

MINI FUTBOLÍN DE SOBREMESA/ MINI CALCIO BALILLA

ES **MINI FUTBOLÍN DE SOBREMESA**
Manual de instrucciones

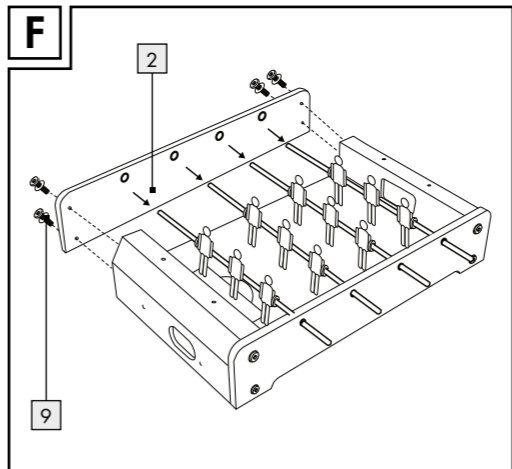
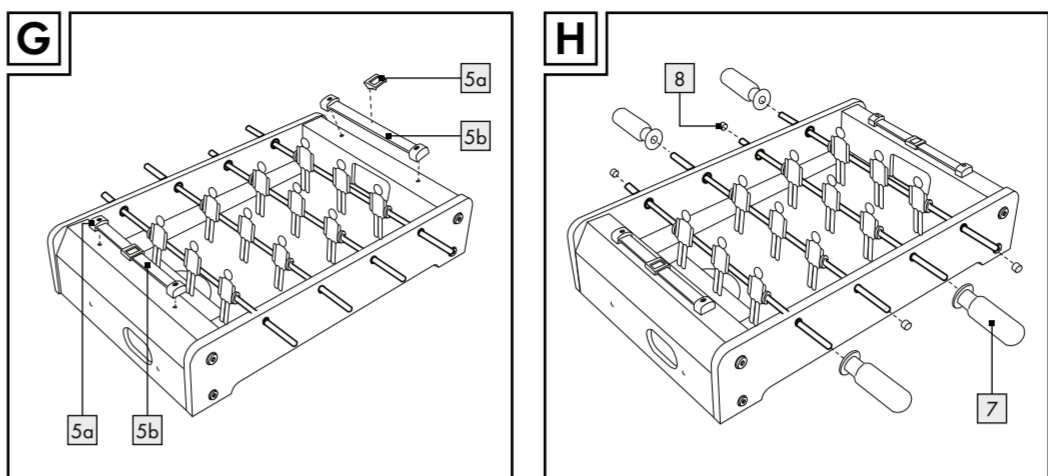
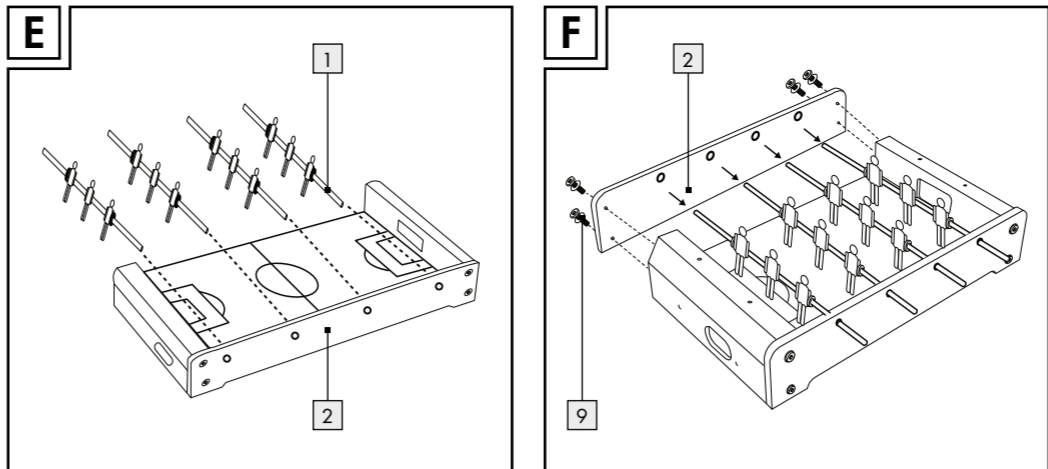
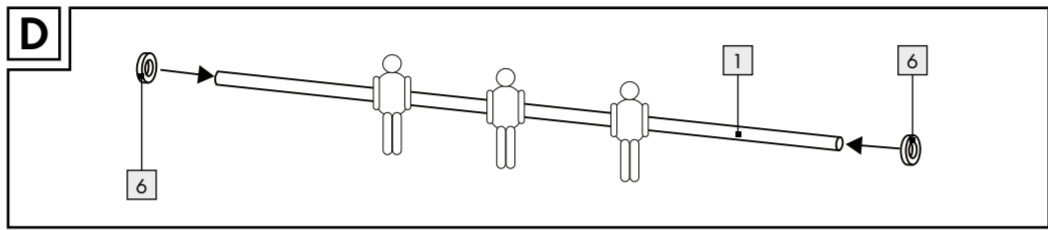
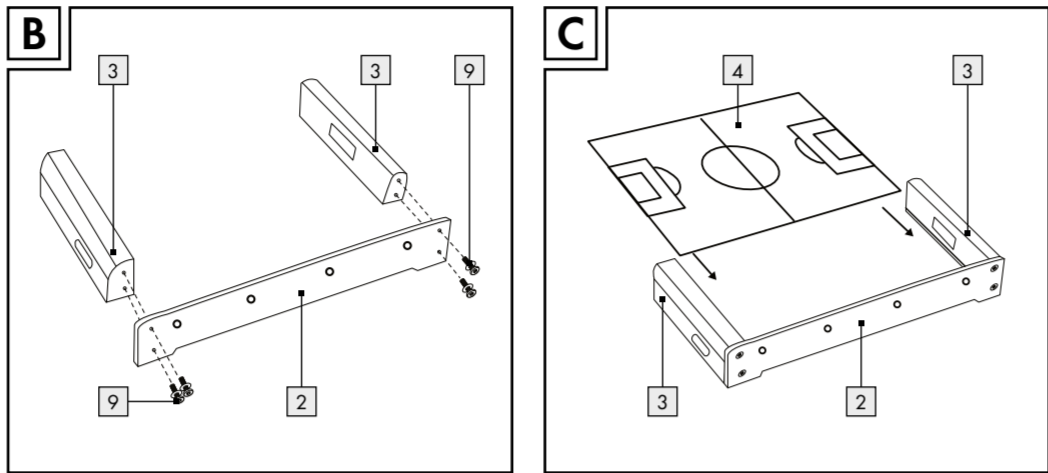
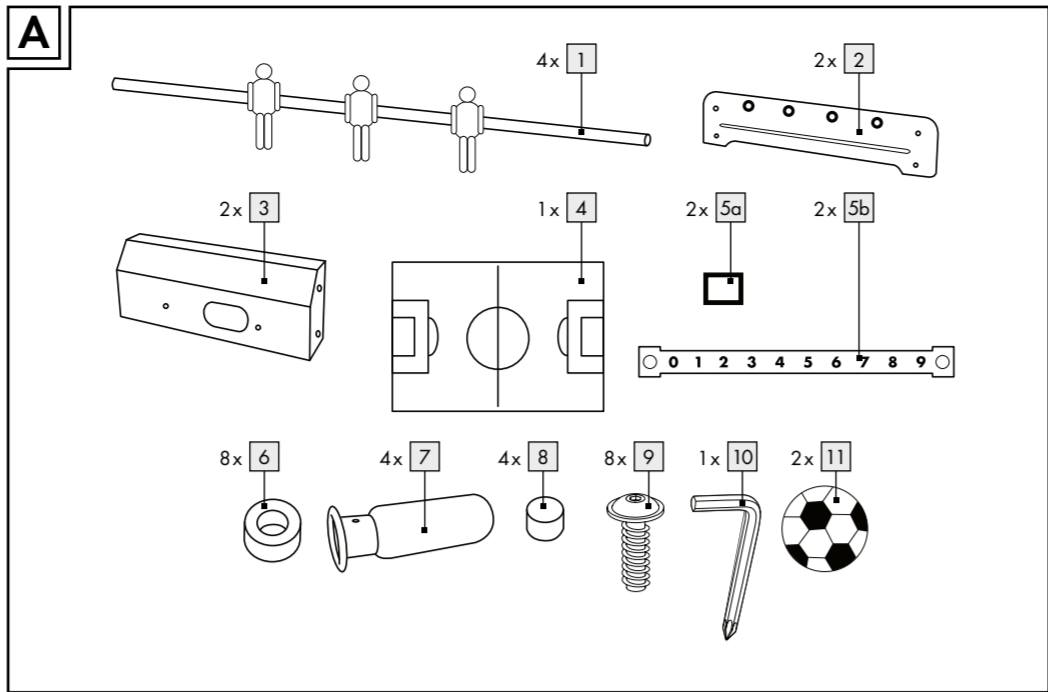
PT **MINI MATRAQUILHOS**
Instruções de utilização



DE **(AT) (CH)**
MINI TISCHFUSSBALL
Gebrauchsanweisung

IT **(MT)**
MINI CALCIO BALILLA
Istruzioni per l'uso

GB **(MT)**
MINI FOOTBALL TABLE
Instructions for use


IAN 485151_2501



Legenda de pictogramas utilizados	
	Indicaciones de seguridad
	Instrucciones de uso

Mini futbolín de sobremesa

● Introducción

 Enhorabuena por la adquisición de su nuevo producto. Ha elegido un producto de alta calidad. Familiarícese con el producto antes de la primera puesta en funcionamiento. Lea detenidamente el siguiente manual de instrucciones y las indicaciones de seguridad. Utilice el producto únicamente como se describe a continuación y para las aplicaciones indicadas. Guarde estas instrucciones en un lugar seguro. En caso de transferir el producto a terceros, entregue también todos los documentos correspondientes.

● **Especificaciones de uso**
Este producto ha sido diseñado como juguete para niños a partir de 5 años y para uso doméstico. El producto está pensado únicamente para espacios interiores.



● Volumen de suministro y descripción de componentes

4 barras con figuras de juguete **1**
2 paredes laterales **2**
2 cabeceras con portería **3**
1 base **4**
2 marcadores de puntos **5a** **5b**
8 anillos de ajuste **6**
4 mangos **7**
4 tapones **8**
8 tornillos de hexágono interior con arandela **9**
1 llave hexagonal macho **10**
2 bolas **11**
1 manual de instrucciones

Indicaciones de seguridad

⚠ ATENCIÓN. No adecuado para niños menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas. Riesgo de asfixia.

⚠ ATENCIÓN. No adecuado para niños menores de 36 meses. Contiene bolas pequeñas. Riesgo de asfixia.

Legenda dei pittogrammi utilizzati	
	Avvertenze di sicurezza
	Istruzioni per l'uso

⚠ ATENZIONE. Non adatto ai bambini di età inferiore a 36 mesi. Sfere piccole. Pericolo di soffocamento.

⚠ ATENZIONE. Utilizzare sotto la stretta sorveglianza di un adulto.

⚠ ATENZIONE. Tutti i materiali che costituiscono l'imballaggio e quelli utilizzati per il fissaggio non sono parte integrante del prodotto, si consiglia pertanto di rimuoverli sempre per motivi di sicurezza prima di consegnare il prodotto ai bambini per giocare. Il montaggio deve essere eseguito da un adulto. Prima di ogni utilizzo controllare che il prodotto non sia danneggiato o usurato. Il prodotto può essere utilizzato solo se in perfetto stato! Non mettersi in piedi né arrampicarsi sul prodotto. Non collocare né in posizione verticale né orizzontale oggetti pesanti sul prodotto. Il prodotto non deve essere appesantito.

● Utilizzare il prodotto solo su una superficie piana.

● Montaggio

1. Avvitare i lati con porta **3** usando la chiave esagonale **9** e la vite esagonale **10** a una parete laterale **2** (vedi Fig. B).

Nota: accertarsi che il lato chiuso della parete laterale **2** sia rivolto verso l'esterno.

2. Serrare un poco le viti esagonali **9**.
3. Installare la base **4** (vedi Fig. C) e serrare quindi saldamente le viti esagonali **9**.
4. Come mostrato nella figura D inserire un anello regolatore **6** in ciascun lato esterno delle aste **1**.
Nota: accostare gli anelli regolatori **6** ai calciatori.
5. Inserire le aste **1** nelle aperture della parete laterale **2** (vedi Fig. E).

Nota: accertarsi che ciascuna asta **1** con il portiere sia collegata alla porta attraverso l'apertura.



6. Montare la seconda parete laterale **2** usando le viti esagonali **9**, come mostrato nella figura F.

7. Inserire il segnapunti **5a** e **5b** su ciascun lato con porta **3** (vedi Fig. G).

8. Inserire le manopole **7** e i cappucci terminali **8** sulle estremità delle aste **1** (vedi Fig. H).

Avvertenze di sicurezza

⚠ ATENZIONE. Non adatto ai bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Pericolo di soffocamento.

Legenda dos pictogramas utilizados	
	Indicações de segurança
	Instruções de manuseio

⚠ ATENÇÃO. Não apropriado para crianças com menos de 36 meses. Bola pequena. Perigo de asfixia.

⚠ ATENÇÃO. Utilização apenas mediante supervisão direta de um adulto.

⚠ ATENÇÃO. Todos os materiais de embalagem e fixação não fazem parte do produto e devem ser sempre removidos por razões de segurança antes de o produto ser entregue à criança para brincar.

A montagem deve ser efetuada por um adulto; verificar se o produto apresenta danos ou desgaste antes de cada utilização. O produto apenas pode ser utilizado se se encontrar em perfeitas condições! Não trepar ou subir para cima do produto. Não colocar objetos pesados sobre o produto. O produto não pode estar carregado. Utilizar o produto apenas numa superfície plana.

● Montagem

1. Aparafusar as duas cabeceiras **3** a uma parede lateral **2** utilizando os parafusos sextavados **9** e a chave hexagonal **10** (ver fig. B).

Nota: Certifique-se de que o lado fechado da parede lateral **2** está do lado de fora.

2. Apertar ligeiramente os parafusos sextavados interiores **9**.

3. Introduzir a placa de base **4** (ver fig. C) e apertar os parafusos sextavados interiores **9**.

4. Como mostra a figura D, colocar um anel de regulação **6** em cada um dos lados exteriores dos postes **1**.

Nota: Colocar os anéis de regulação **6** perto das peças de jogo.

5. Introduzir os postes **1** através das aberturas da parede lateral **2** (ver fig. E).

Nota: Certifique-se de que coloca o respetivo poste **1** com a figura de jogo do guarda-redes através da abertura na baliza.

6. Montar a segunda parede lateral **2** com os parafusos sextavados interiores **9**, como indicado na figura F.

7. Ligar cada um dos controladores de ponto **5a** e **5b** a uma cabeceira **3** (ver fig. G).

8. Colocar os punhos **7** e as tampas **8** alternadamente nas extremidades do poste **1** (ver fig. H).

● Utilização correta

Este produto destina-se a ser utilizado como um brinquedo para crianças com idade igual ou superior a 5 anos, para utilização em casas particulares. O produto foi concebido exclusivamente para utilização em interiores.

● Âmbito de fornecimento e descrição das peças

4 Postes com figura de jogo **1**
2 Paredes laterais **2**
2 Cabeceiras com balizo **3**
1 Placa de base **4**
2 Controlador de pontos **5a** **5b**
8 Anéis de regulação **6**
4 Punhos **7**
4 Tampas de extremidade **8**
8 Parafusos sextavados com anilha **9**
1 Chave hexagonal **10**
2 Bolas **11**
1 Instruções de utilização

Indicações de segurança

⚠ ATENÇÃO. Não apropriado para crianças com menos de 36 meses. Peças pequenas. Perigo de asfixia.

● Objetivo del juego

El objetivo del juego es colar un cierto número de bolas por la portería contraria utilizando figuras de juego unidas a las barras giratorias.

● Reglas del juego

- Un tiempo consta de al menos 6 y máximo 10 goles.
- Una vez finalizado el tiempo, se cambian los lados. Ambos jugadores/equipos pueden prescindir del cambio de lado.
- El equipo de 2 con derecho a saque es el primero en decidir la posición de los jugadores. Cada jugador juega con una barra y debe mantener su posición durante todo el juego.
- Si solo juegan 2 jugadores uno contra el otro, cada jugador juega con todas las barras de su propio lado.

● Juego

- Lance una moneda para determinar qué jugador o qué equipo empieza.
- Si tiene derecho a saque, lance una bola de futbolín por la banda a la altura de la línea central del campo de juego. La bola está «en juego».
- Mueva la bola de fila en fila controlando cada barra.
- Continúe pasando la bola hasta que pueda marcar un gol.

Nota: Si la bola cruza la línea de gol se contabilizará como gol aunque la bola vuelva al campo de juego.

● Saque

- Al comenzar el partido o tras marcar un gol, la bola se devolverá al campo de juego por la banda a la altura de la línea central. El jugador encargado de lanzarla puede intentar influir en el curso de la bola.
- Los jugadores tienen prohibido tocar la zona de juego una vez que la bola está «en juego».
- Se considera que la bola está «en juego» una vez que toca el terreno de juego. Desde ese momento se puede jugar con la bola.
- El equipo lanzador no puede marcar ningún gol antes de que la bola haya tocado una figura.

- No se puede lanzar la bola sin que todos los jugadores estén listos para jugar.
- Saques posteriores**
 - Los siguientes saques los realizará el equipo/jugador al que se le haya marcado el último gol.
 - En un partido con varios tiempos siempre realiza el primer tiro el equipo con los barras del otro.

- Bola «en juego»**
 - Una vez que se ha lanzado la bola, debe mantenerse «en juego».

- Bola fuera de juego**
 - Se considera que la bola está fuera de juego cuando esta toca un objeto que se encuentra fuera del área de juego. El jugador/equipo encargado de devolverla será el que tenía originalmente el derecho de saque.

- «Bola muerta»**
 - Se considera «bola muerta» cuando la bola queda completamente quieta y no puede ser alcanzada por ninguna figura.

- Si la bola que como «bola muerta» entre la portería y la siguiente barra, se colocará en la esquina más cercana y se enviará al terreno de juego.
- Si queda como «bola muerta» entre las dos barras centrales, el equipo que tenía el derecho de saque volverá a ponerla «en juego» por la banda a la altura de la línea central.

- «Tiempo muerto»**
 - Cada equipo/jugador cuenta con dos «tiempos muertos» por cada tiempo.

- El «tiempo muerto» no debe exceder los 30 segundos.
- Solamente puede utilizarse el «tiempo muerto» si la bola no se mueve.
- Durante el «tiempo muerto» está prohibido tocar la bola. El incumplimiento resultará en la pérdida de la posesión.
- Durante el «tiempo muerto» los jugadores de un equipo pueden cambiar sus posiciones.

● Giro de las barras

- Las barras no se pueden rotar. El giro de una figura antes o después de tocar la bola en más de 360° va contra las reglas.

- Se se marca un gol girando por completo la barra, el gol no contabilizará.
- Si se marca un gol en propia puerta con un giro de la barra, el gol contará para el equipo contrario.

● Interferencias con la mesa

- Está prohibido sacudir o levantar la mesa.
- Está prohibido tocar las barras del oponente.
- Está prohibido utilizar una fuerza excesiva al pasar la bola o chutar.

- «Falta técnica»**
 - El incumplimiento de las reglas puede provocar una «falta técnica».
 - En caso de «falta técnica» se interrumpe el partido.

- El oponente recibe la bola y puede lanzar un tiro a puerta desde la penúltima barra. En cuanto la bola sale del área defensiva del oponente, se para o se ha marcado un gol, la «falta técnica» se da por concluida. La bola se devuelve al juego.

Puede encontrar estrategias de juego, consejos y otras reglas en bibliografía específica.

● Cuidado y almacenaje

- No utilice productos de limpieza agresivos o corrosivos.
- Limpie el producto únicamente con agua y a continuación séquelo con un paño de limpieza.
- Este producto se debe guardar limpio y seco en un lugar de temperatura suave.

● Eliminación

El embalaje está compuesto por materiales no contaminantes que pueden ser desechados en el centro de reciclaje local.

Para obtener información sobre las posibilidades de desecho del producto al final de su vida útil, acuda a la administración de su comunidad o ciudad.

● Garantía

El producto ha sido fabricado según normas de calidad exigentes y ha sido probado minuciosamente antes de la entrega. En caso de fallos de material o de fabricación,

dispone de derechos legales frente al vendedor del producto. Nuestra garantía mencionada a continuación no restringe sus derechos legales de ningún modo.

La garantía para este producto es de 3 años a partir de la fecha de compra. La garantía empieza el día de la fecha de compra. Conserve el justificante de compra original en un lugar seguro, ya que este documento es necesario para demostrar la compra.

Todos los daños o defectos ya presente en el momento de la compra deben informarse inmediatamente tras desembalar el producto.

Si el producto presenta defectos de material o fabricación en los 3 años a partir de la fecha de compra, lo repararemos o sustuiremos, según nuestra elección, gratuitamente para usted. El periodo de garantía no se extiende por una reclamación de garantía aprobada. Esto también es aplicable a las piezas sustituidas y reparadas.

La garantía pierde su validez si el producto se daña o se utiliza o mantiene de forma inadecuada.

La garantía cubre defectos de material y fabricación. Esta garantía no cubre las piezas del producto sujetas a un uso y desgaste normal y, por lo tanto, consideradas piezas de desgaste (por ej. pilas, baterías, mangueras, cartuchos de tinta) ni los daños a las piezas frágiles, por ej. interruptores o piezas de cristal.

● Tramitación de la garantía

Para garantizar una rápida tramitación de su consulta, tenga en cuenta las siguientes indicaciones:

Para realizar cualquier consulta, tenga a mano el recibo y el número de artículo (IAN 485151_2501) como justificante de compra.

Encontrará el número de artículo en una inscripción de la placa identificativa, en la portada de las instrucciones (abajo o a la izquierda) o en una pegatina en la parte posterior o inferior.

Si el producto fallase o presentase algún defecto, póngase primero en contacto con el departamento de asistencia indicado, ya sea por teléfono o correo electrónico. Puede enviarnos el producto defectuoso libre de franqueo adjuntando el recibo de compra (ticket de compra) e

indicando dónde está y cuándo ha ocurrido el fallo a la dirección de asistencia que le indicamos.

● Asistencia

ES **Asistencia en España**
Tel.: 900984948
E-Mail: owim@lidl.es

ES

● Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è tirare le palline nella porta avversaria manovrando i calciatori collegati alle aste girevoli.

● Regole del gioco

- Una sessione di gioco consiste di min. 6 e max. 10 goal.
- Al termine di una sessione di gioco c'è un cambio di lato. Entrambi i giocatori/entrambe le squadre possono rinunciare al cambio di lato.
- La squadra di 2 con diritto di lancio decide per prima la posizione. Ogni giocatore manovra un'asta e deve mantenere la sua posizione durante il gioco.
- Se giocano solo 2 giocatori ciascun giocatore usa tutte le aste del proprio lato.

● Gioco

- Lanciare una moneta per stabilire quale giocatore o squadra inizia.
- Se si ha il diritto di lancio si lancia una pallina sulla linea mediana del campo di gioco. La pallina è "in gioco".
- Muovere la pallina manovrando l'asta di volta in volta necessaria.
- Spostare la pallina fino a quando non si è in grado di tirare in porta.

Nota: se la pallina supera la linea della porta si segna un goal, anche se la pallina rimbalza indietro sul campo di gioco.

- Lancio della pallina**
 - All'inizio della partita o dopo un goal la pallina viene messa "in gioco" lanciandola sulla linea mediana. Il giocatore che la lancia deve tentare di condizionare il percorso della pallina.
 - Quando la pallina è "in gioco" i giocatori non possono accedere all'area di gioco.
 - La pallina è "in gioco" non appena tocca il campo di gioco. Solo dopo si può iniziare a giocare.
 - La squadra che lancia non può tirare un goal se prima la pallina non tocca un calciatore.
 - La pallina non può essere lanciata se prima tutti i giocatori non sono pronti a giocare.

- Lanci successivi**
 - I lanci successivi vengono fatti dalla squadra/ dal giocatore che ha segnato l'ultimo goal.
 - In una partita con più sessioni di gioco il primo lancio viene fatto dalla squadra perdente.

- Pallina "in gioco"**
 - Quando la pallina viene lanciata, deve rimanere "in gioco".

- "Fuori gioco"**
 - La pallina è "fuori gioco" se tocca un punto al di fuori dell'area di gioco. Viene lanciata in gioco dal giocatore/dalla squadra che aveva il diritto di lancio.

- "Pallina morta"**
 - La "pallina morta" è una pallina totalmente ferma e che non può essere toccata con nessun calciatore.
 - Se la pallina tra la porta e l'asta vicina viene dichiarata "pallina morta" sarà posizionata nell'angolo più vicino e da lì lanciata sul campo di gioco.
 - Se la pallina tra le due aste centrali viene dichiarata "pallina morta", viene lanciata "in gioco" sulla linea mediana dalla squadra che aveva il diritto di lancio.

- "Time-out"**
 - Ogni squadra/giocatore ha due "time-out" per sessione di gioco.
 - Un "time-out" non deve superare i 30 secondi.
 - Se la pallina non si muove può essere fatto un solo "time-out".

- Durante un "time-out" è vietato toccare la pallina. L'infrazione causa la perdita della pallina.
- Durante un "time-out" i giocatori di una squadra possono cambiare le loro posizioni.

- Girare le aste**
 - Le aste non possono essere ruotate. Ogni giro del calciatore per più di 360° prima o dopo il contatto con la pallina è irregolare.
 - Se una pallina mosca girando le aste, va in porta, questo goal non viene considerato.
 - Se girando le aste si fa auto-goal, questo goal viene considerato a favore dell'avversario.

- Controllo del tavolo**
 - Scuotere o sollevare il tavolo è proibito.
 - Toccare l'asta avversaria è proibito.

ES

- L'impiego di una forza eccessiva nelle manovre e nei tiri è proibito.

- "Fallo tecnico"**
 - Se si verifica un'infrazione delle regole può essere dichiarato un "fallo tecnico".
 - In caso di "fallo tecnico" il gioco viene interrotto. L'avversario riceve la pallina e deve fare un tiro dalla penultima asta. Non appena la pallina lascia l'area di difesa dell'avversario, viene fermata o viene tirato un goal, il "fallo tecnico" termina. La pallina ritorna in gioco.

Per strategie, suggerimenti e regole particolari consultare la ricca letteratura del settore.

● Cura e conservazione

- Non utilizzare detergenti aggressivi o acidi.
- Pulire il prodotto solo con acqua e asciugarlo con un panno.
- Riporre il prodotto sempre asciutto e pulito in un ambiente temperato.

● Smaltimento

L'imballaggio è composto da materiali ecologici che possono essere smaltiti presso i siti di raccolta locali per il riciclo.

E' possibile informarsi circa le possibilità di smaltimento del prodotto usato presso l'amministrazione comunale o cittadina.

● Garanzia

Il prodotto è stato fabbricato accuratamente secondo severe direttive di qualità ed è stato controllato meticolosamente prima della consegna. In caso di difetti di materiale o fabbricazione l'acquirente può far valere diritti legali nei confronti del venditore. La nostra garanzia sotto riportata non costituisce alcun limite ai diritti legali dell'acquirente.

Questo prodotto è garantito per 3 anni con decorrenza dalla data di acquisto. La garanzia decorre dalla data d'acquisto. Conservare lo scontrino originale in un posto sicuro perché questo documento viene richiesto come prova dell'avvenuto acquisto.

ES

Tutti i danni o difetti presenti già al momento dell'acquisto devono essere comunicati subito dopo l'apertura della confezione.

Se entro 3 anni dalla data di acquisto di questo prodotto si rileva un difetto di materiale o di fabbricazione, noi procederemo, a nostra discrezione, alla riparazione o sostituzione gratuita del prodotto o al rimborso del prezzo di acquisto. Un eventuale intervento in garanzia non prolunga né rinnova il periodo di garanzia stesso. Ciò vale anche per le parti sostituite e riparate.

Questa garanzia decade in caso di danneggiamento oppure uso o manutenzione impropri del prodotto.

La prestazione in garanzia vale per difetti del materiale o di fabbricazione. Questa garanzia non si estende a componenti del prodotto esposti a normale logorio, che possono pertanto essere considerati come componenti soggetti a usura (esempio capacità della batteria, calcificazione, lampade, pneumatici, filtri, spazzole...). La garanzia non si estende altresì a danni che si verificano su componenti delicati (esempio interruttori, batterie, parti realizzate in vetro, schermi, accessori vari) nonché danni derivanti dal trasporto o altri incidenti.

● Gestione dei casi in garanzia

Per garantire un rapido disbrigo delle proprie pratiche, seguire le istruzioni seguenti:

Per ogni richiesta si prega di conservare lo scontrino e il codice dell'articolo (IAN 485151_2501) come prova d'acquisto.
Questo prodotto è garantito per 3 anni con decorrenza dalla data di acquisto. La garanzia decorre dalla data d'acquisto. Conservare lo scontrino originale in un posto sicuro perché questo documento viene richiesto come prova dell'avvenuto acquisto.

