

## **SCHMETTERBALL-SET**

## **ROUNDNET SET**

## **SET DE SMASH BALL**

(DE) (AT) (CH)

### **SCHMETTERBALL-SET**

Gebrauchsanweisung

(FR) (BE)

### **SET DE SMASH BALL**

Notice d'utilisation

(PL)

### **ZESTAW SMASH BALL**

Instrukcja użytkowania

(SK)

### **SÚPRAVA NA SMEČ**

Návod na používanie

(DK)

### **ROUNDNET-SÆT**

Brugervejledning

(HU)

### **ÜTŐS LABDAJÁTÉK**

Használati útmutató

(GB) (IE)

### **ROUNDNET SET**

Instructions for use

(NL) (BE)

### **SPIKEBALL-SET**

Gebruiksaanwijzing

(CZ)

### **SADA HÁZECÍCH MÍČKŮ**

Návod k použití

(ES)

### **SET DE ROUNDNET**

Instrucciones de uso

(IT)

### **SET SPIKEBALL**

Istruzioni d'uso

(SI)

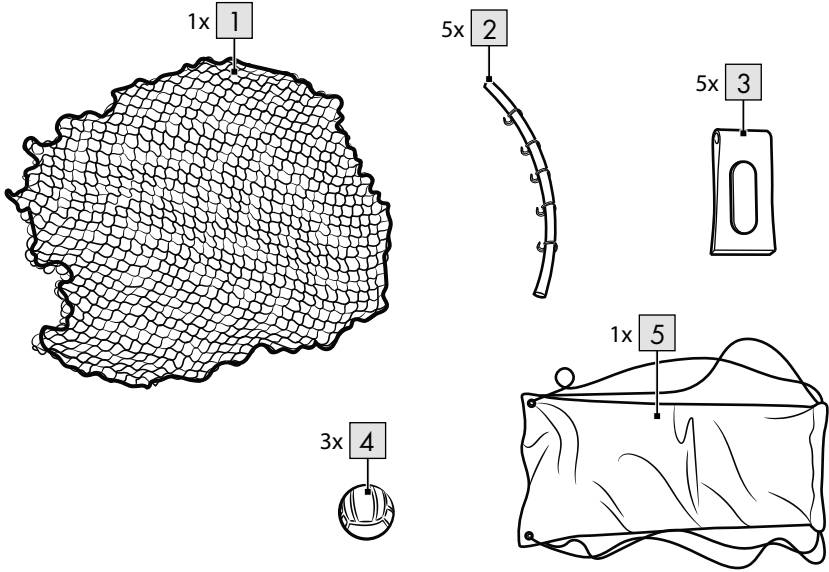
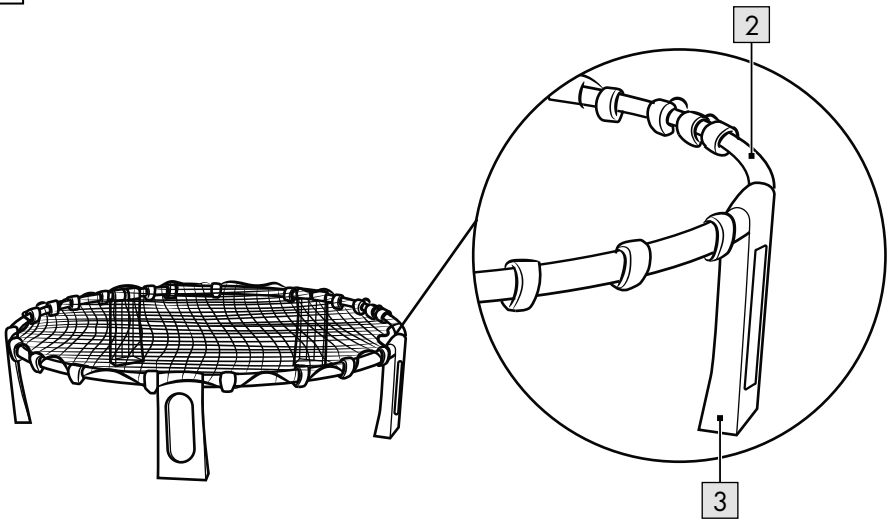
### **KOMPLET ZA SMASH**

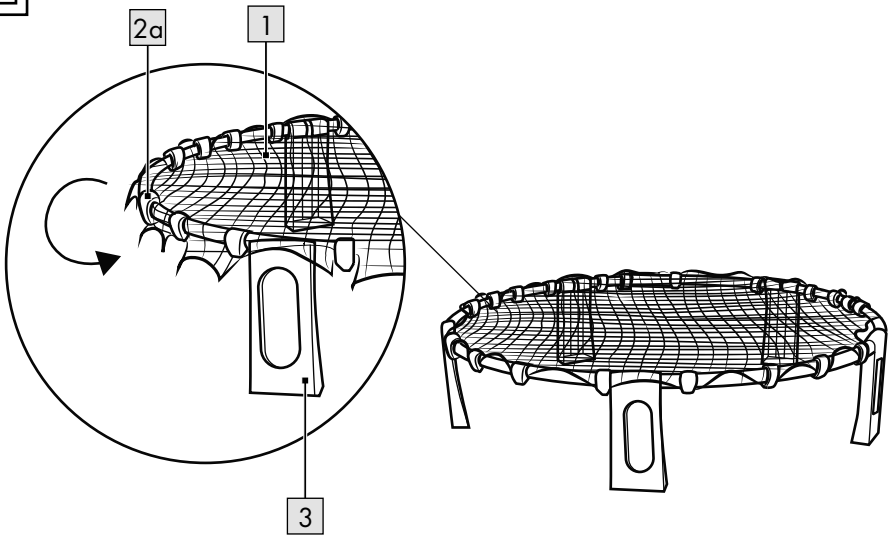
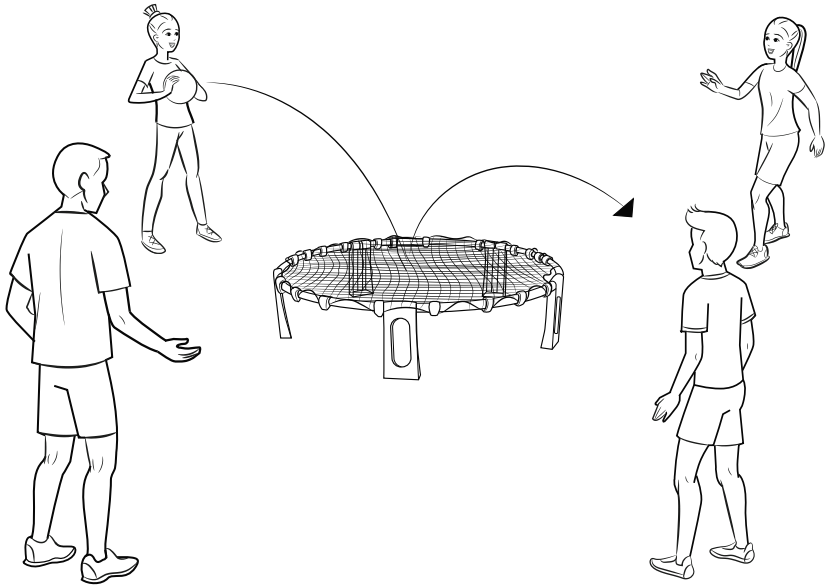
Navodilo za uporabo



IAN 384890\_2107

(DE) (AT) (CH) (GB) (IE) (FR) (BE) (NL)  
(PL) (CZ) (SK) (ES) (DK) (IT) (HU) (SI)

**A****B**

**C****D**

Herzlichen Glückwunsch!

Mit Ihrem Kauf haben Sie sich für einen hochwertigen Artikel entschieden. Machen Sie sich vor der ersten Verwendung mit dem Artikel vertraut.

 **Lesen Sie hierzu aufmerksam die nachfolgende Gebrauchsanweisung.**

Benutzen Sie den Artikel nur wie beschrieben und für die angegebenen Einsatzbereiche. Bewahren Sie diese Gebrauchsanweisung gut auf. Händigen Sie alle Unterlagen bei Weitergabe des Artikels an Dritte ebenfalls mit aus.


## Lieferumfang (Abb. A)


- 1 x Netz (1)
- 5 x Ringelement mit Netzhalterungen (2)
- 5 x Standbein (3)
- 3 x Ball (4)
- 1 x Tragetasche (5)
- 1 x Gebrauchsanweisung

## Technische Daten

Maße: ca. 89 x 89 x 20 cm

Balldurchmesser: ca. Ø 9 cm

 Herstellungsdatum (Monat/Jahr):  
01/2022

 Hiermit erklärt Delta-Sport Handelskontor GmbH, dass dieses Produkt mit den folgenden grundlegenden Anforderungen und den übrigen einschlägigen Bestimmungen übereinstimmt:

2009/48/EU - Spielzeug-Richtlinie

## Bestimmungsgemäße Verwendung

Bei dem Artikel handelt es sich um ein Spiel für mehrere Spieler. Der Artikel ist ein Spielzeug für Kinder ab 5 Jahren und wurde für den Einsatz im privaten Bereich entwickelt.

## Sicherheitshinweise

- Der Zusammenbau ist durch einen Erwachsenen vorzunehmen. Achten Sie darauf, dass der Artikel und sämtliche Bestandteile bzw. Komponenten nur im aufgebauten Zustand an das Kind übergeben werden.
- Kinder dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen mit dem Artikel spielen.
- Achtung. Alle Verpackungs- und Befestigungsmaterialien sind nicht Bestandteil des Spielzeugs und müssen aus Sicherheitsgründen stets entfernt werden, bevor der Artikel Kindern zum Spielen übergeben wird.

## Aufbau

1. Stecken Sie das jeweilige Ringelement (2) in ein Standbein (3) (Abb. B).
2. Wiederholen Sie den Vorgang, bis alle Ringelemente und Standbeine montiert sind.
3. Ziehen Sie das Netz (1) von oben über das jeweilige Ringelement und haken Sie den Netzrand von unten in die Netzhalterungen (2a) ein (Abb. C).

**Hinweis:** Achten Sie darauf, dass das Netz genug Spannung hat. Ziehen Sie das Netz über den Rahmen und haken Sie eine beliebige und geeignete Netzmasche von unten in der jeweiligen Netzhalterung (2a) ein (Abb. C).

4. Pumpen Sie die Bälle mit einer handelsüblichen Ballpumpe (nicht im Lieferumfang enthalten) auf.

## Spiel

### Spielvorbereitung

1. Bauen Sie das Netz auf.
2. Bilden Sie zwei Mannschaften mit jeweils zwei Spielern.

### Ziel des Spiels

Werfen Sie den Ball so auf das Netz, dass die andere Mannschaft den Ball nicht annehmen und zurückspielen kann. Ziel des Spiels ist es, als Mannschaft die meisten Punkte zu erzielen.

## Spielregeln

1. Am Anfang des Spiels stehen alle Spieler in gleichmäßigen Abständen voneinander entfernt um das Netz herum. Die Spieler des selben Teams stehen nebeneinander (Abb. D).
  2. Sobald der Ball im Spiel ist, haben die Spieler keine feste Position.
- Der Ball kann in 360 Grad auf das Netz gespielt werden.
  - Der Ball kann mit allen Körperteilen, mit Ausnahme der Füße, gespielt werden.
  - Der Ball muss nach dem Angriffskontakt vom Netz abspringen und dann vom gegnerischen Team angenommen werden.
  - Der Ball darf nicht gefangen werden.
  - Die Mannschaften dürfen sich nicht gezielt behindern oder blockieren.
  - Die Mannschaft, welche als erste 21 Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

## Angabe

- Der Spieler, der die Angabe macht, muss ca. 1,80 m von der Netzkante (Aufschlaglinie) entfernt stehen.
- Bei der Angabe muss mindestens ein Fuß am Boden sein.
- Der Spieler, der dem Aufschlagenden gegenübersteht, nimmt den Ball an.
- Bei der Angabe wird der Ball mindestens 5 cm hochgeworfen und dann mit einer flachen Hand auf das Netz in Richtung der gegnerischen Mannschaft geschlagen.
- Wenn die gegnerische Mannschaft den Ball angenommen hat, darf der Ball max. dreimal von der eigenen Mannschaft berührt werden, bis der Ball zurück auf das Netz gespielt wird.
- Nachdem ein Punkt erzielt wurde, hat der nächste Spieler des gleichen Teams die Angabe.
- Wenn die aufschlagende Mannschaft einen Fehler macht, erzielt die gegnerische Mannschaft einen Punkt und erhält dann die Angabe.

## Punktevergabe

- Wenn der Ball nicht nach spätestens drei Berührungen auf das Netz gespielt wurde, erhält das gegnerische Team einen Punkt.

- Trifft der Ball auf den Netzrahmen, ist dies sowohl im Spiel als auch beim Aufschlag ein Fehler. Die gegnerische Mannschaft erzielt einen Punkt.
- Berührt der Ball das Netz doppelt, ist dies ein Fehler von der spielenden Mannschaft.
- Wenn der Ball auf dem Netz rollt und nicht abspringt, ist dies ein Fehler. Die gegnerische Mannschaft erzielt einen Punkt.
- Berührt der Ball den Boden, verliert die Mannschaft, die aktuell ihren Spielzug hat, einen Punkt. Die andere Mannschaft erhält die Angabe.

## Foul

Ein Foul entspricht beim Pitchball noch nicht automatisch einem punktauslösenden Fehler. Bei einem Foul bei der Angabe geht es um einen Spielzug, der dem Gegner die Annahme unnötig erschwert.

Dies geschieht häufig nicht absichtlich. Deshalb wird erst das zweite Foul als Fehler gewertet und führt zu einem Punkt für den Gegner.

Folgende Aktionen werden als Foul gewertet:

- Der Ball wird bei der Angabe fallen gelassen oder wird beim Schlagen verfehlt.
- Der Spieler, der die Angabe macht, übertritt die Aufschlaglinie (ca. 1,80 m vor dem Netz).
- Der Ball wird mit zwei Händen gespielt.
- Ein Verteidiger spielt den Ball, obwohl das angreifende Team an der Reihe ist.
- Nachdem der Ball vom Netz abspringt, trifft ein Spieler mit dem Ball sich selbst oder seinen Teamkollegen.
- Ein Spieler berührt das Netz und verschiebt es dabei oder beeinflusst die Flugbahn des Balls.
- Die Angabe sollte sauber vom Netz abspringen. Wenn der Ball einen unvorhersehbaren Richtungswechsel macht ("pocket") und/oder erst das Netz und dann den Rand trifft und runter fällt, muss das annehmende Team "Foul" sagen bevor sie den Ball annehmen oder er den Boden berührt.

## Lagerung, Reinigung

Lagern Sie den Artikel bei Nichtbenutzung immer trocken und sauber bei Raumtemperatur. Nur mit Wasser reinigen und anschließend mit einem Reinigungstuch trockenwischen. WICHTIG! Nie mit scharfen Reinigungsmitteln reinigen.

## Hinweise zur Entsorgung

Entsorgen Sie den Artikel und die Verpackungsmaterialien entsprechend aktueller örtlicher Vorschriften. Verpackungsmaterialien, wie z. B. Folienbeutel, gehören nicht in Kinderhände. Bewahren Sie das Verpackungsmaterial für Kinder unerreichbar auf.



Entsorgen Sie den Artikel und die Verpackung umweltschonend.



Der Recycling-Code dient der Kennzeichnung verschiedener Materialien zur Rückführung in den Wiederverwertungskreislauf (Recycling). Der Code besteht aus dem Recyclingsymbol – das den Verwertungskreislauf widerspiegeln soll – und einer Nummer, die das Material kennzeichnet.

## Hinweise zur Garantie und Serviceabwicklung

Der Artikel wurde mit großer Sorgfalt und unter ständiger Kontrolle produziert. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH räumt privaten Endkunden auf diesen Artikel drei Jahre Garantie ab Kaufdatum (Garantiefrist) nach Maßgabe der folgenden Bestimmungen ein. Die Garantie gilt nur für Material- und Verarbeitungsfehler. Die Garantie erstreckt sich nicht auf Teile, die der normalen Abnutzung unterliegen und deshalb als Verschleißteile anzusehen sind (z. B. Batterien) sowie nicht auf zerbrechliche Teile, z. B. Schalter, Akkus oder Teile, die aus Glas gefertigt sind.

Ansprüche aus dieser Garantie sind ausgeschlossen, wenn der Artikel unsachgemäß oder missbräuchlich oder nicht im Rahmen der vorgesehenen Bestimmung oder des vorgesehenen Nutzungsumfangs verwendet wurde oder Vorgaben in der Anleitung/Anweisung nicht beachtet wurden, es sei denn, der Endkunde weist nach, dass ein Material- oder Verarbeitungsfehler vorliegt, der nicht auf einem der vorgenannten Umstände beruht.

Ansprüche aus der Garantie können nur innerhalb der Garantiefrist unter Vorlage des Originalkassenbelegs geltend gemacht werden. Bitte bewahren Sie deshalb den Originalkassenbeleg auf. Die Garantiefrist wird durch etwaige Reparaturen aufgrund der Garantie, gesetzlicher Gewährleistung oder Kulanz nicht verlängert. Dies gilt auch für ersetzte und reparierte Teile. Bitte wenden Sie sich bei Beanstandungen zunächst an die untenstehende Service-Hotline oder setzen Sie sich per E-Mail mit uns in Verbindung. Liegt ein Garantiefall vor, wird der Artikel von uns – nach unserer Wahl – für Sie kostenlos repariert, ersetzt oder der Kaufpreis erstattet. Weitere Rechte aus der Garantie bestehen nicht. Ihre gesetzlichen Rechte, insbesondere Gewährleistungsansprüche gegenüber dem jeweiligen Verkäufer, werden durch diese Garantie nicht eingeschränkt.

IAN: 384890\_2107

**DE** Kundenservice Deutschland  
Tel.: 0800-5435111  
E-Mail: [deltasport@lidl.de](mailto:deltasport@lidl.de)

**AT** Service Österreich  
Tel.: 0820 201 222 (0,15 EUR/Min.)  
E-Mail: [deltasport@lidl.at](mailto:deltasport@lidl.at)

**CH** Service Schweiz  
Tel.: 0842 665566 (0,08 CHF/Min.,  
Mobilfunk max. 0,40 CHF/Min.)  
E-Mail: [deltasport@lidl.ch](mailto:deltasport@lidl.ch)

Congratulations!

You have chosen to purchase a high-quality product. Familiarise yourself with the product before using it for the first time.

 **Read the following instructions for use carefully.**

Use the product only as described and only for the given areas of application. Store these instructions for use carefully. When passing the product on to third parties, please also hand over all accompanying documents.


## Package contents (Fig. A)


- 1 x net (1)
- 5 x ring section with net holders (2)
- 5 x leg (3)
- 3 x ball (4)
- 1 x carry bag (5)
- 1 x instructions for use

## Technical data


Dimensions: approx. 89 x 89 x 20cm

Ball diameter: approx.  $\varnothing$  9cm

 Date of manufacture (month/year):  
01/2022

 Delta-Sport Handelskontor GmbH hereby declares that this product meets the following basic requirements, as well as other important regulations:

2009/48/EC – Toy Safety Directive

 Delta-Sport Handelskontor GmbH hereby declares that this product meets the following basic requirements, as well as other important regulations:

Toys (Safety) Regulations 2011

## Intended use

The product is a game for several players. This product is a toy for children of 5 years and above and was designed for private use.

## Safety information

- Adult assembly required. Ensure that the product and all components are not given to children until after assembly.
- Children may only play with the product under adult supervision.
- Warning. None of the packaging materials and attachments are part of the toy and must always be removed for safety reasons before the product is given to children to play with.

## Assembly

1. Insert each ring section (2) into a leg (3) (Fig. B).
2. Repeat the process until all ring sections and legs are assembled.
3. Pull the net (1) over the top of the relevant ring sections and hook the edge of the net on the net holders (2a) underneath (Fig. C).

**Note:** Make sure the net is taut enough. Pull the net over the frame and loop the edge of the net onto the net holders (2a) from underneath (Fig. C).

4. Inflate the balls using a commercially available ball pump (not included).

## Game

### Game preparation

1. Set up the net.
2. Form two teams of two players each.

### Objective of the game

Throw the ball on to the net so that the other team cannot receive the ball and return it. The objective of the game is to score the most points as a team.

## Rules of the game

1. At the beginning of the game, all players stand evenly spaced around the net. Players on the same team stand next to each other (Fig. D).
2. As soon as the ball is in play, the players do not have to stay in a fixed position.
  - The ball can be played 360 degrees around the net.
  - The ball can be played with all body parts except for the feet.
  - The ball must bounce up off the net after being struck and must then be hit by the opposing team.
  - The ball may not be caught.
  - The teams must not deliberately interfere with or block the other players.
  - The first team to score 21 points wins the game.

## Serve

- The player who serves must stand approx. 1.80m from the edge of the net (service line).
- They must keep at least one foot on the ground when serving.
- The player opposite the server receives the ball.
- When serving, the ball must be thrown up at least 5cm and then hit with a flat hand on to the net towards the opposing team.
- If the opposing team receives the ball, they may touch it a maximum of three times before the ball has to be played back on to the net.
- After a point has been scored, the next player on the same team serves.
- If the serving team makes a mistake, the opposing team gets a point and then serves next.

## Scoring

- If the ball was not played on to the net after being touched three times at the most by your team, the opposing team gets a point.

- If the ball hits the edge of the net, this is a fault both during the game and during the serve. The opposing team gets a point for this.
- If the ball touches the net twice, this is a fault by the team playing the ball.
- If the ball rolls on the net and doesn't bounce up, this is a fault. The opposing team gets a point for this.
- If the ball touches the ground, the team that is currently taking their turn loses a point. The other team then serves next.

## Foul

In pitch ball, a foul is not always automatically a fault for which points are awarded. A foul during the serve is a move that makes it unnecessarily difficult for the opponent to receive the ball. This often doesn't happen intentionally. Therefore, only the second foul is classed as a fault and only then is the opponent awarded a point.

The following actions are classed as a foul:

- The ball is dropped when served or missed when hitting it.
- The player crosses the service line (approx. 1.80m in front of the net) when making the serve.
- The ball is played with both hands.
- A defender plays the ball even though it is the attacking team's turn.
- After the ball bounces up off the net, a player hits himself or his teammate with the ball.
- A player touches the net and moves it or affects the trajectory of the ball.
- The serve should bounce off the net cleanly. If the ball makes an unforeseen change in direction ('pocket') and/or only touches the net and then hits the edge and falls down, the receiving team must say 'Foul' before they receive the ball or it touches the ground.



## Storage, cleaning

When not in use, always store the product clean and dry at room temperature. Clean only with water and wipe dry afterwards with a cloth. **IMPORTANT!** Never clean the product with harsh cleaning agents

## Disposal

Dispose of the article and the packaging materials in accordance with current local regulations. Packaging materials such as foil bags are not suitable to be given to children. Keep the packaging materials out of the reach of children.



Dispose of the products and the packaging in an environmentally friendly manner.



The recycling code is used to identify various materials for recycling.

The code consists of the recycling symbol - which is meant to reflect the recycling cycle - and a number which identifies the material.

## Notes on the guarantee and service handling

The product was produced with great care and under continuous quality control. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH gives private end customers a three-year guarantee on this product from the date of purchase (guarantee period) in accordance with the following provisions.

The guarantee is only valid for material and manufacturing defects. The guarantee does not cover parts subject to normal wear and tear that are thus considered wear parts (e.g. batteries) or fragile parts such as switches, rechargeable batteries, or parts made of glass. Claims under this guarantee are excluded if the product has been used incorrectly, improperly, or contrary to the intended purpose, or if the provisions in the instructions for use were not observed, unless the end customer proves that a material or manufacturing defect exists that was not caused by one of the aforementioned circumstances.

Claims under the guarantee can only be made within the guarantee period by presenting the original sales receipt. Please therefore keep the original sales receipt. The guarantee period is not extended by any repairs carried out under the guarantee, under statutory guarantees, or as a gesture of goodwill. This also applies to replaced and repaired parts.

If you wish to make a claim please first contact the service hotline mentioned below or contact us by e-mail. If there is a guarantee case, then the product will be repaired or replaced free of charge to you or the purchase price will be refunded, depending on our choice.

Your legal rights, in particular guarantee claims against the respective seller, are not limited by this guarantee.

IAN: 384890\_2107

**(GB)** Service Great Britain

Tel.: 0800 404 7657

E-Mail: [deltasport@lidl.co.uk](mailto:deltasport@lidl.co.uk)

**(IE)** Service Ireland

Tel.: 1890 930 034

(0,08 EUR/Min., (peak))

(0,06 EUR/Min., (off peak))

E-Mail: [deltasport@lidl.ie](mailto:deltasport@lidl.ie)

Félicitations !

Vous venez d'acquérir un article de grande qualité. Avant la première utilisation, familiarisez-vous avec l'article.



**Pour cela, veuillez lire attentivement la notice d'utilisation suivante.**

Utilisez l'article uniquement comme indiqué et pour les domaines d'utilisation mentionnés. Conservez bien cette notice d'utilisation. Si vous cédez l'article à un tiers, veuillez à lui remettre l'ensemble de la documentation.

## Étendue de la livraison (fig. A)

- 1 filet (1)
- 5 éléments annulaires avec supports de filet (2)
- 5 pieds (3)
- 3 ballons (4)
- 1 sac de transport (5)
- 1 notice d'utilisation

## Caractéristiques techniques

Dimensions : env. 89 x 89 x 20 cm

Diamètre de la balle : env. Ø 9 cm



Date de fabrication (mois/année) :  
01/2022

**CE** Delta-Sport Handelskontor GmbH déclare par la présente que cet article répond aux exigences essentielles et aux autres dispositions en vigueur suivantes :

2009/48/CE – Directive relative à la sécurité des jouets

## Utilisation conforme à sa destination

Cet article est un jeu destiné à plusieurs joueurs. Cet article est un jouet pour enfants à partir de 5 ans et est destiné à un usage privé.

## Consignes de sécurité

- Assemblage par un adulte requis. Assurez-vous que lorsque vous le donnez à un enfant, l'article et tous ses éléments ou composants soient bien montés.
- Les enfants ne doivent jouer avec l'article que sous la surveillance d'adultes.
- Attention. Tous les matériaux d'emballage et de fixation ne font pas partie du jouet et doivent toujours être retirés pour des raisons de sécurité avant de donner l'article aux enfants pour jouer.

## Montage

1. Insérez l'élément annulaire approprié (2) dans un pied de support (3) (fig. B).
2. Répétez cette procédure jusqu'à ce que tous les éléments annulaires et les pieds de support soient assemblés.
3. Tirez le filet (1) par le haut sur l'élément annulaire correspondant et accrochez le bord du filet dans les supports de filet (2a) par le bas (fig. C).

**Remarque :** veillez à ce que la tension du filet soit suffisante. Tirez le filet sur le cadre et accrochez toute maille de filet appropriée par le bas dans le support de filet correspondant (2a) (fig. C).

4. Gonflez les ballons avec une pompe à ballons standard (non incluse dans la livraison).

## Jeu

### Préparation du jeu

1. Montez le filet.
2. Formez deux équipes de deux joueurs chacune.

### But du jeu

Lancez le ballon sur le filet de manière à ce que l'autre équipe ne puisse pas attraper et renvoyer le ballon. Le but du jeu est de marquer le plus de points en équipe.

## Règles du jeu

1. Au début du jeu, tous les joueurs se tiennent à égale distance les uns des autres autour du filet. Les joueurs d'une même équipe se tiennent les uns à côté des autres (fig. D).
2. Une fois le ballon en jeu, les joueurs n'ont plus de position fixe.
  - Le ballon peut être joué à 360 degrés sur le filet.
  - Le ballon peut être joué avec toutes les parties du corps sauf les pieds.
  - La balle doit rebondir sur le filet après l'attaque et être réceptionnée par l'équipe adverse.
  - Le ballon ne doit pas être attrapée.
  - Les équipes ne doivent pas s'entraver ou se bloquer mutuellement.
  - La première équipe qui comptabilise 21 points gagne la partie.

## Mise en jeu

- Le joueur qui effectue la mise en jeu doit se tenir à environ 1,80 m du bord du filet (ligne de service).
- Lors de la mise en jeu, au moins un pied doit être au sol.
- Le joueur qui fait face au joueur qui sert réceptionne le ballon.
- La balle est lancée d'au moins 5 cm vers le haut, puis frappée avec une main plate sur le filet en direction de l'équipe adverse.
- Si l'équipe adverse a réceptionné le ballon, celui-ci peut être touché par la même équipe au maximum trois fois avant d'être renvoyé vers le filet.
- Une fois qu'un point a été marqué, le joueur suivant de la même équipe doit servir.
- Si l'équipe qui sert commet une faute, l'équipe adverse marque un point et obtient ensuite le service.

## Attribution des points

- Si le ballon n'a pas été renvoyé après trois touches au filet, l'équipe adverse se voit attribuer un point.

- Si le ballon touche le cadre du filet, il s'agit d'une faute aussi bien pendant le jeu qu'au service. L'équipe adverse marque un point.
- Si le ballon touche le filet deux fois, il s'agit d'une faute de l'équipe qui joue.
- Si la balle roule sur le filet et ne rebondit pas, il s'agit d'une faute. L'équipe adverse marque un point.
- Si la balle touche le sol, l'équipe qui se trouve en jeu perd un point. L'autre équipe obtient le service.

## Infraction

Une infraction ne signifie pas forcément une faute justifiant un point sur le lancer du ballon. Une infraction lors d'une mise en jeu est un coup qui complique inutilement la réception de l'adversaire. Cela se produit souvent de manière non intentionnelle. Par conséquent, seule la deuxième infraction est considérée comme une faute et rapporte un point à l'adversaire.

Les actions suivantes seront considérées comme des infractions :

- Le ballon est lâché ou manqué lors du service.
- Le joueur qui effectue la mise en jeu franchit la ligne de service (environ 1,80 m devant le filet).
- Le ballon est joué à deux mains.
- Un défenseur joue le ballon même si c'est le tour de l'équipe attaquante.
- Quand le ballon rebondit sur le filet, un joueur est touché ou touche ses coéquipiers avec le ballon.
- Un joueur touche le filet et le déplace ou influence la trajectoire de la balle.
- La mise en jeu devrait passer le filet proprement. Si le ballon fait un changement de direction imprévisible (« pocket ») et/ou frappe d'abord le filet, puis le bord et tombe, l'équipe réceptionniste doit dire « faute » avant de prendre le ballon ou qu'il touche le sol.

## Stockage, nettoyage

Lorsque vous n'utilisez pas l'article, rangez-le toujours dans un endroit sec et propre à une température ambiante.

Nettoyez uniquement avec de l'eau puis essuyez avec un chiffon de nettoyage.

IMPORTANT ! Ne jamais laver avec des produits de nettoyage abrasifs.

## Mise au rebut

Éliminez l'article et le matériel d'emballage conformément aux directives locales en vigueur. Le matériel d'emballage tel que les sachets en plastique par exemple ne doivent pas arriver dans les mains des enfants. Conservez le matériel d'emballage hors de portée des enfants.



Ce produit est recyclable. Il est soumis à la responsabilité élargie du fabricant et est collecté séparément.



Éliminez les produits et les emballages dans le respect de l'environnement.



Le code de recyclage est utilisé pour identifier les différents matériaux pour le retour dans le circuit de recyclage.

Le code se compose du symbole de recyclage, qui doit correspondre au circuit de recyclage, et d'un numéro identifiant le matériau.

## Indications concernant la garantie et le service après-vente

L'article a été produit avec grand soin et sous un contrôle constant. DELTA-SPORT HANDELS-KONTOR GmbH accorde au client final privé une garantie de trois ans sur cet article à compter de la date d'achat (période de garantie) conformément aux dispositions suivantes. La garantie ne vaut que pour les défauts de matériaux et de fabrication. La garantie ne couvre pas les pièces soumises à une usure normale, lesquelles doivent donc être considérées comme des pièces d'usure (comme par ex. les piles), de même qu'elle ne couvre pas les pièces fragiles, telles que les interrupteurs, les batteries ou les pièces fabriquées en verre.

Les réclamations au titre de cette garantie sont exclues si l'article a été utilisé de manière abusive ou inappropriée, hors du cadre de son usage ou du champ d'application prévu ou si les instructions de la notice d'utilisation n'ont pas été respectées, à moins que le client final ne prouve que l'article présentait un défaut de matériau ou de fabrication n'étant pas dû à l'une des conditions mentionnées ci-dessus.

Les réclamations au titre de la garantie ne peuvent être adressées pendant la période de garantie qu'en présentant le ticket de caisse original. Veuillez pour cela conserver le ticket de caisse original. Ceci s'applique également aux pièces remplacées et réparées.

Si vous avez des plaintes à formuler, veuillez d'abord contacter le service d'assistance téléphonique ci-dessous ou nous contacter par courrier électronique. Si le cas est couvert par la garantie, nous nous engageons - à notre appréciation - à réparer ou à remplacer l'article gratuitement pour vous ou à vous rembourser le prix d'achat. Aucun autre droit ne découle de la garantie.

Vos droits légaux, en particulier les droits de garantie contre le vendeur concerné, ne sont pas limités par cette garantie.

### Article L217-16 du Code de la consommation

Lorsque l'acheteur demande au vendeur, pendant le cours de la garantie commerciale qui lui a été consentie lors de l'acquisition ou de la réparation d'un bien meuble, une remise en état couverte par la garantie, toute période d'immobilisation d'au moins sept jours vient s'ajouter à la durée de la garantie qui restait à courir. Cette période court à compter de la demande d'intervention de l'acheteur ou de la mise à disposition pour réparation du bien en cause, si cette mise à disposition est postérieure à la demande d'intervention.

Indépendamment de la garantie commerciale souscrite, le vendeur reste tenu des défauts de conformité du bien et des vices rédhibitoires dans les conditions prévues aux articles L217-4 à L217-13 du Code de la consommation et aux articles 1641 à 1648 et 2232 du Code Civil.

### **Article L217-4 du Code de la consommation**

Le vendeur livre un bien conforme au contrat et répond des défauts de conformité existant lors de la délivrance.

Il répond également des défauts de conformité résultant de l'emballage, des instructions de montage ou de l'installation lorsque celle-ci a été mise à sa charge par le contrat ou a été réalisée sous sa responsabilité.

### **Article L217-5 du Code de la consommation**

Le bien est conforme au contrat :

1° S'il est propre à l'usage habituellement attendu d'un bien semblable et, le cas échéant :

- s'il correspond à la description donnée par le vendeur et posséder les qualités que celui-ci a présentées à l'acheteur sous forme d'échantillon ou de modèle ;
- s'il présente les qualités qu'un acheteur peut légitimement attendre eu égard aux déclarations publiques faites par le vendeur, par le producteur ou par son représentant, notamment dans la publicité ou l'étiquetage ;

2° Ou s'il présente les caractéristiques définies d'un commun accord par les parties ou être propre à tout usage spécial recherché par l'acheteur, porté à la connaissance du vendeur et que ce dernier a accepté.

### **Article L217-12 du Code de la consommation**

L'action résultant du défaut de conformité se prescrit par deux ans à compter de la délivrance du bien.

### **Article 1641 du Code civil**

Le vendeur est tenu de la garantie à raison des défauts cachés de la chose vendue qui la rendent impropre à l'usage auquel on la destine, ou qui diminuent tellement cet usage que l'acheteur ne l'aurait pas acquise, ou n'en aurait donné qu'un moindre prix, s'il les avait connus.

### **Article 1648 1er alinéa du Code civil**

L'action résultant des vices rédhibitoires doit être intentée par l'acquéreur dans un délai de deux ans à compter de la découverte du vice.

Les pièces détachées indispensables à l'utilisation du produit sont disponibles pendant la durée de la garantie du produit.

IAN : 384890\_2107

**(FR)** Service France  
Tel. : 0800 919270  
E-Mail : [deltasport@lidl.fr](mailto:deltasport@lidl.fr)

**(BE)** Service Belgique  
Tel. : 070 270 171  
(0,15 EUR/Min.)  
E-Mail : [deltasport@lidl.be](mailto:deltasport@lidl.be)

Gefeliciteerd!

Met uw aankoop hebt u voor een hoogwaardig artikel gekozen. Zorg ervoor dat u voor het eerste gebruik met het artikel vertrouwd raakt.



**Lees hiervoor de volgende gebruiksaanwijzing zorgvuldig door.**

Gebruik het artikel alleen zoals omschreven en voor het aangegeven doel. Bewaar deze gebruiksaanwijzing goed. Geef alle documenten mee als u het artikel aan iemand anders geeft.

## Leveringsomvang (afb. A)

- 1 x net (1)
- 5 x ringelement met nethaken (2)
- 5 x poot (3)
- 3 x bal (4)
- 1 x draagtas (5)
- 1 x gebruiksaanwijzing

## Technische gegevens

Afmetingen: ca. 89 x 89 x 20 cm

Bal diameter: ca. Ø 9 cm



Productiedatum (maand/jaar):  
01/2022

**CE** Hierbij verklaart Delta-Sport Handelskontor GmbH dat dit artikel voldoet aan de volgende basiseisen en de overige ter zake doende bepalingen:

2009/48/EG - Speelgoedrichtlijn

## Beoogd gebruik

Bij het artikel gaat het om een spel voor meerdere spelers.

Het artikel is speelgoed voor kinderen vanaf 5 jaar en ontwikkeld voor particulier gebruik.



## Veiligheidstips

- Te monteren door een volwassene. Let erop dat het artikel en al de bestanddelen resp. componenten alleen in de gemonteerde toestand aan het kind overhandigd worden.
- Kinderen mogen alleen onder toezicht van volwassenen met het artikel spelen.
- Waarschuwing. De verpakings-/bevestigingsmaterialen maken geen onderdeel uit van het speelgoed en moeten uit veiligheidsoverwegingen altijd worden verwijderd voordat kinderen met het artikel gaan spelen.

## Montage

1. Steek het betreffende ringelement (2) in een poot (3) (afb. B).
2. Herhaal de procedure tot alle ringelementen en poten zijn gemonteerd.
3. Trek het net (1) van bovenaf over het betreffende ringelement en haak de netrand van onderaf in de nethaken (2a) (afb. C).

**Aanwijzing:** let erop dat het net voldoende gespannen is. Trek het net over het frame en haak een willekeurige en geschikte netmaas van onderaf in de betreffende nethaak (2a) (afb. C).

4. Pomp de ballen op met een in de handel verkrijgbare balpomp (niet meegeleverd).

## Spel

### Spelvoorbereiding

1. Monteer het net.
2. Vorm twee teams van elk twee spelers.

### Doel van het spel

Gooi de bal zo op het net dat het andere team de bal niet kan aannemen en terugspelen. Het doel van het spel is om als team de meeste punten te behalen.

## Spelregels

1. Aan het begin van de wedstrijd staan alle spelers op gelijke afstanden van elkaar rondom het net. De spelers van hetzelfde team staan naast elkaar (afb. D).
2. Zodra de bal in het spel is, hebben de spelers geen vaste positie meer.
  - De bal kan vanuit alle richtingen op het net worden gespeeld.
  - Behalve met de voeten kan de bal met alle lichaamsdelen worden gespeeld.
  - Nadat de bal voor de aanval is gespeeld, moet deze van het net af springen en daarna door de tegenpartij worden aangenomen.
  - De bal mag niet worden gevangen.
  - De teams mogen elkaar niet doelbewust hinderen of blokkeren.
  - Het team dat als eerste 21 punten behaalt, wint de wedstrijd.

## Service

- De speler die de service speelt, moet op ca. 1,80 m van de netrand (servicelijn) staan.
- Bij de service moet minstens een voet op de grond zijn.
- De speler die tegenover de serveerder staat, neemt de bal aan.
- Bij de service wordt de bal minstens 5 cm opgegooid en vervolgens met een vlakke hand in de richting van de tegenpartij geslagen.
- Als de tegenpartij de bal heeft aangenomen mag de bal max. drie keer door het eigen team worden aangeraakt, voordat de bal terug op het net wordt gespeeld.
- Als een punt is behaald, heeft de volgende speler van hetzelfde team de service.
- Als het serverende team een fout maakt, behaalt de tegenpartij een punt en krijgt dan de service.

## Puntentoekening

- Als de bal na maximaal drie contacten niet op het net is gespeeld, krijgt de tegenpartij een punt.

- Als de bal het netframe raakt, is dit zowel in het spel als bij de service een fout. De tegenpartij behaalt een punt.
- Als de bal het net twee keer raakt, is dit een fout van het spelende team.
- Als de bal op het net rolt en niet ervanaf springt, is dit een fout. De tegenpartij behaalt een punt.
- Als de bal de grond raakt, verliest het team dat op dat moment de bal moet spelen, een punt. Het andere team krijgt de service.

## Overtreding

Een overtreding is bij pitch ball nog niet automatisch een fout die tot een punt leidt. Bij een overtreding bij de service gaat het om een actie waardoor het voor de tegenstander onnodig moeilijk wordt gemaakt om de bal aan te nemen. Dat gebeurt vaak niet met opzet. Daarom wordt pas de tweede overtreding als een fout beschouwd die tot een punt voor de tegenstander leidt.

De volgende acties worden als een overtreding beschouwd:

- De bal valt bij de service op de grond of wordt gemist bij het slaan.
- De speler die de service speelt, stapt over de servicelijn (ca. 1,80 m voor het net).
- De bal wordt met twee handen gespeeld.
- Een verdediger speelt de bal, terwijl het aanvallende team aan de beurt is.
- Nadat de bal van het net af springt, raakt een speler zichzelf of een teamgenoot met de bal.
- Een speler raakt het net aan en verschuift het hierbij of beïnvloedt daardoor de baan van de bal.
- De service moet normaal van het net af springen. Als de bal onverwacht van richting verandert ('pocket') en/of eerst het net en dan de rand raakt, moet het aannemende team "overtreding" roepen, voordat de bal wordt aangenomen of deze de grond raakt.

## Opslag, reiniging

Bewaar het artikel wanneer u dit niet gebruikt altijd droog en schoon op kamertemperatuur. Reinig alleen met water en veeg vervolgens droog met een schoonmaakdoek.  
BELANGRIJK! Reinig nooit met agressieve reinigingsmiddelen.

## Afvalverwerking

Voer het artikel en verpakkingsmaterialen in overeenstemming met actuele lokale voorschriften af. Verpakkingsmaterialen, zoals bv. foliezakjes, horen niet thuis in kinderhanden. Berg het verpakkingsmateriaal buiten het bereik van kinderen op.



Voer de producten en verpakkingen op milieuvriendelijke wijze af.



De recyclingcode dient om verschillende materialen te kenmerken ten behoeve van hergebruik via het recyclingproces.

De code bestaat uit het recyclingsymbool, dat het recyclingproces weerspiegelt, en een getal dat het materiaal identificeert.

## Opmerkingen over garantie en serviceafhandeling

Het artikel werd met de grootste zorgvuldigheid en onder permanent toezicht geproduceerd. De firma DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH verleent particuliere eindklanten op dit artikel drie jaar garantie, te rekenen vanaf de datum van aankoop (garantietermijn) en dit op grond van de volgende bepalingen. De garantie geldt alleen voor materiaal- en verwerkingsfouten. De garantie is niet van toepassing op onderdelen die aan een normale slijtage onderhevig zijn en daarom als niet-slijtvaste onderdelen te beschouwen zijn (bv. batterijen) en evenmin op breekbare onderdelen, bv. schakelaars, accu's of onderdelen die van glas gemaakt zijn.

Uit de garantie voortvloeiende claims zijn uitgesloten als het artikel onvakkundig, verkeerd of niet in het kader van de voorziene bepaling of in het kader van het voorziene gebruiksdoeleinde gebruikt werd of indien richtlijnen in de gebruiksaanwijzing niet in acht genomen werden, tenzij de eindklant aantoonbaar dat er sprake is van een materiaal- of verwerkingsfout die niet op één van de hoger vermelde omstandigheden gebaseerd is.

Uit de garantie voortvloeiende claims kunnen alleen tijdens de garantietermijn op vertoon van de originele kassabon ingediend worden. Gelieve daarom de originele kassabon te bewaren. De garantietermijn wordt door eventuele reparaties op grond van de garantie, wettelijke waarborg of coulance niet verlengd. Dit geldt ook voor vervangen en gerepareerde onderdelen.

Gelieve u bij klachten in eerste instantie tot de hieronder vermelde servicehotline te richten of met ons per e-mail contact op te nemen. Is er sprake van een garantiegeval, dan wordt het artikel door ons – naar onze keuze – voor u gratis gerepareerd, wordt het vervangen of wordt de aankoopsom terugbetaald. Verdere rechten op grond van de garantie bestaan niet. Uw wettelijke rechten, in het bijzonder rechten op garantie tegenover de betreffende verkoper, worden door deze garantie niet beperkt.

IAN: 384890\_2107

- BE** Service België  
Tel.: 070 270 171 (0,15 EUR/Min.)  
E-Mail: [deltasport@lidl.be](mailto:deltasport@lidl.be)
- NL** Service Nederland  
Tel.: 0900 0400223 (0,10 EUR/Min.)  
E-Mail: [deltasport@lidl.nl](mailto:deltasport@lidl.nl)



Gratulujemy!

Decydując się na ten produkt, otrzymują Państwo towar wysokiej jakości. Należy zapoznać się z produktem przed jego pierwszym użyciem.

 **Należy uważnie przeczytać następującą instrukcję użytkowania.**

Produkt ten należy użytkować wyłącznie w opisany sposób oraz zgodnie ze wskazanym przeznaczeniem. Niniejszą instrukcję użytkowania należy przechowywać w bezpiecznym miejscu. Przekazując produkt innej osobie, należy upewnić się, że otrzyma ona także całą dokumentację dotyczącą produktu.


## Zakres dostawy (rys. A)


- 1 x siatka (1)
- 5 x element pierścieniowy z uchwytami na siatkę (2)
- 5 x podpórka (3)
- 3 x piłka (4)
- 1 x torba do przenoszenia (5)
- 1 x instrukcję użytkowania

## Dane techniczne

Wymiary: ok. 89 x 89 x 20 cm

Średnica piłki: Ø 9 cm

 Data produkcji (miesiąc/rok):  
01/2022

 Firma Delta-Sport Handelskontor GmbH oświadcza, że niniejszy produkt spełnia najważniejsze wymagania oraz jest zgodny z podanymi poniżej wytycznymi:

2009/48/WE – dyrektywa w sprawie bezpieczeństwa zabawek

## Użytkowanie zgodne z przeznaczeniem

Ten produkt to gra wieloosobowa.

Ten produkt jest zabawką dla dzieci od 5. roku życia i jest przeznaczony do użytku prywatnego.

## Wskazówki bezpieczeństwa

- Wymagany montaż przez osobę dorosłą. Zadbaj o to, aby artykuł i wszystkie części lub komponenty zostały przekazane dziecku dopiero po jego zmontowaniu.
- Dzieci mogą bawić się tym produktem wyłącznie pod nadzorem dorosłych.
- Ostrzeżenie. Wszystkie materiały służące do opakowania lub mocowania nie stanowią części produktu i przed przekazaniem produktu dzieciom do zabawy należy je usunąć ze względów bezpieczeństwa.

## Montaż

1. Włóż poszczególne elementy pierścieniowe (2) do poszczególnych podpórek (3) (rys. B).
2. Powtórz tę czynność aż wszystkie elementy pierścieniowe i podpórki są zmontowane.
3. Załóż siatkę (1) od góry przez poszczególne elementy pierścieniowe i zahaczyc krawędź siatki od dołu na uchwytach siatki (2a) (rys. C).

**Wskazówka:** upewnić się, że siatka jest odpowiednio napięta. Naciągnąć siatkę na ramę (od góry), po czym od dołu zaczepić dowolne i nadające się do tego oczko o odpowiedni uchwyt na siatkę (2a) (rys. C).

4. Należy napompować piłki za pomocą standardowej pompki do piłek (nie wchodzi w zakres dostawy).

## Rozgrywka

### Przygotowanie rozgrywki

1. Zamontować siatkę.
2. Stworzyć dwie drużyny, po dwóch zawodników każda.

### Cel rozgrywki

Rzucić piłkę na siatkę w taki sposób, aby druga drużyna nie mogła przejąć piłki i z powrotem jej odegrać. Celem rozgrywki jest uzyskanie przez drużynę większej liczby punktów niż drużyna przeciwna.

## Reguły rozgrywki

1. Na początku rozgrywki wszyscy zawodnicy stoją wokół siatki, w równych odstępach od siebie. Zawodnicy tej samej drużyny stoją obok siebie (rys. D).
  2. Jak tylko piłka wchodzi do gry, zawodnicy nie mają już żadnej ustalonej pozycji.
- Piłka może być zagrywana na siatkę pod kątem 360°.
  - Piłka może być zagrywana dowolną częścią ciała, za wyjątkiem stóp.
  - Po kontakcie w atakującej zagrywce piłka musi odbić się od siatki, a następnie jest przyjmowana przez drużynę przeciwną.
  - Piłki nie można łapać.
  - Drużyny nie mogą celowo przeszkadzać sobie lub blokować się nawzajem.
  - Drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 21 punktów, wygra mecz.

## Zagrywka

- Zagrywający zawodnik musi stać w odległości ok. 1,80 m od krawędzi siatki (na linii zagrywki).
- Podczas zagrywki co najmniej jedna stopa musi dotykać ziemi.
- Zawodnik, który znajduje się naprzeciwko zagrywającego zawodnika, przyjmuje piłkę.
- Podczas zagrywki piłka jest podrzucana w górę na wysokość min. 5 cm, a następnie zagrywana płaską dłonią na siatkę w kierunku drużyny przeciwnej.
- Po przejęciu piłki przez drużynę przeciwną, piłka może być dotknięta przez nią maksymalnie trzy razy, aż będzie musiała zostać ponownie zagrana na siatkę.
- Po zdobyciu punktu zagrywa następny zawodnik tej samej drużyny.
- Jeśli zagrywająca drużyna popełni błąd, drużyna przeciwna zdobywa punkt i otrzymuje prawo zagrywki.

## Przyznawanie punktów

- Jeśli piłka nie zostanie zagrana na siatkę po maksymalnie trzech dotknięciach, drużyna przeciwna otrzymuje jeden punkt.

- Jeśli piłka trafi w krawędź siatki, jest to błąd zarówno podczas trwającej gry, jak i podczas zagrywki. Drużyna przeciwna otrzyma wtedy jeden punkt.
- Jeśli piłka dwa razy dotknie siatki, jest to błąd drużyny posiadającej piłkę.
- Jeśli piłka kręci się na siatce i nie odbija się, jest to błąd. Drużyna przeciwna otrzyma wtedy jeden punkt.
- Jeśli piłka dotknie podłogi, aktualnie posiadająca ją drużyna traci jeden punkt. Drużyna przeciwna otrzymuje prawo zagrywki.

## Faul

Faul popełniony w grze Pitch Ball nie oznacza automatycznie błędu powodującego przyznanie/utrata punktu. O faulu podczas zagrywki mówi się wtedy, gdy dane zagranie niepotrzebnie utrudnia przeciwnikowi odebranie piłki. Często jest to niezamierzone. Dlatego dopiero drugi taki błąd jest traktowany jako faul i prowadzi do przyznania punktu przeciwnikowi.

Następujące zagrania są traktowane jako faul:

- Piłka zostaje upuszczona podczas zagrywki lub zawodnik nie trafia w nią.
- Zagrywający zawodnik przekracza linię zagrywki (znajdującą się w odległości ok. 1,80 m od siatki).
- Piłka jest zagrywana dwiema rękami.
- Obrońca zagrywa piłkę, chociaż jest teraz kolej drużyny atakującej.
- Po odbiciu się piłki od siatki zawodnik trafia piłką w siebie samego lub w kolegę z drużyny.
- Zawodnik dotyka siatki i w ten sposób ją przesuwa lub zmienia lot piłki.
- Zagrywka powinna czysto odbijać się od siatki. Kiedy piłka niespodziewanie zmienia kierunek lotu (tzw. „pocket”) i/lub najpierw trafia w siatkę, a następnie trafia w krawędź siatki i spada, drużyna odbierająca zagrywkę musi powiedzieć „faul” przed odebraniem piłki lub zanim dotknie ona podłoga.

## Przechowywanie, czyszczenie

Podczas nieużywania należy zawsze przechowywać produkt w suchym i czystym miejscu, w temperaturze pokojowej.

Czyścić wyłącznie wodą, a następnie wytrzeć do sucha ściereczką.

**WAŻNE!** Nie czyścić przy użyciu ostrych środków czyszczących.

## Uwagi odnośnie recyklingu

Artykuł oraz materiały opakowaniowe należy usunąć zgodnie z aktualnymi przepisami obowiązującymi w danym miejscu. Materiały opakowaniowe, jak np. worki foliowe nie powinny znaleźć się w rękach dzieci. Materiał opakowaniowy należy przechowywać w miejscu niedostępnym dla dzieci.



Zutylizować produkt i opakowanie w sposób przyjazny dla środowiska.



Kod materiału do recyklingu służy do oznaczenia różnych materiałów przeznaczonych do zwrotu do przetwórstwa wtórnego (recyklingu). Kod składa się z symbolu, który powinien odzwierciedlać cykl odzysku, oraz numeru oznaczającego materiał.

## Wskazówki dotyczące gwarancji i obsługi serwisowej

Artykuł został wyprodukowany z najwyższą starannością i pod stałą kontrolą. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH przyznaje klientowi końcowemu na niniejszy artykuł trzy lata gwarancji od daty zakupu (okres gwarancyjny) z zastrzeżeniem poniższych postanowień. Gwarancja dotyczy wyłącznie wad materiałowych i wad wykonania. Gwarancja nie obejmuje części, które podlegają normalnemu zużyciu i z tego względu należy je traktować jako części zużywalne (np. baterie) i nie obejmuje części kruchych, np. przełączników, akumulatorów ani części wykonanych ze szkła.

Wyklucza się roszczenia z tytułu niniejszej gwarancji w przypadku użycia artykułu w sposób niewłaściwy lub sprzeczny z jego przeznaczeniem lub w sposób wykraczający poza przewidziane przeznaczenie lub poza przewidziany zakres użytkowania lub jeśli wytyczne zawarte w instrukcji obsługi nie były przestrzegane, chyba że klient końcowy udowodni istnienie wady materiałowej lub wady wykonania, która nie wynika z podanych wyżej przyczyn.

Roszczenia z tytułu gwarancji można zgłaszać wyłącznie w okresie gwarancyjnym za okazaniem oryginalnego dowodu zakupu. Prosimy zatem zachować oryginalny dowód zakupu! W przypadku jakichkolwiek reklamacji prosimy skontaktować się z nami najpierw za pośrednictwem podanej poniżej infolinii serwisowej lub drogą e-mailową. W przypadku objętym gwarancją artykuł zostanie – według naszego uznania – bezpłatnie naprawiony, wymieniony lub nastąpi zwrot ceny zakupu. Z gwarancji nie wynikają żadne inne prawa. Niniejsza gwarancja nie ogranicza Państwa ustawowych praw, w szczególności roszczeń gwarancyjnych wobec danego sprzedawcy.

W przypadku wymiany części lub całego artykułu okres gwarancji przedłuża się o trzy lata zgodnie z art. 581 § 1 kodeksu cywilnego. Po upływie czasu gwarancji powstałe naprawy są płatne.

IAN: 384890\_2107

**PL** Serwis Polska  
Tel.: 22 397 4996  
E-Mail: [deltasport@lidl.pl](mailto:deltasport@lidl.pl)

Srdečně blahopřejeme!

Svým nákupem jste se rozhodli pro kvalitní výrobek. Před prvním použitím se prosím seznamte s tímto výrobkem.

### **Pozorně si přečtete následující návod k použití.**

Použijte tento výrobek pouze tak, jak je popsáno, a pro uvedené účely. Uchovejte si tento návod k použití pro budoucí použití. Pokud výrobek předáte třetí osobě, předejte jí i veškerou dokumentaci.


## **Obsah balení (obr. A)**


- 1 x síť (1)
- 5 x prstencový prvek s upevněním sítě (2)
- 5 x stojná noha, vpředu (3)
- 3 x míč (4)
- 1 x taška k nošení (5)
- 1 x návod k použití

## **Technické údaje**

Rozměry: cca 89 x 89 x 20 cm

Průměr míče: cca Ø 9 cm

 Datum výroby (měsíc/rok):  
01/2022

 Společnost Delta-Sport Handelson-  
tor GmbH tímto prohlašuje, že tento  
výrobek je v souladu s následujícími základními  
požadavky a ostatními příslušnými ustanoveními:  
2009/48/ES – Směrnice o bezpečnosti hraček

## **Použití dle určení**

Výrobek je hrou pro více hráčů.  
Tento výrobek je hračka pro děti od 5 let, je  
určen jen pro soukromé použití.

## **Bezpečnostní pokyny**

- Nutné sestavení hračky dospělou osobou.  
Dbejte na to, aby výrobek a veškeré součásti  
resp. komponenty byly dítěti předány pouze  
ve smontovaném stavu.
- Děti si mohou hrát s výrobkem pouze pod  
dohledem dospělé osoby.
- Upozornění. Veškeré obalové/upevňovací  
materiály nejsou součástí výrobku a musí být  
z bezpečnostních důvodů odstraněny předtím,  
než si děti s výrobkem začnou hrát.

## **Sestavení**

1. Zastrčte příslušný prstencový prvek (2) do  
stojné nohy (3) (obr. B).
2. Opakujte proces, dokud nejsou všechny  
prstencové prvky a stojné nohy namontovány.
3. Vytáhněte síť (1) shora přes příslušný prstenco-  
vý prvek a zavěste okraj sítě hranu upevnění  
sítě (2a) zespodu (obr. C).

**Upozornění:** Dávejte pozor, aby byla síť  
dostatečně napjatá. Vytáhněte síť shora přes  
příslušný prstencový prvek a zavěste okraj sítě  
hranu upevnění sítě (2a) zespodu (obr. C).

4. Nafoukněte míče pomocí běžného míčového  
čerpadla (není součástí balení).

## **Hra**

### **Příprava ke hře**

1. Sestavte síť.
2. Utvořte dva týmy, každé se dvěma hráči.

### **Cíl hry**

Hodte míč na síť tak, aby druhý tým nemohl míč  
přijmout a zahrát ho zpátky. Cílem hry je získat  
jako tým nejvyšší počet bodů.

## Pravidla hry

1. Na začátku hry stojí všichni hráči v rovnoměrných odstupech kolem sítě. Hráči stejného družstva stojí vedle sebe (obr. D).
2. Jakmile je míč ve hře, nemají hráči žádnou pevnou pozici.
  - Míč může být nahanán na síť ve 360 stupních.
  - Míč můžete na síť nahrát všemi částmi těla, s výjimkou nohou.
  - Míč musí po útku odskočit od sítě a poté musí být převzatý nepřátelským týmem.
  - Míč se nesmí chytit.
  - Týmy si nesmějí cíleně bránit nebo se blokovat.
  - Tým, který docílil 21 bodů, vyhrává hru.

## Podání

- Hráč, který provádí podání, musí stát cca 1,80 m od okraje sítě (linie dopadu).
- Při podání musí zůstat aspoň jedna noha na zemi.
- Hráč, který stojí před nahazujícím, přijímá míč.
- Při podání se míč vyhodí nejméně 5 cm do výšky a pak se hodí plochou rukou na síť ve směru protihráčského mužstva.
- Pokud tým protihráče míč přijme, může se vlastní tým míče maximálně třikrát dotknout, dokud není míč nahanán zpět na síť.
- Po docílení jednoho bodu má podání další hráč stejného týmu.
- Pokud podávající tým udělá chybu, získá soupeřův tým bod a obdrží podání.

## Udílání bodů

- Pokud se míč nejpozdji po třech dotycích nenahraje na síť, obdrží tým protihráče jeden bod.

- Pokud míč zasáhne síťový rám, jedná se o chybu jak ve hře, tak i v nadhození. Protihráčský tým získá bod.
- Pokud se míč dotkne sítě dvakrát, je to chyba hrajícího týmu.
- Pokud se míč po síti roluje a nevyскоčí, jedná se o chybu. Protihráčský tým získá bod.
- Pokud se míč dotýká země, tým, který je momentálně na tahu, ztratí jeden bod. Druhý tým získá podání.

## Faul

Faul při nadhozu automaticky ještě neodpovídá chybě, která způsobuje ztrátu bodu. U faulu při podání jde o herní tah, který soupeři výrazně sťažuje převzetí. Toto stává běžně, ale ne úmyslně. Proto je pouze druhý faul považován za chybu a vede k získání bodu pro soupeře.

Jako faul jsou vyhodnocené následující akce:

- Míč se při předání nechá spadnout nebo se při odpalu mine.
- Hráč, který provádí podání, přejde linii podání (cca 1,80 m před sítí).
- Míč se odehraje dvěma rukama.
- Obránce odehraje míč, i když je na řadě útočný tým.
- Poté, co míč odskočí ze sítě, hráč s míčem zasáhne sebe nebo svého spoluhráče.
- Hráč se dotýká sítě a přitom ji posune nebo ovlivňuje dráhu letu míče.
- Podání by mělo od sítě čistě odskočit. Pokud míč způsobí nepředvídatelnou změnu směru („kapsa“) a/nebo nejprve trefí síť a poté okraj a spadne, musí přijímající tým říct „faul“ předtím, než míč přijme nebo se míč dotkne země.

## Uskladnění, čištění

Pokud výrobek nepoužíváte, skladujte jej vždy suchý a čistý při pokojové teplotě. Čistěte pouze vodou a následně otřete do sucha hadříkem.

**DŮLEŽITÉ!** K čištění nikdy nepoužívejte agresivní čisticí prostředky.

## Pokyny k likvidaci

Výrobek a obalový materiál likvidujte do odpadu podle aktuálních místních předpisů. Obalový materiál, jako např. fóliové sáčky, nepatří do dětských rukou. Obalový materiál uchovávejte z dosahu dětí.



Zlikvidujte produkty a balení ekologicky.



Recyklační kód identifikuje různé materiály pro recyklaci. Kód se skládá z recyklačního symbolu - který indikuje recyklační cyklus - a čísla identifikujícího materiál.

## Pokyny k záruce a průběhu služby

Výrobek byl vyroben s velkou péčí a za stálé kontroly. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH poskytuje koncovým privátním zákazníkům na tento výrobek tři roky záruky od data nákupu (záruční lhůta) podle následující ustanovení. Záruka se týká pouze vad materiálu a závad ve zpracování. Záruka se nevztahuje na díly, které podléhají normálnímu opotřebením, a proto je nutné na ně pohlížet jako na rychle opotřebitelné díly (např. baterie), a na křehké díly, např. vypínače, akumulátory nebo díly vyrobené ze skla.

Nároky z této záruky jsou vyloučeny, pokud výrobek byl používán neodborně nebo nedovoleným způsobem nebo nikoli v rámci stanoveného účelu určení nebo předpokládaného rozsahu používání nebo nebyla dodržena zadání v návodu k obsluze, ledaže by koncový zákazník prokázal, že existuje vada materiálu nebo došlo k chybě ve zpracování, které nevyplývají z některé výše uvedených okolností.

Nároky ze záruky lze uplatnit pouze v rámci záruční lhůty po předložení originálního pokladního dokladu. Proto si prosím uschovejte originál pokladního dokladu. Doba záruky se neprodlužuje případnými opravami na základě záruky, zákonné záruky nebo kulance. Totéž platí také pro vyměněné a opravené díly.

Při reklamaci se prosím obraťte na níže uvedenou horkou linku servisu nebo se s námi spojte e-mailem. Pokud se vyskytne případ reklamace, výrobek Vám - dle naší volby - bezplatně opravíme, vyměníme nebo Vám vrátíme kupní cenu. Další práva ze záruky nevznikají.

Vaše zákonná práva, zejména nároky na zajištění záruky vůči konkrétnímu prodejci, nejsou touto zárukou omezena.

IAN: 384890\_2107



Servis Česko

Tel.: 800143873

E-Mail: [deltasport@lidl.cz](mailto:deltasport@lidl.cz)

Blahoželáme!

Svojím nákupom ste sa rozhodli pre kvalitný výrobok. Pred prvým použitím sa s výrobkom dôkladne oboznámte.

 **Pozorne si prečítajte tento návod na používanie.**


Výrobok používajte len uvedeným spôsobom a na uvedený účel. Tento návod na používanie si dobre uschovajte. Pri odovzdávaní výrobku tretej osobe odovzdajte s výrobkom aj všetky podklady.


## Rozsah dodávky (obr. A)

- 1 x sieť (1)
- 5 x prvok kruhu s držiakmi na sieť (2)
- 5 x nastavovacia noha (3)
- 3 x lopta (4)
- 1 x taška na nosenie (5)
- 1 x návod na používanie

## Technické údaje

Rozmery: cca 89 x 89 x 20 cm  
Priemer lopty: cca Ø 9 cm

 Dátum výroby (mesiac/rok):  
01/2022

 Spoločnosť Delta-Sport Handelskontor GmbH týmto vyhlasuje, že tento výrobok je v súlade s nasledujúcimi základnými požiadavkami a ostatnými príslušnými ustanoveniami:

2009/48/ES – Smernica o bezpečnosti hračiek

## Určené použitie

U výrobku sa jedná o hru pre viacerých hráčov. Tento výrobok je hračka pre deti od 5 rokov a bol vyvinutý pre použitie v súkromnej oblasti.

## Bezpečnostné pokyny

- Vyžaduje sa dohľad dospelých. Dávajte pozor na to, aby sa dieťaťu odovzdal výrobok a všetky jeho súčasti príp. komponenty len v zmontovanom stave.
- Deti sa s výrobkom môžu hrať len pod dohľadom dospelšej osoby.
- Upozornenie. Všetky obalové/upevňovacie materiály nie sú súčasťou hračky a musia byť z bezpečnostných dôvodov vždy odstránené predtým, než sa výrobok dá defom na hranie.

## Montáž

1. Vložte príslušný prvok kruhu (2) do nastavovacej nohy (3) (obr. B).
2. Opakujte proces, kým sa namontujú všetky prvky kruhu a nastavovacie nohy.
3. Natiahnite sieťku (1) zhora cez príslušný prvok kruhu a zakvačte okraj siete zospodu do držiakov siete (2a) (obr. C).

**Upozornenie:** Dbajte na to, aby sieť mala dostatočné pnutie. Pretiahnite sieť cez rám a ľubovoľné, vhodné oko siete zaháknite zospodu do príslušného držiaka siete (2a) (obr. C).

4. Nafúkajte lopty so štandardnou pumpou pre lopty (nie je v rozsahu dodávky).

## Hra

### Príprava na hru

1. Založte sieť.
2. Vytvorte dva tímy s dvomi hráčmi.

### Cieľ hry

Hoďte loptu na sieť tak, aby druhý tím nemohol loptu prevziať a vrátiť ju späť. Cieľom hry je získať za tím najviac bodov.

## Pravidlá hry

1. Na začiatku hry stoja okolo siete všetci hráči vzájomne v rovnakých rozostupoch. Hráči toho istého tímu stoja vedľa (obr. D).
2. Akonáhle je lopta v hre, hráči nemajú stáť pozíciu.
  - Lopta sa môže hrať na sieti v 360 stupňoch.
  - Lopta sa môže hrať so všetkými časťami tela okrem nôh.
  - Lopta sa musí po útoky odraziť od siete a potom sa musí prijať tímom protivníka.
  - Lopta sa nesmie chytiť.
  - Tímy sa nesmú cielene obmedzovať alebo blokovať.
  - Tím, ktorý ako prvý dosiahol 21 bodov, vyhrá hru.

## Podanie

- Hráč, ktorý podáva, musí stáť cca 1,80 m od okraja siete (čiara podania).
- Pri podaní musí byť aspoň jedna noha na zemi.
- Hráč, ktorý stojí oproti podávajúcemu, prevezme loptu.
- Pri podaní sa lopta vyhodí do výšky najmenej 5 cm a potom sa udrie plochou ruky na sieť v smere tímu protivníka.
- Ak protivnícky tím prevezme loptu, môže sa lopty dotknúť max. trikrát, kým loptu vráti späť na sieť.
- Po dosiahnutí bodu má podanie ďalší hráč toho istého tímu.
- Ak podávajúcí tím urobí chybu, tím protivníka dosiahne jeden bod a potom získava podanie.

## Udeľovanie bodov

- Ak lopta nie je po najmenej troch dotykoch hraná na sieť, tím protivníka získava jeden bod.

- Ak lopta zasiahne rám siete, je to chyba v hre aj pri podaní. Tím protivníka dosiahol jeden bod.
- Ak sa lopta dotkne siete dvakrát, je to chyba hrajúceho tímu.
- Ak sa lopta letí na sieť a nevyskočí, je to chyba. Tím protivníka dosiahol jeden bod.
- Ak sa lopta dotkne zeme, tím, ktorý má aktuálne svoju hru, stráca jeden bod. Druhý tím získava podanie.

## Faul

Faul pri hre Pitch Ball automaticky ešte nezodpovedá chybe strácajúcej bod. Pri faule pri podaní sa jedná o herný úder, ktorý protivníkovi neprospešne sťažuje chytenie. To sa deje často nie úmyselne. Preto sa len druhý faul považuje za chybu a vedie k bodu pre súpera.

Nasledujúce akcie sú považované za faul:

- Ak sa lopta pri podaní nechá spadnúť alebo sa pri údere minie.
- Hráč, ktorý urobí podanie, prekročí čiaru podania (cca 1,80 m pred sieťou).
- Lopta sa zahrá s dvoma rukami.
- Obranca zahrá loptu, aj keď na rade je útočiaci tím.
- Potom čo sa lopta odrazí od siete, trafi hráča s loptou samotného alebo jeho tímového spoluhráča.
- Hráč sa dotkne siete a posunie pritom alebo ovplyvní pritom dráhu letu lopty.
- Podanie by malo od siete čisto odskočiť. Ak lopta urobí nepredvídateľnú zmenu smeru („pocket“) a/alebo trafi najprv sieť a potom okraj a spadne dole, musí prijímajúci tím musí povedať „faul“ skôr, než prijme loptu alebo sa táto dotkne zeme.



## Skladovanie, čistenie

Pri nepoužívaní skladujte výrobok vždy suchý a čistý pri izbovej teplote. Čistíte iba vodou a následne utrite dosucha čistiacou handričkou. **DÔLEŽITÉ!** Výrobok nikdy nečistite ostrými čistiacimi prostriedkami.

## Pokyny k likvidácii

Výrobok a obalový materiál zlikvidujte v súlade s aktuálnymi miestnymi predpismi. Obalový materiál, ako napr. fóliové vrecúško nepatrí do rúk detí. Obalový materiál uschovajte mimo dosahu detí.



Výrobky a obaly likvidujte ekologickým spôsobom.



Recyklačný kód slúži na označenia rôznych materiálov na navrátenie do obehu opätovného využitia.

Kód sa skladá z recyklačného symbolu - ktorý má odzrkadľovať zhodnotenie recyklačného obehu - a číslo označujúce materiál.

## Pokyny k záruke a priebehu servisu


Výrobok bol vyrobený veľmi starostlivo a pod stálou kontrolou. Na tento výrobok poskytuje DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH súkromným koncovým užívateľom trojročnú záruku odo dňa kúpy (záručná lehota) po splnení nasledovných podmienok. Záruka platí len na chyby materiálu a spracovania. Záruka sa netýka dielov, ktoré podliehajú bežnému opotrebeniu a preto ich možno považovať za opotrebitelné diely (napr. batérie), ako aj krehkých dielov, napr. vypínače, akumulátory alebo diely, ktoré sú vyrobené zo skla.

Nároky z tejto záruky zanikajú, keď sa výrobok používal neodborne alebo nesprávne, mimo určenia na používanie alebo určeného rozsahu používania alebo neboli dodržané pokyny návodu na obsluhu, s výnimkou, že koncový užívateľ preukáže, že ide o chybu materiálu alebo spracovania, ktorá nebola spôsobená niektorou z hore uvedených okolností.

Záruku je možné uplatniť len počas záručnej lehoty po predložení originálu pokladničného dokladu. Originál pokladničného dokladu preto prosím uschovajte. Záručná doba sa kvôli prípadným záručným opravám, zákonnej záruke alebo ako obchodné gesto nepredlžuje. Platí to aj pre vymenené a opravené diely.

Pri reklamáciách sa prosím najskôr obráťte na dole uvedenú Service-Hotline alebo sa s nami spojte prostredníctvom e-mailu. Ak sa jedná o záručný prípad, výrobok – podľa našej voľby – bezplatne opravíme, vymeníme alebo vrátime kúpnu cenu. Ďalšie práva zo záruky nevyplývajú. Vaše zákonné práva, hlavne nároky na záručné plnenie voči príslušnému predajcovi, nie sú touto zárukou obmedzené.

IAN: 384890\_2107

 Servis Slovensko  
Tel.: 0850 232001  
E-Mail: [deltasport@lidl.sk](mailto:deltasport@lidl.sk)

¡Enhorabuena!

Con su compra se ha decidido por un artículo de gran calidad. Familiarícese con el artículo antes de usarlo por primera vez.

 **Para ello, lea detenidamente las siguientes instrucciones de uso.**

Use el artículo solo de la forma descrita y para los campos de aplicación indicados. Conserve estas instrucciones de uso a buen recaudo. Entregue todos los documentos en caso de traspasar el artículo a terceros.


## Alcance de suministro (Fig. A)


- 1 red (1)
- 5 elementos de aro con soportes para la red (2)
- 5 patas de apoyo (3)
- 3 pelotas (4)
- 1 bolsa de transporte (5)
- 1 instrucciones de uso

## Datos técnicos

Dimensiones: aprox. 89 x 89 x 20 cm

Diámetro de la pelota: aprox. Ø 9 cm

 Fecha de fabricación (mes/año):  
01/2022

 Por la presente, Delta-Sport Handelskontor GmbH declara que este artículo cumple con los siguientes requisitos básicos y las disposiciones pertinentes:

2009/48/CE – Directiva sobre la seguridad de los juguetes

## Uso previsto

El artículo es un juego para varios jugadores. Este artículo es un juguete para niños a partir de 5 años de edad y ha sido desarrollado para uso privado.

## Indicaciones de seguridad

- Se requiere ensamblaje por un adulto. Tenga cuidado de entregar el artículo y todos sus partes o componentes al niño únicamente una vez ensamblados.
- Los niños solamente deben jugar con el artículo bajo la supervisión de un adulto.
- Advertencia. Los materiales de embalaje y sujeción no forman parte del juguete y, por motivos de seguridad, se deben retirar antes de dar el artículo a los niños para que jueguen.

## Montaje

1. Inserte cada elemento de aro (2) en una pata de apoyo (3) (Fig. B).
2. Repita el proceso hasta que todos los elementos de aro y patas de apoyo estén montados.
3. Extienda la red (1) desde arriba sobre cada elemento de aro y enganche el borde de la red desde abajo en los soportes de red (2a) (Fig. C).

**Nota:** Asegúrese de que la red tenga suficiente tensión. Extienda la red sobre el marco y enganche una malla cualquiera que sea adecuada desde abajo en cada soporte de red (2a) (Fig. C).

4. Infle las pelotas con una bomba de pelotas convencional (no incluida en el alcance de suministro).

## Juego

### Preparación del juego

1. Monte la red.
2. Forme dos equipos de dos jugadores cada uno.

### Objetivo del juego

Lance la pelota a la red de tal manera que el otro equipo no pueda recibirla y devolverla. El objetivo del juego es lograr más puntos como equipo.

## Reglas del juego

1. Al principio de la partida, todos los jugadores están colocados alrededor de la red con una distancia uniforme entre ellos. Los jugadores del mismo equipo están uno al lado de otro (Fig. D).
2. En cuanto la pelota esté en juego, los jugadores dejan de ocupar una posición fija.
  - La pelota se puede jugar sobre la red en 360 grados.
  - La pelota se puede jugar con todas las partes del cuerpo, excepto los pies.
  - Después del contacto de ataque, la pelota debe rebotar en la red y ser jugada posteriormente por el equipo contrario.
  - No se permite sujetar la pelota.
  - Los equipos no se deben obstaculizar o bloquear intencionadamente.
  - El primer equipo en alcanzar 21 puntos gana la partida.

## Saque

- El jugador que realiza el saque debe estar a una distancia de aprox. 1,80 m del borde de la red (línea de saque).
- Durante el saque siempre se debe mantener, al menos, un pie en el suelo.
- El jugador que se encuentra enfrente del que realiza el saque recibe la pelota.
- Para el saque, la pelota se tira al menos 5 cm al aire y se golpea luego con la mano abierta sobre la red en dirección al equipo contrario.
- Una vez que el equipo contrario haya recibido la pelota, puede tocarla un máximo de tres veces antes de volver a jugarla hacia la red.
- Cuando se haya conseguido un punto, el saque pasa al siguiente jugador del mismo equipo.
- Si el equipo que realiza el saque comete un error, el equipo contrario consigue un punto y pasa a tener el saque.

## Sistema de puntuación

- En caso de no jugar la pelota a la red después de un máximo de tres toques, el equipo contrario consigue un punto.

- Si la pelota toca en el marco de la red, cuenta como un error, tanto durante el juego como en el saque. El equipo contrario consigue un punto.
- Si la pelota toca la red doblemente, cuenta como un error del equipo que está jugando.
- Si la pelota rueda en la red en lugar de rebotar, cuenta como un error. El equipo contrario consigue un punto.
- Si la pelota toca el suelo, el equipo que está haciendo la jugada pierde un punto. El saque pasa al otro equipo.

## Falta

En el pitchball, una falta no corresponde automáticamente a un error que causa la atribución de un punto. Una falta durante el saque es una jugada que dificulta innecesariamente la recepción de la pelota por parte del equipo contrario. Con frecuencia, esto no se hace intencionadamente. Por este motivo, solo la segunda falta cuenta como un error y se concede un punto al equipo contrario.

Las siguientes acciones se consideran como faltas:

- Se deja caer la pelota durante el saque o se falla al golpearla.
- El jugador que realiza el saque sobrepasa la línea de saque (aprox. 1,80 m del borde de la red).
- La pelota se juega con ambas manos.
- Un defensa juega la pelota a pesar de que sea el turno del equipo atacante.
- Cuando la pelota haya rebotado en la red, un jugador da con la pelota a sí mismo o a su compañero de equipo.
- Un jugador toca la red, desplazándola o influyendo en la trayectoria de la pelota.
- El saque debería rebotar limpiamente en la red. Si la pelota realiza un cambio de dirección imprevisible («pocket») y/o toca primero la red y después el borde y se cae, el equipo que recibe debe decir «falta» antes de recibir la pelota o de que esta toque el suelo.

## Almacenamiento, limpieza

Si no va a utilizarlo, almacene siempre el artículo seco y limpio y a temperatura ambiente. Limpie solo con agua y después seque con un paño de limpieza.  
¡IMPORTANTE! No lo limpie con productos de limpieza agresivos.

## Indicaciones para la eliminación

Elimine el artículo y el material de embalaje conforme a la normativa legal local en la actualidad. No deje material de embalaje, como bolsas de plástico, en manos de niños. Guarde el material de embalaje en un lugar inaccesible para éstos.



Deseche los productos y embalajes de manera respetuosa con el medio ambiente.



El código de reciclaje sirve para identificar diversos materiales para reincorporarlos en el ciclo de reciclaje.

El código consta del símbolo de reciclaje, el cual debe reflejar el ciclo de recuperación, y de un número que identifica el material.

## Indicaciones relativas a la garantía y la gestión de servicios

El artículo ha sido fabricado con gran esmero y sometido a controles constantes. Para el mismo, DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH ofrece a los clientes finales particulares una garantía de tres años a contar desde la fecha de compra (periodo de garantía) con arreglo a las condiciones que se exponen a continuación.

La garantía tiene validez únicamente para fallos del material y fabricación. La garantía no cubre las piezas sometidas a un desgaste normal, las cuales se consideran piezas de desgaste (p. ej., pilas) así como tampoco piezas frágiles como, p. ej., interruptores, baterías o piezas fabricadas en vidrio o cristal.

Se excluyen derechos derivados de esta garantía, si se ha realizado un uso incorrecto o abusivo del artículo o que no se encuentre dentro del marco del uso o ámbito de uso previstos o si no se ha observado lo recogido en el manual de instrucciones, a no ser que el cliente final demuestre que existen fallos del material o fabricación no derivados de una de las circunstancias expuestas anteriormente.

Las demandas derivadas de la garantía sólo podrán presentarse dentro del periodo de garantía exhibiendo el comprobante de compra original. Le rogamos, por ello, que conserve el comprobante de compra original. El periodo de garantía no se verá prolongado por ningún tipo de reparación realizada con motivo de la garantía, la garantía legal o como gesto de buena voluntad. Esto se aplica también a las piezas sustituidas o reparadas.

Por favor, dirija sus quejas primero a la línea telefónica del servicio de atención al cliente que se indica a continuación o póngase en contacto con nosotros por correo electrónico. Si el caso está cubierto por la garantía, a nuestra elección, repararemos o cambiaremos gratuitamente el artículo o le restituiremos el precio de compra del mismo. De la garantía no se derivan otros derechos.

Esta garantía no limitará sus derechos legales, especialmente los derechos de garantía frente al vendedor correspondiente.

IAN: 384890\_2107

**ES** Servicio España  
Tel.: 900 984 989  
E-Mail: [deltasport@lidl.es](mailto:deltasport@lidl.es)

Hjertelig tillykke!

Du har valgt at købe et kvalitetsprodukt. Lær produktet at kende, inden du bruger det første gang.

 **Det gør du ved at læse nedenstående brugervejledning omhyggeligt.**

Brug kun produktet som beskrevet og til de angivne anvendelsesområder. Opbevar denne brugervejledning et sikkert sted. Udlever også alle dokumenter, hvis produktet videregives til en tredjepart.


## Leveringsomfang (fig. A)


- 1 x net (1)
- 5 x ringled med hetholdere (2)
- 5 x ben (3)
- 3 x bold (4)
- 1 x bæretaske (5)
- 1 x brugervejledning

## Tekniske data

Mål: ca. 89 x 89 x 20 cm

Bolddiameter: ca. Ø 9 cm

 Fremstillingsdato (måned/år):  
01/2022

 Hermed erklærer Delta-Sport Handelskontor GmbH, at denne artikel er i overensstemmelse med følgende grundlæggende krav og de øvrige gældende bestemmelser:

2009/48/EF - legetøjsdirektiv

## Bestemmelsesmæssig brug

Produktet er et spil til flere spillere.

Produktet er legetøj beregnet til børn fra 5 år og er udviklet til privat brug.

## Sikkerhedsanvisninger

- Samling skal foretages af en voksen. Sørg for, at artiklen og alle dele eller komponenter kun udleveres til barnet i samlet tilstand.
- Børn må kun lege med produktet under opsyn af voksne.
- Advarsel. Alt emballage-/fastgøringsmateriale betragtes ikke som en del af legetøjet og skal af sikkerhedsmæssige årsager altid fjernes, før produktet gives til børn til at lege med.

## Opstilling

1. Stik et ringled (2) ind i et ben (3) (fig. B).
2. Gentag fremgangsmåden, indtil alle ringled og ben er monteret.
3. Træk nettet (1) over det pågældende ringled oppefra, og hæng kanten af nettet fast i netholderne (2a) nedefra (fig. C).

**Bemærk:** Sørg for, at nettet er stramt nok. Træk nettet over rammen, og hæng en valgfri, egnet netmaske fast i den pågældende netholder (2a) nedefra (fig. C).

4. Pump boldene op med en almindelig boldpumpe (medfølger ikke ved levering).

## Spil

### Forberedelse af spillet

1. Saml nettet.
2. Lav to hold med hver to spillere.

### Målet med spillet

Kast bolden på nettet, så det andet hold ikke kan nå den og spille den tilbage. Målet med spillet er at få flest point som hold.

## Spilleregler

1. Ved spillets start stå alle spillere rundt om nettet med samme afstand mellem hinanden. Spillerne på samme hold står ved siden af hinanden (fig. D).
2. Så snart bolden er i spil, har spillerne ingen faste positioner.
  - Bolden kan spilles på nettet fra 360 grader.
  - Bolden må spilles med alle kropsdele undtagen fødderne.
  - Bolden skal efter angrebskontakten springe op fra nettet og derefter modtages af modstanderholdet.
  - Bolden må ikke gribes.
  - Holdene må ikke hindre eller blokere hinanden med vilje.
  - Det første hold som når 21 point, vinder spillet.

## Serv

- Spilleren som server, skal stå ca. 1,80 m fra netkanten (servelinje).
- Mindst én fod skal røre jorden under serveren.
- Spilleren som står over for serveren, modtager bolden.
- Ved serveren bliver bolden kastet mindst 5 cm op og derefter slået på nettet med flad hånd i retning mod modstanderholdet.
- Når modstanderholdet har modtaget bolden, må bolden maks. berøres tre gange inden for holdet, inden bolden sendes tilbage på nettet.
- Når et hold har fået et point, skal næste spiller på holdet serve.
- Hvis det servende hold laver en forseelse, får modstanderholdet et point og får også serveren.

## Tildeling af point

- Hvis bolden ikke spilles ind på nettet senest efter tre berøringer, får modstanderholdet et point.

- Hvis bolden rammer netrammen, er det en forseelse, både under spillet og ved serveren. Modstanderholdet får et point.
- Hvis bolden rammer nettet to gange, er det en forseelse af holdet, der rørte bolden sidst.
- Hvis bolden ruller på nettet og ikke springer op, er det en forseelse. Modstanderholdet får et point.
- Hvis bolden rører jorden, mister holdet, som skal ramme bolden, et point. Det andet hold får serveren.

## Fejl

En fejl er ikke automatisk en pointgivende forseelse i pitch ball. En fejl under serveren er, hvis bolden spilles på en måde, som gør det unødigt svært for modstanderne at modtage bolden. Dette sker for det meste ikke med vilje.

Derfor anses det først for en forseelse anden gang, og giver da et point til modstanderne.

Følgende handlinger anses som fejl:

- Bolden får lov til at falde under serveren, eller slaget rammer ikke.
- Spilleren som server, overtræder servelinjen (ca. 1,80 m fra nettet).
- Bolden spilles med to hænder.
- En forsvarer spiller bolden, selvom det er angribernes tur.
- Efter bolden springer op fra nettet, rammer en spiller sig selv eller sin holdkammerat med bolden.
- En spiller berører nettet og flytter det eller påvirker boldens bane.
- Serveren skal springe rent op fra nettet. Hvis bolden laver et uforudsigeligt retningsskift ("pocket") og/eller først rammer nettet og derefter kanten og falder ned, skal modstanderholdet sige "fejl", før de modtager bolden, eller den rammer jorden.

## Opbevaring, rengøring

Opbevar altid artiklen tør og ren ved stuetemperatur, når den ikke er i brug.

Rengør kun med vand, og tør efter med et viskestykke.

VIGTIGT! Må aldrig rengøres med skræppe rengøringsmidler.

## Henvisninger vedr. bortskaffelse

Bortskaf artikel og emballage i overensstemmelse med lokalt gældende forskrifter. Emballagematerialer som f.eks. plastposer hører ikke hjemme i børnehænder. Opbevar emballagen utilgængeligt for børn.



Bortskaf produkter og emballage miljørigtigt.



Genbrugskoden anvendes til mærkning af forskellige materialer med henblik på genvinding.

Koden består af genbrugssymbolet – som afspejler genvindingskredsløbet – og et nummer, der kendetegner materialet.

## Oplysninger om garanti og servicehåndtering

Varen er fremstillet med største omhu og under løbende kontrol. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH yder private slutkunder tre års garanti på varen fra købsdato (Garantifrist) i henhold til følgende bestemmelser. Garantien gælder kun for materiale- og fremstillingsfejl. Garantien omfatter ikke dele, der er udsat for normal slid og derfor skal betragtes som sliddele (f.eks. batterier) og ikke skrøbelige dele, f.eks. kontakter, genopladelige batterier eller dele, der er fremstillet af glas.


Garantien kan ikke gøres gældende, hvis varen er blevet anvendt ukorrekt eller uagtsomt eller til andre formål end det tilsigtede eller i det tilsigtede omfang. Garantien bortfalder ligeledes ved manglende overholdelse af anvisningerne i betjeningsvejledningen. Kunden skal kunne påvise, at der er tale om materiale- eller fremstillingsfejl og ikke fejl som følge af ovenstående omstændigheder.

Garantien kan kun gøres gældende i garanti-perioden mod fremvisning af original kvittering. Gem derfor den originale kvittering. Garantiperioden forlænges ikke i tilfælde af reparation i henhold til garantien, den lovpligtige garanti eller pr. kulance. Dette gælder også for udskiftede og reparerede dele.

I tilfælde af klager er det muligt at kontakte nedenstående servicelinje eller kontakte os pr. e-mail. Ved garantisager vil vi efter eget skøn reparere varen uden beregning, ombytte varen eller refundere købsprisen. Der er ingen yderligere rettigheder under garantien.

Dine lovmæssige rettigheder, herunder navnlig garantikrav over for sælger, indskrænkes ikke som følge af denne garanti.

IAN: 384890\_2107

 Service Danmark  
Tel.: 32 710005  
E-Mail: [deltasport@lidl.dk](mailto:deltasport@lidl.dk)

Congratulazioni!

Avete acquistato un articolo di alta qualità. Consigliamo di familiarizzare con l'articolo prima di cominciare ad utilizzarlo.

 **Leggere attentamente le seguenti istruzioni d'uso.**

Utilizzare l'articolo solo nel modo descritto e per gli ambiti di applicazione indicati. Conservare accuratamente queste istruzioni d'uso. In caso di trasferimento dell'articolo a terzi, consegnare tutti i documenti insieme all'articolo.


## Contenuto della fornitura (fig. A)

- 1 x rete (1)
- 5 x elemento ad anello con supporti per rete (2)
- 5 x gamba di supporto (3)
- 3 x palla (4)
- 1 x borsa (5)
- 1 x istruzioni d'uso

## Dati tecnici

Misure: ca. 89 x 89 x 20 cm

Diametro: ca. Ø 9 cm

 Data di produzione (mese/anno):  
01/2022

**CE** Con la presente Delta-Sport Handelskontor GmbH dichiara che questo articolo è conforme ai seguenti requisiti di base e alle altre disposizioni vigenti:

2009/48/CE – Direttiva sulla sicurezza dei giocattoli

## Uso conforme alla destinazione

L'articolo è un gioco per più giocatori. Questo articolo è un giocattolo per l'uso privato per bambini dai 5 anni in su ed è stato concepito per l'uso privato.

## Indicazioni di sicurezza

- Richiesto assemblaggio da parte di un adulto. Assicurarsi che l'articolo e tutti i pezzi o componenti siano consegnati al bambino solo a montaggio avvenuto.
- I bambini possono giocare con l'articolo solo sotto la sorveglianza degli adulti.
- Avvertenza. Tutti i materiali di imballaggio e di fissaggio non fanno parte del giocattolo e vanno rimossi per ragioni di sicurezza prima che l'articolo sia dato ai bambini per giocare.

## Montaggio

1. Inserire un elemento ad anello (2) nella rispettiva gamba di supporto (3) (fig. B).
  2. Ripetere il procedimento fino a montare tutti gli anelli e le gambe di supporto.
  3. Applicare la rete (1) dall'alto sugli elementi ad anello e fissare il bordo della rete dal basso nei supporti per la rete (2a) (fig. C).
- Nota:** accertarsi che la rete sia sufficientemente tesa. Applicare la rete sul telaio e fissare dal basso una qualunque maglia adatta della rete nel supporto per la rete (2a) (fig. C).
4. Gonfiare le palle con una pompa comune (non incluse nel contenuto della fornitura).

## Gioco

### Preparazione del gioco

1. Montare la rete.
2. Creare due squadre con due giocatori ciascuna.

### Scopo del gioco

Lanciare la palla sulla rete in modo che l'altra squadra non riesca a prenderla e rilanciarla. Lo scopo del gioco è di ottenere più punti possibile con la propria squadra.



## Regole del gioco

1. All'inizio del gioco tutti i giocatori si dispongono alla stessa distanza intorno alla rete. I giocatori della stessa squadra si trovano uno accanto all'altro (fig. D).
2. Quando la palla entra in gioco, i giocatori non hanno più una posizione fissa.
  - La palla può essere lanciata sulla rete a 360 gradi.
  - La palla può essere giocata con qualunque parte del corpo, ad eccezione dei piedi.
  - Dopo il contatto, la palla deve rimbalzare sulla rete ed essere ricevuta dalla squadra avversaria.
  - La palla non può venire afferrata.
  - Le squadre non possono ostacolarsi o bloccarsi di proposito.
  - La squadra che raggiunge per prima 21 punti vince il gioco.

## Battuta

- Il giocatore che effettua la battuta deve trovarsi a ca. 1,80 m dall'angolo della rete (linea di battuta).
- Durante la battuta almeno un piede deve trovarsi a terra.
- Il giocatore che si trova dalla parte opposta a chi batte riceve la palla.
- Nella battuta la palla viene sollevata di almeno 5 cm e quindi colpita con la mano aperta sulla rete in direzione della squadra avversaria.
- Quando la squadra avversaria riceve la palla, questa può essere toccata al massimo tre volte dalla propria squadra prima di essere rilanciata sulla rete.
- Dopo aver ottenuto un punto, la battuta spetta al giocatore successivo della stessa squadra.
- Se la squadra in battuta fa un errore, la squadra avversaria riceve un punto ed ottiene la battuta.

## Assegnazione dei punti

- Se la palla non tocca la rete al massimo dopo tre passaggi, viene assegnato un punto alla squadra avversaria.
- Se la palla finisce sul telaio della rete, si ha un errore sia durante il gioco che in battuta. La squadra avversaria ottiene un punto.
- Se la palla tocca due volte la rete, si ha un errore da parte della squadra che l'ha giocata.
- Se la palla rotola sulla rete invece di rimbalzare è un errore. La squadra avversaria ottiene un punto.
- Se la palla tocca il pavimento, la squadra che la sta giocando perde un punto. L'altra squadra ottiene la battuta.

## Fallo

Nel Pitch Ball, un fallo non corrisponde automaticamente a un errore che fa perdere un punto. Un fallo è una mossa di gioco che rende inutilmente più difficile la mossa dell'avversario. Questo accade spesso involontariamente.

Per questo, solo il secondo fallo è considerato errore e si assegna un punto all'avversario.

Le seguenti azioni sono considerati falli:

- La palla in battuta viene lasciata cadere o viene mancata durante il colpo.
- Il giocatore che effettua la battuta supera la linea di battuta (ca. 1,80 m dalla rete).
- La palla viene giocata con due mani.
- Un difensore gioca la palla nonostante tocchi alla squadra in attacco.
- Dopo che la palla ha rimbalzato sulla rete, un giocatore viene colpito o colpisce il suo compagno di squadra.
- Un giocatore tocca la rete e devia o influenza la traiettoria della palla.
- La battuta deve rimbalzare in modo netto sulla rete. Se la palla effettua subisce una deviazione di traiettoria imprevista ("pocket") e/o colpisce prima la rete e poi il bordo e quindi cade a terra, il team in ricezione deve dire "fallo" prima di ricevere la palla o prima che tocchi terra.

## Conservazione, pulizia

In caso di mancato utilizzo, riporre l'articolo a temperatura ambiente in un luogo asciutto e pulito. Pulire solo con acqua, quindi asciugare con un panno.

**IMPORTANTE!** Non utilizzare mai detergenti aggressivi

## Smaltimento

Smaltire l'articolo e i materiali dell'imballaggio in conformità con le direttive locali in vigore.

I materiali di imballaggio, come ad esempio le pellicole, non devono essere alla portata dei bambini. Conservare i materiali di imballaggio in un luogo non raggiungibile per i bambini.



Smaltire i prodotti e gli imballaggi in modo ecologico.



Il codice di riciclaggio ha lo scopo di contrassegnare i diversi materiali al fine di introdurli nel ciclo di riutilizzo (recycling). Il codice è composto dal simbolo del riciclo, che dovrebbe rappresentare il ciclo del riutilizzo, e un numero che indica di che materiale si tratta.

## Avvertenze sulla garanzia e sulla gestione dei servizi di assistenza


L'articolo è stato prodotto con la massima cura e sotto un continuo controllo. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH concede ai clienti finali privati, su questo articolo, tre anni di garanzia dalla data di acquisto (termine di garanzia) sulla base delle seguenti disposizioni. La garanzia vale solo per i vizi di materiale e di lavorazione. La garanzia non si estende alle parti soggette ad un normale degradamento e che siano quindi da considerarsi come pezzi soggetti ad usura (ad es. le batterie) né ai pezzi fragili come ad es. interruttori, batterie ricaricabili oppure pezzi in vetro.

Dalla presente garanzia sono escluse le richieste legate a casi di utilizzo non conforme oppure di abuso dell'articolo, oppure di utilizzo avvenuto non nell'ambito delle condizioni previste oppure del campo di impiego previsto, oppure in caso di non osservanza delle direttive riportate nelle istruzioni d'uso, a meno che il cliente non dimostri che sussista un vizio di materiale o di lavorazione che non sia riconducibile ad una delle circostanze riportate sopra.

Le richieste di garanzia possono essere avanzate solo entro il relativo termine, su presentazione dello scontrino originale di acquisto. Si prega quindi di conservare lo scontrino originale. Il termine di garanzia non sarà prolungato a seguito di eventuali riparazioni effettuate sulla base della garanzia, della garanzia obbligatoria prevista per legge oppure di accondiscendenza. Ciò vale anche per le parti sostituite oppure riparate.

In caso di contestazione rivolgersi dapprima alla hotline di assistenza sotto indicata oppure mettersi in contatto con noi via e-mail. Laddove sussista un caso coperto dalla garanzia, l'articolo sarà – a nostra discrezione – da noi riparato gratuitamente, sostituito oppure sarà rimborsato il prezzo di acquisto. Non sussistono ulteriori diritti derivanti dalla garanzia. I vostri diritti giuridici, in particolare i diritti di garanzia obbligatoria prevista dalla legge nei confronti del relativo venditore, non sono limitati dalla presente garanzia.

IAN: 384890\_2107

 Assistenza Italia  
Tel.: 02 36003201  
E-Mail: [deltasport@lidl.it](mailto:deltasport@lidl.it)

Szívből gratulálunk!

Vásárlásával kiváló minőségű terméket választott. Használatba vétele előtt ismerkedjen meg a termékkel.

### **Figyelmesen olvassa el az alábbi használati útmutatót.**

A terméket kizárólag az itt ismertetett módon, a rendeltetésének megfelelően használja. Gondosan őrizze meg a használati útmutatót. A termék továbbadásakor adja át az összes kapcsolódó dokumentumot is.


## Csomag tartalma (A ábra)


- 1 x háló (1)
- 5 x gyűrűs elem hálótartóval (2)
- 5 x láb (3)
- 3 x labda (4)
- 1 x hordtáska (5)
- 1 x használati útmutató

## Műszaki adatok

Méret: kb. 89 x 89 x 20 cm

Labda átmérő: kb. Ø 9 cm

 Gyártási dátum (hónap/év):  
01/2022

 A Delta-Sport Handelskontor GmbH kijelenti, hogy a termék megfelel az alábbi általános követelményeknek és az egyéb vonatkozó rendelkezéseknek:

2009/48/EK – Irányelv a játékok biztonságáról

## Rendeltetészerű használat

A termék több játékos által játszható játék. A termék 5 éven felüli gyermekek részére készült, beltéri, privát használatra terveztük.

## **Biztonsági utasítások**

- Felnőtt szerelje össze. Ügyeljen arra, hogy az árucikket, annak összes alkotórészét csak összeszerelt állapotban adja a gyermek kezébe!
- A termékkel csak felnőtt felügyelet mellett játszhatnak a gyerekek.
- Figyelmeztetés. A csomagoló és rögzítő anyagok nem részei a játéknak. Biztonsági okokból ezeket mindig el kell távolítani, mielőtt a gyerekek a cikket megkapnák.

## Felépítés

1. Dugja mindegyik gyűrűs elemet (2) egy lábba (3) (B ábra).
2. Ismétlje meg a műveletet mindegyik gyűrűs elemmel és lábbal.
3. Húzza rá a hálót (1) felülről az adott gyűrűs elemre és a háló szélét alulról akassza bele a hálótartóba (2a) (C ábra).

**Megjegyzés:** Ügyeljen a háló kellő feszességére. Húzza rá a hálót a keretre és egy megfelelő, tetszőlegesen kiválasztott hálószeret alulról akasszon a hálótartóra (2a) (C ábra).

4. A labdákat fűjje fel a kereskedelmi forgalomba kapható labdákhoz való pumpákkal (azt a csomag nem tartalmazza).

## Játék

### Előkészület a játék előtt

1. Állítsa fel a hálót.
2. Alkossanak két kétfős csapatot.

### A játék célja

A labdát úgy kell a hálóra dobni, hogy a másik csapatnak ne sikerüljön elkapni és visszaadni. A játék célja, hogy a csapat minél több pontot szerezzen.

## Játékszabályok

1. A játék kezdetekor a játékosok egymástól egyenlő távolságra a háló körül állnak fel. A csapat tagjai egymás mellett állnak (D ábra).
2. Ha a labda már játékban van, a játékosoknak nem kell tovább a helyükön maradniuk.
  - A labdát 360 fokban lehet a hálóra játszani.
  - A játék során a labda minden testrészhöz érhet, kivéve a lábat.
  - A labdának a támadás után fel kell pattannia a hálóról és az ellenfélnek el kell kapnia.
  - A labdát nem szabad megfogni.
  - A csapatok egymást szándékosan nem akadályozhatják, nem blokkolhatják.
  - Az a csapat nyer, aki előbb szerez 21 pontot.

## Adogatás

- Az adogató játékos kb. 1,80 m távolságban áll a háló szélétől (szervavonall).
- Adogatáskor legalább egy lábának a talajon kell maradnia.
- Az adogató játékoskal szemben álló játékos, fogadja a labdát.
- Adogatáskor a labdát legalább 5 cm magasra kell dobni és utána lapos tenyérrel az ellenfél irányába a hálóra kell ütni.
- Amikor az ellenfél fogadja a labdát, a labdát a saját csapata legfeljebb háromszor érintheti, utána vissza kell játszani a hálóra.
- Pont szerzése után ugyanannak a csapatnak a másik játékosa adogat.
- Ha az adogató csapat hibázik, az ellenfélnek jár a pont és ők fognak szerválni.

## Pontozás

- Ha a labdát legkésőbb három érintés után nem sikerül a hálóra játszani, az ellenfél egy pontot kap.

- Ha a labda a háló szélét érinti, az a játék során és adogatáskor is hibának számít. Az ellenfélnek jár a pont.
- Ha valamelyik csapatnál a labda kétszer a hálózhoz ér, az hiba.
- Ha a labda csak gurul a hálón és nem pattan fel, az hiba. Az ellenfélnek jár a pont.
- Ha a labda talajt ér, a soron levő csapat egy pontot veszít. Ilyenkor a másik csapat fog szerválni.

## Érvénytelen

Ebben a labdajátékban az érvénytelen nem jelent automatikusan pontlevonást érő hibát. Nem ér az adogatás, ha az ellenfélnek szükségtelenül megnehezíti a fogadást. Ez nem feltétlenül számít hibának és csak ekkor jár a pont az ellenfélnek. Érvénytelennek számítanak a következők:

- A labda leejtése adogatáskor vagy ütésekor nem sikerül eltalálni.
- Az adogató játékos belép a szervavonalon belülre (kb. 1,80 m a hálótól).
- Mindkét kezét használta valaki.
- A védő ér a labdához, pedig a támadó csapat a soros.
- Miután a labda lepattan a hálóról, a játékos a labdával saját magát vagy a csapattársát találja el.
- A játékos a hálózhoz ér és eltolja vagy megváltoztatja a labda röppályáját.
- Adogatáskor a labdának a hálóról szépen fel kell pattannia. Ha a labda váratlanul irányt változtat ("pocket") vagy először a hálót, utána a háló szélét éri, majd leesik, a másik csapatnak "Nem ér"-t kell mondania, mielőtt a labdát fogadják vagy a labda a talajra érne.

## Tárolás, tisztítás

A terméket mindig száraz, tiszta és szobahőmérsékletű helyen tárolja, ha azt nem használja. Csak vízzel tisztítsa, majd törülközővel törölje szárazra.

**FONTOS!** Ne használjon éles tisztítószerkeket a tisztításhoz.

## Tudnivalók a hulladékkezelésről

Az árucikket és a csomagolóanyagot az érvényes helyi előírásoknak megfelelően ártalmatlannítsa. A csomagolóanyagok, pl. nylonzacskók, nem kerülhetnek gyermekek kezébe. A csomagolóanyagot gyermekek számára hozzá nem férhető helyen tárolja.



A terméket és csomagolását környezetbarát módon selejtezze le.



Az újrahasznosító kód a különböző anyagokat jelöli, hogy azok nyersanyagként újrahasznosíthatók legyenek.

A kód az újrahasznosítás jelből - értsd: az újrahasznosítás körforgás jelölése - és egy számból áll, ami adott anyagot jelöl.

## A garanciával és a szerviz lebonyolításával kapcsolatos útmutató

A termék nagy gondossággal és állandó ellenőrzés mellett készült. A DELTA-SPORT HANDELS-KONTOR GmbH privát végső felhasználóknak a vásárlás dátumától számított három év (garancia időtartama) garanciát ad erre a termékre a következő rendelkezések szerint. A garancia csak anyaghibára és feldolgozási hibára érvényes. A garancia nem terjed ki a szokásos felhasználásnak kitett, ezért kopó alkatrésznek tekintendő alkatrészekre (pl. elemek), valamint a törékeny alkatrészekre sem, például a kapcsolókra, az akkumulátorokra vagy az üvegből készült alkatrészekre.


Kizárásra kerül a garanciaigény, ha a terméket szakszerűtlenül vagy helytelenül, nem rendeltetésszerűen vagy nem az előírt használati körben használták, vagy figyelmen kívül hagyták a kezelési útmutató előírásait, kivéve, ha a végső felhasználó bizonyítja, hogy olyan anyag- vagy feldolgozási hiba áll fenn, amely nem a fent említett körülmények valamelyikéből ered.

A garanciaigény csak a garancia időtartamán belül, az eredeti pénztári bizonylat bemutatásával érvényesíthető. Ezért kérjük, őrizze meg az eredeti pénztári bizonylatot. A garancia, a törvényes garancia vagy a méltányosság alapján végzett esetleges javítások a garancia időtartamát nem hosszabbítják meg. Ez vonatkozik a kicserélt és javított alkatrészekre is.

Kérjük, hogy reklamáció esetén először az alábbi szervizvonalat hívja, vagy e-mailen keressen minket. Garanciális esetekben a terméket saját döntésünk alapján ingyenesen megjavítjuk, kicseréljük vagy megtérítjük a vételárat. A garanciából további jogok nem következnek.

A jelen garancia nem korlátozza az Ön törvényes jogait, különösen a mindenkori értékesítővel szembeni garanciaigényét.

IAN: 384890\_2107

 Szerviz Magyarország  
Tel.: 06800 21225  
E-Mail: [deltasport@lidl.hu](mailto:deltasport@lidl.hu)

Čestitamo!

Z nakupom ste se odločili za visokokakovosten izdelek. Pred prvo uporabo se seznanite z izdelkom.



### **V ta namen natančno preberite naslednje navodilo za uporabo.**

Izdelek uporabljajte, kot je opisano, in za navedena področja uporabe. To navodilo za uporabo skrbno hranite. Če boste izdelek predali tretjim osebam, zraven priložite vso dokumentacijo.

## **Obseg dobave (slika A)**

- 1 x mreža (1)
- 5 x element obroča z držali za mrežo (2)
- 5 x noga (3)
- 3 x žoga (4)
- 1 x torba za nošenje (5)
- 1 x navodilo za uporabo

## **Tehnični podatki**

Mere: pribl. 89 × 89 × 20 cm

Preme žoge: pribl. Ø 9 cm



Datum izdelave (mesec/leto):  
01/2022

**CE** Delta-Sport Handelskontor GmbH izjavlja, da je ta izdelek skladen z naslednjimi temeljnimi zahtevami in drugimi ustreznimi določbami:

2009/48/ES – Direktiva o varnosti igráč

## **Predvidena uporaba**

Izdelek je igra za več igralcev.

Ta izdelek je igrača za otroke, starejše od 5 let, in je zasnovana za zasebno uporabo.



## **Varnostni napotki**

- Sestaviti mora odrasla oseba. Pazite, da se izdelek in vsi sestavni deli oz. komponente otrokom predajo le v sestavljenem stanju.
- Otroci se lahko z izdelkom igrajo samo pod nadzorom odraslih.
- Opozorilo. Noben embalažni in pritrdilni material ni sestavni del igrače in ga je treba iz varnostnih razlogov vedno odstraniti, preden izdelek izročite otrokom.

## **Sestavljanje**

1. Vstavite element obroča (2) v eno od nog (3) (slika B).
2. Postopek ponavljajte, dokler ne sestavite vseh elementov obroča in nog.
3. Povlecite mrežo (1) od zgoraj čez elemente obroča in zatakните rob mreže od spodaj v držala za mrežo (2a) (slika C).

**Napotek:** Pazite, da je mreža dovolj napeta. Povlecite mrežo čez okvir in zanke mreže s spodnje strani zatakните v ustrezna držala za mrežo (2a) (slika C).

4. Žoge napihnite z običajno tlačilko za žogo (izdelku ni priložena).

## **Igra**

### **Priprave na igro**

1. Postavite mrežo.
2. Naredite dve ekipi po dva igralca.

### **Cilj igre**

Vrzite žogo na mrežo tako, da nasprotna ekipa ne more sprejeti žoge in je odbiti nazaj. Cilj igre je, da z ekipo osvojite največ točk.

## Pravila igre

1. Na začetku igre igralci stojijo enakomerno oddaljeni drug od drugega okoli mreže. Igralci iste ekipe stojijo drug zraven drugega (slika D).
2. Takoj ko je žoga v igri, igralci nimajo več fiksnega položaja.
  - Žogo je mogoče odbiti na mrežo v 360 stopinjah okoli mreže.
  - Žogo je mogoče odbiti z vsemi deli telesa, razen s stopali.
  - Žoga se mora po napadu odbiti od mreže, nasprotna ekipa pa jo mora sprejeti.
  - Žoge ni dovoljeno uloviti.
  - Ekipi se ne smeta zanalašč ovirati ali blokirati.
  - Ekipa, ki prva osvoji 21 točk, zmagata.

## Servis

- Igralec, ki servira, mora stati pribl. 1,80 m od roba mreže (linija začetnega udarca).
- Pri servisu mora biti vsaj ena noga na tleh.
- Igralec, ki stoji nasproti tistemu, ki servira, sprejme žogo.
- Pri servisu je treba žogo vreči vsaj 5 cm visoko in jo nato s plosko dlanjo udariti na mrežo v smeri nasprotne ekipe.
- Ko nasprotna ekipa sprejme žogo, se lahko lastna ekipa največ trikrat dotakne žoge, preden jo udari nazaj na mrežo.
- Ko je osvojena točka, servira naslednji igralec iste ekipe.
- Če ekipa, ki servira, naredi napako, osvoji točko nasprotna ekipa in potem tudi servira.

## Dodeljevanje točk

- Če ekipa žoge ne odbije nazaj na mrežo po največ treh dotikih, prejme točko nasprotna ekipa.

- Če žoga zadane okvir mreže, se to smatra kot napaka tako med igro kot pri serviranju. Točko prejme nasprotna ekipa.
- Če se žoga dvakrat dotakne mreže, se to smatra kot napaka ekipe, ki jo je udarila.
- Če se žoga skotali na mrežo in se ne odbije, se to smatra kot napaka. Točko prejme nasprotna ekipa.
- Če se žoga dotakne tal, izgubi točko ekipa, ki je bila na potezi. Servira nasprotna ekipa.

## Prekršek

Prekršek pri igri Pitch Ball še ne pomeni sam po sebi napake, ki bi sprožila točko. Pri prekršku pri servisu gre za potezo, ki nasprotniku po nepotrebnem oteži sprejem. To se pogosto ne zgodi namenoma. Zato se šele drugi prekršek šteje kot napaka in pomeni točko za nasprotnika.

Kot prekršek se štejejo naslednja dejanja:

- Žoga pade pri servisu na tla ali se pri udarcu zgreši.
- Igralec, ki servira, prestopi linijo začetnega udarca (pribl. 1,80 m od mreže).
- Igralec žogo udari z obema rokama.
- Branilec udari žogo, čeprav je na vrsti napadajoča ekipa.
- Potem ko se žoga odbije od mreže, zadane igralec z žogo sam sebe ali člana svoje ekipe.
- Igralec se dotakne mreže in jo pri tem premakne ali vpliva na smer leta žoge.
- Pri servisu se mora žoga lepo odbiti od mreže. Če žoga nepredvidljivo spremeni smer (»pocket«) in/ali najprej zadane mrežo in nato rob ter pade na tla, mora ekipa, ki sprejema žogo, reči »prekršek«, preden sprejme žogo ali preden se žoga dotakne tal.

## Shranjevanje, čiščenje

Če izdelka ne uporabljate, ga shranite na suho, čisto mesto pri sobni temperaturi.

Čistite le z vodo in nato do suhega obrišite s krpo za čiščenje.

**POMEMBNO!** Nikoli ne čistite z ostrimi čistilnimi sredstvi.

## Napotki za odlaganje v smeti

Izdelek in embalažne materiale zavrzite v skladu z aktualnimi lokalnimi predpisi. Embalažni materiali, npr. folijske vrečke, ne sodijo v roke otrok. Embalažni material shranite otrokom nedosegljivo.



Izdelke in embalažo odstranite okolju prijazno.



Koda za recikliranje označuje različne materiale za vračanje v reciklirni krog.

Vsebuje simbol za recikliranje, ki označuje reciklirni krog, in številko, ki označuje material.

## Napotki za garancijo in izvajanje servisne storitve

Izdelek je bil izdelan z veliko skrbnostjo in pod stalno kontrolo. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH zasebnim končnim kupcem od datuma nakupa (garancijskega obdobja) v skladu z naslednjimi določbami odobri triletno garancijo na to postavko. Garancija velja samo za napake v materialu in obdelavi. Garancija ne velja za dele, ki so podvrženi običajni obrabi in jih je zato treba šteti za obrabljive dele (npr. baterije), in za lomljive dele, kot so npr. stikala, akumulatorji ali deli iz stekla.

Zahtevki iz te garancije so izključeni, če je bil izdelek uporabljen nepravilno ali pretirano ali če ni bil uporabljen v okviru predvidenega namena ali predvidenega obsega uporabe ali če niso bile upoštewane specifikacije v navodilih za uporabo, razen če končni kupec lahko dokaže, da gre za napako v materialu ali izdelavi, ki ne temelji na eni od zgoraj navedenih okoliščin.

Garancijski zahtevki se lahko uveljavljajo le v garancijskem roku ob predložitvi originalnega računa. Zato originalni račun shranite. Garancijski čas se zaradi morebitnih popravil na podlagi garancije, zakonskega jamstva ali kulance ne podaljša. To velja tudi za zamenjane in popravljene dele.

Pri morebitnih reklamacijah se najprej obrnite na spodaj navedeno servisno številko za nujne primere ali stopite z nami v stik po elektronski pošti. Če obstaja garancijski primer, vam bomo izdelek po naši izbiri brezplačno popravili, zamenjali ali pa vam bomo povrnili kupnino.

Druge pravice iz garancije ne obstajajo.

Ta garancija ne omejuje vaših zakonskih pravic, še posebej garancijskih zahtevkov do prodajalca.

IAN: 384890\_2107

 Servis Slovenija

Tel.: 080080917

E-Mail: [deltasport@lidl.si](mailto:deltasport@lidl.si)



## Garancijski list

1. S tem garancijskim listom DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH jamčimo, da bo izdelek v garancijskem roku ob normalni in pravilni uporabi brezhibno deloval in se zavezuje, da bomo ob izpolnjenih spodaj navedenih pogojih odpravili morebitne pomanjkljivosti in okvare zaradi napak v materialu ali izdelavi oziroma po svoji presoji izdelek zamenjali ali vrnili kupnino.
2. Garancija je veljavna na ozemlju Republike Slovenije.
3. Garancijski rok za proizvod je 3 leta od datuma izročitve blaga. Datum izročitve blaga je razviden iz računa.
4. Kupec je dolžan okvaro javiti pooblaščenemu servisu oziroma se informirati o nadaljnjih postopkih na zgoraj navedeni telefonski številki. Svetujemo vam, da pred tem natančno preberete navodila o sestavi in uporabi izdelka.
5. Kupec je dolžan pooblaščenemu servisu predložiti garancijski list in račun, kot potrdilo in dokazilo o nakupu ter dnevu izročitve blaga.
6. V primeru, da proizvod popravlja nepooblaščen servis ali oseba, kupec ne more uveljavljati zahtevkov iz te garancije.
7. Vzroki za okvaro oziroma nedelovanje izdelka morajo biti lastnosti stvari same in ne vzroki, ki so zunaj proizvajalčeve oziroma prodajalčeve sfere. Kupec ne more uveljavljati zahtevkov iz te garancije, če se ni držal priloženih navodil za sestavo in uporabo izdelka ali če je izdelek kakorkoli spremenjen ali nepravilno vzdrževan.
8. Jamčimo servis in rezervne dele še 3 leta po preteku garancijskega roka.
9. Obrabni deli oz. potrošni material so izvzeti iz garancije.
10. Vsi potrebni podatki za uveljavljanje garancije se nahajajo na dveh ločenih dokumentih (garancijski list, račun).
11. Ta garancija proizvajalca ne izključuje pravic potrošnika, ki izhajajo iz odgovornosti prodajalca za napake na blagu.

Prodajalec: Lidl Slovenija d.o.o. k.d.,  
Pod lipami 1, SI-1218 Komenda





**DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH**

Wragekamp 6 • DE-22397 Hamburg  
GERMANY



01/2022

Delta-Sport-Nr.: OS-10372

---

12.23.2021 / PM 3:00

IAN 384890\_2107

