



MINI TISCHFUSSBALL/MINI FOOTBALL TABLE/ MINI-BABYFOOT

DEATCH

MINI TISCHFUSSBALL
Gebrauchsanweisung

FRBE

MINI-BABYFOOT
Instructions d'utilisation

PL

PIEKARZYKI MINI
Instrukcja obsługi

SK

STOLNÝ MINIFUTBAL
Návod na používanie

BK

MINI BORDFODBOLD
Brugsanvisning

HU

MINI CSOCSÓ
Használati utasítás

GBIE

MINI FOOTBALL TABLE
Instructions for use

NLBE

MINI TAFELVOETBAL
Gebruiksaanwijzing

CZ

STOLNÍ MINI FOTBAL
Návod k použití

ES

MINI FUTBOLÍN DE SOBREMESA
Instrucciones de uso

IT

MINI CALCIO BALILLA
Istruzioni per l'uso

IAN 485151_2501

DEFRNLBE
PLCZSK

● Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, mit an drehbaren Griffstangen angebrachten Spielfiguren eine bestimmte Anzahl von Bällen ins gegnerische Tor zu schießen.

● Spielregeln

- Ein Satz besteht aus mind. 6 und max. 10 Toren.
- Nachdem ein Satz beendet wurde, erfolgt ein Seitenwechsel. Beide Spieler/Teams können auf den Seitenwechsel verzichten.
- Das 2er-Team mit dem Einwurfsrecht entscheidet als erstes über die Position auf Höhe der Mittellinie auf das Spielfeld. Der Ball ist „im Spiel“.
- Bewegen Sie den Ball von Reihe zu Reihe, indem Sie die jeweilige Stange steuern.
- Wenn nur 2 Spieler gegeneinander spielen, spielt jeder Spieler jeweils an allen Stangen der eigenen Seite.

● Spiel

- Werfen Sie eine Münze, um zu bestimmen, welcher Spieler bzw. welches Team anfängt.
- Wenn Sie das Einwurfsrecht haben, werfen Sie einen Tischfußball über die Bande auf Höhe der Mittellinie auf das Spielfeld. Der Ball ist „im Spiel“.
- Bewegen Sie den Ball von Reihe zu Reihe, indem Sie die jeweilige Stange steuern.
- Passen Sie den Ball so lange, bis Sie ein Tor schießen können.
Hinweis: Überschreitet der Ball die Torlinie, wird dies als Tor gewertet, auch wenn der Ball zurück auf das Spielfeld prallt.

● Balleinwurf

- Der Ball wird beim Matchbeginn oder nach einem Torerfolg über die Bande auf Höhe der Mittellinie „ins Spiel“ gebracht. Der einwerfende Spieler darf versuchen, den Ballverlauf zu beeinflussen.
- Den Spielern ist es verboten, in dem Spielbereich zu greifen, wenn der Ball „im Spiel“ ist.
- Der Ball ist „im Spiel“, sobald er das Spielfeld berührt hat. Erst dann darf der Ball angespielt werden. Durch das einwerfende Team darf kein Tor geschossen werden, bevor der Ball eine Figur berührt hat.
- Der Ball darf nicht eingeworfen werden, bevor alle Spieler ihre Spielbereitschaft bestätigt haben.

● Nachfolgende Einwürfe

- Die folgenden Einwürfe werden von dem Team/ Spieler vorgenommen, gegen welches das letzte Tor erzielt wurde.
- In einem Match mit mehreren Sätzen wird der jeweils erste Wurf vom Verliererteam ausgeführt.

● Ball „im Spiel“

- Ist der Ball eingeworfen, muss er „im Spiel“ bleiben.

● „Aus-Ball“

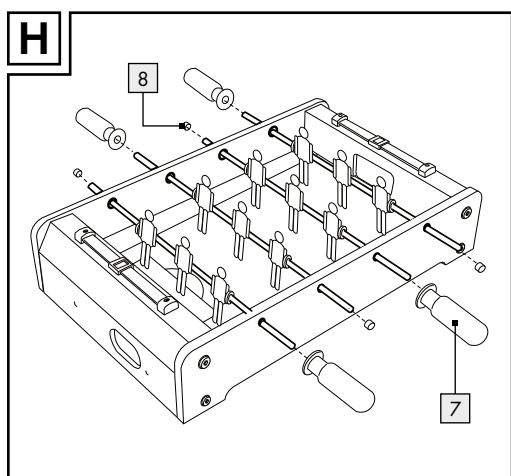
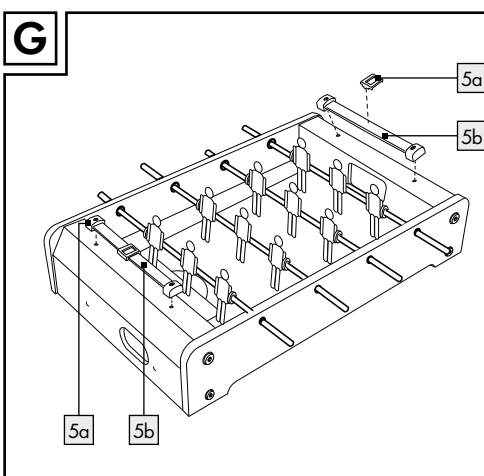
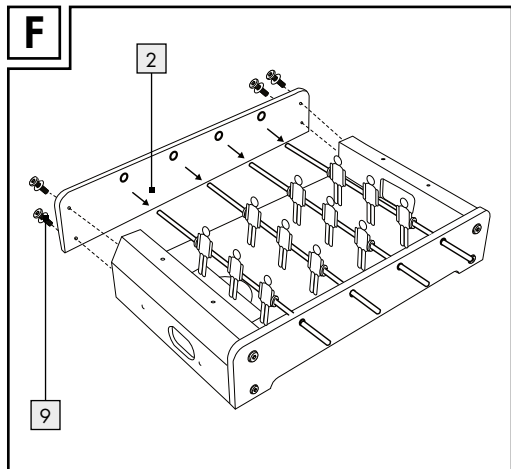
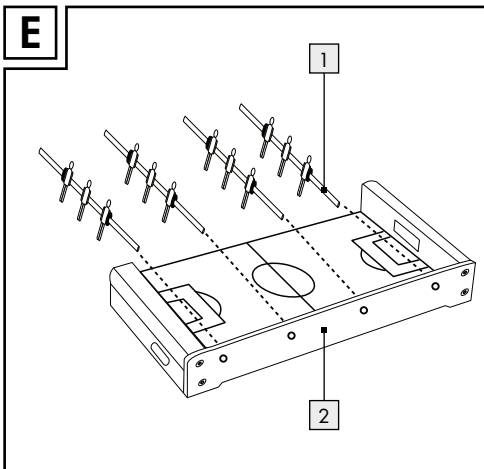
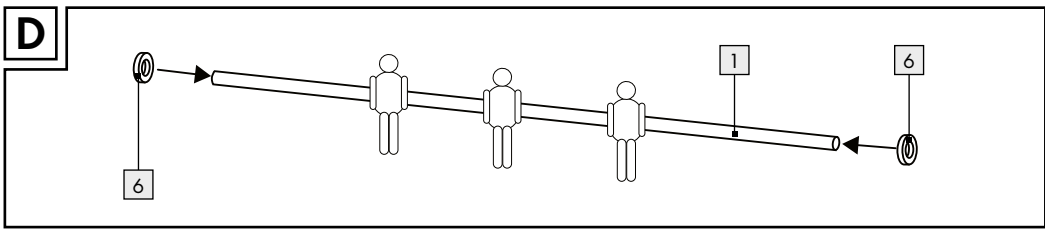
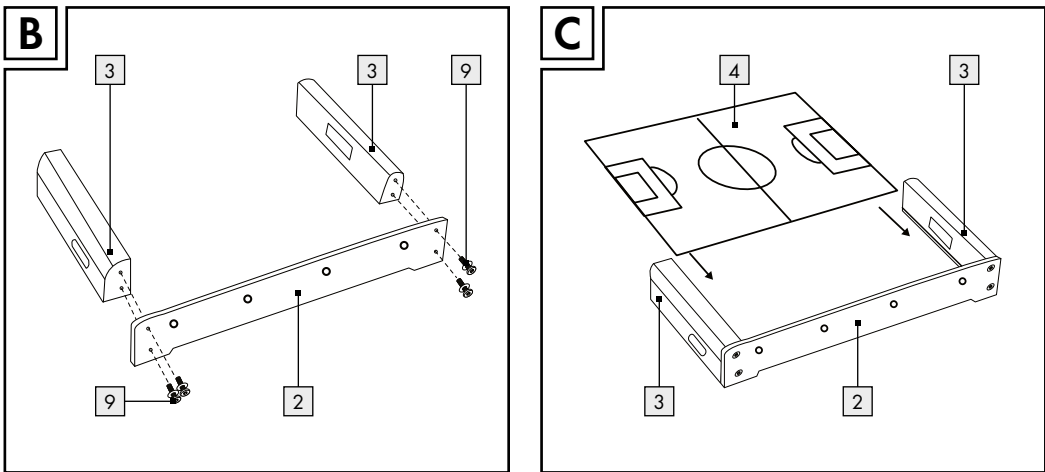
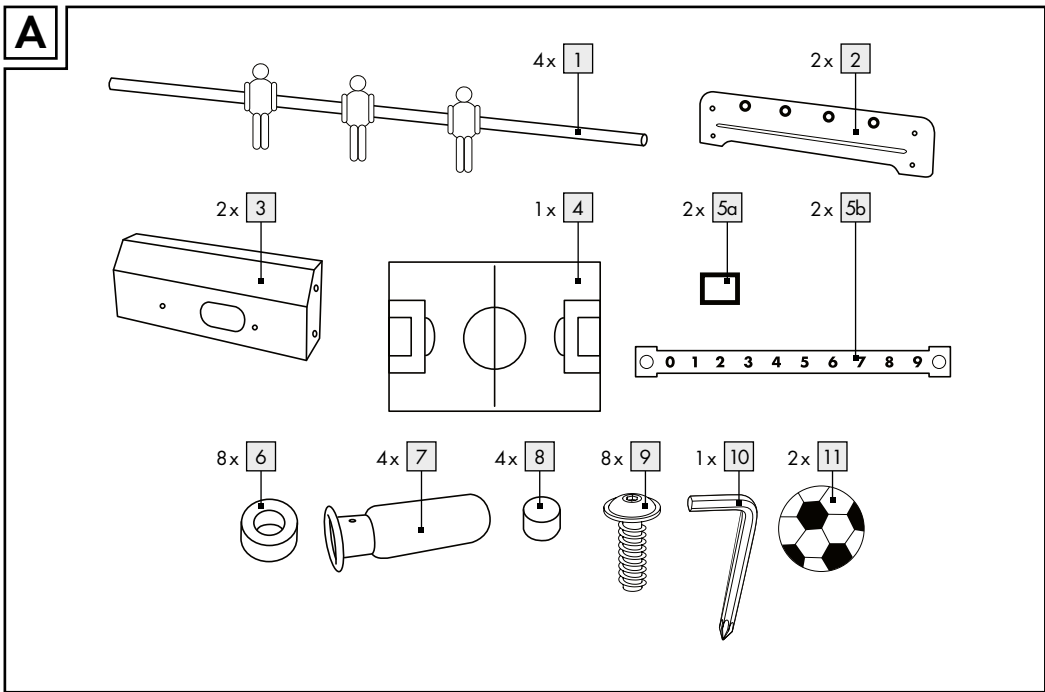
- Der Ball gilt als „Aus-Ball“, wenn er einen Gegenstand außerhalb des Spielbereiches berührt. Er wird von dem Spieler/Team wieder ins Spiel gebracht, der/ das ursprünglich das Einwurfsrecht hatte.
- „Toter Ball“
 - Als ein „toter Ball“ wird ein Ball bezeichnet, der absolut still liegt und von keiner Spielfigur erreicht werden kann.
 - Wird der Ball zwischen dem Tor und der nächsten Stange als ein „toter Ball“ erklärt, wird er in die nächstliegende Ecke gelegt und ins Spielfeld gerollt.
 - Wird der Ball zwischen den beiden mittleren Stangen als ein „toter Ball“ erklärt, wird er von dem Team, das ursprünglich das Einwurfsrecht hatte, wieder über die Bande auf Höhe der Mittellinie „ins Spiel“ gebracht.

● „Time-out“

- Jedem Team/Spieler stehen zwei „Time-outs“ pro Satz zu.
- Ein „Time-out“ darf 30 Sekunden nicht überschreiten.
- Es darf nur ein „Time-out“ genommen werden, wenn sich der Ball nicht bewegt.
- Während des „Time-outs“ ist es verboten, den Ball zu berühren. Ein Verstoß dagegen führt zu Ballverlust.
- Während eines „Time-outs“ können die Spieler einer Mannschaft ihre Positionen tauschen.

● Drehen der Stangen

- Die Stangen dürfen nicht rotiert werden. Jede Drehung der Figur vor oder nach Ballkontakt um mehr als 360° ist regelwidrig.
- Trifft ein Ball, der durch das Drehen der Stangen bewegt wurde, ins Tor, wird das Tor nicht gewertet.



Legende der verwendeten Piktogramme

Sicherheitshinweise

Handlungsanweisungen

Mini Tischfußball

● Einleitung

Wir beglückwünschen Sie zum Kauf Ihres neuen Produkts. Sie haben sich damit für ein hochwertiges Produkt entschieden. Machen Sie sich vor der ersten Inbetriebnahme mit dem Produkt vertraut. Lesen Sie hierzu aufmerksam die nachfolgende Bedienungsanleitung und die Sicherheitshinweise. Benutzen Sie das Produkt nur wie beschrieben und für die angegebenen Einsatzbereiche. Bewahren Sie diese Anleitung an einem sicheren Ort auf. Händigen Sie alle Unterlagen bei Weitergabe des Produktes an Dritte mit aus.

● Bestimmungsgemäße Verwendung

Dieses Produkt ist als Spielzeug für Kinder ab 5 Jahren für den Gebrauch in privaten Haushalten vorgesehen. Das Produkt ist ausschließlich für den Innenbereich konzipiert.

● Lieferumfang und Teilebeschreibung

4 Stangen mit Spielfigur **[1]**
2 Seitenwände **[2]**
2 Kopfwände mit Tor **[3]**
1 Bodenplatte **[4]**
2 Punkteregler **[5a]** **[5b]**
8 Stellringe **[6]**
4 Griffe **[7]**
4 Abschlusskappen **[8]**
8 Innenseckkant-Schrauben mit Unterlegscheibe **[9]**
1 Innenseckkantschlüssel **[10]**
2 Bälle **[11]**
1 Gebrauchsanweisung

Sicherheitshinweise

⚠ ACHTUNG. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Wenn durch das Drehen der Stangen ein Eigenton geschossen wird, wird das Tor für den Gegner gewertet.

● Garantie

Das Produkt wurde nach strengen Qualitätsrichtlinien hergestellt und vor der Auslieferung sorgfältig geprüft. Im Falle von Mangel- oder Herstellungsfehlern haben Sie gegenüber dem Verkäufer des Produkts gesetzliche Rechte. Ihre gesetzlichen Rechte werden in keiner Weise durch unsere unten aufgeführte Garantie eingeschränkt.

Die Garantie für dieses Produkt beträgt 3 Jahre ab Kaufdatum. Die Garantiezeit beginnt mit dem Kaufdatum. Bewahren Sie den Originalkaufbeleg an einem sicheren Ort auf, da dieses Dokument als Nachweis des Kaufs erforderlich ist.

Alle Schäden oder Mängel, die bereits zum Zeitpunkt des Kaufs vorhanden sind, müssen unverzüglich nach dem Auspacken des Produkts gemeldet werden.

Sollte das Produkt innerhalb von 3 Jahren ab Kaufdatum einen Material- oder Herstellungsfehler aufweisen, werden wir es – nach unserer Wahl – kostenlos für Sie reparieren oder ersetzen. Die Garantiezeit verlängert sich durch einen stattgegebenen Gewährleistungsanspruch nicht. Dies gilt auch für ersetzte und reparierte Teile.

Diese Garantie erlischt, wenn das Produkt beschädigt oder unsachgemäß verwendet oder gewartet wurde.

Die Garantie deckt Material- und Herstellungsfehler ab. Diese Garantie erstreckt sich weder auf Produktteile, die normalem Verschleiß unterliegen, und somit als Verschleißteile gelten (z. B. Batterien, Akkus, Schläuche, Farbpatronen), noch auf Schäden an zerbrechlichen Teilen, z. B. Schalter oder Teile aus Glas.

● Abwicklung im Garantiefall

Um eine schnelle Bearbeitung Ihres Anliegens zu gewährleisten, folgen Sie bitte den folgenden Hinweisen:

Bitte halten Sie für alle Anfragen den Kassensbon und die Artikelnummer (IAN 485151_2501) als Nachweis für den Kauf bereit.

Die Artikelnummer entnehmen Sie bitte dem Typenschild, einer Gravur, auf dem Titelblatt Ihrer Bedienungsanleitung

(unten links) oder als Aufkleber auf der Rück- oder Unterseite des Produkts. Sollten Funktionsfehler oder sonstige Mängel auftreten, kontaktieren Sie zunächst die nachfolgend benannte Serviceabteilung telefonisch oder per E-Mail. Ein als defekt erfasstes Produkt können Sie dann unter Beifügung des Kaufbelegs (Kassensbon) und der Angabe, worin der Mangel besteht und wann er aufgetreten ist, für Sie portofrei an die Ihnen mitgeteilte Service-Anschrift übersenden.

● **Service**
DE Service Deutschland
Tel.: 0800 5435 111
E-Mail: owim@lidl.de

AT Service Österreich
Tel.: 0800 292726
E-Mail: owim@lidl.at

CH Service Schweiz
Tel.: 0800562153
E-Mail: owim@lidl.ch

List of pictograms used

Safety information

Instructions for use

Mini Football Table

● Introduction

We congratulate you on the purchase of your new product. You have chosen a high quality product. Familiarise yourself with the product before using it for the first time. In addition, please carefully refer to the operating instructions and the safety advice below. Only use the product as instructed and only for the indicated field of application. Keep these instructions in a safe place. If you pass the product on to anyone else, please ensure that you also pass on all the documentation with it.

● Intended use

This product is intended as a toy for children 5 years of age and up, for private household use. The product is solely intended for indoor use.

● **Scope of delivery and parts description**
4 rods with playing figure **[1]**
2 side walls **[2]**
2 headboards with goal **[3]**
1 base plate **[4]**
2 score meters **[5a]** **[5b]**
8 adjusting rings **[6]**
4 handles **[7]**
4 end caps **[8]**
8 hex socket screws with washer **[9]**
1 hex key **[10]**
2 balls **[11]**
1 instructions for use

● Safety notices

⚠ WARNING. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.
⚠ WARNING. Not suitable for children under 36 months. Small ball. Choking hazard.

⚠ ACHTUNG. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Kugel. Erstickungsgefahr.
■ **ACHTUNG.** Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen.
■ **ACHTUNG.** Alle Verpackungs- und Befestigungsmaterialien sind nicht Bestandteil des Produkts und sollten aus Sicherheitsgründen stets entfernt werden, bevor das Produkt den Kindern zum Spielen übergeben wird.
■ Der Zusammenbau hat durch einen Erwachsenen zu erfolgen; prüfen Sie das Produkt vor jedem Gebrauch auf Beschädigungen oder Abnutzungen. Das Produkt darf nur in einwandfreiem Zustand verwendet werden!
■ Steigen oder klettern Sie nicht auf das Produkt.
■ Stellen oder legen Sie keine schweren Gegenstände auf das Produkt. Das Produkt darf nicht belastet werden.
■ Verwenden Sie das Produkt nur auf einer ebenen Fläche.

● Montage

- Schrauben Sie beide Kopfwände **[3]** mit Hilfe der Innenseckkant-Schrauben **[9]** und des Innenseckkantschlüssels **[10]** an eine Seitenwand **[2]** (s. Abb. B).
Hinweis: Achten Sie darauf, dass die geschlossene Seite der Seitenwand **[2]** außen liegt.
- Ziehen Sie die Innenseckkant-Schrauben **[9]** leicht an.
- Schieben Sie die Bodenplatte **[4]** ein (s. Abb. C) und ziehen Sie anschließend die Innenseckkant-Schrauben **[9]** fest.
- Stecken Sie, wie in Abbildung D gezeigt, je einen Stellring **[6]** an die Außenseite der Stangen **[1]**.
Hinweis: Rücken Sie die Stellringe **[6]** dicht an die Spielfiguren.
- Stecken Sie die Stangen **[1]** durch die Öffnungen der Seitenwand **[2]** (s. Abb. E).
Hinweis: Achten Sie darauf, dass Sie die jeweilige Stange **[1]** mit der Torwart-Spielfigur durch die Öffnung am Tor stecken.
- Montieren Sie die zweite Seitenwand **[2]** mit Hilfe der Innenseckkant-Schrauben **[9]**, wie in Abbildung F gezeigt.
- Stecken Sie je ein Punkteregler **[5a]** und **[5b]** auf je eine Kopfwand **[3]** (s. Abb. G).
- Stecken Sie die Griffe **[7]** und die Abschlusskappen **[8]** abwechselnd auf die Stangenenden **[1]** (s. Abb. H).

DE/AT/CH

● Rules of the game

- One round consists of between 6 and 10 goals.
- The players/teams switch sides after each round.
- Both players/teams can choose to remain on their respective side.
- The 2-person team whose turn it is to throw in is the first to decide the position of the players. Each player operates one rod and must stay in their position during the game.
- When only 2 players are competing, each player operates all rods on their respective side.

● Game

- Flip a coin to determine which player or team will start.
- If you are throwing in, toss a tabletop football over the board onto the halfway line of the field. The ball is now 'in play'.
- Move the ball from row to row by manipulating the respective rod.
- Pass the ball until you can score a goal.
Note: It counts as a goal if the ball passes the goal line, even if it ricochets back onto the field.

● Throwing in

- The ball is brought 'into play' at the halfway line when the match begins or after a goal. The player who is throwing in may try to influence the course of the ball.
- The players are prohibited from reaching into the playing area when the ball is 'in play'.
- The ball is 'in play' once it touches the playing field. Only then can the ball be played.
- The team who is throwing in cannot shoot a goal before the ball has touched a playing piece.
- The ball must not be thrown in before all players have confirmed that they are ready.

● Subsequent throw-ins

- The subsequent throw-ins are performed by the team/player against whom the last goal was scored.
- In a match with multiple rounds, the first throw is made by the team that lost the previous round.

● Ball 'in play'

- After the ball has been thrown in, it must remain 'in play'.

● 'Out of bounds'

- The ball is 'out of bounds' if it touches an object outside of the playing area. It is then thrown in by the player/team that originally threw it in.

● 'Dead ball'

- A 'dead ball' is a ball that is lying completely still and cannot be reached by any of the playing figures. If the ball is declared 'dead' between the goal and the nearest rod, it is placed in the nearest corner and rolled into the playing field.
- If the ball is declared 'dead' between the two middle rods, it is put back 'into play' at the halfway line by the team that originally threw it in.

● 'Time out'

- Each team/player gets two 'time outs' per round.
- A 'time out' cannot last longer than 30 seconds.
- A 'time out' is only possible if the ball is not moving.
- Touching the ball is prohibited during the 'time out'. Violation of this rule results in loss of the ball to the opposing team/player.
- The players on a team can change positions during a 'time out'.

● Turning the rods

- The rods must not be rotated. Rotating the figure by more than 360° before or after ball contact is against the rules.
- If a ball that was moved by turning the rods enters the goal, this does not count as a goal.
- If an own goal is scored by turning the rods, this counts as a goal for the opponent.

● Influencing the table

- Shaking or lifting the table is prohibited.
- Touching the opponent's rod is prohibited.
- Excessive force when passing or shooting is prohibited.

● 'Technical foul'

- A 'technical foul' can be called after a rule is broken.
- The game is paused in the event of a 'technical foul'. The opponent is given the ball and can take a shot at the goal from the second to last rod. Once the ball

leaves the opponent's defence zone, is blocked, or a goal is scored, the 'technical foul' is over. The ball is brought back into play.

Please find strategies, tips and special rules in the extensive specialty literature.

● Care and storage

- Do not use harsh or aggressive cleaning agents.
- A 'dead ball' product only with water and wipe dry afterwards with a cloth.
- Always store the product clean and dry and at room temperature.

● Disposal

The packaging is made entirely of recyclable materials, which you may dispose of at local recycling facilities.

Contact your local refuse disposal authority for more details of how to dispose of your worn-out product.

The product incl. accessories, manual and packaging materials are recyclable and are subject to extended producer responsibility. Dispose them separately, following the illustrated Info-tri (sorting information), for better waste treatment.

● Warranty

The product has been manufactured to strict quality guidelines and meticulously examined before delivery. In the event of material or manufacturing defects you have legal rights against the retailer of this product. Your legal rights are not limited in any way by our warranty detailed below.

The warranty for this product is 3 years from the date of purchase. The warranty period begins on the date of purchase. Keep the original sales receipt in a safe location as this document is required as proof of purchase.

Any damage or defects already present at the time of purchase must be reported without delay after unpacking the product.

Should the product show any fault in materials or manufacture within 3 years from the date of purchase, we will repair or replace it – at our choice – free of charge to you. The warranty period is not extended as a result of a claim being granted. This also applies to replaced and repaired parts.

This warranty becomes void if the product has been damaged, or used or maintained improperly.

The warranty covers material or manufacturing defects. This warranty does not cover product parts subject to normal wear and tear, thus considered consumables (e.g. batteries, rechargeable batteries, tubes, cartridges), nor damage to fragile parts, e.g. switches or glass parts.

● Warranty claim procedure

To ensure quick processing of your case, please observe the following instructions:

Please have the till receipt and the item number (IAN 485151_2501) available as proof of purchase. You will find the item number on the rating plate, an engraving on the front page of the instructions for use (bottom left), or as a sticker on the rear or bottom of the product. If functional or other defects occur, please contact the service department listed either by telephone or by e-mail. You can return a defective product to us free of charge to the service address that will be provided to you. Ensure that you enclose the proof of purchase (till receipt) and information about what the defect is and when it occurred.

● **Service**
GB Service Great Britain
Tel.: 0800 0569216
E-Mail: owim@lidl.co.uk

● **Service Ireland**
Tel.: 1800 200736
E-Mail: owim@lidl.ie

Légende des pictogrammes utilisés

Instructions de sécurité

Instructions de manipulation

Mini-babyfoot

● Introduction

Nous vous félicitons pour l'achat de votre nouveau produit. Vous avez opté pour un produit de grande qualité. Avant la première mise en service, vous devez vous familiariser avec toutes les fonctions du produit. Veuillez lire attentivement le mode d'emploi ci-dessous et les consignes de sécurité. N'utilisez le produit que pour l'usage décrit et les domaines d'application cités. Conservez ces instructions dans un lieu sûr. Si vous donnez le produit à des tiers, remettez-leur également la totalité des documents.

● **Contenu livré et description des pièces**
4 barres avec figurines **[1]**
2 parois latérales **[2]**
2 parois de tête avec but **[3]**
1 plaque de sol **[4]**
2 compteurs de points **[5a]** **[5b]**
8 bagues de réglage **[6]**
4 poignées **[7]**
4 capuchons **[8]**
8 vis à six pans creux avec rondelle **[9]**
1 clé pour vis à six pans creux **[10]**
2 balles **[11]**
1 mode d'emploi

● Consignes de sécurité

⚠ ATTENTION. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petites pièces. Risque d'étouffement.
⚠ ATTENTION. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petite boule. Risque d'étouffement.

- ATTENTION.** Utilisation uniquement sous la surveillance directe d'adultes.
- ATTENTION.** Les matériaux d'emballage et de fixation ne font pas partie du produit et doivent toujours être retirés pour des raisons de sécurité avant de laisser les enfants jouer avec le produit. L'assemblage ne doit être effectué que par un adulte. Avant chaque utilisation, vérifiez que le produit ne présente aucune détérioration ou usure. Le produit doit être exclusivement utilisé en parfait état !
- Ne montez pas / ne grimpez pas sur le produit.
- Ne placez pas / ne posez pas d'objets lourds sur le produit. Le produit ne doit pas être soumis à une charge.
- Utilisez toujours le produit sur une surface stable.

● Montage

- Vissez les deux parois de tête **[3]** sur une paroi latérale **[2]** au moyen des vis à six pans creux **[9]** et de la clé à six pans creux **[10]** (v. Fig. B).
Remarque : Veillez à ce que le côté fermé de la paroi latérale **[2]** se trouve à l'extérieur.
- Serrez légèrement les vis à six pans creux **[9]**.
- Insérez la plaque de sol **[4]** (v. Fig. C) et serrez ensuite fermement les vis à six pans creux **[9]**.
- Glissez le produit de réglage **[6]** sur chaque extrémité extérieure des barres **[1]**.
Remarque : Glissez les bagues de réglages **[6]** contre les figurines.
- Passiez les barres **[1]** au travers des ouvertures de la paroi latérale **[2]** (v. Fig. E).
Remarque : Veillez à ce que chaque barre **[1]** avec la figurine du gardien de but soit bien passée dans l'ouverture devant le but.
- Montez la seconde paroi latérale **[2]** au moyen des vis à six pans creux **[9]**, comme indiqué sur le Figure F.
- Emboîtez un compteur de points **[5a]** et **[5b]** sur chaque paroi de tête **[3]** (v. Fig. G).
- Emboîtez en alternance les poignées **[7]** et les capuchons **[8]** sur les extrémités de barre **[1]** (v. Fig. H).

● But du jeu

Le but du jeu est de marquer un certain nombre de buts au camp adverse au moyen des barres à poignée rotatives.

● Règles du jeu

- Une série se compose de 6 buts au minimum et de 10 buts au maximum.
- Une fois la série terminée, les joueurs changent de camp. Les deux joueurs/équipes peuvent renoncer à changer de camp.
- L'équipe de 2 joueurs effectuant l'engagement décide en premier de la position des joueurs. Chaque joueur joue sur une barre et doit conserver cette position pendant tout le déroulement du jeu.
- Si 2 joueurs seulement jouent l'un contre l'autre, chaque joueur utilise toutes les barres situées de son côté.

● Jeu

- Lancez une pièce de monnaie pour déterminer quel joueur voire quelle équipe commence la partie.
- Si vous effectuez l'engagement, lancez une balle et de la place entre les deux barres centrales est déclarée «balle morte», elle est remise en jeu par l'équipe ayant réalisé l'engagement précédent.
- Déplacez la balle de rangée en rangée en agissant sur la barre correspondante.
- Placez la balle jusqu'à ce que vous marquez un but.
Remarque : Si la balle dépasse la ligne de but, le but est valable, même si la balle rebondit dans le champ de jeu.

● Engagement

- En début de partie ou après un but, la balle est placée «en jeu» par dessus la bande à hauteur de la ligne médiane. Le joueur effectuant l'engagement peut tenter d'influencer le parcours de la balle.
- Il est interdit aux joueurs de placer leurs mains dans la zone de jeu tant que la balle est «en jeu».
- La balle est «en jeu» dès qu'elle a touché le champ de jeu. Alors seulement, la balle peut être frappée.
- L'équipe ayant effectué l'engagement ne peut pas marquer de but avant que la balle n'ait touché une figurine.
- L'engagement ne peut être effectué que lorsque les joueurs sont prêts à jouer.

● Engagements suivants

- Les engagements suivants sont effectués par l'équipe/ le joueur ayant encaissé le dernier but.

- Lors d'un match à plusieurs séries, le premier engagement respectif est réalisé par l'équipe perdante.

● Balle «en jeu»

- Une fois l'engagement réalisé, la balle doit rester «en jeu».

● Balle «hors jeu»

- La balle est considérée comme «hors jeu» si elle touche un objet hors du champ de jeu. Elle est remise en jeu par l'équipe/ le joueur ayant réalisé l'engagement précédent.

● «Balle morte»

- Une «balle morte» est une balle immobile ne pouvant plus être atteinte par aucun joueur.
- Si la balle entre le but et la prochaine barre est déclarée «balle morte», elle est placée dans le coin le plus proche et propulsée dans le champ de jeu.
- Si la balle entre les deux barres centrales est déclarée «balle morte», elle est remise «en jeu», de nouveau ou dessus de la bande à hauteur de la ligne médiane par l'équipe ayant réalisé l'engagement précédent.

● «Temps mort»

- Chaque équipe/joueur a droit à deux «temps morts» par série.
- Un «temps mort» ne peut dépasser 30 secondes.
- Un seul «temps mort» ne peut être pris que lorsque la balle est immobile.
- Pendant un «temps mort», il est interdit de toucher la balle. Le non respect de cette règle cause la perte de la balle.
- Pendant un «temps mort», les joueurs d'une équipe peuvent échanger leurs places.

● Tourner les barres

- Il n'est pas permis de faire des roulettes avec les barres. Toute rotation de la figurine de plus de 360° avant ou après le contact avec la balle est interdite.
- Si la balle rentre dans le but après une frappe due à une rotation des barres, le but n'est pas valable.
- Si un but contre son propre camp est encaissé après une rotation des barres, le but est valable pour l'adversaire.

GB/IE

GB/IE

FR/BE

FR/BE

● Obiettivo del gioco

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

● Regole del gioco

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

● Gioco

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

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

● Lancio della pallina

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

● Lanci successivi

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

● Pallina “in gioco”

- Quando la pallina viene lanciata, deve rimanere “in gioco”.

● “Fuori gioco”

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

● “Pallina morta”

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

● “Time-out”

- Ogni squadra/giocatore ha due "time-out" per sessione di gioco.
- Un "time-out" non deve superare i 30 secondi.
- Se la pallina non si muove può essere fatto un solo "time-out".
- Durante un "time-out" i giocatori di una squadra possono cambiare le loro posizioni.

● Girare le aste

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

● Controllo del tavolo

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

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

● “Fallo tecnico”

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

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

● Cura e conservazione

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

● Smaltimento

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

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



Il prodotto, i suoi accessori e i materiali di imballaggio sono riciclabili e soggetti alla responsabilità estesa del produttore. Per un migliore trattamento dei rifiuti, smaltirli separatamente seguendo i diversi simboli della raccolta differenziata.

● Garanzia

Il prodotto è stato fabbricato accuratamente secondo severe direttive di qualità ed è stato controllato meticolosamente prima della consegna. In caso di difetti di

materiale o fabbricazione l'acquirente può far valere diritti legali nei confronti del venditore. La nostra garanzia sotto riportata non costituisce alcun limite ai diritti legali dell'acquirente.

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

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

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

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

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

● Gestione dei casi in garanzia

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

Per ogni richiesta si prega di conservare lo scontrino e il codice dell'articolo (IAN 485151_2501) come prova d'acquisto. Il numero d'articolo può essere dedotto dalla targhetta, da un'incisione, dal frontespizio delle istruzioni (in basso a sinistra) oppure dall'adesivo applicato sul retro o sul lato inferiore.

In caso di disfunzioni o avarie, contattare innanzitutto i partner di assistenza elencati di seguito telefonicamente oppure via e-mail.

Si può inviare il prodotto ritenuto difettoso all'indirizzo del centro di assistenza indicato con spedizione esente da affrancatura, completo del documento di acquisto (scontrino) e della descrizione del difetto, specificando anche quando tale difetto si è verificato.

● Assistenza

Assistenza Italia
Tel.: 800790789
E-Mail: owim@lidl.it

Az alkalmazott piktoگرامek jelmagyarázata	
■ ■ 	Biztonsági tudnivalók Kezelési utasítások

Mini csocso

● Bevezető



Gratulálunk új termékének vásárlása alkalmából. Ezzel egy magas minőségű termék mellett döntött. Az első üzembevétele előtt ismerkedjen meg a készülékkel. Ehhez figyelmesen olvassa el a következő Használati utasítást és a biztonsági tudnivalókat. A terméket csak a leírtak szerint és a megadott felhasználási területeken alkalmazza. Őrizzze meg ezt az útmutatót egy biztos helyen. A termék harmadik félnek történő továbbadása esetén mellékelje a termék a teljes dokumentációját is.

● Rendeltetészerű használat

Ezt a termék 5 éves vagy annál idősebb gyermekek számára, magánháztartásokban való használatra készült játékszer. A terméket kizárólag beltéri használatra tervezték.

● A csomag tartalma és alkatrészeleírás

4 rúd játékgúrával **[1]**

2 oldalfal **[2]**

2 fejlekec kapuval **[3]**

1 talp lap **[4]**

2 eredményjelző **[5a]** **[5b]**

8 állíthgyűrű **[6]**

4 markolat **[7]**

4 lezárásapka **[8]**

8 hatlapú csavar oldátélemezrel **[9]**

1 hatlapú csavar kulcs **[10]**

2 labda **[11]**

1 használati utasítás

⚠ Biztonsági tudnivalók
⚠ FIGYELEM! 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára nem alkalmas. Apró alkatrészek. Fulladásveszély.

- ⚠ FIGYELEM!** 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára nem alkalmas. Kis golyó. Fulladásveszély.
- FIGYELEM!** Csak felnőttek közvetlen felügyelete mellett használható.
- FIGYELEM!** A csomagoló- és rögzítőanyagok nem a játék alkotórészei, biztonsági okokból azokat mindig távolítsa el, mielőtt odaadja játszani a gyermekeknek a termékét.
- Az összeszerelést felnőttek kell elvégeznie; minden használat előtt ellenőrizze a termék sérülése vagy kapás szemponijából. A termék csak kifogástalan állapotban használható!
- Ne másszon, ill. üljön a termékre.
- Ne helyezzen nehéz tárgyakat a termékre.
- A terméket nem szabad terhelni.
- A terméket csak sík felületen használja.

● Összeszerelés

- Csavarozza mindkét fejleceet **[3]** az egyik oldalfalhoz **[2]** a hatlapú csavarok **[9]** és a hatlapú csavar kulcs **[10]** segítségével (lásd B. ábra). **Tudnivaló:** Ügyeljen arra, hogy az oldalfal **[2]** zárt oldala kívül legyen.
- Óvatosan húzza meg a hatlapú csavarokat **[9]**. Csúsztassa be a talp lapot **[4]** (lásd C. ábra), majd húzza meg a hatlapú csavarokat **[9]**.
- Állíthgyűrűt **[6]** a rudak **[1]** külső oldalára, a játékgúrák közelébe.
- Az D. ábrán látható módon helyezzen egy-egy állíthgyűrűt **[6]** a rudak **[1]** közötti oldalára. **Tudnivaló:** Helyezze az állíthgyűrűket **[6]** a játékgúrák közelébe.
- Helyezze be a rudakat **[1]** az oldalfalon **[2]** lévő nyílásokon keresztül (lásd E. ábra). **Tudnivaló:** Ügyeljen arra, hogy a megfelelő rudat **[1]** a kapus játékgúrájával együtt a kapun lévő nyíláson keresztül dugja be.
- Szerelje fel a második oldalfalt **[2]** az F. ábrán látható módon a hatlapú csavarok **[9]** segítségével, egy-egy fejleceen **[3]** (lásd G. ábra).
- Csatlakoztasson egy-egy eredményjelzőt **[5a]** és **[5b]** egy-egy fejleceen **[3]** (lásd G. ábra).
- Helyezze felváltva a markolatokat **[7]** és a lezárásapkákat **[8]** a rüdvégekre **[1]** (lásd H. ábra).

● A játék célja

A játék célja, hogy a forgó kormányra rögzített játékgúrákkal bizonyos számú labdát lőjön az ellenfél kapujába.

● Játékszabályok

- Egy játszma legalább 6 és legfeljebb 10 gólból áll.
- Egy játszma befejezése után oldalváltás következik. Mindkét játékos/csapat lemondhat az oldalváltásról.
- Az a 2 fős csapat, amelynek a bedobási joga van, dönt először a játékosok helyéről. Minden játékos egy rúdon játszik, és a játék során meg kell tartania a pozícióját.
- Ha csak 2 játékos játszik egymás ellen, mindegyik játékos a saját oldalán lévő összes rúdon játszik.

● A játék

- Dobjon fel egy érmét, hogy melyik játékos vagy csapat kezdjen.
- Ha bedobási joga van, dobjon egy asztali focilabdát a középvonal magasságában lévő korlát fölött a pályára. A labda „játékban van”.
- Mozgassa a labdát sorról sorra a megfelelő rúd irányításával.
- Addig passzolja tovább a labdát, amíg nem tud gólt szerezni.

Tudnivaló: Ha a labda átlépi a gólvonalat, az gólnak számít, még akkor is, ha a labda visszapatann a játéktérre.

● Labdabedobás

- A labdát a mérkőzés kezdetén vagy egy gólt követően a középvonal magasságában lévő korlát fölött „játékba” hozzák. A labdát bedobó játékos megpróbálhatja befolyásolni a labda útját.
- A játékosoknak tilos benyúlni a játéktérre, amikor a labda „játékban” van.
- A labda „játékban” van, amit hozzérít a játéktérhez. Csak ezután lehet megjátsszani a labdát.
- Az a csapat, amelyik bedobja a labdát, nem szerezhet gólt, mielőtt az megérintett volna egy figurát.
- A labdát nem szabad bedobni, amíg minden játékos meg nem erősítette, hogy készen áll a játékra.

● További bedobások

- A további bedobásokkal az a csapat/jatékos végzi el, akik legutóbb gólt kaptak.
- Több játszmas mérkőzésen az első dobást a vesztes csapat végzi.

● A labda „játékban van”

- Ha a labdát bedobták, annak „játékban” kell maradnia.

● „Kiment a labda”

- „Kiment a labda”, ha megérint egy tárgyat a játéktérn kívül. A labdát az a játékos/csapat helyezi vissza a játékba, akinek eredetileg joga volt a bedobásra.

● „Halott labda”

- A „halott labda” egy olyan labda, amely teljesen mozdulatlan, és amelyet egyetlen figura sem ér el.
- Ha a labdát a kapu és a legközelebbi rúd között minősítik „halott labdának” a labdát a legközelebbi sarokba kell helyezni, és a játéktérre begurítani.
- Ha a labdát a két középső rúd között minősítik „halott labdának”, akkor a labdát a középvonal magasságában lévő korláton keresztül „játékba” helyezi az a csapat, amelyiknek eredetileg joga volt a bedobásra.

● „Időkérés”

- Minden csapat/jatékos játszmánként két „időkérést” vehet igénybe.
- Az „időkérés” nem haladhatja meg a 30 másodpercet.
- „Időkérés” csak akkor vehető igénybe, ha a labda nem mozog.
- Az „időkérés” alatt tilos a labdához nyúlni. Ennek megsértése a labda elvesztéséhez vezet.
- Az „időkérés” alatt a csapat játékosai helyet cserélhetnek.

● A rudak forgatása

- A rudakat nem szabad elforgatni. A labdával való érintkezés előtt vagy után a figura 360°-nál nagyobb elforgatása szabályellenes.
- Ha a rudak elforgatásával elmozdított labda a kaput találja el, a gól nem érvényes.
- Ha az éngólt a rudak forgatásával lövik, a gólt az ellenfél javára ítélik meg.

● Az asztal befolyásolása

- Tilos az asztalt rázni vagy felemelni.
- Az ellenfél rúdjának megérintése tilos.
- Tilos a túl durva passzolás vagy lövés.

● „Technikai fault”

- Szabálysértés után „technikai faultot” lehet megítélni.
- „Technikai fault” esetén a játékot megszakítják. Az ellenfél megkapja a labdát, és az utolsó előtti rúdról végezhet kapura lövést. Amint a labda elhagyja az ellenfél védőterületét, megtartják, vagy gólt szereznek, a „technikai faultnak” vége. A labda ismét játékba kerül.

A stratégiákról, tippokról és speciális szabályokról a széles körű szakirodalomban tájékozódhat.

● Ápolás és tárolás

- Ne használjon maró vagy erős tisztítószer.
- A terméket csak vízzel tisztítsa és törölje szárazra egy tisztítókendővel.
- Mindig szárazon és tisztán tárolja a terméket egy fűtött helyiségben.

● Mentésítés

A csomagolás környezetbarát anyagokból készült, amelyeket a helyi újrahasznosító helyeken adhat le ártalmatlanítás céljából.

A kiszolgált termék megsemmisítési lehetőségeiről lakóhelye illetékes önkormányzatánál tájékozódhat.



A termék, beleértve a tartozékokat és a csomagolóanyagokat is, újrahasznosítható, és a gyártó kiterjesztett felelőssége alá tartozik. A jobb hulladékkezelés érdekében az ábrán látható információk (szortírozási információk) alapján külön ártalmatlanítsa őket.

● Garancia

A terméket gondosan, szigorú minőségi előírások betartásával gyártottuk, és a szállítási hibák esetén a termék eladójával szemben törvényes jogok illetik meg. Az Ön törvényes jogait az általunk alább meghatározott garancia semmilyen módon nem korlátozza.

Erre a termékre 3 év garanciát adunk a vásárlás dátumától számítva.

A garancia idő a vásárlás dátumával kezdődik. Biztonságos helyen őrizze meg az eredeti vásárlói bizonylatot, mert ez a dokumentum szükséges a vásárlás bizonyításához.

A vásárláskor fennálló károkat és hiányosságokat a termék kicsomagolása után haladéktalanul jelezze.

Ha ezen a terméken a vásárlástól számított 3 éven belül anyag- vagy gyártási hibát észlel, választásunk szerint ingyenesen megjavítjuk vagy kicseréljük a terméket. A garancia idő nem hosszabbodik meg a helyette nyújtott szavatossági igény által. Ez a kicserélt vagy javított alkatrészekre is érvényes.

A garancia megszűnik, ha a terméket megrongálták, ill. nem szakszerűen kezelték vagy végezték a karbantartást.

A garancia az anyag- és gyártási hibákra vonatkozik. Ez a garancia nem terjed ki azokra a termékalkatrészekre, amelyek normál kopásnak vannak kitéve, és ezért gyorsan kopó alkatrészeknek minősülnek (pl. elemekre, akkumulátorokra, tömlőkre, tintapatronokra), illetve a törekeny alkatrészek sérülésére, pl. kapcsolókra vagy üveg alkatrészekre.

● Garanciális ügyek lebonyolítása

Ügyének gyors elintézhetősége céljából, kérjük kövesse az alábbi útmutatást:

Kérjük, kérdések esetére készítse elő a pénztárblokkot és a cikkszámot (IAN 485151_2501) a vásárlás tényének az igazolására.

Kérjük, hogy a cikkszámot olvassa le a típusabláról, a gravírozásból, az Útmutató címlapjáról (balra lent), illetve a hátoldalon, vagy a termék alján található matricáról.

Amennyiben működési hibák, vagy egyéb hiányosság lépne fel, előszöris vegye fel a kapcsolatot a következőkben megnevezett szervizek egyikével telefonon, vagy e-mailen.

A hibásnak ítélt terméket ezután a vásárlási igazoló blokk, valamint a hiba leírásának és keletkezési idejének mel-lékélésével díjmentesen postázhatja az Önnel közölt szervizcímre.

● Szerviz

Szerviz Magyarország
Tel.: 0680021536
E-mail: owim@lidl.hu

8

OWIM GmbH & Co. KG
Süßingbergstraße 1
74167 Neckarsulm
GERMANY

Model-No.: HG10399
Version: 08/2025

Stand der Informationen - Last Information Update - Version des informations - Stand van de informatie - Stan informacii - Stav informací - Stav informací - Estado de las informaciones - Tilstand of information - Versione delle informazioni - Informacii állása: 04/2025 - Ident.No.: HG10399042025-8

HU

HU

HU

HU