



## MINI FOOTBALL TABLE/MINI TISCHFUSSBALL/ MINI-BABYFOOT

GB IE NI MT

### MINI FOOTBALL TABLE

Instructions for use

FR BE CH

### MINI-BABYFOOT

Instructions d'utilisation

IT CH MT

### MINI CALCIO BALILLA

Istruzioni per l'uso

PT

### MINI MATRAQUILHOS

Instruções de utilização

DE AT BE CH

### MINI TISCHFUSSBALL

Gebrauchsanweisung

NL BE

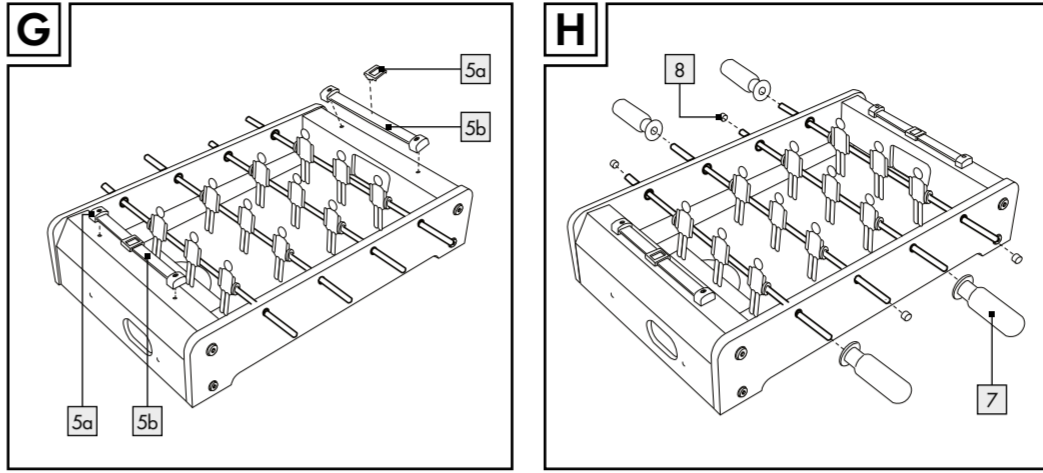
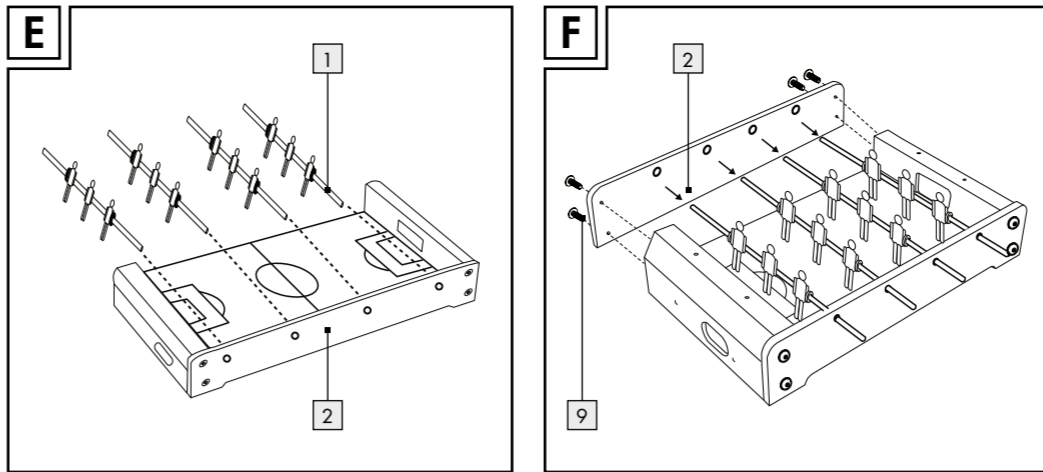
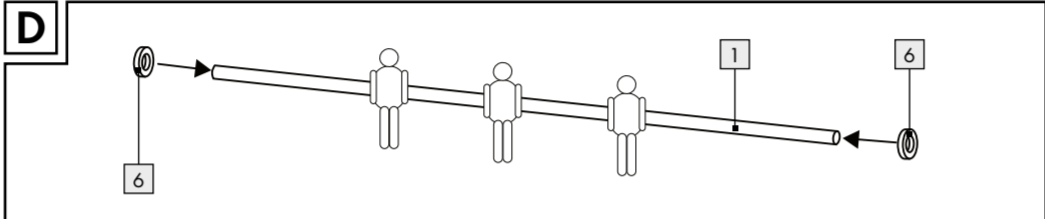
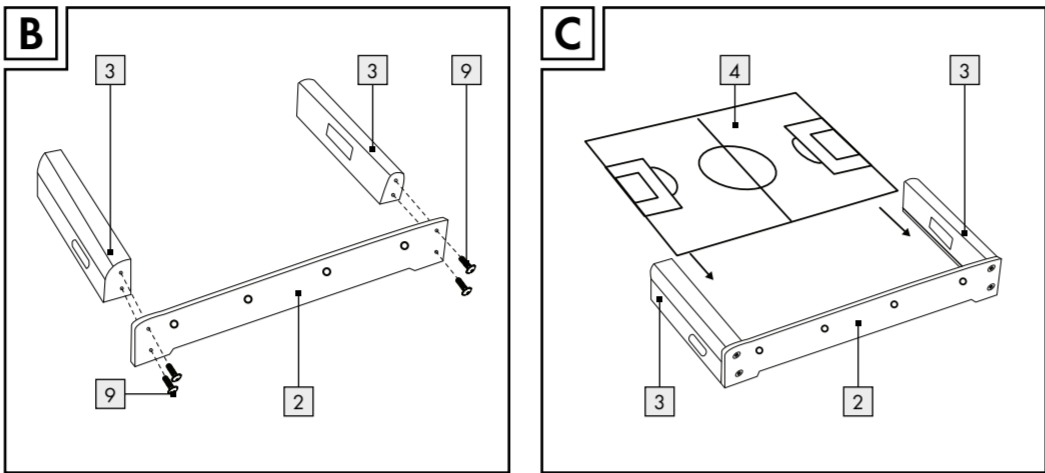
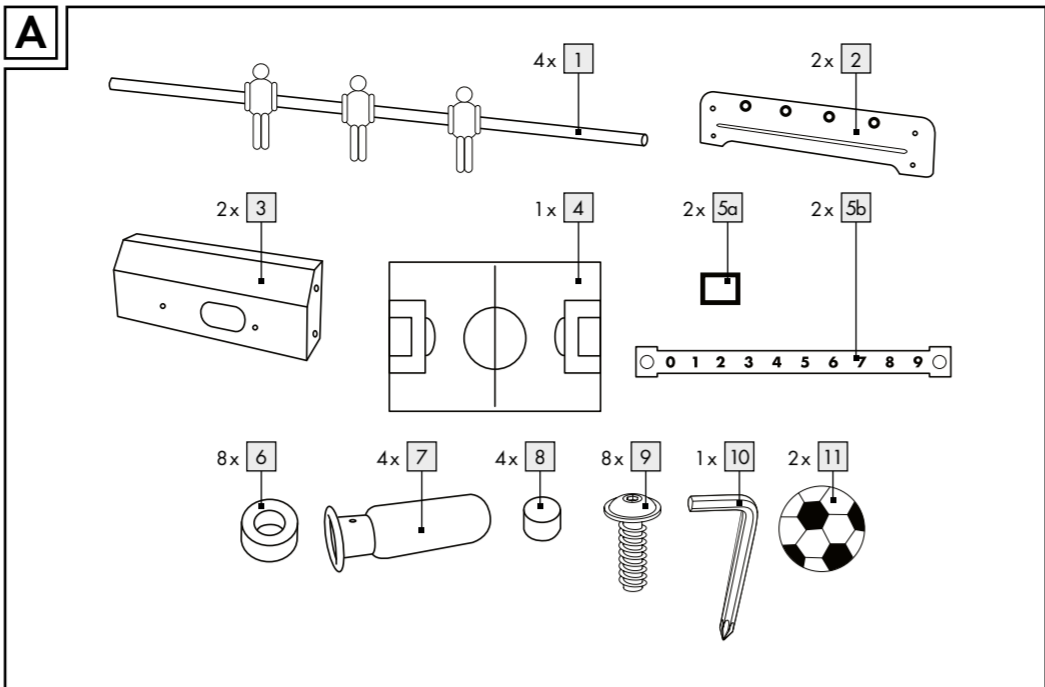
### MINI TAFELVOETBAL

Gebbruiksaanwijzing

ES

### MINI FUTBOLÍN DE SOBREMESA

Instrucciones de uso

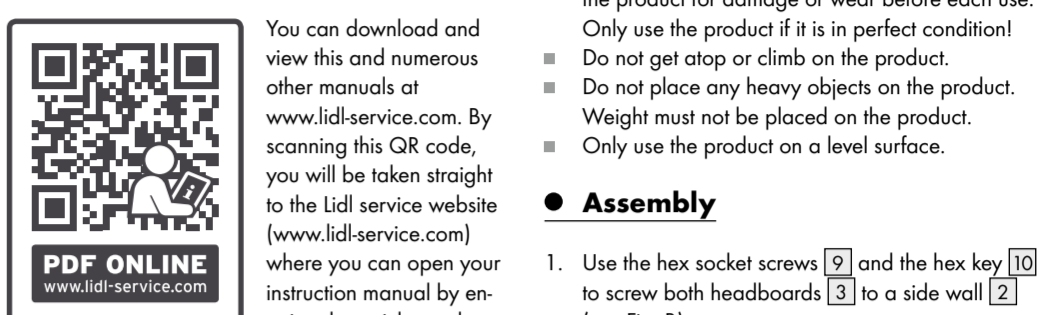


<b>List of pictograms used</b>	
<span></span>	Safety information
<span></span>	Instructions for use

### Mini Football Table

#### ● Introduction

<span></span>	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.
---------------	--



You can download and view this and numerous other manuals at [www.lidl-service.com](http://www.lidl-service.com). By scanning this QR code, you will be taken straight to the Lidl service website ([www.lidl-service.com](http://www.lidl-service.com)) where you can open your instruction manual by entering the article number

(IAN) 485151\_2504.

#### ● 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 
2 side walls 
2 headboards with goal 
1 base plate 
2 score meters 
8 adjusting rings 
4 handles 
4 end caps

8 hex socket screws with washer

1 hex key

2 balls

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.
  - WARNING.** To be used under the direct supervision of an adult.
  - WARNING.** All packaging and fastenings are not part of the toy and for safety reasons should always be removed before it is handed over to children to play with.
  - The product must be assembled by an adult; check the product for damage or wear before each use. Only use the product if it is in perfect condition.
  - Do not get atop or climb on the product.
  - Do not place any heavy objects on the product.
  - Weight must not be placed on the product.
  - Only use the product on a level surface.

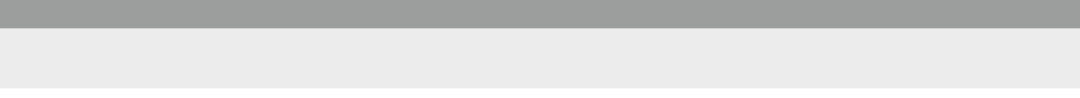
### ● Assembly

- Use the hex socket screws  and the hex key  to screw both headboards  to a side wall  (see Fig. B).
- Tighten the hex socket screws  lightly.
- Insert the base plate  (see Fig. C) and then tighten the hex socket screws  fully.
- Place an adjusting ring  on each of the outer sides of the rods  as shown in Figure D. **Note:** Move the adjusting rings  close to the playing figures.
- Insert the rods  through the openings in the side wall  (see Fig. E). **Note:** Make sure that you insert the respective rod  with the keeper figure through the opening in the goal.
- Use the hex socket screws  to assemble the second side wall  as shown in Figure F.
- Place one score meter  and  on each head-board  (see Fig. G).

## IAN 485151\_2504

DE AT CH FR ES IT

PT GB IE NI BE NL



- Place the handles  and end caps  alternately on the ends of the rods  (see Fig. H).

### ● Objective of the game

The objective of the game is to shoot a certain number of balls into the opposing goal by using the playing figures attached to the moveable handle rods.

### ● 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 speciality literature.

### ● Care and storage

- Do not use harsh or aggressive cleaning agents.
- Clean the 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. The Triman logo is valid in France only.

### ● 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.

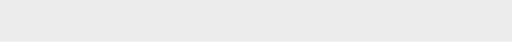
#### ● Warranty claim procedure

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

Please have the till receipt and the item number (IAN 485151\_2504) 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 404 7657  
E-Mail: [owim@lidl.gb](mailto:owim@lidl.gb)

- IE **Service Ireland**  
Tel.: 1800 101010  
E-Mail: [owim@lidl.ie](mailto:owim@lidl.ie)



- Entsorgung**
- Die Verpackung besteht aus umweltfreundlichen Materialien, die Sie über die örtlichen Recyclingstellen entsorgen können.

Möglichkeiten zur Entsorgung des ausgedienten Produkts erfahren Sie bei Ihrer Gemeinde- oder Stadtverwaltung.



Das Produkt inkl. Zubehör, die Anleitung und die Verpackungsmaterialien sind recyclebar und unterliegen einer erweiterter Herstellerverantwortung. Entsorgen Sie diese getrennt, den abgebildeten Info-Tri (Sortierinformation) folgend, für eine bessere Abfallbehandlung. Das Triman-Logo gilt nur für Frankreich.

### ● Garantie

Das Produkt wurde nach strengen Qualitätsrichtlinien hergestellt und vor der Auslieferung sorgfältig geprüft. Im Falle von Material- 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.

### NI Service Northern Ireland

E-Mail: [owim@lidl.ni](mailto:owim@lidl.ni)

### MT Service Malta

Tel.: 80062230  
E-Mail: [owim@lidl.mt](mailto:owim@lidl.mt)

### FR Service France

Tel.: 0800 20 20 20  
E-Mail: [owim@lidl.fr](mailto:owim@lidl.fr)

### ES Service España

Tel.: 800 20 20 20  
E-Mail: [owim@lidl.es](mailto:owim@lidl.es)

### IT Service Italia

Tel.: 800 20 20 20  
E-Mail: [owim@lidl.it](mailto:owim@lidl.it)

### PT Service Portugal

Tel.: 800 20 20 20  
E-Mail: [owim@lidl.pt](mailto:owim@lidl.pt)

### DE Service Deutschland

Tel.: 0800 5435 111  
E-Mail: [owim@lidl.de](mailto:owim@lidl.de)

### AT Service Österreich

Tel.: 0800 447744  
E-Mail: [owim@lidl.at](mailto:owim@lidl.at)

### BE Service Belgique

Tel.: 0800 5435 111  
E-Mail: [owim@lidl.be](mailto:owim@lidl.be)

### CH Service Schweiz

Tel.: 0800 54 44 33  
E-Mail: [owim@lidl.ch](mailto:owim@lidl.ch)

### GB Service Great Britain

Tel.: 0800 404 7657  
E-Mail: [owim@lidl.gb](mailto:owim@lidl.gb)

### IE Service Ireland

Tel.: 1800 101010  
E-Mail: [owim@lidl.ie](mailto:owim@lidl.ie)

### FR Service France

Tel.: 0800 20 20 20  
E-Mail: [owim@lidl.fr](mailto:owim@lidl.fr)

### ES Service España

Tel.: 800 20 20 20  
E-Mail: [owim@lidl.es](mailto:owim@lidl.es)

### IT Service Italia

Tel.: 800 20 20 20  
E-Mail: [owim@lidl.it](mailto:owim@lidl.it)

### PT Service Portugal

Tel.: 800 20 20 20  
E-Mail: [owim@lidl.pt](mailto:owim@lidl.pt)

### DE Service Deutschland

Tel.: 0800 5435 111  
E-Mail: [owim@lidl.de](mailto:owim@lidl.de)

### AT Service Österreich

Tel.: 0800 447744  
E-Mail: [owim@lidl.at](mailto:owim@lidl.at)

### BE Service Belgique

Tel.: 0800 5435 111  
E-Mail: [owim@lidl.be](mailto:owim@lidl.be)

### CH Service Schweiz

Tel.: 0800 54 44 33  
E-Mail: [owim@lidl.ch](mailto:owim@lidl.ch)

### GB Service Great Britain

Tel.: 0800 404 7657  
E-Mail: [owim@lidl.gb](mailto:owim@lidl.gb)

### IE Service Ireland

Tel.: 1800 101010  
E-Mail: [owim@lidl.ie](mailto:owim@lidl.ie)

### FR Service France

Tel.: 0800 20 20 20  
E-Mail: [owim@lidl.fr](mailto:owim@lidl.fr)

### ES Service España

Tel.: 800 20 20 20  
E-Mail: [owim@lidl.es](mailto:owim@lidl.es)

### IT Service Italia

Tel.: 800 20 20 20  
E-Mail: [owim@lidl.it](mailto:owim@lidl.it)

### PT Service Portugal

Tel.: 800 20 20 20  
E-Mail: [owim@lidl.pt](mailto:owim@lidl.pt)

### DE Service Deutschland

Tel.: 0800 5435 111  
E-Mail: [owim@lidl.de](mailto:owim@lidl.de)

### AT Service Österreich

Tel.: 0800 447744  
E-Mail: [owim@lidl.at](mailto:owim@lidl.at)

### BE Service Belgique

Tel.: 0800 5435 111  
E-Mail: [owim@lidl.be](mailto:owim@lidl.be)

### CH Service Schweiz

Tel.: 0800 54 44 33  
E-Mail: [owim@lidl.ch](mailto:owim@lidl.ch)

### GB Service Great Britain

Tel.: 0800 404 7657  
E-Mail: [owim@lidl.gb](mailto:owim@lidl.gb)

### IE Service Ireland

Tel.: 1800 101010  
E-Mail: [owim@lidl.ie](mailto:owim@lidl.ie)

### FR Service France

Tel.: 0800 20 20 20  
E-Mail: [owim@lidl.fr](mailto:owim@lidl.fr)

### ES Service España

Tel.: 800 20 20 20  
E-Mail: [owim@lidl.es](mailto:owim@lidl.es)

### IT Service Italia

Tel.: 800 20 20 20  
E-Mail: [owim@lidl.it](mailto:owim@lidl.it)

### PT Service Portugal

Tel.: 800 20 20 20  
E-Mail: [owim@lidl.pt](mailto:owim@lidl.pt)

### DE Service Deutschland

Tel.: 0800 5435 111  
E-Mail: [owim@lidl.de](mailto:owim@lidl.de)

### AT Service Österreich

Tel.: 0800 447744  
E-Mail: [owim@lidl.at](mailto:owim@lidl.at)

### BE Service Belgique

Tel.: 0800 5435 111  
E-Mail: [owim@lidl.be](mailto:owim@lidl.be)

### CH Service Schweiz

Tel.: 0800 54 44 33  
E-Mail: [owim@lidl.ch](mailto:owim@lidl.ch)

### GB Service Great Britain

Tel.: 0800 404 7657  
E-Mail: [owim@lidl.gb](mailto:owim@lidl.gb)

- Montez la seconde paroi latérale [2] au moyen des vis à six pans creux [9], comme indiqué sur la Figure F.
- Embôltez un compteur de points [5a] et [5b] sur chaque paroi de tête [3] (v. Fig. G).
- Embôltez 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 ou cap reverse 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 jeux. 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 dans le champ de jeu par dessus la bande à hauteur de la ligne médiane. La balle est « en jeu ».
- Déplacez la balle de rangée en rangée en agissant sur la barre correspondante.
- Passiez 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.

- «**Temps mort**»
  - Chaque équipe/joueur a droit à deux «temps morts» par série.
  - 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.

## ● Influence de la table

- Il est interdit de secouer ou de soulever la table.
- Il est interdit de toucher les barres de l'adversaire.
- Toute usage d'une force exagérée lors de passes ou de tirs est interdit.

## ● «Faute technique»

- Après violation d'une règle, une «faute technique» peut être prononcée.
- Une «faute technique» conduit à l'interruption du jeu. L'adversaire obtient la balle et peut exercer un tir vers le but à hauteur de l'avant dernière barre. Dès que la balle sort de la zone de défense de l'adversaire, qu'elle a été maintenue ou qu'un but a été marqué, la «faute technique» est terminée. La balle est remise en jeu.

Vous trouverez des exemples de stratégies, des conseils ainsi que des règles particulières dans la littérature spécialisée.

## ● Entretien et stockage

- N'utilisez pas de produit nettoyant abrasif ou agressif.
- Nettoyez uniquement le produit avec un chiffon humide et essuyez-le jusqu'à séchage complet.
- Rangez toujours le produit sec et propre dans une pièce tempérée.

## ● Mise au rebut

L'emballage se compose de matières recyclables pouvant être mises au rebut dans les déchetteries locales.

Votre mairie ou votre municipalité vous renseignera sur les possibilités de mise au rebut des produits usagés.



Le produit ainsi que les accessoires et les matériaux d'emballage sont recyclables et relèvent de la responsabilité élargie du producteur. Éliminezles séparément, en suivant l'Info-Tri illustrée, dans l'intérêt d'un meilleur traitement des déchets. Le logo Triman n'est valable qu'en France.

## ● 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 suscrite, 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 possède 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.

Le produit a été fabriqué selon des critères de qualité stricts, et contrôlé consciencieusement avant sa livraison. En cas de défaut de matériel ou de fabrication, vous avez des droits légaux vis-à-vis du vendeur du produit. Vos droits légaux ne sont en aucun cas limités par notre garantie mentionnée ci-dessous.

La garantie de ce produit est de 3 ans à partir de la date d'achat. La période de garantie commence à la date d'achat. Conservez l'original de la preuve d'achat dans un endroit sûr car ce document est nécessaire pour prouver l'achat.

Tout dommage ou défaut déjà présent au moment de l'achat doit être signalé immédiatement après le déballage du produit.

Si le produit présente un défaut de matériel ou de fabrication dans les 3 ans qui suivent la date d'achat, nous le réparons ou le remplaçons - à notre choix - gratuitement pour vous. La période de garantie n'est pas prolongée par une demande de garantie acceptée. Cette mesure s'applique également pour les pièces remplacées et réparées.

Cette garantie est annulée si le produit a été endommagé ou utilisé ou entretenu de manière incorrecte.

La garantie couvre les défauts de matériels et de fabrication. Cette garantie ne couvre pas les pièces du produit soumises à une usure normale, et qui sont donc considérées comme des pièces d'usure (par exemple les piles, les piles rechargeables, tuyaux, les cartouches d'encre), ni les dommages aux pièces fragiles, par exemple les interrupteurs ou les pièces en verre.

## ● Faire valoir sa garantie

Pour garantir la rapidité d'exécution de la procédure de garantie, veuillez respecter les indications suivantes :

Veuillez conserver le ticket de caisse et la référence du produit (IAN 485151\_2504) à titre de preuve d'achat pour toute demande.

Le numéro de référence de l'article est indiqué sur la plaque d'identification, gravé sur la page de titre de votre manuel (en bas à gauche) ou sur un autocollant apposé sur la face arrière ou inférieure du produit. En cas de dysfonctionnement du produit, ou de tout autre défaut, contactez en premier lieu le service après-vente par téléphone ou par e-mail aux coordonnées indiquées ci-dessous. Vous pouvez alors envoyer franco de port tout produit considéré comme défectueux au service clientèle indiqué, accompagné de la preuve d'achat (ticket de caisse) et d'une description écrite du défaut avec mention de sa date d'apparition.

## ● Service après-vente

- Service après-vente France**

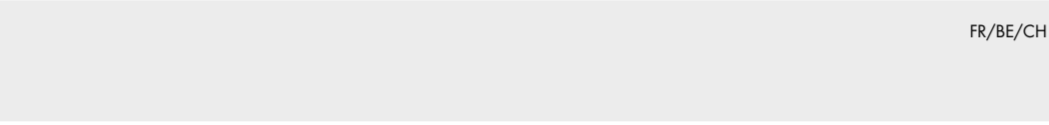
Tél. : 0800 919270

E-Mail : owim@lidl.fr

- Service après-vente Belgique**

Tél. : 0800 12089

E-Mail : owim@lidl.be



<b>Legenda van de gebruikte pictogrammen</b>
<span><span></span></span> Veiligheidsinstructies
<span><span></span></span> Instructies

## Mini tafelvoetbal

## ● Inleiding

Hartelijk gefeliciteerd met de aankoop van uw nieuwe product. U hebt voor een hoogwaardig product gekozen. Maak u voor de eerste ingebruikname vertrouwd met het product. Lees hiervoor aandachtig de volgende gebruiksaanwijzing en de veiligheidsvoorschriften. Gebruik het product alleen zoals beschreven en voor de aangegeven toepassingsgebieden. Bewaar deze gebruiksaanwijzing op een veilige plek. Geef, wanneer u het product doorgeeft aan derden, ook alle documenten mee.



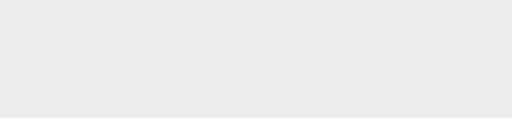
485151\_2504 in te voeren.

## ● Correct en doelmatig gebruik

Dit product is bedoeld als speelgoed voor kinderen vanaf 5 jaar voor gebruik in privé-huishoudens. Het product is uitsluitend ontworpen voor gebruik binnenshuis.

## ● Leveringsomvang en beschrijving van de onderdelen

- 4 stangen met speelfiguur [1]
- 2 zijwanden [2]
- 2 kopwanden met doel [3]
- 1 bodemplaat [4]
- 2 scoretellers [5a], [5b]
- 8 stelingen [6]
- 4 handvatten [7]
- 4 afsluittoppen [8]
- 8 binnenzaktschroeven met sluitring [9]



<b>Legenda dei pittogrammi utilizzati</b>
<span><span></span></span> Avvertenze di sicurezza
<span><span></span></span> Istruzioni per l'uso

## Mini calcio ballila

## ● Introduzione

Congratulazioni per l'acquisto del vostro nuovo prodotto. Con esso avete optato per un prodotto di qualità. Familiarizzare con il prodotto prima di metterlo in funzione per la prima volta. A tale scopo, leggere attentamente le seguenti istruzioni d'uso e le avvertenze di sicurezza. Utilizzare il prodotto solo come descritto e per i campi di applicazione indicati. Conservare queste istruzioni in un luogo sicuro. Conoscere tutta la documentazione in caso di cessione del prodotto a terzi.

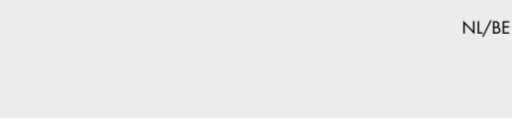
Puoi scaricare e visualizzare questo e numerosi altri manuali sul sito [www.lidl-service.com](http://www.lidl-service.com). Scansionando questo codice QR, verrai reindirizzato subito al sito web dell'assistenza di lidl ([www.lidl-service.com](http://www.lidl-service.com)) dove potrai aprire il tuo manuale di istruzioni per l'uso inserendo il codice prodotto (IAN) 485151\_2504.

## ● Utilizzo conforme alla destinazione d'uso

Questo prodotto è adatto come giocattolo per bambini a partire dai 5 anni ed è destinato all'utilizzo in ambito privato. Il prodotto è destinato esclusivamente all'uso in ambienti interni.

## ● Contenuto della fornitura e descrizione dei componenti

- 4 aste con calciatore [1]
- 2 pareti laterali [2]
- 2 lati con porta [3]
- 1 base [4]
- 2 segnapunti [5a], [5b]
- 8 anelli regolatori [6]
- 4 manopole [7]



- 4 cappucci terminali [8]
- 8 viti esagonali con rondello [9]
- 1 chiave esagonale [10]
- 2 palline [11]
- 1 manuale di istruzioni per l'uso

## **Avvertenze di sicurezza**

- ATTENZIONE.** Non adatto ai bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Pericolo di soffocamento.
- ATTENZIONE.** Non adatto ai bambini di età inferiore a 36 mesi. Sfere piccole. Pericolo di soffocamento.
- ATTENZIONE.** Utilizzare sotto la stretta sorveglianza di un adulto.
- ATTENZIONE.** Tutti i materiali che costituiscono l'imballaggio e quelli utilizzati per il fissaggio non sono parte integrante del prodotto, si consiglia pertanto di rimuoverli sempre per motivi di sicurezza prima di consegnare il prodotto ai bambini per giocare.
- Il montaggio deve essere eseguito da un adulto. Prima di ogni utilizzo controllare che il prodotto non sia danneggiato o usurato. Il prodotto può essere utilizzato solo se in perfetto stato!
- Non mettersi in piedi né arrampicarsi sul prodotto.
- Non collocare né in posizione verticale né orizzontale oggetti pesanti sul prodotto. Il prodotto non deve essere appesantito.
- Utilizzare il prodotto solo su una superficie piana.

## ● Montaggio

- Avvitare i lati con porta [3] usando la chiave esagonale [9] e la vite esagonale [10] a una parete laterale [2] (vedi Fig. B).
**Nota:** accertarsi che il lato chiuso della parete laterale [2] sia rivolto verso l'esterno.
- Serrare un poco le viti esagonali [9].
- Installare la base [4] (vedi Fig. C) e serrare quindi saldamente le viti esagonali [9].
- Come mostrato nella figura D inserire un anello regolatore [6] in ciascun lato esterno delle aste [1].
**Nota:** accostare gli anelli regolatori [6] ai calciatori.
- Inserire le aste [1] nelle aperture della parete laterale [2] (vedi Fig. E).
**Nota:** accertarsi che ciascuna asta [1] con il portiere sia collegata alla porta attraverso l'apertura.

- Montare la seconda parete laterale [2] usando le viti esagonali [9], come mostrato nella figura F.
- Inserire il segnapunti [5a] e [5b] su ciascun lato con porta [3] (vedi Fig. G).
- Inserire le manopole [7] e i cappucci terminali [8] sulle estremità delle aste [1] (vedi Fig. H).

## ● Obiettivo del gioco

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

## ● Regole del gioco

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

## ● Gioco

- Lanciare una moneta per stabilire quale giocatore o squadra inizia.
- Se si ha il diritto di lancio si lancia una pallina sulla linea mediana del campo di gioco. La pallina è "in gioco".
- Muovere la pallina manovrando l'asta di volta in volta necessaria.
- Spostare la pallina fino a quando non si è in grado di tirare in porta.
**Nota:** se la pallina supera la linea della porta si segna un goal, anche se la pallina rimbalza indietro sul campo di gioco.

## ● Lancio della pallina

- All'inizio della partita o dopo un goal la pallina viene messa "in gioco" lanciandola sulla linea mediana. Il giocatore che la lancia deve tentare di condizionare il percorso della pallina.
- Quando la pallina è "in gioco" i giocatori non possono accedere all'area di gioco.

- La pallina è "in gioco" non appena tocca il campo di gioco. Solo dopo si può iniziare a giocare.
- La squadra che lancia non può tirare un goal se prima la pallina non tocca un calciatore.
- La pallina non può essere lanciata se prima tutti i giocatori non sono pronti a giocare.

## ● Lanci successivi

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

## ● Pallina “in gioco”

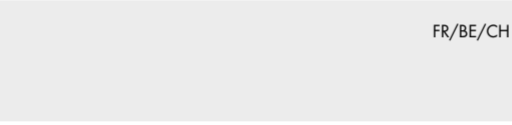
- Quando la pallina viene lanciata, deve rimanere "in gioco".

## ● “Fuori gioco”

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

## ● “Pallina morta”

- La “pallina morta” è una pallina totalmente ferma e che non può essere toccata con nessun calciatore.
- Se la pallina tra la porta e l'asta vicina viene dichiarata “pallina morta” sarà posizionata nell'angolo più vicino e da lì lanciata sul campo di gioco.
- Se la pallina tra le due aste centrali viene dichiarata “pallina morta”, viene lanciata “in gioco” sulla linea mediana dalla squadra che aveva il diritto di lancio.
- “Time-out”
  - Ogni squadra/giocatore ha due “time-out” per sessione di gioco.
  - Un “time-out” non deve superare i 30 secondi.
  - Se la pallina non si muove può essere fatto un solo “time-out”.
  - Durante un “time-out” è vietato toccare la pallina. L'infrazione causa la perdita della pallina.
  - Durante un “time-out” i giocatori di una squadra possono cambiare le loro posizioni.



<b>Legenda van de gebruikte pictogrammen</b>
<span><span></span></span> Veiligheidsinstructies
<span><span></span></span> Instructies

## Mini tafelvoetbal

Hartelijk gefeliciteerd met de aankoop van uw nieuwe product. U hebt voor een hoogwaardig product gekozen. Maak u voor de eerste ingebruikname vertrouwd met het product. Lees hiervoor aandachtig de volgende gebruiksaanwijzing en de veiligheidsvoorschriften. Gebruik het product alleen zoals beschreven en voor de aangegeven toepassingsgebieden. Bewaar deze gebruiksaanwijzing op een veilige plek. Geef, wanneer u het product doorgeeft aan derden, ook alle documenten mee.

Je kunt deze en vele andere handleidingen downloaden en bekijken op [www.lidl-service.com](http://www.lidl-service.com). Door deze QR-code te scannen, kom je meteen op de lidl service website ([www.lidl-service.com](http://www.lidl-service.com)) waar je jouw gebruiksaanwijzing kunt openen door het artikelnummer (IAN) 485151\_2504 in te voeren.

## ● Correct en doelmatig gebruik

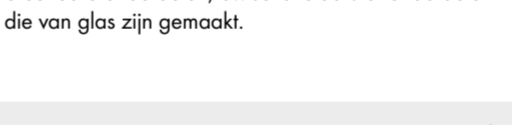
Dit product is bedoeld als speelgoed voor kinderen vanaf 5 jaar voor gebruik in privé-huishoudens. Het product is uitsluitend ontworpen voor gebruik binnenshuis.

Puoi scaricare e visualizzare questo e numerosi altri manuali sul sito [www.lidl-service.com](http://www.lidl-service.com). Scansionando questo codice QR, verrai reindirizzato subito al sito web dell'assistenza di lidl ([www.lidl-service.com](http://www.lidl-service.com)) dove potrai aprire il tuo manuale di istruzioni per l'uso inserendo il codice prodotto (IAN) 485151\_2504.

Questo prodotto è adatto come giocattolo per bambini a partire dai 5 anni ed è destinato all'utilizzo in ambito privato. Il prodotto è destinato esclusivamente all'uso in ambienti interni.

## ● Contenuto della fornitura e descrizione dei componenti

- 4 aste con calciatore [1]
- 2 pareti laterali [2]
- 2 lati con porta [3]
- 1 base [4]
- 2 segnapunti [5a], [5b]
- 8 anelli regolatori [6]
- 4 manopole [7]



<b>Legenda dei pittogrammi utilizzati</b>
<span><span></span></span> Avvertenze di sicurezza
<span><span></span></span> Istruzioni per l'uso

## Mini calcio ballila

## ● Introduzione

Congratulazioni per l'acquisto del vostro nuovo prodotto. Con esso avete optato per un prodotto di qualità. Familiarizzare con il prodotto prima di metterlo in funzione per la prima volta. A tale scopo, leggere attentamente le seguenti istruzioni d'uso e le avvertenze di sicurezza. Utilizzare il prodotto solo come descritto e per i campi di applicazione indicati. Conservare queste istruzioni in un luogo sicuro. Conoscere tutta la documentazione in caso di cessione del prodotto a terzi.

Puoi scaricare e visualizzare questo e numerosi altri manuali sul sito [www.lidl-service.com](http://www.lidl-service.com). Scansionando questo codice QR, verrai reindirizzato subito al sito web dell'assistenza di lidl ([www.lidl-service.com](http://www.lidl-service.com)) dove potrai aprire il tuo manuale di istruzioni per l'uso inserendo il codice prodotto (IAN) 485151\_2504.

Questo prodotto è adatto come giocattolo per bambini a partire dai 5 anni ed è destinato all'utilizzo in ambito privato. Il prodotto è destinato esclusivamente all'uso in ambienti interni.

## ● Contenuto della fornitura e descrizione dei componenti

- 4 aste con calciatore [1]
- 2 pareti laterali [2]
- 2 lati con porta [3]
- 1 base [4]
- 2 segnapunti [5a], [5b]
- 8 anelli regolatori [6]
- 4 manopole [7]

Je kunt deze en vele andere handleidingen downloaden en bekijken op [www.lidl-service.com](http://www.lidl-service.com). Door deze QR-code te scannen, kom je meteen op de lidl service website ([www.lidl-service.com](http://www.lidl-service.com)) waar je jouw gebruiksaanwijzing kunt openen door het artikelnummer (IAN) 485151\_2504 in te voeren.

## ● Correct en doelmatig gebruik

Dit product is bedoeld als speelgoed voor kinderen vanaf 5 jaar voor gebruik in privé-huishoudens. Het product is uitsluitend ontworpen voor



