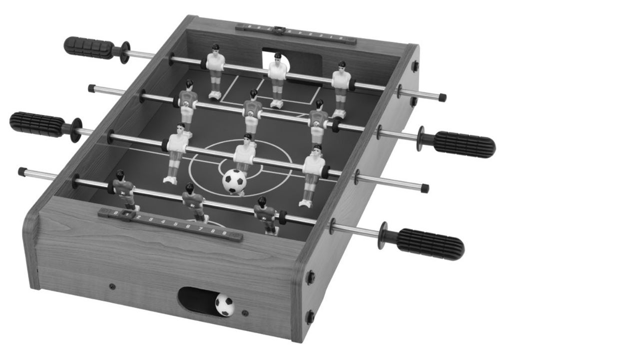
lupilu®



PDF ONLINE www.lidl-service.com

MINI FOOTBALL TABLE

GB
MINI FOOTBALL TABLE
Set of instructions for use

SE
MINI BORDSFOTBOLL
Bruksanvisning

PL
PIŁKARZYKI MINI
Instrukcja obsługi

EE
MINI-LAUAJALGPALL
Kasutamisjuhis

FI
MINIPÖYTÄJALKAPALLO
Käyttöohje

DK
MINI BORDFODBOLD
Brugsanvisning

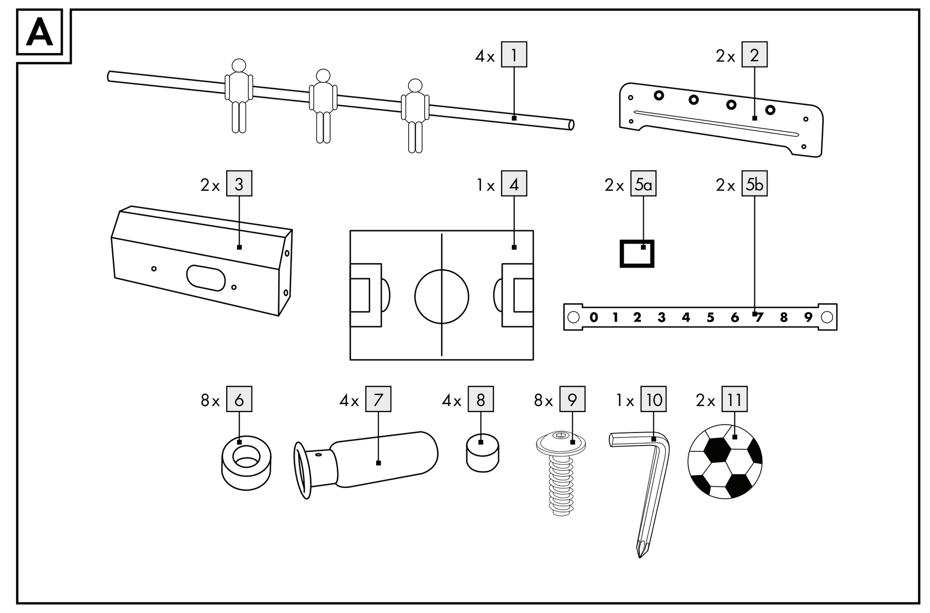
LT
MINI STALO FUTBOLAS
Naudojimo instrukcija

LV
MINI GALDA FUTBOLS
Lietošanas pamācība

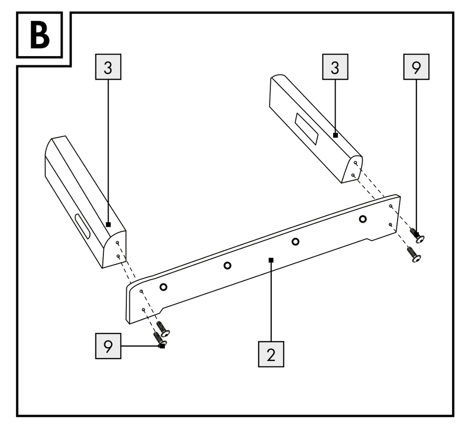
IAN 485151_2504

FI SE DK PL LT EE LV

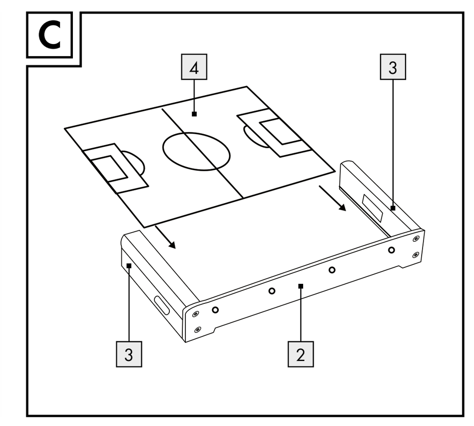
A



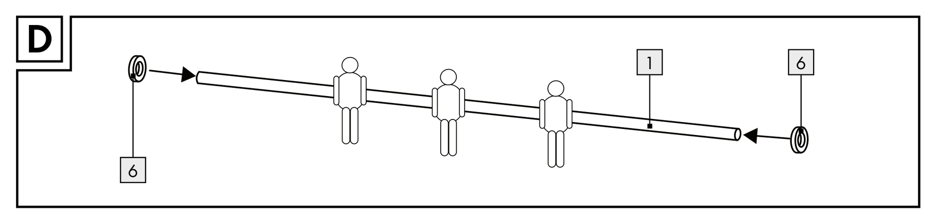
B



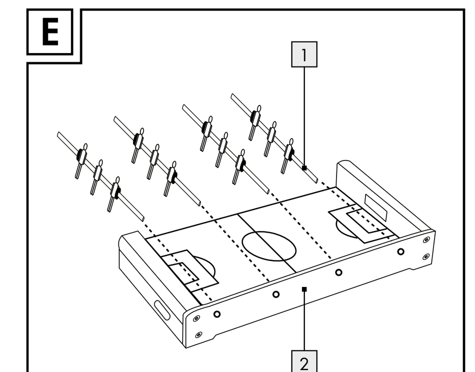
C



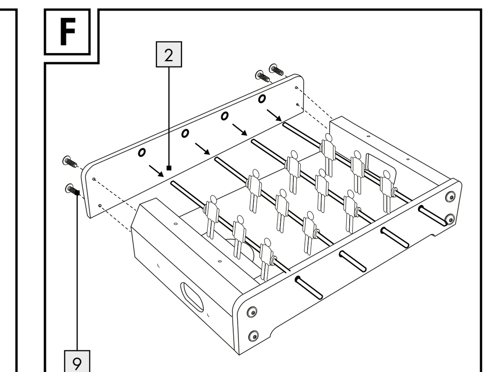
D



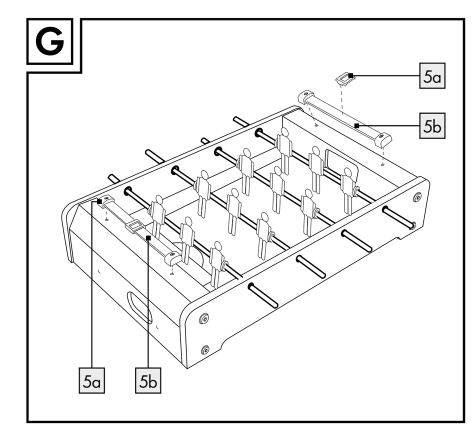
E



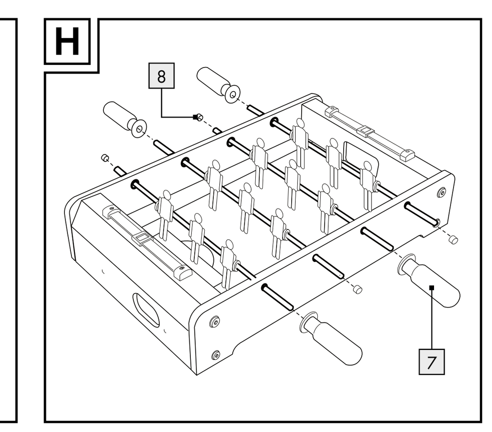
F



G



H



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.

PDF ONLINE www.lidl-service.com

You can download and view this and numerous other manuals at www.lidl-service.com. By scanning this QR code, you will be taken straight to the Lidl service website (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 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.
- ■ **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

1. Use the hex socket screws 9 and the hex key 10 to screw both headboards 3 to a side wall 2 (see Fig. B).
   Note: Make sure that the closed side of the side wall 2 is facing outwards.
2. Tighten the hex socket screws 9 lightly.
3. Insert the base plate 4 (see Fig. C) and then tighten the hex socket screws 9 fully.
4. Place an adjusting ring 6 on each of the outer sides of the rods 1 as shown in Figure D.
   Note: Move the adjusting rings 6 close to the playing figures.
5. Insert the rods 1 through the openings in the side wall 2 (see Fig. E).
   Note: Make sure that you insert the respective rod 1 with the keeper figure through the opening in the goal.
6. Use the hex socket screws 9 to assemble the second side wall 2 as shown in Figure F.
7. Place one score meter 5a and 5b on each headboard 3 (see Fig. G).

8. Place the handles 7 and end caps 8 alternately on the ends of the rods 1 (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

1. Flip a coin to determine which player or team will start.
2. 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'.
3. Move the ball from row to row by manipulating the respective rod.
4. 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.
- □ 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.

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

Merkkien selitykset	
■	Turvallisuusohjeet
□	Käyttöohjeet

Minipöytäjalkapallo

Johdanto

Onnittelemme sinua uuden tuotteen hankinnasta. Olet valinnut korkealaatuisen tuotteen. Tutustu laitteeseen ennen ensimmäistä käyttöönottoa. Lue sitä varten tämä käyttöohje ja turvallisuusohjeet. Käytä tuotetta vain kuvatulla tavalla ja ilmoitetulla käyttöalalla. Säilytä käyttöohje paikassa, josta löydät sen aina. Anna kaikki ohjeet mukaan, jos luovutat tuotteen edelleen.

PDF ONLINE www.lidl-service.com

Voit ladata ja tarkastella tätä ja lukuisia muita käyttöohjeita osoitteesta www.lidl-service.com. Skannaamalla tämän QR-koodin pääset suoraan Lidlin palvelusivustolle (www.lidl-service.com), jossa voit avata käyttöohjeesi syöttämällä tuotenumeron (IAN) 485151_2504.

Tarkoituksenmukainen käyttö

Tuote on 5 vuotta täyttäneille lapsille tarkoitettu lelu, joka soveltuu vain yksityiskäyttöön. Tuote soveltuu ainoastaan sisäkäyttöön.

Toimituksen sisältö ja osien kuvaus

4 pelihahmoilla varustettua tankoa 1
2 sivupaneelia 2
2 maaleilla varustettua päätypaneelia 3
1 pohjalevy 4
2 pistelaskuria 5a, 5b
8 säätörengasta 6
4 kahvaa 7
4 päätykappaletta 8
8 kuusiokoloruuvia aluslevyillä 9
1 kuusiokoloavainta 10
2 palloa 11
1 käyttöohje

Turvallisuusohjeet

- ⚠ **HUOMIO.** Ei sovellu alle 3-vuotiaille lapsille. Pieniä osia. Tukehtumisvaara.
- ⚠ **HUOMIO.** Ei sovellu alle 3-vuotiaille lapsille. Pieniä kuulia. Tukehtumisvaara.
- ■ **HUOMIO.** Käyttö ainoastaan aikuisen valvonnan alaisena.
- ■ **HUOMIO.** Koska pakkaus- ja kiinnitysmateriaalit eivät ole osa tuotetta, ne tulisi aina poistaa turvallisuussyistä ennen kuin tuote annetaan lapsille.
- ■ Tuotteen saa koota vain aikuinen henkilö. Tarkista aina ennen käyttöä, ettei tuotteessa ole vaurioita tai kulumia. Tuotetta saa käyttää vain moitteettomassa kunnossa!
- ■ Älä astu tai kiipeä tuotteen päälle.
- ■ Älä aseta tuotteen päälle mitään esineitä! Tuotteeseen ei saa kohdistua minkäänlaista kuormitusta.
- ■ Käytä tuotetta ainoastaan tasaisella pinnalla.

Asennus

1. Ruuvaa molemmat päätypaneelit 3 yhteen sivupaneeliin 2 kuusiokoloruuveilla 9 ja kuusiokoloavaimella 10 (ks. kuva B).
   Huomautus: Varmista, että sivupaneelin 2 umpinainen puoli on ulkopuolella.
2. Kiristä kuusiokoloruuveja 9 hieman.
3. Työnnä pohjalevy 4 sisään (ks. kuva C) ja kiristä sitten kuusiokoloruuvit 9.
4. Kiinnitä säätörengas 6 jokaisen tangon 1 päätyyn kuvan D mukaisesti.
   Huomautus: Aseta säätörenkaat 6 pelihahmojen lähelle.
5. Työnnä tangot 1 sivupaneelissa 2 olevien aukkojen läpi (ks. kuva E).
   Huomautus: Varmista, että asetat kunkin tangon 1 maalivahtihahmon kanssa maalin aukon läpi.
6. Kokoa toinen sivupaneeli 2 kuusiokoloruuveilla 9 kuvan F mukaisesti.
7. Aseta kumpaankin päätypaneeliin 3 yksi pistelaskuri 5a tai 5b (ks. kuva G).
8. Aseta kahvat 7 ja päätykappaleet 8 vuorotellen tangon päihin 1 (ks. kuva H).

Pelin tavoite

Pelin tavoitteena on ampua tietty määrä palloja vastustajan maaliin pyöriviin ohjaustankoihin kiinnitetyillä pelihahmoilla.

Peliohjeet

- □ Yksi pelierä sisältää vähintään 6 ja enintään 10 maalia.
- □ Kun pelierä on suoritettu loppuun, pelaajat vaihtavat puolia. Molemmat pelaajat/joukkueet voivat olla vaihtamatta puolta.
- □ Kahden hengen joukkue, jolla on laukaisuoikeus, päättää ensimmäisenä pelaajien paikasta. Jokaisen pelaajan tulee pelata yhdellä ohjaustangolla ja pysyä pelipaikallaan pelin aikana.
- □ Jos vain kaksi pelaajaa pelaa toisiaan vastaan, kumpikin pelaaja pelaa kaikilla ohjaustangoilla omalla puolellaan.

Peli

1. Heitä kolikkoa määrittääksesi, kumpi pelaaja tai joukkue aloittaa.
2. Jos sinulla on oikeus heittää, heitä jalkapallo tankojen yli pelikentän keskilinjan kohdalle. Pallo on nyt ns. pelissä.
3. Siirrä palloa riviltä toiselle ohjaamalla jokaista tankoa.
4. Syötä palloa eteenpäin, kunnes saat tehtyä maalin.
   Huomautus: Jos pallo ylittää maaliviivan, se lasketaan maaliksi, vaikka pallo pomppaisi takaisin pelikentälle.

Pallonheitto

- □ Pallo tuodaan peliin keskiviivan kohdalle ottelun alussa tai maalin jälkeen. Pallon pelikentälle heittävä pelaaja voi yrittää vaikuttaa pallon kulkuun.
- □ Pelaajat eivät saa koskea pelialueeseen, kun pallo on pelissä.
- □ Pallo on pelissä heti, kun se koskettaa pelikenttää. Vasta sitten pallolla voidaan pelata.
- □ Pallon kentälle heittävä joukkue ei saa tehdä maalia ennen kuin pallo on koskettanut pelihahmoa.
- □ Palloa ei saa heittää kentälle ennen kuin kaikki pelaajat ovat vahvistaneet olevansa valmiita pelaamaan.

Myöhemmät sisäänheitot

- □ Seuraavat sisäänheitot tekee joukkue/pelaaja, jota vastaan viimeinen maali tehtiin.
- □ Useamman pelierän yhdessä ottelussa hävinnyt joukkue suorittaa ensimmäisen heiton.

Pallo pelissä

- □ Kun pallo on heitetty sisään, sen on pysyttävä pelissä.

Pallo pois pelistä

- □ Pallon katsotaan olevan pois pelistä, jos se koskettaa jotakin esinettä pelialueen ulkopuolella. Pelaaja/joukkue, jolla alun perin oli oikeus heittää pallo sisään, tuo sen takaisin peliin.

"Kuollut pallo"

- □ "Kuollut pallo" on pallo, joka on täysin paikallaan ja johon mikään pelihahmo ei pääse käsiksi.
- □ Jos maalin ja lähimmän tangon välinen pallo julistetaan "kuolleeksi palloksi", se asetetaan lähimpään nurkkaan ja vieritetään pelikentälle.
- □ Jos kahden keskitangon välinen pallo julistetaan "kuolleeksi palloksi", se joukkue, jolla alun perin oli oikeus heittää pallo, tuo sen takaisin peliin keskilinjan kohdalle.

Aikalisä

- □ Jokaisella joukkueella/pelaajalla on oikeus kahteen aikalisään erää kohden.
- □ Aikalisä ei saa ylittää 30 sekuntia.
- □ Aikalisä voidaan ottaa vain, jos pallo ei liiku.
- □ Pallon koskettaminen on kiellettyä aikalisän aikana. Tämän säännön rikkominen johtaa pallon menettämiseen.
- □ Aikalisän aikana joukkueen pelaajat voivat vaihtaa paikkoja.

Tankojen oikeanlainen käyttö

- □ Tankoja ei saa pyörittää. Pelihahmon kääntäminen ennen kosketusta palloon tai sen jälkeen yli 360° on sääntöjen vastaista.
- □ Jos pallo osuu maaliin tankojen pyörittämisen ansiosta, maalia ei lasketa.
- □ Jos oma maali tehdään tangoja pyörittämällä, maali lasketaan vastustajan maaliksi.

Pöytälevyn liikkeisiin vaikuttaminen

- □ Pöydän ravistaminen tai nostaminen on kiellettyä.
- □ Vastustajan tangon koskettaminen on kiellettyä.
- □ Pallon liian raju syöttäminen tai laukaiseminen on kiellettyä.

Tekninen virhe

- □ Jos sääntöjä rikotaan, voidaan julistaa tekninen virhe.
- □ Teknisen virheen sattuessa peli keskeytetään. Vastustaja ottaa pallon ja saa yrittää ampua maalin toiseksi viimeisen tangon kohdalta. Heti kun pallo poistuu vastustajan puolustusalueelta, palloa pidetään paikallaan tai kun maali tehdään, tekninen virhe katsotaan käsitellyksi. Pallo tuodaan takaisin peliin.

Vastaavanlaisiin peleihin erikoistuneesta kirjallisuudesta voi katsoa strategioita, vinkkejä ja erityissääntöjä.

Hoito ja säilytys

- ■ Älä käytä voimakkaita puhdistusaineita.
- □ Puhdista tuote vain vedellä ja pyyhi se sitten kuivaksi puhdistusliinalla.
- □ Säilytä tuote aina kuivana ja puhtaana huoneenlämpöisessä tilassa.

Hävittäminen

Pakkaus on valmistettu ympäristöystävällisistä materiaaleista, jotka voidaan viedä paikalliseen kierrätyspisteeseen.

Lisätietoja käytöstä poistetun tuotteen hävittämismahdollisuuksista saat kuntasi tai kaupunkisi viranomaisilta.

Takuu

Tuote on valmistettu huolellisesti tiukkojen laatudirektiivien mukaan ja tarkistettu huolella ennen toimitusta. Materiaali- tai valmistusvirheiden tapauksessa kuluttajalla on laillisia oikeuksia tuotteen myyjää kohtaan. Alla oleva takuu ei rajoita kuluttajan lakisääteisiä oikeuksia millään tavalla.

Tämän tuotteen takuu on 3 vuotta ostopäivästä lukien. Takuuaika alkaa ostopäivästä. Säilytä alkuperäinen ostokuitti turvallisessa paikassa, koska tätä asiakirjaa vaaditaan ostotositteena.

Mahdollisista ostohetkellä esiintyneistä vaurioista tai vioista on ilmoitettava välittömästi tuotteen pakkauksesta purkamisen jälkeen.

Jos 3 vuoden sisällä tuotteen ostopäivästä alkaen tuotteesta löytyy materiaali- tai valmistusvirhe, korjaamme tuotteen ilmaiseksi harkintamme mukaan. Takuuaikaa ei pidennetä myönnetyn takuuvaatimuksen vuoksi. Tämä koskee myös vaihdettuja ja korjattuja osia.

Takuun voimassaolo lakkaa, jos tuote on vioittunut, sitä on käytetty tai huollettu tarkoituksenvastaisesti.

Takuu kattaa materiaali- ja valmistusvirheet. Takuu ei kata tuotteen osia, jotka kuluvat normaalisti (esim. paristot, akut, letkut, väripatruunat) ja joita voidaan sen vuoksi pitää kuluvina osina eikä myöskään rikkoutuvia osia esim. kytkimiä, akkuja tai lasista valmistettuja osia.

Toimiminen takuutapauksessa

Jotta asiasi nopea käsittely voidaan taata, pyydämme sinua toimimaan seuraavien ohjeiden mukaisesti:

Säilytä kassakuitti ja tuotenumero (IAN 485151_2504) todisteena tekemästäsi ostoksesta.
Tuotenumero löytyy tyyppikilvestä, kaiverruksesta, käyttöohjeen etusivulta (vasen alareuna) tai tuotteen takaosassa tai pohjassa olevasta tarrasta.
Jos havaitset tuotteessa toimintahäiriöitä tai muita vikoja, ota ensin yhteyttä puhelimitse tai sähköpostitse alla mainittuun huoltopalveluun.
Sen jälkeen voit lähettää tuotteen maksutta huoltopalvelun osoitteeseen. Liitä tuotteen mukaan ostokuitti ja selvitys havaitusta viasta ja sen havaitsemisajankohdasta.

Huoltopalvelu

FI **Huoltopalvelu Suomi**
Puhelin: 09 42453024
E-Mail: owim@lidl.fi

Teckenförklaring till använda piktogram	
■	Säkerhetsinformation
□	Instruktioner

Mini bordsfotboll

Inledning

Grattis till köpet av din nya produkt. Du har valt en produkt av hög kvalitet. Gör dig bekant med produkten innan du använder den. Läs följande bruksanvisning och säkerhetsinformation. Använd endast produkten i enlighet med beskrivningen och för angivna ändamål. Förvara denna handledning på en säker plats. Överlämna även bruksanvisningen om du överlåter produkten till en tredje part.

PDF ONLINE www.lidl-service.com

Du kan ladda ned och titta på denna och många andra bruksanvisningar på www.lidl-service.com. Genom att skanna den här QR-koden kommer du direkt till webbplatsen Lidl service (www.lidl-service.com) där du kan öppna din bruksanvisning genom att mata in artikelnumret (IAN) 485151_2504.

Ändamålsenlig användning

Denna produkt är en leksak för barn från 5 år och endast avsedd för användning i privata hushåll. Produkten är utelsutande konstruerad för användning inomhus.

Leveransomfattning och beskrivning av delarna

4 stänger med roterande spelare 1
2 sidoväggar 2
2 kortvägg med mål 3
1 bottenplatta 4
2 poängreglage 5a, 5b
8 ställringar 6
4 handtag 7
4 ändlock 8
8 insexskruvar med underläggsbricka 9
1 insexnycklar 10
2 bollar 11
1 bruksanvisning

Säkerhetsinformation

- ⚠ **OBS.** Ej lämplig för barn under 36 månader. Små delar. Kvävningsrisk.
- ⚠ **OBS.** Ej lämplig för barn under 36 månader. Liten kula. Kvävningsrisk.
- ■ **OBS.** Användning under omedelbar uppsikt av vuxna personer.
- ■ **OBS.** Samtliga förpacknings- och monteringsmaterial är inga delar av produkten och bör av säkerhetsskäl alltid tas bort innan produkten lämnas över till barnen att leka med.
- ■ Monteringen måste utföras av en vuxen person; kontrollera alltid produkten före användning med avseende på skador eller slitage. Produkten får endast användas i felfritt skick.
- ■ Klättra inte upp på produkten.
- ■ Ställ eller lägg inga föremål på produkten. Produkten får inte belastas.
- ■ Produkten får endast användas på en jämn yta.

Montering

1. Skruva fast de båda kortväggarna 3 på en sidovägg 2 med hjälp av insexskruvarna 9 och insexnyckeln 10 (se illustration B).
   Hänvisning: Se till att den sidoväggens 2 stängda sida befinner sig på utsidan.
2. Dra åt insexskruvarna 9 lätt.
3. För in bottenplattan 4 (se illustration C) och dra därefter åt insexskruvarna 9.
4. Sätt fast vardera en ställring 6 på stängernas 1 utsida precis som det visas på illustrationen D.
   Hänvisning: För ställringarna 6 nära de roterande spelarna.
5. För in stängerna 1 genom sidoväggens 2 öppningar (se illustration E).
   Hänvisning: Se till att du för in respektive stång 1 med spelpjäsen som är målvakten genom öppningen vid målet.
6. Montera den andra sidoväggen 2 med hjälp av insexskruvarna 9, precis som illustration F visar.
7. Sätt fast vardera ett poängreglage 5a och 5b på vardera en kortvägg 3 (se illustration G).

8. Sätt fast handtagen 7 och ändlocken 8 växelvis på stångändarna 1 (se illustration H).

Spelets mål

Målet med spelet är att skjuta ett visst antal bollar i motståndarens mål med hjälp av spelarna på de roterande stängerna.

Spelregler

- □ Ett set består av minst 6 och högst 10 mål.
- □ Efter att ett set har avslutats sker ett byte av sida. Båda spelare/lag kan avstå från att byta sida.
- □ Laget (med 2 spelare) som har rätten att göra inkastet är först när det gäller att bestämma spelarnas position. Varje spelare spelar på en stång och måste behålla sin position under hela spelet.
- □ Om endast 2 spelare spelar mot varandra, spelar varje spelare på alla stänger på sin egen sida.

Spel

1. Vänd ett mynt för att avgöra vilken spelare respektive vilket lag som startar.
2. Om du har rätt att utföra inkastet, ska bordsfotbollen kastas in över rinken vid mittlinjen och ut på spelplanen. Bollen är "i spel".
3. Flytta bollen från rad till rad genom att styra varje stång.
4. Passa bollen tills du kan göra mål.
   Hänvisning: Om bollen passerar mållinjen räknas den som mål, även om bollen studsar tillbaka på spelplanen.

Bollinkast

- □ Bollen tas "i spel" över rinken vid mittlinjen i början av matchen eller efter att ett mål har gjorts. Spelaren som gör inkastet får lov att försöka påverka bollens gång.
- □ Spelarna får inte lov att sträcka sig in i spelområdet när bollen är "i spel".
- □ Bollen är "i spel" så snart den berör spelplanen. Först då får bollen spelas.
- □ Det lag som utför inkastet får inte göra mål får förrän bollen har rört vid en av de roterande spelarna.
- □ Bollen får inte kastas in förrän alla spelare har bekräftat att de är redo att spela.

Efterföljande inkast

- □ Efterföljande inkast utförs av det lag/den spelare som släppt in det senaste målet.
- □ I en match med flera set utförs respektive första inkast av det förlorande laget.

Boll "i spel"

- □ Efter inkastet måste bollen hållas "i spel".

"Boll ute"

- □ Bollen är "ute" när den rör vid ett föremål utanför spelområdet. Den tas i spel igen av spelaren/laget som ursprungligen hade rätten att utföra inkastet.

"Död boll"

- □ En "död boll" är en boll som ligger helt stilla och inte kan nås av någon roterande spelare.
- □ Om bollen mellan mål och närmaste stång förklaras som "död boll", placeras den i närmaste hörn och rullas in på spelplanen.
- □ Om bollen mellan de två mittersta stängerna förklaras som en "död boll" sätts den tillbaka i spel över rinken i höjd med mittlinjen av det lag som ursprungligen hade rätt att utföra inkastet.

"Time-out"

- □ Varje lag/spelare får begära "Time-out" två gånger per set.
- □ En "Time-out" får inte överskrida 30 sekunder.
- □ En "time-out" får endast tas om bollen inte rör sig.
- □ Det är förbjudet att röra vid bollen under en pågående "time-out". En överträdelse mot detta kommer att resultera i att bollen förloras.
- □ Under en "Time-out" kan spelarna i ett lag byta positioner.

Vrida stängerna

- □ Stängerna får inte roteras. Varje rotation av en spelare med mer än 360° före eller efter kontakt med bollen är ett regelbrott.
- □ Om en boll hamnar i målet genom att stängerna roteras kommer målet inte att räknas.
- □ Om ett självmål görs genom att vrida på stängerna räknas målet för motståndaren.

Påverkan på bordet

- □ Det är förbjudet att skaka eller lyfta på bordet.
- □ Det är förbjudet att röra vid motståndarens stänger.
- □ Överdriven hårdhet vid passningar och skott är förbjuden.

"Ojust spel"

- □ Om reglerna bryts kan "ojust spel" förklaras.
- □ Vid "ojust spel" avbryts spelet. Motståndaren får bollen och får skjuta på mål från näst sista stången. Så snart bollen lämnar motståndarens försvarsområde, hålls kvar eller ett mål görs har det "ojusta spelet" avslutats. Bollen sätts åter i spel.

Se den omfattande facklitteraturen för strategier, tips och specialregler.

Lagring och skötsel

- ■ Använd inga skarpa eller aggressiva rengöringsmedel.
- □ Rengör produkten endast med vatten och torka den sedan torr med en rengöringsduk.
- □ Förvara alltid produkten i ett torrt, rent och rumstempererat utrymme.

Avfallshantering

Förpackningen består av miljövänliga material, som kan lämnas på lokala återvinningsstationer.

Kontakta kommunen för närmare information om avfallshantering av den förbrukade produkten.

Garanti

Produkten har tillverkats enligt stränga kvalitetskrav och kontrollerats noggrant före leverans. I händelse av materialfel eller tillverkningsfel har du lagstadgade rättigheter mot säljaren av produkten. Dina lagstadgade rättigheter begränsas inte på något sätt av vår garanti som anges nedan.

Garantin för den här produkten är 3 år från och med inköpsdatum. Garantitiden börjar från och med inköpsdagen. Förvara originalkvittot på en säker plats eftersom detta dokument krävs som inköpsbevis.

Alla skador eller brister som redan finns vid tidpunkten för köpet måste rapporteras omedelbart efter uppackning av produkten.

Om det uppstår ett materialfel eller ett tillverkningsfel på denna produkt inom 3 år efter köpet, kommer vi, efter eget gottfinnande, att antingen reparera eller byta ut produkten åt dig utan kostnad. Garantiperioden förlängs inte av ett beviljat garantianspråk. Det gäller även för utbytta eller reparerade delar.

Denna garanti är ogiltig om produkten har skadats eller använts eller underhållits felaktigt.

Garantin täcker material- och tillverkningsfel. Denna garanti täcker inte produktdelar som är föremål för normalt slitage och som därför anses vara slitdelar (t.ex. batterier, batteripack, slangar, bläckpatroner) och inte heller skador på ömtåliga delar, t.ex. strömbrytare eller delar av glas.

Handläggning av garantianspråk

För att vi ska kunna handlägga ditt ärende snabbare, ber vi dig beakta följande anvisningar:

Ha alltid kassakvitto och artikelnummer i beredskap (IAN 485151_2504) för att bevisa köpet.
Artikelnumret står på typskylten, finns ingraverat, har tryckts på din handlednings första sida (nere till vänster) eller finns som etikett på baksidan eller undersidan.
Om funktionsfel eller andra brister uppstår bör du först vända dig till nedanstående serviceavdelning via telefon eller e-post.
När en produkt har registrerats som defekt kan du skicka in den portofritt till den serviceadress du meddelats om du bifogar inköpskvittot (kassakvitto) och en beskrivning av felet och var det uppstått.

Service

SE **Service Sverige**
Tel.: 0770 930 739
E-Mail: owim@lidl.se

FI **Service Finland**
Tel: 09 42453024
E-Mail: owim@lidl.fi

De anvendte piktogrammers legende	
■	Sikkerhedsanvisninger
□	Handlingsanvisninger

Mini bordfodbold

Indledning

Hjerteligt tillykke med købet af deres nye produkt. Du har besluttet dig for et produkt af høj kvalitet. Gør Dem fortrolig med apparatet inden første ibrugtagning. Læs derfor den efterfølgende brugsvejledning og sikkerhedsanvisningerne omhyggeligt. Brug kun produktet som beskrevet og kun til de angivne anvendelsesområder. Opbevar denne vejledning på et sikkert sted. Hvis De giver produktet videre til andre, skal alle dokumenter følge med.

PDF ONLINE www.lidl-service.com

Du kan downloade og se denne og mange andre brugsanvisninger på www.lidl-service.com. Når du scanner QR-koden, kommer du direkte ind på Lidl-service-hjemmesiden (www.lidl-service.com), hvor du kan åbne din brugsanvisning ved at indtaste varenummeret (IAN) 485151_2504.

Formålsbestemt anvendelse

Produktet er udelukkende beregnet som legetøj til børn fra 5 år i private hjem. Produktet er udelukkende egnet til indendørs brug.

Leveringsomfang og beskrivelse af de enkelte dele

4 stænger med figurer 1
2 lange sider 2
2 korte sider med mål 3
1 bundplade 4
2 pointvisere 5a, 5b
8 justeringsringe 6
4 håndtag 7
4 endehætter 8
8 indvendige sekskantskruer med underlagsskive 9
1 indvendig sekskantnøgle 10
2 bolde 11
1 brugsvejledning

Sikkerhedsanvisninger

- ⚠ **OBS.** Ikke egnet til børn under 36 måneder. Små dele. Kvælningsfare.
- ⚠ **OBS.** Ikke egnet til børn under 36 måneder. Lille kugle. Kvælningsfare.
- ■ **OBS.** Skal anvendes under umiddelbart opsyn af voksne.
- ■ **OBS.** Alle emballage- og fastgørelsesmaterialer er ikke bestanddel af produktet, og bør af sikkerhedsmæssige årsager altid fjernes, inden produktet gives til børnene.
- ■ Monteringen skal foretages af en voksen; kontrollér produktet for beskadigelser eller slitage før hver brug. Produktet må kun anvendes, hvis det er i perfekt stand!
- ■ Det er ikke tilladt at stå eller at klatre op på produktet.
- ■ Der må ikke stilles eller lægges tunge genstande på produktet. Produktet må ikke belastes.
- ■ Brug altid produktet på en jævn overflade.

Montering

1. Skru de to korte sider 3 fast til en af de lange sider 2 med de indvendige sekskantskruer 9 og den indvendige sekskantnøgle 10 (se afbildning B).
   Bemærk: Vær opmærksom på, at den lukkede side af den lange side 2 vender udad.
2. Spænd de indvendige sekskantskruer 9 en smule.
3. Skub bundpladen 4 på plads (se afbildning C) og spænd efterfølgende de indvendige sekskantskruer 9 fast.
4. Sæt, som vist i afbildning D, en justeringsring 6 på ydersiden af hver stang 1.
   Bemærk: Placér justeringsringene 6 tæt på figurerne.
5. Sæt stængerne 1 gennem åbningerne af den lange side 2 (se afbildning E).
   Bemærk: Vær opmærksom på, at den pågældende stang 1 har en målmand-figur, inden du stikker stangen igennem åbningen ved målet.
6. Monter den anden lange side 2 med de indvendige sekskantskruer 9, som vist i afbildning F.

7. Sæt en pointviser 5a og 5b på hver kort side 3 (se afbildning G).
8. Sæt håndtagene 7 og endehætterne 8 skiftevis på enderne af stængerne 1 (se afbildning H).

Spillets mål

Målet med spillet er, at skyde et bestemt antal bolde ind i modstanderens mål.

Spilleregler

- □ En runde består af mindst 6 og maks. 10 mål.
- □ Når runden er forbi, skifter spillerne side. Begge spillere/hold kan også vælge ikke at skifte side.
- □ 2-mands holdet der får lov til at starte, vælger spillernes position. Hver spiller spiller med en stang og skal holde sin position under spillet.
- □ Hvis der kun er 2 spillere, spiller hver spiller med alle stænger på sin side.

Spillet

1. Kast en mønt for at afgøre, hvilken spiller eller hvilket hold der må starte.
2. Hvis du får lov til at starte, skal du kaste bolden ind på banen ved midterlinjen. Bolden er bragt i spil.
3. Bevæg bolden fra række til række, ved at styre den pågældende stang.
4. Bevæg bolden så længe indtil du kan lave et mål.
   Bemærk: Hvis bolden rører ved mållinjen, gælder det som et mål, selv hvis bolden triller tilbage på banen.

Indkast

- □ Bolden bringes i spil ved spillets start eller efter et mål, ved at den kastes på midterlinjen. Den spiller, der laver indkastet, kan prøve på at påvirke boldens bane.
- □ Spillerne må ikke røre ved bolden med hænderne, så snart bolden er bragt i spil.
- □ Bolden er bragt i spil, så snart den har rørt banen. Først derefter må bolden bevæges med figurerne.
- □ Det hold, der laver et indkast, må ikke skyde til måls, uden at mindst en figur har rørt ved bolden.
- □ Bolden må ikke kastes ind på banen, før alle spillere har meddelt, at de er klar.

Efterfølgende indkast

- □ De følgende indkast kan foretages af spilleren/holdet, som ikke har fået mål.
- □ I et match med flere runder, foretages indkastet af taberholdet.

Bolden bragt i spil

- □ Hvis bolden er kastet ind på banen, skal den holdes inde på banen.

"Ude-bold"

- □ Bolden er ude, hvis den rører ved en genstand uden for banen. Den kastes tilbage på banen af den spiller/det hold, som oprindeligt har lavet indkastet.

"Død bold"

- □ En bold bliver til en "død bold", hvis den ligger helt stille, og ikke kan nås af nogen figur.
- □ Hvis bolden bliver til en død bold mellem målet og stangen tættest på målet, lægges den i det hjørne, der er tættest på, og trilles ind på banen.
- □ Hvis bolden bliver til en død bold mellem de midterste stænger, bringes den tilbage i spil af den spiller/det hold som lavede indkastet, ved at den kastes tilbage på midterlinjen.

"Time-out"

- □ Hver spiller/hold har mulighed for to time-outs pr. runde.
- □ En time-out må ikke vare længere end 30 sekunder.
- □ Der må kun tages en time-out, når bolden ikke er i bevægelse.
- □ Under en time-out må bolden ikke berøres. Et regelbrud betyder, at modstanderen har bolden.
- □ Under en time-out kan holdets spillere skifte position.

Drejning af stængerne

- □ Stængerne må ikke drejes. Det er ikke tilladt at dreje figuren før eller efter kontakten med bolden med mere end 360°.
- □ Hvis en bold skydes i målet pga. stængernes drejning, bliver målet ikke godkendt.
- □ Hvis drejning af stængerne fører til, at der laves et selvmål, bliver dette mål godkendt til modstanderens fordel.

Påvirkning af bordet

- □ Det er ikke tilladt at ryste eller hæve bordet.
- □ Det er ikke tilladt at røre ved modstanderens stænger.
- □ Det er ikke tilladt at skyde meget hårdt.

"Teknisk fejl"

- □ Hvis reglerne ikke bliver overholdt, kan modstanderne kræve en teknisk fejl.
- □ Ved en teknisk fejl afbrydes spillet. Modstanderen får bolden og må skyde til måls fra den næstsidste stang. Så snart bolden forlader modstanderens forsvarsområde, bliver stoppet eller der laves et mål, er den tekniske fejl afsluttet. Bolden bringes i spil igen.

Strategier, tips og særregler kan du finde i den relevante faglitteratur.

Pleje og opbevaring

- ■ Brug ingen skrappe eller aggressive rengøringsmidler.
- □ Rengør kun produktet med vand og tør det efterfølgende af.
- □ Opbevar altid produktet tørt og rent i et tempereret rum.

Bortskaffelse

Indpakningen består af miljøvenlige materialer, som De kan bortskaffe over de lokale genbrugssteder.

De får oplyst muligheder til bortskaffelse af det udtjente produkt hos deres lokale myndigheder eller bystyre.

Garanti

Produktet er blevet fremstillet efter strenge kvalitetsstandarder og kontrolleret nøje før udlevering. I tilfælde af materiale- eller produktionsfejl kan du i medfør af loven gøre krav gældende over for sælgeren af produktet. Dine lovmæssige rettigheder begrænses på ingen måde af den af os nedennævnte garanti.

Garantien på dette produkt gælder i 3 år regnet fra købsdatoen. Garantien gælder fra købsdatoen. Opbevar den originale kvittering et sikkert sted, da dette dokument forlanges forlagt som dokumentation for købet.

Alle skader eller mangler, der allerede forefindes på tidspunktet for købet, skal straks meddeles efter udpakningen af produktet.

Hvis der inden for 3 år regnet fra købsdatoen viser sig en materiale- eller produktionsfejl på produktet, reparerer eller udskifter vi det – efter vores valg – gratis for dig. Garantiperioden forlænges ikke som følge af et imødekommet krav om garanti. Dette gælder også for udskiftede og reparerede dele.

Denne garanti bortfalder, hvis produktet er blevet beskadiget eller anvendt og vedligeholdt forkert.

Garantien dækker materiale- og produktionsfejl. Denne garanti dækker hverken produktdele, der er udsat for normal slitage og derfor er at betragte som sliddele (f.eks. batterier, akkumulatorer, slanger, farvepatroner), eller skader på skrøbelige dele, f.eks. kontakter eller dele af glas.

Afvikling af garantisager

For at kunne garantere en hurtig sagsbehandling af deres forespørgsel, bedes De følge følgende anvisninger:

Opbevar kassebon og artikelnummer (IAN 485151_2504) som købsdokumentation, så disse kan fremlægges på forespørgsel. Artikelnumrene er angivet på typeskiltet, ved en indgravering, på forsiden af vejledningen (nederst til venstre) eller på et mærkat på bag- eller undersiden. Hvis der forekommer funktionsfejl eller andre mangler, skal De først kontakte nedenstående serviceafdeling telefonisk eller via e-mail. Et produkt, der er registreret som defekt, kan De derefter sende portofrit til den meddelte serviceadresse ved vedlæggelse af købsbeviset (kassebon) og angivelsen af, hvori manglen består, og hvornår den er opstået.

Service

DK **Service Danmark**
Tel.: 32 710005
E-Mail: owim@lidl.dk

Legenda zastosowanych piktogramów	
■	Wskazówki bezpieczeństwa
□	Instrukcja postępowania

Piłkarzyki mini

● Wstęp

Gratulujemy Państwu zakupu nowego produktu. Zdecydowali się Państwo na zakup produktu najwyższej jakości. Przed uruchomieniem urządzenia po raz pierwszy zapoznaj się z nim. W tym celu przeczytaj uważnie poniższą instrukcję obsługi oraz wskazówki dotyczące bezpieczeństwa. Produkt należy użytkować w sposób tu opisany i zgodnie z określonym zakresem zastosowania. Należy przechowywać tę instrukcję w bezpiecznym miejscu. Przekazując produkt innej osobie, należy również przekazać wszystkie dokumenty.

Tą i wiele innych instrukcji można pobrać i wyświetlić na stronie www.lidl-service.com. Zeskanowanie tego kodu QR spowoduje przejście bezpośrednio do strony internetowej serwisu Lidl (www.lidl-service.com), gdzie można otworzyć instrukcję obsługi, wprowadzając numer artykułu (IAN) 485151_2504.

● Zastosowanie zgodne z przeznaczeniem

Ten produkt jest jako zabawka dla dzieci od 5 lat przeznaczony wyłącznie do użytku w gospodarstwie domowym. Produkt jest przeznaczony wyłącznie do użytku w pomieszczeniach.

● Zakres dostawy i opis części

4 drążki z figurą gracza [1]
2 ścianki boczne [2]
2 ścianki czołowe z bramką [3]
1 płyta dolna [4]
2 tablice wyników [5a], [5b]
8 pierścienie nastawcze [6]
4 uchwyty [7]
4 zaślepki [8]
8 śruby z gniazdem sześciokątnym z podkładką [9]
1 klucz trzpieniowy sześciokątny [10]
2 piłki [11]
1 instrukcja obsługi

Wskazówki bezpieczeństwa

- ⚠ **UWAGA.** Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Małe elementy. Niebezpieczeństwo uduszenia się.
- ⚠ **UWAGA.** Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Mała kula. Niebezpieczeństwo uduszenia się.
- ■ **UWAGA.** Używanie wyłącznie pod nadzorem osób dorosłych.
- ■ **UWAGA.** Wszystkie materiały opakowaniowe i mocujące nie stanowią części produktu i z przyczyn bezpieczeństwa zawsze należy je usunąć przed przekazaniem produktu dzieciom do zabawy.
- ■ Montaż powinna przeprowadzić dorosła osoba; przed każdym użyciem należy sprawdzić, czy produkt nie jest uszkodzony lub zużyty. Produktu należy używać wyłącznie wówczas, gdy jest on w nienagannym stanie!
- ■ Nie wchodzić ani nie wspinać się na produkt.
- ■ Nie stawiać ani nie kłaść na produkcie żadnych ciężkich przedmiotów. Nie wolno obciążać produktu.
- ■ Produkt należy używać tylko na równej powierzchni.

● Montaż

1. Przykręcić obie ścianki czołowe [3] za pomocą śrub z łbem sześciokątnym [9] i klucza trzpieniowego z łbem sześciokątnym [10] do ścianki bocznej [2] (patrz rys. B).
   Wskazówka: Zwrócić uwagę na to, aby zamknięta strona ścianki bocznej [2] była skierowana na zewnątrz.
2. Lekko przykręcić śruby z łbem sześciokątnym [9].
3. Przesunąć płytę dolną [4] (patrz rys. C), a następnie dokręcić śruby z łbem sześciokątnym [9].
4. Jak pokazano na rysunku D, włożyć po pierścieniu nastawczym [6] na zewnętrzną stronę drążków [1].
   Wskazówka: Przesunąć pierścienie nastawcze [6] szczelnie na figury do gry.
5. Włożyć drążki [1] przez otwory ścianki bocznej [2] (patrz rys. E).
   Wskazówka: Zwrócić uwagę na to, aby dany drążek [1] z figurą gracza przez otwór przy bramce.
6. Zamontować drugą ściankę boczną [2] za pomocą śrub z łbem sześciokątnym [9], jak pokazano na rysunku F.
7. Włożyć po jednej tablicy wyników [5a] i [5b] na każdą ściankę czołową [3] (patrz rys. G).
8. Włożyć uchwyty [7] i zaślepki [8] na zmianę na końce drążków [1] (patrz rys. H).

● Cel gry

Celem gry jest wstrzelenie określonej liczby piłek do bramki przeciwnika za pomocą figur graczy przymocowanych do obracających się uchwytów drążków.

● Zasady gry

- □ Set składa się przynajmniej z min. 6 i maks. 10 bramek.
- □ Po zakończeniu seta następuje zmiana stron. Obaj gracze/drużyny mogą zrezygnować ze zmiany stron.
- □ Drużyna 2 z prawem do rzutu decyduje najpierw o ustawieniu zawodników. Każdy z graczy gra przy jednym drążku i musi utrzymać swoją pozycję podczas gry.
- □ Jeśli tylko 2 graczy gra przeciwko sobie, każdy z nich gra na wszystkich drążkach po swojej stronie.

● Gra

1. Rzucić monetą, aby ustalić, który gracz lub która drużyna rozpoczyna.
2. Jeśli masz prawo rzutu, rzuć piłką przez bandę na wysokości linii środkowej na pole gry. Piłka jest „w grze".
3. Przesuwać piłkę z rzędu do rzędu, sterując danym drążkiem.
4. Podawać piłkę tak długo, aż będzie można strzelić do bramki.
   Wskazówka: Jeśli piłka przekroczy linię bramki, zostanie zaliczona jako bramka, nawet jeśli piłka odbije się z powrotem na pole gry.

● Wrzucenie piłki

- □ Przy rozpoczęciu meczu lub po skutecznej bramce piłka wrzucana jest przez bandę na wysokości linii środkowej „do gry". Wrzucający gracz może próbować wpłynąć na bieg piłki.
- □ Graczom nie wolno sięgać do obszaru gry, kiedy piłka jest „w grze".
- □ Piłka jest „w grze", gdy tylko dotknie pola gry. Dopiero wtedy można zagrać piłką.
- □ Wrzucająca drużyna nie może trafić do bramki, zanim piłka nie dotknie figury.
- □ Nie wolno wrzucać piłki, zanim wszyscy gracze nie potwierdzą gotowości do gry.

● Następne wrzuty

- □ Następne wrzuty są podejmowane przez drużynę/gracza, przeciwko którym została trafiona ostatnia bramka.
- □ W meczu z kilkoma setami każdorazowo przeprowadzany jest rzut przez drużynę przegraną.

● Piłka „w grze"

- □ Jeśli piłka zostanie wrzucona, musi zostać „w grze".

● „Aut"

- □ Piłka jest uznana za „Aut", jeśli dotknie przedmiotu spoza obszaru gry. Jest ponownie wprowadzana do gry przez gracza/drużynę, który/która pierwotnie miał(-a) prawo do rzutu.

● „Martwa piłka"

- □ „Martwą piłką" określa się piłkę, która leży całkowicie nieruchoma i żadna z figur graczy nie może jej dosięgnąć.
- □ Jeśli piłka między bramką a najbliższym drążkiem zostanie uznana za „martwą piłkę", kładzie się ją w najbliższym rogu i kula na pole gry.
- □ Jeśli piłka między obydwoma środkowymi drążkami zostanie uznana za „martwą piłkę", jest wprowadzana z powrotem „do gry" przez drużynę, która pierwotnie miała prawo rzutu, przez bandę na wysokości linii środkowej.

● „Time-out"

- □ Każdej drużynie/każdemu graczowi przysługują dwa „Time-outy" na set.
- □ „Time-out" nie może przekraczać 30 sekund.
- □ Można wziąć tylko jeden „Time-out", jeśli piłka się nie porusza.
- □ Podczas „Time-outu" zabrania się dotykania piłki. Naruszenie tej zasady prowadzi do utraty piłki.
- □ Podczas „Time-outów" gracze jednej drużyny mogą zmieniać swoje pozycje.

● Obracanie drążków

- □ Drążków nie wolno przekręcać. Każdy obrót figury przed lub po kontakcie z piłką o ponad 360° jest wbrew regułom.
- □ Jeśli piłka, która poruszona została poprzez obrót drążków, trafi do bramki, nie jest zaliczana jako bramka.
- □ Jeśli poprzez obrót drążków trafi się do własnej bramki, bramka zaliczana jest dla przeciwnika.

● Wpływanie na stół

- □ Potrząsanie lub podnoszenie stołu jest zabronione.
- □ Dotykanie przeciwnego drążka jest zabronione.
- □ Przesadna siła przy podawaniu lub strzelaniu jest zabroniona.

● „Faul techniczny"

- □ Po naruszeniu reguł można orzec „faul techniczny".
- □ Po „faulu technicznym" przerywa się grę. Przeciwnik dostaje piłkę i może strzelić do bramki z przedostatniego drążka. Gdy tylko piłka opuści obszar obrony przeciwnika, zostanie zatrzymana lub zostanie strzelona bramka, „faul techniczny" jest zakończony. Piłka znów jest wprowadzana do gry.

Strategie, porady i specjalne reguły znaleźć można w obszernej literaturze fachowej.

● Pielęgnacja i przechowywanie

- ■ Nie należy używać ostrych lub żrących środków czyszczących.
- □ Czyścić produkt tylko wodą, a następnie wytrzeć do sucha ściereczką.
- □ Produkt należy przechowywać zawsze w stanie suchym i czystym, w pomieszczeniu o stałej temperaturze.

● Utylizacja

Opakowanie wykonane jest z materiałów przyjaznych dla środowiska, które można przekazać do utylizacji w lokalnym punkcie przetwarzania surowców wtórnych.

Informacji na temat możliwości utylizacji wyeksploatowanego produktu udziela urząd gminy lub miasta.

● Gwarancja

Produkt został wyprodukowany zgodnie z surowymi wytycznymi dotyczącymi jakości i dokładnie przetestowane przed dostawą. W przypadku wad materiałowych lub produkcyjnych przysługują Państwu prawa ustawowe wobec sprzedawcy produktu. Państwa prawa ustawowe nie są w żaden sposób ograniczone przez naszą gwarancję przedstawioną poniżej.

Gwarancja na ten produkt wynosi 3 lata od daty zakupu. Okres gwarancji rozpoczyna się od daty zakupu. Proszę przechowywać oryginalny rachunek w bezpiecznym miejscu, ponieważ ten dokument jest wymagany jako dowód zakupu.

Wszelkie uszkodzenia lub wady obecne już w momencie zakupu należy zgłosić niezwłocznie po rozpakowaniu produktu.

Jeżeli w ciągu 3 lat od daty zakupu produkt wykaże wady materiałowe lub produkcyjne, to – według naszego uznania – bezpłatnie go naprawimy lub wymienimy. Okres gwarancji nie ulega przedłużeniu o przyznane roszczenie gwarancyjne. Dotyczy to również wymienionych i naprawionych części.

Niniejsza gwarancja traci ważność, jeśli produkt został uszkodzony, był niewłaściwie użytkowany lub konserwowany.

Gwarancja obejmuje wady materiałowe i produkcyjne. Niniejsza gwarancja nie obejmuje części produktu, które podlegają normalnemu zużyciu i dlatego są uważane za części zużywalne (np. baterie, akumulatory, węże, wkłady atramentowe), ani nie obejmuje uszkodzeń części delikatnych, np. przełączników lub części wykonanych ze szkła.

Zgodnie z Kodeksem Cywilnym art. 581 §1 wraz z wymianą urządzenia lub ważnej części czas gwarancji rozpoczyna się na nowo.

● Sposób postępowania w przypadku naprawy gwarancyjnej

Aby zapewnić szybkie rozpatrzenie Państwa wniosku, prosimy stosować się do następujących wskazówek:

Przed skontaktowaniem się z działem serwisowym należy przygotować paragon i numer artykułu (IAN 485151_2504) jako dowód zakupu.
Numery artykułów można znaleźć na tabliczce znamionowe, na grawerunku, na stronie tytułowej jego instrukcji (na dole po lewej stronie) lub jako naklejkę na stronie odwrotnej lub spodniej.
W razie wystąpienia błędów w działaniu lub innych wad, należy skontaktować się najpierw z wymienionym poniżej działem serwisowym telefonicznie lub pocztą elektroniczną.
Produkt uznany za uszkodzony można następnie z dołączeniem dowodu zakupu (paragonu) i podaniem, na czym polega wada i kiedy wystąpiła, przesłać bezpłatnie na podany Państwu adres serwisu.

● Serwis

(PL) **Serwis Polska**
Tel.: 223974996
E-Mail: owim@lidl.pl

Naudojamų piktogramų reikšmės	
■	Saugos nurodymai
□	Veiksmų nurodymai

Mini stalo futbolas

● Įžanga

Sveikiname Jus įsigijus naują gaminį. Tai aukštos kokybės gaminys. Prieš pradėdami naudotis šiuo gaminiu, iš pradžių su juo susipažinkite. Atidžiai perskaitykite šią naudojimo instrukciją ir saugos nurodymus. Naudokite šį gaminį tik pagal aprašymą ir nurodytą paskirtį. Laikykite šią instrukciją saugioje vietoje. Perduodami gaminį kitiems asmenims, kartu perduokite visus jo dokumentus.

Iš www.lidl-service.com svetainės galite atsisiųsti šį ir daugiau žinynų. Nuskaitę QR kodą pateksite tiesiai į „Lidl" klientų aptarnavimo puslapį (www.lidl-service.com), kuriame įvedę prekės numerį (IAN) 485151_2504 galėsite susipažinti su visa naudojimo instrukcija.

● Naudojimas pagal paskirtį

Šis produktas yra tik privačioms reikmėms skirtas žaislas, vaikams nuo 5 metų. Produktas skirtas naudoti tik vidaus patalpose.

● Tiekiamas rinkinys ir dalių aprašas

4 strypai su žaidimo figūrėlėmis [1]
2 šoninės sienelės [2]
2 rėmo galai su vartais [3]
1 pagrindo plokštė [4]
2 taškų skaičiuoklės [5a], [5b]
8 reguliavimo žiedai [6]
4 rankenos [7]
4 apsauginiai dangteliai [8]
8 šešiabriauniai varžtai su poveržlėmis [9]
1 vidinis šešiabriaunis raktas [10]
2 kamuoliukai [11]
1 naudojimo instrukcija

Saugos nurodymai

- ⚠ **DĖMESIO.** Netinka jaunesniems nei 36 mėnesių vaikams. Smulkios dalys. Pavojus uždusti.
- ⚠ **DĖMESIO.** Netinka jaunesniems nei 36 mėnesių vaikams. Maži rutuliukai. Pavojus uždusti.
- ■ **DĖMESIO.** Naudoti galima tik tada, kai šalia yra prižiūrintys suaugusieji.
- ■ **DĖMESIO.** Visos pakuotės ir tvirtinimo medžiagos nėra produkto dalis ir saugos sumetimais jas visada reikėtų pašalinti prieš leidžiant vaikams žaisti su produktu.
- ■ Produktą surinkti turi tik suaugęs asmuo; kas kartą prieš naudojimą reikia patikrinti, ar produktas nepagadintas ir nesusidėvėjo. Šį produktą leidžiama naudoti tik tada, jei jis yra nepriekaištingos būklės!
- ■ Neužlipkite ir nelaipiokite ant šio produkto.
- ■ Nedėkite ir nelaikykite ant šio produkto jokių sunkių daiktų. Produkto negali veikti jokia apkrova.
- ■ Produktą naudokite tik ant lygaus paviršiaus.

● Surinkimas

1. Prisukite abu rėmo galus [3] prie šoninės sienelės [2] su šešiabriauniais varžtais [9] ir vidiniu šešiabriauniu raktu [10] (žr. B pav.).
   Nurodymas: pasirūpinkite, kad uždara šoninės sienelės [2] pusė būtų išorinėje dalyje.
2. Lengvai priveržkite šešiabriaunius varžtus [9].
3. Įstumkite pagrindo plokštę [4] (žr. C pav.) ir priveržkite varžtus [9].
4. Įkiškite reguliavimo žiedus [6], kaip pavaizduota D paveikslėlyje, iš išorinės strypų [1] pusės.
   Nurodymas: uždėkite reguliavimo žiedus [6] prie žaislinių figūrėlių.
5. Įkiškite strypus [1] pro šoninės sienelės [2] angas (žr. E pav.).
   Nurodymas: stebėkite, kad strypai [1] su vartininko figūrėle būtų prakišami pro angas šalia vartų.
6. Pritvirtinkite antrą šoninę sienelę [2] šešiabriaunių varžtų [9] pagalba, kaip nurodyta F pav.
7. Įkiškite po taškų skaičiuoklę [5a] ir [5b] prie kiekvieno rėmo galo [3] (žr. G pav.).
8. Įkiškite rankenas [7] ir apsauginius dangtelius [8] pakaitomis ant strypų galų [1] (žr. H pav.).

● Žaidimo tikslas

Šio žaidimo tikslas yra, sukant rankenas su žaidimo figūrėlėmis įmušti kuo daugiau įvarčių su kamuoliukais į varžovo vartus.

● Žaidimo taisyklės

- □ Žaidžiama mažiausiai iki 6 ir maks. iki 10 įvarčių pergalės.
- □ Užbaigus vieną žaidimo partiją, pasikeičiama pusėmis. Abu žaidėjai/komandos gali nesikeisti žaidimo lentos pusėmis.
- □ Teisę pradėti žaidimą turinti 2 žaidėjų komanda nusprendžia žaidėjų puses. Kiekvienas žaidėjas žaidžia prie savo strypo ir viso žaidimo metu turi išlaikyti savo poziciją.
- □ Jei žaidimą žaidžia tik 2 žaidėjai, kiekvienas žaidėjas gali naudoti savo pusėje visus strypus.

● Žaidimas

1. Meskite monetą taip nuspręsdami, kuris žaidėjas arba komanda pradės žaidimą.
2. Jei turite teisę pradėti žaidimą, meskite stalo futbolo kamuoliuką virš lentos ant žaidimo vidurio linijos. Dabar kamuoliukas „žaidime".
3. Stumdykite kamuoliuką nuo vienos eilės į kitą, valdydami tos eilės strypą.
4. Stumdykite kamuoliuką tol, kol įmušite į vartus įvartį.
   Nurodymas: kamuoliukui kirtus vartų liniją, įvartis įskaičiuojamas, net jei kamuoliukas atšoka atgal į žaidimo lauką.

● Kamuoliuko įmetimas

- □ Kamuoliukas įmetamas žaidimo pradžioje arba įmušus įvartį ant lentos ties vidurio linija. Kamuoliuką metantis žaidėjas gali bandyti suvaldyti kamuoliuko judėjimo kryptį.
- □ Žaidėjams draudžiama griebti kamuoliuką ranka nuo žaidimo lentos, kai jis yra „žaidime".
- □ Kamuoliukas yra „žaidime", kai jis tik paliečia žaidimo lentos pagrindą. Tik tada galima pradėti žaidimą.
- □ Komanda pradėjusi žaidimą, negali įmušti įvarčio tol, kol kamuoliukas nepaliečia žaidimo figūrėlės.
- □ Kamuoliuko negalima įmesti tol, kol visi žaidėjai nepatvirtino, kad yra pasirengę pradėti žaidimą.

● Sekantys kamuoliuko įmetimai

- □ Sekantį kamuoliuko metimą atlieka komanda/žaidėjas, į kurio vartus buvo įmuštas paskutinis kamuoliuko įvartis.
- □ Žaidžiant kelias partijas, pralaimėjusi komanda pradeda partiją kamuoliuko įmetimu.

● Kamuoliukas „žaidime"

- □ Įmestas kamuoliukas turi likti „žaidime".

● „Iškritęs kamuoliukas"

- □ Kamuoliukas laikomas „iškritusiu kamuoliuku", jei jis liečiasi su kitu objektu už žaidimo zonos ribų. Jį vėl atgal grąžina žaidėjas/komanda, kuris/kuri prieš tai turėjo teisę tęsti žaidimą.

● „Sustabdytas kamuoliukas"

- □ Visiškai nepajudinamas kamuoliukas, kurio negali pasiekti jokia žaidimo figūrėlė laikomas „sustabdytu kamuoliuku".
- □ Jei kamuoliukui esant tarp vartų ir artimiausio strypo jis laikomas „sustabdytu kamuoliuku", jis vėl padedamas į artimiausią kampą ir paridenamas į žaidimo lauką.
- □ Jei kamuoliukui esant tarp dviejų vidurinio strypų jis laikomas „sustabdytu kamuoliuku", jį atgal grąžina į žaidimą, ant žaidimo lentos ties vidurio linija, komanda, kuri prieš tai turėjo teisę tęsti žaidimą.

● „Time-out"

- □ Kiekviena komanda / žaidėjas turi dvi „Time-out" pertraukėles vienoje partijoje.
- □ „Time-out" laikas negali būti ilgesnis nei 30 sekundžių.
- □ „Time-out" galimas tik tada, jei kamuoliukas nebejuda.
- □ „Time-out" metu draudžiama liesti kamuoliuką. Pažeidžiant šią taisyklę, kamuoliukas prarandamas.
- □ „Time-out" metu komandos žaidėjai gali pasikeisti pozicijomis.

● Strypų sukiojimas

- □ Strypams negalima leisti suktis. Kiekvienas žaidimo figūrėlės pasukimas daugiau nei 360° kampu, prieš arba po jos prisilietimo su kamuoliuku yra draudžiamas.
- □ Jei dėl taip sukamo strypo, kamuoliukas pataiko į vartus, šis įvartis neįskaitomas.
- □ Jei dėl taip sukamo strypo, kamuoliukas pataiko į savus vartus, šis įvartis įskaitomas varžovui.

● Poveikis žaidimo stalui

- □ Žaidimo stalą draudžiama purtyti arba kelti.
- □ Draudžiama liestis prie varžovų strypų.
- □ Draudžiama naudoti per didelę jėgą perduodant kamuoliuką arba juo smūgiuojant.

● „Techninė pražanga"

- □ Pažeidus taisykles gali būti paskelbta „techninė pražanga".
- □ „Techninės pražangos" metu žaidimas sustabdomas. Varžovas gauna kamuoliuką ir gali juo smūgiuoti į vartus nuo priešpaskutinio strypo. „Techninė pražanga" baigta, kai tik kamuoliukui palikus varžovų gynybinę zoną, jis sulaikomas arba įmušamas įvartis. Kamuoliukas vėl grąžinamas į žaidimą.

Žaidimo strategijų, patarimų ir specialių taisyklių ieškokite tam specializuotoje literatūroje.

● Priežiūra ir laikymas

- ■ Nenaudokite aštrių ar agresyvių valymo priemonių.
- □ Valykite šį produktą tik su vandeniu ir po to nusausinkite jį valymo servetėle.
- □ Nenaudojamą produktą visad

● Išmetimas

Pakuotė pagaminta iš aplinkai nekenksmingų medžiagų, kurias galite išmesti įprastose grąžinamojo perdirbimo vietose.

Daugiau informacijos apie nebetinkamo naudoti gaminio išmetimą sužinosite savo savivaldybės ar miesto administracijoje.

● Garantija

Gaminys buvo pagamintas laikantis griežtų kruopštumo principų ir prieš pristatant buvo atidžiai patikrintas. Esant medžiagų ar gamybos defektams, jūs turite įstatymines teises gaminio pardavėjo atžvilgiu. Ši garantija jokiais būdais neapriboja įstatymais nustatytų jūsų teisių.

Šiam produktui suteikiama 3 metų garantija nuo pirkimo datos. Garantijos teikimo laikotarpis skaičiuojamas nuo pirkimo datos. Pirkimo kvito originalą laikykite saugioje vietoje, nes šis dokumentas reikalingas kaip pirkimo įrodymas.

Išpakavus gaminį, būtina nedelsiant pranešti apie bet kokius pažeidimus ar defektus, kurie jau buvo pirkimo metu.

Jei per 3 metus nuo šio produkto pirkimo datos išryškės medžiagų ar gamybos trūkumų, produktą savo nuožiūra nemokamai pataisysime arba pakeisime. Patvirtinus garantinį reikalavimą garantinis laikotarpis nepratęsiamas. Ta pati sąlyga taikoma ir pakeistoms bei pataisytoms dalims.

Garantija netaikoma, jei šis produktas apgadinamas, netinkamai naudojamas ar netinkamai prižiūrimas.

Garantija taikoma medžiagų ir gamybos trūkumams. Ši garantija netaikoma gaminio dalims, kurios paprastai susidėvi ir todėl yra laikomos susidėvinčiomis dalimis (pvz., baterijos, akumuliatoriai, žarnos, rašalo kasetės), taip pat netaikoma trapioms dalims, pvz., jungikliams arba dalims iš stiklo.

● Veiksmai norint pasinaudoti garantija

Kad galėtume greitai apdoroti jūsų prašymą, vadovaukitės toliau pateikiamais nurodymais:

Kreipdamiesi kokiu nors klausimu dėl produkto, kaip pirkimo dokumentą turėkite kasos čekį ir žinokite gaminio numerį (IAN 485151_2504).
Gaminio numerį rasite produkto duomenų lentelėje, išgraviruotą, ant naudojimo instrukcijos viršelio (apačioje kairėje) arba užklijuotą produkto užpakalinėje pusėje ar apačioje.
Jei išryškėtų produkto veikimo ar kitokių trūkumų, pirmiausia telefonu arba elektroniniu paštu kreipkitės į toliau nurodytą klientų aptarnavimo skyrių.
Tada sugedusiu pripažintą produktą, pridėję pirkimo dokumentą (kasos čekį) ir nurodę trūkumą bei jo atsiradimo laiką, nemokamai galėsite išsiųsti nurodytu techninės priežiūros tarnybos adresu.

● Klientų aptarnavimas

(LT) **Klientų aptarnavimo tarnyba Lietuva**
Tel.: 0800 33144
El. paštas: owim@lidl.lt

Kasutatud piktogrammide tähendused	
■	Ohutusjuhised
□	Tegevusjuhised

Mini-lauajalgpall

● Sissejuhatus

Õnnitleme teid selle uue toote ostu puhul! Olete endale saanud kõrgekvaliteedilise toote. Tutvuge tootega enne selle esmast kasutusele võtmist. Selleks lugege tähelepanelikult läbi allolev kasutusjuhend ja ohutusnõuded. Kasutage toodet üksnes kirjeldatud viisil ja otstarbel. Hoidke see kasutusjuhend kindlalt teadaolevas kohas alles. Toote edasiandmisel kolmandatele isikutele andke kaasa ka kõik toote dokumendid.

Selle ja paljusid teisi kasutusjuhendeid saate alla laadida ja vaadata aadressilt www.lidl-service.com. Selle QR-koodi skannimisel suunatakse teid otse Lidli klienditeeninduse veebilehele (www.lidl-service.com), kus saate oma kasutusjuhendi avada, sisestades artikli numbri (IAN) 485151_2504.

● Sihtotstarbekohane kasutamine

Käesolev toode on mõeldud lastele alates 5 eluaastast ja kasutamiseks ainult eramajapidamistes. Toode sobib kasutamiseks eranditult vaid siseruumides.

● Tarnekomplekt ja osade kirjeldus

4 mängukujukesega varrast [1]
2 küljeseina [2]
2 väravaga otsaseina [3]
1 alusplaat [4]
2 punktiarvestit [5a], [5b]
8 kinnitusrõngast [6]
4 käepidet [7]
4 otsakatet [8]
8 sisekuuskantkruvi koos alusseibiga [9]
1 sisekuuskantvõti [10]
2 palli [11]
1 kasutusjuhend

Ohutusjuhised

- ⚠ **TÄHELEPANU!** Ei sobi alla 36 kuu vanustele lastele. Väikesed osad. Lämbumisoht.
- ⚠ **TÄHELEPANU!** Ei sobi alla 36 kuu vanustele lastele. Väikesed kuulid. Lämbumisoht.
- ■ **TÄHELEPANU!** Kasutada täiskasvanute vahetu järelevalve all.
- ■ **TÄHELEPANU!** Ükski pakendi- ja kinnitusmaterjal ei ole toote koostisosa ning need tuleb ohutuse tagamiseks alati eemaldada, enne kui toode lastele mängimiseks antakse.
- ■ Toote peab kokku panema täiskasvanu. Enne iga kasutamist kontrollige toodet kahjustuste või kulumise suhtes. Toodet tohib kasutada ainult siis, kui see on laitmatus seisukorras!
- ■ Ärge astuge ega ronige toote peale.
- ■ Ärge asetage toote peale raskeid esemeid. Toodet ei tohi raskustega koormata.
- ■ Kasutage toodet ainult ühetasasel aluspinnal.

● Paigaldamine

1. Kruvige mõlemad otsaseinad [3] sisekuuskantkruvide [9] ja sisekuuskantvõtmega [10] ühe küljeseina [2] külge (vt joon. B).
   Märkus: veenduge, et küljeseina [2] suletud pool jääks väljapoole.
2. Keerake sisekuuskantkruvid [9] kergelt kinni.
3. Lükake alusplaat [4] sisse (vt joon. C) ja keerake seejärel sisekuuskantkruvid [9] kinni.
4. Nagu on näidatud joonisel D, kinnitage kinnitusrõngas [6] iga varda [1] välisküljele.
   Märkus: lükake kinnitusrõngad [6] tihedasti mängukujukeste vastu.
5. Pistke vardad [1] läbi küljeseina [2] avade (vt joon. E).
   Märkus: veenduge, et sisestate väravavahi mängukujukesega vastava varda [1] läbi väravas oleva avause.
6. Paigaldage sisekuuskantkruvide [9] abil teine küljesein [2], nagu on näidatud joonisel F.
7. Pistke üks punktiarvesti [5a] ja [5b] kummalegi otsaseinale [3] (vt joon. G).
8. Pistke käepidemed [7] ja otsakatted [8] vaheldumisi varda [1] otstele (vt joon. H).

● Mängu eesmärk

Mängu eesmärk on lüüa pöörlevate ja käepidemega varraste külge kinnitatud mängukujukeste abil teatud arv palle vastase väravasse.

● Mängureeglid

- □ Üks mängukord koosneb minimaalselt 6 ja maksimaalselt 10 väravast.
- □ Pärast mängukorra lõpetamist vahetatakse pooled. Mõlemad mängijad/meeskonnad võivad poole vahetamisest loobuda.
- □ Esimesena otsustab mängijate asetuse üle 2-liikmeline viskeõigusega võistkond. Iga mängija mängib ühe vardag ja peab kogu mängu jooksul oma positsiooni säilitama.
- □ Kui üksteise vastu mängib ainult 2 mängijat, mängib iga mängija kõigi oma poolel olevate varrastega.

● Mäng

1. Visake münti, et määrata, milline mängija või meeskond alustab.
2. Kui teil on löögiõigus, lööge lauajalgpall lintide kohalt keskjoone juures mänguväljakule. Pall on "mängus".
3. Liigutage palli realt reale, juhtides vastavat varrast.
4. Söötke palli seni, kuni suudate värava lüüa.
   Märkus: kui pall ületab väravajoone, loetakse see väravaks, isegi kui pall põrkab tagasi mänguväljale.

● Palli mängu toomine

- □ Pall tuuakse mängu matši alguses või pärast värava löömist lintide kohalt keskjoone juures. Palli mängu tooja tohib proovida palli kulgu mõjutada.
- □ Mängijatel on keelatud mänguala puudutada, kui pall on "mängus".
- □ Pall on "mängus" kohe, kui see puudutab mänguvälja. Alles seejärel tohib palliga mängima hakata.
- □ Palli mängu toonud meeskond ei tohi väravat lüüa enne, kui pall on puudutanud mõnda mängukujukest.
- □ Palli ei tohi mängu tuua enne, kui kõik mängijad on kinnitanud, et nad on mänguks valmis.

● Järgnevad palli mängutoomised

- □ Järgmised mängutoomised sooritab meeskond/mängija, kelle vastu löödi viimane värav.
- □ Mitmesetilises matšis sooritab esimese viske kaotanud meeskond.

● Pall „mängus"

- □ Kui pall on mängu toodud, peab ta "mängu" jääma.

● "Pall väljas"

- □ Pall loetakse väljas olevaks palliks, kui see puudutab mõnda eset väljaspool mänguala. Palli toob mängu tagasi mängija/meeskond, kellel oli algselt mängutoomise õigus.

● „Surnud pall"

- □ "Surnud pall" on pall, mis seisab täiesti paigal ja milleni ei ulatu ükski mängukujuke.
- □ Kui värava ja lähima varda vahel olev pall tunnistatakse "surnud palliks", asetatakse see lähimasse nurka ja veeretatakse mänguväljale.
- □ Kui kahe keskmise varda vahel olev pall tunnistatakse "surnud palliks", toob selle lintide kohalt keskjoone juures mängu tagasi algselt mängutoomise õigust omanud meeskond.

● „Time-out"

- □ Igal meeskonnal/mängijal on õigus saada kaks "time-outi" seti kohta.
- □ "Time-out" ei tohi ületada 30 sekundit.
- □ "Time-outi" võib võtta ainult siis, kui pall ei liigu.
- □ Palli puudutamine "time-outi" ajal on keelatud. Selle vastu eksimine toob kaasa pallikaotuse.
- □ "Time-outi" ajal saavad meeskonna mängijad positsioone vahetada.

● Varraste pööramine

- □ Vardaid ei tohi pöörlema panna. Igasugune mängukujukese pööramine enne või pärast palliga kokkupuutumist rohkem kui 360° on reeglite vastane.
- □ Kui varraste pöörlemisel liikunud pall tabab väravat, siis väravat ei arvestata.
- □ Kui varraste pöölemisega lüüakse värav oma väravasse, arvestatakse seda kui vastase väravat.

● Mängulaua mõjutamine

- □ Mängulaua raputamine või tõstmine on keelatud.
- □ Vastase varda puudutamine on keelatud.
- □ Liigne tugevus söötmisel või löömisel on keelatud.

● „Tehniline viga"

- □ Reeglite rikkumise korral võidakse välja kuulutada "tehniline viga".
- □ "Tehnilise vea" korral mäng katkestatakse. Vastane saab palli ja tal on lubatud sooritada löök väravale eelviimasest vardast. "Tehniline viga" loetakse lõppenuks kohe, kui pall lahkub vastase kaitsealast, seda hoitakse või lüüakse värav. Pall tuuakse uuesti mängu.

Strateegiate, näpunäidete ja erireeglite kohta vaadake ulatuslikku erialakirjandust.

● Hooldus ja hoiulepanek

- ■ Ärge kasutage teravaid ega tugevatoimelisi puhastusvahendeid.
- □ Puhastage toodet ainult veega ja seejärel pühkige see puhastuslapiga kuivaks.
- □ Hoidke toodet alati kuiva ja puhtana reguleeritava temperatuuriga ruumis.

● Jäätmekäitlus

Pakend koosneb keskkonnasõbralikest materjalidest, mida saab käidelda kohalikes ringlussevõtu keskustes.

Küsige vana toote käitlemise võimaluste kohta oma valla- või linnavalitsusest.

● Garantii

Toode on valmistatud rangete kvaliteedijuhiste järgi ja seda on enne tarnimist põhjalikult kontrollitud. Materjali- või tootmisdefektide korral on teil seaduslikud õigused toote müüja suhtes. Teie seadusjärgsed õigused ei ole mingil juhul piiratud meie allpool sätestatud garantiiga.

Selle toote garantii kehtib 3 aastat alates ostukuupäevast. Garantiiaeg algab ostukuupäevaga. Hoidke müügitšeki originaali kindlas kohas, kuna see dokument on vajalik ostu tõendamiseks.

Kõikidest kahjustustest või defektidest, mis esinesid juba ostmise ajal, tuleb teatada kohe pärast toote lahtipakkimist.

Kui tootel ilmneb 3 aasta jooksul alates ostukuupäevast materjali- või teostusviga, parandame või asendame selle omal valikul teie eest tasuta. Garantiiperioodi ei pikendata kinnitatud garantiinõudega. See kehtib ka asendatud ja parandatud osade kohta.

See garantii kaotab kehtivuse, kui toode on kahjustatud, või kui seda on valesti kasutatud või hooldatud.

Garantii katab materjali- ja tootmisdefektid. See garantii ei laiene tooteosadele, mis on tavapäraselt kulunud ja mida seetõttu peetakse kuluvateks osadeks (nt akud, taaslaetavad akud, voolikud, värvikassetid), ega ka purunevate osade kahjustustele, nt lülitid või klaasist osad.

● Garantii käsitlemine

Selleks et teie murekusimus saaks kiire lahenduse, järgige palun alltoodud juhiseid:

Kõikide päringute jaoks hoidke oma ostu tõendamiseks alles kassatšekk ja toote number (IAN 485151_2504).
Toote numbri leiate tüübisildilt, graveeringult, oma kasutusjuhendi tiitellehelt (all vasakul) või toote taga- või allosas olevalt kleebiselt.
Toote toimivusvigade või muude puuduste korral võtke kõigepealt telefoni või e-posti teel ühendust alltoodud teenindusosakonnaga.
Lisades defektsele tootele ostudokumendi (kassatšeki), kirjelduse toote puuduste kohta ja andmed selle kohta, millal need ilmnesid, saate selle tasuta saata teile teadaantud teeninduse aadressile.

● Teenindus

(EE) **Teenindus Eestis**
Tel: 8000049109
E-posti aadress: owim@lidl.ee

Izmantoto piktogrammu skaidrojums	
■	Drošības norādījumi
□	Rīcības norādījumi

Mini galda futbols

● Ievads

Apsveicam jūs ar jaunā izstrādājuma iegādi! Jūs esat izvēlējies augstas kvalitātes izstrādājumu. Pirms pirmās lietošanas reizes iepazīstiet šo izstrādājumu. Rūpīgi izlasiet šo lietošanas instrukciju un drošības norādījumus. Izmantojiet izstrādājumu tikai tā, kā aprakstīts un atbilstoši tam paredzētajam lietojumam. Uzglabājiet šo instrukciju drošā vietā. Ja nododat izstrādājumu citai personai, dodiet līdzi arī visu dokumentāciju.

Jūs varat skatīt un lejupielādēt šo un daudzas citas instrukcijas vietnē www.lidl-service.com. Noskenējot šo kvadrātkodu, tiks atvērta Lidl servisa tīmekļa vietne (www.lidl-service.com), kurā varat atvērt attiecīgo lietošanas instrukciju, ievadot preces numuru (IAN) 485151_2504.

● Paredzētais lietojums

Šis izstrādājums kā rotaļlieta ir paredzēts bērniem no 5 gadu vecuma lietošanai privātās mājsaimniecībās. Izstrādājums ir paredzēts vienīgi lietošanai iekštelpās.

● Piegādes komplektācija un daļu apraksts

4 stieņi ar spēles figūrām [1]
2 sānsienas [2]
2 gala sienas ar vārtiem [3]
1 pamatne [4]
2 punktu skaitīšanas paneļi [5a], [5b]
8 regulēšanas gredzeni [6]
4 rokturi [7]
4 nosegvāciņi [8]
8 iekšējā sešstūra skrūves ar paplāksni [9]
1 iekšējā sešstūra atslēga [10]
2 bumbas [11]
1 lietošanas pamācība

Drošības norādījumi

- ⚠ **IEVĒRĪBAI.** Izstrādājums nav piemērots bērniem, kuri ir jaunāki par 36 mēnešiem. Mazas detaļas. Nosmakšanas risks.
- ⚠ **IEVĒRĪBAI.** Izstrādājums nav piemērots bērniem, kuri ir jaunāki par 36 mēnešiem. Mazas lodītes. Nosmakšanas risks.
- ■ **IEVĒRĪBAI.** Lietot tikai tiešā pieaugušo uzraudzībā.
- ■ **IEVĒRĪBAI.** Visi iepakojuma un stiprinājumu materiāli nav izstrādājuma sastāvdaļas un drošības nolūkā ir jānoņem, pirms izstrādājums tiek nodots bērniem, lai rotaļātos.
- ■ Montāža jāveic pieaugušajam; pirms katras izstrādājuma lietošanas reizes pārbaudiet, vai izstrādājums nav bojāts vai nolietots. Izstrādājumu atļauts lietot tikai nevainojamā stāvoklī!
- ■ Nekāpiet vai nerāpieties uz izstrādājuma.
- ■ Nenovietojiet vai nelieciet uz izstrādājuma smagus priekšmetus. Izstrādājumu nedrīkst noslogot.
- ■ Lietojiet izstrādājumu tikai uz līdzenas virsmas.

● Montāža

1. Pieskrūvējiet abas gala sienas [3] pie sānu sienas [2], izmantojot iekšējā sešstūra skrūves [9] un iekšējā sešstūra atslēgu [10] (sk. B att.).
   Norāde: uzmaniet, lai sānu sienas [2] slēgtā puse atrastos ārpusē.
2. Mazliet pievelciet iekšējā sešstūra skrūves [9].
3. Iebīdiet pamatni [4] (sk. C att.) un pēc tam pievelciet iekšējā sešstūra skrūves [9].
4. Uzspraudiet pa vienam regulēšanas gredzenam [6] stieņu [1] ārpusē, kā parādīts D attēlā.
   Norāde: pievirziet regulēšanas gredzenus [6] cieši klāt pie spēles figūrām.
5. Ievietojiet stieņus [1] caur sānu sienas [2] atverēm (sk. E att.).
   Norāde: uzmaniet, lai attiecīgo stieni [1] ar vārtsarga figūru ievietotu caur atveri vārtos.
6. Uzstādiet otru sānu sienu [2], izmantojot iekšējā sešstūra skrūves [9], kā parādīts F attēlā.
7. Ievietojiet pa vienam punktu skaitīšanas panelim [5a] un [5b] uz katras gala sienas [3] (sk. G att.).
8. Pārmaiņus uzspraudiet rokturus [7] un noslēgvāciņus [8] uz stieņu galiem [1] (sk. H att.).

● Spēles mērķis

Spēles mērķis ir ar spēles figūrām, kas piestiprinātas pie grozāmiem satveršanas stieņiem, ieraidīt pretinieka vārtos noteiktu bumbu skaitu.

● Spēles noteikumi

- □ Viens puslaiks sastāv no vismaz 6 un maks. 10 vārtiem.
- □ Pēc viena puslaika pabeigšanas, veic pušu maiņu. Abi spēlētāji/komandas var atteikties no pušu maiņas.
- □ Divu personu komanda, kurai ir tiesības ievadīt bumbu spēlē, kā pirmā nosaka spēlētāju pozīciju. Katrs spēlētājs spēlē pie viena stieņa un spēles laikā tam jāsaglabā sava pozīcija.
- □ Ja viens pret otru spēlē tikai 2 spēlētāji, katrs spēlētājs spēlē attiecīgi pie visiem vienas puses stieņiem.

● Spēle

1. Ar monētas palīdzību izlozējiet, kurš spēlētājs vai kura komanda sāk.
2. Ja jums ir tiesības ievadīt bumbu spēlē, metiet galda futbola bumbu pāri bortam uz laukuma viduslīnijas augstumā. Bumba ir "spēlē".
3. Pārvietojiet bumbu no rindas uz rindu, vadot attiecīgo stieni.
4. Piespēlējiet bumbu tik ilgi, līdz jūs varat iesist to vārtos.
   Norāde: ja bumba šķērso vārtu līniju, to uzskata par vārtu gūšanu, pat ja bumba atlec atpakaļ uz spēles laukuma.

● Bumbas ievadīšana spēlē

- □ Mača sākumā vai pēc vārtu gūšanas bumbu ievada "spēlē", metot to pāri bortam viduslīnijas augstumā. Spēlētājs, kas ievada bumbu spēlē, drīkst mēģināt ietekmēt bumbas kustību.
- □ Spēlētājiem ir aizliegts likt rokas spēles zonā, kad bumba ir "spēlē".
- □ Bumba ir "spēlē", tiklīdz tā skar spēles laukumu. Tikai tad drīkst sist pa bumbu.
- □ Komanda, kura ievada bumbu spēlē, nedrīkst sist pa vārtiem, pirms bumba būs skārusi kādu figūru.
- □ Bumbu nedrīkst ievadīt spēlē, pirms visi spēlētāji būs apstiprinājuši savu spēles gatavību.

● Turpmākie iemetieni

- □ Turpmākos iemetienus veic komanda/spēlētājs, kuram bija iesisti pēdējie vārti.
- □ Mačā ar vairākiem puslaikiem attiecīgi pirmo iemetienu veic zaudētāja komanda.

● Bumba "spēlē"

- □ Ja bumba ir ievadīta spēlē, tai jāpaliek "spēlē".

● "Bumba ārpus laukuma"

- □ Bumba ir uzskatāma kā "bumba ārpus laukuma", ja tā ir skārusi kādu priekšmetu ārpus spēles zonas. To ievada spēlē spēlētājs/komanda, kam sākotnēji bija tiesības ievadīt bumbu spēlē.

● "Nekustīga bumba"

- □ Ar "nekustīgu bumbu" apzīmē bumbu, kas ir pilnīgi nekustīga, un neviena spēles figūra to nevar aizsniegt.
- □ Ja bumbu starp vārtiem un tuvāko stieni nosaka par "nekustīgu bumbu", to novieto tuvākajā stūrī un ieripina spēles laukumā.
- □ Ja bumbu starp abiem vidējiem stieņiem nosaka kā "nekustīgu bumbu", komanda, kam sākotnēji bija tiesības ievadīt bumbu spēlē, atkal ievada bumbu "spēlē", metot bumbu pāri bortam viduslīnijas augstumā.

● "Taimauts"

- □ Katrai komandai / spēlētājam vienā puslaikā ir pieejami divi "taimauti".
- □ Viens "taimauts" nedrīkst pārsniegt 30 sekundes.
- □ "Taimautu" drīkst ņemt tikai tad, ja bumba nekustas.
- □ "Taimauta" laikā ir aizliegts pieskarties bumbai. Šī noteikuma pārkāpums rada bumbas zaudējumu.
- □ "Taimauta" laikā vienas komandas spēlētāji var mainīt savas pozīcijas.

● Stieņu griešana

- □ Stieņus nedrīkst rotēt. Figūras griešana pirms vai pēc saskares ar bumbu par vairāk nekā 360° ir pretēji noteikumiem.
- □ Ja bumba, kas tika pārvietota stieņu griešanas rezultātā, nonāk vārtos, tad vārti netiek ieskaitīti.
- □ Ja stieņu griešanas rezultātā tiek trāpīts savos vārtos, tad vārtus ieskaita pretiniekam par labu.

● Galda ietekmēšana

- □ Galda kratīšana vai pacelšana ir aizliegta.
- □ Pretinieku stieņu aizskaršana ir aizliegta.
- □ Pārmērīga spēka pielietošana piespēlēšanas vai sišanas pa vārtiem gadījumā ir aizliegta.

● "Tehniskais pārkāpums"

- □ Pēc noteikumu pārkāpuma var tikt piešķirts "tehniskais pārkāpums".
- □ "Tehniskā pārkāpuma" gadījumā spēle tiek pārtraukta. Pretinieks iegūst bumbu un drīkst izdarīt sitienu pa vārtiem no priekšpēdējā stieņa. Tiklīdz bumba atstāj pretinieka aizsardzības zonu, bija apturēta vai bija iesista vārtos, "tehniskais pārkāpums" ir beidzies. Bumbu atkal ievada spēlē.

Stratēģijas, padomus un speciālos noteikumus lūdzam izlasīt plašajā specializētajā literatūrā.

● Kopšana un uzglabāšana

- ■ Tīrīšanai neizmantojiet asus vai agresīvus tīrīšanas līdzekļus.
- □ Tīriet izstrādājumu tikai ar ūdeni un pēc tam noslaukiet to sausu ar tīrīšanas drānu.
- □ Glabājiet izstrādājumu vienmēr sausu un tīru apkurināmā telpā.

● Utilizācija

Iepakojums ražots no videi draudzīgiem materiāliem, kurus varat utilizēt vietējās atkritumu pārstrādes iestādēs.

Informāciju par nolietotā izstrādājuma utilizāciju varat saņemt savā novada vai pilsētas pašvaldībā.

● Garantija

Izstrādājums bija izgatavots atbilstoši stingrām kvalitātes vadlīnijām un pirms piegādes rūpīgi pārbaudīts. Materiālu vai ražošanas defektu gadījumā jums attiecībā pret izstrādājuma pārdevēju ir likumīgas tiesības. Mūsu zemāk minētā garantija nekādā veidā neierobežo jūsu likumīgās tiesības.

Šim izstrādājumam tiek piešķirta 3 gadu garantija, sākot ar pirkuma izdarīšanas datumu. Garantijas termiņš sākas ar pirkuma izdarīšanas datumu. Uzglabājiet oriģinālo pirkuma čeku drošā vietā, jo tas ir nepieciešams kā pirkuma dokumentāls pierādījums.

Par visiem bojājumiem vai trūkumiem, kas jau eksistē uz pirkuma izdarīšanas brīdi, nekavējoties jāziņo pēc izstrādājuma izpakošanas.

Ja 3 gadu laikā, sākot ar pirkuma izdarīšanas datumu, izstrādājumam parādīsies kāds materiālu vai ražošanas defekts, mēs pēc savas izvēles izstrādājumu salabosim vai nomainīsim bez maksas. Garantijas laiks nepagarināsies uz notikušās garantijas prasības pamata. Tas attiecas arī uz aizvietotām un salabotām daļām.

Garantija zaudē spēku, ja izstrādājums bija bojāts vai nelietprātīgi lietots vai apkopts.

Garantija sedz materiālu un ražošanas defektus. Šī garantija neattiecas ne uz izstrādājuma daļām, kas ir pakļautas normālam nolietojumam, un līdz ar to ir uzskatāmas par nolietojuma daļām (piemēram, baterijas, akumulatori, šļūtenes, kārtridži), ne uz plīstošu daļu bojājumiem, piemēram, slēdzis vai stikla daļas.

● Rīcība garantijas gadījumā

Lai Jūsu prasība tiktu ātrāk apstrādāta, lūdzu, ievērojiet tālāk sniegtās norādes:

Jebkādu prasību apstrādei kā pirkuma apliecinājumu, lūdzu, uzglabājiet kases čeku un izstrādājuma numuru (IAN 485151_2504).
Izstrādājuma numurs norādīts tipa plāksnītē, gravējumā, lietošanas instrukcijas titullapā (apakšā, kreisajā pusē) vai kā uzlīme iepakojuma aizmugurē vai apakšā.
Ja izstrādājums darbojas kļūdaini vai tam ir citi trūkumi, lūdzu, vispirms sazinieties ar tālāk norādīto servisa daļu pa tālruni vai e-pastu.
Pēc tam izstrādājumu, kam konstatēts defekts, varat nosūtīt bez maksas uz Jums norādīto servisa adresi, pievienojot pirkuma apliecinājumu (kases čeku) un norādi par attiecīgo defektu un tā rašanās laiku.

● Serviss

(LV) **Serviss Latvijā**
Tālr.: 8000 5808
E-pasts: owim@lidl.lv

OWIM GmbH & Co. KG
Stiftsbergstraße 1
74167 Neckarsulm
GERMANY

Model-No.: HG10399
Version: 10/2025

Last Information Update · Tietojen tila · Informationsstatus · Tilstand af information · Stan informacji · Informacijos pobūdis · Info esitamise aeg · Informācija aktualizēta: 06/2025 · Ident.-No.: HG10399062025-2