



MINI FOOTBALL TABLE/MINI TISCHFUSSBALL/MINI-BABYFOOT

GB IE NL CY MT

MINI FOOTBALL TABLE

Instructions for use

FR BE CH

MINI-BABYFOOT

Instructions d'utilisation

PL

PIĘKARZYKI MINI

Instrukcja obsługi

SK

STOLNÝ MINIFUTBAL

Návod na používanie

DK

MINI BORDFODBOLD

Brugsanvisning

HU

MINI CSOCSÓ

Használati utasítás

DE AT BE CH

MINI TISCHFUSSBALL

Gebrauchsanweisung

NL BE

MINI TAFELVOETBAL

Gebruiksaanwijzing

CZ

STOLNÍ MINI FOTBAL

Návod k použití

ES

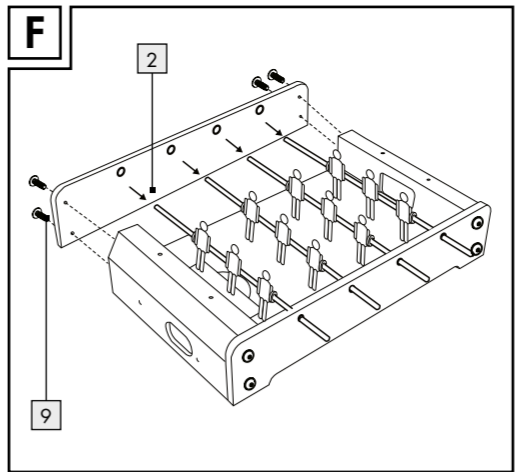
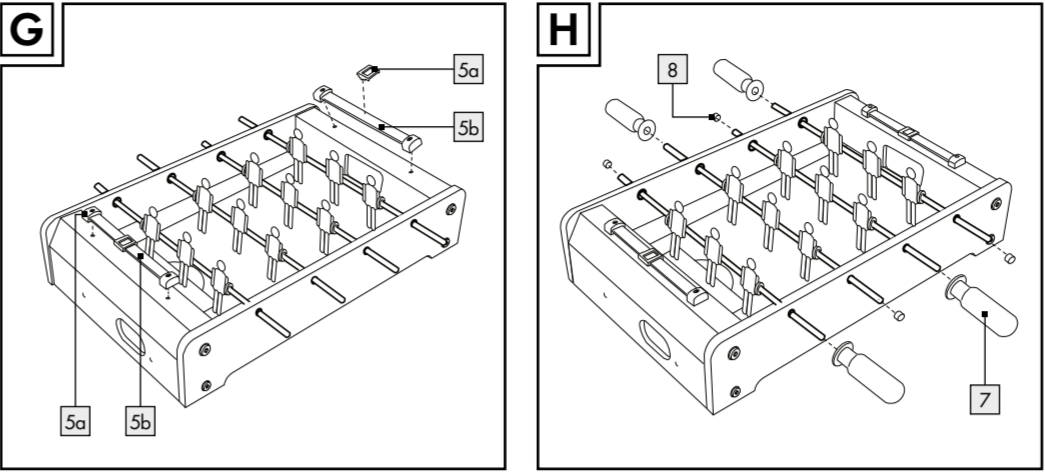
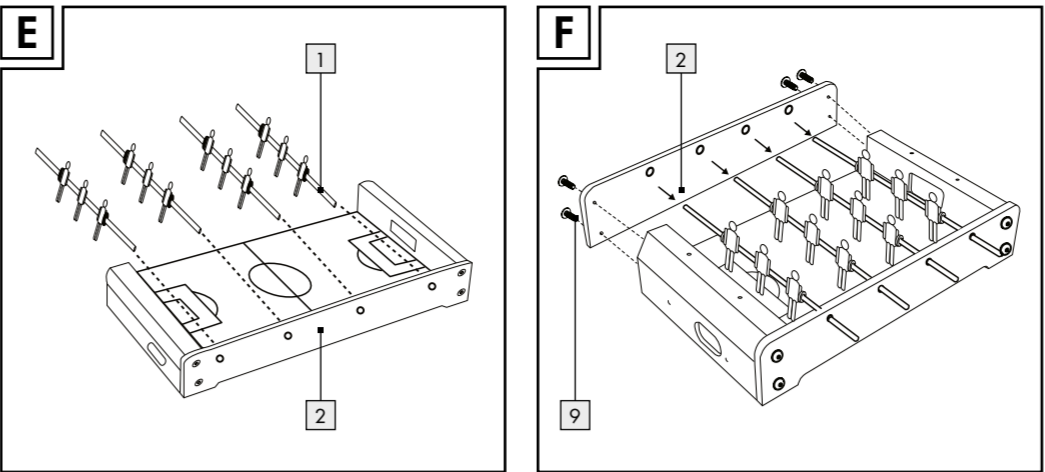
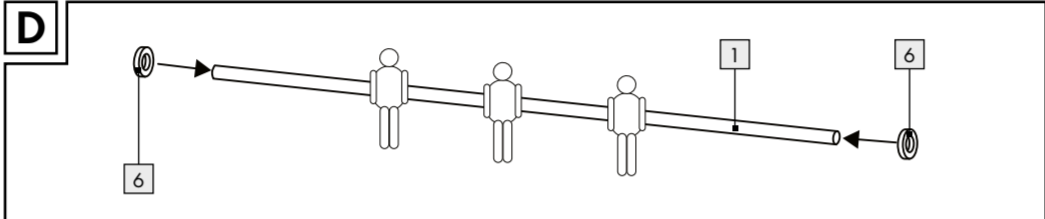
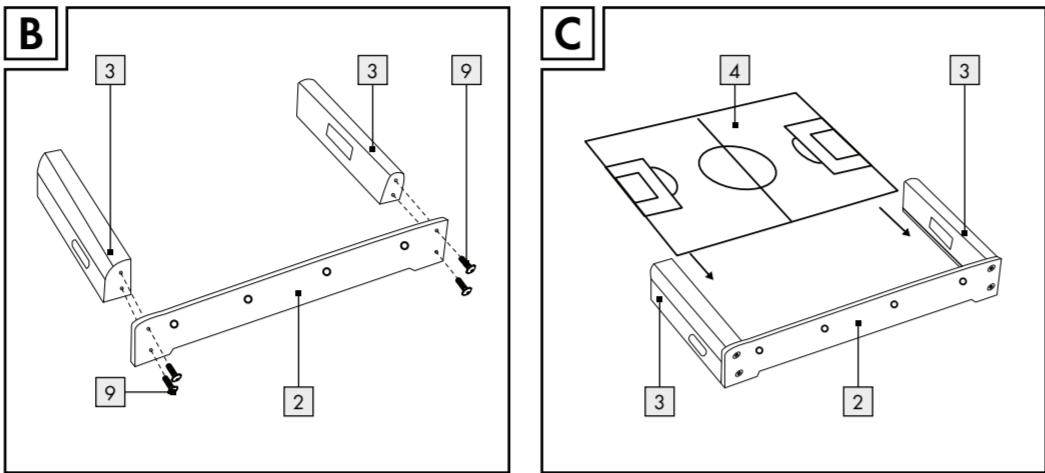
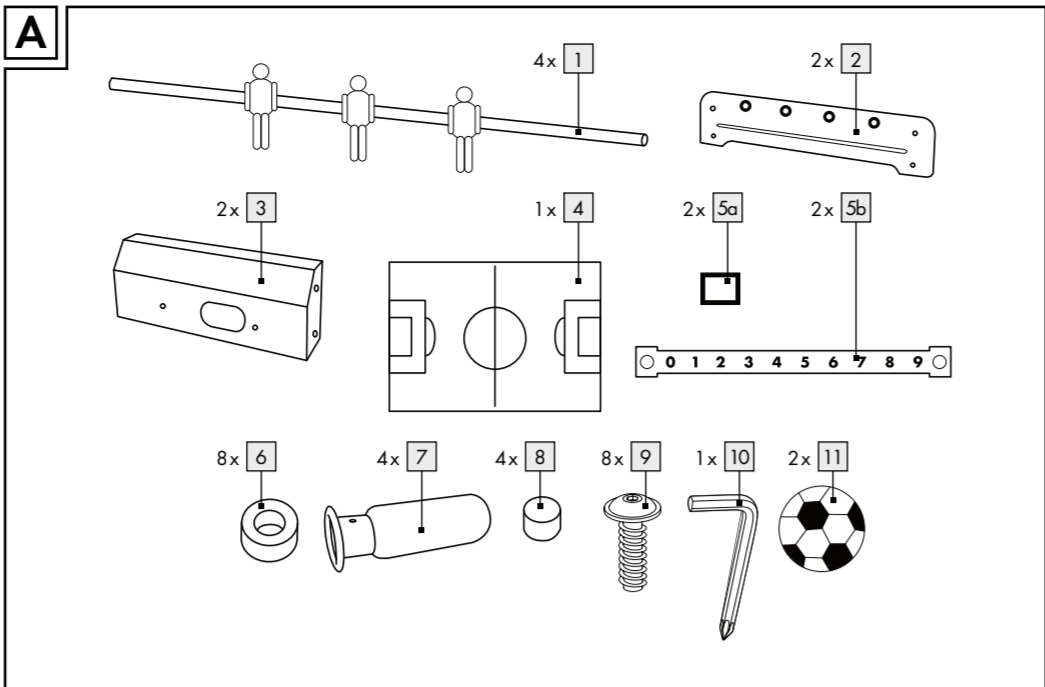
MINI FUTBOLÍN DE SOBREMESA

Instrucciones de uso

IT CH MT

MINI CALCIO BALILLA

Istruzioni per l'uso

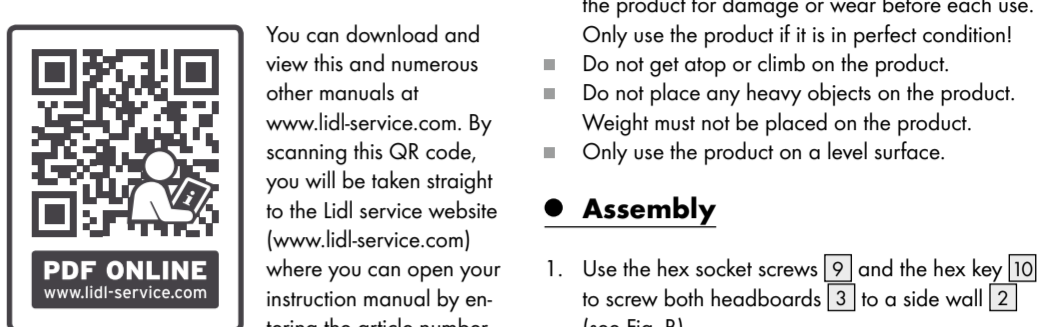


List of pictograms used	
	Safety information
	Instructions for use

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.



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
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.

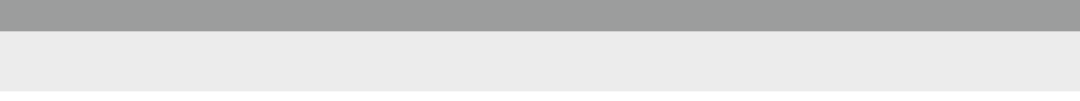
● Assembly

- 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 GB FR BE NL

PL CZ SK ES DK HU IT



● 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.

- '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.

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

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

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

- „Aus-Ball“**
 - Der Ball gilt als „Aus-Ball“, wenn er einen Gegenstand außerhalb des Spielbereichs berührt. Er wird von dem Spieler/Team wieder ins Spiel gebracht, der/ das ursprünglich das Einwurfsrecht hatte.

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

- „Time-out“**
 - Jedem Team/Spieler stehen zwei „Time-outs“ pro Satz zu.
 - Ein „Time-out“ darf 30 Sekunden nicht überschreiten.

- '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.

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.

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.

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.

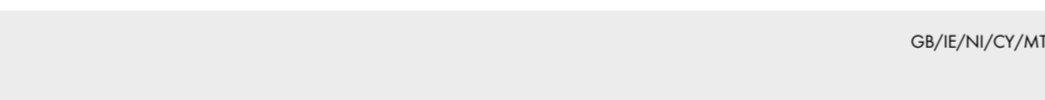
The product incl. accessories, manual and packaging materials are recyclable and are subject to extended producer responsibility. Dispose them separately, following the illustrated Info-Tri (sorting information), for better waste treatment. The Triman logo is valid in France only.

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

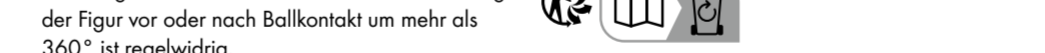
The product has been manufactured to strict quality guidelines and meticulously examined before delivery. In the event of material or manufacturing defects you have legal rights against the retailer of this product. Your legal rights are not limited in any way by our warranty detailed below.



Es darf nur ein „Time-out“ genommen werden, wenn sich der Ball nicht bewegt.

- Während des „Time-outs“ ist es verboten, den Ball zu berühren. Ein Verstoß dagegen führt zu Ballverlust.
- Während eines „Time-outs“ können die Spieler einer Mannschaft ihre Positionen tauschen.

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



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

- Beeinflussung des Tisches**
 - Das Rütteln oder Anheben des Tisches ist verboten.
 - Das Berühren der gegnerischen Stange ist verboten.
 - Übertriebene Härte beim Passen oder Schießen ist verboten.

- „Technisches Foul“**
 - Nach Verletzung der Regeln kann ein „technisches Foul“ ausgesprochen werden.
 - Bei einem „technischen Foul“ wird das Spiel unterbrochen. Der Gegner erhält den Ball und darf einen Torchuss von der vorletzten Stange ausüben. Sobald der Ball den Abwehrbereich des Gegners verlässt, gehalten wurde oder ein Tor erzielt wurde, ist das „technische Foul“ beendet. Der Ball wird wieder ins Spiel gebracht.

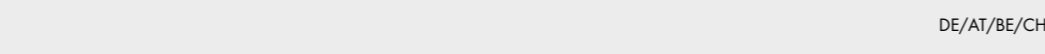
Die Garantie für dieses Produkt beträgt 3 Jahre ab Kaufdatum. Die Garantiezeit beginnt mit dem Kaufdatum. Bewahren Sie den Originalkaufbeleg an einem sicheren Ort auf, da dieses Dokument als Nachweis des Kaufs erforderlich ist.

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.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.



Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Strategien, Tipps und Sonderregeln

- avec la figurine du gardien de but soit bien passée dans l'ouverture devant le but.
- Montez la seconde paroi latérale [2] au moyen des vis à six pans creux [9], comme indiqué sur le Figure F.
- Emboîtez un compteur de buts [5a] et [5b] sur chaque paroi de tête [3] (v. Fig. G).
- Emboîtez en alternance les poignées [7] et les capuchons [8] sur les extrémités de barre [1] (v. Fig. H).

● But du jeu

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

● Règles du jeu

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

● Jeu

- Lancez une pièce de monnaie pour déterminer quel joueur voire quelle équipe commence la partie.
- Si vous effectuez l'engagement, lancez une balle 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.
- Passes la balle jusqu'à ce que vous marquez un but. **Remarque :** Si la balle dépasse la ligne de but, le but est valable, même si la balle rebondit dans le champ de jeu.

● Engagement

- En début de partie ou après un but, la balle est placée «en jeu» par dessus la bande à hauteur de la ligne

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

● Engagements suivants

- Les engagements suivants sont effectués par l'équipe/le joueur ayant encaissé le dernier but.
- Lors d'un match à plusieurs séries, le premier engagement respectif est réalisé par l'équipe perdante.

● Balle «en jeu»

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

● Balle «hors jeu»

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

● «Balle morte»

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

● «Temps mort»

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

- Pendant un «temps mort», les joueurs d'une équipe peuvent échanger leurs places.

● Tourner les barres

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

● 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 des 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 locales. être mises au rebut dans les déchèterries locales.

Votre mairie ou votre municipalité vous renseigneront 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 souscrite, le vendeur reste tenu des défauts de conformité du bien et des vices rédhibitoires dans les conditions prévues aux articles L217.4 à L217.13 du Code de la consommation et aux articles L641 à L648 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 matériau 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 matériau 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 défaut de matériau ou de fabrication, vous avez, 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

FR/BE/CH

Legenda van de gebruikte pictogrammen	
	Veiligheidsinstructies
	Instructies
	
Mini tafelvotbal	
● 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.
	Je kunt deze en vele andere handleidingen downloaden en bekijken op www.lidl-service.com . Door deze QR-code te scannen, kom je meteen op de Lidl service website (www.lidl-service.com) waar je jouw gebruiksaanwijzing kunt openen door de 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.	
● 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 afsluitdoppen [8]	
8 binnenzaktschroeven met sluitring [9]	

NL/BE

Legenda zastosowanych piktoqrammów	
	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 zgodnie 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]	

NL/BE

- zasłepki [8]
- śruby z gniazdem sześciokątnym z podkładką [9]
- klucz trzpieniowy sześciokątny [10]
- piłki [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 dziećmi do zabawy.
- Montaż powinna przeprowadzić dorosła osoba; przed każdym użyciem należy sprawdzić, czy produkt nie jest uszkodzony lub używany. Produktu należy używać wyłącznie wówczas, gdy jest on w nienagannym stanie!
- Nie wchodzić ani nie wspinąć 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

- Przykręć 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 zamknąćła strona ścianki bocznej [2] była skierowana na zewnątrz.
- Lekko przykręć śruby z łbem sześciokątnym [9].
- Przesunąć płytę dolną [4] (patrz rys. C), a następnie dokręć śruby z łbem sześciokątnym [9].
- Jak pokazano na rysunku D, włożyć po pierścieniu nastawczym [6] na zewnętrzną stronę drążków [1]. **Wskazówka:** Przesunąć pierścienie nastawcze [6] szczerline na figury do gry.
- Włożyć drążki [1] przez otwory ścianki bocznej [2] (patrz rys. E).

- Wskazówka:** Zwrócić uwagę na to, aby dany drążek [1] z figura gracza przez otwór przy bramce.
- Zamontować drugą ściankę boczną [2] za pomocą śrub z łbem sześciokątnym [9], jak pokazano na rysunku F.
- Włożyć po jednej tablicy wyników [5a]; [5b] na każdą ścianką czołową [3] (patrz rys. G).
- Włożyć uchwyty [7] i zasłepki [8] na zmianę na końce drążków [1] (patrz rys. H).

● Cel gry

Celem gry jest wstrzelenie określonej liczby piłek do bramki przeciwnika za pomocą figury 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/drżyny mogą zrezygnować ze zmiany stron.
- Drżyna 2 z prawem do rzutu decyduje najpierw o ustawieniu zawodników. Każdy z graczy 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

- Rzucić monetą, aby ustalić, który gracz lub która drżyna rozpoczyna.
- Jeśli masz prawo rzutu, rzuc piłką przez bandę na wysokości linii środkowej na pole gry. Piłka jest „w grze”.
- Przesuwać piłkę z rzędu do rzędu, sterując danym drążkiem.
- Podawać piłkę tak długo, aż będzie można strzelić do bramki.

- Przywrócenie piłki
 - Wrzucenie piłki
- Prz rozpoczęciu meczu lub po skutecznej bramce piłka wrzucona 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”.
- Piłką jest „w grze”, gdy tylko dotknie pola gry.
- Dopiero wtedy można zagrać piłką.
- Wrzucająca drżyna 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 drżynę/gracza, przeciwko którym została trafiona ostatnia bramka.
 - W meczu z kilkoma setami każdorazowo przeprowadzany jest rzut przez drżynę przegraną.

- Piłka „w grze”**
 - Jeśli piłka zostanie wrzucona, musi zostać „w grze”.

- „Aut”**
 - Piłką jest uznana za „Aut”, jeśli dotknie przedmiotu spoza obszaru gry. Jest ponownie wprowadzana do gry przez gracza/drżynę, który/która pierwotnie miał(-a) prawo do rzutu.

- „Martwa piłka”**
 - „Martwa piłka” określa się piłkę, która leży całkowicie nieruchomo i zaдно z figur graczy nie może jej dotrzeć.
 - 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 drżynę, która pierwotnie miała prawo rzutu, przez bandę na wysokości linii środkowej.

- „Time-out”**
 - Każdej drżynie/każdemu graczowi przysługują dwa „Time-outy” na set.
 - „Time-out” nie może przekraczać 30 sekund.
 - Możno wycofać 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” gracje jednej drżyny mogą zmienić 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

- Dotykanie przeciwnego drążka jest zabronione.
- Przesada siłą 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 bramką, „faul techniczny” jest zakończony. Piłka znów jest wprowadzana do gry.

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

● Pielęgnacja i przechowywanie

- Nie należy używać ostrych lub żrących środków czyszczących.
- Czysty 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 udzieli urząd gminy lub miasta.

Legenda van de gebruikte pictogrammen	
	Veiligheidsinstructies
	Instructies
	
Afwikkeling in geval van garantie	
	Or een snelle afhandeling van uw reclamatie te waarborgen dient u de volgende instructies in acht te nemen:
	Houd bij alle vragen alstublieft de kassabon en het artikelnummer (IAN 485151_2504) als bewijs van aankoop bij de hand. Het artikelnummer vindt u op de typeplaat, ingegraveerd, op het titelblad van uw handleiding (Inksonder) of als sticker op de achter- of onderzijde. Wanneer er storingen in de werking of andere gebreken optreden, dient u eerst telefonisch of per e-mail contact met de onderstaande service-afdeling op te nemen. Een als defect geregistreerd product kunt u dan samen met uw aankoopbewijs (kassabon) en vermelding van de concrete schade alsmede het tijdstip van optreden voor u franco aan het u meegedeelde servicepunt verzenden.
● Service	
Ⓡ Service Nederland	Tel.: 0800 0249630
	E-Mail: owim@lidl.nl
Ⓡ Service België	Tel.: 0800 56 44 33
	E-Mail: owim@lidl.be
FR/BE/CH	

Het product, waaronder het toebehoren, en de verpakkingsmaterialen kunnen worden gerecycled en zijn onderling verantwoordelijkheid van de fabrikant. Gooi ze apart weg, overeenkomstig de aangegeven Info-tri (informatie over afvalscheiding), voor een beter afvalbeheer. Het Triman-logo geldt alleen voor Frankrijk.

● Garantie

Het product werd volgens strenge kwaliteitsrichtlijnen gemaakt en voor de uitlevering zorgvuldig gecontroleerd. In geval van materiaal- of fabricagefouten hebt u tegenover de verkoper van het product wettelijke rechten. Uw wettelijke rechten worden op geen enkele manier door ons hieronder vermelde garantie beperkt.

De garantie voor dit product bedraagt 3 jaar vanaf aankoopdatum. De garantieperiode gaat in op de datum van aankoop. Bewaar het originele bewijs van aankoop op een veilige plek aangezien dit document nodig is als bewijs.

Alle beschadigingen of gebreken die reeds op het moment van aankoop aanwezig zijn, moeten meteen na het uitpakken van het product worden gemeld.

Mocht het product binnen 3 jaar na aankoopdatum een materiaal- of fabricagefout vertonen, zullen wij het – naar onze keuze – gratis voor u repareren of vervangen. De garantieperiode wordt door een plaatsgevonden garantieverlening niet verlengd. Dit geldt ook voor vervangen en gerepareerde onderdelen.

Deze garantie vervalt als het product werd beschadigd of onjuist is gebruikt of onderhouden.

De garantie dekt materiaal- en fabricagefouten af. Deze garantie dekt geen productonderdelen die aan normale slijtage onderhevig zijn en daarom als verbruiksartikelen worden beschouwd (bv. batterijen, oplosbare batterijen, slang en inktpatronen), noch dekt zij schade aan breekbare onderdelen, bv. schakelaars of onderdelen die van glas zijn gemaakt.

De garantie wordt niet verlengd door het gebruik van het product op een andere manier dan is bedoeld in de gebruiksaanwijzing.

De garantie wordt niet verlengd

Legenda použitých piktogramů
 Bezpečnostní upozornění
 Instrukce

Stolní mini fotbal

● Úvod

Blahopřejeme Vám ke koupi nového výrobku. Rozhodli jste se pro kvalitní výrobek. Před prvním uvedením do provozu se seznámte s výrobkem. K tomu si pozorně přečtíte následující návod k obsluze a bezpečnostní pokyny. Používejte výrobek jen pospaným způsobem a pouze pro uvedené oblasti použití. Ušchovejte si tento návod na bezpečném místě. Všechny podklady vydejte při předání výrobku i třetí osobě.

Tento a další návody si můžete stáhnout a prohlédnout na stránkách www.lidl-service.com. Po naskenování tohoto QR kódu budete přisměrováni přímo na stránky Lidl service (www.lidl-service.com) na kterých si můžete pro zadání čísla výrobku (IAN) 4851151_2504 otevřít příslušný návod k obsluze.

● Použití ke stanovenému účelu
Tento výrobek je koncipovaný jako hračka pro děti od 5 let k používání v domácnostech. Výrobek je určený výhradně pro používání v interiéru.

● Obsah dodávky a popis dílů
4 tyče s figurkami
2 boční stěny
2 čelní stěny s brankami
1 základní deska
2 počítadla
8 stavěcích kroužků
4 držádko
4 koncovky
8 šroubů s vnitřním šestihranem a podložkami
1 klíč na vnitřní šestihrany

Legenda použitých piktogramů
 Bezpečnostní upozornění
 Manipulačné pokyny

1 klíč s vnitřorným šestihranem
2 loptičky
1 návod na používání

Stolný minifutbal

● Úvod

Blahozeláme Vám ku kúpe Vášho nového výrobku. Kúpou ste sa rozhodli pre vysokú kvalitný produkt. Pred prvým uvedením do prevádzky sa oboznámte s výrobkom. Za týmto účelom si pozorne prečítajte nasledujúci návod na obsluhu a bezpečnostné pokyny. Výrobok používajte iba v súlade s popisom a v uvedených oblastiach používania. Tento návod uschovajte na bezpečnom mieste. Ak výrobok odovzdáte ďalšej osobe, priložte k nemu aj všetky podklady.

Tento a mnohé ďalšie návody si môžete stiahnuť a prezrieť na stránke www.lidl-service.com. Po naskenovaní tohto QR kódu sa dostanete priamo na stránku www.lidl-service.com, kde si po zadaní čísla IAN 4851151_2504 môžete otvoriť svoj návod na obsluhu.

● Používanie v súlade s určeným účelom
Tento výrobok je určený ako hračka pre deti od 5 rokov na používanie v súkromných domácnostiach. Výrobok je vhodný výlučne pre oblasť interiéru.

● Obsah dodávky a popis častí
4 tyče s hracou figurkou
2 bočné stěny
2 čelní stěny s brankou
1 základná platňa
2 bodové regulátory
8 nastavovacích krúžkov
4 rukoväte
2 uzatváracie uzávery
8 skrutiek so šestihrannou hlavou a podložkou

Legenda de pictogramas utilizados
 Indicaciones de seguridad
 Instrucciones de uso

Mini futbólin de sobremesa

● Introducción

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

Puede descargar y ver este y muchos otros manuales en www.lidl-service.com. Escaneando este código QR accederá directamente a la página web de servicio de Lidl (www.lidl-service.com), donde puede abrir su manual de instrucciones introduciendo el número de artículo (IAN) 4851151_2504.

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

● Volumen de suministro y descripción de componentes
4 barras con figuras de juguete
2 paredes laterales
2 cabeceras con portería
1 base
2 marcadores de puntos
8 anillos de ajuste
4 mangos
4 tapones
8 tornillos de hexágono interior con arandela

2 miče
1 návod k použití

Bezpečnostní pokyny

UPOZORNĚNÍ. Nevhodné pro děti do 36 měsíců. Malé díly. Nebezpečí udusení.
 UPOZORNĚNÍ. Nevhodné pro děti do 36 měsíců. Malé kulčky. Nebezpečí udusení.
 UPOZORNĚNÍ. Používání pod bezprostředním dohledem dospělých osob.
 UPOZORNĚNÍ. Všechny obalové a přípeňovací materiály nejsou součástí výrobku a mají se z bezpečnostních důvodů odstranit ještě dříve než se předá výrobek dětem na hrani.
 Montáž musí provádět dospělá osoba; před každým použitím zkontrolujte, jestli není výrobek poškozený nebo opotřebený. Výrobek se smí používat jen v bezvadném stavu
 Na výrobek nestoupejte.
 Nastavte na výrobek těžké předměty. Výrobek se nesmí zatěžovat.
 Výrobek používejte jen na rovné ploše.

● Montáž

1. Přisroubujte obě čelní stěny s brankami k jedné boční stěně pomocí šroubů s vnitřním šestihranem a podložkami a klíče na vnitřní šestihrany (viz obr. B).
Poznámka: Dbejte na to, aby uzavřená strana boční stěny směřovala ven.
2. Šrouby s vnitřním šestihranem a podložkami lehce utáhněte.
3. Zasuňte základní desku (viz obr. C) a potom utáhněte šrouby s vnitřním šestihranem a podložkami .
4. Jak je znázorněno na obrázku D, nasadte na vnější stranu tyčí s figurkami vždy jeden stavěcí kroužek .
Poznámka: Stavěcí kroužky přiložte těsně k figurkám.
5. Prostrčte tyče s figurkami otvory v boční stěně (viz obr. E).
Poznámka: Dbejte na to, abyste příslušnou tyč s šroubů s vnitřním šestihranem a podložkami a klíč na vnitřní šestihrany

6. Namontujte druhou boční stěnu pomocí šroubů s vnitřním šestihranem a podložkami a klíč z znázorněno na obrázku F.
7. Připevňte po jednom počítadle a na čelní stěny s brankami (viz obr. G).
8. Na konce tyčí s figurkami nasazujte střídavě držádko a koncovky (viz obr. H).

● Cíl hry

Cílem hry je vstřílet určitý počet míčů do soupeřovy branky pomocí figurek připravených na otočných tyčích.

● Pravidla hry

Set se skládá z minimálně 6 a maximálně 10 branek.
 Po dokončení setu následuje změna stran. Oba hráči/ týmy se mohou vzdát změny stran.
 Tým s 2 hráči, který má právo vzhazování, rozhodne jako první o postavení hráčů. Každý hráč hraje s jednou tyčí a musí si během hry udržet svou pozici.
 Pokud proti sobě hrají jen 2 hráči, hraje každý z nich na všech tyčích na své straně.

● Hra

1. Hoďte si mincí a určete, který hráč nebo tým začne.
2. Pokud má právo vzhazování, přehoďte stolní fotbalový míč přes mantinel na hřiště ve výšce *síředové čáry*. Míč je „ve hře“.
3. Ovládnáním příslušné tyče přesouváte míč od řady k řadě.
4. Přihrávejte si s míčem tak dlouho, až můžete vstřílet gól.
Poznámka: Pokud míč překročí brankovou čáru, počítá se jako gól, i když se míč odrazí zpět do hřiště.

● Vzhazování míče

Míč se uvádí do hry na začátku zápasu nebo po vstřílení gólu vhozením přes mantinel ve výšce *síředové čáry*. Hráč vzhazující míč se může pokusit ovlivnit dráhu míče.
 Hráčům je zakázáno sahát do hrací oblasti, když je míč „ve hře“.
 Míč je „ve hře“, jakmile se dotkne hracího pole.
 Teprve poté se smí míč odehrát.
 Tým, který vzhazuje míč, nesmí vstřílet gól dříve, než se míč dotkne figurky.

Míč se nesmí vhodit, dokud všichni hráči nepovrdí, že jsou připraveni ke hře.

● Následná vzhazování

Následující vzhazování provádí tým/hráč, proti kterému byl vstřílen poslední gól.
 V zápasě s více sety provádí první vzhazování tým, který set prohrál.

● Míč „ve hře“

Jakmile je míč vhozený, musí zůstat „ve hře“.

● „Míč v autu“

Míč je považován v „autu“, pokud se dotkne předmětu mimo hrací oblast. Hráč/tým, který měl původně právo vzhazování, ho uvede zpět do hry.

● „Mrtvý míč“

„Mrtvý míč“ je míč, který leží v naprostém klidu a nemůže na něj dosáhnout žádná figurka.
 Pokud je míč prohlášen za „mrtvý míč“ mezi brankou a nejbližší tyčí, umístí se do nejbližšího rohu a odkulhá se do hracího pole.
 Pokud je míč prohlášen za „mrtvý míč“ mezi oběma středovými tyčemi, uvede ho „zpět do hry“ přes mantinel ve výši *síředové čáry* tým, který měl původně právo vzhazování.

● „Time-out“

Každý tým/hráč má v každém setu povoleny dva „time-outy“.
 „Time-out“ musí přesáhnout 30 vteřin.
 „Time-out“ lze využít jen v případě, že se míč nepohybuje.
 Během „time-outu“ je zakázáno dotýkat se míče. Porušení tohoto pravidla vede ke ztrátě míče.
 Během „time-outu“ si hráči týmu mohou vyměnit své pozice.

● Otáčení tyčí

Tyče se nesmí otáčet. Jakékoli otočení figurky o více než 360° před nebo po kontaktu s míčem je v rozporu s pravidly.
 Pokud otáčením tyči pohybujiče se míč zasáhne branku, gól se neuznává.
 Pokud je vlastní gól vstřílený otočením tyčí, gól se uznává ve prospěch soupeře.

● Ovlivňování stolu

Se stolem třást nebo ho zvedat je zakázáno.
 Dotýkat se soupeřovy tyče je zakázáno.
 Přílišná hrubost při příhrávce nebo střelbě je zakázána.

● „Technický faul“

Po porušení pravidel může být nařízen „technický faul“.
 V případě „technického faulu“ se hra přeruší. Soupeř dostane míč a může provést přímý kop od předposlední tyče. Jakmile míč opouští obranné území soupeře, je drženy nebo je vstřílen gól, „technický faul“ končí. Míč se vrací do hry.

Strategie, tipy a speciální pravidla naleznete v rozsáhlé odborné literatuře.

● Ošetřování a skladování

Nepoužívejte žádné ostré nebo agresivní čisticí prostředky.
 Výrobek čistěte jen vodou a potom ho ořete do sucha čisticím hadříkem.
 Výrobek skladujte vždy suchý a čistý ve vytápěné místnosti.

● Zlikvidování

Obal se skládá z ekologických materiálů, které můžete zlikvidovat prostřednictvím místních sběren recyklovatelných materiálů.

O možnostech likvidace vyloučených zařízení se informujte u správy vaší obce nebo města.



Výrobek vč. příslušenství a obalové materiály jsou recyklovatelné a podléhají rozšířené odpovědnosti výrobce. Likvidujte je odděleně podle ilustrovaných InfoTri (informace o třídění), abyste mohli lépe nakládat s odpady. Logo Triman platí jen pro Francii.

Výrobek vč. příslušenství a obalové materiály jsou recyklovatelné a podléhají rozšířené odpovědnosti výrobce. Likvidujte je odděleně podle ilustrovaných InfoTri (informace o třídění), abyste mohli lépe nakládat s odpady. Logo Triman platí jen pro Francii.

● Oplyvňovanie stola
 Triasť stolom alebo dvíhať stôl je zakázané.
 Dotýkanie sa súperovej tyče je zakázané.
 Prílišná tvrdosť pri príhrávke alebo streľbe je zakázaná.

● „Technický faul“

Po porušení pravidiel môže byť vyslovený „technický faul“.
 V prípade „technického faulu“ sa hra preruší. Súper dostane loptu a môže vstrieť na bránku z predposlednej tyče. Akonáhle lopta opustí obranné územie súpera, je držaná alebo padol gól, „technický faul“ sa skončí. Lopta sa vracia do hry.

Stratégie, tipy a špeciálne pravidlá nájdete v rozsiahlej odbornej literatúre.

● Údržba a skladovanie

Nepoužívajte drsné ani agresívne čistiace prostriedky.
 Výrobok čistite iba vodou a potom ho utrite do sucha čisticou handričkou.
 Výrobok skladujte vždy v suchom a čistom stave v dobre vykurovanej miestnosti.

● Likvidácia

Obal pozostáva z ekologických materiálov, ktoré môžete odovzdať na miestnych recyklačných zberných miestach.

O možnostiach likvidácie opotrebovaného výrobku sa môžete informovať na úrade obecnej alebo mestskej správy.



Výrobok vr. príslušenstva a obalové materiály sú recyklovateľné a podliehajú rozšírenej zodpovednosti výrobcu. Pre lepšie spracovanie odpadu ich zlikvidujte oddelene podľa obrázkov InfoTri (informácie o triedení). Triman-Logo platí iba pre Francúzsko.

● Záruka

Výrobok bol starostlivo vyrobený v súlade s prísnymi smernicami kvality a pred dodaním dôkladne otestovaný.

● Záruka

Výrobek byl vyroben podle přísných směrnic kvality a před dodáním pečlivě otestován. V případě materiálních nebo výrobných vad máte zákonná práva vůči prodejci výrobku. Vaše zákonná práva nejsou níže uvedenou zárukou nijak omezená.

Záruka na tento výrobek je 3 roky od data zakoupení. Záruční doba začíná dnem zakoupení. Originál dokladu o zakoupení si uschovejte na bezpečném místě, protože tento doklad je vyžadován jako doklad o koupi.

Jakékoli poškození nebo závady, které se vyskytlí již v okamžiku nákupu, musí být nahlášeny ihned po vybalení výrobku.

Pokud se u výrobku během 3 let od data zakoupení projeví vada materiálu nebo výrobní vada, pak vám ho podle naší volby bezplatně opravíme nebo vyměníme. Záruční doba se po uznání reklamaci neprodulžuje. To platí také pro vyměněné a opravené díly.

Tato záruka je neplatná, pokud byl výrobek poškozený nebo nesprávně používáný anebo udržovaný.

Záruka se kryje na materiálové a výrobní vady. Tato záruka se nevztahuje na díly výrobku, které jsou vystaveny běžnému opotřebení, a proto je lze považovat za spotřební díly (např. baterie, akumulátory, hadce, inkoustové patроны) nebo na poškození křehkých součástí, jako jsou např. spínače nebo díly, které jsou vyrobeny ze skla.

● Postup v případě uplatňování záruky
Pro zajištění rychlého zpracování Vašeho případu se řiďte následujícími pokyny:

Pro všechny požadavky si připravte pokladní strženku a číslo artiklu (IAN 485151_2504) jako doklad o zakoupení.

Číslo artiklu najdete na typovém štítku, gravuře, titulní stránce návodu (vlevo dole) nebo na nálepce na zadní nebo spodní straně.

V případě poruch funkce nebo jiných závad nejdříve kontaktujte, telefonicky nebo e-mailem, v následujícím textu uvedené servisní oddělení.

Výrobek registrovaný jako vadný potom můžete s příloženým dokladem o zakoupení (pokladní strženkou) a údaji k závadě a kdy k ní došlo, bezplatně vzrátout na adresu servisu, která Vám byla sdělena.

● Servis
 Servis Česká republika
Tel.: 800 143 873
E-Mail: owim@lidl.cz

CZ

CZ

CZ

CZ

Legenda použitých piktogramů
 Bezpečnostní upozornění
 Manipulačné pokyny

1 klíč s vnitřorným šestihranem
2 loptičky
1 návod na používání

Bezpečnostné upozornenia

POZOR. Nevhodné pre deti do 36 mesiacov. Drobné diely. Nebezpečnosť zadusenía.
 POZOR. Nevhodné pre deti do 36 mesiacov. Malá guľôčka. Nebezpečnosť zadusenía.
 POZOR. Používanie pod bezprostredným dohľadom dospelých osôb.
 POZOR. Obalové a upevňovacie materiály nie je súčasťou výrobku a mal by sa z bezpečnostných dôvodov vždy odstrániť predtým, ako výrobok odovzdáte na hranie deťom.
 Montáž musí vykonávať dospelá osoba; pred každým použitím skontrolujte, či výrobok nie je poškodený alebo opotrebovaný. Výrobok možno používať iba v bezchybnom stave!
 Na výrobok nelezte ani naň nešplhajte.
 Na výrobok nekladte ťažké predmety. Výrobok nesmie byť zaťaženy.
 Výrobok používajte len na rovnom povrchu.

● Montáž

1. Priskrutkujte obe čelné stěny k jedné bočné stěne pomocou skrutiek so šestihrannou hlavou a klíča z vnitřorným šestihranem (pozri obr. B).
Poznámka: Uistite sa, že uzavretá strana bočné stěny je na vonkajšej strane.
2. Zliahka utiahnite skrutky so šestihrannou hlavou .
3. Nasadte základnú platňu (pozri obr. C) a potom utiahnite skrutky so šestihrannou hlavou .
4. Ako je znázornené na obrázku D, na vonkajšiu stranu tyčí nasadte po jednom nastavovacom krúžku .
Poznámka: Nastavovacie krúžky umiestnite tesne hromám figurkám.
5. Vložte tyče cez otvory v bočné stěne (pozri obr. E).
Poznámka: Uistite sa, že ste príslušnú tyč s figurkou brankára prestíčili cez otvor na bránku.
6. Namontujte druhú bočnú stěnu pomocou skrutiek so šestihrannou hlavou a, ako je znázornené na obrázku F.

Legenda de pictogramas utilizados
 Indicaciones de seguridad
 Instrucciones de uso

Indicaciones de seguridad

ATENCIÓN. No adecuado para niños menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas. Riesgo de asfixia.
 ATENCIÓN. No adecuado para niños menores de 36 meses. Contiene bolas pequeñas. Riesgo de asfixia.
 ATENCIÓN. Usar bajo la supervisión directa de adultos.
 ATENCIÓN. El material de empaque y fijación no forma parte del producto y por razones de seguridad debe retirarse siempre antes de entregarle el producto al niño para que juegue.
 El montaje debe ser realizado por un adulto. Compruebe que el producto no presente daños o desgaste antes de cada uso. Únicamente se debe usar este producto si se encuentra en buen estado!
 No se suba al producto ni trepe por él.
 No coloque objetos pesados sobre el producto. El producto no debe someterse a cargas.
 Utilice el producto únicamente sobre una superficie plana.

● Objetivo del juego

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

● Reglas del juego

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

● Juego

1. Lance una moneda para determinar qué jugador o qué equipo empieza.
2. Si tiene derecho a saque, lance una bola de fútbolin por la banda a la altura de la línea central del campo de juego. La bola está «en juego».
3. Mueva la bola de fila en fila controlando cada barra.
4. Continúe pasando la bola hasta que pueda marcar un gol.
Nota: Si la bola cruza la línea de gol se contabilizará como gol aunque la bola vuelva al campo de juego.

● «Bola muerta»

Se considera «bola muerta» cuando la bola queda completamente quieta y no puede ser alcanzada por ninguna figura.
 Si la bola que como «bola muerta» entre la portería y la siguiente barra, se colocará en la esquina más cercana y se enviará al terreno de juego.
 Si queda como «bola muerta» entre las dos barras centrales, el equipo que tenía el derecho de saque volverá a ponerla «en juego» por la banda a la altura de la línea central.

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

● Saques posteriores

