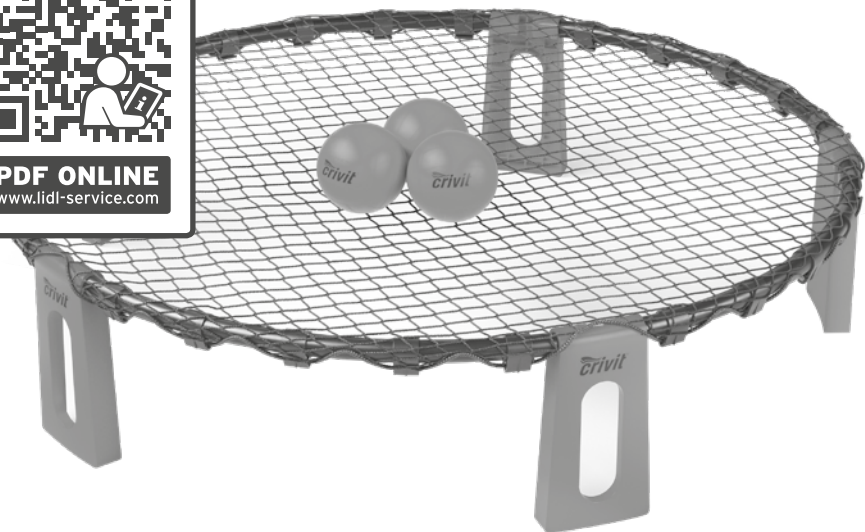


crivit®



SCHMETTERBALL-SET ROUNDNET SET SET DE SMASH BALL

(DE) (AT) (CH)

SCHMETTERBALL-SET

Gebrauchsanweisung

(FR) (BE)

SET DE SMASH BALL

Notice d'utilisation

(PL)

ZESTAW SMASH BALL

Instrukcja użytkowania

(SK)

SÚPRAVA NA SMEČ

Návod na obsluhu

(GB) (IE)

ROUNDNET SET

Instructions for use

(NL) (BE)

SPIKEBALL-SET

Gebruiksaanwijzing

(CZ)

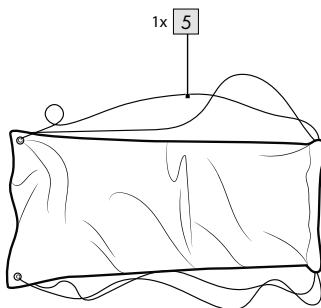
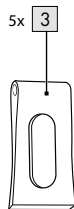
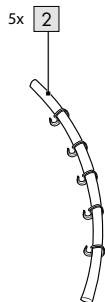
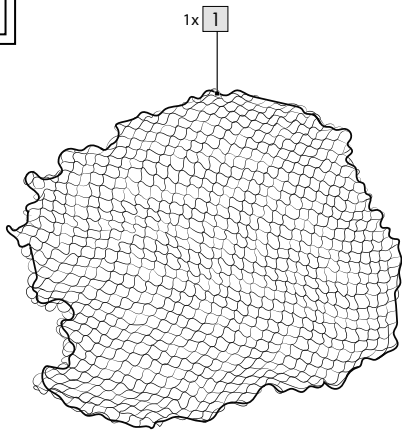
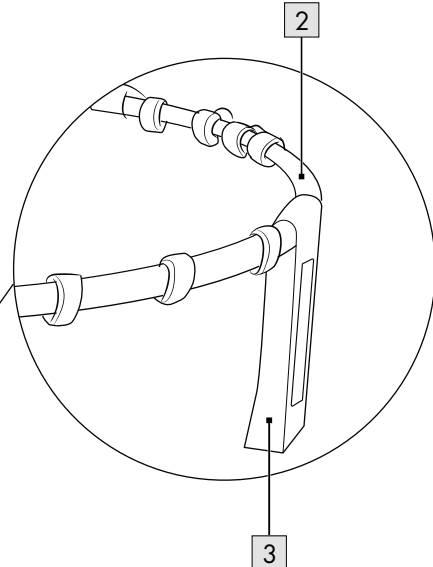
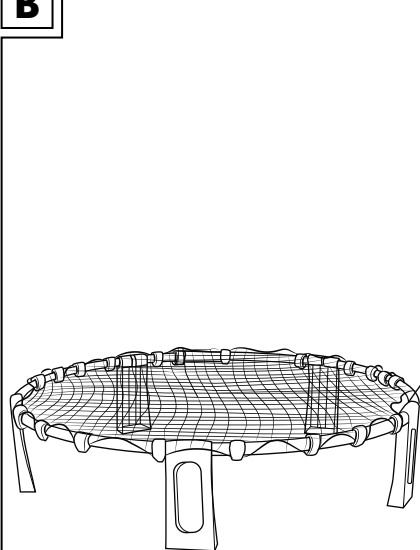
SADA MÍČŮ K ODRÁŽENÍ

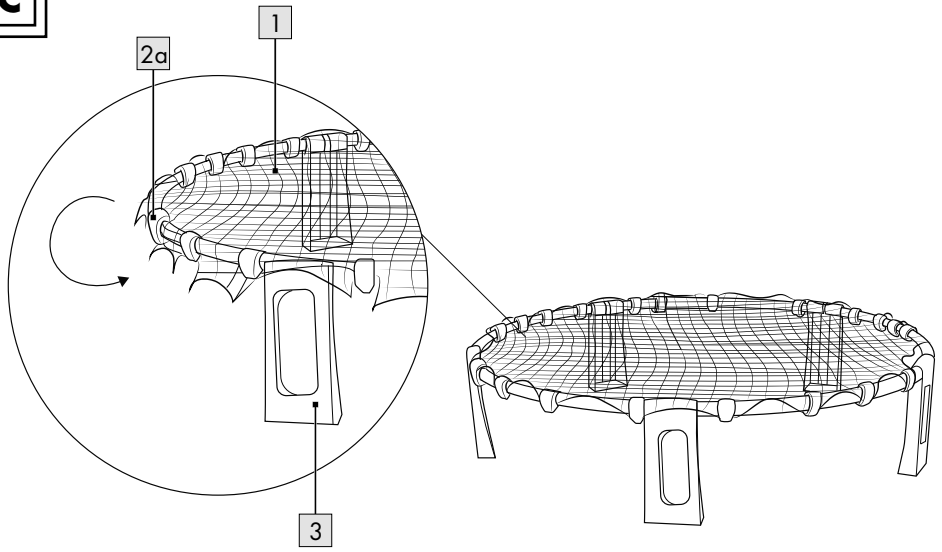
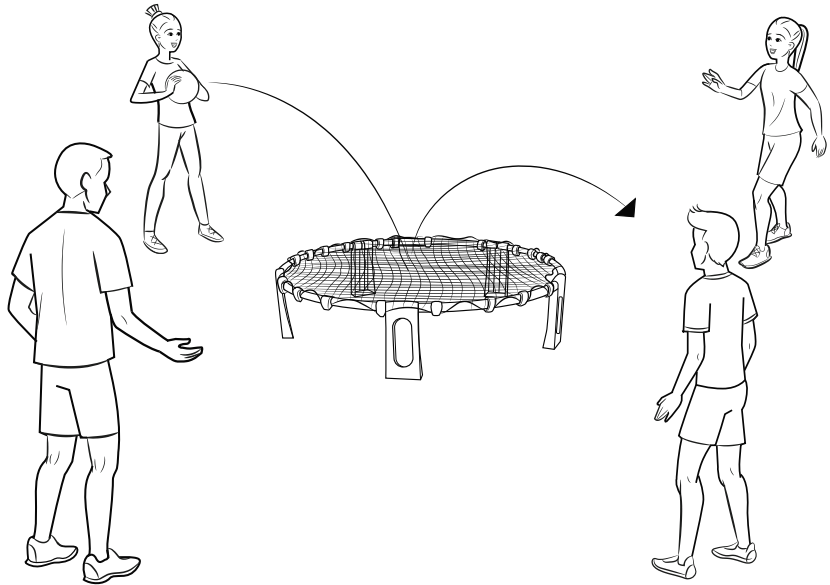
Návod k použití

CE

IAN 331360_1907

(DE) (AT) (CH) (GB) (IE) (FR)
(BE) (NL) (PL) (CZ) (SK)

A**B**

C**D**

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

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

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


Lieferumfang (Abb. A)

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

Technische Daten

Maße: ca. 89 x 89 x 20 cm

Balldurchmesser: ca. Ø 9 cm

 Herstellungsdatum (Monat/Jahr):
02/2020

Bestimmungsgemäße Verwendung

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

Sicherheitshinweise

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

Aufbau

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

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

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

Spiel

Spielvorbereitung

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

Ziel des Spiels

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

Spielregeln

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

Angabe

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

Punktevergabe

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

Foul

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

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

Folgende Aktionen werden als Foul gewertet:

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

Lagerung, Reinigung

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

Hinweise zur Entsorgung

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



Entsorgen Sie den Artikel und die Verpackung umweltschonend.



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

Hinweise zur Garantie und Serviceabwicklung

Der Artikel wurde mit großer Sorgfalt und unter ständiger Kontrolle produziert. Sie erhalten auf diesen Artikel drei Jahre Garantie ab Kaufdatum. Bitte bewahren Sie den Kassenbon auf.

Die Garantie gilt nur für Material- und Fabrikationsfehler und entfällt bei missbräuchlicher oder unsachgemäßer Behandlung.

Ihre gesetzlichen Rechte, insbesondere die Gewährleistungsrechte, werden durch diese Garantie nicht eingeschränkt.

Bei etwaigen Beanstandungen wenden Sie sich bitte an die unten stehende Service-Hotline oder setzen Sie sich per E-Mail mit uns in Verbindung.

Unsere Servicemitarbeiter werden das weitere Vorgehen schnellstmöglich mit Ihnen abstimmen.

Wir werden Sie in jedem Fall persönlich beraten.

Die Garantiezeit wird durch etwaige Reparaturen aufgrund der Garantie, gesetzlicher Gewährleistung oder Kulanz nicht verlängert.

Dies gilt auch für ersetzte und reparierte Teile.

Nach Ablauf der Garantie anfallende Reparaturen sind kostenpflichtig.

IAN: 331360_1907

DE Service Deutschland

Tel.: 0800-5435111

E-Mail: deltasport@lidl.de

AT Service Österreich

Tel.: 0820 201 222 (0,15 EUR/Min.)

E-Mail: deltasport@lidl.at

CH Service Schweiz

Tel.: 0842 665566 (0,08 CHF/Min.,
Mobilfunk max. 0,40 CHF/Min.)

E-Mail: deltasport@lidl.ch

Congratulations!

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

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

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


Package contents (Fig. A)

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

Technical data

Dimensions: approx. 89 x 89 x 20cm

Ball diameter: approx. \varnothing 9cm

 Date of manufacture (month/year):
02/2020

Intended use

The item is a game for several players.

This item is a toy for children of 5 years and above and was designed for private use.

Safety information

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

Assembly

1. Insert each ring section (2) into a leg (3) (Fig. B).
2. Repeat the process until all ring sections and legs are assembled.

3. Pull the net (1) over the top of the relevant ring sections and hook the edge of the net on the net holders (2a) underneath (Fig. C).

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

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

Game

Game preparation

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

Objective of the game

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

Rules of the game

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

Serve

- The player who serves must stand approx. 1.80m from the edge of the net (service line).
- They must keep at least one foot on the ground when serving.
- The player opposite the server receives the ball.

- When serving, the ball must be thrown up at least 5cm and then hit with a flat hand on to the net towards the opposing team.
- If the opposing team receives the ball, they may touch it a maximum of three times before the ball has to be played back on to the net.
- After a point has been scored, the next player on the same team serves.
- If the serving team makes a mistake, the opposing team gets a point and then serves next.

Scoring

- If the ball was not played on to the net after being touched three times at the most by your team, the opposing team gets a point.
- If the ball hits the edge of the net, this is a fault both during the game and during the serve. The opposing team gets a point for this.
- If the ball touches the net twice, this is a fault by the team playing the ball.
- If the ball rolls on the net and doesn't bounce up, this is a fault. The opposing team gets a point for this.
- If the ball touches the ground, the team that is currently taking their turn loses a point. The other team then serves next.

Foul

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

The following actions are classed as a foul:

- The ball is dropped when served or missed when hitting it.
- The player crosses the service line (approx. 1.80m in front of the net) when making the serve.
- The ball is played with both hands.
- A defender plays the ball even though it is the attacking team's turn.
- After the ball bounces up off the net, a player hits himself or his teammate with the ball.
- A player touches the net and moves it or affects the trajectory of the ball.

- The serve should bounce off the net cleanly. If the ball makes an unforeseen change in direction ('pocket') and/or only touches the net and then hits the edge and falls down, the receiving team must say 'Foul' before they receive the ball or it touches the ground.

Storage, cleaning

When not in use, always store the product clean and dry at room temperature.

Clean only with water and wipe dry afterwards with a cloth.

IMPORTANT! Never clean the item with harsh cleansing agents.

Disposal

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



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



The recycling code is used to identify various materials for recycling. The code consists of the recycling symbol – which is meant to reflect the recycling cycle – and a number which identifies the material.

Notes on the guarantee and service handling

The product was produced with great care and under constant supervision. You receive a three-year warranty for this product from the date of purchase. Please retain your receipt.

The warranty applies only to material and workmanship and does not apply to misuse or improper handling. Your statutory rights, especially the warranty rights, are not affected by this warranty.

With regard to complaints, please contact the following service hotline or contact us by e-mail. Our service employees will advise as to the subsequent procedure as quickly as possible. We will be personally available to discuss the situation with you.

Any repairs under the warranty, statutory guarantees or through goodwill do not extend the warranty period. This also applies to replaced and repaired parts. Repairs after the warranty are subject to a charge.

IAN: 331360_1907

Ⓜ Service Great Britain

Tel.: 0800 404 7657

E-Mail: deltasport@lidl.co.uk

Ⓜ Service Ireland

Tel.: 1890 930 034

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

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

E-Mail: deltasport@lidl.ie

Félicitations !

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



Pour cela, veuillez lire attentivement le notice d'utilisation suivant.

Utilisez l'article uniquement comme décrit et pour les applications spécifiées.

Conservez bien ce notice d'utilisation.

Si vous cédez l'article à un tiers, veuillez à lui remettre l'ensemble de la documentation.


Étendue de la livraison (fig. A)

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

Caractéristiques techniques

Dimensions : env. 89 x 89 x 20 cm

Diamètre de la balle : env. Ø 9 cm

 Date de fabrication (mois/année) : 02/2020

Utilisation conforme à sa destination

Cet article est un jeu destiné à plusieurs joueurs.

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

Consignes de sécurité

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

Montage

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

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

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

Jeu

Préparation du jeu

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

But du jeu

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

Règles du jeu

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

- La première équipe qui comptabilise 21 points gagne la partie.

Mise en jeu

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

Attribution des points

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

Infraction

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

Les actions suivantes seront considérées comme des infractions :

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

Stockage, nettoyage

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

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

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

Mise au rebut

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



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



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



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

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

Indications concernant la garantie et le service après-vente

Le produit a été fabriqué avec le plus grand soin et sous un contrôle permanent. Vous avez sur ce produit une garantie de trois ans à partir de la date d'achat. Conservez le ticket de caisse.

La garantie est uniquement valable pour les défauts de matériaux et de fabrication, elle perd sa validité en cas de maniement incorrect ou non conforme. Vos droits légaux, tout particulièrement les droits relatifs à la garantie, ne sont pas limités par cette garantie. En cas d'éventuelles réclamations, veuillez vous adresser à la hotline de garantie indiquée ci-dessous ou nous contacter par e-mail. Nos employés du service client vous indiqueront la marche à suivre le plus rapidement possible.

Nous vous renseignerons personnellement dans tous les cas. La période de garantie n'est pas prolongée par d'éventuelles réparations sous la garantie, les garanties implicites ou le remboursement. Ceci s'applique également aux pièces remplacées et réparées. Les réparations nécessaires sont à la charge de l'acheteur à la fin de la période de garantie.

Article L217-16 du Code de la consommation

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

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

Article L217-4 du Code de la consommation

Le vendeur livre un bien conforme au contrat et répond des défauts de conformité existant lors de la délivrance. Il répond également des défauts de conformité résultant de l'emballage, des instructions de montage ou de l'installation lorsque celle-ci a été mise à sa charge par le contrat ou a été réalisée sous sa responsabilité.

Article L217-5 du Code de la consommation

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

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

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

Article L217-12 du Code de la consommation

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

Article 1641 du Code civil

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

Article 1648 1er alinéa du Code civil

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

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

IAN : 331360_1907

FR Service France
Tel. : 0800 919270
E-Mail : deltasport@lidl.fr

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

Gefeliciteerd!

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

 **Lees de volgende gebruiksaanwijzing zorgvuldig door.**

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


Leveringsomvang (afb. A)

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

Technische gegevens

Afmetingen: ca. 89 x 89 x 20 cm

Bal diameter: ca. Ø 9 cm

 Productiedatum (maand/jaar):
02/2020

Beoogd gebruik

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

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

Veiligheidstips

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

Montage

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

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

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

Spel

Spelvoorbereiding

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

Doel van het spel

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

Spelregels

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

Service

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

Punttoekenning

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

Overtreding

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

De volgende acties worden als een overtreding beschouwd:

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

Opslag, reiniging

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

BELANGRIJK! Reinig nooit met agressieve reinigingsmiddelen.

Afvalverwerking

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



Voer de producten en verpakkingen op milieuvriendelijke wijze af.



De recyclingcode dient om verschillende materialen te kenmerken ten behoeve van hergebruik via het recyclingproces. De code bestaat uit het recyclingsymbool, dat het recyclingproces weerspiegelt, en een getal dat het materiaal identificeert.

Opmerkingen over garantie en serviceafhandeling

Het product is geproduceerd met grote zorg en onder voortdurende controle. U ontvangt een garantie van drie jaar op dit product, vanaf de datum van aankoop. Bewaar alstublieft uw aankoopbewijs.

De garantie geldt alleen voor materiaal- en fabricagefouten en vervalt bij foutief of oneigenlijk gebruik. Uw wettelijke rechten, met name het garantierecht, worden niet beïnvloed door deze garantie.

In geval van reclamaties dient u zich aan de beneden genoemde service-hotline te wenden of zich per e-mail met ons in verbinding te zetten. Onze servicemedewerkers zullen de verdere handelswijze zo snel mogelijk met u afspreken. Wij zullen u in ieder geval persoonlijk te woord staan.

De garantieperiode wordt na eventuele reparaties en op basis van de garantie, wettelijke garantie of coulance niet verlengd. Dit geldt ook voor vervangen en gerepareerde delen.

Na afloop van de garantieperiode dienen eventuele reparaties te worden betaald.

IAN: 331360_1907

BE Service België

Tel.: 070 270 171 (0,15 EUR/Min.)

E-Mail: deltasport@lidl.be

NL Service Nederland

Tel.: 0900 0400223 (0,10 EUR/Min.)

E-Mail: deltasport@lidl.nl

Gratulujemy!

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

 **Należy uważnie przeczytać następującą instrukcję użytkowania.**

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


Zakres dostawy (rys. A)

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

Dane techniczne

Wymiary: ok. 89 x 89 x 20 cm

Średnica piłki: ok. Ø 9 cm

 Data produkcji (miesiąc/rok):
02/2020

Użytkowanie zgodne z przeznaczeniem

Ten produkt to gra wieloosobowa.

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

Wskazówki bezpieczeństwa

- Wymagany montaż przez osobę dorosłą. Zadbać o to, aby artykuł i wszystkie części lub komponenty zostały przekazane dziecku dopiero po jego zmontowaniu.
- Dzieci mogą bawić się tym produktem wyłącznie pod nadzorem dorosłych.

- **Ostrzeżenie.** Wszystkie materiały służące do opakowania lub mocowania nie stanowią części produktu i przed przekazaniem produktu dzieciom do zabawy należy je usunąć ze względów bezpieczeństwa.

Montaż

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

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

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

Rozgrywka

Przygotowanie rozgrywki

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

Cel rozgrywki

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

Reguły rozgrywki

1. Na początku rozgrywki wszyscy zawodnicy stoją wokół siatki, w równych odstępach od siebie. Zawodnicy tej samej drużyny stoją obok siebie (rys. D).
2. Jak tylko piłka wchodzi do gry, zawodnicy nie mają już żadnej ustalonej pozycji.
- Piłka może być zagrywana na siatkę pod kątem 360°.

- Piłka może być zagrywana dowolną częścią ciała, za wyjątkiem stóp.
- Po kontakcie w atakującej zagrywce piłka musi odbić się od siatki, a następnie jest przyjmowana przez drużynę przeciwną.
- Piłki nie można łąpać.
- Drużyny nie mogą celowo przeszkadzać sobie lub blokować się nawzajem.
- Drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 21 punktów, wygra mecz.

Zagrywka

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

Przyznawanie punktów

- Jeśli piłka nie zostanie zagrana na siatkę po maksymalnie trzech dotknięciach, drużyna przeciwna otrzymuje jeden punkt.
- Jeśli piłka trafi w krawędź siatki, jest to błąd zarówno podczas trwającej gry, jak i podczas zagrywki. Drużyna przeciwna otrzyma wtedy jeden punkt.
- Jeśli piłka dwa razy dotknie siatki, jest to błąd drużyny posiadającej piłkę.
- Jeśli piłka kręci się na siatce i nie odbija się, jest to błąd. Drużyna przeciwna otrzyma wtedy jeden punkt.

- Jeśli piłka dotknie podłogi, aktualnie posiadająca ją drużyna traci jeden punkt. Drużyna przeciwna otrzymuje prawo zagrywki.

Faul

Faul popełniony w grze Pitch Ball nie oznacza automatycznie błędu powodującego przyznanie/utratę punktu. O faulu podczas zagrywki mówi się wtedy, gdy dane zagranie niepotrzebnie utrudnia przeciwnikowi odebranie piłki. Często jest to niezamierzone.

Dlatego dopiero drugi taki błąd jest traktowany jako faul i prowadzi do przyznania punktu przeciwnikowi.

Następujące zagrania są traktowane jako faul:

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

Przechowywanie, czyszczenie

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

Czyścić wyłącznie wodą, a następnie wytrzeć do sucha ściereczką.

WAŻNE! Nie czyścić przy użyciu agresywnych środków czyszczących.

Uwagi odnośnie recyklingu

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



Zutylizować produkt i opakowanie w sposób przyjazny dla środowiska.



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

Wskazówki dotyczące gwarancji i obsługi serwisowej

Produkt został wyprodukowany bardzo starannie i podczas stałej kontroli. Państwo otrzymują na ten produkt trzy lata gwarancji od daty zakupu. Prosimy o zachowanie paragonu.

Gwarancja obejmuje tylko błędy materiałowe lub fabryczne i traci ważność podczas używania produktu nie właściwie i nie zgodnie z jego przeznaczeniem. Państwa prawa, w szczególności zasady odpowiedzialności z tytułu rękojmi, nie zostaną ograniczone tą gwarancją.

W razie ewentualnych reklamacji należy skontaktować się pod niżej podanym numerem infolinii lub poprzez pocztę elektroniczną. Nasi współpracownicy omówią z Państwem jak najszybciej dalszy przebieg sprawy. Z naszej strony gwarantujemy doradztwo.

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

IAN: 331360_1907



Serwis Polska

Tel.: 22 397 4996

E-Mail: deltasport@lidl.pl

Srdečně blahopřejeme!

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

Pozorně si přečtete následující návod k použití.

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


Obsah balení (obr. A)

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

Technické údaje

Rozměry: cca 89 x 89 x 20 cm

Průměr míče: cca Ø 9 cm

 Datum výroby (měsíc/rok):
02/2020

Použití dle určení

Výrobek je hrou pro více hráčů.

Tento výrobek je hračka pro děti od 5 let, je určen jen pro soukromé použití.

Bezpečnostní pokyny

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

Sestavení

1. Zastrčte příslušný prstencový prvek (2) do stojné nohy (3) (obr. B).
2. Opakujte proces, dokud nejsou všechny prstencové prvky a stojné nohy namontovány.

3. Vytáhněte síť (1) shora přes příslušný prstencový prvek a zavěste okraj sítě hranu upevnění sítě (2a) zesponu (obr. C).

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

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

Hra

Příprava ke hře

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

Cíl hry

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

Pravidla hry

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

Podání

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

- Pokud podávající tým udělá chybu, získá soupeřův tým bod a obdrží podání.

Udělení bodů

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

Faul

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

Jako faul jsou vyhodnocené následující akce:

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

Uskladnění, čištění

Pokud výrobek nepoužíváte, skladujte jej vždy suchý a čistý při pokojové teplotě.

Čistěte pouze vodou a následně otřete do sucha hadříkem.

DŮLEŽITÉ! K čištění nikdy nepoužívejte agresivní čisticí prostředky.

Pokyny k likvidaci

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



Zlikvidujte produkty a balení ekologicky.



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

Pokyny k záruce a průběhu služby

Produkt byl vyrobený s velkou pečlivostí a byl průběžně kontrolovaný ve výrobní procesus. Na tento produkt obdržíte tříroční záruku ode dne zakoupení. Ušchováte si pokladní stvrženku.

Záruka se vztahuje jen na vady materiálu a chyby z výroby, nevztahuje se na závady způsobené neodborným zacházením nebo použitím k jinému účelu. Tato záruka neomezuje Vaše zákonná ani záruční práva.

Při případných reklamacích se obraťte na dole uvedenou servisní horkou linku nebo nám zašlete email. Náš servisní pracovník s Vámi co nejrychleji upřesní další postup. V každém případě Vám osobně poradíme.

Záruční doba se neprodlužuje po případných opravách v době záruky ani v případě zákonného ručení nebo kulance. Toto platí také pro náhradní a opravené díly. Opravy prováděné po vypršení záruční lhůty se platí.

IAN: 331360_1907



Servis Česko

Tel.: 800143873

E-Mail: deltasport@lidl.cz

Blahoželáme!

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

Pozorne si prečítajte tento návod na používanie.

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


Rozsah dodávky (obr. A)

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

Technické údaje

Rozmery: cca 89 x 89 x 20 cm

Priemer lopty: cca Ø 9 cm

 Dátum výroby (mesiac/rok):
02/2020

Určené použitie

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

Bezpečnostné pokyny

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

Montáž

1. Vložte príslušný prvok kruhu (2) do nastavovacej nohy (3) (obr. B).
2. Opakujte proces, kým sa namontujú všetky prvky kruhu a nastavovacie nohy.

3. Natiahnite sieťku (1) zhora cez príslušný prvok kruhu a zakvačte okraj siete zospodu do držiakov siete (2a) (obr. C).

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

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

Hra

Príprava na hru

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

Cieľ hry

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

Pravidlá hry

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

Podanie

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

- Ak podávajúci tím urobí chybu, tím protihráča dosiahne jeden bod a potom získava podanie.

Udeľovanie bodov

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

Faul

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

Nasledujúce akcie sú považované za faul:

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

Skladovanie, čistenie

Pri nepoužívaní skladujte výrobok vždy suchý a čistý pri izbovej teplote. Čistite iba vodou a následne utrite dosucha čistiacou handričkou.

DÔLEŽITÉ! Výrobok nikdy nečistite drsnými čistiacimi prostriedkami.

Pokyny k likvidácii

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



Výrobky a obaly likvidujte ekologickým spôsobom.



Recyklačný kód slúži na označenia rôznych materiálov na navrátenie do obehu opätovného využitia. Kód sa skladá z recyklačného symbolu - ktorý má odzrkadľovať zhodnotenie recyklačného obehu - a číslo označujúce materiál.

Pokyny k záruke a priebehu servisu

Produkt bol vyrobený s maximálnou zodpovednosťou a v priebehu výroby bol neustále kontrolovaný. Na tento produkt máte tri roky záruku od dátumu kúpy produktu. Pokladničný lístok si odložte.

Záruka sa vzťahuje len na chyby materiálu a výrobné chyby a zaniká pri neodbornej manipulácii s produktom. Záruka nemá vplyv na Vaše zákonné práva, predovšetkým na práva vyplývajúce zo záruky. V prípade reklamácie sa obráťte na nižšie uvedenú servisnú linku, alebo nám napíšte e-mail. Naši servisní zamestnanci sa s Vami dohodnú na ďalšom postupe a urýchlene vykonajú všetky potrebné kroky. V každom prípade Vám poradíme osobne. Záručná lehota sa nepredlžuje v dôsledku eventuálnych opráv na základe záruky, zákonného plnenia záruky alebo v dôsledku prejavu ochoty. To platí tiež pre vymenené alebo opravené diely. Opravy vykonané po uplynutí záručnej lehoty sú spolplatené.

IAN: 331360_1907



Servis Slovensko

Tel.: 0850 232001

E-Mail: deltasport@lidl.sk

DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH

Wragekamp 6 • DE-22397 Hamburg
GERMANY



02/2020

Delta-Sport-Nr.: SB-7486

12.03.2019 / AM 8:39

IAN 331360_1907

