

PLAYTIVE RACERS TRACK-SET RENNSTRECKE PLAYTIVE RACERS TRACK SET RACE TRACK SET PLAYTIVE RACERS CIRCUIT DE COURSE

(DE) (AT) (CH)

PLAYTIVE RACERS TRACK-SET RENNSTRECKE

Gebrauchsanweisung

(FR) (BE)

SET PLAYTIVE RACERS CIRCUIT DE COURSE

Notice d'utilisation

(PL)

ZESTAW PLAYTIVE RACERS TRACK TOR WYŚCIGOWY

Instrukcja użytkowania

(SK)

SÚPRAVA PLAYTIVE RACERS TRACK PRETEKÁRSKA DRÁHA

Navod na používanie

(DK)

PLAYTIVE RACERS TRACK-SÆT RACERBANE

Brugervejledning

(GB) (IE)

PLAYTIVE RACERS TRACK SET RACE TRACK

Instructions for use

(NL) (BE)

PLAYTIVE RACERS RACESET RACEBAAN

Gebruiksaanwijzing

(CZ)

SADA TRATÍ PLAYTIVE RACERS ZÁVODNÍ DRÁHA

Návod k použití

(ES)

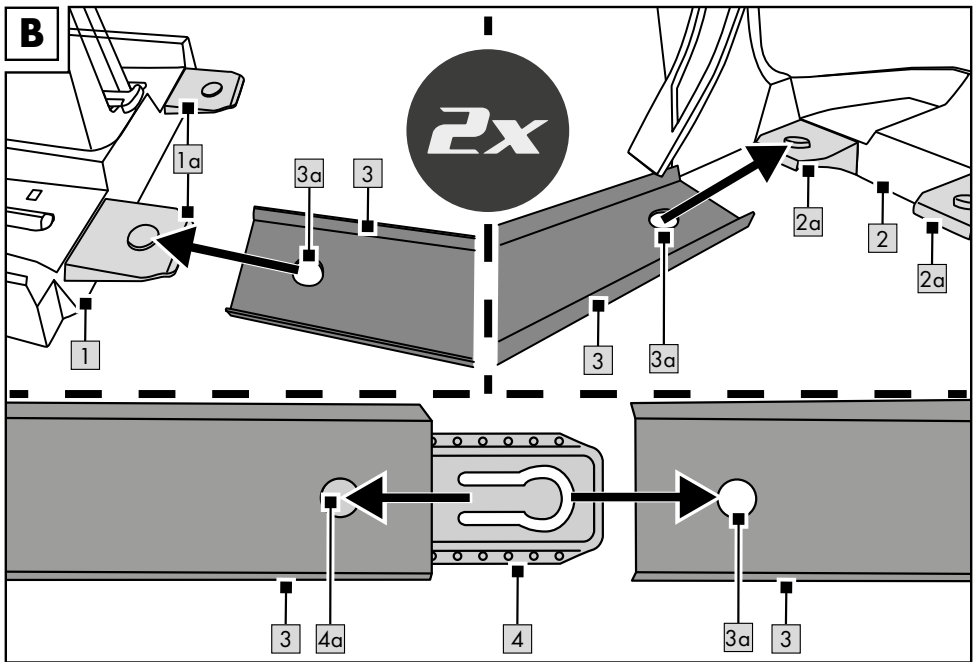
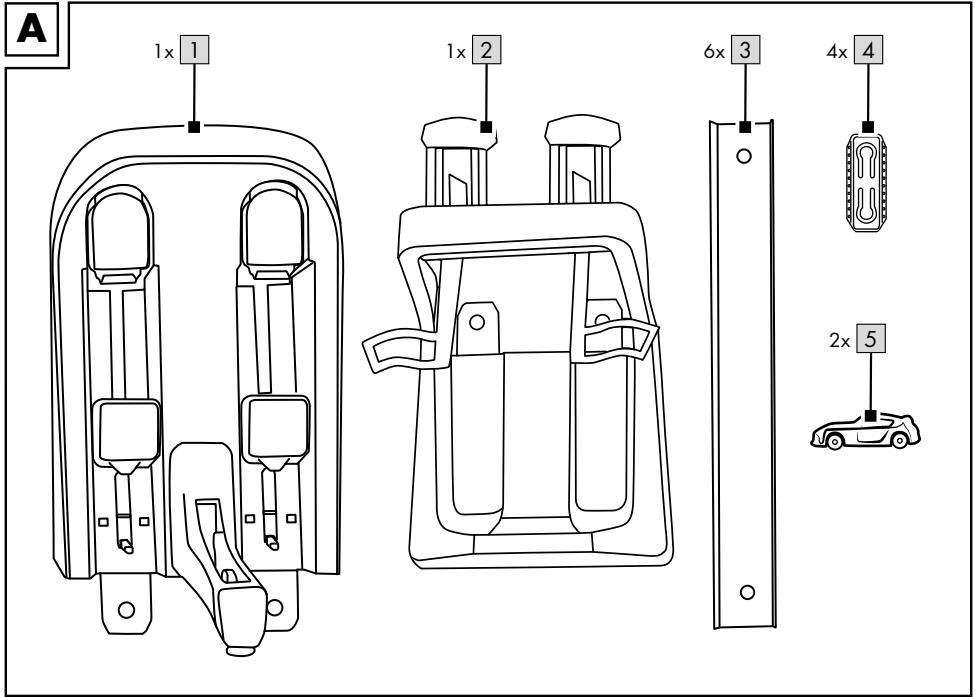
PLAYTIVE RACERS SET DE CIRCUITOS DE CARRERAS CIRCUITO DE CARRERAS

Instrucciones de uso

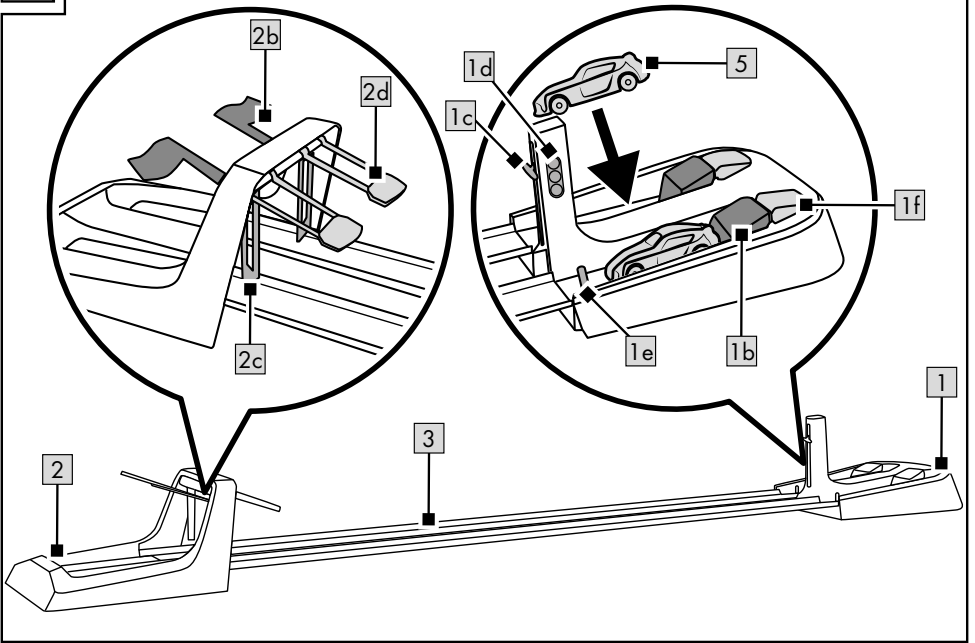


IAN 366950_2101

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



C



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 Start (1)
- 1 x Ziel (2)
- 6 x Track (3)
- 4 x Verbinder (4)
- 2 x Rennwagen (5)
- 1 x Gebrauchsanweisung

Technische Daten



Herstellungsdatum (Monat/Jahr):
07/2021



Hiermit erklärt Delta-Sport Handelskontor GmbH, dass dieser Artikel mit den folgenden grundlegenden

Anforderungen und den übrigen einschlägigen Bestimmungen übereinstimmt:

2009/48/EU – Spielzeug-Richtlinie

Bestimmungsgemäße Verwendung

Dieser Artikel ist ein Spielzeug für Kinder ab 3 Jahren für den privaten Gebrauch.



Sicherheitshinweise

- Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erstickungsgefahr. Kleine Teile.
- 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.

- Prüfen Sie den Artikel vor jedem Gebrauch auf Beschädigungen oder Abnutzungen. Der Artikel darf nur in einwandfreiem Zustand verwendet werden!

Rennstrecke montieren (Abb. B)

1. Stecken Sie ein Ende eines Verbinders (4) unter ein Trackende, bis der Pin (4a) des Verbinders hörbar in dem Freibereich (3a) des Tracks (3) einrastet.
2. Stecken Sie das Ende eines neuen Tracks an das freie Ende des Verbinders, bis der Pin des Verbinders hörbar einrastet.
3. Wiederholen Sie Punkt 1 und 2. Die erste Rennstrecke mit drei Tracks ist fertig.
4. Wiederholen Sie die Punkte 1 bis 3, um die zweite Rennstrecke zu montieren.
5. Legen Sie beide Rennstrecken nebeneinander
6. Stecken Sie ein Trackende an den Start (1), bis der Pin (1a) des Starts hörbar in dem Freibereich des Tracks einrastet.
7. Stecken Sie das andere Trackende der Rennstrecke an das Ziel (2), bis der Pin (2a) des Ziels hörbar in dem Freibereich des Tracks einrastet.
8. Wiederholen Sie die Punkte 6 und 7 für die zweite Rennstrecke.

Hinweis: Achten Sie darauf, dass Sie die Rennstrecken parallel zueinander stecken. Die Rennstrecken für zwei Rennwagen (5) ist montiert und bespielbar.

Rennstrecke demontieren

Um die gesteckten Tracks (3) voneinander zu trennen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Ziehen Sie den Start (1) und das Ziel (2) von den Rennstrecken.
2. Drücken Sie auf den Pin (4a) des Verbinders und ziehen Sie gleichzeitig die gesteckten Tracks auseinander (Abb. B).

Spiel (Abb. C)

Ziel des Spiels ist es, als Erster mit seinem Rennwagen (5) durch das Ziel (2) zu fahren. Fährt der erste Rennwagen durchs Ziel, wird der andere Rennwagen automatisch an der Zieleinfahrt mit einem Stoppschild (2d) ausgebremst.

Rennen vorbereiten

1. Drehen Sie die Zielfahnen (2b) nach hinten, bis die Lasche (2c) der Zielfahne senkrecht zur Zieleinfahrt steht.
2. Ziehen Sie die Schieber (1b) nach hinten, bis sie eingerastet sind.
3. Setzen Sie jeweils einen Rennwagen (5) vor den Schieber.

Rennen starten

1. Schieben Sie den Countdownhebel (1c) der Ampel (1d) nach oben auf Rot.
2. Der Countdownhebel bewegt sich langsam nach unten, von Rot auf Grün.

Hinweis: Solange der Countdownhebel nicht Grün erreicht hat, befindet sich jeweils ein Stopper (1e) vor den Rennwagen. Der Stopper hindert das frühzeitige Starten, da der Auslöser (1f) zu diesem Zeitpunkt noch blockiert ist.

3. Erreicht der Countdownhebel auf der Ampel Grün, versinken die Stopper.
4. Drücken Sie auf die Auslöser, um die Rennwagen aus dem Start (1) zu katapultieren.

Hinweis: Auf der Unterseite des Starts (1) befinden sich zwei Gummibänder. Sollten diese reißen, ersetzen Sie sie durch zwei neue handelsübliche Gummibänder. Andernfalls kann der Rennwagen nicht herauskatapultiert werden.

5. Die Rennwagen rasen los.

Zieleinfahrt

1. Der schnellste Rennwagen fährt durchs Ziel (2) und berührt dabei die Lasche (2c) der Zielfahne (2b).
2. Die Zielfahne geht nach oben und das Stoppschild (2d) des zweiten Rennwagens fällt senkrecht nach unten.
3. Der zweite Rennwagen wird durch das Stoppschild ausgebremst und kann nicht mehr durch das Ziel fahren.

Lagerung, Reinigung

Lagern Sie den Artikel bei Nichtbenutzung immer trocken und sauber bei Raumtemperatur. Nur mit einem trockenen Reinigungstuch sauber wischen.

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 unerschwinglich 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. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH räumt privaten Endkunden auf diesen Artikel drei Jahre Garantie ab Kaufdatum (Garantiefrist) nach Maßgabe der folgenden Bestimmungen ein. Die Garantie gilt nur für Material- und Verarbeitungsfehler. Die Garantie erstreckt sich nicht auf Teile, die der normalen Abnutzung unterliegen und deshalb als Verschleißteile anzusehen sind (z. B. Batterien) sowie nicht auf zerbrechliche Teile, z. B. Schalter, Akkus oder Teile, die aus Glas gefertigt sind.

Ansprüche aus dieser Garantie sind ausgeschlossen, wenn der Artikel unsachgemäß oder missbräuchlich oder nicht im Rahmen der vorgesehenen Bestimmung oder des vorgesehenen Nutzungsumfangs verwendet wurde oder Vorgaben in der Anleitung/Anweisung nicht beachtet wurden, es sei denn, der Endkunde weist nach, dass ein Material- oder Verarbeitungsfehler vorliegt, der nicht auf einem der vorgenannten Umstände beruht.

Ansprüche aus der Garantie können nur innerhalb der Garantiefrist unter Vorlage des Originalkassenbelegs geltend gemacht werden. Bitte bewahren Sie deshalb den Originalkassenbeleg auf. Die Garantiefrist wird durch etwaige Reparaturen aufgrund der Garantie, gesetzlicher Gewährleistung oder Kulanz nicht verlängert. Dies gilt auch für ersetzte und reparierte Teile. Bitte wenden Sie sich bei Beanstandungen zunächst an die untenstehende Service-Hotline oder setzen Sie sich per E-Mail mit uns in Verbindung. Liegt ein Garantiefall vor, wird der Artikel von uns – nach unserer Wahl – für Sie kostenlos repariert, ersetzt oder der Kaufpreis erstattet. Weitere Rechte aus der Garantie bestehen nicht. Ihre gesetzlichen Rechte, insbesondere Gewährleistungsansprüche gegenüber dem jeweiligen Verkäufer, werden durch diese Garantie nicht eingeschränkt.

IAN: 366950_2101

- Ⓝ Service Deutschland
Tel.: 0800-5435111
E-Mail: deltasport@lidl.de
- Ⓝ Service Österreich
Tel.: 0820 201 222 (0,15 EUR/Min.)
E-Mail: deltasport@lidl.at
- Ⓝ 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.

Delivery contents (figure A)

- 1 x starting line (1)
- 1 x finish line (2)
- 6 x track (3)
- 4 x connector (4)
- 2 x racing car (5)
- 1 x instructions for use

Technical data

 Date of manufacture (month/year):
07/2021

 Delta-Sport Handelskontor GmbH hereby declares that this product meets the following basic requirements, as well as other important regulations: 2009/48/EC – Toy Safety Directive

 UK Conformity Assessed

Use according to guidelines

This product is a toy for private use and for children aged 3 years and above.

Safety instructions

- Warning. Not suitable for children under 36 months. Choking hazard. Small parts.
- Children may play with this product only under adult supervision.
- Warning. The packaging and mounting materials are not a constituent part of the toy and they must be removed in all cases for safety reasons before the product is given to children to play with.

- Check the product for damage and wear before each use. The product may only be used in good order and condition!

Assembling the racetrack (Fig. B)

1. Place one end of a connector (4) under the end of a track until the pin (4a) of the connector audibly locks into place in the opening (3a) on the track (3).
2. Place the end of a new track onto the free end of the connector until the connector pin audibly locks into place.
3. Repeat steps 1 and 2. The first racetrack with three tracks is complete.
4. Repeat steps 1 and 3 to assemble the second racetrack.
5. Place both racetracks next to each other.
6. Place one end of a track at the starting line (1) until the pin (1a) of the starting line audibly locks into place in the opening on the track.
7. Place the other end of the course at the finish line (2) until the pin (2a) of the finish line audibly locks into place in the opening of the track.
8. Repeat steps 6 and 7 for the second racetrack.

Note: make sure that you put the racetracks parallel to each other.
The racetracks for two race cars (5) are now assembled and usable.

Disassembling the racetrack

Proceed as follows to separate the tracks (3) from each other:

1. Disconnect the starting line (1) and finish line (2) from the racetracks.
2. Press the pin (4a) of the end of the connector while pulling the connected tracks apart (Fig. B).

Game (Fig. C)

The objective of the game is to be the first to drive your racing car (5) through the finish line (2). Once the first player's racing car passes the finish line, the other racing car is automatically halted at the finish line by a stop sign (2d).

Setting up the race

1. Turn the finish line flags (2b) back until the tab (2c) on the finish line flag is perpendicular to the finish line.
2. Pull the sliders (1b) back until they lock into place.
3. Place one racing car (5) in front of each slider.

Starting the race

1. Slide the countdown lever (1c) on the traffic light (1d) upwards to red.
2. The countdown lever slowly descends from red to green.

Note: there is a stopper (1e) positioned in front of each racing car until the countdown lever has reached green. The stopper prevents the cars from starting early, as the release (1f) is still blocked at this time.

3. The stoppers lower once the countdown lever on the traffic light has reached green.
4. Press the releases to launch the racing cars from the starting line (1).

Note: there are two rubber bands on the underside of the starting line (1). If these break, replace them with two new, commercially available rubber bands. Otherwise the racing car cannot be launched.

5. The racing cars speed off.

Finish line

1. The fastest racing car passes the finish line (2), and while doing so touches the tab (2c) of the finish line flag (2b).
2. The finish line flag raises up and the stop sign (2d) descends vertically to block the second racing car.
3. The second racing car is halted by the stop sign and can no longer pass the finish line.

Storage, cleaning

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

Wipe clean with a dry cloth only.

IMPORTANT! Never clean the product with harsh cleaning 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 continuous quality control. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH gives private end customers a three-year guarantee on this product from the date of purchase (guarantee period) in accordance with the following provisions.

The guarantee is only valid for material and manufacturing defects. The guarantee does not cover parts subject to normal wear and tear that are thus considered wear parts (e.g. batteries) or fragile parts such as switches, rechargeable batteries, or parts made of glass.

Claims under this guarantee are excluded if the product has been used incorrectly, improperly, or contrary to the intended purpose, or if the provisions in the instructions for use were not observed, unless the end customer proves that a material or manufacturing defect exists that was not caused by one of the aforementioned circumstances.

Claims under the guarantee can only be made within the guarantee period by presenting the original sales receipt. Please therefore keep the original sales receipt. The guarantee period is not extended by any repairs carried out under the guarantee, under statutory guarantees, or as a gesture of goodwill. This also applies to replaced and repaired parts.

If you wish to make a claim please first contact the service hotline mentioned below or contact us by e-mail. If there is a guarantee case, then the product will be repaired or replaced free of charge to you or the purchase price will be refunded, depending on our choice.

Your legal rights, in particular guarantee claims against the respective seller, are not limited by this guarantee.

IAN: 366950_2101

GB Service Great Britain
Tel.: 0800 404 7657
E-Mail: deltasport@lidl.co.uk

IE 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 la notice d'utilisation suivante.

Utilisez l'article uniquement comme indiqué et pour les domaines d'utilisation mentionnés. Conservez bien cette notice d'utilisation. Si vous cédez l'article à un tiers, veuillez à lui remettre l'ensemble de la documentation.

Contenu (figure A)

- 1 départ (1)
- 1 arrivée (2)
- 6 éléments de piste (3)
- 4 raccords (4)
- 2 voitures de course (5)
- 1 notice d'utilisation

Données techniques



Date de fabrication (mois/année) :
07/2021



Delta-Sport Handelskontor GmbH déclare par la présente que cet article répond aux exigences essentielles et

aux autres dispositions en vigueur suivantes :
2009/48/CE – Directive relative à la sécurité des jouets

Utilisation conforme

Cet article est un jouet pour les enfants à partir de 3 ans destiné à un usage privé.



Instructions de sécurité

- Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Danger d'étouffement. Petits éléments.
- Les enfants ne doivent jouer avec l'article que sous la surveillance d'adultes.
- Attention. Les matériaux d'emballage et de fixation ne font pas partie du jouet et doivent toujours être enlevés pour des raisons de sécurité avant que le produit ne soit remis aux enfants pour jouer.

- Avant la première utilisation, veuillez vérifier que l'article ne présente aucun dommage ni signe d'usure. L'article ne doit être utilisé que dans un parfait état !

Assemblage du circuit (fig. B)

1. Fixez l'extrémité d'un raccord (4) sous l'extrémité d'un élément de piste jusqu'à ce que la goupille (4a) du raccord s'enclenche de manière audible dans le trou (3a) de l'élément de piste (3).
2. Fixez l'extrémité d'un nouvel élément de piste à l'extrémité libre du raccord jusqu'à ce que la goupille de celui-ci s'enclenche de manière audible.
3. Répétez les points 1 et 2. Le premier circuit à trois éléments de piste est terminé.
4. Répétez les points 1 et 3 pour assembler le second circuit.
5. Placez les deux circuits l'un à côté de l'autre.
6. Fixez une extrémité d'élément de piste au départ (1) jusqu'à ce que la goupille (1a) du départ s'enclenche de manière audible dans le trou de l'élément de piste.
7. Fixez l'autre extrémité de piste du circuit à l'arrivée (2) jusqu'à ce que la goupille (2a) de l'arrivée s'enclenche de manière audible dans le trou de l'élément de piste.
8. Répétez les points 6 et 7 pour le second circuit.

Remarque : veuillez à fixer les circuits parallèlement.

Les circuits pour deux voitures de course (5) sont assemblés et prêts à être utilisés.

Démontage du circuit

Pour séparer les éléments de piste (3) assemblés, procédez comme suit :

1. Retirez le départ (1) et l'arrivée (2) du circuit.
2. Appuyez sur la goupille (4a) de l'extrémité du raccord pour séparer les éléments de piste assemblés (fig. B).

Jeu (fig. C)

Le but du jeu est d'être le premier à atteindre l'arrivée (2) avec sa voiture de course (5). Lorsque la première voiture de course atteint l'arrivée, l'autre voiture de course est automatiquement arrêtée sur la ligne d'arrivée par un panneau stop (2d).

Préparation de la course

1. Basculez les drapeaux d'arrivée (2b) vers l'arrière jusqu'à ce que leur patte (2c) soit perpendiculaire à la ligne d'arrivée.
2. Tirez les curseurs (1b) vers l'arrière jusqu'à ce qu'ils s'enclenchent.
3. Placez une voiture de course (5) devant chaque curseur.

Démarrage de la course

1. Positionnez le levier du compte à rebours (1c) du feu de signalisation (1d) sur le rouge.
2. Le levier du compte à rebours se déplace lentement vers le bas, du rouge vers le vert.

Remarque : tant que le levier du compte à rebours ne passe pas au vert, une butée (1e) se dresse devant chaque voiture de course. La butée empêche un départ anticipé, car le déclencheur (1f) est encore bloqué à ce stade.

3. Lorsque le levier du compte à rebours passe au vert sur le feu de signalisation, les butées s'enfoncent.

4. Appuyez sur les déclencheurs pour propulser les voitures de course hors du départ (1).

Remarque : sous le départ (1) se trouvent deux élastiques. S'ils viennent à se rompre, remplacez-les par deux nouveaux élastiques disponibles dans le commerce. Sinon, la voiture de course ne peut pas être propulsée.

5. Les voitures de course sont lancées.

Ligne d'arrivée

1. La voiture de course la plus rapide atteint l'arrivée (2) et touche la patte (2c) du drapeau d'arrivée (2b).
2. Le drapeau d'arrivée se lève et le panneau stop (2d) de la deuxième voiture de course bascule perpendiculairement vers le bas.
3. La deuxième voiture est arrêtée par le panneau stop et ne peut plus atteindre l'arrivée.

Stockage, nettoyage

Lorsque vous n'utilisez pas l'article, rangez-le toujours dans un endroit sec et propre à une température ambiante. Essuyez uniquement avec un chiffon de nettoyage à sec. **IMPORTANT !** Ne jamais laver avec des produits de nettoyage agressifs.

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

L'article a été produit avec grand soin et sous un contrôle constant. DELTA-SPORT HANDELS-KONTOR GmbH accorde au client final privé une garantie de trois ans sur cet article à compter de la date d'achat (période de garantie) conformément aux dispositions suivantes. La garantie ne vaut que pour les défauts de matériaux et de fabrication. La garantie ne couvre pas les pièces soumises à une usure normale, lesquelles doivent donc être considérées comme des pièces d'usure (comme par ex. les piles), de même qu'elle ne couvre pas les pièces fragiles, telles que les interrupteurs, les batteries ou les pièces fabriquées en verre.

Les réclamations au titre de cette garantie sont exclues si l'article a été utilisé de manière abusive ou inappropriée, hors du cadre de son usage ou du champ d'application prévu ou si les instructions de la notice d'utilisation n'ont pas été respectées, à moins que le client final ne prouve que l'article présentait un défaut de matériau ou de fabrication n'étant pas dû à l'une des conditions mentionnées ci-dessus.

Les réclamations au titre de la garantie ne peuvent être adressées pendant la période de garantie qu'en présentant le ticket de caisse original. Veuillez pour cela conserver le ticket de caisse original. Ceci s'applique également aux pièces remplacées et réparées.

Si vous avez des plaintes à formuler, veuillez d'abord contacter le service d'assistance téléphonique ci-dessous ou nous contacter par courrier électronique. Si le cas est couvert par la garantie, nous nous engageons - à notre appréciation - à réparer ou à remplacer l'article gratuitement pour vous ou à vous rembourser le prix d'achat. Aucun autre droit ne découle de la garantie.

Vos droits légaux, en particulier les droits de garantie contre le vendeur concerné, ne sont pas limités par cette 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 : 366950_2101

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 hiervoor 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 start (1)
- 1 x finish (2)
- 6 x recht baandeel (3)
- 4 x verbindingsstuk (4)
- 2 x racewagen (5)
- 1 x gebruiksaanwijzing

Technische gegevens



Productiedatum (maand/jaar):
07/2021



Hierbij verklaart Delta-Sport Handelskontor GmbH dat dit artikel voldoet aan de volgende basiseisen

en de overige ter zake doende bepalingen:
2009/48/EG – Speelgoedrichtlijn

Correct gebruik

Dit artikel is speelgoed voor kinderen vanaf 3 jaar voor particulier gebruik.



Veiligheidsinstructies

- Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Kleine onderdelen.
- Kinderen mogen alleen onder toezicht van volwassenen met het artikel spelen.
- Waarschuwing. Alle verpakkings- en bevestigingsmaterialen zijn geen bestanddeel van het speelgoed en moeten omwille van de veiligheid steeds verwijderd worden voordat het product aan de kinderen overhandigd wordt om ermee te spelen.

- Controleer het artikel vóór het gebruik op beschadigingen of slijtage. Het artikel mag alleen in een perfecte staat gebruikt worden!

Racebaan monteren (afb. B)

1. Schuif één uiteinde van een verbindingsstuk (4) onder het uiteinde van een recht baandeel, totdat de pin (4a) van het verbindingsstuk hoorbaar in de opening (3a) van het rechte baandeel (3) vastklikt.
2. Verbind het uiteinde van een nieuw recht baandeel met het vrije uiteinde van het verbindingsstuk, totdat de pin van het verbindingsstuk hoorbaar vastklikt.
3. Herhaal de stappen 1 en 2. De eerste racebaan van drie rechte baandelen is klaar.
4. Herhaal de stappen 1 en 3 om de tweede racebaan te monteren.
5. Leg beide racebanen naast elkaar.
6. Verbind één uiteinde van de racebaan met de start (1), totdat de pin (1a) van de start hoorbaar in de opening van het rechte baandeel vastklikt.
7. Verbind het andere uiteinde van de racebaan met de finish (2), totdat de pin (2a) van de finish hoorbaar in de opening van het rechte baandeel vastklikt.
8. Herhaal de stappen 6 en 7 voor de tweede racebaan.

Aanwijzing: let erop dat u de racebanen parallel aan elkaar plaatst.

Als de racebanen voor twee racewagens (5) zijn gemonteerd, kan ermee worden gespeeld.

Racebaan demonteren

Om de verbonden rechte baandelen (3) van elkaar los te halen, gaat u als volgt te werk:

1. Trek de start (1) en de finish (2) van de racebanen.
2. Druk op de pin (4a) aan het uiteinde van het verbindingsstuk en trek tegelijkertijd de verbonden rechte baandelen uit elkaar (afb. B).

Spel (afb. C)

Het doel van het spel is om als eerste met je racewagen (5) over de finish (2) te gaan. Als de eerste racewagen over de finish gaat, wordt de andere racewagen automatisch met een stopbord (2d) bij de finish afgeremd.

Race voorbereiden

1. Draai de finishvlaggen (2b) naar achteren totdat de lip (2c) van de finishvlag loodrecht op de finish staat.
2. Trek de schuiven (1b) naar achteren totdat deze zijn vastgeklikt.
3. Plaats op beide racebanen een racewagen (5) voor de schuif.

Race starten

1. Schuif de countdownhendel (1c) van het stoplicht (1d) omhoog naar rood.
2. De countdownhendel beweegt langzaam omlaag, van rood naar groen.

Aanwijzing: zolang de countdownhendel groen niet heeft bereikt, bevindt zich een blok (1e) voor beide racewagens. Het blok voorkomt dat een racewagen te vroeg start, omdat de activeringsknop (1f) dan nog geblokkeerd is.

3. Als de countdownhendel het groene stoplicht bereikt, zakken de blokken naar beneden.
4. Druk op de activeringsknoppen om de racewagens vanuit de start (1) te lanceren.

Aanwijzing: aan de onderzijde van de start (1) bevinden zich twee elastieken. Als deze breken, vervangt u ze door twee nieuwe in de handel verkrijgbare elastieken. Anders kan de racewagen niet worden gelanceerd.

5. De racewagens schieten weg.

Finish

1. De snelste racewagen gaat over de finish (2) en raakt hierbij de lip (2c) van de finishvlag (2b) aan.
2. De finishvlag gaat omhoog en het stopbord (2d) van de tweede racewagen valt loodrecht naar beneden.
3. De tweede racewagen wordt door het stopbord afgeremd en kan niet meer over de finish gaan.

Opslag, reiniging

Bewaar het artikel wanneer u dit niet gebruikt altijd droog en schoon op kamertemperatuur. Veeg alleen schoon met een droge 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 artikel werd met de grootste zorgvuldigheid en onder permanent toezicht geproduceerd. De firma DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH verleent particuliere eindklanten op dit artikel drie jaar garantie, te rekenen vanaf de datum van aankoop (garantietermijn) en dit op grond van de volgende bepalingen. De garantie geldt alleen voor materiaal- en verwerkingsfouten.

De garantie is niet van toepassing op onderdelen die aan een normale slijtage onderhevig zijn en daarom als niet-slijtvaste onderdelen te beschouwen zijn (bv. batterijen) en evenmin op breekbare onderdelen, bv. schakelaars, accu's of onderdelen die van glas gemaakt zijn.

Uit de garantie voortvloeiende claims zijn uitgesloten als het artikel onvakkundig, verkeerd of niet in het kader van de voorziene bepaling of in het kader van het voorziene gebruiksdoeleinde gebruikt werd of indien richtlijnen in de gebruiksaanwijzing niet in acht genomen werden, tenzij de eindklant aantoont dat er sprake is van een materiaal- of verwerkingsfout die niet op één van de hoger vermelde omstandigheden gebaseerd is.

Uit de garantie voortvloeiende claims kunnen alleen tijdens de garantieperiode op vertoon van de originele kassabon ingediend worden. Gelieve daarom de originele kassabon te bewaren. De garantieperiode wordt door eventuele reparaties op grond van de garantie, wettelijke waarborg of coulance niet verlengd. Dit geldt ook voor vervangen en gerepareerde onderdelen.

Gelieve u bij klachten in eerste instantie tot de hieronder vermelde servicehotline te richten of met ons per e-mail contact op te nemen. Is er sprake van een garantiegeval, dan wordt het artikel door ons – naar onze keuze – voor u gratis gerepareerd, wordt het vervangen of wordt de aankoopssom terugbetaald. Verdere rechten op grond van de garantie bestaan niet.

Uw wettelijke rechten, in het bijzonder rechten op garantie tegenover de betreffende verkoper, worden door deze garantie niet beperkt.

IAN: 366950_2101

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 poznać się z produktem przed jego pierwszym użyciem.



Należy uważnie przeczytać następującą instrukcję użytkownika.

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 element Start (1)

1 x element Meta (2)

6 x tor (3)

4 x łącznik (4)

2 x samochodzik wyścigowy (5)

1 x instrukcja użytkownika

Dane techniczne



Data produkcji (miesiąc/rok):
07/2021



Firma Delta-Sport Handelskontor GmbH oświadcza, że niniejszy produkt spełnia najważniejsze wymagania oraz jest zgodny z podanymi poniżej wytycznymi:

2009/48/WE – dyrektywa w sprawie bezpieczeństwa zabawek

Zastosowanie zgodne z przeznaczeniem

Ten produkt jest zabawką dla dzieci od 3. roku życia i jest przeznaczony do użytku prywatnego.



Wskazówki bezpieczeństwa

- Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Niebezpieczeństwo udławienia się. Małe części.

- Dzieci mogą bawić się artykułem tylko pod nadzorem osób dorosłych.
- Ostrzeżenie. Opakowanie oraz materiały mocujące nie są częścią zabawki i ze względów bezpieczeństwa muszą być zawsze usunięte, zanim artykuł będzie przekazany dzieciom do zabawy.
- Należy sprawdzić artykuł przed każdym użyciem pod względem uszkodzeń i zużycia. Artykuł może być używany tylko w nienaganym stanie!

Montaż trasy wyścigu (rys. B)

1. Wsuń jeden koniec łącznika (4) pod jeden koniec toru, aż trzpień (4a) łącznika zatrzaśnie się w otworze (3a) toru (3).
 2. Podłącz koniec nowego odcinka toru do wolnego końca łącznika, aż usłyszysz zatrzaśnięcie trzpienia.
 3. Powtórz punkt 1 i 2. Pierwsza trasa wyścigu z trzema torami jest już gotowa.
 4. Powtórz punkty od 1 do 3, aby zmontować drugą trasę wyścigu.
 5. Umieść obie trasy wyścigu obok siebie.
 6. Podłącz jeden koniec toru do elementu Start (1), zatrzaszkując trzpień (1a) elementu Start w otworze toru. Powinno być słyszalne kliknięcie.
 7. Podłącz drugi koniec toru do elementu Meta (2), zatrzaszkując trzpień (2a) elementu Meta w otworze toru. Powinno być słyszalne kliknięcie.
 8. Powtórz punkty od 6 do 7, aby zmontować drugą trasę.
- Wskazówka:** upewnij się, że trasy wyścigu są ułożone równoległe do siebie. Trasy wyścigu dla dwóch samochodów wyścigowych (5) są zmontowane i gotowe do zabawy.

Demontaż trasy wyścigu

Aby oddzielić od siebie połączone tory (3), należy postępować w następujący sposób:

1. Wyciągnij element Start (1) i element Meta (2) z trasy.
2. Naciśnij na trzpień (4a) na końcu łącznika, jednocześnie rozłączając połączone tory (rys. B).

Zabawa (rys. C)

Zabawę wygrywa gracz, który jako pierwszy przejedzie swoim samochodem wyścigowym (5) przez linię mety (2). Jeśli pierwszy samochód wyścigowy przekroczy linię mety, drugi samochód wyścigowy jest automatycznie zatrzymywany przy wjeździe na linię mety znakiem Stop (2d).

Przygotowanie wyścigu

1. Obróć chorągiewki na mecie (2b) do tyłu, aż zatrząsk (2c) chorągiewki będzie prostopadły względem linii trasy.
2. Przesuń suwaki (1b) do tyłu aż do momentu ich zatrzaśnięcia.
3. Umieść po jednym samochodziku wyścigowym (5) przed każdym suwakiem.

Rozpoczęcie wyścigu

1. Przesuń dźwignię odliczającą (1c) sygnalizatora świetlnego (1d) w górę (światło czerwone).
2. Dźwignia odliczająca powoli będzie przesuwac się w dół, od światła czerwonego do zielonego.

Wskazówka: dopóki dźwignia odliczania nie dojdzie do światła zielonego, przed każdym samochodzikiem wyścigowym powinien znajdować się ogranicznik (1e). Ogranicznik zapobiega przedwczesnemu uruchomieniu, ponieważ wyzwalacz (1f) jest w tym momencie jeszcze zablokowany.

3. Gdy dźwignia odliczająca na sygnalizatorze świetlnym będzie znajdować się na świetle zielonym, ograniczniki schowają się.
4. Naciśnij wyzwalacz, aby uruchomić wyrzutnię samochodzików na Startcie (1).

Wskazówka: na spodniej stronie startu (1) znajdują się dwie gumki. Jeśli pękną, wymień je na dwie nowe (dostępne na rynku). W przeciwnym razie może nie działać wyrzutnia.

5. Samochodziki ruszają.

Wjazd na metę

1. Najszybszy samochodzik wyścigowy przejeżdża linię mety (2) i dotyka zatrząsku (2c) flagi mety (2b).
2. Flaga mety przemieszcza się w górę, a znak stopu (2d) na drugim torze wyścigu spada pionowo w dół.

3. Drugi samochód wyścigowy zostaje zatrzymany przez znak stopu i nie może już przejechać przez metę.

Przechowywanie, czyszczenie

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

Wycierać do czysta jedynie suchą ściereczką. **WAŻNE!** Nie czyścić przy użyciu ostrych 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.



Zutyliзовать 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

Artykuł został wyprodukowany z najwyższą starannością i pod stałą kontrolą. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH przyznaje klientowi końcowemu na niniejszy artykuł trzy lata gwarancji od daty zakupu (okres gwarancyjny) z zastrzeżeniem poniższych postanowień. Gwarancja dotyczy wyłącznie wad materiałowych i wad wykonania. Gwarancja nie obejmuje części, które podlegają normalnemu zużyciu i z tego względu należy je traktować jako części zużywalne (np. baterie) i nie obejmuje części kruchych, np. przełączników, akumulatorów ani części wykonanych ze szkła.

Wyklucza się roszczenia z tytułu niniejszej gwarancji w przypadku użycia artykułu w sposób niewłaściwy lub sprzeczny z jego przeznaczeniem lub w sposób wykraczający poza przewidziane przeznaczenie lub poza przewidziany zakres użytkowania lub jeśli wytyczne zawarte w instrukcji obsługi nie były przestrzegane, chyba że klient końcowy udowodni istnienie wady materiałowej lub wady wykonania, która nie wynika z podanych wyżej przyczyn.


Roszczenia z tytułu gwarancji można zgłaszać wyłącznie w okresie gwarancyjnym za okazaniem oryginalnego dowodu zakupu. Prosimy zatem zachować oryginalny dowód zakupu!

W przypadku jakichkolwiek reklamacji prosimy skontaktować się z nami najpierw za pośrednictwem podanej poniżej infolinii serwisowej lub drogą e-mailową. W przypadku objętym gwarancją artykuł zostanie – według naszego uznania – bezpłatnie naprawiony, wymieniony lub nastąpi zwrot ceny zakupu. Z gwarancji nie wynikają żadne inne prawa.

Niniejsza gwarancja nie ogranicza Państwa ustawowych praw, w szczególności roszczeń gwarancyjnych wobec danego sprzedawcy.

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: 366950_2101

 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.


Použijte 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 start (1)
- 1 x cíl (2)
- 6 x díl dráhy (3)
- 4 x spojka (4)
- 2 x závodní vůz (5)
- 1 x Návod k použití

Technické údaje

 Datum výroby (měsíc/rok):
07/2021

 Společnost Delta-Sport Handelskontor GmbH tímto prohlašuje, že tento výrobek je v souladu s následujícími základními požadavky a ostatními příslušnými ustanoveními:

2009/48/ES – Směrnice o bezpečnosti hraček

Použití k určitému účelu

Tento výrobek je hračka pro děti od 3 let pro privátní potřebu.

Poznámky k bezpečnosti

- Upozornění. Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Nebezpečí zalknutí. Malé části.
- Děti si smějí s výrobkem hrát jen pod dohledem dospělých.
- Upozornění. Veškeré obalové a upevňovací materiály nejsou součástí hračky a z bezpečnostních důvodů musí být vždy odstraněny před tím, než je výrobek předán dítětem na hraní.
- Ověřte před každým použitím, zda výrobek není poškozen nebo opotřeben. Výrobek smí být používán pouze v bezvadném stavu!

Montáž závodní dráhy (obr. B)

1. Zasuňte jeden konec spojky (4) pod konec dílu dráhy, až kolík (4a) spojky slyšitelně zacvakne do volného prostoru (3a) dílu dráhy (3).
2. Konec nového dílu dráhy nasuňte na volný konec spojky, až kolík spojky slyšitelně zacvakne.
3. Zopakujte bod 1 a 2. První závodní dráha se třemi díly dráhy je hotová.
4. Pro montáž druhé závodní dráhy zopakujte body 1 až 3.
5. Položte obě závodní dráhy vedle sebe.
6. Nasuňte jeden konec dílu dráhy na start (1), až kolík (1a) startu slyšitelně zacvakne do volného prostoru dílu dráhy.
7. Nasuňte druhý konec dílu dráhy závodní dráhy na cíl (2), až kolík (2a) cíle slyšitelně zacvakne do volného prostoru dílu dráhy.
8. Pro druhou závodní dráhu zopakujte body 6 a 7.

Upozornění: Dbejte na to, abyste závodní dráhy umístili paralelně.

Závodní dráha pro dva závodní vozy (5) je sestavená a je možné začít hrát.

Demontáž závodní dráhy

Pro rozpojení nasunutých dílů dráhy (3) postupujte následovně:

1. Vysuňte start (1) a cíl (2) ze závodních drah.
2. Stiskněte kolík (4a) spojky a současně od sebe odtažte zasunuté díly dráhy (obr. B).

Hra (obr. C)

Cílem hry je projet se svým závodním vozem (5) cílem (2) jako první. Projede-li první závodní vůz cílem, druhý závodní vůz se u vjezdu do cíle automaticky cedulí stop (2d).

Příprava závodu

1. Otočte cílové praporečky (2b) dozadu, až bude jazýček (2c) cílového praporečku kolmo k vjezdu do cíle.
2. Šoupátka posuňte dozadu (1b), až zacvaknou.
3. Postavte po jednom závodním vozem (5) před šoupátko.

Zahájení závodu

1. Odpočítávací páčka (1c) semaforu (1d) posuňte nahoru na červenou.
2. Odpočítávací páčka se bude pomalu pohybovat dolů, z červené na zelenou.

Upozornění: Dokud odpočítávací páčka nedosáhne zelené, je před každým závodním vozem zárazka (1e). Zárazka zabraňuje předčasnému startu, protože je aktivální zařízení (1f) v tuto chvíli ještě zablokované.

3. Jakmile odpočítávací páčka na semaforu dosáhne zelené, zárazky se zanoří.
4. Pro katapultování závodních vozů ze startu (1) stiskněte aktivální zařízení.

Upozornění: Na spodní straně startu (1) jsou dvě gumové pásky. Pokud se roztrhnou, nahraďte je dvěma novými, běžně dostupnými gumovými páskami. Jinak není možné katapultovat závodní vůz.

5. Závodní vozy odstartují.

Vjezd do cíle

1. Nejrychlejší závodní vůz projede cílem (2) a přitom se dotkne jazýčku (2c) cílového praporku (2b).
2. Cílový praporek se zvedne nahoru a cedule stop (2d) druhého závodního vozu spadne kolmo dolů.
3. Cedule stop zabrzdí druhý závodní vůz a nemůže už projet cílem.

Uskladnění, čištění

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

Utírejte pouze suchým 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.



Likvidujte 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

Výrobek byl vyroben s velkou péčí a za stálé kontroly. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH poskytuje koncovým privátním zákazníkům na tento výrobek tři roky záruky od data nákupu (záruční lhůta) podle následující ustanovení. Záruka se týká pouze vad materiálu a závad ve zpracování. Záruka se nevztahuje na díly, které podléhají normálnímu opotřebení, a proto je nutné na ně pohlížet jako na rychle opotřebitelné díly (např. baterie), a na křehké díly, např. vypínače, akumulátory nebo díly vyrobené ze skla.

Nároky z této záruky jsou vyloučeny, pokud výrobek byl používán neodborně nebo nedovoleným způsobem nebo nikoli v rámci stanoveného účelu určení nebo předpokládaného rozsahu používání nebo nebyla dodržena zadání v návodu k obsluze, ledaže by koncový zákazník prokázal, že existuje vada materiálu nebo došlo k chybě ve zpracování, které nevyplývají z některé výše uvedených okolností.

Nároky ze záruky lze uplatnit pouze v rámci záruční lhůty po předložení originálního pokladního dokladu. Proto si prosím uschovejte originál pokladního dokladu. Doba záruky se neprodlužuje případnými opravami na základě záruky, zákonné záruky nebo kulance. Totéž platí také pro vyměněné a opravené díly.

Při reklamaci se prosím obraťte na níže uvedenou horkou linku servisu nebo se s námi spojte e-mailem. Pokud se vyskytne případ reklamace, výrobek Vám - dle naší volby - bezplatně opravíme, vyměníme nebo Vám vrátíme kupní cenu. Další práva ze záruky nevznikají.

Vaše zákonná práva, zejména nároky na zajištění záruky vůči konkrétnímu prodejci, nejsou touto zárukou omezena.

IAN: 366950_2101



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 štart (1)
- 1 x cieľ (2)
- 6 x dráha (3)
- 4 x spojovací kus (4)
- 2 x pretekárske autíčko (5)
- 1 x návod na používanie

Technické údaje

 Dátum výroby (mesiac/rok):
07/2021

 Spoločnosť Delta-Sport Handelskontor GmbH týmto vyhlasuje, že tento výrobok je v súlade s nasledujúcimi základnými požiadavkami a ostatnými príslušnými ustanoveniami:

2009/48/ES – Smernica o bezpečnosti hračiek

Použitie podľa predpisov

Tento výrobok je hračka pre deti od 3 rokov pre súkromné použitie.

Bezpečnostné pokyny

- Upozornenie. Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Nebezpečenstvo dusenia. Malé časti.
- Deti sa smú hrať s výrobkom len pod dohľadom dospelých.
- Upozornenie. Všetok obalový a upevňovací materiál nie je súčasťou hračky a musíte ho z bezpečnostných dôvodov odstrániť predtým, než výrobok odovzdáte deťom na hranie.
- Pred každým použitím výrobku skontrolujte, či nie je poškodený alebo opotrebovaný. Výrobok sa môže používať len v bezchybnom stave.

Montáž pretekárskej dráhy (obr. B)

1. Koniec spojovacieho kusa (4) zasúvajte pod koniec dráhu, kým nebude počuť zapadnutie kolíka (4a) spojovacieho kusa do otvoru (3a) dráhy (3).
2. Koniec novej dráhy nasúvajte na voľný koniec spojovacieho kusa, kým nebude počuť zapadnutie kolíka spojovacieho kusa.
3. Opakujte bod 1 až 2. Prvá pretekárska dráha s tromi dráhami je hotová.
4. Opakujte body 1 až 3, aby ste zmontovali druhú pretekársku dráhu.
5. Položte obe pretekárske dráhy vedľa seba.
6. Koniec dráhy nasúvajte na štart (1), kým nebude počuť zapadnutie kolíka (1a) štartu do otvoru dráhy.
7. Druhý koniec dráhy nasúvajte na cieľ (2), kým nebude počuť zapadnutie kolíka (2a) cieľa do otvoru dráhy.
8. Opakujte body 6 až 7, aby ste zmontovali druhú pretekársku dráhu.

Upozornenie: Dávajte pozor na to, aby boli pretekárske dráhy paralelne spojené. Pretekárska dráha pre dve autíčka (5) je zmontovaná a pripravená na hru.

Demontáž pretekárskej dráhy

Na oddelenie spojených dráh (3) postupujte týmto spôsobom:

1. Vytiahnite štart (1) a cieľ (2) z pretekárskych dráh.
2. Stlačte kolík (4a) na konci spojovacieho kusa a súčasne oddelte zasunutú dráhu (obr. B).

Hra (obr. C)

Cieľom hry je, aby autíčko (5) prešlo cieľom (2) ako prvé. Ak prejde prvé autíčko cieľom, druhé autíčko sa pri vjazde do cieľa automaticky zastaví prostredníctvom stopky (2d).

Príprava pretekov

1. Otáčajte cieľovú vložku (2b) dozadu, kým nie je lamela (2c) cieľovej vložky v kolmej polohe k vjazdu do cieľa.

2. Posúvajte posúvač (1b) dozadu, kým nezapadne.
3. Umiestnite autíčko (5) pred posúvač.

Odštartovanie pretekov

1. Posuňte odpočítavaciu páku (1c) semafora (1d) nahor na červenú.
2. Odpočítavacia páka sa posúva pomaly nadol, z červenej na zelenú.

Upozornenie: Kým odpočítavacia páka nedosiahne zelenú, zarážka (1e) sa stále nachádza pred autíčkom. Zarážka bráni predčasnému štartu, keďže spúšťač (1f) je zatiaľ stále blokovaný.

3. Keď odpočítavacia páka dosiahne na semafore zelenú, zarážka sa zasunie.
4. Stlačte spúšťač, aby ste autíčko vystrelili zo štartu (1).

Upozornenie: Na spodnej strane štartu (1) sa nachádzajú dva gumové pásy. Ak sa pretrhnú, vymeňte ich za dva nové bežné gumové pásy. V opačnom prípade sa autíčko nedá vystreliť.

5. Autíčka pretekajú.

Vjazd do cieľa

1. Najrýchlejšie autíčko prechádza cieľom (2) a dotkne sa pritom lamely (2c) cieľovej vlnky (2b).
2. Cieľová vlnka sa zdvihne nahor a stopka (2d) druhého autíčka padne kolmo nadol.
3. Druhé autíčko sa prostredníctvom stopky zastaví a nemôže už prejsť do cieľa.

Skladovanie, čistenie

Pri nepoužívaní skladujte výrobok vždy suchý a čistý pri izbovej teplote.

Čistite iba suchou handričkou.

DÔLEŽITÉ! Výrobok nikdy nečistite ostrými 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 označenie 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

Výrobok bol vyrobený veľmi starostlivo a pod stálou kontrolou. Na tento výrobok poskytujeme DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH súkromným koncovým užívateľom trojročnú záruku odo dňa kúpy (záručná lehota) po splnení nasledovných podmienok. Záruka platí len na chyby materiálu a spracovania. Záruka sa netýka dielov, ktoré podliehajú bežnému opotrebeniu a preto ich možno považovať za opotrebiteľné diely (napr. batérie), ako aj krehkých dielov, napr. vypínače, akumulátory alebo diely, ktoré sú vyrobené zo skla.

Nároky z tejto záruky zanikajú, keď sa výrobok používal neodborne alebo nesprávne, mimo určenia na používanie alebo určeného rozsahu používania alebo neboli dodržané pokyny návodu na obsluhu, s výnimkou, že koncový užívateľ preukáže, že ide o chybu materiálu alebo spracovania, ktorá nebola spôsobená niektorou z hore uvedených okolností.

Záruka je možné uplatniť len počas záručnej lehoty po predložení originálu pokladničného dokladu. Originál pokladničného dokladu preto prosím uschovajte. Záručná doba sa kvôli prípadným záručným opravám, zákonnej záruke alebo ako obchodné gesto nepredlžuje. Platí to aj pre vymenené a opravené diely.

Pri reklamáciách sa prosím najskôr obráťte na dole uvedenú Service-Hotline alebo sa s nami spojte prostredníctvom e-mailu. Ak sa jedná o záručný prípad, výrobok – podľa našej voľby – bezplatne opravíme, vymeníme alebo vrátime kúpnu cenu. Ďalšie práva zo záruky nevyplývajú.

Vaše zákonné práva, hlavne nároky na záručné plnenie voči príslušnému predajcovi, nie sú touto zárukou obmedzené.

IAN: 366950_2101

 Servis Slovensko
Tel.: 0850 232001
E-Mail: deltasport@lidl.sk

¡Enhorabuena! Con su compra se ha decidido por un artículo de gran calidad. Familiarícese con el artículo antes de usarlo por primera vez.



Para ello, lea detenidamente las siguientes instrucciones de uso.

Use el artículo solo de la forma descrita y para los campos de aplicación indicados. Conserve estas instrucciones de uso a buen recaudo. Entregue todos los documentos en caso de traspasar el artículo a terceros.

Alcance del suministro (imagen A)

- 1 salida (1)
- 1 meta (2)
- 6 elementos de pista (3)
- 4 conectores (4)
- 2 coches de carreras (5)
- 1 instrucciones de uso

Datos técnicos



Fecha de fabricación (mes/año):
07/2021



Por la presente, Delta-Sport Handlungskontor GmbH declara que este artículo cumple con los siguientes

requisitos básicos y las disposiciones pertinentes: 2009/48/CE – Directiva sobre la seguridad de los juguetes

Uso conforme a lo previsto

Este artículo es un juguete de uso doméstico para niños a partir de 3 años.



Indicaciones de seguridad

- Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Peligro de atragantamiento. Partes pequeñas.
- A los niños solo se les permite jugar con el artículo bajo la supervisión de un adulto.
- Advertencia. Los materiales de embalaje y fijación no forman parte del juguete y deben eliminarse por motivos de seguridad siempre antes de entregar el producto a los niños para jugar.

- Compruebe si el artículo presenta desperfectos o signos de desgaste antes de cada uso. ¡El artículo debe emplearse únicamente si se encuentra en perfecto estado!

Montaje de la pista de carreras (Fig. B)

1. Coloque un extremo de un conector (4) debajo de un extremo de un elemento de pista hasta que la clavija (4a) del conector encaje audiblemente en la zona libre (3a) del elemento de pista (3).
2. Enchufe un extremo de un nuevo elemento de pista en el extremo libre del conector hasta que la clavija del conector encaje audiblemente.
3. Repita los puntos 1 y 2. Está terminada la primera pista de carreras con tres elementos de pista.
4. Repita los puntos 1 a 3 para montar la segunda pista de carreras.
5. Coloque las dos pistas de carreras una al lado de otra.
6. Enchufe un extremo de un elemento de pista en la salida (1) hasta que la clavija (1a) de la salida encaje audiblemente en la zona libre del elemento de pista.
7. Enchufe el otro extremo de la pista de carreras en la meta (2) hasta que la clavija (2a) de la meta encaje audiblemente en la zona libre del elemento de pista.
8. Repita los puntos 6 a 7 en la segunda pista de carreras.

Nota: Preste atención a que las pistas de carreras queden paralelas.

Las pistas de carreras para dos coches de carreras (5) está montada y puede empezar el juego.

Desmontaje de la pista de carreras

Proceda de esta forma para separar los elementos de pista (3) enchufados:

1. Retire la salida (1) y la meta (2) de los circuitos de carreras.

2. Presione la clavija (4a) en el extremo del conector y separe a la vez los elementos de pista enchufados (Fig. B).

Juego (Fig. C)

El objetivo del juego es ser el primero en atravesar la meta (2) con el coche de carreras (5) propio. Cuando el primer coche de carreras atraviesa la meta, el otro queda frenado automáticamente a la entrada de la meta con una señal de parada (2d).

Preparación de la carrera

1. Gire las banderas de meta (2b) hacia atrás hasta que la lengüeta (2c) de la bandera quede en posición vertical a la entrada de la meta.
2. Tire de los empujadores (1b) hacia atrás hasta que encajen.
3. Coloque un coche de carreras (5) delante de cada empujador.

Inicio de la carrera

1. Pase la palanca de cuenta atrás (1c) del semáforo (1d) hacia arriba para que quede en rojo.
2. La palanca de cuenta atrás se mueve lentamente hacia abajo, de rojo a verde.

Nota: Mientras la palanca de cuenta atrás no haya alcanzado el color verde, se encuentra un tope (1e) delante de cada coche de carreras. El tope impide una salida prematura, dado que, en este momento, el disparador (1f) está todavía bloqueado.

3. Cuando la palanca de cuenta atrás del semáforo está en verde, los topes se hunden.
4. Accione los disparadores para catapultar los coches de carreras fuera de la salida (1).

Nota: En la parte inferior de la salida (1) se encuentran dos gomas elásticas. Si se rompieran, sustitúyalas por dos gomas elásticas nuevas corrientes en el mercado. De lo contrario, no se puede impulsar el coche de carreras.

5. Los coches de carreras salen disparados.

Entrada en la meta

1. El coche de carreras más rápido atraviesa la meta (2), tocando la lengüeta (2c) de la bandera de meta (2b).

2. La bandera de meta sube y la señal de parada (2d) del segundo coche de carreras baja verticalmente.
3. La señal de parada frena el segundo coche de carreras y este ya no puede atravesar la meta.

Almacenamiento, limpieza

Si no va a utilizarlo, almacene siempre el artículo seco y limpio y a temperatura ambiente. Límpielo únicamente pasando un paño de limpieza seco.

¡IMPORTANTE! No lo limpie con productos de limpieza agresivos.

Indicaciones para la eliminación

Elimine el artículo y el material de embalaje conforme a la normativa legal local en la actualidad. No deje material de embalaje, como bolsas de plástico, en manos de niños. Guarde el material de embalaje en un lugar inaccesible para éstos.



Desheche los productos y embalajes de manera respetuosa con el medio ambiente.



El código de reciclaje sirve para identificar diversos materiales para reincorporarlos en el ciclo de reciclaje.

El código consta del símbolo de reciclaje, el cual debe reflejar el ciclo de recuperación, y de un número que identifica el material.

Indicaciones relativas a la garantía y la gestión de servicios

El artículo ha sido fabricado con gran esmero y sometido a controles constantes. Para el mismo, DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH ofrece a los clientes finales particulares una garantía de tres años a contar desde la fecha de compra (periodo de garantía) con arreglo a las condiciones que se exponen a continuación. La garantía tiene validez únicamente para fallos del material y fabricación.

La garantía no cubre las piezas sometidas a un desgaste normal, las cuales se consideran piezas de desgaste (p. ej., pilas) así como tampoco piezas frágiles como, p. ej., interruptores, baterías o piezas fabricadas en vidrio o cristal. Se excluyen derechos derivados de esta garantía, si se ha realizado un uso incorrecto o abusivo del artículo o que no se encuentre dentro del marco del uso o ámbito de uso previstos o si no se ha observado lo recogido en el manual de instrucciones, a no ser que el cliente final demuestre que existen fallos del material o fabricación no derivados de una de las circunstancias expuestas anteriormente.

Las demandas derivadas de la garantía sólo podrán presentarse dentro del periodo de garantía exhibiendo el comprobante de compra original. Le rogamos, por ello, que conserve el comprobante de compra original. El periodo de garantía no se verá prolongado por ningún tipo de reparación realizada con motivo de la garantía, la garantía legal o como gesto de buena voluntad. Esto se aplica también a las piezas sustituidas o reparadas.

Por favor, dirija sus quejas primero a la línea telefónica del servicio de atención al cliente que se indica a continuación o póngase en contacto con nosotros por correo electrónico. Si el caso está cubierto por la garantía, a nuestra elección, repararemos o cambiaremos gratuitamente el artículo o le restituiremos el precio de compra del mismo. De la garantía no se derivan otros derechos.

Esta garantía no limitará sus derechos legales, especialmente los derechos de garantía frente al vendedor correspondiente.

IAN: 366950_2101

ES Servicio España

Tel.: 902 59 99 22

(0,08 EUR/Min.

+ 0,11 EUR/llamada

(tarifa normal))

(0,05 EUR/Min.

+ 0,11 EUR/llamada

(tarifa reducida))

E-Mail: deltasport@lidl.es

Hjertelig tillykke!

Du har valgt at købe et kvalitetsprodukt. Lær produktet at kende, inden du bruger det første gang.



Det gør du ved at læse nedenstående brugervejledning omhyggeligt.

Brug kun produktet som beskrevet og til de angivne anvendelsesområder. Opbevar denne brugervejledning et sikkert sted. Udlever også alle dokumenter, hvis produktet videregives til en tredjepart.

Leveringsomfang (afb. A)

- 1 x start (1)
- 1 x mål (2)
- 6 x spor (3)
- 4 x samling (4)
- 2 x racerbil (5)
- 1 x brugervejledning

Tekniske data



Fremstillingsdato (måned/år):
07/2021



Hermed erklærer Delta-Sport Handelskontor GmbH, at denne artikel er i overensstemmelse med

følgende grundlæggende krav og de øvrige gældende bestemmelser:

2009/48/EF – legetøjsdirektiv

Bestemmelsesmæssig anvendelse

Denne artikel er legetøj beregnet til børn fra 3 år til privat brug.



Sikkerhedsinformationer

- Advarsel. Ikke egnet for børn under 36 måneder. Kvælningsfare. Små dele.
- Børn må kun lege med legetøjet under opsyn af en voksen.
- Advarsel. Alle emballerings- og monteringsmaterialer er ikke en del af legetøjet, og skal af sikkerhedsgrunde altid fjernes, inden dukkehuset gives til børnene til at lege med.
- Kontrollér artiklen for skader eller slid før hver brug. Artiklen må kun bruges i fejlfri tilstand!

Montering af racerbane (fig. B)

1. Stik en ende af samlingen (4) ind under enden af et spor, indtil palen (4a) på samlingen hørbart går i hak i hullet (3a) i sporet (3).
2. Stik enden af et nyt spor på samlingens fri ende, til palen på samlingen hørbart går i hak.
3. Gentag punkt 1 og 2. Den første racerbane med tre spor er færdig.
4. Gentag punkt 1 til 3 for at montere den anden racerbane.
5. Læg de to racerbaner ved siden af hinanden.
6. Sæt en sporende på starten (1), indtil palen (1a) på starten hørbart går i hak i hullet i sporet.
7. Sæt den anden ende af racerbanen på målet (2), indtil palen (2a) på målet hørbart går i hak i hullet i sporet.
8. Gentag punkt 6 og 7 for den anden racerbane.

Bemærk: Sørg for, at sætte racerbanerne på parallelt med hinanden.

Racerbanerne til to racerbiler (5) er monteret og klar til spillet.

Afmontering af racerbane

Gå frem som følger for at skille de samlede spor (3) ad:

1. Træk starten (1) og målet (2) af racerbanerne.
2. Tryk på palen (4a) på enden af samlingen, og træk samtidig se samlede spor fra hinanden (fig. B).

Spil (fig. C)

Formålet med spillet er at blive den første til at køre sin racerbil (5) igennem målet (2). Når den første racerbil kører igennem målet, bliver den anden racerbil automatisk bremset ved indkørslen til målet med et stopskilt (2d).

Klargøring af løb

1. Drej målflagene (2b) bagud, til lasken (2c) på målflaget står lodret over indkørslen til målet.
2. Træk skyderne (1b) bagud, til de går i hak.
3. Sæt en racerbil (5) foran hver skyder.

Start af løb

1. Skub nedtællingsarmen (1c) på lyssignalet (1d) op på rød.

2. Nedtællingsarmen bevæger sig langsomt nedad fra rød til grøn.

Bemærk: Indtil nedtællingsarmen når grøn, sidder der en stopper (1e) foran racerbilerne. Stopperen forhindrer tyvstart, da udløseren (1f) på dette tidspunkt stadig er blokeret.

3. Når nedtællingsarmen på lyssignalet når grøn, sænkes stopperne.

4. Tryk på udløserne for at katapultere racerbilerne ud fra starten (1).

Bemærk: På undersiden af starten (1) sidder der to gummibånd. Hvis de knækker, kan du udskifte dem med to nye, almindelige gummibånd. Ellers kan racerbilerne ikke katapulteres ud.

5. Racerbilerne kører afsted.

Indkørsel i målet

1. Den hurtigste racerbil kører igennem målet (2) og rører i den forbindelse ved lasken (2c) på målflaget (2b).

2. Målflaget går op, og stopskiltet (2d) til den anden racerbil falder lodret ned.

3. Den anden racerbil bliver bremset af stopskiltet og kan ikke længere køre igennem målet.

Opbevaring, rengøring

Opbevar altid artiklen tør og ren ved stuetemperatur, når den ikke er i brug.

Tør den kun af med en tør rengøringsklud.

VIGTIGT! Må aldrig rengøres med skræppe rengøringsmidler.

Henvisninger vedr. bortskaffelse

Bortskaf artikel og emballage i overensstemmelse med lokalt gældende forskrifter. Embalagematerialer som f.eks. plastposer hører ikke hjemme i børnehænder. Opbevar emballagen utilgængeligt for børn.



Bortskaf produkter og emballage miljørigtigt.



Genbrugskoden anvendes til mærkning af forskellige materialer med henblik på genvinding.

Koden består af genbrugssymbolet – som afspejler genvindingskredsløbet – og et nummer, der kendetegner materialet.

Oplysninger om garanti og servicehåndtering

Varen er fremstillet med største omhu og under løbende kontrol. DELTA-SPORT HANDELS-KONTOR GmbH yder private slutkunder tre års garanti på varen fra købsdato (Garantifrist) i henhold til følgende bestemmelser. Garantien gælder kun for materiale- og fremstillingsfejl. Garantien omfatter ikke dele, der er udsat for normal slid og derfor skal betragtes som sliddele (f.eks. batterier) og ikke skrøbelige dele, f.eks. kontakter, genopladelige batterier eller dele, der er fremstillet af glas.


Garantien kan ikke gøres gældende, hvis varen er blevet anvendt ukorrekt eller uagtsomt eller til andre formål end det tilsigtede eller i det tilsigtede omfang. Garantien bortfalder ligeledes ved manglende overholdelse af anvisningerne i betjeningsvejledningen. Kunden skal kunne påvise, at der er tale om materiale- eller fremstillingsfejl og ikke fejl som følge af ovenstående omstændigheder.

Garantien kan kun gøres gældende i garantiperioden mod fremvisning af original kvittering. Gem derfor den originale kvittering. Garantiperioden forlænges ikke i tilfælde af reparation i henhold til garantien, den lovpligtige garanti eller pr. kulance. Dette gælder også for udskiftede og reparerede dele.

I tilfælde af klager er det muligt at kontakte nedenstående servicelinje eller kontakte os pr. e-mail. Ved garantisager vil vi efter eget skøn reparere varen uden beregning, ombytte varen eller refundere købsprisen. Der er ingen yderligere rettigheder under garantien.

Dine lovmæssige rettigheder, herunder navnlig garantikrav over for sælger, indskrænkes ikke som følge af denne garanti.

IAN: 366950_2101

 Service Danmark
Tel.: 32 710005
E-Mail: deltasport@lidl.dk

DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH

Wragekamp 6 • DE-22397 Hamburg
GERMANY



07/2021

Delta-Sport-Nr.: DT-9365

07.23.2021 / AM 10:24

IAN 366950_2101

8 A barcode icon consisting of three vertical bars of varying heights.