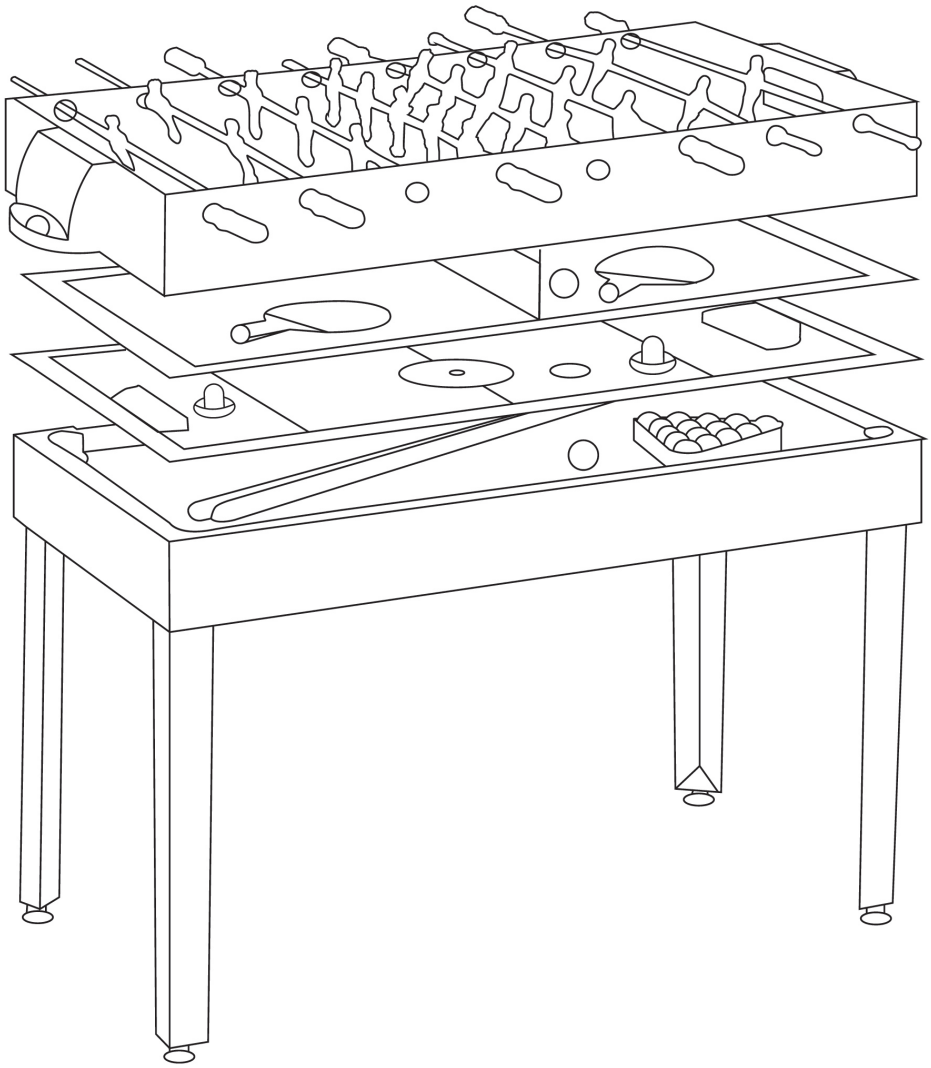
NILS®

fun

# SDM-4w1



6. Manual instruction **EN**

8. Instrukcja obsługi **PL**

10. Návod k obsluze **CZ**

12. Manuel instruktion **DA**

14. Gebrauchsanweisung **DE**

16. Manual de instrucciones **ES**

18. Käsijuhend **ET**

20. Manuel d'instruction **FR**

22. Kézi utasítás **HU**

24. Manuale di istruzioni **IT**

26. Naudojimo instrukcijos **LT**

28. Rokasgrāmatas instrukcija **LV**

30. Handmatige instructie **NL**

32. Manual de instruções **PT**

34. Instrucțiuni manuale **RO**

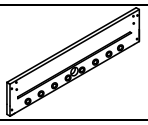
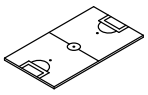
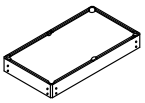
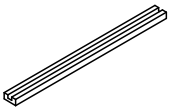
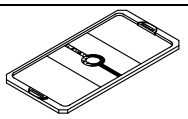
36. Návod na obsluhu **SK**

38. Navodila za uporabo **SL**

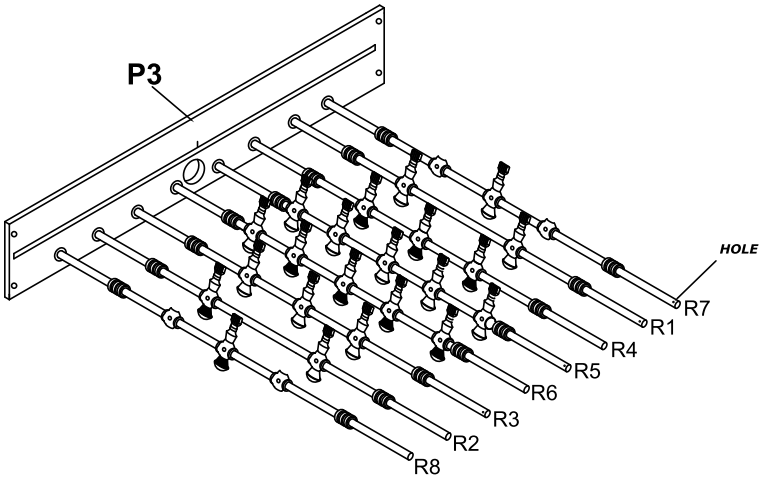
40. Instruktionsbok **SV**

42. Інструкція з експлуатації **UK**

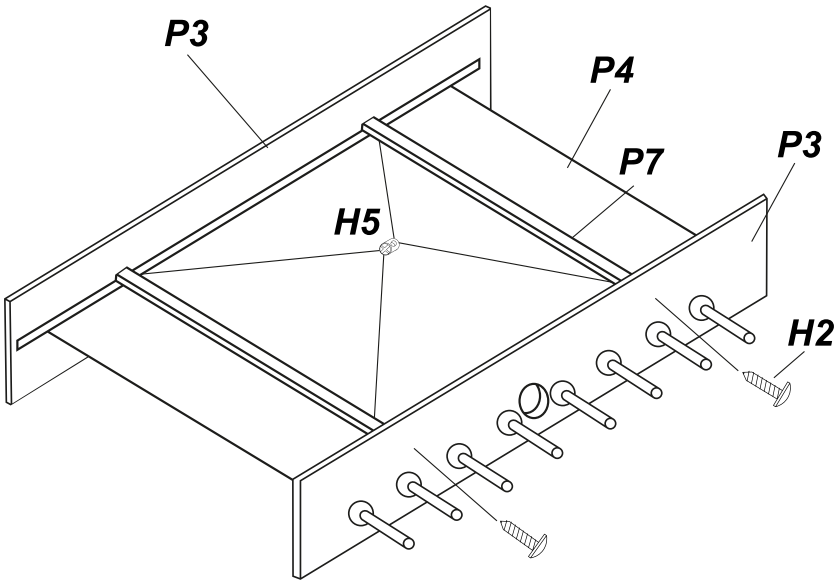
| | | | |
|---|---|---|---|
| H1 | | P8 | |
| H2 | | P9 | |
| H3 | | P10a / P10b | |
| H4 | | P11 | |
| H5 | | P12 | |
| A1 | | P13 | |
| A2 | | R1 | |
| A3 | | R2 | |
| A4 | | R3 | |
| A5 | | R4 | |
| A6 | | R5 | |
| A12 | | R6 | |
| A14 | | R7 | |
| A15 | | R8 | |
| A16 | | C1 | |
| A17 | | C2 | |
| A18 | | C3 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **P1** | | **C4** | |
| **P2** | | **C5** | |
| **P3** |  | **C6** | |
| **P4** |  | **C8, C9** | |
| **P5** |  | **C10** | |
| **P7** |  | **G1** |  |

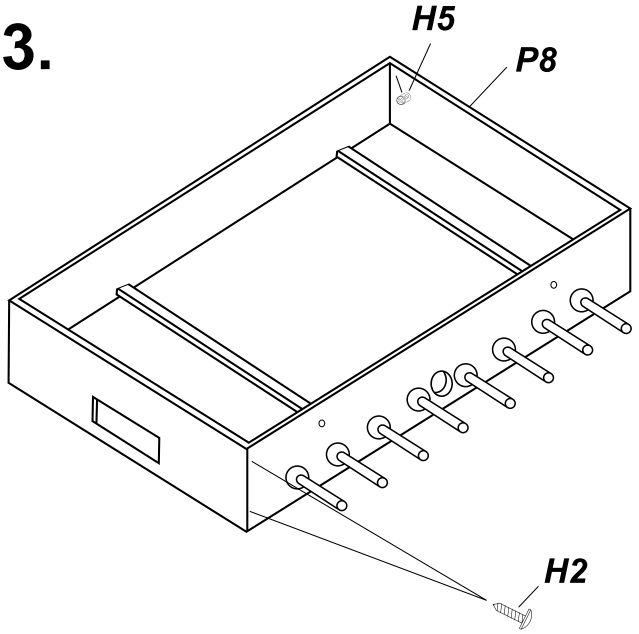
**1.**



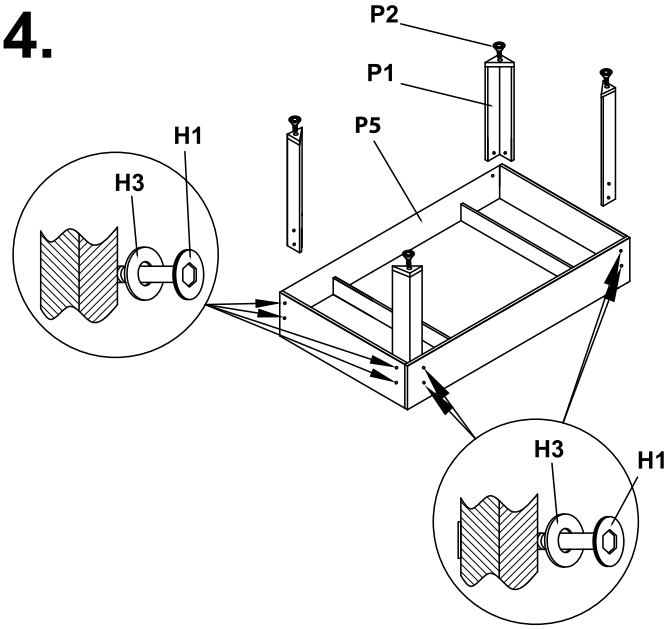

**2.**



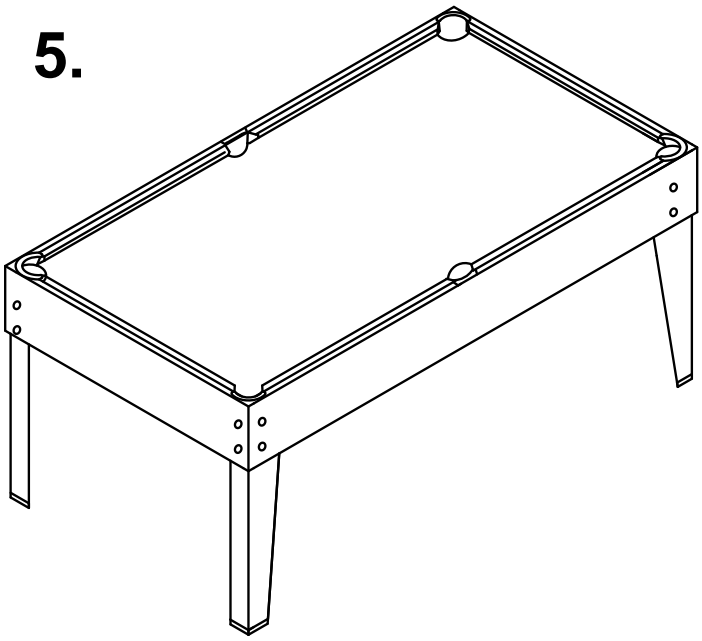
3.



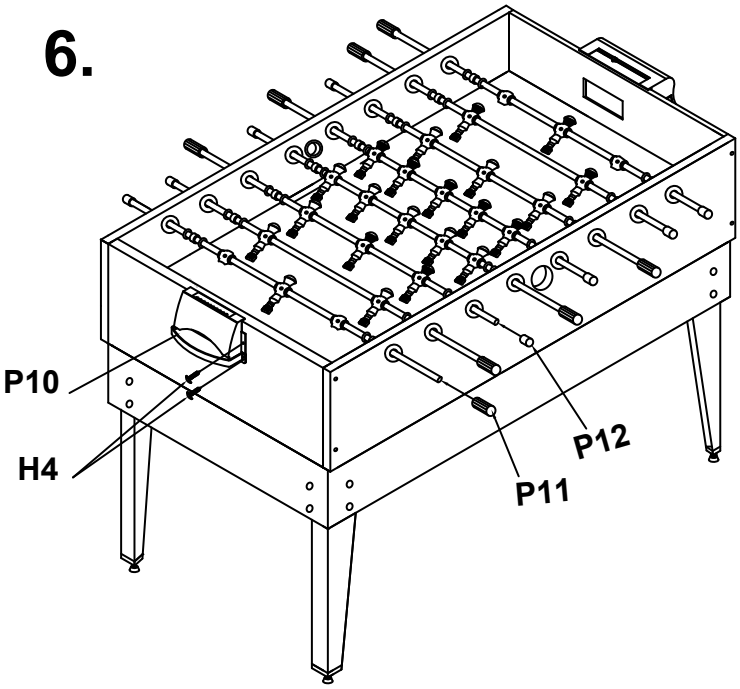

4.




5.



6.



**SAFETY NOTES**

1. **This product should only be used under adult supervision,** especially when used by children under 12 years of age.
2. **Do not overload the table. Do not sit on, stand on or lean on the tabletop.**
3. **Use the table for its intended purpose only.** Do not modify the structure or use non-original accessories.
4. **Check the table's stability before playing** – make sure that it is level and that all components are securely fastened.
5. **Store accessories properly** – balls, bats, discs and figurines can cause injury if used incorrectly.
6. **Regularly check the technical condition of the table,** paying attention to screws, fastenings, sharp edges and loose parts.
7. **Maintain a safe distance between players** to avoid collisions during dynamic play.
8. **Do not hit the tabletop or other people with the racket.**
9. **Do not use excessive force when hitting the disc** to avoid causing damage or injury.
10. **Store the table in a dry room, away from sources of heat and moisture.**

**PARTS LIST**

**H1**- Bolt 1/4 „x1” (16 pcs)
**H2**- Head phillips screw 1-1/2” (12 pcs)
**H3**- Flat washer 1/4” (16 pcs)
**H4**- Head phillips screw 1/2” (8 pcs)
**H5**- Cross barrel nut (12 pcs)
**A1**- Soccer ball (2 pcs)
**A2**- Hockey striker (2 pcs)
**A3**- Hockey puck (2 pcs)
**A4**- Table tennis paddle (2 pcs)
**A5**- Net post and table tennis net (1 pc)
**A6**- Table tennis ball (2 pcs)
**A12**- Tool (1 pc)
**A14**- Billard ball (1 pc)
**A15**- Cue stick (2 pcs)
**A16**- Triangle (1 pc)
**A17**- Chalk (2 pcs)
**A18**- Brush (1 pc)
**P1**- Leg (4 pcs)
**P2**- Leg leveler (4 pcs)
**P3**- Side panel (2 pcs)
**P4**- Playing fiels (1 pc)
**P5**- Bilard table (1 pc)
**P7**- Foosball field suport brace (2 pcs)
**P8**- End panel (2 pcs)
**P9**- Ball entry cup (2 pcs)
**P10a/P10b**- Slide scorer (2 pcs)
**P11**- Handle (8 pcs)
**P12**- Rod end cap (8 pcs)
**P13**- Golie rod stop ring & nut (4 pcs)
**R1**- 2 home players rod (1 pc)
**R2**- 2 away players rod (1 pc)
**R3**- 3 home players rod (1 pc)
**R4**- 3 away players rod (1 pc)
**R5**- 5 home players rod (1 pc)
**R6**- 5 away players rod (1 pc)
**R7**- 1 home players rod (1 pc)
**R8**- 1 away players rod (1 pc)
**C1**- 5 player rod (2 pcs)
**C2**- 3 player rod (4 pcs)
**C3**- 2 player rod (2 pcs)
**C4**- Rubber bushing (16 pcs)
**C5**- Plastic washer (16 pcs)
**C6**- Bolt (used to install men) (26 pcs)
**C8**- Away men (11 pcs)
**C9**- Home men (11 pcs)
**C10**- Rod Bushing (16 pcs)
**G1**- Glide hockey / Tabble tennis (1 pc)

**ASSEMBLY INSTRUCTIONS**

**Step 1:** Inserting the player rods into the side panel P3. During this step, please note that the table is upside down.
**Step 2:** Place the playfield P4 down in the groove on the side panel. Palce the wood suport braces P7 on the playfield and secure each end with H2, H5.
**Step 3:** Put H5 into the End Panel P8 holes, use H2 to lock the End Panel and Side Panels.
**Note! Be sure that the side panels and the end panels are square.**
**Step 4:** Attach each leg P1 to the table using four H3 and H1. Locate leg leveler P2 onto the bottom legs.
**Note! If you have trouble in inserting the leg bolts, you may have to go back andloosen the cabinet bolts slightly.**
**Step 5:** Reverse the table, the playing field is billiard surface. Then put the hockey table, table tennis net, soccer table onto the table surface.
**Step 6:** Attach P10 onto the End Side on each side by using four H4. Place eight P11 and eight P12 onto the interval rods end. Finally put the assembled soccer table onto the even table surface.

**Game rules**

**Table tennis** (also known as **ping-pong**) - a game in which two people participate, consisting of bouncing the ball with a racket so that it flies over the net or next to the net to the other half of the table. The ball can hit the table only once (on the opponent's half) and it is not allowed to bounce the ball from the air, as it is in tennis. Points are awarded, among others for hits that the opponent did not pick up. The beginning of the action in table tennis is a serve (service) from one of the players.

**Air hockey** is a very popular arcade game for two players. Players are standing on the opposite sides of the table. Each player is using a plastic racket called rapper. By using the rapper players hits the puck. The goal of the game is to put the puck in the opponent's goal. Be careful, puck is moving very fast! The 7/10 goal rule is commonly the end of the game or when the appointed time ends.

Main rules:

- The puck my by struck only by rapper specially with no any.
- Lock the puck is not permitted.
- The puck cannot be "topped" by raising the rapper or pusher and holding it on the top of the puck to slow or stop it while it on the table.
- Do not hit the puck with a rapper if it is not in your half of the field.
- The above-mentioned regulations can be modified by players.

**Table Football:** There are four rods at each table side. The first rod is a goalie, the second one – two defenders, the third one is a five-men midfield line and the fourth one covers three attack players. Table football is played between two or four people. Before the game, we form two teams. We choose our side of the pitch. We can toss a coin to determine which team begins the game or we can basically throw the ball at the centre of the table and thus the match begins. We move the rods to put the ball in motion. It is forbidden to turn the rods by more than 360 degrees. You cannot shake the table or cause the ball to move in any other mechanical way. The only part of the table which can be touched during the game are the rods of our team. If the ball gets stuck in the place where it cannot be reached by any player, we can move it to the nearest player. The objective of the game is to score a specific number of goals. Or we can also play over a fixed period of time. The goal is regarded as scored correctly even if the ball hits the goal, bounces back from the side wall and even returns to the pitch.

**Bilard:** Preliminary game helps to choose the player to start the game (have the opening shot). To this end, we use two balls of exact same size and place them in the base area. Each player stands at his/her side of the table and all players hit the ball at the same time, directing them up the table. The preliminary shot is won by the player whose ball is closest to the baulk side. The winner decides who will have the opening shot. A triangle should be used to set the balls correctly on the table. The top ball must be placed in the main point of the playing area. Other balls must be arranged in such a way that they have contract with each other. The cue (white) ball is played correctly when the shot is made through hitting the ball with the cue stick tip. Each strike made with a different part of the stick is a foul. Opening shot is made with the cue ball set by the player in the D-section. The game begins officially at the moment the cue ball is hit.

The ball scores when it is correctly shot across the table, lands in the pocket and stays there. A ball which has been potted but returns to the table does not score. When the player at the table fails to pocket the ball correctly, his/her turn is over, and the other player comes to the table. The game is over when one of the players has potted all his/her balls so that none of them remains on the table. A foul happens when the white ball fails to hit the correct target ball. A foul is also committed when the white ball or/and any other ball is moving at the moment of the shot.

The following general rules apply to all fouls:

- A foul means that the end of a play by a given player,
- After a foul, a shot is not valid and the balls potted do not score,
- None of the balls on the table is adjusted.

**MAINTENANCE**

**Air hockey / Table tennis**- We recommend cleaning the playing field once a week at least. Use a dry, soft cloth with a small volume of glass cleaner / de-dusting (with a spray) for cleaning. Avoid water and excessive moisture. Protect playing field from sharp objects. Keep the playing field clean. Mechanical playing field scratches may occur while playing.

**Table football**- We recommend cleaning the table at least once a week. Use only dry, soft cloth and a small amount of cleaning glass/dust cleaning agent (with a nozzle). Protect the pitch from sharp items. Keep the pitch clean.

**Billard**- For daily maintenance of the table, we recommend using soft, dry cloth. When required, it a damp (not wet!) cloth can be used. You should also remember that after every cleaning the table should be wiped dry to prevent ugly stains. If you decide to use a specialist cleaning agent, make sure it is intended and adapted to be used on the material planned for cleaning.

**TECHNICAL DATA**

**Table size:** 125 x 91 x 82,5 cm
**Material:** MDF, PVC
**Weight net:** 26 kg
**Weight gross:** 27,5 kg

PRODUCENT: ABISAL SP. Z O.O.

UL. PYSKOWICKA 17
41-807 ZABRZE, POLSKA
DEKLARACJA ZGODNOŚCI UE znajduje się na stronie producenta: www.abisal.pl/do-pobrania/

**UWAGI DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA**

1. **Użytkowanie wyłącznie pod nadzorem dorosłych** – szczególnie w przypadku dzieci poniżej 12 roku życia.
2. **Nie przeciążaj stołu** – nie siadaj, nie stawaj ani nie opieraj się o blat stołu.
3. **Używaj stołu zgodnie z przeznaczeniem** – nie modyfikuj konstrukcji i nie używaj nieoryginalnych akcesoriów.
4. **Sprawdzaj stabilność przed grą** – upewnij się, że stół stoi równo i że wszystkie elementy są dobrze zamocowane.
5. **Przechowuj akcesoria bezpiecznie** – piłeczki, kije, dyski czy figurki mogą być niebezpieczne przy niewłaściwym użytkowaniu.
6. **Regularnie kontroluj stan techniczny stołu** – zwracaj uwagę na śruby, zamocowania, ostre krawędzie lub poluzowane elementy.
7. **Zachowaj odpowiednią odległość między graczami**, aby uniknąć kolizji podczas dynamicznej gry.
8. **Nie uderzaj rakietką o blat ani o inne osoby.**
9. **Nie używaj zbyt dużej siły przy odbijaniu dysku,** aby uniknąć uszkodzeń lub zranień.
10. **Przechowuj stół w suchym pomieszczeniu**, z dala od źródeł ciepła i wilgoci.

**LISTA CZĘŚCI**

**H1**-Śruba 1/4 „x1" (16 szt.)
**H2**-Wkręty mocujące z łbem 1-1/2" (12 szt.)
**H3**- Podkładka płaska 1/4'' (16 szt.)
**H4**- Wkręty mocujące z łbem 1/2" (8 szt.)
**H5**- Nakrętka krzyżowa (12 szt.)
**A1**- Piłka (2 szt.)
**A2**- Odbijak do cymbergaja (2 szt.)
**A3**- Krążek do cymbergaja (2 szt.)
**A4**- Paletka do tenisa stołowego (2 szt.)
**A5**- Siatka do tenisa stołowego (1 szt.)
**A6**- Piłka do tenisa stołowego (2 szt.)
**A12**- Narzędzie (1 szt.)
**A14**- Bile (1 szt.)
**A15**- Kije bilardowe (2 szt.)
**A16-** Trójkąt do bilarda (1 szt.)
**A17**- Kreda (2 szt.)
**A18**- Szczotka (1 szt.)
**P1**- Noga (4 szt.)
**P2**- Śruba poziomująca (4 szt.)
**P3**- Panel boczny (2 szt.)
**P4**- Pole do gry (1 szt.)
**P5**- Stół bilardowy (1 szt.)
**P7**- Klamra wspierająca pole do piłkarzyków (2 szt.)
**P8**- Panel kończący (2 szt.)
**P9**- Tuleja startowa do piłkarzyków (2 szt.)
**P10a/P10b**- Bramka (2 szt.)
**P11**- Uchwyt (8 szt.)
**P12**- Końcówki prętów (8 szt.)
**P13**- Ogranicznik pręta i końcówka (4 szt.)
**R1**- Pręt z 2 obrońcami gospodarzy (1 szt.)
**R2**- Pręt z 2 obrońcami gości (1 szt.)
**R3**- Pręt z 3 napastnikami gospodarzy (1 szt.)
**R4**- Pręt z 3 napastnikami gości (1 szt.)
**R5**- Pręt z 5 pomocnikami gospodarzy (1 szt.)
**R6**- Pręt z 5 pomocnikami gości (1 szt.)
**R7**- Pręt z 1 bramkarzem gospodarzy (1 szt.)
**R8**- Pręt z 1 bramkarzem gości (1 szt.)
**C1**- Pręt 5 graczy (2 szt.)
**C2**- Pręt 3 graczy (4 szt.)
**C3**- Pręt 2 graczy (2 szt.)
**C4**- Tuleja gumowa (16 szt.)
**C5**- Podkładka plastikowa (16 szt.)
**C6**- Śruba (używana do zainstalowania graczy) (26 szt.)
**C8**- Piłkarzyki gości (11 szt.)
**C9**- Piłkarzyki gospodarzy (11 szt.)
**C10**- Tuleja prętowa (16 szt.)
**G1**- Cymbergaj / Tennis stołowy (1 szt.)

**INSTRUKCJA MONTAŻU**

**Krok 1:** Wkładanie prętów z graczami do panelu bocznego P3. W tym kroku pamiętaj, aby stół był odwrócony.
**Krok 2:** Umieść boisko P4 w zagłębieniu na panelu bocznym. Umieść podpory P7 na polu gry i zabezpiecz je, używając H2, H5.
**Krok 3:** Umieść H5 w otworach panelu końcowego H8, użyj H2, aby zablokować panel końcowy i panele boczne.
**Uwaga! Upewni się, że panele boczne i panele końcowe są ułożone pod kątem prostym.**
**Krok 4:** Dołącz nogi P1 do stołu za pomocą czterech H1 i H3. Znajdź P2 na spodzie nóg.
**Uwaga! Jeśli masz problemy z włożeniem śrub do nogi, może być konieczne cofnięcie się i nieznaczne poluzowanie śrub.**
**Krok 5:** Odwróć stół. Pole do gry to powierzchnia bilardowa. Następnie umieść stół do cymbergaja, siatkę do tenisa stołowego lub stół do piłkarzyków na powierzchni stołu.
**Krok 6:** Przymocuj P10 z każdej strony, używając czterech H4. Umieść osiem P11 i osiem P12 na końcu prętów interwałowych. Na koniec umieść zmontowany stół piłkarski na powierzchni stołu.

**Zasady gry:**
**Tenis stołowy** (znany też jako **ping-pong**) – gra, w której uczestniczą 2 osoby, polegająca na odbijaniu piłeczki rakietką tak, by przeleciała nad siatką lub obok siatki na drugą połowę stołu. Piłeczka może uderzyć o stół tylko raz (na połowie przeciwnika), niedozwolone jest odbijanie piłeczki z powietrza, tak jak to ma miejsce w tenisie ziemnym. Punkty przyznawane są m.in. za uderzenia, których przeciwnik nie odebrał. Rozpoczęciem akcji w tenisie stołowym jest podanie (serwis) jednego z zawodników.

**Cymbergaj** to rodzaj popularnej gry zręcznościowej dla dwóch graczy. Gracze stoją po przeciwnych stronach stołu. Każdy gracz używa specjalnego plastikowego narzędzia (zwanego czasem odbijakiem) spełniającego funkcję rakietki, o średnicy kilkunastu centymetrów. Przy pomocy tego narzędzia gracze uderzają krążek. Celem gry jest umieszczenie krążka w bramce przeciwnika. Krążek porusza się z dużą szybkością. Gra jest z reguły przerywana, gdy któryś z zawodników osiągnie określoną wcześniej liczbę punktów (najczęściej siedem lub dziewięć) lub po założonym limicie czasowym.
Przy grze w cymbergaja gracze z reguły przestrzegają podstawowych zasad:
- Krążek może być uderzany jedynie przeznaczonym do tego narzędziem, w szczególności niedozwolone jest dotknięcie go jakąkolwiek częścią ciała.
- Nie wolno blokować krążka przez przykrywanie go przeznaczonym do gry narzędziem.
- Nie wolno odrywać odbijaka (plastikowego narzędzia do gry) z pola.
- Nie wolno uderzać rakietką krążka, jeśli nie jest on na twojej połowie pola.
- Gra nie jest ściśle skodyfikowana, dlatego sami gracze najczęściej ustalają szczegółowe zasady gry.

**Piłkarzyki:** Po każdej stronie stołu mamy 4 drążki (grille). 1 grill to bramkarz, 2 to dwóch obrońców, 3 to pięcioosobowa linia pomocy i 4, czyli trzech atakujących. W piłkarzyki gra się w dwie lub cztery osoby. Przed rozpoczęciem meczu dzielimy się na dwie drużyny. Wybieramy swoją stronę boiska. Możemy za pomocą rzutu monetą rozstrzygnąć która drużyna zaczyna bądź zwyczajnie rzucamy piłeczkę na środek stołu i rozpoczynamy grę. Poruszając drążkami, wprawiamy piłeczkę w ruch. Zabronione jest obracanie drążków o więcej niż 360 stopni. Nie wolno potrząsać stołu ani w żaden inny mechaniczny sposób wpływać na ruch piłki. Jedyną częścią stołu, którą możemy dotykać podczas meczu są drążki naszej drużyny. Jeżeli piłka zatrzyma się w miejscu, którego nie będzie mógł sięgnąć żaden z chłopków, wtedy możemy ją przesunąć do najbliższego piłkarzyka. Celem gry jest zdobycie określonej ilości goli bądź gramy na czas. Gol uznawany jest za zdobyty prawidłowo nawet kiedy piłka wpadnie do bramki, odbije się od ścianki i z niej wypadnie z powrotem na pole gry.

**Bilard:** Rozgrywka wstępna pozwala wyłonić zawodnika, który rozpocznie partię gry (wykona rozbicie otwierające). W tym celu używamy dwóch bil o jednakowym rozmiarze, umieszczając je na polu bazy. Każdy zawodnik staje po swojej stronie stołu i jednocześnie wszyscy zawodnicy uderzają w kierunku górnej bandy. Rozgrywkę wstępną wygrywa zawodnik, którego bila znajdzie się najbliżej dolnej bandy. Zwycięzca decyduje, kto rozegra rozbicie otwierające.
W celu prawidłowego ustawienia bil na stole należy użyć trójkąta. Bila wierzchołkowa musi być umieszczona w głównym punkcie pola gry. Pozostałe bile muszą być tak ułożone, aby wzajemnie się stykały. Prawidłowe uderzenie bili rozgrywającej (białej) odbywa się wyłącznie poprzez uderzenie jej kapką (czubkiem kija). Każde uderzenie inną częścią kija to faul. Rozbicie wstępne odbywa się za pomocą bili rozgrywającej ustawionej przez rozgrywającego na polu bazy. Gra oficjalnie rozpoczyna się w chwili uderzenia bili rozgrywającej. Bilę uznaję się za wbitą, gdy poprzez prawidłowy strzał przemierzy stół bilardowy, wpadnie i pozostanie w kieszeni stołu. Nie uznaje się za wbita bilę, która uległa wybiciu z kieszeni z powrotem na stół. Gdy zawodnik będący przy stole nie umieści prawidłowo bili w łuzie, wówczas jego kolej kończy się, a do stołu podchodzi drugi zawodnik. Gra kończy się w momencie, kiedy jeden z zawodników wbije wszystkie swoje bile i żadna z nich nie pozostanie na stole. Faul następuje, gdy biała bila nie uderzy w prawidłowa, docelową bilę. Za faul uznaje się sytuację, gdy w momencie oddawania strzału biała bila lub/i jakakolwiek inna znajduje się ruchu.
Do wszystkich fauli stosuje się następujące zasady:
- Faul powoduje zakończenie rozgrywki danego zawodnika,
- Po faulu uderzenie jest uznawane za nieważne, a bile wbite do łuz nie są zaliczane,
- Żadna z bil znajdujących się na stole nie jest korygowana.

**CZYSZCZENIE**
**Bilard / Tenis stołowy** – Do codziennej pielęgnacji stołu zalecamy używanie miękkiej i suchej ściereczki. Gdy jednak sytuacja tego wymaga, dozwolone jest użycie wilgotnej (nie mokrej!) ściereczki. Pamiętaj także, że stół po każdym czyszczeniu należy wytrzeć do sucha, aby zapobiec powstawaniu nieestetycznych zacieków. Gdy zdecydujesz się na zastosowanie specjalistycznego preparatu do czyszczenia, upewnij się, że jest on przeznaczony i odpowiednio dobrany do czyszczonego materiału.

**Piłkarzyki** – Rekomendujemy czyszczenie stołu co najmniej raz w tygodniu. Do czyszczenia używaj suchej, miękkiej ściereczki i niewielkiej ilości środka do czyszczenia szyb/usuwania kurzu (z rozpylaczem). Chroń pole gry przed ostrymi przedmiotami. Utrzymuj pole gry w czystości.

**Cymbergaj** – Rekomendujemy czyszczenie blatu co najmniej raz w tygodniu. Do czyszczenia używaj suchej, miękkiej ściereczki i niewielkiej ilości środka do czyszczenia szyb/usuwania kurzu (z rozpylaczem). Unikaj wody i nadmiernej wilgoci. Chroń pole gry przed ostrymi przedmiotami. Utrzymuj pole gry w czystości. Pole gry w sposób naturalny pokrywa się zarysowaniami tworzonymi przez krążek i odbijaki.

**DANE TECHNICZNE**
**Wymiary stołu:** 125 x 91 x 82,5 cm
**Materiał:** MDF, PVC
**Waga netto:** 26 kg
**Waga brutto:** 27,5 kg

PRODUCENT: ABISAL SP. Z O.O.

UL. PYSKOWICKA 17
41-807 ZABRZE, POLSKA
DEKLARACJA ZGODNOŚCI UE znajduje się na stronie producenta: www.abisal.pl/do-pobrania/

**BEZPEČNOSTNÍ POZNÁMKY**

1. **Tento výrobek by měl být používán pouze pod dohledem dospělé osoby**, zejména pokud jej používají děti mladší 12 let.
2. **Stůl nepřetěžujte. Na desku stolu nesedejte, nestůjte na ní ani se o ni neopírejte.**
3. **Stůl používejte pouze k určenému účelu.** Neupravujte konstrukci ani nepoužívejte neoriginální příslušenství.
4. **Před hraním zkontrolujte stabilitu** stolu - ujistěte se, že je rovný a že jsou všechny součásti bezpečně upevněny.
5. **Správně skladujte příslušenství** - míče, pálky, disky a figurky mohou při nesprávném použití způsobit zranění.
6. **Pravidelně** kontrolujte **technický stav stolu a** věnujte pozornost šroubům, upevňovacím prvkům, ostrým hranám a uvolněným dílům.
7. **Dodržujte bezpečnou vzdálenost mezi hráči**, aby nedocházelo ke kolizím při dynamické hře.
8. **Nebijte raketou do desky stolu ani do jiných osob.**
9. **Při úderech do disku nepoužívejte nadměrnou sílu**, aby nedošlo k **jeho** poškození nebo zranění.
10. **Stůl skladujte v suché místnosti, mimo dosah zdrojů tepla a vlhkosti.**

**SEZNAM DÍLŮ**

**H1**- Šroub 1/4 "x1" (16 ks)
**H2**- Šroub s křížovou hlavou 1-1/2" (12 ks)
**H3**- Plochá podložka 1/4" (16 ks)
**H4**- Šroub s křížovou hlavou 1/2" (8 ks)
**H5**- Křížová matice (12 ks)
**A1-** Fotbalový míč (2 ks)
**A2**- Hokejový útočník (2 ks)
**A3-** Hokejový puk (2 ks)
**A4**- Pálka na stolní tenis (2 ks)
**A5**- Stojan na síť a síťka na stolní tenis (1 ks)
**A6**- Míček na stolní tenis (2 ks)
**A12**- Nástroj (1 ks)
**A14**- Billardová koule (1 ks)
**A15**- Tágo (2 ks)
**A16-** Trojúhelník (1 ks)
**A17-** Křída (2 ks)
**A18-** Štětec (1 ks)
**P1**- Noha (4 ks)
**P2**- Vodováha na nohu (4 ks)
**P3**- Boční panel (2 ks)
**P4**- Hrací fieldy (1 ks)
**P5-** Bilardový stůl (1 ks)
**P7**- Podpěrná výztuha pro fotbalové hřiště (2 ks)
**P8**- Čelní panel (2 ks)
**P9-** Miska na vhazování míčků (2 ks)
**P10a/P10b**- Skluzavka na skóre (2 ks)
**P11-** Držadlo (8 ks)
**P12**- Koncový kryt tyče (8 ks)
**P13**- Kroužek a matice na doraz tyče Golie (4 ks)
**R1**- 2 tyče pro domácí hráče (1 ks)
**R2**- 2 tyče pro hosty (1 ks)
**R3**- 3 tyče pro domácí hráče (1 ks)
**R4**- 3 tyče pro hosty (1 ks)
**R5**- 5 tyčí pro domácí hráče (1 ks)
**R6**- 5 tyčí pro hosty (1 ks)
**R7**- 1 tyč pro domácí hráče (1 ks)
**R8**- 1 tyč pro hosty (1 ks)
**C1-** 5 tyčí pro hráče (2 ks)
**C2**- tyč pro 3 hráče (4 ks)
**C3**- tyč pro 2 hráče (2 ks)
**C4-** Gumové pouzdro (16 ks)
**C5**- Plastová podložka (16 ks)
**C6**- Šroub (slouží k instalaci mužů) (26 ks)
**C8**- Výsuvné čepy (11 ks)
**C9**- Domácí muži (11 ks)
**C10**- Pouzdro tyče (16 ks)
**G1**- Glide hockey / Tabble tennis (1 ks)

**NÁVOD K MONTÁŽI**

**Krok 1:** Vložení tyčí hráčů do bočního panelu P3. Během tohoto kroku mějte na paměti, že stůl je vzhůru nohama.
**Krok 2:** Umístěte hrací plochu P4 dolů do drážky na bočním panelu. Na hrací plochu položte dřevěné podpěry P7 a každý konec zajistěte pomocí H2, H5.
**Krok 3:** Vložte H5 do otvorů koncového panelu P8, pomocí H2 zajistěte koncový panel a boční panely.
**Poznámka! Ujistěte se, že boční panely a koncové panely jsou čtvercové.**
**Krok 4:** Připevněte každou nohu P1 ke stolu pomocí čtyř H3 a H1. Na spodní nohy umístěte vodováhu nohou P2.
**Poznámka! Pokud máte potíže se zasunutím šroubů nohou, možná se budete muset vrátit zpět a šrouby skříně mírně povolit.**
**Krok 5:** Otočte stůl, hrací plocha je kulečníková. Pak na plochu stolu položte hokejový stůl, síťku na stolní tenis a fotbalový stůl.
**Krok 6:** Připevněte P10 na koncovou stranu na každé straně pomocí čtyř H4. Umístěte osm P11 a osm P12 na koncovou stranu intervalových tyčí. Nakonec položte sestavený fotbalový stůl na rovný povrch stolu.

**Pravidla hry**

**Stolní tenis** (známý také jako **ping-pong**) - hra, které se účastní dvě osoby a spočívá v odrážení míčku raketou tak, aby přeletěl přes síť nebo vedle sítě na druhou polovinu stolu. Míček může dopadnout na stůl pouze jednou (na soupeřovu polovinu) a není dovoleno odrážet míček ze vzduchu, jako je tomu v tenise. Body se udělují mimo jiné za údery, které soupeř nezachytil. Začátkem akce ve stolním tenise je podání (servis) jednoho z hráčů.

**Vzdušný hokej** je velmi oblíbená arkádová hra pro dva hráče. Hráči stojí na opačných stranách stolu. Každý hráč používá plastovou raketu zvanou rapper. Pomocí rapperu hráči odpalují puk. Cílem hry je umístit puk do soupeřovy branky. Buďte opatrní, puk se pohybuje velmi rychle! Pravidlo 7/10 gólů běžně platí na konci hry nebo po uplynutí stanoveného času.

Hlavní pravidla: 1. Hraje se na dva vítězné góly:

- Puk můj by zasažen pouze rapperem speciálně bez jakéhokoli.
- Zamykání puku není povoleno.
- Puk nelze "zavěsit" tak, že se zvedne rapl nebo tlačný mechanismus a podrží se na horní části puku, aby se zpomalil nebo zastavil, když je na stole.
- Nezasahujte do puku rapperem, pokud se nenachází na vaší polovině hřiště.
- Výše uvedená pravidla si mohou hráči upravit.

**Stolní fotbal:** Na každé straně stolu jsou čtyři tyče. První tyč je brankář, druhá dva obránci, třetí je pětice mužů ve středu pole a čtvrtá pokrývá tři útočníky. Stolní fotbal se hraje mezi dvěma nebo čtyřmi osobami. Před hrou vytvoříme dva týmy. Vybereme si svou stranu hřiště. Můžeme si hodit mincí, abychom určili, který tým začne hru, nebo můžeme v podstatě hodit míč do středu stolu, a tím zápas začíná. Pohybem tyčí uvedeme míč do pohybu. Je zakázáno otáčet tyčemi o více než 360 stupňů. Nelze třást stolem ani způsobit pohyb míče jiným mechanickým způsobem. Jediná část
stolu, kterého se lze během hry dotknout, jsou tyče našeho týmu. Pokud se míč zasekne v místě, kam žádný hráč nedosáhne, můžeme ho přesunout k nejbližšímu hráči. Cílem hry je vstřelit určitý počet branek. Nebo také můžeme hrát po určitou dobu. Gól je považován za správně vstřelený, i když míč zasáhne branku, odrazí se od boční stěny a dokonce se vrátí na hřiště.

**Bilard:** Předběžná hra pomáhá vybrat hráče, který začne hru (má úvodní výstřel). K tomuto účelu použijeme dvě koule přesně stejné velikosti a umístíme je do základního pole. Každý hráč stojí na své straně stolu a všichni hráči současně odpalují míčky a směřují je nahoru po stole. Předběžný hod vyhrává hráč, jehož míček je nejblíže straně zákopu. Vítěz rozhodne, kdo bude mít úvodní hod. Pro správné nastavení míčků na stole je třeba použít trojúhelník. Vrchní koule musí být umístěna v hlavním bodě hrací plochy. Ostatní koule musí být rozmístěny tak, aby měly vzájemnou smlouvu. Bílá koule (tágo) je zahrána správně, pokud je úder proveden úderem do koule špičkou tága. Každý úder provedený jinou částí hole je faul. Zahajovací úder se provádí tágem nastaveným hráčem v sekci D. Hra oficiálně začíná v okamžiku, kdy je zasažena bílá koule.
Míček je skórován, když je správně vystřelen přes stůl, dopadne do kapsy a zůstane tam. Koule, která byla zasažena, ale vrátila se na stůl, není bodována. Když hráč u stolu nedokáže správně strčit kouli do kapsy, jeho tah končí a ke stolu přichází další hráč. Hra končí, když jeden z hráčů strčí do banku všechny své koule tak, že žádná z nich nezůstane na stole. K faulu dojde, když bílá koule nezasáhne správnou cílovou kouli. K faulu dochází také tehdy, když se bílá koule a/nebo jakákoli jiná koule v okamžiku hodu pohybuje.

Pro všechny fauly platí následující obecná pravidla:

- Faul znamená ukončení hry daného hráče,
- Po faulu není úder platný a koule vhozené do koše se nezapočítávají,
- Žádná z koulí na stole není upravena.

**ÚDRŽBA**

**Vzdušný hokej / stolní tenis-** Doporučujeme čistit hrací plochu alespoň jednou týdně. K čištění používejte suchý, měkký hadřík s malým množstvím čističe skla / odprašovače (s rozprašovačem). Vyhněte se vodě a nadměrné vlhkosti. Chraňte hrací plochu před ostrými předměty. Udržujte hrací plochu v čistotě. Při hře může dojít k mechanickému poškrábání hrací plochy.

**Stolní** fotbal **-** doporučujeme čistit stůl alespoň jednou týdně. Používejte pouze suchý, měkký hadřík a malé množství čisticího prostředku na sklo/ prach (s tryskou). Chraňte hřiště před ostrými předměty. Udržujte hřiště v čistotě.

**Billard-** Pro každodenní údržbu stolu doporučujeme používat měkký, suchý hadřík. V případě potřeby lze použít vlhký (ne mokrý!) hadřík. Měli byste také pamatovat na to, že po každém čištění je třeba stůl otřít do sucha, abyste zabránili vzniku ošklivých skvrn. Pokud se rozhodnete použít specializovaný čisticí prostředek , ujistěte se, že je určen a přizpůsoben k použití na materiál, který plánujete čistit.

**TECHNICKÉ ÚDAJE**

**Rozměry stolu:** 125 x 91 x 82,5 cm
**Materiál:** MDF, PVC
**Hmotnost netto:** 26 kg
**Hmotnost brutto:** 27,5 kg

POUŽITÍ V DOMÁCNOSTI: ABISAL SP. Z O.O.
UL. PYSKOWICKA 17
41-807 ZABRZE, POLSKA
PROHLÁŠENÍ O SHODĚ S EU je k dispozici na webových stránkách výrobce: www.abisal.pl/do-pobrania/

**SIKKERHEDSBEMÆRKNINGER**

1. **Dette produkt bør kun bruges under opsyn** af **en voksen**, især når det bruges af børn under 12 år.
2. **Bordet må ikke overbelastes. Du må ikke sidde på, stå på eller læne dig op ad bordpladen.**
3. **Brug kun bordet til det formål, det er beregnet til.** Modificer ikke strukturen, og brug ikke uoriginalt tilbehør.
4. **Kontrollér bordets stabilitet, før du spiller** - sørg for, at det er i vater, og at alle komponenter er forsvarligt fastgjort.
5. **Opbevar tilbehøret korrekt** - bolde, bats, skiver og figurer kan forårsage skader, hvis de bruges forkert.
6. **Kontrollér regelmæssigt bordets tekniske tilstand, og** vær opmærksom på skruer, fastgørelser, skarpe kanter og løse dele.
7. **Hold en sikker afstand mellem spillerne** for at undgå kollisioner under dynamisk spil.
8. **Ram ikke bordpladen eller andre personer med ketsjeren.**
9. **Brug ikke overdreven kraft, når du rammer disken,** for at undgå skader.
10. **Opbevar bordet i et tørt rum, væk fra varme- og fugtkilder.**

**DELELISTE**

**H1**- Bolt 1/4"x1" (16 stk.)
**H2**- Phillips-skrue med hoved 1-1/2" (12 stk.)
**H3**- Flad skive 1/4" (16 stk.)
**H4**- Phillips-skrue med hoved 1/2" (8 stk.)
**H5**- Tværgående møtrik (12 stk.)
**A1**- Fodbold (2 stk.)
**A2**- Hockeystopper (2 stk.)
**A3-** Hockeypuck (2 stk.)
**A4**- Bordtennispaddel (2 stk.)
**A5**- Netstolpe og bordtennisnet (1 stk.)
**A6**- Bordtennisbold (2 stk.)
**A12**- Værktøj (1 stk.)
**A14**- Billardkugle (1 stk.)
**A15**- Køpind (2 stk.)
**A16-** Trekant (1 stk.)
**A17-** Kridt (2 stk.)
**A18-** Pensel (1 stk.)
**P1**- Ben (4 stk.)
**P2**- Benudjævner (4 stk.)
**P3**- Sidepanel (2 stk.)
**P4**- Spillefelter (1 stk.)
**P5-** Billardbord (1 stk.)
**P7**- Støttebøjle til bordfodboldbane (2 stk.)
**P8**- Endepanel (2 stk.)
**P9**- Boldindføringskop (2 stk.)
**P10a/P10b**- Slide scorer (2 stk.)
**P11-** Håndtag (8 stk.)
**P12**- Endehætte til stang (8 stk.)
**P13**- Stopring og møtrik til Golie-stang (4 stk.)
**R1**- 2 hjemmebanestænger (1 stk.)
**R2**- 2 udebanestænger (1 stk.)
**R3**- 3 hjemmebanestænger (1 stk.)
**R4**- 3 udebanestænger (1 stk.)
**R5**- 5 hjemmebanestænger (1 stk.)
**R6**- 5 udebanestænger (1 stk.)
**R7**- 1 hjemmebanestænger (1 stk.)
**R8**- 1 udebanestænger (1 stk.)
**C1-** 5 spillerstænger (2 stk.)
**C2**- 3 spillerstænger (4 stk.)
**C3**- 2 spilleres stang (2 stk.)
**C4-** Gummibøsning (16 stk.)
**C5**- Plastikskive (16 stk.)
**C6**- Bolt (bruges til at installere mænd) (26 stk.)
**C8**- Udebane-mænd (11 stk.)
**C9**- Hjemme-mænd (11 stk.)
**C10**- Stangbøsning (16 stk.)
**G1**- Glide hockey / Tabble tennis (1 stk.)

**SAMLEVEJLEDNING**

**Trin 1:** Indsæt spillerstængerne i sidepanelet P3. Under dette trin skal du være opmærksom på, at bordet står på hovedet.
**Trin 2:** Læg spillepladen P4 ned i rillen på sidepanelet. Placer træstøtterne P7 på spillepladen, og fastgør hver ende med H2, H5.
**Trin 3:** Sæt H5 ind i hullerne i endepanelet P8, og brug H2 til at låse endepanelet og sidepanelerne.
**Bemærk! Sørg for, at sidepanelerne og endepanelerne er firkantede.**
**Trin 4:** Fastgør hvert ben P1 til bordet ved hjælp af fire H3 og H1. Placer benudligneren P2 på de nederste ben.
**Bemærk! Hvis du har problemer med at sætte benboltene i, kan det være nødvendigt at gå tilbage og løsne skabsboltene en smule.**
**Trin 5:** Vend bordet om, så spillepladen er billardoverfladen. Sæt derefter hockeybordet, bordtennisnettet og fodboldbordet på bordets overflade.
**Trin 6:** Fastgør P10 på endesiden i hver side ved hjælp af fire H4. Placer otte P11 og otte P12 på intervalstængernes ende. Sæt til sidst det samlede fodboldbord på den jævne bordoverflade.

**Regler for spillet**

**Bordtennis** (også kendt som **ping-pong**) - et spil, hvor to personer deltager, og som går ud på at få bolden til at hoppe med en ketsjer, så den flyver over nettet eller ved siden af nettet til den anden halvdel af bordet. Bolden må kun ramme bordet én gang (på modstanderens halvdel), og det er ikke tilladt at hoppe bolden op fra luften, som det er tilfældet i tennis. Der gives point, bl.a. for slag, som modstanderen ikke samler op. Begyndelsen på handlingen i bordtennis er en serv (service) fra en af spillerne.

**Airhockey** er et meget populært arkadespil for to spillere. Spillerne står på hver sin side af bordet. Hver spiller bruger en plastikketsjer kaldet rapper. Ved at bruge ketsjeren rammer spillerne pucken. Målet med spillet er at få pucken i modstanderens mål. Vær forsigtig, pucken bevæger sig meget hurtigt! 7/10-målsreglen er almindeligvis slutningen af spillet, eller når den fastsatte tid slutter.

De vigtigste regler:

- Pucken må kun slås af rapperen, specielt uden nogen.
- Det er ikke tilladt at låse pucken.
- Pucken kan ikke "toppes" ved at hæve rapperen eller skubberen og holde den på toppen af pucken for at bremse eller stoppe den, mens den ligger på bordet.
- Du må ikke slå til pucken med en rapper, hvis den ikke er på din banehalvdel.
- Ovennævnte regler kan ændres af spillerne.

**Bordfodbold:** Der er fire stænger på hver side af bordet. Den første stang er en målmand, den anden er to forsvarsspillere, den tredje er en femmands midtbanelinje, og den fjerde dækker tre angrebsspillere. Bordfodbold spilles mellem to eller fire personer. Før spillet danner vi to hold. Vi vælger vores side af banen. Vi kan kaste en mønt for at afgøre, hvilket hold der begynder spillet, eller vi kan simpelthen kaste bolden mod midten af bordet, og så begynder kampen. Vi bevæger stængerne for at sætte bolden i bevægelse. Det er forbudt at dreje stængerne mere end 360 grader. Man må ikke ryste bordet eller få bolden til at bevæge sig på nogen anden mekanisk måde. Den eneste del af bordet, som kan berøres under spillet, er vores holds stænger. Hvis bolden sidder fast på et sted, hvor den ikke kan nås af nogen spiller, kan vi flytte den til den nærmeste spiller. Målet med spillet er at score et bestemt antal mål. Eller vi kan også spille over en bestemt tidsperiode. Målet anses for at være scoret korrekt, selv om bolden rammer målet, springer tilbage fra sidevæggen og endda vender tilbage til banen.

**Bilard:** Det indledende spil hjælper med at vælge den spiller, der skal starte spillet (have åbningsskuddet). Til dette formål bruger vi to bolde af nøjagtig samme størrelse og placerer dem i basisområdet. Hver spiller står på sin side af bordet, og alle spillere slår til bolden på samme tid og leder den op ad bordet. Det indledende slag vindes af den spiller, hvis kugle er tættest på den ene side af bordet. Vinderen bestemmer, hvem der skal have åbningsslaget. En trekant skal bruges til at placere kuglerne korrekt på bordet. Den øverste kugle skal placeres i hovedpunktet af spilleområdet. Andre kugler skal arrangeres på en sådan måde, at de har kontakt med hinanden. Køen (den hvide) spilles korrekt, når skuddet udføres ved at ramme kuglen med spidsen af køen. Hvert slag med en anden del af stokken er en fejl. Åbningsslaget foretages med den kø, som spilleren i D-sektionen har sat. Spillet begynder officielt i det øjeblik, køen rammes.
Bolden scorer, når den er skudt korrekt over bordet, lander i lommen og bliver der. En bold, der er blevet puttet i lommen, men som vender tilbage til bordet, giver ikke point. Når spilleren ved bordet ikke får bolden korrekt i lommen, er hans/hendes tur forbi, og den anden spiller kommer til bordet. Spillet er slut, når en af spillerne har stukket alle sine kugler i hul, så ingen af dem ligger tilbage på bordet. Der er tale om en fejl, når den hvide kugle ikke rammer den rigtige målkugle. Der begås også en fejl, når den hvide kugle og/eller en anden kugle bevæger sig i skudøjeblikket.

Følgende generelle regler gælder for alle overtrædelser:

- En fejl betyder, at en given spillers spil er slut,
- Efter en fejl er et skud ikke gyldigt, og de bolde, der kastes, giver ikke point,
- Ingen af kuglerne på bordet justeres.

**VEDLIGEHOLDELSE**

**Airhockey/bordtennis** - Vi anbefaler at rengøre banen mindst en gang om ugen. Brug en tør, blød klud med en lille mængde glasrens/afstøvning (med spray) til rengøringen. Undgå vand og overdreven fugt. Beskyt banen mod skarpe genstande. Hold spillepladen ren. Der kan opstå mekaniske ridser på spillepladen under spillet.

Bordfodbold - Vi anbefaler at rengøre bordet mindst en gang om ugen. Brug kun en tør, blød klud og en lille mængde rengøringsglas/ støvrensemiddel (med dyse). Beskyt banen mod skarpe genstande. Hold banen ren.

**Billard -** Til daglig vedligeholdelse af bordet anbefaler vi at bruge en blød, tør klud. Når det er nødvendigt, kan man bruge en fugtig (ikke våd!) klud. Du skal også huske, at bordet skal tørres af efter hver rengøring for at undgå grimme pletter. Hvis du beslutter dig for at bruge et specialrengøringsmiddel , skal du sikre dig, at det er beregnet og tilpasset til at blive brugt på det materiale, der skal rengøres.

**TEKNISKE DATA**

**Bordets størrelse:** 125 x 91 x 82,5 cm
**Materiale:** MDF, PVC
**Vægt netto:** 26 kg
**Vægt brutto:** 27,5 kg

PRODUCENT: ABISAL SP. Z O.O.

UL. PYSKOWICKA 17
41-807 ZABRZE, POLEN
EU-KONSTITUERINGSERKLÆRINGEN findes på producentens hjemmeside: www.abisal.pl/do-pobrania/

**SICHERHEITSHINWEISE**

**1. Dieses Produkt darf nur unter Aufsicht von Erwachsenen verwendet werden,** insbesondere bei Kindern unter 12 Jahren.
**2. Überladen Sie den Tisch nicht. Setzen Sie sich nicht auf die Tischplatte, stellen Sie sich nicht darauf und lehnen Sie sich nicht daran.**
**3. Verwenden Sie den Tisch nur für den vorgesehenen Zweck.** Verändern Sie die Konstruktion nicht und verwenden Sie kein nicht originales Zubehör.
**4. Überprüfen Sie vor dem Spielen die Stabilität des Tisches** – stellen Sie sicher, dass er waagerecht steht und alle Teile fest sitzen.
**5. Bewahren Sie Zubehörteile ordnungsgemäß auf** – Bälle, Schläger, Scheiben und Figuren können bei unsachgemäßer Verwendung Verletzungen verursachen.
**6. Überprüfen Sie regelmäßig den technischen Zustand des Tisches und** achten Sie dabei auf Schrauben, Befestigungen, scharfe Kanten und lose Teile.
7. **Halten Sie einen Sicherheitsabstand zwischen den Spielern ein,** um Zusammenstöße bei dynamischen Spielsituationen zu vermeiden.
**8. Schlagen Sie nicht mit dem Schläger auf die Tischplatte oder andere Personen.**
**9. Wenden Sie beim Schlagen der Scheibe keine übermäßige Kraft an,** um Schäden oder Verletzungen zu vermeiden.
**10. Bewahren Sie den Tisch in einem trockenen Raum, fern von Wärme- und Feuchtigkeitsquellen auf.**

**TEILELISTE**

H1- Schraube 1/4 „x1” (16 Stück)
H2- Kreuzschlitzschraube 1-1/2” (12 Stück)
H3- Unterlegscheibe 1/4” (16 Stück)
H4- Kreuzschlitzschraube 1/2” (8 Stück)
H5- Kreuzschlitzmutter (12 Stück)
A1- Fußball (2 Stück)
A2- Hockeyschläger (2 Stück)
A3- Hockey-Puck (2 Stück)
A4– Tischtennisschläger (2 Stück)
A5- Netzpfosten und Tischtennisnetz (1 Stück)
A6– Tischtennisball (2 Stück)
A12- Werkzeug (1 Stück)
A14- Billardkugel (1 Stück)
A15- Queue (2 Stück)
A16- Dreieck (1 Stück)
A17- Kreide (2 Stück)
A18- Bürste (1 Stück)
P1- Beine (4 Stück)
P2- Beinausgleicher (4 Stück)
P3- Seitenwand (2 Stück)
P4- Spielfeld (1 Stück)
P5- Billardtisch (1 Stück)
P7- Tischfußballfeld-Stützstrebe (2 Stück)
P8- Endplatte (2 Stück)
P9- Balleinwurfbecher (2 Stück)
P10a/P10b- Schiebeanzeige (2 Stück)
P11- Griff (8 Stück)
P12- Stangenendkappe (8 Stück)
P13- Torwart-Stangenhalterung mit Ring und Mutter (4 Stück)
R1– 2 Stäbe für Heimspieler (1 Stück)
R2– 2 Stäbe für Auswärtsspieler (1 Stück)
R3– 3 Stäbe für Heimspieler (1 Stück)
R4– 3 Stäbe für Auswärtsspieler (1 Stück)
R5– 5 Stäbe für Heimspieler (1 Stück)
R6– 5 Stäbe für Auswärtsspieler (1 Stück)
R7– 1 Stab für Heimspieler (1 Stück)
R8– 1 Stab für Auswärtsspieler (1 Stück)
C1– 5 Spieler-Stäbe (2 Stück)
C2– 3 Spieler-Stab (4 Stück)
C3– 2 Spieler-Stange (2 Stück)
C4- Gummibuchsen (16 Stück)
C5- Kunststoffscheibe (16 Stück)
C6- Schraube (zur Befestigung der Männer) (26 Stück)
C8- Abstandsstücke (11 Stück)
C9- Männer für die Grundstellung (11 Stück)
C10- Stangenbuchse (16 Stück)
G1– Gleitstück für Hockey/Tischtennis (1 Stück)

**MONTAGEANLEITUNG**

**Schritt 1:** Einstecken der Spielerstangen in die Seitenwand P3. Beachten Sie dabei, dass der Tisch auf dem Kopf steht.
**Schritt 2:** Legen Sie das Spielfeld P4 in die Nut an der Seitenwand ein. Legen Sie die Holzstützen P7 auf das Spielfeld und befestigen Sie jedes Ende mit H2 und H5.
**Schritt 3:** Stecken Sie H5 in die Löcher der Endplatte P8 und verwenden Sie H2, um die Endplatte und die Seitenplatten zu arretieren.
**Hinweis! Achten Sie darauf, dass die Seitenwände und die Endwände rechtwinklig sind.**
**Schritt 4:** Befestigen Sie jedes Bein P1 mit vier H3 und H1 am Tisch. Setzen Sie den Beinausgleicher P2 auf die unteren Beine.
**Hinweis! Wenn Sie Probleme beim Eindrehen der Beinschrauben haben, müssen Sie möglicherweise die Schrankschrauben etwas lösen.**
**Schritt 5:** Drehen Sie den Tisch um, sodass die Spielfläche eine Billardfläche ist. Stellen Sie dann den Hockey-Tisch, das Tischtennisnetz und den Fußballtisch auf die Tischfläche. **Schritt 6:** Befestigen Sie P10 mit vier H4 an jeder Endseite. Platzieren Sie acht P11 und acht P12 an den Enden der Abstandsstangen. Stellen Sie schließlich den zusammengebauten Fußballtisch auf die ebene Tischfläche.

**Spielregeln**

**Tischtennis** (auch bekannt als **Pingpong**) – ein Spiel für zwei Personen, bei dem ein Ball mit einem Schläger so über das Netz oder neben das Netz auf die andere Hälfte des Tisches geschlagen wird, dass er aufspringt. Der Ball darf nur einmal den Tisch berühren (auf der gegnerischen Hälfte) und darf nicht wie beim Tennis aus der Luft geschlagen werden. Punkte werden unter anderem für Schläge vergeben, die der Gegner nicht annimmt. Der Beginn des Spiels im Tischtennis ist ein Aufschlag (Service) eines der Spieler.

**Airhockey** ist ein sehr beliebtes Arcade-Spiel für zwei Spieler. Die Spieler stehen sich an gegenüberliegenden Seiten des Tisches gegenüber. Jeder Spieler verwendet einen Plastikschläger, der „Rapperschläger" genannt wird. Mit dem Rapperschläger schlagen die Spieler den Puck. Das Ziel des Spiels ist es, den Puck in das Tor des Gegners zu schießen. Vorsicht, der Puck ist sehr schnell! Das Spiel endet in der Regel mit der 7/10-Torregel oder wenn die festgelegte Spielzeit abgelaufen ist.

Hauptregeln:

- Der Puck darf nur mit dem Schläger geschlagen werden, ohne jegliche andere Hilfsmittel.
- Das Festhalten des Pucks ist nicht erlaubt.
- Der Puck darf nicht „getoppt" werden, indem der Schläger oder Schieber angehoben und auf den Puck gelegt wird, um ihn zu verlangsamen oder anzuhalten, während er sich auf dem Tisch befindet.
- Schlagen Sie den Puck nicht mit einem Rapper, wenn er sich nicht in Ihrer Spielfeldhälfte befindet.
- Die oben genannten Regeln können von den Spielern geändert werden.

**Tischfußball:** An jeder Tischseite befinden sich vier Stangen. Die erste Stange ist ein Torwart, die zweite zwei Verteidiger, die dritte eine fünfköpfige Mittelfeldreihe und die vierte drei Angreifer. Tischfußball wird mit zwei oder vier Personen gespielt. Vor dem Spiel bilden wir zwei Mannschaften. Wir wählen unsere Spielfeldseite. Wir können eine Münze werfen, um zu bestimmen, welche Mannschaft das Spiel beginnt, oder wir können den Ball einfach in die Mitte des Tisches werfen und das Spiel beginnt. Wir bewegen die Stangen, um den Ball ins Rollen zu bringen. Es ist verboten, die Stangen um mehr als 360 Grad zu drehen. Man darf den Tisch nicht wackeln oder den Ball auf andere mechanische Weise bewegen. Der einzige Teil von
Die Stangen unseres Teams sind die einzigen Teile des Tisches, die während des Spiels berührt werden dürfen. Wenn der Ball an einer Stelle hängen bleibt, die von keinem Spieler erreicht werden kann, darf er zum nächstgelegenen Spieler bewegt werden. Das Ziel des Spiels ist es, eine bestimmte Anzahl von Toren zu erzielen. Es kann auch über einen festgelegten Zeitraum gespielt werden. Ein Tor gilt als gültig, wenn der Ball das Tor trifft, von der Seitenwand zurückprallt und sogar wieder auf das Spielfeld zurückkehrt.

**Bilard:** Das Vorspiel hilft dabei, den Spieler zu bestimmen, der das Spiel beginnt (den ersten Stoß ausführt). Dazu verwenden wir zwei Bälle von genau gleicher Größe und legen sie in den Basisbereich. Jeder Spieler steht an seiner Seite des Tisches und alle Spieler schlagen den Ball gleichzeitig und lenken ihn auf den Tisch. Der Vorspielstoß gewinnt der Spieler, dessen Ball am nächsten an der Baulk-Seite liegt. Der Gewinner entscheidet, wer den ersten Stoß ausführt. Die Kugeln sollten mit einem Dreieck korrekt auf dem Tisch platziert werden. Die oberste Kugel muss im Mittelpunkt des Spielfeldes liegen. Die anderen Bälle müssen so angeordnet werden, dass sie sich berühren. Der weiße Spielball wird korrekt
gespielt, wenn der Stoß durch das Treffen des Balls mit der Spitze des Queues erfolgt. Jeder Stoß mit einem anderen Teil des Queues ist ein Foul.
Der erste Stoß wird mit dem Spielball ausgeführt, der vom Spieler im D-Bereich platziert wurde. Das Spiel beginnt offiziell in dem Moment, in dem
der Spielball getroffen wird.
Der Ball zählt, wenn er korrekt über den Tisch geschossen wird, in der Tasche landet und dort liegen bleibt. Ein Ball, der versenkt wurde, aber auf den Tisch zurückprallt, zählt nicht. Wenn der Spieler am Tisch den Ball nicht korrekt versenkt, ist sein Zug beendet und der andere Spieler ist an der Reihe. Das Spiel ist beendet, wenn einer der Spieler alle seine Bälle versenkt hat, sodass keiner mehr auf dem Tisch liegt. Ein Foul liegt vor, wenn die weiße Kugel nicht die richtige Zielkugel trifft. Ein Foul liegt auch vor, wenn sich die weiße Kugel und/oder eine andere Kugel im Moment des Stoßes bewegt.

Für alle Fouls gelten die folgenden allgemeinen Regeln:

- Ein Foul bedeutet, dass das Spiel eines bestimmten Spielers beendet ist,
- Nach einem Foul ist ein Stoß ungültig und die versenkten Bälle zählen nicht.
- Keine der Kugeln auf dem Tisch wird verändert.

**WARTUNG**

**Airhockey /** Tischtennis – Wir empfehlen, die Spielfläche mindestens einmal pro Woche zu reinigen. Verwenden Sie zum Reinigen ein trockenes, weiches Tuch mit etwas Glasreiniger / Staubtuch (mit Sprühflasche). Vermeiden Sie Wasser und übermäßige Feuchtigkeit. Schützen Sie die Spielfläche vor scharfen Gegenständen. Halten Sie die Spielfläche sauber. Während des Spiels können mechanische Kratzer auf der Spielfläche entstehen.

**Tischfußball** – Wir empfehlen, den Tisch mindestens einmal pro Woche zu reinigen. Verwenden Sie nur ein trockenes, weiches Tuch und eine kleine Menge Glas-/Staubreiniger (mit Sprühaufsatz). Schützen Sie das Spielfeld vor scharfen Gegenständen. Halten Sie das Spielfeld sauber.

**Billard** – Für die tägliche Pflege des Tisches empfehlen wir ein weiches, trockenes Tuch. Bei Bedarf kann ein feuchtes (nicht nasses!) Tuch verwendet werden. Denken Sie auch daran, den Tisch nach jeder Reinigung trocken zu wischen, um unschöne Flecken zu vermeiden. Wenn Sie sich für ein spezielles Reinigungs mittel entscheiden, achten Sie darauf, dass es für das zu reinigende Material geeignet ist.

**TECHNISCHE DATEN**

**Tischgröße:** 125 x 91 x 82,5 cm
**Material:** MDF, PVC
**Nettogewicht:** 26 kg
**Bruttogewicht:** 27,5 kg

HERSTELLER: ABISAL SP. Z O.O. UL.

PYSKOWICKA 17

41-807 ZABRZE, POLEN

Die EU-Konformitätserklärung finden Sie auf der Website des Herstellers: www.abisal.pl/do-pobrania/

**NOTAS DE SEGURIDAD**

1. **Este producto solo debe utilizarse bajo la supervisión de un adulto,** especialmente cuando lo utilicen niños menores de 12 años.
2. **No sobrecargue la mesa. No se siente, se ponga de pie ni se apoye sobre el tablero.**
3. **Utilice la mesa únicamente para el uso previsto.** No modifique la estructura ni utilice accesorios que no sean originales.
4. **Compruebe la estabilidad de la mesa antes de jugar**: asegúrese de que esté nivelada y de que todos los componentes estén bien fijados.
5. **Guarde los accesorios correctamente**: las pelotas, los palos, los discos y las figuritas pueden causar lesiones si se utilizan incorrectamente.
6. **Compruebe regularmente el estado técnico de la mesa,** prestando atención a los tornillos, las fijaciones, los bordes afilados y las piezas sueltas.
7. **Mantenga una distancia de seguridad entre los jugadores** para evitar colisiones durante el juego dinámico.
8. **No golpee la mesa ni a otras personas con la raqueta.**
9. **No ejerza una fuerza excesiva al golpear el disco** para evitar daños o lesiones.
10. **Guarde la mesa en un lugar seco, alejado de fuentes de calor y humedad.**

**LISTA DE PIEZAS**

**H1**- Tornillo 1/4 „x1” (16 unidades)
**H2**- Tornillo Phillips de cabeza 1-1/2” (12 unidades)
**H3**- Arandela plana de 1/4” (16 unidades)
**H4**- Tornillo Phillips 1/2” (8 unidades)
**H5**- Tuerca cruzada (12 unidades)
**A1**- Balón de fútbol (2 unidades)
**A2**- Paleta de hockey (2 unidades)
**A3**- Disco de hockey (2 unidades)
**A4**- Raqueta de tenis de mesa (2 unidades)
**A5**- Poste de red y red de tenis de mesa (1 unidad)
**A6**- Pelota de tenis de mesa (2 unidades)
**A12**- Herramienta (1 unidad)
**A14**- Bola de billar (1 unidad)
**A15**- Taco (2 unidades)
**A16**- Triángulo (1 unidad)
**A17**- Tiza (2 unidades)
**A18**- Cepillo (1 unidad)
**P1**- Pata (4 unidades)
**P2**- Nivelador de patas (4 unidades)
**P3**- Panel lateral (2 unidades)
**P4**- Campo de juego (1 unidad)
**P5**- Mesa de billar (1 unidad)
**P7**- Soporte para el campo de futbolín (2 unidades)
**P8**- Panel final (2 unidades)
**P9**- Copa de entrada de pelotas (2 unidades)
**P10a/P10b**- Marcador deslizante (2 unidades)
**P11**- Asa (8 unidades)
**P12**- Tapón para extremo de varilla (8 unidades)
**P13**- Anillo y tuerca de tope para varilla de portero (4 unidades)
**R1**- 2 varillas para jugadores locales (1 unidad)
**R2**- 2 varillas para jugadores visitantes (1 unidad)
**R3**- 3 varillas para jugadores locales (1 unidad)
**R4**- 3 varillas para jugadores visitantes (1 unidad)
**R5**- 5 varillas para jugadores locales (1 unidad)
**R6**- 5 varillas para jugadores visitantes (1 unidad)
**R7**- 1 varilla para jugadores locales (1 unidad)
**R8**- 1 varilla para jugadores visitantes (1 unidad)
**C1**- 5 varillas para jugadores (2 unidades)
**C2**: varilla para 3 jugadores (4 unidades)
**C3**- 2 varillas para jugadores (2 unidades)
**C4**- Casquillo de goma (16 unidades)
**C5**- Arandela de plástico (16 unidades)
**C6**- Perno (utilizado para instalar los hombres) (26 unidades)
**C8**- Hombres separadores (11 unidades)
**C9**- Hombres de inicio (11 unidades)
**C10**- Casquillo de varilla (16 unidades)
**G1**- Hockey sobre patines / Tenis de mesa (1 unidad)

**INSTRUCCIONES DE MONTAJE**

**Paso 1:** Insertar las barras de los jugadores en el panel lateral P3. Durante este paso, tenga en cuenta que la mesa está boca abajo.
**Paso 2:** Coloque el campo de juego P4 en la ranura del panel lateral. Coloque los soportes de madera P7 en el campo de juego y fije cada extremo con H2 y H5.
**Paso 3:** Introduzca H5 en los orificios del panel final P8 y utilice H2 para bloquear el panel final y los paneles laterales.
**¡Atención! Asegúrese de que los paneles laterales y los paneles finales estén en ángulo recto.**
**Paso 4:** Fije cada pata P1 a la mesa con cuatro tornillos H3 y H1. Coloque el nivelador de patas P2 en las patas inferiores.
**Nota: Si tiene problemas para insertar los pernos de las patas, es posible que tenga que volver atrás y aflojar ligeramente los pernos del armario.**
**Paso 5:** Dale la vuelta a la mesa, el campo de juego es la superficie de billar. A continuación, coloca la mesa de hockey, la red de tenis de mesa y la mesa de futbolín sobre la superficie de la mesa. **Paso 6:** Fija el P10 en el extremo de cada lado utilizando cuatro H4. Coloca ocho P11 y ocho P12 en el extremo de las varillas de intervalo. Por último, coloca la mesa de futbolín montada sobre la superficie plana de la mesa.

**Reglas del juego**
**Tenis de mesa** (también conocido como **ping-pong**): juego en el que participan dos personas y que consiste en golpear una pelota con una raqueta para que pase por encima de la red o junto a ella hacia la otra mitad de la mesa. La pelota solo puede golpear la mesa una vez (en la mitad del oponente) y no está permitido rebotar la pelota en el aire, como en el tenis. Se otorgan puntos, entre otros, por los golpes que el oponente no ha recogido. El inicio de la acción en el tenis de mesa es un saque (servicio) de uno de los jugadores.

**El air hockey** es un juego arcade muy popular para dos jugadores. Los jugadores se colocan en lados opuestos de la mesa. Cada jugador utiliza una pala de plástico llamada «rapper». Con la rapper, los jugadores golpean el disco. El objetivo del juego es meter el disco en la portería del oponente. ¡Ten cuidado, el disco se mueve muy rápido! El juego suele terminar cuando se alcanza la regla de 7/10 goles o cuando se acaba el tiempo establecido.
Reglas principales:
- El disco solo puede ser golpeado con el rapper, sin ningún otro objeto.
- No está permitido bloquear el disco.
- No se puede «tapar» el disco levantando el bate o el empujador y manteniéndolo sobre el disco para frenarlo o detenerlo mientras está sobre la mesa.
- No golpees el disco con un golpeador si no se encuentra en tu mitad del campo.
- Las reglas mencionadas anteriormente pueden ser modificadas por los jugadores.

**Futbolín:** Hay cuatro barras en cada lado de la mesa. La primera barra es el portero, la segunda son dos defensas, la tercera es una línea de cinco centrocampistas y la cuarta cubre a tres delanteros. El futbolín se juega entre dos o cuatro personas. Antes del partido, formamos dos equipos. Elegimos nuestro lado del campo. Podemos lanzar una moneda al aire para determinar qué equipo comienza el juego o simplemente lanzar el balón al centro de la mesa y así comienza el partido. Movemos las barras para poner el balón en movimiento. Está prohibido girar las barras más de 360 grados. No se puede sacudir la mesa ni hacer que el balón se mueva de ninguna otra forma mecánica. La única parte de La mesa que se puede tocar durante el juego son las barras de nuestro equipo. Si la pelota se queda atascada en un lugar donde ningún jugador puede alcanzarla, podemos moverla al jugador más cercano. El objetivo del juego es marcar un número específico de goles. También podemos jugar durante un tiempo determinado. El gol se considera válido aunque la pelota golpee la portería, rebote en la pared lateral e incluso vuelva al campo.

**Bilard:** El juego preliminar ayuda a elegir al jugador que comenzará la partida (el que dará el primer tiro). Para ello, se utilizan dos bolas del mismo tamaño y se colocan en la zona de base. Cada jugador se coloca a su lado de la mesa y todos golpean la bola al mismo tiempo, dirigiéndola hacia la mesa. El tiro preliminar lo gana el jugador cuya bola se acerque más al lado de la línea de fondo. El ganador decide quién dará el primer tiro. Se debe utilizar un triángulo para colocar las bolas correctamente sobre la mesa. La bola superior debe colocarse en el punto principal del área de juego. Las demás bolas deben colocarse de manera que estén en contacto entre sí. La bola blanca se juega correctamente cuando el tiro se realiza golpeando la bola con la punta del taco. Cada golpe realizado con una parte diferente del taco es una falta. El tiro inicial se realiza con la bola blanca colocada por el jugador en la sección D. El juego comienza oficialmente en el momento en que se golpea la bola blanca.
La bola puntúa cuando se lanza correctamente a través de la mesa, entra en la tronera y permanece allí. Una bola que ha sido embocada pero vuelve a la mesa no puntúa. Cuando el jugador que está en la mesa no emboca la bola correctamente, su turno termina y el otro jugador se acerca a la mesa. El juego termina cuando uno de los jugadores ha embocado todas sus bolas, de modo que no queda ninguna en la mesa. Se produce una falta cuando la bola blanca no golpea la bola objetivo correcta. También se comete una falta cuando la bola blanca o cualquier otra bola se mueve en el momento del tiro.
Las siguientes reglas generales se aplican a todas las faltas:
- Una falta significa el final de una jugada de un jugador determinado.
- Después de una falta, el tiro no es válido y las bolas embocadas no puntúan.
- No se ajusta ninguna de las bolas que se encuentran sobre la mesa.

**MANTENIMIENTO**
**Air hockey /** Tenis de mesa: recomendamos limpiar el campo de juego al menos una vez a la semana. Utilice un paño seco y suave con una pequeña cantidad de limpiacristales / quitapolvo (en spray) para la limpieza. Evite el agua y la humedad excesiva. Proteja el campo de juego de objetos afilados. Mantenga el campo de juego limpio. Durante el juego pueden producirse arañazos mecánicos en el campo de juego.

**Futbolín**: recomendamos limpiar la mesa al menos una vez a la semana. Utilice únicamente un paño seco y suave y una pequeña cantidad de producto limpiacristales o antipolvo (con boquilla). Proteja el campo de objetos afilados. Mantenga el campo limpio.
Billar: para el mantenimiento diario de la mesa, recomendamos utilizar un paño suave y seco. Cuando sea necesario, se puede utilizar un paño húmedo (¡no mojado!). También debe recordar que después de cada limpieza, la mesa debe secarse para evitar manchas antiestéticas. Si decide utilizar un producto de limpieza e e especializado, asegúrese de que sea adecuado y esté adaptado para el material que se va a limpiar.

**DATOS TÉCNICOS**
**Tamaño de la mesa:** 125 x 91 x 82,5 cm
**Material:** MDF, PVC
**Peso neto:** 26 kg
**Peso bruto:** 27,5 kg

FABRICANTE: ABISAL SP. Z O.O. UL.

PYSKOWICKA 17

41-807 ZABRZE, POLONIA
La declaración de conformidad UE se encuentra en la página web del fabricante: www.abisal.pl/do-pobrania/

**TURVAMÄRKUSED**

1. **Seda toodet tohib kasutada ainult täiskasvanu järelevalve all,** eriti kui seda kasutavad alla 12-aastased lapsed.
2. **Ärge koormake lauda üle. Ärge istuge, seiske ega toetuge lauaplaadile.**
3. **Kasutage lauda ainult ettenähtud otstarbel.** Ärge muutke konstruktsiooni ega kasutage mitte-originaalseid lisaseadmeid.
4. **Kontrollige enne mängimist laua stabiilsust** - veenduge, et see on tasane ja et kõik komponendid on kindlalt kinnitatud.
5. **Säilitage tarvikuid õigesti** - pallid, reketid, kettad ja figuurid võivad valesti kasutades vigastusi põhjustada.
6. **Kontrollige regulaarselt laua tehnilist seisukorda,** pöörates tähelepanu kruvidele, kinnitustele, teravatele servadele ja lahtistele osadele.
7. **Hoidke mängijate vahel ohutut vahemaad**, et vältida kokkupõrkeid dünaamilise mängu ajal.
8. **Ärge lööge reketiga lauaplaati ega teisi inimesi.**
9. **Ärge kasutage ketta löömisel liigset jõudu**, et vältida kahjustuste või vigastuste tekkimist.
10. **Hoidke laud kuivas ruumis, eemal soojus- ja niiskusallikatest.**

**OSADE LOETELU**

**H1**- poldid 1/4 "x1" (16 tk)
**H2**- Fillips-kruvi 1-1/2" (12 tk)
**H3**- Lame alusrõngas 1/4" (16 tk)
**H4**- Peakruvi 1/2" (8 tk)
**H5**- Ristmutter (12 tk)
**A1**- Jalgpall (2 tk)
**A2**- Hokiründaja (2 tk)
**A3**- Hokikett (2 tk)
**A4**- Lauatennisemattad (2 tk)
**A5**- Võrgupost ja lauatennise võrk (1 tk)
**A6**- Lauatennise pall (2 tk)
**A12**- tööriist (1 tk)
**A14**- Billardipall (1 tk)
**A15**- Kepp (2 tk)
**A16**- Kolmnurk (1 tk)
**A17-** Kriit (2 tk)
**A18-** Pintsel (1 tk)
**P1**- Jalg (4 tk)
**P2**- Jala tasandaja (4 tk)
**P3**- Külgpaneel (2 tk)
**P4**- Mänguväljad (1 tk)
**P5**- Bilardilaud (1 tk)
**P7**- Lauapalliväljaku tugitugi (2 tk)
**P8**- Otsapaneel (2 tk)
**P9-** Palli sisenemise tass (2 tk)
**P10a/P10b**- Slide scorer (2 tk)
**P11-** Käepide (8 tk)
**P12**- Varda otsakork (8 tk)
**P13**- Golie varda kinnitusrõngas ja mutter (4 tk)
**R1**- 2 kodumängijate varras (1 tk)
**R2**- 2 võõrsil mängijate varras (1 tk)
**R3**- 3 kodumängijate varras (1 tk)
**R4**- 3 võõrsil mängijate varras (1 tk)
**R5**- 5 kodumängijate varras (1 tk)
**R6**- 5 võõrsil mängijate varras (1 tk)
**R7**- 1 kodumängijate varras (1 tk)
**R8**- 1 võõrsil mängijate varras (1 tk)
**C1**- 5 mängijate varras (2 tk)
**C2**- 3 mängija varras (4 tk)
**C3**- 2 mängija varras (2 tk)
**C4-** Kummist puks (16 tk)
**C5**- Plastist alusplaat (16 tk)
**C6**- Polt (kasutatakse meeste paigaldamiseks) (26 tk)
**C8**- Väljakutse (11 tk)
**C9**- Kodumehed (11 tk)
**C10**- Varda puks (16 tk)
**G1**- Glide hockey / Tabble tennis (1 tk)

**KOKKUPANEKU JUHISED**

**Samm 1:** Mängijate varraste sisestamine külgpaneelile P3. Selle sammu ajal arvestage, et laud on tagurpidi.
**Samm 2:** Asetage mänguvälja P4 külgpaneelil olevasse soonde. Asetage puidust tugiraudad P7 mänguväljale ja kinnitage mõlemad otsad H2, H5 abil.
**Samm 3:** Pange H5 otsapaneeli P8 aukudesse, kasutage H2, et lukustada otsapaneel ja külgpaneelid.
**Märkus! Veenduge, et külgpaneelid ja otsapaneelid on ruudukujulised.**
**Samm 4:** Kinnitage iga jalg P1 laua külge nelja H3 ja H1 abil. Asetage jalgade tasandaja P2 alumistele jalgadele.
**Märkus! Kui teil on raskusi jalgade poltide sisestamisega, peate võib-olla tagasi minema ja kapi poldid veidi lõdvendama.**
**Samm 5:** Pöörake laud ümber, mänguväljak on piljardipind. Seejärel asetage hokilaud, lauatennise võrk, jalgpallilaud lauapinnale.
**Samm 6:** Kinnitage P10 mõlemale küljele otsakule nelja H4 abil. Asetage kaheksa P11 ja kaheksa P12 intervallvarraste otsa. Lõpuks asetage kokkupandud jalgpallilaud tasasele lauapinnale.

**Mängureeglid**

**Lauatennis** (tuntud ka kui **pingpong**) - mäng, milles osalevad kaks inimest ja mis seisneb palli põrgatamises reketiga nii, et see lendab üle võrgu või võrgu kõrval oleva võrgu teise lauapoole. Pall võib tabada lauda ainult üks kord (vastase poolele) ja palli ei tohi põrgatada õhust, nagu tennises. Punkte antakse muuhulgas tabamuste eest, mida vastane ei võtnud. Lauatennises algab tegevus ühe mängija serviga (servi).

**Õhuhoki** on väga populaarne arcade mäng kahele mängijale. Mängijad seisavad laua vastaskülgedel. Kumbki mängija kasutab plastmassist reketit, mida nimetatakse räppariks. Kasutades räpperit, lööb mängijatel ketas. Mängu eesmärk on panna korpus vastase väravasse. Olge ettevaatlik, ketas liigub väga kiiresti! 7/10 värava reegel on tavaliselt mängu lõpus või kui määratud aeg lõpeb.

Peamised reeglid:

- Ketta minu poolt lööb ainult räppar spetsiaalselt ilma mis tahes.
- Lukustage ketas ei ole lubatud.
- Kettaid ei saa "toppida", tõstes räpparti või tõukurit ja hoides seda üleval, et aeglustada või peatada seda, kui see on laual.
- Kettaid ei tohi lüüa räppariga, kui see ei ole sinu väljakupoolel.
- Eespool nimetatud reegleid võivad mängijad muuta.

**Lauajalgpall:** Igas lauas on neli vardat. Esimene varras on väravavaht, teine - kaks kaitsjat, kolmas on viie mehe keskväljaliin ja neljas katab kolm ründemängijat. Lauajalgpalli mängitakse kahe või nelja inimese vahel. Enne mängu moodustatakse kaks võistkonda. Valime oma väljakupoole. Me võime visata mündi, et määrata, milline meeskond alustab mängu, või põhimõtteliselt visata palli keskele ja nii algab mäng. Liigutame vardaid, et panna pall liikuma. Keelatud on vardaid keerata rohkem kui 360 kraadi. Lauda ei tohi raputada ega palli muul mehaanilisel viisil liikuma panna. Ainus osa
lauale, mida saab mängu ajal puudutada, on meie meeskonna vardad. Kui pall jääb kinni sellisesse kohta, kuhu ükski mängija ei pääse, siis saame selle liigutada lähimale mängijale. Mängu eesmärk on lüüa kindel arv väravaid. Või võime mängida ka kindla aja jooksul. Värav loetakse õigesti lööduks ka siis, kui pall tabab väravat, põrkab külgseinast tagasi ja jõuab isegi tagasi väljakule.

**Bilard:** Esialgne mäng aitab valida mängijat, kes alustab mängu (on avakäik). Selleks kasutame kahte täpselt ühesuurust palli ja paigutame need alusele. Iga mängija seisab oma pool lauda ja kõik mängijad löövad palli korraga, suunates seda lauale ülespoole. Esialgse löögi võidab see mängija, kelle pall on kõige lähemal baulküljele. Võitja otsustab, kes teeb avalöögi. Pallide õigeks paigutamiseks lauale tuleb kasutada kolmnurka. Ülemine pall tuleb asetada mänguala põhipunkti. Teised pallid peavad olema paigutatud nii, et nad oleksid omavahel kokku lepitud. Kiu (valge) pall on õigesti mängitud, kui löögi sooritamisel lüüakse kiipeotsaga palli. Iga löök, mis on tehtud keppi erineva osaga, on viga. Avamislöök tehakse mängija poolt D-osas määratud kiipeliga. Mäng algab ametlikult sel hetkel, kui kiiakuuliga lüüakse.
Pall saab punkti, kui see lüüakse õigesti üle laua, maandub taskusse ja jääb sinna. Kui pall on tabanud, kuid naaseb lauale, ei saa skoorida. Kui lauas olev mängija ei löö palli õigesti sisse, on tema mänguvoor lõppenud ja teine mängija tuleb lauale. Mäng on lõppenud, kui üks mängijatest on kõik oma kuulid sisse pottinud nii, et ükski neist ei jää lauale. Foul toimub siis, kui valge pall ei taba õiget sihtpalli. Viga on ka siis, kui valge pall ja/või mõni teine pall liigub löögi hetkel.

Kõikide vigade suhtes kehtivad järgmised üldised reeglid:

- Foul tähendab, et antud mängija mäng on lõppenud,
- Pärast viga ei ole löök kehtiv ja löödud pallid ei anna skoori,
- Ühtegi lauapalli ei korrigeerita.

**HOOLDUS**

**Õhuhoki / lauatennis-** Soovitame mänguvälja puhastada vähemalt kord nädalas. Puhastamiseks kasutage kuiva, pehmet lappi koos väikese koguse klaasipuhastusvahendiga / tolmupuhastusvahendiga (pihustiga). Vältige vett ja liigset niiskust. Kaitske mänguväljakut teravate esemete eest. Hoidke mänguväljak puhtana. Mängu ajal võivad tekkida mehaanilised mänguväljaku kriimustused.

Lauajalgpall **-** soovitame lauda puhastada vähemalt kord nädalas. Kasutage ainult kuiva, pehmet lappi ja väikest kogust puhastusklaasi/tolmupuhastusvahendit (pihustiga). Kaitske väljakut teravate esemete eest. Hoidke väljak puhtana.

**Billard-** Laua igapäevaseks hooldamiseks soovitame kasutada pehmet, kuiva lappi. Vajadusel võib kasutada niisket (mitte märga!) lappi. Samuti tuleb meeles pidada, et pärast iga puhastamist tuleb laud kuivaks pühkida, et vältida koledaid plekke. Kui otsustate kasutada spetsiaalset puhastusvahendit , veenduge, et see on mõeldud ja kohandatud puhastamiseks kavandatud materjalile.

**TEHNILISED ANDMED**

**Laua suurus:** 125 x 91 x 82,5 cm**.**
**Materjal:** MDF, PVC
**Kaal neto:** 26 kg
**Kaal bruto:** 27,5 kg

TOOTIS: ABISAL SP. Z O.O. UL.

PYSKOWICKA 17
41-807 ZABRZE, POLSKA
EL-VASTAVUSDEKLARATSIOON on tootja veebilehel: www.abisal.pl/do-pobrania/

**CONSIGNES DE SÉCURITÉ**

1. **Ce produit doit être utilisé uniquement sous la surveillance d'un adulte,** en particulier lorsqu'il est utilisé par des enfants de moins de 12 ans.
2. **Ne pas surcharger la table. Ne pas s'asseoir, se tenir debout ou s'appuyer sur le plateau.**
3. **Utilisez la table uniquement pour l'usage auquel elle est destinée.** Ne modifiez pas la structure et n'utilisez pas d'accessoires non d'origine.
4. **Vérifiez la stabilité de la table avant de jouer** : assurez-vous qu'elle est bien à niveau et que tous les composants sont solidement fixés.
5. **Rangez correctement les accessoires** : les balles, les raquettes, les disques et les figurines peuvent causer des blessures s'ils ne sont pas utilisés correctement.
6. **Vérifiez régulièrement l'état technique de la table,** en prêtant attention aux vis, aux fixations, aux bords tranchants et aux pièces desserrées.
7. **Maintenez une distance de sécurité entre les joueurs** afin d'éviter toute collision lors d'un jeu dynamique.
8. **Ne frappez pas le plateau ou d'autres personnes avec la raquette.**
9. **N'utilisez pas une force excessive lorsque vous frappez le disque** afin d'éviter tout dommage ou blessure.
10. **Rangez la table dans une pièce sèche, loin de toute source de chaleur et d'humidité.**

**LISTE DES PIÈCES**

**H1**- Boulon 1/4 „x1” (16 pièces)
**H2** - Vis à tête cruciforme 1-1/2” (12 pièces)
**H3**- Rondelle plate 1/4” (16 pièces)
**H4** - Vis à tête cruciforme 1/2” (8 pièces)
**H5**- Écrou à chape croisé (12 pièces)
**A1** - Ballon de football (2 pièces)
**A2** - Crosse de hockey (2 pièces)
**A3** - Palet de hockey (2 pièces)
**A4** - Raquette de tennis de table (2 pièces)
**A5**- Poteau et filet de tennis de table (1 pièce)
**A6** - Balles de tennis de table (2 pièces)
**A12**- Outil (1 pièce)
**A14**- Boule de billard (1 pièce)
**A15**- Queue de billard (2 pièces)
**A16**- Triangle (1 pièce)
**A17**- Craie (2 pièces)
**A18**- Brosse (1 pièce)
**P1**- Pied (4 pièces)
**P2**- Niveleur de pied (4 pièces)
**P3**- Panneau latéral (2 pièces)
**P4**- Plateau de jeu (1 pièce)
**P5**- Table de billard (1 pièce)
**P7**- Support de table de baby-foot (2 pièces)
**P8** - Panneau d'extrémité (2 pièces)
**P9**- Coupe d'entrée de balle (2 pièces)
**P10a/P10b**- Marqueur coulissant (2 pièces)
**P11**- Poignée (8 pièces)
**P12**- Embout de tige (8 pièces)
**P13** - Bague d'arrêt et écrou pour tige de but (4 pièces)
**R1**- 2 tiges pour joueurs à domicile (1 pièce)
**R2**- 2 tiges pour joueurs visiteurs (1 pièce)
**R3**- 3 tiges pour joueurs à domicile (1 pièce)
**R4**- 3 tiges pour joueurs visiteurs (1 pièce)
**R5**- 5 tiges pour joueurs à domicile (1 pièce)
**R6**- 5 tiges pour joueurs visiteurs (1 pièce)
**R7**- 1 tige pour joueurs à domicile (1 pièce)
**R8**- 1 tige pour joueurs visiteurs (1 pièce)
**C1**- 5 tiges pour joueurs (2 pièces)
**C2** - 3 tiges de joueur (4 pièces)
**C3** - 2 tiges pour joueurs (2 pièces)
**C4**- Douilles en caoutchouc (16 pièces)
**C5**- Rondelle en plastique (16 pièces)
**C6**- Boulon (utilisé pour installer les hommes) (26 pièces)
**C8**- Tiges mâles (11 pièces)
**C9**- Pièces mâles d'origine (11 pièces)
**C10**- Douille de tige (16 pièces)
**G1** - Hockey sur glace / Tennis de table (1 pièce)

**INSTRUCTIONS DE MONTAGE**

**Étape 1 :** Insérez les tiges des joueurs dans le panneau latéral P3. Pendant cette étape, veuillez noter que la table est à l'envers.
**Étape 2 :** Placez le plateau de jeu P4 dans la rainure du panneau latéral. Placez les supports en bois P7 sur le plateau de jeu et fixez chaque extrémité avec H2, H5.
**Étape 3 :** Insérez H5 dans les trous du panneau d'extrémité P8, puis utilisez H2 pour verrouiller le panneau d'extrémité et les panneaux latéraux.
**Remarque : assurez-vous que les panneaux latéraux et les panneaux d'extrémité sont bien perpendiculaires.**
**Étape 4 :** Fixez chaque pied P1 à la table à l'aide de quatre vis H3 et H1. Placez le pied réglable P2 sur les pieds inférieurs.
**Remarque ! Si vous rencontrez des difficultés pour insérer les boulons des pieds, vous devrez peut-être revenir en arrière et desserrer légèrement les boulons du meuble.**
**Étape 5 :** Retournez la table, le terrain de jeu est maintenant la surface de billard. Placez ensuite la table de hockey, le filet de tennis de table et la table de football sur la surface de la table.
**Étape 6 :** Fixez le P10 sur chaque extrémité à l'aide de quatre H4. Placez huit P11 et huit P12 sur l'extrémité des tiges d'intervalle. Enfin, placez la table de football assemblée sur la surface plane de la table.

**Règles du jeu**
**Tennis de table** (également appelé **ping-pong**) - jeu auquel participent deux personnes et qui consiste à faire rebondir une balle à l'aide d'une raquette de manière à ce qu'elle passe au-dessus du filet ou à côté de celui-ci pour atterrir sur l'autre moitié de la table. La balle ne peut toucher la table qu'une seule fois (sur la moitié du terrain adverse) et il n'est pas permis de la faire rebondir en l'air, comme au tennis. Les points sont attribués, entre autres, pour les coups que l'adversaire n'a pas rattrapés. Le jeu commence par un service effectué par l'un des joueurs.

**Le hockey sur table** est un jeu d'arcade très populaire pour deux joueurs. Les joueurs se tiennent debout de part et d'autre de la table. Chaque joueur utilise une raquette en plastique appelée « rapper ». À l'aide de la raquette, les joueurs frappent le palet. Le but du jeu est de mettre le palet dans le but adverse. Attention, le palet se déplace très vite ! Le jeu se termine généralement lorsque l'un des joueurs marque 7 buts ou lorsque le temps imparti est écoulé.
Règles principales :

- Le palet ne peut être frappé qu'avec le raquette, sans aucun autre objet.
- Il est interdit de bloquer le palet.
- Le palet ne peut pas être « bloqué » en soulevant le racket ou le poussoir et en le maintenant au-dessus du palet pour le ralentir ou l'arrêter lorsqu'il se trouve sur la table.
- Ne frappez pas le palet avec un raquetteur s'il ne se trouve pas dans votre moitié de terrain.
- Les règles susmentionnées peuvent être modifiées par les joueurs.

**Baby-foot :** Il y a quatre barres de chaque côté de la table. La première barre représente le gardien, la deuxième deux défenseurs, la troisième une ligne de cinq milieux de terrain et la quatrième trois attaquants. Le baby-foot se joue à deux ou à quatre. Avant le match, on forme deux équipes. On choisit notre côté du terrain. On peut tirer à pile ou face pour déterminer quelle équipe commence le jeu ou simplement lancer le ballon au centre de la table pour démarrer la partie. On bouge les tiges pour mettre le ballon en mouvement. Il est interdit de tourner les tiges de plus de 360 degrés. On ne peut pas secouer la table ni faire bouger le ballon de quelque manière que ce soit. La seule partie de
Les éléments de la table qui peuvent être touchés pendant le jeu sont les barres de notre équipe. Si la balle reste coincée à un endroit inaccessible à tous les joueurs, nous pouvons la déplacer vers le joueur le plus proche. Le but du jeu est de marquer un nombre de buts déterminé. Nous pouvons également jouer pendant une durée déterminée. Le but est considéré comme valable même si la balle touche le but, rebondit sur la paroi latérale et revient sur le terrain.

**Bilard :** Le jeu préliminaire permet de choisir le joueur qui commence la partie (qui effectue le coup d'envoi). Pour cela, on utilise deux boules de taille identique que l'on place dans la zone de base. Chaque joueur se place de son côté de la table et tous les joueurs frappent la boule en même temps, en la dirigeant vers le haut de la table. Le coup préliminaire est remporté par le joueur dont la boule est la plus proche du côté de la ligne de fond. Le gagnant décide qui effectuera le coup d'envoi. Un triangle doit être utilisé pour placer correctement les boules sur la table. La boule supérieure doit être placée au centre de la zone de jeu. Les autres boules doivent être disposées de manière à être en contact les unes avec les autres. La boule blanche (bille) est jouée correctement lorsque le coup est effectué en frappant la boule avec le bout de la queue. Chaque coup effectué avec une autre partie de la queue est considéré comme une faute. Le coup d'ouverture est effectué avec la boule blanche placée par le joueur dans la section D. Le jeu commence officiellement au moment où la boule blanche est frappée.
La balle marque un point lorsqu'elle est correctement tirée à travers la table, atterrit dans la poche et y reste. Une balle qui a été empochée mais qui revient sur la table ne marque pas de point. Lorsque le joueur à la table ne parvient pas à empocher correctement la balle, son tour est terminé et c'est au tour de l'autre joueur. La partie est terminée lorsqu'un des joueurs a empoché toutes ses balles de sorte qu'il n'en reste plus aucune sur la table. Une faute est commise lorsque la bille blanche ne touche pas la bille cible correcte. Une faute est également commise lorsque la bille blanche et/ou toute autre bille est en mouvement au moment du coup.
Les règles générales suivantes s'appliquent à toutes les fautes :

- Une faute signifie la fin d'un coup joué par un joueur donné.
- Après une faute, le tir n'est pas valable et les boules empochées ne comptent pas,
- Aucune des boules sur la table n'est déplacée.

**ENTRETIEN**
**Air hockey / Tennis de table** - Nous recommandons de nettoyer le plateau de jeu au moins une fois par semaine. Utilisez un chiffon sec et doux avec une petite quantité de nettoyant pour vitres / dépoussiérant (en spray) pour le nettoyage. Évitez l'eau et l'humidité excessive. Protégez le plateau de jeu des objets pointus. Gardez le plateau de jeu propre. Des rayures mécaniques peuvent apparaître sur le plateau de jeu pendant le jeu.

**Baby-foot** - Nous recommandons de nettoyer la table au moins une fois par semaine. Utilisez uniquement un chiffon sec et doux et une petite quantité de produit nettoyant pour vitres/poussière (avec un embout). Protégez le terrain des objets pointus. Gardez le terrain propre.
Billard - Pour l'entretien quotidien de la table, nous recommandons d'utiliser un chiffon doux et sec. Si nécessaire, vous pouvez utiliser un chiffon humide (pas mouillé !). N'oubliez pas qu'après chaque nettoyage, la table doit être essuyée pour éviter les taches disgracieuses. Si vous décidez d'utiliser un produit de nettoyage spécialisé, assurez-vous qu'il est adapté au matériau à nettoyer.

**DONNÉES TECHNIQUES**
**Dimensions de la table :** 125 x 91 x 82,5 cm
**Matériau :** MDF, PVC
**Poids net :** 26 kg
**Poids brut :** 27,5 kg

FABRICANT : ABISAL SP. Z

O.O. UL. PYSKOWICKA 17

41-807 ZABRZE, POLOGNE
La déclaration de conformité UE est disponible sur le site web du fabricant : www.abisal.pl/do-pobrania/

**BIZTONSÁGI FIGYELMEZTETÉSEK**

1. **Ezt a terméket csak felnőtt felügyelete mellett szabad használni**, különösen, ha 12 év alatti gyermekek használják.
2. **Ne terhelje túl az asztalt. Ne üljön rá, ne álljon rá, és ne támaszkodjon az asztallapra.**
3. **Az asztalt csak rendeltetésszerűen használja.** Ne módosítsa a szerkezetet, és ne használjon nem eredeti tartozékokat.
4. **Játék előtt ellenőrizze az asztal stabilitását** - győződjön meg arról, hogy vízszintes-e, és hogy minden alkatrész biztonságosan rögzítve van-e.
5. **Tárolja megfelelően a tartozékokat** - a labdák, ütők, korongok és figurák helytelen használat esetén sérülést okozhatnak.
6. **Rendszeresen ellenőrizze az asztal műszaki állapotát,** ügyelve a csavarokra, rögzítésekre, éles élekre és laza alkatrészekre.
7. **Tartson biztonságos távolságot a játékosok között**, hogy elkerülje az ütközéseket a dinamikus játék során.
8. **Ne üsse meg az ütővel az asztallapot vagy más személyeket.**
9. **Ne alkalmazzon túlzott erőt a korong ütésekor**, hogy elkerülje a sérülések vagy sérülések okozását.
10. **Tárolja az asztalt száraz helyiségben, hőforrásoktól és nedvességtől távol.**

**ALKATRÉSZJEGYZÉK**

**H1**- csavar 1/4 "x1" (16 db)
**H2**- Csavar 1-1/2" (12 db)
**H3**- Lapos alátét 1/4" (16 db)
**H4**- Csavarfejes csavar 1/2" (8 db)
**H5**- Keresztcsavaranya (12 db)
**A1-** Futball-labda (2 db)
**A2**- Hokiütő (2 db)
**A3-** Hoki korong (2 db)
**A4**- Asztalitenisz ütő (2 db)
**A5**- Hálóoszlop és asztalitenisz háló (1 db)
**A6**- Asztalitenisz labda (2 db)
**A12**- Szerszám (1 db)
**A14**- Billardgolyó (1 db)
**A15**- Dákó (2 db)
**A16-** Háromszög (1 db)
**A17-** Kréta (2 db)
**A18-** Kefe (1 db)
**P1**- Láb (4 db)
**P2**- Lábkiegyenlítő (4 db)
**P3**- Oldalpanel (2 db)
**P4**- Játszótáblák (1 db)
**P5-** Bilard asztal (1 db)
**P7**- Csocsópálya támasztótámasz (2 db)
**P8**- Véglap (2 db)
**P9-** Labdabemeneti csésze (2 db)
**P10a/P10b**- Csúszdapontozó (2 db)
**P11-** Fogantyú (8 db)
**P12**- Rúdvégsapka (8 db)
**P13**- Golie rúd ütközőgyűrű és anya (4 db)
**R1**- 2 hazai játékos rúd (1 db)
**R2**- 2 vendég játékos rúd (1 db)
**R3**- 3 hazai játékos rúd (1 db)
**R4**- 3 vendég játékos rúd (1 db)
**R5**- 5 hazai játékos rúd (1 db)
**R6**- 5 vendég játékos rúd (1 db)
**R7**- 1 hazai játékos rúd (1 db)
**R8**- 1 vendég játékos rúd (1 db)
**C1-** 5 játékos rúd (2 db)
**C2**- 3 játékos rúd (4 db)
**C3**- 2 játékos rúd (2 db)
**C4**- Gumi persely (16 db)
**C5**- Műanyag alátét (16 db)
**C6**- Csavar (a férfiak felszereléséhez) (26 db)
**C8**- Távolságtartók (11 db)
**C9**- Hazai férfiak (11 db)
**C10**- Rúdpersely (16 db)
**G1**- Csúszós hoki / Tabble tenisz (1 db)

**ÖSSZESZERELÉSI ÚTMUTATÓ**

**1. lépés:** A játékos rudak behelyezése a P3 oldalpanelbe. Ennél a lépésnél vegye figyelembe, hogy az asztal fejjel lefelé áll.
**2. lépés**: Helyezze a P4 játékmezőt az oldalsó panelen lévő horonyba. Helyezze a fa támasztékokat P7 a játéktérre, és rögzítse mindkét végét a H2, H5 elemekkel.
**3. lépés**: Helyezze a H5-öt a végpanel P8 lyukaiba, a H2-vel rögzítse a végpanelt és az oldallapokat.
**Megjegyzés! Ügyeljen arra, hogy az oldallapok és a végpanelek szögletesek legyenek.**
**4. lépés**: Rögzítse a P1 lábakat az asztalhoz négy H3 és H1 segítségével. Helyezze a P2 lábkiegyenlítőt az alsó lábakra.
**Megjegyzés! Ha gondot okoz a lábcsavarok behelyezése, akkor lehet, hogy vissza kell mennie és kissé meg kell lazítania a szekrénycsavarokat.**
**5. lépés:** Fordítsa meg az asztalt, a játéktér a biliárdfelület. Ezután helyezze a hokiasztalt, az asztaliteniszhálót, a fociasztalt az asztal felületére.
**6. lépés:** Rögzítse a P10-et a végoldalra mindkét oldalon négy H4 segítségével. Helyezzen nyolc P11-et és nyolc P12-t az intervallumrudak végére. Végül helyezze az összeszerelt fociasztalt az egyenletes asztalfelületre.

**Játékszabályok**

**Asztalitenisz** (más néven **ping-pong**) - két ember részvételével zajló játék, amelynek lényege, hogy a labdát ütővel úgy pattogtatják, hogy az a háló fölött vagy a háló mellett az asztal másik felére repüljön. A labda csak egyszer érheti el az asztalt (az ellenfél felén), és nem szabad a levegőből pattogtatni, mint a teniszben. Pontokat kapunk, többek között olyan találatokért, amelyeket az ellenfél nem vett fel. Az asztaliteniszben az akció kezdete az egyik játékos adogatása (szerva).

A **léghoki** egy nagyon népszerű játékterem játék két játékos számára. A játékosok az asztal ellentétes oldalán állnak. Mindkét játékos egy rapper nevű műanyag ütőt használ. A játékosok a rapper segítségével ütik a korongot. A játék célja, hogy a korongot az ellenfél kapujába juttassák. Vigyázzatok, a korong nagyon gyorsan mozog! A 7/10 gól szabály általában a játék végén, vagy amikor a kijelölt idő lejár.

Főbb szabályok:

- A korong my által ütött csak rapper különösen nem.
- A korong zárása nem megengedett.
- A korongot nem lehet "megdobni" úgy, hogy felemeljük a rapper vagy a tolót, és a korong tetején tartjuk, hogy lelassítsuk vagy megállítsuk azt, amíg az asztalon van.
- Ne üsd meg a korongot a rapperrel, ha az nem a te térfeleden van.
- A fenti szabályokat a játékosok módosíthatják.

**Asztali labdarúgás:** Az asztalok oldalán négy rúd található. Az első rúd a kapus, a második - két védő, a harmadik egy ötfős középpályás sor, a negyedik pedig három támadójátékost takar. Az asztali futballt két vagy négy ember között játsszák. A játék előtt két csapatot alkotunk. Kiválasztjuk a pálya melyik oldalát. Feldobhatunk egy érmét, hogy melyik csapat kezdi a játékot, vagy ala pvetően az asztal közepére dobhatjuk a labdát, és így kezdődik a mérkőzés. Megmozgatjuk a rudakat, hogy a labdát mozgásba hozzuk. Tilos a rudakat 360 foknál nagyobb mértékben elforgatni. Nem rázhatjuk meg az asztalt, és más mechanikus módon sem hozhatjuk mozgásba a labdát. Az egyetlen része a az asztal, amelyhez a játék során hozzá lehet nyúlni, a csapatunk rúdjai. Ha a labda elakad olyan helyen, ahová egyik játékos sem érheti el, akkor a legközelebbi játékoshoz tudjuk áthelyezni. A játék célja, hogy meghatározott számú gólt szerezzünk. Vagy játszhatunk meghatározott időn keresztül is. A gólt akkor is helyesen lőttnek tekintjük, ha a labda a kapuba csapódik, az oldalfalról visszapattan, sőt vissza is tér a pályára.

**Bilard:** Az előzetes játék segít kiválasztani a játék kezdeti játékosát (a nyitó lövés). Ehhez két pontosan azonos méretű golyót használunk, és az alapterületre helyezzük őket. Minden játékos az asztal saját oldalán áll, és minden játékos egyszerre üti a labdát, felfelé irányítva azt az asztalra. Az előütést az a játékos nyeri, akinek a labdája a legközelebb van a balkon oldalához. A győztes dönti el, hogy kié lesz a nyitólövés. Egy háromszöget kell használni a labdák helyes elhelyezéséhez az asztalon. A felső golyót a játéktér fő pontjára kell helyezni. A többi golyót úgy kell elhelyezni, hogy azok egymással szerződésben legyenek. A dákó (fehér) golyó akkor van helyesen megjátszva, ha a lövés a dákó hegyével történő ütéssel történik. Minden egyes ütés, amelyet az ütő különböző részével végeznek, szabálytalannak számít. A nyitóütés a játékos által a D-szakaszban beállított dákógolyóval történik. A játék hivatalosan akkor kezdődik, amikor a dákógolyót eltalálják.
A labda akkor ér pontot, ha helyesen lövi át az asztalon, a zsebben landol és ott is marad. Az a golyó, amelyik már beütött, de visszatér az asztalra, nem ér pontot. Ha az asztalnál ülő játékos nem sikerül a labdát helyesen behelyezni, a sora véget ér, és a másik játékos az asztalhoz lép. A játéknak akkor van vége, ha az egyik játékos az összes golyóját elpottyantotta úgy, hogy egyik sem marad az asztalon. Szabálytalanság akkor történik, ha a fehér golyó nem találja el a megfelelő célgolyót. Szabálytalanságot követ el az is, ha a fehér golyó vagy/és bármely más golyó mozog a lövés pillanatában.

A következő általános szabályok vonatkoznak minden szabálytalanságra:

- A szabálytalanság azt jelenti, hogy egy adott játékos játékának vége,
- A szabálytalanság után a lövés érvénytelen, és az elkapott labdák nem érnek pontot,
- Az asztalon lévő golyók közül egyiket sem állítják be.

**KARBANTARTÁS**

**Léghoki / asztalitenisz-** Javasoljuk, hogy legalább hetente egyszer tisztítsa meg a játékteret. A tisztításhoz használjon száraz, puha ruhát kis mennyiségű üvegtisztító / portalanító (spray-vel) folyadékkal. Kerülje a vizet és a túlzott nedvességet. Védje a játékteret az éles tárgyaktól. Tartsa tisztán a játékteret. Játék közben mechanikus játéktér karcolások keletkezhetnek.

**Asztali** foci **-** Javasoljuk, hogy legalább hetente egyszer tisztítsa meg az asztalt. Csak száraz, puha ruhát és kis mennyiségű tisztítóüveget/portisztítószert (fúvókával) használjon. Védje a pályát az éles tárgyaktól. Tartsa tisztán a pályát.

**Billard-** Az asztal napi karbantartásához puha, száraz kendő használatát javasoljuk. Ha szükséges, akkor nedves (nem nedves!) ruhát lehet használni. Ne feledje azt sem, hogy minden tisztítás után az asztalt szárazra kell törölni, hogy elkerülje a csúnya foltokat. Ha úgy dönt, hogy speciális tisztítószert használ , győződjön meg róla, hogy azt a tisztításra tervezett anyagra szánták és ahhoz igazították.

**TECHNIKAI ADATOK**

**Az asztal mérete:** 125 x 91 x 82,5 cm.
**Anyag:** MDF, PVC
**Súly nettó:** 26 kg
**Súly bruttó:** 27,5 kg

TERMÉK: ABISAL SP. Z O.O. UL.

PYSKOWICKA 17
41-807 ZABRZE, LENGYELORSZÁG
EU MEGFELELŐSÉGI NYILATKOZAT a gyártó weboldalán található: www.abisal.pl/do-pobrania/

**AVVERTENZE DI SICUREZZA**

1. **Questo prodotto deve essere utilizzato solo sotto la supervisione di un adulto,** in particolare se utilizzato da bambini di età inferiore ai 12 anni.
2. **Non sovraccaricare il tavolo. Non sedersi, stare in piedi o appoggiarsi sul piano del tavolo.**
3. **Utilizzare il tavolo solo per lo scopo previsto.** Non modificare la struttura né utilizzare accessori non originali.
4. **Controllare la stabilità del tavolo prima di giocare**, assicurandosi che sia in piano e che tutti i componenti siano fissati saldamente.
5. **Conservare gli accessori in modo adeguato**: palline, mazze, dischi e figurine possono causare lesioni se utilizzati in modo errato.
6. **Controllare regolarmente le condizioni tecniche del tavolo,** prestando attenzione a viti, fissaggi, spigoli vivi e parti allentate.
7. **Mantenere una distanza di sicurezza tra i giocatori** per evitare collisioni durante il gioco dinamico.
8. **Non colpire il piano del tavolo o altre persone con la racchetta.**
9. **Non esercitare una forza eccessiva quando colpisci il disco** per evitare di causare danni o lesioni.
10. **Conservare il tavolo in un locale asciutto, lontano da fonti di calore e umidità.**

**ELENCO DEI COMPONENTI**

**H1**- Bullone 1/4 „x1” (16 pz)
**H2**- Vite a testa Phillips 1-1/2” (12 pz)
**H3** - Rondella piatta 1/4" (16 pz)
**H4**- Vite a croce 1/2” (8 pz)
**H5** - Dado a croce (12 pz)
**A1**- Pallone da calcio (2 pz)
**A2**- Bastone da hockey (2 pz)
**A3**- Disco da hockey (2 pz)
**A4** - Racchetta da ping pong (2 pz)
**A5**- Palo e rete da ping pong (1 pz)
**A6**- Pallina da ping pong (2 pz)
**A12**- Strumento (1 pz)
**A14**- Sfera da biliardo (1 pz)
**A15**- Stecca (2 pz)
**A16**- Triangolo (1 pz)
**A17**- Gesso (2 pz)
**A18**- Spazzola (1 pz)
**P1**- Gambe (4 pz)
**P2**- Livellatori per gambe (4 pz)
**P3**- Pannelli laterali (2 pz)
**P4**- Campo di gioco (1 pz)
**P5**- Tavolo da biliardo (1 pz)
**P7**- Supporto per campo da calcio balilla (2 pz)
**P8**- Pannello terminale (2 pz)
**P9**- Copertura per ingresso pallina (2 pz)
**P10a/P10b** - Segnapunti scorrevole (2 pz)
**P11**- Maniglia (8 pz)
**P12**- Tappo terminale asta (8 pz)
**P13**- Anello di arresto asta golie e dado (4 pz)
**R1**- 2 aste per giocatori di casa (1 pz)
**R2**- 2 aste per giocatori ospiti (1 pz)
**R3**- 3 aste per giocatori di casa (1 pz)
**R4**- 3 aste per giocatori ospiti (1 pz)
**R5**- 5 aste per giocatori di casa (1 pz)
**R6**- 5 aste per giocatori ospiti (1 pz)
**R7**- 1 asta per giocatori di casa (1 pz)
**R8**- 1 asta per giocatori ospiti (1 pz)
**C1-** 5 aste giocatore (2 pz)
**C2** - 3 aste per giocatori (4 pz)
**C3**- 2 aste per giocatori (2 pz)
**C4**- Boccola in gomma (16 pz)
**C5** - Rondella in plastica (16 pz)
**C6**- Bullone (utilizzato per installare gli uomini) (26 pz)
**C8**- Elementi distanziatori (11 pz)
**C9** - Elementi di fissaggio (11 pz)
**C10**- Boccola per asta (16 pz)
**G1** - Hockey su ghiaccio / Ping pong (1 pz)

**ISTRUZIONI DI MONTAGGIO**

**Passaggio 1:** inserimento delle aste dei giocatori nel pannello laterale P3. Durante questa fase, tenere presente che il tavolo è capovolto.
**Passaggio 2:** posizionare il piano di gioco P4 nella scanalatura sul pannello laterale. Posizionare i supporti in legno P7 sul piano di gioco e fissare ciascuna estremità con H2, H5.
**Passaggio 3:** inserire H5 nei fori del pannello terminale P8, utilizzare H2 per bloccare il pannello terminale e i pannelli laterali.
**Nota! Assicurarsi che i pannelli laterali e i pannelli terminali siano perpendicolari.**
**Passaggio 4:** fissare ciascuna gamba P1 al tavolo utilizzando quattro H3 e H1. Posizionare il livellatore P2 sulle gambe inferiori.
**Nota! Se hai difficoltà a inserire i bulloni delle gambe, potrebbe essere necessario tornare indietro e allentare leggermente i bulloni del mobile.**
**Passaggio 5:** capovolgere il tavolo, il campo di gioco è la superficie del biliardo. Quindi posizionare il tavolo da hockey, la rete da ping pong e il tavolo da calcio sulla superficie del tavolo.
**Passaggio 6:** fissare P10 sul lato terminale di ciascun lato utilizzando quattro H4. Posizionare otto P11 e otto P12 sull'estremità delle aste di intervallo. Infine, posizionare il tavolo da calcio assemblato sulla superficie piana del tavolo.

**Regole del gioco**

**Tennis da tavolo** (noto anche come **ping-pong**) - gioco che coinvolge due persone, consistente nel far rimbalzare una pallina con una racchetta in modo che superi la rete o passi accanto alla rete e finisca nella metà opposta del tavolo. La pallina può toccare il tavolo solo una volta (nella metà campo avversaria) e non è consentito farla rimbalzare in aria, come nel tennis. I punti vengono assegnati, tra l'altro, per i colpi che l'avversario non riesce a ricevere. L'azione nel tennis tavolo inizia con il servizio di uno dei giocatori.

**L'air hockey** è un gioco arcade molto popolare per due giocatori. I giocatori stanno in piedi ai lati opposti del tavolo. Ogni giocatore usa una racchetta di plastica chiamata "rapper". Usando il rapper, i giocatori colpiscono il disco. Lo scopo del gioco è quello di mettere il disco nella porta avversaria. Attenzione, il disco si muove molto velocemente! Il gioco termina solitamente quando viene raggiunta la regola del 7/10 o quando finisce il tempo a disposizione.

Regole principali:

- Il disco può essere colpito solo con il rapper, senza alcun altro oggetto.
- Non è consentito bloccare il disco.
- Il disco non può essere "colpito" sollevando il battitore o il spintore e tenendolo sulla parte superiore del disco per rallentarlo o fermarlo mentre si trova sul tavolo.
- Non colpire il disco con un battitore se non si trova nella tua metà campo.
- Le regole sopra menzionate possono essere modificate dai giocatori.

**Calcio balilla:** ci sono quattro aste su ciascun lato del tavolo. La prima asta è il portiere, la seconda è composta da due difensori, la terza è una linea di centrocampo composta da cinque giocatori e la quarta copre tre attaccanti. Il calcio balilla si gioca tra due o quattro persone. Prima della partita, si formano due squadre. Si sceglie il lato del campo. Si può lanciare una moneta per determinare quale squadra inizia la partita oppure si può semplicemente lanciare la pallina al centro del tavolo e dare così inizio alla partita. Si muovono le aste per mettere in movimento la pallina. È vietato ruotare le aste di oltre 360 gradi. Non è possibile scuotere il tavolo o muovere la pallina in alcun altro modo meccanico. L'unica parte del Il tavolo che può essere toccato durante il gioco è costituito dalle aste della nostra squadra. Se la pallina rimane bloccata in un punto non raggiungibile da nessun giocatore, possiamo spostarla verso il giocatore più vicino. L'obiettivo del gioco è quello di segnare un determinato numero di gol. Oppure possiamo anche giocare per un periodo di tempo prestabilito. Il gol è considerato valido anche se la pallina colpisce la porta, rimbalza sulla parete laterale e torna in campo.

**Bilardo:** Il gioco preliminare aiuta a scegliere il giocatore che inizierà la partita (effettuando il tiro di apertura). A tal fine, si utilizzano due bilie di dimensioni identiche e le si posiziona nell'area di base. Ogni giocatore si posiziona al proprio lato del tavolo e tutti i giocatori colpiscono la bilia contemporaneamente, dirigendola verso il tavolo. Il tiro preliminare è vinto dal giocatore la cui bilia è più vicina al lato del baulk. Il vincitore decide chi effettuerà il tiro di apertura. Per posizionare correttamente le palline sul tavolo è necessario utilizzare un triangolo. La pallina superiore deve essere posizionata nel punto centrale dell'area di gioco. Le altre palline devono essere disposte in modo tale da essere a contatto tra loro. La pallina battente (bianca) è giocata correttamente quando il tiro viene effettuato colpendo la pallina con la punta della stecca. Ogni colpo effettuato con una parte diversa della stecca è considerato fallo. Il tiro di apertura viene effettuato con la pallina battente posizionata dal giocatore nella sezione D. Il gioco inizia ufficialmente nel momento in cui la pallina battente viene colpita.
Il punto viene segnato quando la bilia viene colpita correttamente attraverso il tavolo, entra nella buca e vi rimane. Una bilia che è stata imbucata ma ritorna sul tavolo non segna alcun punto. Quando il giocatore al tavolo non riesce a imbucare correttamente la bilia, il suo turno termina e passa all'altro giocatore. Il gioco termina quando uno dei giocatori ha imbucato tutte le sue bilie in modo che nessuna di esse rimanga sul tavolo. Si commette fallo quando la palla bianca non colpisce la palla bersaglio corretta. Si commette fallo anche quando la palla bianca e/o qualsiasi altra palla è in movimento al momento del tiro.

Le seguenti regole generali si applicano a tutti i falli:

- Un fallo comporta la fine dell'azione di un determinato giocatore.
- Dopo un fallo, il tiro non è valido e le palle imbucate non vengono conteggiate,
- Nessuna delle palle sul tavolo viene modificata.

**MANUTENZIONE**

**Air hockey / Ping** pong - Si consiglia di pulire il campo di gioco almeno una volta alla settimana. Utilizzare un panno morbido e asciutto con una piccola quantità di detergente per vetri / antipolvere (con spray) per la pulizia. Evitare l'acqua e l'umidità eccessiva. Proteggere il campo di gioco da oggetti appuntiti. Mantenere pulito il campo di gioco. Durante il gioco potrebbero verificarsi graffi meccanici sul campo di gioco.

Calcio balilla - Si consiglia di pulire il tavolo almeno una volta alla settimana. Utilizzare solo un panno morbido e asciutto e una piccola quantità di detergente per vetri/polvere (con beccuccio). Proteggere il campo da oggetti appuntiti. Mantenere il campo pulito.

Biliardo - Per la manutenzione quotidiana del tavolo, si consiglia di utilizzare un panno morbido e asciutto. Se necessario, è possibile utilizzare un panno umido (non bagnato!). È inoltre importante ricordare che dopo ogni pulizia il tavolo deve essere asciugato per evitare la formazione di brutte macchie. Se si decide di utilizzare un detergente specifico per l' e, assicurarsi che sia adatto al materiale da pulire.

**DATI TECNICI**

**Dimensioni del tavolo:** 125 x 91 x 82,5 cm
**Materiale:** MDF, PVC
**Peso netto:** 26 kg
**Peso lordo:** 27,5 kg

PRODUTTORE: ABISAL SP. Z

O.O. UL. PYSKOWICKA 17

41-807 ZABRZE, POLONIA

DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ UE disponibile sul sito del produttore: www.abisal.pl/do-pobrania/

**SAUGUMO PASTABOS**

1. **Šį gaminį galima naudoti tik prižiūrint suaugusiesiems**, ypač kai **jį** naudoja jaunesni nei 12 metų vaikai.
2. **Neperkraukite stalo. Nesėdėkite ant stalo stalviršio, nestovėkite ant jo ir nesiremkite į jį.**
3. **Stalą naudokite tik pagal paskirtį.** Nemodifikuokite konstrukcijos ir nenaudokite neoriginalių priedų.
4. **Prieš žaisdami patikrinkite stalo stabilumą** - įsitikinkite, kad stalas yra lygus ir kad visi komponentai yra patikimai pritvirtinti.
5. **Tinkamai laikykite priedus** - netinkamai naudojami kamuoliai, lazdos, diskai ir figūrėlės gali sužaloti.
6. **Reguliariai tikrinkite stalo techninę būklę,** atkreipdami dėmesį į varžtus, tvirtinimo detales, aštrius kraštus ir atsilaisvinusias dalis.
7. **Išlaikykite saugų atstumą tarp žaidėjų,** kad išvengtumėte susidūrimų dinamiško žaidimo metu.
8. **Nemuškite rakete į stalo stalviršį ar kitus žmones.**
9. **Smūgiuodami į diską nenaudokite pernelyg didelės jėgos**, kad nesugadintumėte ar nesusižeistumėte.
10. **Staliuką laikykite sausoje patalpoje, atokiau nuo karščio ir drėgmės šaltinių.**

**DALYKŲ SĄRAŠAS**

**H1**- Varžtas 1/4 "x1" (16 vnt.)
**H2**- Sraigtas 1-1/2" (12 vnt.)
**H3**- Plokščia poveržlė 1/4" (16 vnt.)
**H4**- Sraigtas su cilindrine galvute 1/2" (8 vnt.)
**H5**- Kryžminė veržlė (12 vnt.)
**A1-** Futbolo kamuolys (2 vnt.)
**A2**- Ledo ritulio puolėjas (2 vnt.)
**A3-** Ledo ritulio ritulys (2 vnt.)
**A4**- Stalo teniso irklas (2 vnt.)
**A5**- Tinklo stulpelis ir stalo teniso tinklelis (1 vnt.)
**A6**- Stalo teniso kamuoliukas (2 vnt.)
**A12**- Įrankis (1 vnt.)
**A14**- Biliardo kamuoliukas (1 vnt.)
**A15**- Lazda (2 vnt.)
**A16-** Trikampis (1 vnt.)
**A17-** Kreida (2 vnt.)
**A18-** Šepetys (1 vnt.)
**P1**- Koja (4 vnt.)
**P2**- Kojosgulsčiukas (4 vnt.)
**P3**- Šoninis skydelis (2 vnt.)
**P4**- Žaidimo lėkštės (1 vnt.)
**P5-** Dviračio stalas (1 vnt.)
**P7**- Futbolo aikštelės atraminė atrama (2 vnt.)
**P8**- Galinis skydas (2 vnt.)
**P9-** Kamuoliukų įleidimo taurė (2 vnt.)
**P10a/P10b**- Kamuoliukų įskaitymo įtaisas (2 vnt.)
**P11-** Rankena (8 vnt.)
**P12**- Strypo galinis dangtelis (8 vnt.)
**P13**- Golie strypo stabdymo žiedas ir veržlė (4 vnt.)
**R1**- 2namų žaidėjų lazdos (1vnt.)
**R2**- 2 svečių žaidėjų lazdos (1 vnt.)
**R3**- 3 namų žaidėjų lazdos (1 vnt.)
**R4**- 3 svečių žaidėjų lazdos (1 vnt.)
**R5**- 5 namų žaidėjų lazdos (1 vnt.)
**R6**- 5 svečių žaidėjų lazdos (1 vnt.)
**R7**- 1 namų žaidėjų lazda (1 vnt.)
**R8**- 1 svečių žaidėjų lazda (1 vnt.)
**C1-** 5 žaidėjų lazdos (2 vnt.)
**C2**- 3 žaidėjų lazdos (4 vnt.)
**C3**- 2 žaidėjų lazdos (2 vnt.)
**C4-** Guminė įvorė (16 vnt.)
**C5**- Plastikinė poveržlė (16 vnt.)
**C6**- Varžtas (naudojamas vyrams montuoti) (26 vnt.)
**C8**- Atraminiai elementai (11 vnt.)
**C9**- Namų vyrai (11 vnt.)
**C10**- strypo įvorė (16 vnt.)
**G1**- Ledo ritulys / stalo tenisas (1 vnt.)

**SURINKIMO INSTRUKCIJOS**

**1 veiksmas:** žaidėjų strypų įkišimas į šoninį skydelį P3. Atlikdami šį veiksmą atkreipkite dėmesį, kad stalas būtų apverstas aukštyn kojomis.
**2 veiksmas:** įstatykite žaidimo lauką P4 į šoninio skydelio griovelį. Ant žaidimo lauko uždėkite medines atramas P7 ir kiekvieną jų galą pritvirtinkite H2, H5.
**3 veiksmas:** įkiškite H5 į galinio skylutes P8, o H2 užfiksuokite galinį ir šoninius skydelius.
**Pastaba! Įsitikinkite, kad šoninės ir galinės plokštės yra kvadratinės.**
**4 veiksmas:** kiekvieną koją P1 pritvirtinkite prie stalo keturiais H3 ir H1. Ant apatinių kojų pritvirtinkite kojų gulsčiuką P2.
**Pastaba! Jei kyla sunkumų įkišant kojų varžtus, gali tekti grįžti atgal ir šiek tiek atlaisvinti spintelės varžtus.**
**5 veiksmas:** apverskite stalą, žaidimo laukas yra biliardo paviršius. Tada ant stalo paviršiaus uždėkite ledo ritulio stalą, stalo teniso tinklelį, futbolo stalą.
**6 veiksmas:** pritvirtinkite P10 prie galinės pusės iš abiejų pusių, naudodami keturis H4. Ant tarpinių strypų galo uždėkite aštuonis P11 ir aštuonis P12. Galiausiai uždėkite surinktą futbolo stalą ant lygaus stalo paviršiaus.

**Žaidimo taisyklės**

**Stalo tenisas** (dar žinomas kaip **ping-pongas**) - žaidimas, kuriame dalyvauja du žmonės ir kurio metu raketėmis atmušinėjamas kamuoliukas, kad jis perskristų per tinklelį arba šalia tinklelio į kitą stalo pusę. Kamuoliukas į stalą gali pataikyti tik vieną kartą (į priešininko pusę), neleidžiama atšokti kamuoliuko iš oro, kaip tai daroma tenise. Taškai skiriami, be kita ko, už smūgius, kurių varžovas neatrėmė. Stalo teniso veiksmo pradžia yra vieno iš žaidėjų padavimas (servisas).

**Oro ledo ritulys** yra labai populiarus arkadinis žaidimas dviem žaidėjams. Žaidėjai stovi priešingose stalo pusėse. Kiekvienas žaidėjas naudoja plastikinę raketę, vadinamą reperiu. Naudodami raperį žaidėjai muša ritulį. Žaidimo tikslas - įmušti ritulį į priešininko vartus. Būkite atsargūs, ritulys juda labai greitai! Paprastai 7/10 vartų taisyklė galioja žaidimo pabaigoje arba pasibaigus nustatytam laikui.

Pagrindinės taisyklės:

- Pagrindinės taisyklės: ritulys gali būti smūgiuojamas tik reperio specialiai be jokių.
- Blokuoti ritulį draudžiama.
- Ritinio negalima "užversti" pakėlus stūmiklį arba stūmiklį ir laikant jį ant ritinio viršaus, kad ritinys būtų sulėtintas arba sustabdytas, kol jis guli ant stalo.
- Negalima smūgiuoti raperiu į ritulį, jei jis nėra jūsų aikštelės pusėje.
- Minėtas taisykles žaidėjai gali keisti.

**Stalo futbolas:** Kiekvienoje stalo pusėje yra po keturis strypus. Pirmasis strypas yra vartininkas, antrasis - du gynėjai, trečiasis - penkių žmonių vidurio linija, o ketvirtasis - trys atakuojantys žaidėjai. Stalo futbolą žaidžia du arba keturi žmonės. Prieš žaidimą suformuojame dvi komandas. Pasirenkame savo aikštės pusę. Galime mesti monetą, kad nustatytume, kuri komanda pradės žaidimą, arba iš esmės galime mesti kamuoliuką į stalo centrą ir taip pradėti rungtynes. Judiname lazdeles, kad kamuolys pradėtų judėti. Draudžiama pasukti strypus daugiau nei 360 laipsnių kampu. Negalima purtyti stalo ar priversti kamuoliuką judėti kokiu nors kitu mechaniniu būdu. Vienintelė dalis
ant stalo, kurį galima paliesti žaidimo metu, yra mūsų komandos lazdos. Jei kamuoliukas užstringa toje vietoje, kur jo negali pasiekti nė vienas žaidėjas, galime jį perkelti artimiausiam žaidėjui. Žaidimo tikslas - įmušti tam tikrą skaičių įvarčių. Taip pat galime žaisti per nustatytą laiką. Įvartis laikomas pelnytu teisingai, net jei kamuolys atsitrenkia į vartus, atšoka nuo šoninės sienelės ir net grįžta į aikštelę.

**Bilardas:** Parengiamasis žaidimas padeda išsirinkti žaidėją, kuris pradės žaidimą (turės įžanginį šūvį). Tam naudojame du lygiai tokio paties dydžio kamuoliukus ir dedame juos į pagrindo plotą. Kiekvienas žaidėjas atsistoja savo stalo pusėje ir visi žaidėjai vienu metu smūgiuoja kamuoliukus, nukreipdami juos aukštyn po stalą. Preliminarų smūgį laimi žaidėjas, kurio kamuoliukas yra arčiausiai pagrindo pusės. Nugalėtojas nusprendžia, kas atliks įžanginį smūgį. Kad kamuoliukai būtų teisingai sustatyti ant stalo, reikia naudoti trikampį. Viršutinis kamuoliukas turi būti padėtas pagrindiniame žaidimo zonos taške. Kiti kamuoliukai turi būti išdėstyti taip, kad jie turėtų sutartį vienas su kitu. Su biliardo (baltuoju) kamuoliu žaidžiama teisingai, kai smūgis atliekamas smūgiuojant į kamuolį biliardo lazdos galu. Kiekvienas smūgis, atliktas skirtinga lazdos dalimi, yra klaidingas. Atidarymo smūgis atliekamas žaidėjo D sekcijoje nustatytu biliardo kamuoliu. Žaidimas oficialiai pradedamas nuo to momento, kai smūgiuojamas biliardo kamuolys.
Kamuoliukas įskaitomas, kai teisingai perskrenda per stalą, atsiduria kišenėje ir ten lieka. Kamuoliukas, kuris buvo įmestas į kišenę, bet grįžo ant stalo, nėra vertinamas. Kai prie stalo esančiam žaidėjui nepavyksta teisingai įmesti kamuoliuko į kišenę, jo ėjimas baigiasi ir prie stalo ateina kitas žaidėjas. Žaidimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų visus savo kamuoliukus sumeta į puodą taip, kad nė vienas iš jų nelieka ant stalo. Klaida padaroma, kai baltasis kamuoliukas nepatenka į teisingą taikinį. Klaida taip pat padaroma, kai baltasis kamuoliukas ir (arba) bet kuris kitas kamuoliukas smūgio metu juda.

Visoms pražangoms taikomos šios bendrosios taisyklės:

- Klaida reiškia, kad tam tikras žaidėjas baigia žaidimą,
- Po pražangos metimas negalioja, o įmušti kamuoliukai neįskaitomi,
- Nė vienas ant stalo esantis kamuoliukas nėra sureguliuotas.

**PRIEŽIŪRA**

**Oro ritulys / stalo tenisas-** Rekomenduojame žaidimo aikštelę valyti bent kartą per savaitę. Valymui naudokite sausą, minkštą šluostę su nedideliu kiekiu stiklo valiklio / dulkėtumo šalinimo priemonės (su purkštuku). Venkite vandens ir pernelyg didelės drėgmės. Saugokite žaidimo lauką nuo aštrių daiktų. Saugokite žaidimo lauką švarų. Žaidžiant gali atsirasti mechanini ų žaidimo lauko įbrėžimų.

**Stalo** futbolas **-** rekomenduojame valyti stalą bent kartą per savaitę. Naudokite tik sausą, minkštą šluostę ir nedidelį kiekį stiklo / dulkių valymo priemonės (su antgaliu). Saugokite aikštelę nuo aštrių daiktų. Palaikykite aikštelę švarią.

**Stalas-** Kasdienei stalo priežiūrai rekomenduojame naudoti minkštą, sausą šluostę. Prireikus galima naudoti drėgną (ne šlapią!) šluostę. Taip pat turėtumėte nepamiršti, kad po kiekvieno valymo stalą reikia sausai nušluostyti, kad ant jo neliktų negražių dėmių. Jei nuspręsite naudoti special izuotą valymo priemonę, įsitikinkite, kad ji yra skirta ir pritaikyta naudoti medžiagai, kurią planuojama valyti.

**TECHNINIAI DUOMENYS**

**Stalo dydis:** 125 x 91 x 82,5 cm
**Medžiaga:** MDF, PVC
**Svoris neto:** 26 kg
**Svoris bruto:** 27,5 kg

PRODUKTAS: ABISAL SP. Z O.O. UL.

PYSKOWICKA 17
41-807 ZABRZE, LENKIJA
ES ATITIKTIES DEKLARACIJA yra pateikta gamintojo interneto svetainėje: www.abisal.pl/do-pobrania

**DROŠĪBAS PIEZĪMES**

1. **Šo izstrādājumu drīkst lietot tikai pieaugušo uzraudzībā**, jo īpaši, ja to lieto bērni līdz 12 gadu vecumam.
2. **Nepārslogojiet galdu. Nesēdiet uz galda virsmas, nestāviet uz tās un neatbalstieties no tās.**
3. **Izmantojiet galdu tikai tam paredzētajam mērķim.** Nemodificējiet konstrukciju un neizmantojiet neoriģinālus piederumus.
4. **Pirms spēlēšanas pārbaudiet galda stabilitāti** - pārliecinieties, vai tas ir līdzens un vai visas sastāvdaļas ir droši nostiprinātas.
5. **Pareizi uzglabājiet piederumus** - bumbas, nūjas, diski un figūriņas var radīt traumas, ja tās tiek izmantotas nepareizi.
6. **Regulāri pārbaudiet galda tehnisko stāvokli,** pievēršot uzmanību skrūvēm, stiprinājumiem, asām malām un vaļīgām detaļām.
7. Lai izvairītos no sadursmēm dinamiskas spēles laikā, **ievērojiet drošu attālumu starp spēlētājiem**.
8. **Ar raketi netrāpiet galda virsmai vai citiem cilvēkiem.**
9. **Neizmantojiet pārmērīgu spēku, sitot pa disku**, lai izvairītos no bojājumu vai traumu gūšanas.
10. **Glabājiet galdu sausā telpā, prom no karstuma un mitruma avotiem.**

**DAĻU SARAKSTS**

**H1**- Skrūve 1/4 "x1" (16 gab.)
**H2**- Skrūve ar 1-1/2" galvu (12 gab.)
**H3**- Plakanā paplāksne 1/4" (16 gab.)
**H4**- Skrūve 1/2" (8 gab.)
**H5**- Krustiņgalvas uzgrieznis (12 gab.)
**A1-** Futbola bumba (2 gab.)
**A2**- Hokeja uzbrucējs (2 gab.)
**A3-** Hokeja ripa (2 gab.)
**A4**- Galda tenisa nūja (2 gab.)
**A5**- Tīkla stabs un galda tenisa tīkls (1 gab.)
**A6**- Galda tenisa bumbiņa (2 gab.)
**A12**- Instruments (1 gab.)
**A14**- Biljarda bumbiņa (1 gab.)
**A15**- Biljarda nūja (2 gab.)
**A16-** Trīsstūris (1 gab.)
**A17-** Krīts (2 gab.)
**A18-** Birstīte (1 gab.)
**P1**- kāja (4 gab.)
**P2**- Kājas līmeņotājs (4 gab.)
**P3**- Sānu panelis (2 gab.)
**P4**- Spēļu fīles (1 gab.)
**P5-** Biljarda galds (1 gab.)
**P7**- Futbola laukuma balsts (2 gab.)
**P8**- Gala panelis (2 gab.)
**P9-** Bumbiņas ieejas kauss (2 gab.)
**P10a/P10b**- Slaidu rādītājs (2 gab.)
**P11-** Rokturis (8 gab.)
**P12**- stieņa gala vāciņš (8 gab.)
**P13**- Golie stieņa apturēšanas gredzens un uzgrieznis (4 gab.)
**R1**- 2 mājinieku spēlētāju stieņi (1 gab.)
**R2**- 2 viesuspēlētāju stieņi (1 gab.)
**R3**- 3 mājinieku spēlētāju stieņi (1 gab.)
**R4**- 3 viesuspēlētāju stieņi (1 gab.)
**R5**- 5 mājinieku spēlētāju stieņi (1 gab.)
**R6**- 5 viesuspēlētāju stieņi (1 gab.)
**R7**- 1 mājinieku spēlētāju stieņi (1 gab.)
**R8**- 1 viesuspēlētāju stieņi (1 gab.)
**C1-** 5 spēlētāju stieņi (2 gab.)
**C2**- 3 spēlētāju stieņi (4 gab.)
**C3**- 2 spēlētāju stieņi (2 gab.)
**C4-** Gumijas ieliktnis (16 gab.)
**C5**- Plastmasas paplāksne (16 gab.)
**C6**- Skrūve (izmanto, lai uzstādītu vīrusus) (26 gab.)
**C8**- Izvelkamie stiprinājumi (11 gab.)
**C9**- Mājinieki (11 gab.)
**C10**- stieņa bukse (16 gab.)
**G1**- Glide hockey / Tabble tennis (1 gab.)

**MONTĀŽAS INSTRUKCIJAS**

**1. solis:** spēlētāju stieņu ievietošana sānu panelī P3. Šī soļa laikā ņemiet vērā, ka galds ir otrādi apgriezts.
**2. solis:** ievietojiet spēļu laukumu P4 uz leju sānu paneļa gropē. Novietojiet koka balsta kronšteinus P7 uz spēles laukuma un nostipriniet katru galu ar H2, H5.
**Solis 3:** Ievietojiet H5 gala paneļa P8 caurumos, izmantojiet H2, lai fiksētu gala paneli un sānu paneļus.
**Piezīme! Pārliecinieties, ka sānu paneļi un gala paneļi ir taisnstūrveida.**

**4. solis:** Piestipriniet katru kāju P1 pie galda, izmantojot četras H3 un H1. Novietojiet kāju līmeņotāju P2 uz apakšējām kājām.
**Piezīme! Ja rodas problēmas ar kāju skrūvju ievietošanu, iespējams, būs jāatgriežas atpakaļ un nedaudz jāatslābina korpusa skrūves.**
**5. solis:** apgrieziet galdu, spēles laukums ir biljarda virsma. Tad uz galda virsmas novietojiet hokeja galdu, galda tenisa tīklu, futbola galdu.
**6. posms:** P10 piestipriniet pie gala puses katrā pusē, izmantojot četrus H4. Uz intervāla stieņu gala novietojiet astoņus P11 un astoņus P12. Visbeidzot novietojiet samontēto futbola galdu uz līdzenas galda virsmas.

**Spēles noteikumi**

**Galda teniss** (pazīstams arī kā **pingpongs**) - spēle, kurā piedalās divi cilvēki un kurā bumbiņu ar raketi atsitina tā, lai tā lidotu pāri tīklam vai blakus tīklam uz galda otru pusi. Bumbiņa drīkst atsisties pret galdu tikai vienu reizi (uz pretinieka pusi), un nav atļauts bumbiņu atsist no gaisa, kā tas ir tenisā. Par sitieniem, kurus pretinieks nav uztvēris, cita starpā tiek piešķirti punkti. Galda tenisa spēles sākums ir viena no spēlētājiem serve (serviss).

**Gaisa hokejs** ir ļoti populāra arkādes spēle diviem spēlētājiem. Spēlētāji atrodas galda pretējās pusēs. Katrs spēlētājs izmanto plastmasas raketi, ko sauc par rapperi. Izmantojot raperi, spēlētāji trāpa ripu. Spēles mērķis ir ieraidīt ripu pretinieka vārtos. Esiet uzmanīgi, ripa pārvietojas ļoti ātri! 7/10 vārtu noteikums parasti ir spēles beigās vai pēc noteiktā laika beigām.

Galvenie noteikumi:

- ripa mana ar sitienu tikai ar reperis speciāli bez jebkādiem.
- Nav atļauts bloķēt ripu.
- Lai palēninātu vai apturētu ripu, kamēr tā atrodas uz galda, ripu nevar "apgāzt", paceļot reperi vai stūmēju un turot to uz ripas augšdaļas.
- Netrāpiet ripai ar reperi, ja tā neatrodas jūsu laukuma pusē.
- Iepriekš minētos noteikumus spēlētāji var mainīt.

**Galda futbols:** Katrā galda pusē ir četri stieņi. Pirmais stienis ir vārtsargs, otrais - divi aizsargi, trešais ir piecu cilvēku pussargu līnija, bet ceturtais aptver trīs uzbrukuma spēlētājus. Galda futbolu spēlē divi vai četri cilvēki. Pirms spēles mēs izveidojam divas komandas. Mēs izvēlamies savu laukuma pusi. Mēs varam mest monētu, lai noteiktu, kura komanda sāks spēli, vai arī varam būtībā mest bumbu galda vidū, un tādējādi sākas spēle. Mēs kustinām stieņus, lai bumbu iekustinātu. Stieņus ir aizliegts pagriezt par vairāk nekā 360 grādiem. Nedrīkst kratīt galdu vai likt bumbiņai kustēties jebkādā citā mehāniskā veidā. Vienīgā daļa
galds, kuram var pieskarties spēles laikā, ir mūsu komandas stieņi. Ja bumbiņa iestrēgst vietā, kur to nevar aizsniegt neviens spēlētājs, mēs varam to pārvietot uz tuvāko spēlētāju. Spēles mērķis ir gūt noteiktu vārtu skaitu. Varam arī spēlēt noteiktā laika periodā. Vārti tiek uzskatīti par pareizi gūtiem arī tad, ja bumba trāpa trāpa vārtos, atlec atpakaļ no sānu sienas un pat atgriežas laukumā.

**Bilard:** Iepriekšējā spēle palīdz izvēlēties spēlētāju, kurš sāks spēli (būs sākuma šāviens). Šim nolūkam mēs izmantojam divas vienāda izmēra bumbiņas un novietojam tās pamata laukumā. Katrs spēlētājs nostājas savā galda malā, un visi spēlētāji vienlaicīgi sit bumbiņas, virzot tās augšup pa galdu. Sākotnējo metienu uzvar tas spēlētājs, kura bumbiņa atrodas vistuvāk pamatnes malai. Uzvarētājs nosaka, kuram būs pirmais metiens. Lai pareizi novietotu bumbiņas uz galda, jāizmanto trīsstūris. Augšējā bumbiņa jānovieto spēles laukuma galvenajā punktā. Pārējās bumbas jāsakārto tā, lai tām būtu savstarpējs līgums. Biljarda (baltā) bumba ir izspēlēta pareizi, ja metiens tiek izdarīts, triecot bumbu ar bumbas nūjas galu. Katrs sitiens, kas izdarīts ar citu nūjas daļu, ir kļūda. Atklāšanas metiens tiek izdarīts ar D sadaļā spēlētāja uzstādīto bumbas bumbu. Spēle oficiāli sākas brīdī, kad tiek trāpīts pa bumbas šķēpu.
Bumbiņa tiek ieskaitīta, ja tā pareizi pārlec pāri galdam, nokrīt kabatā un tur arī paliek. Par bumbiņu, kas ir trāpīta, bet atgriežas atpakaļ uz galda, punkti netiek gūti. Ja pie galda esošajam spēlētājam neizdodas bumbiņu pareizi iemest kabatā, viņa kārta ir beigusies, un pie galda nāk otrs spēlētājs. Spēle ir beigusies, kad viens no spēlētājiem visas savas bumbas ir nogrūdis tā, ka neviena no tām nepaliek uz galda. Kļūda tiek pieļauta tad, ja baltā bumbiņa netrāpa pareizajā mērķa bumbiņā. Kļūda tiek pieļauta arī tad, ja baltā bumbiņa un/vai jebkura cita bumbiņa metiena brīdī kustas.

Uz visiem pārkāpumiem attiecas šādi vispārīgi noteikumi:

- Kļūdas nozīmē, ka spēlētājam ir beigusies izspēle,
- Pēc pārkāpuma metiens nav derīgs, un izdarītās bumbas netiek ieskaitītas,
- neviena no uz galda esošajām bumbām netiek pielabota.

**UZTURĒŠANA**

**Gaisa hokejs / galda teniss -** mēs iesakām tīrīt spēles laukumu vismaz reizi nedēļā. Tīrīšanai izmantojiet sausu, mīkstu drānu ar nelielu daudzumu stikla tīrīšanas līdzekļa / atputekļošanas līdzekļa (ar aerosolu). Izvairieties no ūdens un pārmērīga mitruma. Aizsargājiet spēles laukumu no asiem priekšmetiem. Uzturiet spēles laukumu tīru. Spēlēšanas laikā var rasties mehāniski spēles laukuma skrāpējumi.

**Galda** futbols **-** mēs iesakām tīrīt galdu vismaz reizi nedēļā. Izmantojiet tikai sausu, mīkstu drānu un nelielu daudzumu stikla/putekļu tīrīšanas līdzekļa (ar uzgalīti). Aizsargājiet laukumu no asiem priekšmetiem. Uzturiet laukumu tīru.

Galda **galds -** galda ikdienas uzturēšanai iesakām izmantot mīkstu, sausu drānu. Vajadzības gadījumā var izmantot mitru (nevis slapju!) drānu. Tāpat jāatceras, ka pēc katras tīrīšanas galds jānoslauka sausā veidā, lai novērstu neglītu traipu veidošanos. Ja nolemjat izmantot specializētu tīrīšanas līdzekli , pārliecinieties, ka tas ir paredzēts un pielāgots izmantošanai uz tīrīšanai plānotā materiāla.

**TEHNISKIE DATI**

**Galda izmēri:** 125 x 91 x 82,5 cm
**Materiāls:** MDF, PVC
**Svars neto:** 26 kg
**Svars bruto:** 27,5 kg

IZSTRĀDE: ABISAL SP. Z O.O. UL.

PYSKOWICKA 17
41-807 ZABRZE, POLSKA
ES ATBILSTĪBAS DEKLARĀCIJA atrodams uz produkta puses: www.abisal.pl/do-pobrania/

**VEILIGHEIDSAANWIJZINGEN**

1. **Dit product mag alleen worden gebruikt onder toezicht van volwassenen,** vooral wanneer het wordt gebruikt door kinderen jonger dan 12 jaar.
2. **Overbelast de tafel niet. Ga niet op het tafelblad zitten, sta er niet op en leun er niet op.**
3. **Gebruik de tafel alleen voor het beoogde doel.** Wijzig de structuur niet en gebruik geen niet-originele accessoires.
4. **Controleer de stabiliteit van de tafel voordat u gaat spelen** - zorg ervoor dat de tafel waterpas staat en dat alle onderdelen goed vastzitten.
5. **Bewaar accessoires op de juiste manier** - ballen, knuppels, schijven en figuurtjes kunnen letsel veroorzaken als ze verkeerd worden gebruikt.
6. **Controleer regelmatig de technische staat van de tafel en** let daarbij op schroeven, bevestigingen, scherpe randen en losse onderdelen.
7. **Bewaar een veilige afstand tussen de spelers** om botsingen tijdens dynamisch spel te voorkomen.
8. **Raak het tafelblad of andere mensen niet met het racket.**
9. **Gebruik niet te veel kracht bij het raken van de schijf** om schade of letsel te voorkomen.
10. **Bewaar de tafel in een droge ruimte, uit de buurt van warmte- en vochtbronnen.**

**ONDERDELENLIJST**

**H1**- Bout 1/4"x1" (16 st.)
**H2**- Kruiskopschroef 1-1/2" (12 st.)
**H3**- Platte sluitring 1/4" (16 st.)
**H4**- Kruiskopschroef 1/2" (8 st.)
**H5**- Kruisschroefmoer (12 st.)
**A1-** Voetbal (2 st.)
**A2**- Hockey aanvaller (2 st.)
**A3-** Hockey puck (2 st.)
**A4**- Tafeltennisbatje (2 st.)
**A5**- Netpaal en tafeltennisnet (1 st.)
**A6**- Tafeltennisbal (2 st.)
**A12**- Gereedschap (1 st.)
**A14**- Biljartbal (1 st.)
**A15**- Keustok (2 st.)
**A16-** Driehoek (1 st.)
**A17-** Krijt (2 st.)
**A18-** Borstel (1 st.)
**P1**- Been (4 st.)
**P2**- Pootnivelleerapparaat (4 st.)
**P3**- Zijpaneel (2 st.)
**P4**- Speelveld (1 st.)
**P5-** Bilardtafel (1 st.)
**P7**- Steunbalk voor voetbalveld (2 st.)
**P8**- Eindpaneel (2 st.)
**P9-** Ballenvanger (2 st.)
**P10a/P10b**- Glijscorer (2 st.)
**P11-** Handgreep (8 st.)
**P12**- Stangeindkap (8 st.)
**P13**- Golie stang stop ring & moer (4 st.)
**R1**- 2 thuisspelershengel (1 st.)
**R2**- 2 uitspelershengel (1 st.)
**R3**- 3 thuisspelershengel (1 st.)
**R4**- 3 uitspelershengel (1 st.)
**R5**- 5 thuisspelershengel (1 st.)
**R6**- 5 uitspelershengel (1 st.)
**R7**- 1 thuisspelershengel (1 st.)
**R8**- 1 uitspelershengel (1 st.)
**C1-** 5 spelershengel (2 st.)
**C2**- 3 spelers (4 st.)
**C3**- Staaf voor 2 spelers (2 st.)
**C4-** Rubber bus (16 st.)
**C5**- Plastic sluitring (16 st.)
**C6**- Bout (gebruikt om mannen te installeren) (26 st.)
**C8**- Wegbrengers (11 st.)
**C9**- Thuismannen (11 st.)
**C10**- Stangdoorvoer (16 st.)
**G1**- Glijhockey / Tafeltennis (1 st.)

**MONTAGE INSTRUCTIES**

**Stap 1:** De spelersstangen in het zijpaneel P3 steken. Let er bij deze stap op dat de tafel ondersteboven staat.
**Stap 2:** Plaats het speelveld P4 in de groef op het zijpaneel. Plaats de houten steunen P7 op het speelveld en zet elk uiteinde vast met H2, H5.
**Stap 3:** Steek H5 in de gaten van het eindpaneel P8 en gebruik H2 om het eindpaneel en de zijpanelen vast te zetten.
**Let op! Zorg ervoor dat de zijpanelen en de eindpanelen haaks zijn.**
**Stap 4:** Bevestig elke poot P1 aan de tafel met behulp van vier H3 en H1. Plaats de pootnivelleerder P2 op de onderste poten.
**Let op! Als u problemen hebt met het plaatsen van de pootbouten, moet u misschien teruggaan en de kastbouten iets losser draaien.**
**Stap 5:** Draai de tafel om, het speelveld is het biljartoppervlak. Plaats vervolgens de hockeytafel, het tafeltennisnet en de voetbaltafel op het tafeloppervlak.
**Stap 6:** Bevestig P10 aan de eindzijde aan elke kant met vier H4. Plaats acht P11 en acht P12 op de tussenstangen. Plaats ten slotte de geassembleerde voetbaltafel op het vlakke tafelblad.

**Spelregels**

**Tafeltennis** (ook bekend als **pingpong**) - een spel waaraan twee mensen deelnemen, bestaande uit het stuiteren van de bal met een racket zodat deze over het net of naast het net naar de andere helft van de tafel vliegt. De bal mag de tafel maar één keer raken (op de helft van de tegenstander) en het is niet toegestaan om de bal vanuit de lucht te laten stuiteren, zoals bij tennis. Er worden punten toegekend, onder andere voor slagen die de tegenstander niet heeft opgepikt. Het begin van de actie bij tafeltennis is een opslag (service) van een van de spelers.

**Air hockey** is een erg populair arcadespel voor twee spelers. De spelers staan aan weerszijden van de tafel. Elke speler gebruikt een plastic racket dat rapper wordt genoemd. Met de rapper slaan de spelers de puck. Het doel van het spel is om de puck in het doel van de tegenstander te krijgen. Wees voorzichtig, de puck beweegt erg snel! De 7/10 doelpunt regel is meestal het einde van het spel of wanneer de afgesproken tijd afloopt.

Belangrijkste regels:

- De puck mag alleen worden geslagen door rapper speciaal met geen.
- De puck mag niet op slot.
- De puck kan niet worden "getopt" door de rapper of pusher op te tillen en deze bovenop de puck te houden om de puck te vertragen of te stoppen terwijl deze op de tafel ligt.
- Raak de puck niet met een rapper als deze zich niet op jouw helft van het veld bevindt.
- De bovenstaande regels kunnen door spelers worden aangepast.

**Tafelvoetbal:** Er zijn vier stangen aan elke kant van de tafel. De eerste staaf is een keeper, de tweede - twee verdedigers, de derde is een vijfmans middenveldlijn en de vierde omvat drie aanvalsspelers. Tafelvoetbal wordt gespeeld tussen twee of vier personen. Voor het spel vormen we twee teams. We kiezen onze kant van het veld. We kunnen een munt opgooien om te bepalen welk team het spel begint of we gooien de bal in het midden van de tafel en daarmee begint de wedstrijd. We bewegen de stangen om de bal in beweging te brengen. Het is verboden om de staven meer dan 360 graden te draaien. Je mag niet met de tafel schudden of de bal op een andere mechanische manier laten bewegen. Het enige deel van
de tafel die tijdens het spel aangeraakt kunnen worden, zijn de stangen van ons team. Als de bal vast komt te zitten op een plek waar geen enkele speler bij kan, kunnen we hem verplaatsen naar de dichtstbijzijnde speler. Het doel van het spel is om een bepaald aantal doelpunten te scoren. We kunnen ook gedurende een bepaalde periode spelen. Het doelpunt wordt als correct beschouwd, zelfs als de bal het doel raakt, terugkaatst van de zijmuur en zelfs terugkeert naar het veld.

**Bilard:** Inleidend spel helpt om de speler te kiezen die het spel begint (het openingsschot heeft). Hiervoor gebruiken we twee ballen van exact dezelfde grootte en plaatsen ze in het basisgebied. Elke speler staat aan zijn/haar kant van de tafel en alle spelers slaan de bal tegelijkertijd naar boven. De inleidende slag wordt gewonnen door de speler wiens bal het dichtst bij de baulkant is. De winnaar beslist wie de openingsstoot krijgt. Een driehoek moet worden gebruikt om de ballen correct op tafel te leggen. De bovenste bal moet in het belangrijkste punt van het speelgebied worden geplaatst. De andere ballen moeten zo gerangschikt worden dat ze contract met elkaar hebben. De cue (witte) bal wordt correct gespeeld als de slag wordt gemaakt door de bal te raken met de punt van de keustok. Elke slag met een ander deel van de stok is een foul. Het openingsschot wordt gemaakt met de cue-bal die door de speler in de D-sectie is ingesteld. Het spel begint officieel op het moment dat de cue-bal wordt geslagen.
De bal scoort als hij correct over de tafel wordt geschoten, in de pocket terechtkomt en daar blijft. Een bal die gepot is maar terugkeert naar de tafel scoort niet. Als de speler aan tafel er niet in slaagt om de bal correct in de pocket te doen, is zijn/haar beurt voorbij en komt de andere speler aan tafel. Het spel is afgelopen als een van de spelers al zijn/haar ballen heeft gepot zodat er geen enkele meer op tafel ligt. Een foul wordt begaan als de witte bal niet de juiste doelbal raakt. Een foul wordt ook begaan als de witte bal en/of een andere bal beweegt op het moment van het schot.

De volgende algemene regels gelden voor alle fouls:

- Een foul betekent het einde van een spel van een bepaalde speler,
- Na een foul is een schot niet geldig en scoren de gepotte ballen niet,
- Geen van de ballen op tafel wordt aangepast.

**ONDERHOUD**

**Air hockey / Tafeltennis-** We raden aan om het speelveld minstens één keer per week schoon te maken. Gebruik voor het schoonmaken een droge, zachte doek met een kleine hoeveelheid glasreiniger/ontstoffing (met een spray). Vermijd water en overmatig vocht. Bescherm het speelveld tegen scherpe voorwerpen. Houd het speelveld schoon. Tijdens het spelen kunnen mechanische krassen op het speelveld ontstaan.

**Tafelvoetbal** - We raden aan om de tafel minstens één keer per week schoon te maken. Gebruik alleen een droge, zachte doek en een kleine hoeveelheid schoonmaakmiddel voor glas/stof (met een mondstuk). Bescherm het veld tegen scherpe voorwerpen. Houd het veld schoon.

**Billard-** Voor het dagelijks onderhoud van de tafel raden we aan een zachte, droge doek te gebruiken. Indien nodig kan een vochtige (niet natte!) doek gebruikt worden. Denk er ook aan dat je de tafel na elke schoonmaakbeurt droogveegt om lelijke vlekken te voorkomen. Als je besluit om een gespecialiseerd reinigingsmiddel te gebruiken , zorg er dan voor dat het bedoeld en aangepast is voor gebruik op het te reinigen materiaal.

**TECHNISCHE GEGEVENS**

**Afmetingen tafel:** 125 x 91 x 82,5 cm
**Materiaal:** MDF, PVC
**Gewicht netto:** 26 kg
**Gewicht bruto:** 27,5 kg

PRODUCENT: ABISAL SP. Z O.O.

UL. PYSKOWICKA 17
41-807 ZABRZE, POLEN
EU-CONFORMITEITSVERKLARING is te vinden op de website van de fabrikant: www.abisal.pl/do-pobrania/

**NOTAS DE SEGURANÇA**

1. **Este produto só deve ser utilizado sob a supervisão de um adulto,** especialmente quando utilizado por crianças com menos de 12 anos de idade.
2. **Não sobrecarregue a mesa. Não se sente, não fique em pé nem se apoie no tampo da mesa.**
3. **Utilizar a mesa apenas para o fim a que se destina.** Não modificar a estrutura nem utilizar acessórios não originais.
4. **Verifique a estabilidade da mesa antes de jogar** - certifique-se de que está nivelada e de que todos os componentes estão bem fixados.
5. **Guardar corretamente os acessórios** - bolas, tacos, discos e figuras podem causar ferimentos se forem utilizados incorretamente.
6. **Verificar regularmente o estado técnico da mesa,** prestando atenção aos parafusos, fixações, arestas vivas e peças soltas.
7. **Manter uma distância de segurança entre os jogadores** para evitar colisões durante o jogo dinâmico.
8. **Não atingir o tampo da mesa ou outras pessoas com a raquete.**
9. **Não utilizar força excessiva ao bater no disco** para evitar causar danos ou ferimentos.
10. **Armazenar a mesa num local seco, longe de fontes de calor e humidade.**

**LISTA DE PEÇAS**

**H1**- Parafuso 1/4 "x1" (16 unid.)
**H2**- Parafuso de cabeça phillips 1-1/2" (12 unid.)
**H3**- Anilha plana 1/4" (16 unid.)
**H4**- Parafuso de cabeça phillips 1/2" (8 unid.)
**H5**- Porca de cano cruzado (12 unid.)
**A1-** Bola de futebol (2 unid.)
**A2**- Atacante de hóquei (2 unid.)
**A3-** Disco de hóquei (2 unid.)
**A4**- Raquete de ténis de mesa (2 unid.)
**A5**- Poste de rede e rede de ténis de mesa (1 unid.)
**A6**- Bola de ténis de mesa (2 unid.)
**A12**- Ferramenta (1 unid.)
**A14**- Bola de bilhar (1 unid.)
**A15**- Taco (2 unid.)
**A16-** Triângulo (1 unid.)
**A17-** Giz (2 unid.)
**A18-** Pincel (1 unid.)
**P1**- Perna (4 unid.)
**P2**- Nivelador de pernas (4 unid.)
**P3**- Painel lateral (2 unid.)
**P4**- Campos de jogo (1 unid.)
**P5**- Mesa de bilhar (1 unid.)
**P7**- Suporte do campo de matraquilhos (2 unid.)
**P8**- Painel de extremidade (2 unid.)
**P9-** Copo de entrada da bola (2 unid.)
**P10a/P10b**- Marcador de deslize (2 unid.)
**P11-** Pega (8 unid.)
**P12**- Tampa da extremidade da haste (8 unid.)
**P13**- Anel de paragem da haste Golie e porca (4 unid.)
**R1**- 2 varas para jogadores da casa (1 unid.)
**R2**- 2 varas para jogadores de fora (1 unid.)
**R3**- 3 varas para jogadores da casa (1 unid.)
**R4**- 3 varas para jogadores de fora (1 unid.)
**R5**- 5 varas para jogadores da casa (1 unid.)
**R6**- 5 varas para jogadores de fora (1 unid.)
**R7**- 1 varas para jogadores da casa (1 unid.)
**R8**- 1 varas para jogadores de fora (1 unid.)
**C1**- 5 varas para jogadores (2 unid.)
**C2**- 3 varas para jogadores (4 unid.)
**C3**- 2 varões para jogadores (2 unid.)
**C4-** Casquilho de borracha (16 unid.)
**C5**- Anilha de plástico (16 unid.)
**C6-** Parafuso (usado para instalar os homens) (26 unid.)
**C8**- Homens de fora (11 unid.)
**C9**- Homens de casa (11 unid.)
**C10**- Casquilho da haste (16 unid.)
**G1**- Hóquei de deslize / Ténis de mesa (1 unid.)

**INSTRUÇÕES DE MONTAGEM**

**Etapa 1:** Inserir os varões dos jogadores no painel lateral P3. Durante esta etapa, tenha em atenção que a mesa está virada ao contrário.
**Etapa 2:** Colocar o campo de jogo P4 na ranhura do painel lateral. Coloque os suportes de madeira P7 no campo de jogo e fixe cada extremidade com H2, H5.
**Etapa 3:** Coloque H5 nos orifícios do painel terminal P8, utilize H2 para bloquear o painel terminal e os painéis laterais.
**Nota! Certifique-se de que os painéis laterais e os painéis terminais estão quadrados.**
**Etapa 4:** Fixe cada perna P1 à mesa utilizando quatro H3 e H1. Coloque o nivelador de pernas P2 nas pernas inferiores.
**Nota! Se tiver dificuldade em inserir os parafusos das pernas, poderá ter de voltar atrás e desapertar ligeiramente os parafusos do armário.**
**Etapa 5:** Inverter a mesa, o campo de jogo é a superfície de bilhar. Em seguida, coloque a mesa de hóquei, a rede de ténis de mesa e a mesa de futebol na superfície da mesa.
**Etapa 6:** Fixar P10 no lado da extremidade de cada lado utilizando quatro H4. Coloque oito P11 e oito P12 na extremidade das barras de intervalo. Por fim, coloque a mesa de futebol montada na superfície plana da mesa.

**Regras do jogo**

**Ténis de mesa** (também conhecido por **pingue-pongue**) - jogo em que participam duas pessoas e que consiste em fazer saltar a bola com uma raquete de modo a que esta voe por cima da rede ou junto à rede para a outra metade da mesa. A bola só pode bater na mesa uma vez (na metade do adversário) e não é permitido fazer saltar a bola do ar, como acontece no ténis. São atribuídos pontos, entre outros, às pancadas que o adversário não apanhou. O início da ação no ténis de mesa é um serviço (saque) de um dos jogadores.

**O Air hockey** é um jogo de arcada muito popular para dois jogadores. Os jogadores colocam-se em lados opostos da mesa. Cada jogador utiliza uma raquete de plástico chamada "rapper". Utilizando a raquete, os jogadores atingem o disco. O objetivo do jogo é colocar o disco na baliza do adversário. Cuidado, o disco move-se muito depressa! A regra dos 7/10 golos é normalmente aplicada no final do jogo ou quando termina o tempo previsto.

Regras principais:

- O disco só pode ser batido por um rapper, especialmente sem nenhum.
- Não é permitido bloquear o disco.
- O disco não pode ser "coberto" levantando a pinça ou o empurrador e segurando-o no topo do disco para o abrandar ou parar enquanto está na mesa.
- Não acerte no disco com um "rapper" se este não estiver na sua metade do campo.
- As regras acima mencionadas podem ser alteradas pelos jogadores.

**Futebol de mesa:** Há quatro varas em cada lado da mesa. A primeira vara é um guarda-redes, a segunda - dois defesas, a terceira é uma linha de meio-campo de cinco homens e a quarta cobre três jogadores de ataque. O matraquilhos é jogado entre duas ou quatro pessoas. Antes do jogo, formam-se duas equipas. Escolhemos o nosso lado do campo. Podemos atirar uma moeda ao ar para determinar qual a equipa que começa o jogo ou podemos, basicamente, atirar a bola para o centro da mesa e, assim, começar o jogo. Movemos as varetas para pôr a bola em movimento. É proibido rodar as varetas mais de 360 graus. Não se pode abanar a mesa nem fazer com que a bola se mova de qualquer outra forma mecânica. A única parte do As bolas que podem ser tocadas na mesa durante o jogo são as varas da nossa equipa. Se a bola ficar presa num sítio onde não pode ser alcançada por nenhum jogador, podemos deslocá-la para o jogador mais próximo. O objetivo do jogo é marcar um determinado número de golos. Ou podemos também jogar durante um período de tempo fixo. O golo é considerado como marcado corretamente, mesmo que a bola bata na baliza, faça ricochete na parede lateral e até regresse ao campo.

**Bilhar:** O jogo preliminar ajuda a escolher o jogador que vai iniciar o jogo (dar a tacada de abertura). Para tal, utilizamos duas bolas exatamente do mesmo tamanho e colocamo-las na área de base. Cada jogador coloca-se ao seu lado da mesa e todos os jogadores batem na bola ao mesmo tempo, dirigindo-a para cima da mesa. A tacada preliminar é ganha pelo jogador cuja bola está mais próxima do lado do baulk. O vencedor decide quem dá a primeira tacada. Deve ser utilizado um triângulo para colocar as bolas corretamente na mesa. A bola superior deve ser colocada no ponto principal da área de jogo. As outras bolas devem ser dispostas de modo a que tenham contacto umas com as outras. A bola branca é jogada corretamente quando a tacada é feita batendo na bola com a ponta do taco. Cada batida efectuada com uma parte diferente do taco é considerada uma falta. A tacada de abertura é feita com a bola branca colocada pelo jogador na secção D. O jogo começa oficialmente no momento em que a bola branca é batida.

A bola pontua quando é corretamente lançada sobre a mesa, cai na caçapa e aí permanece. Uma bola que tenha sido encaçapada mas que volte para a mesa não pontua. Quando o jogador na mesa não consegue encaçapar a bola corretamente, a sua vez termina e o outro jogador vem para a mesa. O jogo termina quando um dos jogadores tiver encaçapado todas as suas bolas de modo a que nenhuma fique na mesa. É cometida uma falta quando a bola branca não atinge a bola-alvo correta. Também é cometida uma falta quando a bola branca ou/e qualquer outra bola está em movimento no momento da tacada.

As seguintes regras gerais aplicam-se a todas as faltas:

- Uma falta significa o fim de uma jogada de um determinado jogador,
- Após uma falta, uma tacada não é válida e as bolas encaçapadas não pontuam,
- Nenhuma das bolas na mesa é ajustada.

**MANUTENÇÃO**

**Air hockey / Ténis de mesa -** Recomendamos a limpeza do campo de jogo pelo menos uma vez por semana. Para a limpeza, utilizar um pano seco e macio com um pequeno volume de limpa-vidros / desempoeirador (com um spray). Evitar a água e a humidade excessiva. Proteger o campo de jogo de objectos afiados. Manter o campo de jogo limpo. Durante o jogo, podem ocorrer riscos mecânicos no campo de jogo.

**Futebol de mesa** - Recomendamos a limpeza da mesa pelo menos uma vez por semana. Utilizar apenas um pano seco e macio e uma pequena quantidade de detergente para vidros/poeiras (com bocal). Proteger o campo de objectos cortantes. Manter o campo limpo.

**Mesa de jogo -** Para a manutenção diária da mesa, recomendamos a utilização de um pano macio e seco. Quando necessário, pode ser utilizado um pano húmido (não molhado!). Não se esqueça também que, após cada limpeza, a mesa deve ser limpa a seco para evitar manchas desagradáveis. Se decidir utilizar um agente de limpeza especializado , certifique-se de que este se destina e está adaptado para ser utilizado no material planeado para a limpeza.

**DADOS TÉCNICOS**

**Dimensões da mesa:** 125 x 91 x 82,5 cm
**Material:** MDF, PVC
**Peso líquido:** 26 kg
**Peso bruto:** 27,5 kg

PRODUTO: ABISAL SP. Z O.O.

UL. PYSKOWICKA 17

41-807 ZABRZE, POLÓNIA

A DECLARAÇÃO DE CONFORMIDADE UE encontra-se no site do fabricante: www.abisal.pl/do-pobrania/

**NOTE DE SIGURANȚĂ**

1. **Acest produs trebuie utilizat numai sub supravegherea unui adult,** în special atunci când este utilizat de copii sub 12 ani.
2. **Nu supraîncărcați masa. Nu vă așezați, nu stați în picioare și nu vă sprijiniți pe blatul mesei.**
3. **Utilizați masa numai pentru scopul pentru care a fost proiectată.** Nu modificați structura sau nu utilizați accesorii neoriginale.
4. **Verificați stabilitatea mesei înainte de a juca** - asigurați-vă că aceasta este nivelată și că toate componentele sunt bine fixate.
5. **Depozitați corect accesoriile** - mingile, bâtele, discurile și figurinele pot provoca răniri dacă sunt utilizate incorect.
6. **Verificați periodic starea tehnică a mesei,** acordând atenție șuruburilor, dispozitivelor de fixare, marginilor ascuțite și pieselor libere.
7. **Păstrați o distanță de siguranță între jucători** pentru a evita coliziunile în timpul jocului dinamic.
8. **Nu loviți suprafața mesei sau alte persoane cu racheta.**
9. **Nu utilizați o forță excesivă atunci când loviți discul** pentru a evita deteriorarea sau rănirea.
10. **Depozitați masa într-o încăpere uscată, departe de sursele de căldură și umiditate.**

**LISTA PIESELOR**

**H1**- Șurub 1/4"x1" (16 buc.)
**H2**- Șurub cu cap Phillips 1-1/2" (12 buc.)
**H3**- Șaibă plată 1/4" (16 buc.)
**H4**- Șurub Phillips cu cap 1/2" (8 buc.)
**H5**- Piuliță transversală (12 buc.)
**A1-** Minge de fotbal (2 buc.)
**A2**- Atacant hochei (2 buc.)
**A3-** Puc hochei (2 buc.)
**A4**- Paletă tenis de masă (2 buc.)
**A5**- Stâlp de plasă și plasă de tenis de masă (1 buc)
**A6**- Minge de tenis de masă (2 buc.)
**A12-** Unealtă (1 buc)
**A14**- Bilă de biliard (1 buc)
**A15**- Băț de tac (2 buc)
**A16-** Triunghi (1 buc)
**A17-** Cretă (2 buc)
**A18-** Pensulă (1 buc)
**P1**- Picior (4 buc)
**P2**- Nivelator picior (4 buc.)
**P3**- Panou lateral (2 buc.)
**P4**- Piesă de joc (1 buc.)
**P5**- Masă bilard (1 buc.)
**P7**- Suport pentru terenul de foosball (2 buc)
**P8**- Panou de capăt (2 buc.)
**P9-** Cupa de intrare a mingii (2 buc)
**P10a/P10b**- Scorul de alunecare (2 buc)
**P11-** Mâner (8 buc)
**P12**- Capac capăt tijă (8 buc.)
**P13**- Inel de oprire a tijei Golie și piuliță (4 buc.)
**R1**- 2 bastoane pentru jucători de acasă (1 buc)
**R2**- 2 bastoane pentru jucători în deplasare (1 buc)
**R3**- 3 bastoane pentru jucători de acasă (1 buc)
**R4**- 3 bastoane pentru jucători în deplasare (1 buc)
**R5**- 5 bastoane pentru jucători de acasă (1 buc)
**R6**- 5 bastoane pentru jucători în deplasare (1 buc)
**R7**- 1 bastoane pentru jucători de acasă (1 buc)
**R8**- 1 bastoane pentru jucători în deplasare (1 buc)
**C1**- 5 bastoane pentru jucători (2 buc)
**C2**- Tijă pentru 3 jucători (4 buc)
**C3**- Tijă pentru 2 jucători (2 buc)
**C4-** Bucșă de cauciuc (16 buc)
**C5**- Șaibă din plastic (16 buc)
**C6**- Șurub (utilizat pentru a instala oamenii) (26 buc)
**C8**- Bărbați plecați (11 buc)
**C9**- Oameni acasă (11 buc)
**C10-** Bucșă de tijă (16 buc)
**G1-** Glide hockey / Tabble tennis (1 buc)

**INSTRUCȚIUNI DE ASAMBLARE**

**Pasul 1:** Introducerea tijelor jucătorilor în panoul lateral P3. În timpul acestui pas, vă rugăm să rețineți că masa este răsturnată.
**Pasul 2:** Așezați câmpul de joc P4 în canelura de pe panoul lateral. Așezați bretelele de susținere din lemn P7 pe terenul de joc și fixați fiecare capăt cu H2, H5.
**Pasul 3:** Introduceți H5 în găurile panoului de capăt P8, utilizați H2 pentru a bloca panoul de capăt și panourile laterale.
**Notă! Asigurați-vă că panourile laterale și panourile de capăt sunt pătrate.**
**Pasul 4:** Atașați fiecare picior P1 la masă cu ajutorul a patru H3 și H1. Localizați piciorul nivelator P2 pe picioarele inferioare.
**Notă! Dacă aveți probleme la introducerea șuruburilor picioarelor, este posibil să trebuiască să vă întoarceți și să slăbiți ușor șuruburile dulapului.**
**Pasul 5:** Întoarceți masa, terenul de joc este suprafața de biliard. Apoi puneți masa de hochei, plasa de tenis de masă, masa de fotbal pe suprafața mesei.
**Pasul 6:** Atașați P10 pe partea de capăt pe fiecare parte folosind patru H4. Puneți opt P11 și opt P12 pe capătul barelor de interval. În cele din urmă, puneți masa de fotbal asamblată pe suprafața egală a mesei.

**Reguli de joc**

**Tenis de masă** (cunoscut și **sub** numele de **ping-pong**) - joc la care participă două persoane și care constă în lovirea mingii cu o rachetă astfel încât aceasta să zboare peste fileu sau pe lângă fileu, în cealaltă jumătate a mesei. Mingea poate lovi masa o singură dată (în jumătatea adversarului) și nu este permisă lovirea mingii din aer, ca în tenis. Se acordă puncte, printre altele, pentru loviturile pe care adversarul nu le-a preluat. Începutul acțiunii în tenisul de masă este un serviciu (serviciu) din partea unuia dintre jucători.

**Air hockey** este un joc arcade foarte popular pentru doi jucători. Jucătorii stau pe părți opuse ale mesei. Fiecare jucător folosește o rachetă de plastic numită rapper. Cu ajutorul rachetei, jucătorii lovesc pucul. Scopul jocului este de a pune pucul în poarta adversarului. Fiți atenți, pucul se mișcă foarte repede! Regula celor 7/10 goluri se aplică de obicei la sfârșitul jocului sau când se termină timpul stabilit.

Reguli principale:

- Pucul meu de lovit numai de rapper special cu nici un orice.
- Blocarea pucului nu este permisă.
- Pucul nu poate fi "acoperit" prin ridicarea rapperului sau a împingătorului și prin menținerea acestuia pe partea superioară a pucului pentru a-l încetini sau opri în timp ce se află pe masă.
- Nu loviți pucul cu un rapper dacă acesta nu se află în jumătatea dumneavoastră de teren.
- Regulamentele menționate mai sus pot fi modificate de către jucători.

**Fotbal de masă:** Există patru tije pe fiecare parte a mesei. Prima tijă este un portar, a doua - doi apărători, a treia este o linie de cinci oameni la mijlocul terenului, iar a patra acoperă trei jucători de atac. Fotbalul de masă se joacă între două sau patru persoane. Înainte de joc, formăm două echipe. Ne alegem partea noastră de teren. Putem arunca o monedă pentru a determina care echipă începe jocul sau putem arunca practic mingea în centrul mesei și astfel începe meciul. Noi mișcăm tijele pentru a pune mingea în mișcare. Este interzis să rotim tijele cu mai mult de 360 de grade. Nu aveți voie să scuturați masa sau să faceți mingea să se miște în orice alt mod mecanic. Singura parte a
masa care pot fi atinse în timpul jocului sunt tijele echipei noastre. Dacă mingea se blochează într-un loc în care nu poate fi atinsă de niciun jucător, o putem muta la cel mai apropiat jucător. Obiectivul jocului este de a înscrie un anumit număr de goluri. Sau putem juca și pe o perioadă fixă de timp. Golul este considerat ca fiind marcat corect chiar dacă mingea lovește poarta, ricoșează din peretele lateral și chiar revine pe teren.

**Bilard:** Jocul preliminar ajută la alegerea jucătorului care să înceapă jocul (să aibă lovitura de deschidere). În acest scop, folosim două mingi exact de aceeași mărime și le plasăm în zona de bază. Fiecare jucător stă în partea sa de masă și toți jucătorii lovesc mingea în același timp, direcționând-o în sus pe masă. Lovitura preliminară este câștigată de jucătorul a cărui minge este cel mai aproape de partea de bază. Câștigătorul decide cine va avea lovitura de deschidere. Trebuie folosit un triunghi pentru a așeza corect bilele pe masă. Mingea de sus trebuie să fie plasată în punctul principal al zonei de joc. Celelalte bile trebuie așezate în așa fel încât să aibă contract între ele. Mingea tac (albă) este jucată corect atunci când lovitura se face prin lovirea mingii cu vârful tacului. Fiecare lovitură efectuată cu o parte diferită a baghetei este o greșeală. Lovitura de deschidere se execută cu bila tac stabilită de jucătorul din secțiunea D. Jocul începe oficial în momentul în care este lovită bila tac.
Mingea înscrie atunci când este trasă corect pe masă, aterizează în buzunar și rămâne acolo. O minge care a fost băgată în ghiveci, dar revine pe masă, nu înscrie. Atunci când jucătorul de la masă nu reușește să bage corect mingea în buzunar, rândul său se încheie, iar celălalt jucător vine la masă. Jocul se încheie atunci când unul dintre jucători și-a băgat toate bilele în ghiveci, astfel încât niciuna dintre ele nu mai rămâne pe masă. Se comite o greșeală atunci când bila albă nu reușește să lovească bila țintă corectă. O greșeală este comisă și atunci când bila albă sau/și orice altă bilă este în mișcare în momentul loviturii.

Următoarele reguli generale se aplică tuturor faulturilor:

- Un fault înseamnă sfârșitul unui joc de către un anumit jucător,
- După un fault, o lovitură nu este valabilă, iar bilele bătute nu se punctează,
- niciuna dintre bilele de pe masă nu este reglată.

**ÎNTREȚINERE**

**Air hockey / Tenis de masă-** Vă recomandăm să curățați terenul de joc cel puțin o dată pe săptămână. Pentru curățare, utilizați o cârpă uscată și moale cu un volum mic de detergent pentru geamuri / degresant (cu pulverizator). Evitați apa și umiditatea excesivă. Protejați terenul de joc de obiecte ascuțite. Păstrați terenul de joc curat. Pot apărea zgârieturi mecanice ale terenului de joc în timpul jocului.

**Fotbal de** masă- Vă recomandăm să curățați masa cel puțin o dată pe săptămână. Folosiți numai o cârpă uscată și moale și o cantitate mică de detergent pentru sticlă/praf (cu duză). Protejați terenul de obiecte ascuțite. Păstrați smoala curată.

**Billard-** Pentru întreținerea zilnică a mesei, vă recomandăm să folosiți o cârpă moale și uscată. Atunci când este necesar, se poate folosi o cârpă umedă (nu udă!). De asemenea, trebuie să rețineți că, după fiecare curățare, masa trebuie să fie ștearsă pentru a preveni petele urâte. Dacă vă decideți să utilizați un agent specializat de curățare , asigurați-vă că acesta este destinat și adaptat pentru a fi utilizat pe materialul planificat pentru curățare.

**DATE TEHNICE**
**Dimensiunile mesei:** 125 x 91 x 82,5 cm
**Material: MDF, PVC**
**Greutate netă:** 26 kg
**Greutate brută:** 27,5 kg

PRODUCĂTOR: ABISAL ABISAL SP. Z

O.O. UL. PYSKOWICKA 17
41-807 ZABRZE, POLONIA
DECLARAȚIA DE CONFORMITATE UE se află pe pagina producătorului: www.abisal.pl/do-pobrania/

**BEZPEČNOSTNÉ POZNÁMKY**

1. **Tento výrobok by sa mal používať len pod dohľadom dospelých,** najmä ak ho používajú deti mladšie ako 12 rokov.
2. **Stôl nepreťažujte. Na doske stola nesedajte, nestojte na nej ani sa o ňu neopierajte.**
3. **Stôl používajte len na určený účel.** Neupravujte konštrukciu ani nepoužívajte neoriginálne príslušenstvo.
4. **Pred hraním skontrolujte stabilitu** stola - uistite sa, že je rovný a že sú všetky komponenty bezpečne upevnené.
5. **Správne skladujte príslušenstvo** - lopty, pálky, disky a figúrky môžu pri nesprávnom používaní spôsobiť zranenie.
6. **Pravidelne kontrolujte technický stav stola,** venujte pozornosť skrutkám, upevňovacím prvkom, ostrým hranám a uvoľneným častiam.
7. **Dodržiavajte bezpečnú vzdialenosť medzi hráčmi**, aby ste predišli kolíziám počas dynamickej hry.
8. **Raketou neudierajte do stolovej dosky ani do iných osôb.**
9. **Pri údere do disku nepoužívajte nadmernú silu,** aby ste predišli poškodeniu alebo zraneniu.
10. **Stôl skladujte v suchej miestnosti, mimo dosahu zdrojov tepla a vlhkosti.**

**ZOZNAM DIELOV**

**H1**- Skrutka 1/4 "x1" (16 ks)
**H2**- Skrutka s hlavou 1-1/2" (12 ks)
**H3**- Plochá podložka 1/4" (16 ks)
**H4**- Skrutka s hlavou 1/2" (8 ks)
**H5**- Krížová matica (12 ks)
**A1-** Futbalová lopta (2 ks)
**A2**- Hokejový útočník (2 ks)
**A3-** Hokejový puk (2 ks)
**A4**- Pálka na stolný tenis (2 ks)
**A5**- Sieťový stĺpik a sieťka na stolný tenis (1 ks)
**A6**- Loptička na stolný tenis (2 ks)
**A12**- Nástroj (1 ks)
**A14**- Biliardová guľa (1 ks)
**A15**- Tágo (2 ks)
**A16-** Trojuholník (1 ks)
**A17-** Krieda (2 ks)
**A18-** Štetec (1 ks)
**P1**- Noha (4 ks)
**P2**- Vodováha na nohu (4 ks)
**P3**- Bočný panel (2 ks)
**P4**- Hracie prvky (1 ks)
**P5-** Stolík na biliard (1 ks)
**P7**- Podpera pre nohejbalové ihrisko (2 ks)
**P8**- Čelný panel (2 ks)
**P9-** Miska na vhadzovanie loptičiek (2 ks)
**P10a/P10b**- Posuvné skóre (2 ks)
**P11-** Držadlo (8 ks)
**P12**- Koncový kryt tyče (8 ks)
**P13**- Golieho dorazový krúžok a matica (4 ks)
**R1**- 2 tyče pre domácich hráčov (1 ks)
**R2**- 2 tyče pre hráčov hostí (1 ks)
**R3**- 3 tyče pre domácich hráčov (1 ks)
**R4**- 3 tyče pre hráčov hostí (1 ks)
**R5**- 5 tyčí pre domácich hráčov (1 ks)
**R6**- 5 tyčí pre hráčov hostí (1 ks)
**R7**- 1 tyč pre domácich hráčov (1 ks)
**R8**- 1 tyč pre hráčov hostí (1 ks)
**C1**- 5 tyčí pre hráčov (2 ks)
**C2**- tyč pre 3 hráčov (4 ks)
**C3**- tyč pre 2 hráčov (2 ks)
**C4**- Gumové puzdro (16 ks)
**C5**- Plastová podložka (16 ks)
**C6**- Skrutka (používaná na inštaláciu mužov) (26 ks)
**C8**- Výsuvné prvky (11 ks)
**C9**- Domáci muži (11 ks)
**C10**- Puzdro na tyč (16 ks)
**G1**- Glide hockey / Tabble tennis (1 ks)

**NÁVOD NA MONTÁŽ**

**Krok 1:** Vloženie hráčskych tyčí do bočného panelu P3. Počas tohto kroku dbajte na to, aby bol stôl otočený hore nohami.
**Krok 2:** Umiestnite hraciu plochu P4 do drážky na bočnom paneli. Umiestnite drevené podpery P7 na hraciu plochu a oba konce zaistite pomocou H2, H5.
**Krok 3:** Vložte H5 do otvorov koncového panelu P8, pomocou H2 zaistite koncový a bočné panely.
**Poznámka! Uistite sa, že bočné panely a koncové panely sú štvorcové.**
**Krok 4:** Pripevnite každú nohu P1 k stolu pomocou štyroch H3 a H1. Umiestnite vyrovnávač nôh P2 na spodné nohy.
**Poznámka! Ak máte problémy so zasunutím skrutiek nôh, možno sa budete musieť vrátiť späť a skrutky skrinky mierne povoliť.**
**Krok 5:** Obráťte stôl, hracia plocha je biliardový povrch. Potom na plochu stola položte hokejový stôl, sieťku na stolný tenis a futbalový stôl.
**Krok 6:** Pripevnite P10 na koncovú stranu na každej strane pomocou štyroch H4. Na koncovú stranu intervalových tyčí umiestnite osem P11 a osem P12. Nakoniec položte zostavený futbalový stôl na rovný povrch stola.

**Pravidlá hry**

**Stolný tenis** (známy aj ako **ping-pong**) - hra, ktorej sa zúčastňujú dve osoby a ktorá spočíva v odrážaní loptičky raketou tak, aby preletela cez sieť alebo vedľa siete na druhú polovicu stola. Loptička môže dopadnúť na stôl len raz (na polovicu súpera) a nie je dovolené odrážať loptičku zo vzduchu, ako je to v tenise. Body sa udeľujú okrem iného za údery, ktoré súper nezachytil. Začiatkom akcie v stolnom tenise je podanie (servis) jedného z hráčov.

**Vzdušný hokej** je veľmi obľúbená arkádová hra pre dvoch hráčov. Hráči stoja na opačných stranách stola. Každý hráč používa plastovú raketu nazývanú rapkáč. Pomocou rapkáča hráči udierajú puk. Cieľom hry je umiestniť puk do súperovej bránky. Buďte opatrní, puk sa pohybuje veľmi rýchlo! Pravidlo 7/10 gólov je obyčajne na konci hry alebo po uplynutí určeného času.

Hlavné pravidlá:

- Puk my by zasiahol len rapper špeciálne bez akýchkoľvek.
- Zámok puku nie je povolený.
- Puk nie je možné "zavesiť na vrch" tak, že zdvihnete raper alebo posúvač a podržíte ho na vrchole puku, aby ste ho spomalili alebo zastavili, kým je na stole.
- Puk nezasahujte rapkáčom, ak sa nenachádza na vašej polovici ihriska.
- Vyššie uvedené pravidlá si môžu hráči upraviť.

**Stolný futbal:** Na každej strane stola sú štyri tyče. Prvá tyč je brankár, druhá - dvaja obrancovia, tretia je päťčlenná stredová línia a štvrtá pokrýva troch útočníkov. Stolný futbal sa hrá medzi dvoma alebo štyrmi osobami. Pred hrou vytvoríme dve družstvá. Vyberieme si svoju stranu ihriska. Môžeme si hodiť mincou, aby sme určili, ktorý tím začne hru, alebo môžeme v podstate hodiť loptičku do stredu stola, a tým sa zápas začína. Pohybom tyčí uvedieme loptu do pohybu. Je zakázané otáčať tyčami o viac ako 360 stupňov. Stôl nemôžete zatriasť ani spôsobiť pohyb loptičky iným mechanickým spôsobom. Jediná časť
na stole, ktorého sa môžete počas hry dotknúť, sú tyče nášho tímu. Ak sa loptička zasekne na mieste, kam nedosiahne žiadny hráč, môžeme ju presunúť k najbližšiemu hráčovi. Cieľom hry je streliť určitý počet gólov. Alebo môžeme hrať aj počas stanoveného časového úseku. Gól sa považuje za správne strelený aj vtedy, ak lopta zasiahne bránku, odrazí sa od bočnej steny a dokonca sa vráti na ihrisko.

**Bilard:** Predbežná hra pomáha vybrať hráča, ktorý začne hru (má úvodný výstrel). Na tento účel použijeme dve loptičky presne rovnakej veľkosti a umiestnime ich do základného priestoru. Každý hráč sa postaví na svoju stranu stola a všetci hráči naraz udrú do loptičky a nasmerujú ju na stôl. Úvodný hod vyhráva hráč, ktorého loptička je najbližšie k strane základu. Víťaz rozhodne, kto bude mať úvodný hod. Na správne nastavenie loptičiek na stole by sa mal používať trojuholník. Vrchná guľa musí byť umiestnená v hlavnom bode hracej plochy. Ostatné loptičky musia byť rozmiestnené tak, aby mali medzi sebou zmluvu. Tá (biela) guľa je zahraná správne, keď je úder vykonaný prostredníctvom úderu do gule špičkou tága. Každý úder vykonaný inou časťou tága je faul. Otvárací úder sa vykonáva s bielou guľou nastavenou hráčom v sekcii D. Hra sa oficiálne začína v okamihu, keď je zasiahnutá tágová guľa.
Loptička získa skóre, keď je správne vystrelená cez stôl, pristane vo vrecku a zostane tam. Loptička, ktorá bola trafená do potu, ale vrátila sa na stôl, nie je bodovaná. Keď hráč pri stole nedokáže správne hodiť loptičku do vrecka, jeho ťah sa končí a k stolu prichádza druhý hráč. Hra sa skončí, keď jeden z hráčov strčí všetky svoje gule do potu tak, že žiadna z nich nezostane na stole. K faulu dôjde, keď biela guľa nezasiahne správnu cieľovú guľu. K faulu dochádza aj vtedy, keď sa biela guľa a/alebo akákoľvek iná guľa v momente hodu pohybuje.

Pre všetky fauly platia nasledujúce všeobecné pravidlá:

- Faul znamená ukončenie hry daného hráča,
- Po faule nie je úder platný a loptičky, ktoré boli zahrané do koša, sa nepočítajú,
- Žiadna z guľôčok na stole nie je upravená.

**ÚDRŽBA**

**Vzdušný hokej / stolný tenis -** odporúčame čistiť hraciu plochu aspoň raz týždenne. Na čistenie použite suchú, mäkkú handričku s malým množstvom čistiaceho prostriedku na sklo / odprašovača (s rozprašovačom). Vyhnite sa vode a nadmernej vlhkosti. Chráňte hraciu plochu pred ostrými predmetmi. Udržujte hraciu plochu v čistote. Pri hre môže dôjsť k mechanickému poškriabaniu hracej plochy.

**Stolný** futbal **-** odporúčame čistiť stôl aspoň raz týždenne. Používajte len suchú, mäkkú handričku a malé množstvo čistiaceho prostriedku na sklo/prach (s dýzou). Chráňte ihrisko pred ostrými predmetmi. Udržujte ihrisko v čistote.

**Billard-** Na každodennú údržbu stola odporúčame používať mäkkú, suchú handričku. V prípade potreby je možné použiť vlhkú (nie mokrú!) handričku. Mali by ste tiež pamätať na to, že po každom čistení by sa mal stôl utrieť do sucha, aby sa zabránilo vzniku škaredých škvŕn. Ak sa rozhodnete použiť špecializovaný čistiaci prostriedok , uistite sa, že je určený a prispôsobený na použitie na materiál, ktorý plánujete čistiť.

**TECHNICKÉ ÚDAJE**

**Rozmery stola:** 125 x 91 x 82,5 cm
**Materiál:** MDF, PVC
**Hmotnosť netto:** 26 kg
**Hmotnosť brutto:** 27,5 kg

VÝROBOK: ABISAL SP. Z O.O. UL.

PYSKOWICKA 17
41-807 ZABRZE, POĽSKO
VYHLÁSENIE O ZHODE S EÚ sa nachádza na webovej stránke výrobcu: www.abisal.pl/do-pobrania/

**OPOMBE O VARNOSTI**

1. **Ta izdelek lahko uporabljate le pod nadzorom odraslih**, zlasti če ga uporabljajo otroci, mlajši od 12 let.
2. **Mize ne preobremenite. Ne sedite na mizno ploščo, ne stojte na njej in se nanjo ne naslanjajte.**
3. **Mizo uporabljajte samo za predvideni namen.** Ne spreminjajte konstrukcije in ne uporabljajte neoriginalnih dodatkov.
4. **Pred igranjem preverite stabilnost mize** - prepričajte se, da je miza ravna in da so vsi sestavni deli dobro pritrjeni.
5. **Dodatke pravilno shranjujte** - žogice, palice, diski in figurice lahko ob nepravilni uporabi povzročijo poškodbe.
6. **Redno preverjajte tehnično stanje mize in** bodite pozorni na vijake, pritrdilne elemente, ostre robove in ohlapne dele.
7. **Ohranjajte varno razdaljo med igralci,** da se izognete trkom med dinamično igro.
8. **Z loparjem ne udarjajte v mizno ploščo ali druge osebe.**
9. **Pri udarjanju diska ne uporabljajte pretirane sile,** da ne povzročite poškodb ali poškodb.
10. **Mizo shranjujte v suhem prostoru, stran od virov toplote in vlage.**

**SEZNAM DELOV**

**H1**- vijak 1/4 "x1" (16 kos)
**H2**- Vijak z glavo 1-1/2" (12 kos)
**H3**- Ploščata podložka 1/4" (16 kos)
**H4**- Vijak z glavo s poševnim vijakom 1/2" (8 kos)
**H5**- Križna matica (12 kos)
**A1-** Nogometna žoga (2 kos)
**A2**- Hokejski napadalec (2 kos)
**A3-** Hokejski plošček (2 kos)
**A4**- Lopar za namizni tenis (2 kos)
**A5**- Stojalo za mrežo in mreža za namizni tenis (1 ko)
**A6**- Žogica za namizni tenis (2 kos)
**A12**- Orodje (1 kos)
**A14**- Žogica za biljard (1 kos)
**A15**- Palica za kiji (2 kos)
**A16-** Trikotnik (1 kos)
**A17-** Kreda (2 kos)
**A18-** Čopič (1 kos)
**P1**- noga (4 kos)
**P2**- Izravnalnik noge (4 kos)
**P3**- Stranska plošča (2 kos)
**P4**- Igralni fielsi (1 kos)
**P5-** Bilardna miza (1 kos)
**P7**- Oporna opora za nogometno igrišče (2 kos)
**P8**- Končna plošča (2 kos)
**P9-** Skodelica za vnos žogice (2 kos)
**P10a/P10b**- Slikar (2 kos)
**P11-** Ročaj (8 kos)
**P12**- Končni pokrov palice (8 kos)
**P13**- zaporni obroček in matica za palico Golie (4 kos)
**R1**- 2 palici za domače igralce (1 kos)
**R2**- 2 palici za gostujoče igralce (1 kos)
**R3**- 3 palice za domače igralce (1 kos)
**R4**- 3 palice za gostujoče igralce (1 kos)
**R5**- 5 palic za domače igralce (1 kos)
**R6**- 5 palic za gostujoče igralce (1 kos)
**R7**- 1 palica za domače igralce (1 kos)
**R8**- 1 palica za gostujoče igralce (1 kos)
**C1**- 5 palic za igralce (2 kos)
**C2**- palica za 3 igralce (4 kos)
**C3**- palica za 2 igralca (2 kos)
**C4-** gumijasta puša (16 kos)
**C5**- Plastična podložka (16 kos)
**C6**- Vijak (uporablja se za nameščanje moških) (26 kos)
**C8**- Odmikalni elementi (11 kos)
**C9**- Domači igralci (11 kos)
**C10**- Puške za palice (16 kos)
**G1**- Glide hockey / Tablični tenis (1 kos)

**NAVODILA ZA SESTAVLJANJE**

**Korak 1:** Vstavljanje igralnih palic v stransko ploščo P3. Pri tem koraku upoštevajte, da je miza obrnjena navzdol.
**Korak 2:** Igralno polje P4 položite v utor na stranski plošči. Na igralno polje položite lesene opornike P7 in vsak konec pritrdite z H2, H5.
**Korak 3:** H5 vstavite v luknje končne plošče P8, s H2 pa zaklenite končno in stranske plošče.
**Opomba! Prepričajte se, da so stranske in končne plošče pravokotne.**
**Korak 4:** Vsako nogo P1 pritrdite na mizo s štirimi H3 in H1. Na spodnje noge namestite nivelir P2.
**Opomba! Če imate težave pri vstavljanju vijakov za noge, se boste morda morali vrniti nazaj in nekoliko popustiti vijake za omarice.**
**Korak 5:** obrnite mizo, igralno polje je biljardna površina. Nato na površino mize postavite hokejsko mizo, mrežo za namizni tenis in nogometno mizo.
**Korak 6:** P10 pritrdite na končno stran na vsaki strani s štirimi H4. Na konec palice postavite osem P11 in osem P12. Na koncu postavite sestavljeno nogometno mizo na ravno površino mize.

**Pravila igre**

**Namizni tenis** (znan tudi kot **ping-pong**) - igra, pri kateri sodelujeta dve osebi in pri kateri se žogica odbija z loparjem tako, da leti čez mrežo ali ob mreži na drugo polovico mize. Žogica lahko v mizo pade samo enkrat (na nasprotnikovo polovico) in je ni dovoljeno odbijati iz zraka, kot je to dovoljeno v tenisu. Točke se med drugim dodelijo za zadetke, ki jih nasprotnik ni ujel. Začetek akcije v namiznem tenisu je servis (servis) enega od igralcev.

**Air hockey** je zelo priljubljena arkadna igra za dva igralca. Igralca stojita na nasprotnih straneh mize. Vsak igralec uporablja plastično raketo, imenovano rapper. Z raperjem igralca udarjata plošček. Cilj igre je spraviti plošček v nasprotnikova vrata. Bodite previdni, saj se plošček premika zelo hitro! Pravilo 7/10 golov je običajno na koncu igre ali ko se izteče določen čas.

Glavna pravila:

- Puk moj, ki ga je zadel samo raper posebej brez kakršnegakoli.
- Zaklepanje ploščka ni dovoljeno.
- Kroglice ni mogoče "postaviti na vrh" tako, da dvignete lopatico ali potisnik in jo držite na vrhu kroglice, da bi jo upočasnili ali ustavili, ko je na mizi.
- Ne udarjajte ploščka z raperjem, če ni na vaši polovici igrišča.
- Zgoraj navedena pravila lahko igralci spremenijo.

**Namizni nogomet:** Na vsaki strani mize so štiri palice. Prva palica predstavlja vratarja, druga dva branilca, tretja pet moških v sredini igrišča, četrta pa tri napadalne igralce. Namizni nogomet igrata dve ali štiri osebe. Pred igro oblikujemo dve ekipi. Izberemo svojo stran igrišča. Lahko mečemo kovanec, da določimo, katera ekipa bo začela igro, ali pa v bistvu vržemo žogico na sredino mize in tako se tekma začne. S premikanjem palic spravimo žogo v gibanje. Prepovedano je vrteti palice za več kot 360 stopinj. Mize ne smemo stresati ali na kakršen koli drug mehanski način sprožiti gibanja žogice. Edini del
na mizi, ki se je lahko dotaknete med igro, so palice naše ekipe. Če se žogica zatakne na mestu, kjer je ne more doseči noben igralec, jo lahko premaknemo do najbližjega igralca. Cilj igre je doseči določeno število golov. Lahko pa igramo tudi v določenem časovnem obdobju. Gol se šteje za pravilno doseženega tudi, če žoga zadane gol, se odbije od stranske stene in se celo vrne na igrišče.

**Bilard:** Predhodna igra pomaga izbrati igralca, ki bo začel igro (imel začetni strel). V ta namen uporabimo dve krogli popolnoma enake velikosti in ju postavimo v osnovno območje. Vsak igralec stoji na svoji strani mize, vsi igralci pa hkrati udarijo žogice in jih usmerijo navzgor po mizi. Predhodni udarec zmaga igralec, čigar žogica je najbližje stranici z balonom. Zmagovalec odloči, kdo bo imel uvodni udarec. Za pravilno postavitev žogic na mizo je treba uporabiti trikotnik. Zgornjo kroglo je treba postaviti na glavno točko igralnega polja. Ostale krogle morajo biti postavljene tako, da imajo med seboj pogodbo. Belo (cue) kroglo je pravilno odigrano, če je udarec izveden z udarcem po krogli s konico palice za cue. Vsak udarec z različnim delom palice je nepravilen. Otvoritveni udarec se izvede z belo kroglo, ki jo nastavi igralec v sekciji D. Igra se uradno začne v trenutku, ko je udarjena beraška krogla.
Žogica je dobljena, ko pravilno preleti mizo, pristane v žepu in tam tudi ostane. Žogica, ki je bila vržena v žep, vendar se vrne na mizo, ni točkovana. Ko igralec za mizo ne uspe pravilno vreči žogice v žep, je njegovega kroga konec in k mizi pride drugi igralec. Igra je končana, ko eden od igralcev potakne vse svoje krogle, tako da nobena od njih ne ostane na mizi. Napaka se zgodi, ko bela krogla ne zadene pravilne ciljne krogle. Napaka je storjena tudi, če se bela krogla in/ali katera koli druga krogla v trenutku udarca premika.

Za vse prekrške veljajo naslednja splošna pravila:

- Prekršek pomeni, da se igra posameznega igralca konča,
- Po prekršku strel ni veljaven in ujete žogice se ne točkujejo,
- nobena od kroglic na mizi ni popravljena.

**VZDRŽEVANJE**

**Zračni hokej / namizni tenis -** priporočamo, da igralno polje očistite vsaj enkrat tedensko. Za čiščenje uporabite suho, mehko krpo z majhno količino čistila za steklo / odstranjevalca prahu (z razpršilom). Izogibajte se vodi in prekomerni vlagi. Igralno polje zaščitite pred ostrimi predmeti. Igralno polje vzdržujte čisto. Med igranjem lahko pride do mehanskih prask na igralnem polju.

Namizni nogomet **-** priporočamo, da mizo očistite vsaj enkrat na teden. Uporabite le suho, mehko krpo in majhno količino čistila za čiščenje stekla/praha (s šobo). Igrišče zaščitite pred ostrimi predmeti. Igrišče ohranjajte čisto.

**Billard-** Za vsakodnevno vzdrževanje mize priporočamo uporabo mehke, suhe krpe. Po potrebi lahko uporabite vlažno (ne mokro!) krpo. Prav tako ne smete pozabiti, da je treba mizo po vsakem čiščenju obrisati do suhega, da preprečite nastanek grdih madežev. Če se odločite za uporabo specializiranega sredstva za čiščenje , se prepričajte, da je namenjeno in prilagojeno za uporabo na materialu, ki ga nameravate očistiti.

**TEHNIČNI PODATKI**

**Velikost mize:** 125 x 91 x 82,5 cm
**Material:** MDF, PVC
**Neto teža:** 26 kg
**Bruto teža:** 27,5 kg

IZDELEK: ABISAL SP. Z O.O. UL.

PYSKOWICKA 17

41-807 ZABRZE, POLJSKA
IZJAVA O SKLADNOSTI EU je na voljo na spletni strani proizvajalca: www.abisal.pl/do-pobrania/

**SÄKERHETSANMÄRKNINGAR**

1. **Denna produkt får endast användas under uppsikt av en vuxen**, särskilt när den används av barn under 12 år.
2. **Överbelasta inte bordet. Sitt inte på, stå inte på eller luta dig mot bordsskivan.**
3. **Använd endast bordet för dess avsedda ändamål.** Modifiera inte konstruktionen och använd inte tillbehör som inte är originaltillbehör.
4. **Kontrollera bordets stabilitet innan du spelar** - se till att det är plant och att alla komponenter är ordentligt fastsatta.
5. **Förvara tillbehör på rätt** sätt - bollar, slagträn, skivor och figurer kan orsaka skador om de används felaktigt.
6. **Kontrollera regelbundet bordets tekniska skick och** var uppmärksam på skruvar, fästanordningar, vassa kanter och lösa delar.
7. **Håll ett säkert avstånd mellan spelarna** för att undvika kollisioner under dynamiskt spel.
8. **Slå inte med racketen mot bordsskivan eller andra personer.**
9. **Använd inte överdriven kraft när du slår på skivan** för att undvika skador.
10. **Förvara bordet i ett torrt rum, borta från värme- och fuktkällor.**

**DELLISTA**

H1- Bult 1/4"x1" (16 st)
H2- Phillipsskruv med huvud 1-1/2" (12 st)
H3- Plan bricka 1/4" (16 st)
H4- Phillipsskruv med huvud 1/2" (8 st)
H5- Kryssmutter (12 st)
A1- Fotboll (2 st)
A2- Hockeyklubba (2 st)
A3- Hockeypuck (2 st)
A4- Bordtennisracket (2 st)
A5- Nätstolpe och bordtennisnät (1 st)
A6- Bordtennisboll (2 st)
A12- Verktyg (1 st)
A14- Billardboll (1 st)
A15- Köspö (2 st)
A16- Triangel (1 st)
A17- Krita (2 st)
A18- Pensel (1 st)
P1- Ben (4 st)
P2- Benutjämnare (4 st)
P3- Sidopanel (2 st)
P4- Spelplaner (1 st)
P5- Bilardbord (1 st)
P7- Stödben för fotbollsplan (2 st)
P8- Ändpanel (2 st)
P9- Ball entry cup (2 st)
P10a/P10b- Slide scorer (2 st)
P11- Handtag (8 st)
P12- Stångens ändlock (8 st)
P13- Stoppring och mutter för Golie-stång (4 st)
R1- 2 hemmaspelares stav (1 st)
R2- 2 bortaspelares stav (1 st)
R3- 3 hemmaspelares stav (1 st)
R4- 3 bortaspelares stav (1 st)
R5- 5 hemmaspelares stav (1 st)
R6- 5 bortaspelares stav (1 st)
R7- 1 hemmaspelares stav (1 st)
R8- 1 bortaspelares stav (1 st)
C1- 5 spelares stav (2 st)
C2- 3-spelarstång (4 st)
C3- 2-spelarstång (2 st)
C4- Gummibussning (16 st)
C5- Plastbricka (16 st)
C6- Bult (används för att montera män) (26 st)
C8- Borta män (11 st)
C9- Hemma-gubbar (11 st)
C10- Stångbussning (16 st)
G1- Glide hockey / Tabble tennis (1 st)

**MONTERINGSANVISNINGAR**

**Steg 1:** För **in** spelarstängerna i sidopanelen P3. Observera att bordet är upp och ned under detta steg.
**Steg 2:** Placera spelplanen P4 i spåret på sidopanelen. Placera trästöden P7 på spelplanen och säkra varje ände med H2, H5.
**Steg 3:** Sätt H5 i hålen på gavelpanelen P8 och använd H2 för att låsa gaveln och sidopanelerna.
**Obs! Se till att sidopanelerna och gavelpanelerna är vinkelräta.**
**Steg 4:** Fäst varje ben P1 på bordet med hjälp av fyra H3 och H1. Placera benutjämnaren P2 på de nedre benen.
**Obs! Om du har problem med att sätta i benbultarna kan du behöva gå tillbaka och lossa skåpbultarna något.**
**Steg 5: Vänd** på bordet, spelplanen är biljardytan. Placera sedan hockeybordet, bordtennisnätet och fotbollsbordet på bordsytan.
**Steg 6:** Fäst P10 på ändsidan på varje sida med hjälp av fyra H4. Placera åtta P11 och åtta P12 på intervallstängernas ändar. Lägg slutligen det monterade fotbollsbordet på den jämna bordsytan.

**Spelregler**

**Bordtennis** (även kallat **pingis**) - ett spel där två personer deltar och som går ut på att studsa bollen med en racket så att den flyger över nätet eller bredvid nätet till den andra bordshalvan. Bollen får bara träffa bordet en gång (på motståndarens halva) och det är inte tillåtet att studsa bollen från luften, som i tennis. Poäng delas ut bland annat för träffar som motståndaren inte plockade upp. Början på spelet i bordtennis är en serve (service) från en av spelarna.

**Air hockey** är ett mycket populärt arkadspel för två spelare. Spelarna står på motsatta sidor av bordet. Varje spelare använder en plastracket som kallas rapper. Genom att använda rapparen träffar spelarna pucken. Målet med spelet är att sätta pucken i motståndarens mål. Var försiktig, pucken rör sig mycket snabbt! 7/10-målsregeln gäller vanligtvis i slutet av matchen eller när den fastställda tiden är slut.

Huvudregler:

- Pucken får endast slås av rappare speciellt utan någon.
- Det är inte tillåtet att låsa pucken.
- Pucken kan inte "toppas" genom att lyfta upp rapparen eller pusher och hålla den på puckens ovansida för att sakta ner eller stoppa den medan den ligger på bordet.
- Slå inte på pucken med en rappare om den inte är på din planhalva.
- Ovan nämnda regler kan modifieras av spelarna.

**Bordsfotboll:** Det finns fyra stavar på varje bordssida. Den första staven är en målvakt, den andra - två försvarare, den tredje är en femmanna mittfältslinje och den fjärde täcker tre anfallsspelare. Bordsfotboll spelas mellan två eller fyra personer. Innan spelet bildar vi två lag. Vi väljer vår sida av planen. Vi kan singla slant för att avgöra vilket lag som börjar matchen eller så kan vi helt enkelt kasta bollen i mitten av bordet och därmed börjar matchen. Vi flyttar stavarna för att sätta bollen i rörelse. Det är förbjudet att vrida stavarna mer än 360 grader. Man får inte skaka bordet eller få bollen att röra sig på något annat mekaniskt sätt. Den enda delen av
bordet som kan vidröras under spelet är vårt lags stavar. Om bollen fastnar på en plats där den inte kan nås av någon spelare, kan vi flytta den till närmaste spelare. Målet med spelet är att göra ett visst antal mål. Eller så kan vi också spela under en bestämd tidsperiod. Målet anses vara korrekt gjort även om bollen träffar målet, studsar tillbaka från sidoväggen och till och med återvänder till planen.

**Bilard:** Preliminärt spel hjälper till att välja den spelare som ska starta spelet (ha öppningsskottet). För detta ändamål använder vi två bollar av exakt samma storlek och placerar dem i basområdet. Varje spelare ställer sig på sin sida av bordet och alla spelare träffar bollen samtidigt, så att den styrs upp på bordet. Det inledande slaget vinns av den spelare vars boll är närmast baulksidan. Vinnaren bestämmer vem som ska ha öppningsskottet. En triangel bör användas för att placera bollarna korrekt på bordet. Det översta klotet måste placeras i spelområdets huvudpunkt. Övriga klot ska placeras så att de har kontakt med varandra. Köbollen (vit) spelas korrekt när slaget görs genom att träffa bollen med spetsen på köklubban. Varje slag som görs med en annan del av spaken är en foul. Öppningsskottet görs med den köboll som spelaren i D-sektionen har ställt in. Spelet börjar officiellt i samma ögonblick som köbollen slås.
Bollen gör poäng när den skjuts korrekt över bordet, landar i fickan och stannar där. En kula som har hamnat i fickan men återvänder till bordet ger inte poäng. När spelaren vid bordet misslyckas med att fånga bollen korrekt är hans/hennes tur över och den andra spelaren kommer till bordet. Spelet är slut när en av spelarna har stoppat alla sina klot så att inget av dem ligger kvar på bordet. En foul inträffar när den vita bollen inte träffar rätt målboll. En foul begås också när det vita klotet och/eller något annat klot är i rörelse vid skottögonblicket.

Följande allmänna regler gäller för alla fouls:

- En foul innebär att en viss spelares spel avslutas,
- Efter en foul är ett skott inte giltigt och de klot som kastas räknas inte,
- Inget av bollarna på bordet justeras.

**UNDERHÅLL**

**Airhockey / Bordtennis** - Vi rekommenderar att spelplanen rengörs minst en gång i veckan. Använd en torr, mjuk trasa med en liten mängd glasrengöringsmedel/avdamning (med spray) för rengöring. Undvik vatten och överdriven fukt. Skydda spelplanen från vassa föremål. Håll spelplanen ren. Mekaniska repor på spelplanen kan uppstå under spelets gång.

Bordsfotboll - Vi rekommenderar att du rengör bordet minst en gång i veckan. Använd endast en torr, mjuk trasa och en liten mängd rengöringsglas/dammrengöringsmedel (med munstycke). Skydda planen från vassa föremål. Håll planen ren.

**Billard-** För dagligt underhåll av bordet rekommenderar vi att du använder en mjuk, torr trasa. Vid behov kan en fuktig (inte våt!) trasa användas. Du bör också komma ihåg att bordet ska torkas torrt efter varje rengöring för att förhindra fula fläckar. Om du bestämmer dig för att använda ett specialrengöringsmedel , se till att det är avsett och anpassat för att användas på det material som ska rengöras.

**TEKNISKA DATA**

**Bordets storlek:** 125 x 91 x 82,5 cm
**Material:** MDF, PVC
**Vikt netto:** 26 kg
**Vikt brutto:** 27,5 kg

PRODUKT: ABISAL SP. Z O.O. UL.

PYSKOWICKA 17
41-807 ZABRZE, POLEN
EU-FÖRSÄKRING OM ÖVERENSSTÄMMELSE finns på tillverkarens webbplats: www.abisal.pl/do-pobrania/

**ЗАСТЕРЕЖЕННЯ З ТЕХНІКИ БЕЗПЕКИ**

1. **Цей продукт слід** використовувати **тільки під наглядом дорослих**, особливо дітям до 12 років.
2. **Не перевантажуйте стіл. Не сідайте, не стійте і не спирайтеся на стільницю.**
3. **Використовуйте стіл тільки за призначенням.** Не змінюйте конструкцію та не використовуйте неоригінальні аксесуари.
4. **Перед початком гри перевірте стійкість столу** - переконайтеся, що він рівний і що всі компоненти надійно закріплені.
5. **Зберігайте аксесуари належним** чином - м'ячі, біти, диски та фігурки можуть спричинити травми при неправильному використанні.
6. **Регулярно перевіряйте технічний стан столу,** звертаючи увагу на гвинти, кріплення, гострі краї та незакріплені деталі.
7. **Підтримуйте безпечну відстань між гравцями**, щоб уникнути зіткнень під час динамічної гри.
8. **Не вдаряйте ракеткою по стільниці або іншим людям.**
9. **Не застосовуйте надмірну силу при ударі по диску**, щоб уникнути пошкодження або травми.
10. **Зберігайте стіл у сухому приміщенні, подалі від джерел тепла та вологи.**

**ПЕРЕЛІК ДЕТАЛЕЙ**

**H1**- Болт 1/4 "x1" (16 шт)
**H2**- Гвинт з хрестоподібною головкою 1-1/2" (12 шт)
**H3**- Плоска шайба 1/4" (16 шт)
**H4-** Гвинт з хрестоподібною головкою 1/2" (8 шт)
**H5**- Поперечна гайка (12 шт)
**A1-** Футбольний м'яч (2 шт)
**A2**- Хокейна ключка (2 шт)
**A3-** Хокейна шайба (2 шт)
**A4**- Ракетка для настільного тенісу (2 шт)
**A5**- Стовп для сітки та сітка для настільного тенісу (1 шт)
**A6**- М'яч для настільного тенісу (2 шт)
**A12**- Інструмент (1 шт)
**A14**- Більярдна куля (1 шт)
**A15**- Кий (2 шт)
**A16-** Трикутник (1 шт)
**A17-** Крейда (2 шт)
**A18-** Пензлик (1 шт)
**P1**- Ніжка (4 шт)
**P2**- Вирівнювач ніжок (4 шт)
**P3**- Бічна панель (2 шт)
**P4**- Ігрові дрова (1шт)
**P5-** Стіл білард (1 шт)
**P7-** Опорна стійка для футбольного поля (2 шт)
**P8**- Торцева панель (2 шт)
**P9-** Чаша для введення м'яча (2 шт)
**P10a/P10b**- Повзунок для забивання м'яча (2 шт)
**P11-** Ручка (8 шт)
**P12**- Кінцева заглушка штока (8 шт)
**P13**- Стопорне кільце та гайка штока Голі (4 шт)
**R1**- 2 гравці вдома (1 шт)
**R2**- 2 гравці на виїзді (1 шт)
**R3**- 3 гравці вдома (1 шт)
**R4**- 3 гравці на виїзді (1шт)
**R5**- 5 гравців вдома (1шт)
**R6**- 5 гравців на виїзді (1 шт)
**R7**- 1 гравець вдома (1шт)
**R8**- 1 гравець на виїзді (1 шт)
**C1-** 5 гравців (2 шт)
**C2**- Ключка для 3 гравців (4 шт)
**C3**- стрижень для 2 гравців (2 шт)
**C4-** Гумова втулка (16 шт)
**C5**- Пластикова шайба (16 шт)
**C6**- Болт (використовується для встановлення чоловічків) (26 шт)
**C8**- Виїзні чоловіки (11 шт)
**C9**- Домашні чоловіки (11 шт)
**C10**- Втулка штока (16 шт)
**G1**- Хокей на ковзанах / настільний теніс (1 шт)

**ІНСТРУКЦІЯ ПО ЗБІРЦІ**

**Крок 1:** Вставте стрижні гравця в бічну панель P3. Під час цього кроку, будь ласка, зверніть увагу, що стіл перевернутий догори дном.
**Крок 2:** Помістіть ігрове поле P4 в паз на бічній панелі. Покладіть дерев'яні опорні розпірки P7 на ігрове поле і закріпіть кожен кінець за допомогою H2, H5.
**Крок 3:** Вставте H5 в отвори торцевої панелі P8, використовуйте H2, щоб зафіксувати торцеву і бічні панелі.
**Примітка! Переконайтеся, що бічні та торцеві панелі мають квадратну форму.**
**Крок 4:** Прикріпіть кожну ніжку P1 до столу за допомогою чотирьох H3 і H1. Встановіть вирівнювач для ніжок P2 на нижні ніжки.
**Примітка! Якщо у вас виникли проблеми із вставленням болтів для ніжок, можливо, вам доведеться повернутися назад і злегка послабити болти на корпусі.**
**Крок 5:** Переверніть стіл, ігрове поле - це більярдна поверхня. Потім покладіть на поверхню столу хокейний стіл, сітку для настільного тенісу, футбольний стіл.
**Крок 6:** Прикріпіть P10 до торцевої сторони з кожного боку за допомогою чотирьох H4. Помістіть вісім P11 і вісім P12 на кінці інтервальних стрижнів. Нарешті покладіть зібраний футбольний стіл на рівну поверхню столу.

**Правила гри**

**Настільний теніс** (також відомий як пінг-понг) - гра, в якій беруть участь дві людини, що полягає у відбиванні м'яча ракеткою так, щоб він перелетів через сітку або поруч із сіткою на іншу половину столу. М'яч може вдаритися об стіл тільки один раз (на половині суперника) і не допускається відскок м'яча з повітря, як це відбувається в тенісі. Очки нараховуються, в тому числі, за удари, які суперник не прийняв. Початком дії в настільному тенісі є подача (обслуговування) одного з гравців.

**Аерохокей** - дуже популярна аркадна гра для двох гравців. Гравці стоять на протилежних сторонах столу. Кожен гравець використовує пластикову ракетку, яка називається репер. За допомогою репера гравці б'ють по шайбі. Мета гри - забити шайбу у ворота суперника. Будьте обережні, шайба рухається дуже швидко! Правило 7/10 голів - це, як правило, кінець гри або закінчення призначеного часу.

Основні правила:

- Шайба може бути відбита тільки репером, без будь-яких інших ударів.
- Блокувати шайбу заборонено.
- Шайбу не можна "перекидати", піднімаючи репер або штовхач і тримаючи його на верхівці шайби, щоб сповільнити або зупинити її, коли вона знаходиться на столі.
- Не можна бити репером по шайбі, якщо вона знаходиться не на вашій половині поля.
- Вищезазначені правила можуть бути змінені гравцями.

**Настільний футбол:** На кожній стороні столу стоять по чотири штанги. Перша стійка - воротар, друга - два захисники, третя - лінія півзахисту з п'яти чоловік, а четверта - три гравці нападу. У настільний футбол грають між двома або чотирма людьми. Перед грою ми формуємо дві команди. Вибираємо свій бік поля. Ми можемо кинути монетку, щоб визначити, яка команда починає гру, або просто кинути м'яч у центр столу, і таким чином матч розпочнеться. Ми пересуваємо стрижні, щоб привести м'яч у рух. Заборонено повертати стрижні більш ніж на 360 градусів. Не можна трясти стіл або змушувати м'яч рухатися будь-яким іншим механічним способом. Єдина частина
стіл, якого можна торкатися під час гри, - це штанги нашої команди. Якщо м'яч застряг у місці, де його не може дістати жоден гравець, ми можемо перемістити його до найближчого гравця. Мета гри - забити певну кількість голів. Або ми також можемо грати протягом фіксованого періоду часу. Гол вважається забитим правильно, навіть якщо м'яч влучає у ворота, відскакує від бокової стінки і навіть повертається на поле.

**Білард:** Попередня гра допомагає вибрати гравця, який розпочне гру (зробить перший удар). Для цього ми використовуємо два м'ячі однакового розміру і кладемо їх на ігрове поле. Кожен гравець стоїть на своєму боці столу, і всі гравці одночасно б'ють по м'ячах, спрямовуючи їх вгору по столу. Попередній кидок виграє гравець, чия куля опиниться найближче до борту. Переможець вирішує, хто буде робити перший удар. Для правильного розташування куль на столі слід використовувати трикутник. Верхня куля повинна бути розміщена в головній точці ігрового поля. Інші кулі повинні бути розташовані таким чином, щоб вони стикалися одна з одною. Кий (біла куля) грається правильно, якщо удар по ній виконується кінчиком кия. Кожен удар, зроблений іншою частиною кия, є фолом. Відкриваючий удар виконується києм, встановленим гравцем у секції D. Гра офіційно починається в момент удару по кию.
М'яч зараховується, якщо він правильно перелетів через стіл, приземлився в лузу і залишився там. Куля, яка була забита в лузу, але повернулася на стіл, не зараховується. Якщо гравець за столом не може правильно забити кулю в лузу, його хід закінчується, і до столу підходить інший гравець. Гра закінчується, коли один з гравців заб'є всі свої кулі так, що жодна з них не залишиться на столі. Фол трапляється, коли біла куля не потрапляє у правильну цільову кулю. Фол також вважається, якщо біла куля та/або будь-яка інша куля рухається в момент удару.

Наступні загальні правила застосовуються до всіх фолів:

- Фол означає кінець гри даного гравця,
- Після фолу удар не зараховується, а кулі в горщиках не зараховуються,
- Жодна з куль на столі не коригується.

**ТЕХНІЧНЕ ОБСЛУГОВУВАННЯ**

**Аерохокей / Настільний теніс -** ми рекомендуємо чистити ігрове поле щонайменше раз на тиждень. Для чищення використовуйте суху м'яку тканину з невеликою кількістю засобу для миття скла / видалення пилу (з розпилювачем). Уникайте води та надмірної вологості. Захищайте ігрове поле від гострих предметів. Підтримуйте ігрове поле в чистоті. Під час гри на ігровому полі можуть виникати механічні подряпини.

**Настільний** футбол **-** ми рекомендуємо чистити стіл принаймні раз на тиждень. Використовуйте тільки суху, м'яку тканину і невелику кількість засобу для чищення скла/пилу (з насадкою). Захистіть поле від гострих предметів. Підтримуйте поле в чистоті.

**Більярд -** Для щоденного догляду за столом ми рекомендуємо використовувати м'яку суху тканину. При необхідності можна використовувати вологу (не мокру!) ганчірку. Також слід пам'ятати, що після кожного прибирання стіл слід витирати насухо, щоб запобігти появі некрасивих плям. Якщо ви вирішили використовувати спеціальний засіб для чищення , переконайтеся, що він призначений і пристосований для використання на матеріалі, який планується чистити.

**ТЕХНІЧНІ ДАНІ**

**Розмір столу:** 125 x 91 x 82,5 см
**Матеріал:** МДФ, ПВХ
**Вага нетто:** 26 кг
**Вага брутто:** 27,5 кг

ВИРОБНИК: ABISAL SP. Z O.O. UL.

PYSKOWICKA 17
41-807 ЗАБЖЕ, ПОЛЬЩА
ДЕКЛАРАЦІЯ ПРО ВІДПОВІДНІСТЬ ЄС знаходиться на веб-сайті виробника: www.abisal.pl/do-pobrania/

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

# GUARANTEE CARD

Article name:…….
EAN code:…….
Date of sale: ……..

**GUARANTEE TERMS:**

1. The Seller, on behalf of the Guarantor, provides a guarantee in the territory of the Republic of Poland for a period of 24 months from the date of sale.
2. The guarantee will be honoured by the shop or service centre upon presentation by the customer:
- a legibly and correctly completed warranty card with the sales stamp and the seller's signature,
- a valid proof of purchase of the equipment with the date of sale / receipt, the goods claimed.
3. Any defects and damage discovered during the warranty period will be repaired free of charge within a maximum of 21 days from the date of delivery of the goods to the service.
4. In the case of the necessity to import parts, the repair period may be extended by the time necessary for their import, but not longer than 90 days.
5. The warranty does not cover:
- mechanical damage and defects caused by them,
- damages and defects resulting from improper use and storage,
- improper assembly and maintenance,
- damage and wear of components such as cables, straps, rubber parts, pedals, sponge grips, wheels, bearings, etc.
6. The warranty is void in the event of:
- expiry date,
- self-repair,
- failure to observe the rules of correct operation.
7. Product returned for repair should be complete and clean. In the case of defects the service has the right to refuse acceptance for repair. If the product is delivered dirty, the service centre may refuse to accept it or clean it at the customer's expense with his written consent.
8. The warranty does not cover installation and maintenance work, which, according to the user manual, must be carried out by the user himself.
9. The guarantor also informs that it provides post-warranty service.
10. The goods should be protected for shipping.
11. In order to make use of the warranty, please follow the procedure on the website: https://serwis.abisal.pl/.

In case of non-conformity of the sold thing with the contract, the buyer is entitled by law to legal remedies from and at the expense of the seller. The guarantee does not affect such remedies.

---

**THE EQUIPMENT IS NOT INTENDED FOR REHABILITATION AND THERAPY**

---

**NOTES ON THE COURSE OF REPAIRS**

| Item | Date of notification | Date of provision | Course of repairs | Signature of the recipient (shop, owner) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

# KARTA GWARANCYJNA

Nazwa artykułu:……
Kod EAN:…….
Data sprzedaży:…….

**WARUNKI GWARANCJI:**

1. Sprzedawca w imieniu Gwaranta udziela gwarancji na terytorium RP na okres 24 miesięcy od daty sprzedaży.
2. Gwarancja będzie respektowana przez sklep lub serwis po przedstawieniu przez klienta:
- czytelnie i poprawnie wypełnionej karty gwarancyjnej z pieczątką sprzedaży oraz podpisem sprzedawcy,
- ważnego dowodu zakupu sprzętu z datą sprzedaży / rachunku, reklamowanego towaru.
3. Ewentualne wady i uszkodzenia ujawniane w okresie gwarancyjnym będą naprawiane bezpłatnie w terminie nie dłuższym niż 21 dni od daty dostarczenia towaru do serwisu.
4. W przypadku konieczności sprowadzenia części z importu okres naprawy może się wydłużyć o czas niezbędny do ich sprowadzenia jednak nie dłużej niż o 90 dni.
5. Gwarancją nie są objęte:
- uszkodzenia mechaniczne i wywołane nimi wady,
- uszkodzenia i wady wynikłe wskutek niewłaściwego z przeznaczeniem użytkowania i przechowywania,
- niewłaściwy montaż i konserwacja,
- uszkodzenia i zużycie takich elementów jak: linki, paski, elementy gumowe, pedały, uchwyty z gąbki, kółka, łożyska itp.
6. Gwarancja traci ważność w przypadku:
- upływu terminu ważności,
- samodzielnych napraw,
- nieprzestrzegania zasad prawidłowej eksploatacji.
7. Produkt oddany do naprawy powinien być kompletny i czysty. W przypadku stwierdzenia braków serwis ma prawo odmówić przyjęcia do naprawy. W przypadku dostarczenia brudnego produktu serwis może odmówić jego przyjęcia lub też na koszt klienta za jego pisemną zgodą dokonać czyszczenia.
8. Gwarancją nie są objęte czynności związane z montażem, konserwacją, które zgodnie z instrukcją obsługi użytkownik zobowiązany jest wykonać we własnym zakresie.
9. Gwarant informuje również, że prowadzi serwis pogwarancyjny.
10. Towar powinien być zabezpieczony do wysyłki.
11. W celu skorzystania z gwarancji, przestrzegaj procedury zamieszonej na stronie internetowej: https://serwis.abisal.pl/

W przypadku braku zgodności rzeczy sprzedanej z umową kupującemu z mocy prawa przysługują środki ochrony prawnej ze strony i na koszt sprzedawcy. Gwarancja nie ma wpływu na te środki ochrony prawnej.

---

**SPRZĘT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU W CELACH REHABILITACYJNYCH I TERAPEUTYCZNYCH.**

---

## ADNOTACJE O PRZEBIEGU NAPRAW

| L.p. | Data zgłoszenia | Data wydania | Przebieg napraw | Podpis odbierającego (sklep, właściciel) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

# ZÁRUČNÍ LIST

Název produktu:……
EAN kód:……..
Datum prodeje:……..

**ZÁRUČNÍ PODMÍNKY:**

1. Prodávající jménem Ručitele poskytuje záruku na území Polské republiky na dobu 24 měsíců od data prodeje.
2. Záruka bude uznána prodejnou nebo servisním střediskem po předložení zákazníkem:
- čitelně a správně vyplněný záruční list s prodejním razítkem a podpisem prodávajícího,
- platný doklad o koupi zařízení s datem prodeje/příjmu, reklamované zboží.
3. Veškeré závady a poškození zjištěné v záruční době budou bezplatně odstraněny nejpozději do 21 dnů ode dne doručení zboží do servisu.
4. V případě nutnosti dovozu dílů může být doba opravy prodloužena o dobu nutnou k jejich dovozu, nejdéle však o 90 dnů.
5. Záruka se nevztahuje na:
- mechanická poškození a jimi způsobené závady,
- poškození a závady vzniklé v důsledku nesprávného používání a skladování,
- nesprávné montáže a údržby,
- poškození a opotřebení součástí, jako jsou kabely, řemínky, gumové díly, pedály, houbové rukojeti, kola, ložiska atd.
6. Záruka zaniká v případě:
- datum vypršení platnosti,
- samoopravy,
- nedodržení pravidel správného provozu.
7. Výrobek vrácený k opravě by měl být kompletní a čistý. V případě závad má servis právo odmítnout přijetí do opravy. Pokud je výrobek dodán znečištěný, může jej servisní středisko s písemným souhlasem zákazníka odmítnout přijmout nebo jej na jeho náklady vyčistit.
8. Záruka se nevztahuje na instalační a údržbářské práce, které si podle návodu k obsluze musí uživatel provádět sám.
9. Garant dále informuje, že poskytuje pozáruční servis.
10. Zboží by mělo být chráněno pro přepravu.
11. Pro uplatnění záruky postupujte podle postupu na internetových stránkách: https://serwis.abisal.pl/.

Pokud zboží neodpovídá smlouvě, má kupující ze zákona nárok na zajištění právní ochrany na náklady prodávajícího. Záruka nemá na tyto zákonné opravné prostředky vliv.

---

**ZAŘÍZENÍ NENÍ URČENO K POUŽITÍ PRO RAHABILITAČNÍ A TERAPEUTICKÉ ÚČELY.**

---

**UPOZORNĚNÍ O OPRAVĚ**

| Č. | Datum nahlášení | Datum vydání | Průběh oprav | Podpis příjemce (obchod, majitel) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

# GARANTI-KORT

Artikelnavn:…….
EAN-kode:…….
Dato for salg:……..

**GARANTIBETINGELSER:**

1. Sælgeren yder på vegne af garantistilleren en garanti på Republikken Polens område i en periode på 24 måneder fra salgsdatoen.
2. Garantien vil blive overholdt af butikken eller servicecentret, når kunden fremviser
- et letlæseligt og korrekt udfyldt garantikort med salgsstempel og sælgers underskrift,
- et gyldigt købsbevis for udstyret med salgsdato/kvittering, de varer, der gøres krav på.
3. Eventuelle fejl og skader, der opdages i garantiperioden, vil blive repareret gratis inden for højst 21 dage fra datoen for levering af varerne til service.
4. I tilfælde af nødvendigheden af at importere dele, kan reparationsperioden forlænges med den tid, der er nødvendig for deres import, men ikke længere end 90 dage.
5. Garantien dækker ikke:
- mekaniske skader og defekter forårsaget af dem,
- skader og defekter som følge af forkert brug og opbevaring,
- forkert montering og vedligeholdelse,
- skader og slitage på komponenter som kabler, stropper, gummidele, pedaler, svampegreb, hjul, lejer osv.
6. Garantien bortfalder i tilfælde af:
- udløbsdato,
- selvreparation,
- manglende overholdelse af reglerne for korrekt betjening.
7. Produktet, der returneres til reparation, skal være komplet og rent. I tilfælde af defekter har servicecentret ret til at nægte at modtage produktet til reparation. Hvis produktet leveres snavset, kan servicecentret nægte at modtage det eller rengøre det for kundens regning med dennes skriftlige samtykke.
8. Garantien dækker ikke installations- og vedligeholdelsesarbejde, som i henhold til brugervejledningen skal udføres af brugeren selv.
9. Garantigiveren oplyser også, at den yder service efter garantien.
10. Varerne skal beskyttes ved forsendelse.
11. For at gøre brug af garantien skal du følge proceduren på hjemmesiden: https://serwis.abisal.pl/.

I tilfælde af den solgte tings manglende overensstemmelse med kontrakten har køberen ifølge loven ret til retsmidler fra og på bekostning af sælgeren. Garantien påvirker ikke sådanne retsmidler.

---

**UDSTYRET ER IKKE BEREGNET TIL GENOPTRÆNING OG TERAPI**

---

**BEMÆRKNINGER TIL REPARATIONSFORLØBET**

| Emne | Dato for notificacion | Dato for levering | Forløb af reparationer | Modtagerens underskrift (butik, ejer) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

# GARANTIEKARTE

Artikelname:……...
EAN-Code:…….
Verkaufsdatum:……...

**GARANTIEBEDINGUNGEN:**

1. Der Verkäufer übernimmt im Namen des Garantiegebers eine Garantie auf dem Gebiet der Republik Polen für einen Zeitraum von 24 Monaten ab dem Verkaufsdatum.
2. Die Garantie wird von der Verkaufsstelle oder dem Servicecenter bei Vorlage des Kunden gewährt:
- eine leserlich und korrekt ausgefüllte Garantiekarte mit dem Verkaufsstempel und der Unterschrift des Verkäufers,
- einen gültigen Kaufbeleg für das Gerät mit dem Datum des Verkaufs/der Quittung, die reklamierte Ware.
3. Alle während der Garantiezeit festgestellten Mängel und Schäden werden innerhalb von maximal 21 Tagen ab dem Datum der Übergabe der Ware an den Service kostenlos behoben.
4. Im Falle der Notwendigkeit, Teile zu importieren, kann die Reparaturfrist um die Zeit, die für den Import erforderlich ist, verlängert werden, jedoch nicht länger als 90 Tage.
5. Die Garantie erstreckt sich nicht auf:
- mechanische Schäden und dadurch verursachte Mängel,
- Schäden und Mängel, die auf unsachgemäße Verwendung und Lagerung zurückzuführen sind,
- unsachgemäße Montage und Wartung,
- Schäden und Verschleiß an Komponenten wie Kabeln, Riemen, Gummiteilen, Pedalen, Schwammgriffen, Rädern, Lagern usw.
6. Die Garantie erlischt im Falle von:
- Verfallsdatum,
- Selbstreparatur,
- Nichtbeachtung der Regeln für den korrekten Betrieb.
7. Das zur Reparatur eingesandte Produkt muss vollständig und sauber sein. Im Falle von Mängeln hat der Service das Recht, die Annahme zur Reparatur zu verweigern. Wird das Produkt verschmutzt angeliefert, kann der Kundendienst die Annahme verweigern oder es auf Kosten des Kunden mit dessen schriftlicher Zustimmung reinigen.
8. Die Garantie erstreckt sich nicht auf Installations- und Wartungsarbeiten, die laut Gebrauchsanweisung vom Benutzer selbst durchgeführt werden müssen.
9. Die Garantiegeberin weist darauf hin, dass sie auch einen Nachgarantieservice anbietet.
10. Die Ware sollte für den Versand geschützt werden.
11. Um die Garantie in Anspruch zu nehmen, befolgen Sie bitte das Verfahren auf der Website: https://serwis.abisal.pl/.

Im Falle der Nichtübereinstimmung des verkauften Gegenstandes mit dem Vertrag stehen dem Käufer Rechtsbehelfe auf Kosten des Verkäufers zu. Die Garantie beeinflusst diese Rechtsbehelfe nicht.

---

**DAS GERÄT IST NICHT ZUR VERWENDUNG ZUR REHABILITATION UND THERAPEUTISCHEN ZWECKEN BESTIMMT**

---

**VERMERKE ÜBER DEN VERLAUF DER REPARATUREN**

| Lfd. Nr. | Datum der Anmeldung | Datum der Ausgabe | Verlauf der Reparaturen | Unterschrift des Empfängers (Laden, Eigentümer) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

# TARJETA DE GARANTÍA

Nombre del artículo:…….
Código EAN:…….
Fecha de venta:……..

## CONDICIONES DE GARANTÍA:

1. El Vendedor, en nombre del Garante, ofrece una garantía en el territorio de la República de Polonia por un período de 24 meses a partir de la fecha de venta.
2. La garantía será respetada por la tienda o centro de servicio previa presentación por parte del cliente
- una tarjeta de garantía cumplimentada de forma legible y correcta con el sello de venta y la firma del vendedor,
- una prueba válida de compra del equipo con la fecha de venta / recibo, los bienes reclamados.
3. Los defectos y daños descubiertos durante el periodo de garantía serán reparados gratuitamente en un plazo máximo de 21 días a partir de la fecha de entrega de la mercancía al servicio.
4. En el caso de que sea necesario importar piezas, el periodo de reparación podrá ampliarse por el tiempo necesario para su importación, pero no superior a 90 días.
5. La garantía no cubre:
- daños mecánicos y defectos causados por ellos,
- daños y defectos derivados de un uso y almacenamiento inadecuados,
- montaje y mantenimiento inadecuados,
- daños y desgaste de componentes como cables, correas, piezas de goma, pedales, puños de esponja, ruedas, rodamientos, etc.
6. La garantía quedará anulada en caso de:
- caducidad,
- autoreparación,
- incumplimiento de las normas de correcto funcionamiento.
7. El producto devuelto para su reparación debe estar completo y limpio. En caso de defectos, el servicio tiene derecho a negarse a aceptarlo para su reparación. Si el producto se entrega sucio, el centro de servicio puede negarse a aceptarlo o limpiarlo a expensas del cliente con su consentimiento por escrito.
8. La garantía no cubre los trabajos de instalación y mantenimiento que, según el manual de instrucciones, debe realizar el propio usuario.
9. El garante informa también de que presta servicio post garantía.
10. La mercancía debe estar protegida para su envío.
11. Para hacer uso de la garantía, siga el procedimiento indicado en la página web: https://serwis.abisal.pl/.

En caso de falta de conformidad de la cosa vendida con el contrato, el comprador tiene derecho por ley a los remedios legales de y a expensas del vendedor. La garantía no afecta a dichos recursos.

---

**EL EQUIPO NO ESTÁ DESTINADO A REHABILITACIÓN Y TERAPIA**

---

## NOTAS SOBRE EL CURSO DE LAS REPARACIONES

| Artículo | Fecha de notificacion | Fecha de provision | Curso de la reparación | Firma del destinatario (tienda, propietario) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

# GARANTEEKAART

Artikli nimi:…….
EAN-kood:…….
Müügikuupäev: ……..

**GARANTIITINGIMUSED:**

1. Müüja annab Garandi nimel garantii Poola Vabariigi territooriumil 24 kuu jooksul alates müügikuupäevast.
2. Kauplus või teeninduskeskus täidab garantii kliendi esitamisel:
- loetavalt ja korrektselt täidetud garantiikaart koos müügitempliga ja müüja allkirjaga,
- kehtivat tõendit seadme ostu kohta koos müügikuupäevaga / kviitungiga, taotletud kaupu.
3. Garantiiperioodi jooksul avastatud defektid ja kahjustused parandatakse tasuta maksimaalselt 21 päeva jooksul alates kauba teenindusse üleandmise kuupäevast.
4. Kui on vaja importida varuosasid, võib remondiperioodi pikendada nende importimiseks vajaliku aja võrra, kuid mitte kauem kui 90 päeva.
5. Garantii ei hõlma:
- mehaanilisi kahjustusi ja nende põhjustatud defekte,
- vigastusi ja defekte, mis tulenevad ebaõigest kasutamisest ja ladustamisest,
- ebaõige kokkupanek ja hooldus,
- selliste komponentide nagu kaablid, rihmad, kummiosad, pedaalid, käsnad, rattad, laagrid jne kahjustused ja kulumine.
6. Garantii kaotab kehtivuse juhul, kui:
- kehtivuse lõppemise kuupäev,
- eneseparandus,
- õige kasutamise reeglite eiramine.
7. Remondiks tagastatud toode peab olema täielik ja puhas. Defektide korral on teenindusel õigus keelduda remondiks vastuvõtmisest. Kui toode on tarnitud määrdunud, võib teeninduskeskus keelduda selle vastuvõtmisest või puhastada selle kliendi kulul tema kirjalikul nõusolekul.
8. Garantii ei hõlma paigaldus- ja hooldustöid, mida vastavalt kasutusjuhendile peab kasutaja ise tegema.
9. Garantii andja teavitab ka sellest, et ta pakub garantiijärgset hooldust.
10. Kaup tuleb transportimiseks kaitsta.
11. Garantii kasutamiseks järgige palun veebilehel https://serwis.abisal.pl/ toodud menetlust.

Ostjal on seadusest tulenevalt õigus saada müüjalt ja müüja kulul õiguskaitsevahendeid müüdud asja mittevastavuse korral. Garantii ei mõjuta neid õiguskaitsevahendeid.

---

**SEADE EI OLE ETTE NÄHTUD TAASTUSRAVIKS JA TERAAPIAKS.**

---

**MÄRKUSED REMONDI KÄIGU KOHTA**

| Punkti | Teatamise kuupäevate of | Andmete esitamise kuupäev | Remondi käik | Vastuvõtja allkiri (kauplus, omanik) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

# CARTE DE GARANTIE

Nom de l'article:…….
Code EAN:…….
Date de vente: ……..

**CONDITIONS DE GARANTIE:**

1. Le vendeur, au nom du garant, accorde une garantie sur le territoire de la République de Pologne pour une période de 24 mois à compter de la date de vente.
2. La garantie sera honorée par le magasin ou le centre de service sur présentation par le client :
- d'une carte de garantie lisiblement et correctement remplie, portant le cachet de la vente et la signature du vendeur,
- d'une preuve d'achat valide de l'équipement avec la date de la vente/du reçu, des biens faisant l'objet de la réclamation.
3. Les défauts et dommages constatés pendant la période de garantie seront réparés gratuitement dans un délai maximum de 21 jours à compter de la date de livraison des marchandises au service.
4. S'il est nécessaire d'importer des pièces, la période de réparation peut être prolongée du temps nécessaire à leur importation, mais pas plus de 90 jours.
5. La garantie ne couvre pas
- les dommages mécaniques et les défauts causés par ceux-ci,
- les dommages et défauts résultant d'une utilisation et d'un stockage inappropriés,
- d'un montage et d'un entretien incorrects,
- les dommages et l'usure des composants tels que les câbles, les sangles, les pièces en caoutchouc, les pédales, les poignées en éponge, les roues, les roulements, etc.
6. La garantie est annulée en cas de :
- date d'expiration,
- d'autoréparation,
- de non-respect des règles de bon fonctionnement.
7. Le produit retourné pour réparation doit être complet et propre. En cas de défauts, le service a le droit de refuser l'acceptation pour réparation. Si le produit est livré sale, le centre de service peut refuser de l'accepter ou le nettoyer aux frais du client avec son accord écrit.
8. La garantie ne couvre pas les travaux d'installation et d'entretien qui, selon le manuel d'utilisation, doivent être effectués par l'utilisateur lui-même.
9. Le garant informe également qu'il fournit un service post-garantie.
10. Les marchandises doivent être protégées pour l'expédition.
11. Pour faire jouer la garantie, veuillez suivre la procédure décrite sur le site web : https://serwis.abisal.pl/.

En cas de non-conformité de la chose vendue au contrat, l'acheteur a droit, en vertu de la loi, à des réparations légales de la part du vendeur et à ses frais. La garantie n'affecte pas ces recours.

---

**L'APPAREIL N'EST PAS DESTINÉ À LA RÉÉDUCATION ET À LA THÉRAPIE**

---

## NOTES SUR LE DÉROULEMENT DES RÉPARATIONS

| Article | Date de notification | Date de mise à disposition | Déroulement des réparations | Signature du destinataire (atelier, propriétaire) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

# GARANCIA KÁRTYA

Cikk neve:……
EAN-kód:……..
Az értékesítés dátuma:……..

## GARANCIÁLIS FELTÉTELEK:

1. Az Eladó a Garanciavállaló nevében a Lengyel Köztársaság területén az eladástól számított 24 hónapos időtartamra garanciát vállal.
2. A garanciát az üzlet vagy a szervizközpont a vásárló bemutatásakor teljesíti:
- egy olvashatóan és helyesen kitöltött, az eladói bélyegzővel és az eladó aláírásával ellátott jótállási jegyet,
- a berendezés vásárlásáról szóló érvényes bizonylatot az eladás dátumával / nyugtával, az igényelt árut.
3. A jótállási idő alatt felfedezett hibákat és károkat az áru szervizbe való beérkezésétől számított legfeljebb 21 napon belül díjmentesen kijavítják.
4. Abban az esetben, ha alkatrészek behozatalára van szükség, a javítási időszak meghosszabbítható a behozatalukhoz szükséges idővel, de legfeljebb 90 nappal.
5. A garancia nem terjed ki:
- mechanikai sérülésekre és az általuk okozott hibákra,
- a nem megfelelő használatból és tárolásból eredő károkat és hibákat,
- nem megfelelő összeszerelés és karbantartás,
- az alkatrészek, például kábelek, szíjak, gumi alkatrészek, pedálok, szivacsmarkolatok, kerekek, csapágyak stb. sérülése és kopása.
6. A garancia érvényét veszti abban az esetben, ha:
- lejárati idő,
- önjavítás,
- a helyes működés szabályainak be nem tartása.
7. A javításra visszaküldött terméknek teljesnek és tisztának kell lennie. Hibák esetén a szerviznek joga van megtagadni a javításra történő átvételt. Ha a terméket szennyezetten szállítják, a szerviz a vevő írásbeli hozzájárulásával megtagadhatja az átvételt, vagy a vevő költségére megtisztíthatja azt.
8. A garancia nem terjed ki a telepítési és karbantartási munkákra, amelyeket a használati útmutató szerint a felhasználónak magának kell elvégeznie.
9. A garanciavállaló tájékoztat arról is, hogy garanciát követő szervizszolgáltatást nyújt.
10. Az árut a szállításhoz védeni kell.
11. A garancia igénybevételéhez kérjük, kövesse a weboldalon található eljárást: https://serwis.abisal.pl/.

Az eladott dolog szerződésnek való meg nem felelése esetén a vevő a törvény szerint jogosult jogorvoslatra az eladótól és annak költségére. A garancia nem érinti ezeket a jogorvoslati lehetőségeket.

---

**A BERENDEZÉS NEM REHABILITÁCIÓS ÉS TERÁPIÁS CÉLOKRA SZOLGÁL.**

---

## A JAVÍTÁS MENETÉRE VONATKOZÓ MEGJEGYZÉSEK

| Tétel | A bejelentés dátuma | A szolgáltatás időpontja | A javítás menete | A címzett aláírása (üzlet, tulajdonos) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

# CARTA DI GARANZIA

Nome dell'articolo:……
Codice EAN:……
Data di vendita: ……..

**TERMINI DI GARANZIA:**

1. Il Venditore, per conto del Garante, fornisce una garanzia nel territorio della Repubblica di Polonia per un periodo di 24 mesi dalla data di vendita.
2. La garanzia sarà onorata dal negozio o dal centro di assistenza dietro presentazione da parte del cliente di:
- una scheda di garanzia compilata in modo leggibile e corretto con il timbro di vendita e la firma del venditore,
- una prova d'acquisto valida dell'apparecchiatura con la data di vendita/ricezione, la merce reclamata.
3. Eventuali difetti e danni riscontrati durante il periodo di garanzia saranno riparati gratuitamente entro un massimo di 21 giorni dalla data di consegna della merce al servizio.
4. Nel caso in cui sia necessario importare parti di ricambio, il periodo di riparazione può essere prolungato del tempo necessario per la loro importazione, ma non oltre i 90 giorni.
5. La garanzia non copre:
- danni meccanici e difetti da essi causati,
- danni e difetti derivanti da uso e conservazione impropri,
- montaggio e manutenzione impropri,
- danni e usura di componenti quali cavi, cinghie, parti in gomma, pedali, impugnature in spugna, ruote, cuscinetti, ecc.
6. La garanzia decade in caso di:
- scadenza,
- auto-riparazione,
- mancato rispetto delle regole di corretto funzionamento.
7. Il prodotto restituito per la riparazione deve essere completo e pulito. In caso di difetti, il servizio di assistenza ha il diritto di rifiutare l'accettazione per la riparazione. Se il prodotto viene consegnato sporco, il centro di assistenza può rifiutarlo o pulirlo a spese del cliente con il suo consenso scritto.
8. La garanzia non copre i lavori di installazione e manutenzione che, secondo il manuale d'uso, devono essere eseguiti dall'utente stesso.
9. Il garante informa inoltre che fornisce assistenza post-garanzia.
10. La merce deve essere protetta per la spedizione.
11. Per avvalersi della garanzia, seguire la procedura indicata sul sito web: https://serwis.abisal.pl/.

In caso di non conformità della cosa venduta al contratto, l'acquirente ha diritto per legge a rimedi legali da parte del venditore e a spese di quest'ultimo. La garanzia non pregiudica tali rimedi.

---

**L'APPARECCHIATURA NON È DESTINATA ALLA RIABILITAZIONE E ALLA TERAPIA**

---

**NOTE SUL CORSO DELLE RIPARAZIONI**

| Oggetto | Data di notifica | Data della fornitura | Corso delle riparazioni | Firma del destinatario (negozio, proprietario) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

# GARANTIJOS KORTELĖ

Straipsnio pavadinimas:…….
EAN kodas:…….
Pardavimo data: ……..

## GARANTIJOS SĄLYGOS

1. Pardavėjas Garanto vardu suteikia garantiją Lenkijos Respublikos teritorijoje 24 mėnesių laikotarpiui nuo pardavimo dienos.
2. Parduotuvė arba aptarnavimo centras garantiją įvykdys pirkėjui ją pateikus:
- įskaitomai ir teisingai užpildytą garantijos kortelę su pardavimo antspaudu ir pardavėjo parašu,
- galiojantį įrangos įsigijimo įrodymą su pardavimo data / kvitu, pretenduojamą prekę.
3. Visi garantiniu laikotarpiu nustatyti defektai ir pažeidimai bus nemokamai pašalinti ne vėliau kaip per 21 dieną nuo prekių pristatymo į servisą dienos.
4. Jei reikia importuoti detales, remonto laikotarpis gali būti pratęstas jų importui reikalingam laikui, bet ne ilgiau kaip 90 dienų.
5. Garantija netaikoma:
- mechaniniams pažeidimams ir jų sukeltiems defektams,
- pažeidimams ir defektams, atsiradusiems dėl netinkamo naudojimo ir laikymo,
- netinkamo surinkimo ir priežiūros,
- tokių sudedamųjų dalių, kaip trosai, dirželiai, guminės dalys, pedalai, kempininės rankenos, ratai, guoliai ir pan., pažeidimams ir nusidėvėjimui.
6. Garantija negalioja, jei:
- pasibaigus galiojimo laikui,
- savaiminio remonto,
- nesilaikant taisyklingos eksploatacijos taisyklių.
7. Remontui grąžinamas gaminys turi būti sukomplektuotas ir švarus. Esant defektų, servisas turi teisę atsisakyti priimti remontui. Jei gaminys pristatomas nešvarus, servisas gali atsisakyti jį priimti arba išvalyti kliento sąskaita, gavęs jo raštišką sutikimą.
8. Garantija netaikoma montavimo ir priežiūros darbams, kuriuos pagal naudotojo vadovą turi atlikti pats naudotojas.
9. Garantas taip pat informuoja, kad teikia pogarantinį aptarnavimą.
10. Prekės turi būti apsaugotos gabenimui.
11. Norėdami pasinaudoti garantija, vadovaukitės interneto svetainėje https://serwis.abisal.pl/ pateikta tvarka.

Pirkėjas pagal įstatymą turi teisę į teisines gynimo priemones iš pardavėjo ir jo sąskaita. Garantija neturi įtakos tokioms teisių gynimo priemonėms.

---

**ĮRANGA NĖRA SKIRTA REABILITACIJAI IR TERAPIJAI**

---

## PASTABOS DĖL REMONTO EIGOS

| Prekė | Notifikavimo data | Pateikimo data | Remonto eiga | Gavėjo parašas (parduotuvė, savininkas) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

# GARANTIJAS KARTE

Raksta nosaukums:…….
EAN kods:…….
Pārdošanas datums: ……..

**GARANTIJAS NOTEIKUMI:**

1. Pārdevējs Garantijas devēja vārdā sniedz garantiju Polijas Republikas teritorijā uz 24 mēnešiem no pārdošanas dienas.
2. Garantijas garantiju piešķirs veikals vai servisa centrs pēc tam, kad pircējs to būs uzrādījis:
- salasāmi un pareizi aizpildītu garantijas karti ar pārdošanas zīmogu un pārdevēja parakstu,
- derīgu iekārtas iegādi apliecinošu dokumentu, kurā norādīts pārdošanas datums / saņemšanas datums, pieprasītās preces.
3. Visi garantijas laikā konstatētie defekti un bojājumi tiks bez maksas novērsti ne vēlāk kā 21 dienas laikā no preces piegādes servisam.
4. Gadījumā, ja nepieciešams importēt detaļas, remonta periods var tikt pagarināts par laiku, kas nepieciešams to importēšanai, bet ne ilgāk kā par 90 dienām.
5. Garantija neattiecas uz:
- mehāniskiem bojājumiem un to izraisītiem defektiem,
- bojājumiem un defektiem, kas radušies nepareizas lietošanas un uzglabāšanas rezultātā,
- nepareizu montāžu un apkopi,
- tādu sastāvdaļu bojājumiem un nolietojumu kā troses, siksnas, gumijas detaļas, pedāļi, sūkļa rokturi, riteņi, gultņi utt.
6. Garantija zaudē spēku, ja:
- beidzas derīguma termiņš,
- pašremontēšana,
- nepareizas ekspluatācijas noteikumu neievērošana.
7. Remontam atdotajam izstrādājumam jābūt pilnīgam un tīram. Defektu gadījumā servisam ir tiesības atteikt pieņemšanu remontam. Ja izstrādājums tiek piegādāts netīrs, servisa centrs ar klienta rakstisku piekrišanu var atteikties to pieņemt vai iztīrīt uz klienta rēķina.
8. Garantija neattiecas uz uzstādīšanas un apkopes darbiem, kas saskaņā ar lietotāja rokasgrāmatu jāveic pašam lietotājam.
9. Garantijas devējs arī informē, ka tas nodrošina pēcgarantijas apkalpošanu.
10. Precei jābūt aizsargātai transportēšanai.
11. Lai izmantotu garantiju, lūdzam ievērot tīmekļa vietnē: https://serwis.abisal.pl/ norādīto procedūru.

Pircējs ir tiesīgs saskaņā ar likumu izmantot tiesiskās aizsardzības līdzekļus no pārdevēja un uz pārdevēja rēķina: Gadījumā, ja pārdotā prece neatbilst līgumam. Garantija neietekmē šādus tiesiskās aizsardzības līdzekļus.

---

**IEKĀRTA NAV PAREDZĒTA REHABILITĀCIJAI UN TERAPIJAI**

---

**PIEZĪMES PAR REMONTA GAITU**

| Prece | Paziņojuma datums | Nodošanas datums | Remonta gaita | Saņēmēja (veikala, īpašnieka) paraksts |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

# GARANTIEKAART

Naam artikel:…….
EAN-code:…….
Verkoopdatum:……..

**GARANTIEVOORWAARDEN:**

1. De Verkoper verstrekt, namens de Garant, een garantie op het grondgebied van de Republiek Polen voor een periode van 24 maanden vanaf de verkoopdatum.
2. De garantie zal worden gehonoreerd door de winkel of het servicecentrum op vertoon van:
- een leesbaar en correct ingevulde garantiekaart met het verkoopstempel en de handtekening van de verkoper,
- een geldig aankoopbewijs van de apparatuur met de datum van verkoop/ontvangst, de geclaimde goederen.
3. Alle defecten en beschadigingen die tijdens de garantieperiode worden ontdekt, worden gratis gerepareerd binnen maximaal 21 dagen vanaf de datum van levering van de goederen aan de service.
4. In het geval dat onderdelen moeten worden ge mporteerd, kan de reparatieperiode worden verlengd met de tijd die nodig is voor de import, maar niet langer dan 90 dagen.
5. De garantie dekt niet
- mechanische schade en defecten die hierdoor worden veroorzaakt,
- schade en defecten als gevolg van onjuist gebruik en onjuiste opslag,
- onjuiste montage en onjuist onderhoud,
- schade en slijtage van onderdelen zoals kabels, riemen, rubberen onderdelen, pedalen, sponsgrips, wielen, lagers, enz.
6. De garantie vervalt in geval van:
- vervaldatum,
- zelfreparatie,
- het niet naleven van de regels voor correct gebruik.
7. Product teruggestuurd voor reparatie moet compleet en schoon zijn. In geval van defecten heeft de service het recht om acceptatie voor reparatie te weigeren. Als het product vuil wordt aangeleverd, kan de service weigeren het te accepteren of het op kosten van de klant met zijn schriftelijke toestemming reinigen.
8. De garantie geldt niet voor installatie- en onderhoudswerkzaamheden, die volgens de gebruikershandleiding door de gebruiker zelf moeten worden uitgevoerd.
9. De garantiegever informeert ook dat hij service na garantie biedt.
10. De goederen moeten beschermd worden voor verzending.
11. Om gebruik te maken van de garantie, volg de procedure op de website: https://serwis.abisal.pl/.

In geval van niet-overeenstemming van het verkochte met het contract, heeft de koper volgens de wet recht op rechtsmiddelen van en op kosten van de verkoper. De garantie heeft geen invloed op dergelijke rechtsmiddelen.

**DE APPARATUUR NIET BEDOELD IS VOOR REVALIDATIE EN THERAPIE**

---

**OPMERKINGEN OVER HET VERLOOP VAN REPARATIES**

| Item | Datum van kennisgeving | Datum van verstrekking | Verloop van reparaties | Handtekening van de ontvanger (winkel, eigenaar) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

# CARTÃO DE GARANTIA

Designação do artigo:…….
Código EAN:…….
Data de venda: ……..

**CONDIÇÕES DE GARANTIA:**

1. O Vendedor, em nome do Garante, presta uma garantia no território da República da Polónia por um período de 24 meses a partir da data de venda.
2. A garantia será honrada pela loja ou pelo centro de assistência técnica mediante a apresentação pelo cliente de
- um cartão de garantia preenchido de forma legível e correta com o carimbo de venda e a assinatura do vendedor,
- um comprovativo válido de compra do equipamento com a data de venda/recibo, a mercadoria reclamada.
3. Os defeitos e danos detectados durante o período de garantia serão reparados gratuitamente num prazo máximo de 21 dias a contar da data de entrega da mercadoria ao serviço.
4. Em caso de necessidade de importação de peças, o período de reparação pode ser prolongado pelo tempo necessário para a sua importação, mas não superior a 90 dias.
5. A garantia não cobre
- danos mecânicos e defeitos causados pelos mesmos,
- danos e defeitos resultantes de utilização e armazenamento incorrectos
- montagem e manutenção incorrectas,
- os danos e o desgaste de componentes como cabos, correias, peças de borracha, pedais, punhos de esponja, rodas, rolamentos, etc.
6. A garantia é anulada em caso de:
- data de expiração,
- auto-reparação,
- não observância das regras de funcionamento correto.
7. O produto devolvido para reparação deve estar completo e limpo. Em caso de defeitos, o serviço de assistência tem o direito de recusar a aceitação para reparação. Se o produto for entregue sujo, o centro de assistência pode recusar-se a aceitá-lo ou limpá-lo a expensas do cliente, com o seu consentimento por escrito.
8. A garantia não cobre os trabalhos de instalação e manutenção que, de acordo com o manual do utilizador, devem ser efectuados pelo próprio utilizador.
9. O garante informa ainda que presta serviço pós-garantia.
10. Os bens devem ser protegidos para o transporte.
11. Para fazer uso da garantia, siga o procedimento no sítio Web: https://serwis.abisal.pl/.

Em caso de não conformidade do objeto vendido com o contrato, o comprador tem direito, nos termos da lei, a recursos legais por parte do vendedor e a expensas deste. A garantia não afecta essas vias de recurso.

---

**O APARELHO NÃO SE DESTINA A REABILITAÇÃO E TERAPIA**

---

**NOTAS SOBRE O CURSO DAS REPARAÇÕES**

| Item | Data de notificação | Data da prestação | Curso das reparações | Assinatura do destinatário (loja, proprietário) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

# CARD DE GARANȚIE

Denumirea articolului:…….
Cod EAN:…….
Data vânzării: ……..

**TERMENI DE GARANȚIE:**

1. Vânzătorul, în numele garantului, oferă o garanție pe teritoriul Republicii Polonia pentru o perioadă de 24 de luni de la data vânzării.
2. Garanția va fi onorată de magazin sau centrul de service la prezentarea de către client
- un card de garanție completat lizibil și corect, cu ștampila de vânzare și semnătura vânzătorului,
- o dovadă valabilă de cumpărare a echipamentului cu data vânzării / chitanței, bunurile revendicate.
3. Orice defecte și deteriorări descoperite în perioada de garanție vor fi reparate gratuit în termen de maximum 21 de zile de la data livrării bunurilor la service.
4. În cazul necesității de a importa piese, perioada de reparație poate fi prelungită cu timpul necesar importului acestora, dar nu mai mult de 90 de zile.
5. Garanția nu acoperă:
- deteriorările mecanice și defectele cauzate de acestea,
- deteriorările și defectele cauzate de utilizarea și depozitarea necorespunzătoare,
- asamblarea și întreținerea necorespunzătoare,
- deteriorarea și uzura componentelor precum cabluri, curele, piese din cauciuc, pedale, mânere din burete, roți, rulmenți etc.
6. Garanția este anulată în caz de:
- data expirării,
- auto-reparare,
- nerespectarea regulilor de funcționare corectă.
7. Produsul returnat pentru reparație trebuie să fie complet și curat. În caz de defecte, service-ul are dreptul de a refuza acceptarea pentru reparație. În cazul în care produsul este livrat murdar, centrul de service poate refuza să îl accepte sau să îl curețe pe cheltuiala clientului, cu acordul scris al acestuia.
8. Garanția nu acoperă lucrările de instalare și întreținere, care, în conformitate cu manualul de utilizare, trebuie efectuate chiar de către utilizator.
9. De asemenea, garantul informează că oferă servicii post-garanție.
10. Bunurile trebuie protejate pentru expediere.
11. Pentru a face uz de garanție, vă rugăm să urmați procedura de pe site-ul web: https://serwis.abisal.pl/.

În caz de neconformitate a lucrului vândut cu contractul, cumpărătorul are dreptul prin lege la remedii legale din partea și pe cheltuiala vânzătorului. Garanția nu afectează aceste c

---

**ECHIPAMENTUL NU ESTE DESTINAT REABILITĂRII ȘI TERAPIEI**

---

**NOTE PRIVIND CURSUL REPARAȚIILOR**

| Punct | Data notificării | Data furnizării | Desfășurarea reparațiilor | Semnătura beneficiarului (magazin, proprietar) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

# ZÁRUČNÁ KARTA

Názov článku:……
EAN kód:…….
Dátum predaja: ……..

## ZÁRUČNÉ PODMIENKY:

1. Predávajúci v mene ručiteľa poskytuje záruku na území Poľskej republiky na obdobie 24 mesiacov od dátumu predaja.
2. Záruku poskytne predajňa alebo servisné stredisko na základe predloženia záruky zákazníkom:
- čitateľne a správne vyplnený záručný list s pečiatkou predajcu a podpisom predávajúceho,
- platného dokladu o kúpe zariadenia s dátumom predaja/prijatia, reklamovaného tovaru.
3. Všetky závady a poškodenia zistené počas záručnej doby budú bezplatne odstránené najneskôr do 21 dní odo dňa doručenia tovaru do servisu.
4. V prípade nutnosti dovozu dielov sa môže doba opravy predĺžiť o čas potrebný na ich dovoz, maximálne však o 90 dní.
5. Záruka sa nevzťahuje na:
- mechanické poškodenia a nimi spôsobené závady,
- poškodenia a závady spôsobené nesprávnym používaním a skladovaním,
- nesprávnej montáže a údržby,
- poškodenie a opotrebovanie komponentov, ako sú káble, remienky, gumové časti, pedále, hubové rukoväte, kolesá, ložiská atď.
6. Záruka zaniká v prípade:
- Dátum skončenia platnosti,
- samoopravy,
- nedodržania pravidiel správnej prevádzky.
7. Výrobok vrátený na opravu by mal byť kompletný a čistý. V prípade závad má servis právo odmietnuť prijatie do opravy. Ak je výrobok dodaný znečistený, servisné stredisko ho môže odmietnuť prijať alebo ho s písomným súhlasom zákazníka vyčistiť na jeho náklady.
8. Záruka sa nevzťahuje na inštalačné a údržbárske práce, ktoré si podľa návodu na obsluhu musí vykonať používateľ sám.
9. Garant zároveň informuje, že poskytuje pozáručný servis.
10. Tovar by mal byť chránený pri preprave.
11. Ak chcete využiť záruku, postupujte podľa postupu na webovej stránke: https://serwis.abisal.pl/.

**ZARIADENIE NIE JE URČENÉ NA REHABILITÁCIU A TERAPIU**

---

## POZNÁMKY K PRIEBEHU OPRÁV

| Položka | Dátum notifikácie | Dátum poskytnutia | Priebeh opravy | Podpis príjemcu (predajňa, vlastník) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

# GARANCIJSKA KARTICA

Ime izdelka:…….
Koda EAN:…….
Datum prodaje: ……..

**GARANCIJSKI POGOJI:**

1. Prodajalec v imenu garanta zagotavlja garancijo na ozemlju Republike Poljske za obdobje 24 mesecev od datuma prodaje.
2. Garancijo bo trgovina ali servisni center priznal ob predložitvi garancije s strani kupca:
- čitljivo in pravilno izpolnjen garancijski list s prodajnim žigom in podpisom prodajalca,
- veljavnega dokazila o nakupu opreme z datumom prodaje/prevzema, reklamiranega blaga.
3. Vse napake in poškodbe, ugotovljene v garancijskem roku, bodo brezplačno odpravljene najkasneje v 21 dneh od datuma dostave blaga na servis.
4. V primeru potrebe po uvozu delov se lahko obdobje popravila podaljša za čas, potreben za njihov uvoz, vendar ne več kot 90 dni.
5. Garancija ne zajema:
- mehanskih poškodb in napak, ki jih te povzročijo,
- poškodb in napak, ki so posledica nepravilne uporabe in skladiščenja,
- nepravilne montaže in vzdrževanja,
- poškodb in obrabe sestavnih delov, kot so kabli, trakovi, gumijasti deli, pedala, gobasti ročaji, kolesa, ležaji itd.
6. Garancija preneha veljati v primeru:
- datum izteka veljavnosti,
- samopopravila,
- neupoštevanja pravil pravilnega delovanja.
7. Izdelek, vrnjen v popravilo, mora biti popoln in čist. V primeru napak ima servis pravico zavrniti sprejem v popravilo. Če je izdelek dostavljen umazan, ga lahko servisni center zavrne ali pa ga na stroške stranke z njenim pisnim soglasjem očisti.
8. Garancija ne zajema namestitvenih in vzdrževalnih del, ki jih mora v skladu z navodili za uporabo opraviti uporabnik sam.
9. Garant prav tako obvešča, da zagotavlja tudi pogarancijski servis.
10. Blago mora biti zaščiteno za pošiljanje.
11. Za uveljavljanje garancije upoštevajte postopek na spletni strani: https://serwis.abisal.pl/.

V primeru neskladnosti prodane stvari s pogodbo je kupec po zakonu upravičen do pravnih sredstev od prodajalca in na njegove stroške. Garancija ne vpliva na ta pravna sredstva.

---

**OPREMA NI NAMENJENA ZA REHABILITACIJO IN TERAPIJO**

---

**OPOMBE O POTEKU POPRAVIL**

| Artikel | Datum uradnega obvestila | Datum zagotovitve | Potek popravil | Podpis prejemnika (trgovina, lastnik) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

# GARANTIKORT FÖR GARANTI

Artikelns namn:……
EAN-kod:……
Datum för försäljning:……..

**GARANTIVILLKOR:**

1. Säljaren, på uppdrag av Garanten, lämnar en garanti inom Republiken Polens territorium under en period av 24 månader från försäljningsdatumet.
2. Garantin kommer att uppfyllas av butiken eller servicecentret mot uppvisande av kunden:
- ett läsligt och korrekt ifyllt garantikort med försäljningsstämpel och säljarens underskrift,
- ett giltigt inköpsbevis för utrustningen med försäljningsdatum/kvitto, de varor som åberopas.
3. Eventuella defekter och skador som upptäcks under garantiperioden kommer att repareras kostnadsfritt inom högst 21 dagar från det datum då varorna levererades till tjänsten.
4. Om det är nödvändigt att importera delar kan reparationsperioden förlängas med den tid som krävs för deras import, men inte längre än 90 dagar.
5. Garantin täcker inte:
- mekaniska skador och defekter som orsakats av dessa,
- skador och defekter till följd av felaktig användning och förvaring
- felaktig montering och felaktigt underhåll,
- skador och slitage på komponenter som kablar, remmar, gummidelar, pedaler, svamphandtag, hjul, lager etc.
6. Garantin är ogiltig i händelse av:
- utgångsdatum,
- självreparation,
- underlåtenhet att följa reglerna för korrekt användning.
7. Produkter som returneras för reparation ska vara kompletta och rena. Vid defekter har servicecentret rätt att vägra ta emot produkten för reparation. Om produkten levereras smutsig kan servicecentret vägra att ta emot den eller rengöra den på kundens bekostnad med dennes skriftliga medgivande.
8. Garantin omfattar inte installations- och underhållsarbeten, som enligt bruksanvisningen måste utföras av användaren själv.
9. Garantigivaren informerar också om att denne tillhandahåller service efter garantitiden.
10. Varorna bör skyddas för frakt.
11. För att utnyttja garantin ska du följa förfarandet på webbplatsen: https://serwis.abisal.pl/.

Om den sålda varan inte överensstämmer med avtalet har köparen enligt lag rätt till rättsmedel från och på bekostnad av säljaren. Garantin påverkar inte sådana rättsmedel.

---

**UTRUSTNINGEN ÄR INTE AVSEDD FÖR REHABILITERING OCH TERAPI**

---

## ANTECKNINGAR OM REPARATIONSFÖRLOPPET

| Ämne | Datum för anmälan | Datum för tillhandahållande | Reparationens förlopp | Mottagarens underskrift (butik, ägare) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Abisal Sp. z o.o.
ul. Pyskowicka 17
41-807 Zabrze
www.abisal.pl

## ГАРАНТІЙНИЙ ТАЛОН

Найменування товару:…….
EAN код:…….
Дата продажу:……..

**ГАРАНТІЙНІ УМОВИ:**

1. Продавець від імені Гаранта надає гарантію на території Республіки Польща терміном на 24 місяці від дати продажу.
2. Гарантія буде виконана магазином або сервісним центром після пред'явлення покупцем
- розбірливо і правильно заповненого гарантійного талона з печаткою та підписом продавця
- дійсного документа, що підтверджує купівлю обладнання із зазначенням дати продажу/отримання, заявленого товару.
3. Будь-які дефекти і пошкодження, виявлені протягом гарантійного терміну, будуть безкоштовно усунені протягом максимум 21 дня з моменту доставки товару в сервіс.
4. У разі необхідності імпорту запчастин термін ремонту може бути продовжений на час, необхідний для їх імпорту, але не більше ніж на 90 днів.
5. Гарантія не поширюється на
- механічні пошкодження і викликані ними дефекти,
- пошкодження і дефекти, що виникли в результаті неправильного використання і зберігання
- неправильного монтажу та обслуговування,
- пошкодження та знос компонентів, таких як кабелі, ремені, гумові деталі, педалі, губки, колеса, підшипники тощо.
6. Гарантія втрачає чинність у разі
- закінчення терміну придатності,
- самостійного ремонту,
- недотримання правил правильної експлуатації.
7. Виріб, що повертається в ремонт, повинен бути укомплектований і чистий. У разі виявлення дефектів сервісний центр має право відмовити в прийомі в ремонт. Якщо виріб доставлений брудним, сервісний центр може відмовити в його прийомі або провести чистку за рахунок замовника за його письмовою згодою.
8. Гарантія не поширюється на роботи з монтажу та технічного обслуговування, які, згідно з інструкцією з експлуатації, повинні виконуватися користувачем самостійно.
9. Гарант також повідомляє, що забезпечує післягарантійне обслуговування.
10. Товар повинен бути захищений для транспортування.
11. Для того, щоб скористатися гарантією, будь ласка, дотримуйтесь процедури на сайті: https://serwis.abisal.pl/.

У разі невідповідності проданої речі договору, покупець має право на законні засоби правового захисту від продавця і за його рахунок. Гарантія не впливає на такі засоби правового захисту.

---

**ОБЛАДНАННЯ НЕ ПРИЗНАЧЕНЕ ДЛЯ РЕАБІЛІТАЦІЇ ТА ТЕРАПІЇ**

---

**ПРИМІТКИ ПРО ХІД РЕМОНТУ**

| Пункт | Дата повідомлення | Дата надання | Хід ремонту | Підпис одержувача (магазин, власник) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

## NOTATKI

NILSGROUP.COM

IMPORTER: **ABISAL SP. Z O.O.,** ul. Pyskowicka 17, 41-807 Zabrze, Polska

DISTRIBUTOR: ABISTORE SPORT S.R.O, U Cihelny 230/3, 74801 Hlučín, Česká Republika

SERVICE: serwis@abisal.pl

abisal@abisal.pl www.abisal.pl