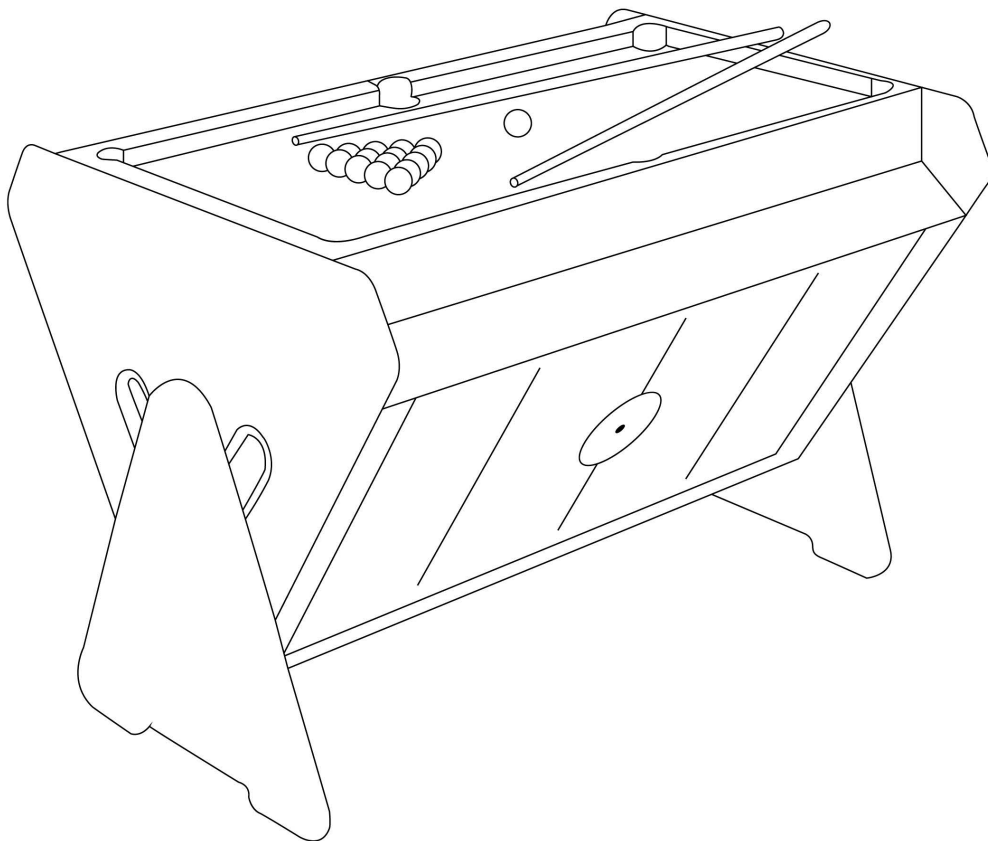
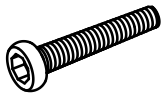


NILS[®]

SDG SET 3w1



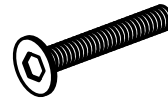
- 8. Manual instruction **EN**
- 11. Instrukcja obsługi **PL**
- 14. Návod k obsluze **CZ**
- 17. Manuel instruktion **DA**
- 20. Gebrauchsanweisung **DE**
- 23. Manual de instrucciones **ES**
- 26. Käsijuhend **ET**
- 29. Manuel d'instruction **FR**
- 32. Kézi utasítás **HU**
- 35. Manuale di istruzioni **IT**
- 38. Naudojimo instrukcijos **LT**
- 41. Rokasgrāmatas instrukcija **LV**
- 44. Handmatige instructie **NL**
- 47. Manual de instruções **PT**
- 50. Instrucțiuni manuale **RO**
- 53. Návod na obsluhu **SK**
- 56. Navodila za uporabo **SL**
- 59. Instruktionsbok **SV**
- 62. Інструкція з експлуатації **UK**



H1



H2



H3



H4



H5A



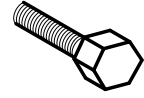
H5B



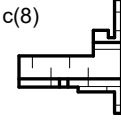
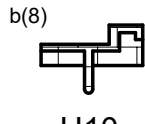
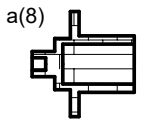
H6



H8



H9



H10



H11



H12



H14



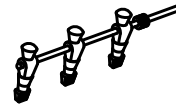
H15



H16



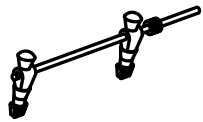
H17



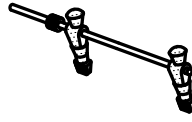
R1



R2



R3



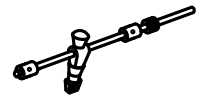
R4



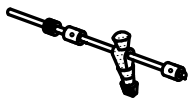
R5



R6



R7



R8



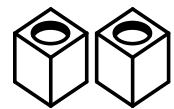
R9



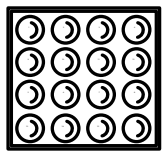
A1



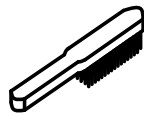
A2



A3



A4



A5



A6



A7



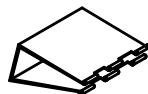
A8



A9



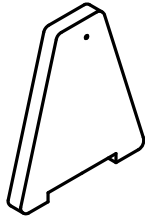
A10



A11



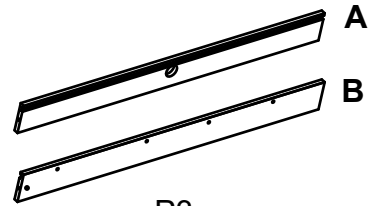
A12



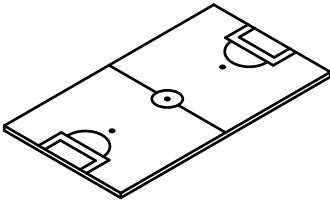
P1



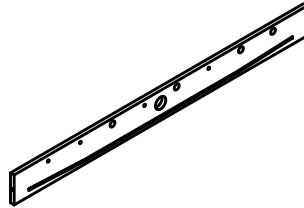
P2



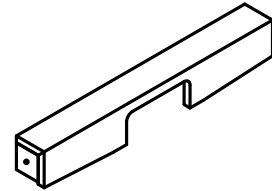
P3



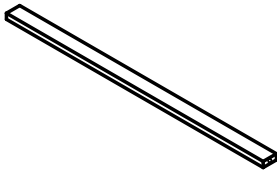
P4



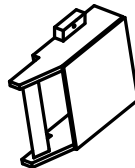
P4A



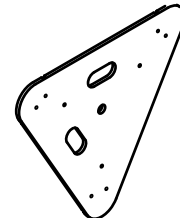
P4B



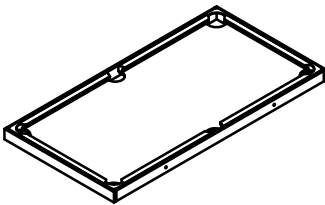
P4C



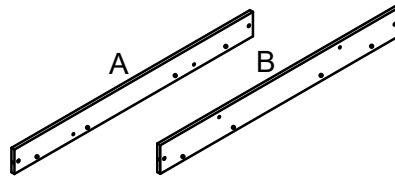
P4D



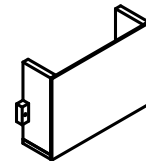
P5



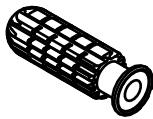
P6



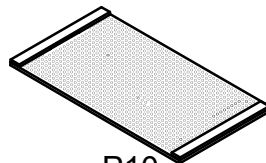
P7



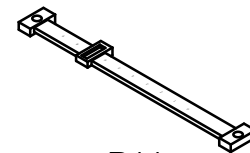
P8



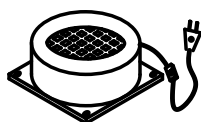
P9



P10

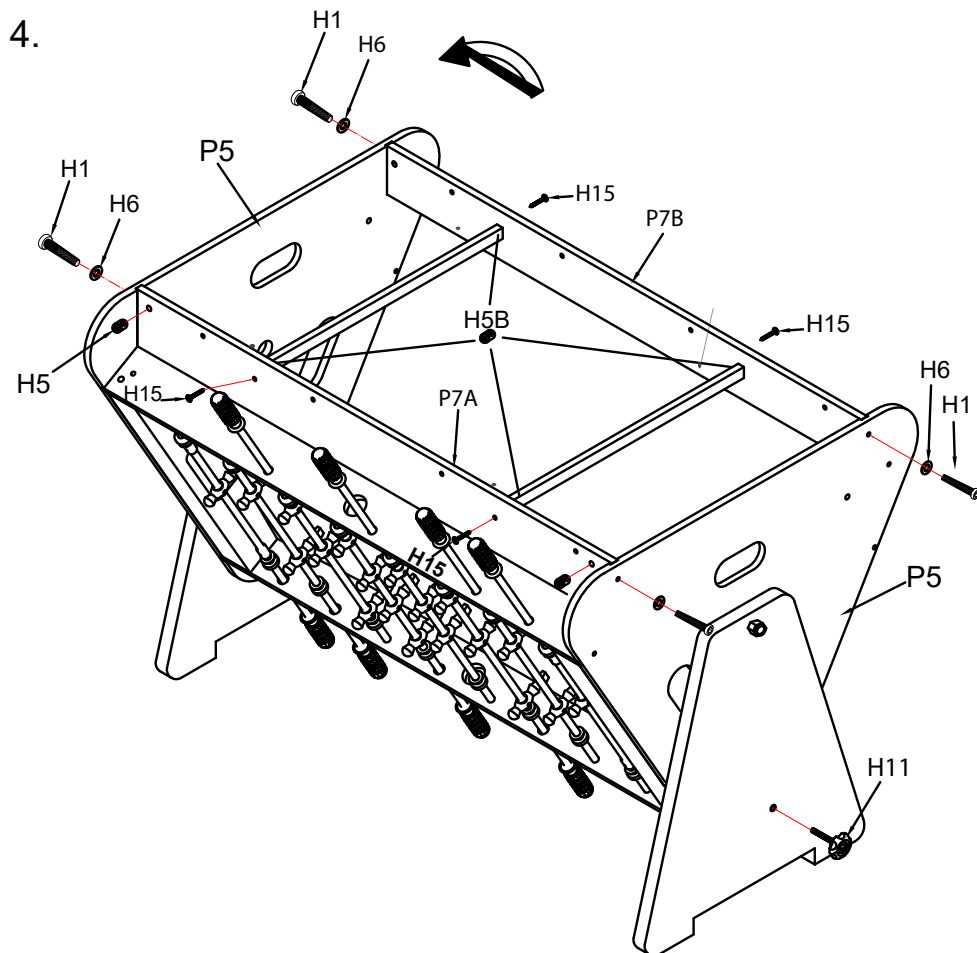
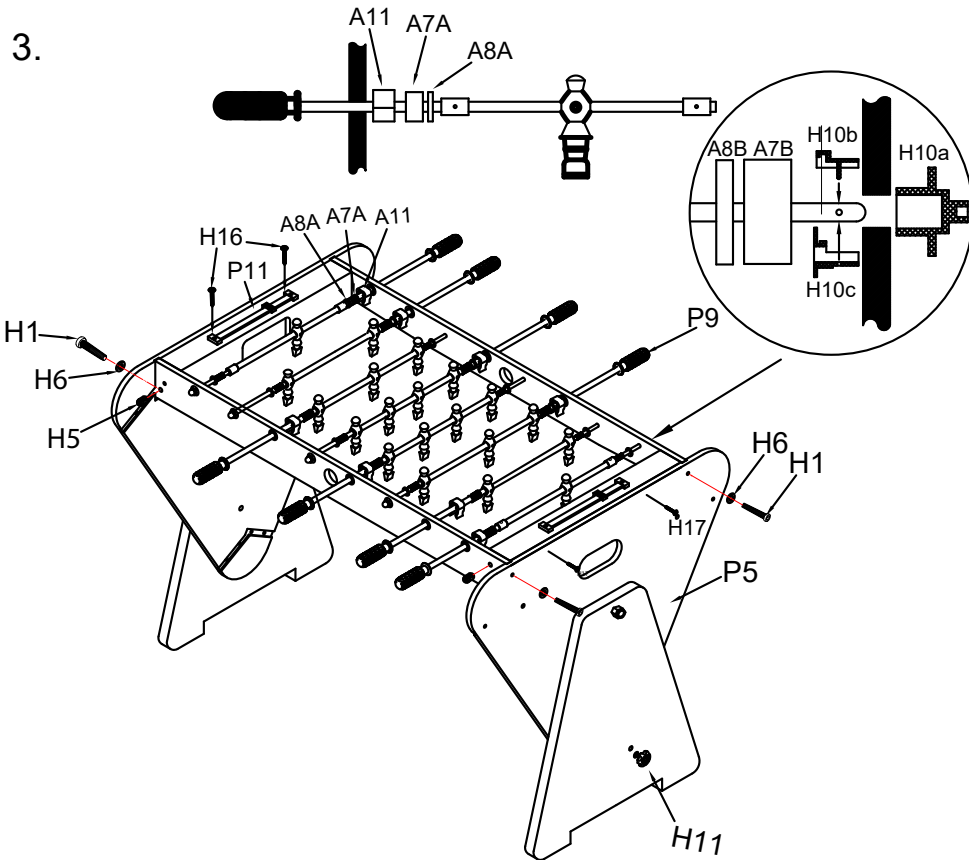


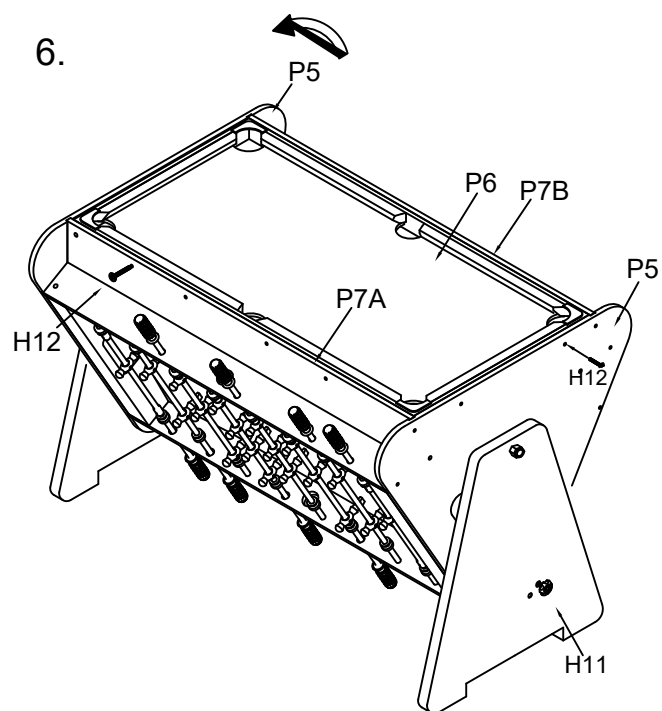
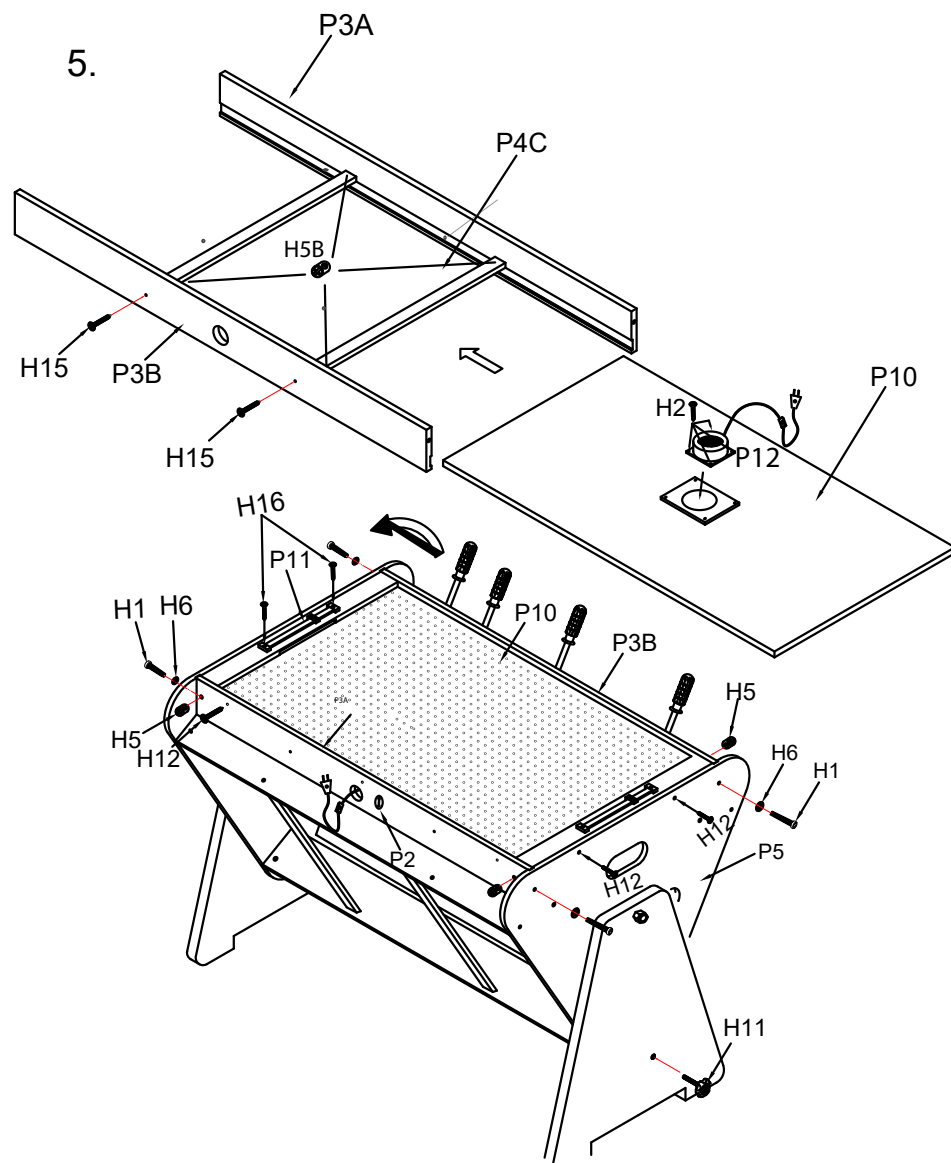
P11



P12









Assembly instructions for the multi-purpose table (3-in-1)
IMPORTANT! NUMBER OF PEOPLE REQUIRED FOR ASSEMBLY: AT LEAST 2 ADULTS

EN

PARTS LIST

No.	Name	Quantity	No.	Name	Quantity
H1	6 mm × 40 mm screw	12	A3	Chalk for a pool cue	2
H2	60 mm flat-head screw	4	A4	1-1/2" bolt set	1
H3	1/4" × 38 mm screw	4	A5	Billiard cloth brush	1
H4	Nut	2	A6	Air hockey rebounder 65 mm	2
H5	Cross-head side nut	12	A7A	Foam bumper 27 × 1/2"	8
H18	Screw socket	12	A7B	Foam bumper 27 × 6 mm	8
H6A	Black M6 washer	12	A8A	1/2" washer	8
H6B	Black 1/4" washer	4	A8B	6 mm washer	8
H8	M16 washer	4	A9	50 mm air hockey puck	2
H9	M16 × 60 mm bolt	2	A10	31 mm game ball	2
H10a	Pole mounting kit	8	A11	32 mm spacer ring	8
H10b		8	A12	4 mm Allen key	1
H10c		8	P1	Legs	2
H11	5/16" × 45 mm screw	2	P2	Cable hanger	1
H12	Round-head screw T3.5 × 24 mm	30	P3	Side panel for air hockey table	2
H14	Flat-head screw W/P3 × 20 mm	8	P4	Table football scoreboard	1
H15	Round-head screw T4 × 45 mm	12	P4A	Side panel for table football	2
H16	F4 × 12 mm flat-head screw	8	P4B	End panel for table football	2
H17	T4 × 24 mm round-head screw	4	P4C	Clamp	6
R1	A line-up of 3 home team players	1	P4D	Pocket for a pool table	2
R2	Rack with 3 away players	1	P5	Triangular flank	2
R3	A line of two home players	1	P6	Pool table	1
R4	A set of 2 away team players	1	P7	Side billiards panel	2
R5	Bar with 5 home team players	1	P8	Table football goal	2
R6	Rack with 5 away players	1	P9	Handle	8
R7	A line-up featuring one home team player	1	P10	Air hockey table	1
R8	Bar with 1 away player	1	P11	Scoreboard	4
R9	M6 × 62.5 cm bar	8	P12	Fan	1
A1	36" pool cue	2			
A2	1-1/2" billiards triangle	1			

ASSEMBLY:



Step 1: Assembling the table football table frame

- Find a clean, clear space for assembly. It is recommended to assemble the table on a piece of cardboard to avoid mechanical damage.
- Place the P4A side panels upside down, with the finished side facing outwards.
- Place the P4 playing surface into the grooves of the P4A side panels, as shown in Figure 1. Once the playing surface is seated in the grooves, screw the 2 P4C support brackets to the P4A panels in a horizontal position relative to the playing surface:
 - use 4 H15 bolts, 4 bolt sockets – insert them into the holes in the P4C components, and 4 H5A plastic nuts,
 - tighten to the correct torque — do not overtighten the H5A nuts.
 Fit the 2 end panels P4B and screw them to the P4A panels using:
 - H3 screws,
 - H6 washers.
 Align the P4B panels perfectly with the playing surface and at right angles to the side panels. Screw the playing surface to the P4B panels using H14 screws, a Phillips screwdriver and firm pressure. Carefully turn the table over to the other side.

Step 2: Assembling the base and table legs

- Place the two triangular sides P5 on the cardboard, with the grooves facing outwards (towards the side panels).
- Place the following onto the P5 sides:
 - the P4D table football pockets,
 - P8 billiards goals.
- The mounting holes in the P5 side panels are designed to accommodate the mounting screws for the pockets and goals.
- Screw the goals and pockets in place using H16 screws, ensuring that the holes face outwards.
- Assemble the triangular sides P5 to the legs P1 using:
 - H9 bolts,
 - H8 washers,
 - H4 nuts.
- Position the legs and triangular sides with the pockets facing upwards and secure them in place using H11 knobs.
- Screw the previously assembled table football playing surface onto the base prepared in this way:
 - position them in the cut-outs in the P4A side panels,
 - use H1 bolts, H6 washers and H5 nuts (steel),
 - do not overtighten the H5 nuts — apply the correct torque.

Step 3: Assembling the players

- Insert guide rod R9 into the rods with players R1–R8. Fit the following onto the goalkeeper rods R7 and R8:
 - plastic washers A8 with the larger hole,
 - spring A7 (foam, also with a larger hole),
 - insert the whole assembly into the holes in the P4A panels.
- Fit the following onto the steel rods with holes, in sequence:
 - H10c,
 - A7 springs with smaller holes,
 - A8 washers with smaller holes.

3. Insert the rods into the holes in the R8 rods with pre-fitted ends.
4. Fit the second part of H10b onto H10c so that the whole assembly is seated in the holes of the rods.
5. Hold it in place and slide it into the holes in the P4A side panels (without the pre-drilled holes and plastic inserts).
6. On the other side of the P4A panels, tighten the assembly securely using the threaded H10.
7. Repeat the same assembly for players R3 and R4 (in the goalkeepers' colours), facing the opposing team.
8. Next, fit players R1 and R2 in different colours, also facing the opposition.
9. Position players R5 and R6 facing each other, in the goalkeepers' colours.
10. Fit the P9 holders onto the R1–R8 rods and press them firmly all the way in.
11. Screw the P11 counters to the P4B end panels using 12 mm countersunk head screws.
12. Secure the completed table of players with A11 rings from the inside on all rods whilst assembling the next playing field.

Stage 4: Assembling the ice hockey playing surface

1. Place the P3 side panel on the cardboard from the kit.
2. Screw the P12 fan to the P10 playing field using the sticker and H2 screws, along with the fan guard.
3. Slide the P10 hockey playing area into the cut-out in the P3 side panel — apply some force to ensure the part sits securely.
4. Make sure the hole in panel P3 is on the inside of the playing field.
5. The side panels P3 should protrude by a few mm; this makes it easier to fit them into the cut-outs on the sides of P5.
6. Repeat these steps for the second P3 panel.
7. Once assembled, gently turn the structure over to the other side.
8. Screw the 2 P4C clamps vertically between the P3 panels, using H15 screws and H5 plastic nuts.
9. Feed the power cable through the hole in the P3A panel.
10. Turn the table football table over to the position without the billiards goals and with the table football pockets.
11. Fit the ready-made hockey board and secure it in the cut-outs on the sides of P5.
12. Secure it with:
 - H3 bolts, H6 washers and H5 nuts,
 - and H12 bolts to secure panel P10 to panels P3 and side panels P5.
13. Fill all the holes.
14. Screw the P11 counters in place using tapered screws (12 mm).

Step 5: Assembling the pool table

1. Turn the table so that the pool pockets are facing upwards.
2. Fit the side panels P7A and P7B — ensure that two screw holes on each panel are at the bottom.
3. Secure them with:
 - using H3 screws,
 - H6 washers,
 - H5 side nuts — applying the correct torque.
4. Secure the 2 PC4 clamps with H15 screws and H5 plastic nuts.
5. Place the finished P6 billiards playing surface in position and secure it with H12 bolts.
6. Fill all the holes in the P7 panels and the P5 side panels.

NOTE: Finally, check all the bolts throughout the table. If necessary, tighten them securely.

RULES OF THE GAME:

CYMBERGAJ

Cymbergaj is a popular game of skill for two players. Both players stand on opposite sides of the table and use special plastic tools (called 'paddles'), which act as rackets with a diameter of around a dozen centimetres. The aim of the game is to get the puck into the opponent's goal.

The puck moves at high speed, and the game continues until a predetermined number of points (usually 7 or 9) is reached or the allotted time runs out.

Basic rules:

- The puck may only be struck with a paddle – touching it with the body is prohibited.
- You must not block the puck by covering it with a tool.
- The paddle must not be lifted off the playing surface.
- Striking the puck is only permitted in your own half of the table.

The game does not have strictly defined rules – the details are usually agreed upon by the players themselves.

TABLE FOOTBALL

Each side of the table has 4 rods:

1. Goalkeeper
2. Two defenders
3. A five-man midfield
4. Three forwards

The game is played in pairs or groups of four. Before the match begins, the teams choose their sides of the table – either by drawing lots or by starting the game by tossing the ball into the centre of the table.

Basic rules:

- It is forbidden to rotate the rods by more than 360°.
- Shaking the table or mechanically influencing the movement of the ball is not permitted.
- During the game, players may only touch their own team's rods.
- If the ball comes to rest in a place inaccessible to the players, it may be moved to the nearest player figure.
- A goal is counted even if the ball rebounds off the goal wall and returns to the playing area.

The game may be played against the clock or until a set number of goals has been scored.

BILLIARDS

A preliminary round determines which player will take the opening break. Using two balls of the same size, the players place them on the base area and strike them simultaneously towards the top cushion. The winner is the player whose ball comes closest to the bottom cushion. The winner chooses the player to take the opening break.

Ball setup:

- Use the triangle.
- The top ball must be at the centre of the playing area.
- The other balls should be touching each other.

Opening shot:

- It must be struck exclusively with the tip of the cue (the cue tip).
- Any other shot is a foul.

A ball is considered potted if it falls into and remains in a pocket. A ball that falls out of a pocket is not considered potted.

Foul rules:

- A foul occurs when the cue ball fails to hit the target ball.
- A foul is also a shot taken whilst any ball is in motion.
- In the event of a foul:
 - the player loses their turn,
 - any balls pocketed are disallowed,
 - the position of the balls remains unchanged.

The player who pots all their balls wins the frame – none may remain on the table.

CLEARING THE TABLE:**BILLIARDS**

- It is recommended to clean the table daily with a dry, soft cloth.
- If necessary, you may use a slightly damp cloth (never a wet one!).
- After cleaning, wipe the surface dry to avoid water marks.
- If using cleaning products, ensure they are suitable for the material in question.

TABLE FOOTBALL

- Clean the table at least once a week.
- Use a dry, soft cloth and a small amount of glass cleaner or dust remover (preferably in a spray bottle).
- Avoid sharp objects.
- Keep the playing area clean.

CYMBERGAJ

- We recommend cleaning the tabletop at least once a week.
- Use a dry, soft cloth and a little glass cleaner or dust remover (spray)
- Avoid using water and excessive moisture.
- The playing surface is subject to natural scratches from the puck and the boards – these do not affect the quality of play.

SPECIFICATIONS

Description	3-in-1 table (billiards, air hockey, table football)
Table dimensions	121 × 84.5 × 85.5 cm
Material	MDF and PVC
Players	5:3:2:1
Rods	12.7 mm, steel
Leg	MDF
Accessories	Complete set of accessories
Carton dimensions	131 × 82 × 22 cm

SAFETY NOTES:

1. This product is intended for indoor use only – the air hockey table must only be used in dry rooms. Avoid contact with water and excessive moisture.
2. Not suitable for children under 3 years of age – contains small parts which may pose a choking hazard.
3. Adult supervision recommended – children and young people should use the table under adult supervision.
4. Do not sit on the table or place heavy objects on it – this may damage the structure or cause injury.
5. Do not use the table if it is damaged – any damage should be repaired by an authorised service centre.
6. Do not use the table on an uneven or unstable surface – this may cause the table to tip over or result in an unstable game.
7. Users should only play using the dedicated accessories (pins and disc) – other objects may damage the playing surface or pose a hazard.
8. Check the table's stability regularly and tighten all fixing screws – loose parts may pose a hazard during play.

In accordance with the WEEE Directive 2012/19/EU, the crossed-out wheellie bin symbol indicates that the equipment must not be disposed of with household waste. It must be taken to an e-waste collection point.



LISTA CZĘŚCI

Nr.	Nazwa	Ilość	Nr.	Nazwa	Ilość
H1	Śruba 6 mm × 40 mm	12	A3	Kreda do kija bilardowego	2
H2	Śruba z płaskim łbem 60 mm	4	A4	Zestaw bil 1-1/2"	1
H3	Śruba 1/4" × 38 mm	4	A5	Szczotka do sukna bilardowego	1
H4	Nakrętka	2	A6	Odbijak do cymbergaja 65 mm	2
H5	Nakrętka boczna krzyżowa	12	A7A	Piankowy bumper 27 × 1/2"	8
H18	Gniazdo śrubowe	12	A7B	Piankowy bumper 27 × 6 mm	8
H6A	Czarna podkładka M6	12	A8A	Podkładka 1/2"	8
H6B	Czarna podkładka 1/4"	4	A8B	Podkładka 6 mm	8
H8	Podkładka M16	4	A9	Krażek do cymbergaja 50 mm	2
H9	Śruba M16 × 60 mm	2	A10	Płeczek do gry 31 mm	2
H10a	Zestaw mocowania drążka	8	A11	Pierścień dystansowy 32 mm	8
H10b		8	A12	Klucz imbusowy 4 mm	1
H10c		8	P1	Nogi	2
H11	Śruba 5/16" × 45 mm	2	P2	Wieszak na przewód	1
H12	Śruba z okrągłym łbem T3.5 × 24 mm	30	P3	Panel boczny do cymbergaja	2
H14	Śruba z płaskim łbem W/P3 × 20 mm	8	P4	Licznik do piłkarzyków	1
H15	Śruba z okrągłym łbem T4 × 45 mm	12	P4A	Panel boczny do piłkarzyków	2
H16	Śruba z płaskim łbem F4 × 12 mm	8	P4B	Końcowy panel do piłkarzyków	2
H17	Śruba z okrągłym łbem T4 × 24 mm	4	P4C	Klamra	6
R1	Drążek z 3 piłkarzami gospodarzy	1	P4D	Kieszeń do stołu bilardowego	2
R2	Drążek z 3 piłkarzami gości	1	P5	Bok trójkątny	2
R3	Drążek z 2 piłkarzami gospodarzy	1	P6	Stół bilardowy	1
R4	Drążek z 2 piłkarzami gości	1	P7	Boczny panel bilardowy	2
R5	Drążek z 5 piłkarzami gospodarzy	1	P8	Bramka do piłkarzyków	2
R6	Drążek z 5 piłkarzami gości	1	P9	Uchwyt	8
R7	Drążek z 1 piłkarzem gospodarzy	1	P10	Pole do gry w cymbergaja	1
R8	Drążek z 1 piłkarzem gości	1	P11	Licznik	4
R9	Pręt M6 × 62,5 cm	8	P12	Wentylator	1
A1	Kij bilardowy 36"	2			
A2	Trójkąt do bilarda 1-1/2"	1			

MONTAŻ:



Etap 1: Montaż konstrukcji stołu do gry w piłkarzyki

1. Znajdź czystą, wolną przestrzeń do montażu. Zaleca się montaż na kartonie w celu uniknięcia uszkodzeń mechanicznych.
 2. Połóż boczne panele P4A do góry nogami, wykończoną stroną na zewnątrz.
 3. Umieść pole do gry P4 w rowkach paneli bocznych P4A, tak jak pokazano na rysunku 1. Gdy pole gry będzie osadzone w rowkach, przykręć 2 klamry podtrzymujące P4C do paneli P4A w pozycji poziomej względem pola gry:
 - użyj 4 śrub H15, 4 gniazd śrubowych - osadź je w otworach elementów P4C oraz 4 plastikowych nakrętek H5A,
 - przykręcaj z odpowiednią siłą — nie przeciągaj nakrętek H5A.
- Nałóż 2 końcowe panele P4B i skręć je z panelami P4A przy pomocy:
- śrub H3,
 - podkładek H6.
- Ustaw panele P4B idealnie względem pola gry i pod kątem prostym względem paneli bocznych. Przykręć pole gry do paneli P4B śrubami H14, używając śrubokręta krzyżakowego i nacisku. Ostrożnie odwróć stół na drugą stronę.

Etap 2: Montaż podstawy i nóg stołu

1. Połóż na teksturze dwa boki trójkątne P5, rowkami skierowanymi na zewnątrz (ku panelom bocznym).
2. Na boki P5 nałóż:
 - kieszenie do piłkarzyków P4D,
 - bramki do bilarda P8.
3. Otwory montażowe w bokach P5 są przystosowane do śrub montażowych kieszeni i bramek.
4. Bramki oraz kieszenie przykręć śrubami H16, upewniając się, że otwory są skierowane na zewnątrz.
5. Skręć boki trójkątne P5 z nogami P1 przy pomocy:
 - śrub H9,
 - podkładek H8,
 - nakrętek H4.
6. Ustaw nogi i boki trójkątne kieszeniami do góry i zablokuj pozycję przy pomocy pokręteł H11.
7. Do tak przygotowanej podstawy przykręć wcześniej zmontowane pole gry do piłkarzyków:
 - ustawiając je w wycięciach paneli bocznych P4A,
 - użyj śrub H1, podkładek H6 oraz nakrętek H5 (stalowych),
 - nie przeciągaj nakrętek H5 — zachowaj odpowiednią siłę.

Etap 3: Montaż zawodników (piłkarzy)

1. W drążki z piłkarzami R1-R8 wsuń pręt prowadzący R9. Na drążki bramkarzy R7 i R8 nałóż:
 - plastikowe podkładki A8 z większym otworem,
 - sprężynę A7 (piankową, również z większym otworem),
 - całość wsuń w otwory w panelach P4A.
2. Na stalowe pręty z otworami nałóż kolejno:
 - H10c,
 - sprężyny A7 z mniejszymi otworami,
 - podkładki A8 z mniejszymi otworami.

3. Pręty wsuń w otwory drążków R8 z gotowymi zakończeniami.
4. Na H10c załóż drugą część H10b, tak aby całość osadzić w otworach prętów.
5. Przytrzymaj i wsuń w otwory paneli bocznych P4A (bez gotowych otworów z plastikami).
6. Z drugiej strony paneli P4A skręć całość mocno z użyciem H10 z gwintem.
7. Powtórz ten sam montaż dla zawodników R3 i R4 (w kolorze bramkarzy), twarzą do drużyny przeciwnej.
8. Następnie zamontuj zawodników R1 i R2 w innych kolorach, również twarzą do przeciwnika.
9. Piłkarzy R5 i R6 ustaw twarzami do siebie, w kolorach bramkarzy.
10. Na drążki R1–R8 nałóż uchwyty P9 i wciśnij je solidnie do końca.
11. Do paneli końcowych P4B przykręć liczniki P11 śrubami ze stożkowym łbem (12 mm).
12. Tak zakończony stół piłkarzy zabezpiecz pierścieniami A11 od wewnątrz na wszystkich drążkach, na czas montażu kolejnego pola.

Etap 4: Montaż pola do gry w hokeja

1. Połóż panel boczny P3 na tekturę z zestawu.
2. Do pola gry P10 przykręć wentylator P12 za pomocą naklejki i śrub H2 wraz z osłoną wentylatora.
3. Wsuń pole hokeja P10 w wycięcie panelu bocznego P3 — użyj siły, by element dobrze się osadził.
4. Upewnij się, że otwór w panelu P3 znajduje się po stronie wewnętrznej pola gry.
5. Panele boczne P3 powinny wystawać po kilka mm to ułatwia osadzenie w wycięciach boków P5.
6. Powtórz kroki dla drugiego panelu P3.
7. Po złożeniu odwróć konstrukcję delikatnie na drugą stronę.
8. Przykręć 2 klamry P4C pionowo między panelami P3, używając śrub H15 i plastikowych nakrętek H5.
9. Przelóż przewód zasilający przez otwór w panelu P3A.
10. Odwróć stół z piłkarzami do pozycji bez bramek do bilarda i kieszeni do piłkarzyków.
11. Nałóż gotowe pole hokejowe i osadź je w wycięciach boków P5.
12. Przykręć je:
 - śrubami H3, podkładkami H6, nakrętkami H5,
 - oraz śrubami H12 mocując pole P10 do paneli P3 i boków P5.
13. Uzupełnij wszystkie otwory.
14. Przykręć liczniki P11 śrubami stożkowymi (12 mm).

Etap 5: Montaż stołu bilardowego

1. Obróć stół bramkami do bilarda ku górze.
2. Nałóż panele boczne P7A i P7B — upewnij się, że po dwa otwory na śruby są u dołu.
3. Przykręć je:
 - śrubami H3,
 - podkładkami H6,
 - nakrętkami bocznymi H5 — zachowując odpowiednią siłę.
4. Zamocuj 2 klamry PC4 śrubami H15 i plastikowymi nakrętkami H5.
5. Nałóż gotowe pole gry bilarda P6 i przykręć je śrubami H12.
6. Uzupełnij wszystkie otwory w panelach P7 oraz bokach P5.

UWAGA: Na zakończenie sprawdź wszystkie śruby w całym stole. W razie konieczności — dokładnie je dokręć.

ZASADY GRY:

CYMBERGAJ

CyMBERGAJ to popularna gra zręcznościowa dla dwóch graczy. Obaj uczestnicy stoją po przeciwnych stronach stołu i używają specjalnych plastikowych narzędzi (zwanymi odbijakami), pełniących funkcję rakietek o średnicy kilkunastu centymetrów. Celem gry jest umieszczenie krążka w bramce przeciwnika. Krążek porusza się z dużą szybkością, a rozgrywka trwa do osiągnięcia wcześniej ustalonej liczby punktów (najczęściej 7 lub 9) albo do upływu założonego czasu.

Zasady podstawowe:

- Krążek wolno uderzać wyłącznie odbijakiem – dotykanie go ciałem jest zabronione.
- Nie wolno blokować krążka przez przykrywanie go narzędziem.
- Nie należy odrywać odbijaka od pola gry.
- Uderzenia krążka są dozwolone tylko na własnej połowie stołu.

Gra nie posiada ściśle określonego regulaminu – szczegóły zazwyczaj ustalają sami gracze.

PIŁKARZYKI

Każda strona stołu posiada 4 drążki:

1. Bramkarz
2. Dwóch obrońców
3. Pięcioosobowa linia pomocy
4. Trzech atakujących

Gra odbywa się w parach lub czwórkach. Przed rozpoczęciem meczu drużyny wybierają strony boiska – poprzez losowanie lub rozpoczęcie gry przez wrzucenie piłeczki na środek stołu.

Zasady podstawowe:

- Zabrania się obracania drążków więcej niż o 360°.
- Niedozwolone jest potrząsanie stołem ani mechaniczne wpływanie na ruch piłki.
- Podczas gry można dotykać jedynie drążków własnej drużyny.
- Jeśli piłka zatrzyma się w miejscu niedostępnym dla zawodników, można ją przesunąć do najbliższego piłkarzyka.
- Gol uznaje się za zdobyty nawet jeśli piłka odbije się od ścianki bramki i wróci na pole gry.

Rozgrywka może toczyć się na czas lub do zdobycia ustalonej liczby goli.

BILARD

Rozgrywka wstępna wyłania zawodnika, który wykona pierwsze rozbicie. Używając dwóch bil o jednakowym rozmiarze, gracze umieszczają je na polu bazy i jednocześnie uderzają w kierunku górnej bandy. Wygrywa ten, którego bila znajdzie się najbliżej dolnej bandy. Zwycięzca wybiera zawodnika do rozbicia otwierającego.

Ustawienie bil:

- Użyj trójkąta.
- Bila wierzchołkowa musi znajdować się w głównym punkcie pola gry.
- Pozostałe bile powinny wzajemnie się stykać.

Uderzenie rozgrywające:

- Wykonuje się je wyłącznie czubkiem kija (kapką).
- Każde inne uderzenie to foul.

Bila uznana jest za wbitą, jeśli wpadnie i pozostanie w kieszeni stołu. Bila, która wypada z luzu, nie zostaje uznana.

Zasady faulu:

- Faul występuje, gdy bila rozgrywająca nie trafi w docelową bilę.
- Faul to również uderzenie wykonane podczas ruchu którejkolwiek bili.
- W razie faulu:
 - zawodnik traci kolejkę,
 - wbite bile są anulowane,
 - układ bil pozostaje bez zmian.

Partię wygrywa zawodnik, który wbije wszystkie swoje bile – żadna nie może pozostać na stole.

CZYSZCZENIE STOŁU:**BILARD**

- Zalecane jest codzienne czyszczenie stołu suchą i miękką ściereczką.
- Jeśli to konieczne, można użyć lekko wilgotnej ściereczki (nigdy mokrej!).
- Po czyszczeniu wytrzyj powierzchnię do sucha, aby uniknąć zacieków.
- W razie zastosowania preparatów czyszczących, upewnij się, że są odpowiednie dla danego materiału.

PIŁKARZYKI

- Czyść stół minimum raz w tygodniu.
- Używaj suchej, miękkiej ściereczki oraz niewielkiej ilości płynu do szyb lub preparatu do usuwania kurzu (najlepiej z rozpylaczem).
- Unikaj ostrych przedmiotów.
- Dbaj o czystość pola gry.

CYMBERGAJ

- Rekomendowane czyszczenie blatu co najmniej raz w tygodniu.
- Używaj suchej, miękkiej ściereczki i odrobiny płynu do szyb lub kurzu (rozpylacz)
- Unikaj stosowania wody oraz nadmiernej wilgoci.
- Pole gry narażone jest na naturalne zarysowania od krążka i odbijaków – nie wpływają one na jakość rozgrywki.

SPECYFIKACJA

Opis	Stół 3 w 1 (bilard, cymbergaj, piłkarzyki)
Rozmiar stołu	121*84.5*85.5 cm
Materiał	MDF i PCV
Zawodnicy	5:3:2:1
Pręty	12.7 mm, stalowe
Noga	MDF
Akcesoria	Cały zestaw akcesoriów
Rozmiar kartonu	131*82*22 cm

UWAGI DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA:

1. Produkt przeznaczony do użytku wewnętrznego – stół do cymbergaja należy użytkować wyłącznie w suchych pomieszczeniach. Unikać kontaktu z wodą i nadmierną wilgocią.
2. Nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3. roku życia – zawiera małe elementy, które mogą stwarzać ryzyko zadławienia.
3. Zalecany nadzór osoby dorosłej – dzieci i młodzież powinny korzystać ze stołu pod opieką dorosłych.
4. Nie siadaj na stole ani nie kładź na nim ciężkich przedmiotów – grozi uszkodzeniem konstrukcji lub kontuzją.
5. Nie używaj stołu, jeśli jest uszkodzony – wszelkie uszkodzenia powinny być naprawiane przez autoryzowany serwis.
6. Nie używaj stołu na nierównej lub niestabilnej powierzchni – może to prowadzić do przewrócenia się stołu lub niestabilnej gry.
7. Użytkownicy powinni grać wyłącznie przy użyciu dedykowanych akcesoriów (grzybków i krążka) – inne przedmioty mogą uszkodzić powierzchnię gry lub stanowić zagrożenie.
8. Regularnie sprawdzaj stabilność stołu i dokręć wszystkie śruby mocujące – poluzowane elementy mogą stanowić zagrożenie podczas gry.

Zgodnie z Dyrektywą WEEE 2012/19/UE, przekreślony koszt na śmieci oznacza, że sprzęt nie może być wyrzucany z odpadami domowymi. Należy go przekazać do punktu zbiórki elektroodpadów.

**SEZNAM DÍLŮ**

Č.	Název	Množství	Č.	Název	Množství
H1	Šroub 6 mm × 40 mm	12	A3	Křída na kulečnickovou tágo	2
H2	Šroub s plochou hlavou 60 mm	4	A4	Sada podložek 1-1/2"	1
H3	Šroub 1/4" × 38 mm	4	A5	Kartáč na kulečnickové sukno	1
H4	Matice	2	A6	Odrážka pro airhockey 65 mm	2
H5	Boční křížová matice	12	A7A	Pěnová nárazníková lišta 27 × 1/2"	8
H18	Šroubovací objímka	12	A7B	Pěnová nárazníková lišta 27 × 6 mm	8
H6A	Černá podložka M6	12	A8A	Podložka 1/2"	8
H6B	Černá podložka 1/4"	4	A8B	Podložka 6 mm	8
H8	Podložka M16	4	A9	Kolečko do airhockeyu 50 mm	2
H9	Šroub M16 × 60 mm	2	A10	Hrací míček 31 mm	2
H10a	Sada pro upevnění tyče	8	A11	Distanční kroužek 32 mm	8
H10b		8	A12	Imbusový klíč 4 mm	1
H10c		8	P1	Nohy	2
H11	Šroub 5/16" × 45 mm	2	P2	Držák kabelu	1
H12	Šroub s kulatou hlavou T3,5 × 24 mm	30	P3	Boční panel pro airhockey	2
H14	Šroub s plochou hlavou W/P3 × 20 mm	8	P4	Počítadlo pro stolní fotbal	1
H15	Šroub s kulatou hlavou T4 × 45 mm	12	P4A	Boční panel pro stolní fotbal	2
H16	Šroub s plochou hlavou F4 × 12 mm	8	P4B	Koncový panel pro stolní fotbal	2
H17	Šroub s kulatou hlavou T4 × 24 mm	4	P4C	Spona	6
R1	Tyč se 3 hráči domácího týmu	1	P4D	Kapsa na kulečnickový stůl	2
R2	Tyč se 3 hráči hostů	1	P5	Trojúhelníková strana	2
R3	Hráč s 2 hráči domácího týmu	1	P6	Kulečnickový stůl	1
R4	Tyč se 2 hráči hostů	1	P7	Boční kulečnickový panel	2
R5	Tyč s 5 hráči domácího týmu	1	P8	Branka pro stolní fotbal	2
R6	Tyč s 5 hráči hostů	1	P9	Držadlo	8
R7	Hráč domácího týmu s míčem	1	P10	Hřiště na airhockey	1
R8	Tyč s 1 hráčem hostů	1	P11	Počítadlo	4
R9	Tyč M6 × 62,5 cm	8	P12	Ventilátor	1
A1	Kulečnicková tágo 36"	2			
A2	Biliardový trojúhelník 1-1/2"	1			

MONTÁŽ:**Krok 1: Montáž konstrukce stolního fotbalu**

- Najděte čistý a volný prostor pro montáž. Doporučujeme montáž na kartonu, aby nedošlo k mechanickému poškození.
 - Položte boční panely P4A vzhůru nohama, s povrchovou úpravou směrem ven.
 - Umístěte hrací plochu P4 do drážek bočních panelů P4A, jak je znázorněno na obrázku 1. Jakmile bude hrací plocha zasunuta do drážek, přišroubujte 2 podpěrné svorky P4C k panelům P4A v horizontální poloze vzhledem k hrací ploše:
 - použijte 4 šrouby H15, 4 šroubové objímky – zasuněte je do otvorů dílů P4C a 4 plastové matice H5A,
 - utahujte s přiměřenou silou — matice H5A nepřetahujte.
- Nasadte 2 koncové panely P4B a sešroubujte je s panely P4A pomocí:
- šroubů H3,
 - podložek H6.
- Nastavte panely P4B přesně vůči hrací ploše a v pravém úhlu vůči bočním panelům. Přišroubujte hrací plochu k panelům P4B šrouby H14 pomocí křížového šroubováku a přitlačte. Opatrně otočte stůl na druhou stranu.

Krok 2: Montáž podstavce a nohou stolu

- Položte na karton dvě trojúhelníkové boční strany P5, drážkami směrem ven (k bočním panelům).
- Na boční strany P5 nasadte:
 - kapsy na kuličky P4D,
 - biliardové branky P8.
- Montážní otvory v bočních stranách P5 jsou přizpůsobeny pro montážní šrouby kapes a branek.
- Branky a kapsy přišroubujte šrouby H16 a ujistěte se, že otvory směřují ven.
- Spojte trojúhelníkové boční díly P5 s nohami P1 pomocí:
 - šroubů H9,
 - podložek H8,
 - matic H4.
- Nohy a trojúhelníkové boční díly umístěte kapsami nahoru a polohu zajistěte pomocí rukojetí H11.
- K takto připravené základně přišroubujte předem smontované hrací pole pro stolní fotbal:
 - umístěte je do výřezů bočních panelů P4A,
 - použijte šrouby H1, podložky H6 a matice H5 (ocelové),
 - matice H5 neutahujte příliš – dodržujte správný utahovací moment.

Krok 3: Montáž hráčů

- Do tyčí s hráči R1–R8 zasuněte vodící tyč R9. Na tyče brankářů R7 a R8 nasadte:
 - plastové podložky A8 s větším otvorem,
 - pružinu A7 (pěnová, rovněž s větším otvorem),
 - celek zasuněte do otvorů v panelech P4A.
- Na ocelové tyče s otvory nasadte postupně:
 - H10c,
 - pružiny A7 s menšími otvory,
 - podložky A8 s menšími otvory.

3. Tyče zasuňte do otvorů tyčí R8 s hotovými koncovkami.
4. Na H10c nasadíte druhou část H10b tak, aby se celek usadil v otvorech tyčí.
5. Podržte a zasuňte do otvorů bočních panelů P4A (bez předvrtaných otvorů s plastovými vložkami).
6. Z druhé strany panelů P4A celou sestavu pevně sešroubujte pomocí závitové součásti H10.
7. Stejnou montáž zopakujte u hráčů R3 a R4 (v barvách brankářů), čelem k soupeřovu týmu.
8. Poté namontujte hráče R1 a R2 v jiných barvách, rovněž čelem k soupeři.
9. Hráče R5 a R6 umístěte čelem k sobě, v barvách brankářů.
10. Na tyče R1–R8 nasadíte úchyty P9 a pevně je zatlačte až na doraz.
11. K koncovým panelům P4B přišroubujte počítadla P11 pomocí šroubů s kuželovou hlavou (12 mm).
12. Takto dokončený stůl s hráči zajistíte z vnitřní strany na všech tyčích kroužky A11, a to na dobu montáže dalšího hracího pole.

Krok 4: Montáž hrací plochy pro hokej

1. Položte boční panel P3 na lepenku ze sady.
2. K hrací ploše P10 přišroubujte ventilátor P12 pomocí samolepky a šroubů H2 spolu s krytem ventilátoru.
3. Zasuňte hokejové hřiště P10 do výřezu bočního panelu P3 – použijte sílu, aby se díl dobře usadil.
4. Ujistěte se, že otvor v panelu P3 je na vnitřní straně hrací plochy.
5. Boční panely P3 by měly vyčnívat o několik mm, což usnadňuje jejich zasazení do výřezů na bocích P5.
6. Opakujte tyto kroky u druhého panelu P3.
7. Po sestavení konstrukci opatrně otočte na druhou stranu.
8. Přišroubujte 2 svorky P4C svisle mezi panely P3 pomocí šroubů H15 a plastových matic H5.
9. Provéďte napájecí kabel otvorem v panelu P3A.
10. Otočte stolní fotbalový stůl do polohy bez kulečnickových branek a kapes pro stolní fotbal.
11. Nasadíte hotové hokejové pole a zasuňte jej do výřezů na bocích P5.
12. Přišroubujte jej:
 - šrouby H3, podložkami H6, maticemi H5,
 - a šrouby H12, kterými připevníte hrací plochu P10 k panelům P3 a bočním dílům P5.
13. Vyplňte všechny otvory.
14. Přišroubujte počítadla P11 kuželovými šrouby (12 mm).

Krok 5: Montáž kulečnickového stolu

1. Otočte stůl tak, aby branky kulečnicku směřovaly nahoru.
2. Nasadíte boční panely P7A a P7B – ujistěte se, že dva otvory pro šrouby jsou dole.
3. Přišroubujte je:
 - šrouby H3,
 - podložkami H6,
 - bočními maticemi H5 — s dodržení správného utahovacího momentu.
4. Upevníte 2 svorky PC4 pomocí šroubů H15 a plastových matic H5.
5. Nasadíte hotové kulečnickové hrací pole P6 a přišroubujte jej šrouby H12.
6. Doplníte všechny otvory v panelech P7 a bočních stěnách P5.

POZOR: Na závěr zkontrolujte všechny šrouby na celém stole. V případě potřeby je důkladně dotáhněte.

PRAVIDLA HRY:

CYMBERGAJ

Cymbergaj je populární dovednostní hra pro dva hráče. Oba účastníci stojí na protilehlých stranách stolu a používají speciální plastové nástroje (tzv. odrážedle), které fungují jako páky o průměru několika desítek centimetrů. Cílem hry je dostat puk do branky soupeře. Kus se pohybuje velkou rychlostí a hra trvá do dosažení předem stanoveného počtu bodů (nejčastěji 7 nebo 9) nebo do uplynutí stanoveného času.

Základní pravidla:

- Puk smí být odpalován výhradně odrážkou – dotýkat se ho tělem je zakázáno.
- Není povoleno blokovat puk zakrytím nástrojem.
- Odrazku nesmí být odtrhávána od hrací plochy.
- Údery do puku jsou povoleny pouze na vlastní polovině stolu.

Hra nemá přesně stanovená pravidla – podrobnosti si obvykle určují sami hráči.

STOLNÍ FOTBAL

Každá strana stolu má 4 tyče:

1. Brankář
2. Dva obránci
3. Pětice záložníků
4. Tři útočníci

Hraje se ve dvojicích nebo ve čtveřicích. Před začátkem zápasu si týmy vyberou strany hrací plochy – losováním nebo zahájením hry vhozením míčku do středu stolu.

Základní pravidla:

- Je zakázáno otáčet tyče o více než 360°.
- Není povoleno tlačit stolem ani mechanicky ovlivňovat pohyb míčku.
- Během hry se smí dotýkat pouze tyčí vlastního týmu.
- Pokud se míček zastaví na místě, které je pro hráče nedostupné, lze jej posunout k nejbližšímu figurce.
- Gól se uznává i v případě, že se míček odrazí od stěny branky a vrátí se na hrací plochu. Hra může probíhat na čas nebo do dosažení stanoveného počtu gólů.

BILIÁRD

V úvodním rozstřelu se určí hráč, který provede první rozstřel. Hráči použijí dvě koule stejné velikosti, umístí je na základní čáru a současně je odpálí směrem k horní mantiněle. Vyhrává ten, jehož koule se ocitne nejbližší spodní mantiněle. Vítěz si vybere hráče, který provede úvodní rozstřel.

Rozestavení koulí:

- Použijte trojúhelník.
- Vrcholová koule musí být umístěna ve středu hrací plochy.
- Ostatní koule by se měly navzájem dotýkat.

Úvodní úder:

- Provádí se výhradně špičkou tága (hlavičkou).
- Jakýkoli jiný úder je fault.

Koule se považuje za potopenou, pokud spadne do kapsy a zůstane v ní. Koule, která vypadne z kapsy, se nepočítá.

Pravidla pro foul:

- K faultu dochází, když se hrající koule netrefí do cílové koule.
- Fault je také úder provedený během pohybu jakékoli koule.
- V případě faultu:
 - hráč přichází o tah,
 - zahrané koule se nepočítají,
 - rozestavení koulí zůstává beze změny.

Partii vyhrává hráč, který potopí všechny své koule – žádná z nich nesmí zůstat na stole.

VYČIŠTĚNÍ STOLU:**BILIÁRD**

- Doporučuje se stůl každý den čistit suchým a měkkým hadříkem.
- V případě potřeby lze použít mírně navlhčený hadřík (nikdy mokrý!).
- Po čištění povrch otřete do sucha, aby se zabránilo vzniku skvrn.
- Při použití čisticích prostředků se ujistěte, že jsou vhodné pro daný materiál.

STOLNÍ FOTBAL

- Stůl čistěte minimálně jednou týdně.
- Používejte suchý, měkký hadřík a malé množství čisticího prostředku na sklo nebo prostředku na odstranění prachu (nejlépe ve spreji).
- Vyhněte se ostrým předmětům.
- Dbejte na čistotu hrací plochy.

CYMBERGAJ

- Doporučujeme čistit desku alespoň jednou týdně.
- Používejte suchý, měkký hadřík a malé množství čisticího prostředku na sklo nebo odstraňovače prachu (s rozprašovačem).
- Vyhněte se použití vody a nadměrné vlhkosti.
- Hrací plocha je vystavena přirozenému poškrábání od puku a odrazníků – to však nemá vliv na kvalitu hry.

SPECIFIKACE

Popis	Stůl 3 v 1 (kulečník, airhockey, stolní fotbal)
Rozměry stolu	121 × 84,5 × 85,5 cm
Materiál	MDF a PVC
Počet hráčů	5:3:2:1
Tyče	12,7 mm, ocelové
Noha	MDF
Příslušenství	Kompletní sada příslušenství
Rozměry kartonu	131 × 82 × 22 cm

BEZPEČNOSTNÍ UPOZORNĚNÍ:

1. Výrobek je určen k vnitřnímu použití – stolní hokej je třeba používat výhradně v suchých prostorách. Vyhněte se kontaktu s vodou a nadměrné vlhkosti.
2. Nevhodné pro děti do 3 let – obsahuje malé části, které mohou představovat riziko udušení.
3. Doporučuje se dohled dospělé osoby – děti a mládež by měly stůl používat pod dohledem dospělých.
4. Nesedějte si na stůl a nepokládejte na něj těžké předměty – hrozí poškození konstrukce nebo zranění.
5. Stůl nepoužívejte, pokud je poškozený – veškerá poškození by měla být opravena autorizovaným servisem.
6. Stůl nepoužívejte na nerovném nebo nestabilním povrchu – mohlo by dojít k převrácení stolu nebo k nestabilní hře.
7. Uživatelé by měli hrát výhradně s určeným příslušenstvím (koulemi a kotoučem) – jiné předměty mohou poškodit hrací plochu nebo představovat nebezpečí.
8. Pravidelně kontrolujte stabilitu stolu a utáhněte všechny upevňovací šrouby – uvolněné součásti mohou během hry představovat nebezpečí.

V souladu se směrnicí WEEE 2012/19/EU znamená symbol přeškrtnuté popelnice, že zařízení nesmí být vyhozeno s domácím odpadem. Je třeba jej odevzdat do sběrného místa pro elektroodpad.

**DELELISTE**

Nr.	Navn	Antal	Nr.	Navn	Antal
H1	Skrue 6 mm × 40 mm	12	A3	Kridt til billardkø	2
H2	Skrue med flad hoved 60 mm	4	A4	Sæt med skiver 1-1/2"	1
H3	Skrue 1/4" × 38 mm	4	A5	Børste til billardklæde	1
H4	Møtrik	2	A6	Airhockey-støttekugle 65 mm	2
H5	Krydsmøtrik til siden	12	A7A	Skumgummi-støttekant 27 × 1/2"	8
H18	Skruesokkel	12	A7B	Skumgummi-støttekant 27 × 6 mm	8
H6A	Sort skive M6	12	A8A	Skive 1/2"	8
H6B	Sort skive 1/4"	4	A8B	Skive 6 mm	8
H8	M16-skive	4	A9	Airhockey-skive 50 mm	2
H9	M16 × 60 mm skrue	2	A10	Spillekugle 31 mm	2
H10a	Sæt til fastgørelse af stang	8	A11	Afstandsring 32 mm	8
H10b		8	A12	4 mm unbrakonøgle	1
H10c		8	P1	Ben	2
H11	Skrue 5/16" × 45 mm	2	P2	Kabelholder	1
H12	Skruer med rund hoved T3,5 × 24 mm	30	P3	Sidepanel til airhockey	2
H14	Skrue med flad hoved W/P3 × 20 mm	8	P4	Tæller til bordfodbold	1
H15	Skruer med rund hoved T4 × 45 mm	12	P4A	Sidepanel til bordfodbold	2
H16	Skrue med flad hoved F4 × 12 mm	8	P4B	Endepanel til bordfodbold	2
H17	Skruer med rund hoved T4 × 24 mm	4	P4C	Klemme	6
R1	Stang med 3 hjemmeholdets spillere	1	P4D	Lomme til billardbordet	2
R2	Stang med 3 gæstespillere	1	P5	Trekantet side	2
R3	Stang med 2 hjemmeholdets spillere	1	P6	Billardbord	1
R4	Stang med 2 gæstespillere	1	P7	Sidepanel til billardbord	2
R5	Stang med 5 hjemmeholdets spillere	1	P8	Fodboldspil-mål	2
R6	Stang med 5 udeholdets spillere	1	P9	Håndtag	8
R7	Stang med 1 spiller fra hjemmeholdet	1	P10	Airhockey-bane	1
R8	Stang med 1 udeholdets spiller	1	P11	Tæller	4
R9	Stang M6 × 62,5 cm	8	P12	Ventilator	1
A1	Billardkø 36"	2			
A2	Billardtrekant 1-1/2"	1			

MONTERI**NG:****Trin 1: Samling af bordkonstruktionen til bordfodbold**

- Find et rent, frit område til samling. Det anbefales at samle bordet på en papkasse for at undgå mekaniske skader.
 - Læg sidepanelerne P4A med den færdige side udad.
 - Placer spillepladen P4 i rillerne på sidepanelerne P4A, som vist på figur 1.
Når spillepladen sidder fast i rillerne, skal du skrue de 2 P4C-støttebeslag fast til P4A-panelerne i vandret position i forhold til spillepladen:
 - Brug 4 H15-skruer, 4 skruehuller – sæt dem i hullerne i P4C-elementerne samt 4 H5A-plastmøtrikker,
 - skru fast med passende kraft — stram ikke H5A-møtrikkerne for meget.
Sæt de 2 endepaneller P4B på plads og skru dem fast til P4A-panelerne ved hjælp af:
 - H3-skruer,
 - skiverne H6.
- Placer P4B-panelerne perfekt i forhold til spillepladen og vinkelret på sidepanelerne. Skru spillepladen fast til P4B-panelerne med H14-skruer ved hjælp af en stjerneskrueetrækker og tryk.
Vend bordet forsigtigt om på den anden side.

Trin 2: Montering af bordets understel og ben

- Læg de to trekantede sider P5 på kartonen med rillerne vendt udad (mod sidepanelerne).
- Sæt følgende på P5-siderne:
 - fodboldspillerlommerne P4D,
 - P8-billardmål.
- Monteringshullerne i P5-siderne er tilpasset monteringssskruerne til lommerne og målene.
- Skrue målene og lommerne fast med H16-skruer, og sørg for, at hullerne vender udad.
- Skrue de trekantede sider P5 fast til benene P1 ved hjælp af:
 - skruer H9,
 - skiver H8,
 - H4-møtrikker.
- Placer benene og de trekantede sider med lommerne opad, og fastgør dem med H11-knapper.
- Skrue det tidligere samlede bord til bordfodbold fast på den således forberedte base:
 - ved at placere dem i udskæringerne i sidepanelerne P4A,
 - skal du bruge skruer H1, skiver H6 og møtrikker H5 (af stål),
 - stram ikke H5-møtrikkerne for hårdt — sørg for at bruge den rette kraft.

Trin 3: Montering af spillerfigurene

- Skub styrestangen R9 ind i stængerne med fodboldspillerne R1-R8. Sæt følgende på målmandsstængerne R7 og R8:
 - plastskiverne A8 med det større hul,
 - fjeder A7 (skum, også med større hul),
 - skub det hele ind i hullerne i panelerne P4A.
- Sæt følgende på stålstængerne med huller i rækkefølge:
 - H10c,
 - A7-fjedre med mindre huller,
 - skiverne A8 med de mindre huller.

3. Skub stængerne ind i hullerne i R8-stængerne med de færdige ender.
4. Sæt den anden del af H10b på H10c, så det hele sidder fast i stængernes huller.
5. Hold fast og skub den ind i hullerne i sidepanelerne P4A (uden de færdige huller med plastikdele).
6. På den anden side af panelerne P4A skrues det hele fast med H10 med gevind.
7. Gentag den samme samling for spillerne R3 og R4 (i målmandsfarverne), med ansigtet vendt mod modstanderholdet.
8. Monter derefter spillerne R1 og R2 i andre farver, ligeledes med ansigtet vendt mod modstanderen.
9. Placer spillerne R5 og R6 med ansigterne mod hinanden, i målmandens farver.
10. Sæt beslagene P9 på stængerne R1–R8, og tryk dem godt i til ende.
11. Skru tællerne P11 fast til endepanelerne P4B med koniske skruer (12 mm).
12. Sikr det færdigmonterede fodboldbord med ringene A11 indefra på alle stængerne, mens det næste felt monteres.

Trin 4: Montering af hockeybanen

1. Læg sidepanelet P3 på kartonen fra sættet.
2. Skru ventilatoren P12 fast til spillefeltet P10 ved hjælp af klistermærket og skruerne H2 sammen med ventilatorafskærmningen.
3. Skub hockeybanen P10 ind i udskæringen i sidepanelet P3 – brug lidt kraft, så delen sidder godt fast.
4. Sørg for, at åbningen i panel P3 vender mod den indvendige side af spillebanen.
5. Sidepanelerne P3 skal stikke et par mm ud; dette gør det lettere at sætte dem fast i udskæringerne på siderne P5.
6. Gentag trinene for det andet P3-panel.
7. Når konstruktionen er samlet, vendes den forsigtigt om på den anden side.
8. Skru de 2 P4C-beslag lodret fast mellem P3-panelerne ved hjælp af H15-skruer og H5-plastmøtrikker.
9. Før strømkablet gennem hullet i panelet P3A.
10. Vend bordet med bordfodbold, så det står i en position uden billardmål og med lommer til bordfodbold.
11. Sæt det færdige hockeyfelt på plads og sæt det fast i udskæringerne på siderne af P5.
12. Skru det fast med:
 - med H3-skruer, H6-skiver, H5-møtrikker,
 - samt H12-skruer, der fastgør P10-pladen til P3-panelerne og P5-siderne.
13. Fyld alle huller.
14. Skru tællerne P11 fast med koniske skruer (12 mm).

Trin 5: Montering af billardbordet

1. Vend bordet, så billardlommerne vender opad.
2. Sæt sidepanelerne P7A og P7B på – sørg for, at der er to skruehuller nederst på hver.
3. Skru dem fast med
 - med H3-skruer,
 - skiverne H6,
 - sidemonteringsmøtrikker H5 — med passende tilspændingsmoment.
4. Fastgør de 2 beslag PC4 med skruer H15 og plastmøtrikker H5.
5. Sæt den færdige billardplade P6 på plads og skru den fast med H12-skruer.
6. Fyld alle huller i panelerne P7 og siderne P5.

BEMÆRK: Kontroller til sidst alle skruer på hele bordet. Spænd dem om nødvendigt grundigt fast.

SPILEGLER:

CYMBERGAJ

Cybergaj er et populært behændighedsspil for to spillere. Begge deltagere står på hver sin side af bordet og bruger specielle plastikredskaber (kaldet afbøjere), der fungerer som ketsjere med en diameter på et par centimeter. Målet med spillet er at få pucken i modstanderens mål.

Pucken bevæger sig med stor hastighed, og spillet fortsætter, indtil et på forhånd fastsat antal point (oftest 7 eller 9) er nået, eller indtil den fastsatte tid er udløbet.

Grundregler:

- Pucken må kun rammes med en bat – det er forbudt at røre den med kroppen.
- Det er ikke tilladt at blokere pucken ved at dække den med et redskab.
- Støvpinden må ikke løftes væk fra spillefeltet.
- Det er kun tilladt at ramme pucken på sin egen halvdel af bordet.

Spillet har ikke nogen strengt fastlagte regler – detaljerne aftales som regel af spillerne selv.

BORDFODBOLD

Hver side af bordet har 4 stænger:

1. Målmand
2. To forsvarsspillere
3. En midtbane på fem spillere
4. Tre angribere

Spillet spilles i par eller grupper på fire. Før kampen starter, vælger holdene side – enten ved lodtrækning eller ved at kaste en bold ind i midten af bordet.

Grundregler:

- Det er forbudt at dreje stængerne mere end 360°.
- Det er ikke tilladt at ryste bordet eller påvirke boldens bevægelse mekanisk.
- Under spillet må man kun røre ved sit eget holds stænger.
- Hvis bolden stopper et sted, hvor spillerne ikke kan nå den, må den flyttes til den nærmeste spillerfigur.
- Et mål tæller, selvom bolden rammer målvæggen og vender tilbage til spillefeltet. Kampen kan spilles på tid eller indtil et fastsat antal mål er scoret.

BILLARD

I en indledende runde udvælges den spiller, der skal udføre det første stød. Ved hjælp af to kugler af samme størrelse placerer spillerne dem på startfeltet og slår dem samtidig mod den øverste bande. Den spiller, hvis kugle ender tættest på den nederste bande, vinder. Vinderen vælger den spiller, der skal udføre det indledende stød.

Kugleopstilling:

- Brug trekanten.
- Spidsen skal befinde sig i midten af spillefeltet.
- De øvrige kugler skal berøre hinanden.

Startstød:

- Det udføres udelukkende med spidsen af køen (spidsen).
- Ethvert andet slag betragtes som en fejl.

En kugle betragtes som pottet, hvis den falder ned i og forbliver i en lomme på bordet. En kugle, der falder ud af lommen, tæller ikke.

Regler for fejl:

- Der er tale om en fejl, når den spillende kugle ikke rammer målkuglen.
- En fejl er også et slag, der udføres, mens en af kuglerne er i bevægelse.
- I tilfælde af en fejl:
 - mister spilleren sin tur,
 - de indspillede kugler annulleres,
 - forbliver kuglernes placering uændret.

Partiet vindes af den spiller, der får alle sine kugler i hul – ingen må blive tilbage på bordet.

RENGØRING AF BORDET:**BILLARD**

- Det anbefales at rengøre bordet dagligt med en tør og blød klud.
- Hvis det er nødvendigt, kan der bruges en let fugtig klud (aldrig våd!).
- Efter rengøringen skal overfladen tørres af, så der ikke opstår vandpletter.
- Hvis du bruger rengøringsmidler, skal du sikre dig, at de er egnede til det pågældende materiale.

BORDFODBOLD

- Rengør bordet mindst en gang om ugen.
- Brug en tør, blød klud og en lille mængde vinduesrengøringsmiddel eller støvfjerner (helst med en sprayflaske).
- Undgå skarpe genstande.
- Sørg for, at spillefladen er ren.

CYMBERGAJ

- Det anbefales at rengøre bordpladen mindst en gang om ugen.
- Brug en tør, blød klud og en smule vinduesrengøringsmiddel eller støvfjerner (med forstøver).
- Undgå at bruge vand og for meget fugt.
- Spillefladen udsættes for naturlige ridser fra pucken og afviserne – disse påvirker ikke spillets kvalitet.

SPECIFIKATION

Beskrivelse	3-i-1-bord (biljard, airhockey, bordfodbold)
Bordets størrelse	121*84,5*85,5 cm
Materiale	MDF og PVC
Spillere	5:3:2:1
Stænger	12,7 mm, stål
Ben	MDF
Tilbehør	Komplet sæt tilbehør
Kartonstørrelse	131 × 82 × 22 cm

SIKKERHEDSINFORMATION:

1. Produktet er beregnet til indendørs brug – airhockeybordet må kun bruges i tørre rum. Undgå kontakt med vand og overdreven fugt.
2. Ikke egnet til børn under 3 år – indeholder små dele, der kan udgøre en kvælningssfare.
3. Voksensynsinsyn anbefales – børn og unge bør kun bruge bordet under opsyn af en voksen.
4. Sæt dig ikke på bordet, og læg ikke tunge genstande på det – det kan medføre beskadigelse af konstruktionen eller personskaade.
5. Brug ikke bordet, hvis det er beskadiget – eventuelle skader skal udbedres af et autoriseret værksted.
6. Brug ikke bordet på et ujævnt eller ustabil underlag – det kan medføre, at bordet vælter eller at spillet bliver ustabil.
7. Brugere bør udelukkende spille med det dertil beregnede tilbehør (kugler og skive) – andre genstande kan beskadige spillefladen eller udgøre en fare.
8. Kontroller regelmæssigt bordets stabilitet, og stram alle fastgørelsesskruer – løse dele kan udgøre en fare under spillet.

I henhold til WEEE-direktivet 2012/19/EU betyder den overstregede skraldespand, at udstyret ikke må bortskaffes sammen med husholdningsaffald. Det skal afleveres til en indsamlingsstation for elektronikaffald.



TEILELISTE

Nr.	Bezeichnung	Anzahl	Nr.	Bezeichnung	Anzahl
H1	Schraube 6 mm × 40 mm	12	A3	Kreide für Billardqueue	2
H2	Flachkopfschraube 60 mm	4	A4	1-1/2"-Schraubensatz	1
H3	Schraube 1/4" × 38 mm	4	A5	Bürste für Billardtuch	1
H4	Mutter	2	A6	Airhockey-Puffer 65 mm	2
H5	Seitliche Kreuzmutter	12	A7A	Schaumstoff-Stoßfänger 27 × 1/2"	8
H18	Schraubanschluss	12	A7B	Schaumstoff-Stoßfänger 27 × 6 mm	8
H6A	Schwarze Unterlegscheibe M6	12	A8A	Unterlegscheibe 1/2"	8
H6B	Schwarze Unterlegscheibe 1/4"	4	A8B	Unterlegscheibe 6 mm	8
H8	Unterlegscheibe M16	4	A9	Airhockey-Scheibe 50 mm	2
H9	Schraube M16 × 60 mm	2	A10	Spielkugel 31 mm	2
H10a	Befestigungsset für die Stange	8	A11	Distanzring 32 mm	8
H10b		8	A12	Inbusschlüssel 4 mm	1
H10c		8	P1	Beine	2
H11	Schraube 5/16" × 45 mm	2	P2	Kabelhalter	1
H12	Rundkopfschraube T3,5 × 24 mm	30	P3	Seitenwand für Airhockey	2
H14	Flachkopfschraube W/P3 × 20 mm	8	P4	Zähler für Tischfußball	1
H15	Rundkopfschraube T4 × 45 mm	12	P4A	Seitenwand für Tischfußball	2
H16	Flachkopfschraube F4 × 12 mm	8	P4B	Endplatte für Tischfußball	2
H17	Rundkopfschraube T4 × 24 mm	4	P4C	Klammer	6
R1	Stange mit 3 Spielern der Heimmannschaft	1	P4D	Tasche für den Billardtisch	2
R2	Stange mit 3 Gästespielern	1	P5	Dreieckige Seite	2
R3	Stange mit 2 Spielern der Heimmannschaft	1	P6	Billardtisch	1
R4	Stange mit 2 Gästespielern	1	P7	Seitliche Billardwand	2
R5	Stange mit 5 Spieler der Heimmannschaft	1	P8	Tor für Tischfußball	2
R6	Stange mit 5 gegnerischen Spielern	1	P9	Halterung	8
R7	Stange mit 1 Spieler der Heimmannschaft	1	P10	Airhockey-Spielfeld	1
R8	Stange mit 1 Gästespieler	1	P11	Zähler	4
R9	Stange M6 × 62,5 cm	8	P12	Ventilator	1
A1	36-Zoll-Billardqueue	2			
A2	Billard-Dreieck 1-1/2"	1			

MONTAGE

...



Schritt 1: Aufbau des Tischfußballtisches

- Suchen Sie sich einen sauberen, freien Platz für die Montage. Es wird empfohlen, die Montage auf einem Karton durchzuführen, um mechanische Beschädigungen zu vermeiden.
- Legen Sie die Seitenwände P4A kopfüber mit der fertigen Seite nach außen hin.
- Setzen Sie das Spielfeld P4 in die Nuten der Seitenwände P4A ein, wie in Abbildung 1 dargestellt.
 Sobald das Spielfeld in den Nuten sitzt, schrauben Sie die 2 Halteklammern P4C horizontal zum Spielfeld an die P4A-Seitenwände:
 - Verwenden Sie 4 Schrauben H15, 4 Schraubbuchsen – setzen Sie diese in die Bohrungen der P4C-Elemente ein – sowie 4 Kunststoffmutter H5A,
 - Ziehen Sie die Schrauben mit angemessener Kraft an – überziehen Sie die Mutter H5A nicht.

Setzen Sie die 2 Endpaneele P4B auf und verschrauben Sie diese mit den P4A-Paneele mithilfe von:

- H3-Schrauben,
- Unterlegscheiben H6.

Richte die P4B-Paneele exakt auf das Spielfeld und im rechten Winkel zu den Seitenpaneelen aus. Schraube das Spielfeld mit H14-Schrauben an die P4B-Paneele fest, verwende dazu einen Kreuzschlitzschraubendreher und übe dabei Druck aus.

Drehen Sie den Tisch vorsichtig auf die andere Seite.

Schritt 2: Montage des Untergestells und der Tischbeine

- Legen Sie die beiden dreieckigen Seitenteile P5 mit den Nuten nach außen (in Richtung der Seitenteile) auf den Karton.
- Befestigen Sie an den P5-Seiten:
 - die Tischfußball-Taschen P4D,
 - die Billardtore P8.
- Die Befestigungslöcher in den P5-Seiten sind für die Befestigungsschrauben der Taschen und Tore ausgelegt.
- Schraube die Tore und Taschen mit H16-Schrauben fest und achte dabei darauf, dass die Löcher nach außen zeigen.
- Verbinden Sie die dreieckigen Seitenteile P5 mit den Beinen P1 mithilfe von:
 - Schrauben H9,
 - Unterlegscheiben H8,
 - Muttern H4.
- Richten Sie die Beine und die dreieckigen Seitenteile mit den Aussparungen nach oben aus und sichern Sie die Position mit den Rändelknöpfen H11.
- Schraube das zuvor montierte Tischfußball-Spielfeld an das so vorbereitete Untergestell:
 - indem Sie sie in die Aussparungen der Seitenwände P4A einsetzen,
 - verwenden Sie dazu die Schrauben H1, Unterlegscheiben H6 und Muttern H5 (aus Stahl),
 - Ziehen Sie die Muttern H5 nicht zu fest an – achten Sie auf das richtige Anzugsmoment.

Schritt 3: Montage der Spieler

- Schieben Sie die Führungsstange R9 in die Stangen mit den Fußballspielern R1–R8. Setzen Sie auf die Stangen der Torhüter R7 und R8:
 - die Kunststoffunterlegscheiben A8 mit der größeren Öffnung,
 - die Feder A7 (aus Schaumstoff, ebenfalls mit größerer Öffnung),
 - schieben Sie das Ganze in die Öffnungen der Paneele P4A.
- Setzen Sie nacheinander folgende Teile auf die Stahlstangen mit Löchern:
 - H10c,
 - Federn A7 mit kleineren Löchern,
 - Unterlegscheiben A8 mit kleineren Löchern.

3. Schieben Sie die Stangen in die Öffnungen der Stangen R8 mit den vorgefertigten Endstücken.
4. Setzen Sie den zweiten Teil H10b auf H10c, sodass das Ganze in den Löchern der Stangen sitzt.
5. Halten Sie das Ganze fest und schieben Sie es in die Öffnungen der Seitenwände P4A (ohne vorgefertigte Öffnungen mit Kunststoffteilen).
6. Schraube das Ganze auf der anderen Seite der P4A-Seitenwände mit dem Gewindestift H10 fest zusammen.
7. Wiederhole denselben Aufbau für die Spieler R3 und R4 (in der Farbe der Torhüter), mit dem Gesicht zur gegnerischen Mannschaft.
8. Montiere anschließend die Spieler R1 und R2 in anderen Farben, ebenfalls mit dem Gesicht zum Gegner.
9. Stelle die Spieler R5 und R6 mit den Gesichtern zueinander in den Farben der Torhüter auf.
10. Stecke die Halterungen P9 auf die Stangen R1–R8 und drücke sie fest bis zum Anschlag hinein.
11. Schrauben Sie die Zähler P11 mit Kegelschrauben (12 mm) an die Endplatten P4B fest.
12. Sichern Sie den so fertiggestellten Tisch mit den Ringen A11 von innen an allen Stangen, bis das nächste Spielfeld montiert ist.

Schritt 4: Montage des Eishockeyfeldes

1. Lege die Seitenwand P3 auf den Karton aus dem Bausatz.
2. Schraube den Lüfter P12 mit Hilfe des Aufklebers und der Schrauben H2 zusammen mit der Lüfterabdeckung am Spielfeld P10 fest.
3. Schieben Sie das Hockeyfeld P10 in die Aussparung der Seitenwand P3 – wenden Sie dabei etwas Kraft an, damit das Teil richtig einrastet.
4. Stelle sicher, dass sich die Öffnung in der Seitenwand P3 auf der Innenseite des Spielfelds befindet.
5. Die Seitenwände P3 sollten einige Millimeter überstehen, damit sie leichter in die Aussparungen der Seitenwände P5 eingesetzt werden können.
6. Wiederhole diese Schritte für die zweite Seitenwand P3.
7. Drehen Sie die Konstruktion nach dem Zusammenbau vorsichtig auf die andere Seite.
8. Schraube 2 Klammern P4C senkrecht zwischen die P3-Paneele fest, wobei du die Schrauben H15 und die Kunststoffmutter H5 verwendest.
9. Führen Sie das Netzkabel durch die Öffnung in der P3A-Platte.
10. Drehen Sie den Tisch so, dass sich die Billardtore und die Tischfußball-Tore in der entgegengesetzten Position befinden.
11. Setzen Sie das fertige Hockeyfeld auf und setzen Sie es in die Aussparungen an den Seitenwänden P5 ein.
12. Schrauben Sie es fest:
 - mit H3-Schrauben, H6-Unterlegscheiben und H5-Muttern
 - sowie mit Schrauben H12, um das Feld P10 an den Paneelen P3 und den Seitenwänden P5 zu befestigen.
13. Füllen Sie alle Löcher auf.
14. Schrauben Sie die Zählwerke P11 mit Kegelschrauben (12 mm) fest.

Schritt 5: Montage des Billardtisches

1. Drehen Sie den Tisch so, dass die Billardlöcher nach oben zeigen.
2. Setzen Sie die Seitenplatten P7A und P7B auf – achten Sie darauf, dass jeweils zwei Schraubenlöcher unten liegen.
3. Schrauben Sie sie fest:
 - mit den Schrauben H3,
 - mit Unterlegscheiben H6,
 - mit den seitlichen Muttern H5 – und ziehen Sie sie mit dem richtigen Drehmoment fest.
4. Befestigen Sie die 2 Klammern PC4 mit den Schrauben H15 und den Kunststoffmutter H5.
5. Setzen Sie das fertige Billardspielfeld P6 auf und schrauben Sie es mit H12-Schrauben fest.
6. Füllen Sie alle Löcher in den P7-Paneeelen und den P5-Seitenwänden auf.

HINWEIS: Überprüfen Sie abschließend alle Schrauben am gesamten Tisch. Ziehen Sie diese gegebenenfalls sorgfältig nach.

SPIELREGELN:

CYMBERGAJ

Cymbergaj ist ein beliebtes Geschicklichkeitsspiel für zwei Spieler. Beide Teilnehmer stehen sich auf gegenüberliegenden Seiten des Tisches gegenüber und verwenden spezielle Kunststoffgeräte (sogenannte „Abpraller“), die als Schläger mit einem Durchmesser von etwa einem Dutzend Zentimetern dienen. Das Ziel des Spiels ist es, die Scheibe in das Tor des Gegners zu befördern. Die Scheibe bewegt sich mit hoher Geschwindigkeit, und das Spiel dauert so lange, bis eine zuvor festgelegte Punktzahl (meistens 7 oder 9) erreicht ist oder die festgelegte Zeit abgelaufen ist.

Grundregeln:

- Der Puck darf ausschließlich mit dem Schläger geschlagen werden – das Berühren mit dem Körper ist verboten.
- Es ist verboten, den Puck durch Abdecken mit einem Werkzeug zu blockieren.
- Der Schläger darf nicht vom Spielfeld abgehoben werden.
- Schläge auf den Puck sind nur in der eigenen Spielhälfte erlaubt.

Das Spiel hat keine streng festgelegten Regeln – die Details werden in der Regel von den Spielern selbst vereinbart.

TISCHFUSSBALL

Jede Seite des Tisches verfügt über 4 Stangen:

1. Torwart
2. Zwei Verteidiger
3. Fünfköpfige Mittelfeldreihe
4. Drei Stürmer

Gespielt wird zu zweit oder zu viert. Vor Spielbeginn wählen die Mannschaften ihre Spielhälfte aus – entweder durch Auslosung oder durch einen Anstoß, bei dem der Ball in die Mitte des Tisches geworfen wird.

Grundregeln:

- Es ist verboten, die Stangen um mehr als 360° zu drehen.
- Es ist nicht erlaubt, den Tisch zu schütteln oder die Bewegung des Balls mechanisch zu beeinflussen.
- Während des Spiels dürfen nur die Spielfiguren der eigenen Mannschaft berührt werden.
- Wenn der Ball an einer für die Spieler unzugänglichen Stelle zum Stillstand kommt, darf er zum nächstgelegenen Spielfigur verschoben werden.
- Ein Tor gilt auch dann als erzielt, wenn der Ball von der Torwand abprallt und zurück ins Spielfeld gelangt. Das Spiel kann auf Zeit oder bis zum Erreichen einer festgelegten Anzahl von Toren ausgetragen werden.

BILLARD

In der Vorrunde wird der Spieler ermittelt, der den ersten Stoß ausführt. Unter Verwendung von zwei gleich großen Kugeln platzieren die Spieler diese auf dem Startfeld und stoßen sie gleichzeitig in Richtung der oberen Bande. Es gewinnt derjenige, dessen Kugel am nächsten an der unteren Bande liegt. Der Gewinner wählt den Spieler für den Eröffnungsstoß aus.

Aufstellung der Kugeln:

- Verwende das Dreieck.
- Die Eckkugel muss sich im Mittelpunkt des Spielfelds befinden.
- Die übrigen Kugeln sollten sich gegenseitig berühren.

Eröffnungsstoß:

- Er erfolgt ausschließlich mit der Spitze des Queues (der Queuespitze).
- Jeder andere Stoß gilt als Foul.

Eine Kugel gilt als versenkt, wenn sie in eine Tasche fällt und dort verbleibt. Eine Kugel, die aus der Tasche herausfällt, wird nicht gewertet.

Foulregeln:

- Ein Foul liegt vor, wenn die Spielkugel die Zielkugel nicht trifft.
- Ein Foul liegt ebenfalls vor, wenn ein Stoß ausgeführt wird, während sich eine der Kugeln in Bewegung befindet.
- Im Falle eines Fouls:
 - verliert der Spieler seinen Stoß,
 - die versenkten Kugeln werden annulliert,
 - bleibt die Anordnung der Kugeln unverändert.

Die Partie gewinnt der Spieler, der alle seine Kugeln versenkt – keine darf auf dem Tisch verbleiben.

TISCHREINIGUNG:**BILLARD**

- Es wird empfohlen, den Tisch täglich mit einem trockenen und weichen Tuch zu reinigen.
- Falls erforderlich, kann ein leicht feuchtes Tuch verwendet werden (niemals nass!).
- Wischen Sie die Oberfläche nach der Reinigung trocken, um Wasserflecken zu vermeiden.
- Wenn Sie Reinigungsmittel verwenden, stellen Sie sicher, dass diese für das jeweilige Material geeignet sind.

TISCHFUSSBALL

- Reinigen Sie den Tisch mindestens einmal pro Woche.
- Verwenden Sie ein trockenes, weiches Tuch und eine kleine Menge Glasreiniger oder Staubentferner (am besten mit Sprühkopf).
- Vermeiden Sie scharfe Gegenstände.
- Achten Sie auf die Sauberkeit des Spielfelds.

CYMBERGAJ

- Es wird empfohlen, die Tischplatte mindestens einmal pro Woche zu reinigen.
- Verwenden Sie ein trockenes, weiches Tuch und etwas Glasreiniger oder Staubentferner (mit Sprühkopf).
- Vermeide den Einsatz von Wasser und übermäßige Feuchtigkeit.
- Das Spielfeld ist natürlichen Kratzern durch den Puck und die Banden ausgesetzt – diese beeinträchtigen die Spielqualität nicht.

TECHNISCHE DATEN

Beschreibung	3-in-1-Tisch (Billard, Airhockey, Tischfußball)
Tischgröße	121 × 84,5 × 85,5 cm
Material	MDF und PVC
Spieler	5:3:2:1
Stangen	12,7 mm, aus Stahl
Fuß	MDF
Zubehör	Komplettes Zubehörset
Kartongröße	131 × 82 × 22 cm

SICHERHEITSHINWEISE:

1. Das Produkt ist für den Innenbereich bestimmt – der Airhockey-Tisch darf ausschließlich in trockenen Räumen verwendet werden. Kontakt mit Wasser und übermäßiger Feuchtigkeit vermeiden.
2. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren – enthält Kleinteile, die eine Erstickungsgefahr darstellen können.
3. Beaufsichtigung durch Erwachsene empfohlen – Kinder und Jugendliche sollten den Tisch nur unter Aufsicht von Erwachsenen benutzen.
4. Setzen Sie sich nicht auf den Tisch und legen Sie keine schweren Gegenstände darauf – dies kann zu Schäden an der Konstruktion oder zu Verletzungen führen.
5. Verwenden Sie den Tisch nicht, wenn er beschädigt ist – alle Schäden sollten von einem autorisierten Kundendienst behoben werden.
6. Verwenden Sie den Tisch nicht auf unebenem oder instabilem Untergrund – dies kann zum Umkippen des Tisches oder zu einem instabilen Spielverlauf führen.
7. Benutzer sollten ausschließlich mit dem dafür vorgesehenen Zubehör (Pilze und Scheibe) spielen – andere Gegenstände können die Spielfläche beschädigen oder eine Gefahr darstellen.
8. Überprüfen Sie regelmäßig die Stabilität des Tisches und ziehen Sie alle Befestigungsschrauben fest – lockere Teile können während des Spiels eine Gefahr darstellen.

Gemäß der WEEE-Richtlinie 2012/19/EU bedeutet das Symbol mit dem durchgestrichenen Mülleimer, dass das Gerät nicht mit dem Hausmüll entsorgt werden darf. Es muss bei einer Sammelstelle für Elektroschrott abgegeben werden.

**LISTA DE PIEZAS**

N.º	Nombre	Cantidad	N.º	Nombre	Cantidad
H1	Tornillo de 6 mm × 40 mm	12	A3	Tiza para taco de billar	2
H2	Tornillo de cabeza plana de 60 mm	4	A4	Juego de arandelas de 1-1/2"	1
H3	Tornillo de 1/4" × 38 mm	4	A5	Cepillo para paño de billar	1
H4	Tuerca	2	A6	Rebotador para air hockey de 65 mm	2
H5	Tuerca lateral en cruz	12	A7A	Protector de espuma de 27 × 1/2"	8
H18	Rosca para tornillos	12	A7B	Protector de espuma de 27 × 6 mm	8
H6A	Arandela negra M6	12	A8A	Arandela de 1/2"	8
H6B	Arandela negra de 1/4"	4	A8B	Arandela de 6 mm	8
H8	Arandela M16	4	A9	Disco para air hockey de 50 mm	2
H9	Tornillo M16 × 60 mm	2	A10	Bola de juego de 31 mm	2
H10a	Juego de fijación de la barra	8	A11	Anillo distanciador de 32 mm	8
H10b		8	A12	Llave Allen de 4 mm	1
H10c		8	P1	Patatas	2
H11	Tornillo de 5/16" × 45 mm	2	P2	Soporte para cable	1
H12	Tornillo de cabeza redonda T3,5 × 24 mm	30	P3	Panel lateral para el air hockey	2
H14	Tornillo de cabeza plana W/P3 × 20 mm	8	P4	Contador para fútbol	1
H15	Tornillo de cabeza redonda T4 × 45 mm	12	P4A	Panel lateral para fútbol	2
H16	Tornillo de cabeza plana F4 × 12 mm	8	P4B	Panel final para fútbol	2
H17	Tornillo de cabeza redonda T4 × 24 mm	4	P4C	Abrazadera	6
R1	Barra con 3 jugadores del equipo local	1	P4D	Bolsillo de mesa de billar	2
R2	Barra con 3 jugadores visitantes	1	P5	Lateral triangular	2
R3	Barra con 2 jugadores locales	1	P6	Mesa de billar	1
R4	Barra con 2 jugadores visitantes	1	P7	Panel lateral de billar	2
R5	Barra con 5 jugadores del equipo local	1	P8	Portería de fútbol	2
R6	Barra con 5 jugadores visitantes	1	P9	Asa	8
R7	Barra con 1 jugador del equipo local	1	P10	Campo de juego de air hockey	1
R8	Barra con 1 jugador visitante	1	P11	Contador	4
R9	Barra M6 × 62,5 cm	8	P12	Ventilador	1
A1	Taco de billar de 36"	2			
A2	Triángulo de billar de 1-1/2"	1			

MONTAJE:**Paso 1: Montaje de la estructura de la mesa de fútbol**

- Busca un espacio limpio y despejado para el montaje. Se recomienda realizar el montaje sobre cartón para evitar daños mecánicos.
- Coloca los paneles laterales P4A boca abajo, con la cara acabada hacia fuera.
- Coloca el tablero de juego P4 en las ranuras de los paneles laterales P4A, tal y como se muestra en la figura 1. Una vez que el tablero de juego esté encajado en las ranuras, atornilla los 2 soportes P4C a los paneles P4A en posición horizontal con respecto al tablero de juego:
 - utiliza 4 tornillos H15 y 4 casquillos roscados; insértalos en los orificios de los elementos P4C y utiliza 4 tuercas de plástico H5A,
 - apriétalas con la fuerza adecuada; no aprietes en exceso las tuercas H5A.

Coloca los 2 paneles finales P4B y únelos a los paneles P4A con:

 - tornillos H3,
 - arandelas H6.

Coloca los paneles P4B perfectamente alineados con el tablero de juego y en ángulo recto con respecto a los paneles laterales. Atornilla el tablero de juego a los paneles P4B con tornillos H14, utilizando un destornillador de estrella y ejerciendo presión.

Da la vuelta con cuidado a la mesa.

Etapas 2: Montaje de la base y las patas de la mesa

- Coloca sobre el cartón los dos laterales triangulares P5, con las ranuras hacia fuera (hacia los paneles laterales).
- Coloca en los laterales P5:
 - los bolsillos para el fútbol P4D,
 - las porterías de billar P8.
- Los orificios de montaje de los laterales P5 están adaptados a los tornillos de montaje de las ranuras y las porterías.
- Atornilla las porterías y las bandejas con tornillos H16, asegurándote de que los orificios queden orientados hacia el exterior.
- Une los laterales triangulares P5 con las patas P1 mediante:
 - tornillos H9,
 - arandelas H8,
 - tuercas H4.
- Coloca las patas y los laterales triangulares con los compartimentos hacia arriba y fija la posición con los tornillos de mariposa H11.
- Atornilla el tablero de fútbol, previamente montado, a la base así preparada:
 - colocándolos en los huecos de los paneles laterales P4A,
 - utilice los tornillos H1, las arandelas H6 y las tuercas H5 (de acero),
 - no aprietes demasiado las tuercas H5: aplica la fuerza adecuada.

Paso 3: Montaje de los jugadores

- Introduce la barra guía R9 en las barras con los jugadores R1-R8. Coloca en las barras de los porteros R7 y R8:
 - las arandelas de plástico A8 con el orificio más grande,
 - el muelle A7 (de espuma, también con el orificio más grande),
 - introduce todo en los orificios de los paneles P4A.
- Coloca en las varillas de acero con orificios, en este orden:
 - H10c,
 - resortes A7 con orificios más pequeños,
 - las arandelas A8 con los orificios más pequeños.

3. Introduce las varillas en los orificios de las barras R8 con los extremos ya preparados.
4. Coloca la segunda parte H10b sobre la H10c, de modo que el conjunto quede encajado en los orificios de las varillas.
5. Sujétalo y deslízalo en los orificios de los paneles laterales P4A (sin orificios preperforados con piezas de plástico).
6. Por el otro lado de los paneles P4A, aprieta bien el conjunto con la pieza H10 roscada.
7. Repite el mismo montaje para los jugadores R3 y R4 (del color de los porteros), orientados hacia el equipo contrario.
8. A continuación, monta a los jugadores R1 y R2 con otros colores, también mirando hacia el rival.
9. Coloca a los jugadores R5 y R6 uno frente al otro, con los colores de los porteros.
10. Coloca los soportes P9 en las barras R1–R8 y presiona con fuerza hasta el fondo.
11. Atornilla los contadores P11 a los paneles finales P4B con tornillos de cabeza cónica (12 mm).
12. Una vez terminada la mesa de futbolistas, fíjala con los anillos A11 desde el interior en todas las barras, mientras se monta el siguiente campo.

Etapa 4: Montaje del campo de hockey

1. Coloca el panel lateral P3 sobre el cartón del kit.
2. Atornilla el ventilador P12 al campo de juego P10 con la pegatina y los tornillos H2, junto con la cubierta del ventilador.
3. Introduce el campo de hockey P10 en el hueco del panel lateral P3; aplica fuerza para que la pieza encaje bien.
4. Asegúrate de que el orificio del panel P3 quede en el lado interior del campo de juego.
5. Los paneles laterales P3 deben sobresalir unos milímetros; esto facilita su encaje en las ranuras de los laterales P5.
6. Repite los pasos con el otro panel P3.
7. Una vez montada, da la vuelta con cuidado a la estructura.
8. Atornilla 2 abrazaderas P4C en posición vertical entre los paneles P3, utilizando tornillos H15 y tuercas de plástico H5.
9. Pasa el cable de alimentación por el orificio del panel P3A.
10. Da la vuelta a la mesa de fútbol hasta la posición sin porterías de billar ni troneras de fútbol.
11. Coloca el campo de hockey ya montado y encájalo en los huecos de los laterales P5.
12. Atorníllalo con:
 - con tornillos H3, arandelas H6 y tuercas H5,
 - y tornillos H12 para fijar el tablero P10 a los paneles P3 y a los laterales P5.
13. Rellena todos los orificios.
14. Atornilla los contadores P11 con tornillos cónicos (12 mm).

Etapa 5: Montaje de la mesa de billar

1. Gira la mesa con las porterías de billar hacia arriba.
2. Coloca los paneles laterales P7A y P7B; asegúrate de que los dos orificios para los tornillos queden en la parte inferior.
3. Atorníllalos con
 - con tornillos H3,
 - arandelas H6,
 - tuercas laterales H5, aplicando la fuerza adecuada.
4. Fija las 2 abrazaderas PC4 con tornillos H15 y tuercas de plástico H5.
5. Coloca el tablero de billar P6 ya montado y atorníllalo con tornillos H12.
6. Rellene todos los orificios de los paneles P7 y de los laterales P5.

NOTA: Al finalizar, comprueba todos los tornillos de toda la mesa. Si es necesario, apriétalos bien.

REGLAS DEL JUEGO:

CYMBERGAJ

El cymbergaj es un popular juego de destreza para dos jugadores. Ambos participantes se sitúan a ambos lados de la mesa y utilizan unos utensilios especiales de plástico (llamados «rebotadores»), que hacen las veces de palas con un diámetro de unos doce centímetros. El objetivo del juego es introducir el disco en la portería del adversario.

El disco se mueve a gran velocidad y la partida dura hasta que se alcanza un número de puntos previamente establecido (normalmente 7 o 9) o hasta que se agota el tiempo fijado.

Reglas básicas:

- El disco solo se puede golpear con el rebotador; está prohibido tocarlo con el cuerpo.
- No está permitido bloquear el disco cubriéndolo con una herramienta.
- No se debe sacar el paleta del campo de juego.
- Solo se permite golpear el disco en la mitad del mesa que te corresponde.

El juego no tiene un reglamento estrictamente definido; los detalles suelen acordarlos los propios jugadores.

FUTBOLÍN

Cada lado de la mesa tiene 4 barras:

1. Portero
2. Dos defensas
3. Una línea de cinco centrocampistas
4. Tres delanteros

El juego se desarrolla por parejas o en grupos de cuatro. Antes de comenzar el partido, los equipos eligen los lados de la mesa, ya sea por sorteo o lanzando la pelotita al centro de la mesa.

Reglas básicas:

- Está prohibido girar las barras más de 360°.
- No está permitido sacudir la mesa ni influir mecánicamente en el movimiento de la bola.
- Durante el juego, solo se pueden tocar las palancas del propio equipo.
- Si la pelota se detiene en un lugar inaccesible para los jugadores, se puede desplazar hasta el futbolín más cercano.
- El gol se considera válido incluso si la bola rebota en la pared de la portería y vuelve al campo de juego. La partida puede disputarse por tiempo o hasta alcanzar un número determinado de goles.

BILLAR

En la ronda preliminar se determina qué jugador realizará el primer saque. Utilizando dos bolas del mismo tamaño, los jugadores las colocan en la zona de base y las golpean simultáneamente hacia la banda superior. Gana aquel cuya bola quede más cerca de la banda inferior. El ganador elige al jugador que realizará el saque inicial.

Disposición de las bolas:

- Utiliza el triángulo.
- La bola de la punta debe estar en el punto central del campo de juego.
- Las demás bolas deben estar en contacto entre sí.

Golpe de salida:

- Se realiza exclusivamente con la punta del taco (la punta).
- Cualquier otro golpe se considera falta.

Una bola se considera embocada si entra y permanece en una tronera de la mesa. Una bola que sale de la tronera no se considera embocada.

Reglas de falta:

- Se produce una falta cuando la bola de juego no golpea a la bola objetivo.
- También se considera falta un golpe realizado mientras cualquier bola está en movimiento.
- En caso de falta:
 - el jugador pierde su turno,
 - las bolas embocadas se anulan,
 - la disposición de las bolas permanece sin cambios.

Gana la partida el jugador que embote todas sus bolas; ninguna puede quedar sobre la mesa.

LIMPIEZA DE LA MESA:**BILLAR**

- Se recomienda limpiar la mesa a diario con un paño seco y suave.
- Si es necesario, se puede utilizar un paño ligeramente humedecido (¡nunca mojado!).
- Después de limpiar, seca bien la superficie para evitar que queden marcas de humedad.
- Si utilizas productos de limpieza, asegúrate de que sean adecuados para el material en cuestión.

FUTBOLÍN

- Limpia la mesa al menos una vez a la semana.
- Utiliza un paño seco y suave, junto con una pequeña cantidad de líquido para cristales o un producto para quitar el polvo (a ser posible, con pulverizador).
- Evita los objetos afilados.
- Mantén limpio el campo de juego.

CYMBERGAJ

- Se recomienda limpiar la superficie al menos una vez a la semana.
- Utiliza un paño seco y suave y un poco de líquido limpiacristales o de polvo (en spray).
- Evita el uso de agua y la humedad excesiva.
- El campo de juego está expuesto a arañazos naturales causados por el disco y los rebotadores; estos no afectan a la calidad del juego.

ESPECIFICACIONES

Descripción	Mesa 3 en 1 (billar, air hockey, fútbolín)
Dimensiones de la mesa	121 × 84,5 × 85,5 cm
Material	MDF y PVC
Jugadores	5:3:2:1
Barras	12,7 mm, de acero
Pata	MDF
Accesorios	Juego completo de accesorios
Dimensiones de la caja	131 × 82 × 22 cm

NOTAS DE SEGURIDAD:

1. Producto destinado al uso en interiores: la mesa de air hockey debe utilizarse exclusivamente en espacios secos. Evita el contacto con el agua y la humedad excesiva.
2. No apto para niños menores de 3 años: contiene piezas pequeñas que pueden suponer un riesgo de asfixia.
3. Se recomienda la supervisión de un adulto: los niños y jóvenes deben utilizar la mesa bajo la supervisión de un adulto.
4. No te sientes sobre la mesa ni coloques objetos pesados sobre ella: existe riesgo de daños en la estructura o de lesiones.
5. No utilices la mesa si está dañada: cualquier daño debe ser reparado por un servicio técnico autorizado.
6. No utilices la mesa sobre una superficie irregular o inestable: esto podría provocar que la mesa se vuelque o que el juego resulte inestable.
7. Los usuarios deben jugar únicamente con los accesorios específicos (bolas y disco); otros objetos pueden dañar la superficie de juego o suponer un peligro.
8. Comprueba periódicamente la estabilidad de la mesa y aprieta todos los tornillos de fijación: las piezas sueltas pueden suponer un peligro durante el juego.

De conformidad con la Directiva RAEE 2012/19/UE, el símbolo de la papelera tachada indica que el equipo no debe desecharse con la basura doméstica. Debe entregarse en un punto de recogida de residuos de aparatos eléctricos y electrónicos.



OSADE LOETELU

Nr.	Nimetus	Kogus	Nr.	Nimetus	Kogus
H1	Kruvi 6 mm × 40 mm	12	A3	Biljardikeppi mõeldud kriit	2
H2	60 mm lamepea kruvi	4	A4	1-1/2" mutrikomplekt	1
H3	1/4" × 38 mm kruvi	4	A5	Biljardilina harja	1
H4	Mutter	2	A6	Airhoki pörkaja 65 mm	2
H5	Külgmine ristmutter	12	A7A	Vahupolster 27 × 1/2"	8
H18	Kruvipes	12	A7B	Vahupolster 27 × 6 mm	8
H6A	Must alusplaat M6	12	A8A	1/2" alusplaat	8
H6B	Must alusplaat 1/4"	4	A8B	Alusplaat 6 mm	8
H8	M16 alusplaat	4	A9	Airhoki ketas 50 mm	2
H9	M16 × 60 mm kruvi	2	A10	Mängupall 31 mm	2
H10a	Varre kinnituskomplekt	8	A11	Vaheketas 32 mm	8
H10b		8	A12	4 mm kuuskantvõti	1
H10c		8	P1	Jalad	2
H11	5/16" × 45 mm kruvi	2	P2	Kaabli riputi	1
H12	Ümmarguse peaga kruvi T3,5 × 24 mm	30	P3	Airhoki külgpaneel	2
H14	Lamepea kruvi W/P3 × 20 mm	8	P4	Lauajalgalli punktilugeja	1
H15	Ümmarguse peaga kruvi T4 × 45 mm	12	P4A	Lauajalgalli külgpaneel	2
H16	Lamepeaga kruvi F4 × 12 mm	8	P4B	Lauajalgalli lõpppaneel	2
H17	Ümmarguse peaga kruvi T4 × 24 mm	4	P4C	Klamber	6
R1	Varras koos 3 kodumeeskonna mängijaga	1	P4D	Biljardilauda mõeldud tasku	2
R2	Võõrmeeskonna 3 mängijaga varras	1	P5	Kolmnurkne külg	2
R3	Varras koos kahe kodumeeskonna mängijaga	1	P6	Piljardilaud	1
R4	Võõrmeeskonna 2 mängijaga varras	1	P7	Biljardi külgpaneel	2
R5	Varras 5 kodumeeskonna mängijaga	1	P8	Lauajalgalli värav	2
R6	Võõrmeeskonna 5 mängijaga varras	1	P9	Käepide	8
R7	Varras koos ühe kodumeeskonna mängijaga	1	P10	Airhoki mänguväljak	1
R8	Võõrmeeskonna 1 mängijaga varras	1	P11	Lugemik	4
R9	Varras M6 × 62,5 cm	8	P12	Ventilaator	1
A1	36-tolline piljardikepp	2			
A2	Biljardikolmnurk 1-1/2"	1			

PAIGALD

AMINE:



1. etapp: lauajalgalli laua konstruktsiooni kokkupanek

- Leidke paigaldamiseks puhas ja vaba koht. Soovitame paigaldada laua kartongile, et vältida mehaanilisi kahjustusi.
- Aseta külgpaneelid P4A tagurpidi, viimistletud külg väljapoole.
- Aseta mänguväli P4 külgpanelite P4A soonte sisse, nagu on näidatud joonisel 1.
Kui mänguväli on soonte sisse paigutatud, kruvige 2 tugiklambrit P4C külgpanelidele P4A horisontaalselt mänguvälja suhtes:
 - kasutage 4 kruvi H15, 4 kruvipesad – paigaldage need P4C-elementide avadesse ning 4 plastmutrit H5A,
 - keerake piisava jõuga kinni – ärge pingutage mutreid H5A liiga tugevasti.
 Paigaldage 2 otsapaneeli P4B ja kinnitage need paneelidega P4A järgmiste osade abil:

- H3-kruvid,
- alusplaate H6.

Paiguta paneelid P4B täpselt mänguvälja suhtes ja täisnurga all külgpaneelide suhtes. Kruvi mänguvälja panelidele P4B kruvidega H14, kasutades ristpeaga kruvikeerajat ja survet. Pöörake laud ettevaatlikult teise külje peale.

2. etapp: Laua aluse ja jalgade kokkupanek

- Aseta pappile kaks kolmnurkse kujuga külg P5, soontega väljapoole (külgpanelite suunas).
- Paigaldage P5 külgedele:
 - P4D-jalgallimängu taskud,
 - biljardiväravad P8.
- P5 külgede kinnitusaugud on kohandatud taskute ja väravate kinnituskruvide jaoks.
- Kinnita väravad ja taskud kruvidega H16, veendudes, et avad on suunatud väljapoole.
- Kruvige kolmnurkse külje P5 jalad P1 kokku, kasutades:
 - kruvid H9,
 - alusplaate H8,
 - mutreid H4.
- Asetage jalad ja kolmnurksed küljed taskutega ülespoole ja fikseerige asend H11-kruvidega.
- Kruvige niimoodi ettevalmistatud alusele eelnevalt kokku pandud lauajalgalli mänguväli:
 - paigaldades need P4A külgpanelite avadesse,
 - kasutage kruvisid H1, alusplaate H6 ja mutreid H5 (terasest),
 - ärge pingutage mutreid H5 liiga tugevasti – säilitage sobiv pingutusjõud.

3. etapp: Mängijate (jalgpallurite) paigaldamine

- Lükake juhtvarras R9 jalgpallurite varraste R1–R8 sisse. Paigaldage väravavahite varrastele R7 ja R8:
 - suurema avaga plastist alusplaadid A8,
 - vedru A7 (vahtpolsteriga, samuti suurema avaga),
 - lühka kogu komplekt paneelide P4A avadesse.
- Paigaldage avadega terasvarrastele järjekorras:
 - H10c,
 - A7-vedrud väiksemate avadega,
 - alusplaadid A8 väiksemate avadega.

3. Lükake vardad R8 valmis otsadega varraste avadesse.
4. Paigalda H10c-le teine osa H10b nii, et kogu konstruktsioon asetuks varraste avadesse.
5. Hoidke kinni ja lükake külgpaneelide P4A avadesse (ilma valmis avadeta ja plastosadeta).
6. P4A paneelide teiselt poolt keerake kogu konstruktsioon tugevasti kinni, kasutades keermestatud H10-d.
7. Korda sama paigaldust mängijate R3 ja R4 puhul (värviga nagu väravavahid), näoga vastasmeeskonna poole.
8. Seejärel paigalda mängijad R1 ja R2 teistes värvides, samuti vastasmeeskonna poole suunatuna.
9. Paiguta mängijad R5 ja R6 näoga üksteise poole, värvides, mis vastavad väravavahite omadele.
10. Paigalda varrastele R1–R8 kinnitused P9 ja suru need kindlalt lõpuni sisse.
11. Kruvige P4B otsapaneelidele P11 loendurid koonilise peaga kruvidega (12 mm).
12. Kinnita valmis jalgpallilaud kõigi varraste siseküljelt rõngastega A11, kuni järgmise väljaku paigaldamiseni.

4. etapp: Jäähokiväljaku kokkupanek

1. Aseta külgpaneel P3 komplektis oleva papi peale.
2. Kruvige mänguväljale P10 ventilaator P12 kleebise ja kruvide H2 abil koos ventilaatori kaitsekiibiga.
3. Lükake jäähokiväljak P10 külgpaneeli P3 avasse – kasutage jõudu, et element hästi paika loksuks.
4. Veenduge, et paneelis P3 olev ava asub mänguvälja siseküljel.
5. Külgpaneelid P3 peaksid ulatuma välja mõne millimeetri võrra, see hõlbustab nende paigaldamist külgede P5 avadesse.
6. Korda samu samme teise paneeli P3 puhul.
7. Pärast kokkupanekut pöörake konstruktsioon ettevaatlikult teise poole.
8. Kruvige 2 klambrit P4C vertikaalselt paneelide P3 vahele, kasutades kruvisid H15 ja plastmutreid H5.
9. Viige toitejuhe läbi P3A paneeli ava.
10. Pöörake lauajalgpallilaud asendisse, kus piljardiväravad ja lauajalgpalli taskud on eemaldatud.
11. Paigaldage valmis jäähokiväljak ja asetage see P5 külgede väljalõigetes.
12. Kruvige need kinni:
 - kruvidega H3, alusplaatidega H6, mutritega H5,
 - ning H12-kruvidega, kinnitades väljaku P10 paneelidele P3 ja külgedele P5.
13. Täida kõik augud.
14. Kruvige loendurid P11 kinni kooniliste kruvidega (12 mm).

5. etapp: Piljardilauda kokkupanek

1. Pöörake laud nii, et biljardiväravad oleksid ülespoole.
2. Paigaldage külgpaneelid P7A ja P7B – veenduge, et kaks kruviauku asuvad allosas.
3. Kinnita need:
 - kruvidega H3,
 - alusplaatidega H6,
 - külgmiste mutritega H5 — rakendades sobivat jõudu.
4. Kinnitage 2 klambrit PC4 kruvidega H15 ja plastmutritega H5.
5. Aseta valmis piljardilaud P6 paika ja kinnita see H12-kruvidega.
6. Täitke kõik augud paneelides P7 ja külgedel P5.

TÄHELEPANU: Lõpuks kontrollige kõiki laua kruvisid. Vajaduse korral pingutage need hoolikalt kinni.

MÄNGUREEGLID:

CYMBERGAJ

Cymbergaj on populaarne osavusmäng kahele mängijale. Mõlemad osalejad seisavad laua vastaskülgedel ja kasutavad spetsiaalseid plastist vahendeid (nn pörkureid), mis toimivad reketitena ja mille läbimõõt on mõni sentimeeter. Mängu eesmärk on lüüa ketas vastase väravasse.

Kett liigub suure kiirusega ja mäng kestab kuni eelnevalt kokkulepitud punktisumma saavutamiseni (tavaliselt 7 või 9) või ettenähtud aja möödumiseni.

Põhireeglid:

- Ketta tohib lüüa ainult löökriistaga – selle puudutamine kehaga on keelatud.
- Ketta ei tohi blokeerida, katades seda tööriistaga.
- Lööki ei tohi mänguväljalt eemaldada.
- Ketta löömine on lubatud ainult oma laua poolel.

Mängul puuduvad rangelt kindlaksmääratud reeglid – üksikasjad lepivad mängijad tavaliselt omavahel kokku.

LAUAFUTSAL

Laua igal poolel on 4 varrast:

1. Väravavaht
2. Kaks kaitsjat
3. Viieliikmeline poolkaitseliin
4. Kolm ründajat

Mängitakse paarides või nelikutes. Enne mängu algust valivad meeskonnad väljakupooled – loosimise teel või visates palli laua keskele.

Põhireeglid:

- Keelatud on pöörata varrasteid rohkem kui 360°.
- Laua raputamine või palli liikumisele mehaanilise mõju avaldamine on keelatud.
- Mängu ajal tohib puudutada ainult oma meeskonna pulki.
- Kui pall peatub mängijatele kättesaamatus kohas, võib selle nihutada lähima mängukukeni.
- Värav loetakse lööduks isegi siis, kui pall pörkab värava seinalt tagasi mänguväljale. Mäng võib toimuda ajalise piirangu alusel või kuni kindlaksmääratud väravate arvu saavutamiseni.

BILIARD

Eelmängu käigus selgitatakse välja mängija, kes teeb esimese avaviskamise. Kasutades kahte ühesuurst palli, asetavad mängijad need alusväljale ja löövad neid üheaegselt ülemise serva suunas. Võidab see, kelle pall jääb alumisele servale kõige lähemal. Võitja valib mängija, kes teeb avaviskamise.

Kuulide paigutus:

- Kasuta kolmnurka.
- Tipukera peab asuma mänguvälja keskpunktis.
- Ülejäänud pallid peavad üksteisega kokku puutuma.

Avakäik:

- Seda tehakse ainult kii otsaga (kiotsaga).
- Iga muu löök on viga.

Palli loetakse sisse lööduks, kui see kukub laua taskusse ja jääb sinna. Pall, mis kukub taskust välja, ei loeta sisse lööduks.

Vigade reeglid:

- Viga on tegemist, kui löögikuul ei tabagi sihtmärki.
- Viga on ka löök, mis sooritatakse mis tahes palli liikumise ajal.
- Vigade korral:
 - kaotab mängija oma käigu,
 - löödud pallid tühistatakse,
 - kuulide paigutus jääb muutumatuks.

Partii võidab mängija, kes lööb kõik oma pallid lauale – ükski neist ei tohi lauale jääda.

LAUA PUHASTAMINE:**BILIARD**

- Soovitav on puhastada lauda iga päev kuiva ja pehme lapiga.
- Vajaduse korral võib kasutada kergelt niisutatud lappi (mitte kunagi märgal!).
- Pärast puhastamist pühkige pind kuivaks, et vältida veetäppide tekkimist.
- Puhastusvahendite kasutamisel veenduge, et need sobivad asjaomasele materjalile.

LAUJALGPALL

- Puhastage lauda vähemalt kord nädalas.
- Kasutage kuiva, pehmet lappi ja väikest kogust klaasipuhastusvedelikku või tolmu eemaldamise vahendit (soovitavalt pihustiga).
- Vältige teravaid esemeid.
- Hoolitse mänguvälja puhtuse eest.

CYMBERGAJ

- Soovitav on puhastada lauapinda vähemalt kord nädalas.
- Kasutage kuiva, pehmet lappi ja veidi klaasipuhastusvedelikku või tolmu eemaldajat (pihustiga).
- Välti vee kasutamist ja liigset niiskust.
- Mänguväljak on loomulikult kriimustuste tekkimise ohus ketta ja pörkureidest – need ei mõjuta mängu kvaliteeti.

SPETSIFIKATSIOON

Kirjeldus	3-in-1 laud (biliard, airhoki, lauajalgpall)
Laua mõõtmed	121 × 84,5 × 85,5 cm
Materjal	MDF ja PVC
Mängijad	5:3:2:1
Vardad	12,7 mm, terasest
Jalg	MDF
Tarvikud	Kogu tarvikukomplekt
Kasti mõõtmed	131 × 82 × 22 cm

OHUTUSJUHISED:

1. Toode on mõeldud siseruumides kasutamiseks – airhoki lauda tohib kasutada ainult kuivades ruumides. Vältige kokkupuudet veega ja liigse niiskusega.
2. Ei sobi alla 3-aastastele lastele – sisaldab väikeseid osi, mis võivad põhjustada lämbumisohtu.
3. Soovitav on täiskasvanu järelevalve – lapsed ja noored peaksid lauda kasutama täiskasvanu järelevalve all.
4. Ära istu lauale ega aseta sellele raskeid esemeid – see võib põhjustada konstruktsiooni kahjustusi või vigastusi.
5. Ära kasuta lauda, kui see on kahjustatud – kõik kahjustused tuleb lasta parandada volitatud teeninduskeskuses.
6. Ära kasuta lauda ebastabiilsel või ebastabiilsel pinnal – see võib põhjustada laua ümberkukkumist või ebastabiilset mängu.
7. Kasutajad peaksid mängima ainult spetsiaalsete tarvikute (kuulid ja ketta) abil – muud esemed võivad mängupinda kahjustada või ohustada.
8. Kontrollige regulaarselt laua stabiilsust ja pingutage kõik kinnituskruvid – lahtised osad võivad mängu ajal ohtu kujutada.

Vastavalt WEEE-direktiivile 2012/19/EL tähendab läbikriipsutatud prügikast, et seadet ei tohi visata olmejäätmete hulka. Seade tuleb viia elektroonikajäätmete kogumispunkti.

**LISTE DES PIÈCES**

N°	Nom	Quantité	N°	Nom	Quantité
H1	Vis 6 mm × 40 mm	12	A3	Craie pour queue de billard	2
H2	Vis à tête plate 60 mm	4	A4	Jeu de rondelles 1-1/2"	1
H3	Vis 1/4" × 38 mm	4	A5	Brosse pour tapis de billard	1
H4	Écrou	2	A6	Plaque de rebond pour air hockey 65 mm	2
H5	Écrou latéral cruciforme	12	A7A	Pare-chocs en mousse 27 × 1/2"	8
H18	Emboîture à vis	12	A7B	Butée en mousse 27 × 6 mm	8
H6A	Rondelle noire M6	12	A8A	Rondelle 1/2"	8
H6B	Rondelle noire 1/4"	4	A8B	Rondelle de 6 mm	8
H8	Rondelle M16	4	A9	Disque de air hockey 50 mm	2
H9	Vis M16 × 60 mm	2	A10	Bille de jeu 31 mm	2
H10a	Kit de fixation pour barre	8	A11	Bague d'écartement 32 mm	8
H10b		8	A12	Clé Allen de 4 mm	1
H10c		8	P1	Pattes	2
H11	Vis 5/16" × 45 mm	2	P2	Support de câble	1
H12	Vis à tête ronde T3,5 × 24 mm	30	P3	Panneau latéral pour flipper	2
H14	Vis à tête plate W/P3 × 20 mm	8	P4	Compteur pour baby-foot	1
H15	Vis à tête ronde T4 × 45 mm	12	P4A	Panneau latéral pour baby-foot	2
H16	Vis à tête plate F4 × 12 mm	8	P4B	Panneau d'extrémité pour baby-foot	2
H17	Vis à tête ronde T4 × 24 mm	4	P4C	Agrafe	6
R1	Barre avec 3 joueurs de l'équipe locale	1	P4D	Poche de table de billard	2
R2	Barre avec 3 joueurs visiteurs	1	P5	Côté triangulaire	2
R3	Une ligne avec 2 joueurs de l'équipe locale	1	P6	Table de billard	1
R4	Barre avec 2 joueurs visiteurs	1	P7	Panneau latéral de billard	2
R5	Barre avec 5 joueurs de l'équipe locale	1	P8	But de baby-foot	2
R6	Barre avec 5 joueurs adverses	1	P9	Poignée	8
R7	Barre avec 1 joueur de l'équipe locale	1	P10	Terrain de air hockey	1
R8	Barre avec 1 joueur adverse	1	P11	Compteur	4
R9	Tige M6 × 62,5 cm	8	P12	Ventilateur	1
A1	Queue de billard 36"	2			
A2	Triangle de billard 1-1/2"	1			

MONTAGE

:

**Étape 1 : Montage de la structure de la table de baby-foot**

1. Trouvez un espace propre et dégagé pour le montage. Il est recommandé de procéder au montage sur du carton afin d'éviter tout dommage mécanique.
2. Placez les panneaux latéraux P4A à l'envers, la face finie vers l'extérieur.
3. Placez le plateau de jeu P4 dans les rainures des panneaux latéraux P4A, comme indiqué sur la figure 1.
Une fois le plateau de jeu inséré dans les rainures, vissez les 2 supports P4C aux panneaux P4A en les positionnant horizontalement par rapport au plateau de jeu :
 - utilisez 4 vis H15, 4 douilles de vis — insérez-les dans les trous des éléments P4C ainsi que 4 écrous en plastique H5A,
 - serrez avec la force appropriée — ne serrez pas trop les écrous H5A.

Placez les 2 panneaux d'extrémité P4B et vissez-les aux panneaux P4A à l'aide de :

- des vis H3,
- des rondelles H6.

Alignez parfaitement les panneaux P4B par rapport au plateau de jeu et à angle droit par rapport aux panneaux latéraux. Vissez le plateau de jeu aux panneaux P4B à l'aide de vis H14, en utilisant un tournevis cruciforme et en exerçant une pression.

Retournez délicatement la table de l'autre côté.

Étape 2 : Montage du socle et des pieds de la table

1. Posez les deux côtés triangulaires P5 sur le carton, les rainures tournées vers l'extérieur (en direction des panneaux latéraux).
2. Placez sur les côtés P5 :
 - les poches de baby-foot P4D,
 - les cages de billard P8.
3. Les trous de montage sur les côtés P5 sont adaptés aux vis de fixation des poches et des cages.
4. Vissez les cages et les poches à l'aide de vis H16, en veillant à ce que les trous soient orientés vers l'extérieur.
5. Assemblez les côtés triangulaires P5 aux pieds P1 à l'aide de :
 - des vis H9,
 - des rondelles H8,
 - d'écrous H4.
6. Positionnez les pieds et les côtés triangulaires avec les poches vers le haut, puis bloquez leur position à l'aide des vis à molette H11.
7. Vissez le plateau de jeu de baby-foot préalablement assemblé sur la base ainsi préparée :
 - en les plaçant dans les encoches des panneaux latéraux P4A,
 - utilisez les vis H1, les rondelles H6 et les écrous H5 (en acier),
 - ne serrez pas trop les écrous H5 — respectez le couple de serrage indiqué.

Étape 3 : Montage des joueurs

1. Insérez la tige de guidage R9 dans les barres avec les joueurs R1 à R8. Sur les barres des gardiens de but R7 et R8, placez :
 - les rondelles en plastique A8 avec le plus grand trou,
 - un ressort A7 (en mousse, également avec un grand trou),
 - insérez l'ensemble dans les trous des panneaux P4A.
2. Sur les tiges en acier percées, placez successivement :
 - H10c,
 - des ressorts A7 avec des trous plus petits,
 - les rondelles A8 avec les petits trous.

3. Insérez les tiges dans les trous des tiges R8 dotées d'embouts prêts à l'emploi.
4. Placez la deuxième partie H10b sur H10c, de manière à ce que l'ensemble s'emboîte dans les trous des tiges.
5. Maintenez l'ensemble et insérez-le dans les trous des panneaux latéraux P4A (sans les caches en plastique).
6. De l'autre côté des panneaux P4A, vissez fermement l'ensemble à l'aide de la pièce H10 filetée.
7. Répétez le même montage pour les joueurs R3 et R4 (aux couleurs des gardiens), face à l'équipe adverse.
8. Installez ensuite les joueurs R1 et R2 dans d'autres couleurs, également face à l'adversaire.
9. Placez les joueurs R5 et R6 face à face, dans les couleurs des gardiens.
10. Enfilez les supports P9 sur les tiges R1 à R8 et enfoncez-les fermement jusqu'au bout.
11. Vissez les compteurs P11 sur les panneaux d'extrémité P4B à l'aide de vis à tête conique (12 mm).
12. Une fois la table de baby-foot ainsi terminée, fixez-la à l'intérieur de toutes les barres à l'aide des anneaux A11, le temps de monter le terrain suivant.

Étape 4 : Montage du terrain de hockey

1. Posez le panneau latéral P3 sur le carton fourni dans le kit.
2. Vissez le ventilateur P12 sur le terrain de jeu P10 à l'aide de l'autocollant et des vis H2, ainsi que le cache du ventilateur.
3. Insérez le terrain de hockey P10 dans la découpe du panneau latéral P3 — appuyez fermement pour que l'élément s'enclenche correctement.
4. Assurez-vous que l'ouverture du panneau P3 se trouve du côté intérieur du terrain de jeu.
5. Les panneaux latéraux P3 doivent dépasser de quelques millimètres, ce qui facilite leur emboîtement dans les découpes des côtés P5.
6. Répétez ces étapes pour le deuxième panneau P3.
7. Une fois l'assemblage terminé, retournez délicatement la structure de l'autre côté.
8. Vissez les 2 agrafes P4C à la verticale entre les panneaux P3, à l'aide des vis H15 et des écrous en plastique H5.
9. Faites passer le câble d'alimentation à travers l'orifice du panneau P3A.
10. Retournez la table de baby-foot pour la mettre en position « sans buts de billard ni poches de baby-foot ».
11. Placez le plateau de hockey prêt à l'emploi et encastrez-le dans les découpes latérales du panneau P5.
12. Vissez-le à l'aide de :
 - avec des vis H3, des rondelles H6, des écrous H5,
 - ainsi que des vis H12 pour fixer le plateau P10 aux panneaux P3 et aux côtés P5.
13. Comblez tous les trous.
14. Vissez les compteurs P11 à l'aide de vis coniques (12 mm).

Étape 5 : Montage de la table de billard

1. Retournez la table avec les bandes de billard vers le haut.
2. Mettez en place les panneaux latéraux P7A et P7B — assurez-vous que les deux trous de vis se trouvent en bas.
3. Vissez-les :
 - avec des vis H3,
 - avec les rondelles H6,
 - des écrous latéraux H5 — en respectant le couple de serrage indiqué.
4. Fixez les 2 agrafes PC4 à l'aide des vis H15 et des écrous en plastique H5.
5. Placez le plateau de billard P6 assemblé et vissez-le à l'aide de vis H12.
6. Comblez tous les trous dans les panneaux P7 et les côtés P5.

ATTENTION : À la fin, vérifiez toutes les vis de la table. Si nécessaire, resserrez-les soigneusement.

RÈGLES DU JEU :

CYMBERGAJ

Le cymbergaj est un jeu d'adresse populaire pour deux joueurs. Les deux participants se tiennent de part et d'autre de la table et utilisent des outils spéciaux en plastique (appelés « rebondeurs »), qui font office de raquettes d'une quinzaine de centimètres de diamètre. Le but du jeu est de faire entrer le palet dans le but adverse.

Le palet se déplace à grande vitesse, et la partie se poursuit jusqu'à ce qu'un nombre de points prédéfini soit atteint (le plus souvent 7 ou 9) ou jusqu'à l'expiration du temps imparti.

Règles de base :

- Le palet ne peut être frappé qu'avec une raquette — il est interdit de le toucher avec le corps.
- Il est interdit de bloquer le palet en le recouvrant avec un outil.
- Il ne faut pas retirer la raquette du terrain de jeu.
- Les coups sur le palet ne sont autorisés que dans sa propre moitié de table.

Le jeu ne dispose pas de règles strictement définies — les détails sont généralement fixés par les joueurs eux-mêmes.

FOOSBALL

Chaque côté de la table comporte 4 barres :

1. Un gardien
2. Deux défenseurs
3. Une ligne de milieu de terrain composée de cinq joueurs
4. Trois attaquants

On joue par paires ou par équipes de quatre. Avant le début du match, les équipes choisissent leur côté du terrain, soit par tirage au sort, soit en lançant la balle au centre de la table pour donner le coup d'envoi.

Règles de base :

- Il est interdit de faire tourner les manettes de plus de 360°.
- Il est interdit de secouer la table ou d'influencer mécaniquement le mouvement de la balle.
- Pendant le jeu, seuls les manettes de son équipe peuvent être touchées.
- Si la balle s'arrête à un endroit inaccessible aux joueurs, elle peut être déplacée vers le joueur le plus proche.
- Un but est considéré comme marqué même si la balle rebondit sur la paroi du but et revient sur le terrain de jeu. La partie peut se dérouler dans un temps imparti ou jusqu'à ce qu'un nombre défini de buts soit atteint.

BILLARD

Un tirage au sort détermine le joueur qui effectuera la première ouverture. À l'aide de deux billes de taille identique, les joueurs les placent sur la ligne de base et les frappent simultanément en direction de la bande supérieure. Le gagnant est celui dont la bille se trouve le plus près de la bande inférieure. Le vainqueur choisit le joueur qui effectuera la première ouverture.

Disposition des boules :

- Utilisez le triangle.
- La bille de pointe doit se trouver au centre du terrain.
- Les autres billes doivent être en contact les unes avec les autres.

Coup d'ouverture :

- Elle s'effectue exclusivement avec la pointe de la queue (la pointe).
- Tout autre coup constitue une faute.

Une bille est considérée comme empochée si elle entre et reste dans une poche de la table. Une bille qui ressort d'une poche n'est pas comptabilisée.

Règles relatives aux fautes :

- Il y a faute lorsque la bille de jeu ne touche pas la bille visée.
- Il y a également faute si le coup est effectué alors qu'une bille est encore en mouvement.
- En cas de faute :
 - le joueur perd son tour,
 - les billes empochées sont annulées,
 - la disposition des boules reste inchangée.

La partie est remportée par le joueur qui empoche toutes ses billes – aucune ne doit rester sur la table.

NETTOYAGE DE LA TABLE :**BILLARD**

- Il est recommandé de nettoyer la table quotidiennement à l'aide d'un chiffon sec et doux.
- Si nécessaire, vous pouvez utiliser un chiffon légèrement humide (jamais mouillé !).
- Après le nettoyage, essuyez la surface jusqu'à ce qu'elle soit sèche afin d'éviter les traces d'humidité.
- Si vous utilisez des produits nettoyants, assurez-vous qu'ils sont adaptés au matériau concerné.

BABY-FOOT

- Nettoyez la table au moins une fois par semaine.
- Utilisez un chiffon sec et doux ainsi qu'une petite quantité de liquide pour vitres ou de produit dépolissant (de préférence en vaporisateur).
- Évitez les objets pointus.
- Veillez à la propreté du plateau de jeu.

CYMBERGAJ

- Il est recommandé de nettoyer le plateau au moins une fois par semaine.
- Utilisez un chiffon sec et doux ainsi qu'un peu de nettoyant pour vitres ou de produit dépolissant (en vaporisateur).
- Évitez d'utiliser de l'eau et toute humidité excessive.
- La surface de jeu est exposée à des rayures naturelles causées par le palet et les rebonds – celles-ci n'affectent pas la qualité du jeu.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Description	Table 3 en 1 (billard, air hockey, baby-foot)
Dimensions de la table	121 × 84,5 × 85,5 cm
Matériaux	MDF et PVC
Nombre de joueurs	5:3:2:1
Barres	12,7 mm, en acier
Pied	MDF
Accessoires	Ensemble complet d'accessoires
Dimensions du carton	131 × 82 × 22 cm

CONSIGNES DE SÉCURITÉ :

1. Produit destiné à un usage intérieur – la table de air hockey doit être utilisée exclusivement dans des pièces sèches. Évitez tout contact avec l'eau et toute humidité excessive.
2. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans – contient de petites pièces pouvant présenter un risque d'étouffement.
3. La surveillance d'un adulte est recommandée – les enfants et les adolescents doivent utiliser la table sous la surveillance d'un adulte.
4. Ne vous asseyez pas sur la table et ne posez pas d'objets lourds dessus – cela risque d'endommager la structure ou de provoquer des blessures.
5. N'utilisez pas la table si elle est endommagée – tout dommage doit être réparé par un service après-vente agréé.
6. N'utilisez pas la table sur une surface inégale ou instable – cela pourrait entraîner son renversement ou une instabilité pendant le jeu.
7. Les utilisateurs doivent jouer exclusivement avec les accessoires prévus à cet effet (palets et disque) : d'autres objets pourraient endommager la surface de jeu ou présenter un danger.
8. Vérifiez régulièrement la stabilité de la table et resserrez toutes les vis de fixation – des éléments desserrés peuvent présenter un danger pendant le jeu.

Conformément à la directive DEEE 2012/19/UE, la poubelle barrée signifie que l'appareil ne doit pas être jeté avec les déchets ménagers. Il doit être déposé dans un point de collecte des déchets électroniques.



A multifunkciós asztal (3 az 1-ben) szerelési útmutatója
FIGYELEM! A MONTÁZSHOZ SZÜKSÉGES SZEMÉLYEK SZÁMA: MINIMUM 2 FELNŐTT

HU

ALKATRÉSZLISTA

Sz.	Név	Mennyiség	Sz.	Név	Mennyiség
H1	Csavar 6 mm × 40 mm	12	A3	Biliárddákhoz való kréta	2
H2	60 mm-es lapos fejű csavar	4	A4	1-1/2" csavarkészlet	1
H3	1/4" × 38 mm-es csavar	4	A5	Biliárdszövet-kefe	1
H4	Anyacsavar	2	A6	Airhockey-pattintó 65 mm	2
H5	Keresztfejű oldalsó anya	12	A7A	Habszivacsos ütköző 27 × 1/2"	8
H18	Csavaros aljzat	12	A7B	Habszivacsos ütköző 27 × 6 mm	8
H6A	Fekete M6 alátét	12	A8A	1/2"-es alátét	8
H6B	Fekete alátét 1/4"	4	A8B	6 mm-es alátét	8
H8	M16 alátét	4	A9	50 mm-es airhockey-korong	2
H9	M16 × 60 mm-es csavar	2	A10	31 mm-es játékgolyó	2
H10a	Rúd rögzítő készlet	8	A11	32 mm-es távtartó gyűrű	8
H10b		8	A12	4 mm-es imbuszkulcs	1
H10c		8	P1	Lábak	2
H11	5/16" × 45 mm-es csavar	2	P2	Kábelakasztó	1
H12	Kerekfejű csavar T3,5 × 24 mm	30	P3	Airhockey oldalsó panel	2
H14	Lapos fejű csavar W/P3 × 20 mm	8	P4	Táblás játék pontszámlálója	1
H15	Kerekfejű csavar T4 × 45 mm	12	P4A	Oldalsó panel a foosball-asztalhoz	2
H16	Lapos fejű csavar F4 × 12 mm	8	P4B	Tábla véglapja	2
H17	Kerekfejű csavar T4 × 24 mm	4	P4C	Kapocs	6
R1	Rúd 3 hazai játékos	1	P4D	Biliárdasztal zsebe	2
R2	Rúd 3 vendégjátékos	1	P5	Háromszög alakú oldal	2
R3	Rúd 2 hazai játékos	1	P6	Biliárdasztal	1
R4	Rúd 2 vendégjátékos	1	P7	Oldalsó biliárdpanel	2
R5	Rúd 5 hazai játékos	1	P8	Tábla a táblás focisok számára	2
R6	Rúd 5 vendégjátékos	1	P9	Fogantyú	8
R7	Rúd 1 hazai játékos	1	P10	Airhockey-pálya	1
R8	Rúd 1 vendégjátékos	1	P11	Számláló	4
R9	M6 × 62,5 cm-es rúd	8	P12	Ventilátor	1
A1	36"-es biliárd dákó	2			
A2	1-1/2" biliárd háromszög	1			

ÖSSZESZTERELÉS:



1. lépés: A foosball asztal szerelése

- Keressen egy tiszta, szabad helyet az összeszereléshez. A mechanikai sérülések elkerülése érdekében ajánlott a kartonlapon történő összeszerelés.
 - Helyezze a P4A oldallapokat fejfelé, a befejezett oldalukkal kifelé.
 - Helyezze a P4 játéktáblát a P4A oldallapok homokjába, az 1. ábrán látható módon.
Amikor a játéktér beilleszkedett a hornyokba, csavarozza rá a 2 db P4C tartókapcsot a P4A panelekre, a játéktérhez képest vízszintes helyzetben:
 - használjon 4 db H15 csavart, 4 db csavaraljazatot – helyezze be őket a P4C elemek furataiba, valamint 4 db H5A műanyag anyát,
 - megfelelő erővel csavarja be – ne húzza túl az H5A anyákat.
- Helyezze fel a 2 db P4B végpanelt, és csavarozza össze azokat a P4A panelekkel a következők segítségével:
- H3 csavarokkal,
 - H6 alátétek segítségével.
- Állítsa be a P4B paneleket pontosan a játéktérhez képest, és derékszögben az oldalsó panelekhez képest. Csavarozza a játéktér paneleit a P4B panelekhez H14 csavarokkal, csillagfejű csavarhúzóval és megfelelő nyomással.
Óvatosan fordítsa meg az asztalt a másik oldalára.

2. lépés: Az asztal alapjának és lábainak összeszerelése

- Helyezze a kartonra a két P5 háromszög alakú oldalt, a hornyokkal kifelé (az oldalsó panelek felé).
- Helyezze a P5 oldalelemekre:
 - a P4D-s foosball-zsebeket,
 - a P8-as biliárdkapukat.
- A P5 oldalak szerelőfuratai a zsebek és kapuk rögzítőcsavarjaihoz vannak kialakítva.
- Csavarozza fel a kapukat és a zsebeket H16-os csavarokkal, ügyelve arra, hogy a furatok kifelé nézzenek.
- Csavarozza össze a P5 háromszög alakú oldalait a P1 lábakkal a következő csavarok segítségével:
 - H9 csavarokkal,
 - H8 alátétekkel,
 - H4 anyákkal.
- Állítsa be a lábakat és a háromszög alakú oldalelemeket úgy, hogy a zsebek felfelé nézzenek, majd rögzítse a helyzetüket H11-es rögzítógombokkal.
- Az így előkészített alaphoz csavarozza rá az előzőleg összeszerelt foosball-játéktáblát:
 - helyezd őket a P4A oldalsó panelek kivágásába,
 - H1 csavarokat, H6 alátéteket és H5 (acél) anyákat használjon,
 - ne húzza túl az H5 anyákat — tartsa be a megfelelő szorítóerőt.

3. lépés: A játékosok (futballisták) felszerelése

- Csúsztassa be az R9 vezetőrudat az R1–R8 játékosok rudába. Az R7 és R8 kapusok rudjára helyezze fel:
 - a nagyobb furatú A8 műanyag alátéteket,
 - az A7 rugót (habszivacsos, szintén nagyobb furattal),
 - az egésztest csúsztassa be a P4A panelek nyílásaiba.
- A furatos acélrudakra egymás után helyezze fel:
 - H10c,
 - A7 rugókat kisebb furatokkal,
 - az A8 alátéteket a kisebb furatokkal.

3. A rudakat csúsztassa be az R8 rudak lyukaiba, amelyek már készen vannak.
4. Helyezze az H10c-re az H10b második részét úgy, hogy az egész az rudak furataiba illeszkedjen.
5. Tartsa meg, és csúsztassa be a P4A oldalsó panelek furataiba (a műanyag betétekkel ellátott furatok nélkül).
6. A P4A panelek másik oldalán csavarja össze az egészet szorosan a menetes H10 segítségével.
7. Ismételje meg ugyanezt a szerelést az R3 és R4 játékosoknál (a kapusok színében), az ellenfél csapat felé fordítva.
8. Ezután szerelje fel az R1 és R2 játékosokat más színekben, szintén az ellenféllel szemben.
9. Az R5 és R6 játékosokat állítsa egymás felé néző helyzetbe, kapusok színében.
10. Helyezze fel a P9 rögzítőket az R1–R8 rudakra, és nyomja be őket szorosan a végéig.
11. A P4B végpanelelekhez csavarozza fel a P11 számlálókat kúpos fejű (12 mm-es) csavarokkal.
12. A így elkészült focipályát rögzítse belülről az A11 gyűrűkkel az összes rúdon, a következő pálya összeszereléséig.

4. lépés: A jégkorong-játéktér összeszerelése

1. Helyezze a P3 oldalsó panelt a készletben található kartonlapra.
2. Csavarozza a P12 ventilátort a P10 játéktérhez a matricával és a H2 csavarokkal, a ventilátor burkolatával együtt.
3. Csúsztassa be a P10-es jégkorongpályát a P3-as oldalsó panel kivágásába – nyomja meg erősen, hogy az elem jól illeszkedjen.
4. Győződjön meg arról, hogy a P3 panelen lévő nyílás a játéktér belső oldalán helyezkedik el.
5. A P3 oldalsó paneleknek néhány mm-rel ki kell nyúlniuk, ez megkönnyíti a P5 oldalainak kivágásaiba való illesztést.
6. Ismételje meg a lépéseket a második P3 panellel is.
7. Az összeszerelés után óvatosan fordítsa meg a szerkezetet a másik oldalára.
8. Csavarozzon be 2 db P4C rögzítőt függőlegesen a P3 panelek közé, H15 csavarok és H5 műanyag anyák segítségével.
9. Vezesse át a tápkábelt a P3A panel nyílásán.
10. Fordítsa át a csocsóasztalt olyan helyzetbe, hogy a biliárdkapuk és a csocsólyukak ne legyenek láthatóak.
11. Helyezze fel a kész jégkorongpályát, és illessze be a P5 oldalak kivágásába.
12. Csavarozza le:
 - H3 csavarokkal, H6 alátétekkel, H5 anyákkal,
 - valamint H12 csavarokkal, amelyekkel a P10 mezőt rögzíti a P3 panelekhez és a P5 oldalfalakhoz.
13. Töltse ki az összes lyukat.
14. Csavarozza fel a P11 számlálókat kúpos csavarokkal (12 mm).

5. lépés: A biliárdasztal összeszerelése

1. Fordítsa meg az asztalt úgy, hogy a biliárdkapuk felfelé nézzenek.
2. Helyezze fel a P7A és P7B oldalapokat – ügyeljen arra, hogy alul két-két csavarlyuk legyen.
3. Csavarozza őket:
 - H3 csavarokkal,
 - H6 alátétekkel,
 - H5 oldalsó anyákkal — a megfelelő szorítóerő betartásával.
4. Rögzítse a 2 db PC4 rögzítőelemet H15 csavarokkal és H5 műanyag anyákkal.
5. Helyezze fel a kész P6-os biliárdasztalt, és csavarozza le H12-es csavarokkal.
6. Töltse ki az összes lyukat a P7 panelekben és a P5 oldalfalakban.

FIGYELEM: Végül ellenőrizze az asztal összes csavarját. Szükség esetén – húzza meg őket alaposan.

A JÁTÉK SZABÁLYAI:

CYMBERGAJ

A cymbergaj egy népszerű, két játékos számára készült ügyességi játék. Mindkét játékos az asztal ellentétes oldalán áll, és speciális műanyag eszközöket (ún. ütőket) használ, amelyek ütőként szolgálnak, átmérőjük pedig tizennéhány centiméter. A játék célja, hogy a korongot az ellenfél kapujába juttassuk. A korong nagy sebességgel mozog, és a játék addig tart, amíg el nem éri a korábban meghatározott pontszámot (leggyakrabban 7 vagy 9), vagy le nem jár a megadott idő.

Alapszabályok:

- A korongot kizárólag ütővel szabad megütni – a testtel való érintés tilos.
- Tilos a korongot eszközzel eltakarni.
- Az ütőt nem szabad elvenni a játéktérrel.
- A korongot csak a saját félpályán szabad megütni.

A játéknak nincsenek szigorúan meghatározott szabályai – a részleteket általában maguk a játékosok állapítják meg.

TÁBLÁS FOCI

Az asztal mindkét oldalán 4 rúd található:

1. Kapus
2. Két védő
3. Ötfős középpálya
4. Három csatár

A játék párokban vagy négyesekben zajlik. A mérkőzés kezdete előtt a csapatok sorsolással vagy a labda az asztal közepére dobásával választják ki a pálya oldalát.

Alapszabályok:

- Tilos a rudakat 360°-nál nagyobb szögben elforgatni.
- Tilos az asztalt rázni vagy mechanikusan befolyásolni a labda mozgását.
- A játék során csak a saját csapat karjait szabad megérinteni.
- Ha a labda a játékosok számára elérhetetlen helyen áll meg, azt a legközelebbi figurához lehet mozgatni.
- A gól akkor is érvényes, ha a labda a kapufáról visszapattan a játéktérre. A mérkőzés időre vagy egy előre meghatározott gólszám eléréseig tarthat.

BILIÁRD

Az előzetes játék során kiválasztják azt a játékosot, aki elvégzi az első nyitóütést. Két azonos méretű golyót használva a játékosok azokat a kiindulási mezőre helyezik, és egyszerre a felső oldalfal felé ütik őket. Az nyer, akinek a golyója a legközelebb kerül az alsó oldalfalhoz. A győztes kiválasztja azt a játékosot, aki elvégzi a nyitóütést.

A golyók elrendezése:

- Használd a háromszöget.
- A csúcsgömbnek a játéktér középpontjában kell lennie.
- A többi golyónak egymással érintkeznie kell.

A játékot indító ütés:

- Kizárólag a dáko hegyével (a csúcsával) szabad elvégezni.
- Minden más ütés szabálytalanságnak minősül.

A golyót akkor tekintik beszuírtnak, ha a lyukba esik és ott marad. A lyukból kieső golyót nem tekintik beszuírtnak.

A szabálytalanság szabályai:

- Szabálytalanság akkor következik be, ha a játékos golyója nem találja el a célgolyót.
- Szabálytalanságnak minősül az is, ha az ütés bármelyik golyó mozgása közben történik.
- Szabálytalanság esetén:
 - a játékos elveszíti a körét,
 - a belőtt golyók érvénytelenek,
 - a golyók elrendezése változatlan marad.

A játszmat az a játékos nyeri, aki az összes golyóját belövi – egy sem maradhat az asztalon.

AZ ASZTAL MEGTISZTÍTÁSA:**BILIÁRD**

- Javasolt az asztalt naponta száraz, puha ruhával megtisztítani.
- Szükség esetén enyhén nedves (soha nem vizes!) kendőt is használhat.
- A tisztítás után törölje szárazra a felületet, hogy ne maradjanak vízfoltok.
- Tisztítószer használata esetén győződjön meg arról, hogy azok az adott anyaghoz alkalmasak.

TÁBLÁS FOCI

- Tisztítsa meg az asztalt legalább hetente egyszer.
- Használjon száraz, puha kendőt és kis mennyiségű ablaktisztító folyadékot vagy poreltávolító szert (lehetőleg permetezővel).
- Kerülje az éles tárgyak használatát.
- Tartsa tisztán a játéktér felületét.

CYMBERGAJ

- Ajánlott legalább hetente egyszer megtisztítani a táblát.
- Használjon száraz, puha ruhát és egy kevés ablaktisztító folyadékot vagy poreltávolítót (szórófejjel).
- Kerülje a víz és a túlzott nedvesség használatát.
- A játéktér természetes karcolásoknak van kitéve a korong és a visszapattanók miatt – ezek nem befolyásolják a játék minőségét.

MŰSZAKI ADATOK

Leírás	3 az 1-ben asztal (biliárd, airhockey, csocsó)
Az asztal mérete	121*84,5*85,5 cm
Anyag	MDF és PVC
Játékosok	5:3:2:1
Rudak	12,7 mm, acél
Láb	MDF
Kiegészítők	Teljes kiegészítőkészlet
Karton mérete	131*82*22 cm

BIZTONSÁGI MEGJEGYZÉSEK:

1. A termék beltéri használatra készült – az airhockey asztalt kizárólag száraz helyiségekben szabad használni. Kerülje a vízzel való érintkezést és a túlzott nedvességet.
2. 3 évesnél fiatalabb gyermekek számára nem alkalmas – apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek fulladásveszélyt jelenthetnek.
3. Felnőtt felügyelete ajánlott – a gyermekek és a fiatalok csak felnőtt felügyelete mellett használhatják az asztalt.
4. Ne üljön le az asztalra, és ne tegyen rá nehéz tárgyakat – ez a szerkezet károsodásához vagy sérüléshez vezethet.
5. Ne használja az asztalt, ha sérült – minden sérülést hivatalos szerviznek kell kijavítania.
6. Ne használja az asztalt egyenetlen vagy instabil felületen – ez az asztal felborulásához vagy a játék instabilitásához vezethet.
7. A felhasználók kizárólag a kifejezetten erre a célra szánt kiegészítőket (gombokat és korongot) használhatják – más tárgyak károsíthatják a játékelületet, vagy veszélyt jelenthetnek.
8. Rendszeresen ellenőrizze az asztal stabilitását, és húzza meg az összes rögzítőcsavart – a meglazult alkatrészek veszélyt jelenthetnek játék közben.

A 2012/19/EU WEEE-irányelv szerint a áthúzott szemeteskosár jelölés azt jelenti, hogy a berendezést nem szabad a háztartási hulladékkal együtt kidobni. A berendezést egy elektromos hulladékgyűjtő pontra kell eljuttatni.



Istruzioni di montaggio del tavolo multifunzionale (3 in 1)
ATTENZIONE! NUMERO DI PERSONE NECESSARIE PER IL MONTAGGIO: ALMENO 2 ADULTI

IT

ELENCO DEI COMPONENTI

N.	Denominazione	Quantità	N.	Denominazione	Quantità
H1	Vite 6 mm × 40 mm	12	A3	Gesso per stecca da biliardo	2
H2	Vite a testa piatta da 60 mm	4	A4	Set di dadi da 1-1/2"	1
H3	Vite da 1/4" × 38 mm	4	A5	Spazzola per il panno da biliardo	1
H4	Dado	2	A6	Rimbaltatore per air hockey 65 mm	2
H5	Dado a croce laterale	12	A7A	Paracolpi in schiuma 27 × 1/2"	8
H18	Alloggiamento per viti	12	A7B	Paracolpi in schiuma 27 × 6 mm	8
H6A	Rondella nera M6	12	A8A	Rondella da 1/2"	8
H6B	Rondella nera da 1/4"	4	A8B	Rondella da 6 mm	8
H8	Rondella M16	4	A9	Disco per air hockey da 50 mm	2
H9	Vite M16 × 60 mm	2	A10	Pallina da gioco da 31 mm	2
H10a	Set di fissaggio per asta	8	A11	Anello distanziatore da 32 mm	8
H10b		8	A12	Chiave a brugola da 4 mm	1
H10c		8	P1	Piedini	2
H11	Vite da 5/16" × 45 mm	2	P2	Gancio per cavo	1
H12	Vite a testa tonda T3,5 × 24 mm	30	P3	Pannello laterale per air hockey	2
H14	Vite a testa piatta W/P3 × 20 mm	8	P4	Contatore per calcio balilla	1
H15	Vite a testa tonda T4 × 45 mm	12	P4A	Pannello laterale per calcio balilla	2
H16	Vite a testa piatta F4 × 12 mm	8	P4B	Pannello terminale per calcio balilla	2
H17	Vite a testa tonda T4 × 24 mm	4	P4C	Molla	6
R1	Asta con 3 giocatori della squadra di casa	1	P4D	Borsa per tavolo da biliardo	2
R2	Asta con 3 giocatori ospiti	1	P5	Lato del triangolo	2
R3	Asta con 2 giocatori della squadra di casa	1	P6	Tavolo da biliardo	1
R4	Asta con 2 giocatori ospiti	1	P7	Pannello laterale da biliardo	2
R5	Asta con 5 giocatori della squadra di casa	1	P8	Porta da calcio balilla	2
R6	Asta con 5 giocatori ospiti	1	P9	Maniglia	8
R7	Asta con 1 giocatore della squadra di casa	1	P10	Campo da air hockey	1
R8	Asta con 1 giocatore della squadra ospite	1	P11	Contatore	4
R9	Barra M6 × 62,5 cm	8	P12	Ventilatore	1
A1	Stecca da biliardo da 36"	2			
A2	Triangolo da biliardo da 1-1/2"	1			

MONTAGGIO

IO:



Fase 1: Montaggio della struttura del tavolo da calcio balilla

1. Trovare uno spazio pulito e libero per il montaggio. Si consiglia di effettuare il montaggio su un cartone per evitare danni meccanici.
2. Posizionare i pannelli laterali P4A capovolti, con il lato rifinito rivolto verso l'esterno.
3. Inserire il piano di gioco P4 nelle scanalature dei pannelli laterali P4A, come illustrato nella figura 1.
Una volta che il piano di gioco sarà inserito nelle scanalature, avvitare i 2 supporti P4C ai pannelli P4A in posizione orizzontale rispetto al piano di gioco:
 - utilizzare 4 viti H15, 4 inserti filettati - inserirli nei fori degli elementi P4C e 4 dadi in plastica H5A,
 - avvitare con la forza adeguata — non stringere eccessivamente i dadi H5A.
 Posizionare i 2 pannelli terminali P4B e avvitarli ai pannelli P4A utilizzando:
 - viti H3,
 - rondelle H6.
 Posizionare i pannelli P4B perfettamente allineati rispetto al campo di gioco e ad angolo retto rispetto ai pannelli laterali. Avvitare il campo di gioco ai pannelli P4B con le viti H14, utilizzando un cacciavite a croce e esercitando una certa pressione.
Capovolgere con cautela il tavolo sull'altro lato.

Fase 2: Montaggio della base e delle gambe del tavolo

1. Appoggia sul cartone i due lati triangolari P5, con le scanalature rivolte verso l'esterno (in direzione dei pannelli laterali).
2. Sui lati P5 applicare:
 - le tasche per il biliardino P4D,
 - le porte da biliardo P8.
3. I fori di montaggio sui lati P5 sono predisposti per le viti di fissaggio delle tasche e delle porte.
4. Avvitare le porte e le tasche con le viti H16, assicurandosi che i fori siano rivolti verso l'esterno.
5. Avvitare i lati triangolari P5 alle gambe P1 utilizzando:
 - viti H9,
 - rondelle H8,
 - dai dadi H4.
6. Posizionare le gambe e i lati triangolari con le tasche rivolte verso l'alto e fissarne la posizione con le manopole H11.
7. Alla base così preparata, avvita il campo da calcio balilla precedentemente assemblato:
 - posizionandoli nelle asole dei pannelli laterali P4A,
 - utilizzare le viti H1, le rondelle H6 e i dadi H5 (in acciaio),
 - non stringere eccessivamente i dadi H5 — applicare una forza adeguata.

Fase 3: Montaggio dei giocatori (calciatori)

1. Inserire l'asta di guida R9 nelle aste con i calciatori R1-R8. Sulle aste dei portieri R7 e R8 applicare:
 - le rondelle in plastica A8 con il foro più grande,
 - la molla A7 (in schiuma, anch'essa con foro più grande),
 - inserire il tutto nei fori dei pannelli P4A.
2. Sulle aste in acciaio con fori applicare in sequenza:
 - H10c,
 - molle A7 con fori più piccoli,
 - le rondelle A8 con fori più piccoli.

3. Inserire le barre nei fori delle aste R8 con le estremità già pronte.
4. Inserire la seconda parte H10b su H10c, in modo da incastrare il tutto nei fori delle aste.
5. Tenere fermo e inserire nei fori dei pannelli laterali P4A (senza fori predisposti con inserti in plastica).
6. Dall'altro lato dei pannelli P4A, avvitare saldamente il tutto utilizzando l'H10 filettato.
7. Ripetere lo stesso montaggio per i giocatori R3 e R4 (nel colore dei portieri), rivolti verso la squadra avversaria.
8. Quindi montare i giocatori R1 e R2 con colori diversi, anch'essi rivolti verso l'avversario.
9. Posizionare i giocatori R5 e R6 uno di fronte all'altro, nei colori dei portieri.
10. Infilare i supporti P9 sulle aste R1–R8 e spingerli con decisione fino in fondo.
11. Avvitare i contatori P11 ai pannelli terminali P4B utilizzando viti a testa conica (12 mm).
12. Una volta completato in questo modo, fissare il tavolo dei giocatori con gli anelli A11 dall'interno su tutte le aste, in attesa del montaggio del campo successivo.

Fase 4: Montaggio del campo da hockey

1. Appoggia il pannello laterale P3 sul cartone fornito nel kit.
2. Avvitare la ventola P12 al campo da gioco P10 utilizzando l'adesivo e le viti H2, insieme alla copertura della ventola.
3. Inserire il campo da hockey P10 nell'incavo del pannello laterale P3 — esercitare una certa forza affinché l'elemento si incastri bene.
4. Assicurati che l'apertura nel pannello P3 si trovi sul lato interno del campo da gioco.
5. I pannelli laterali P3 dovrebbero sporgere di alcuni mm: ciò facilita l'inserimento nelle fessure dei lati P5.
6. Ripeti i passaggi per il secondo pannello P3.
7. Una volta assemblata, capovolgi delicatamente la struttura.
8. Avvitare 2 staffe P4C in posizione verticale tra i pannelli P3, utilizzando le viti H15 e i dadi in plastica H5.
9. Far passare il cavo di alimentazione attraverso il foro nel pannello P3A.
10. Capovolgi il tavolo da calcio balilla in modo che le porte da biliardo e le buche da calcio balilla siano rivolte verso l'alto.
11. Posizionare il campo da hockey già assemblato e inserirlo negli incavi laterali del pannello P5.
12. Fissarlo con:
 - con viti H3, rondelle H6, dadi H5,
 - e con le viti H12 fissando il pannello P10 ai pannelli P3 e ai lati P5.
13. Tappare tutti i fori.
14. Avvitare i contatori P11 con viti coniche (12 mm).

Fase 5: Montaggio del tavolo da biliardo

1. Girare il tavolo con le buche rivolte verso l'alto.
2. Posizionare i pannelli laterali P7A e P7B, assicurandosi che i due fori per le viti si trovino nella parte inferiore.
3. Fissali con:
 - con le viti H3,
 - con le rondelle H6,
 - dai dadi laterali H5 — applicando la giusta forza.
4. Fissare le 2 staffe PC4 con le viti H15 e i dadi in plastica H5.
5. Posizionare il piano di gioco del biliardo P6 già assemblato e fissarlo con le viti H12.
6. Tappare tutti i fori nei pannelli P7 e nei lati P5.

NOTA: Al termine, controllare tutte le viti dell'intero tavolo. Se necessario, serrarle accuratamente.

REGOLE DEL GIOCO:

CYMBERGAJ

Il cymbergaj è un popolare gioco di abilità per due giocatori. Entrambi i partecipanti si posizionano ai lati opposti del tavolo e utilizzano speciali strumenti in plastica (chiamati "rimbalzatori"), che fungono da racchette del diametro di una dozzina di centimetri. Lo scopo del gioco è quello di far entrare il disco nella porta avversaria.

Il disco si muove a grande velocità e la partita prosegue fino al raggiungimento di un punteggio prestabilito (di solito 7 o 9) o allo scadere del tempo previsto.

Regole di base:

- Il disco può essere colpito esclusivamente con il bastone: è vietato toccarlo con il corpo.
- Non è consentito bloccare il disco coprendolo con un attrezzo.
- Non si deve sollevare la racchetta dal campo di gioco.
- I colpi al disco sono consentiti solo nella propria metà del tavolo.

Il gioco non ha regole rigidamente definite: i dettagli vengono solitamente stabiliti dai giocatori stessi.

CALCIETTO

Ogni lato del tavolo dispone di 4 aste:

1. Portiere
2. Due difensori
3. Una linea di centrocampo composta da cinque giocatori
4. Tre attaccanti

Si gioca in coppie o in quartetti. Prima dell'inizio della partita, le squadre scelgono i lati del campo tramite sorteggio o lanciando la pallina al centro del tavolo.

Regole di base:

- È vietato ruotare le aste di oltre 360°.
- Non è consentito scuotere il tavolo né influenzare meccanicamente il movimento della pallina.
- Durante il gioco è consentito toccare solo le aste della propria squadra.
- Se la pallina si ferma in un punto non raggiungibile dai giocatori, è possibile spostarla verso il pupazzo più vicino.
- Il gol è valido anche se la pallina rimbalza sulla parete della porta e ritorna sul campo di gioco. La partita può svolgersi a tempo o fino al raggiungimento di un determinato numero di gol.

BILIARDO

Il sorteggio iniziale determina il giocatore che effettuerà la prima spaccata. Utilizzando due bilie di uguali dimensioni, i giocatori le posizionano sul campo di gioco e le colpiscono contemporaneamente in direzione della sponda superiore. Vince chi ha la bilia più vicina alla sponda inferiore. Il vincitore sceglie il giocatore che effettuerà la spaccata iniziale.

Disposizione delle bilie:

- Usa il triangolo.
- La pallina al vertice deve trovarsi nel punto centrale del campo di gioco.
- Le altre bilie devono essere a contatto tra loro.

Colpo di apertura:

- Va effettuato esclusivamente con la punta della stecca (la punta).
- Qualsiasi altro colpo costituisce un fallo.

Una bilia è considerata imbucata se entra e rimane nella buca del tavolo. Una bilia che esce dalla buca non viene considerata.

Regole relative al fallo:

- Si verifica un fallo quando la bilia battente non colpisce la bilia bersaglio.
- Costituisce fallo anche un colpo effettuato mentre una qualsiasi bilia è in movimento.
- In caso di fallo:
 - il giocatore perde il turno,
 - le bilie imbucate vengono annullate,
 - la disposizione delle bilie rimane invariata.

Vince la partita il giocatore che realizza tutte le proprie bilie: nessuna deve rimanere sul tavolo.

PULIZIA DEL TAVOLO:**BILIARDO**

- Si consiglia di pulire il tavolo ogni giorno con un panno asciutto e morbido.
- Se necessario, è possibile utilizzare un panno leggermente umido (mai bagnato!).
- Dopo la pulizia, asciugare bene la superficie per evitare aloni.
- Se si utilizzano prodotti detergenti, assicurarsi che siano adatti al materiale in questione.

CALCIO BALILLA

- Pulire il tavolo almeno una volta alla settimana.
- Utilizzare un panno morbido e asciutto e una piccola quantità di detergente per vetri o di prodotto antipolvere (preferibilmente con spruzzatore).
- Evita oggetti appuntiti.
- Mantieni pulito il campo di gioco.

CYMBERGAJ

- Si consiglia di pulire il piano di gioco almeno una volta alla settimana.
- Utilizzare un panno asciutto e morbido e una piccola quantità di detergente per vetri o prodotto per la rimozione della polvere (con spruzzatore).
- Evita l'uso di acqua e di umidità eccessiva.
- Il campo di gioco è soggetto a naturali graffi causati dal disco e dai deflettori – questi non influiscono sulla qualità del gioco.

SPECIFICHE

Descrizione	Tavolo 3 in 1 (biliardo, air hockey, calcio balilla)
Dimensioni del tavolo	121*84,5*85,5 cm
Materiale	MDF e PVC
Giocatori	5:3:2:1
Barre	12,7 mm, in acciaio
Piede	MDF
Accessori	Set completo di accessori
Dimensioni del cartone	131*82*22 cm

AVVERTENZE DI SICUREZZA:

1. Prodotto destinato all'uso interno – il tavolo da air hockey deve essere utilizzato esclusivamente in ambienti asciutti. Evitare il contatto con l'acqua e l'umidità eccessiva.
2. Non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni – contiene piccole parti che potrebbero rappresentare un rischio di soffocamento.
3. Si raccomanda la supervisione di un adulto – i bambini e gli adolescenti devono utilizzare il tavolo sotto la supervisione di un adulto.
4. Non sedersi sul tavolo né appoggiarvi oggetti pesanti: si rischia di danneggiare la struttura o di provocare lesioni.
5. Non utilizzare il tavolo se è danneggiato – eventuali danni devono essere riparati da un centro di assistenza autorizzato.
6. Non utilizzare il tavolo su una superficie irregolare o instabile – ciò potrebbe causare il ribaltamento del tavolo o un gioco instabile.
7. Gli utenti devono giocare esclusivamente utilizzando gli accessori dedicati (tasselli e disco): altri oggetti potrebbero danneggiare la superficie di gioco o costituire un pericolo.
8. Controllare regolarmente la stabilità del tavolo e serrare tutte le viti di fissaggio – gli elementi allentati possono costituire un pericolo durante il gioco.

Ai sensi della Direttiva RAEE 2012/19/UE, il simbolo del cestino barrato indica che l'apparecchio non può essere smaltito con i rifiuti domestici. Deve essere consegnato presso un punto di raccolta dei rifiuti elettrici ed elettronici.



DETALIŲ SARAŠAS

Nr.	Pavadinimas	Kiekis	Nr.	Pavadinimas	Kiekis
H1	Sraigtas 6 mm × 40 mm	12	A3	Kreida biliardo lazdai	2
H2	Plokščios galvutės varžtas, 60 mm	4	A4	1-1/2" plokščių varžtų rinkinys	1
H3	1/4" × 38 mm varžtas	4	A5	Biliardo audinio šepetėlis	1
H4	Veržlė	2	A6	65 mm cymbergajo atšokiklis	2
H5	Šoninė kryžminė veržlė	12	A7A	Putų buferis 27 × 1/2"	8
H18	Sraigtinė lizda	12	A7B	Putų buferis 27 × 6 mm	8
H6A	Juoda M6 poveržlė	12	A8A	1/2" poveržlė	8
H6B	Juoda 1/4" poveržlė	4	A8B	6 mm poveržlė	8
H8	M16 poveržlė	4	A9	50 mm „Cymbergaj“ ritulys	2
H9	M16 × 60 mm varžtas	2	A10	31 mm žaidimo kamuoliukas	2
H10a	Strypo tvirtinimo rinkinys	8	A11	32 mm tarpiklis	8
H10b		8	A12	4 mm šešiakampis raktas	1
H10c		8	P1	Kojelės	2
H11	5/16" × 45 mm varžtas	2	P2	Laido laikiklis	1
H12	Apvalios galvutės varžtas T3,5 × 24 mm	30	P3	Šoninė „Cymbergaj“ plokštė	2
H14	Plokščios galvutės varžtas W/P3 × 20 mm	8	P4	Stalo futbolo taškų skaitiklis	1
H15	Apvalios galvutės varžtas T4 × 45 mm	12	P4A	Šoninė plokštė stalo futbolo žaidimui	2
H16	Plokščios galvutės varžtas F4 × 12 mm	8	P4B	Stalo futbolo žaidimo galinis skydelis	2
H17	Apvalios galvutės varžtas T4 × 24 mm	4	P4C	Spaustukas	6
R1	Stulpas su 3 namų komandos žaidėjais	1	P4D	Kišenė biliardo stalui	2
R2	Lazda su 3 svečių komandos žaidėjais	1	P5	Trikampis kraštas	2
R3	Stulpelis su 2 namų komandos žaidėjais	1	P6	Biliardo stalas	1
R4	Lazda su 2 svečių komandos žaidėjais	1	P7	Šoninis biliardo skydas	2
R5	Stulpelis su 5 namų komandos žaidėjais	1	P8	Staliuko futbolo vartai	2
R6	Stulpas su 5 svečių komandos žaidėjais	1	P9	Laikiklis	8
R7	Stulpelis su 1 namų komandos žaidėju	1	P10	Airhokejaus žaidimo aikštelė	1
R8	Stulpelis su 1 svečių komandos žaidėju	1	P11	Skaitiklis	4
R9	M6 × 62,5 cm strypas	8	P12	Ventiliatorius	1
A1	36 colių biliardo lazda	2			
A2	Biliardo trikampis 1-1/2"	1			

MONTUOJ

IMAS:



1 etapas: Stalo futbolo stalo konstrukcijos surinkimas

1. Raskite švarią, laisvą vietą surinkimui. Rekomenduojama surinkti ant kartono, kad išvengtumėte mechaninių pažeidimų.
2. Paguldykite šoninius skydus P4A apverstus, apdailinta puse į išorę.
3. Įdėkite žaidimo lentą P4 į šoninių plokščių P4A griovelius, kaip parodyta 1 paveiksle.
Kai žaidimo laukas bus įdėtas į griovelius, prisukite 2 P4C atramines skląščius prie P4A plokščių, laikydami juos horizontaliai žaidimo lauko atžvilgiu:
 - naudokite 4 varžtus H15, 4 varžtų lizdus – įkiškite juos į P4C elementų skyles ir 4 plastines veržles H5A,
 - prisukite reikiamu stiprumu – neperveržkite veržlių H5A.
 Uždėkite 2 galinius P4B skydelius ir sujunkite juos su P4A skydeliais naudodami:
 - varžtų H3,
 - H6 poveržlių.
 Išlyginkite P4B plokštes taip, kad jos būtų idealiai išlygintos žaidimo lauko atžvilgiu ir statmenai šoninėms plokštėms. Prisukite žaidimo lauką prie P4B plokščių H14 varžtais, naudodami kryžminį atsuktuvą ir spaudimą.
Atsargiai apverskite stalą į kitą pusę.

2 etapas: Stalo pagrindo ir kojų surinkimas

1. Ant kartono padėkite du trikampius šonus P5, grioveliais į išorę (į šonines plokštes).
2. Ant P5 šoninių dalių uždėkite:
 - P4D stalo futbolo kišenes,
 - biliardo vartus P8.
3. Montavimo skylės P5 šonuose pritaikytos kišenių ir vartų tvirtinimo varžtams.
4. Vartus ir kišenes prisukite varžtais H16, įsitikindami, kad skylės yra nukreiptos į išorę.
5. Sujunkite trikampius P5 šonus su kojomis P1 naudodami:
 - varžtų H9,
 - pagalvėlių H8,
 - veržlių H4.
6. Pastatykite kojeles ir trikampius šonus kišenėmis į viršų ir užfiksuokite padėtį naudodami H11 rankenėles.
7. Prie taip paruošto pagrindo prisukite anksčiau surinktą stalo futbolo žaidimo lentą:
 - įstatydami juos į P4A šoninių plokščių išpjovas,
 - naudokite varžtus H1, poveržles H6 ir veržles H5 (plienines),
 - neperveržkite H5 veržlių – išlaikykite tinkamą sukimo jėgą.

3 etapas: Žaidėjų (futbolininkų) montavimas

1. Į strypus su žaidėjais R1–R8 įkiškite kreipiamąjį strypą R9. Ant vartininkų strypų R7 ir R8 uždėkite:
 - plastines poveržles A8 su didesne skykle,
 - spyruoklę A7 (putplasčio, taip pat su didesne skykle),
 - visą konstrukciją įkiškite į P4A plokščių skyles.
2. Ant plieninių strypų su skylėmis paeiliui uždėkite:
 - H10c,
 - A7 spyruokles su mažesnėmis skylėmis,
 - A8 poveržles su mažesnėmis skylėmis.

3. Strypus įkiškite į R8 strypų su paruoštomis galūnėmis skylės.
4. Ant H10c uždėkite antrąją H10b dalį taip, kad visa konstrukcija būtų įtvirtinta strypų skylėse.
5. Laikykite ir įkiškite į šoninių plokščių P4A skylės (be paruoštų skylių su plastikiniais įdėklais).
6. Iš kitos P4A plokščių pusės visą konstrukciją tvirtai prisukite naudodami srieginį H10 elementą.
7. Pakartokite tą patį surinkimą su žaidėjais R3 ir R4 (vartininkų spalvos), nukreipdami juos veidu į priešininkų komandą.
8. Tada sumontuokite žaidėjus R1 ir R2 kitomis spalvomis, taip pat veidais į priešininkus.
9. Žaidėjus R5 ir R6 pastatykite veidais vienas į kitą, vartininkų spalvomis.
10. Ant strypų R1–R8 uždėkite laikiklius P9 ir tvirtai juos įspauskite iki galo.
11. Prie galinių plokščių P4B prisukite skaitiklius P11 kūginėmis galvutėmis varžtais (12 mm).
12. Taip surinktą futbolo stalą užfiksuokite žiedais A11 iš vidaus ant visų strypų, kol montuosite kitą aikštelę.

4 etapas: Ledo ritulio aikštelės surinkimas

1. Uždėkite šoninę plokštę P3 ant komplekte esančio kartono.
2. Prie žaidimo aikštelės P10 prisukite ventiliatorių P12 naudodami lipduką ir varžtus H2 kartu su ventiliatoriaus apsauga.
3. Įstumkite ledo ritulio aikštelę P10 į šoninio skydelio P3 išpjovą – panaudokite jėgą, kad elementas gerai įsistatytų.
4. Įsitinkite, kad skylė P3 panelyje yra žaidimo aikštelės vidinėje pusėje.
5. Šoniniai skydeliai P3 turėtų išsikišti keletą milimetrų – tai palengvina jų įstatymą į P5 šoninių skydelių išpjovas.
6. Pakartokite šiuos veiksmus su antruoju P3 skydeliu.
7. Surinkę konstrukciją, atsargiai apverskite ją į kitą pusę.
8. Prisukite 2 P4C spaustukus vertikaliai tarp P3 plokščių, naudodami H15 varžtus ir H5 plastikines veržles.
9. Perveskite maitinimo laidą per skylę P3A plokštėje.
10. Apsukite stalo futbolo stalą į padėtį be biliardo vartų ir be stalo futbolo kišenių.
11. Uždėkite paruoštą ledo ritulio aikštelę ir įtvirtinkite ją P5 šoninių dalių išpjovose.
12. Prisukite ji:
 - varžtais H3, poveržlėmis H6, veržlėmis H5,
 - ir varžtais H12, pritvirtindami aikštelę P10 prie plokščių P3 ir šoninių dalių P5.
13. Užpildykite visas skylės.
14. Prisukite skaitiklius P11 kūginiais varžtais (12 mm).

5 etapas: Bilijardo stalo surinkimas

1. Apsukite stalą taip, kad biliardo vartai būtų nukreipti į viršų.
2. Uždenkite šoninius skydus P7A ir P7B – įsitinkite, kad apačioje būtų po dvi skylutes varžtams.
3. Prisukite juos:
 - varžtais H3,
 - pagalvėlėmis H6,
 - šoninėmis veržlėmis H5 — išlaikydami tinkamą sukimo jėgą.
4. Pritvirtinkite 2 spaustukus PC4 varžtais H15 ir plastikinėmis veržlėmis H5.
5. Uždėkite paruoštą biliardo žaidimo lentą P6 ir prisukite ją varžtais H12.
6. Užpildykite visas skylės P7 plokštėse ir P5 šonuose.

DĖMESIO: Baigdami patikrinkite visus varžtus visame stale. Jei reikia, juos kruopščiai priveržkite.

ŽAIDIMO TAISYKLĖS:

CYMBERGAJ

„Cymbergaj“ – tai populiarus vikrumo žaidimas dviems žaidėjams. Abu žaidėjai stovi priešingose stalo pusėse ir naudoja specialius plastikinius įrankius (vadinamus atšokikliais), kurie atlieka raketės funkciją ir kurių skersmuo siekia keliolika centimetrų. Žaidimo tikslas – įmušti diską į priešininko vartus.

Diskas juda dideliu greičiu, o žaidimas tęsiasi tol, kol pasiekiamas iš anksto nustatytas taškų skaičius (dažniausiai 7 arba 9) arba baigiasi nustatytas laikas.

Pagrindinės taisyklės:

- Ritulį leidžiama mušti tik atmušikliu – liesti jį kūnu draudžiama.
- Draudžiama blokuoti ritulį, uždengiant jį įrankiu.
- Negalima nuimti atmušimo lazdelės nuo žaidimo aikštelės.
- Ritulį leidžiama mušti tik savo stalo pusėje.

Žaidimas neturi griežtai nustatytų taisyklių – detales paprastai nustato patys žaidėjai.

STALINIS FUTBOLAS

Kiekvienoje stalo pusėje yra po 4 strypus:

1. Vartininkas
2. Du gynėjai
3. Penkių žaidėjų saugų linija
4. Trys puolėjai

Žaidžiama poromis arba ketvertukais. Prieš pradėdant rungtynes, komandos pasirenka aikštelės puses – burtų keliu arba pradėdamos žaidimą, įmetus kamuoliuką į stalo vidurį.

Pagrindinės taisyklės:

- Draudžiama pasukti strypus daugiau nei 360°.
- Draudžiama kratyti stalą arba mechaniniu būdu daryti įtaką kamuoliuko judėjimui.
- Žaidimo metu leidžiama liesti tik savo komandos lazdeles.
- Jei kamuolys sustoja vietoje, kurioje žaidėjai negali jo pasiekti, jį galima perkelti prie artimiausio figūrėlės.
- Įvartis įskaitomas net jei kamuolys atšoka nuo vartų sienelės ir grįžta į žaidimo aikštelę.

Žaidimas gali vykti pagal laiką arba iki nustatyto įvarčių skaičiaus.

BILIARDAS

Pradinis žaidimas lemia, kuris žaidėjas atliks pirmąjį smūgį. Naudodami du vienodo dydžio rutulius, žaidėjai juos padeda ant bazės lauko ir vienu metu smūgiuoja viršutinės sienelės link. Laimi tas, kurio rutulys atsidurs arčiausiai apatinės sienelės. Nugalėtojas pasirenka žaidėją, kuris atliks atidarymo smūgį.

Kamuolių išdėstymas:

- Naudokite trikampį.
- Viršūnės rutulys turi būti žaidimo lauko centre.
- Kiti rutuliai turi liestis tarpusavyje.

Pradinis smūgis:

- Jis atliekamas tik lazdos galiuku (galvute).
- Bet koks kitas smūgis laikomas pažeidimu.

Kamuolys laikomas įmuštu, jei įkrenta ir lieka stalo kišenėje. Kamuolys, iškritęs iš kišenės, nelaikomas įmuštu.

Pažeidimų taisyklės:

- Pažeidimas įvyksta, kai smūgiuojamas rutulys nepataiko į tikslą.
- Pažeidimas taip pat yra smūgis, atliktas bet kuriai kamuolei judant.
- Pažeidimo atveju:
 - žaidėjas praranda ėjimą,
 - įmuštos rutulės anuliuojamos,
 - kulių išdėstymas lieka nepakitęs.

Partiją laimi žaidėjas, kuris įmuš visus savo kamuolius – nė vienas negali likti ant stalo.

STALO VALYMAS:**BILIARDAS**

- Rekomenduojama stalą valyti kasdien sausa ir minkšta šluoste.
- Jei reikia, galima naudoti šiek tiek drėgną skudurėlį (niekada ne šlapia!).
- Po valymo paviršių nusausinkite, kad neliktų vandens pėdsakų.
- Jei naudojate valymo priemones, įsitikinkite, kad jos tinka konkrečiai medžiagai.

STALO FUTBOLAS

- Stalą valykite ne rečiau kaip kartą per savaitę.
- Naudokite sausą, minkštą skudurėlį ir nedidelį kiekį stiklų valymo skysčio arba dulkių šalinimo priemonės (geriausia su purkštuvu).
- Venkite aštrių daiktų.
- Rūpinkitės žaidimo lauko švara.

CYMBERGAJ

- Rekomenduojama valyti stalviršį bent kartą per savaitę.
- Naudokite sausą, minkštą šluostę ir šiek tiek stiklų valymo skysčio arba dulkių valiklio (su purkštuvu).
- Venkite vandens ir per didelės drėgmės.
- Žaidimo aikštelė yra linkusi į natūralius įbrėžimus, kuriuos palieka rutulys ir atšokikliai – jie neturi įtakos žaidimo kokybei.

SPECIFIKACIJA

Aprašymas	3-in-1 stalas (biliardas, cymbergaj, stalo futbolas)
Stalo matmenys	121 × 84,5 × 85,5 cm
Medžiaga	MDF ir PVC
Žaidėjų skaičius	5:3:2:1
Strypai	12,7 mm, plieniniai
Kojelė	MDF
Priedai	Visas priedų rinkinys
Kartono dėžės matmenys	131 × 82 × 22 cm

SAUGUMO PASTABOS:

1. Produktas skirtas naudoti patalpose – airhokeją žaidžiantį stalą naudokite tik sausose patalpose. Venkite sąlyčio su vandeniu ir per didelės drėgmės.
2. Netinka vaikams iki 3 metų – sudėtyje yra smulkių dalių, kurios gali kelti užspringimo pavojų.
3. Rekomenduojama suaugusiųjų priežiūra – vaikai ir paaugliai turėtų naudotis stalu tik prižiūrint suaugusiesiems.
4. Nesėdėkite ant stalo ir nedėkite ant jo sunkių daiktų – kyla konstrukcijos sugadinimo ar sužalojimo pavojus.
5. Nenaudokite stalo, jei jis yra pažeistas – visus pažeidimus turi taisyti įgaliotas servisas.
6. Nenaudokite stalo ant nelygaus ar nestabilaus paviršiaus – tai gali sukelti stalo apvirtimą arba nestabilų žaidimą.
7. Vartotojai turėtų žaisti tik naudodami specialius priedus (grybelius ir ritulį) – kiti daiktai gali pažeisti žaidimo paviršių arba kelti pavojų.
8. Reguliariai tikrinkite stalo stabilumą ir priveržkite visus tvirtinimo varžtus – atsipalaidavusios dalys gali kelti pavojų žaidimo metu.

Pagal EEJ atliekų direktyvą 2012/19/ES perbrauktas šiukšlių konteineris reiškia, kad įrangos negalima išmesti su buitinėmis atliekomis. Ji turi būti atiduota į elektros ir elektronikos atliekų surinkimo punktą.



DETALJU SARAKSTS

Nr.	Nosaukums	Daudzums	Nr.	Nosaukums	Daudzums
H1	Skrūve 6 mm × 40 mm	12	A3	Krīts biljarda nūjai	2
H2	Plakandibena skrūve 60 mm	4	A4	1-1/2" uzgriežņu komplekts	1
H3	1/4" × 38 mm skrūve	4	A5	Biljarda auduma suka	1
H4	Uzgrieznis	2	A6	Airhoki atsitiena bumbiņa 65 mm	2
H5	Sānu krustveida uzgrieznis	12	A7A	Putas bumperis 27 × 1/2"	8
H18	Skrūvju ligzda	12	A7B	Putas bumperis 27 × 6 mm	8
H6A	Melnā paplāksne M6	12	A8A	1/2" paplāksne	8
H6B	Melnā paplāksne 1/4"	4	A8B	6 mm paplāksne	8
H8	M16 paplāksne	4	A9	Airhoke diska 50 mm	2
H9	M16 × 60 mm skrūve	2	A10	Spēles bumbiņa 31 mm	2
H10a	Stieņa stiprinājuma komplekts	8	A11	Atstarpes gredzens 32 mm	8
H10b		8	A12	4 mm sešstūra atslēga	1
H10c		8	P1	Kājiņas	2
H11	5/16" × 45 mm skrūve	2	P2	Vadu turētājs	1
H12	Skrūve ar apaļu galvu T3,5 × 24 mm	30	P3	Airhoka sānu paneli	2
H14	Plakana galvas skrūve W/P3 × 20 mm	8	P4	Galda futbola skaitītājs	1
H15	Skava ar apaļu galvu T4 × 45 mm	12	P4A	Sānu paneli galda futbolam	2
H16	Plakanas galvas skrūve F4 × 12 mm	8	P4B	Galvenais panelis galda futbolam	2
H17	Skava ar apaļu galvu T4 × 24 mm	4	P4C	Skava	6
R1	Stienis ar 3 mājnieku futbolistiem	1	P4D	Biljarda galda kabata	2
R2	Stienis ar 3 viesu komandas spēlētājiem	1	P5	Trīsstūra mala	2
R3	Stabs ar 2 mājnieku futbolistiem	1	P6	Biljarda galds	1
R4	Nūja ar 2 viesu komandas spēlētājiem	1	P7	Biljarda sānu paneli	2
R5	Stienis ar 5 mājnieku spēlētājiem	1	P8	Futbola spēles vārti	2
R6	Stienis ar 5 viesu komandas spēlētājiem	1	P9	Rokturis	8
R7	Stienis ar vienu mājnieku spēlētāju	1	P10	Airhokeju spēles laukums	1
R8	Stienis ar 1 viesu komandas spēlētāju	1	P11	Skaitītājs	4
R9	Stienis M6 × 62,5 cm	8	P12	Ventilators	1
A1	36" biljarda nūja	2			
A2	Biljarda trīsstūris 1-1/2"	1			

MONTĀŽA

:



1. posms: Galda futbola galda konstrukcijas montāža

1. Atrodiet tīru, brīvu vietu montāžai. Lai izvairītos no mehāniskiem bojājumiem, ieteicams veikt montāžu uz kartona.
2. Novietojiet sānu paneļus P4A ar apdari uz āru.
3. Ievietojiet spēles laukumu P4 sānu paneli P4A rievās, kā parādīts 1. attēlā.

Kad spēles laukums būs ievietots rievās, pieskrūvējiet 2 P4C atbalsta skavas pie P4A paneļiem horizontālā stāvoklī attiecībā pret spēles laukumu:

- izmantojiet 4 skrūves H15, 4 skrūvju ligzdas — ievietojiet tās P4C elementu atvērumos, kā arī 4 plastmasas uzgriežņus H5A,
- pievelciet ar atbilstošu spēku — nepārvelciet uzgriežņus H5A.

Uzlieciet 2 gala paneļus P4B un savienojiet tos ar paneļiem P4A, izmantojot:

- H3 skrūvēm,
- H6 paplāksnēm.

Novietojiet paneļus P4B precīzi attiecībā pret spēles laukumu un taisnā leņķī attiecībā pret sānu paneļiem. Pieskrūvējiet spēles laukumu pie paneļiem P4B ar skrūvēm H14, izmantojot krustveida skrūvgriezi un spiedienu. Uzmanīgi apgrieziet galdu otrādi.

2. posms: Galda pamatnes un kāju montāža

1. Uz kartona novietojiet divas trīsstūrveida sānu malas P5, ar rievām vērstām uz āru (virzienā uz sānu paneļiem).
2. Uz P5 sāniem uzlieciet:
 - P4D galda futbola spēlētāju kabatas,
 - biljarda vārtus P8.
3. Montāžas caurumi P5 sānos ir piemēroti kabatu un vārtu montāžas skrūvēm.
4. Vārtus un kabatas pieskrūvējiet ar skrūvēm H16, pārliecinoties, ka caurumi ir vērsti uz āru.
5. Savienojiet P5 trīsstūrveida sānu daļas ar P1 kājām, izmantojot:
 - H9 skrūvēm,
 - H8 paplāksnēm,
 - uzgriežņiem H4.
6. Novietojiet kājas un trīsstūrveida sānu daļas ar kabatām uz augšu un fiksējiet to pozīciju, izmantojot H11 skrūves.
7. Pie šādi sagatavotās pamatnes pieskrūvējiet iepriekš samontēto galda futbola spēles laukumu:
 - ievietojot tos P4A sānu paneli izgriezumos,
 - izmantojiet skrūves H1, paplāksnes H6 un uzgriežņus H5 (no tērauda),
 - nepievelciet H5 uzgriežņus pārāk stingri — ievērojiet atbilstošu spēku.

3. posms: Spēlētāju (futbolistu) montāža

1. Stieņos ar futbolistiem R1–R8 ievietojiet vadības stieni R9. Uz vārtsargu stieņiem R7 un R8 uzlieciet:
 - plastmasas paplāksnes A8 ar lielāku caurumu,
 - atspēri A7 (putuplasta, arī ar lielāku caurumu),
 - visu ievietojiet P4A paneli atvērumos.
2. Uz tērauda stieņiem ar caurumiem secīgi uzlieciet:
 - H10c,
 - A7 atspēres ar mazākiem caurumiem,
 - A8 paplāksnes ar mazākiem caurumiem.

3. Stieņus ievietoiet R8 stieņu atvērumos ar gatavajiem galiem.
4. Uz H10c uzliec otru H10b daļu tā, lai visa konstrukcija tiktu ievietota stieņu caurumos.
5. Paturiet un ievietoiet P4A sānu paneli atvērumos (bez gatavajiem atvērumiem ar plastmasas ieliktniem).
6. No P4A paneli otras puses visu stingri pieskrūvējiet, izmantojot H10 ar vītņi.
7. Atkārtotiet to pašu montāžu spēlētājiem R3 un R4 (vārtsargu krāsā), vēršot tos pret pretinieku komandu.
8. Pēc tam uzstādiat spēlētājus R1 un R2 citās krāsās, arī ar seju pret pretinieku.
9. Spēlētājus R5 un R6 novietoiet ar seju viens pret otru, vārtsargu krāsās.
10. Uz stieņiem R1–R8 uzlieciat rokturus P9 un stingri iespiediet tos līdz galam.
11. Pie gala paneļiem P4B pieskrūvējiet skaitītājus P11 ar koniskām skrūvēm (12 mm).
12. Tādējādi pabeigto futbola galdu nostipriniet ar gredzeniem A11 no iekšpuses uz visām stangām, kamēr tiek montēts nākamais laukums.

4. posms: Hokeja laukuma montāža

1. Uzlieciat sānu paneli P3 uz komplektā iekļautā kartona.
2. Pie spēles laukuma P10 pieskrūvējiet ventilatoru P12, izmantojot līmlenti un skrūves H2 kopā ar ventilatora aizsargu.
3. Ievietoiet hokeja laukumu P10 sānu paneli P3 izgriezumā — pielietojiet spēku, lai elements labi ievietotos.
4. Pārliecinieties, ka atvērums P3 panelī atrodas spēles laukuma iekšējā pusē.
5. Sānu paneļiem P3 jāizvirzās ārā par dažiem milimetriem — tas atvieglo to ievietošanu P5 sānu izgriezumos.
6. Atkārtotiet šos soļus ar otru P3 paneli.
7. Pēc salikšanas konstrukciju uzmanīgi apgrieziet otrādi.
8. Pieskrūvējiet 2 P4C skavas vertikāli starp P3 paneļiem, izmantojot H15 skrūves un H5 plastmasas uzgriežņus.
9. Ievietoiet barošanas vadu caur atveri P3A panelī.
10. Apgrieziet galda futbola galdu tādā stāvoklī, lai biljarda vārti un galda futbola kabatas nebūtu redzamas.
11. Uzlieciat gatavo hokeja laukumu un ievietoiet to P5 sānu izgriezumos.
12. Pieskrūvējiet to:
 - ar skrūvēm H3, paplāksnēm H6, uzgriežņiem H5,
 - kā arī ar H12 skrūvēm, piestiprinot laukumu P10 pie paneļiem P3 un sāniem P5.
13. Aizpildiet visus caurumus.
14. Pieskrūvējiet skaitītājus P11 ar konusveida skrūvēm (12 mm).

5. posms: Biljarda galda montāža

1. Pagrieziet galdu tā, lai biljarda vārti būtu vērsti uz augšu.
2. Uzlieciat sānu paneļus P7A un P7B — pārliecinieties, ka divas skrūvju atveres atrodas apakšā.
3. Pieskrūvējiet tos:
 - ar skrūvēm H3,
 - ar paplāksnēm H6,
 - sānu uzgriežņiem H5 — ievērojot atbilstošu pievilkšanas spēku.
4. Pievienojiet 2 skavas PC4 ar skrūvēm H15 un plastmasas uzgriežņiem H5.
5. Uzlieciat gatavo biljarda spēles laukumu P6 un pieskrūvējiet to ar H12 skrūvēm.
6. Aizpildiet visus caurumus paneļos P7 un sānos P5.

PIEZĪME: Nobeigumā pārbaudiet visas skrūves visā galda konstrukcijā. Ja nepieciešams, tās rūpīgi pieviltiet.

SPĒLES NOTEIKUMI:

CIMBERGAJS

Cybergaj ir populāra veiklības spēle diviem spēlētājiem. Abi dalībnieki stāv galda pretējās pusēs un izmanto īpašus plastmasas rīkus (tā sauktos atsitējus), kas darbojas kā raketes ar diametru vairākus desmitus centimetrus. Spēles mērķis ir ievietot ripu pretinieka vārtos. Ripiņa pārvietojas ar lielu ātrumu, un spēle turpinās, līdz tiek sasniegts iepriekš noteiktais punktu skaits (visbiežāk 7 vai 9) vai beidzas noteiktais laiks.

Pamatnoteikumi:

- Ripu drīkst sitieni veikt tikai ar atsitēju – to aizliegts pieskarties ar ķermeni.
- Nedrīkst bloķēt ripu, to pārkļāvojot ar instrumentu.
- Nedrīkst pacelt atsitēju no spēles laukuma.
- Ripu drīkst sitieni veikt tikai savā galda pusē.

Spēlei nav stingri noteiktu noteikumu – detaļas parasti nosaka paši spēlētāji.

GALDA FUTBOLS

Katrā galda pusē ir 4 stieņi:

1. Vārtsargs
2. Divi aizsargi
3. Piecu spēlētāju viduslīnija
4. Trīs uzbrucēji

Spēle notiek pāros vai četrniekos. Pirms spēles sākuma komandas izvēlas laukuma puses – izlozējot vai sākot spēli, iemetot bumbu galda vidū.

Pamatnoteikumi:

- Aizliegts pagriezt stieņus vairāk nekā par 360°.
- Nav atļauts kratīt galdu vai mehāniski ietekmēt bumbiņas kustību.
- Spēles laikā drīkst pieskarties tikai savas komandas stieņiem.
- Ja bumbiņa apstājas vietā, kas nav pieejama spēlētājiem, to drīkst pārvietot uz tuvāko figūriņu.
- Vārti tiek ieskaitīti pat tad, ja bumba atlec no vārtu sienas un atgriežas spēles laukumā. Spēle var norisināties uz laiku vai līdz noteiktā vārtu skaita sasniegšanai.

BILJARDS

Sākotnējā izspēle nosaka spēlētāju, kurš veiks pirmo sadalīšanu. Izmantojot divas vienāda izmēra bumbiņas, spēlētāji tās novieto uz bāzes laukuma un vienlaikus sit virzienā uz augšējo malu. Uzvar tas, kura bumbiņa atrodas vistuvāk apakšējai malai. Uzvarētājs izvēlas spēlētāju, kurš veiks atklāšanas sadalīšanu.

Bumbas izvietojums:

- Izmanto trīsstūri.
- Virsotnes bumbiņai jāatrodas spēles laukuma centrā.
- Pārējām bumbiņām jābūt savstarpēji saskārušām.

Sākuma sitiens:

- To veic tikai ar nūjas galu (galviņu).
- Jebkurš cits sitiens tiek uzskatīts par pārkāpumu.

Bumba tiek uzskatīta par iesistā, ja tā iekrīt un paliek galda kabatā. Bumba, kas izkrīt no kabatas, netiek uzskatīta par iesistā.

Pārkāpumu noteikumi:

- Pārkāpums notiek, ja spēles bumbiņa netrāpa mērķa bumbiņu.
- Pārkāpums ir arī sitiens, kas veikts, kamēr kāda no bumbiņām ir kustībā.
- Pārkāpuma gadījumā:
 - spēlētājs zaudē kārtu,
 - iesistās bumbas tiek anulētas,
 - bumbu izvietojums paliek nemainīgs.

Partiju uzvar tas spēlētājs, kurš iebāž visas savas bumbiņas – neviena nedrīkst palikt uz galda.

GALDA TĪRĪŠANA:**BILJARDS**

- Ieteicams galdu tīrīt katru dienu ar sausu un mīkstu drāniņu.
- Ja nepieciešams, var izmantot nedaudz mitru drāniņu (nekad slapju!).
- Pēc tīrīšanas nosusiniet virsmu, lai izvairītos no ūdens traipiem.
- Ja izmantojat tīrīšanas līdzekļus, pārliedziet, ka tie ir piemēroti konkrētajam materiālam.

GALDA FUTBOLS

- Tīriet galdu vismaz reizi nedēļā.
- Izmantojiet sausu, mīkstu drāniņu un nelielu daudzumu stikla tīrīšanas šķidrums vai putekļu noņemšanas līdzekļa (vēlams ar izsmidzinātāju).
- Izvairieties no asiem priekšmetiem.
- Rūpējieties par spēles laukuma tīrību.

CYMBERGAJ

- Ieteicams tīrīt galda virsmu vismaz reizi nedēļā.
- Izmantojiet sausu, mīkstu drāniņu un nedaudz stikla tīrīšanas šķidrums vai putekļu noņemšanas līdzekļa (ar izsmidzinātāju).
- Izvairieties no ūdens un pārmērīga mitruma.
- Spēles laukums ir pakļauts dabiskām skrāpējumiem, ko rada ripa un atsīļi – tie neietekmē spēles kvalitāti.

SPECIFIKĀCIJA

Apraksts	3-in-1 galds (biljards, airhoks, galda futbols)
Galda izmēri	121 × 84,5 × 85,5 cm
Materiāls	MDF un PVC
Spēlētāju skaits	5:3:2:1
Stieņi	12,7 mm, tērauda
Kāja	MDF
Piederumi	Pilns piederumu komplekts
Kartona izmērs	131 × 82 × 22 cm

DROŠĪBAS NORĀDĪJUMI:

1. Produkts paredzēts lietošanai telpās – galda futbola galdu drīkst lietot tikai sausās telpās. Izvairieties no saskares ar ūdeni un pārmērīgu mitrumu.
2. Nav piemērots bērniem, kas jaunāki par 3 gadiem – satur sīkas detaļas, kas var radīt nosmakšanas risku.
3. Ieteicama pieaugušo uzraudzība – bērniem un jauniešiem galdu jāizmanto pieaugušo uzraudzībā.
4. Nesēdies uz galda un neliec uz tā smagus priekšmetus – tas var izraisīt konstrukcijas bojājumus vai traumas.
5. Nelietojiet galdu, ja tas ir bojāts – jebkādi bojājumi jālabo autorizētā servisa centrā.
6. Nelietojiet galdu uz nelīdzenas vai nestabilas virsmas – tas var izraisīt galda apgāšanos vai nestabilu spēli.
7. Lietotājiem jāspēj, izmantojot tikai paredzētos piederumus (bumbiņas un ripu) – citi priekšmeti var sabojāt spēles virsmu vai radīt apdraudējumu.
8. Regulāri pārbaudiet galda stabilitāti un pievelciet visas stiprinājuma skrūves – atslābušas detaļas var radīt apdraudējumu spēles laikā.

Saskaņā ar EEIA direktīvu 2012/19/ES atzīmētais atkritumu kontainers ar svītru nozīmē, ka iekārtu nedrīkst izmest kopā ar sadzīves atkritumiem. Tā jānodod elektronisko atkritumu savākšanas punktā.

**ONDERDELENLIJST**

Nr.	Naam	Aantal	Nr.	Naam	Aantal
H1	Schroef 6 mm × 40 mm	12	A3	Krijt voor biljartkeu	2
H2	Schroef met platte kop 60 mm	4	A4	Set 1-1/2"-moeren	1
H3	Schroef 1/4" × 38 mm	4	A5	Borstel voor biljartlaken	1
H4	Moer	2	A6	Airhockey-stootkogel 65 mm	2
H5	Zijmoer met kruiskop	12	A7A	Schuimrubberen bumper 27 × 1/2"	8
H18	Schroefgat	12	A7B	Schuimrubberen stootrand 27 × 6 mm	8
H6A	Zwarte M6-onderlegplaatje	12	A8A	Sluitring 1/2"	8
H6B	Zwarte onderlegplaat 1/4"	4	A8B	Sluitring 6 mm	8
H8	M16-onderlegplaatje	4	A9	Airhockey-schijf 50 mm	2
H9	Schroef M16 × 60 mm	2	A10	Speelbal 31 mm	2
H10a	Bevestigingsset voor stang	8	A11	Afstandsring 32 mm	8
H10b		8	A12	Inbussleutel 4 mm	1
H10c		8	P1	Poten	2
H11	Schroef 5/16" × 45 mm	2	P2	Kabelhouder	1
H12	Schroef met ronde kop T3,5 × 24 mm	30	P3	Zijpaneel voor airhockey	2
H14	Schroef met platte kop W/P3 × 20 mm	8	P4	Teller voor tafelfoetbal	1
H15	Schroef met ronde kop T4 × 45 mm	12	P4A	Zijpaneel voor tafelfoetbaltafel	2
H16	Schroef met platte kop F4 × 12 mm	8	P4B	Afsluitpaneel voor tafelfoetbaltafel	2
H17	Schroef met ronde kop T4 × 24 mm	4	P4C	Klem	6
R1	Stang met 3 spelers van de thuisploeg	1	P4D	Zak voor de biljarttafel	2
R2	Stang met 3 gastspelers	1	P5	Driehoekige flank	2
R3	Stang met 2 spelers van de thuisploeg	1	P6	Biljarttafel	1
R4	Stang met 2 gastspelers	1	P7	Zijpaneel van de biljarttafel	2
R5	Stang met 5 spelers van de thuisploeg	1	P8	Tafelfoetbaldoel	2
R6	Stang met 5 spelers van de tegenstander	1	P9	Handgreep	8
R7	Stang met 1 speler van de thuisploeg	1	P10	Airhockeytafel	1
R8	Stang met 1 speler van de bezoekende ploeg	1	P11	Teller	4
R9	Stang M6 × 62,5 cm	8	P12	Ventilator	1
A1	Biljartkeu 36"	2			
A2	Biljardriehoek 1-1/2"	1			

MONTAGE

:

**Stap 1: Montage van het tafelfoetbalframe**

1. Zoek een schone, vrije ruimte voor de montage. Het wordt aanbevolen om de montage op karton uit te voeren om mechanische beschadigingen te voorkomen.
2. Leg de zijpanelen P4A ondersteboven neer, met de afgewerkte kant naar buiten.
3. Plaats het speelveld P4 in de groeven van de zijpanelen P4A, zoals weergegeven in afbeelding 1. Zodra het speelveld in de groeven is geplaatst, schroef je 2 steunbeugels P4C vast aan de P4A-panelen, horizontaal ten opzichte van het speelveld:
 - gebruik 4 schroeven H15, 4 schroefmoeren – plaats deze in de gaten van de P4C-onderdelen en 4 plastic moeren H5A,
 - draai ze met de juiste kracht vast — draai de moeren H5A niet te vast.

Plaats de 2 eindpanelen P4B en schroef deze vast aan de panelen P4A met behulp van:

- H3-schroeven,
- H6-ringen.

Plaats de P4B-panelen perfect uitgelijnd ten opzichte van het speelveld en haaks ten opzichte van de zijpanelen. Schroef het speelveld vast aan de P4B-panelen met H14-schroeven, gebruik hiervoor een kruiskopschroevendraaier en oefen voldoende druk uit.

Draai de tafel voorzichtig om naar de andere kant.

Stap 2: Montage van het onderstel en de tafelpoten

1. Leg de twee driehoekige zijpanelen P5 op het karton, met de groeven naar buiten gericht (in de richting van de zijpanelen).
2. Bevestig op de P5-zijpanelen:
 - de P4D-voetbalzakjes,
 - de biljartdoelen P8.
3. De montagegaten in de P5-zijpanelen zijn geschikt voor de montageschroeven van de pockets en de doelen.
4. Schroef de doelen en de zakken vast met H16-schroeven en zorg ervoor dat de gaten naar buiten zijn gericht.
5. Schroef de driehoekige zijpanelen P5 aan de poten P1 vast met behulp van:
 - schroeven H9,
 - ringen H8,
 - moeren H4.
6. Plaats de poten en de driehoekige zijpanelen met de vakken naar boven en zet ze vast met de draaiknoppen H11.
7. Schroef het eerder gemonteerde speelveld voor tafelfoetbal vast aan de zo voorbereide basis:
 - plaats ze in de uitsparingen van de zijpanelen P4A,
 - gebruik schroeven H1, sluitringen H6 en moeren H5 (van staal),
 - draai de moeren H5 niet te vast aan — houd de juiste klemkracht aan.

Stap 3: Montage van de spelers (voetballers)

1. Schuif de geleidingsstang R9 in de stangen met de voetballers R1-R8. Bevestig op de stangen van de keepers R7 en R8:
 - de plastic ringen A8 met het grotere gat,
 - veer A7 (van schuimrubber, eveneens met een grotere opening),
 - schuif het geheel in de gaten in de panelen P4A.
2. Plaats achtereenvolgens op de stalen stangen met gaten:
 - H10c,
 - A7-veren met kleinere gaten,
 - A8-ringen met kleinere gaten.

3. Schuif de stangen in de gaten van de stangen R8 met de kant-en-klare uiteinden.
4. Plaats het tweede deel H10b op H10c, zodat het geheel in de gaten van de stangen wordt geplaatst.
5. Houd het geheel vast en schuif het in de gaten van de zijpanelen P4A (zonder kant-en-klare gaten met kunststof inzetstukken).
6. Schroef het geheel aan de andere kant van de panelen P4A stevig vast met behulp van H10 met schroefdraad.
7. Herhaal deze montage voor de spelers R3 en R4 (in de kleur van de keepers), met het gezicht naar de tegenstander gericht.
8. Monteer vervolgens de spelers R1 en R2 in andere kleuren, eveneens met het gezicht naar de tegenstander gericht.
9. Plaats de spelers R5 en R6 met hun gezichten naar elkaar toe, in de kleuren van de keepers.
10. Plaats de houders P9 op de stangen R1–R8 en druk ze stevig tot het einde in.
11. Schroef de tellers P11 met conische schroeven (12 mm) vast aan de eindpanelen P4B.
12. Zet de zo voltooide voetbaltafel aan de binnenkant op alle stangen vast met ringen A11, voor de montage van het volgende speelveld.

Stap 4: Montage van het hockeyveld

1. Leg het zijpaneel P3 op het karton uit de set.
2. Schroef de ventilator P12 met behulp van de sticker en de H2-schroeven, samen met de ventilatorbescherming, aan het speelveld P10 vast.
3. Schuif het hockeyveld P10 in de uitsparing van het zijpaneel P3 — oefen wat kracht uit zodat het onderdeel goed vastzit.
4. Zorg ervoor dat de opening in paneel P3 zich aan de binnenkant van het speelveld bevindt.
5. De zijpanelen P3 moeten enkele millimeters uitsteken; dit vergemakkelijkt het plaatsen in de uitsparingen van de zijpanelen P5.
6. Herhaal deze stappen voor het tweede paneel P3.
7. Draai de constructie na het in elkaar zetten voorzichtig om naar de andere kant.
8. Schroef 2 klemmen P4C verticaal tussen de panelen P3 vast met behulp van schroeven H15 en plastic moeren H5.
9. Steek de voedingskabel door de opening in paneel P3A.
10. Draai de tafelvoetbaltafel om naar de stand zonder biljartdoelen en met tafelvoetbalkotten.
11. Plaats het kant-en-klare hockeyveld en zet het vast in de uitsparingen aan de zijpanelen P5.
12. Schroef het vast met:
 - met H3-schroeven, H6-ringen, H5-moeren,
 - en met H12-schroeven om het veld P10 aan de panelen P3 en de zijpanelen P5 te bevestigen.
13. Vul alle gaten op.
14. Schroef de tellers P11 vast met conische schroeven (12 mm).

Stap 5: Montage van de biljarttafel

1. Draai de tafel met de biljartpoorten naar boven.
2. Plaats de zijpanelen P7A en P7B — zorg ervoor dat er aan de onderkant telkens twee schroefgaten zitten.
3. Schroef ze vast met:
 - met H3-schroeven,
 - met de H6-ringen,
 - zijmoeren H5 — met de juiste aandraaimoment.
4. Bevestig de 2 klemmen PC4 met schroeven H15 en kunststof moeren H5.
5. Plaats het kant-en-klare biljartspelveld P6 en schroef het vast met H12-schroeven.
6. Vul alle gaten in de panelen P7 en de zijpanelen P5 op.

LET OP: Controleer tot slot alle schroeven in de hele tafel. Draai ze indien nodig zorgvuldig vast.

SPELREGELS:

CYMBERGAJ

Cymbergaj is een populair behendigheidsspel voor twee spelers. Beide spelers staan aan weerszijden van de tafel en gebruiken speciale plastic stuks (zogenaamde stootstokken), die fungeren als rackets met een diameter van enkele tientallen centimeters. Het doel van het spel is om de puck in het doel van de tegenstander te krijgen. De puck beweegt met hoge snelheid en de wedstrijd duurt totdat een vooraf vastgesteld aantal punten (meestal 7 of 9) is behaald of totdat de vastgestelde tijd is verstreken.

Basisregels:

- De puck mag uitsluitend met een stick worden geraakt – het is verboden de puck met het lichaam aan te raken.
- Het is niet toegestaan de puck te blokkeren door deze met een stuk gereedschap te bedekken.
- De stootstok mag niet van het speelveld worden verwijderd.
- Het is alleen toegestaan de puck te raken op de eigen helft van de tafel.

Het spel kent geen strikt vastgelegde regels – de details worden meestal door de spelers zelf afgesproken.

TAFELVOETBAL

Elke kant van de tafel heeft 4 stangen:

1. Doelman
2. Twee verdedigers
3. Een middenveld van vijf spelers
4. Drie aanvallers

Er wordt in paren of viertallen gespeeld. Voor aanvang van de wedstrijd kiezen de teams hun speelhelft – door loting of door de wedstrijd te beginnen met het werpen van een balletje in het midden van de tafel.

Basisregels:

- Het is verboden de stangen meer dan 360° te draaien.
- Het is niet toegestaan om aan de tafel te schudden of de beweging van de bal mechanisch te beïnvloeden.
- Tijdens het spel mogen alleen de stokjes van het eigen team worden aangeraakt.
- Als de bal op een voor de spelers onbereikbare plek tot stilstand komt, mag deze naar de dichtstbijzijnde voetbalfiguur worden verplaatst.
- Een doelpunt wordt als gescoord beschouwd, zelfs als de bal tegen de zijwand van het doel stuitert en terugkeert naar het speelveld. De wedstrijd kan op tijd worden gespeeld of totdat een vastgesteld aantal doelpunten is gescoord.

BILJART

In de voorronde wordt bepaald welke speler de eerste stoot mag uitvoeren. Met behulp van twee ballen van gelijke grootte plaatsen de spelers deze op het basisveld en stoten ze tegelijkertijd in de richting van de bovenste band. Degene wiens bal het dichtst bij de onderste band terechtkomt, wint. De winnaar kiest de speler die de openingsstoot mag uitvoeren.

Opstelling van de ballen:

- Gebruik de driehoek.
- De topbal moet zich in het middelpunt van het speelveld bevinden.
- De overige ballen moeten elkaar raken.

De openingsstoot:

- Deze mag uitsluitend met de punt van de keu (de 'kap') worden uitgevoerd.
- Elke andere stoot is een fout.

Een bal wordt als gepot beschouwd als deze in een pocket valt en daarin blijft liggen. Een bal die uit de pocket valt, wordt niet als gepot beschouwd.

Regels voor fouten:

- Er is sprake van een fout wanneer de speelbal de doelbal niet raakt.
- Een fout is ook een stoot die wordt uitgevoerd terwijl een van de ballen in beweging is.
- Bij een fout:
 - verliest de speler zijn beurt,
 - worden de gepotte ballen ongeldig verklaard,
 - blijft de opstelling van de ballen ongewijzigd.

De speler die al zijn ballen pot, wint de partij – er mag geen enkele bal op de tafel achterblijven.

DE TAFEL SCHOONMAKEN:**BILJART**

- Het wordt aanbevolen om de tafel dagelijks schoon te maken met een droge en zachte doek.
- Indien nodig kunt u een licht vochtige doek gebruiken (nooit een natte!).
- Veeg het oppervlak na het schoonmaken droog af om watervlekken te voorkomen.
- Als u reinigingsmiddelen gebruikt, zorg er dan voor dat deze geschikt zijn voor het betreffende materiaal.

TAFELVOETBAL

- Reinig de tafel minimaal één keer per week.
- Gebruik een droge, zachte doek en een kleine hoeveelheid glasreiniger of stofverwijderaar (bij voorkeur met een verstuiver).
- Vermijd scherpe voorwerpen.
- Zorg ervoor dat het speelveld schoon blijft.

CYMBERGAJ

- Het wordt aanbevolen om het tafelblad minstens één keer per week schoon te maken.
- Gebruik een droge, zachte doek en een beetje glasreiniger of stofverwijderaar (met verstuiver).
- Vermijd het gebruik van water en overmatig vocht.
- Het speelveld is onderhevig aan natuurlijke krassen door de puck en de stuiters – deze hebben geen invloed op de kwaliteit van het spel.

SPECIFICATIES

Beschrijving	3-in-1-tafel (biljart, airhockey, tafelfoetbal)
Afmetingen tafel	121*84,5*85,5 cm
Materiaal	MDF en PVC
Aantal spelers	5:3:2:1
Stangen	12,7 mm, stalen
Poot	MDF
Accessoires	Volledige set accessoires
Afmetingen doos	131*82*22 cm

VEILIGHEIDSAANWIJZINGEN:

1. Dit product is bedoeld voor gebruik binnenshuis – de airhockeytafel mag uitsluitend in droge ruimtes worden gebruikt. Vermijd contact met water en overmatige vochtigheid.
2. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar – bevat kleine onderdelen die een verstikkingsgevaar kunnen opleveren.
3. Toezicht door een volwassene wordt aanbevolen – kinderen en jongeren dienen de tafel onder toezicht van een volwassene te gebruiken.
4. Ga niet op de tafel zitten en plaats er geen zware voorwerpen op – dit kan leiden tot schade aan de constructie of letsel.
5. Gebruik de tafel niet als deze beschadigd is – eventuele schade moet worden gerepareerd door een erkende reparateur.
6. Gebruik de tafel niet op een oneffen of onstabiele ondergrond – dit kan ertoe leiden dat de tafel omvalt of dat het spel onstabiel verloopt.
7. Gebruikers mogen uitsluitend met de daarvoor bestemde accessoires (pinnen en schijf) spelen – andere voorwerpen kunnen het speeloppervlak beschadigen of een gevaar vormen.
8. Controleer regelmatig de stabiliteit van de tafel en draai alle bevestigingsschroeven vast – loszittende onderdelen kunnen tijdens het spelen een gevaar vormen.

Volgens de WEEE-richtlijn 2012/19/EU betekent de doorstreepte afvalbak dat het apparaat niet bij het huishoudelijk afval mag worden weggegooid. Het moet worden ingeleverd bij een inzamelpunt voor elektronisch afval.

**LISTA DE PEÇAS**

N.º	Nome	Quantidade	N.º	Nome	Quantidade
H1	Parafuso de 6 mm × 40 mm	12	A3	Giz para taco de bilhar	2
H2	Parafuso de cabeça chata de 60 mm	4	A4	Conjunto de porcas de 1-1/2"	1
H3	Parafuso de 1/4" × 38 mm	4	A5	Escova para o pano de bilhar	1
H4	Porca	2	A6	Defletor para air hockey de 65 mm	2
H5	Porca lateral em cruz	12	A7A	Amortecedor de espuma 27 × 1/2"	8
H18	Ranhura para parafusos	12	A7B	Amortecedor de espuma 27 × 6 mm	8
H6A	Arruela preta M6	12	A8A	Arruela de 1/2"	8
H6B	Arruela preta de 1/4"	4	A8B	Arruela de 6 mm	8
H8	Arruela M16	4	A9	Disco para air hockey de 50 mm	2
H9	Parafuso M16 × 60 mm	2	A10	Bola de jogo de 31 mm	2
H10a	Conjunto de fixação da barra	8	A11	Anel distanciador de 32 mm	8
H10b		8	A12	Chave Allen de 4 mm	1
H10c		8	P1	Pés	2
H11	Parafuso de 5/16" × 45 mm	2	P2	Suporte para cabo	1
H12	Parafuso de cabeça redonda T3,5 × 24 mm	30	P3	Painel lateral para o jogo de air hockey	2
H14	Parafuso de cabeça chata W/P3 × 20 mm	8	P4	Contador para matraquilhos	1
H15	Parafuso de cabeça redonda T4 × 45 mm	12	P4A	Painel lateral para matraquilhos	2
H16	Parafuso de cabeça chata F4 × 12 mm	8	P4B	Painel terminal para matraquilhos	2
H17	Parafuso de cabeça redonda T4 × 24 mm	4	P4C	Grampo	6
R1	Barra com 3 jogadores da equipa da casa	1	P4D	Bolso de mesa de bilhar	2
R2	Barra com 3 jogadores visitantes	1	P5	Lado triangular	2
R3	Barra com 2 jogadores da equipa da casa	1	P6	Mesa de bilhar	1
R4	Barra com 2 jogadores visitantes	1	P7	Painel lateral de bilhar	2
R5	Barra com 5 jogadores da equipa da casa	1	P8	Golo no jogo de matraquilhos	2
R6	Barra com 5 jogadores da equipa visitante	1	P9	Pega	8
R7	Barra com 1 jogador da equipa da casa	1	P10	Campo de jogo de air hockey	1
R8	Barra com 1 jogador da equipa visitante	1	P11	Contador	4
R9	Barra M6 × 62,5 cm	8	P12	Ventilador	1
A1	Taco de bilhar de 36"	2			
A2	Triângulo de bilhar de 1-1/2"	1			

MONTAGEM**M:****Passo 1: Montagem da estrutura da mesa de matraquilhos**

- 1 Encontre um espaço limpo e livre para a montagem. Recomenda-se a montagem sobre cartão para evitar danos mecânicos.
- 2 Coloque os painéis laterais P4A de cabeça para baixo, com o lado acabado virado para o exterior.
- 3 Coloque o tabuleiro de jogo P4 nas ranhuras dos painéis laterais P4A, tal como ilustrado na figura 1.
Quando o tabuleiro de jogo estiver encaixado nas ranhuras, aparafuse 2 suportes P4C aos painéis P4A na posição horizontal em relação ao tabuleiro de jogo:
 - utilize 4 parafusos H15, 4 anéis de fixação — encaixe-os nos orifícios dos elementos P4C e 4 porcas de plástico H5A,
 - aperte com a força adequada — não aperte demasiado as porcas H5A.Coloque os 2 painéis terminais P4B e aparafuse-os aos painéis P4A utilizando:
 - parafusos H3,
 - anilhas H6.Alinhe os painéis P4B perfeitamente em relação ao tabuleiro de jogo e em ângulo reto em relação aos painéis laterais. Aparafuse o tabuleiro de jogo aos painéis P4B com parafusos H14, utilizando uma chave de fendas cruzada e aplicando pressão.
Vire cuidadosamente a mesa para o outro lado.

Etapas 2: Montagem da base e das pernas da mesa

1. Coloque sobre o cartão as duas laterais triangulares P5, com as ranhuras viradas para o exterior (na direção dos painéis laterais).
2. Coloque nas laterais P5:
 - as bolsas para o matraquilhos P4D,
 - as balizas de bilhar P8.
3. Os orifícios de montagem nas laterais P5 estão adaptados aos parafusos de montagem dos bolsos e das balizas.
4. Aparafuse as balizas e os bolsos com parafusos H16, certificando-se de que os orifícios ficam virados para o exterior.
5. Aperte as laterais triangulares P5 às pernas P1 utilizando:
 - parafusos H9,
 - anilhas H8,
 - porcas H4.
6. Posicione as pernas e as laterais triangulares com os compartimentos virados para cima e fixe a posição com os botões de aperto H11.
7. À base assim preparada, aparafuse o tabuleiro de matraquilhos previamente montado:
 - colocando-os nos recortes dos painéis laterais P4A,
 - utilize parafusos H1, anilhas H6 e porcas H5 (de aço),
 - não aperte demasiado as porcas H5 — mantenha a força adequada.

Etapas 3: Montagem dos jogadores

1. Insira a haste-guia R9 nas hastes com os jogadores R1-R8. Nas hastes dos guarda-redes R7 e R8, coloque:
 - as anilhas de plástico A8 com o orifício maior,
 - a mola A7 (de espuma, também com o orifício maior),
 - insira o conjunto nos orifícios dos painéis P4A.
2. Nas hastes de aço com orifícios, coloque, por ordem:
 - H10c,
 - molas A7 com orifícios mais pequenos,
 - as anilhas A8 com orifícios mais pequenos.

3. Insira as hastes nos orifícios das barras R8 com extremidades pré-fabricadas.
4. Encaixe a segunda parte H10b na H10c, de modo a que o conjunto fique assente nos orifícios das hastes.
5. Segure e encaixe nos orifícios dos painéis laterais P4A (sem orifícios pré-fabricados com peças de plástico).
6. Do outro lado dos painéis P4A, aperte bem o conjunto utilizando o H10 roscado.
7. Repita a mesma montagem para os jogadores R3 e R4 (na cor dos guarda-redes), virados para a equipa adversária.
8. Em seguida, monte os jogadores R1 e R2 com outras cores, também virados para o adversário.
9. Coloque os jogadores R5 e R6 de frente um para o outro, nas cores dos guarda-redes.
10. Coloque os suportes P9 nas barras R1–R8 e encaixe-os firmemente até ao fim.
11. Aos painéis terminais P4B, aparafuse os contadores P11 com parafusos de cabeça cônica (12 mm).
12. Proteja a mesa de futebol assim concluída com os anéis A11 por dentro em todas as barras, enquanto monta o próximo campo.

Etapa 4: Montagem do campo de hóquei

1. Coloque o painel lateral P3 sobre o cartão do conjunto.
2. Aparafuse a ventoinha P12 ao campo de jogo P10 utilizando o autocolante e os parafusos H2, juntamente com a proteção da ventoinha.
3. Encaixe o campo de hóquei P10 no recorte do painel lateral P3 — aplique alguma força para que a peça assente bem.
4. Certifique-se de que a abertura no painel P3 fica do lado interior do campo de jogo.
5. Os painéis laterais P3 devem sobressair alguns milímetros, o que facilita o encaixe nos recortes laterais do P5.
6. Repita os passos para o segundo painel P3.
7. Após a montagem, vire a estrutura cuidadosamente para o outro lado.
8. Aparafuse 2 grampos P4C na vertical entre os painéis P3, utilizando parafusos H15 e porcas de plástico H5.
9. Passe o cabo de alimentação pelo orifício no painel P3A.
10. Vire a mesa de matraquilhos para a posição sem balizas de bilhar e sem buracos de matraquilhos.
11. Coloque o campo de hóquei já montado e encaixe-o nos recortes laterais do P5.
12. Aperte-o com:
 - com parafusos H3, anilhas H6, porcas H5,
 - e parafusos H12, fixando o painel P10 aos painéis P3 e às laterais P5.
13. Preencha todos os orifícios.
14. Aparafuse os contadores P11 com parafusos cónicos (12 mm).

Etapa 5: Montagem da mesa de bilhar

1. Vire a mesa com as portas de bilhar viradas para cima.
2. Coloque os painéis laterais P7A e P7B — certifique-se de que os dois orifícios para parafusos ficam na parte inferior.
3. Aperte-os com:
 - com parafusos H3,
 - com arruelas H6,
 - porcas laterais H5 — aplicando a força adequada.
4. Fixe as 2 braçadeiras PC4 com parafusos H15 e porcas de plástico H5.
5. Coloque o tabuleiro de bilhar P6 já montado e aparafuse-o com parafusos H12.
6. Preencha todos os orifícios nos painéis P7 e nas laterais P5.

ATENÇÃO: No final, verifique todos os parafusos em toda a mesa. Se necessário, aperte-os bem.

REGRAS DO JOGO:

CYMBERGAJ

O cymbergaj é um popular jogo de destreza para dois jogadores. Ambos os participantes ficam em lados opostos da mesa e utilizam ferramentas especiais de plástico (chamadas «rebatedores»), que funcionam como raquetes com um diâmetro de cerca de uma dúzia de centímetros. O objetivo do jogo é colocar o disco na baliza do adversário. O disco move-se a grande velocidade e a partida decorre até ser atingido um número de pontos previamente definido (na maioria das vezes 7 ou 9) ou até ao fim do tempo previsto.

Regras básicas:

- O disco só pode ser batido com o rebatedor — é proibido tocá-lo com o corpo.
- Não é permitido bloquear o disco cobrindo-o com um instrumento.
- Não se deve retirar o rebatedor do campo de jogo.
- As tacadas no disco só são permitidas na própria metade da mesa.

O jogo não tem um regulamento estritamente definido — os detalhes são normalmente acordados pelos próprios jogadores.

FOOSBALL

Cada lado da mesa tem 4 barras:

1. Guarda-redes
2. Dois defesas
3. Linha de meio-campo com cinco jogadores
4. Três avançados

O jogo decorre em pares ou em grupos de quatro. Antes do início da partida, as equipas escolhem os lados do campo — por sorteio ou dando início ao jogo ao lançar a bolinha para o centro da mesa.

Regras básicas:

- É proibido rodar as alavancas mais de 360°.
- Não é permitido abanar a mesa nem influenciar mecanicamente o movimento da bola.
- Durante o jogo, só é permitido tocar nas alavancas da própria equipa.
- Se a bola parar num local inacessível aos jogadores, pode ser deslocada para o jogador mais próximo.
- O golo é considerado válido mesmo que a bola ricocheteie na parede da baliza e regresse ao campo de jogo. A partida pode decorrer por tempo ou até ser atingido um número determinado de golos.

BILAR

A fase preliminar determina o jogador que fará a primeira tacada de abertura. Utilizando duas bolas de tamanho idêntico, os jogadores colocam-nas na área de base e, simultaneamente, batem na direção da banda superior. Vence aquele cuja bola ficar mais próxima da banda inferior. O vencedor escolhe o jogador que fará a tacada de abertura.

Disposição das bolas:

- Utilize o triângulo.
- A bola do vértice tem de estar no ponto central do campo de jogo.
- As restantes bolas devem estar em contacto umas com as outras.

Tacada inicial:

- Deve ser efetuada exclusivamente com a ponta do taco (ponta).
- Qualquer outra tacada constitui uma falta.

Uma bola é considerada encaçapada se entrar e permanecer na bolsa da mesa. Uma bola que saia da bolsa não é considerada.

Regras de falta:

- Ocorre quando a bola de jogo não atinge a bola alvo.
- Considera-se também falta uma tacada efetuada enquanto qualquer bola estiver em movimento.
- Em caso de falta:
 - o jogador perde a sua vez,
 - as bolas encaçapadas são anuladas,
 - a disposição das bolas permanece inalterada.

A partida é ganha pelo jogador que encaixar todas as suas bolas – nenhuma pode permanecer na mesa.

LIMPEZA DA MESA:**BILAR**

- Recomenda-se limpar a mesa diariamente com um pano seco e macio.
- Se necessário, pode utilizar-se um pano ligeiramente húmido (nunca molhado!).
- Após a limpeza, seque bem a superfície para evitar manchas de humidade.
- Caso utilize produtos de limpeza, certifique-se de que são adequados para o material em questão.

MATCHBALL

- Limpe a mesa pelo menos uma vez por semana.
- Utilize um pano seco e macio e uma pequena quantidade de líquido para vidros ou de produto para remover o pó (de preferência com pulverizador).
- Evite objetos pontiagudos.
- Mantenha o campo de jogo limpo.

CYMBERGAJ

- Recomenda-se limpar o tampo pelo menos uma vez por semana.
- Utilize um pano seco e macio e um pouco de líquido para vidros ou produto para remoção de pó (pulverizador)
- Evite utilizar água e humidade excessiva.
- O campo de jogo está sujeito a riscos naturais causados pelo disco e pelos defletores – estes não afetam a qualidade do jogo.

ESPECIFICAÇÕES

Descrição	Mesa 3 em 1 (bilhar, air hockey, matraquilhos)
Dimensões da mesa	121 × 84,5 × 85,5 cm
Material	MDF e PVC
Jogadores	5:3:2:1
Barras	12,7 mm, de aço
Pé	MDF
Acessórios	Conjunto completo de acessórios
Dimensões da caixa	131 × 82 × 22 cm

NOTAS DE SEGURANÇA:

1. Produto destinado a uso interior – a mesa de air hockey deve ser utilizada exclusivamente em espaços secos. Evite o contacto com água e humidade excessiva.
2. Não adequado para crianças com menos de 3 anos – contém peças pequenas que podem representar risco de asfixia.
3. Recomenda-se a supervisão de um adulto – as crianças e os jovens devem utilizar a mesa sob a supervisão de um adulto.
4. Não se sente na mesa nem coloque objetos pesados sobre ela – existe o risco de danificar a estrutura ou de provocar lesões.
5. Não utilize a mesa se estiver danificada – quaisquer danos devem ser reparados por um serviço de assistência autorizado.
6. Não utilize a mesa em superfícies irregulares ou instáveis – isso pode provocar a queda da mesa ou um jogo instável.
7. Os utilizadores devem jogar exclusivamente com os acessórios específicos (bolas e disco) – outros objetos podem danificar a superfície de jogo ou constituir um perigo.
8. Verifique regularmente a estabilidade da mesa e aperte todos os parafusos de fixação – as peças soltas podem constituir um perigo durante o jogo.

De acordo com a Diretiva REEE 2012/19/UE, o símbolo do caixote do lixo barrado significa que o equipamento não pode ser deitado fora com o lixo doméstico. Deve ser entregue num ponto de recolha de resíduos de equipamentos elétricos e eletrónicos.

**LISTA PIESELOR**

Nr.	Denumire	Cantitate	Nr.	Denumire	Cantitate
H1	Șurub 6 mm × 40 mm	12	A3	Cretă pentru tac de biliard	2
H2	Șurub cu cap plat 60 mm	4	A4	Set de șuruburi 1-1/2"	1
H3	Șurub de 1/4" × 38 mm	4	A5	Perie pentru pânza de biliard	1
H4	Piuliță	2	A6	Bila de air hockey 65 mm	2
H5	Piuliță laterală cruciformă	12	A7A	Bumper din spumă 27 × 1/2"	8
H18	Fișă filetată	12	A7B	Bumper din spumă 27 × 6 mm	8
H6A	Șaibă neagră M6	12	A8A	Șaibă de 1/2"	8
H6B	Șaibă neagră de 1/4"	4	A8B	Șaibă de 6 mm	8
H8	Șaibă M16	4	A9	Disc pentru air hockey 50 mm	2
H9	Șurub M16 × 60 mm	2	A10	Bilă de joc 31 mm	2
H10a	Set de fixare pentru bară	8	A11	Inel distanțier 32 mm	8
H10b		8	A12	Cheie Allen de 4 mm	1
H10c		8	P1	Picioare	2
H11	Șurub 5/16" × 45 mm	2	P2	Suport pentru cablu	1
H12	Șurub cu cap rotund T3,5 × 24 mm	30	P3	Panou lateral pentru air hockey	2
H14	Șurub cu cap plat W/P3 × 20 mm	8	P4	Contor pentru fotbal de masă	1
H15	Șurub cu cap rotund T4 × 45 mm	12	P4A	Panou lateral pentru fotbal de masă	2
H16	Șurub cu cap plat F4 × 12 mm	8	P4B	Panou de capăt pentru masa de fotbal de birou	2
H17	Șurub cu cap rotund T4 × 24 mm	4	P4C	Clemă	6
R1	Bară cu 3 jucători ai echipei gazdă	1	P4D	Buzunar pentru masa de biliard	2
R2	Bară cu 3 jucători oaspeți	1	P5	Latura triunghiului	2
R3	Bară cu 2 jucători ai echipei gazdă	1	P6	Masă de biliard	1
R4	Bară cu 2 jucători oaspeți	1	P7	Panou lateral de biliard	2
R5	Bară cu 5 jucători ai echipei gazdă	1	P8	Poarta pentru fotbalul de masă	2
R6	Bară cu 5 jucători ai echipei adverse	1	P9	Mâner	8
R7	Bară cu 1 jucător al echipei gazdă	1	P10	Teren de air hockey	1
R8	Bară cu 1 jucător al echipei oaspete	1	P11	Contor	4
R9	Tijă M6 × 62,5 cm	8	P12	Ventilator	1
A1	Tac de biliard 36"	2			
A2	Triunghi de biliard 1-1/2"	1			

ASAMBLARE:**Etapă 1: Asamblarea structurii mesei de fotbal de masă**

1. Găsiți un spațiu curat și liber pentru asamblare. Se recomandă asamblarea pe un carton pentru a evita deteriorările mecanice.

2. Așezați panourile laterale P4A cu fața în jos, cu partea finisată spre exterior.

3. Așezați suprafața de joc P4 în canelurile panourilor laterale P4A, așa cum se arată în figura 1.

După ce suprafața de joc este fixată în caneluri, înșurubați cele 2 cleme de susținere P4C la panourile P4A, în poziție orizontală față de suprafața de joc:

- utilizați 4 șuruburi H15, 4 tije filetate – introduceți-le în orificiile elementelor P4C și 4 piulițe din plastic H5A,
- strângeți cu forța adecvată — nu strângeți excesiv piulițele H5A.

Așezați cele 2 panouri de capăt P4B și fixați-le de panourile P4A cu ajutorul:

- șuruburilor H3,
- șaibe H6.

Poziționați panourile P4B perfect aliniate cu suprafața de joc și în unghi drept față de panourile laterale. Fixați suprafața de joc de panourile P4B cu șuruburi H14, folosind o șurubelniță cruciformă și aplicând o presiune adecvată.

Întoarceți cu grijă masa pe cealaltă parte.

Etapă 2: Asamblarea bazei și a picioarelor mesei

1. Așezați pe carton cele două laturi triunghiulare P5, cu canelurile orientate spre exterior (spre panourile laterale).

2. Pe laturile P5 așezați:

- buzunarele pentru jucătorii de fotbal P4D,
- porțile de biliard P8.

3. Orificiile de montare din laturile P5 sunt adaptate pentru șuruburile de montare ale buzunarelor și porților.

4. Fixați porțile și buzunarele cu șuruburi H16, asigurându-vă că orificiile sunt orientate spre exterior.

5. Asamblați părțile laterale triunghiulare P5 cu picioarele P1 folosind:

- șuruburilor H9,
- șaibe H8,
- piulițelor H4.

6. Așezați picioarele și laturile triunghiulare cu buzunarele orientate în sus și blocați poziția cu ajutorul butoanelor H11.

7. La baza astfel pregătită, înșurubați tabla de joc pentru fotbal de masă asamblată anterior:

- fixându-le în decupajele panourilor laterale P4A,
- folosiți șuruburile H1, șaibe H6 și piulițele H5 (din oțel),
- nu strângeți prea tare piulițele H5 — mențineți o forță adecvată.

Etapă 3: Montarea jucătorilor (fotbaliștilor)

1. Introduceți tija de ghidare R9 în tije cu jucătorii R1-R8. Pe tije portarilor R7 și R8 montați:

- șaibe din plastic A8 cu orificiul mai mare,
- arcul A7 (din spumă, tot cu orificiu mai mare),
- introduceți ansamblul în orificiile din panourile P4A.

2. Pe tije de oțel cu orificii montați succesiv:

- H10c,
- arcuri A7 cu orificii mai mici,
- șaibe A8 cu orificii mai mici.

3. Introduceți tijele în orificiile barelor R8 cu capete gata pregătite.
4. Așezați a doua parte H10b pe H10c, astfel încât ansamblul să se fixeze în orificiile tijelor.
5. Țineți și introduceți în orificiile panourilor laterale P4A (fără orificii gata pregătite cu elemente din plastic).
6. Pe cealaltă parte a panourilor P4A, strângeți bine ansamblul folosind H10 filetat.
7. Repetați aceeași procedură de asamblare pentru jucătorii R3 și R4 (în culorile portarilor), cu fața spre echipa adversă.
8. Apoi montați jucătorii R1 și R2 în alte culori, tot cu fața spre adversar.
9. Așezați jucătorii R5 și R6 cu fețele unul spre celălalt, în culorile portarilor.
10. Puneți suporturile P9 pe tijele R1–R8 și apăsați-le bine până la capăt.
11. La panourile de capăt P4B, fixați contoarele P11 cu șuruburi cu cap conic (12 mm).
12. Asigurați masa de fotbal astfel finalizată cu inelele A11 din interior, pe toate barele, pe durata montării următorului câmp.

Etapa 4: Asamblarea terenului de hochei

1. Așezați panoul lateral P3 pe cartonul din set.
2. La terenul de joc P10, fixați ventilatorul P12 cu ajutorul autocolantului și al șuruburilor H2, împreună cu protecția ventilatorului.
3. Introduceți câmpul de hochei P10 în decupajul panoului lateral P3 — aplicați forță pentru ca elementul să se fixeze bine.
4. Asigurați-vă că orificiul din panoul P3 se află pe partea interioară a terenului de joc.
5. Panourile laterale P3 ar trebui să depășească cu câțiva mm, ceea ce facilitează fixarea în decupajele laterale ale panoului P5.
6. Repetați pașii pentru cel de-al doilea panou P3.
7. După asamblare, întoarceți ușor structura pe cealaltă parte.
8. Înșurubați cele 2 cleme P4C vertical între panourile P3, folosind șuruburile H15 și piulițele din plastic H5.
9. Treceți cablul de alimentare prin orificiul din panoul P3A.
10. Întoarce masa de fotbal de masă în poziția fără porți de biliard și fără buzunare de fotbal de masă.
11. Așezați câmpul de hochei gata pregătit și fixați-l în decupajele laterale ale panoului P5.
12. Fixați-l cu:
 - cu șuruburi H3, șaibe H6, piulițe H5,
 - precum și cu șuruburi H12, fixând panoul P10 de panourile P3 și de laturile P5.
13. Umpleți toate orificiile.
14. Fixați contorii P11 cu șuruburi conice (12 mm).

Etapa 5: Asamblarea mesei de biliard

1. Întoarceți masa cu porțile de biliard orientate în sus.
2. Așezați panourile laterale P7A și P7B — asigurați-vă că cele două orificii pentru șuruburi se află în partea de jos.
3. Fixați-le cu:
 - cu șuruburi H3,
 - cu șaibe H6,
 - piulițe laterale H5 — aplicând o forță adecvată.
4. Fixați cele 2 cleme PC4 cu șuruburi H15 și piulițe din plastic H5.
5. Așezați panoul de joc de biliard P6 asamblat și fixați-l cu șuruburi H12.
6. Completați toate orificiile din panourile P7 și din părțile laterale P5.

ATENȚIE: La final, verificați toate șuruburile de pe întreaga masă. Dacă este necesar, strângeți-le bine.

REGULI DE JOC:

CYMBERGAJ

Cymbergaj este un joc popular de îndemânare pentru doi jucători. Ambii participanți stau pe laturile opuse ale mesei și folosesc instrumente speciale din plastic (numite „reboturi”), care îndeplinesc funcția de rachete cu un diametru de câteva zeci de centimetri. Scopul jocului este de a introduce discul în poarta adversarului.

Discul se mișcă cu viteză mare, iar partida durează până la atingerea unui număr prestabilit de puncte (de obicei 7 sau 9) sau până la expirarea timpului stabilit.

Reguli de bază:

- Pucul poate fi lovit numai cu racheta – atingerea acestuia cu corpul este interzisă.
- Nu este permisă blocarea pucului prin acoperirea acestuia cu un instrument.
- Nu se permite ridicarea paletelor de pe suprafața de joc.
- Lovirea discului este permisă numai în propria jumătate a mesei.

Jocul nu are un regulament strict – detaliile sunt stabilite, de obicei, de către jucători.

FUTBOL DE MASĂ

Fiecare parte a mesei are 4 bare:

1. Portarul
2. Doi fundași
3. O linie de mijloc formată din cinci jucători
4. Trei atacanți

Jocul se desfășoară în perechi sau în grupuri de patru. Înainte de începerea meciului, echipele aleg părțile terenului – prin tragere la sorți sau prin aruncarea mingii în centrul mesei.

Reguli de bază:

- Este interzisă rotirea barelor cu mai mult de 360°.
- Nu este permisă scuturarea mesei sau influențarea mecanică a mișcării mingii.
- În timpul jocului, se pot atinge doar figurinele echipei proprii.
- Dacă mingea se oprește într-un loc inaccesibil jucătorilor, aceasta poate fi mutată către cel mai apropiat jucător.
- Golul este considerat valabil chiar dacă mingea se lovește de peretele porții și revine pe terenul de joc. Meciul se poate desfășura pe timp sau până la atingerea unui număr prestabilit de goluri.

BILIARD

O rundă preliminară determină jucătorul care va efectua prima lovitură de deschidere. Folosind două bile de aceeași dimensiune, jucătorii le așează pe linia de bază și le lovesc simultan în direcția benzii superioare. Câștigă cel a cărui bilă se află cel mai aproape de banda inferioară. Câștigătorul alege jucătorul care va efectua lovitură de deschidere.

Dispunerea bilelor:

- Folosește triunghiul.
- Bila din vârf trebuie să se afle în centrul terenului de joc.
- Celelalte bile trebuie să se atingă între ele.

Lovitura de deschidere:

- Se execută exclusiv cu vârful tacului (capul tacului).
- Orice altă lovitură constituie o greșeală.

O bilă este considerată băgată dacă intră și rămâne în buzunarul mesei. O bilă care iese din buzunar nu este considerată băgată.

Reguli privind faultul:

- Se comite o greșeală atunci când bila de joc nu lovește bila țintă.
- De asemenea, se consideră fault o lovitură efectuată în timp ce oricare dintre bile este în mișcare.
- În caz de fault:
 - jucătorul își pierde rândul,
 - bilele introduse sunt anulate,
 - dispunerea bilelor rămâne neschimbată.

Partida este câștigată de jucătorul care își înscrie toate bilele – niciuna nu poate rămâne pe masă.

CURĂȚAREA MESEI:**BILIARD**

- Se recomandă curățarea zilnică a mesei cu o cârpă uscată și moale.
- Dacă este necesar, se poate folosi o cârpă ușor umezită (niciodată udă!).
- După curățare, ștergeți suprafața până se usucă complet, pentru a evita apariția petelor de umezeală.
- În cazul utilizării unor produse de curățare, asigurați-vă că acestea sunt adecvate pentru materialul respectiv.

FOOSBALL

- Curățați masa cel puțin o dată pe săptămână.
- Folosiți o cârpă uscată și moale, precum și o cantitate mică de lichid pentru geamuri sau de produs pentru îndepărtarea prafului (de preferință cu pulverizator).
- Evitați obiectele ascuțite.
- Mențineți curățenia pe suprafața de joc.

CYMBERGAJ

- Se recomandă curățarea blatului cel puțin o dată pe săptămână.
- Folosiți o cârpă uscată și moale și puțin lichid pentru geamuri sau un produs de îndepărtare a prafului (cu pulverizator).
- Evitați utilizarea apei și umiditatea excesivă.
- Suprafața de joc este expusă la zgârieturi naturale cauzate de puc și de defletoare – acestea nu afectează calitatea jocului.

SPECIFICAȚII

Descriere	Masă 3 în 1 (biliard, air hockey, fotbal de masă)
Dimensiunile mesei	121*84,5*85,5 cm
Material	MDF și PVC
Jucători	5:3:2:1
Tije	12,7 mm, din oțel
Picior	MDF
Accesorii	Set complet de accesorii
Dimensiunile cutiei	131*82*22 cm

NOTĂ DE SIGURANȚĂ:

1. Produs destinat utilizării în interior – masa de air hockey trebuie utilizată exclusiv în încăperi uscate. Evitați contactul cu apa și umiditatea excesivă.
2. Nu este potrivit pentru copii cu vârsta sub 3 ani – conține piese mici care pot prezenta risc de sufocare.
3. Se recomandă supravegherea unui adult – copiii și adolescenții trebuie să utilizeze masa sub supravegherea unui adult.
4. Nu vă așezați pe masă și nu așezați obiecte grele pe ea – există riscul de deteriorare a structurii sau de accidentare.
5. Nu folosiți masa dacă este deteriorată – orice defecțiune trebuie reparată de un service autorizat.
6. Nu folosiți masa pe o suprafață denivelată sau instabilă – acest lucru poate duce la răsturnarea mesei sau la un joc instabil.
7. Utilizatorii trebuie să joace exclusiv cu accesoriiile dedicate (bilele și discul) – alte obiecte pot deteriora suprafața de joc sau pot reprezenta un pericol.
8. Verificați periodic stabilitatea mesei și strângeți toate șuruburile de fixare – elementele slăbite pot reprezenta un pericol în timpul jocului.

În conformitate cu Directiva WEEE 2012/19/UE, simbolul coșului de gunoi tăiat încrucișat înseamnă că echipamentul nu poate fi aruncat împreună cu deșeurile menajere. Acesta trebuie predat la un punct de colectare a deșeurilor electrice.



ZOZNAM SÚČASTÍ

Č.	Názov	Počet	Č.	Názov	Počet
H1	Skrutka 6 mm × 40 mm	12	A3	Krieda na biliardovú tágo	2
H2	Skrutka s plochou hlavou 60 mm	4	A4	Sada podložiek 1-1/2"	1
H3	Skrutka 1/4" × 38 mm	4	A5	Kefa na biliardové plátno	1
H4	Matica	2	A6	Odrážka pre airhockey 65 mm	2
H5	Bočná krížová matica	12	A7A	Penový nárazník 27 × 1/2"	8
H18	Závitová objímka	12	A7B	Penový nárazník 27 × 6 mm	8
H6A	Čierna podložka M6	12	A8A	Podložka 1/2"	8
H6B	Čierna podložka 1/4"	4	A8B	Podložka 6 mm	8
H8	Podložka M16	4	A9	Puk na airhockey 50 mm	2
H9	Skrutka M16 × 60 mm	2	A10	Hracia loptička 31 mm	2
H10a	Súprava na upevnenie tyče	8	A11	Distančný krúžok 32 mm	8
H10b		8	A12	Imbusový kľúč 4 mm	1
H10c		8	P1	Nohy	2
H11	Skrutka 5/16" × 45 mm	2	P2	Držiak na kábel	1
H12	Skrutka s okrúhlou hlavou T3,5 × 24 mm	30	P3	Bočný panel pre airhockey	2
H14	Skrutka s plochou hlavou W/P3 × 20 mm	8	P4	Počítadlo pre stolný futbal	1
H15	Skrutka s okrúhlou hlavou T4 × 45 mm	12	P4A	Bočný panel pre stolný futbal	2
H16	Skrutka s plochou hlavou F4 × 12 mm	8	P4B	Koncový panel pre stolný futbal	2
H17	Skrutka s okrúhlou hlavou T4 × 24 mm	4	P4C	Spona	6
R1	Tyč s 3 hráčmi domáceho tímu	1	P4D	Vrečko na biliardový stôl	2
R2	Tyč s 3 hráčmi hostí	1	P5	Bočná trojuholníková zóna	2
R3	Tyč s 2 hráčmi domáceho tímu	1	P6	Biliardový stôl	1
R4	Tyč s 2 hráčmi hostí	1	P7	Bočný biliardový panel	2
R5	Tyč s 5 hráčmi domáceho tímu	1	P8	Bránka do stolného futbalu	2
R6	Tyč s 5 hráčmi hostí	1	P9	Držadlo	8
R7	Tyč s 1 hráčom domáceho tímu	1	P10	Hracia plocha na airhockey	1
R8	Tyč s 1 hráčom hosťujúceho tímu	1	P11	Počítadlo	4
R9	Tyč M6 × 62,5 cm	8	P12	Ventilátor	1
A1	Biliardová tágo 36"	2			
A2	Biliardový trojuholník 1-1/2"	1			

MONTÁŽ:



Krok 1: Montáž konštrukcie stola na stolný futbal

- Nájdite čistý, voľný priestor na montáž. Odporúča sa montáž na kartóne, aby sa predišlo mechanickému poškodeniu.
 - Položte bočné panely P4A hore nohami, s povrchovou úpravou smerom von.
 - Vložte hraciu dosku P4 do drážok bočných panelov P4A, ako je znázornené na obrázku 1.
Keď bude hracia doska zasadená v drážkach, prišrubujte 2 podporné svorky P4C k bočným panelom P4A v horizontálnej polohe voči hracej doske:
 - použite 4 skrutky H15, 4 skrutkové objímky – zasuňte ich do otvorov dielov P4C a 4 plastové matice H5A,
 - pripevňujte s primeranou silou – matice H5A nepreťahujte.
- Nasadte 2 koncové panely P4B a spojte ich s panelmi P4A pomocou:
- skrutiek H3,
 - podložiek H6.
- Nastavte panely P4B presne voči hracej ploche a v pravom uhle voči bočným panelom. Priskrutkujte hraciu plochu k panelom P4B skrutkami H14 pomocou krížového skrutkovača a pritlačením. Opatrne otočte stôl na druhú stranu.

Krok 2: Montáž podstavca a nôh stola

- Položte na lepenku dve trojuholníkové bočné steny P5, drážkami smerom von (k bočným panelom).
- Na bočné strany P5 nasadte:
 - vrecká na figúrky P4D,
 - bránky na biliard P8.
- Montážne otvory v bočných stranách P5 sú prispôsobené na montážne skrutky vreciek a bránok.
- Bránky a vrecká pripevnite skrutkami H16 a uistite sa, že otvory smerujú von.
- Pripevnite trojuholníkové bočné steny P5 k nohám P1 pomocou:
 - skrutiek H9,
 - podložiek H8,
 - matic H4.
- Nohy a trojuholníkové bočné diely umiestnite vreckami nahor a polohu zaistíte pomocou gombíkov H11.
- K takto pripravenej základni prišrubujte vopred zmontované hracie pole stolného futbalu:
 - umiestnite ich do výrezov bočných panelov P4A,
 - použite skrutky H1, podložky H6 a matice H5 (oceľové),
 - matice H5 nepreťahujte – dodržte primeranú silu.

Krok 3: Montáž hráčov

- Do tyčí s futbalistami R1–R8 zasuňte vodiacu tyč R9. Na tyče brankárov R7 a R8 nasadte:
 - plastové podložky A8 s väčším otvorom,
 - pružinu A7 (penovú, tiež s väčším otvorom),
 - celok zasuňte do otvorov v paneloch P4A.
- Na oceľové tyče s otvormi nasuňte postupne:
 - H10c,
 - pružiny A7 s menšími otvormi,
 - podložky A8 s menšími otvormi.

3. Tyče zasuňte do otvorov tyčí R8 s hotovými koncami.
4. Na H10c nasadíte druhú časť H10b tak, aby sa celok zasunul do otvorov tyčí.
5. Pridržiť a zasuňte do otvorov bočných panelov P4A (bez hotových otvorov s plastovými vložkami).
6. Z druhej strany panelov P4A celok pevne dotiahnite pomocou závitovej súčiastky H10.
7. Zopakujte rovnakú montáž pre hráčov R3 a R4 (v farbách brankárov), smerom k súperovmu tímu.
8. Následne namontujte hráčov R1 a R2 v iných farbách, tiež tvárou k súperovi.
9. Hráčov R5 a R6 umiestnite tvárou k sebe, v farbách brankárov.
10. Na tyče R1–R8 nasadíte úchyty P9 a pevne ich zatlačíte až na doraz.
11. K koncovým panelom P4B prišraubujte počítadlá P11 pomocou skrutiek s kužeľovou hlavou (12 mm).
12. Takto dokončený stôl s futbalistami zaistíte krúžkami A11 zvnútra na všetkých tyčiach na dobu montáže ďalšieho ihriska.

Krok 4: Montáž hokejového ihriska

1. Položte bočný panel P3 na lepenku zo súpravy.
2. K hraciemu poľu P10 pripevnite ventilátor P12 pomocou nálepky a skrutiek H2 spolu s krytom ventilátora.
3. Zasuňte hokejové ihrisko P10 do výrezu bočného panelu P3 – použite silu, aby sa diel dobre usadil.
4. Uistite sa, že otvor v paneli P3 sa nachádza na vnútornej strane hracej plochy.
5. Bočné panely P3 by mali vyčnievať o niekoľko mm, čo uľahčuje ich zasadenie do výrezov na bokoch P5.
6. Tieto kroky zopakujte aj pre druhý bočný panel P3.
7. Po zostavení konštrukciu opatrne otočte na druhú stranu.
8. Pripevnite 2 svorky P4C zvisle medzi panely P3 pomocou skrutiek H15 a plastových matic H5.
9. Prevedte napájací kábel otvorom v paneli P3A.
10. Otočte stolný futbal do polohy bez bránok na biliard a vreciek na stolný futbal.
11. Nasadíte hotové hokejové pole a zasuňte ho do výrezov na bočných stranách P5.
12. Pripevnite ho:
 - skrutkami H3, podložkami H6, maticami H5,
 - a skrutkami H12, ktorými pripevníte dosku P10 k panelom P3 a bočniciam P5.
13. Vyplňte všetky otvory.
14. Pripevnite počítadlá P11 kužeľovými skrutkami (12 mm).

Krok 5: Montáž biliardového stola

1. Otočte stôl tak, aby boli bránky na biliard smerom nahor.
2. Nasadíte bočné panely P7A a P7B – uistite sa, že dva otvory na skrutky sú na spodnej strane.
3. Pripevnite ich:
 - skrutkami H3,
 - podložkami H6,
 - bočnými maticami H5 – pri dodržaní správneho utiahnutia.
4. Pripevnite 2 svorky PC4 pomocou skrutiek H15 a plastových matic H5.
5. Nasadíte hotové biliardové hracie pole P6 a pripevníte ho skrutkami H12.
6. Doplníte všetky otvory v paneloch P7 a bočných stenách P5.

POZNÁMKA: Na záver skontrolujte všetky skrutky na celom stole. V prípade potreby ich dôkladne dotiahnite.

PRAVIDLÁ HRY:

CYMBERGAJ

Cybergaj je populárna zručnostná hra pre dvoch hráčov. Obaja hráči stoja na protilehlých stranách stola a používajú špeciálne plastové nástroje (nazývané odrážače), ktoré slúžia ako rakety s priemerom niekoľkých desiatok centimetrov. Cieľom hry je umiestniť puk do bránky súpera.

Puk sa pohybuje veľkou rýchlosťou a hra trvá dovtedy, kým sa nedosiahne vopred stanovený počet bodov (najčastejšie 7 alebo 9) alebo kým neuplynie stanovený čas.

Základné pravidlá:

- Puk sa smie udierať výlučne odrážačom – dotyk telom je zakázaný.
- Puk sa nesmie blokovať zakrytím nástrojom.
- Odrazovú palicu nesmieš odtrhnúť od hracej plochy.
- Údery do puku sú povolené iba na vlastnej polovici stola.

Hra nemá prísne stanovené pravidlá – podrobnosti si zvyčajne určujú samotní hráči.

STOLNÝ FUTBAL

Každá strana stola má 4 tyče:

1. Brankár
2. Dvaja obrancovia
3. Päťčlenná stredová formácia
4. Tria útočníci

Hra sa hrá v pároch alebo štvoricich. Pred začiatkom zápasu si tímy vyberajú strany ihriska – žrebovaním alebo začatím hry hodom loptičky do stredu stola.

Základné pravidlá:

- Je zakázané otáčať tyče o viac ako 360°.
- Nie je povolené triasť stolom ani mechanicky ovplyvňovať pohyb loptičky.
- Počas hry sa smú dotýkať iba tyčí vlastného tímu.
- Ak sa lopta zastaví na mieste, ktoré je pre hráčov nedostupné, je možné ju presunúť k najbližšiemu figúrke.
- Gól sa uznáva aj v prípade, že sa lopta odrazí od steny bránky a vráti sa späť na ihrisko.

Hra môže prebiehať na čas alebo do dosiahnutia stanoveného počtu gólov.

BILIARD

V úvodnej fáze hry sa určí hráč, ktorý vykoná prvé rozbitie. Hráči použijú dve gule rovnakej veľkosti, umiestnia ich na základňu a súčasne ich odrazia smerom k hornej stene. Vyhráva ten, ktorého guľa sa ocitne najbližšie k dolnej stene. Víťaz si vyberie hráča, ktorý vykoná úvodné rozbitie.

Umiestnenie gúľ:

- Použite trojuholník.
- Vrcholová guľa sa musí nachádzať v strede hracej plochy.
- Ostatné gule by sa mali navzájom dotýkať.

Úvodný úder:

- Vykonáva sa výlučne špičkou tága (kapkou).
- Každý iný úder je faul.

Guľa sa považuje za potopenú, ak spadne do vrečka a zostane v ňom. Guľa, ktorá vypadne z vrečka, sa neuznáva.

Pravidlá faulu:

- K faulu dochádza, ak hracia guľa netrafí cieľovú guľu.
- Faulom je tiež úder vykonaný počas pohybu akejkoľvek gule.
- V prípade faulu:
 - hráč stráca ťah,
 - vbitá guľa sa nepočíta,
 - rozmiestnenie gúľ zostáva nezmenené.

Partiu vyhráva hráč, ktorý potopí všetky svoje gule – žiadna nesmie zostať na stole.

ČISTENIE STOLA:**BILIARD**

- Odporúča sa stôl každý deň čistiť suchou a mäkkou handričkou.
- V prípade potreby môžete použiť mierne vlhkú handričku (nikdy mokrú!).
- Po vyčistení povrch utrite do sucha, aby sa zabránilo vzniku škvrn.
- Ak používate čistiace prostriedky, uistite sa, že sú vhodné pre daný materiál.

STOLNÝ FUTBAL

- Stôl čistite minimálne raz týždenne.
- Používajte suchú, mäkkú handričku a malé množstvo čistiaceho prostriedku na sklo alebo prostriedku na odstraňovanie prachu (najlepšie so rozprašovačom).
- Vyhýbajte sa ostrým predmetom.
- Dbajte na čistotu hracej plochy.

CYMBERGAJ

- Odporúča sa čistiť dosku aspoň raz týždenne.
- Používajte suchú, mäkkú handričku a malé množstvo čističa na sklo alebo prostriedku na odstraňovanie prachu (rozprašovač).
- Vyhýbajte sa používaniu vody a nadmernej vlhkosti.
- Hracia plocha je vystavená prirodzenému poškriabaniu od puku a odrazových dosiek – nemá to vplyv na kvalitu hry.

ŠPECIFIKÁCIA

Popis	Stôl 3 v 1 (biliard, airhockey, stolný futbal)
Rozmery stola	121 × 84,5 × 85,5 cm
Materiál	MDF a PVC
Počet hráčov	5:3:2:1
Tyče	12,7 mm, oceľové
Noha	MDF
Príslušenstvo	Kompletná sada príslušenstva
Rozmery kartónovej krabice	131 × 82 × 22 cm

BEZPEČNOSTNÉ UPOZORNENIA:

1. Výrobok je určený na vnútorné použitie – stôl na airhockey sa smie používať výlučne v suchých priestoroch. Vyhnite sa kontaktu s vodou a nadmernej vlhkosti.
2. Nevhodné pre deti mladšie ako 3 roky – obsahuje malé časti, ktoré môžu predstavovať riziko zadusenía.
3. Odporúča sa dohľad dospelého – deti a mládež by mali stolík používať pod dohľadom dospelých.
4. Nesadajte si na stôl a nekladte naň ťažké predmety – hrozí poškodenie konštrukcie alebo zranenie.
5. Stôl nepoužívajte, ak je poškodený – akékoľvek poškodenia by mal opraviť autorizovaný servis.
6. Stôl nepoužívajte na nerovnom alebo nestabilnom povrchu – mohlo by to viesť k prevráteniu stola alebo k nestabilnej hre.
7. Hráči by mali hrať výlučne s použitím určeného príslušenstva (pukov a kolieska) – iné predmety môžu poškodiť hernú plochu alebo predstavovať nebezpečenstvo.
8. Pravidelne kontrolujte stabilitu stola a dotiahnite všetky upevňovacie skrutky – uvoľnené časti môžu počas hry predstavovať nebezpečenstvo.

V súlade so smernicou WEEE 2012/19/EÚ znamená symbol preškrtnutého koša, že zariadenie sa nesmie vyhadzovať spolu s domovým odpadom. Je potrebné ho odovzdať do zberného miesta pre elektroodpad.



SEZNAM DELOV

Št.	Ime	Količina	Št.	Ime	Količina
H1	Vijak 6 mm × 40 mm	12	A3	Kreda za biljardno palico	2
H2	Vijak s ploščato glavo 60 mm	4	A4	Komplet podložk 1-1/2"	1
H3	Vijak 1/4" × 38 mm	4	A5	Krtača za biljardno platno	1
H4	Matica	2	A6	Odbojnik za airhockey 65 mm	2
H5	Stranska križna matica	12	A7A	Penasti odbijač 27 × 1/2"	8
H18	Vijakova vtičnica	12	A7B	Penasti odbojnik 27 × 6 mm	8
H6A	Črna podložka M6	12	A8A	Podložka 1/2"	8
H6B	Črna podložka 1/4"	4	A8B	Podložka 6 mm	8
H8	Podložka M16	4	A9	Kroglice za airhockey 50 mm	2
H9	Vijak M16 × 60 mm	2	A10	Igralna žogica 31 mm	2
H10a	Komplet za pritrditev palice	8	A11	Distancijski obroč 32 mm	8
H10b		8	A12	Imbus ključ 4 mm	1
H10c		8	P1	Noge	2
H11	Vijak 5/16" × 45 mm	2	P2	Nosilec za kabel	1
H12	Vijak z okroglo glavo T3,5 × 24 mm	30	P3	Stranska plošča za cymbergaj	2
H14	Vijak s ploščato glavo W/P3 × 20 mm	8	P4	Števec za namizni nogomet	1
H15	Vijak z okroglo glavo T4 × 45 mm	12	P4A	Stranska plošča za namizni nogomet	2
H16	Vijak s ploščato glavo F4 × 12 mm	8	P4B	Zadnji panel za namizni nogomet	2
H17	Vijak z okroglo glavo T4 × 24 mm	4	P4C	Sponka	6
R1	Palica s 3 nogometaši domačih	1	P4D	Žep za biljardno mizo	2
R2	Palica s 3 gostujočimi nogometaši	1	P5	Trikotni bok	2
R3	Palica z 2 igralci domačih	1	P6	Biljardna miza	1
R4	Palica z 2 gostujočima igralcema	1	P7	Stranski biljardni panel	2
R5	Palica s 5 igralci domače ekipe	1	P8	Gol za namizni nogomet	2
R6	Palica s 5 gostujočimi igralci	1	P9	Ročaj	8
R7	Palica z 1 igralcem domačih	1	P10	Igralno polje za cymbergaj	1
R8	Palica z 1 gostujočim nogometašem	1	P11	Števec	4
R9	Palica M6 × 62,5 cm	8	P12	Ventilator	1
A1	Biljardna palica 36"	2			
A2	Biljardni trikotnik 1-1/2"	1			

MONTAŽA

...



Korak 1: Sestavljanje konstrukcije mize za namizni nogomet

- Poiščite čisto, prosto mesto za montažo. Priporočamo montažo na kartonu, da se izognete mehanskim poškodbam.
 - Stranske plošče P4A položite z glavo navzdol, tako da je obdelana stran obrnjena navzven.
 - Igralno polje P4 vstavite v utore stranskih plošč P4A, kot je prikazano na sliki 1.
Ko bo igralno polje nameščeno v utarih, privijte 2 nosilni sponki P4C na plošče P4A v vodoravnem položaju glede na igralno polje:
 - uporabite 4 vijake H15, 4 vijakove vtičnice – jih vstavite v luknje elementov P4C ter 4 plastične matice H5A,
 - privijajte z ustrezno silo – matic H5A ne privijajte premočno.
- Namestite 2 končne plošče P4B in jih pritrdite na plošče P4A s pomočjo:
- vijakov H3,
 - podložk H6.
- Plošče P4B poravnajte natančno glede na igralno polje in pod pravim kotom glede na stranske plošče. Igralno polje privijte na ploščo P4B z vijaki H14, pri čemer uporabite križni izvijač in pritisk. Mizo previdno obrnite na drugo stran.

Korak 2: Sestavljanje podnožja in nog mize

- Na karton položite dve trikotni stranski plošči P5, z utori obrnjenimi navzven (proti stranskim ploščam).
- Na stranske plošče P5 namestite:
 - žepke za namizni nogomet P4D,
 - biljardna vrata P8.
- Montažne luknje v stranskih delih P5 so prilagojene za pritrdilne vijake žepov in vrat.
- Vrata in žepke privijte z vijaki H16, pri čemer pazite, da so odprtine obrnjene navzven.
- Trikotne stranske plošče P5 pritrdite na noge P1 s pomočjo:
 - vijakov H9,
 - podložk H8,
 - matic H4.
- Noge in trikotne stranice postavite z žepki navzgor in položaj fiksirajte s pomočjo ročajev H11.
- Na tako pripravljeno podlago privijte predhodno sestavljeno igralno polje za namizni nogomet:
 - jih namestite v izreze stranskih plošč P4A,
 - uporabite vijake H11, podložke H6 in matice H5 (jeklene),
 - matice H5 ne zategujte preveč – upoštevajte ustrezno silo.

3. korak: Montaža igralcev (nogometašev)

- V palice z nogometaši R1–R8 vstavite vodilno palico R9. Na palice vratarjev R7 in R8 namestite:
 - plastične podložke A8 z večjo luknjo,
 - vzmet A7 (iz pene, prav tako z večjo luknjo),
 - celoto vstavite v odprtine v ploščah P4A.
- Na jeklene palice z luknjami namestite po vrsti:
 - H10c,
 - vzmeti A7 z manjšimi odprtinami,
 - podložke A8 z manjšimi odprtinami.

3. Palice vstavite v odprtine palic R8 z vgrajenimi končniki.
4. Na H10c namestite drugi del H10b tako, da se celota zasidra v odprtinah palic.
5. Pridržite in vstavite v odprtine stranskih plošč P4A (brez vnaprej pripravljenih odprtin s plastičnimi vložki).
6. Na drugi strani plošč P4A celoto trdno privijte z navojnim elementom H10.
7. Ponovite isti postopek za igralce R3 in R4 (v barvi vratarjev), obrnjene proti nasprotni ekipi.
8. Nato namestite igralca R1 in R2 v drugih barvah, prav tako obrnjena proti nasprotniku.
9. Igralce R5 in R6 postavite z obrazi drug proti drugemu, v barvah vratarjev.
10. Na palice R1–R8 namestite ročaje P9 in jih trdno pritisnite do konca.
11. Na končne plošče P4B privijte števec P11 s koničastimi vijaki (12 mm).
12. Tako dokončano mizo za nogomet zagotovite z obroči A11 od znotraj na vseh palicah, dokler ne namestite naslednjega igralnega polja.

4. korak: Sestavljanje igralnega polja za hokej

1. Položite stranski panel P3 na karton iz kompleta.
2. Na igralno polje P10 privijte ventilator P12 z nalepko in vijaki H2 skupaj z zaščitnim pokrovom ventilatorja.
3. Hokejsko igralno polje P10 vstavite v izrez stranskega panela P3 – uporabite silo, da se element dobro zasidra.
4. Prepričajte se, da je odprtina v plošči P3 na notranji strani igralnega polja.
5. Stranski paneli P3 morajo štrleti za nekaj mm, kar olajša vstavljanje v izreze na straneh P5.
6. Ponovite te korake za drugi panel P3.
7. Po sestavi konstrukcijo previdno obrnite na drugo stran.
8. Med ploščama P3 navpično privijte 2 sponki P4C z vijaki H15 in plastičnimi maticami H5.
9. Napajalni kabel potisnite skozi odprtino v plošči P3A.
10. Preobrnite mizo za namizni nogomet v položaj brez biljardnih golov in žepov za namizni nogomet.
11. Namestite pripravljeno hokejsko igralno polje in ga vstavite v izreze na straneh P5.
12. Pritrdite ga z:
 - z vijaki H3, podložkami H6, maticami H5,
 - in vijaki H12, s katerimi pritrdite igralno polje P10 na plošče P3 in stranske plošče P5.
13. Zaprite vse luknje.
14. Priključite števec P11 s koničastimi vijaki (12 mm).

5. korak: Sestava biljardne mize

1. Obrnite mizo tako, da so biljardne vratnice obrnjene navzgor.
2. Namestite stranske plošče P7A in P7B – preverite, da sta na spodnji strani po dve luknji za vijake.
3. Pritrdite jih:
 - z vijaki H3,
 - podložkami H6,
 - stranskimi maticami H5 – pri tem upoštevajte ustrezno privijalno silo.
4. Pritrdite 2 sponki PC4 z vijaki H15 in plastičnimi maticami H5.
5. Namestite pripravljeno igralno ploščo za biljard P6 in jo privijte z vijaki H12.
6. Zapolnite vse odprtine v ploščah P7 in stranskih delih P5.

OPOMBA: Na koncu preverite vse vijake na celotni mizi. Po potrebi jih natančno privijte.

PRAVILA IGRE:

CYMBERGAJ

Cymbergaj je priljubljena spretnostna igra za dva igralca. Oba igralca stojita na nasprotnih straneh mize in uporabljata posebna plastična orodja (imenovana odbijalci), ki delujejo kot loparji s premerom nekaj centimetrov. Cilj igre je spraviti plošček v nasprotnikovo mrežo. Ploščica se giblje z veliko hitrostjo, igra pa traja do doseganja vnaprej določenega števila točk (najpogosteje 7 ali 9) ali do izteka določenega časa.

Osnovna pravila:

- Puck se sme udariti izključno z odbijalcem – dotikanje s telesom je prepovedano.
- Pucka se ne sme blokirati s prekrivanjem z orodjem.
- Odbijalke se ne sme odstraniti z igralnega polja.
- Udari v plošček so dovoljeni le na lastni polovici mize.

Igra nima strogo določenih pravil – podrobnosti običajno določijo igralci sami.

FUTSAL

Vsaka stran mize ima 4 palice:

1. Vratar
2. Dva branilca
3. Petčlanska linija srednjih igralcev
4. Trije napadalci

Igra poteka v parih ali četvericah. Pred začetkom tekme si ekipi izbereta strani igralnega polja – z žrebom ali z metom žogice na sredino mize.

Osnovna pravila:

- Prepovedano je vrtenje palic za več kot 360°.
- Prepovedano je stresati mizo ali mehansko vplivati na gibanje žogice.
- Med igro se sme dotikati le palic lastne ekipe.
- Če se žogica ustavi na mestu, ki je za igralce nedostopno, jo je mogoče premakniti do najbližjega igralca.
- Gol se šteje za doseženega tudi, če se žogica odbije od stene gola in se vrne na igralno polje.

Tekma lahko poteka na čas ali do dosežene določene števila golov.

BILJARD

V uvodnem delu igre se določi igralec, ki bo izvedel prvi udarec. Igralci uporabita dve kroglici enake velikosti, ju postavita na izhodiščno polje in ju hkrati udarita v smeri zgornje stene. Zmaga tisti, čigar krogla se znajde najbližje spodnji steni. Zmagovalec izbere igralca, ki bo izvedel uvodni udarec.

Postavitev krogel:

- Uporabi trikotnik.
- Vrhunska krogla mora biti v središču igralnega polja.
- Preostale krogle se morajo med seboj dotikati.

Uvodni udarec:

- Izvede se izključno z vrhom palice (kapico).
- Vsak drug udarec je prekršek.

Krogla se šteje za vpadlo, če pade v žep mize in tam ostane. Krogla, ki pade iz žepa, se ne šteje.

Pravila o prekrških:

- Prekršek nastopi, če igralna krogla ne zadene ciljne krogle.
- Prekršek je tudi udarec, izveden med gibanjem katere koli krogle.
- V primeru prekrška:
 - igralec izgubi potezo,
 - so vbrane krogle razveljavljene,
 - razpored kroglic ostane nespremenjen.

Partijo zmaga igralec, ki potopi vse svoje krogle – nobena ne sme ostati na mizi.

ČIŠČENJE MIZE:**BILJARD**

- Priporočljivo je, da mizo vsak dan očistite s suho in mehko krpo.
- Po potrebi lahko uporabite rahlo vlažno krpo (nikoli mokro!).
- Po čiščenju površino obrišite do suhega, da se izognete madežem.
- Če uporabljate čistila, se prepričajte, da so primerna za zadevni material.

NAPOLNJENI

- Mizo očistite vsaj enkrat na teden.
- Uporabite suho, mehko krpo in majhno količino tekočine za steklo ali sredstva za odstranjevanje prahu (najbolje s pršilko).
- Izogibajte se ostrim predmetom.
- Poskrbite za čistočo igralnega polja.

CYMBERGAJ

- Priporočljivo je, da mizo očistite vsaj enkrat na teden.
- Uporabite suho, mehko krpo in malo tekočine za čiščenje stekla ali prahu (razpršilnik).
- Izogibajte se uporabi vode in prekomerni vlagi.
- Igralna površina je izpostavljena naravnim praskam, ki jih povzročajo plošček in odbojne plošče – te ne vplivajo na kakovost igre.

SPECIFIKACIJA

Opis	Miza 3 v 1 (biljard, air hockey, namizni nogomet)
Velikost mize	121 × 84,5 × 85,5 cm
Material	MDF in PVC
Število igralcev	5:3:2:1
Palice	12,7 mm, jeklene
Noga	MDF
Dodatki	Celoten komplet dodatkov
Velikost kartonske škatle	131 × 82 × 22 cm

VARNOSTNA NAVODILA:

1. Izdelek je namenjen notranji uporabi – mizo za airhockey je treba uporabljati izključno v suhih prostorih. Izogibajte se stiku z vodo in prekomerni vlagi.
2. Ni primeren za otroke, mlajše od 3 let – vsebuje majhne dele, ki lahko predstavljajo nevarnost zadušitve.
3. Priporočljiv je nadzor odrasle osebe – otroci in mladostniki naj mizo uporabljajo pod nadzorom odraslih.
4. Ne sedajte na mizo in nanjo ne polagajte težkih predmetov – to lahko povzroči poškodbo konstrukcije ali poškodbo.
5. Mize ne uporabljajte, če je poškodovana – morebitne poškodbe mora popraviti pooblašeni servis.
6. Mize ne uporabljajte na neravni ali nestabilni površini – to lahko povzroči prevrnitev mize ali nestabilno igro.
7. Uporabniki naj igrajo izključno z namenskim priborom (kroglicami in ploščico) – drugi predmeti lahko poškodujejo igralno površino ali predstavljajo nevarnost.
8. Redno preverjajte stabilnost mize in zategnite vse pritrdilne vijake – ohlapni deli lahko predstavljajo nevarnost med igro.

V skladu z Direktivo WEEE 2012/19/EU prečrtan koš za smeti pomeni, da opreme ne smete odvreči med gospodinjske odpadke. Odnosite jo na zbirno mesto za elektronske odpadke.



DELFÖRTECKNING

Nr.	Benämning	Antal	Nr.	Benämning	Antal
H1	Skruv 6 mm × 40 mm	12	A3	Krita till biljardkö	2
H2	Skruv med platt huvud 60 mm	4	A4	Sats med kugghjul 1-1/2"	1
H3	Skruv 1/4" × 38 mm	4	A5	Borste för biljardduken	1
H4	Mutter	2	A6	Returplatta för airhockey 65 mm	2
H5	Korsmutter för sidorna	12	A7A	Skumgummibuffert 27 × 1/2"	8
H18	Skruvuttag	12	A7B	Skumgummikantlist 27 × 6 mm	8
H6A	Svart bricka M6	12	A8A	Bricka 1/2"	8
H6B	Svart bricka 1/4"	4	A8B	Bricka 6 mm	8
H8	Bricka M16	4	A9	Airhockey-skiva 50 mm	2
H9	Skruv M16 × 60 mm	2	A10	Spelboll 31 mm	2
H10a	Fästsats för stång	8	A11	Distansring 32 mm	8
H10b		8	A12	Insexnyckel 4 mm	1
H10c		8	P1	Ben	2
H11	Skruv 5/16" × 45 mm	2	P2	Kabelhållare	1
H12	Skruv med rund huvud T3,5 × 24 mm	30	P3	Sidopanel till airhockey	2
H14	Skruv med platt huvud W/P3 × 20 mm	8	P4	Poängräknare för fotbollsspel	1
H15	Skruv med rund huvud T4 × 45 mm	12	P4A	Sidopanel till fotbollsspel	2
H16	Skruv med platt huvud F4 × 12 mm	8	P4B	Slutpanel för fotbollsspel	2
H17	Skruv med rund huvud T4 × 24 mm	4	P4C	Klammer	6
R1	Stång med 3 hemmalagsspelare	1	P4D	Ficka till biljardbordet	2
R2	Stång med 3 gästspelare	1	P5	Triangelär sida	2
R3	Stång med 2 hemmalagsspelare	1	P6	Biljardbord	1
R4	Stång med 2 gästspelare	1	P7	Sidopanel för biljard	2
R5	Stång med 5 hemmalagsspelare	1	P8	Bordfotbollsmål	2
R6	Stång med 5 gästspelare	1	P9	Handtag	8
R7	Stång med 1 spelare från hemmalaget	1	P10	Airhockeybordsplan	1
R8	Stång med 1 gästspelare	1	P11	Räknare	4
R9	Stång M6 × 62,5 cm	8	P12	Fläkt	1
A1	Biljardkö 36"	2			
A2	Bilardtriangel 1-1/2"	1			

MONTERI

NG:



Steg 1: Montering av bordet för fotbollsspel

1. Hitta en ren och fri yta för monteringen. Det rekommenderas att montera på kartong för att undvika mekaniska skador.
2. Lagg sidopanelerna P4A upp och ner, med den färdiga sidan utåt.
3. Placera spelplanen P4 i spåren på sidopanelerna P4A, enligt bilden 1.
När spelplanen sitter fast i spåren, skruva fast de 2 stödklämmorna P4C på sidopanelerna P4A i horisontellt läge i förhållande till spelplanen:
 - använd 4 skruvar H15, 4 skruvhylsor – sätt in dem i hålen på P4C-delarna samt 4 plastmuttrar H5A,
 - dra åt med lämplig kraft – dra inte åt muttrarna H5A för hårt.
Sätt på de 2 ändpanelerna P4B och skruva fast dem på panelerna P4A med hjälp av:
 - skruvar H3,
 - brickor H6.
Placera P4B-panelerna exakt i förhållande till spelplanen och vinkelrätt mot sidopanelerna. Skruva fast spelplanen på P4B-panelerna med H14-skruvar, använd en stjärnskruvmejsel och tryck på ordentligt. Vänd försiktigt bordet till andra sidan.

Steg 2: Montering av bordets underrede och ben

1. Lagg de två triangulära sidorna P5 på kartongen med spåren vända utåt (mot sidopanelerna).
2. Placera följande på P5-sidorna:
 - fickorna till fotbollsspelarna P4D,
 - biljardmålen P8.
3. Monteringshålen i P5-sidorna är anpassade för monteringssskruvarna till fickorna och målen.
4. Skruva fast målen och fickorna med skruvarna H16 och se till att hålen är vända utåt.
5. Skruva ihop de triangulära sidorna P5 med benen P1 med hjälp av:
 - skruvar H9,
 - brickor H8,
 - muttrar H4.
6. Placera benen och de triangulära sidorna med fickorna uppåt och lås fast dem med hjälp av vridknopparna H11.
7. Skruva fast den tidigare monterade spelplanen för fotbollsspel på den så här förberedda basen:
 - placera dem i urtagen på sidopanelerna P4A,
 - använd skruvarna H1, brickorna H6 och muttrarna H5 (av stål),
 - dra inte åt muttrarna H5 för hårt – använd lämplig åtdragningskraft.

Steg 3: Montering av spelarna (fotbollsspelarna)

1. För in styrlängden R9 i stängerna med fotbollsspelarna R1–R8. Sätt på följande på målvaktsstängerna R7 och R8:
 - plastbrickor A8 med större hål,
 - fjädern A7 (av skumplast, även den med större hål),
 - för in hela enheten i hålen i panelerna P4A.
2. Sätt på följande på stålstängerna med hål, i följande ordning:
 - H10c,
 - fjädrar A7 med mindre hål,
 - brickor A8 med mindre hål.

3. För in stängerna i hålen på R8-stängerna med färdiga ändar.
4. Sätt på den andra delen av H10b på H10c så att hela enheten sitter fast i stavarnas hål.
5. Håll fast och skjut in i hålen på sidopanelerna P4A (utan färdiga hål med plastdelar).
6. På den andra sidan av panelerna P4A skruva ihop hela enheten ordentligt med hjälp av den gängade delen H10.
7. Upprepa samma montering för spelarna R3 och R4 (i målvaktsfärgerna), vända mot motståndarlaget.
8. Montera sedan spelarna R1 och R2 i andra färger, också vända mot motståndarna.
9. Placera spelarna R5 och R6 med framsidorna mot varandra, i målvaktsfärgerna.
10. Sätt på fästena P9 på stängerna R1–R8 och tryck in dem ordentligt ända till botten.
11. Skruva fast räknarna P11 på ändpanelerna P4B med koniska skruvar (12 mm).
12. Säkra det färdigmonterade fotbollsbordet med ringarna A11 från insidan på alla stänger, medan nästa spelplan monteras.

Steg 4: Montering av hockeyplanen

1. Lägg sidopanelen P3 på kartongen som ingår i satsen.
2. Skruva fast fläkten P12 på spelplanen P10 med hjälp av klistermärket och skruvarna H2 tillsammans med fläktskyddet.
3. Skjut in hockeyplanen P10 i utskärningen på sidopanelen P3 – använd kraft för att delen ska sitta ordentligt på plats.
4. Se till att öppningen i panelen P3 är placerad på spelplanens insida.
5. Sidopanelerna P3 bör sticka ut några mm, vilket underlättar placeringen i utskärningarna på sidorna P5.
6. Upprepa stegen för den andra panelen P3.
7. När du har monterat ihop den, vänd konstruktionen försiktigt till andra sidan.
8. Skruva fast 2 fästena P4C vertikalt mellan P3-panelerna med skruvarna H15 och plastmuttrarna H5.
9. Dra strömkabeln genom öppningen i panelen P3A.
10. Vänd fotbollsbordet till läget utan biljardmål och med fotbollsstickor.
11. Sätt på den färdiga hockeyplanen och placera den i utskärningarna på sidorna P5.
12. Skruva fast den med:
 - skruvar H3, brickor H6, muttrar H5,
 - samt skruvar H12 för att fästa fältet P10 vid panelerna P3 och sidorna P5.
13. Fyll igen alla hål.
14. Skruva fast räknarna P11 med koniska skruvar (12 mm).

Steg 5: Montering av biljardbordet

1. Vänd bordet så att biljardluckorna är vända uppåt.
2. Sätt på sidopanelerna P7A och P7B – se till att de två skruvhålen är placerade längst ner.
3. Skruva fast dem med
 - skruvarna H3,
 - brickor H6,
 - sidomuttrarna H5 – med rätt åtdragningsmoment.
4. Fäst de två klämmorna PC4 med skruvarna H15 och plastmuttrarna H5.
5. Sätt på den färdiga biljardspelplanen P6 och skruva fast den med skruvar H12.
6. Fyll i alla hål i panelerna P7 och sidorna P5.

OBS: Kontrollera till slut alla skruvar i hela bordet. Dra åt dem ordentligt vid behov.

SPELREGLER:

CYMBERGAJ

Cybergaj är ett populärt skicklighetsspel för två spelare. Båda deltagarna står på motsatta sidor av bordet och använder speciella plastredskap (kallade studsare) som fungerar som racketar med en diameter på ett tiotal centimeter. Målet med spelet är att få pucken i motståndarens mål.

Pucken rör sig med hög hastighet, och matchen pågår tills ett förutbestämt antal poäng (oftast 7 eller 9) har uppnåtts eller tills den fastställda tiden har gått ut.

Grundregler:

- Pucken får endast slås med en slagpinne – det är förbjudet att vidröra den med kroppen.
- Det är inte tillåtet att blockera pucken genom att täcka över den med ett redskap.
- Slagklubban får inte lyftas bort från spelplanen.
- Det är endast tillåtet att slå pucken på sin egen halva av bordet.

Spelet har inga strikt fastställda regler – detaljerna bestäms vanligtvis av spelarna själva.

BORDFOTBOLL

Varje sida av bordet har 4 stänger:

1. Målvakt
2. Två försvarare
3. En mittfältslinje med fem spelare
4. Tre anfallare

Spelet spelas i par eller fyrgrupper. Innan matchen börjar väljer lagen sida på bordet – genom lottnings eller genom att kasta bollen i mitten av bordet.

Grundregler:

- Det är förbjudet att vrida spakarna mer än 360°.
- Det är inte tillåtet att skaka bordet eller mekaniskt påverka bollens rörelse.
- Under spelet får man endast röra vid sitt eget lags spelare.
- Om bollen stannar på en plats som är oåtkomlig för spelarna får den flyttas till närmaste spelare.
- Ett mål räknas även om bollen studsar mot målväggen och återvänder till spelplanen.

Matchen kan spelas på tid eller tills ett bestämt antal mål har gjorts.

BILJARD

I en inledande omgång avgörs vilken spelare som ska utföra den första stöten. Med hjälp av två bollar av samma storlek placerar spelarna dem på startfältet och slår samtidigt mot den övre banden. Den som har sin boll närmast den nedre banden vinner. Vinnaren väljer ut den spelare som ska utföra den inledande stöten.

Bolluppställning:

- Använd triangeln.
- Spetsbollen måste befinna sig i spelplanens mittpunkt.
- De övriga bollarna ska ligga i kontakt med varandra.

Startstöt:

- Den utförs endast med spetsen på köet (spetsen).
- Varje annat slag är en foul.

En kula anses vara i håll om den faller ner och stannar kvar i en hålficka. En kula som rullar ut ur hålfickan räknas inte.

Regler för foul:

- En foul inträffar när den spelande kulan inte träffar målkulan.
- En foul är också ett slag som utförs medan någon av bollarna är i rörelse.
- Vid foul:
 - förlorar spelaren sin tur,
 - de inslagna bollarna ogiltigförklaras,
 - förblir bollernas placering oförändrad.

Den spelare som sänker alla sina bollar vinner partiet – ingen boll får vara kvar på bordet.

RENGÖRING AV BORDET:**BILJARD**

- Det rekommenderas att bordet rengörs dagligen med en torr och mjuk trasa.
- Om det behövs kan du använda en lätt fuktad trasa (aldrig blöt!).
- Torka av ytan ordentligt efter rengöringen för att undvika vattenfläckar.
- Om du använder rengöringsmedel, se till att de är lämpliga för det aktuella materialet.

BORDFOTBOLL

- Rengör bordet minst en gång i veckan.
- Använd en torr, mjuk trasa och en liten mängd fönsterputs eller dammborttagningsmedel (helst med sprayflaska).
- Undvik vassa föremål.
- Håll spelplanen ren.

CYMBERGAJ

- Vi rekommenderar att du rengör bordsskivan minst en gång i veckan.
- Använd en torr, mjuk trasa och en liten mängd fönsterrengöringsmedel eller dammborttagningsmedel (med sprayflaska).
- Undvik att använda vatten och överdriven fukt.
- Spelplanen utsätts för naturliga repor från pucken och banden – dessa påverkar inte spelkvaliteten.

SPECIFIKATION

Beskrivning	3-i-1-bord (biljard, airhockey, fotbollsspel)
Bordets mått	121 × 84,5 × 85,5 cm
Material	MDF och PVC
Antal spelare	5:3:2:1
Stänger	12,7 mm, stål
Ben	MDF
Tillbehör	Hela tillbehörssatsen
Kartongens mått	131 × 82 × 22 cm

SÄKERHETSINFORMATION:

1. Produkten är avsedd för inomhusbruk – airhockeybordet får endast användas i torra utrymmen. Undvik kontakt med vatten och överdriven fukt.
2. Ej lämpligt för barn under 3 år – innehåller små delar som kan utgöra en kvävningsrisk.
3. Vuxenövervakning rekommenderas – barn och ungdomar bör använda bordet under uppsikt av en vuxen.
4. Sitt inte på bordet och lägg inte tunga föremål på det – det kan leda till skador på konstruktionen eller personskador.
5. Använd inte bordet om det är skadat – eventuella skador ska repareras av en auktoriserad serviceverkstad.
6. Använd inte bordet på en ojämn eller instabil yta – detta kan leda till att bordet välter eller att spelet blir instabilt.
7. Användare bör endast spela med avsedda tillbehör (klot och puck) – andra föremål kan skada spelytan eller utgöra en fara.
8. Kontrollera regelbundet bordets stabilitet och dra åt alla fästskruvar – lösa delar kan utgöra en fara under spelet.

Enligt WEEE-direktivet 2012/19/EU innebär den överkryssade soptunnan att utrustningen inte får kastas med hushållsavfall. Den ska lämnas in till en samlingsplats för el- och elektronikavfall.



Інструкція з монтажу багатофункціонального столу (3 в 1)
УВАГА! КІЛЬКІСТЬ ОСІБ, НЕОБХІДНИХ ДЛЯ МОНТАЖУ: Щонайменше 2 дорослих особи

UK

ПЕРЕЛІК ДЕТАЛЕЙ

№	Назва	Кількість	№	Назва	Кількість
H1	Гвинт 6 мм × 40 мм	12	A3	Крейда для більярдного кия	2
H2	Гвинт з плоскою головкою 60 мм	4	A4	Набір гайок 1-1/2"	1
H3	Гвинт 1/4" × 38 мм	4	A5	Щітка для більярдного сукна	1
H4	Гайка	2	A6	Відбивач для сьмбергaja 65 мм	2
H5	Бічна хрестоподібна гайка	12	A7A	Пінопластовий бампер 27 × 1/2"	8
H18	Гніздо для гвинтів	12	A7B	Пінопластовий бампер 27 × 6 мм	8
H6A	Чорна шайба M6	12	A8A	Шайба 1/2"	8
H6B	Чорна шайба 1/4"	4	A8B	Шайба 6 мм	8
H8	Шайба M16	4	A9	Диск для сьмбергaja 50 мм	2
H9	Гвинт M16 × 60 мм	2	A10	М'ячик для гри 31 мм	2
H10a	Комплект кріплення штанги	8	A11	Прокладка 32 мм	8
H10b		8	A12	Шестигранний ключ 4 мм	1
H10c		8	P1	Ножки	2
H11	Гвинт 5/16" × 45 мм	2	P2	Тримач для кабелю	1
H12	Гвинт з круглою головкою T3,5 × 24 мм	30	P3	Бічна панель для сьмбергaja	2
H14	Гвинт з плоскою головкою W/P3 × 20 мм	8	P4	Лічильник для настільного футболу	1
H15	Гвинт з круглою головкою T4 × 45 мм	12	P4A	Бічна панель для настільного футболу	2
H16	Гвинт з плоскою головкою F4 × 12 мм	8	P4B	Завершальна панель для настільного футболу	2
H17	Гвинт з круглою головкою T4 × 24 мм	4	P4C	Затискач	6
R1	Штанга з 3 гравцями господарів	1	P4D	Кишеня для більярдного столу	2
R2	Штанга з 3 футболістами гостей	1	P5	Бічна трикутна зона	2
R3	Штанга з 2 гравцями господарів	1	P6	Більярдний стіл	1
R4	Штанга з 2 футболістами гостей	1	P7	Бічна панель для більярду	2
R5	Штанга з 5 гравцями господарів	1	P8	Ворота для настільного футболу	2
R6	Штанга з 5 гравцями команди гостей	1	P9	Ручка	8
R7	Штанга з 1 гравцем господарів	1	P10	Поле для гри в сьмбергaj	1
R8	Штанга з 1 гравцем команди гостей	1	P11	Лічильник	4
R9	Стрижень M6 × 62,5 см	8	P12	Вентилятор	1
A1	Більярдний кий 36"	2			
A2	Трикутник для більярду 1-1/2"	1			

МОНТАЖ:



Етап 1: Монтаж конструкції столу для настільного футболу

- Знайдіть чисте, вільне місце для монтажу. Рекомендується проводити монтаж на картоні, щоб уникнути механічних пошкоджень.
 - Покладіть бічні панелі P4A догори дном, обробленою стороною назовні.
 - Вставте ігрове поле P4 у пази бічних панелей P4A, як показано на малюнку 1.
Коли ігрове поле буде встановлено в пази, прикрутіть 2 опорні скоби P4C до панелей P4A у горизонтальному положенні відносно ігрового поля:
 - використовуйте 4 гвинти H15, 4 гвинтові гнізда — вставте їх у отвори елементів P4C та 4 пластикові гайки H5A,
 - закручуйте з відповідним зусиллям — не перетягуйте гайки H5A.
- Встановіть 2 кінцеві панелі P4B і з'єднайте їх з панелями P4A за допомогою:
- гвинтів H3,
 - шайб H6.
- Вирівняйте панелі P4B ідеально відносно ігрового поля та під прямим кутом до бічних панелей. Прикрутіть ігрове поле до панелей P4B гвинтами H14, використовуючи хрестоподібну викрутку та натиск.
Обережно переверніть стіл на інший бік.

Етап 2: Монтаж основи та ніжок столу

- Покладіть на картон дві трикутні боковини P5, пазами назовні (у бік бічних панелей).
- На боковини P5 надіньте:
 - кишені для фігурок P4D,
 - ворота для більярду P8.
- Монтажні отвори в боковинах P5 пристосовані для кріпильних гвинтів кишень та воріт.
- Прикрутіть ворота та кишені гвинтами H16, переконавшись, що отвори спрямовані назовні.
- З'єднайте трикутні боковини P5 з ніжками P1 за допомогою:
 - гвинтів H9,
 - шайб H8,
 - гайок H4.
- Встановіть ніжки та трикутні боковини кишенями догори та зафіксуйте їх у цьому положенні за допомогою ручок H11.
- До так підготовленої основи прикрутіть попередньо зібране ігрове поле для настільного футболу:
 - встановивши їх у виїмки бічних панелей P4A,
 - використовуйте гвинти H1, шайби H6 та гайки H5 (сталеві),
 - не затягуйте гайки H5 надмірно — дотримуйтесь відповідного зусилля.

Етап 3: Монтаж гравців (футболістів)

- У штанги з футболістами R1–R8 вставте направляючу штангу R9. На штанги воротарів R7 і R8 надіньте:
 - пластикові шайби A8 з більшим отвором,
 - пружину A7 (пінопластову, також з більшим отвором),
 - вставте все це в отвори панелей P4A.
- На сталеві стрижні з отворами послідовно надіньте:
 - H10c,
 - пружини A7 з меншими отворами,
 - шайби A8 з меншими отворами.

3. Вставте стрижні в отвори штанги R8 з готовими кінцівками.
4. На H10c надіньте другу частину H10b так, щоб вся конструкція ввійшла в отвори стрижнів.
5. Притримайте і вставте в отвори бічних панелей P4A (без готових отворів із пластиковими вставками).
6. З іншого боку панелей P4A міцно закрутіть конструкцію за допомогою H10 з різьбою.
7. Повторіть ту саму збірку для гравців R3 та R4 (у кольорі воратарів), обличчям до команди-суперника.
8. Потім встановіть гравців R1 і R2 в інших кольорах, також обличчям до суперника.
9. Футболістів R5 і R6 встановіть обличчями один до одного, у кольорах воратарів.
10. На штанги R1–R8 надіньте кріплення P9 і щільно втисніть їх до упору.
11. До торцевих панелей P4B прикрутіть лічильники P11 гвинтами з конічною головкою (12 мм).
12. Готовий стіл для настільного футболу зафіксуйте кільцями A11 зсередини на всіх штангах на час монтажу наступного поля.

Етап 4: Монтаж ігрового поля для хокею

1. Покладіть бічну панель P3 на картон із набору.
2. До ігрового поля P10 прикрутіть вентилятор P12 за допомогою наклейки та гвинтів H2 разом із захисною решіткою вентилятора.
3. Вставте хокейне поле P10 у виріз бічної панелі P3 — докладіть зусилля, щоб елемент добре зафіксувався.
4. Переконайтеся, що отвір у панелі P3 розташований з внутрішнього боку ігрового поля.
5. Бічні панелі P3 повинні виступати на кілька мм — це полегшує їх установку у вирізи боків P5.
6. Повторіть ці кроки для другої панелі P3.
7. Після складання обережно переверніть конструкцію на інший бік.
8. Прикрутіть 2 затискачі P4C вертикально між панелями P3, використовуючи гвинти H15 та пластикові гайки H5.
9. Протягніть шнур живлення через отвір у панелі P3A.
10. Переверніть стіл для настільного футболу в положення без воріт для більярду та кишень для настільного футболу.
11. Встановіть готове хокейне поле та зафіксуйте його у вирізах боковин P5.
12. Прикрутіть його:
 - гвинтами H3, шайбами H6, гайками H5,
 - а також гвинтами H12, закріплюючи поле P10 до панелей P3 і боковин P5.
13. Заповніть усі отвори.
14. Прикрутіть лічильники P11 конічними гвинтами (12 мм).

Етап 5: Монтаж більярдного столу

1. Поверніть стіл так, щоб борти для більярду були звернені вгору.
2. Встановіть бічні панелі P7A та P7B — переконайтеся, що по два отвори для гвинтів знаходяться знизу.
3. Прикрутіть їх:
 - гвинтами H3,
 - шайбами H6,
 - бічними гайками H5 — дотримуючись відповідного зусилля.
4. Закріпіть 2 скоби PC4 за допомогою гвинтів H15 та пластикових гайок H5.
5. Встановіть готове ігрове поле для більярду P6 і прикрутіть його гвинтами H12.
6. Заповніть усі отвори в панелях P7 та боковинах P5.

УВАГА: На завершення перевірте всі гвинти на всьому столі. У разі потреби — ретельно їх затягніть.

ПРАВИЛА ГРИ:

ЦИМБЕРГАЙ

Цимбергай — це популярна гра на спритність для двох гравців. Обидва учасники стоять по різні боки столу і використовують спеціальні пластикові пристосування (так звані відбивачі), що виконують функцію ракеток діаметром у кілька десятків сантиметрів. Мета гри — забити шайбу у ворота суперника. Шайба рухається з великою швидкістю, а гра триває до досягнення заздалегідь встановленої кількості очок (найчастіше 7 або 9) або до закінчення відведеного часу.

Основні правила:

- Шайбу можна вдарили виключно відбивачем — торкатися її тілом заборонено.
- Не можна блокувати шайбу, прикриваючи її інструментом.
- Не слід відривати відбивач від ігрового поля.
- Удари по шайбі дозволені лише на власній половині столу.

Гра не має чітко визначених правил — деталі зазвичай узгоджують самі гравці.

ФУТБОЛ

Кожна сторона столу має 4 штанги:

1. Воратар
2. Двоє захисників
3. П'ятиособова лінія півзахисту
4. Троє нападників

Гра проводиться парами або четвірками. Перед початком матчу команди обирають сторони поля — шляхом жеребкування або початку гри шляхом кидання м'ячика в центр столу.

Основні правила:

- Заборонено обертати ручки більше ніж на 360°.
- Недозволено струшувати стіл або механічно впливати на рух м'яча.
- Під час гри можна торкатися лише фігурок своєї команди.
- Якщо м'яч зупиниться в місці, недоступному для гравців, його можна перемістити до найближчого фігурки.
- Гол зараховується навіть у тому випадку, якщо м'яч відскочить від стінки воріт і повернеться на ігрове поле. Гра може тривати на час або до досягнення встановленої кількості голів.

БІЛЬЯРД

Попередня гра визначає гравця, який виконає перший розбивання. Використовуючи дві кулі однакового розміру, гравці розміщують їх на базовому полі та одночасно б'ють у напрямку верхньої борти. Перемагає той, чия куля опиниться найближче до нижньої борти. Переможець обирає гравця для стартового розбивання.

Розстановка куль:

- Використовуйте трикутник.
- Вершинна куля повинна знаходитися в центральній точці ігрового поля.
- Решта куль повинні стикатися одна з одною.

Початковий удар:

- Його виконують виключно кінчиком кия (капкою).
- Будь-який інший удар вважається фолом.

Куля вважається забитою, якщо вона потрапляє в лузу і залишається в ній. Куля, яка випадає з лузи, не зараховується.

Правила фолу:

- Фол відбувається, коли куля, що розігрується, не влучає в цільову кулю.
- Фол також вважається ударом, виконаним під час руху будь-якої кулі.
- У разі фолу:
 - гравець втрачає хід,
 - забиті кулі анулюються,
 - розташування куль залишається без змін.

Партію виграє гравець, який забиває всі свої кулі — жодна з них не може залишитися на столі.

ОЧИЩЕННЯ СТОЛУ:**БІЛЬЯРД**

- Рекомендується щодня чистити стіл сухою та м'якою ганчіркою.
- За необхідності можна використовувати злегка вологу ганчірку (ніколи мокро!).
- Після чищення витріть поверхню насухо, щоб уникнути розводів.
- У разі використання чистячих засобів переконайтеся, що вони підходять для даного матеріалу.

НАСТІЛЬНИЙ ФУТБОЛ

- Очищайте стіл щонайменше раз на тиждень.
- Використовуйте суху м'яку серветку та невелику кількість рідини для миття скла або засобу для видалення пилу (бажано з розпилювачем).
- Уникайте гострих предметів.
- Підтримуйте чистоту ігрового поля.

СУМБЕРГАЈ

- Рекомендується чистити стільницю щонайменше раз на тиждень.
- Використовуйте суху м'яку серветку та невелику кількість рідини для миття вікон або засобу для видалення пилу (з розпилювачем).
- Уникайте використання води та надмірної вологості.
- Ігрове поле схильне до природних подряпин від шайби та відбивачів — вони не впливають на якість гри.

ТЕХНІЧНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Опис	Стіл «3 в 1» (більярд, сумбергај, настільний футбол)
Розміри столу	121*84,5*85,5 см
Матеріал	МДФ та ПВХ
Кількість гравців	5:3:2:1
Стрижні	12,7 мм, сталеві
Ніжка	МДФ
Акcesуари	Повний набір акcesуарів
Розмір картонної коробки	131*82*22 см

ПРИМІТКИ ЩОДО БЕЗПЕКИ:

1. Виріб призначений для використання в приміщенні — стіл для сумбергаја слід використовувати виключно в сухих приміщеннях. Уникайте контакту з водою та надмірною вологістю.
2. Не підходить для дітей віком до 3 років — містить дрібні деталі, які можуть становити ризик задусіння.
3. Рекомендується нагляд дорослої особи — діти та підлітки повинні користуватися столом під наглядом дорослих.
4. Не сідайте на стіл і не кладіть на нього важкі предмети — це може призвести до пошкодження конструкції або травмування.
5. Не використовуйте стіл, якщо він пошкоджений — будь-які пошкодження повинні усуватися в авторизованому сервісному центрі.
6. Не використовуйте стіл на нерівній або нестійкій поверхні — це може призвести до перекидання столу або нестабільної гри.
7. Користувачам слід грати виключно з використанням спеціальних акcesуарів (кульок та диска) — інші предмети можуть пошкодити ігрову поверхню або становити небезпеку.
8. Регулярно перевіряйте стійкість столу та затягуйте всі кріпильні гвинти — ослаблені елементи можуть становити небезпеку під час гри.

Відповідно до Директиви WEEE 2012/19/ЄС, зображення перекресленого смітєвого бака означає, що обладнання не можна викидати разом із побутовими відходами. Його слід здати до пункту збору електровідходів.



EN: The marking of the equipment with the crossed-out waste container symbol indicates that it is prohibited to place used electrical and electronic equipment with other waste. According to the WEEE Directive on the management of used electrical and electronic waste, separate disposal methods must be used for this type of equipment.

The user who intends to dispose of this product is obliged to take it to a collection point for used electrical and electronic equipment, thus contributing to reuse, recycling or recovery and thus to the protection of the environment. To do this, please contact the point from which the appliance was purchased or your local authority. Hazardous components contained in electronic equipment may cause long-term adverse effects on the environment, as well as harmful effects on human health.

PL: Oznakowanie sprzętu symbolem przekreślonego kontenera na odpady informuje o zakazie umieszczania zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego wraz z innymi odpadami. Zgodnie z Dyrektywą WEEE o sposobie gospodarowania zużytymi odpadami elektrycznymi i elektronicznymi, dla tego typu sprzętu należy stosować oddzielne sposoby utylizacji.

Użytkownik, który zamierza pozbyć się tego produktu, zobowiązany jest do oddania go do punktu zbierania zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego, dzięki czemu przyczynia się do ponownego użycia, recyklingu, bądź odzysku, a tym samym do ochrony środowiska naturalnego. W tym celu należy skontaktować się z punktem w którym urządzenie zostało nabyte, lub z przedstawicielami władz lokalnych. Składniki niebezpieczne zawarte w sprzęcie elektronicznym mogą powodować długo utrzymujące się niekorzystne zmiany w środowisku naturalnym, jak również działać szkodliwie na zdrowie ludzi.

CZ: Označení zařízení symbolem přeškrtnutého kontejneru na odpad znamená, že je zakázáno odkládat použitá elektrická a elektronická zařízení společně s jiným odpadem. Podle směrnice WEEE o nakládání s použitým elektrickým a elektronickým odpadem je nutné pro tento typ zařízení používat oddělené metody likvidace.

Uživatel, který hodlá tento výrobek zlikvidovat, je povinen jej odevzdat na sběrném místě pro použitá elektrická a elektronická zařízení, čímž přispěje k opětovnému použití, recyklaci nebo využití, a tím i k ochraně životního prostředí. Za tímto účelem se obraťte na místo, kde byl spotřebič zakoupen, nebo na místní úřad. Nebezpečné součásti obsažené v elektronických zařízeních mohou způsobit dlouhodobé nepříznivé účinky na životní prostředí i škodlivé účinky na lidské zdraví.

DA: Mærkningen af udstyret med det overstregede affaldsbeholdersymbol angiver, at det er forbudt at anbringe brugt elektrisk og elektronisk udstyr sammen med andet affald. I henhold til WEEE-direktivet om håndtering af brugt elektrisk og elektronisk affald skal der anvendes separate bortskaffelsesmetoder for denne type udstyr.

Den bruger, der har til hensigt at bortskaffe dette produkt, er forpligtet til at aflevere det på et indsamlingssted for brugt elektrisk og elektronisk udstyr og på den måde bidrage til genbrug, genanvendelse eller genvinding og dermed til beskyttelse af miljøet. For at gøre dette skal du kontakte det sted, hvor apparatet blev købt, eller dine lokale myndigheder. Farlige komponenter i elektronisk udstyr kan forårsage langsigtede negative virkninger på miljøet samt skadelige virkninger på menneskers sundhed.

DE: Die Kennzeichnung des Geräts mit dem Symbol des durchgestrichenen Abfallbehälters zeigt an, dass es verboten ist, gebrauchte Elektro- und Elektronikgeräte zusammen mit anderem Abfall zu entsorgen. Gemäß der WEEE-Richtlinie über die Entsorgung von Elektro- und Elektronik-Altgeräten müssen für diese Art von Geräten getrennte Entsorgungsmethoden verwendet werden.

Der Benutzer, der dieses Produkt entsorgen will, ist verpflichtet, es zu einer Sammelstelle für Elektro- und Elektronik-Altgeräte zu bringen und so zur Wiederverwendung, zum Recycling oder zur Verwertung und damit zum Schutz der Umwelt beizutragen. Wenden Sie sich dazu bitte an die Stelle, bei der Sie das Gerät gekauft haben, oder an Ihre Gemeindeverwaltung. Die in elektronischen Geräten enthaltenen gefährlichen Bestandteile können langfristige negative Auswirkungen auf die Umwelt sowie schädliche Auswirkungen auf die menschliche Gesundheit haben.

ES: El marcado del aparato con el símbolo del contenedor de residuos tachado indica que está prohibido depositar aparatos eléctricos y electrónicos usados junto con otros residuos. De acuerdo con la Directiva RAEE sobre la gestión de residuos eléctricos y electrónicos usados, deben utilizarse métodos de eliminación separados para este tipo de aparatos.

El usuario que pretenda deshacerse de este producto está obligado a llevarlo a un punto de recogida de aparatos eléctricos y electrónicos usados, contribuyendo así a su reutilización, reciclado o valorización y, por tanto, a la

protección del medio ambiente. Para ello, póngase en contacto con el punto donde adquirió el aparato o con las autoridades locales. Los componentes peligrosos contenidos en los equipos electrónicos pueden causar efectos adversos a largo plazo en el medio ambiente, así como efectos nocivos para la salud humana.

ET: Seadme tähistamine läbi kriipsutatud jäätmemahuti sümboliga näitab, et kasutatud elektri- ja elektroonikaseadmeid on keelatud paigutada koos muude jäätmetega. Vastavalt kasutatud elektri- ja elektroonikaseadmete jäätmete käitlemisele direktiivile tuleb seda tüüpi seadmete puhul kasutada eraldi kõrvaldamismeetodeid.

Kasutaja, kes kavatseb seda toodet kõrvaldada, on kohustatud viima selle kasutatud elektri- ja elektroonikaseadmete kogumispunkti, aidates sellega kaasa korduvkasutamisele, ringlussevõtule või taaskasutamisele ja seega ka keskkonnakaitsele. Selleks pöörduge palun seadme ostukoha või kohaliku omavalitsuse poole. Elektroonikaseadmetes sisalduvad ohtlikud komponendid võivad avaldada pikaajalist kahjulikku mõju keskkonnale ning samuti kahjustada inimeste tervist.

FR : Le marquage de l'équipement avec le symbole de la poubelle barrée indique qu'il est interdit de placer les équipements électriques et électroniques usagés avec d'autres déchets. Conformément à la directive DEEE sur la gestion des déchets électriques et électroniques usagés, des méthodes d'élimination distinctes doivent être utilisées pour ce type d'équipement.

L'utilisateur qui a l'intention de se débarrasser de ce produit est tenu de l'apporter à un point de collecte des équipements électriques et électroniques usagés, contribuant ainsi à la réutilisation, au recyclage ou à la valorisation et donc à la protection de l'environnement. Pour ce faire, veuillez contacter le point de vente où l'appareil a été acheté ou les autorités locales. Les composants dangereux contenus dans les équipements électroniques peuvent avoir des effets néfastes à long terme sur l'environnement, ainsi que des effets nocifs sur la santé humaine.

HU: A berendezésen az áthúzott hulladéktároló szimbólummal történő jelölés azt jelzi, hogy a használt elektromos és elektronikus berendezéseket tilos más hulladékkal együtt elhelyezni. A használt elektromos és elektronikus hulladékok kezeléséről szóló WEEE-irányelv szerint az ilyen típusú berendezések esetében külön ártalmatlanítási módszereket kell alkalmazni.

Az a felhasználó, aki ezt a terméket ártalmatlanítani kívánja, köteles azt a használt elektromos és elektronikus berendezések gyűjtőhelyére vinni, hozzájárulva ezzel az újrafelhasználathoz, újrafeldolgozáshoz vagy hasznosításhoz, és ezáltal a környezet védelméhez. Ennek érdekében kérjük, forduljon a készüléket megvásárló ponthoz vagy a helyi hatósághoz. Az elektronikus berendezésekben található veszélyes összetevők hosszú távon káros hatással lehetnek a környezetre, valamint káros hatással lehetnek az emberi egészségre.

IT: La marcatura dell'apparecchiatura con il simbolo del contenitore dei rifiuti barrato indica che è vietato collocare le apparecchiature elettriche ed elettroniche usate insieme ad altri rifiuti. Secondo la direttiva RAEE sulla gestione dei rifiuti elettrici ed elettronici usati, per questo tipo di apparecchiature devono essere utilizzati metodi di smaltimento separati.

L'utente che intende smaltire questo prodotto è tenuto a portarlo in un punto di raccolta per apparecchiature elettriche ed elettroniche usate, contribuendo così al riutilizzo, al riciclaggio o al recupero e quindi alla protezione dell'ambiente. A tal fine, rivolgersi al punto vendita presso il quale è stato acquistato l'apparecchio o alle autorità locali. I componenti pericolosi contenuti nelle apparecchiature elettroniche possono causare effetti negativi a lungo termine sull'ambiente e sulla salute umana.

LT: Įrangos žymėjimas perbraukto atliekų konteinerio simboliu reiškia, kad panaudotą elektros ir elektroninę įrangą draudžiama dėti kartu su kitomis atliekomis. Pagal EEJ atliekų tvarkymo direktyvą dėl naudotų elektros ir elektroninių atliekų tvarkymo šio tipo įrangai turi būti taikomi atskiri šalinimo būdai.

Naudotojas, ketinantis atsikratyti šio gaminio, privalo jį pristatyti į naudotos elektros ir elektroninės įrangos surinkimo punktą, taip prisidedamas prie pakartotinio naudojimo, perdirbimo ar utilizavimo ir taip saugodamas aplinką. Norėdami tai padaryti, kreipkitės į punktą, kuriame prietaisas buvo įsigytas, arba į vietos valdžios instituciją. Elektroninėje įrangoje esantys pavojingi komponentai gali sukelti ilgalaikį neigiamą poveikį aplinkai, taip pat žalingą poveikį žmonių sveikatai.

LV: Iekārtas marķējums ar pārsvītrotā atkritumu konteinerā simbolu norāda, ka nolietais elektriskās un elektroniskās iekārtas ir aizliegts novietot kopā ar citiem atkritumiem. Saskaņā ar EEIA direktīvu par nolietais elektrisko un elektronisko iekārtu atkritumu apsaimniekošanu šāda veida iekārtām jāizmanto atsevišķas iznīcināšanas metodes.

Lietotājam, kurš vēlas atbrīvoties no šī produkta, ir pienākums to nogādāt nolietais elektrisko un elektronisko iekārtu savākšanas punktā, tādējādi veicinot atkārtotu izmantošanu, pārstrādi vai reģenerāciju un tādējādi vides aizsardzību. Lai to izdarītu, lūdzam sazināties ar punktu, kurā ierīce tika iegādāta, vai ar vietējo pašvaldību. Elektroniskajās iekārtās esošās bīstamās sastāvdaļas var radīt ilgtermiņa nelabvēlīgu ietekmi uz vidi, kā arī kaitīgu ietekmi uz cilvēka veselību.

NL: De markering van de apparatuur met het symbool van de doorgekruiste afvalcontainer geeft aan dat het verboden is om gebruikte elektrische en elektronische apparatuur bij ander afval te plaatsen. Volgens de WEEE-richtlijn betreffende het beheer van afgedankte elektrische en elektronische apparatuur moeten aparte verwijderingsmethoden worden gebruikt voor dit type apparatuur.

De gebruiker die van plan is om dit product weg te gooien, is verplicht om het naar een inzamelpunt voor gebruikte elektrische en elektronische apparatuur te brengen en zo bij te dragen aan hergebruik, recycling of terugwinning en dus aan de bescherming van het milieu. Neem hiervoor contact op met het punt waar u het apparaat hebt gekocht of met uw gemeente. Gevaarlijke onderdelen in elektronische apparatuur kunnen op lange termijn schadelijke gevolgen hebben voor het milieu en de menselijke gezondheid.

PT: A marcação do equipamento com o símbolo de contentor de resíduos riscado indica que é proibido colocar equipamentos eléctricos e electrónicos usados juntamente com outros resíduos. De acordo com a Diretiva REEE relativa à gestão de resíduos eléctricos e electrónicos usados, devem ser utilizados métodos de eliminação separados para este tipo de equipamento.

O utilizador que pretenda desfazer-se deste produto é obrigado a levá-lo a um ponto de recolha de equipamentos eléctricos e electrónicos usados, contribuindo assim para a reutilização, reciclagem ou recuperação e, consequentemente, para a protecção do ambiente. Para tal, contacte o ponto de recolha onde o aparelho foi adquirido ou a sua autoridade local. Os componentes perigosos contidos nos equipamentos electrónicos podem causar efeitos adversos a longo prazo no ambiente, bem como efeitos nocivos para a saúde humana.

RO: Marcarea echipamentului cu simbolul containerului de deșeuri barat indică faptul că este interzisă plasarea echipamentelor electrice și electronice uzate împreună cu alte deșeuri. În conformitate cu Directiva DEEE privind gestionarea deșeurilor electrice și electronice uzate, pentru acest tip de echipament trebuie utilizate metode separate de eliminare.

Utilizatorul care intenționează să elimine acest produs este obligat să îl ducă la un punct de colectare a echipamentelor electrice și electronice uzate, contribuind astfel la reutilizare, reciclare sau recuperare și, astfel, la protecția mediului. Pentru a face acest lucru, vă rugăm să contactați punctul de la care a fost achiziționat aparatul sau autoritatea locală. Componentele periculoase conținute în echipamentele electronice pot provoca efecte negative pe termen lung asupra mediului, precum și efecte nocive asupra sănătății umane.

SK: Označenie zariadenia symbolom preškrtnutého kontajnera na odpad znamená, že je zakázané umiestňovať použité elektrické a elektronické zariadenia spolu s iným odpadom. Podľa smernice WEEE o nakladaní s použitým elektrickým a elektronickým odpadom sa pre tento typ zariadenia musia používať oddelené metódy likvidácie.

Používateľ, ktorý má v úmysle zlikvidovať tento výrobok, je povinný odovzdať ho na zberné miesto použitých elektrických a elektronických zariadení, čím prispeje k opätovnému použitiu, recyklácii alebo zhodnoteniu, a tým aj k ochrane životného prostredia. Za týmto účelom sa obráťte na miesto, kde bol spotrebič zakúpený, alebo na miestny úrad. Nebezpečné komponenty obsiahnuté v elektronických zariadeniach môžu spôsobiť dlhodobé nepriaznivé účinky na životné prostredie, ako aj škodlivé účinky na ľudské zdravie.

SL: Oznaka opreme s simbolom prečrtanega zabojsnika za odpadke pomeni, da je prepovedano odlagati izrabljeno električno in elektronsko opremo med druge odpadke. V skladu z Direktivo OEEO o ravnanju z izrabljenimi električnimi in elektronskimi odpadki je treba za to vrsto opreme uporabljati ločene metode odstranjevanja.

Uporabnik, ki namerava ta izdelek odstraniti, ga mora odnesti na zbirno mesto za rabljeno električno in elektronsko opremo ter tako prispevati k ponovni uporabi, recikliranju ali predelavi in s tem k varovanju okolja. V ta namen se obrnite na točko, kjer je bila naprava kupljena, ali na lokalne oblasti. Nevarne komponente, ki jih vsebuje elektronska oprema, lahko povzročijo dolgoročne škodljive vplive na okolje in tudi škodljive vplive na zdravje ljudi.

SV: Märkningen av utrustningen med den överkorsade symbolen för avfallsbehållare anger att det är förbjudet att placera begagnad elektrisk och elektronisk utrustning tillsammans med annat avfall. Enligt WEEE-direktivet om hantering av använt elektriskt och elektroniskt avfall måste separata metoder för avfallshantering användas för denna typ av utrustning.

Den användare som avser att göra sig av med denna produkt är skyldig att lämna den till en samlingsplats för begagnad elektrisk och elektronisk utrustning och på så sätt bidra till återanvändning, återvinning eller återvinning och därmed till skyddet av miljön. För att göra detta, vänligen kontakta den plats där apparaten köptes eller din lokala myndighet. Farliga komponenter som ingår i elektronisk utrustning kan orsaka långsiktiga negativa effekter på miljön och skadliga effekter på människors hälsa.

UK: Маркування обладнання символом перекресленого контейнера для відходів вказує на те, що відпрацьоване електричне та електронне обладнання заборонено викидати разом з іншими відходами. Відповідно до Директиви WEEE про управління використаними електричними та електронними відходами, для цього типу обладнання повинні використовуватися окремі методи утилізації.

Користувач, який має намір утилізувати цей виріб, зобов'язаний здати його в пункт прийому відпрацьованого електричного та електронного обладнання, сприяючи таким чином повторному використанню, переробці або відновленню і, таким чином, захисту навколишнього середовища. Для цього, будь ласка, зверніться до магазину, в якому було придбано прилад, або до місцевої влади. Небезпечні компоненти, що містяться в електронному обладнанні, можуть спричинити довгостроковий негативний вплив на навколишнє середовище, а також шкідливий вплив на здоров'я людини.

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)

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 pieczęcią 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 zamieszczonej 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)

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)

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 salgstempel 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, gummideler, 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)

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)

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 notificación	Fecha de provision	Curso de la reparación	Firma del destinatario (tienda, propietario)

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, pedaaliid, käsnaad, rattaa, laagria 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 määrduud, võib teeninduskeskus keelduda selle vastuvõtmisest või puhastada selle kliendi kulul tema kirjalikul nõusolekul.
8. Garantii ei hõlma paigaldus- ja hooldustõid, 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 müüduu 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)

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)

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:
 - lejáratí 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 szennyezett állapotban 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 igénybevételehez 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)

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)

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 gaminytis turi būti sukomplektuotas ir švarus. Esant defektų, servisas turi teisę atsisakyti priimti remontui. Jei gaminytis 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. Garantantas 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 teisinę 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)

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 trosses, siksnas, gumijas detaļas, pedāļi, sūkļa rokturi, riteni, 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 atteikties 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

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 geïmporteerd, 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, sponsgreps, 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)

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)

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)

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)

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 pravičnega 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)

GARANTIKORT FÖR GARANTI

Artikelnamn:.....
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)

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, реміні, 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

NILS[®]

PRODUCER: **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