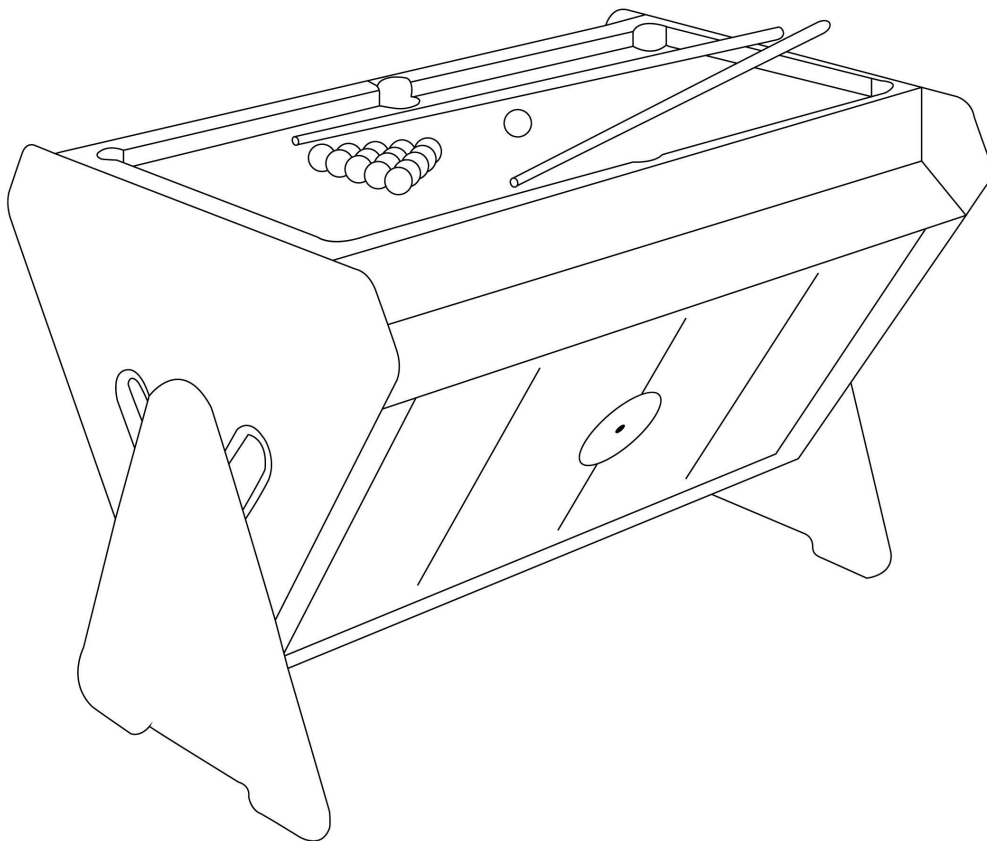
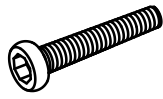


# **NILS<sup>®</sup>**

## **SDG SET 3 W 1**



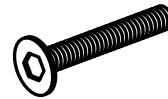
- 8. Manual instruction **EN**
- 11. Instrukcja obsługi **PL**
- 14. Návod k obsluze **CZ**
- 17. Manuel instruktion **DA**
- 20. Gebrauchsanweisung **DE**
- 23. Manual de instrucciones **ES**
- 26. Käsijuhend **ET**
- 29. Manuel d'instruction **FR**
- 32. Kézi utasítás **HU**
- 35. Manuale di istruzioni **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



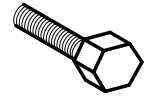
H5B



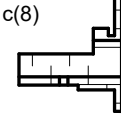
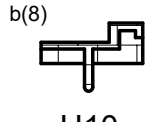
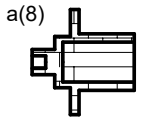
H6



H8



H9



H10



H11



H12



H14



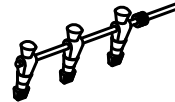
H15



H16



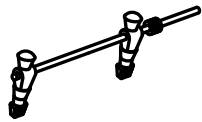
H17



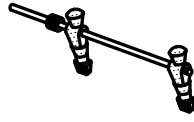
R1



R2



R3



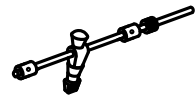
R4



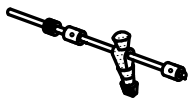
R5



R6



R7



R8



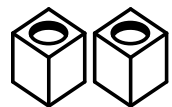
R9



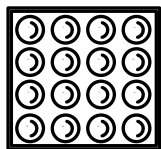
A1



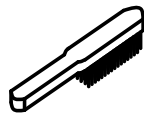
A2



A3



A4



A5



A6



A7



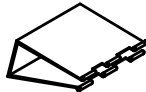
A8



A9



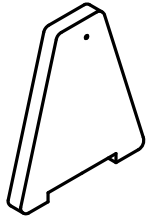
A10



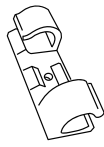
A11



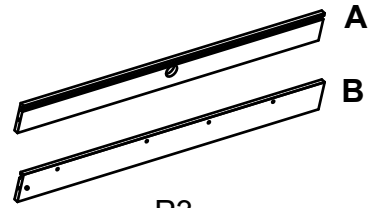
A12



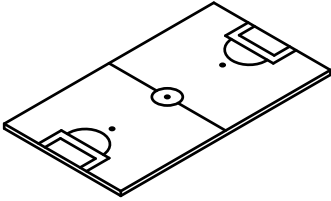
P1



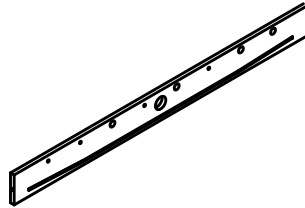
P2



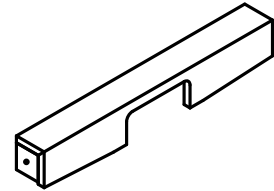
P3



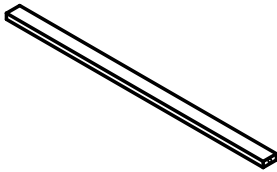
P4



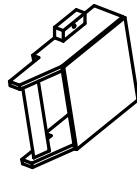
P4A



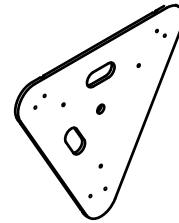
P4B



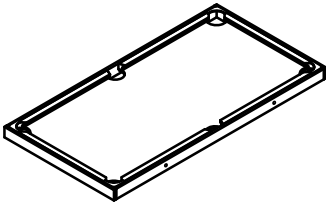
P4C



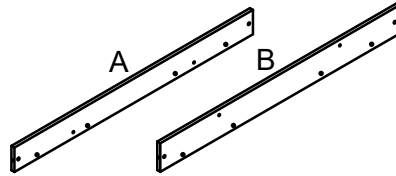
P4D



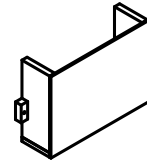
P5



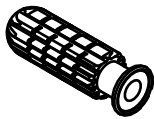
P6



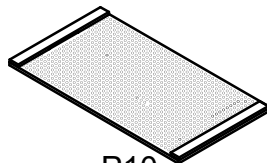
P7



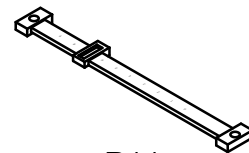
P8



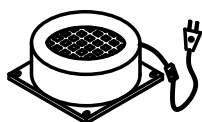
P9



P10



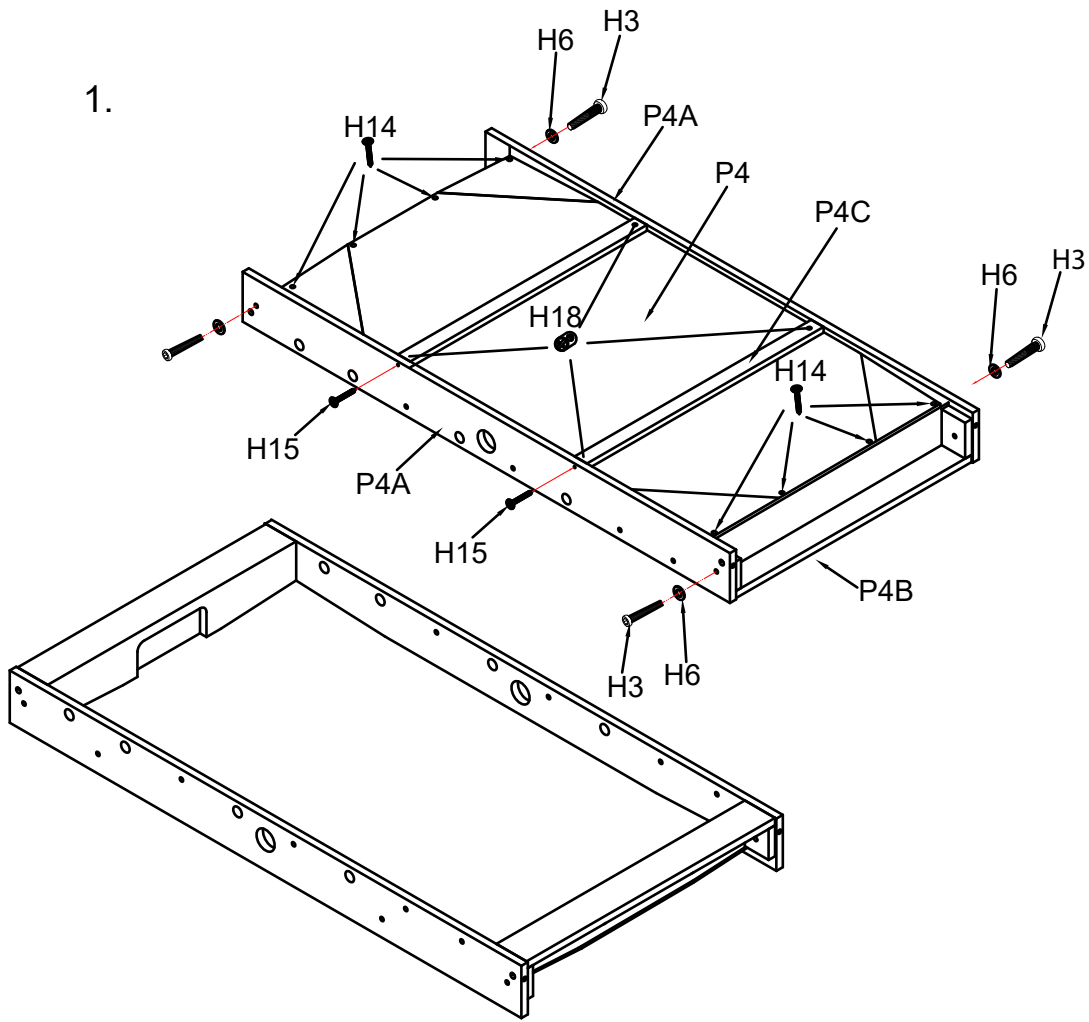
P11



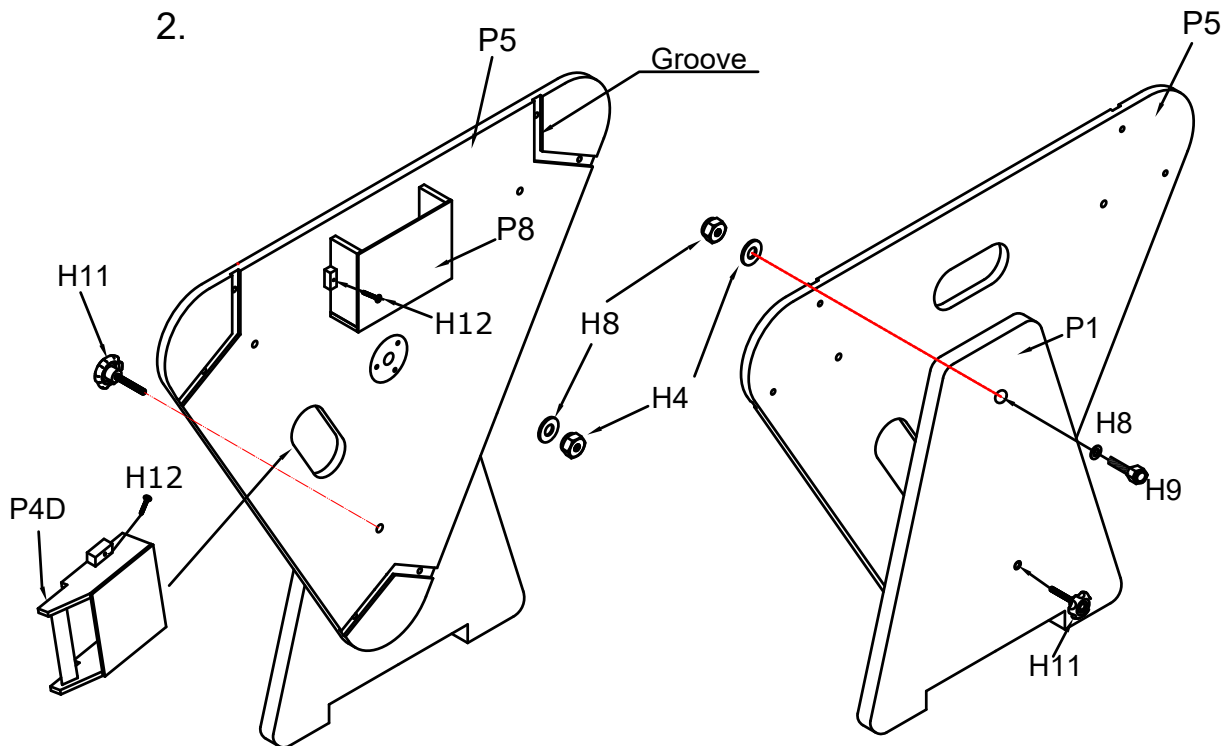
P12

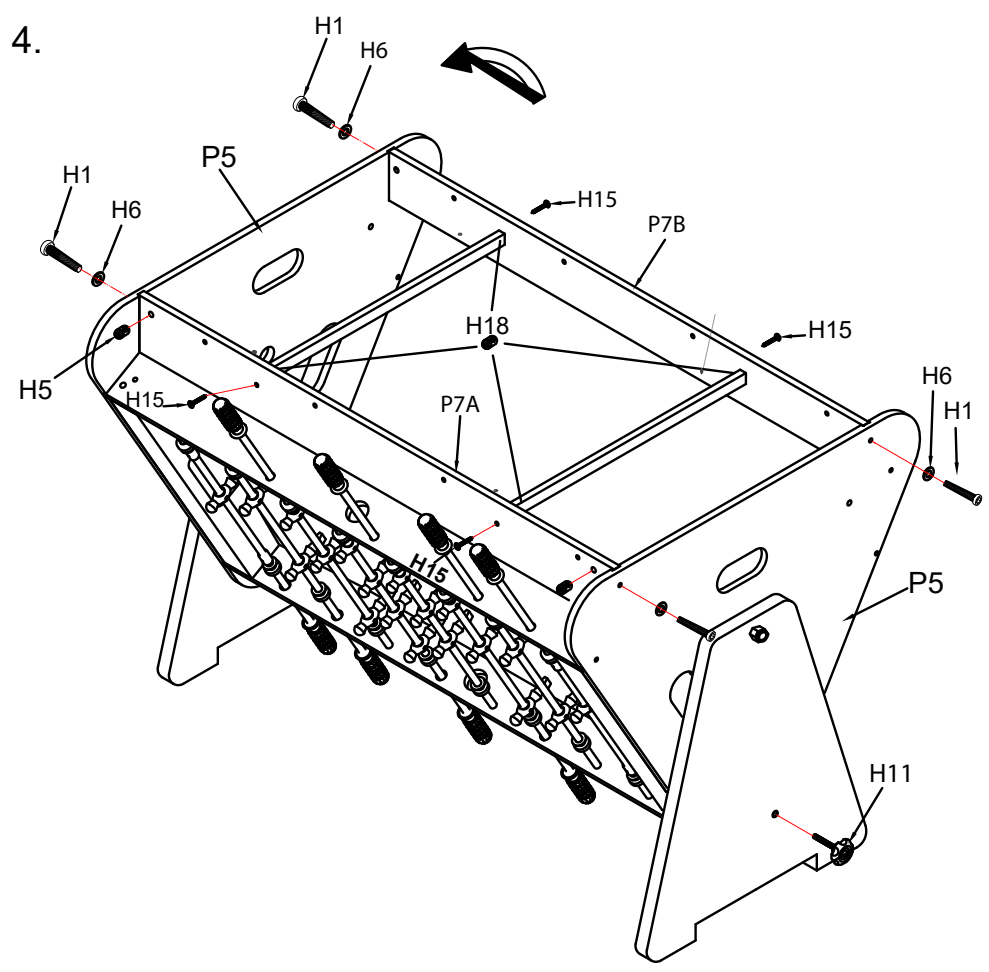
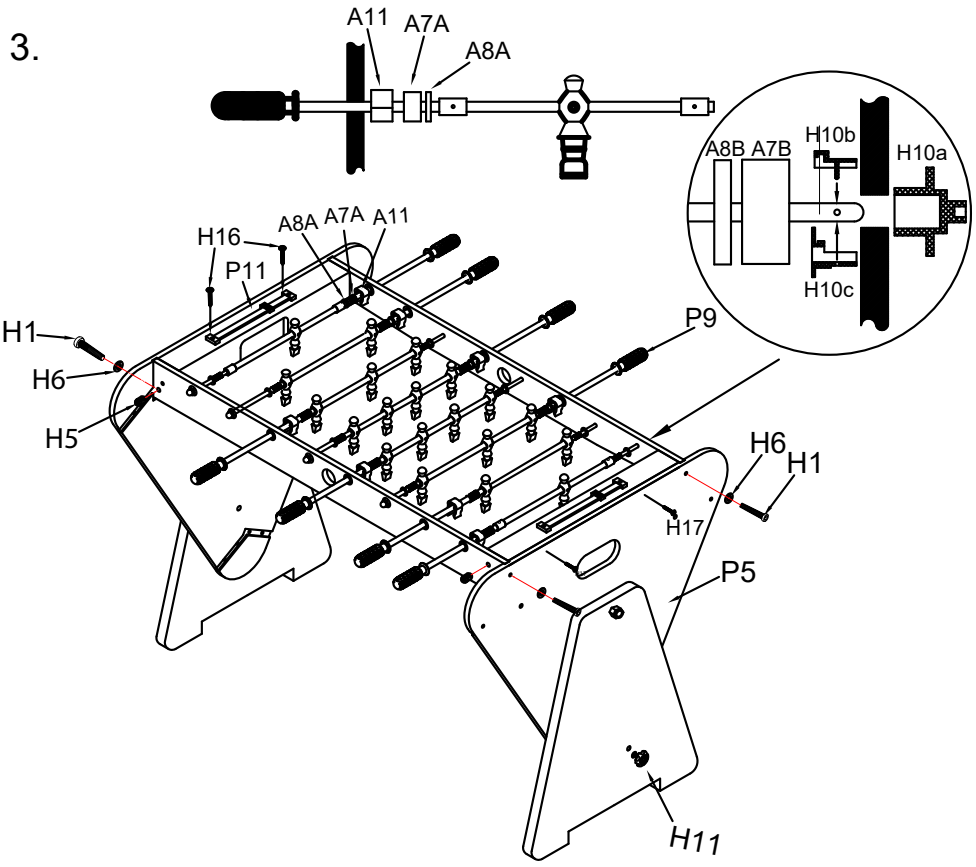


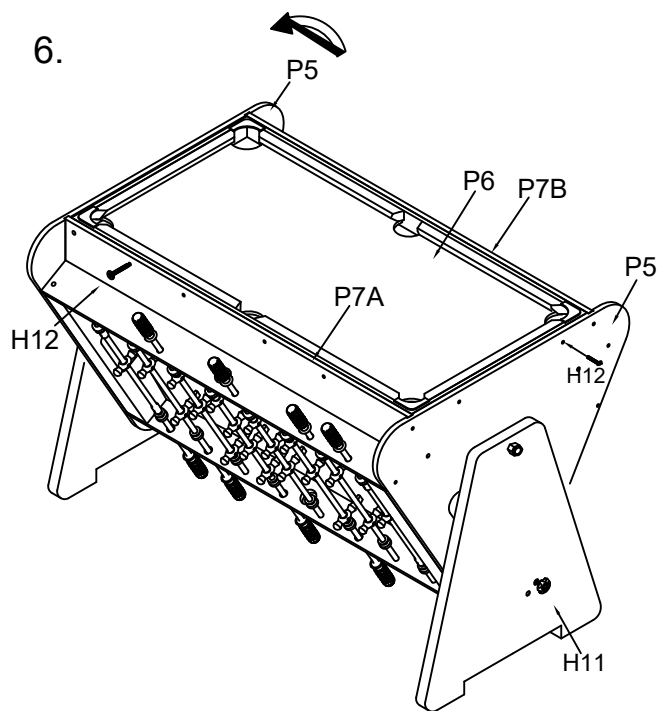
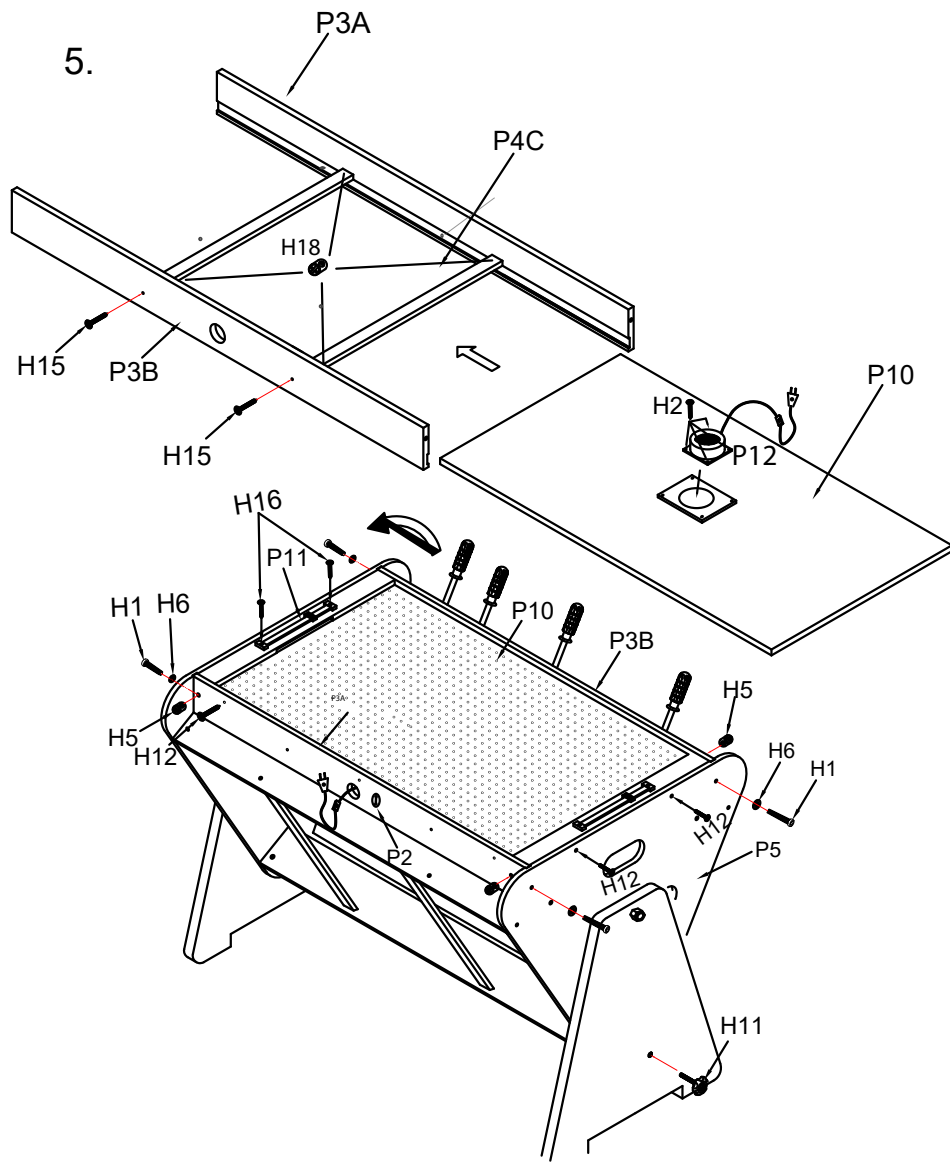
1.



2.









**LIST OF PARTS**

No.	Name	Quantity	No.	Name	Quantity
H1	Screw 6mm*40mm	12	A3	Chalk	2
H2	Flat head screw 60mm	4	A4	Bile	1
H3	Screw 1/4"*38mm	4	A5	Brush	1
H4	Nut	2	A6	Bumper	2
H5	Cross side nut	12	A7A	Foam spring 27 x 13mm	8
H5B	Screw socket	4	A7B	Foam spring 27 x 8mm	8
H6	Black washer 1/4"	12	A8A	Washer 23 x 13mm	8
H8	Washer 1/2"	4	A8B	Washer 23 x 8mm	8
H9	Screw 1/2* 35mm	2	A9	Hockey puck	2
H10A		8	A10	Game ball	2
H10B		8	A11	Spacer ring	8
H10C		8	A12	Allen key	1
H11	Screw 5/16" 45mm	2	P1	Legs	2
H12	Round head screw 3*24mm	30	P2	Cable hanger	1
H14	Flat head screw 16mm	8	P3	Side panel for hockey	1
H15	45mm round head screw	12	P4	Foosball court	1
H16	Flathead screw 12mm	8	P4A	Side panel for table football	2
H17	Round head screw 4*24mm	4	P4B	Ball end panel	2
R1	Stick with 3 home plate players	1	P4C	Bracket	6
R2	Stick with 3 guest players	1	P4D	Pocket for pool table	2
R3	Stick with 2 home team players	1	P5	Triangle side	2
R4	Stick with 2 guest players	1	P6	Pool table	1
R5	Stick with 5 home players	1	P7	Side billiard panel	1
R6	Stick with 5 guest players	1	P8	Foosball goal	2
R7	Stick with 1 home team player	1	P9	Handle	8
R8	Stick with 1 guest player	1	P10	Hockey field	1
R9	Rod M6 x 62.5cm	8	P11	Counter	4
A1	Cue	2	P12	Fan	1
A2	Triangle	1			

**ASSEMBLY**



**Step 1: Assembly of the table structure for the foosball table.**

1. Find a clean, clear space for assembly. It is recommended to assemble on cardboard to avoid mechanical damage.
2. Lay the P4A side panels upside down, finished side out.
3. Place the P4 playing field in the grooves of the P4A side panels, as shown in Figure 1.  
Once the playing field is seated in the grooves, screw the 2 P4C support brackets to the P4A panels in a horizontal position relative to the playing field:
  - use 4 H15 screws, 4 screw sockets - seat them in the holes of the P4C elements and 4 H5A plastic nuts,
  - screw with sufficient force - do not overtighten the H5A nuts.
Fit the 2 end panels P4B and screw them to the panels P4A using:
  - H3 bolts,
  - H6 washers.
Position the P4B panels perfectly in relation to the playing field and at right angles to the side panels. Screw the playing field to the P4B panels with H14 screws, using a Phillips screwdriver and pressure. Carefully turn the table inside out.

**Stage 2: Assembling the table base and legs**

1. Lay two P5 triangular sides on the cardboard, with the grooves facing outwards (towards the side panels).
2. Place on the P5 sides:
  - P4D foosball pockets,
  - P8 billiard goals.
3. The mounting holes in the P5 sides are designed for the mounting screws of the pockets and goals.
4. Screw the goals and pockets together with H16 screws, making sure the holes face outwards.
5. Screw the P5 triangular sides to the P1 legs using:
  - H9 screws,
  - washers H8,
  - H4 nuts.
6. Position the legs and triangle sides with the pockets upwards and lock the position with the H11 knobs.
7. Screw the pre-assembled foosball playing field to the base thus prepared:
  - positioning them in the cut-outs of the P4A side panels,
  - use H1 bolts, H6 washers and H5 (steel) nuts,
  - do not overtighten the H5 nuts - maintain the correct strength.

**Stage 3: Assembling the players (footballers)**

1. Insert guide rod R9 into the player rods R1-R8. Place on the goalkeeper rods R7 and R8:
  - A8 plastic washers with a larger hole,
  - A7 spring (foam, also with a larger hole),
  - push the whole into the holes in the P4A panels.
2. Place on the steel rods with holes in sequence:
  - H10c,
  - A7 springs with the smaller holes,
  - A8 washers with smaller holes.

3. Slide the rods into the holes of the R8 rods with the finished ends.
4. Place the second part of H10b on H10c so that the whole is seated in the rod holes.
5. Hold and slide into the holes of the P4A side panels (without the finished holes with plastics).
6. On the other side of the P4A panels, screw the whole thing together firmly using H10 with thread.
7. Repeat the same assembly for players R3 and R4 (in the goalkeepers' colour), facing the opposing team.
8. Then mount players R1 and R2 in other colours, also facing the opponent.
9. Mount players R5 and R6 facing each other, in the colours of the goalkeepers.
10. Place the P9 handles on the R1-R8 rods and push them firmly into place.
11. Screw the P11 counters to the P4B end panels with countersunk screws (12mm).
12. Secure the players' table thus completed with A11 rings on the inside on all rods, for the installation of the next field.

#### Step 4: Assembling the hockey field

1. Place side panel P3 onto the cardboard from the kit.
2. Screw the P12 fan to the P10 playing field using the sticker and H2 screws together with the fan cover.
3. Slide the P10 hockey field into the cutout of the P3 side panel - use force to make sure the piece seats well.
4. Make sure the hole in the P3 panel is on the inside of the playing field.
5. The P3 side panels should stick out a few mm each this makes it easier to seat in the cutouts of the P5 sides.
6. Repeat the steps for the second P3 panel.
7. Once assembled, turn the structure gently inside out.
8. Screw the 2 P4C brackets vertically between the P3 panels using H15 screws and H5 plastic nuts.
9. Feed the power cable through the hole in panel P3A.
10. Turn the foosball table over to the position without the billiard goals and foosball pockets.
11. Apply the finished hockey field and seat it in the cutouts of the P5 sides.
12. Screw them in place:
  - with H3 screws, H6 washers, H5 nuts,
  - and H12 screws attaching P10 to P3 panels and P5 sides.
13. Complete all holes.
14. Screw on the P11 countersunk screws (12 mm).

#### Step 5: Assembling the billiard table

1. Turn the table with the billiard gates upwards.
2. Put on the side panels P7A and P7B - make sure there are two screw holes each at the bottom.
3. Screw them on:
  - H3 screws,
  - with washers H6,
  - H5 side nuts - with the correct amount of force.
4. Fix the 2 PC4 brackets with H15 bolts and H5 plastic nuts.
5. Apply the finished billiard playing field P6 and screw it in place with H12 screws.
6. Complete all the holes in the P7 panels and the P5 sides.

**NOTE:** Finally, check all the screws throughout the table. If necessary - tighten them carefully.

#### GAME RULES:

##### **CYMBERGAJ**

Cybergaj is a popular arcade game for two players. Both participants stand on opposite sides of the table and use special plastic tools (called bouncers), which act as rackets with a diameter of several centimetres. The aim of the game is to place the puck in the opponent's goal.

The puck moves at a high speed and the game continues until a predetermined number of points is reached (usually 7 or 9) or until a set time has elapsed.

##### **Basic rules:**

- The puck may only be hit with a bouncer - touching it with the body is prohibited.
- It is not allowed to block the puck by covering it with an implement.
- It is not allowed to pull the puck away from the playing area.
- Puck strikes are only allowed on your own half of the table.

The game does not have strict rules - the details are usually decided by the players themselves.

##### **BIKES**

Each side of the table has 4 sticks:

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

The game is played in pairs or foursomes. Before the start of the game, the teams choose sides of the court - either by drawing lots or starting the game by throwing the ball into the middle of the table.

##### **Basic rules:**

- It is forbidden to rotate the sticks more than 360°.
- It is not allowed to shake the table or mechanically affect the movement of the ball.
- Only the sticks of your own team may be touched during the game.
- If the ball stops in a place inaccessible to the players, it may be moved to the nearest player.
- A goal is considered to have been scored even if the ball bounces off the wall of the goal and back into the field of play. The game can be played for time or until a set number of goals are scored.

##### **BILARD**

The initial game determines the player who makes the first smash. Using two balls of equal size, players place them on the base field and simultaneously strike towards the top cue ball. The player whose ball is closest to the bottom cue ball wins. The winner chooses a player to smash the opener.

**Ball alignment:**

- Use a triangle.
- The apex ball must be at the main point of the playing area.
- The other balls should be in contact with each other.

**Quartering stroke:**

- This is made with the cue tip (drip) only.
- Any other stroke is a foul.

A ball is considered pocketed if it falls and remains in the table pocket. A cue ball that falls out of the pocket is not recognised.

**Foul Rules:**

- A foul occurs when the cue ball fails to hit the target ball.
- A foul is also a stroke made while any ball is in motion.
- In the event of a foul:
  - the player loses a turn,
  - balls pocketed are voided,
  - the arrangement of the balls remains unchanged.

The game is won by the player who pockets all his balls - none can remain on the table.

**CLEANING THE TABLE:****BILARD**

- Daily cleaning of the table with a dry and soft cloth is recommended.
- If necessary, a slightly damp cloth can be used (never wet!).
- After cleaning, wipe the surface dry to avoid streaks.
- If using cleaning products, make sure they are suitable for the material.

**BIKES**

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

**CIMBERGAY**

- Recommended cleaning of the tabletop at least once a week.
- Use a dry, soft cloth and a little glass cleaner or duster (spray)
- Avoid the use of water and excessive moisture.
- The playing field is subject to natural scratches from the puck and bounces - these do not affect the quality of play.

**SPECIFICATIONS**

Description	3-in-1 table (billiards, air hockey, table football)
Table size	121*84.5*85.5 cm
Material	MDF and PVC
Players	5:3:2:1
Bars	12.7 mm, steel
Leg	MDF
Accessories	Entire set of accessories
Box size	131*82*22 cm

**LISTA CZĘŚCI**

Nr.	Nazwa	Ilość	Nr.	Nazwa	Ilość
H1	Śruba 6mm*40mm	12	A3	Kreda	2
H2	Śruba z płaskim łbem 60mm	4	A4	Bile	1
H3	Śruba ¼*38mm	4	A5	Szczotka	1
H4	Nakrętka	2	A6	Odbijak	2
H5	Nakrętka boczna krzyżowa	12	A7A	Sprężyna piankowa 27 x 13mm	8
H5B	Gniazdo śrubowe	4	A7B	Sprężyna piankowa 27 x 8mm	8
H6	Czarna podkładki ¼"	12	A8A	Podkładka 23 x 13mm	8
H8	Podkładka ½"	4	A8B	Podkładka 23 x 8mm	8
H9	Śruba ½* 35mm	2	A9	Krażek hokejowy	2
H10A		8	A10	Pileczka do gry	2
H10B		8	A11	Pierścień dystansowy	8
H10C		8	A12	Klucz imbusowy	1
H11	Śruba 5/16" 45mm	2	P1	Nogi	2
H12	Śruba z okrągłą główką 3*24mm	30	P2	Wieszak na przewód	1
H14	Śruba z płaskim łbem 16mm	8	P3	Boczny panel do hockeya	1
H15	Śruba z okrągłą główką 45mm	12	P4	Pole do gry w piłkarzyki	1
H16	Śruba z płaskim łbem 12mm	8	P4A	Panel boczny do piłkarzyków	2
H17	Śruba z okrągłą główką 4*24mm	4	P4B	Końcowy panel do piłkarzyków	2
R1	Drażek z 3 piłkarzami gospodarzy	1	P4C	Klamra	6
R2	Drażek z 3 piłkarzami gości	1	P4D	Kieszeń do stołu bilardowego	2
R3	Drażek z 2 piłkarzami gospodarzy	1	P5	Bok trójkątny	2
R4	Drażek z 2 piłkarzami gości	1	P6	Stół bilardowy	1
R5	Drażek z 5 piłkarzami gospodarzy	1	P7	Boczny panel bilardowy	1
R6	Drażek z 5 piłkarzami gości	1	P8	Bramka do piłkarzyków	2
R7	Drażek z 1 piłkarzem gospodarzy	1	P9	Uchwyt	8
R8	Drażek z 1 piłkarzem gości	1	P10	Pole do gry w hockeya	1
R9	Pręt M6 x 62.5cm	8	P11	Licznik	4
A1	Kij bilardowy	2	P12	Wentylator	1
A2	Trójkąt	1			

**MONTAŻ:****Etap 1: Montaż konstrukcji stołu do gry w piłkarzyki**

- Znajdź czystą, wolną przestrzeń do montażu. Zaleca się montaż na kartonie w celu uniknięcia uszkodzeń mechanicznych.
- Połącz boczne panele P4A do góry nogami, wykończoną stroną na zewnątrz.
- 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:

- śruba 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**

- Połącz na tekurze dwa boki trójkątne P5, rowkami skierowanymi na zewnątrz (ku panelom bocznym).
- Na boki P5 nałóż:
  - kieszenie do piłkarzyków P4D,
  - bramki do bilarda P8.
- Otwory montażowe w bokach P5 są przystosowane do śrub montażowych kieszeni i bramek.
- Bramki oraz kieszenie przykręć śrubami H16, upewniając się, że otwory są skierowane na zewnątrz.
- Skręć boki trójkątne P5 z nogami P1 przy pomocy:
  - śruba H9,
  - podkładek H8,
  - nakrętek H4.
- Ustaw nogi i boki trójkątne kieszeniami do góry i zablokuj pozycję przy pomocy pokręteł H11.
- 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)**

- 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.
- 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 piłkarzykami 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. Uzupelnij 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. Uzupelnij 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 rozbiecie. 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 rozbiecia 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 faul.

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

**SEZNAM DÍLŮ**

Č.	Název	Množství	Č.	Název	Množství
H1	Šroub 6 mm*40 mm	12	A3	Křída	2
H2	Šroub s plochou hlavou 60 mm	4	A4	Žluč	1
H3	Šroub 1/4"*38mm	4	A5	Kartáč	1
H4	Matice	2	A6	Nárazník	2
H5	Příčná boční matice	12	A7A	Pěnová pružina 27 x 13 mm	8
H5B	Šroubové pouzdro	4	A7B	Pěnová pružina 27 x 8 mm	8
H6	Černá podložka 1/4"	12	A8A	Podložka 23 x 13 mm	8
H8	Podložka 1/2"	4	A8B	Podložka 23 x 8 mm	8
H9	Šroub 1/2* 35mm	2	A9	Hokejový puk	2
H10A		8	A10	Herní míček	2
H10B		8	A11	Distanční kroužek	8
H10C		8	A12	Imbusový klíč	1
H11	Šroub 5/16" 45 mm	2	P1	Nohy	2
H12	Šroub s kulatou hlavou 3*24 mm	30	P2	Kabelový závěs	1
H14	Šroub s plochou hlavou 16 mm	8	P3	Boční panel pro hokej	1
H15	Šroub s kulatou hlavou 45 mm	12	P4	Hřiště na nohejbal	1
H16	Šroub s plochou hlavou 12 mm	8	P4A	Boční panel pro stolní fotbal	2
H17	Šroub s kulatou hlavou 4*24 mm	4	P4B	Kulový koncový panel	2
R1	Tyč se 3 hráči na domácí desce	1	P4C	Držák	6
R2	Stick se 3 hostujícími hráči	1	P4D	Kapsa pro kulečnickový stůl	2
R3	Stojan se 2 hráči domácího týmu	1	P5	Strana trojúhelníku	2
R4	Stick se 2 hostujícími hráči	1	P6	Kulečnickový stůl	1
R5	Stick s 5 domácími hráči	1	P7	Boční kulečnickový panel	1
R6	Tyč s 5 hostujícími hráči	1	P8	Branka na nohejbal	2
R7	Hokejka s 1 hráčem domácího týmu	1	P9	Manipulace s	8
R8	Hůl s 1 hostujícím hráčem	1	P10	Hokejové hřiště	1
R9	Tyč M6 x 62,5 cm	8	P11	Pult	4
A1	Cue	2	P12	Ventilátor	1
A2	Trojúhelník	1			

**MONTÁŽ****Krok 1: Montáž konstrukce stolu pro stolní fotbal.**

- Najděte si čistý a volný prostor pro montáž. Doporučujeme sestavovat na kartonu, aby nedošlo k mechanickému poškození.
- Položte boční panely P4A vzhůru nohama, hotovou stranou ven.
- Umístěte hrací pole P4 do drážek bočních panelů P4A, jak je znázorněno na obrázku 1.

Po usazení hracího pole do drážek přišroubujte 2 podpěrné konzoly P4C k panelům P4A ve vodorovné poloze vůči hracímu poli:

- Použijte 4 šrouby H15, 4 šroubové objímky - zasadte je do otvorů prvků P4C a 4 plastové matice H5A,
- šroubujte dostatečnou silou - matice H5A příliš neutahujte.

Namontujte 2 koncové panely P4B a přišroubujte je k panelům P4A pomocí:

- H3,
- H6 podložky.

Umístěte panely P4B dokonale vzhledem k hrací ploše a v pravém úhlu k bočním panelům. Přišroubujte hrací pole k panelům P4B šrouby H14 pomocí křížového šroubováku a přitlaku. Opatrně otočte stůl naruby.

**Fáze 2: Sestavení základny a nohou stolu**

- Položte dvě trojúhelníkové strany P5 na karton tak, aby drážky směřovaly ven (k bočním panelům).
- Umístěte je na bočnice P5:
  - P4D kapsy na stolní fotbal,
  - P8 kulečnickové branky.
- Montážní otvory ve stranách P5 jsou určeny pro montážní šrouby kapes a branek.
- Přišroubujte branky a kapsy pomocí šroubů H16 a dbejte na to, aby otvory směřovaly ven.
- Trojúhelníkové bočnice P5 přišroubujte k nohám P1 pomocí:
  - H9,
  - podložky H8,
  - H4.
- Umístěte nohy a trojúhelníkové strany kapsami nahoru a zajistěte polohu pomocí knoflíků H11.
- K takto připravenému podstavci přišroubujte předmontované fotbalové hrací pole:
  - umístěte je do výřezů v bočních panelech P4A,
  - použijte šrouby H1, podložky H6 a matice H5 (ocelové),
  - matice H5 příliš neutahujte - udržujte správnou pevnost.

**Fáze 3: Sestavení hráčů (fotbalistů)**

- Vložte vodící tyč R9 do tyčí hráčů R1-R8. Nasadte brankářské tyče R7 a R8:
  - A8 plastové podložky s větším otvorem,
  - A7 pružinu (pěnovou, rovněž s větším otvorem),
  - celek zasuňte do otvorů v panelech P4A.
- Na ocelové tyče postupně nasadte podložky s otvory:
  - H10c,
  - A7 pružiny s menšími otvory,
  - podložky A8 s menšími otvory.

3. Zasuňte tyče do otvorů tyčí R8 s hotovými konci.
4. Druhý díl H10b nasadte na H10c tak, aby byl celek usazen v otvorech pro tyče.
5. Přidržte a zasuňte do otvorů bočních panelů P4A (bez hotových otvorů s plasty).
6. Na druhé straně panelů P4A celek pevně sešroubujte pomocí H10 se závitem.
7. Stejnou sestavu zopakujte pro hráče R3 a R4 (v barvě brankářů), kteří stojí čelem k soupeřovu týmu.
8. Poté namontujte hráče R1 a R2 v jiných barvách, rovněž čelem k soupeři.
9. Hráče R5 a R6 namontujte v barvách brankářů čelem k sobě.
10. Umístěte úchyty P9 na tyče R1-R8 a pevně je zatlačte na místo.
11. Přišroubujte čítače P11 ke koncovým panelům P4B pomocí šroubů se zápusťnou hlavou (12 mm).
12. Takto zkompletovaný hráčský stůl zajistěte kroužky A11 na vnitřní straně všech tyčí pro instalaci dalšího pole.

#### Krok 4: Montáž hokejového hřiště

1. Umístěte boční panel P3 na karton ze stavebnice.
2. Přišroubujte ventilátor P12 k hracímu poli P10 pomocí samolepky a šroubů H2 spolu s krytem ventilátoru.
3. Zasuňte hokejové pole P10 do výřezu v bočním panelu P3 - použijte sílu, abyste se ujistili, že díl dobře sedí.
4. Ujistěte se, že otvor v panelu P3 je na vnitřní straně hracího pole.
5. Boční panely P3 by měly každý o několik mm vyčnívat, což usnadní jejich usazení do výřezů bočních panelů P5.
6. Postup zopakujte i u druhého panelu P3.
7. Po sestavení konstrukci opatrně otočte naruby.
8. Přišroubujte 2 držáky P4C vertikálně mezi panely P3 pomocí šroubů H15 a plastových matic H5.
9. Prostrčte napájecí kabel otvorem v panelu P3A.
10. Otočte stolní fotbal do polohy bez kulečnickových branek a kapes na fotbal.
11. Přiložte hotové hokejové hřiště a usaděte jej do výřezů na bocích P5.
12. Přišroubujte je na místo:
  - pomocí šroubů H3, podložek H6 a matic H5,
  - a šrouby H12 upevňující P10 k panelům P3 a k bokům P5.
13. Doplňte všechny otvory.
14. Přišroubujte šrouby se zápusťnou hlavou P11 (12 mm).

#### Krok 5: Sestavení kulečnickového stolu

1. Otočte stůl kulečnickovými brankami nahoru.
2. Nasadte boční panely P7A a P7B - ujistěte se, že ve spodní části jsou vždy dva otvory pro šrouby.
3. Přišroubujte je:
  - Šrouby H3,
  - s podložkami H6,
  - H5 bočními maticemi - se správnou silou.
4. Připevněte 2 držáky PC4 pomocí šroubů H15 a plastových matic H5.
5. Přiložte hotové kulečnickové hrací pole P6 a přišroubujte je pomocí šroubů H12.
6. Doplňte všechny otvory v panelech P7 a bocích P5.

**POZNÁMKA:** Nakonec zkontrolujte všechny šrouby v celém stole. Pokud je to nutné - pečlivě je dotáhněte.

#### PRAVIDLA HRY:

##### **CYMBERGAJ**

Cybergaj je oblíbená arkádová hra pro dva hráče. Oba účastníci stojí na opačných stranách stolu a používají speciální plastové pomůcky (tzv. odrazky), které fungují jako rakety o průměru několika centimetrů. Cílem hry je umístit puk do soupeřovy branky.

Puk se pohybuje vysokou rychlostí a hra pokračuje, dokud není dosaženo předem stanoveného počtu bodů (obvykle 7 nebo 9) nebo dokud neuplyne stanovený čas.

##### **Základní pravidla:**

- Puk smí být zasažen pouze odrazem - dotýkat se ho tělem je zakázáno.
- Není dovoleno blokovat puk zakrytím náčiním.
- Není dovoleno vytahovat puk z hrací plochy.
- Údery pukem jsou povoleny pouze na vlastní polovině stolu.

Hra nemá striktní pravidla - o detailech obvykle rozhodují sami hráči.

##### **BIKES**

Každá strana stolu má 4 hokejky:

1. Brankář
2. Dva obránci
3. Pětičlenná záložní řada
4. Tři útočníci

Hraje se ve dvojicích nebo čtveřicích. Před začátkem hry si týmy vyberou strany hřiště - buď losováním, nebo začnou hru vhozením míče doprostřed stolu.

##### **Základní pravidla:**

- Je zakázáno otáčet holemi o více než 360°.
- Není dovoleno třást stolem ani mechanicky ovlivňovat pohyb míčku.
- Během hry se lze dotýkat pouze holí vlastního týmu.
- Pokud se míč zastaví na místě, které je pro hráče nepřístupné, může být přesunut k nejbližšímu hráči.
- Gól je považován za vstřelený i v případě, že se míč odrazí od stěny branky a vrátí se zpět do hřiště. Hra se může hrát na čas nebo do dosažení stanoveného počtu gólů.

##### **BILARD**

Úvodní hru určuje hráč, který provede první smeč. Pomocí dvou stejně velkých koulí je hráči položí na základní pole a současně udeří směrem k horní kulečnickové kouli. Vyhrává hráč, jehož koule se nejvíce přiblíží spodní kulečnickové kouli. Vítěz si vybere hráče, který provede smash otvírací koule.

**Vyrovnaní koulí:**

- Použijte trojúhelník.
- Vrcholový míč musí být v hlavním bodě hrací plochy.
- Ostatní míče by měly být ve vzájemném kontaktu.

**Čtvrtinový úder:**

- Tento úder se provádí pouze špičkou tága (kapkou).
- Jakýkoli jiný úder je faul.

Koule je považována za vhozenou, pokud spadne a zůstane v kapse stolu. Bílá koule, která vypadne z kapsy, se neuznává.

**Pravidla pro fauly:**

- K faulu dojde, když bílá koule nezasáhne cílovou kouli.
- Faul je také úder provedený v době, kdy je koule v pohybu.
- V případě faulu:
  - hráč ztrácí tah,
  - vhozené koule jsou anulovány,
  - uspořádání koulí se nemění.

Hru vyhrává hráč, který strčí všechny své koule do kapsy - žádná nesmí zůstat na stole.

**ČIŠTĚNÍ STOLU:****BILARD**

- Doporučuje se každodenní čištění stolu suchým a měkkým hadříkem.
- V případě potřeby lze použít mírně navlhčený hadřík (nikdy ne mokrý!).
- Po čištění otřete povrch do sucha, abyste zabránili vzniku šmouh.
- Pokud používáte čisticí prostředky, ujistěte se, že jsou pro daný materiál vhodné.

**BIKES**

- Stůl čistěte alespoň jednou týdně.
- Použijte suchý, měkký hadřík a malé množství čisticího prostředku na sklo nebo odstraňovače prachu (nejlépe ve spreji).
- Vyhněte se ostrým předmětům.
- Udržujte hrací plochu v čistotě.

**CIMBERGAY**

- Doporučujeme čistit desku stolu alespoň jednou týdně.
- Použijte suchý, měkký hadřík a trochu prostředku na čištění skla nebo prachu (ve spreji).
- Nepoužívejte vodu a nadměrnou vlhkost.
- Hrací plocha podléhá přirozeným škrábancům od puků a odrazů - ty nemají vliv na kvalitu hry.

**SPECIFIKACE**

Popis	Stůl 3 v 1 (kulečnický, vzdušný hokej, stolní fotbal)
Velikost stolu	121*84,5*85,5 cm
Materiál	MDF a PVC
Hráči	5:3:2:1
Tyče	12,7 mm, ocel
Noha	MDF
Příslušenství	Celá sada příslušenství
Velikost skříňky	131*82*22 cm

**LISTE OVER DELE**

Nr.	Navn	Antal	Nr.	Navn	Mængde
H1	Skrue 6mm*40mm	12	A3	Kridt	2
H2	Flad hovedskruer 60 mm	4	A4	Galde	1
H3	Skrue ¼"*38mm	4	A5	Børste	1
H4	Møtrik	2	A6	Kofanger	2
H5	Møtrik på tværs af siden	12	A7A	Skumfjeder 27 x 13 mm	8
H5B	Skruestik	4	A7B	Skumfjeder 27 x 8 mm	8
H6	Sort skive ¼"	12	A8A	Skive 23 x 13 mm	8
H8	Skive ½"	4	A8B	Skive 23 x 8 mm	8
H9	Skrue ½* 35mm	2	A9	Hockey puck	2
H10A		8	A10	Spillebold	2
H10B		8	A11	Afstandsring	8
H10C		8	A12	Unbrakonøgle	1
H11	Skrue 5/16" 45mm	2	P1	Ben	2
H12	Skrue med rundt hoved 3*24mm	30	P2	Kabelbøjle	1
H14	Fladhovedskruer 16 mm	8	P3	Sidepanel til hockey	1
H15	45 mm skrue med rundt hoved	12	P4	Bordfodbolbane	1
H16	Fladhovedet skruer 12mm	8	P4A	Sidepanel til bordfodbold	2
H17	Skrue med rundt hoved 4*24mm	4	P4B	Kugleformet endepanel	2
R1	Pind med 3 hjemmepladespillere	1	P4C	Beslag	6
R2	Hold dig til 3 gæstespillere	1	P4D	Lomme til poolbord	2
R3	Stok med 2 hjemmeholdsspillere	1	P5	Trekant-side	2
R4	Stick med 2 gæstespillere	1	P6	Billardbord	1
R5	Stick med 5 hjemmehanespillere	1	P7	Billardpanel på siden	1
R6	Stok med 5 gæstespillere	1	P8	Mål til bordfodbold	2
R7	Stick med 1 spiller fra hjemmeholdet	1	P9	Håndtag	8
R8	Stok med 1 gæstespiller	1	P10	Hockeybane	1
R9	Stang M6 x 62,5 cm	8	P11	Tæller	4
A1	Cue	2	P12	Ventilator	1
A2	Trekant	1			

**SAMLING****Trin 1: Samling af bordkonstruktionen til bordfodboldebordet.**

1. Find en ren, fri plads til montering. Det anbefales at samle på pap for at undgå mekaniske skader.
2. Læg P4A-sidepanelerne på hovedet med den færdige side udad.
3. Placer P4-spillepladen i rillerne på P4A-sidepanelerne, som vist i figur 1.

Når spillepladen sidder i rillerne, skrues de 2 P4C-støttebeslag fast på P4A-panelerne i vandret position i forhold til spillepladen:

- Brug 4 H15-skruer, 4 skruestik - sæt dem i hullerne på P4C-elementerne og 4 H5A-plastmøtrikker,
- skru med tilstrækkelig kraft - overspænd ikke H5A-møtrikkerne.

Monter de 2 endepaneller P4B, og skru dem fast til panelerne P4A vha:

- H3-bolte,
- H6-skiver.

Placer P4B-panelerne perfekt i forhold til spillepladen og i en ret vinkel i forhold til sidepanelerne. Skru spillepladen fast på P4B-panelerne med H14-skruer ved hjælp af en stjerneskruetrækker og tryk. Vend forsigtigt vrangen ud på bordet.

**Trin 2: Samling af bordets bund og ben**

1. Læg to trekantede P5-sider på pappet, så rillerne vender udad (mod sidepanelerne).
2. Placer dem på P5-siderne:
  - P4D-foosball-lommer,
  - P8 billardmål.
3. Monteringshullerne i P5-siderne er beregnet til monteringsskrueerne til lommerne og målene.
4. Skru målene og lommerne sammen med H16-skrue, og sørg for, at hullerne vender udad.
5. Skru de trekantede P5-sider fast på P1-benene med:
  - H9-skrue,
  - spændeskiver H8,
  - H4 møtrikker.
6. Placer benene og trekantssiderne med lommerne opad, og lås positionen med H11-knapperne.
7. Skru den formonterede bordfodboldebane fast på den således forberedte base:
  - Placer dem i udskæringerne i P4A-sidepanelerne,
  - Brug H1-bolte, H6-skiver og H5-møtrikker (stål),
  - H5-møtrikkerne må ikke overspændes - bevar den korrekte styrke.

**Trin 3: Samling af spillerne (fodbolde)**

1. Sæt styrestangen R9 ind i spillerstængerne R1-R8. Sæt målmandsstængerne R7 og R8 på:
  - A8 plastikskiver med et større hul,
  - A7 fjeder (skum, også med et større hul),
  - skub det hele ind i hullerne i P4A-panelerne.
2. Placer stålstængerne med huller i rækkefølge:
  - H10c,
  - A7-fjedre med de mindre huller,
  - A8-skiver med mindre huller.

3. Skub stængerne ind i hullerne på R8-stængerne med de færdige ender.
4. Placer den anden del af H10b på H10c, så det hele sidder i hullerne til stængerne.
5. Hold og skub ind i hullerne i P4A-sidepanelerne (uden de færdige huller med plast).
6. På den anden side af P4A-panelerne skrues det hele godt sammen med H10 med gevind.
7. Gentag den samme samling for spillerne R3 og R4 (i målmandens farve), som vender mod modstanderholdet.
8. Monter derefter spillerne R1 og R2 i andre farver, også vendt mod modstanderen.
9. Monter spillerne R5 og R6 med front mod hinanden i målmandens farve.
10. Placer P9-håndtagene på R1-R8-stængerne, og skub dem godt på plads.
11. Skru P11-tællerne fast på P4B-endepanelerne med undersænkede skruer (12 mm).
12. Fastgør det færdige spillerbord med A11-ringe på indersiden af alle stænger til montering af den næste bane.

#### Trin 4: Montering af hockeybanen

1. Placer sidepanel P3 på pappet fra sættet.
2. Skru P12-ventilatoren fast på P10-banen ved hjælp af klistermærket og H2-skruerne sammen med ventilatordækslet.
3. Skub P10-hockeybanen ind i udskæringen i P3-sidepanelet - brug kraft for at sikre, at stykket sidder godt.
4. Sørg for, at huller i P3-panelet er på indersiden af banen.
5. P3-sidepanelerne skal stikke et par mm ud hver, så er det nemmere at sætte dem i udskæringerne på P5-siderne.
6. Gentag trinnene for det andet P3-panel.
7. Vend forsigtigt vrangen ud på konstruktionen, når den er samlet.
8. Skru de 2 P4C-beslag lodret ind mellem P3-panelerne med H15-skruer og H5-plastmøtrikker.
9. Før strømkablet gennem huller i panel P3A.
10. Vend bordfodbordet til en position uden billardmål og bordfodbordlommer.
11. Læg den færdige hockeybane på, og sæt den i udskæringerne i P5-siderne.
12. Skru dem på plads:
  - med H3-skruer, H6-skiver og H5-møtrikker,
  - og H12-skruer, der fastgør P10 til P3-paneler og P5-sider.
13. Gør alle huller færdige.
14. Skru P11-forsænkede skruer (12 mm) på.

#### Trin 5: Samling af billardbordet

1. Vend bordet med billardportene opad.
2. Sæt sidepanelerne P7A og P7B på - sørg for, at der er to skruenhuller i bunden af hver.
3. Skru dem fast:
  - H3-skruer,
  - med spændeskiver H6,
  - H5 sidemøtrikker - med den korrekte mængde kraft.
4. Fastgør de 2 PC4-beslag med H15-bolte og H5-plastmøtrikker.
5. Sæt den færdige billardbane P6 på, og skru den fast med H12-skruer.
6. Luk alle huller i P7-panelerne og P5-siderne.

**BEMÆRK:** Tjek til sidst alle skruer i hele bordet. Stram dem omhyggeligt, hvis det er nødvendigt.

#### SPIREGLER:

##### **CYMBERGAJ**

Cybergaj er et populært arkadespil for to spillere. Begge deltagere står på hver sin side af bordet og bruger særlige plastikredskaber (kaldet bouncers), som fungerer som ketsjere med en diameter på flere centimeter. Målet med spillet er at placere pucken i modstanderens mål.

Pucken bevæger sig med høj hastighed, og spillet fortsætter, indtil et forudbestemt antal point er nået (normalt 7 eller 9), eller indtil en bestemt tid er gået.

##### **Grundlæggende regler:**

- Pucken må kun rammes med en bouncer - det er forbudt at røre den med kroppen.
- Det er ikke tilladt at blokere pucken ved at dække den med et redskab.
- Det er ikke tilladt at trække pucken væk fra spilleområdet.
- Det er kun tilladt at slå til pucken på sin egen halvdel af bordet.

Spillet har ikke strenge regler - detaljerne afgøres normalt af spillerne selv.

##### **BIKER**

Hver side af bordet har 4 stave:

1. Målmand
2. To forsvarsspillere
3. En femmands midtbanelinje
4. Tre angribere

Spillet spilles i par eller firere. Inden spillet starter, vælger holdene side af banen - enten ved lodtrækning eller ved at starte spillet med at kaste bolden ind på midten af bordet.

##### **Grundlæggende regler:**

- Det er forbudt at dreje pindene mere end 360°.
- Det er ikke tilladt at ryste bordet eller mekanisk påvirke boldens bevægelse.
- Man må kun røre ved sit eget holds pinde under spillet.
- Hvis bolden stopper et sted, der er utilgængeligt for spillerne, kan den flyttes til den nærmeste spiller.
- Et mål anses for at være scoret, selv om bolden hopper af målets væg og tilbage på banen.

Spillet kan spilles på tid, eller indtil der er scoret et bestemt antal mål.

##### **BILARD**

I det første spil afgøres det, hvem der laver det første smash. Med to lige store kugler placerer spillerne dem på basisfeltet og slår samtidig mod den øverste kø-kugle. Den spiller, hvis kugle er tættest på den nederste kø-kugle, vinder. Vinderen vælger en spiller til at smashe åbneren.

**Justering af bolde:**

- Brug en trekant.
- Apex-kuglen skal være i hovedpunktet af spilleområdet.
- De andre bolde skal være i kontakt med hinanden.

**Kvart slag:**

- Dette udføres kun med køspidsen (dryp).
- Ethvert andet slag er en fejl.

En kugle anses for at være i lommen, hvis den falder og forbliver i bordlommen. En billardkugle, der falder ud af lommen, anerkendes ikke.

**Regler for fejl:**

- En fejl opstår, når køen ikke rammer målkuglen.
- En fejl er også et slag, der foretages, mens en bold er i bevægelse.
- I tilfælde af en fejl:
  - mister spilleren en tur,
  - bliver bolde i lommen annulleret,
  - placeringen af boldene forbliver uændret.

Spillet vindes af den spiller, der får alle sine kugler i lommen - ingen må blive liggende på bordet.

**RENGØRING AF BORDET:****BILARD**

- Daglig rengøring af bordet med en tør og blød klud anbefales.
- Om nødvendigt kan man bruge en let fugtig klud (aldrig våd!).
- Tør overfladen af efter rengøring for at undgå striber.
- Hvis du bruger rengøringsmidler, skal du sørge for, at de er egnede til materialet.

**CYKLER**

- Rengør bordet mindst en gang om ugen.
- Brug en tør, blød klud og en lille smule glasrens eller støvfjerner (helst med spray).
- Undgå skarpe genstande.
- Hold spillepladsen ren.

**CIMBERGAY**

- Anbefalet rengøring af bordpladen mindst en gang om ugen.
- Brug en tør, blød klud og lidt glasrens eller pudseklud (spray).
- Undgå brug af vand og overdreven fugt.
- Banen kan få naturlige ridser fra pucken og opspring - det påvirker ikke spillets kvalitet.

**SPECIFIKATIONER**

Beskrivelse	3-i-1-bord (billard, 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	Hele sættet af tilbehør
Størrelse på kasse	131*82*22 cm



**TEILELISTE**

Nr	Bezeichnung	Anzahl	Nr	Name	Menge
H1	Schraube 6 mm*40 mm	12	A3	Kreide	2
H2	Flachkopfschraube 60 mm	4	A4	Bile	1
H3	Schraube ¼"*38 mm	4	A5	Bürste	1
H4	Mutter	2	A6	Stoßstange	2
H5	Querverstrebungsmutter	12	A7A	Schaumstofffeder 27 x 13 mm	8
H5B	Schraubfassung	4	A7B	Schaumstofffeder 27 x 8 mm	8
H6	Schwarze Unterlegscheibe ¼"	12	A8A	Unterlegscheibe 23 x 13 mm	8
H8	Unterlegscheibe ½"	4	A8B	Unterlegscheibe 23 x 8 mm	8
H9	Schraube ½"* 35 mm	2	A9	Hockey-Puck	2
H10A		8	A10	Spielball	2
H10B		8	A11	Distanzring	8
H10C		8	A12	Inbenschlüssel	1
H11	Schraube 5/16" 45 mm	2	P1	Beine	2
H12	Rundkopfschraube 3*24 mm	30	P2	Kabelhalter	1
H14	Flachkopfschraube 16 mm	8	P3	Seitenwand für Hockey	1
H15	45 mm Rundkopfschraube	12	P4	Tischfußballfeld	1
H16	Flachkopfschraube 12 mm	8	P4A	Seitenwand für Tischfußball	2
H17	Rundkopfschraube 4*24 mm	4	P4B	Kugelpfplatte	2
R1	Stück mit 3 Homeplate-Spielern	1	P4C	Halterung	6
R2	Bleib bei 3 Gastspielern	1	P4D	Tasche für Billardtisch	2
R3	Stück mit 2 Spielern der Heimmannschaft	1	P	Dreieckseite	2
R4	Mit 2 Gastspielern spielen	1	P6	Billardtisch	1
R5	Bleib bei 5 Heimspielern	1	P7	Seitliche Billardplatte	1
R6	Stück mit 5 Gastspielern	1	P8	Tischfußballtor	2
R7	Halten Sie sich an einen Spieler der Heimmannschaft.	1	P9	Hand	8
R8	Stück mit 1 Gastspieler	1	P10	Hockeyfeld	1
R9	Stange M6 x 62,5 cm	8	P11	Gegenstück	4
A1	Cue	2	P12	Fan	1
A2	Dreieck	1			

**MONTAGE**

**Schritt 1: Montage des Tischgestells für den Tischkicker.**



- Suchen Sie sich einen sauberen, freien Platz für die Montage. Es wird empfohlen, die Montage auf Karton durchzuführen, um mechanische Beschädigungen zu vermeiden.
- Legen Sie die Seitenteile P4A mit der fertigen Seite nach oben und nach unten zeigend auf den Boden.
- Setzen Sie das Spielfeld P4 wie in Abbildung 1 gezeigt in die Aussparungen der Seitenteile P4A ein. Sobald das Spielfeld in den Nuten sitzt, schrauben Sie die 2 P4C-Stützhalterungen in horizontaler Position zum Spielfeld an die P4A-Platten:
  - Verwenden Sie 4 H15-Schrauben, 4 Schraubensockel – setzen Sie diese in die Löcher der P4C-Elemente ein – und 4 H5A-Kunststoffmuttern.
  - ziehen Sie die Schrauben fest an – ziehen Sie die H5A-Muttern nicht zu fest an.
 Setzen Sie die beiden Endplatten P4B ein und schrauben Sie sie mit folgenden Schrauben an den Platten P4A fest:
  - H3-Schrauben,
  - H6-Unterlegscheiben.
 Positionieren Sie die P4B-Platten perfekt in Bezug auf das Spielfeld und im rechten Winkel zu den Seitenplatten. Schrauben Sie das Spielfeld mit H14-Schrauben, einem Kreuzschlitzschraubendreher und etwas Druck an den P4B-Platten fest. Drehen Sie den Tisch vorsichtig um.

**Schritt 2: Montage des Tischgestells und der Beine**

- Legen Sie zwei dreieckige P5-Seiten auf den Karton, wobei die Nuten nach außen (zu den Seitenplatten) zeigen.
- Auf die P5-Seiten setzen:
  - P4D-Tischfußballtaschen,
  - P8-Billardtische.
- Die Befestigungslöcher in den P5-Seiten sind für die Befestigungsschrauben der Taschen und Tore vorgesehen.
- Schrauben Sie die Tore und Taschen mit H16-Schrauben zusammen und achten Sie dabei darauf, dass die Löcher nach außen zeigen.
- Schrauben Sie die dreieckigen Seiten P5 mit folgenden Schrauben an die Beine P1:
  - H9-Schrauben,
  - Unterlegscheiben H8,
  - H4-Muttern.
- Positionieren Sie die Beine und Dreiecksseiten mit den Taschen nach oben und arretieren Sie die Position mit den H11-Knöpfen.
- Schrauben Sie das vormontierte Tischfußballfeld an den so vorbereiteten Sockel:
  - Positionieren Sie sie in den Aussparungen der Seitenwände P4A.
  - verwenden Sie H1-Schrauben, H6-Unterlegscheiben und H5-Muttern (Stahl).
  - Die H5-Muttern nicht zu fest anziehen – die richtige Festigkeit beibehalten.

**Schritt 3: Zusammenbau der Spieler (Fußballer)**

- Führen Sie die Führungsstange R9 in die Spieler-Stangen R1-R8 ein. Auf die Torwartstangen R7 und R8 setzen:
  - A8 Kunststoffscheiben mit größerem Loch,
  - A7-Feder (Schaumstoff, ebenfalls mit größerem Loch),
  - drücken Sie das Ganze in die Löcher in den P4A-Platten.
- Auf die Stahlstangen mit Löchern in der folgenden Reihenfolge setzen:
  - H10c,
  - A7-Federn mit den kleineren Löchern,
  - A8-Unterlegscheiben mit kleineren Löchern.

3. Schieben Sie die Stangen mit den fertigen Enden in die Löcher der R8-Stangen.
4. Setzen Sie den zweiten Teil von H10b so auf H10c, dass das Ganze in den Stangenlöchern sitzt.
5. Halten Sie das Teil fest und schieben Sie es in die Löcher der P4A-Seitenwände (ohne die fertigen Löcher mit Kunststoff).
6. Auf der anderen Seite der P4A-Platten schrauben Sie das Ganze mit H10 mit Gewinde fest zusammen.
7. Wiederholen Sie den Vorgang für die Spieler R3 und R4 (in der Farbe des Torwarts) und richten Sie sie auf die gegnerische Mannschaft aus.
8. Montieren Sie dann die Spieler R1 und R2 in anderen Farben, ebenfalls mit Blickrichtung zum Gegner.
9. Montieren Sie die Spieler R5 und R6 einander gegenüber in den Farben der Torhüter.
10. Setzen Sie die P9-Griffe auf die Stangen R1-R8 und drücken Sie sie fest in ihre Position.
11. Schrauben Sie die P11-Gegengewichte mit Senkkopfschrauben (12 mm) an den P4B-Endplatten fest.
12. Befestigen Sie den so fertiggestellten Spielertisch mit A11-Ringen an der Innenseite aller Stangen, um das nächste Spielfeld anzubringen.

#### Schritt 4: Zusammenbau des Hockeyfeldes

1. Setzen Sie die Seitenwand P3 auf den Karton aus dem Bausatz.
2. Schrauben Sie den Ventilator P12 mit dem Aufkleber und den H2-Schrauben zusammen mit der Ventilatorabdeckung an das Spielfeld P10.
3. Schieben Sie das P10-Hockeyfeld in die Aussparung der P3-Seitenwand – drücken Sie dabei fest, damit das Teil gut sitzt.
4. Achten Sie darauf, dass sich das Loch in der P3-Platte auf der Innenseite des Spielfelds befindet.
5. Die Seitenteile P3 sollten jeweils einige Millimeter herausragen, damit sie leichter in die Aussparungen der Seitenteile P5 passen.
6. Wiederholen Sie die Schritte für die zweite P3-Platte.
7. Nach dem Zusammenbau drehen Sie die Konstruktion vorsichtig um.
8. Schrauben Sie die beiden P4C-Halterungen mit H15-Schrauben und H5-Kunststoffmuttern senkrecht zwischen die P3-Platten.
9. Führen Sie das Stromkabel durch die Öffnung in der Platte P3A.
10. Drehen Sie den Tischfußballtisch in die Position ohne Billardtische und Tischfußballtaschen.
11. Setzen Sie das fertige Hockeyfeld ein und setzen Sie es in die Aussparungen der P5-Seiten ein.
12. Schrauben Sie sie fest:
  - mit H3-Schrauben, H6-Unterlegscheiben und H5-Muttern.
  - und H12-Schrauben, mit denen die P10-Platten an den P3-Platten und die P5-Seiten befestigt werden.
13. Alle Löcher fertigstellen.
14. Schrauben Sie die Senkkopfschrauben P11 (12 mm) fest.

#### Schritt 5: Zusammenbau des Billardtisches

1. Drehen Sie den Tisch mit den Billardtürchen nach oben.
2. Setzen Sie die Seitenplatten P7A und P7B auf – achten Sie darauf, dass unten jeweils zwei Schraubenlöcher vorhanden sind.
3. Schrauben Sie sie fest:
  - H3-Schrauben,
  - mit Unterlegscheiben H6,
  - H5-Seitenmuttern – mit der richtigen Kraft.
4. Befestigen Sie die beiden PC4-Halterungen mit H15-Schrauben und H5-Kunststoffmuttern.
5. Setzen Sie das fertige Billardspielfeld P6 auf und schrauben Sie es mit H12-Schrauben fest.
6. Vervollständigen Sie alle Löcher in den P7-Platten und den P5-Seiten.

**HINWEIS:** Überprüfen Sie abschließend alle Schrauben am gesamten Tisch. Ziehen Sie sie gegebenenfalls vorsichtig fest.

#### SPIELREGELN:

##### **CYMBERGAJ**

Cybergaj ist ein beliebtes Arcade-Spiel für zwei Spieler. Beide Teilnehmer stehen sich an gegenüberliegenden Seiten des Tisches gegenüber und verwenden spezielle Kunststoffwerkzeuge (sogenannte Bouncer), die als Schläger mit einem Durchmesser von mehreren Zentimetern dienen. Das Ziel des Spiels ist es, den Puck in das Tor des Gegners zu befördern. Der Puck bewegt sich mit hoher Geschwindigkeit und das Spiel wird fortgesetzt, bis eine vorher festgelegte Punktzahl erreicht ist (in der Regel 7 oder 9) oder bis eine bestimmte Zeit abgelaufen ist.

##### **Grundregeln:**

- Der Puck darf nur mit einem Bouncer geschlagen werden – das Berühren mit dem Körper ist verboten.
- Es ist nicht erlaubt, den Puck durch Abdecken mit einem Gerät zu blockieren.
- Es ist nicht erlaubt, den Puck aus dem Spielbereich zu ziehen.
- Puck-Schläge sind nur in der eigenen Hälfte des Tisches erlaubt.

Das Spiel hat keine strengen Regeln – die Details werden in der Regel von den Spielern selbst festgelegt.

##### **FAHRRÄDER**

Jede Seite des Tisches hat 4 Schläger:

1. Torwart
2. Zwei Verteidiger
3. Eine Mittelfeldreihe mit fünf Spielern
4. Drei Stürmer

Das Spiel wird zu zweit oder zu viert gespielt. Vor Spielbeginn wählen die Teams die Spielfeldhälften – entweder durch Los oder indem sie den Ball in die Mitte des Tisches werfen.

##### **Grundregeln:**

- Es ist verboten, die Schläger 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 Schläger der eigenen Mannschaft berührt werden.
- Wenn der Ball an einer für die Spieler unzugänglichen Stelle liegen bleibt, kann er zum nächststehenden Spieler gebracht werden.
- Ein Tor gilt auch dann als erzielt, wenn der Ball von der Torwand abprallt und zurück ins Spielfeld fällt. Das Spiel kann auf Zeit oder bis zu einer festgelegten Anzahl von Toren gespielt werden.

##### **BILARD**

Das erste Spiel entscheidet, welcher Spieler den ersten Schlag ausführt. Die Spieler legen zwei gleich große Bälle auf das Spielfeld und schlagen gleichzeitig auf den oberen Spielball. Der Spieler, dessen Ball näher am unteren Spielball liegt, gewinnt. Der Gewinner wählt einen Spieler aus, der den ersten Schlag ausführt.

**Ballausrichtung:**

- Verwenden Sie ein Dreieck.
- Der oberste Ball muss sich am Hauptpunkt des Spielfeldes befinden.
- Die anderen Bälle sollten sich berühren.

**Viertelschlag:**

- Dieser wird nur mit der Queuespitze (Drip) ausgeführt.
- Jeder andere Stoß ist ein Foul.

Ein Ball gilt als versenkt, wenn er fällt und in der Tischtasche liegen bleibt. Ein Spielball, der aus der Tasche fällt, wird nicht anerkannt.

**Foulregeln:**

- Ein Foul liegt vor, wenn die Queue-Kugel die Zielkugel nicht trifft.
- Ein Foul ist auch ein Stoß, der ausgeführt wird, während sich eine Kugel in Bewegung befindet.
- Im Falle eines Fouls:
  - verliert der Spieler einen Zug,
  - die versenkten Kugeln werden nicht gewertet,
  - bleibt die Anordnung der Kugeln unverändert.

Das Spiel gewinnt der Spieler, der alle seine Bälle versenkt hat – es dürfen keine Bälle auf dem Tisch liegen bleiben.

**REINIGUNG DES TISCHES:****BILARD**

- Es wird empfohlen, den Tisch täglich mit einem trockenen, weichen Tuch zu reinigen.
- Bei Bedarf kann ein leicht angefeuchtetes Tuch verwendet werden (niemals nass!).
- Wischen Sie die Oberfläche nach der Reinigung trocken, um Streifen zu vermeiden.
- Bei Verwendung von Reinigungsmitteln darauf achten, dass diese für das Material geeignet sind.

**FAHRRÄDER**

- Reinigen Sie den Tisch mindestens einmal pro Woche.
- Verwenden Sie ein trockenes, weiches Tuch und etwas Glasreiniger oder Staubentferner (vorzugsweise mit Sprühflasche).
- Vermeiden Sie scharfe Gegenstände.
- Halten Sie die Spielfläche sauber.

**CIMBERGAY**

- Empfohlene Reinigung der Tischplatte mindestens einmal pro Woche.
- Verwenden Sie ein trockenes, weiches Tuch und etwas Glasreiniger oder Staubtuch (Spray).
- Vermeiden Sie die Verwendung von Wasser und übermäßiger Feuchtigkeit.
- Die Spielfläche unterliegt natürlichen Kratzern durch den Puck und Sprünge – 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, Stahl
Beine	MDF
Zubehör	Kompletter Zubehörsatz
Kartonabmessungen	131*82*22 cm

**LISTA DE PIEZAS**

N.	Nombre	Cantidad	N.	Nombre	Cantidad
H1	Tornillo 6 mm*40 mm	12	A3	Tiza	2
H2	Tornillo de cabeza plana de 60 mm	4	A4	Bile	1
H3	Tornillo ¼"*38 mm	4	A5	Cepillo	1
H4	Tuerca	2	A6	Parachoques	2
H5	Tuerca lateral cruzada	12	A7A	Resorte de espuma 27 x 13 mm	8
H5B	Tornillo con casquillo	4	A7B	Resorte de espuma 27 x 8 mm	8
H6	Arandela negra ¼"	12	A8A	Arandela 23 x 13 mm	8
H8	Arandela ½"	4	A8B	Arandela 23 x 8 mm	8
H9	Tornillo ½* 35 mm	2	A9	Disco de hockey	2
H10A		8	A10	Bola de juego	2
H10B		8	A11	Anillo espaciador	8
H10C		8	A12	Llave Allen	1
H11	Tornillo 5/16" 45 mm	2	P1	Patas	2
H12	Tornillo de cabeza redonda 3*24 mm	30	P2	Soporte para cable	1
H14	Tornillo de cabeza plana de 16 mm	8	P3	Panel lateral para hockey	1
H15	Tornillo de cabeza redonda de 45 mm	12	P4	Campo de fútbol	1
H16	Tornillo de cabeza plana de 12 mm	8	P4A	Panel lateral para fútbol	2
H17	Tornillo de cabeza redonda 4*24 mm	4	P4B	Panel con extremo esférico	2
R1	Palo con 3 jugadores en la base	1	P4C	Soporte	6
R2	Seguir con 3 jugadores invitados	1	P4D	Bolsillo para mesa de billar	2
R3	Palo con 2 jugadores del equipo local	1	P5	Lado del triángulo	2
R4	Seguir con 2 jugadores invitados	1	P6	Mesa de billar	1
R5	Quédate con 5 jugadores locales	1	P7	Panel lateral de billar	1
R6	Taco con 5 jugadores invitados	1	P8	Portero de fútbol	2
R7	Quédate con 1 jugador del equipo local	1	P9	Manejar	8
R8	Quédate con 1 jugador invitado	1	P10	Campo de hockey	1
R9	Varilla M6 x 62,5 cm	8	P11	Contador	4
A1	Cue	2	P12	Fan	1
A2	Triángulo	1			

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

- Busque un espacio limpio y despejado para el montaje. Se recomienda montar sobre cartón para evitar daños mecánicos.
- Coloque los paneles laterales P4A boca abajo, con el lado acabado hacia fuera.
- Coloque el campo de juego P4 en las ranuras de los paneles laterales P4A, tal y como se muestra en la figura 1. Una vez que el campo de juego esté colocado en las ranuras, atornille los 2 soportes P4C a los paneles P4A en posición horizontal con respecto al campo de juego:
  - utilice 4 tornillos H15, 4 casquillos roscados (colóquelos en los orificios de los elementos P4C) y 4 tuercas de plástico H5A,
  - atornille con suficiente fuerza, sin apretar demasiado las tuercas H5A.
Coloque los dos paneles finales P4B y atornillelos a los paneles P4A utilizando:
  - pernos H3,
  - arandelas H6.

Coloque los paneles P4B perfectamente en relación con el campo de juego y en ángulo recto con los paneles laterales. Atornille el campo de juego a los paneles P4B con tornillos H14, utilizando un destornillador Phillips y presionando. Dé la vuelta a la mesa con cuidado.

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

- Coloque dos lados triangulares P5 sobre el cartón, con las ranuras hacia fuera (hacia los paneles laterales).
- Coloque en los laterales P5:
  - Bolsillos de fútbol P4D,
  - las porterías de billar P8.
- Los orificios de montaje de los laterales P5 están diseñados para los tornillos de montaje de las bolsas y las porterías.
- Atornille las porterías y los bolsillos con tornillos H16, asegurándose de que los orificios queden hacia afuera.
- Atornille los lados triangulares P5 a las patas P1 utilizando:
  - tornillos H9,
  - arandelas H8,
  - tuercas H4.
- Coloque las patas y los laterales triangulares con las cavidades hacia arriba y fije la posición con los pomos H11.
- Atornille el campo de juego de fútbol premontado a la base así preparada:
  - colocándolos en los recortes de los paneles laterales P4A,
  - utilice tornillos H1, arandelas H6 y tuercas H5 (de acero).
  - No apriete demasiado las tuercas H5; mantenga la fuerza correcta.

**Etapas 3: Montaje de los jugadores (futbolistas)**

- Inserte la varilla guía R9 en las varillas de los jugadores R1-R8. Coloque en las varillas del portero R7 y R8:
  - arandelas de plástico A8 con un orificio más grande,
  - un resorte A7 (espuma, también con un orificio más grande),
  - empuje todo el conjunto en los orificios de los paneles P4A.
- Coloque en las varillas de acero con orificios en secuencia:
  - H10c,
  - muelles A7 con los orificios más pequeños,
  - arandelas A8 con los orificios más pequeños.

3. Deslice las varillas en los orificios de las varillas R8 con los extremos terminados.
4. Coloque la segunda parte de H10b sobre H10c de modo que todo quede encajado en los orificios de las varillas.
5. Sujete y deslice en los orificios de los paneles laterales P4A (sin los orificios terminados con plástico).
6. En el otro lado de los paneles P4A, atornille todo firmemente con H10 con rosca.
7. Repite el mismo montaje para los jugadores R3 y R4 (con el color de los porteros), mirando hacia el equipo contrario.
8. A continuación, monta los jugadores R1 y R2 con otros colores, también mirando hacia el adversario.
9. Monte los jugadores R5 y R6 uno frente al otro, con los colores de los porteros.
10. Coloque las asas P9 en las varillas R1-R8 y empújelas firmemente hasta que encajen en su sitio.
11. Atornille los contadores P11 a los paneles finales P4B con tornillos avellanados (12 mm).
12. Fije la mesa de los jugadores así completada con anillos A11 en el interior de todas las varillas, para la instalación del siguiente campo.

#### Paso 4: Montaje del campo de hockey

1. Coloque el panel lateral P3 sobre el cartón del kit.
2. Atornille el ventilador P12 al campo de juego P10 utilizando la pegatina y los tornillos H2 junto con la cubierta del ventilador.
3. Deslice el campo de hockey P10 en el recorte del panel lateral P3; aplique fuerza para asegurarse de que la pieza quede bien encajada.
4. Asegúrate de que el orificio del panel P3 quede en el interior del campo de juego.
5. Los paneles laterales P3 deben sobresalir unos milímetros para que sea más fácil encajarlos en los recortes de los laterales P5.
6. Repita los pasos para el segundo panel P3.
7. Una vez montada, dé la vuelta a la estructura con cuidado.
8. Atornille los 2 soportes P4C verticalmente entre los paneles P3 utilizando tornillos H15 y tuercas de plástico H5.
9. Pase el cable de alimentación por el orificio del panel P3A.
10. Dé la vuelta a la mesa de fútbol hasta que quede en la posición sin las porterías de billar ni las palas de fútbol.
11. Coloque el campo de hockey terminado y encájelo en los recortes de los laterales P5.
12. Atornille en su sitio:
  - con tornillos H3, arandelas H6 y tuercas H5.
  - y tornillos H12 que fijan los paneles P10 a los paneles P3 y a los laterales P5.
13. Complete todos los orificios.
14. Atornille los tornillos avellanados P11 (12 mm).

#### Paso 5: Montaje de la mesa de billar

1. Gire la mesa con las puertas de billar hacia arriba.
2. Coloque los paneles laterales P7A y P7B, asegurándose de que haya dos orificios para tornillos en la parte inferior.
3. Atornille:
  - tornillos H3,
  - con arandelas H6,
  - tuercas laterales H5, con la fuerza adecuada.
4. Fije los 2 soportes PC4 con tornillos H15 y tuercas de plástico H5.
5. Coloque el campo de juego de billar P6 terminado y atornílelo con tornillos H12.
6. Complete todos los orificios de los paneles P7 y los laterales P5.

**NOTA:** Por último, compruebe todos los tornillos de la mesa. Si es necesario, apriételos con cuidado.

#### REGLAS DEL JUEGO:

##### **CYMBERGAJ**

Cybergaj es un popular juego arcade para dos jugadores. Ambos participantes se colocan en lados opuestos de la mesa y utilizan herramientas especiales de plástico (llamadas «bouncers»), que actúan como raquetas con un diámetro de varios centímetros. El objetivo del juego es colocar el disco en la portería del oponente.

El disco se mueve a gran velocidad y el juego continúa hasta que se alcanza un número predeterminado de puntos (normalmente 7 o 9) o hasta que transcurre el tiempo establecido.

##### **Reglas básicas:**

- El disco solo se puede golpear con un bouncer; está prohibido tocarlo con el cuerpo.
- No está permitido bloquear el disco cubriéndolo con un implemento.
- No está permitido sacar el disco fuera del área de juego.
- Solo se permite golpear el disco en la mitad de la mesa que te corresponde.

El juego no tiene reglas estrictas: los detalles suelen decidir los propios jugadores.

##### **BICICLETAS**

Cada lado de la mesa tiene 4 palos:

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

El juego se juega en parejas o en cuartetos. Antes de comenzar, los equipos eligen los lados de la pista, ya sea por sorteo o lanzando la pelota al centro de la mesa.

##### **Reglas básicas:**

- Está prohibido girar los palos más de 360°.
- No está permitido sacudir la mesa ni influir mecánicamente en el movimiento de la pelota.
- Durante el juego solo se pueden tocar los palos del propio equipo.
- Si la pelota se detiene en un lugar inaccesible para los jugadores, se puede mover hasta el jugador más cercano.
- Se considera que se ha marcado un gol incluso si el balón rebota en la pared de la portería y vuelve al campo de juego. El juego puede jugarse por tiempo o hasta que se marque un número determinado de goles.

##### **BILARD**

El juego inicial determina el jugador que realiza el primer golpe. Utilizando dos bolas del mismo tamaño, los jugadores las colocan en el campo base y golpean simultáneamente hacia la bola blanca superior. El jugador cuya bola queda más cerca de la bola blanca inferior gana. El ganador elige a un jugador para realizar el primer golpe.

**Alineación de las bolas:**

- Utiliza un triángulo.
- La bola superior debe estar en el punto principal del área de juego.
- Las demás pelotas deben estar en contacto entre sí.

**Golpe en cuarto:**

- Se realiza únicamente con la punta del taco (punta).
- Cualquier otro golpe es falta.

Una bola se considera embocada si cae y permanece en la tronera de la mesa. Una bola blanca que cae fuera de la tronera no se reconoce.

**Reglas de falta:**

- Se produce una falta cuando la bola blanca no golpea 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.

El juego lo gana el jugador que emboca todas sus bolas, sin que quede ninguna sobre la mesa.

**LIMPIEZA DE LA MESA:****BILARD**

- Se recomienda limpiar la mesa diariamente con un paño seco y suave.
- Si es necesario, se puede utilizar un paño ligeramente humedecido (¡nunca mojado!).
- Después de limpiar, seque la superficie para evitar que queden marcas.
- Si utiliza productos de limpieza, asegúrese de que sean adecuados para el material.

**BICICLETAS**

- Limpie la mesa al menos una vez a la semana.
- Utilice un paño seco y suave y una pequeña cantidad de limpiacristales o quitapolvo (preferiblemente en spray).
- Evite los objetos afilados.
- Mantenga limpia la superficie de juego.

**CIMBERGAY**

- Se recomienda limpiar la superficie de la mesa al menos una vez a la semana.
- Utilice un paño seco y suave y un poco de limpiacristales o un paño para el polvo (en spray).
- Evite el uso de agua y la humedad excesiva.
- El campo de juego está sujeto a arañazos naturales causados por el disco y los rebotes, pero estos no afectan a la calidad del juego.

**ESPECIFICACIONES**

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



## OSADE LOETELU

Nr.	Nimi	Kogus	Nr.	Nimi	Kogus
H1	Kruvi 6mm*40mm	12	A3	Märgistus	2
H2	Lamepea kruvi 60mm	4	A4	Sapi	1
H3	Kruvi ¼"*38mm	4	A5	Harja	1
H4	Mutter	2	A6	Paiser	2
H5	Ristipoolne mutter	12	A7A	Vahtvedru 27 x 13mm	8
H5B	Kruvipesa	4	A7B	Vahtvedru 27 x 8mm	8
H6	Must seibik ¼"	12	A8A	Seibike 23 x 13mm	8
H8	Seibike ½"	4	A8B	Seibike 23 x 8mm	8
H9	Kruvi ½* 35mm	2	A9	Hokiketta	2
H10A		8	A10	Mängupall	2
H10B		8	A11	Vahepealne rõngas	8
H10C		8	A12	Sisepöördvõtme võti	1
H11	Kruvi 5/16" 45mm	2	P1	Jalad	2
H12	Ümarpea kruvi 3*24mm	30	P2	Kaablihoijja	1
H14	Lamepea kruvi 16mm	8	P3	Hoki külgpaneel	1
H15	45 mm ümmarguse peaga kruvi	12	P4	Lauapalliplats	1
H16	Lamepeakruvi 12mm	8	P4A	Lauajalgalli külgpaneel	2
H17	Ümmarguse peaga kruvi 4*24mm	4	P4B	Kuuli otsapaneel	2
R1	Pulk koos 3 koduplaadi mängijaga	1	P4C	Klamber	6
R2	3 külalismängijat	1	P4D	Tasku piljardilaua jaoks	2
R3	Pulk 2 kodumeeskonna mängijaga	1	P5	Kolmnurga pool	2
R4	Pulk koos 2 külalismängijaga	1	P6	Piljardilaud	1
R5	Pulk 5 kodumängijaga	1	P7	Külgmine piljardipaneel	1
R6	Pulk 5 külalismängijaga	1	P8	Värv jalgpallile	2
R7	Pulk 1 kodumeeskonna mängijaga	1	P9	Käepide	8
R8	Pulk koos 1 külalismängijaga	1	P10	Hokiväljak	1
R9	Varras M6 x 62,5cm	8	P11	Kontroller	4
A1	Cue	2	P12	Ventilaator	1
A2	Kolmnurk	1			

## KOOSTAMINE



### 1. samm: Lauakonstruksiooni kokkupanek lauapalli laua jaoks.

- Leidke kokkupanekuks puhas ja vaba ruum. Soovitav on mehaaniliste kahjustuste vältimiseks monteerida kartongile.
- Asetage P4A külgpaneelid tagurpidi, valmis külge välja.
- Asetage P4 mänguväljak P4A külgpaneelide soontesse, nagu on näidatud joonisel 1.  
Kui mänguväljak on paigutatud soontesse, kruvige 2 P4C-tugiklambrit P4A-paneelide külge horisontaalses asendis mänguvälja suhtes:
  - kasutage 4 kruvi H15, 4 kruvipesa - asetage need P4C elementide aukudesse ja 4 plastmutrit H5A,
  - kruvige piisava jõuga - ärge pingutage H5A mutreid üle.
 Paigaldage 2 otsapaneeli P4B ja kruvige need paneelide P4A külge, kasutades:
  - H3 poldid,
  - H6 seibid.
 P4B-paneelid tuleb paigutada mänguvälja suhtes ja külgpaneelide suhtes täisnurga all. Kruvige mänguväljak P4B-paneelide külge H14 kruvidega, kasutades ristkruvikeerajat ja survet. Keerake laud ettevaatlikult ümber.

### 2. etapp: Laua aluse ja jalgade kokkupanemine

- Asetage kaks kolmnurkset külge P5 papile, sooned väljapoole (külgpaneelide poole).
- Asetage P5 külgedele:
  - P4D-fototaskud,
  - P8 piljardivärvad.
- P5 külgedel olevad kinnitusaugud on mõeldud taskute ja värvate kinnituskruvide jaoks.
- Kruvige värvad ja taskud kokku H16 kruvidega, jälgides, et augud oleksid väljapoole suunatud.
- Kruvige kolmnurksed küljed P5 P1 jalgade külge, kasutades:
  - H9 kruvidega,
  - seibid H8,
  - H4 mutrid.
- Asetage jalad ja kolmnurksed küljed nii, et taskud on ülespoole suunatud, ja lukustage asend nuppudega H11.
- Kruvige eelnevalt kokkupandud jalgpalliväljak niimoodi ettevalmistatud alusele:
  - paigutades need P4A külgpaneelide väljalõikedesse,
  - kasutage poldid H1, seibid H6 ja mutrid H5 (terasest),
  - ärge pingutage H5-mutreid üle - säilitage õige tugevus.

### 3. etapp: Mängijate (jalgpallurite) kokkupanemine

- Sisestage juhtvarras R9 mängijate varrastesse R1-R8. Asetage värvavahi varrastele R7 ja R8:
  - A8 plastmassist seibid suurema auguga,
  - A7 vedru (vahtpolüstri, samuti suurema auguga),
  - lükake kõik P4A-paneelides olevatesse aukudesse.
- Asetage järjestikku aukudega terasvarrastele:
  - H10c,
  - A7 vedrud väiksemate aukudega,
  - A8 seibid väiksemate aukudega.

3. Lükake vardad valmis otstega R8 varda aukudesse.
4. Asetage H10b teine osa H10c peale nii, et kogu osa istub varraste aukudesse.
5. Hoidke ja libistage P4A külpaneelide aukudesse (ilma valmis plastmassiga aukudeta).
6. P4A-paneelide teisel küljel keerake kogu asi kindlalt kokku, kasutades keermega H10.
7. Korrake sama kokkupanekut mängijate R3 ja R4 (väravavahtide värvides) jaoks, kes on vastase meeskonna vastasega silmitsi.
8. Seejärel paigaldage mängijad R1 ja R2 teistes värvides, samuti vastasmängija poole vaadates.
9. Paigaldage mängijad R5 ja R6 vastastikku, väravavahtide värvides.
10. Asetage P9 käepidemed R1-R8 varrastele ja suruge need kindlalt paika.
11. Kruvige P11 kontrad P4B otsaplaatide külge süvistatud kruvidega (12 mm).
12. Kinnitage sel viisil valminud mängijate laud kõikide varraste siseküljel olevate A11-rõngastega järgmise väljaku paigaldamiseks.

#### 4. samm: Hokiväljaku kokkupanek

1. Asetage külgpaneel P3 komplektist pärit kartongile.
2. Kruvige ventilaator P12 mänguväljaku P10 külge, kasutades kleepsu ja H2 kruvisid koos ventilaatori kattega.
3. Lükake P10 hokivälja P3 külpaneeli väljalõikesse - kasutage jõudu, et osa istuks hästi.
4. Veenduge, et P3-paneeli auk on mänguvälja siseküljel.
5. P3 külgpaneelid peaksid kumbki paar mm välja ulatuma, see hõlbustab nende istumist P5 külgpaneelide väljalõikesse.
6. Korrake samu samme teise P3-paneeli jaoks.
7. Pärast kokkupanekut keerake konstruktsioon ettevaatlikult ümber.
8. Kruvige 2 klambrit P4C vertikaalselt paneelide P3 vahele, kasutades kruvisid H15 ja plastmutreid H5.
9. Sisestage toitejuhe läbi paneelis P3A oleva augu.
10. Keerake jalgpallilaud ümber asendisse ilma piljardiväravate ja jalgpallitaskuteta.
11. Paigaldage valmis hokiväljak ja asetage see P5 külgede väljalõikedesse.
12. Keerake need paika:
  - kruvidega H3, seibidega H6 ja mutritega H5,
  - ja H12 kruvid, mis kinnitavad P10 P3 paneelide ja P5 külgede külge.
13. Täitke kõik augud.
14. Keerake kinni kruvid P11 (12 mm).

#### Samm 5: Piljardilaua kokkupanek

1. Keerake laud koos piljardiväravatega ülespoole.
2. Pange külgpaneelid P7A ja P7B - veenduge, et mõlemal on kaks kruviauku allosas.
3. Keerake need kinni:
  - H3 kruvid,
  - koos seibidega H6,
  - H5 külgmised mutrid - õige jõuga.
4. Kinnitage 2 PC4-kinnitust H15 poltide ja H5 plastmutritega.
5. Paigaldage valmis piljardimänguväljak P6 ja kruvige see H12 kruvidega paika.
6. Täitke kõik augud P7 paneelides ja P5 külgedel.

**MÄRKUS:** Lõpuks kontrollige kõiki kruvisid kogu laual. Vajadusel - pingutage neid hoolikalt.

#### MÄNGIRIIKLID:

##### **CYMBERGAJ**

Cybergay on populaarne arcade mäng kahele mängijale. Mõlemad osalejad seisavad laua vastaskülgedel ja kasutavad spetsiaalseid plastist tööriistu (mida nimetatakse põrgatajateks), mis toimivad mitme sentimeetri läbimõdduga reketina. Mängu eesmärk on paigutada ketta vastase väravasse.

Kett liigub suure kiirusega ja mäng jätkub, kuni on saavutatud eelnevalt määratud punktide arv (tavaliselt 7 või 9) või kuni kindlaksmääratud aeg on möödunud.

##### **Põhireeglid:**

- Ketta tohib lüüa ainult põrgatajaga - selle puudutamine kehaga on keelatud.
- Ketta blokeerimine tööriistaga katmisega ei ole lubatud.
- Ketta mängualalt ära tõmbamine ei ole lubatud.
- Ketta löömine on lubatud ainult enda poolel.

Mängul ei ole rangeid reegleid - üksikasjad otsustavad tavaliselt mängijad ise.

##### **BIKES**

Igale poole lauda on 4 pulgakest:

1. Väravavaht
2. Kaks kaitsjat
3. Viie mehe keskväljaliin
4. Kolm ründajat

Mängitakse paarides või neljakesi. Enne mängu algust valivad võistkonnad väljaku pooled - kas loosimise teel või alustades mängu palli viskamisega laua keskele.

##### **Põhireeglid:**

- Keelatud on keerata keppe rohkem kui 360°.
- Laua raputamine või palli liikumise mehaaniline mõjutamine on keelatud.
- Mängu ajal tohib puudutada ainult oma võistkonna pulgad.
- Kui pall peatub mängijatele kättesaamatus kohas, võib selle liigutada lähimale mängijale.
- Värav loetakse lööduks ka siis, kui pall pörkab värava seinast tagasi mänguväljale. Mängu võib mängida aja peale või kuni määratud arvu väravate löömiseni.

##### **BILARD**

Algmängu määrab mängija, kes teeb esimese löögi. Kasutades kahte võrdse suurusega palli, asetavad mängijad need põhiväljale ja löövad samaaegselt ülemise löögipalli suunas. Võidab mängija, kelle pall on kõige lähemal alumisele kiakuulile. Võitja valib mängija, kes lööb avakuuli.

**Pallide joondamine:**

- Kasutage kolmnurka.
- Tippball peab olema mänguala põhipunktis.
- Teised pallid peavad olema üksteisega kontaktis.

**Kvartalilööök:**

- See tehakse ainult kiipeotsaga (tilk).
- Iga muu löök on foul.

Palli loetakse lööduks, kui see langeb ja jääb lauataksusse. Taskust välja kukkuvat kiiakuuli ei tunnustata.

**Fouli reeglid:**

- Foul tekib siis, kui löögipall ei taba sihtpalli.
- Foul on ka löök, mis tehakse, kui mõni pall on liikumises.
- Fouli korral:
  - mängija kaotab käigu,
  - pussitatud pallid tühistatakse,
  - pallide paigutus ei muutu.

Mängu võidab see mängija, kes kõik oma pallid taskusse paneb - ükski neist ei tohi lauale jääda.

**LAUA PUHASTAMINE:****BILARD**

- Laua igapäevane puhastamine kuiva ja pehme lapiga on soovitatav.
- Vajaduse korral võib kasutada kergelt niisket lappi (mitte kunagi märga!).
- Pärast puhastamist pühkige pind kuivaks, et vältida triipe.
- Kui kasutate puhastusvahendeid, veenduge, et need on materjalile sobivad.

**JALGRATTAD**

- Puhastage laud vähemalt kord nädalas.
- Kasutage kuiva, pehmet lappi ja väikest kogust klaasipuhastusvahendit või tolmuemaldajat (soovitavalt pihustiga).
- Vältige teravaid esemeid.
- Hoidke mänguväljak puhtana.

**CIMBERGAY**

- Soovitatav lauaplaadi puhastamine vähemalt kord nädalas.
- Kasutage kuiva, pehmet lappi ja veidi klaasipuhastusvahendit või tolmuimejat (sprei).
- Vältige vee ja liigse niiskuse kasutamist.
- Mänguväljal tekivad looduslikud kriimustused, mis on tingitud ketta ja põrgatustest - need ei mõjuta mängukvaliteeti.

**SPETSIFIKATSIOONID**

Kirjeldus	3-in-1 laud (piljard, õhuhoki, lauajalgpall)
Laua suurus	121*84,5*85,5 cm
Materjal	MDF ja PVC
Mängijad	5:3:2:1
Baarid	12,7 mm, teras
Jalg	MDF
Tarvikud	Täielik tarvikute komplekt
Karbi suurus	131*82*22 cm

**LISTE DES PIÈCES**

N	Nom	Quantité		Nom	Quantité
H1	Vis 6 mm*40 mm	1	A3	Craie	2
H2	Vis à tête plate 60 mm	4	A4	Bile	1
H3	Vis ¼"*38 mm	4	A5	Brosse	1
H4	Écrou	2	A6	Pare-chocs	2
H5	Écrou transversal	12	A7A	Ressort en mousse 27 x 13 mm	8
H5B	Douille à vis	4	A7B	Ressort en mousse 27 x 8 mm	8
H6	Rondelle noire ¼"	12	A8A	Rondelle 23 x 13 mm	8
H8	Rondelle ½"	4	A8B	Rondelle 23 x 8 mm	8
H9	Vis ½" * 35 mm	2	A9	Palet de hockey	2
H10A		8	A10	Balle de match	2
H10B		8	A11	Bague d'écartement	8
H10C		8	A12	Clé Allen	1
H11	Vis 5/16" 45 mm	2	P1	Pieds	2
H12	Vis à tête ronde 3*24 mm	30	P2	Support de câble	1
H14	Vis à tête plate 16 mm	8	P3	Panneau latéral pour hockey	1
H15	Vis à tête ronde de 45 mm	1	P4	Table de baby-foot	1
H16	Vis à tête plate 12 mm	8	P4A	Panneau latéral pour baby-foot	2
H17	Vis à tête ronde 4*24 mm	4	P4B	Panneau à extrémité sphérique	2
R1	Bâton avec 3 joueurs à la plaque	1	P4C	Support	6
R2	Restez avec 3 joueurs invités	1	P4D	Poche pour table de billard	2
R3	Bâton avec 2 joueurs de l'équipe locale	1	P5	Triangle latéral	2
R4	Restez avec 2 joueurs invités	1	P6	Table de billard	1
R	Restez avec 5 joueurs à domicile	1	P7	Panneau de billard latéral	1
R6	Cue avec 5 joueurs invités	1	P8	But de baby-foot	2
R7	Restez avec 1 joueur de l'équipe locale	1	P9	Manier	8
R	Restez avec 1 invité	1	P10	Terrain de hockey	1
R9	Tige M6 x 62,5 cm	8	P11	Compteur	4
A1	Cue	2	P12	Fan	1
A2	Triangle	1			

**ASSEMBLAGE****Étape 1 : Assemblage de la structure de la table de baby-foot.**

1. Trouvez un espace propre et dégagé pour l'assemblage. Il est recommandé d'assembler le produit sur du carton afin d'éviter tout dommage mécanique.
2. Posez les panneaux latéraux P4A à l'envers, côté fini 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 bien en place dans les rainures, vissez les 2 supports P4C aux panneaux P4A en position horizontale par rapport au plateau de jeu :

- utilisez 4 vis H15, 4 douilles à vis - placez-les dans les trous des éléments P4C et 4 écrous en plastique H5A,
- serrez suffisamment fort, mais ne serrez pas trop les écrous H5A.

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

- des boulons H3,
- des rondelles H6.

Positionnez les panneaux P4B parfaitement 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, d'un tournevis cruciforme et en appuyant fermement. Retournez délicatement la table.

**Étape 2 : Assemblage du piètement et des pieds de la table**

1. Posez deux côtés triangulaires P5 sur le carton, les rainures vers l'extérieur (vers les panneaux latéraux).
2. Placez sur les côtés P5 :
  - les poches de baby-foot P4D,
  - les buts de billard P8.
3. Les trous de montage dans les côtés P5 sont conçus pour les vis de montage des poches et des buts.
4. Vissez les buts et les poches ensemble à l'aide de vis H16, en veillant à ce que les trous soient orientés vers l'extérieur.
5. Vissez les côtés triangulaires P5 aux pieds P1 à l'aide de :
  - des vis H9,
  - des rondelles H8,
  - écrous H4.
6. Positionnez les pieds et les côtés triangulaires avec les poches vers le haut et bloquez la position à l'aide des boutons H11.
7. Vissez le plateau de jeu de baby-foot préassemblé à la base ainsi préparée :
  - en les positionnant dans les découpes des panneaux latéraux P4A,
  - utilisez des boulons H1, des rondelles H6 et des écrous H5 (en acier),
  - Ne serrez pas trop les écrous H5 - maintenez la force correcte.

**Étape 3 : Assemblage des joueurs (footballeurs)**

1. Insérez la tige de guidage R9 dans les tiges des joueurs R1 à R8. Placez sur les tiges du gardien de but R7 et R8 :
  - des rondelles en plastique A8 avec un trou plus grand,
  - un ressort A7 (en mousse, également avec un trou plus grand),
  - enfoncez le tout dans les trous des panneaux P4A.
2. Placez sur les tiges en acier avec des trous dans l'ordre :
  - H10c,
  - Ressorts A7 avec les petits trous,
  - rondelles A8 avec les petits trous.

3. Insérez les tiges dans les trous des tiges R8 avec les extrémités finies.
4. Placez la deuxième partie de H10b sur H10c de manière à ce que l'ensemble soit bien en place dans les trous des tiges.
5. Maintenez et glissez dans les trous des panneaux latéraux P4A (sans les trous finis avec du plastique).
6. De l'autre côté des panneaux P4A, vissez fermement l'ensemble à l'aide de vis H10.
7. Répétez le même montage pour les joueurs R3 et R4 (dans la couleur des gardiens de but), face à l'équipe adverse.
8. Ensuite, montez les joueurs R1 et R2 dans d'autres couleurs, également face à l'adversaire.
9. Montez les joueurs R5 et R6 face à face, dans les couleurs des gardiens de but.
10. Placez les poignées P9 sur les tiges R1-R8 et enfoncez-les fermement.
11. Vissez les contre-battants P11 aux panneaux d'extrémité P4B à l'aide de vis à tête fraisée (12 mm).
12. Fixez la table des joueurs ainsi assemblée à l'aide d'anneaux A11 à l'intérieur de toutes les tiges, afin de pouvoir installer le terrain suivant.

#### Étape 4 : Assemblage du terrain de hockey

1. Placez le panneau latéral P3 sur le carton du kit.
2. Vissez le ventilateur P12 au terrain de jeu P10 à l'aide de l'autocollant et des vis H2, ainsi que du cache-ventilateur.
3. Glissez le terrain de hockey P10 dans la découpe du panneau latéral P3 - appuyez fermement pour vous assurer que la pièce est bien en place.
4. Assurez-vous que le trou dans le panneau P3 se trouve à l'intérieur du terrain de jeu.
5. Les panneaux latéraux P3 doivent dépasser de quelques millimètres afin de faciliter leur insertion dans les découpes des côtés P5.
6. Répétez ces étapes pour le deuxième panneau P3.
7. Une fois assemblé, retournez délicatement la structure.
8. Vissez les 2 supports P4C verticalement 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 le trou du panneau P3A.
10. Retournez le baby-foot pour le placer dans la position sans les buts de billard et les poches de baby-foot.
11. Appliquez le terrain de hockey fini et placez-le dans les découpes des côtés P5.
12. Vissez-les en place :
  - à l'aide de vis H3, de rondelles H6 et d'écrous H5.
  - et les vis H12 fixant les panneaux P10 aux panneaux P3 et aux côtés P5.
13. Réalisez tous les trous.
14. Vissez les vis à tête fraisée P11 (12 mm).

#### Étape 5 : Assemblage de la table de billard

1. Retournez la table avec les portes de billard vers le haut.
2. Placez les panneaux latéraux P7A et P7B - assurez-vous qu'il y a deux trous de vis au bas de chaque panneau.
3. Vissez-les :
  - vis H3,
  - avec rondelles H6,
  - écrous latéraux H5 - en appliquant la force nécessaire.
4. Fixez les 2 supports PC4 à l'aide des boulons H15 et des écrous en plastique H5.
5. Appliquez le plateau de billard fini P6 et vissez-le à l'aide de vis H12.
6. Percez tous les trous dans les panneaux P7 et les côtés P5.

**REMARQUE** : enfin, vérifiez toutes les vis de la table. Si nécessaire, resserrez-les avec précaution.

#### RÈGLES DU JEU :

##### **CYMBERGAJ**

Cybergay est un jeu d'arcade populaire pour deux joueurs. Les deux participants se placent de part et d'autre de la table et utilisent des outils spéciaux en plastique (appelés « rebondisseurs ») qui font office de raquettes et mesurent plusieurs centimètres de diamètre. Le but du jeu est de placer le palet dans le but adverse.

Le palet se déplace à grande vitesse et le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un nombre de points prédéterminé soit atteint (généralement 7 ou 9) ou jusqu'à ce qu'un temps imparti soit écoulé.

##### **Règles de base :**

- Le palet ne peut être frappé qu'avec un rebondisseur - il est interdit de le toucher avec le corps.
- Il est interdit de bloquer le palet en le recouvrant avec un équipement.
- Il est interdit de retirer le palet de la zone de jeu.
- Les coups sur le palet ne sont autorisés que dans votre moitié de table.

Le jeu n'a pas de règles strictes : les détails sont généralement décidés par les joueurs eux-mêmes.

##### **VÉLOS**

Chaque côté de la table dispose de 4 crosses :

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

Le jeu se joue à deux ou à quatre. Avant le début de la partie, les équipes choisissent leur côté du terrain, soit en tirant au sort, soit en lançant la balle au milieu de la table.

##### **Règles de base :**

- Il est interdit de faire pivoter les raquettes de plus de 360°.
- Il est interdit de secouer la table ou d'influencer mécaniquement le mouvement de la balle.
- Seules les raquettes de votre propre équipe peuvent être touchées pendant le jeu.
- Si le ballon s'arrête à un endroit inaccessible aux joueurs, il peut être déplacé vers le joueur le plus proche.
- Un but est considéré comme marqué même si la balle rebondit sur la paroi du but et revient dans le terrain de jeu. Le jeu peut se jouer au temps ou jusqu'à ce qu'un nombre défini de buts soit marqué.

##### **BILARD**

Le jeu initial détermine le joueur qui effectue le premier smash. À l'aide de deux balles de taille identique, les joueurs les placent sur le terrain de base et frappent simultanément vers la balle blanche supérieure. Le joueur dont la balle est la plus proche de la balle blanche inférieure remporte la partie. Le gagnant choisit un joueur pour effectuer le smash d'ouverture.

**Alignement des balles :**

- Utilisez un triangle.
- La balle supérieure doit se trouver au point principal de la zone de jeu.
- Les autres balles doivent être en contact les unes avec les autres.

**Coup en quart :**

- Il est effectué uniquement avec le bout de la queue (pointe).
- Tout autre coup est considéré comme une faute.

Une boule est considérée comme empochée si elle tombe et reste dans la poche de la table. Une boule blanche qui tombe hors de la poche n'est pas reconnue.

**Règles de faute :**

- Une faute est commise lorsque la bille blanche ne touche pas la bille visée.
- Une faute est également un coup effectué alors qu'une boule est en mouvement.
- En cas de faute :
  - le joueur perd son tour,
  - les boules empochées sont annulées,
  - la disposition des boules reste inchangée.

Le joueur qui empoche toutes ses boules remporte la partie - aucune boule ne doit rester sur la table.

**NETTOYAGE DE LA TABLE :****BILARD**

- Il est recommandé de nettoyer quotidiennement la table avec un chiffon sec et doux.
- Si nécessaire, vous pouvez utiliser un chiffon légèrement humide (jamais mouillé !).
- Après le nettoyage, essuyez la surface pour éviter les traces.
- Si vous utilisez des produits nettoyants, assurez-vous qu'ils sont adaptés au matériau.

**VÉLOS**

- Nettoyez la table au moins une fois par semaine.
- Utilisez un chiffon sec et doux et une petite quantité de nettoyant pour vitres ou de dépoussiérant (de préférence en spray).
- Évitez les objets pointus.
- Gardez le terrain de jeu propre.

**CIMBERGAY**

- Nettoyage recommandé du plateau au moins une fois par semaine.
- Utilisez un chiffon sec et doux et un peu de nettoyant pour vitres ou un dépoussiérant (en spray).
- Évitez d'utiliser de l'eau et de trop humidifier le produit.
- Le terrain de jeu est sujet à des rayures naturelles causées par le palet et les rebonds, mais celles-ci n'affectent pas la qualité du jeu.

**CARACTÉRISTIQUES**

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



Összeszerelési útmutató a többcéli asztalhoz (3 az 1-ben)  
FIGYELEM: AZ ÖSSZESZERELÉSHEZ SZÜKSÉGES SZEMÉLYEK SZÁMA: MINIMUM 2 FELNŐTT.

HU

## ALKATRÉSZJEGYZÉK

No.	Név	Mennyiség	Szám	Név	Mennyiség
H1	Csavar 6mm*40mm	12	A3	Kréta	2
H2	Lapos fejű csavar 60mm	4	A4	Epe	1
H3	Csavar ¼"*38mm	4	A5	Kefe	1
H4	Anyát	2	A6	Lökhárító	2
H5	Keresztirányú anya	12	A7A	Habrugó 27 x 13mm	8
H5B	Csavaraljzat	4	A7B	Habrugó 27 x 8mm	8
H6	Fekete alátét ¼"	12	A8A	23 x 13 mm-es alátét	8
H8	Alátétes alátét ½"	4	A8B	23 x 8 mm-es alátét	8
H9	Csavar ½* 35mm	2	A9	Hoki korong	2
H10A		8	A10	Játéklabda	2
H10B		8	A11	Távolító gyűrű	8
H10C		8	A12	Imbuszkulcs	1
H11	Csavar 5/16" 45mm	2	P1	Lábak	2
H12	Kerek fejű csavar 3*24mm	30	P2	Kábelakasztó	1
H14	Lapos fejű csavar 16mm	8	P3	Oldalpanel a jégkoronghoz	1
H15	45 mm-es kerek fejű csavar	12	P4	Csocsó pálya	1
H16	Laposfejű csavar 12mm	8	P4A	Oldalpanel az asztali focizhoz	2
H17	Kerek fejű csavar 4*24mm	4	P4B	Gömbvég panel	2
R1	Stick 3 kezdőlapos játékosal	1	P4C	Tartókonzol	6
R2	3 vendégjátékosal ragaszkodni	1	P4D	Zseb a biliárdasztalhoz	2
R3	Stick 2 hazai csapat játékosával	1	P5	Háromszög oldal	2
R4	Stick 2 vendégjátékosal	1	P6	Biliárdasztal	1
R5	5 hazai játékosal ragaszkodni	1	P7	Oldalsó biliárdpanel	1
R6	Stick 5 vendégjátékosal	1	P8	Csocsó kapu	2
R7	1 hazai csapat játékosával való ütközés	1	P9	Kezelés	8
R8	Stick 1 vendégjátékosal	1	P10	Hokipálya	1
R9	Rúd M6 x 62,5cm	8	P11	Ellenállás	4
A1	Cue	2	P12	Ventilátor	1
A2	Háromszög	1			

## ÖSSZESZERELÉS



### 1. lépés: A csocsóasztal asztali szerkezetének összeszerelése.

- Keressen egy tiszta, szabad helyet az összeszereléshez. A mechanikai sérülések elkerülése érdekében ajánlott kartonpapírra szerelni.
- Fektesse a P4A oldallapokat fejjel lefelé, kész oldallal kifelé.
- Helyezze a P4 játéktérrel a P4A oldallapok hornyába az 1. ábrán látható módon.  
Miután a játéktér beült a hornyokba, csavarozza a 2 P4C tartókonzolt a P4A panelekhez a játéktérhez képest vízszintes helyzetben:
  - használjon 4 H15 csavart, 4 csavarhüvelyt - helyezze őket a P4C elemek furataiba és 4 H5A műanyag anyát,
  - csavarozza be kellő erővel - ne húzza túl a H5A anyákat.

Szerelje fel a 2 végpanelét P4B, és csavarozza őket a P4A panelekhez a következőkkel:

- H3 csavarokkal,
- H6 alátétek.

A P4B paneleket a játéktérhez képest tökéletesen és az oldalsó panelekre merőlegesen kell elhelyezni. Csavarozza a játéktérrel a P4B panelekhez H14 csavarokkal, Phillips csavarhúzóval és nyomással. Óvatosan fordítsa ki az asztalt.

### 2. fázis: Az asztallap és a lábak összeszerelése

- Fektessen két P5 háromszög alakú oldalt a kartonra úgy, hogy a hornyok kifelé (az oldallapok felé) nézzenek.
- Helyezze a P5 oldalakra:
  - P4D csocsózebek,
  - P8 biliárdkapukat.
- A P5 oldalakon lévő rögzítőfuratokat a zsebek és a kapuk rögzítőcsavarjaihoz tervezték.
- Csavarozza össze a kapukat és a zsebeket H16-os csavarokkal, ügyelve arra, hogy a lyukak kifelé nézzenek.
- Csavarozza a P5 háromszög alakú oldalakat a P1 lábakhoz a következőkkel:
  - H9 csavarokkal,
  - H8 alátétek,
  - H4 anyák.
- Helyezze a lábakat és a háromszögoldalakat a zsebekkel felfelé, és rögzítse a helyzetet a H11 gombokkal.
- Csavarozza az így előkészített alapra az előre összeszerelt csocsó játéktérrel:
  - elhelyezve azokat a P4A oldallapok kivágásaiban,
  - használja a H1 csavarokat, a H6 alátéteket és a H5 (acél) anyákat,
  - ne húzza túl a H5 anyákat - tartsa meg a megfelelő szilárdságot.

### 3. szakasz: A játékosok (labdarúgók) összeszerelése

- Helyezze be az R9 vezető rudat az R1-R8 játékosrudakba. Helyezze fel az R7 és R8 kapus rudakat:
  - A8 műanyag alátéteket nagyobb lyukkal,
  - A7 rugót (habszivacs, szintén nagyobb lyukkal),
  - toljuk az egészet a P4A panelek lyukaiba.
- Helyezze fel a lyukakkal ellátott acélrudakat egymás után:
  - H10c,
  - A7 rugók a kisebb lyukakkal,
  - A8 alátéteket a kisebb lyukakkal.

3. Csúsztassa a rudakat az R8 rudak furataiba a kész végekkel.
4. Helyezze a H10b második részét a H10c-re úgy, hogy az egész a rúdfuratokba kerüljön.
5. Fogja meg és csúsztassa be a P4A oldallapok furataiba (a kész furatok nélkül, műanyaggal).
6. A P4A panelek másik oldalán csavarozza össze az egészet erősen a H10-es menettel.
7. Ismétlje meg ugyanezt az összeállítást az R3 és R4 játékosokkal (a kapusok színében), az ellenfél csapatával szemben.
8. Ezután szereljétek fel az R1 és R2 játékosokat más színben, szintén az ellenféllel szemben.
9. Szereljétek fel az R5 és R6 játékosokat egymással szemben, a kapusok színeiben.
10. Helyezd a P9 fogantyúkat az R1-R8 rudakra, és nyomd őket erősen a helyükre.
11. Csavarozza a P11 számlálót a P4B véglapokhoz süllyesztett csavarokkal (12 mm).
12. Az így elkészült játékosasztalt rögzítse az A11-es gyűrűvel a belső oldalon minden rúdra, a következő mező felszereléséhez.

#### 4. lépés: A hokipálya összeszerelése

1. Helyezze a P3 oldallapot a készletből származó kartonra.
2. Csavarozza a P12 ventilátort a P10 játéktérhez a matrica és a H2 csavarok segítségével a ventilátorfedéllel együtt.
3. Csúsztassa a P10 hokimezőt a P3 oldalsó panel kivágásába - erőltesse meg, hogy a darab jól illeszkedjen.
4. Győződjön meg róla, hogy a P3 panelen lévő lyuk a játéktér belső oldalán van.
5. A P3 oldallapoknak egyenként néhány mm-rel ki kell állniuk, ez megkönnyíti a P5 oldallapok kivágásaiba való beilleszkedést.
6. Ismétlje meg a lépéseket a második P3 panel esetében.
7. Miután összeszereltük, óvatosan fordítsuk ki a szerkezetet.
8. Csavarozza be a 2 P4C konzolt függőlegesen a P3 panelek közé H15 csavarok és H5 műanyag anyák segítségével.
9. Vezesse át a tápkábelt a P3A panelen lévő lyukon.
10. Fordítsa a csocsóasztalt a biliárdkapuk és csocsózsebek nélküli helyzetbe.
11. Helyezze fel a kész hokipályát, és ültesse be a P5 oldalfalak kivágásaiba.
12. Csavarozza be őket a helyükre:
  - H3 csavarokkal, H6 alátétekkel, H5 anyákkal,
  - és H12 csavarok, amelyek a P10-et a P3 panelhez és a P5 oldalához rögzítik.
13. Töltse ki az összes lyukat.
14. Csavarozza fel a P11 süllyesztett csavarokat (12 mm).

#### 5. lépés: A biliárdasztal összeszerelése

1. Fordítsa az asztalt a biliárdkapukkal felfelé.
2. Helyezze fel a P7A és P7B oldallapokat - ügyeljen arra, hogy alul két csavarfurat legyen.
3. Csavarozza fel őket:
  - H3-as csavarokkal,
  - H6-os alátétekkel,
  - H5 oldalsó anyákat - a megfelelő erővel.
4. Rögzítse a 2 PC4 konzolt H15 csavarokkal és H5 műanyag anyákkal.
5. Helyezze fel a P6 kész biliárd játéktérrel, és csavarozza a helyére H12 csavarokkal.
6. Töltse ki az összes lyukat a P7 paneleken és a P5 oldalfalakon.

**MEGJEGYZÉS:** Végül ellenőrizze az összes csavart az asztal egészén. Ha szükséges - óvatosan húzza meg őket.

### JÁTÉKSZABÁLYOK:

#### **CYMBERGAJ**

A Cymbergaj egy népszerű arcade játék két játékos számára. Mindkét résztvevő az asztal ellentétes oldalán áll, és speciális műanyag eszközöket (úgynevezett pattogatókat) használ, amelyek néhány centiméter átmérőjű ütőként működnek. A játék célja, hogy a korongot az ellenfél kapujába juttassák.

A korong nagy sebességgel mozog, és a játék addig folytatódik, amíg egy előre meghatározott pontszámot el nem érnek (általában 7 vagy 9), vagy amíg egy meghatározott idő el nem telik.

#### **Alapvető szabályok:**

- A korongot csak pattintóval szabad eltalálni - testtel érinteni tilos.
- A korongot nem szabad eszközzel eltakarva blokkolni.
- Nem szabad a korongot a játéktérről elhúzni.
- A korongot csak a saját felén szabad ütni.

A játéknak nincsenek szigorú szabályai - a részleteket általában maguk a játékosok döntik el.

#### **BIKES**

Az asztal mindkét oldalán 4 ütő van:

1. Kapus
2. Két védő
3. Egy ötfős középpályás sor
4. Három támadó

A játékot párban vagy négyesben játsszák. A játék kezdete előtt a csapatok kiválasztják a pálya oldalait - vagy sorsolással, vagy úgy kezdik a játékot, hogy a labdát az asztal közepére dobják.

#### **Alapvető szabályok:**

- Tilos a botokat 360°-nál nagyobb mértékben forgatni.
- Tilos az asztalt megrázni vagy mechanikusan befolyásolni a labda mozgását.
- A játék során csak a saját csapat botjait szabad megérinteni.
- Ha a labda a játékosok számára elérhetetlen helyen áll meg, a labda a legközelebbi játékoshoz vihető.
- A gólt akkor is elértnek kell tekinteni, ha a labda a kapu faláról visszapattan a játéktérre. A játék játszható időre vagy meghatározott számú gól eléréséig.

#### **BILARD**

A kezdeti játékban eldől, hogy ki az a játékos, aki az első ütést végzi. A játékosok két azonos méretű labdát helyeznek el az alapmezőn, és egyszerre ütnek a felső dákógolyó felé. Az a játékos nyer, akinek a golyója a legközelebb van az alsó dákóhoz. A győztes választ egy játékost, aki a nyitó ütést végzi.

**A golyók beállítása:**

- Használjon háromszöget.
- A csúcslabdának a játéktér fő pontján kell lennie.
- A többi labdának érintkeznie kell egymással.

**Negyedelő ütés:**

- Ezt csak a dákö hegyével (csepp) kell végrehajtani.
- Minden más ütés szabálytalan.

Egy golyó akkor tekinthető zsebeltnek, ha leesik és az asztal zsebében marad. A zsebből kieső fehérgolyót nem ismerik el.

**Szabálytalansági szabályok:**

- A szabálytalanság akkor következik be, ha a dákö nem találja el a célgolyót.
- Foulnek minősül az olyan ütés is, amelyet bármely mozgásban lévő labda közben végeznek.
- Foul esetén:
  - a játékos elveszít egy fordulót,
  - a bezsebelt golyókat érvénytelenítik,
  - a golyók elrendezése változatlan marad.

A játékot az a játékos nyeri, aki az összes golyóját bezsebeli - egyik sem maradhat az asztalon.

**AZ ASZTAL TISZTÍTÁSA:****BILARD**

- Az asztal napi tisztítása száraz és puha ronggyal ajánlott.
- Szükség esetén enyhén nedves ruhát is használhat (soha ne nedveset!).
- Tisztítás után törölje szárazra a felületet, hogy elkerülje a csíkokat.
- Ha tisztítószeret használ, győződjön meg arról, hogy azok alkalmasak az anyaghoz.

**BIKES**

- Legalább hetente egyszer tisztítsa meg az asztalt.
- Használjon száraz, puha ruhát és kis mennyiségű üvegtisztítót vagy portalanítót (lehetőleg spray-vel).
- Kerülje az éles tárgyakat.
- Tartsa tisztán a játékteret.

**CIMBERGAY**

- Az asztallap legalább hetente egyszer ajánlott tisztítása.
- Használjon száraz, puha ruhát és egy kis üvegtisztítót vagy portörölt (spray-t).
- Kerülje a víz és a túlzott nedvesség használatát.
- A játéktéren természetes karcolások keletkeznek a korongtól és a pattanásoktól - ezek nem befolyásolják a játék minőségét.

**SPECIFIKÁCIÓK**

Leírás	3 az 1-ben asztal (biliárd, léghoki, asztali foci)
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
Tartozékok	Teljes tartozékkészlet
Doboz mérete	131*82*22 cm

**ELENCO DEI COMPONENTI**

N	Nome	Quantità		Nome	Quantità
H1	Vite 6 mm*40 mm	12	A3	Gesso	2
H2	Vite a testa piatta 60 mm	4	A4	Bile	1
H3	Vite ¼"*38 mm	4	A5	Spazzola	1
H4	Dado	2	A6	Paraurti	2
H5	Dado laterale a croce	12	A7A	Molla in schiuma 27 x 13 mm	8
H5B	Presa a vite	4	A7B	Molla in schiuma 27 x 8 mm	8
H6	Rondella nera ¼"	12	A8A	Rondella 23 x 13 mm	8
H8	Rondella ½"	4	A8B	Rondella 23 x 8 mm	8
H9	Vite ½* 35 mm	2	A9	Disco da hockey	2
H10A		8	A10	Palla da gioco	2
H10B		8	A11	Anello distanziatore	8
H10C		8	A12	Chiave a brugola	1
H11	Vite 5/16" 45 mm	2	P1	Gambe	2
H12	Vite a testa tonda 3*24 mm	30	P2	Supporto per cavo	1
H14	Vite a testa piatta 16 mm	8	P3	Pannello laterale per hockey	1
H15	Vite a testa tonda da 45 mm	12	P4	Campo da calcio balilla	1
H16	Vite a testa piatta 12 mm	8	P4A	Pannello laterale per calcio balilla	2
H17	Vite a testa tonda 4*24 mm	4	P4B	Pannello terminale a sfera	2
R1	Bastone con 3 giocatori in posizione di home plate	1	P4C	Staffa	6
R2	Rimanere con 3 giocatori ospiti	1	P4D	Tasca per tavolo da biliardo	2
R3	Bastone con 2 giocatori della squadra di casa	1	P5	Lato triangolare	2
R	Bastone con 2 giocatori ospiti	1	P6	Tavolo da biliardo	1
R5	Gioca con 5 giocatori di casa	1	P7	Pannello laterale da biliardo	1
R6	Bastone con 5 giocatori ospiti	1	P8	Porta da calcio balilla	2
R7	Bastone con 1 giocatore della squadra di casa	1	P9	Gestisci	8
R	Rimanere con 1 giocatore ospite	1	P10	Campo da hockey	1
R9	Asta M6 x 62,5 cm	8	P11	Contatore	4
A1	Cue	2	P12	Fan	1
A2	Triangolo	1			

**MONTAGGIO****Fase 1: Assemblaggio della struttura del tavolo da calcio balilla.**

1. Trova uno spazio pulito e libero per il montaggio. Si consiglia di montare il tavolo su un cartone per evitare danni meccanici.
  2. Posizionare i pannelli laterali P4A capovolti, con il lato rifinito rivolto verso l'esterno.
  3. Posizionare il campo di gioco P4 nelle scanalature dei pannelli laterali P4A, come mostrato nella Figura 1.  
Una volta inserito il campo di gioco nelle scanalature, avvitare le 2 staffe di supporto P4C ai pannelli P4A in posizione orizzontale rispetto al campo di gioco:
    - utilizzare 4 viti H15, 4 bussole - inserirle nei fori degli elementi P4C e 4 dadi in plastica H5A,
    - avvitare con forza sufficiente - non serrare eccessivamente i dadi H5A.
Montare i 2 pannelli terminali P4B e avvitarli ai pannelli P4A utilizzando:
    - bulloni H3,
    - rondelle H6.
- Posizionare i pannelli P4B perfettamente in relazione al campo di gioco e ad angolo retto rispetto ai pannelli laterali. Avvitare il campo di gioco ai pannelli P4B con viti H14, utilizzando un cacciavite Phillips e facendo pressione. Capovolgere con cautela il tavolo.

**Fase 2: assemblaggio della base e delle gambe del tavolo**

1. Appoggia due lati triangolari P5 sul cartone, con le scanalature rivolte verso l'esterno (verso i pannelli laterali).
2. Posizionare sui lati P5:
  - tasche da calcio balilla P4D,
  - P8 porte da biliardo.
3. I fori di montaggio nei lati P5 sono progettati per le viti di montaggio delle tasche e delle porte.
4. Avvita i pali e le tasche con viti H16, assicurandoti che i fori siano rivolti verso l'esterno.
5. Avvitare i lati triangolari P5 alle gambe P1 utilizzando:
  - viti H9,
  - rondelle H8,
  - dadi H4.
6. Posizionare le gambe e i lati triangolari con le tasche rivolte verso l'alto e bloccare la posizione con le manopole H11.
7. Avvitare il campo da gioco del biliardino preassemblato alla base così preparata:
  - posizionandoli negli incavi dei pannelli laterali P4A,
  - utilizzare bulloni H1, rondelle H6 e dadi H5 (acciaio),
  - Non serrare eccessivamente i dadi H5: mantenere la forza corretta.

**Fase 3: Assemblaggio dei giocatori (calciatori)**

1. Inserire l'asta guida R9 nelle aste dei giocatori R1-R8. Posizionare sulle aste del portiere R7 e R8:
  - A8 rondelle di plastica con un foro più grande,
  - una molla A7 (in schiuma, anch'essa con un foro più grande),
  - spingere il tutto nei fori dei pannelli P4A.
2. Posizionare sulle aste in acciaio con fori in sequenza:
  - H10c,
  - molle A7 con i fori più piccoli,
  - rondelle A8 con fori più piccoli.

3. Inserisci le aste nei fori delle aste R8 con le estremità rifinite.
4. Posizionare la seconda parte di H10b su H10c in modo che il tutto sia inserito nei fori delle aste.
5. Tenere fermo e far scorrere nei fori dei pannelli laterali P4A (senza i fori rifiniti con plastica).
6. Sull'altro lato dei pannelli P4A, avvitare saldamente il tutto utilizzando H10 con filettatura.
7. Ripeti lo stesso montaggio per i giocatori R3 e R4 (nel colore dei portieri), rivolti verso la squadra avversaria.
8. Quindi monta i giocatori R1 e R2 con colori diversi, anch'essi rivolti verso gli avversari.
9. Monta i giocatori R5 e R6 uno di fronte all'altro, nei colori dei portieri.
10. Posizionare le maniglie P9 sulle aste R1-R8 e spingerle con decisione in posizione.
11. Avvitare i contatori P11 ai pannelli terminali P4B con viti a testa svasata (12 mm).
12. Fissare il tavolo dei giocatori così completato con anelli A11 all'interno su tutte le aste, per l'installazione del campo successivo.

#### Fase 4: Assemblaggio del campo da hockey

1. Posizionare il pannello laterale P3 sul cartone fornito nel kit.
2. Avvitare il ventilatore P12 al campo di gioco P10 utilizzando l'adesivo e le viti H2 insieme al coperchio del ventilatore.
3. Inserisci il campo da hockey P10 nell'incavo del pannello laterale P3, esercitando una certa forza per assicurarti che il pezzo sia ben inserito.
4. Assicurarsi che il foro nel pannello P3 si trovi all'interno del campo da gioco.
5. I pannelli laterali P3 devono sporgere di alcuni millimetri ciascuno, in modo da facilitare l'inserimento nelle aperture dei pannelli laterali P5.
6. Ripetere la procedura per il secondo pannello P3.
7. Una volta assemblata, capovolgila delicatamente la struttura.
8. Avvita le 2 staffe P4C verticalmente tra i pannelli P3 utilizzando viti H15 e dadi in plastica H5.
9. Fai passare il cavo di alimentazione attraverso il foro nel pannello P3A.
10. Capovolgila il biliardino in modo che non ci siano le porte da biliardo e le tasche del biliardino.
11. Applicare il campo da hockey finito e inserirlo negli incavi dei lati P5.
12. Fissateli con:
  - con viti H3, rondelle H6, dadi H5,
  - e le viti H12 che fissano i pannelli P10 ai pannelli P3 e ai lati P5.
13. Completare tutti i fori.
14. Avvitare le viti a testa svasata P11 (12 mm).

#### Fase 5: Assemblaggio del tavolo da biliardo

1. Capovolgere il tavolo con le porte del biliardo rivolte verso l'alto.
2. Posizionare i pannelli laterali P7A e P7B, assicurandosi che ci siano due fori per le viti nella parte inferiore.
3. Avvitare:
  - Viti H3,
  - con rondelle H6,
  - dadi laterali H5 - con la giusta forza.
4. Fissare le 2 staffe PC4 con bulloni H15 e dadi in plastica H5.
5. Applicare il piano di gioco da biliardo finito P6 e avvitarlo con viti H12.
6. Completare tutti i fori nei pannelli P7 e nei lati P5.

**NOTA:** Infine, controllare tutte le viti del tavolo. Se necessario, serrarle con cura.

#### REGOLE DEL GIOCO:

##### **CYMBERGAJ**

Cybergaj è un popolare gioco arcade per due giocatori. Entrambi i partecipanti stanno ai lati opposti del tavolo e utilizzano speciali strumenti di plastica (chiamati rimbaltatori), che fungono da racchette con un diametro di diversi centimetri. Lo scopo del gioco è quello di mettere il disco nella porta avversaria.

Il disco si muove ad alta velocità e il gioco continua fino al raggiungimento di un numero prestabilito di punti (di solito 7 o 9) o fino allo scadere del tempo prestabilito.

##### **Regole di base:**

- Il disco può essere colpito solo con un rimbaltante - è vietato toccarlo con il corpo.
- Non è consentito bloccare il disco coprendolo con un attrezzo.
- Non è consentito allontanare il disco dall'area di gioco.
- I colpi al disco sono consentiti solo nella propria metà del tavolo.

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

##### **BICICLETTE**

Ogni lato del tavolo ha 4 bastoni:

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

Il gioco si svolge in coppie o in quartetti. Prima dell'inizio della partita, le squadre scelgono il lato del campo, tirando a sorte o lanciando la palla al centro del tavolo.

##### **Regole di base:**

- È vietato ruotare le racchette di oltre 360°.
- Non è consentito scuotere il tavolo o influenzare meccanicamente il movimento della palla.
- Durante il gioco è possibile toccare solo le racchette della propria squadra.
- Se la palla si ferma in un punto inaccessibile ai giocatori, può essere spostata al giocatore più vicino.
- Un gol è considerato valido anche se la palla rimbalza sulla parete della porta e torna nel campo di gioco. Il gioco può essere giocato a tempo o fino al raggiungimento di un numero prestabilito di gol.

##### **BILARD**

La partita iniziale determina il giocatore che effettua il primo smash. Utilizzando due palline di uguali dimensioni, i giocatori le posizionano sul campo di base e colpiscono contemporaneamente la pallina bianca superiore. Il giocatore la cui pallina è più vicina alla pallina bianca inferiore vince. Il vincitore sceglie un giocatore che effettua lo smash di apertura.

**Allineamento delle palle:**

- Utilizzare un triangolo.
- La pallina apicale deve trovarsi nel punto principale dell'area di gioco.
- Le altre palle devono essere a contatto tra loro.

**Colpo di quarto:**

- Viene effettuato solo con la punta della stecca (drip).
- Qualsiasi altro colpo è considerato fallo.

Una palla è considerata imbucata se cade e rimane nella buca del tavolo. Una palla battente che cade fuori dalla buca non è riconosciuta.

**Regole di fallo:**

- Si verifica un fallo quando la bilia battente non colpisce la bilia bersaglio.
- Un fallo è 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 il giocatore che imbucata tutte le sue palle: nessuna può rimanere sul tavolo.

**PULIZIA DEL TAVOLO:****BILARD**

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

**BICICLETTE**

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

**CIMBERGAY**

- Si consiglia di pulire il piano del tavolo almeno una volta alla settimana.
- Utilizzare un panno morbido e asciutto e un po' di detergente per vetri o un panno per spolverare (spray).
- Evitare l'uso di acqua e umidità eccessiva.
- Il campo di gioco è soggetto a graffi naturali causati dal disco e dai rimbalzi, che non compromettono la qualità del gioco.

**SPECIFICHE**

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



**DALYKŲ SARAŠAS**

Nr.	Pavadinimas	Kiekis	Nr.	Pavadinimas	Kiekis
H1	Sraigtas 6mm*40mm	12	A3	Kreida	2
H2	Varžtas su plokščia galvute 60 mm	4	A4	Tulžies	1
H3	Sraigtas ¼**38 mm	4	A5	Šepečiai	1
H4	Veržlė	2	A6	Bamperis	2
H5	Kryžminė šoninė veržlė	12	A7A	Putų spyruoklė 27 x 13 mm	8
H5B	Varžto lizdas	4	A7B	Putų spyruoklė 27 x 8 mm	8
H6	Juoda poveržlė ¼"	12	A8A	23 x 13 mm poveržlė	8
H8	½" poveržlė	4	A8B	23 x 8 mm poveržlė	8
H9	Sraigtas ½* 35 mm	2	A9	Ledo ritulio ritulys	2
H10A		8	A10	Žaidimo kamuolys	2
H10B		8	A11	Tarpinis žiedas	8
H10C		8	A12	Alleninis raktas	1
H11	Sraigtas 5/16" 45 mm	2	P1	Kojos	2
H12	Varžtas su apvalia galvute 3*24 mm	30	P2	Kabelio pakaba	1
H14	Varžtas su plokščia galvute 16 mm	8	P3	Šoninis skydelis ledo rituliui	1
H15	45 mm varžtas su apvalia galvute	12	P4	Futbolo aikštelė	1
H16	Varžtas su plokščia galvute 12 mm	8	P4A	Šoninis futbolo stalo skydelis	2
H17	Varžtas su apvalia galvute 4*24 mm	4	P4B	Rutulinis galinis skydelis	2
R1	Lazdelė su 3 namų aikštelės žaidėjais	1	P4C	Kronšteinas	6
R2	Dalyvauja 3 kviestiniai žaidėjai	1	P4D	Kišenė biliardo stalui	2
R3	Lazdelė su 2 šeimininkų komandos žaidėjais	1	P5	Trikampio pusė	2
R4	Lazdelė su 2 kviestiniais žaidėjais	1	P6	Biliardo stolas	1
R5	Laikykites 5 namų žaidėjų	1	P7	Šoninis biliardo skydelis	1
R6	Lazda su 5 kviestiniais žaidėjais	1	P8	Futbolo vartai	2
R7	Lazda su 1 šeimininkų komandos žaidėju	1	P9	Rankena	8
R8	Lazdelė su 1 kviestiniu žaidėju	1	P10	Ledo ritulio aikštelė	1
R9	Strypas M6 x 62,5 cm	8	P11	Skaitiklis	4
A1	Cue	2	P12	Ventiliatorius	1
A2	Trikampis	1			

**MONTAŽAS**

**1 veiksmas: stalo konstrukcijos surinkimas stalo futbolo stalui.**



1. Suraskite švarią, laisvą vietą surinkimui. Rekomenduojama montuoti ant kartono, kad būtų išvengta mechaninių pažeidimų.
2. Padėkite P4A šonines plokštes aukštyn kojomis, apdailinta puse į išorę.
3. Į P4A šoninių plokščių griovelius įdėkite P4A žaidimo lauką, kaip parodyta 1 pav.

Kai žaidimo laukas bus įstatytas į griovelius, prisukite 2 P4C atraminius laikiklius prie P4A plokščių horizontalioje padėtyje žaidimo lauko atžvilgiu:

- Naudokite 4 H15 varžtus, 4 varžtų lizdus - įstatykite juos į P4C elementų skylutes ir 4 H5A plastikines veržles,
  - prisukite pakankama jėga - neperveržkite H5A veržlių.
- Sumontuokite 2 galines plokštes P4B ir prisukite jas prie plokščių P4A, naudodami:

- H3 varžtais,
- H6 poveržlėmis.

Padėkite P4B plokštes idealiai žaidimo lauko atžvilgiu ir stačiu kampu šoninių plokščių atžvilgiu. 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 P5 trikampius, kurių grioveliai nukreipti į išorę (į šonines plokštes).
2. Uždėkite ant P5 šonų:
  - P4D stalo futbolo kišenes,
  - P8 biliardo vartus.
3. P5 šonuose esančios montavimo skylės skirtos kišenių ir vartų montavimo varžtams.
4. Prisukite vartus ir kišenes H16 varžtais ir įsitikinkite, kad skylės yra nukreiptos į išorę.
5. Prie P1 kojų prisukite P5 trikampius šonus, naudodami:
  - H9 varžtais,
  - poveržlėmis H8,
  - H4 veržles.
6. Pastatykite kojas ir trikampio šonus kišenėmis į viršų ir užfiksuokite padėtį rankenėlėmis H11.
7. Prie taip paruošto pagrindo prisukite iš anksto sumontuotą stalo futbolo žaidimo lauką:
  - Įstatykite juos į P4A šoninių plokščių išpjovas,
  - naudokite H1 varžtus, H6 poveržles ir H5 (plienines) veržles,
  - neperveržkite H5 veržlių - išlaikykite reikiamą stiprumą.

**3 etapas: žaidėjų (futbolininkų) surinkimas**

1. Įstatykite kreipiamąjį strypą R9 į žaidėjų strypus R1-R8. Uždėkite ant vartininko strypų R7 ir R8:
  - A8 plastikines poveržles su didesne skylė,
  - A7 spyruoklę (putplasčio, taip pat su didesne skylė),
  - viską įstumkite į skylutes P4A plokštėse.
2. Ant plieninių strypų su skylėmis uždėkite paeilui:
  - H10c,
  - A7 spyruokles su mažesnėmis skylutėmis,
  - A8 poveržles su mažesnėmis skylutėmis.

3. Įstumkite strypus į R8 strypų skylutes su užbaigtais galais.
4. Uždėkite antrąją H10b dalį ant H10c taip, kad visa ji būtų įstatyta į strypų skylę.
5. Prilaukiykite ir įstumkite į P4A šoninių plokščių skylę (be apdailintų skylių su plastmasėmis).
6. Kitoje P4A plokščių pusėje viską tvirtai prisukite naudodami H10 su sriegiu.
7. Tą patį pakartokite su žaidėjais R3 ir R4 (vartininkų spalvos), stovinčiais priešais priešininkų komandą.
8. Tada sumontuokite kitų spalvų žaidėjus R1 ir R2, taip pat atsuktus į priešininkų komandą.
9. Sumontuokite žaidėjus R5 ir R6 (vartininkų spalvomis), žiūrinčius vienas į kitą.
10. Ant R1-R8 strypų uždėkite P9 rankenėles ir tvirtai įstumkite jas į vietą.
11. Prie P4B galinių skydelių įsukite P11 skaitliukus varžtais su įleidžiamomis galvutėmis (12 mm).
12. Taip sukomplektuotą žaidėjų stalą pritvirtinkite A11 žiedais visų strypų vidinėje pusėje, kad būtų galima įrengti kitą lauką.

#### 4 veiksmas: ledo ritulio aikštelės montavimas

1. Uždėkite šoninę plokštę P3 ant kartono iš rinkinio.
2. Prisukite P12 ventiliatorių prie P10 žaidimo lauko naudodami lipduką ir H2 varžtus kartu su ventiliatoriaus dangteliu.
3. Įstumkite P10 ledo ritulio aikštelę į P3 šoninio skydelio išpjovą - panaudokite jėgą, kad įsitikintumėte, jog detalė gerai įsitaiso.
4. Įsitikinkite, kad skylė P3 skydelyje yra žaidimo lauko vidinėje pusėje.
5. P3 šoniniai skydai turėtų išsikišti po kelis mm - taip juos bus lengviau įstatyti į P5 šoninių skydų išpjovas.
6. Pakartokite veiksmus antrajam P3 skydui.
7. Surinktą konstrukciją atsargiai išverskite į išorę.
8. 2 P4C laikiklius vertikaliai tarp P3 plokščių prisukite naudodami H15 varžtus ir H5 plastikines veržles.
9. Maitinimo kabelį įveskite per skylę P3A skydelyje.
10. Apverskite stalo futbolo stalą į padėtį be biliardo vartų ir stalo futbolo kišenių.
11. Pritaikykite paruoštą ledo ritulio aikštelę ir įstatykite ją į P5 šonų išpjovas.
12. Prisukite juos į vietą:
  - H3 varžtais, H6 poveržlėmis, H5 veržlėmis,
  - ir H12 varžtus, tvirtinančius P10 prie P3 plokštės ir P5 šonų.
13. Užpildykite visas skylę.
14. Prisukite P11 varžtus su įleistu galvutėmis (12 mm).

#### 5 veiksmas: Biliardo stalo surinkimas

1. Pasukite stalą biliardo vartais į viršų.
2. Uždėkite šonines plokštes P7A ir P7B - įsitikinkite, kad apačioje yra po dvi skylės varžtams.
3. Prisukite jas varžtais:
  - H3 varžtus,
  - su poveržlėmis H6,
  - H5 šoninėmis veržlėmis - tinkama jėga.
4. 2 PC4 laikiklius pritvirtinkite H15 varžtais ir H5 plastikinėmis veržlėmis.
5. Uždėkite paruoštą biliardo žaidimo lauką P6 ir prisukite jį varžtais H12.
6. Užpildykite visas skylę P7 plokštėse ir P5 šonuose.

**PASTABA:** Galiausiai patikrinkite visus varžtus visame stale. Jei reikia - kruopščiai juos priveržkite.

#### ŽAIDIMO TAISYKLĖS:

##### **CYMBERGAJ**

"Cymbergaj" yra populiarus arkadinis žaidimas dviem žaidėjams. Abu dalyviai stovi priešingose stalo pusėse ir naudojami specialiais plastikiniais įrankiais (vadinamaisiais bounceriais), kurie veikia kaip kelių centimetrų skersmens raketės. Žaidimo tikslas - įmušti ritulį į priešininko vartus. Ritulys juda dideliu greičiu, o žaidimas tęsiasi tol, kol pasiekiamas iš anksto nustatytas taškų skaičius (paprastai 7 arba 9) arba kol praeina nustatytas laikas.

##### **Pagrindinės taisyklės:**

- Pagrindinės taisyklės: į ritulį galima pataikyti tik atšokusiu kamuoliu - jį liesti kūnu draudžiama.
- Draudžiama blokuoti ritulį, uždengus jį įrankiu.
- Draudžiama traukti ritulį iš žaidimo zonos.
- Smūgiuoti ritulį leidžiama tik savo stalo pusėje.

Žaidimas neturi griežtų taisyklių - dėl detalių paprastai sprendžia patys žaidėjai.

##### **BIKETAI**

Kiekvienoje stalo pusėje yra po 4 lazdas:

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

Žaidimas žaidžiamas poromis arba keturiese. Prieš žaidimo pradžią komandos pasirenka aikštės puses - traukdamos burtus arba pradėdamos žaidimą meta kamuoliuką į stalo vidurį.

##### **Pagrindinės taisyklės:**

- Draudžiama pasukti lazdas daugiau kaip 360° kampu.
- Draudžiama kratyti stalą ar mechaniškai paveikti kamuoliuko judėjimą.
- Žaidimo metu galima liesti tik savo komandos lazdas.
- Jei kamuolys sustoja žaidėjams neprieinamoje vietoje, jis gali būti perduotas artimiausiam žaidėjui.
- Įvartis laikomas įmuštu net ir tuo atveju, jei kamuolys atšoka nuo vartų sienelės ir grįžta atgal į žaidimo lauką. Žaidimas gali būti žaidžiamas per tam tikrą laiką arba tol, kol bus įmuštas nustatytas įvarčių skaičius.

##### **BILARDAS**

Pradiniame žaidime nustatomas žaidėjas, kuris atlieka pirmąjį smūgį. Naudodami du vienodo dydžio kamuoliukus, žaidėjai juos padeda ant pagrindinio lauko ir vienu metu smūgiuoja link viršutinio smogiomojo kamuoliuko. Laimi žaidėjas, kurio kamuolys yra arčiausiai apatinio biliardo kamuolio. Nugalėtojas pasirenka žaidėją, kuris smūgiuos atidarymo kamuoliuką.

**Kamuolys sulygiuojamas:**

- Naudokite trikampį.
- Viršutinis kamuolys turi būti pagrindiniame žaidimo zonos taške.
- Kiti kamuoliai turi liestis vienas su kitu.

**Ketvirčio smūgis:**

- Šis smūgis atliekamas tik lazdos galiuku (lašeliu).
- Bet koks kitas smūgis yra klaidingas.

Kamuolys laikomas įkritusiu į kišenę, jei jis nukrenta ir lieka stalo kišenėje. Nepripažįstamas iš kišenės iškritęs biliardo kamuolys.

**Klaidų taisyklės:**

- Klaida laikoma, kai biliardo kamuolys nepataiko į taikinį.
- Taip pat klaida laikomas smūgis, atliktas judant bet kuriam kamuoliui.
- Jei yra klaida:
  - žaidėjas praranda ėjimą,
  - į kišenę įmesti kamuoliai anuliuojami,
  - kamuoliukų išsidėstymas nesikeičia.

Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris į kišenę įsideda visus kamuoliukus - nė vienas negali likti ant stalo.

**STALO VALYMAS:****BILARDAS**

- Rekomenduojama kasdien valyti stalą sausa ir minkšta šluoste.
- Jei reikia, galima naudoti šiek tiek drėgną šluostę (niekada ne šlapią!).
- Po valymo nušluostykite paviršių sausai, kad neliktų dryžių.
- Jei naudojate valymo priemones, įsitikinkite, kad jos tinka šiai medžiagai.

**BIKETAI**

- Valykite stalą bent kartą per savaitę.
- Naudokite sausą, minkštą šluostę ir nedidelį kiekį stiklo valiklio arba dulkių valiklio (geriausia purškiamo).
- Venkite aštrių daiktų.
- Žaidimo lauką laikykite švarų.

**CIMBERGAY**

- Rekomenduojama valyti stalviršį bent kartą per savaitę.
- Naudokite sausą, minkštą šluostę ir šiek tiek stiklo valiklio arba dulkių valiklio (purškiklio).
- Venkite naudoti vandenį ir pernelyg didelę drėgmę.
- Žaidimo aikštelėje yra natūralių įbrėžimų nuo ritulio ir atšokusių kamuolių - jie neturi įtakos žaidimo kokybei.

**SPECIFIKACIJOS**

Aprašymas	Stalas "3 viename" (biliardas, oro ritulys, stalo futbolas)
Stalo dydis	121*84,5*85,5 cm
Medžiaga	MDF ir PVC
Žaidėjai	5:3:2:1
Strypai	12,7 mm, plienas
Kojos	MDF
Priedai	Visas priedų rinkinys
Dėžutės dydis	131*82*22 cm



## SASTĀVJU SARAKSTS

Nr.	Nosaukums	Daudzums	Nr.	Nosaukums	Daudzums
H1	Skrūve 6mm*40mm	12	A3	Krīts	2
H2	Skrūve ar plakanu galvu 60 mm	4	A4	Bīle	1
H3	Skrūve ¼**38 mm	4	A5	Birste	1
H4	Uzgrieznis	2	A6	Bamperis	2
H5	Šķērssānu uzgrieznis	12	A7A	Putu atspere 27 x 13 mm	8
H5B	Skrūves ligzda	4	A7B	Putu atspere 27 x 8 mm	8
H6	Melna paplāksne ¼"	12	A8A	Paplāksne 23 x 13 mm	8
H8	Paplāksne ½"	4	A8B	Paplāksne 23 x 8 mm	8
H9	Skrūve ½* 35mm	2	A9	Hokeja ripa	2
H10A		8	A10	Spēles bumba	2
H10B		8	A11	Distances gredzens	8
H10C		8	A12	Uznavas atslēga	1
H11	Skrūve 5/16" 45 mm	2	P1	Kājas	2
H12	Skrūve ar apaļo galvu 3*24 mm	30	P2	Kabeļu pakaramais	1
H14	Skrūve ar plakanu galvu 16 mm	8	P3	Sānu panelis hokejam	1
H15	45 mm skrūve ar apaļo galvu	12	P4	Futbola laukums	1
H16	Skrūve ar plakanu galvu 12 mm	8	P4A	Sānu panelis galda futbolam	2
H17	Skrūve ar apaļo galvu 4*24 mm	4	P4B	Lodveida gala panelis	2
R1	Stick ar 3 mājas laukuma spēlētājiem	1	P4C	Kronšteins	6
R2	Stick ar 3 viesspēlētājiem	1	P4D	Kabata biljarda galdam	2
R3	Stick ar 2 mājinieku komandas spēlētājiem	1	P5	Trīsstūra puse	2
R4	Stick ar 2 viesspēlētājiem	1	P6	Biljarda galds	1
R5	Ar 5 vietējiem spēlētājiem	1	P7	Sānu biljarda panelis	1
R6	Stīpa ar 5 viesspēlētājiem	1	P8	Fusbola vārti	2
R7	Pietupiens ar 1 mājinieku komandas spēlētāju	1	P9	Rokturis	8
R8	Stick ar 1 viesspēlētāju	1	P10	Hokeja laukums	1
R9	Stienis M6 x 62,5 cm	8	P11	Skaiļtājs	4
A1	Cue	2	P12	Ventilators	1
A2	Trīsstūris	1			

## MONTĀŽA



### 1. solis: galda konstrukcijas montāža galda futbola galdam.

1. Atrodiet tīru, brīvu vietu montāžai. Lai izvairītos no mehāniskiem bojājumiem, ieteicams montēt uz kartona.
2. Nolieciet P4A sānu paneļus otrādi, ar gatavo pusi uz āru.
3. Ievietojiet P4 spēles laukumu P4A sānu paneļu rievās, kā parādīts 1. attēlā.

Kad spēles laukums ir ievietots rievās, pieskrūvējiet 2 P4C atbalsta kronšteinus P4A paneļiem horizontālā stāvoklī attiecībā pret spēles laukumu:

- Izmantojiet 4 H15 skrūves, 4 skrūvju ligzdas - ievietojiet tās P4C elementu caurumos un 4 H5A plastmasas uzgriežņus,
  - skrūvējiet ar pietiekamu spēku - H5A uzgriežņus nepiesprādzējiet pārāk spēcīgi.
- Uzstādi 2 gala paneļus P4B un pieskrūvējiet tos paneļiem P4A, izmantojot:
- H3 skrūvēm,
  - H6 paplāksnes.

Novietojiet P4B paneļus ideāli attiecībā pret spēles laukumu un taisnā leņķī pret sānu paneļiem. Pieskrūvējiet spēles laukumu P4B paneļiem ar H14 skrūvēm, izmantojot Phillips skrūvgriezi un spiedienu. Uzmanīgi pagrieziet galdu uz otru pusi.

### posms: galda pamatnes un kāju montāža

1. Uzliec divas P5 trīsstūrveida malas uz kartona, ar rievām uz āru (sānu paneļu virzienā).
2. Novietojiet uz P5 sāniem:
  - P4D futbola kabatas,
  - P8 biljarda vārtus.
3. P5 sānos esošie montāžas caurumi ir paredzēti kabatu un vārtu montāžas skrūvēm.
4. Pieskrūvējiet vārtus un kabatas kopā ar H16 skrūvēm, pārliedzinoties, ka caurumi ir vērsti uz āru.
5. Pieskrūvējiet P5 trīsstūrveida malas pie P1 kājām, izmantojot:
  - H9 skrūvēm,
  - paplāksnes H8,
  - H4 uzgriežņus.
6. Novietojiet kājas un trīsstūra malas ar kabatām uz augšu un fiksējiet stāvokli ar H11 kļoķiem.
7. Pie šādi sagatavotās pamatnes pieskrūvējiet iepriekš samontēto galda futbola spēles laukumu:
  - novietojiet tos P4A sānu paneļu izgriezumos,
  - izmantojiet H1 skrūves, H6 paplāksnes un H5 (tērauda) uzgriežņus,
  - nepievelciet H5 uzgriežņus pārāk cieši - saglabājiet pareizo stiprību.

### 3. posms: spēlētāju (futbolistu) montāža

1. Ievietojiet virzošo stieni R9 spēlētāju stieņos R1-R8. Uzlieciet uz vārtsargu stieņiem R7 un R8:
  - A8 plastmasas paplāksnes ar lielāku caurumu,
  - A7 atsperi (putuplasta, arī ar lielāku caurumu),
  - iebīdi visu P4A paneļu caurumos.
2. Uz tērauda stieņiem ar caurumiem secīgi uzlieciet:
  - H10c,
  - A7 atsperes ar mazākiem caurumiem,
  - A8 paplāksnes ar mazākiem caurumiem.

3. Ievietojiet stieņus R8 stieņu caurumos ar gatavajiem galiem.
4. Uzlieciet H10b otro daļu uz H10c tā, lai viss būtu ievietots stieņu caurumos.
5. Turiet un iebīdīet P4A sānu paneli caurumos (bez pabeigtajiem caurumiem ar plastmasām).
6. No otras P4A panelu puses visu kopā stingri saskrūvējiet, izmantojot H10 ar vītņi.
7. Atkārtojiet to pašu montāžu spēlētājiem R3 un R4 (vārtsargu krāsā), vērsti pret pretinieku komandu.
8. Pēc tam uzstādiat spēlētājus R1 un R2 citās krāsās, arī vērstus pret pretinieku komandu.
9. Uzstādiat spēlētājus R5 un R6 pretī viens otram vārtsargu krāsās.
10. Uzlieciet P9 rokturus uz R1-R8 stieņiem un stingri piespiediet tos vietā.
11. Pieskrūvējiet P11 skaitītājus pie P4B gala paneļiem ar iedziļinātām skrūvēm (12 mm).
12. Nostipriniet šādi sagatavoto spēlētāju galdu ar A11 gredzeniem no iekšpuses uz visiem stieņiem, lai varētu uzstādīt nākamo laukumu.

#### 4. solis: Hokeja laukuma montāža

1. Novietojiet sānu paneli P3 uz kartona no komplekta.
2. Pieskrūvējiet P12 ventilatoru pie P10 spēles laukuma, izmantojot uzlīmi un H2 skrūves kopā ar ventilatora vāku.
3. Ievietojiet P10 hokeja laukumu P3 sānu paneļa izgriezumā - pielietojiet spēku, lai pārliecinātos, ka tas labi iekļaujas.
4. Pārliecinieties, ka P3 paneļa caurums ir spēles laukuma iekšpusē.
5. P3 sānu paneļiem jāizstiepjas katram par dažiem mm, lai tos būtu vieglāk ievietot P5 sānu paneļa izgriezumos.
6. Atkārtojiet darbības otrajam P3 paneļim.
7. Pēc salikšanas uzmanīgi pagrieziet konstrukciju uz āru.
8. Pieskrūvējiet 2 P4C kronšteinus vertikāli starp P3 paneļiem, izmantojot H15 skrūves un H5 plastmasas uzgriežņus.
9. Ievelciet strāvas kabeli caur atveri panelī P3A.
10. Pagrieziet galda futbola galdu uz augšu, lai tas būtu bez biljarda vārtiem un galda futbola kabatām.
11. Uzlieciet gatavo hokeja laukumu un ievietojiet to P5 sānu izgriezumos.
12. Pieskrūvējiet tos savā vietā:
  - ar H3 skrūvēm, H6 paplāksnēm, H5 uzgriežņiem,
  - un H12 skrūves, ar kurām P10 piestiprina pie P3 paneļiem un P5 sāniem.
13. Aizpildiet visus caurumus.
14. Pieskrūvējiet P11 skrūves ar iegremdētu iekšpusi (12 mm).

#### Solis Nr. 5: Biljarda galda montāža

1. Pagrieziet galdu ar biljarda vārtiņiem uz augšu.
2. Uzlieciet sānu paneļus P7A un P7B - pārliecinieties, ka apakšā ir pa diviem skrūvju caurumiem.
3. Pieskrūvējiet tos:
  - H3 skrūves,
  - ar paplāksnītēm H6,
  - H5 sānu uzgriežņiem - ar pareizu spēku.
4. Piestipriniet 2 PC4 kronšteinus ar H15 skrūvēm un H5 plastmasas uzgriežņiem.
5. Uzlieciet gatavo biljarda spēles laukumu P6 un pieskrūvējiet to ar H12 skrūvēm.
6. Pabeidziet visus caurumus P7 paneļos un P5 sānos.

**PIEZĪME:** Visbeidzot, pārbaudiet visas skrūves visā galdā. Ja nepieciešams, uzmanīgi tās pievilciet.

#### SPĒĻU NOTEIKUMI:

##### CYMBERGAJ

Cybergay ir populāra arkādes spēle diviem spēlētājiem. Abi dalībnieki stāv galda pretējās pusēs un izmanto īpašus plastmasas rīkus (tā sauc bouncer), kas darbojas kā raketes ar vairāku centimetru diametru. Spēles mērķis ir ieraidīt ripu pretinieka vārtos. Ripa pārvietojas lielā ātrumā, un spēle turpinās, līdz tiek sasniegts iepriekš noteikts punktu skaits (parasti 7 vai 9) vai līdz ir pagājis noteikts laiks.

##### Pamatnoteikumi:

- Brīdī, kad ripu drīkst trāpīt tikai ar atļēkušo ripu - pieskarties ripai ar ķermeni ir aizliegts.
- Nav atļauts bloķēt ripu, nosedzot to ar kādu rīku.
- Nav atļauts izvilkēt ripu no spēles laukuma.
- Doties ar ripu drīkst tikai uz savas galda puses.

Spēlei nav stingru noteikumu - par detaļām parasti lemj paši spēlētāji.

##### BIKES

Katrā galda pusē ir 4 nūjas:

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

Spēle tiek spēlēta pāros vai četriniekos. Pirms spēles sākuma komandas izvēlas laukuma puses - vai nu izlozējot, vai arī sākot spēli, iemetot bumbu galda vidū.

##### Pamatnoteikumi:

- Aizliegts pagriezt nūjas vairāk nekā par 360°.
- Nedrīkst kratīt galdu vai mehāniski ietekmēt bumbiņas kustību.
- Spēles laikā drīkst pieskarties tikai savas komandas nūjām.
- Ja bumba apstājas spēlētājiem nepieejamā vietā, to var pārvietot uz tuvāko spēlētāju.
- Vārti tiek uzskatīti par gūtiem arī tad, ja bumba atsīsusies no vārtu sienas un atgrieziesies atpakaļ spēles laukumā. Spēli var spēlēt uz laiku vai līdz noteiktam vārtu skaitam.

##### BILARD

Sākotnējā spēlē nosaka spēlētāju, kurš veic pirmo sitienu. Izmantojot divas vienāda izmēra bumbas, spēlētāji novieto tās uz pamatlaukuma un vienlaicīgi sit uz augšējo bumbas bumbu. Uzvar spēlētājs, kura bumba ir vistuvāk apakšējai bumbai. Uzvarētājs izvēlas spēlētāju, kurš izspēlēs atklāšanas kārti.

**Bumbu izlīdzināšana:**

- Izmantojiet trīsstūri.
- Virsotnes bumbai jāatrodas galvenajā spēles laukuma punktā.
- Pārējām bumbām jābūt savstarpējā kontaktā.

**Ceturtdaļveida sitiens:**

- Tas tiek veikts tikai ar bultas galu (pilienu).
- Jebkurš cits sitiens ir kļūdainis.

Bumba tiek uzskatīta par ierautu kabatā, ja tā iekrīt un paliek galda kabatā. Bīģeļa bumba, kas izkrīt no kabatas, netiek atzīta.

**Faulu noteikumi:**

- Kausa pieļaušana notiek, ja bumbas bumba netrāpa mērķa bumbā.
- Par kļūdu tiek uzskatīts arī sitiens, kas izdarīts, kamēr bumba ir kustībā.
- Faula gadījumā:
  - spēlētājs zaudē gājienu,
  - bumbas, kas ievietotas kabatā, tiek anulētas,
  - bumbiņu izkārtojums paliek nemainīgs.

Spēli uzvar tas spēlētājs, kurš visas savas bumbas iebāž kabatā - neviena no tām nedrīkst palikt uz galda.

**GALDA TĪRĪŠANA:****BILĀRDS**

- Galdu ieteicams tīrīt katru dienu ar sausu un mīkstu drānu.
- Vajadzības gadījumā var izmantot nedaudz mitru drānu (nekad mitru!).
- Pēc tīrīšanas noslaukiet virsmu sausu, lai izvairītos no svītrām.
- Ja izmantojat tīrīšanas līdzekļus, pārlicinieties, ka tie ir piemēroti materiālam.

**BIKES**

- Tīriet galdu vismaz reizi nedēļā.
- Izmantojiet sausu, mīkstu drānu un nelielu daudzumu stikla tīrīšanas līdzekļa vai putekļu noņemšanas līdzekļa (vēlams ar izsmidzinātāju).
- Izvairieties no asiem priekšmetiem.
- Uzturiet spēles laukumu tīru.

**CIMBERGAY**

- Ieteicams galda virsmu tīrīt vismaz reizi nedēļā.
- Izmantojiet sausu, mīkstu drānu un nedaudz stikla tīrīšanas līdzekļa vai putekļu tīrītāja (aerosola).
- Izvairieties no ūdens un pārmērīga mitruma lietošanas.
- Spēles laukums ir pakļauts dabiskiem skrāpējumiem no ripas un atsīieniem - tie neietekmē spēles kvalitāti.

**SPECIFIKĀCIJAS**

Apraksts	Galds 3-in-1 (biljards, gaisa hokejs, galda futbols)
Galda izmērs	121*84,5*85,5 cm
Materiāls	MDF un PVC
Spēlētāji	5:3:2:1
Stieņi	12,7 mm, tērauds
Kāja	MDF
Piederumi	Viss piederumu komplekts
Kastes izmērs	131*82*22 cm

**LIJST VAN ONDERDELEN**

Nr.	Naam	Hoeveelheid	Aantal	Naam	Hoeveelheid
H1	Schroef 6mm*40mm	12	A3	Krijt	2
H2	Platkopschroef 60mm	4	A4	Gal	1
H3	Schroef 1/4**38mm	4	A5	Borstel	1
H4	Moer	2	A6	Bumper	2
H5	Dwarszijde moer	12	A7A	Schuimrubber veer 27 x 13mm	8
H5B	Schroef	4	A7B	Schuimrubber veer 27 x 8mm	8
H6	Zwarte sluitring 1/4"	12	A8A	Sluitring 23 x 13mm	8
H8	Ring 1/2"	4	A8B	Sluitring 23 x 8mm	8
H9	Schroef 1/2* 35mm	2	A9	Hockey puck	2
H10A		8	A10	Wedstrijdbal	2
H10B		8	A11	Afstandring	8
H10C		8	A12	Inbussleutel	1
H11	Schroef 5/16" 45mm	2	P1	Poten	2
H12	Ronde schroef 3*24mm	30	P2	Kabelhanger	1
H14	Platkopschroef 16mm	8	P3	Zijpaneel voor hockey	1
H15	45mm rondkopschroef	12	P4	Tafelvoetbalveld	1
H16	Platkopschroef 12mm	8	P4A	Zijpaneel voor tafelvoetbal	2
H17	Ronde schroef 4*24mm	4	P4B	Bal eindpaneel	2
R1	Stick met 3 thuisplaat spelers	1	P4C	Beugel	6
R2	Stick met 3 gastspelers	1	P4D	Zak voor pooltafel	2
R3	Stick met 2 thuispelers	1	P5	Driehoek kant	2
R4	Stick met 2 gastspelers	1	P6	Pooltafel	1
R5	Stick met 5 thuispelers	1	P7	Biljartpaneel zijkant	1
R6	Stok met 5 gastspelers	1	P8	Tafelvoetbal doel	2
R7	Stick met 1 thuispeler	1	P9	Behandel	8
R8	Stick met 1 gastspeler	1	P10	Hockeyveld	1
R9	Staaaf M6 x 62,5cm	8	P11	Teller	4
A1	Cue	2	P12	Ventilator	1
A2	Driehoek	1			

**MONTAGE****Stap 1: Montage van de tafelstructuur voor de tafelvoetbaltafel.**

1. Zoek een schone, vrije ruimte voor de montage. Het is aan te raden om op karton te monteren om mechanische schade te vermijden.
2. Leg de zijpanelen van de P4A ondersteboven, met de afgewerkte kant naar buiten.
3. Plaats het P4 speelveld in de groeven van de P4A zijpanelen, zoals getoond in figuur 1. Zodra het speelveld in de groeven zit, schroef je de 2 P4C steunbeugels op de P4A panelen in een horizontale positie ten opzichte van het speelveld:
  - gebruik 4 H15 schroeven, 4 schroefhulzen - zet ze in de gaten van de P4C elementen en 4 H5A kunststof moeren,
  - schroef met voldoende kracht - draai de H5A-moeren niet te vast aan.

Monteer de 2 eindpanelen P4B en schroef ze vast aan de panelen P4A met behulp van:

- H3 bouten,
- H6 sluitringen.

Plaats de P4B panelen perfect ten opzichte van het speelveld en in een rechte hoek ten opzichte van de zijpanelen. Schroef het speelveld vast aan de P4B panelen met H14 schroeven, met behulp van een kruiskopschroevendraaier en druk. Keer de tafel voorzichtig binnenstebuiten.

**Stap 2: Tafelbasis en poten monteren**

1. Leg twee P5 driehoekige zijden op het karton, met de groeven naar buiten (naar de zijpanelen toe).
2. Plaats op de P5 zijden:
  - P4D tafelvoetbalzakken,
  - P8 biljartdoelen.
3. De bevestigingsgaten in de P5 zijkanten zijn bedoeld voor de bevestigingsschroeven van de pockets en goals.
4. Schroef de doelen en pockets aan elkaar met H16 schroeven en zorg dat de gaten naar buiten wijzen.
5. Schroef de P5 driehoekige zijkanten aan de P1 poten met:
  - H9 schroeven,
  - sluitringen H8,
  - H4 moeren.
6. Plaats de poten en driehoekige zijden met de zakken naar boven en vergrendel de positie met de knoppen H11.
7. Schroef het voorgemonteerde tafelvoetbalveld op de aldus voorbereide basis:
  - Plaats ze in de uitsparingen van de P4A zijpanelen,
  - gebruik H1 bouten, H6 ringen en H5 (stalen) moeren,
  - draai de H5-moeren niet te vast aan - behoud de juiste sterkte.

**Stap 3: De spelers (voetballers) monteren**

1. Steek geleidestang R9 in de spelersstangen R1-R8. Plaats op de keeperstangen R7 en R8:
  - A8 plastic sluitringen met een groter gat,
  - A7 veer (schuimrubber, ook met een groter gat),
  - Druk het geheel in de gaten van de P4A panelen.
2. Plaats op de stalen stangen met gaten in volgorde:
  - H10c,
  - A7 veren met de kleinere gaten,
  - A8 ringen met de kleinere gaten.

3. Schuif de staven met de afgewerkte uiteinden in de gaten van de R8 staven.
4. Plaats het tweede deel van H10b op H10c zodat het geheel in de staafgaten zit.
5. Houd vast en schuif in de gaten van de P4A zijpanelen (zonder de afgewerkte gaten met kunststof).
6. Schroef het geheel aan de andere kant van de P4A-panelen stevig vast met H10 met schroefdraad.
7. Herhaal dezelfde montage voor de spelers R3 en R4 (in de keeperskleur), met het gezicht naar de tegenstander.
8. Monteer vervolgens de spelers R1 en R2 in andere kleuren, ook met het gezicht naar de tegenstander.
9. Monteer de spelers R5 en R6 tegenover elkaar, in de kleuren van de keepers.
10. Plaats de P9 hendels op de R1-R8 stangen en duw ze stevig op hun plaats.
11. Schroef de P11 tellers op de P4B eindpanelen met verzonken schroeven (12mm).
12. Zet de aldus voltooide spelerstafel vast met A11 ringen aan de binnenkant op alle stangen, voor de installatie van het volgende veld.

#### Stap 4: Het hockeyveld in elkaar zetten

1. Plaats zijpaneel P3 op het karton uit de kit.
2. Schroef de P12 ventilator op het P10 speelveld met behulp van de sticker en H2 schroeven samen met de ventilatorafdekking.
3. Schuif het P10 hockeyveld in de uitsparing van het P3 zijpaneel - gebruik kracht om ervoor te zorgen dat het stuk goed aansluit.
4. Zorg ervoor dat het gat in het P3 paneel aan de binnenkant van het speelveld zit.
5. De P3 zijpanelen moeten elk een paar mm uitsteken, zodat ze gemakkelijker in de uitsparingen van de P5 zijpanelen passen.
6. Herhaal deze stappen voor het tweede P3 paneel.
7. Draai de structuur na montage voorzichtig binnenstebuiten.
8. Schroef de 2 P4C beugels verticaal tussen de P3 panelen met H15 schroeven en H5 plastic moeren.
9. Voer de voedingskabel door het gat in paneel P3A.
10. Draai de tafelvoetbaltafel om naar de positie zonder de biljartdoelen en tafelvoetbalzakken.
11. Breng het afgewerkte hockeyveld aan en plaats het in de uitsparingen van de P5 zijpanelen.
12. Schroef ze vast:
  - met H3 schroeven, H6 sluitringen, H5 moeren,
  - en H12-schroeven waarmee P10 aan P3-panelen en P5-zijkanten is bevestigd.
13. Werk alle gaten af.
14. Schroef de verzonken schroeven P11 (12 mm) vast.

#### Stap 5: De biljarttafel monteren

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 zijn.
3. Schroef ze vast:
  - Schroeven H3,
  - met ringen H6,
  - H5 zijmoeren - met de juiste hoeveelheid kracht.
4. Bevestig de 2 PC4 beugels met H15 bouten en H5 plastic moeren.
5. Breng het afgewerkte biljartveld P6 aan en schroef het vast met H12-schroeven.
6. Vul alle gaten in de P7 panelen en de P5 zijkanten.

**OPMERKING:** Controleer tot slot alle schroeven in de hele tafel. Indien nodig - draai ze voorzichtig vast.

#### SPELREGELS:

##### **CYMBERGAJ**

Cybergaj is een populair arcadespel voor twee spelers. Beide deelnemers staan aan weerszijden van de tafel en gebruiken speciale plastic hulpmiddelen (uitsmijters genoemd), die fungeren als rackets met een diameter van enkele centimeters. Het doel van het spel is om de puck in het doel van de tegenstander te plaatsen.

De puck beweegt met een hoge snelheid en het spel gaat door tot een vooraf bepaald aantal punten is bereikt (meestal 7 of 9) of tot een bepaalde tijd is verstreken.

##### **Basisregels:**

- De puck mag alleen worden geraakt met een stuiters - aanraken met het lichaam is verboden.
- Het is niet toegestaan om de puck te blokkeren door deze af te dekken met een werktuig.
- Het is niet toegestaan om de puck uit het speelgebied te trekken.
- Puckstrikes zijn alleen toegestaan op je eigen speelheft.

Het spel heeft geen strikte regels - de details worden meestal door de spelers zelf bepaald.

##### **BIKES**

Elke kant van de tafel heeft 4 sticks:

1. Doelman
2. Twee verdedigers
3. Een vijfmans middenveld
4. Drie aanvallers

Het spel wordt gespeeld in paren of viertallen. Voor het begin van het spel kiezen de teams een kant van de baan - door te loten of door het spel te beginnen door de bal in het midden van de tafel te gooien.

##### **Basisregels:**

- Het is verboden om de stokken meer dan 360° te draaien.
- Het is niet toegestaan om de tafel te schudden of de beweging van de bal mechanisch te beïnvloeden.
- Alleen de sticks van je eigen team mogen aangeraakt worden tijdens het spel.
- Als de bal stopt op een plek die onbereikbaar is voor de spelers, mag de bal worden verplaatst naar de dichtstbijzijnde speler.
- Een doelpunt wordt zelfs als gescoord beschouwd als de bal van de muur van het doel en terug in het speelveld stuitert. Het spel kan worden gespeeld voor de tijd of tot een vastgesteld aantal doelpunten is gescoord.

##### **BILARD**

In het begin van het spel wordt bepaald welke speler de eerste smash maakt. De spelers gebruiken twee ballen van gelijke grootte op het basisveld en slaan tegelijkertijd naar de bovenste keubal. De speler wiens bal het dichtst bij de onderste cue-bal is, wint. De winnaar kiest een speler om de opener te smashesen.

**Baluitlijning:**

- Gebruik een driehoek.
- De topbal moet op het belangrijkste punt van het speelgebied liggen.
- De andere ballen moeten met elkaar in contact zijn.

**Kwartslag:**

- Deze wordt alleen met de cue tip (drip) gemaakt.
- Elke andere slag is een foul.

Een bal wordt als gepoold beschouwd als hij valt en in de tafelpocket blijft. Een cue-bal die uit de pocket valt, wordt niet herkend.

**Foul Regels:**

- Een foul vindt plaats als de cue ball de doelbal niet raakt.
- Een foul is ook een slag die wordt gemaakt terwijl een bal in beweging is.
- Bij een foul
  - verliest de speler een beurt,
  - zijn de gepotte ballen ongeldig
  - blijft de opstelling van de ballen ongewijzigd.

Het spel is gewonnen door de speler die al zijn ballen in zijn zak heeft - geen enkele bal mag op de tafel blijven liggen.

**DE TAFEL SCHOONMAKEN:****BILARD**

- Het wordt aanbevolen om de tafel dagelijks schoon te maken met een droge en zachte doek.
- Indien nodig kan een licht vochtige doek gebruikt worden (nooit nat!).
- Veeg het oppervlak na het schoonmaken droog om strepen te voorkomen.
- Als je schoonmaakmiddelen gebruikt, zorg er dan voor dat ze geschikt zijn voor het materiaal.

**BIKES**

- Maak de tafel minstens één keer per week schoon.
- Gebruik een droge, zachte doek en een kleine hoeveelheid glasreiniger of stofverwijderaar (bij voorkeur met een spray).
- Vermijd scherpe voorwerpen.
- Houd het speelveld schoon.

**CIMBERGAY**

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

**SPECIFICATIES**

Beschrijving	3-in-1 tafel (biljart, air hockey, tafelfoetbal)
Afmetingen tafel	121*84,5*85,5 cm
Materiaal	MDF en PVC
Spelers	5:3:2:1
Staven	12,7 mm, staal
Been	MDF
Accessoires	Complete set accessoires
Afmetingen doos	131*82*22 cm

**LISTA DE PEÇAS**

Não.	Designação	Quantidade	Não.	Nome	Quantidade
H1	Parafuso 6mm*40mm	12	A3	Giz	2
H2	Parafuso de cabeça chata 60mm	4	A4	Bilis	1
H3	Parafuso ¼**38mm	4	A5	Escova	1
H4	Porca	2	A6	Para-choques	2
H5	Porca transversal	12	A7A	Mola de espuma 27 x 13 mm	8
H5B	Casquilho de parafuso	4	A7B	Mola de espuma 27 x 8mm	8
H6	Anilha preta ¼"	12	A8A	Anilha 23 x 13mm	8
H8	Anilha ½"	4	A8B	Arruela 23 x 8mm	8
H9	Parafuso ½* 35mm	2	A9	Disco de hóquei	2
H10A		8	A10	Bola de jogo	2
H10B		8	A11	Anel espaçador	8
H10C		8	A12	Chave Allen	1
H11	Parafuso 5/16" 45mm	2	P1	Pernas	2
H12	Parafuso de cabeça redonda 3*24mm	30	P2	Cabide para cabos	1
H14	Parafuso de cabeça chata 16mm	8	P3	Painel lateral para hóquei	1
H15	Parafuso de cabeça redonda de 45 mm	12	P4	Campo de matraquilhos	1
H16	Parafuso de cabeça chata 12mm	8	P4A	Painel lateral para matraquilhos	2
H17	Parafuso de cabeça redonda 4*24mm	4	P4B	Painel da extremidade esférica	2
R1	Stick com 3 jogadores de base	1	P4C	Suporte	6
R2	Ficar com 3 jogadores convidados	1	P4D	Bolso para mesa de bilhar	2
R3	Pau com 2 jogadores da equipa da casa	1	P5	Lado do triângulo	2
R4	Pau com 2 jogadores convidados	1	P6	Mesa de bilhar	1
R5	Taco com 5 jogadores da casa	1	P7	Painel de bilhar lateral	1
R6	Taco com 5 jogadores convidados	1	P8	Baliza de matraquilhos	2
R7	Pau com 1 jogador da equipa da casa	1	P9	Pega	8
R8	Vara com 1 jogador convidado	1	P10	Campo de hóquei	1
R9	Varão M6 x 62,5cm	8	P11	Balcão	4
A1	Pista	2	P12	Ventoinha	1
A2	Triângulo	1			

**MONTAGEM****Etapa 1: Montagem da estrutura da mesa de matraquilhos.**

1. Encontre um espaço limpo e livre para a montagem. Recomenda-se que a montagem seja efectuada sobre um cartão para evitar danos mecânicos.
2. Coloque os painéis laterais P4A de cabeça para baixo, com o lado acabado para fora.
3. Coloque o campo de jogo P4 nas ranhuras dos painéis laterais P4A, como indicado na Figura 1.  
Quando o campo de jogo estiver assente nas ranhuras, aparafusar os 2 suportes P4C aos painéis P4A numa posição horizontal em relação ao campo de jogo:
  - utilizar 4 parafusos H15, 4 casquilhos de parafuso - assente-os nos orifícios dos elementos P4C e 4 porcas de plástico H5A,
  - aparafusar com força suficiente - não apertar demasiado as porcas H5A.Colocar os 2 painéis finais P4B e aparafusá-los aos painéis P4A utilizando:
  - Parafusos H3,
  - anilhas H6.

Posicionar os painéis P4B perfeitamente em relação ao campo de jogo e em ângulo reto com os painéis laterais. Aparafusar o campo de jogo aos painéis P4B com parafusos H14, utilizando uma chave de fendas Phillips e pressão. Vire cuidadosamente a mesa do avesso.

**Etapa 2: Montagem da base e dos pés da mesa**

1. Coloque dois lados triangulares P5 sobre o cartão, com as ranhuras viradas para o exterior (na direção dos painéis laterais).
2. Colocar sobre as faces P5:
  - Os pebolins P4D,
  - balizas de bilhar P8.
3. Os orifícios de montagem nos lados P5 estão concebidos para os parafusos de montagem das bolsas e das balizas.
4. Aparafusar as balizas e as bolsas com parafusos H16, certificando-se de que os orifícios estão virados para o exterior.
5. Aparafusar os lados triangulares P5 às pernas P1 utilizando:
  - parafusos H9,
  - anilhas H8,
  - porcas H4.
6. Posicionar as pernas e os lados triangulares com as bolsas para cima e bloquear a posição com os botões H11.
7. Aparafusar o campo de jogo de matraquilhos pré-montado à base assim preparada:
  - posicionando-os nos recortes dos painéis laterais P4A,
  - utilizar os parafusos H1, as anilhas H6 e as porcas H5 (aço),
  - não apertar demasiado as porcas H5 - manter a força correta.

**Etapa 3: Montagem dos jogadores (futebolistas)**

1. Introduzir a barra-guia R9 nas barras dos jogadores R1-R8. Colocar nas hastes R7 e R8 do guarda-redes:
  - Anilhas de plástico A8 com um orifício maior,
  - A7 mola (de espuma, também com um orifício maior),
  - introduzir o conjunto nos orifícios dos painéis P4A.
2. Colocar os varões de aço com furos na sequência:
  - H10c,
  - molas A7 com os furos mais pequenos,
  - anilhas A8 com os furos mais pequenos.

3. Introduzir as varetas nos orifícios das varetas R8 com as extremidades acabadas.
4. Colocar a segunda parte de H10b em H10c de modo a que o conjunto fique assente nos orifícios das hastes.
5. Segurar e fazer deslizar nos orifícios dos painéis laterais P4A (sem os orifícios acabados com plásticos).
6. No outro lado dos painéis P4A, aparafusar bem o conjunto com H10 com rosca.
7. Repetir a mesma montagem para os jogadores R3 e R4 (na cor dos guarda-redes), virados para a equipa adversária.
8. Em seguida, montar os jogadores R1 e R2 noutras cores, também de frente para o adversário.
9. Montar os jogadores R5 e R6 de frente um para o outro, com as cores dos guarda-redes.
10. Coloque as pegas P9 nas hastes R1-R8 e empurre-as firmemente para o seu lugar.
11. Aparafusar os contadores P11 aos painéis de extremidade P4B com parafusos de cabeça escareada (12 mm).
12. Fixar a mesa dos jogadores assim concluída com anéis A11 no interior de todas as hastes, para a instalação do campo seguinte.

#### Etapa 4: Montagem do campo de hóquei

1. Colocar o painel lateral P3 sobre o cartão do kit.
2. Aparafusar a ventoinha P12 ao campo de jogo P10 utilizando o autocolante e os parafusos H2, juntamente com a tampa da ventoinha.
3. Deslize o campo de hóquei P10 para dentro do recorte do painel lateral P3 - faça força para garantir que a peça assenta bem.
4. Certifica-te de que o orifício no painel P3 fica no interior do campo de jogo.
5. Os painéis laterais P3 devem sobressair alguns mm cada um, o que facilita o encaixe nos recortes dos lados P5.
6. Repetir os passos para o segundo painel P3.
7. Uma vez montada, virar suavemente a estrutura do avesso.
8. Aparafusar verticalmente os 2 suportes P4C entre os painéis P3 com parafusos H15 e porcas de plástico H5.
9. Passar o cabo de alimentação pelo orifício do painel P3A.
10. Virar a mesa de matraquilhos para a posição sem as balizas de bilhar e as bolsas de matraquilhos.
11. Aplique o campo de hóquei acabado e assente-o nos recortes dos lados P5.
12. Aparafusar:
  - com parafusos H3, anilhas H6, porcas H5,
  - e os parafusos H12 que fixam P10 aos painéis P3 e aos lados P5.
13. Completar todos os furos.
14. Aparafusar os parafusos de cabeça escareada P11 (12 mm).

#### Etapa 5: Montagem da mesa de bilhar

1. Vire a mesa com as portas de bilhar para cima.
2. Coloque os painéis laterais P7A e P7B - certifique-se de que existem dois orifícios para parafusos na parte inferior.
3. Aparafuse-os:
  - parafusos H3,
  - com anilhas H6,
  - porcas laterais H5 - com a força correta.
4. Fixar os 2 suportes PC4 com parafusos H15 e porcas de plástico H5.
5. Aplicar o campo de jogo de bilhar acabado P6 e aparafusá-lo com parafusos H12.
6. Completar todos os furos dos painéis P7 e dos lados P5.

**NOTA:** Por fim, verifique todos os parafusos da mesa. Se necessário, aperte-os cuidadosamente.

#### REGRAS DO JOGO:

##### **CYMBERGAJ**

O Cymbergaj é um jogo de arcada popular para dois jogadores. Os dois participantes colocam-se em lados opostos da mesa e utilizam instrumentos especiais de plástico (chamados "bouncers"), que funcionam como raquetes com um diâmetro de vários centímetros. O objetivo do jogo é colocar o disco na baliza do adversário.

O disco desloca-se a grande velocidade e o jogo prossegue até se atingir um número pré-determinado de pontos (normalmente 7 ou 9) ou até ao fim de um determinado tempo.

##### **Regras básicas:**

- O disco só pode ser batido com um ressalto - é proibido tocar-lhe com o corpo.
- Não é permitido bloquear o disco cobrindo-o com um objeto.
- Não é permitido puxar o disco para fora da área de jogo.
- Os ataques ao disco só são permitidos na sua própria metade da mesa.

O jogo não tem regras rígidas - os pormenores são geralmente decididos pelos próprios jogadores.

##### **BICICLETAS**

Cada lado da mesa tem 4 sticks:

1. Guarda-redes
2. Dois defesas
3. Uma linha de cinco homens no meio-campo
4. Três atacantes

O jogo é jogado em pares ou em quartetos. Antes do início do jogo, as equipas escolhem os lados do campo - por sorteio ou iniciando o jogo atirando a bola para o meio da mesa.

##### **Regras básicas:**

- É proibido rodar os paus mais de 360°.
- Não é permitido agitar a mesa ou afetar mecanicamente o movimento da bola.
- Durante o jogo, só é permitido tocar nos paus da própria equipa.
- Se a bola parar num local inacessível aos jogadores, pode ser deslocada para o jogador mais próximo.
- Considera-se que um golo foi marcado mesmo que a bola salte da parede da baliza e volte para o campo de jogo. O jogo pode ser jogado por tempo ou até ser marcado um determinado número de golos.

##### **BILHAR**

O jogo inicial determina o jogador que faz o primeiro "smash". Utilizando duas bolas de igual tamanho, os jogadores colocam-nas no campo de base e batem simultaneamente na bola branca superior. O jogador cuja bola estiver mais próxima da bola branca de baixo ganha. O vencedor escolhe um jogador para dar a tacada de abertura.

**Alinhamento da bola:**

- Utilizar um triângulo.
- A bola de vértice deve estar no ponto principal da área de jogo.
- As outras bolas devem estar em contacto umas com as outras.

**Pancada de quarto:**

- Esta é feita apenas com a ponta do taco (pingo).
- Qualquer outra tacada é considerada uma falta.

Uma bola é considerada encaçapada se cair e permanecer na caçapa da mesa. Uma bola branca que caia fora da caçapa não é reconhecida.

**Regras de falta:**

- Uma falta ocorre quando a bola branca não atinge a bola alvo.
- Uma falta é também uma pancada efectuada enquanto qualquer bola está em movimento.
- No caso de uma falta:
  - o jogador perde uma jogada,
  - as bolas encaçapadas são anuladas,
  - a disposição das bolas mantém-se inalterada.

O jogo é ganho pelo jogador que encaçapar todas as suas bolas - nenhuma pode ficar na mesa.

**LIMPEZA DA MESA:****BILHAR**

- Recomenda-se a limpeza diária da mesa com um pano seco e macio.
- Se necessário, pode ser utilizado um pano ligeiramente húmido (nunca molhado!).
- Após a limpeza, secar a superfície para evitar riscos.
- Se utilizar produtos de limpeza, certifique-se de que são adequados para o material.

**BICICLETAS**

- Limpe a mesa pelo menos uma vez por semana.
- Utilize um pano seco e macio e uma pequena quantidade de limpa-vidros ou de desempoeirador (de preferência em spray).
- Evitar objectos cortantes.
- Manter o campo de jogo limpo.

**CIMBERGAY**

- Recomenda-se a limpeza do tampo da mesa pelo menos uma vez por semana.
- Utilizar um pano seco e macio e um pouco de limpa-vidros ou de espanador (spray)
- Evitar a utilização de água e de humidade excessiva.
- O campo de jogo está sujeito a riscos naturais do disco e dos ressaltos - estes não afectam a qualidade do jogo.

**ESPECIFICAÇÕES**

Descrição	Mesa 3 em 1 (bilhar, hóquei em ar, matraquilhos)
Tamanho da mesa	121*84,5*85,5 cm
Material	MDF e PVC
Jogadores	5:3:2:1
Barras	12,7 mm, aço
Perna	MDF
Acessórios	Conjunto completo de acessórios
Tamanho da caixa	131*82*22 cm



**LISTA DE PIESE**

Nr.	Denumire	Denumire Cantitate	Nr.	Denumire	Cantitate
H1	Șurub 6mm*40mm	12	A3	Cretă	2
H2	Șurub cu cap plat 60mm	4	A4	Bilă	1
H3	Șurub ¼"*38mm	4	A5	Perie	1
H4	Piuliță	2	A6	Bara de protecție	2
H5	Piuliță laterală transversală	12	A7A	Arc spumă 27 x 13mm	8
H5B	Șurub soclu	4	A7B	Arc spumă 27 x 8mm	8
H6	Șaibă neagră ¼"	12	A8A	Șaibă 23 x 13mm	8
H8	Șaibă ½"	4	A8B	Șaibă 23 x 8mm	8
H9	Șurub ½* 35mm	2	A9	Puc de hochei	2
H10A		8	A10	Minge de joc	2
H10B		8	A11	Inel distanțier	8
H10C		8	A12	Cheie Allen	1
H11	Șurub 5/16" 45mm	2	P1	Picioare	2
H12	Șurub cu cap rotund 3*24mm	30	P2	Suspensie cablu	1
H14	Șurub cu cap plat 16mm	8	P3	Panou lateral pentru hochei	1
H15	Șurub cu cap rotund de 45 mm	12	P4	Teren de foosball	1
H16	Șurub cu cap plat 12mm	8	P4A	Panou lateral pentru fotbal de masă	2
H17	Șurub cu cap rotund 4*24mm	4	P4B	Panou de capăt cu bilă	2
R1	Stick cu 3 jucători de pe placa de start	1	P4C	Suport	6
R2	Stick cu 3 jucători invitați	1	P4D	Buzunar pentru masa de biliard	2
R3	Stick cu 2 jucători ai echipei gazdă	1	P5	Triunghi lateral	2
R4	Stick cu 2 jucători invitați	1	P6	Masă de biliard	1
R5	Stick cu 5 jucători de acasă	1	P7	Panou de biliard lateral	1
R6	Stick cu 5 jucători invitați	1	P8	Porți de foosball	2
R7	Stick cu 1 jucător al echipei gazdă	1	P9	Mâner	8
R8	Stick cu 1 jucător invitat	1	P10	Teren de hochei	1
R9	Tijă M6 x 62,5 cm	8	P11	Contor	4
A1	Cue	2	P12	Ventilator	1
A2	Triunghi	1			

**MONTAJ**

**Pasul 1: Asamblarea structurii mesei pentru masa de foosball.**



- Găsiți un spațiu curat și liber pentru asamblare. Se recomandă asamblarea pe carton pentru a evita deteriorările mecanice.
- Așezați panourile laterale P4A cu susul în jos, cu partea finisată în afară.
- Așezați terenul de joc P4 în canelurile panourilor laterale P4A, așa cum se arată în Figura 1.

Odată ce terenul de joc este așezat în caneluri, înșurubați cele 2 suporturi P4C pe panourile P4A în poziție orizontală față de terenul de joc:

- utilizați 4 șuruburi H15, 4 ștuțuri pentru șuruburi - așezați-le în orificiile elementelor P4C și 4 piulițe din plastic H5A,
- înșurubați cu suficientă forță - nu strângeți prea tare piulițele H5A.

Montați cele 2 panouri de capăt P4B și înșurubați-le la panourile P4A folosind:

- șuruburi H3,
- șaibe H6.

Poziționați panourile P4B perfect în raport cu terenul de joc și în unghi drept față de panourile laterale. Înșurubați terenul de joc la panourile P4B cu șuruburi H14, folosind o șurubelniță Phillips și apăsând. Întoarceți cu grijă masa pe dos.

**Etapa 2: Asamblarea bazei și a picioarelor mesei**

- Așezați două laturi triunghiulare P5 pe carton, cu canelurile orientate spre exterior (spre panourile laterale).
- Așezați pe laturile P5:
  - buzunare de foosball P4D,
  - buturi de biliard P8.
- Orificiile de montare din laturile P5 sunt proiectate pentru șuruburile de montare a buzunarelor și a buturilor.
- Înșurubați porțile și buzunarele împreună cu șuruburile H16, asigurându-vă că găurile sunt orientate spre exterior.
- Înșurubați laturile triunghiulare P5 la picioarele P1 folosind:
  - șuruburi H9,
  - șaibe H8,
  - piulițe H4.
- Poziționați picioarele și laturile triunghiulare cu buzunarele în sus și blocați poziția cu butoanele H11.
- Înșurubați terenul de foosball preasamblat la baza astfel pregătită:
  - poziționându-le în decupajele din panourile laterale P4A,
  - utilizați șuruburile H1, șaibe H6 și piulițele H5 (oțel),
  - nu strângeți prea tare piulițele H5 - mențineți rezistența corectă.

**Etapa 3: Asamblarea jucătorilor (fotbaliști)**

- Introduceți tija de ghidare R9 în tijele jucătorilor R1-R8. Așezați pe tijele portarului R7 și R8:
  - șaibe de plastic A8 cu o gaură mai mare,
  - A7 arc (spumă, de asemenea cu o gaură mai mare),
  - împingeți totul în găurile din panourile P4A.
- Așezați pe tijele de oțel cu găuri în succesiune:
  - H10c,
  - A7 arcuri cu găuri mai mici,
  - șaibe A8 cu găuri mai mici.

3. Introduceți tije în găurile tijelor R8 cu capetele finisate.
4. Așezați a doua parte a H10b pe H10c astfel încât întregul să fie așezat în orificiile tijelor.
5. Țineți și glisați în orificiile panourilor laterale P4A (fără orificiile finisate cu plastice).
6. Pe cealaltă parte a panourilor P4A, înșurubați bine totul folosind H10 cu filet.
7. Repetați același montaj pentru jucătorii R3 și R4 (în culoarea portarilor), cu fața spre echipa adversă.
8. Apoi montați jucătorii R1 și R2 în alte culori, tot cu fața la adversar.
9. Montați jucătorii R5 și R6 față în față, în culorile portarilor.
10. Puneți mânerul P9 pe tije R1-R8 și împingeți-le ferm în poziție.
11. Înșurubați contoarele P11 la panourile de capăt P4B cu șuruburi cu cap înfundat (12 mm).
12. Fixați masa jucătorilor astfel completată cu inele A11 pe interior pe toate tijele, pentru instalarea terenului următor.

#### **Pasul 4: Asamblarea terenului de hochei**

1. Așezați panoul lateral P3 pe cartonul din kit.
2. Înșurubați ventilatorul P12 pe terenul de joc P10 folosind autocolantul și șuruburile H2 împreună cu capacul ventilatorului.
3. Glisați terenul de hochei P10 în decupajul din panoul lateral P3 - folosiți forța pentru a vă asigura că piesa se așează bine.
4. Asigurați-vă că orificiul din panoul P3 este pe partea interioară a terenului de joc.
5. Panourile laterale P3 trebuie să iasă în afară cu câțiva mm fiecare, acest lucru facilitând așezarea în decupajele părților laterale P5.
6. Repetați pașii pentru al doilea panou P3.
7. Odată asamblată, întoarceți ușor structura pe dos.
8. Înșurubați vertical cele 2 suporturi P4C între panourile P3 folosind șuruburile H15 și piulițele de plastic H5.
9. Introduceți cablul de alimentare prin orificiul din panoul P3A.
10. Întoarceți masa de foosball în poziția fără buturile de biliard și buzunarele de foosball.
11. Aplicați terenul de hochei finit și așezați-l în decupajele laturilor P5.
12. Înșurubați-le în poziție:
  - cu șuruburi H3, șaibe H6, piulițe H5,
  - și șuruburile H12 care fixează P10 de panourile P3 și de laturile P5.
13. Completați toate găurile.
14. Înșurubați șuruburile cu scobitură P11 (12 mm).

#### **Pasul 5: Asamblarea mesei de biliard**

1. Întoarceți masa cu porțile de biliard în sus.
2. Puneți panourile laterale P7A și P7B - asigurați-vă că există câte două găuri pentru șuruburi în partea de jos.
3. Înșurubați-le:
  - șuruburi H3,
  - cu șaibe H6,
  - piulițe laterale H5 - cu forța potrivită.
4. Fixați cele 2 suporturi PC4 cu șuruburi H15 și piulițe de plastic H5.
5. Aplicați terenul de biliard finisat P6 și fixați-l cu șuruburi H12.
6. Completați toate găurile din panourile P7 și din părțile laterale P5.

**NOTĂ:** În final, verificați toate șuruburile din întreaga masă. Dacă este necesar - strângeți-le cu atenție.

#### **REGULI DE JOC:**

##### **CYMBERGAJ**

Cybergay este un joc arcade popular pentru doi jucători. Ambii participanți stau pe părți opuse ale mesei și folosesc instrumente speciale din plastic (numite bouncers), care acționează ca rachete cu un diametru de câțiva centimetri. Scopul jocului este de a plasa pucul în poarta adversarului. Pucul se mișcă cu o viteză mare, iar jocul continuă până când se atinge un număr predeterminat de puncte (de obicei 7 sau 9) sau până când se scurge un timp stabilit.

##### **Reguli de bază:**

- Pucul poate fi lovit numai cu o minge - atingerea cu corpul este interzisă.
- Nu este permisă blocarea pucului prin acoperirea acestuia cu un instrument.
- Nu este permis să trageți pucul în afara zonei de joc.
- Loviturile cu pucul sunt permise numai pe jumătatea proprie a mesei.

Jocul nu are reguli stricte - detaliile sunt de obicei decise de jucătorii înșiși.

##### **BĂȚE**

Fiecare parte a mesei are 4 bețe:

1. Portarul
2. Doi apărători
3. O linie de cinci oameni la mijlocul terenului
4. Trei atacanți

Jocul se joacă în perechi sau în cvartete. Înainte de începerea jocului, echipele aleg părțile terenului - fie prin tragere la sorți, fie începând jocul prin aruncarea mingii în mijlocul mesei.

##### **Reguli de bază:**

- Este interzisă rotirea bețelor mai mult de 360°.
- Nu este permis să scuturați masa sau să influențați mecanic mișcarea mingii.
- În timpul jocului pot fi atinse doar bastoanele proprii echipei.
- Dacă mingea se oprește într-un loc inaccesibil jucătorilor, aceasta poate fi mutată la cel mai apropiat jucător.
- Se consideră că un gol a fost marcat chiar dacă mingea ricoșează din peretele porții și revine pe terenul de joc. Jocul poate fi jucat pe timp sau până la înscrierea unui număr stabilit de goluri.

##### **BILARD**

Jocul inițial îl determină pe jucătorul care face primul smash. Folosind două bile de mărime egală, jucătorii le plasează pe terenul de bază și lovesc simultan spre bila tac de sus. Câștigă jucătorul a cărui bilă este cel mai aproape de bila tac de jos. Câștigătorul alege un jucător care să spargă bila de deschidere.

**Alinierea bilelor:**

- Folosiți un triunghi.
- Mingea apex trebuie să se afle în punctul principal al zonei de joc.
- Celelalte bile trebuie să fie în contact între ele.

**Lovitură în sferturi:**

- Aceasta se face numai cu vârful tacului (drip).
- Orice altă lovitură este o greșeală.

O bilă este considerată băgată în buzunar dacă cade și rămâne în buzunarul mesei. O bilă tac care cade din buzunar nu este recunoscută.

**Reguli privind faulturile:**

- Un fault are loc atunci când bila tac nu reușește să lovească bila țintă.
- Un fault este, de asemenea, o lovitură efectuată în timp ce orice bilă este în mișcare.
- În cazul unui fault:
  - jucătorul pierde o tură,
  - bilele încasate sunt anulate,
  - aranjamentul bilelor rămâne neschimbat.

Jocul este câștigat de jucătorul care își încarcă toate bilele - niciuna nu poate rămâne pe masă.

**CURĂȚAREA MESEI:****BILARD**

- Se recomandă curățarea zilnică a mesei cu o cârpă uscată și moale.
- Dacă este necesar, se poate folosi o cârpă ușor umedă (niciodată udă!).
- După curățare, ștergeți suprafața uscată pentru a evita dungile.
- Dacă utilizați produse de curățare, asigurați-vă că acestea sunt potrivite pentru material.

**BICICLETE**

- Curățați masa cel puțin o dată pe săptămână.
- Folosiți o cârpă uscată și moale și o cantitate mică de produs de curățat geamuri sau de îndepărtat praful (de preferință cu spray).
- Evitați obiectele ascuțite.
- Păstrați terenul de joc curat.

**CIMBERGAY**

- Se recomandă curățarea blatului mesei cel puțin o dată pe săptămână.
- Utilizați o cârpă uscată și moale și puțin detergent pentru sticlă sau praf de praf (spray)
- Evitați utilizarea apei și a umidității excesive.
- Terenul de joc este supus zgârieturilor naturale de la puc și ricoșeuri - acestea nu afectează calitatea jocului.

**SPECIFICAȚII**

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

**ZOZNAM DIELOV**

Č.	Názov	Množstvo	Č.	Názov	Množstvo
H1	Skrutka 6 mm*40 mm	12	A3	Kréda	2
H2	Skrutka s plochou hlavou 60 mm	4	A4	Žič	1
H3	Skrutka ¼"*38 mm	4	A5	Kefa	1
H4	Matica	2	A6	Nárazník	2
H5	Priečna bočná matica	12	A7A	Penová pružina 27 x 13 mm	8
H5B	Skrutková objímka	4	A7B	Penová pružina 27 x 8 mm	8
H6	Čierna podložka ¼"	12	A8A	Podložka 23 x 13 mm	8
H8	Podložka ½"	4	A8B	Podložka 23 x 8 mm	8
H9	Skrutka ½* 35 mm	2	A9	Hokejový puk	2
H10A		8	A10	Herná loptička	2
H10B		8	A11	Rozdeľovací krúžok	8
H10C		8	A12	Imbusový kľúč	1
H11	Skrutka 5/16" 45 mm	2	P1	Nohy	2
H12	Skrutka s okrúhlou hlavou 3*24 mm	30	P2	Káblový záves	1
H14	Skrutka s plochou hlavou 16 mm	8	P3	Bočný panel pre hokej	1
H15	45 mm skrutka s okrúhlou hlavou	12	P4	Futbalové ihrisko	1
H16	Skrutka s plochou hlavou 12 mm	8	P4A	Bočný panel pre stolný futbal	2
H17	Skrutka s okrúhlou hlavou 4*24 mm	4	P4B	Guľový koncový panel	2
R1	Tyč s 3 hráčmi na domácej doske	1	P4C	Držiak	6
R2	Držte sa 3 hosťujúcich hráčov	1	P4D	Vrecko na biliardový stôl	2
R3	Stojan s 2 hráčmi domáceho tímu	1	P5	Strana trojuholníka	2
R4	Stick s 2 hosťujúcimi hráčmi	1	P6	Biliardový stôl	1
R5	Držte sa 5 domácich hráčov	1	P7	Bočný biliardový panel	1
R6	Tyč s 5 hosťujúcimi hráčmi	1	P8	Futbalová bránka	2
R7	Hokejka s 1 hráčom domáceho tímu	1	P9	Manipulácia	8
R8	Palica s 1 hosťujúcim hráčom	1	P10	Hokejbalové ihrisko	1
R9	Tyč M6 x 62,5 cm	8	P11	Pult	4
A1	Cue	2	P12	Ventilátor	1
A2	Trojuholník	1			

**MONTÁŽ****Krok 1: Montáž konštrukcie stola na stolný futbal.**

- Nájdite čistý, voľný priestor na montáž. Odporúča sa montovať na kartón, aby sa predišlo mechanickému poškodeniu.
- Položte bočné panely P4A hore nohami, hotovou stranou von.
- Umiestnite hracie pole P4 do drážok bočných panelov P4A, ako je znázornené na obrázku 1. Keď je hracie pole usadené v drážkach, priskrutkujte 2 podperné konzoly P4C k panelom P4A vo vodorovnej polohe vzhľadom na hracie pole:
  - použite 4 skrutky H15, 4 objímky na skrutky - zasuňte ich do otvorov prvkov P4C a 4 plastové matice H5A,
  - skrutkujte dostatočnou silou - matice H5A príliš neutiahnite.

Namontujte 2 koncové panely P4B a priskrutkujte ich k panelom P4A pomocou:

- H3,
- H6 podložky.

Umiestnite panely P4B dokonale vzhľadom na hraciu plochu a v pravom uhle k bočným panelom. Priskrutkujte hracie pole k panelom P4B skrutkami H14 pomocou krížového skrutkovača a prítlaku. Opatrne otočte stôl naruby.

**Fáza 2: Montáž základne a nôh stola**

- Položte dve trojuholníkové strany P5 na kartón, pričom drážky musia smerovať von (k bočným panelom).
- Umiestnite ich na strany P5:
  - P4D,
  - P8 biliardové bránky.
- Montážne otvory v stranách P5 sú určené na montážne skrutky vreciek a bránky.
- Priskrutkujte bránky a vrecká pomocou skrutiek H16, pričom dbajte na to, aby otvory smerovali von.
- Trojhranné bočnice P5 priskrutkujte k nohám P1 pomocou:
  - H9,
  - podložky H8,
  - H4, matíc.
- Umiestnite nohy a trojuholníkové strany vreckami nahor a zaistite polohu pomocou gombíkov H11.
- K takto pripravenému podstavcu priskrutkujte vopred zmontované stolnotenisové hracie pole:
  - umiestnite ich do výrezov bočných panelov P4A,
  - použite skrutky H1, podložky H6 a matice H5 (oceľové),
  - matice H5 príliš neutiahnite - zachovajte správnu pevnosť.

**Fáza 3: Montáž hráčov (futbalistov)**

- Vložte vodiacu tyč R9 do tyčí hráčov R1-R8. Nasadte na brankárske tyče R7 a R8:
  - A8 plastové podložky s väčším otvorom,
  - A7 pružinu (penovú, tiež s väčším otvorom),
  - celok zasuňte do otvorov v paneloch P4A.
- Postupne umiestnite na oceľové tyče s otvormi:
  - H10c,
  - A7 pružiny s menšími otvormi,
  - podložky A8 s menšími otvormi.

3. Tyče zasuňte do otvorov tyčí R8 s hotovými koncami.
4. Druhú časť H10b nasadíte na H10c tak, aby celok dosadol do otvorov pre tyče.
5. Držte a zasuňte do otvorov bočných panelov P4A (bez hotových otvorov s plastmi).
6. Na druhej strane panelov P4A všetko pevne priskrutkujte pomocou H10 so závitom.
7. Rovnakú zostavu zopakujte pre hráčov R3 a R4 (vo farbe brankárov), ktorí stoja tvárou k súperovmu tímu.
8. Potom namontujte hráčov R1 a R2 v iných farbách, tiež tvárou k súperovi.
9. Namontujte hráčov R5 a R6 vo farbách brankárov čelom k sebe.
10. Umiestnite rukoväte P9 na tyče R1-R8 a pevne ich zatlačte na miesto.
11. Priskrutkujte čítačky P11 ku koncovým panelom P4B pomocou skrutiek so zapustenou hlavou (12 mm).
12. Takto skompletizovaný hráčsky stôl zaistíte krúžkami A11 na vnútornej strane na všetkých tyčiach pre inštaláciu ďalšieho poľa.

#### Krok 4: Montáž hokejového ihriska

1. Umiestnite bočný panel P3 na kartón zo stavebnice.
2. Ventilátor P12 priskrutkujte k hracej ploche P10 pomocou nálepky a skrutiek H2 spolu s krytom ventilátora.
3. Zasuňte hokejové pole P10 do výrezu bočného panelu P3 - použite silu, aby ste sa uistili, že dielik dobre sedí.
4. Uistite sa, že otvor v paneli P3 je na vnútornej strane hracieho poľa.
5. Bočné panely P3 by mali vyčnievať každý o niekoľko mm, čo uľahčí ich usadenie do výrezov bočných panelov P5.
6. Zopakujte postup pre druhý panel P3.
7. Po zostavení konštrukciu opatrne otočte naruby.
8. Priskrutkujte 2 konzoly P4C vertikálne medzi panely P3 pomocou skrutiek H15 a plastových matíc H5.
9. Napájací kábel prestrčte cez otvor v paneli P3A.
10. Otočte stolný futbal do polohy bez biliardových brán a vreciek na stolný futbal.
11. Priložte hotové hokejbalové ihrisko a usadíte ho do výrezov na bočných stranách P5.
12. Priskrutkujte ich na miesto:
  - pomocou skrutiek H3, podložiek H6 a matíc H5,
  - a skrutky H12, ktoré pripevňujú P10 k panelom P3 a stranám P5.
13. Dokončíte všetky otvory.
14. Naskrutkujte skrutky so zapustenou hlavou P11 (12 mm).

#### Krok 5: Montáž biliardového stola

1. Otočte stôl biliardovými bránami nahor.
2. Nasadte bočné panely P7A a P7B - uistite sa, že v spodnej časti sú po dva otvory na skrutky.
3. Priskrutkujte ich:
  - Skrutky H3,
  - s podložkami H6,
  - H5 bočnými maticami - so správnou silou.
4. Upevnite 2 konzoly PC4 pomocou skrutiek H15 a plastových matíc H5.
5. Priložte hotové biliardové hracie pole P6 a priskrutkujte ho pomocou skrutiek H12.
6. Dokončíte všetky otvory v paneloch P7 a bočných stranách P5.

**POZNÁMKA:** Nakoniec skontrolujte všetky skrutky v celom stole. Ak je to potrebné - starostlivo ich dotiahnite.

#### HRAČIE PRAVIDLÁ:

##### CYMBERGAJ

Cybergaj je populárna arkádová hra pre dvoch hráčov. Obaja účastníci stoja na opačných stranách stola a používajú špeciálne plastové nástroje (tzv. skákačky), ktoré fungujú ako rakety s priemerom niekoľko centimetrov. Cieľom hry je umiestniť puk do súperovej bránky. Puk sa pohybuje vysokou rýchlosťou a hra pokračuje, kým sa nedosiahne vopred stanovený počet bodov (zvyčajne 7 alebo 9) alebo kým neuplynie stanovený čas.

##### Základné pravidlá:

- Puk možno zasiahnuť len odrazovou loptičkou - dotýkať sa ho telom je zakázané.
- Nie je dovolené blokovať puk zakrytím náradím.
- Nie je dovolené ťahať puk mimo hracej plochy.
- Údery pukom sú povolené len na vlastnej polovici stola.

Hra nemá striktné pravidlá - o podrobnostiach zvyčajne rozhodujú samotní hráči.

##### BIKES

Každá strana stola má 4 hokejky:

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

Hra sa hrá vo dvojiciach alebo štvoriciach. Pred začiatkom hry si tímy vyberú strany ihriska - buď žrebovaním, alebo začnú hru vhođením loptičky do stredy stola.

##### Základné pravidlá:

- Je zakázané otáčať hokejkami o viac ako 360°.
- Nie je dovolené triasť stolom alebo mechanicky ovplyvňovať pohyb loptičky.
- Počas hry sa možno dotýkať len hokejok vlastného tímu.
- Ak sa lopta zastaví na mieste, ktoré je pre hráčov nedostupné, môže sa presunúť k najbližšiemu hráčovi.
- Gól sa považuje za strelený aj vtedy, ak sa lopta odrazí od steny bránky a vráti sa späť do hracej plochy. Hra sa môže hrať na čas alebo do dosiahnutia stanoveného počtu gólov.

##### BILARD

Úvodnú hru určuje hráč, ktorý urobí prvý smeč. Pomocou dvoch rovnako veľkých guľí ich hráči položia na základné pole a súčasne udierajú smerom k homej biliardovej guľi. Vyhráva hráč, ktorého guľa je najbližšie k spodnej biliardovej guľi. Víťaz si vyberie hráča, ktorý bude rozbiť otvárač.

**Vyrovnanie gúl:**

- Použite trojuholník.
- Vrcholová lopta musí byť v hlavnom bode hracej plochy.
- Ostatné loptičky by mali byť vo vzájomnom kontakte.

**Štvrtinový úder:**

- Tento úder sa vykonáva len špičkou tága (kvapkou).
- Akýkoľvek iný úder je faul.

Lopta sa považuje za vrecko, ak spadne a zostane vo vrecku stola. Bíla guľa, ktorá vypadne z vrecka, sa neuznáva.

**Pravidlá pre fauly:**

- K faulu dôjde, keď biliardová guľa nezasiahne cieľovú guľu.
- Za faul sa považuje aj úder vykonaný počas pohybu akejkoľvek gule.
- V prípade faulu:
  - hráč stráca ťah,
  - vrecúško s loptami sa anuluje,
  - usporiadanie gúl zostáva nezmenené.

Hru vyhráva hráč, ktorý vloží všetky svoje gule do vrecka - žiadna nesmie zostať na stole.

**ČISTENIE STOLA:****BILARD**

- Odporúča sa každodenné čistenie stola suchou a mäkkou handričkou.
- V prípade potreby môžete použiť mierne vlhkú handričku (nikdy nie mokrá!).
- Po čistení utrite povrch do sucha, aby ste zabránili vzniku šmúh.
- Ak používate čistiace prostriedky, uistite sa, že sú vhodné pre daný materiál.

**BIKES**

- Stôl čistite aspoň raz týždenne.
- Použite suchú, mäkkú handričku a malé množstvo čistiaceho prostriedku na sklo alebo odstraňovača prachu (najlepšie v spreji).
- Vyhnite sa používaniu ostrých predmetov.
- Hracci plochu udržiavajte v čistote.

**CIMBERGAY**

- Odporúčané čistenie stolovej dosky aspoň raz týždenne.
- Použite suchú, mäkkú handričku a trochu čistiaceho prostriedku na sklo alebo prachovku (v spreji).
- Vyhnite sa používaniu vody a nadmernej vlhkosti.
- Hracia plocha podlieha prirodzeným škrabancom od puku a odrazov - tieto nemajú vplyv na kvalitu hry.

**ŠPECIFIKÁCIE**

Popis	Stôl 3 v 1 (biliard, vzdušný hokej, stolný futbal)
Veľkosť stola	121*84,5*85,5 cm
Materiál	MDF a PVC
Hráči	5:3:2:1
Tyče	12,7 mm, oceľ
Noha	MDF
Príslušenstvo	Celá sada príslušenstva
Veľkosť skrinky	131*82*22 cm

**SEZNAM DELOV**

Št.	Ime	Količina	Št.	Ime	Količina
H1	Vijak 6 mm*40 mm	12	A3	Kreda	2
H2	Vijak s ploščato glavo 60 mm	4	A4	Žolč	1
H3	Vijak 1/4"*38mm	4	A5	Krtača	1
H4	Matica	2	A6	Bumper	2
H5	Prečna stranska matica	12	A7A	Penasta vzmet 27 x 13 mm	8
H5B	Vijačni nastavek	4	A7B	Penasta vzmet 27 x 8 mm	8
H6	Črna podložka 1/4"	12	A8A	Podloga 23 x 13 mm	8
H8	Podloga 1/2"	4	A8B	Podloga 23 x 8 mm	8
H9	Vijak 1/2" * 35 mm	2	A9	Hokejski plošček	2
H10A		8	A10	Igralna žogica	2
H10B		8	A11	Razdelilni obroček	8
H10C		8	A12	Allenov ključ	1
H11	Vijak 5/16" 45 mm	2	P1	Noge	2
H12	Vijak z okroglo glavo 3*24 mm	30	P2	Kabelski obešalnik	1
H14	Vijak s ploščato glavo 16 mm	8	P3	Stranska plošča za hokej	1
H15	45 mm vijak z okroglo glavo	12	P4	Igrišče za nogomet	1
H16	Vijak s ploščato glavo 12 mm	8	P4A	Stranska plošča za namizni nogomet	2
H17	Vijak z okroglo glavo 4*24 mm	4	P4B	Plošča za zaključek krogle	2
R1	Palica s tremi igralci na domači plošči	1	P4C	Nosilec	6
R2	Igraj s 3 gostujočimi igralci	1	P4D	Žepki za mizo za biljard	2
R3	Klop z dvema igralcema domače ekipe	1	P5	Stran trikotnika	2
R4	Stojalo z 2 gostujočima igralcema	1	P6	Biljardna miza	1
R5	Igranje s 5 domačimi igralci	1	P7	Stranska plošča za biljard	1
R6	Palica s 5 gostujočimi igralci	1	P8	Gol za nogomet	2
R7	Palica z 1 igralcem domače ekipe	1	P9	Rokovanje	8
R8	Palica z 1 gostujočim igralcem	1	P10	Hokejsko igrišče	1
R9	Palica M6 x 62,5 cm	8	P11	Števec	4
A1	Cue	2	P12	Ventilator	1
A2	Trikotnik	1			

**SESTAVLJANJE****Korak 1: Sestavljanje konstrukcije mize za namizni nogomet.**

- Poiščite čist in prost prostor za montažo. Priporočljivo je, da se montaža opravi na kartonu, da bi se izognili mehanskim poškodbam.
- Stranske plošče P4A položite z glavo navzdol, z dodelano stranjo navzven.
- Igralno polje P4 položite v utore stranskih plošč P4A, kot je prikazano na sliki 1.

Ko je igralno polje nameščeno v utorih, privijte 2 podporna nosilca P4C na plošče P4A v vodoravnem položaju glede na igralno polje:

- Uporabite 4 vijake H15, 4 nastavke za vijake - namestite jih v luknje elementov P4C in 4 plastične matice H5A,
  - vijačite z zadostno silo - matic H5A ne zategujte preveč.
- Namestite 2 končni plošči P4B in ju privijačite na plošči P4A z uporabo:
- H3,
  - H6 podložke.

Plošče P4B postavite popolnoma glede na igralno polje in pod pravim kotom na stranske plošče. Igralno polje privijte na plošče P4B z vijaki H14 s križnim izvijačem in pritiskom. Previdno obrnite mizo navzven.

**Faza 2: Sestavljanje podstavka in noge mize**

- Na karton položite dve trikotni stranici P5 z utori, obrnjenimi navzven (proti stranskim ploščam).
- Postavite ju na stranici P5:
  - P4D žepki za nogomet,
  - P8 biljardne vratca.
- Odprtine za montažo v stranicah P5 so namenjene vijakom za montažo žepov in golov.
- Cilje in žepki privijte skupaj z vijaki H16 in pazite, da so luknje obrnjene navzven.
- Trikotne stranice P5 privijte na noge P1 z uporabo:
  - H9,
  - podložke H8,
  - matic H4.
- Postavite noge in trikotne stranice z žepi navzgor in zaklenite položaj z gumboma H11.
- Na tako pripravljeno podlago privijte vnaprej sestavljeno igralno polje za nogomet:
  - postavite jih v izreze stranskih plošč P4A,
  - uporabite vijake H1, podložke H6 in matice H5 (jeklene),
  - matic H5 ne zategujte preveč - ohranite ustrezno trdnost.

**Faza 3: Sestavljanje igralcev (nogometašev)**

- Vodilno palico R9 vstavite v palice igralcev R1-R8. Namestite vratarske palice R7 in R8:
  - A8 plastične podložke z večjo luknjo,
  - A7 vzmet (penasta, prav tako z večjo luknjo),
  - vse skupaj potisnite v luknje v ploščah P4A.
- Na jeklene palice z luknjami namestite v zaporedju:
  - H10c,
  - A7 vzmeti z manjšimi luknjami,
  - podložke A8 z manjšimi luknjami.

3. Potisnite palice v luknje palic R8 z zaključenimi konci.
4. Drugi del H10b namestite na H10c, tako da je celota nameščena v luknje za palice.
5. Držite in potisnite v luknje stranskih plošč P4A (brez dodelanih lukenj s plastiko).
6. Na drugi strani plošč P4A vse skupaj trdno privijte z uporabo H10 z navojem.
7. Enako ponovite za igralca R3 in R4 (v vratarjevi barvi), obrnjena proti nasprotni ekipi.
8. Nato sestavite igralca R1 in R2 v drugih barvah, prav tako obrnjena proti nasprotni ekipi.
9. Igralca R5 in R6 (v barvah vratarjev) namestite obrnjena drug proti drugemu.
10. Ročice P9 namestite na palice R1-R8 in jih trdno potisnite na svoje mesto.
11. S poglobljenimi vijaki (12 mm) privijte številce P11 na končne plošče P4B.
12. Tako pripravljeno mizo za igralce zavarujte z obročki A11 na notranji strani na vseh palicah za namestitev naslednjega polja.

#### Korak 4: Sestavljanje hokejskega igrišča

1. Postavite stransko ploščo P3 na karton iz kompleta.
2. Ventilator P12 privijačite na igralno polje P10 s pomočjo nalepke in vijakov H2 skupaj s pokrovom ventilatorja.
3. Hokejsko polje P10 potisnite v izrez stranske plošče P3 - s silo poskrbite, da se kos dobro prilega.
4. Prepričajte se, da je luknja v plošči P3 na notranji strani igralnega polja.
5. Stranski plošči P3 morata štrleti vsaka nekaj mm navzven, saj se tako lažje namestita v izreze stranskih plošč P5.
6. Ukrepe ponovite za drugo ploščo P3.
7. Ko je konstrukcija sestavljena, jo previdno obrnite navzven.
8. 2 nosilca P4C navpično privijte med plošče P3 z vijaki H15 in plastičnimi maticami H5.
9. Napajalni kabel napeljite skozi odprtino v plošči P3A.
10. Mizo za nogomet obrnite v položaj brez biljardnih golov in žepov za nogomet.
11. Uporabite pripravljeno hokejsko igrišče in ga namestite v izreze stranic P5.
12. Privijačite jih na mesto:
  - z vijaki H3, podložkami H6 in maticami H5,
  - in vijaki H12, ki pritrjujejo P10 na plošče P3 in stranice P5.
13. Zapolnite vse luknje.
14. Privijte vijake s poglobljenim nastavkom P11 (12 mm).

#### Korak 5: Sestavljanje biljardne mize

1. Obrnite mizo z biljardnimi vratci navzgor.
2. Namestite stranski plošči P7A in P7B - poskrbite, da bosta na spodnjem delu na vsaki od njiju po dve luknji za vijake.
3. Privijačite ju:
  - Vijaki H3,
  - s podložkami H6,
  - stranskimi maticami H5 - z ustrezno močjo.
4. 2 nosilca PC4 pritrдите z vijaki H15 in plastičnimi maticami H5.
5. Uporabite pripravljeno igralno polje za biljard P6 in ga pritrдите z vijaki H12.
6. Dokončajte vse luknje v ploščah P7 in stranicah P5.

**OPOMBA:** Na koncu preverite vse vijake po celotni mizi. Po potrebi jih skrbno zategnite.

#### PRAVILA IGRE:

##### **CYMBERGAJ**

Cybergaj je priljubljena arkadna igra za dva igralca. Oba udeleženca stojita na nasprotnih straneh mize in uporabljata posebne plastične pripomočke (imenovane odbojke), ki delujejo kot loparji s premerom nekaj centimetrov. Cilj igre je spraviti plošček v nasprotnikova vrata. Puk se premika z veliko hitrostjo, igra pa se nadaljuje, dokler ni doseženo vnaprej določeno število točk (običajno 7 ali 9) ali dokler ne preteče določen čas.

##### **Osnovna pravila:**

- Ploščico je dovoljeno zadeti le z odbijalcem - dotikanje s telesom je prepovedano.
- Pika ni dovoljeno blokirati tako, da ga pokrijete s pripomočkom.
- Puka ni dovoljeno potegniti z igralnega območja.
- Udarci s ploščkom so dovoljeni le na lastni polovici mize.

Igra nima strogih pravil - o podrobnostih običajno odločajo igralci sami.

##### **KOLESA**

Vsaka stran mize ima 4 palice:

1. Vrtar
2. Dva branilca
3. pet igralcev v sredini igrišča
4. trije napadalci

Igra se igra v dvojicah ali četvericah. Pred začetkom igre ekipi izbereta strani igrišča - z žrebom ali pa začneta igro z metanjem žogice na sredino mize.

##### **Osnovna pravila:**

- Prepovedano je vrteti palice za več kot 360°.
  - Mize ni dovoljeno stresati ali mehansko vplivati na gibanje žogice.
  - Med igro se je dovoljeno dotikati le palic lastne ekipe.
  - Če se žoga ustavi na mestu, ki je igralcem nedostopno, jo lahko prenesete k najbližjemu igralcu.
  - Gol se šteje za doseženega tudi, če se žoga odbije od stene gola in se vrne v igralno polje.
- Igra se lahko igra na čas ali dokler ni doseženo določeno število golov.

##### **BILARD**

V začetni igri se določi igralec, ki prvi izvede udarec. Igralci z dvema enako velikima kroglama ju postavijo na osnovno polje in hkrati udarijo proti zgornji krogli. Zmaga igralec, čigar krogla je najbližje spodnji krogli. Zmagovalec izbere igralca, ki bo razbijal otvoritveno kroglo.

**Poravnava krogel:**

- Uporabite trikotnik.
- Vrhunska žoga mora biti na glavni točki igralnega območja.
- Ostale žogice morajo biti v medsebojnem stiku.

**Četrtnast udarec:**

- Pri tem se uporablja samo konica palice (kapljica).
- Vsak drug udarec je prekršek.

Šteje se, da je krogla v žepu, če pade in ostane v žepu mize. Krogla, ki pade iz žepa, se ne prizna.

**Pravila o prekrških:**

- Napaka se zgodi, ko krogla za bejzbol ne zadene ciljne krogle.
- Napaka je tudi udarec, ki je izveden, ko je katera koli krogla v gibanju.
- V primeru napake:
  - igralec izgubi obrat,
  - vržene krogle se razveljavijo,
  - razporeditev krogel ostane nespremenjena.

Igro zmaga igralec, ki v žep pospravi vse svoje krogle - nobena ne sme ostati na mizi.

**ČIŠČENJE MIZE:****BILARDA**

- Priporočamo vsakodnevno čiščenje mize s suho in mehko krpo.
- Po potrebi lahko uporabite rahlo vlažno krpo (nikoli mokro!).
- Po čiščenju površino obrišite do suhega, da ne nastanejo lise.
- Če uporabljate čistilna sredstva, se prepričajte, da so primerna za ta material.

**KOLESA**

- Mizo očistite vsaj enkrat na teden.
- Uporabite suho, mehko krpo in majhno količino čistila za steklo ali odstranjevalca prahu (po možnosti z razpršilom).
- Izogibajte se ostrim predmetom.
- Igralno površino vzdržujte čisto.

**CIMBERGAY**

- Priporočeno čiščenje namizne plošče vsaj enkrat tedensko.
- Uporabite suho, mehko krpo in malo čistila za steklo ali sredstva za prah (razpršilo).
- Izogibajte se uporabi vode in prekomerne vlage.
- Na igralnem polju so prisotne naravne praske od ploščka in odbojev - te ne vplivajo na kakovost igre.

**SPECIFIKACIJE**

Opis	Miza 3 v 1 (biljard, zračni hokej, namizni nogomet)
Velikost mize	121*84,5*85,5 cm
Material	MDF in PVC
Igralci	5:3:2:1
Palice	12,7 mm, jeklene
Noga	MDF
Dodatna oprema	Celoten komplet dodatne opreme
Velikost škatle	131*82*22 cm



**LISTA ÖVER DELAR**

nr.	Namn	Kvantitet	nr.	Namn	Kvantitet
H1	Skruv 6mm*40mm	12	A3	Krita	2
H2	Skruv med platt huvud 60 mm	4	A4	Bile	1
H3	Skruv ¼"*38mm	4	A5	Borste	1
H4	Mutter	2	A6	Stöfångare	2
H5	Mutter på tvärsidan	12	A7A	Skumfjäder 27 x 13 mm	8
H5B	Skruvhylsa	4	A7B	Skumfjäder 27 x 8mm	8
H6	Svart bricka ¼"	12	A8A	Bricka 23 x 13 mm	8
H8	Bricka ½"	4	A8B	Bricka 23 x 8 mm	8
H9	Skruv ½* 35mm	2	A9	Hockey puck	2
H10A		8	A10	Spelboll	2
H10B		8	A11	Distansring	8
H10C		8	A12	Insexnyckel	1
H11	Skruv 5/16" 45 mm	2	P1	Ben	2
H12	Skruv med runt huvud 3*24mm	30	P2	Kabelhängare	1
H14	Skruv med platt huvud 16mm	8	P3	Sidopanel för hockey	1
H15	45 mm skruv med runt huvud	12	P4	Foosballplan	1
H16	Flatskruv 12mm	8	P4A	Sidopanel för bordsfotboll	2
H17	Skruv med runt huvud 4*24mm	4	P4B	Kulans ändpanel	2
R1	Stick med 3 hemmaplansspelare	1	P4C	Fäste	6
R2	Håll dig till 3 gästspelare	1	P4D	Ficka för biljardbord	2
R3	Stick med 2 spelare från hemmalaget	1	P5	Triangel sida	2
R4	Stick med 2 gästspelare	1	P6	Biljardbord	1
R5	Stick med 5 hemmaspelare	1	P7	Biljardpanel på sidan	1
R6	Stick med 5 gästspelare	1	P8	Foosball-mål	2
R7	Stick med 1 spelare från hemmalaget	1	P9	Hantera	8
R8	Stick med 1 gästspelare	1	P10	Hockeyplan	1
R9	Stång M6 x 62,5 cm	8	P11	Räkneverk	4
A1	Ledtråd	2	P12	Fläkt	1
A2	Triangel	1			

**MONTERING**



**Steg 1: Montering av bordsstrukturen för foosballbordet.**

1. Hitta en ren och tydlig plats för monteringen. Vi rekommenderar att du monterar på kartong för att undvika mekaniska skador.
2. Lägg P4A-sidopanelerna upp och ner, med den färdiga sidan utåt.
3. Placera P4-spelplanen i spåren på P4A-sidopanelerna enligt bild 1.

När spelplanen sitter i spåren skruvar du fast de 2 P4C-stödfästena på P4A-panelerna i horisontellt läge i förhållande till spelplanen:

- använd 4 H15-skrudar, 4 skruvhylsor - sätt dem i hålen på P4C-elementen och 4 H5A-plastmuttrar,
- skruva med tillräcklig kraft - överdriv inte åtdragningen av H5A-muttrarna.

Montera de 2 ändpanelerna P4B och skruva fast dem på panelerna P4A med hjälp av

- H3-bultar,
- H6 brickor.

Placera P4B-panelerna perfekt i förhållande till spelplanen och i rätt vinkel mot sidopanelerna. Skruva fast spelplanen på P4B-panelerna med H14-skrudar, med hjälp av en stjärnskrummejsel och tryck. Vänd försiktigt ut och in på bordet.

**Steg 2: Montering av bordets underrede och ben**

1. Lägg två triangulära P5-sidor på kartongen med spåren vända utåt (mot sidopanelerna).
2. Placera dem på P5-sidorna:
  - P4D foosball-fickor,
  - P8 biljardmål.
3. Fästhålen i P5-sidorna är avsedda för fästskruvarna till fickorna och målen.
4. Skruva ihop mål och fickor med H16-skrudar och se till att hålen är vända utåt.
5. Skruva fast de triangulära sidorna P5 på benen P1 med:
  - H9 skruvar,
  - brickor H8,
  - H4 muttrar.
6. Placera benen och triangelsidorna med fickorna uppåt och lås positionen med H11-vredet.
7. Skruva fast den förmonterade fotbollsplanen på den förberedda basen:
  - Placera dem i utskärningarna på P4A-sidopanelerna,
  - använd H1-bultar, H6-brickor och H5-muttrar (stål),
  - dra inte åt H5-muttrarna för hårt - behåll rätt styrka.

**Steg 3: Montering av spelare (fotbollsspelare)**

1. För in styrstäng R9 i spelarstängerna R1-R8. Placera målvaktsstavarna R7 och R8 på målvaktsstavarna:
  - A8 plastbrickor med ett större hål,
  - A7 fjäder (skumplast, också med större hål),
  - tryck in helheten i hålen i P4A-panelerna.
2. Placera på stålstängerna med hål i ordning:
  - H10c,
  - A7 fjädrar med de mindre hålen,
  - A8 brickor med mindre hål.

3. Skjut in stängerna i hålen på R8-stängerna med de färdiga ändarna.
4. Placera den andra delen av H10b på H10c så att helheten sitter i stånghålen.
5. Håll och skjut in i hålen på sidopanelerna P4A (utan de färdiga hålen med plast).
6. På andra sidan av P4A-panelerna skruvar du fast alltihop med H10 med gänga.
7. Upprepa samma montering för spelarna R3 och R4 (i målvaktens färg), vända mot motståndarlaget.
8. Montera sedan spelarna R1 och R2 i andra färger, också vända mot motståndaren.
9. Montera spelarna R5 och R6 vända mot varandra, i målvakternas färger.
10. Placera P9-handtagen på R1-R8-stavarna och tryck fast dem ordentligt.
11. Skruva fast P11-råknarna på gavlarna P4B med försänkta skruvar (12 mm).
12. Säkra spelarbordet som är färdigställt med A11-ringar på insidan av alla stavar, för installation av nästa plan.

#### Steg 4: Montera hockeyplanen

1. Placera sidopanel P3 på kartongen från satsen.
2. Skruva fast P12-fläkten på P10-spelplanen med hjälp av klistermärket och H2-skruvorna tillsammans med fläktkåpan.
3. Skjut in P10-hockeyplanen i utskärningen på P3-sidopanelen - använd kraft för att se till att delen sitter ordentligt.
4. Se till att hålet i P3-panelen är på insidan av spelplanen.
5. P3-sidopanelerna ska sticka ut några mm vardera, vilket gör det lättare att placera dem i utskärningarna på P5-sidorna.
6. Upprepa stegen för den andra P3-panelen.
7. Vänd försiktigt ut och in på konstruktionen när den är monterad.
8. Skruva fast de 2 P4C-fästena vertikalt mellan P3-panelerna med H15-skrivar och H5-plastmuttrar.
9. Dra strömkabeln genom hålet i panel P3A.
10. Vänd foosballbordet så att det hamnar i ett läge utan biljardmål och foosballfickor.
11. Lägg på den färdiga hockeyplanen och placera den i utskärningarna på P5-sidorna.
12. Skruva fast dem:
  - med H3-skrivar, H6-brickor, H5-muttrar,
  - och H12-skrivar som fäster P10 till P3-paneler och P5-sidor.
13. Fyll i alla hål.
14. Skruva fast de försänkta skruvarna P11 (12 mm).

#### Steg 5: Montera biljardbordet

1. Vänd bordet med biljardgrindarna uppåt.
2. Sätt på sidopanelerna P7A och P7B - se till att det finns två skruvhål vardera längst ner.
3. Skruva fast dem:
  - H3-skrivar,
  - med brickor H6,
  - H5 sidomuttrar - med rätt kraft.
4. Fäst de 2 PC4-fästena med H15-bultar och H5-plastmuttrar.
5. Lägg på den färdiga biljardplanen P6 och skruva fast den med H12-skrivar.
6. Slutför alla hål i P7-panelerna och P5-sidorna.

**OBS:** Kontrollera slutligen alla skruvar i hela bordet. Om det behövs - dra åt dem försiktigt.

#### SPELREGLER:

##### **CYMBERGAJ**

Cybergaj är ett populärt arkadspel för två spelare. Båda deltagarna står på motsatta sidor av bordet och använder speciella plastverktyg (så kallade bouncers), som fungerar som racketar med en diameter på flera centimeter. Målet med spelet är att placera pucken i motståndarens mål.

Pucken rör sig i hög hastighet och spelet fortsätter tills ett förutbestämt antal poäng har uppnåtts (vanligtvis 7 eller 9) eller tills en bestämd tid har gått ut.

##### **Grundläggande regler:**

- Pucken får endast träffas med en studsare - det är förbjudet att vidröra den med kroppen.
- Det är inte tillåtet att blockera pucken genom att täcka den med ett redskap.
- Det är inte tillåtet att dra bort pucken från spelområdet.
- Det är bara tillåtet att slå pucken på den egna bordshalvan.

Spelet har inga strikta regler - detaljerna avgörs oftast av spelarna själva.

##### **BIKAR**

Varje sida av bordet har 4 klubbor:

1. Målvakt
2. Två försvarare
3. En femmannas mittfältslinje
4. Tre anfallare

Spelet spelas i par eller foursomes. Innan spelet börjar väljer lagen sida av banan - antingen genom lottnings eller genom att starta spelet genom att kasta bollen till mitten av bordet.

##### **Grundläggande regler:**

- Det är förbjudet att rotera pinnarna mer än 360°.
- Det är inte tillåtet att skaka bordet eller mekaniskt påverka bollens rörelse.
- Endast det egna lagets pinnar får vidröras under spelet.
- Om bollen stannar på en plats som är oåtkomlig för spelarna får den flyttas till närmaste spelare.
- Ett mål anses ha gjorts även om bollen studsar mot målväggen och tillbaka in på spelplanen.

Spelet kan spelas på tid eller tills ett visst antal mål har gjorts.

##### **BILARD**

Det inledande spelet avgör vilken spelare som gör den första smashen. Med två lika stora bollar placerar spelarna dem på basfältet och slår samtidigt mot den översta köbollen. Den spelare vars boll är närmast den nedre köbollen vinner. Vinnaren väljer en spelare som ska smasha öppnaren.

**Inriktning av bollarna:**

- Använd en triangel.
- Apexbollen måste befinna sig på spelplanens huvudpunkt.
- De andra bollarna ska vara i kontakt med varandra.

**Kvarts slag:**

- Detta görs endast med köspetsen (droppen).
- Alla andra slag är en foul.

En boll anses vara i fickan om den faller och ligger kvar i bordsfickan. En köboll som faller ut ur fickan erkänns inte.

**Regler för foul:**

- En foul inträffar när köbollen misslyckas med att träffa målbollen.
- En foul är också ett slag som görs medan någon boll är i rörelse.
- I händelse av en foul:
  - förlorar spelaren en tur,
  - bollar i fickan ogiltigförklaras,
  - bollarnas placering förblir oförändrad.

Spelet vinnas av den spelare som stoppar alla sina klot i fickan - inget klot får ligga kvar på bordet.

**RENGÖRING AV BORDET:****BILARD**

- Daglig rengöring av bordet med en torr och mjuk trasa rekommenderas.
- Vid behov kan en lätt fuktad trasa användas (aldrig våt!).
- Torka ytan torr efter rengöringen för att undvika ränder.
- Om du använder rengöringsmedel, se till att de är lämpliga för materialet.

**BIKEN**

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

**CIMBERGAY**

- Rekommenderad rengöring av bordsskivan minst en gång i veckan.
- Använd en torr, mjuk trasa och lite glasrengöringsmedel eller dammvippa (spray)
- Undvik att använda vatten och överdriven fukt.
- Spelplanen kan utsättas för naturliga repor från pucken och studsar - dessa påverkar inte spelkvaliteten.

**SPECIFIKATIONER**

Beskrivning	3-i-1-bord (biljard, airhockey, bordsfotboll)
Bordets storlek	121*84,5*85,5 cm
Material	MDF och PVC
Spelare	5:3:2:1
Stänger	12,7 mm, stål
Ben	MDF
Tillbehör	Fullständig uppsättning tillbehör
Storlek på lådan	131*82*22 cm

**ПЕРЕЛІК ДЕТАЛЕЙ**

Немас	Найменування	Кількість	Немас в наявності	Найменування	Кількість
H1	Гвинт 6мм*40мм	12	A3	Крейда	2
H2	Гвинт з плоскою головкою 60 мм	4	A4	Жовч	1
H3	Гвинт ¼"***38мм	4	A5	Шітка	1
H4	Гайка	2	A6	Бампер	2
H5	Поперечна бічна гайка	12	A7A	Пружина з пінопласту 27 x 13 мм	8
H5B	Гвинтове гніздо	4	A7B	Пружина з пінопласту 27 x 8 мм	8
H6	Чорна шайба ¼"	12	A8A	Шайба 23 x 13 мм	8
H8	Шайба ½"	4	A8B	Шайба 23 x 8 мм	8
H9	Гвинт ½* 35мм	2	A9	Шайба хокейна	2
H10A		8	A10	Ігровий м'яч	2
H10B		8	A11	Розпірне кільце	8
H10C		8	A12	Шестигранний ключ	1
H11	Гвинт 5/16" 45мм	2	P1	Ніжки	2
H12	Гвинт з круглою головкою 3*24мм	30	P2	Вішалка для кабелю	1
H14	Гвинт з плоскою головкою 16 мм	8	P3	Бічна панель для хокею	1
H15	Гвинт з круглою головкою 45 мм	12	P4	Футбольний майданчик	1
H16	Гвинт з плоскою головкою 12мм	8	P4A	Бічна панель для настільного футболу	2
H17	Гвинт з круглою головкою 4*24мм	4	P4B	Кульова торцева панель	2
R1	Тримайте 3 гравців на домашній тарілці	1	P4C	Кронштейн	6
R2	Тримайтеся 3 гравців-гостей	1	P4D	Кишеня для більярдного столу	2
R3	Палиця для 2 гравців команди господарів	1	P5	Сторона трикутника	2
R4	Залишайтеся з 2 гостьовими гравцями	1	P6	Більярдний стіл	1
R5	Дотримуйтеся 5 домашніх гравців	1	P7	Бічна більярдна панель	1
R6	Стійка для 5 запрошених гравців	1	P8	Футбольні ворота	2
R7	Залишайтеся з 1 гравцем команди господарів	1	P9	Ручка	8
R8	Залишайтеся з 1 гостьовим гравцем	1	P10	Хокейне поле	1
R9	Стрижень М6 x 62,5 см	8	P11	Лічильник	4
A1	Сигнал	2	P12	Вентилятор	1
A2	Трикутник	1			

**ЗБІРКА****Крок 1: Збірка конструкції столу для настільного футболу.**

- Знайдіть чисте, вільне місце для складання. Рекомендується збирати на картоні, щоб уникнути механічних пошкоджень.
- Покладіть бічні панелі P4A догори дном, обробленою стороною назовні.
- Помістіть ігрове поле P4 в пази бічних панелей P4A, як показано на малюнку 1.  
Після того, як ігрове поле буде встановлено в пази, прикрутіть 2 опорні кронштейни P4C до панелей P4A в горизонтальному положенні відносно ігрового поля:
  - використовуйте 4 гвинти H15, 4 гнізда для гвинтів - встановіть їх в отвори елементів P4C і 4 пластикові гайки H5A,
  - закручіть з достатньою силою - не затягуйте гайки H5A занадто сильно.
 Встановіть 2 торцеві панелі P4B і прикрутіть їх до панелей P4A за допомогою:
  - болти H3,
  - шайби H6.
 Розташуйте панелі P4B ідеально по відношенню до ігрового поля і під прямим кутом до бічних панелей. Прикрутіть ігрове поле до панелей P4B гвинтами H14, використовуючи хрестоподібну викрутку і натискаючи на них. Обережно виверніть стіл наживоріт.

**Етап 2: Збірка основи та ніжок столу**

- Покладіть дві трикутні боковини P5 на картон пазами назовні (до бічних панелей).
- Покладіть на боковини P5:
  - P4D кишені для настільного футболу,
  - P8 більярдних шарів.
- Монтажні отвори в боковинах P5 призначені для кріпильних гвинтів кишень і цілей.
- Прикрутіть ворота і кишені гвинтами H16, переконавшись, що отвори спрямовані назовні.
- Прикрутіть трикутні боковини P5 до ніжок P1 за допомогою:
  - гвинти H9,
  - шайби H8,
  - гайками H4.
- Встановіть ніжки і трикутні боковини кишенями догори і зафіксуйте положення за допомогою ручок H11.
- Прикрутіть попередньо зібране ігрове поле для настільного футболу до підготовленої таким чином основи:
  - розташували їх у вирізах бічних панелей P4A,
  - використовуйте болти H1, шайби H6 і гайки H5 (сталеві),
  - не затягуйте гайки H5 занадто сильно - підтримуйте потрібну міцність.

**Етап 3: Збирання гравців (футболістів)**

- Вставте направляючий стрижень R9 в стрижні гравців R1-R8. Надягніть на воротаря стрижні R7 і R8:
  - A8 пластикові шайби з більшим отвором,
  - A7 пружину (пінопласт, також з більшим отвором),
  - вставте все це в отвори в панелях P4A.
- Послідовно встановіть сталеві стрижні з отворами:
  - H10c,
  - A7 пружини з меншими отворами,
  - A8 шайби з меншими отворами.

3. Вставте стрижні в отвори стрижнів R8 готовими кінцями.
4. Помістіть другу частину H10b на H10c так, щоб вона увійшла в отвори для стрижнів.
5. Притримуючи, вставте в отвори бічних панелей P4A (без готових отворів з пластиком).
6. З іншого боку панелей P4A міцно прикрутіть все це разом, використовуючи H10 з різьбою.
7. Повторіть ту саму збірку для гравців R3 і R4 (у кольорах воротарів), які стоять обличчям до команди суперника.
8. Потім встановіть гравців R1 і R2 в інших кольорах, також обличчям до команди суперника.
9. Встановіть гравців R5 і R6 обличчям один до одного, в кольорах воротарів.
10. Помістіть ручки P9 на стрижні R1-R8 і щільно вставте їх на місце.
11. Прикрутіть стійки P11 до торцевих панелей P4B гвинтами з потайною головкою (12 мм).
12. Закріпіть зібраний таким чином стіл гравців кільцями A11 з внутрішньої сторони на всіх стрижнях для встановлення наступного поля.

#### Крок 4: Збірка хокейного поля

1. Покладіть бічну панель P3 на картон з набору.
2. Прикрутіть вентилятор P12 до ігрового поля P10 за допомогою наклейки та гвинтів H2 разом з кришкою вентилятора.
3. Вставте хокейне поле P10 у виріз бічної панелі P3 - прикладіть зусилля, щоб переконатися, що деталь добре сидить.
4. Переконайтеся, що отвір в панелі P3 знаходиться з внутрішньої сторони ігрового поля.
5. Бічні панелі P3 повинні виступати на кілька мм кожну, щоб їх було легше вставити у вирізи бокових панелей P5.
6. Повторіть кроки для другої панелі P3.
7. Зібравши конструкцію, обережно виверніть її навиворіт.
8. Прикрутіть 2 кронштейни P4C вертикально між панелями P3 за допомогою гвинтів H15 і пластикових гайок H5.
9. Проведіть кабель живлення через отвір в панелі P3A.
10. Переверніть стіл для настільного футболу в положення без більярдних воріт і кишень для настільного футболу.
11. Прикладіть готове хокейне поле і встановіть його у вирізи боковин P5.
12. Прикрутіть їх на місце
  - гвинтами H3, шайбами H6, гайками H5,
  - і гвинтами H12 прикріпіть P10 до панелей P3 і боковин P5.
13. Заповніть усі отвори.
14. Закрутіть потайні гвинти P11 (12 мм).

#### Крок 5: Збирання більярдного столу

1. Переверніть стіл більярдними воротами догори.
2. Встановіть бічні панелі P7A і P7B - переконайтеся, що внизу є по два отвори для шурупів.
3. Прикрутіть їх:
  - гвинти H3
  - з шайбами H6,
  - бічні гайки H5 - з відповідним зусиллям.
4. Закріпіть 2 кронштейни PC4 болтами H15 і пластиковими гайками H5.
5. Прикладіть готове більярдне поле P6 і прикрутіть його на місце гвинтами H12.
6. Закрийте всі отвори в панелях P7 та боковинах P5.

**ПРИМІТКА:** Наостанок перевірте всі гвинти по всьому столу. При необхідності - ретельно затягніть їх.

#### ПРАВИЛА ГРИ:

##### **ЦИМБЕРГАЙ**

Цимбергай - популярна аркадна гра для двох гравців. Обидва учасники стають по різні боки столу і використовують спеціальні пластикові інструменти (так звані вибивачі), які виконують роль ракеток діаметром у кілька сантиметрів. Мета гри - закинути шайбу у ворота суперника. Шайба рухається з великою швидкістю, і гра триває до тих пір, поки не буде досягнуто заздалегідь визначеної кількості очок (зазвичай 7 або 9) або поки не закінчиться встановлений час.

##### **Основні правила:**

- Шайбу можна відбивати тільки відскоком - торкатися її тілом заборонено.
- Забороняється блокувати шайбу, накриваючи її якимось знаряддям.
- Не дозволяється відтягувати шайбу за межі ігрового майданчика.
- Удари шайбою дозволені тільки на своїй половині столу.

Гра не має суворих правил - деталі зазвичай вирішуються самими гравцями.

##### **ВЕЛОСИПЕДИ**

На кожній стороні столу по 4 ключки:

1. Воратар
2. Два захисники
3. Лінія півзахисту з п'яти чоловік
4. Три нападники

У гру грають парами або четвірками. Перед початком гри команди обирають сторони майданчика - або жеребкуванням, або розпочинають гру кидком м'яча в середину столу.

##### **Основні правила:**

- Забороняється обертати палиці більш ніж на 360°.
- Не дозволяється трясти стіл або механічно впливати на рух м'яча.
- Під час гри можна торкатися тільки ключок своєї команди.
- Якщо м'яч зупинився в місці, недоступному для гравців, його можна перевести до найближчого гравця.
- Гол вважається забитим, навіть якщо м'яч відскочив від стінки воріт і повернувся на ігрове поле. Гра може проводитися на час або до тих пір, поки не буде забито певну кількість голів.

##### **БІЛАРД**

На початку гри визначається гравець, який зробить перший удар. Використовуючи два м'ячі однакового розміру, гравці розміщують їх на базовому полі і одночасно б'ють по верхній кулі кия. Виграє гравець, чия куля опиниться найближче до нижнього кия. Переможець обирає гравця, який буде розбивати відкривачку.

**Вирівнювання куль:**

- Використовуйте трикутник.
- Верхня куля повинна знаходитися в головній точці ігрового поля.
- Інші кулі повинні контактувати одна з одною.

**Квотерінговий удар:**

- Робиться тільки кінчиком кия (дріп).
- Будь-який інший удар є фолом.

Куля вважається забитою в лузу, якщо вона падає і залишається в лузі столу. Кий, який випадає з лузи, не зараховується.

**Правила щодо фолів:**

- Фол виникає, коли кий не потрапляє в цільову кулю.
- Фолом також вважається удар, зроблений під час руху будь-якої кулі.
- У випадку фолу
  - гравець втрачає хід,
  - кулі в лузі анулюються,
  - розташування куль залишається незмінним.

Партію виграє гравець, який заб'є всі свої кулі в лузи - жодна з них не може залишитися на столі.

**ПРИБИРАННЯ СТОЛУ:**

**БІЛЬЯРД**

- Рекомендується щоденне прибирання столу сухою і м'якою тканиною.
- За необхідності можна використовувати злегка вологу ганчірку (ні в якому разі не мокро!).
- Після очищення витріть поверхню насухо, щоб уникнути розводів.
- Якщо ви використовуєте засоби для чищення, переконайтеся, що вони підходять для матеріалу.

**ВЕЛОСИПЕДИ**

- Чистіть стіл принаймні раз на тиждень.
- Використовуйте суху м'яку тканину і невелику кількість засобу для миття скла або видалення пилу (бажано у вигляді спрею).
- Уникайте гострих предметів.
- Тримайте ігрове поле в чистоті.

**СІМБЕРГАЙ**

- Рекомендується чистити стільницю принаймні раз на тиждень.
- Використовуйте суху м'яку тканину і трохи засобу для миття скла або пилу (спрей)
- Уникайте використання води та надмірної вологості.
- Ігрове поле може мати природні подряпини від шайби та відскоків - це не впливає на якість гри.

**ТЕХНІЧНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ**

Опис	Стіл 3-в-1 (більярд, аерохокей, настільний футбол)
Розмір столу	121*84.5*85.5 см
Матеріал	МДФ та ПВХ
Гравців	5:3:2:1
Перекладини	12,7 мм, сталь
Ніжка	МДФ
Фурнітура	Повний набір аксесуарів
Розмір ящика	131*82*22 см



**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 użytego 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 użytego 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 újrahhasználathoz, újrafeldolgozáshoz vagy hasznosításhoz, és ezáltal a környezet védelméhez. Ennek érdekében kérjük, forduljon a készüléket megvásárló ponthoz vagy a helyi hatóságokhoz. 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 nolietotās elektriskās un elektroniskās iekārtas ir aizliegts novietot kopā ar citiem atkritumiem. Saskaņā ar EEIA direktīvu par nolietotu elektrisko un elektronisko iekārtu atkritumu apsaimniekošanu šāda veida iekārtām jāizmanto atsevišķas iznīcināšanas metodes.

Lietotājam, kurš vēlas atbrīvoties no šī produkta, ir pienākums to nogādāt nolietoto elektrisko un elektronisko iekārtu savākšanas punktā, tādējādi veicinot atkārtotu izmantošanu, pārstrādi vai reģenerāciju un tādējādi vides aizsardzību. Lai to izdarītu, lūdzam, sazinieties 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 zabojnika 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 pieczętą sprzedaży oraz podpisem sprzedawcy,
  - ważnego dowodu zakupu sprzętu z datą sprzedaży / rachunku, reklamowanego towaru.
3. Ewentualne wady i uszkodzenia ujawniane w okresie gwarancyjnym będą naprawiane bezpłatnie w terminie nie dłuższym niż 21 dni od daty dostarczenia towaru do serwisu.
4. W przypadku konieczności sprowadzenia części z importu okres naprawy może się wydłużyć o czas niezbędny do ich sprowadzenia jednak nie dłużej niż o 90 dni.
5. Gwarancją nie są objęte:
  - uszkodzenia mechaniczne i wywołane nimi wady,
  - uszkodzenia i wady wynikłe wskutek niewłaściwego z przeznaczeniem użytkowania i przechowywania,
  - niewłaściwy montaż i konserwacja,
  - uszkodzenia i zużycie takich elementów jak: linki, paski, elementy gumowe, pedały, uchwyty z gąbki, kółka, łożyska itp.
6. Gwarancja traci ważność w przypadku:
  - upływu terminu ważności,
  - samodzielnych napraw,
  - nieprzestrzegania zasad prawidłowej eksploatacji.
7. Produkt oddany do naprawy powinien być kompletny i czysty. W przypadku stwierdzenia braków serwis ma prawo odmówić przyjęcia do naprawy. W przypadku dostarczenia brudnego produktu serwis może odmówić jego przyjęcia lub też na koszt klienta za jego pisemną zgodą dokonać czyszczenia.
8. Gwarancją nie są objęte czynności związane z montażem, konserwacją, które zgodnie z instrukcją obsługi użytkownik zobowiązany jest wykonać we własnym zakresie.
9. Gwarant informuje również, że prowadzi serwis pogwarancyjny.
10. Towar powinien być zabezpieczony do wysyłki.
11. W celu skorzystania z gwarancji, przestrzegaj procedury zamieszonej na stronie internetowej:  
<https://serwis.abisal.pl/>

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

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

### ADNOTACJE O PRZEBIEGU NAPRAW

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

## 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, gummidele, pedaler, svampegreb, hjul, lejer osv.
6. Garantien bortfalder i tilfælde af:
  - udløbsdato,
  - selvreparation,
  - manglende overholdelse af reglerne for korrekt betjening.
7. Produktet, der returneres til reparation, skal være komplet og rent. I tilfælde af defekter har servicecentret ret til at nægte at modtage produktet til reparation. Hvis produktet leveres snavset, kan servicecentret nægte at modtage det eller rengøre det for kundens regning med dennes skriftlige samtykke.
8. Garantien dækker ikke installations- og vedligeholdelsesarbejde, som i henhold til brugervejledningen skal udføres af brugeren selv.
9. Garantigiveren oplyser også, at den yder service efter garantien.
10. Varerne skal beskyttes ved forsendelse.
11. For at gøre brug af garantien skal du følge proceduren på hjemmesiden: <https://serwis.abisal.pl/>.

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

---

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

---

**BEMÆRKNINGER TIL REPARATIONSFORLØBET**

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

## 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:**

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

Ostjal on seadusest tulenevalt õigus saada müüjalt ja müüja kulul õiguskaitsevahendeid müüdü 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:
  - lejáratú 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 igénybeviteléhez 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 troses, siksnas, gumijas detaļas, pedāļi, sūkļa rokturi, riteņi, gultņi utt.
6. Garantija zaudē spēku, ja:
  - beidzas derīguma termiņš,
  - pašremontēšana,
  - nepareizas ekspluatācijas noteikumu neievērošana.
7. Remontam atdotajam izstrādājumam jābūt pilnīgam un tīram. Defektu gadījumā servisam ir tiesības atteikt pieņemšanu remontam. Ja izstrādājums tiek piegādāts netīrs, servisa centrs ar klienta rakstisku piekrišanu var atteikties to pieņemt vai iztīrīt uz klienta rēķina.
8. Garantija neattiecas uz uzstādīšanas un apkopes darbiem, kas saskaņā ar lietotāja rokasgrāmatu jāveic pašam lietotājam.
9. Garantijas devējs arī informē, ka tas nodrošina pēcgarantijas apkalpošanu.
10. Precei jābūt aizsargātai transportēšanai.
11. Lai izmantotu garantiju, lūdzam ievērot tīmekļa vietnē: <https://serwis.abisal.pl/> norādīto procedūru.

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

---

### IEKĀRTA NAV PAREDZĒTA REHABILITĀCIJAI UN TERAPIJAI

---

### PIEZĪMES PAR REMONTA GAITU

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

## 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, sponsgrips, wielen, lagers, enz.
6. De garantie vervalt in geval van:
  - vervaldatum,
  - zelfreparatie,
  - het niet naleven van de regels voor correct gebruik.
7. Product teruggestuurd voor reparatie moet compleet en schoon zijn. In geval van defecten heeft de service het recht om acceptatie voor reparatie te weigeren. Als het product vuil wordt aangeleverd, kan de service weigeren het te accepteren of het op kosten van de klant met zijn schriftelijke toestemming reinigen.
8. De garantie geldt niet voor installatie- en onderhoudswerkzaamheden, die volgens de gebruikershandleiding door de gebruiker zelf moeten worden uitgevoerd.
9. De garantiegever informeert ook dat hij service na garantie biedt.
10. De goederen moeten beschermd worden voor verzending.
11. Om gebruik te maken van de garantie, volg de procedure op de website: <https://serwis.abisal.pl/>.

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

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

#### OPMERKINGEN OVER HET VERLOOP VAN REPARATIES

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

## 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 ročajji, 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**

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

**GARANTIVILLKOR:**

1. Säljaren, på uppdrag av Garanten, lämnar en garanti inom Republiken Polens territorium under en period av 24 månader från försäljningsdatumet.
2. Garantin kommer att uppfyllas av butiken eller servicecentret mot uppvisande av kunden:
  - ett läsligt och korrekt ifyllt garantikort med försäljningsstämpel och säljarens underskrift,
  - ett giltigt inköpsbevis för utrustningen med försäljningsdatum/kvitto, de varor som återopas.
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, ремені, гумові деталі, педалі, губки, колеса, підшипники тощо.
6. Гарантія втрачає чинність у разі
  - закінчення терміну придатності,
  - самостійного ремонту,
  - недотримання правил правильної експлуатації.
7. Виріб, що повертається в ремонт, повинен бути укомплектований і чистий. У разі виявлення дефектів сервісний центр має право відмовити в прийомі в ремонт. Якщо виріб доставлений брудним, сервісний центр може відмовити в його прийомі або провести чистку за рахунок замовника за його письмовою згодою.
8. Гарантія не поширюється на роботи з монтажу та технічного обслуговування, які, згідно з інструкцією з експлуатації, повинні виконуватися користувачем самостійно.
9. Гарант також повідомляє, що забезпечує післягарантійне обслуговування.
10. Товар повинен бути захищений для транспортування.
11. Для того, щоб скористатися гарантією, будь ласка, дотримуйтеся 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

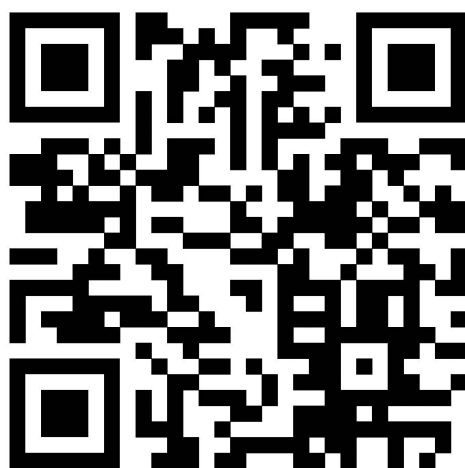
---

### ПРИМІТКИ ПРО ХІД РЕМОНТУ

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

## NOTATKI

A series of horizontal dotted lines for writing notes.



**NILSGROUP.COM**

***NILS***<sup>®</sup>

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

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

SERVICE: [serwis@abisal.pl](mailto:serwis@abisal.pl)

[abisal@abisal.pl](mailto:abisal@abisal.pl) [www.abisal.pl](http://www.abisal.pl)