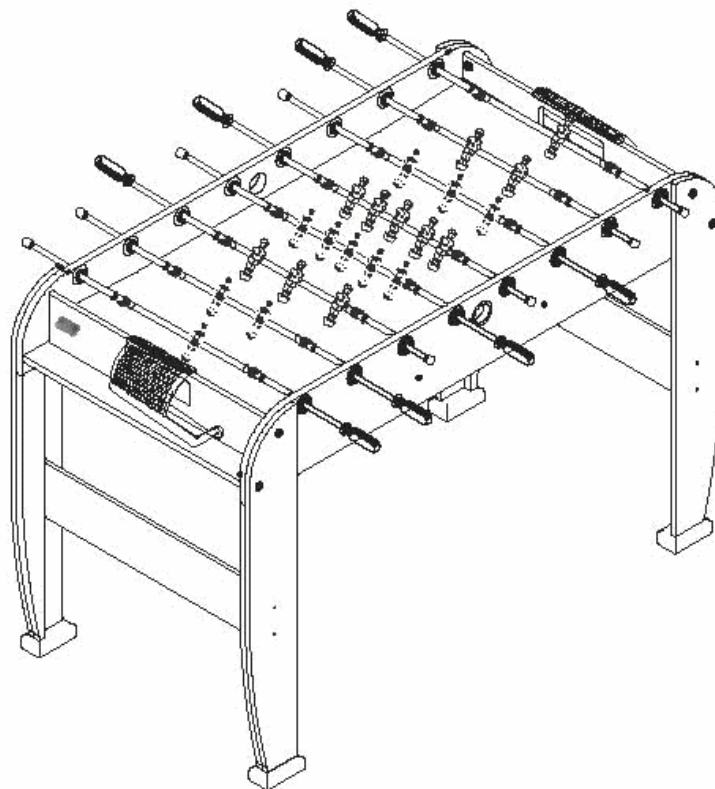


CARROMCO

**05088
DELTA-XT**

**CALCIOBALILLA
ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO**



ATTENZIONE!! Non adatto ai bambini di eta' inferiore ai 3 anni, a causa di piccoli pezzi ingoiabili.
Questo tavolo da gioco deve essere montato con l' aiuto di due persone adulte.
Leggete accuratamente le istruzioni contenute nell' opuscolo
L' uso corretto di questo tavolo da gioco evita danni e/o lesioni.

Complimenti per aver acquistato il nuovo tavolo da gioco “CARROMCO”!

Speriamo che trascorrerete molte ore divertenti con famiglia e amici con questo prodotto. Conservare questo Manuale di Istruzioni per eventuali riferimenti futuri! Annotate anche il numero del modello (come riportato sulla copertina del manuale e anche sul codice a barre dell’etichetta colorata sul pannello frontale del cartone di imballaggio) in quanto questa informazione è necessaria in caso ci dobbiate contattare per eventuali richieste sul prodotto. Prima di montare il tavolo leggere attentamente il manuale di istruzioni e familiarizzarsi con le parti del prodotto, le fasi di montaggio e le linee guida. Raccomandiamo di montare il tavolo con due adulti in quanto in tal modo il montaggio sarà molto più semplice, viste le dimensioni del prodotto. Fare riferimento all’Identificazione delle Parti nelle pagine seguenti, e assicurarsi che siano contenute tutte le parti del tavolo.

NOTARE CHE – Se manca una parte o se avete domande, non restituite il tavolo al negozio, chiamate o contattate il Servizio Clienti (vedi sopra), faremo del nostro meglio per assistervi con le domande che ci porrete.

UTENSILI NECESSARI PER IL MONTAGGIO

- **1 x Cacciavite a taglio**
- **1 x Chiave a brugola (In dotazione)**

ATTENZIONE: non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni, a causa della presenza di piccoli pezzi ingoiabili. Sono necessari 2 adulti per montare questo prodotto.

MANTENIMENTO TAVOLO

TAVOLO: il tavolo del gioco deve essere sempre libero dalla polvere. Usate per la cura un panno morbido. Assicuratevi che le viti siano fissate adeguatamente alle gambe del tavolo. Se doveste avere domande o se avete bisogno di assistenza per il montaggio del tavolo, non esitate a contattare il Servizio Clienti (vedi sopra), faremo del nostro meglio per assistervi con le domande che ci porrete.

STECHE: assicurarsi che i bulloni e le viti siano avvitati in modo sicuro. Pulite le stecche con un panno morbido. Non lasciare mai le stecche sul tavolo. Consigliamo di usare un prodotto al silicone per la cura in modo che la superficie del tavolo non venga danneggiata.

GAMBE: assicurarsi che le viti siano avvitate in modo corretto. Se spostate il tavolo riposizionatelo con un movimento contemporaneo sulle quattro gambe, non scrollatelo e non dare colpi con le stecche.

IMMAGAZZINAMENTO:

Tenere il tavolo da gioco in un posto asciutto e ben arioso.

SMALTIMENTO:

Eliminate il tavolo gioco in un posto o indirizzo abilitati allo smaltimento. Attenersi alle istruzioni ambientali.

Buon Divertimento con il tavolo da gioco „CARROMCO“

ISTRUZIONI DI MONTAGGIO

Aprire l'imballaggio con cautela, quindi estrarre e controllare tutte le parti. Tenere le parti a portata di mano per risparmiare tempo ed energia quando si monta il tavolo. Assicurarsi che tutti i componenti siano inclusi e adatti al montaggio.

FIG.1

- 1) Posizionare una piastra laterale (05-088-01) con la scanalatura rivolta verso l'interno e il bordo rivolto verso il basso. Far scivolare l'asta giocatore (#A attraverso H) attraverso la boccola per l'asta giocatore (05-088-13) come nell'ordine illustrato in FIG. 1.
ATTENZIONE: le aste con i giocatori si trovano dove vengono montate le impugnature e presentano una lettera all'estremità dove andrà posta la manopola. Assicuratevi che le aste con i giocatori siano installate in modo giusto. Ogni squadra deve essere capovolta e guardare con la testa in basso la porta dell'avversario. I giocatori della stessa squadra devono guardare nella medesima direzione.
- 2) Far scivolare ora l'altra piastra laterale (05-088-01) con la scanalatura rivolta verso l'interno sopra le estremità delle aste di fronte.

FIG.2A

- 3) Collegare la piastra base per la rete (05-088-11) al pannello con l'apertura per la porta (05-088-02) come illustrato in FIG. 2A., usando 3 delle 4 x 45mm viti a testa piatta (3 x 05-088-16) per parte.

FIG.2B

- 4) Se necessario stringere solo alla fine le viti con l'apposito cacciavite. Vedasi FIG. 2B.

FIG.2

- 5) Inserire il pannello con l'apertura per porta-goal (FIG. 2A) tra le due piastre laterali (05-088-01), il pannello con l'apertura per la porta (05-088-02) rivolto verso l'alto, usando due delle 4 x 45mm viti a testa piatta (05-088-15) per parte. ATTENZIONE: non stringere ancora le viti.

FIG.3

- 6) Infilare il campo di gioco (05-088-03) con la grafica capovolta, nelle scanalature dei pannelli laterali, come illustrato in FIG. 3. ATTENZIONE: se il campo gioco non si infila facilmente, controllare che le viti non siano ancora fissate oppure che il campo non si trova nelle scanalature.
- 7) Inserire l'altro pannello con l'apertura porta-goal (FIG. 2A) tra le due piastre laterali (05-088-

01), il pannello con l'apertura per la porta (05-088-02) rivolto verso l'alto, usando due delle 4 x 45mm viti a testa piatta (05-088-15) per parte.

FIG.4

- 8) Collegare i sostegni laterali (05-088-06) alla piastra laterale (05-088-01) nella parte sottostante del tavolo gioco (05-088-03). Vedasi FIG. 4. Utilizzare due delle 4 x 45 mm viti (05-088-16) per sostegno.

FIG.5

- 9) Collegare la gamba destra (05-088-04) e la gamba sinistra (05-088-05) al piano tavolo usando due dei 6 x 50mm bulloni a chiave allen (05-088-14) e 2 delle 18mm rondelle (05-088-18) per gamba. Vedasi FIG. 5. Fissateli usando la chiave allen (05-088-33) allegata.
- 10) Fissare i due sostegni laterali gamba (05-088-12) tra le gambe come illustrato in FIG. 5, usando quattro delle 4 x 45mm viti rondelle (05-088-16) per sostegno laterale.
- 11) Fissare i cappucci (05-088-41) delle gambe sinistre alle gambe sinistre, utilizzando una 3,5 x 14mm vite a testa tonda (05-088-40) per cappuccio . La stessa procedura é da effettuare per il cappuccio della gamba destra (05-088-42).
- 12) Fissate i livellatori gamba (05-088-43) per ogni gamba. ATTENZIONE: i livellatori sono facoltativi e se il tavolo gioco é appoggiato su una superficie piana i livellatori non sono necessari.
- 13) Accertarsi che ogni vite e bullone siano avvitati bene. Consigliamo ora di girare il tavolo con l'aiuto di due adulti e di posizionarlo lá dove si giocherà.

FIG.6

- 14) Applicare le impugnature (05-088-20) e i cappucci di sicurezza (05-088-10) sulle aste.
NOTA: Per semplificare l'inserimento delle impugnature, spruzzare del detergente per finestre sull'estremitá dell'asta prima dell'installazione, quindi spingere gentilmente le impugnature colpendole con un martello.
- 15) Applicare la rete (05-088-07) e il segnapunti manuale (05-088-09) utilizzando tre delle 3,5 x 12 mm viti (05-088-17) per rete e due delle 3,5 x 14 mm viti a testa tonda (05-088-40) per segnapunti.

REGOLE DEL GIOCO

VINCERE LA PARTITA

- Possono giocare 2 o 4 Giocatori (2 Giocatori per ogni squadra).
- Per decidere chi inizia la partita "gettare una moneta".
- Il Vincitore del "lancio della moneta" inizia il gioco mettendo la palla nel mezzo del campo da gioco.
- Il primo giocatore che raggiunge il punteggio stabilito vince!

REGOLE DI GIOCO

- Passare e Segnare si fanno realizzano spingendo/ tirando le Aste e ruotando le manopole.
- Far roteare le Aste può essere legale o illegale (dipende dalla scelta/ dagli accordi tra i giocatori prima dell'inizio della partita).
- Se si gioca a squadre, i giocatori non possono cambiare le posizioni dopo che la palla è stata servita.
- Nel gioco a squadre, le squadre cambiano lato dopo ogni partita.
- Scuotere o dondolare appositamente il tavolo non è legale.
- Toccare il campo da gioco durante il gioco non è legale salvo che per recuperare una Palla Persa.

PALLA PERSA

- Una palla ferma o bloccata tra due giocatori avversari deve essere recuperata e rimessa in gioco attraverso uno degli ingressi palla.
- Se la palla si ferma tra giocatori della stessa squadra, deve essere rimessa in gioco mettendola nell'angolo del campo più vicino e lanciandola.

FUORIGIOCO

- Una palla che esce dal campo da gioco durante il gioco (tranne che se finisce nella rete) deve essere rimessa in gioco attraverso uno degli ingressi palla.

CARROMCO GmbH & Co. KG
Postfach 1628, D-22806 Hamburg -Norderstedt/ Deutschland
Tel.: 49 (0) 1805 25 63 63
E-Mail service@carromco.com Sito-Web www.carromco.com

Conservare per eventuali riferimenti futuri.
Fabbricato in Cina