

Sportime®

3536810

Airhockey Ice-Storm

EN - Airhockey - ASSEMBLY INSTRUCTIONS
DE - Air Hockey – ANLEITUNG



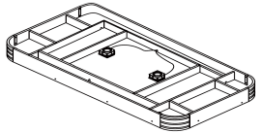
3536810**Sportime®**

TABLE TOP
DESSUS DE TABLE
SUPERFICIE DE LA MESA
PIANO DEL TAVOLO
TAFELBLAD
TOPO DA MESA
AIR HOCKEY BLAT
TISCHPLATTE

1 x

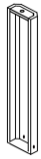
04-025G-P1



RIGHT LEG
PIED GAUCHE
PATA IZQUIERDA
GAMBA DESTRA
RECHTER POOT
PERNA DO LADO DIREITO
PRAWA NOGA
RECHTES BEIN

2x

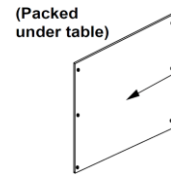
04-025G-P2



LEFT LEG
PIED DROITE
PATA DERECHA
GAMBA SINISTRA
LINKER POOT
PERNA DO LADO ESQUERDO
LEWA NOGA
LINKES BEIN

2x

04-025G-P3

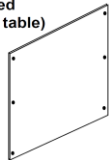


LEG END PANEL WITH GRAPHIC
PANNEAU D' EXTRÊMITE DE PIED - GRAPHIQUE
PANEL LATERAL DE PATA CON GRÁFICO
PANNELLO TERMINATE GAMBA CON GRAFICA
ENDPANEEL VORR POOT MET GRAFISCH
PAINEL DA PERNA COM GRÁFICO
PANEL ZAKOŃCZENIA NOGI Z GRAFIKA
BEIN ENDPLATTE MIT GRAPHIK

2x

04-025G-P4

(Packed under table)



LEG END PANEL
PANNEAU D' EXTRÊMITE DE PIED
PANEL LATERAL DE PATA
PANNELLO TERMINATE GAMBA
ENDPANEEL VORR POOT
PAINEL DA PERNA
PANEL ZAKOŃCZENIA NOGI
BEIN ENDPLATTE

2x

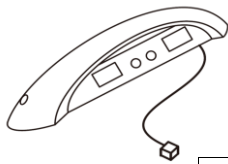
04-025G-P5



LEG LEVELER
NIVELEUR DE PIED
NIVELADOR DE PATA
LIVELLATORI GAMBE
POOTNIVELLEERDER
NIVELADOR DA PERNA
NIWELATOR NÓG
BEINJUSTIERSCHRAUBE

4 x

04-025G-P6



ELECTRONIC SCORER
COMPTEUR ELECTRONIQUE
MARCADOR ELECTRÓNICO
ELETTRONICO SEGNAPUNTI
ELECTRONISCHE SCORETELLER
QUADROELECTRÓNICODAPONTUAÇÃO
ELECTRONICZNY SCORER
ELEKTRONISCHER TORZÄHLER

1x

04-025G-P7

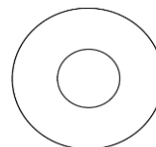


8 mm x 28 mm

BOLT
BULLON
PERNO
BULLONE
BOUT
PARAFUSO
ŠRUBA
BOLZEN

12x

04-025G-H1



WASHER
RONDELLE
ARANDELA
RONDELLA
RING
ANILHA
PODKŁADKA
UNTERLEGSCHNEIBE

12x

04-025G-H2



3.5 mm x 12 mm

SCREW
VIS
TORNILLO
VITE
SCHROEF
PARAFUSO
ŠRUBA
SCHRAUBE

24x

04-025G-H3



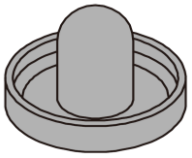
3.5 mm x 28 mm

SCREW
VIS
TORNILLO
VITE
SCHROEF
PARAFUSO
ŠRUBA
SCHRAUBE


2x

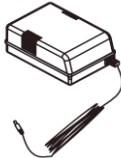
04-025G-H4

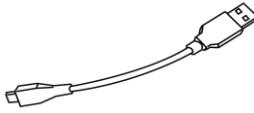
3536810**Sportime®**

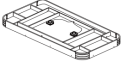
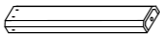
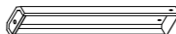


		HOCKEY PUSHER - BLUE LED
		PERCUTEUR DE HOCKEY - BLEU LED
		DISPOSITIVO PARA EMPUJE - AZUL LED
		DISPOSITIVO DI SPINTA - BLU LED
		GLIDEHOCKEY SCHUIVER - BLAUW LED
		IMPULSOR DO HÓQUEI - AZUL LED
	2 x	RAKIETKĄ KRAŻKA - NIEBIESKI LED
04-025G-A1		HOCKEYSCHIEBER - BLAUE LED

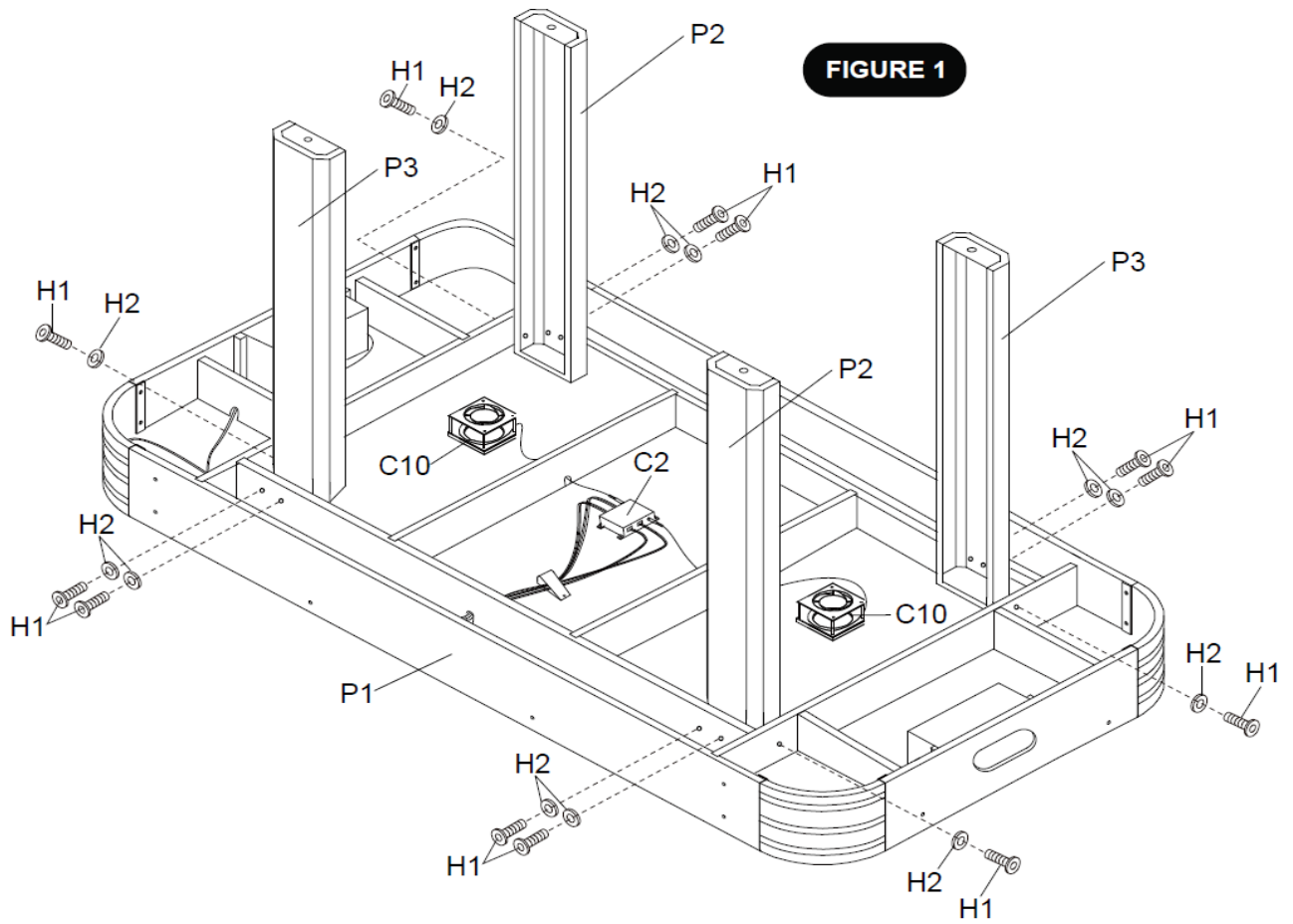
		HOCKEY PUCK - BLUE LED
		PALET DE HOCKEY - BLEU LED
		DISCO - AZUL LED
		DISCO ROTONDO DI SPINTA - BLU LED
		HOCKEYPUCK - BLAUW LED
		DISCO DO HÓQUEI - AZUL LED
	1 x	KRAŻKA - NIEBIESKI LED
04-025G-A2		HOCKEYPUCK - BLAUE LED

		HOCKEY PUCK RED
		PALET DE HOCKEY ROUGE
		DISCO ROJO
		DISCO ROTONDO DI SPINTA ROSSO
		HOCKEYPUCK ROOD
		DISCO DO HÓQUEI VERMELHO
	2 x	KRAŻKA CZERWONY
04-025G-A3		HOCKEYPUCK ROT





		ADAPTER
		ADAPTATEUR
		ADAPTADOR
		ADATTATORE
		ADAPTER
		ADAPTADOR
	1 x	ADAPTER
04-025G-A5		ADAPTER

		USB CABLE
		USB CÂBLE
		CABLE USB
		CAVO USB
		USB-KABEL
		CABO USB
	1 x	KABEL USBOWY
04-025G-A6		USB-KABEL

#P1		1 X	#P2		2 X	#P3		2 X
#H1		12 X	#H2		12 X			



3536810**Sportime®**

#P4		2 x	#P5		2 x	#H3		24 x
#Pp6		4 X						

NOTE: Graphic Artwork on the leg end panel must face upside down.

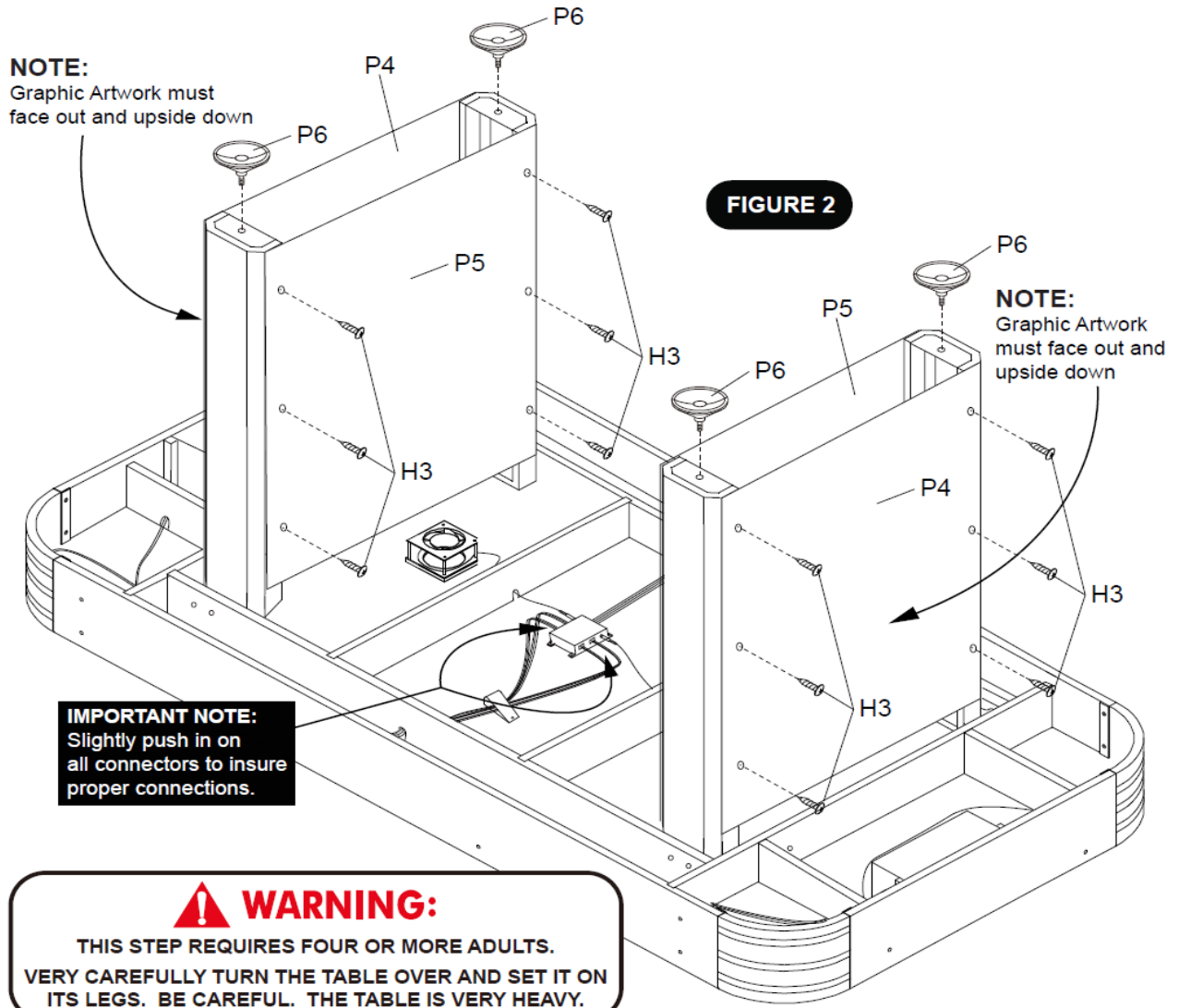
REMARQUE : les graphismes sur le panneau d'extrémité de pied doivent être placés à l'envers.

NOTA: la decorazione grafica sul pannello terminale della gamba deve essere rivolta verso il basso.

NOTA: el gráfico del panel lateral de la pata debe estar cabeza abajo.

OPMERKING: de grafische weergave op de poot-eindplaat moet verkeerd worden aangebracht.

HINWEIS: Die Graphik auf der Bein-Endplatte muss verkehrt herum angebracht werden



IMPORTANT NOTE: Slightly push in on all connectors to ensure proper connections.

REMARQUE IMPORTANTE: poussez légèrement tous les raccords pour qu'ils s'emboîtent correctement.

NOTA IMPORTANTE: spingere leggermente tutti i connettori per assicurare un fissaggio corretto.

NOTA IMPORTANTE: Empuje ligeramente hacia dentro todos los conectores para asegurarse de que estén conectados correctamente.

BELANGRIJKE OPMERKING: Druk alle stekkers er een beetje in om ervoor te zorgen dat de verbindingen correct zijn.

WICHTIGER HINWEIS: Bitte drücken Sie alle Kabelverbindungen ganz leicht in die Buchsen um sicherzustellen, dass sie korrekt verbunden sind.

WARNING: This step requires four or more adults. Very carefully turn the table over and set it on its legs. The table is very heavy.

AVERTISSEMENT: cette étape requiert quatre adultes ou plus. Retournez délicatement la table pour la poser sur ses pieds. La table est très lourde.

AVVERTENZA! Questo passaggio richiede almeno quattro adulti. Capovolgere con molta attenzione il tavolo affinché poggi sulle sue gambe. Il tavolo è molto pesante.

ADVERTENCIA: Para este paso se necesitan cuatro adultos como mínimo. Con mucho cuidado, gire la mesa y colóquela sobre las patas. La mesa pesa mucho.

WAARSCHUWING: Voor deze stap zijn vier of meer volwassenen nodig. Draai de tafel zeer voorzichtig om en plaats hem op de poten. De tafel is zeer zwaar.

WARNING: Dieser Schritt erfordert 4 oder mehr Erwachsene. Drehen Sie den Tisch sehr vorsichtig um und stellen ihn auf seine Füße. Der Tisch ist sehr schwer.

#H4		2 x	#P7		1 x	#A5		1 x
-----	---	-----	-----	---	-----	-----	---	-----

IMPORTANT NOTE: Carefully turn connector sideways and gently push connector through the hole in the top rail. DO NOT FORCE

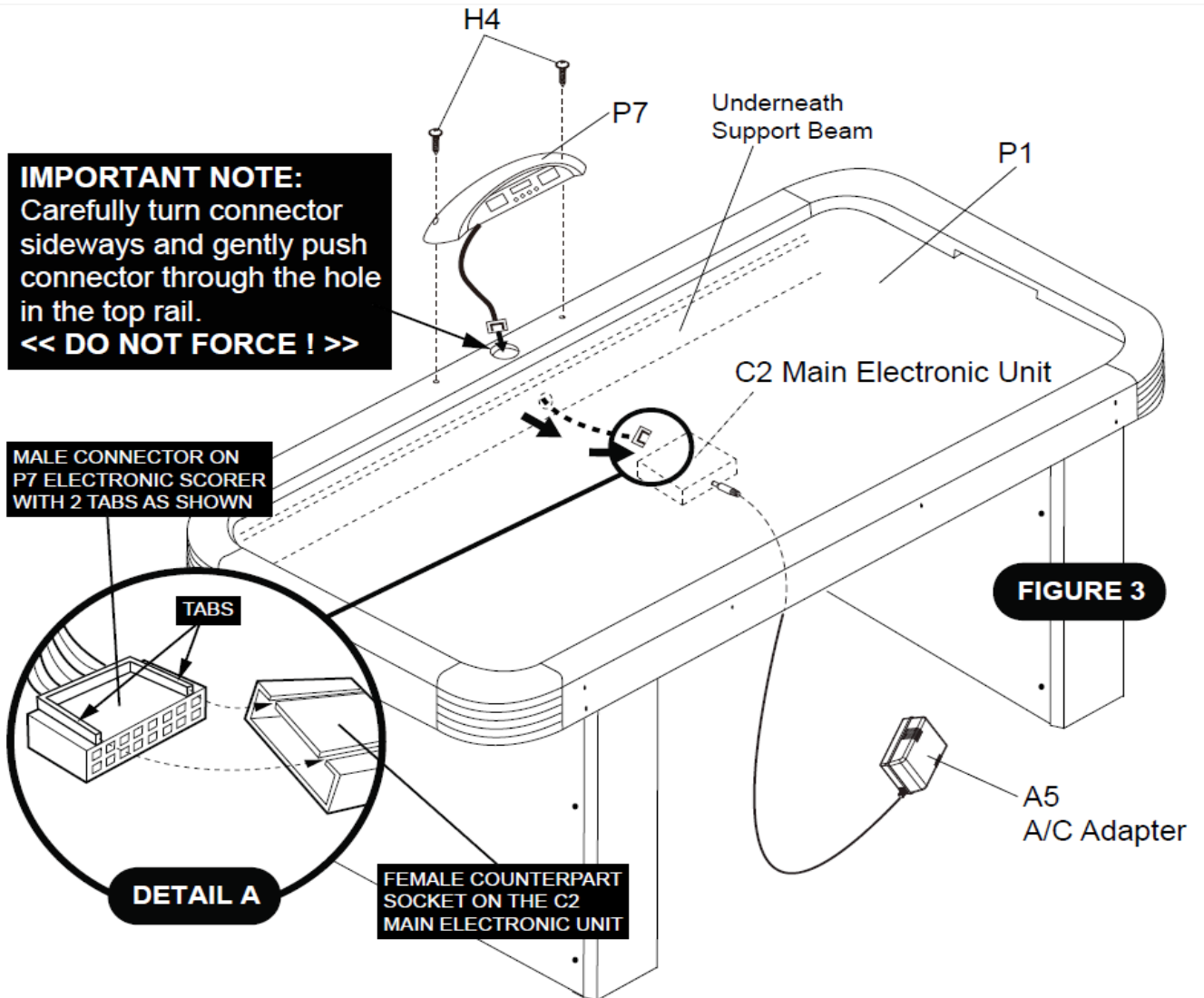
REMARQUE IMPORTANTE: tournez délicatement le raccord sur le côté et passez-le dans le trou du rebord supérieur.

NOTA IMPORTANTE: ruotare con attenzione il connettore lateralmente e spingerlo delicatamente attraverso il foro nella sponda superiore. NON FORZARLO.

NOTA IMPORTANTE: Gire el conector con cuidado hacia un lado y empuje suavemente el conector a través del orificio del rail superior. NO LO FUERCE

BELANGRIJKE OPMERKING: Draai de stekker voorzichtig naar de zijkant en druk hem door het gat in de bovenste geleiding. GEBUIK GEEN EXCESSIEVE KRACHT

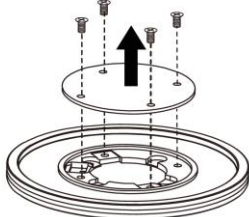
WICHTIGER HINWEIS: Drehen Sie die Buchse vorsichtig seitlich und drücken Sie sie durch das Loch in der Seitenleiste. BENUTZEN SIE KEINE GEWALT



CHANGE LED PUCK BATTERY - INSTRUCTIONS

STEP ONE:

Remove screws and back cap from LED Puck using **Small Phillips Screwdriver** (not provided).



STEP 1: Remove screws and back cap from LED Puck using Small Philips Screwdriver (not provided)

ÉTAPE 1 : retirez les vis et le couvercle arrière du palet à LED avec un petit tournevis Philips (non fourni).

PASSAGGIO 1: rimuovere le viti e la copertura posteriore dal disco LED usando un cacciavite a croce piccolo (non fornito).

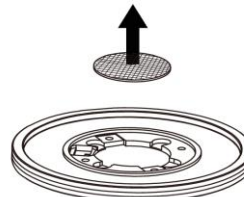
PASO 1: Quite los tornillos y la tapa trasera del disco LED con un destornillador en cruz pequeño (no incluido)

STAP 1: Verwijder de schroeven en de afdekking aan de achterkant van de LED-puck met behulp van een kleine Philips schroevendraaier (niet inbegrepen)

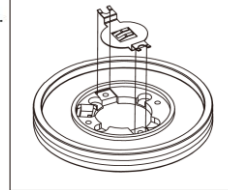
SCHRITT 1: Entfernen Sie die Schrauben mit einem kleinen Kreuzschraubendreher (nicht enthalten)

STEP TWO:

Remove CR2016 Lithium Battery 3V from LED Puck.



IF BATTERY HOLDER BRACKET MOVES, RE-INSTALL IT TO LED PUCK AS SHOWN IN DIAGRAM



STEP 2: Remove CR2016 Lithium Battery 3V from LED Puck

ÉTAPE 2 : retirez la pile lithium CR2016 3 V du palet à LED.

PASSAGGIO 2: rimuovere la batteria al litio CR2016 da 3 V dal disco LED.

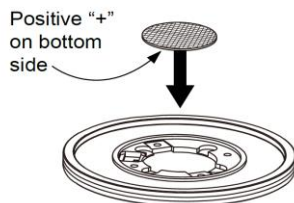
PASO 2: Saque la batería de litio CR2016 de 3 V del disco LED

STAP 2: Verwijder de CR2016 lithium batterij 3V uit de LED-puck

SCHRITT 2: Entnehmen Sie die CR2016 Lithium Batter 3V aus dem LED Puck

STEP THREE:

Insert new CR2016 Lithium Battery 3V into LED Puck.



STEP 3: Insert new CR2016 Lithium Battery 3V into LED Puck with the Positive "+" on the bottom side

ÉTAPE 3 : insérez une nouvelle pile lithium CR2016 3 V dans le palet à LED avec le symbole positif "+" vers le bas.

PASSAGGIO 3: inserire una nuova batteria al litio CR2016 da 3 V nel disco LED con il lato positivo "+" rivolto verso il basso.

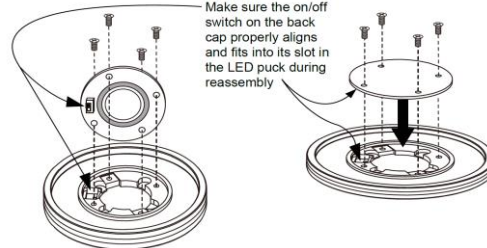
PASO 3: Inserte una nueva batería de litio CR2016 de 3 V en el disco LED con el polo positivo "+" en la parte de abajo.

STAP 3: Plaats een nieuwe CR2016 lithium batterij 3V in de LED-puck met de positieve "+" kant naar beneden gericht

SCHRITT 3: Setzen Sie eine neue CR2016 Lithium Battery 3V Batterie mit der Positiven "+" Seite nach unten in den Puck ein

STEP FOUR:

Install back cap and secure screws with Phillips Screwdriver (not provided).



NOTE:

Make sure the on/off switch on the back cap properly aligns and fits into its slot in the LED puck during reassembly

STEP 4: **NOTE:** Make sure the on/off switch on the back cap properly aligns and fits into its slot in the LED puck during reassembly

ÉTAPE 4 : **REMARQUE :** veillez à ce que le bouton marche/arrêt situé sur le couvercle arrière s'aligne sur la fente du palet à LED et y soit inséré pendant le réassemblage.

PASSAGGIO 4: **NOTA:** assicurarsi che l'interruttore ON/OFF sulla copertura posteriore sia allineato correttamente e inserito nell'apposita fessura nel disco LED durante il riassettaggio.

PASO 4: **NOTA:** Asegúrese de que el interruptor de encendido/apagado situado en la tapa trasera esté alineado correctamente y encaja en la ranura del disco LED cuando lo vuelva a montar

STAP 4: **OPMERKING:** Zorg ervoor dat de aan/uit-schakelaar aan de achterkant correct in lijn is en in de sleuf van de LED-puck past tijdens de hernieuwde montage

SCHRITT 4: **HINWEIS:** Stellen Sie beim Zuschrauben sicher, dass der EIN/AUS Schalter auf der Innenseite des Deckels an seiner richtigen Stelle im LED Puck sitzt



HINT: The LED puck battery will last approximately 7 hours of continuous play. The puck battery is not rechargeable. Be sure to turn the switch to the "OFF" position when not in use to conserve your battery life.

CONSEIL : la pile du palet à LED permettra environ 7 heures d'utilisation en continu. La pile du palet n'est pas rechargeable. N'oubliez pas de pousser le bouton sur la position "ARRÊT" lorsque vous ne l'utilisez pas pour ne pas user la pile.

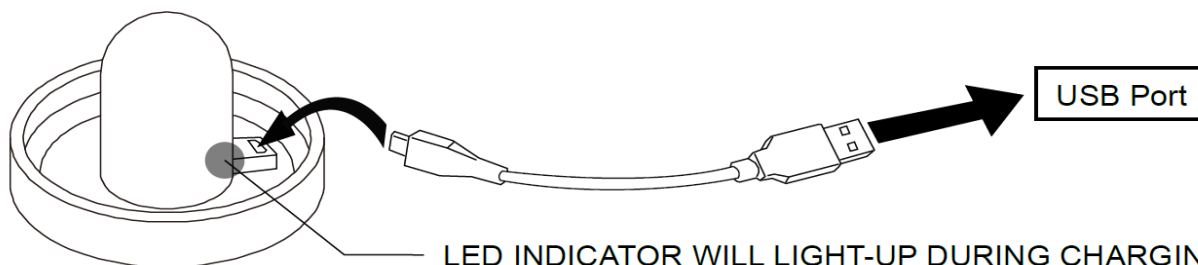
SUGGERIMENTO: la batteria del disco LED garantisce circa 7 ore di gioco continuativo. La batteria del disco non è ricaricabile. Assicurarsi di impostare l'interruttore in posizione "OFF" quando non è in uso per prolungare la durata della batteria.

NOTA: La batería del disco LED dura aproximadamente 7 horas de juego continuo. La batería del disco no se puede recargar. Asegúrese de poner el interruptor en la posición "OFF" cuando no lo utilice, para que la batería dure más.

OPMERKING: De batterij van de LED-puck houdt ca. 7 uur continu spelen uit. De batterij van de puck is niet oplaadbaar. Zorg ervoor dat u de schakelaar op "OFF" zet als u hem niet gebruikt om de levensduur van de batterij te verlengen.

HINWEIS: Die LED Puck Batterie hält circa 7 Stunden Spieldauer. Die Batterie ist nicht wieder aufladbar. Stellen Sie sicher, dass Sie den Puck ausschalten wenn nicht gespielt wird, um die Batterielaufzeit zu verlängern.

CHARGE LED PUSHER BATTERY - INSTRUCTIONS



LED INDICATOR WILL LIGHT-UP DURING CHARGING AND WILL TURN OFF WHEN ITS FULLY CHARGED.

LED INDICATOR WILL LIGHT-UP DURING CHARGING AND WILL TURN OFF WHEN ITS FULLY CHARGED.

LE VOYANT À LED S'ALLUMERA PENDANT LE CHARGEMENT ET S'ÉTEINDRA UNE FOIS LE CHARGEMENT TERMINÉ.

LA SPIA LUMINOSA RIMANE ACCESA DURANTE LA RICARICA E SI SPEGNE AL TERMINE DELLA RICARICA.

EL INDICADOR LED SE ENCIENDE DURANTE EL PROCESO DE CARGA Y SE APAGA CUANDO LA BATERÍA ESTÁ CARGADA COMPLETAMENTE.

DE LED-INDICATOR BRANDT TIJDENS HET LADEN EN GAAT UIT ALS HIJ VOLLEDIG IS OPGELADEN.

Die LED Anzeige leuchtet während des Ladevorgangs auf und erlischt sobald der Puck vollständig geladen ist.



HINT: The LED strikers each will require about 4 hours to fully charge up and will last approximately 7 hours of continuous playtime. Be sure to turn the switch to the "OFF" position when not in use.

CONSEIL : les voyants à LED requièrent chacun environ 4 heures de chargement et permettront environ 7 heures d'utilisation en continu. N'oubliez pas de pousser le bouton sur la position "ARRÊT" lorsque vous ne les utilisez pas.

SUGGERIMENTO: la batteria dei piattini LED impiega circa 4 ore per ricaricarsi completamente e garantisce circa 7 ore di gioco continuativo. Assicurarsi di impostare l'interruttore in posizione "OFF" quando non sono in uso.

NOTA: Cada uno de los dispositivos de empuje LED necesita unas 4 horas para la carga completa, y tiene una duración de 7 horas aproximadamente de juego continuo. Asegúrese de poner el interruptor en la posición "OFF" cuando no lo utilice.

OPMERKING: De LED schuivers hebben ongeveer 4 uur nodig voor het volledig opladen en houden ongeveer 7 uur continu spelen uit. Zorg ervoor dat u de schakelaar op "OFF" zet als u hem niet gebruikt.

HINWEIS: Die LED Schieber benötigen jeweils circa 4 Stunden um sie voll aufzuladen. Sie leuchten für eine Spieldauer von circa 7 Stunden. Stellen Sie sicher, die Schieber auszuschalten wenn sie nicht benutzt werden.

WARNING!

Not suitable for children under the age of 36 months due to small parts, which could be swallowed or inhaled by young children. Choking hazard! To be assembled by an adult. Children should play with adult supervision only. Please retain this information. Proper use of this table game can avoid damage or injury!

Congratulations on the purchase of your new Sportime Table Game!

We hope you will have many hours of fun with family, and friends with this product. Please ensure that you keep your Instruction Manual for future reference! Please also note your model number (as detailed on the front page of this manual and also located on the barcode panel of the colour label on the front panel of the carton packaging) as this information is necessary should you need to contact us with any product queries. Prior to assembly of this table game please read through the Instruction Manual carefully and familiarize yourself with all product parts, assembly steps, and guidelines. We would recommend that you assemble this table game with two adults as assembly will be much easier due to size of product. Please refer to the Parts Identifier on the following pages, and be sure that all table game parts are included.

PLEASE NOTE - If you are missing a part, or if you have any questions, please do not return the table, please call or contact the Customer Service Centre (+49 (0) 5357-18145, info@automaten-hoffmann.de) and we will endeavour to assist with any queries that you may have.

TOOLS REQUIRED FOR ASSEMBLY

- 1 x Slotted Screwdriver
- 1 x Philips
- 1 x L-Shaped Tool (Included)
- 1 x Metal Wrench (Included)

RECYCLING

The 'crossed out dustbin' sign means that the motor and its adapter cannot be thrown out with domestic waste. They should be treated apart. When you have finished with them, drop them at an authorized collection point so they can be recycled. This gesture will protect the environment and your health!

1. Please read the following safety instructions carefully before you start to play
2. Warning: Adults should review safety guidelines with children to avoid possible risk of electric shock or other injuries.
3. Power sources - AC adapter, must have 240V AC – 12V/2000MA DC. \ominus - \oplus - \oplus
4. AC Adaptor is not a toy. Only use recommended AC adaptor. Please disconnect from the power supply before cleaning.
5. Please protect the power cord. Take care that nobody can walk on it or pinch it by items placed upon or against it. Take special notice to cords at plugs, convenience receptacles, and the point of exit from the game.
6. Do not overload wall outlets and extension cords as this can result in a risk of fire or electric shock.
7. Never push objects of any kind into this game through openings as they may touch dangerous voltage points or short-out parts which could result in a fire or electric shock. Never spill liquid of any kind on the game.
8. Warning: Do not leave the table in or near the water or dampness, since this will damage the table. Use the table only inside.
9. Ventilation - Openings in the game are provided for the exhaust air to create a cushion effect. The openings on the air blower are for the intake air. Keep clear of the air blower when it is on. Do not put hand or other objects near the intake openings. To ensure reliable operation of the game and protect it from overheating these openings must not be blocked or covered.
10. Damage requiring service - Unplug the game from the wall outlet. Do not attempt to service the blower yourself as opening or removing covers may expose you to dangerous voltage or other hazards. Refer servicing to qualified service personnel under the following conditions.
 - When the power supply cord or plug is damaged.
 - If liquid has spilled, or objects have fallen into the blower.
 - When the air blower exhibits a distinct change in performance (abnormal noise), this indicates a need for service.

11. Please examine this product periodically for conditions that may result in the risk of fire, electrical shock, or injury to persons. In the event such conditions exist, the game should not be used until properly repaired.

12. Non-rechargeable batteries are not to be recharged. Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged. Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision. Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed. Batteries are to be inserted with the correct polarity. Exhausted batteries are to be removed from the toy. The supply terminals are not to be short circuited.

GAME RULES

GLIDEHOCKEY

WINNING THE GAME

- Either 2 players may compete, or 4 players may compete (2 players at each end of the game table).
- To determine who will start the game "toss a coin". The winner of the "coin toss" gets to start the game by placing the puck on the playfield.
- First player to reach the agreed score wins!

GAME RULES

- Players must hit the puck with the handheld hockey pushers or hockey sticks and attempt to shoot into the opponent's goal box.
- If you are playing as teams, players may not change positions after the game has commenced.
- In match play, teams change side after each game.
- Intentional tipping of the table is not legal.
- Reaching into the playfield during play is not legal except to retrieve a "Dead Puck".

DEAD PUCK

- A puck stopping or caught between two opposing players should be retrieved, and the puck is returned to play by placing on the playing surface.

OUT OF PLAY

- A puck leaving the playfield area during play (other than through the goals), the puck is returned to play by placing on the playing surface.

Service Address:

Automaten Hoffmann

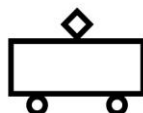
c/o Sport-Thieme GmbH

Helmstedter Str. 40, D-38368 Grasleben/Germany

Tel.: +49 (0) 5357-18145

E-Mail: info@automaten-hoffmann.de

Website: www.automaten-hoffmann.de



ACHTUNG!

Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Enthält kleine Bauteile, die verschluckt oder eingeatmet werden können. Erstickungsgefahr! Muß von Erwachsenen aufgebaut werden. Kinder sollten nur unter Aufsicht eines Erwachsenen spielen. Bitte diese Information aufbewahren. Bei korrekter Benutzung dieses Spieltisches vermeiden Sie Beschädigungen und Verletzungen!

Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb Ihres neuen Sportime Spieltisches!

Wir hoffen, dass Sie mit Ihrer Familie und Ihren Freunden viele Stunden Spaß mit diesem Produkt haben werden. Bitte bewahren Sie diese Anleitungen für künftige Nachschlagezwecke auf! Bitte notieren Sie die Modellnummer (die Sie auf dem Deckblatt dieses Handbuchs und auch neben dem Strichcode auf dem bunten Aufkleber an der Vorderseite der Verpackung finden), da Sie diese eventuell benötigen, falls Sie sich mit uns in Kontakt setzen möchten.

Vor der Montage lesen Sie dieses Handbuch bitte aufmerksam durch; machen Sie sich mit den Teilen, den Montageschritten und den Hinweisen vertraut. Wir empfehlen, dass Sie dieses Tischspiel wegen der Größe des Produkts mit zwei Erwachsenen zusammenbauen. Bitte ziehen Sie die Teilebeschreibung auf den folgenden Seiten heran und vergewissern Sie sich, dass alle Teile für das Tischspiel vorhanden sind.

HINWEIS: Sollte ein Teil fehlen oder falls Sie Fragen haben, bringen Sie den Tisch bitte nicht in das Geschäft zurück. Setzen Sie sich mit unserem Kundendienst (+49 (0) 5357-18145, info@automaten-hoffmann.de) in Verbindung und wir werden uns bemühen eventuell aufgetretene Probleme zu beheben


WERKZEUG FÜR DIE MONTAGE:

- 1 - Schlitzschraubenzieher
- 1 - Kreuzschraubenzieher
- 1 - Innensechskantschlüssel (beiliegend)
- 1 - Mutterschlüssel (beiliegend)

RECYCLING

Das Symbol der „durchgestrichenen Mülltonne“ weist daraufhin, dass der Motor und sein Adapter nicht in den Hausmüll geworfen werden dürfen. Sie sollten separat entsorgt werden. Wenn Sie diese Teile nicht mehr benutzen, bringen Sie diese bitte zu einer autorisierten Sammelstelle, damit sie recycelt werden können. Auf diese Weise schützen Sie die Umwelt und Ihre Gesundheit!

SICHERHEITSHINWEISE

1. Bitte lesen Sie die folgenden Sicherheitshinweise, bevor Sie das Spiel beginnen.
2. Warnung: Erwachsene müssen die Sicherheitshinweise mit Kindern lesen und diese auf die Gefahren durch elektrische Schläge und die Verletzungsgefahren hinweisen.
3. Stromquellen: Der AC-Adapter muss 240V AC – 12V/2000MA DC haben.
4. Der Adapter ist kein Spielzeug! Verwenden Sie nur den empfohlenen AC-Adapter. 
- Bitte trennen Sie die Verbindung zur Stromversorgung, bevor Sie das Spiel oder den Adapter reinigen.
5. Bitte schützen Sie das Stromkabel. Achten Sie darauf, dass niemand auf das Kabel treten kann und dass es nicht von Gegenständen eingeklemmt wird. Achten Sie insbesondere auf die Kabel an den Steckern, auf entsprechende Steckdosen und auf die Ausgangsbuchsen am Spiel.
6. Überlasten Sie die Steckdosen und Verlängerungsschnüre nicht; es besteht Brandgefahr bzw. die Gefahr elektrischer Schläge.
7. Schieben Sie keine Gegenstände durch die Öffnungen in das Gerät; Hochspannungsführende Bereiche oder herausstehende Teile könnten berührt werden; es besteht Brandgefahr und die Gefahr eines elektrischen Schlags. Gießen Sie niemals Flüssigkeit, gleich welcher Art, in das Produkt.
8. Warnung: Stellen Sie den Tisch nicht an nassen oder feuchte Orten auf, da der dort beschädigt wird. Verwenden Sie den Tisch nur in Innenräumen.
9. Be- und Entlüftung - Die Öffnungen am Gerät dienen dem Luftaustritt, durch welchen der Luftkisseneffekt erzeugt wird. Die Öffnungen am Ventilator dienen der Luftaufnahme. Halten Sie Abstand zum eingeschalteten Ventilator. Schieben Sie weder Ihre Hände noch Gegenstände in die Ansaugöffnungen. Diese Öffnungen dürfen weder verstellt noch verdeckt werden, da die Innenteile sonst der Überhitzung ausgesetzt sind und

beschädigt werden.

10. Im Schadensfall - Trennen Sie das Gerät von der Netzversorgung. Versuchen Sie nicht, den Ventilator eigenhändig zu reparieren. Öffnen oder entfernen Sie die Abdeckungen nicht; im Inneren des Geräts herrscht gefährliche Hochspannung. Wenden Sie sich in den folgenden Situationen an Fachpersonal:

- Wenn das Stromkabel oder der Stecker beschädigt ist.
- Wenn Flüssigkeit oder Gegenstände in das Produkt eingedrungen sind.
- Wenn die Leistung des Ventilators sich wahrnehmbar verändert (Geräuschbildung).

11. Bitte überprüfen Sie dieses Produkt regelmäßig auf Brandgefahren, die Gefahr eines elektrischen Schlags oder Verletzungsgefahren. In diesen Fällen muss das Spiel repariert werden, bevor es wieder verwendet werden kann.

12. Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden. Akkus sind vor dem Laden vom Spielzeug zu entfernen. Wiederaufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden. Verschiedene Arten von Batterien oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht gemischt werden. Batterien müssen mit der richtigen Polarität eingelegt werden. Verbrauchte Batterien sind vom Spielzeug zu entfernen. Die Versorgungsanschlüsse dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

SPIELREGELN

GLEITHOCKEY / AIRHOCKEY

SO GEWINNEN SIE DAS SPIEL

- Es können 2 oder 4 Spieler gegeneinander antreten (2 Spieler an jedem Ende des Tisches).
- Entscheiden Sie mit einem Münzwurf, wer das Spiel beginnt. Der Gewinner des Münzwurfs beginnt das Spiel, indem er den Puck in das Spielfeld legt
- Der erste Spieler, der den vereinbarten Punktestand erreicht, ist der Gewinner!

SPIELREGELN

- Die Spieler müssen versuchen den Puck mit den Hockey-Schiebern oder -Schlägern in das gegnerische Tor zu schießen.
- Teams dürfen ihre Positionen nicht wechseln, nachdem das Spiel begonnen hat.
- Die Teams wechseln nach jedem Spiel (nach jeder Runde) die Seiten.
- Das absichtliche Kippen des Tisches ist nicht erlaubt.
- Während des Spiels dürfen Sie nicht in das Spielfeld reichen; es sei denn, Sie müssten einen toten Puck entfernen.

TOTER PUCK

- Ein Puck, der zwischen den gegnerischen Spielern stoppt oder dort gefangen ist, kann herausgenommen werden. Der Puck wird auf die Spielfläche zurückgelegt.

AUS

- Ein Puck, der das Spielfeld während des Spiels verlässt (kein Tor), wird auf das Spielfeld zurückgelegt.

Service Address:

Automaten Hoffmann

c/o Sport-Thieme GmbH

Helmstedter Str. 40, D-38368 Grasleben/Germany

Tel.: +49 (0) 5357-18145

E-Mail: info@automaten-hoffmann.de

Website: www.automaten-hoffmann.de

