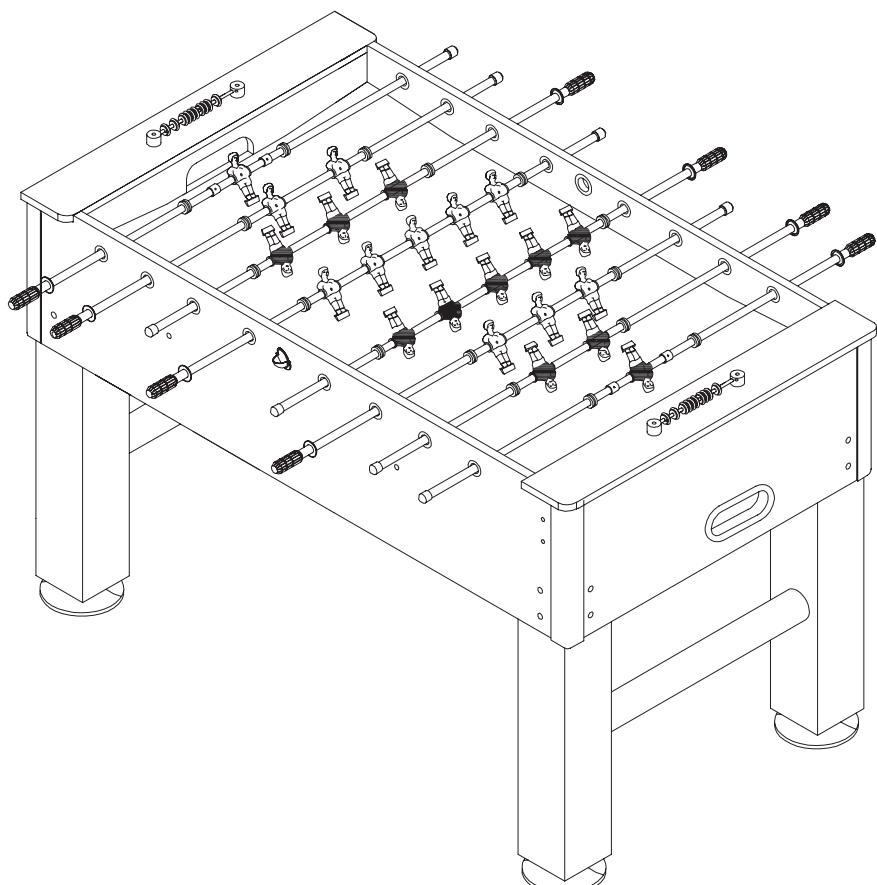




# TS 1000

Tischkicker

Sicherheitshinweise &  
Bedienungsanleitung



Sehr geehrter NABO-Kunde,

vielen Dank, dass Sie sich für ein NABO Produkt entschieden haben.

NABO Produkte sind so konzipiert, dass sie selbst bei Topausstattung noch kinderleicht in der Bedienung sind.

Wir arbeiten ständig daran die Qualität unserer Produkte auf höchstem Niveau zu halten und stetig zu verbessern.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung vor Gebrauch durch und beachten Sie die Sicherheitshinweise.

Wir wünschen Ihnen viel Freude bei der Verwendung ihres NABO Produkts.

NABO-Sales-Team

Wenn das Produkt nicht ordnungsgemäß funktioniert, senden Sie es an den von NABO autorisierten Kundendienst. Unsere Mitarbeiter helfen Ihnen, die Probleme zu lösen.

Um die Produktleistung zu verbessern, aktualisieren wir die Produkte. Änderungen vorbehalten!

## **WARNUNG**

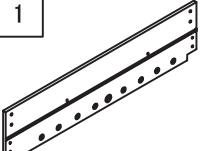
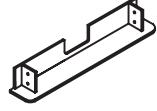
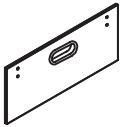
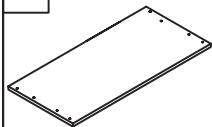
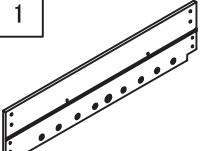
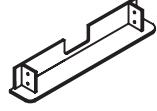
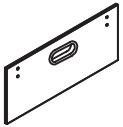
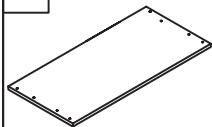
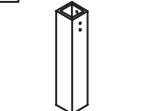
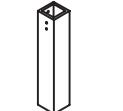
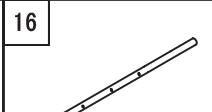
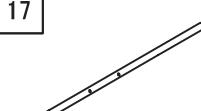
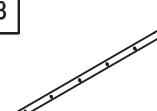


Erstickungsgefahr – das Produkt bzw. dessen Verpackungskarton enthält kleine Kugeln und/oder andere Kleinteile. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

Bewahren Sie diese Montageanleitung sicher auf. Lesen Sie sich diese Anleitung vor Beginn der Montagearbeiten sorgfältig durch, um sich mit den zu verbauenden Komponenten und sämtlichen der auszuführenden Schritte vertraut zu machen. Wir empfehlen, dass der Zusammenbau dieses Tischkickers durch zwei Erwachsene erfolgt. Schauen Sie sich die nachstehende Liste der Komponenten und Teile an, öffnen Sie die Verpackung und vergewissern Sie sich, dass sämtliche der aufgeführten Komponenten und Teile darin enthalten sind.

- Lesen Sie diese Anleitungen durch.
- Bewahren Sie diese Anleitungen gut auf.
- Beachten Sie alle Warnungen.
- Befolgen Sie alle Anleitungen.
- Dieses Produkt ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleinteile können verschluckt werden und stellen eine Erstickungsgefahr dar.
- Das Produkt muss vor dem Gebrauch von einem Erwachsenen ordnungsgemäß zusammengebaut werden.

## LISTE DER KOMPONENTEN UND TEILE

			
1  SEITENWAND 2 STK.	2  ENDPLATTE MIT TORWAND 2 STK.	3  ENDPLATTE 2 STK.	4  SPIELFELD 1 STK.
5  STÜTZSTREBE 2 STK.	6  LINKES TISCHBEIN 2 STK.	7  RECHTES TISCHBEIN 2 STK.	8  8 X 30 MM INNERSECHSKANTSCHRAUBE (TISCHBEIN) 16 STK.
9  22 X 8,5 MM UNTERLEGSCHIEBE 16 STK.	10  6 X 65 MM INNERSECHSKANTSCHRAUBE 8 STK.	11  18 X 6,5 MM UNTERLEGSCHIEBE 8 STK.	12  3,5 X 35 MM SENKSCHRAUBE (KREUZSCHLITZ) 12 STK.
13  3,5 X 14 MM SCHRAUBE (KREUZSCHLITZ) 10 STK.	14  3,5 X 16 MM SCHRAUBE (KREUZSCHLITZ) 4 STK.	15  3,5 X 21 MM SENKSCHRAUBE (KREUZSCHLITZ) 8 STK.	16  GRIFFSTANGE FÜR 1/3 FIGUR-EN (965 MM) 4 STK.
17  GRIFFSTANGE FÜR 2 FIGUREN (1080 MM) 2 STK.	18  GRIFFSTANGE FÜR 5 FIGUREN (895 MM) 2 STK.	19  SPIELFIGUR (WEISS) 11 STK.	20  SPIELFIGUR (BLAU) 11 STK.

21	22	23	24
			
3, 5 X 7 MM RUNDKOPFSCHRAUBE KREUZSCHLITZ) 52 STK.	ECKE 4 STK.	VERCHROMTE STANGE 2 STK.	ANSCHLAGRING 4 STK.
25	26	27	28
			
GUMMIPUFFER 16 STK.	BALLEINWURFSCHALE 2 STK.	TORZÄHLER 2 STK.	HÖHENVERSTELLUNG 4 STK.
29	30	31	32
			
SPIELBALL 2 STK.	HANDGRIFF 8 STK.	SCHUTZKAPPE 8 STK.	TORKASTEN 2 STK.
33			
			
SECHSKANTSCHLÜSSEL 1 STK.			

## MONTAGEANLEITUNG:



Wir empfehlen, dass dieser Tischkicker von zwei Erwachsenen zusammengebaut wird.

- 1) Bringen Sie zunächst einmal den Verpackungskarton Ihres neuen Tischkickers in die Nähe des gewünschten Aufstellungsorts und öffnen Sie ihn. Der gewählte Aufstellungsort muss frei von Hindernissen sein und einen ebenen Untergrund aufweisen. Für die Montage und Aufstellung dieses Tisches sind mindestens zwei Erwachsene erforderlich.
- 2) Nehmen Sie dann alle Komponenten und Teile aus dem Karton und vergewissern Sie sich, dass keine der in der Liste aufgeführten Komponenten und Teile fehlen.

Wir empfehlen, den Boden des Kartons als saubere, ebene Arbeitsfläche zum Schutz des Tischkickers zu verwenden. Schneiden oder reißen Sie zu diesem Zweck einfach die vier Ecken des Kartons vorsichtig ab.

## Abb. 1

3) Nehmen Sie für jede Seite jeweils zwei Schrauben (10) und zwei Unterlegscheiben (11) zur Hand und befestigen Sie wie in Abb. 1 gezeigt eine Endplatte mit Torwand (2) zwischen den Seitenwänden (1).

**HINWEIS:** Ziehen Sie die Schrauben vorerst nicht zu fest an.

4) Schieben Sie das Spielfeld (4) wie in Abb. 1 gezeigt mit der bedruckten Seite nach unten zeigend in die sich an den Seitenwänden befindlichen Führungen. Sollte sich das Spielfeld nicht leichtgängig schieben lassen, überprüfen Sie, ob möglicherweise die Schrauben zu fest angezogen sind oder das Spielfeld nicht richtig in den Führungen untergebracht ist.

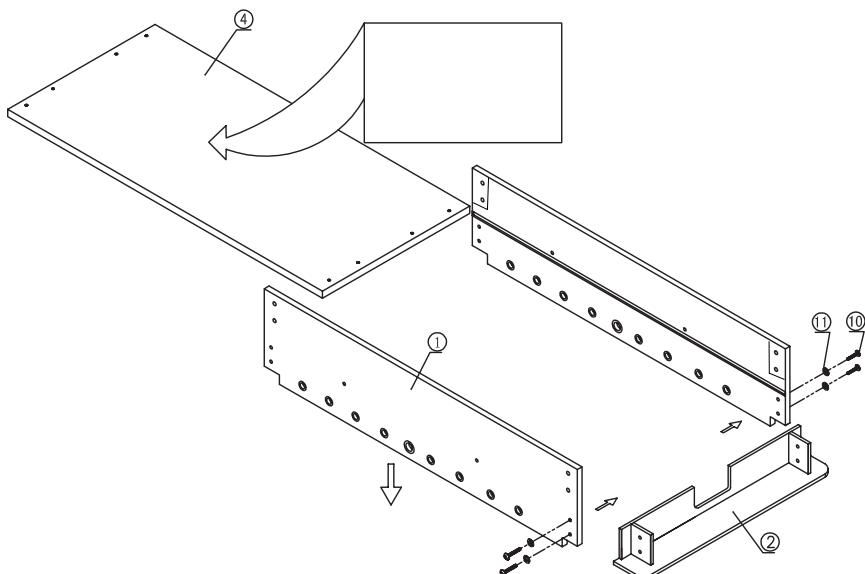
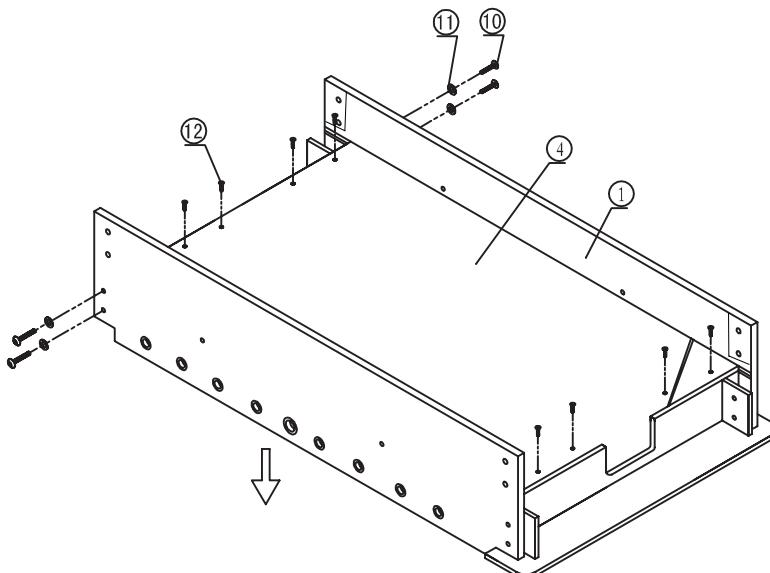


Abb. 1

**Abb. 2**

- 5) Wiederholen Sie den Schritt, um wie in Abb. 2 gezeigt auch die andere Endplatte mit Torwand (2) zwischen den Seitenwänden (1) zu befestigen.
- HINWEIS:** Achten Sie darauf, dass die beiden Seitenwände (1) und die Endplatten mit Torwand (2) ein Rechteck bilden.
- 6) Nehmen Sie acht der Senkschrauben (12) zur Hand und befestigen Sie wie in Abb. 2 gezeigt das Spielfeld (4) an den Endplatten mit Torwand (2).

**Abb. 2****Abb. 3**

- 7) Bringen Sie die beiden Endplatten (3) an den offenen Enden an und schieben Sie die vier Ecken (22) wie in den Abb. 3A und 3B gezeigt in die sich an den Seitenwänden (1) und den Endplatten (3) befindlichen Nuten.
- 8) Nehmen Sie jeweils vier Senkschrauben (15) zur Hand und befestigen Sie die Torkästen (32) wie in Abb. 3 gezeigt an den Endplatten.

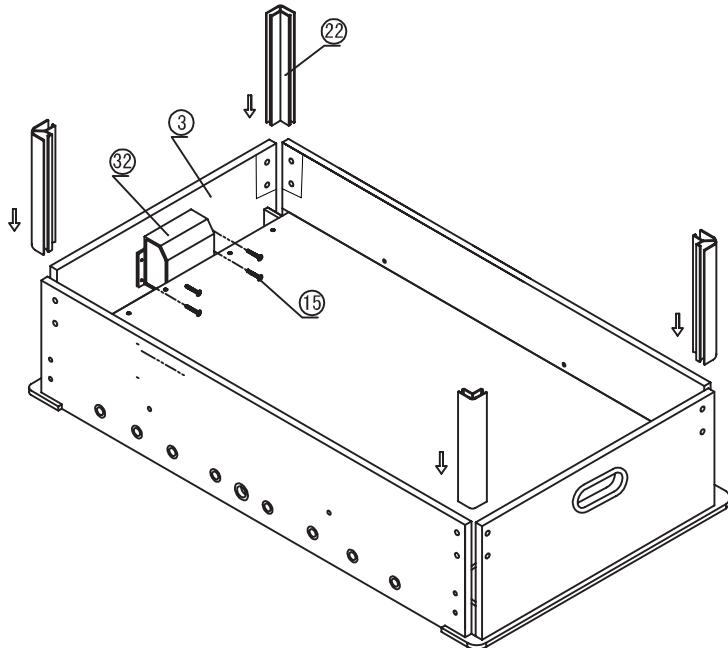
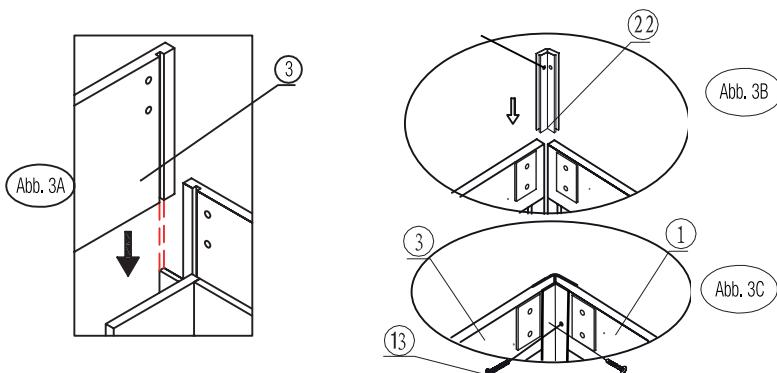
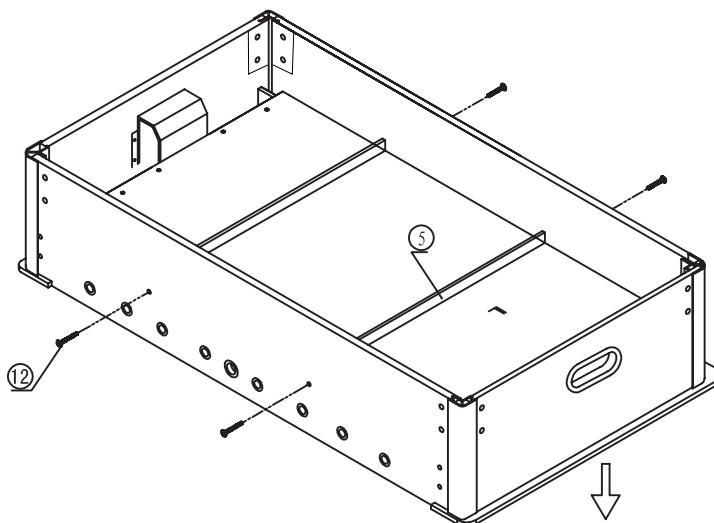


Abb. 3



**Abb. 4**

- 9) Positionieren Sie wie in Abb. 4 gezeigt zwei Stützstreben (5) auf dem Spielfeld (4) und befestigen Sie sie mit jeweils zwei weiteren Senkschrauben (12).

**Abb. 4****Abb. 5.**

- 10) Verbinden Sie wie in den Abb. 5 und 5A gezeigt die linken (6) und rechten (7) Tischbeine mit jeweils einer der verchromten Stangen (23) und montieren Sie jedes der Beine mit jeweils vier Innensechskantschrauben (8) und vier Unterlegscheiben (9) am Tisch.

**HINWEIS:** Sollten Sie Schwierigkeiten beim Einsetzen der für die Tischbeine vorgesehenen Schrauben (8) haben, müssen Sie unter Umständen noch einmal zum dritten Schritt zurückgehen und die Schrauben (10) etwas lockern.

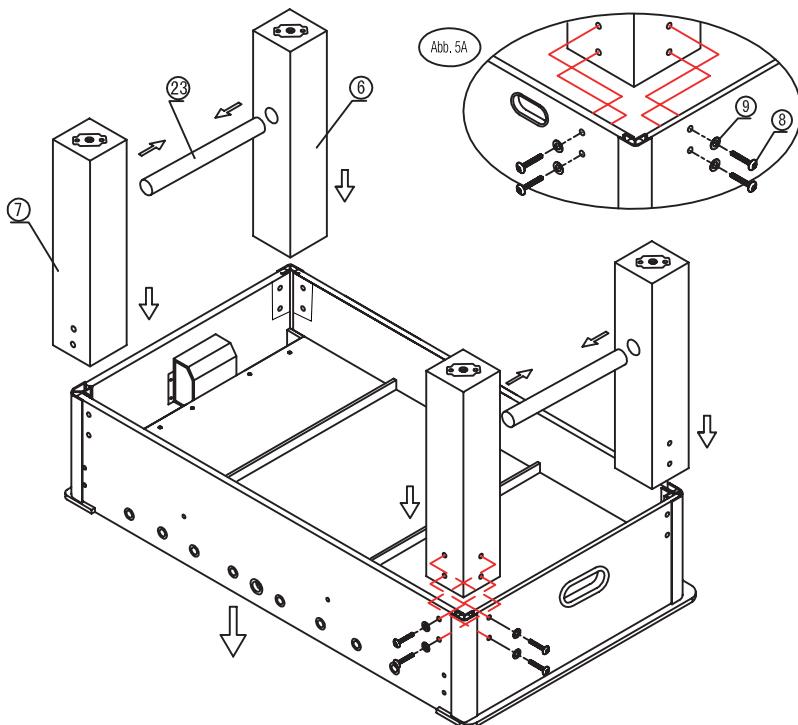


Abb. 5

### Abb. 6.

- 11) Nehmen Sie die Höhenverstellungen (28) zur Hand und schrauben Sie wie in Abb. 6 gezeigt eine in jedes Tischbein.

### Abb. 7.

- 12) Heben Sie (mindestens zwei kräftige Erwachsene) den Tisch an, drehen Sie ihn um und stellen Sie ihn in der vorgesehenen Ausrichtung an dem gewünschten Ort auf.  
**HINWEIS:** Umfassen Sie nicht die Tischbeine! Heben Sie den Tisch wie in Abb. 7 gezeigt stets am Rahmen an.

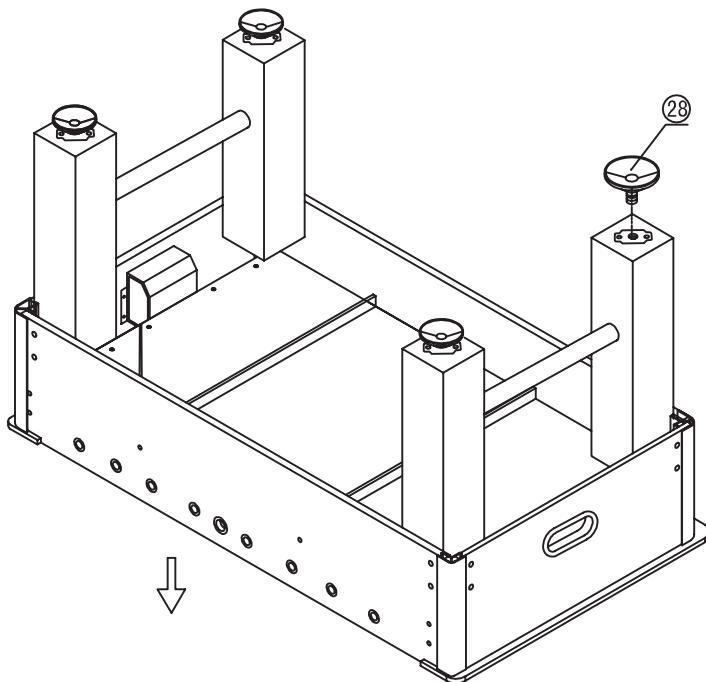


Abb. 6

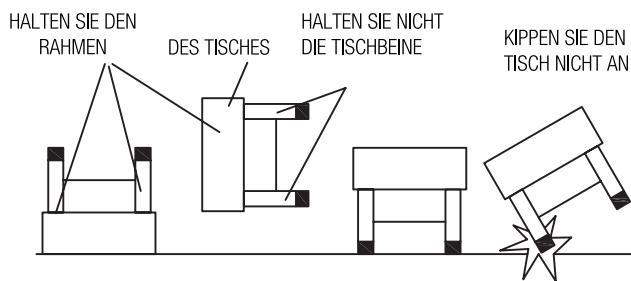
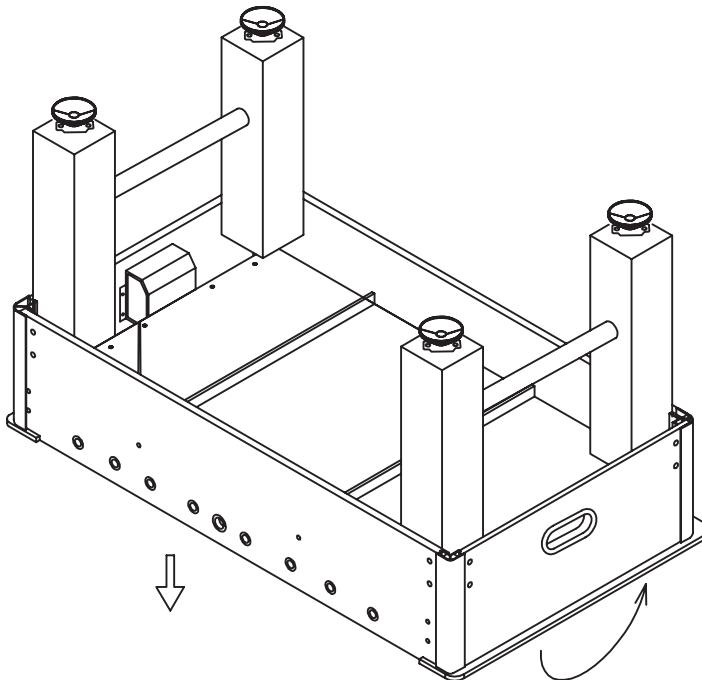


Abb. 7

**ACHTUNG:** Wir empfehlen, die dargestellte Drehung des Tisches von zwei kräftigen Erwachsenen vornehmen zu lassen.

1. Heben Sie den auf dem Boden liegenden Tisch an.
2. Drehen Sie den Tisch um.
3. Stellen Sie ihn mit allen vier Tischbeinen gleichzeitig auf den Boden.

**Abb. 8**

- 13) Nehmen Sie die beiden Griffstangen für 1 Figur (16) zur Hand, schieben Sie wie in den Abb. 8 und 8A gezeigt jeweils eine Spielfigur (19/20) in deren Mitte und versehen Sie beide Seiten der Figuren mit einem Anschlagring (24) und einem Gummipuffer (25). Wiederholen Sie diesen Schritt, bis auch die anderen Griffstangen (16, 17 und 18) entsprechend ausgestattet sind.

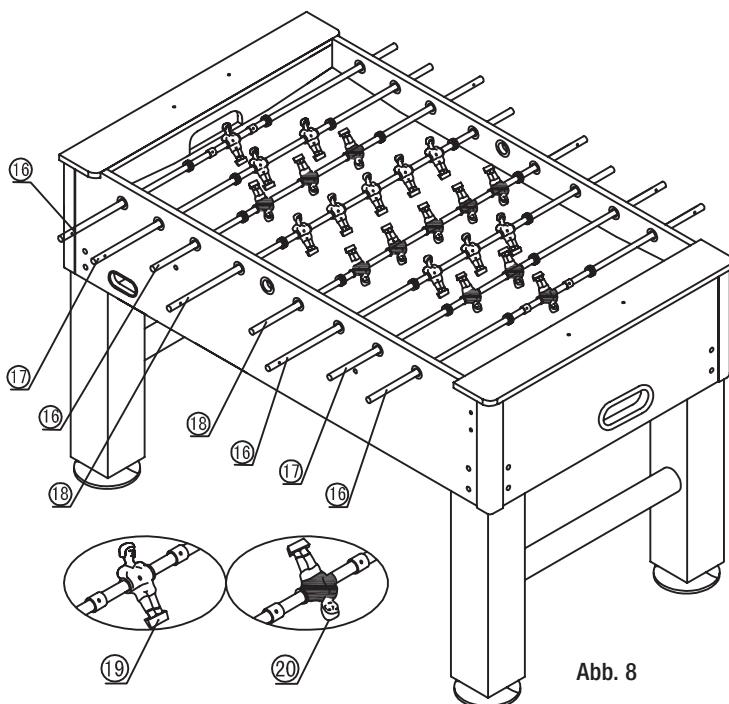
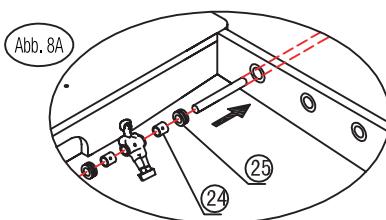


Abb. 8



## Abb. 9

- 14) Verwenden Sie je Anschlagring (24) und Spielfigur (19/20) zwei Rundkopfschrauben (21), um die Figuren wie in den Abb. 9 und 9A gezeigt sicher zu befestigen.

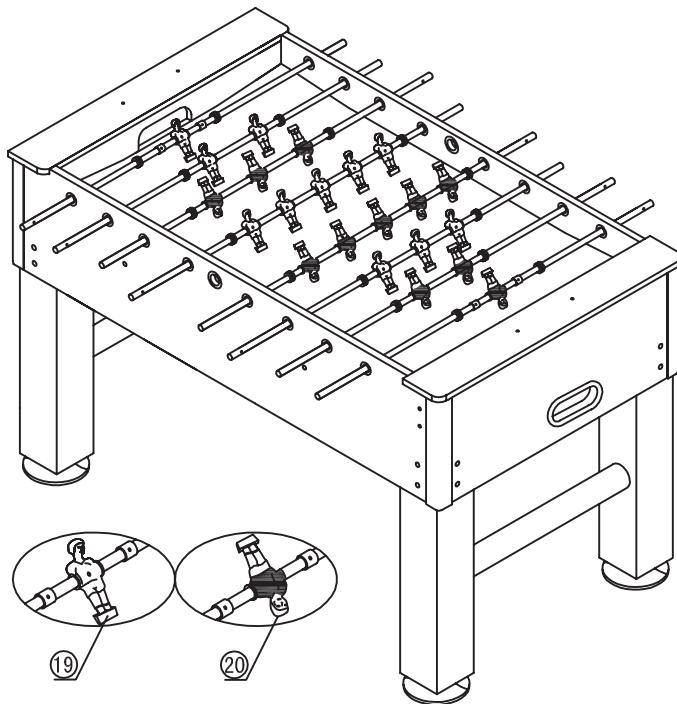
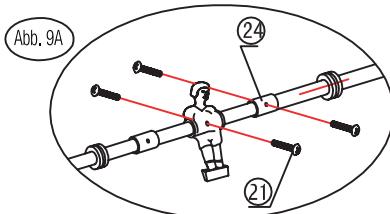


Abb. 9



**Abb. 10.**

- 15) Befestigen Sie die beiden Balleinwurfschalen (26) wie in den Abb. 10 und 10A gezeigt mit je drei Schrauben (13) an den Seitenwänden (1).

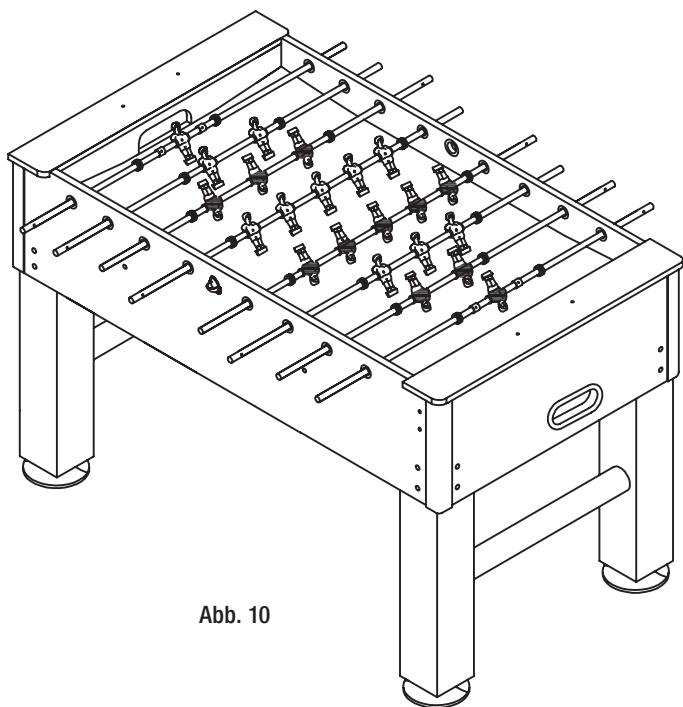
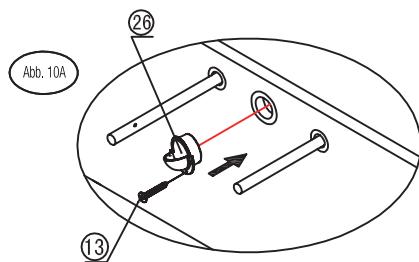


Abb. 10



### Abb. 11.

- 16) Nehmen Sie jeweils zwei Schrauben (14) zur Hand und montieren Sie die beiden Torzähler (27) wie in Abb. 11 gezeigt an den Endplatten mit Torwand (2).

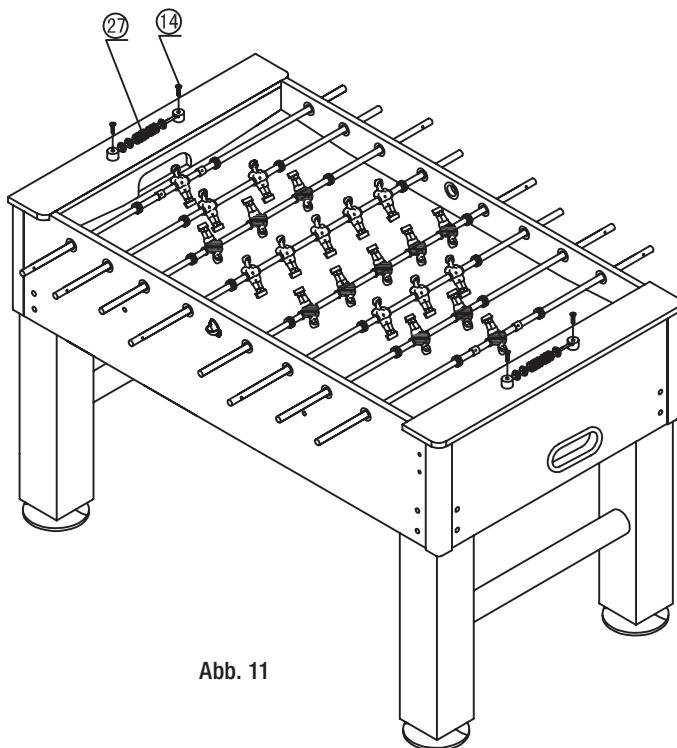


Abb. 11

### Abb. 12.

- 17) Schieben Sie die Handgriffe (30) und Schutzkappen (31) auf die Griffstangen.

**TIPP:** Möchten Sie sich das Anbringen der Handgriffe (Abb. 12 und 12A) erleichtern, sprühen Sie zuvor etwas Fensterreiniger auf die Enden der Stangen und montieren Sie die Griffe durch vorsichtige Schläge mit einem Holzhammer.

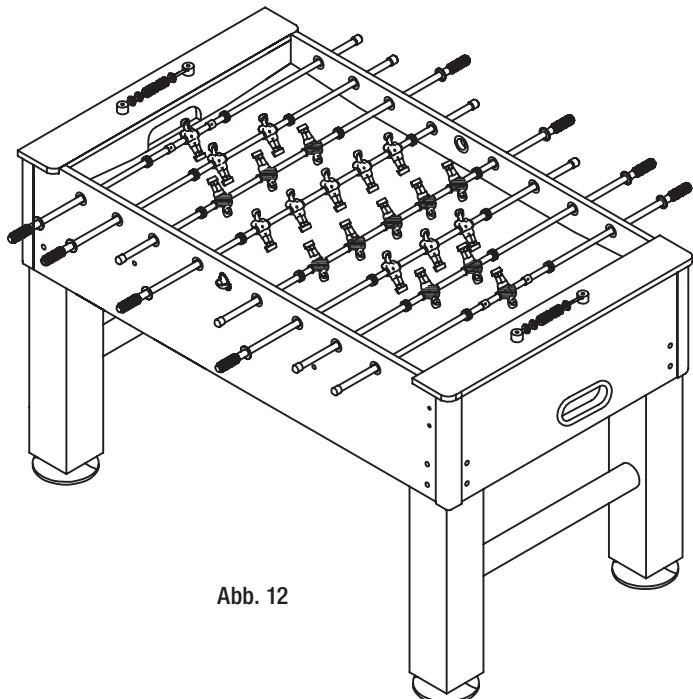
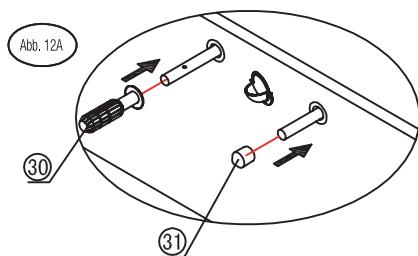


Abb. 12

**Abb. 13.**

- 18) Sollte der Tisch nicht eben stehen, können Sie zum Nachbessern die in die einzelnen Tischbeine geschraubten Höhenverstellungen (28) verwenden (siehe Abb. 13 und 13A).

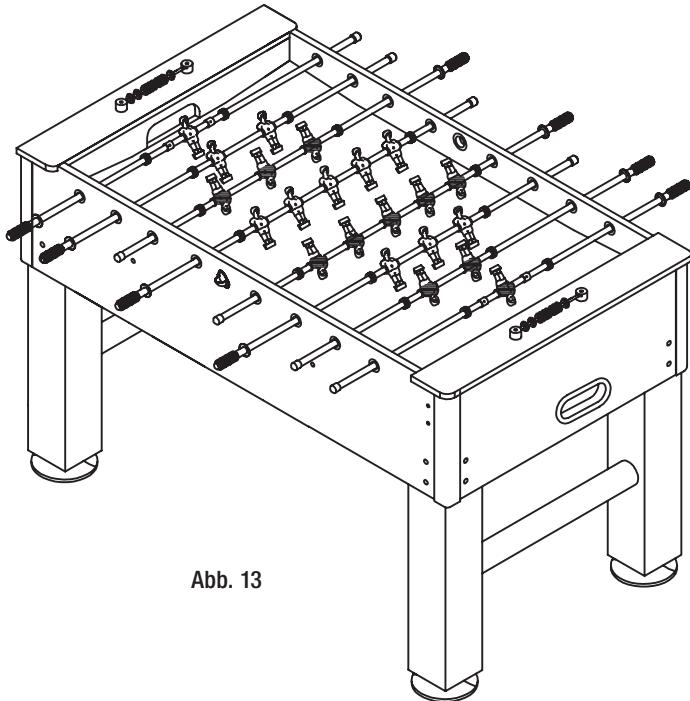
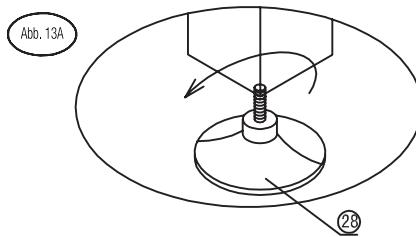


Abb. 13



DIE MONTAGE DES TISCHKICKERS IST ABGESCHLOSSEN.  
SIE KÖNNEN NUN DAS ERSTE SPIEL AUSTRAGEN.

## SPIELREGELN:

### SPIELBEGINN

Durch den Wurf einer Münze wird bestimmt, welches Team als Erstes entweder die Tischseite oder den ersten Einwurf wählen kann. Das gegnerische Team muss die Wahl annehmen. Dieses Wahlrecht wechselt bei jedem Satz. Die Satzlänge kann vorher vereinbart werden. Häufig wird entweder bis 6 oder bis 10 Tore pro Satz gespielt.

Nach Ende eines jeden Satzes hat jedes Team das Recht, die Seiten zu wechseln. Ein beiderseitiger Verzicht auf den Seitenwechsel nach einem Satz bedeutet nicht den Verzicht für alle nachfolgenden Sätze.

Das Team, welches das Einwurfrecht hat, muss seine Position im Doppel als erstes festlegen. In einem Doppel kann jeder Spieler an den Stangen spielen, die er für sich ausgewählt hat. Sobald der Ball im Spiel ist, muss der Spieler die Position halten, bis ein Treffer erzielt, ein Time-out beantragt oder ein „Technisches Foul“ ausgerufen wurde.

### BALLEINWURF

Der Ball wird bei Matchbeginn oder nach einem Torerfolg durch das Balleinfwurfloch ins Spiel gebracht. Der einwerfende Spieler darf versuchen, den Lauf des Balles zu beeinflussen.

Dem Spieler ist es verboten, in den Spielbereich zu greifen. Als Spielbereich wird die Fläche über dem Spielfeld bis zur Höhe der Seitenwände des Tisches bezeichnet. Bevor er aber den Ball ins Spiel rollen lässt, ist im dieses erlaubt, um den Ball für den Einwurf in die richtige Position zu bringen. Wenn dem Einwerfer dabei der Ball aus der Hand fällt, muss er ihn noch einmal in Position bringen. Sollte er ihm ein zweites Mal aus der Hand fallen, verliert er das Einwurfrecht an den Gegenspieler.

Der Ball muss das Spielfeld berühren, bevor er von einem Spieler gespielt werden darf. Von da an wird er als „im Spiel“ betrachtet.

Die Beeinflussung des Balles beim Einwurf ist erlaubt. Durch das einwerfende Team kann jedoch kein Tor erzielt werden, bevor der Ball eine Figur berührt hat.

Das einwerfende Team darf den Ball nicht einwerfen, bevor das gegnerische Team seine Spielbereitschaft bestätigt hat. Bei Verletzung dieser Regel, wird der Ball erneut von dem Spieler eingeworfen, der ursprünglich das Einwurfrecht hatte.

## **NACHFOLGENDE EINWÜRFE**

Die folgenden Einwürfe während eines Satzes werden von dem Team vorgenommen, gegen welches das letzte Tor erzielt wurde. In einem Match mit mehreren Sätzen wird der jeweils erste Einwurf von dem Verlierer des vorhergehenden Satzes ausgeführt.

Wenn der Ball vom falschen Team eingeworfen wurde, und die Verletzung bemerkt wird, bevor der Ball im Tor ist, muss der Satz unterbrochen und der Ball vom richtigen Spieler nochmals eingeworfen werden. Wenn der Ball im Tor ist, sind keine Proteste mehr erlaubt.

Wenn ein Team auf Grund eines Regelverstoßes den Einwurf erhielt, und der Ball während des Spiels als „Aus-Ball“ oder als „toter Ball“ erklärt wird, wird von dem Spieler eingeworfen, der das ursprüngliche Einwurfrecht, d.h. vor dem Regelverstoß, hatte.

## **BALL IM SPIEL**

Ist der Ball eingeworfen, muss er auch „im Spiel“ verbleiben, es sei denn, er wird als „Aus-Ball“ oder als „toter Ball“ erklärt, oder es wird ein Tor erzielt. Ein Ball, der in das Einwurfloch hineinrollt, und von selbst wieder auf das Spielfeld zurückkehrt, wird als „im Spiel“ betrachtet.

## **„AUS-BALL“**

Der Ball gilt als „Aus-Ball“, wenn er einen Gegenstand außerhalb des Spielbereiches berührt. Er wird vom ursprünglich einwerfenden Spieler wieder ins Spiel gebracht.

Ein sogenannter „Heber“ (Schuss vom Verteidigungsbereich über die Köpfe sämtlicher Männchen hinweg) ist limitiert auf maximal zwei „Heber“ pro Satz und einen „Heber“ pro Ball. Ein „Heber“ ist dann gegeben, wenn der Ball mindestens die 3er Stange des Gegners überquert. Die Strafe für einen unberechtigten „Heber“ ist das „Technische Foul“. Ein Ball, der durch einen „Heber“ vom Tisch geschossen wird, wird vom Gegner eingeworfen.

### **„TOTER BALL“**

Ein Ball wird für „tot“ erklärt, wenn er absolut stillliegt und von keiner der Figuren mehr erreicht werden kann.

Wird der Ball zwischen einem Tor und der nächsten 2er Stange als „tot“ erklärt, wird er in die nächstliegende Ecke gelegt, und ins Spielfeld gerollt. Wird das Spiel auf diese Weise wieder aufgenommen, muss sichergestellt sein, dass das gegnerische Team bereit ist, das Spiel fortzuführen.

Wir der Ball zwischen den beiden 2er Stangen als „tot“ erklärt, wird er von dem Team, das ursprünglich das Einwurfrecht hatte, wieder eingeworfen.

Beeinflusst ein Spieler einen „toten Ball“ (z. B. Schlagen, Pusten, Biegen der Stange, etc.), hat der Gegner die Möglichkeit, entweder das Spiel fortzusetzen oder den Ball neu einzuwerfen.

### **TIME-OUT**

Zwischen den Sätzen ist eine Höchstpause von 60 Sekunden erlaubt. Wenn beide Teams zustimmen, dass sie spielbereit sind, bevor die volle Zeit vorbei ist, wird weitergespielt. Der Rest der 60 Sekunden ist dann verloren. Zu diesen 60 Sekunden sind zwischen den Sätzen keine zusätzlichen Auszeiten erlaubt.

Jedem Team stehen zwei Time-outs pro Satz zu, während denen es den Tisch verlassen darf. Das Time-out darf 30 Sekunde nicht überschreiten, Jedes Team darf nur ein Time-out pro Ball verlangen. Nach einem Tor kann von jedem Team ein Time-out genommen werden. Es gilt beim Zählen der Time-outs für den nachfolgenden Ball.

Während der Ball „im Spiel“ ist, ist nur der ballbesitzende Spieler berechtigt, ein Time-out zu nehmen. Ein Time-out kann nur verlangt werden, wenn sich der Ball nicht bewegt.

Die Strafe für ein unberechtigtes Time-out ist ein „Technische Foul“.

Nimm ein Spieler die Hände von den Griffen und wendet sich vom Tisch ab, während der Ball „im Spiel“ ist, ist das Team mit einem Time-out zu bestrafen. Ein Spieler darf jedoch seine Hände von den Griffen nehmen, um sie vor einem Schuss abzuwischen, solange es nicht länger als drei Sekunden dauert. Vor einem Schuss müssen wieder beide Hände mindestens eine Sekunde Griffberührungen haben. Wenn sich der Ball in Schussposition befindet, beginnt das Zeitlimit zu laufen, auch während sicher de Spieler die Hände abwischt.

Sollte das Time-out ohne Zustimmung der Turnierleitung oder des Schiedsrichters 30 Sekunden überschreiten, wird das Team, welches die Verzögerung verursacht hat, mit einem Technischen Foul belegt.

Während eines Time-outs ist es den Spielern ohne Erlaubnis des Schiedsrichters verboten, den Ball zu berühren, dass dies als Üben angesehen werden kann. Ein Verstoß gegen diese Regel führt zum Verlust einen Ballbesitzes und der Ball wird vom gegnerischen Team wieder eingeworfen. Ein Aufheben des Balles kann abgelehnt werden (Beispiel: Der Ball liegt gefährlich nahe am Rand des Tores).

Während eines Time-outs können innerhalb beider Teams die Positionen gewechselt werden.

Vor der Wiederaufnahme des Spiels muss der Gegner seine Spielbereitschaft bestätigen. Bei Verletzung dieser Regel darf der Gegner wählen ob er weiterspielen oder den Ball einwerfen will.

Tritt während des Matches eine Regelfrage auf, kann ein Team ein Time-out verlangen, um einen Schiedsrichter anzufordern. Dieses Time-out zählt nicht zu den zweien die pro Satz erlaubt sind. Ein Schiedsrichter muss bei der Turnierleitung angefordert werden, und kann nicht abgelehnt werden. Bei einem Schiedsrichter-Time-out ist kein Positionswechsel möglich.

Alle notwendigen Tischwartungen (Beispiel: Festschrauben der Figuren etc.) müssen vor dem Match durchgeführt werden. Während des Matches kann ein Time-out zur Wartung des Tisches nur dann verlangt werden, wenn eine plötzliche Veränderung am Spieltisch eintritt (Beispiel: gebrochen Figur, etc.). Ein Time-out zur Tischwartung zählt nicht zu den zwei pro Satz erlaubten Time-outs.

Ein Spieler kann ein Time-out aus medizinischen Gründen beantragen. Es muss von der Turnierleitung genehmigt werden. Die Turnierleitung legt die Länge der Time-outs (maximal 15 Minuten) fest. Ein Spieler, der physisch nicht in der Lage ist, das Spiel nach der Verletzungspause zu beenden, muss aufgeben.

## **ERZIELEN EINES TORES**

Ein Ball, der die Torlinie überschreitet, wird als Tor gewertet, auch wenn er auf das Spielfeld zurückprallt.

## **DREHEN DER STANGEN**

Das Drehen der Stangen ist regelwidrig. Drehen bedeutet die Rotation irgendeiner Figur um mehr als  $360^\circ$  Grad vor oder nach einer Ballberührungen. Ein Ball, der durch regelwidriges Drehen bewegt wird, ist folgendermaßen zu wiederholen.

Trifft der Ball ins Tor: das Tor wird nicht gezählt, das Einwurfrecht geht an den Gegner über.

Trifft der Ball nicht ins Tor: der Gegner hat die Möglichkeit, das Spiel fortzusetzen oder den Ball neu einzuwerfen.

Das Drehen einer Stange ohne Ballberührung bedeutet kein regelwidriges Drehen, kann aber als Ablenkung gewertet werden. Wenn ein Spieler durch Drehen ein Eigentor schießt, wird das Tor für den Gegner gewertet.

Sollte eine Spielfigur einer nicht umgriffenen Stange getroffen werden und es dadurch zu einem Drehvorgang kommen, wird dies nicht geahndet.

## **BEEINFLUSSUNG DES TISCHES**

Jedes Rütteln, Rutschen oder Anheben des Tisches ist verboten. Ob dies mit Absicht geschieht oder nicht, ist hierbei nicht relevant. Die Entscheidung, ob ein Regelverstoß vorliegt, muss ein Schiedsrichter treffen. Hierbei spielt es keine Rolle, ob einem Team ein Ball verlorengelaufen ist.

## **HINEINGREIFEN IN DEN SPIELTISCH**

Ein Spieler darf nicht ohne Erlaubnis des Gegners in den Spielbereich greifen, während der Ball „im Spiel“ ist. Die Verletzung dieser Regel wird mit einem „Technischen Foul“ bestraft.

Berührt ein Spieler den „Im Spiel“ befindlichen Ball in seinem Abwehrbereich, erhält der Gegner ein Tor, und der Ball wird so eingeworfen, als er in reguläres Tor erzielt wurde. Ein über dem Spielbereich fliegender Ball zählt als „im Spiel“.

Wenn sich kein Ball im Spielbereich befindet, ist es jedem Spieler erlaubt, in den Spielbereich zu greifen (Beispiel: Entfernung von Ballspuren)

## **VERÄNDERUNGEN AM TISCH**

Kein Spieler darf Veränderungen vornehmen, welche die Spieleigenschaften des Tisches beeinflussen (z. B. Schwämme im Torraum). Bei Missachtung dieser Regel kann eine Disqualifikation ausgesprochen werden.

Sollte eine Figur abbrechen, während sie den Ball berührt, wird das Spiel an dieser Stelle wie nach einem Time-out fortgeführt.

## **„TECHNISCHES FOUL“**

Wenn nach der Entscheidung eines autorisierten Schiedsrichters oder der Turnierleitung eines der Teams diese Regeln verletzt, kann ein „Technisches Foul“ ausgesprochen werden. Auch hier ist ein Positionswechsel möglich.

Bei einem „Technischen Foul“ wird das Match unterbrochen. Das gegnerische Team erhält den Ball auf der 3er Stange, und darf einen Torschuss ausführen.

Hierbei muss der Doppelpartner den Tisch für die Dauer des Schusses

verlassen. Sobald der Ball den Abwehrbereich des Gegners wenn der Spieler den Ball nach Freigabe des „Technischen Fouls“ beendet. Auch wenn der Spieler den Ball nach Freigabe des „Technischen Fouls“ verliert, so gilt der Schuss als beendet. Nach dem „Technischen Foul“ wird das Spiel wieder angehalten. Der Ball wird an der Stelle wieder ins Spiel gebracht, an der das „Technische Foul“ ausgesprochen wurde, egal ob es ein Treffer war oder nicht. War der Ball in Bewegung, wird er ins Spiel gebracht, als ob er an dieser Stelle für „tot“ erklärt wurde.

Weitere Regelverletzungen können wiederholte „Technische Fouls“ oder Satzverlust nach sich ziehen.

## **WARTUNG & PFLEGE:**

Der Gebrauch Ihres Kickertischs führt zu natürlicher Abnutzung und Verschleiß. Dies erfordert eine regelmäßige Pflege und Wartung.

Bei normalen Bedingungen und Gebrauch sind der Kickertisch und das Zubehör wortungsfrei. Trotzdem ist der Nutzer dafür verantwortlich, diese Teile regelmäßig auf festen Sitz und die Leistung beinträchtigen Verschleiß zu überprüfen. Für den Austausch einzelner Teile wenden Sie sich bitte an unser Service Team unter dem an Ende angegebenen Anschrift oder [service@baytronic.at](mailto:service@baytronic.at).

Nach einem Transport überprüfen Sie den Kickertisch bitte sorgfältig auf Beschädigungen. Beachten Sie, dass die Funktion Ihres Kickertisches durch den Einfluss von Umweltbedingungen signifikant reduziert werden kann. Setzen Sie Ihren Kickertisch nicht über längere Zeit großer Hitze oder extremer Kälte aus, da die Funktion beeinträchtigt werden kann.

Jegliche Veränderung an den Originalteilen, Materialien oder der Konstruktion des Kickertisches kann die Funktion stark einschränken. Dasselbe gilt im Fall starker Verschmutzung oder missbräuchlicher Anwendung.

Verwenden Sie zur Reinigung keine aggressiven Reinigungsmittel, sondern beseitigen Sie die Verschmutzungen und Staub mit einem weichen, eventuell leicht feuchtem Tuch.

## Entsorgung

Entsorgen Sie die Verpackung des Kickertisches sortenrein. Geben Sie die Pappe und Karton zum Altpapier, Folien in den Restmüll bzw. Gelben Sack.

Ihren Kickertisch entsorgen Sie bitte entsprechend den in Ihrem Bundesland gültigen Gesetzen und Bestimmungen.

## **KONFORMITÄTSERKLÄRUNG**

Hiermit erklärt die Baytronic Handels GmbH, dass der NABO TS 1000 Tischkicker der Richtlinie 2009/48/EC entspricht.

Die vollständige Konformitätserklärung finden Sie unter:  
[www.nabo.at](http://www.nabo.at)



## **Importeur / Hersteller**

baytronic Handels GmbH  
Harterfeldweg 4  
4481 Asten  
[www.nabo.at](http://www.nabo.at)

Stand 08.2022

Technische Änderungen,  
Satz & Druckfehler vorbehalten.

**baytronic Handels GmbH**

Harterfeldweg 4  
4481 Asten  
07224 / 68378 - 0  
[www.nabo.at](http://www.nabo.at)