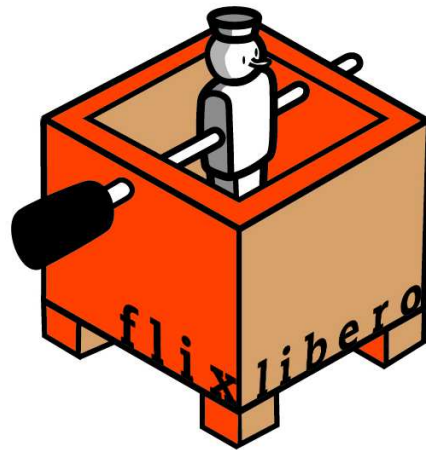


flix Libero Home - papierzubehör

Einige Hinweise	2
Aufbau	2
Technische Daten	4
Regeln	6
Kleine Turnierfibel	7



einige hinweise

Lieferumfang

Zum Libero gehört auch noch:

- Diese Bedienungs-Anleitung
- Ein Ersatzteil-Kit mit 3 Bällen (1 x Turnier-Ball, 1 x leiser Kork-Ball, 1 x Grip-Ball), Schmier- und Pflegemittel WD-40, Pflagetuch.

Einspielen

Anfangs sind die Lager des Libero noch frisch und etwas rau, schon nach wenigen Stunden Benutzung werden sie sehr leichtläufig und leise.

Anfangs sind die Bälle noch neu und damit rutschig; dies ändert sich mit zunehmender Benutzung.

Ölen

Setze die rote Kanüle auf die Düse der WD-40-Dose. Gib jeweils einen „Tropfen“ WD-40 in die Lager. Öle nach, wenn Du merkst dass die Stangen weniger gut gleiten. Als Alternative zu WD-40 empfehlen wir Ballistol.

Stangen

Unsere Stangen machen wir mit der höchstmöglichen Präzision auf CNC-Maschinen. Trotzdem kann, v.a. bei der langen 2er-Stange, eine leichte Unwucht am Stangenende vorkommen. Auch ist es normal, dass sich Stangen im Spiel biegen.

Verleih

Wenn Du Deinen Libero auch an andere verleihen möchtest, dann kannst Du auf unserer Verleih-Seite (flix.eu > kaufen & leihen) einen eigenen „Verleih-Shop“ eröffnen – natürlich gratis. Bitte schreibe an libero@flix.eu, wir helfen Dir gerne!

aufbau

1. Tisch aufstellen

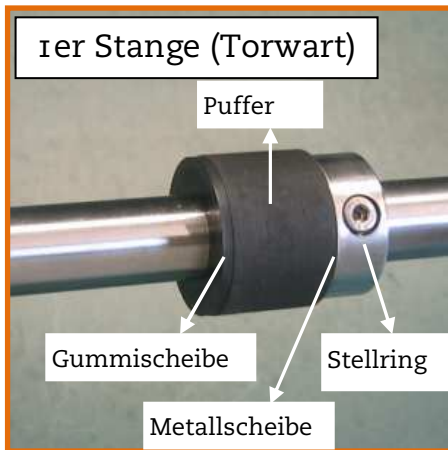
Die Beine sind für den Transport eingeklappt und mit der Fixierstange gesichert. Die Torkästen sind abgenommen.

Aufstellen - so geht's:

1. Kickertisch auf eine Stirnwand stellen. Fixierstange lösen, oberes Beinpaar ausklappen und den Tisch auf diese kippen.
2. Den Kicker auf der anderen Seite hochheben und dabei das andere Beinpaar ausklappen.
3. Die Fixierstange zwischen den beiden Beinpaaren befestigen und durch Drehen spannen.
4. Die Torkästen einhaken.
5. Den Tisch mit Hilfe der Stellfüße justieren. Als „Wasserwaage“ dient der Ball, den man im Spielfeld rollen lässt.

2. Stangen/Figuren Montage

- 1er Stange (Torwart)** Länge 105 cm.
1 Figur, 2 Stellringe, 2 Puffer, 2 Gummischeiben, 2 Metallscheiben
- 2er Stange (Abwehr)** Länge 126 cm.
2 Figuren, 2 Puffer, 2 Gummischeiben, 2 Metallscheiben
- 3er Stange (Mittelfeld)** Länge 101,5 cm.
5 Figuren, 2 Puffer, 2 Gummischeiben, 2 Metallscheiben
- 3er Stange (Sturm)** Länge 112,5 cm.
3 Figuren, 2 Puffer, 2 Gummischeiben, 2 Metallscheiben

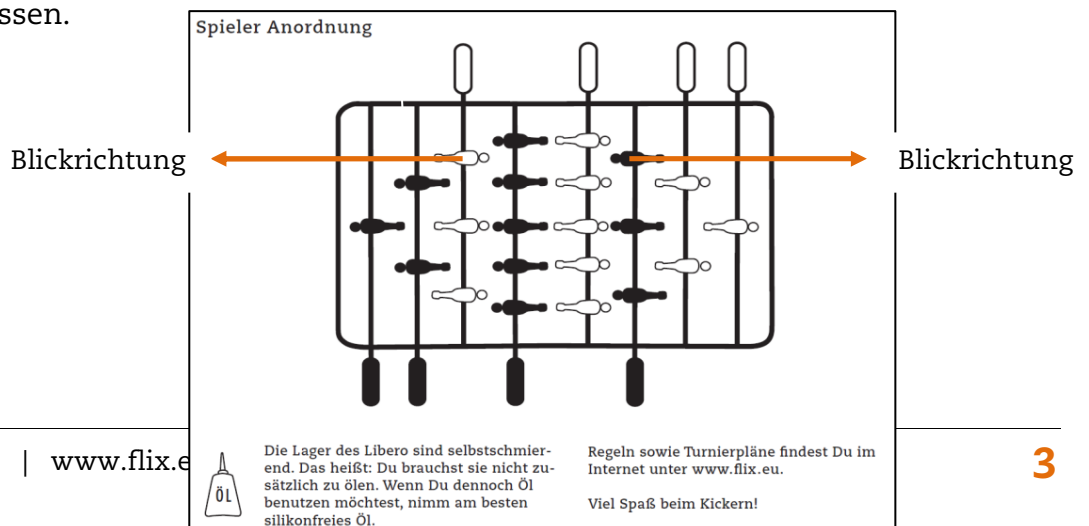


So geht's:

1. Griffe und Endkappen sind bereits montiert
2. Stange durch eine Korpus-Wand schieben
3. 1er Stange: Nacheinander Gummischeibe, Puffer, Stellring (mit längerer Schraube), Figur, Stellring, Puffer, Gummischeibe aufschieben.

OBACHT:

- Die Figuren gucken in Richtung des gegnerischen Tores (s.u.), gespielt wird aufs rechte Tor.
 - Wenn die Figuren „klemmen“ und nicht gut auf die Stange gehen: kurz in heißes Wasser legen, danach sollten sie gut passen.
4. 2er, 3er, 5er-Stange: Nacheinander Gummischeibe, Puffer, Metallscheibe, Figuren, Metallscheibe, Puffer, Gummischeibe aufschieben.
 5. Stange durch die zweite Korpuswand schieben.
 6. Figuren festschrauben. Falls die Figuren durch das heiße Bad (siehe Punkt 3) noch warm sind, bitte erst erkalten lassen.



flix Libero Home – technische daten

Abmessungen

Alle Maße in mm:

Tischmaße (H x B x L)

aufgebaut: 900 x 765 x 1170 (+ 160 für beide Torkästen)

zusammengeklappt ohne Stangen: 295 x 765 x 1170

zusammengeklappt mit Stangen: 295 x 1270 x 1170

Spielfeld: Größe 1112 x 680 (neues Turniermaß: Torwart steht „auf der Linie“)

Dicke des Spielfelds: 18

Anhebung Spielfeld-S-Ecke: 8

Anhebung der Seitenbände: 1,5

Torbreite: 205

Bande: Dicke: 28

Stangen: Durchmesser x Wandstärke: 16 x 3

Höhe Figur über dem Spielfeld: 12

Höhe der Bande über den Stangen: 10

Stangenmitte über dem Spielfeld: 84

Stangenmitte über dem Boden: 870 - 910

Puffer & Scheiben

Pro-Puffer: D=30, L=20

Scheiben: D=30, L=2

Scheiben-Material: Hartgummi, 80°Shore.

Gewicht

Gewicht: 67 kg

Wettkampfgewicht mit Zusatzgewichten: 97 kg. Die Zusatzgewichte sind nicht im normalen Lieferumfang enthalten.

kneipenregeln

Regel Nr. 1

Die nun folgenden und andere Regeln werden am Tisch geklärt.

Fordern

Diese Regel ist in sehr vielen Kneipen üblich: Derjenige, der (zusammen mit einem Partner) Kicker spielen möchte, während schon zwei andere Teams spielen, kann fordern. Dies geschieht, indem man den Einwurfpfeiler von neuen Bällen auf den Kicker legt (in Deutschland meist ein 50 Cent-Stück), auf den Tisch klopft oder auch mündlich seinen Wunsch zu spielen ausdrückt („Wir fordern!“). Die neu an den Tisch getretene Mannschaft muss das Geld nachwerfen, sobald die noch vorhandenen Bälle verspielt sind. In der Regel gibt das Verliererteam seinen Platz an das fordernde Team ab.

Balleinwurf

Neben dem normalen Einwurf durch das Einwurffloch wird auch oft mit Anspiel gespielt (auch "Abgabe", "Anstoß" oder "Fair Play" genannt). Dabei wird der Ball z.B. durch eine Ecke ins Spiel gebracht, so dass die Mannschaft im Ballbesitz ist, gegen die das letzte Tor gefallen ist. Falls der Ball mit der Zweier-Reihe nicht richtig ins Spiel gebracht wird, kann für einen erneuten Versuch der Ball zurückgegeben werden (Kulanzregel). Nicht selten wird der Ball auch durch die 5er-Reihe des Teams, welches das letzte Tor kassiert hat, wieder ins Spiel gebracht.

Schüsse von der 5er-Stange

Bei einigen Spieler*innen sind Torschüsse von der Mittelstange nicht gerne gesehen (auch „betonieren“, „schweißen“ und „holzen“ genannt). Gelegentlich wird vereinbart, dass so erzielte Tore nicht zählen (auch "französisch" genannt, da nach französischen Regeln Mittelreihentore generell ungültig sind). Andere Varianten erkennen solche Tore nur dann nicht an, wenn sie direkt nach einem Anstoß erfolgen.

Toter Ball

Ein unerreichbarer Ball, der sich im Bereich des Torwarts oder der dazugehörigen 2er-Stange befindet, wird zum Torwart bzw. zur 2er-Stange zurückgegeben (wahlweise von den Mitspielenden oder den Zuschauern). Tote Bälle, die in anderen Bereichen des Spielfeldes liegen bleiben, werden durch "neutralen" Einwurf wieder ins Spiel gebracht.

Torerfolg

Tore zählen nur dann, wenn der Ball im Tor liegen bleibt und nicht wieder rausspringt.

In einigen Locations zählen Torwarttore doppelt. Ein sachkundiger Ethnologe berichtet, dass diese Sitte mit dem Film "Absolute Giganten" verfestigt worden sein könnte.

Spielgewinn

Früher wurde üblicherweise bis 6 gespielt, da die meisten Automaten 11 Bälle auswerfen. So konnten 6 Tore nicht mehr eingeholt werden (maximales Ergebnis wäre 6:5). Oft gibt es auch Automaten, die nur 9 Bälle auswerfen. Bei fortgeschrittenen Spielern und höherrangigen Turnieren wird generell nur bis 5 oder bis 6 gespielt.

kleine turnier-fiebel

Turnier?

Bei „normalen“ Partys mit unregelmäßig kommenden und gehenden Leuten raten wir eher dazu, kein Turnier zu spielen. Denn der Spielbetrieb regelt sich dann oft am einfachsten von selbst.

Unkompliziert und spaßig für gemischte Gruppen ist das „Hang-Man“-Turnier (s. Tabelle).

Anzahl der Tische?

Unsere Turnierpläne sind für ein kleineres Turnier mit einem Kickertisch ausgelegt. Wenn Du mehrere Tische hast, kannst Du die Turnierpläne einfach vergrößern, oder Du fragst bei einem Kicker-Verein nach, dort kennt man sich gut mit größeren Turnieren aus.

Natürlich kann man auch ein größeres Turnier auf nur einem Tisch spielen, allerdings können die Wartezeiten zwischen den Spielen Langeweile aufkommen lassen.

Tipp: Wenn es viele Mitspieler gibt, kann durch Verkürzung der Spiele (z.B. bis zu 4 anstatt bis zu 6 Toren) Spannung aufrecht erhalten werden. Dies kann insbesondere dann eine gute Idee sein, wenn (viele) Kinder mitspielen.

Einzel oder Doppel?

Die meisten Turniere kann man wahlweise als Einzel oder als Doppel spielen (Ausnahme: „Hang Man“ wird fast nur als Doppel gespielt). Meistens wird Doppel gespielt, weil dann alle öfter drankommen. Deswegen reden wir in unseren Turnierplänen auch immer nur von „Teams“. Wenn Du Einzel spielen möchtest, geht das mit unseren Plänen aber natürlich genauso.

Anzahl der Mitspieler?

Aufgepasst: Ein K.O.-Turnier kann nur mit 4, 8 oder 16 Teams (8, 16, 32 Einzelspieler) gespielt werden. Bei fast allen anderen Turnieren ist, um Teams zu bilden, immer eine gerade Anzahl von Mitspielern notwendig. Nur beim „Hang Man“ kann auch eine ungerade Anzahl von Einzelspielern mitmachen.

Spielstärke

Bei einer durchschnittlichen Kicker-Party sind Leute mit viel und welche mit weniger Übung dabei. Meistens ist ein Turnier für alle am spannendsten, wenn in etwa gleichstarke Teams aufeinander treffen.

Tipp: Bei der Teambildung können unterschiedliche Spielstärken gut ausgeglichen werden, indem die Teams gerecht zugeteilt oder zugelost werden. Beim „Hang Man“ werden die Partner sogar für jede Partie neu zugelost.

Übersicht	Partner	empfohlene Anzahl Teams* / Personen*	Anzahl Spiele/Person:		Gesamtanzahl Spiele / Gesamt-Dauer*
			Minimum	Maximum	
K.O.-Turnier	fest	8 / 16	1**	3**	7 / 40 Min**
Doppel-K.O.-Turnier	fest	8 / 16	2**	4**	14 / 80 Min**
Jeder gegen Jeden	fest	3-5 / 6, 8 oder 10	2***	4***	6 / 35 Min***
WM-Modus	fest	6-8 / 12, 14, 16, 18 oder 20	3****	5****	8 / 50 Min****
Hang Man	wechselt	Möglich ab ca. 6, bis zu ca. 25 Personen pro Tisch	offen	offen	ca. 18 / 120 Min****

* bei einem Tisch
 ** bei 8 Teams
 *** bei 4 Teams
 **** bei 6 Teams
 ***** bei 12 Personen und 4 Strichen bis zum Ausscheiden

>>> alle Turnierpläne bekommst Du auf fliX.eu > wir für dich