

AUF und ABBAU-Beschreibung FAIRPLAYWUZLER



Noch von Ihnen bereitzustellendes Material:

- 1 Verlängerungskabel mit einer Länge, welches vom Wuzler-Standort zur nächstgelegenen Steckdose reicht (220V)
- 1 Biertisch, auf den der Wuzler abgelegt werden kann

Bitte, den Wuzler NUR AN TROCKENEN STANDORTEN AUFSTELLEN! Danke.

Maße der Transportbox FairPlayWuzler:

Länge: 180 cm

Breite: 103 cm

Höhe: 90 cm

AUFBAUANLEITUNG FAIRPLAYWUZLER

Nachdem Sie erfolgreich die **Transportbox geöffnet** haben, liegt der Fairplaywuzler vor ihnen.



1. Bitte heben sie den Wuzler **an den dafür vorgesehenen 4 Handgriffen** aus der Transportbox und legen Sie ihn quer auf dem Biertisch, damit Sie die beiden Füße montieren können.



Im Transportboxenboden finden Sie nun folgende **Materialien, die sie sich am besten auf den Aufbau-Organizer (ein Tuch mit eingezeichneten Materialliegeplätzen) legen:**

(1 Auf- und Abbau-OrganizerStoff – die Rückseite ist als Tuch, über die Transportbox gebreitet, verwendbar, um Materialien präsentieren zu können)



- 2 schwarze Doppelfüße des Wuzlers
- 8 10-mm Torbandschrauben (zum Befestigen der Füße)
- 2 17er-Schraubenschlüssel
- 1 Fernbedienung für die LED-Beleuchtung auf der Sandplatzspielseite
- 10 Kork-Fußbälle

Am Wuzler montiert:

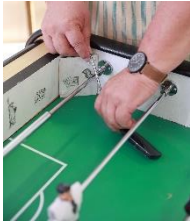
- 2 Flutlichtmasten mit Lampen
- 1 Stromkabel im Ballkasten (**bitte nicht heftig herausziehen, denn sonst kann dieses abreißen**)



Und viele Infokarten zum Verteilen an alle Spieler*innen und weitere Interessierte



Montieren Sie also **zu allererst die beiden Füße mit den 8 Torbandschrauben**, heben Sie anschließend den Wuzler vom Tisch herunter und bringen Sie ihn an den Spielstandort.



Montieren Sie nun **vorsichtig die beiden Flutlichtmasten** in den dafür vorgesehenen USB-Anschlüssen hinter den Absperrwänden in den Ecken der Rasenspielfeldseite.



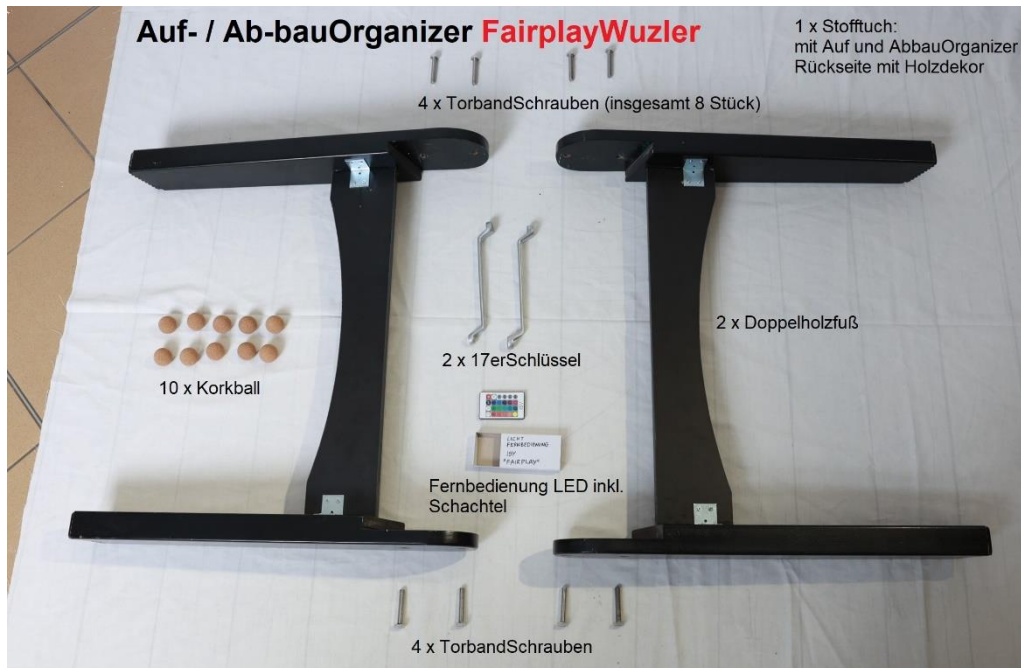
Ziehen Sie anschließend vorsichtig das Kabel aus dem Ballkasten unter der Balleinwurfseite des Wuzlers und schließen Sie dieses an ihr Verlängerungskabel an. Damit können sowohl die Flutlichtanlage als auch die Beleuchtung der afrikanischen Häuser betrieben werden.

Legen Sie die 10 Korkbälle in die Balllade und nun - Viel Spaß beim Spielen!
(Die Bälle bleiben im Wuzler und können für das nächste Spiel durch **Ziehen des Knopfes unter dem ehemaligen Münzeinwurf** wieder in die Balllade gebracht werden)

Bitte verteilen Sie an ALLE Spieler*innen und Interessierte die Infokarten! Danke!



ABBAUANLEITUNG



1. Legen Sie sich bitte **den Abbau-Organizer auf den Boden** neben den Wuzler.
2. Legen Sie die **10 Korkfußbälle** auf den Organizer und ebenso die **LED-Fernbedienung inkl. Schachterl.**
3. **Stecken Sie das Stromkabel aus** und verstauen Sie das **Kabel vom Wuzler im Ballkasten** unterhalb des Balleinwurfs.
4. **Biegen Sie die Flutlichtmasten** wieder auf das Spielfeld hinunter.
5. Heben Sie den **Wuzler auf den Biertisch**, um die Füße demontieren zu können.
6. Entfernen Sie mit Hilfe der **17er-Schraubenschlüssel die 8 Torbandschrauben** und **legen diese auf den Organizer**. Legen Sie daneben **auch die beiden Schraubenschlüssel**.
7. Legen Sie zuletzt auch **die beiden Füße auf den Organizer**.
8. Legen Sie die **nicht verteilten Infokarten** auf den Organizer.
9. **Machen Sie nun ein Foto des Auf- / Abbau-Organizers mit allen Materialien und schicken dieses auf die WhatsAppnummer +43 676 8776 3344. Danke, Sie erleichtern uns damit die Rücknahme des Wuzlers massiv!**
10. Holen Sie sich **die Transportbox** und **legen Sie nun alle Materialien sorgfältig vom Abbau-Organizer in die dafür vorgesehenen Plätze im Transportboxenboden**.
11. **Legen Sie anschließend den Wuzler in den Transportboxenboden** und schieben Sie bitte alle Wuzlerstangen zur Gänze ein. Legen Sie den **zusammengefalteten Abbauorganizer auf die Spieler** oben drauf.
12. **Verschließen Sie die Transportbox letztlich achtsam mit der Boxen-Haube** und bringen Sie dann **den Wuzler fristgerecht zum Rückgabetermin nach Linz** zurück.

Weitere Infos finden Sie auf der Wuzler-webpage unter:

Link zur webpage als QR-Code