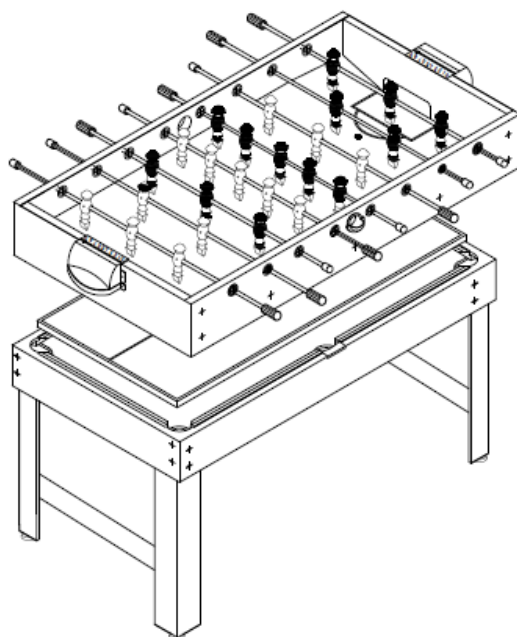




POUŽÍVATEĽSKÝ MANUÁL – SK
IN 18105 Hrací stôl WORKER 5v1 Mini



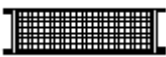
OBSAH

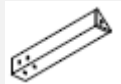
BEZPEČNOSTNÉ POKYNY	3
ZOZNAM DIELOV	3
ZLOŽENIE	5
SÚPIS HIER A PRÍSLUŠENSTVO.....	8
PRAVIDLÁ.....	8
STOLNÝ FUTBAL	8
STOLNÝ TENIS	8
MINI BILIARD.....	9
ŠACHY	10
VÝHRA	11
REMÍZA	11
DÁMA.....	12
BACKGAMMON.....	12
OCHRANA ŽIVOTNÉHO PROSTREDIA	13
ZÁRUČNÉ PODMIENKY, REKLAMÁCIE	13

BEZPEČNOSTNÉ POKYNY

- Pred zostavením si prečítajte celý manuál a uschovajte si ho pre budúce použitie.
- Pred zostavením skontrolujte, či nechýbajú žiadne časti.
- Herný set obsahuje malé časti. Hrozí riziko udusenía.
- Pre zostavenie stola sú potrebné dve dospelé osoby.
- Počas zostavenia držte deti a domáce zvieratá mimo dosahu dielov. Hrozí riziko udusenía.

ZOZNAM DIELOV

Obr.	Číslo	Názov	Počet
	1	Pingpongová loptička	2 ks
	2	Pingpongová raketa	2 ks
	3	Pingpongová sieť	1 kus
	4	Biliardové gule	1 set
	7	Krieda	2 ks
	8	Trojuholník	1 ks
	9	Tágo	2 ks
	10	Kefa	1 ks
	12	Držiak siete	2 ks
	14	Šachy	1 set
	17	Dáma	1 set
	R1	Tyč pre 3 hráčov	4 ks
	R2	Tyč pre 2 hráčov	2 ks
	R3	Tyč pre 5 hráčov	2 ks

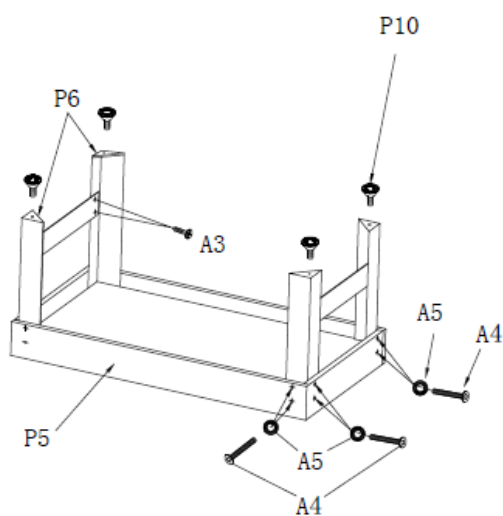
	R4 R5	Hráči hostia Hráči domáci	13 ks 13 ks
	R6	Gumová zarážka tyče	16 ks
	R7	Podložka	16 ks
	R8	Skrutka	26 ks
	R9	Rukoväť	8 ks
	R10	Krytka tyče	8 ks
	A4	1/4 x 1-1/8" Skrutka	16 ks
	A5	1/4" Čierna podložka	16 ks
	P1	Bočný rám	2 ks
	P2	Zadný rám	2 ks
	P3	Hracie pole – futbal	1 ks
	P4	Podporné tyče	2 ks
	P5	Rám stola	1 ks
	P6	Noha	4 ks
	P9	Počítadlo	2 ks
	P10	Vyrovňavacia nožička	4 ks
	P11	Lopta na futbal	2 ks
	A1	Imbusový kľúč	1 ks

	A2	Skrutka T4 x 40 mm	12 ks
	A3	Skrutka T3.5 x 12 mm	16 ks

ZLOŽENIE

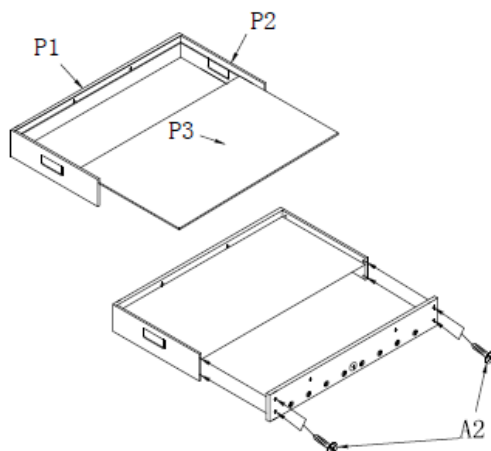
Krok 1

Rám stola (P5) položte hore nohami na rovný a pevný povrch. Pre ochranu stola položte rám na ochrannú podložku. Priskrutkujte nohy (P6) pomocou podložky (A5) a skrutiek (A4). Nohy stola spevnite priskrutkovaním panela pomocou skrutiek (A3). Na nohy stola priskrutkujte vyrovnávacie nožičky (P10 (P10)).



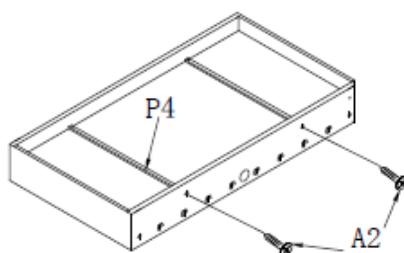
Krok 2

Stôl postavte a do bočných rámov (P1) a zadných rámov (P2) zasuňte hracie pole futbalu (P3). Potom pripevnite bočný rám (P1) pomocou skrutiek (A2).



Krok 3

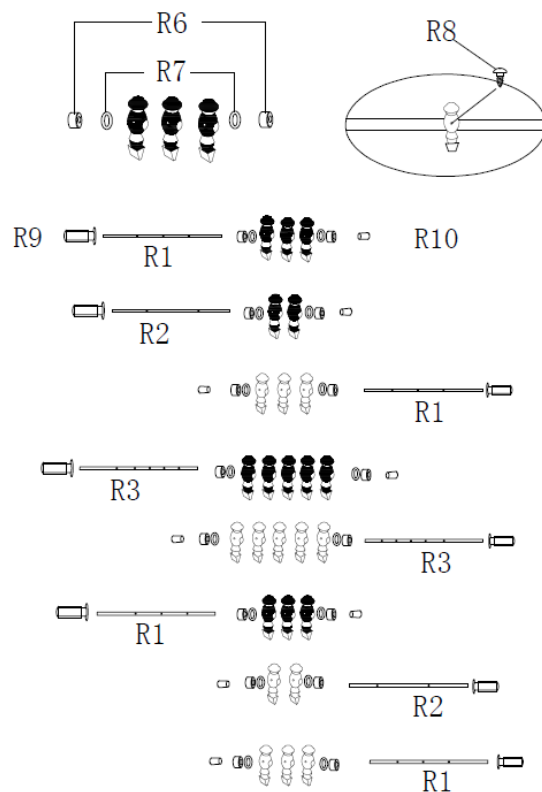
Stôl spevníte pripevnením podporných tyčí (P4), ktoré pripevníte pomocou skrutiek (A2).



Krok 4

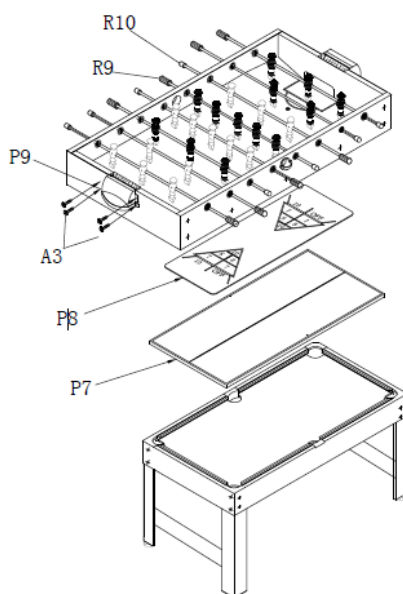
Zostavenie hráčov na herný futbal:

- Na každom konci tyče sú gumové zarážky (R6) a podložky (R7). Hráčov priskrutkujte k otvorom pomocou skrutky (R8).
- Na tyč (R1) pripevnite rukoväť (R9) a troch hráčov (R4). Potom umiestnite koncovku (R10).
- Na tyč (R2) pripevnite rukoväť (R9) a dvoch hráčov (R4). Potom umiestnite koncovku (R10).
- Na tyč (R1) pripevnite rukoväť (R9) a troch hráčov (R5). Potom umiestnite koncovku (R10).
- Na tyč (R3) pripevnite rukoväť (R9) a päť hráčov (R4). Potom umiestnite koncovku (R10).
- Na tyč (R3) pripevnite rukoväť (R9) a päť hráčov (R5). Potom umiestnite koncovku (R10).
- Na tyč (R1) pripevnite rukoväť (R9) a troch hráčov (R4). Potom umiestnite koncovku (R10).
- Na tyč (R2) pripevnite rukoväť (R9) a dvoch hráčov (R5). Potom umiestnite koncovku (R10).
- Na tyč (R1) pripevnite rukoväť (R9) a troch hráčov (R5). Potom umiestnite koncovku (R10).



Krok 5

Na zadný rám (P2) pripevníte počítadlo bodov (P9) pomocou skrutiek (A3). Zostavte hracie tyče pre stolný futbal. Tyč (R1, R2, R3) je zostavená z vhodného počtu hráčov (R4, R5) a na konci zakončená buď rukoväťou (R9) alebo koncovkou (R10). Tyč prestrčte cez otvory a pripevnite koncovku (R10). Schéma umiestnenia tyčí na stolný futbal je na obrázku nižšie. Na herný stôl potom umiestnite herné dosky (P8) a (P7).



SÚPIS HIER A PRÍSLUŠENSTVO

- **Stolný futbal** (2 x 11 hráčov, 2 loptičky, ukazovatele skóre)
- **Stolný tenis** (sieťka, 2 rakety, 2 loptičky)
- **Mini biliard** (zostava biliardových gúľ, 2 tága, trojuholník, 2 kriedy)
- **Šachy** (doska, zostava na šachy)
- **Dáma** (doska, zostava na dámu)
- **Backgammon** (doska, zostava na backgammon)

PRAVIDLÁ

STOLNÝ FUTBAL

- Je zakázané: pretáčať hráčov o viac ako 1 otáčku, držať súperove tyče, posúvať stôl ak je lopta v hre, zasahovať rukou alebo inými predmetmi do hry, nevhodne znervózňovať súpera.
- Hráči losujú kto bude rozohrávať, rozohráva sa zo stredu prihrávkou na tyči.
- Hrá sa do dosiahnutia 10 gólov, alebo podľa dohody.
- Gól platí aj keď lopta vyletí z brány, nasleduje rozohrávka hráča čo dostal gól.
- Mŕtva lopta - hráč, ktorý bol naposledy v kontakte s loptou alebo strelal prichádza o loptu a súper si ju nastaví a rozohráva z obrany prihrávkou.
- Hráč by mal loptu posunúť z tyče - prihrať, alebo strelať do 15 sekúnd.
- Hráč, ktorý sa dopustí faulu (gól po pretáčaní, zdržovanie hry...) prichádza o loptu a súper rozohráva z obrany.

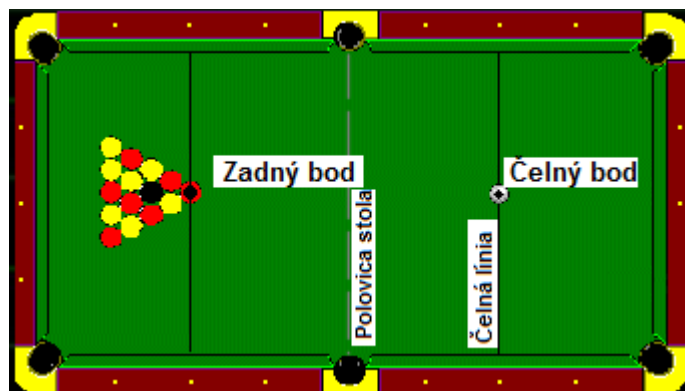
STOLNÝ TENIS

- Hra začína podaním. Ako prvý podáva hráč, ktorého určí na začiatku hry los.
- Podáva sa z otvorenej dlane tak, aby súper loptičku po dobu podávania videl, tzn. nesmie byť zakrytá rukou alebo inou časťou tela podávajúceho. Nadhadzuje sa nad úrovňou hracieho stola a loptička musí byť nahodená aspoň do výšky 16 cm nad dosku stola.
- Loptička sa musí pri podaní najprv odraziť od polovice stola podávajúceho, potom preskočiť sieťku a odraziť sa od súperovej polovice stola. Ak sa pri podaní loptička dotkne siete, podanie sa opakuje.
- Hráči sa pri podaní striedajú vždy po dvoch odohraných loptičkách a to až do stavu 10:10. Potom sa striedajú vždy po jednom podaní.
- Loptička môže byť odrazená akoukoľvek časťou rakety alebo rukou, ktorá ju drží (až do výšky zápästia) a musí sa odraziť od súperovej polovice stola.
- Pri hre sa loptička môže dotknúť siete. Ak je odrazená ďaleko bokom od stola, nemusí na súperovu polovicu letieť priamo nad sieťkou, ale vždy musí vystúpiť do výšky aspoň 16 cm nad dosku stola.
- Bod získavate v prípade, že protihráč neodrazil loptičku tak ako mal, tzn. netrafil loptičku, loptička sa dotkla jeho časti stola viac ako raz, protihráč odrazil loptičku tak, že sa najprv odrazila od jeho strany stola alebo sa stola nedotkla vôbec. Protihráč sa tiež nesmie dotknúť hracieho stola žiadnou časťou tela, okrem ruky v ktorej drží raketu, keď sa tak stane, získavate bod Vy.
- Jedna hra sa skladá z nepárneho počtu setov, na ktorých počte sa hráči pred hrou dohodli. Najčastejšie to býva 3 až 5 setov.

- Jeden set sa skladá z niekoľkých podaní a končí vo chvíli keď jeden z hráčov získal 11 bodov. Ak dosiahnete skóre 10:10, hrá sa do tej doby, než víťaz dosiahne rozdiel 2 bodov. Je tak možné, že konečné skóre bude napr. 13:15 alebo 19:17, atď.
- Hráči si na začiatku každého setu vymenia strany a tiež sa striedajú pri otváracom podaní každej novo začatej hry.

MINI BILIARD

- Víťazom hry sa stáva hráč, ktorý prvý umiestni všetky gule typu, ktorý na neho pripadol pri rozstrele, do hracích jamiek a nakoniec umiestni do správnej jamky čiernu guľu.
- Hráči strkajú tágom len do bielej gule tak, aby sa zrazila s ostatnými guľami a odrazom ich nasmerovala do niektorej z jamiek.
- Hráči sa pri hre striedajú vždy, keď sa niekomu nepodari umiestniť aspoň jednu guľu do vrečka alebo keď hráč urobí faul.
- Do čiernej gule sa strieľa až po odohraní všetkých guľí jedného typu. Ak je skovaná čierna guľa skôr než všetky gule hráča, ktorý ju do vrečka skoval, znamená to prehru.
- Strčenie = úder tágom do bielej gule, Nábeh = séria strčení ukončená strčením, pri ktorom sa hráčovi nepodarilo skovať guľu do vrečka, Faul = hra nedovoleným spôsobom.
- Faul je trestaný ukončením nábehu hráča. Protihráč potom hrá 2x, tzn. má 2 pokusy na prvé skovanie gule do vrečka. Ako faul je posudzované:
 - a) Strčenie, pri ktorom sa biela guľa nedotkne žiadnej inej gule.
 - b) Strčenie, pri ktorom do vrečka spadne biela guľa. Protihráč potom hrá z čelnej čiary. Biela guľa sa musí ako prvá dotknúť gule, ktorá leží v druhej polovici stola.
 - c) Strčenie, pri ktorom sa biela guľa dotkne najskôr súperovej alebo čiernej gule.
 - d) Strčenie, pri ktorom sa do vrečka vnorí súperova guľa.
 - e) Strčenie, pri ktorom guľa vypadne zo stola. V tom prípade sa guľa umiestni na zadný bod.
 - f) Dotyk gule rukou, inou časťou tela či odevom, dotyk gule inou časťou tága než "kožou", dotyk tágom inej gule než bielej.
 - g) Strčenie tágom do inej ako bielej gule.
- **Rozstrel:** Gule sú postavené v základnom postavení. (Vid'. obr). Jeden z hráčov urobí strčenie, pri ktorom sa snaží akúkoľvek guľu (okrem čiernej) umiestniť do ľubovoľného vrečka, bez toho aby pritom urobil faul. V prípade, že sa mu to podarí, tak naďalej po zvyšok hry hrá na ten typ guľ, ktorý vnoril do kapsy. Protihráč hrá na druhý typ. Keď sa mu nepodarí do jamky nejakú guľu umiestniť, hrá protihráč a snaží sa o to isté. Až do strčenia, ktorým sa určí, ktorý hráč hrá na akú guľu, hrajú hráči cez bielu guľu na ľubovoľnú guľu na stole okrem čiernej.
- **Hra na gule určitého typu:** Po priradení typu gule hráčovi, sa hráči striedajú v nábehoch. Každý z nich môže hrať tak dlho, kým neurobí strčenie, pri ktorom sa mu nepodarí vnoriť ani jednu zo svojich guľí do vrečka, alebo kým nespraví faul.
- **Umiestňovanie čierne gule na záver:** Po umiestnení všetkých svojich guľí je úlohou hráča umiestniť čiernu guľu do vrečka protiľahlé vrečku, do ktorej umiestnil poslednej svoju guľu. Ak sa mu to podarí, víťazí. Pokiaľ čiernu guľu umiestni do iného vrečka, znamená to prehru. Rovnako tak znamená prehru, ak zároveň s umiestnením čiernej gule do správnej kapsy urobí faul (tzn. vnorí do vrečka aj bielu guľu alebo inú). Pokiaľ hráč, ktorý umiestnil všetky svoje gule do vreciek ako druhý, umiestni poslednú guľu do rovnakého vrečka, ako jeho súper, snaží sa umiestniť čiernu guľu nie do protiľahlého vrečka, ale naopak do rovnakého vrečka, do ktorého umiestnil svoju poslednú guľu.



ŠACHY

- Hra prebieha striedaním ťahov bieleho a čierneho po šachovnici.
- Šachovnica je súhrnný názov pre 64 štvorcových polí, zoskupených do štvorca 8x8, striedavo bielych (jednej farby) a čiernych (druhej farby); ľavé dolné pole je čierne; skupina polí v jednom smere, navzájom sa dotýkajúcich stranami, sa nazýva frontála; skupina polí v jednom smere, navzájom sa dotýkajúcich vrcholmi, sa nazýva diagonála.
- Biely je súhrnný názov pre biele kamene, čierny je súhrnný názov pre čierne kamene; zároveň je to označenie hráča, ktorý pohybuje kameňmi danej farby; biely a čierny sú súper.
- Kameň je spoločný názov pre kráľa, dámu, vežu, strelca, jazdca a pešiaka.
- Na jednom poli môže stáť buď jeden kameň (obsadené pole), alebo nijaký kameň (prázdne pole); rozmiestnenie kameňov na šachovnici sa nazýva postavenie.
- Ťah je premiestnenie kameňa buď na prázdne pole (krok), alebo na pole obsadené súperovým kameňom (branie); zvláštne ťahy: rošáda, premena pešiaka, branie mimochodom.
- Partia je sled ťahov, začínajúci základným postavením partie a končiaci výhrou bieleho, výhrou čierneho, alebo remízou.
- Voľba ťahu závisí iba od šachistu, ktorý ho vykonáva.
- Prvý ťah v partii vykonáva biely, po ťahu bieleho nasleduje ťah čierneho a po ťahu čierneho nasleduje ťah bieleho.
- Kráľ je kameň, ktorý po vlastnom ťahu, alebo po ťahu iného kameňa rovnakej farby nesmie byť v šachu.
- Šach je postavenie, v ktorom na pole kráľa pôsobí súperov kameň.
- Kameň pôsobí na pole, ak na tomto poli môže brať súperov kameň, pôsobí naň aj vtedy, keby toto branie nemohol uskutočniť pre porušenie pravidiel.
- Kráľ je kameň, ktorý (s výnimkou rošády) ťahá na najbližšie pole v akomkoľvek smere.
- Dáma je kameň, ktorý ťahá aj ako veža, aj ako strelca.
- Veža je kameň, ktorý (s výnimkou rošády) ťahá po prázdnej frontále v akomkoľvek smere o ľubovoľný počet polí; ak na konci prázdnej frontály stojí kameň opačnej farby, veža ho môže brať.
- Strelca je kameň, ktorý ťahá po prázdnej diagonále v akomkoľvek smere o ľubovoľný počet polí; ak na konci prázdnej diagonály stojí kameň opačnej farby, strelca ho môže brať.
- Jazdec je kameň, ktorý ťahá do L na druhé najbližšie pole opačnej farby v akomkoľvek smere bez ohľadu na to, ktoré z ostatných polí šachovnice sú prázdne a ktoré obsadené.
- Pešiak je kameň, ktorý kráča len po frontále smerom dopredu o jedno pole; zo základného postavenia partie môže kráčať o jedno, alebo o dve polia dopredu; berie o jedno pole po diagonále vo dvoch smeroch dopredu; smerom dopredu sa rozumie smer, ktorým sa kameň

približuje k súperovi (vzťahovaný na základné postavenie partie); zvláštne ťahy: premena pešiaka, branie mimochodom.

- Súčasťou ťahu pešiaka na posledné pole je jeho odstránenie zo šachovnice a nahradenie dámou, vežou, strelcom, alebo jazdcom rovnakej farby na tom istom poli; takýto ťah sa nazýva premena pešiaka; pešiak sa premení na jeden z uvedených kameňov bez ohľadu na druhý a počty ostatných kameňov na šachovnici.
- Pešiak, ktorý môže brať súperovho pešiaka bezprostredne po jeho kroku zo základného postavenia partie o jedno pole, môže ho brať aj bezprostredne po jeho kroku o dve polia, a to práve tak, ako keby išiel iba o jedno pole; takýto ťah sa nazýva branie mimochodom.
- Rošáda je súčasný ťah kráľa a veže tej istej farby z polí, na ktorých stoja v základnom postavení partie: kráľ ťahá o dve polia smerom k veži a veža, ku ktorej sa priblížil, postaví sa na pole medzi pôvodným a novým poľom kráľa; rošádu možno vykonať len vtedy, ak sú polia medzi kráľom a vežou prázdne, ak kráľ a veža od začiatku partie neťahali a ak na pôvodné a nové pole kráľa, ako aj na pole medzi nimi nepôsobí súperov kameň.
- Partiu vyhrá ten, po ktorého ťahu je súperov kráľ v mate.
- Mat je šach (kráľovi), ktorý nemožno bezprostredne nasledujúcim ťahom zrušiť.
- Partia sa končí remízou, keď je biely alebo čierny v pate, alebo keď sa rovnaké postavenie v priebehu partie opakuje trikrát pri ťahu toho istého hráča, alebo keď sa počas 50 bezprostredne za sebou nasledujúcich ťahov oboch súperov nebral kameň a nepotiahol pešiak (s výnimkou pravidla 27).
- Pat je postavenie, v ktorom jeden zo súperov nemôže ťahať napriek tomu, že je na rade, pričom jeho kráľ nie je v šachu.
- Postavenia sú rovnaké, ak obsahujú rovnaké kamene rozmiestnené na rovnakých poliach a každý zo súperov môže vykonať rovnaké ťahy.
- V postavení kráľa s dvoma jazdcami proti kráľovi s pešiakom sa zvyšuje počet ťahov z 50 na 100, ak pešiak nepostúpil ďalej ako o 3 polia zo základného postavenia na frontále pred vežou, kráľom, alebo dámou, o 2 polia pred strelcom, resp. o 1 pole pred jazdcom, a jazdec mu bezpečne bráni v ďalšom pohybe.

VÝHRA

- vyhráva hráč, ktorý dá súperovi mat. Mat je situácia, keď je možnosť brať kráľa a súper nemá možnosť tomu zabrániť. Pri mate sa iba výnimočne berie kráľ, k výhre stačí mat zahlasiť.
- častejšie sa končí partia tým, že jeden súper uzná prevahu súpera, vzdá beznádejnú pozíciu.
- hráč partiu vyhráva, keď súper prekročí časový limit. Hráč musí túto výhru reklamovať. Ak súper, ktorý neprekročil čas nemá matujúci materiál, ide o remízu.

REMÍZA

- hráči sa na remíze dohodnú.
- po trojnásobnom dosiahnutí rovnakej pozície - hráč na ťahu musí reklamovať.
- ani jeden hráč nemá materiál na dosiahnutie matovej situácie.
- 50 ťahov prejde bez pohybu pešiaka a brania materiálu.
- obaja súper prešli časový limit a nedá sa zistiť kto skôr, prípadne hráč, ktorý má výhodu, nereklamuje výhru.
- súper by síce vyhral na čas, ale nemá materiál na dosiahnutie matu.
- je pat, teda situácia, keď strana, ktorá je na ťahu, nemôže spraviť žiaden legálny ťah podľa pravidiel, pričom nie je mat.

Matujúcim materiálom je aspoň jeden pešiak; dve ľahké figúry; jedna ťažká figúra.

DÁMA

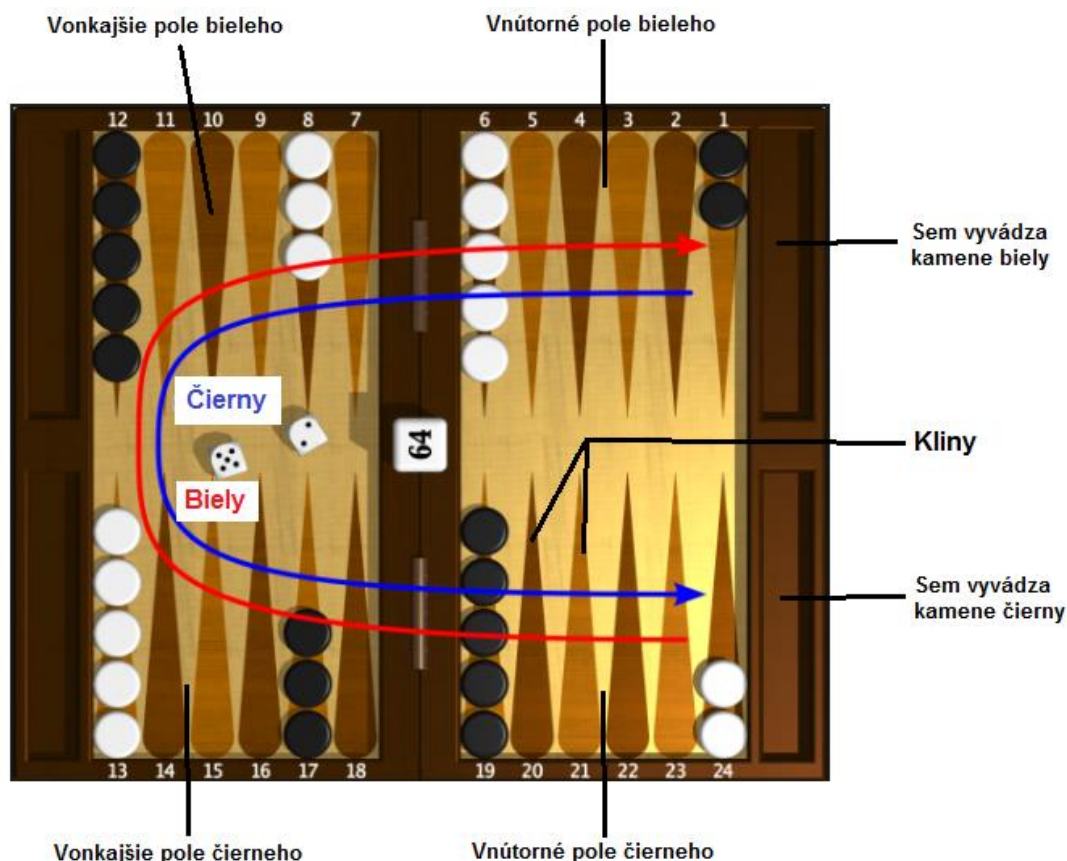
- Hrá sa na šachovnici 8x8.
- Súperi majú na začiatku po osem figúrok pešiakov stojacich na protihľahlých stranách v prvých dvoch radoch na čiernych políčkach
- Všetky figúry sa pohybujú po diagonálach, nemôžu preskakovať figúrky vlastnej farby.
- Pešiáci sa pohybujú iba dopredu. Ak neberú súperovu figúru, pohybujú sa po jednom políčku. Ak berú súperovu figúru, preskočia ju a tak ju zoberú, ak môžu preskočiť aj ďalšiu súperovi figúrku, môžu preskočiť a zobrať aj tú.
- Keď pešiak dôjde na druhú stranu šachovnice, zmení sa na *dámu*.
- Dáma sa pohybuje dopredu aj dozadu o ľubovoľný počet polí.
- Ak v danom ťahu hráč môže vyhodiť súperovu figúrku, ale žiadnu nevyhodí, súper mu za trest môže figúrku, ktorá mohla brať pred uskutočnením vlastného ťahu vziať. Ak figúrka, ktorou ťahal, mohla vziať ešte ďalšiu figúrku, súper mu ju môže pred vlastným ťahom vziať.
- Dáma má prednosť. Ak hráč môže vziať súperovi figúrku (figúrky) pešiakom aj dámou a vezme pešiakom, protihráč mu pred uskutočnením vlastného ťahu, môže dámu, ktorá mohla brať, zobrať.
- Vyhráva hráč, ktorý zoberie súperovi všetky figúrky. Partia končí remízou: a) ak hráč, ktorý je na ťahu nemôže uskutočniť ťah b) ak už teoreticky nemožno, pri pozornej hre súperovi vziať žiadnu figúrku.

BACKGAMMON

Cieľom hry Backgammon je preniesť všetkých svojich 15 kameňov po vyznačenej dráhe najprv do vlastnej „ohrady“ a potom ich odstrániť z hracej plochy. Hráči sa striedajú, na začiatku každého ťahu hodí hráč oboma kockami a podľa výsledku hodu posunie niektorý svoj kameň (alebo kamene) o príslušný počet políčok smerom k ich cieľu. Na každom poli môže byť ľubovoľný počet kameňov jedného hráča (aj všetkých 15 na jednom poli). Ak však hráč ukončí ťah kameňom na poli, kde je jeden súperov kameň, „vyhodí“ ho, t. j. vráti ho až na začiatok jeho cesty, na tzv. bar. Na pole, na ktorom je viac ako jeden súperov kameň, sa ťahať nemôže. Kamene protihráčov sa pohybujú v navzájom protichodných smeroch. Keď má hráč všetky svoje kamene v poslednej časti hracej plochy, môže s nimi ťahať i mimo plochu, čím ich odstraňuje z hry. Hráč, ktorému sa podarí takto odstrániť všetky kamene, je víťazom.

V Backgammonu existujú tri druhy výhier:

- Obyčajná, jednoduchá, ktorá nastane, ak hráč, ktorý prehral, už tiež začal vyvádzať kamene z dosky. Obyčajnou výhrou hráč získa toľko bodov, koľko ukazuje hodnota na dablovacej kocke.
- Gammon, ktorý nastane, ak hráč, ktorý prehral, nezačal vôbec odoberať svoje kamene z dosky a zároveň nemá ani jeden svoj kameň v súperovom vnútornom poli alebo na bare. Výhrou gammon hráč získa dvojnásobok počtu bodov, ktorý je na dablovacej kocke.
- Backgammon, ktorý nastane, ak hráč, ktorý prehral, má aspoň jeden kameň v súperovom vnútornom poli alebo na bare a nevyviedol ešte ani jeden svoj kameň z dosky. Výhrou backgammon hráč získa trojnásobok počtu bodov, ktorý ukazuje dablovacia kocka.



OCHRANA ŽIVOTNÉHO PROSTREDIA

Po uplynutí doby životnosti výrobku alebo v okamihu, kedy by oprava bola neekonomická, produkt nevyhadzujte do domového odpadu. Za účelom správnej likvidácie výrobku ho odovzdajte na určených zberných miestach, kde bude prijatý zdarma.

Správnou likvidáciou pomôžete zachovať cenné prírodné zdroje a napomáhate prevencii potenciálnych negatívnych dopadov na životné prostredie a ľudské zdravie, čo by mohli byť dôsledky nesprávnej likvidácie odpadov. Ďalšie podrobnosti si vyžiadajte od miestneho úradu alebo najbližšieho zberného miesta. Pri nesprávnej likvidácii tohto druhu odpadu môžu byť v súlade s národnými predpismi udelené pokuty.

ZÁRUČNÉ PODMIENKY, REKLAMÁCIE

Všeobecné ustanovenia a vymedzenie pojmov

Tieto záručné podmienky a reklamačný poriadok upravujú podmienky a rozsah záruky poskytované predávajúcim na tovar dodávaný kupujúcemu, takisto aj postup pri vybavovaní reklamačných nárokov uplatnených kupujúcim na dodaný tovar. Záručné podmienky a reklamačný poriadok sa riadia príslušnými ustanoveniami zákona č. 250/2007 Z.z., Občiansky zákonník č. 40/1964 Zb. v znení neskorších predpisov, podľa § 422 až § 442 zákona č. 513/1991 Zb. Obchodný zákonník v platnom znení, a Zákona o ochrane spotrebiteľa č. 250/2007 Z.z. v znení neskorších predpisov, a to aj vo veciach týmito záručnými podmienkami a reklamačným poriadkom nespomenutých.

Predávajúcim je spoločnosť inSPORTline s.r.o. so sídlom Električná 6471, 911 01 Trenčín, IČO 36311723, zapísaná v obchodnom registri Okresného súdu Trenčín v odd Sro, vložka č. 11888/R.

Adresa predajní:

1. inSPORTline s.r.o., Električná 6471, 911 01 Trenčín, +421 917 864 593, predajnatn@insportline.sk
2. Stores inSPORTline SK s.r.o., Račianska 184/B, 831 54 Bratislava (Rača), +421 917 866 623,

predajnaba@insportline.sk

3. Stores inSPORTline SK s.r.o., Trieda generála Ludvíka Svobodu 6/A, 040 22 Košice (Furča), +421 917 866 622, predajnake@insportline.sk

Vzhľadom k platnej právnej úprave sa rozlišuje kupujúci, ktorý je spotrebiteľom a kupujúci, ktorý spotrebiteľom nie je.

„Kupujúci spotrebiteľ“ alebo len „spotrebiteľ“ je osoba, ktorá pri uzatváraní a plnení zmluvy nejedná v rámci svojej obchodnej alebo inej podnikateľskej činnosti.

„Kupujúci, ktorý nie je „spotrebiteľ“, je podnikateľ, ktorý nakupuje výrobky alebo užíva služby za účelom svojho podnikania s týmito výrobkami alebo službami. Tento kupujúci sa riadi rámcovou kúpnuou zmluvou a obchodnými podmienkami v rozsahu, ktoré sa ho týkajú a obchodným zákonníkom.

Tieto záručné podmienky a reklamačný poriadok sú nevyhnutnou súčasťou každej kúpnej zmluvy uzatvorenej medzi predávajúcim a kupujúcim. Záručné podmienky a reklamačný poriadok sú platné a záväzné, pokiaľ v kúpnej zmluve alebo v dodatku v tejto zmluvy alebo inej písomnej dohode nebude stranami dohodnuté inak.

Záručné podmienky a záručná doba

Predávajúci poskytuje kupujúcemu záruku na tovar v dĺžke 24 mesiacov, u označených fitness modelov s kúpnuou hodnotou vyššou ako 159,60 EUR bude poskytovaná záručná lehota 60 mesiacov na rám a na ostatné komponenty 24 mesiacov. Zákonná dĺžka záruky poskytovaná spotrebiteľovi nie je týmto dotknutá.

Zárukou za akosť preberá predávajúci záväzok, že dodaný tovar bude po určitú dobu spôsobilý pre použitie k obvyklému, príp. zmluvnému účelu a že si zachová obvyklé, príp. zmluvné vlastnosti.

Záručné podmienky sa nevzťahujú na poruchy vzniknuté (ak je možné aplikovať na zakúpený produkt):

- zavinením používateľa tj. poškodenie výrobku neodborným repasom, nesprávnou montážou, nedostatočným zasunutím sedlovej tyče do rámu, nedostatočným utiahnutím pedálov v kľukách a kľúk k stredovej osi
- neodborným repasom
- nesprávnou údržbou
- mechanickým poškodením
- opotrebením dielov pri bežnom používaní (napr. gumové a plastové časti, pohyblivé mechanizmy, atď.)
- neodvratnou udalosťou, živelnou pohromou
- neodbornými zásahmi
- nesprávnym zaobchádzaním alebo nevhodným umiestnením, vplyvom nízkej alebo vysokej teploty, pôsobením vody, neúmerným tlakom a nárazmi, úmyselne pozmeneným designom, tvarom alebo rozmermi.
- nesprávnym použitím tovaru, ktorý je v rozpore s kategorizáciou produktu (HC, HA – na domáce použitie: SC, S – na komerčné použitie)

Upozornenie:

- 1) v dobe záruky budú odstránené všetky poruchy výrobku spôsobené výrobnou poruchou alebo chybným materiálom výrobku tak, aby vec mohla byť riadne používaná.
- 2) reklamácia sa uplatňuje zásadne písomne s presným popisom o chybe a potvrdeným dokladom o zakúpení.
- 3) záruka sa uplatňuje u výrobcu: inSPORTline s.r.o., Električná 6471, 911 01 Trenčín, v predajni v ktorej ste tovar zakúpili alebo u organizácie, v ktorej bol výrobok zakúpený.

Reklamačný poriadok – reklamácia tovaru

Kupujúci je povinný tovar, dodaný predávajúcim skontrolovať čo najskôr po prechode nebezpečia škody na tovar, resp. po jeho dodaní. Prehliadku musí kupujúci vykonať tak, aby zistil všetky poruchy, ktoré je možné pri primeranej odbornej prehliadke zistiť.

Pri reklamácii tovaru je kupujúci povinný na žiadosť predávajúceho preukázať nákup a oprávnenosť reklamácie faktúrou alebo dodacím listom s uvedeným výrobným (sériovým) číslom, prípadne tými istými dokladmi bez sériového čísla. Ak nepreukáže kupujúci oprávnenosť reklamácie týmito dokladmi, má predávajúci právo reklamáciu odmietnuť.

Pokiaľ kupujúci oznámi poruchu, na ktorú sa nevzťahuje záruka (napr. neboli splnené podmienky záruky, porucha bola nahlásená omylom apod.), je predávajúci oprávnený požadovať plnú úhradu nákladov, ktoré vznikli v súvislosti s odstraňovaním poruchy takto oznámenej kupujúci. Kalkulácia servisného zásahu bude v tomto prípade vychádzať z platného cenníku pracovných výkonov a nákladov na dopravu.

Pokiaľ predávajúci zistí (testovaním), že reklamovaný výrobok nie je chybný, považuje sa reklamácia za neoprávnenú. Predávajúci si vyhradzuje právo požadovať úhradu nákladov, ktoré vznikli v súvislosti s neoprávnenou reklamáciou.

V prípade, že kupujúci reklamuje poruchy tovaru, na ktoré sa vzťahuje záruka podľa platných záručných podmienok predávajúceho, vykoná predávajúci odstránenie poruchy formou opravy, prípadne výmeny chybného dielu alebo zariadenia za bezporuchové. Predávajúci je so súhlasom kupujúceho oprávnený dodať výmenou za chybný tovar iný tovar plne funkčne kompatibilný, ale minimálne rovnakých alebo lepších technických parametrov. Voľba ohľadne spôsobu vybavenia reklamácie podľa tohto odstavca náleží predávajúcemu.

Predávajúci vybaví reklamáciu najneskôr do 30 kalendárnych dní od doručenia chybného tovaru, pokiaľ nebude dohodnutá dlhšia lehota. Za deň vybavenia sa považuje deň, kedy bol opravený alebo vymenený tovar prebraný kupujúcim. Ak nie je predávajúci s ohľadom na charakter vady schopný vybaviť reklamáciu v uvedenej lehote, dohodne s kupujúcim náhradné riešenie. Pokiaľ k takej dohode nedôjde, je predávajúci povinný poskytnúť kupujúcemu finančnú náhradu formou dobropisu.



SEVEN SPORT s.r.o.

Sídlo: Bořivojova 35/878, 130 00, Praha 3, ČR
Centrála: Dělnická 957, 749 01 Vítkov
Reklamáce a servis: Čermenská 486, 749 01 Vítkov

IČO: 26847264
DIČ: CZ26847264
Telefon: +420 556 300 970
Mail: eshop@insportline.cz
reklamace@insportline.cz
servis@insportline.cz
Web: www.insportline.cz

SK

inSPORTline s.r.o.

Centrála, reklamácie, servis: Električná 6471, 911 01 Trenčín, SK

IČO: 36311723
DIČ: SK2020177082
Telefón: +421(0)326 526 701
Mail: objednavky@insportline.sk
reklamacie@insportline.sk
servis@insportline.sk
Web: www.insportline.sk

Dátum predaja:

Pečiatka a podpis predajcu: