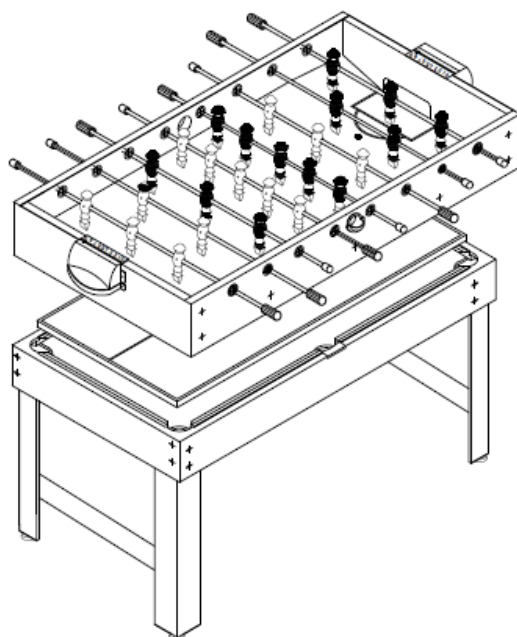




POUŽÍVATEĽSKÝ MANUÁL – SK
IN 18535 Hrací stôl WORKER 10v1



OBSAH

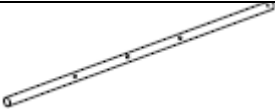
BEZPEČNOSTNÉ POKYNY	3
ZOZNAM DIELOV	3
ZLOŽENIE	5
SÚPIS HIER A PRÍSLUŠENSTVO.....	8
PRAVIDLÁ.....	8
STOLNÝ FUTBAL	8
AIR-HOKEJ.....	8
STOLNÝ TENIS	9
MINI BILIARD.....	10
KOCKY.....	11
MINI BOWLING	11
ŠACH	11
VÝHRA	13
REMÍZA.....	13
DÁMA.....	13
BACKGAMMON.....	14
SHUFFLEBOARD	15
OCHRANA ŽIVOTNÉHO PROSTREDIA	16
ZÁRUČNÉ PODMIENKY, REKLAMÁCIE	16

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
	5	Odrážač pre stolný hokej	2 ks
	6	Puk pre stolný hokej	2 ks
	7	Krieda	2 ks
	8	Trojuholník	1 ks
	9	Tágo	2 ks
	10	Kefa	1 ks
	11	Kolky	1 set
	12	Držiak siete	2 ks
	13	Disky na shuffleboard	1 set
	14	Šachy	1 set
	15	Kocky	1 set
	16	Pohár	1 kus

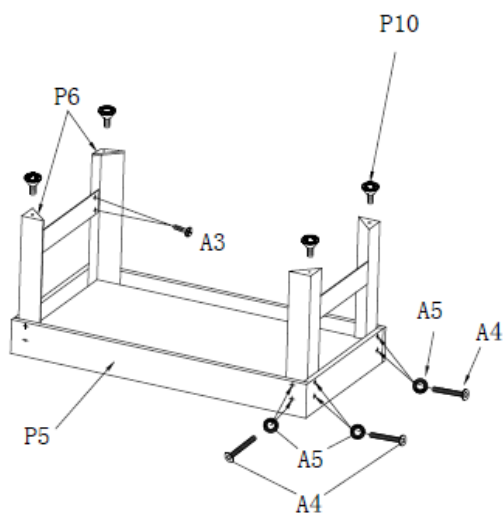
	17	Dáma	1 set
	18	Hracie karty na poker	1 set
	R1	Tyč pre 3 hráčov	4 ks
	R2	Tyč pre 2 hráčov	2 ks
	R3	Tyč pre 5 hráčov	2 ks
	R4	Hráči hostia	13 ks
	R5	Hráči domáci	13 ks
	R6	Gumová zarážka tyče	16 ks
	R7	Podložka	16 ks
	R8	Skrutka	26 ks
	R9	Rukoväť	8 ks
	R10	Krytka tyče	8 ks
	A4	1/4 x 1-1/8" skrutka	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	Podporná tyč	2 ks
	P5	Rám stola	1 ks

	P6	Noha	47 ks
	P7	Hracia plocha	1 ks
	P8	Hracia plocha	1 ks
	P9	Počítadlo	2 ks
	P10	Vyrovnávacia nožička	4 ks
	P11	Lopta na futbal	2 ks
	A1	Imbusový kľúč	1 ks
	A2	Skrutka T4x40 mm	12 ks
	A3	Skrutka T3.5x12 mm	16 ks

ZLOŽENIE

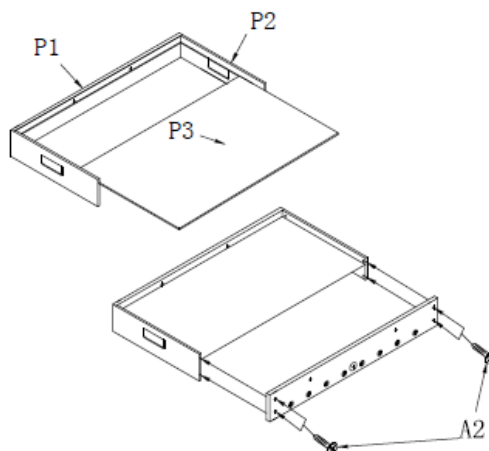
Krok 1

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).



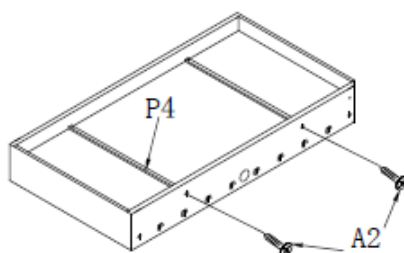
Krok 2

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

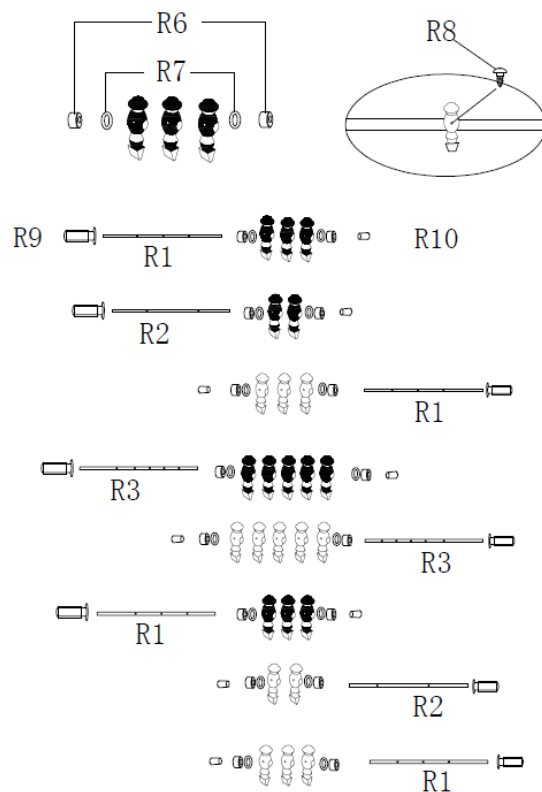
Stôl spevníte pripevnením podporných tyčí (P4), ktoré pripevníte pomocou skrutiek (A2).



Krok 4

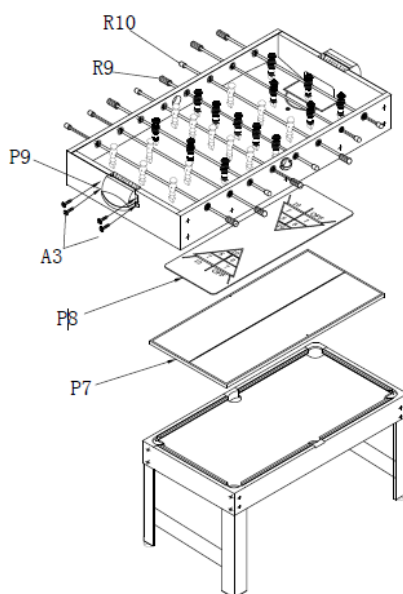
Zostavenie hráčov na herný futbal:

- 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)
- **AIR-hokej** (2 útočníci, 2 puky)
- **stolný tenis** (sieťka, 2 rakety, 2 loptičky)
- **mini biliard** (sada biliardových gúľ, 2 tága, trojuholník, 2 kriedy)
- **karty, kocky** (sada kariet, kocky)
- **mini bowling** (sada na bowling)
- **šachy** (doska, sada na šachy)
- **dáma** (doska, sada na dámu)
- **backgammon** (doska, sada na backgammon)
- **shuffle board - vrhanie kameňov** (sada na shuffleboard)

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 stredy 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 strelil prichádza o loptu a súper si ju nastaví a rozohráva z obrany prihrávkou.
- Hráč by mal loptu posunúť z tyče - prihrať, alebo streliť do 15 sekúnd.
- Hráč, ktorý sa dopustí faulu (gól po pretáčaní, zdržovanie hry...) prichádza o loptu a súper rozohráva z obrany.

AIR-HOKEJ

- Hráč, ktorý prvý strelí sedem gólov (bodov) vyhráva hru, v niektorých prípadoch aj do deviatich bodov.
- Hráč môže v zápase hrať iba s jednou pálkou, v hre smie byť len jeden puk.
- Hra začína vhadzovaním, po dosiahnutí gólu rozohráva hráč, ktorý bránku inkasoval.
- Ak je puk v kontakte so stredovou čiarou, môže ho zasiahnuť ktorýkoľvek hráč.
- Hráč môže stáť kdekoľvek okolo stola na svojej polovici, nesmie ju prekročiť.
- Hra začína vhadzovaním. Vhadzovanie je, keď je puk rozhodcom umiestnený na stred stola. Hráči sa v tú chvíľu nesmú dotýkať svoju pálkou ani puku, ani stredovej čiary a čakajú na pokyn rozhodcu. Následne rozhodca uvoľní puk, hráči môžu hrať. Pokiaľ hráč zasiahne puk ešte pred jeho uvoľnením, jedná sa o chybné vhadzovanie. Puk je automaticky prisúdený súperovi a ten rozohráva.
- V prípade série hier medzi dvoma hráčmi, striedajú títo po každej hre strany. Rozohráva vždy ten, ktorý ako posledný inkasoval bránku.
- Ak opustí puk aspoň na chvíľu hraciu plochu, je mimo hry. Pre jeho opätovné uvedenie do hry je nutné rozohrať. Rozohrávky sa ujme hráč, ktorý situáciu aktívnym spôsobom nezavinil. (V

případe útočiacého hráča je považovaný za aktívny akýkoľvek pohyb pátky, v prípade brániaceho hráča je aktívnym len pohyb pátky smerom dopredu).

- Platného bodu je dosiahnuté strelením gólu alebo ak je puk väčšiu polovicou v bránke a/alebo ak sa nakláňa smerom do bránky. Ak sa puk zastaví v priestore bránky a nesplnía uvedené, gól neplatí. Do puku je v tomto prípade možné hrať pátkou alebo ho odovzdať súperovi.
- Ak puk zasiahne (v priestore bránky) hráčovu ruku na svojej ceste do brány, je súperovi pripísaný bod.
- Ak útočiaci hráč vystrelí, upustí pátku a puk skončí bez pričinenia súpera v jeho vlastnej bránke, je súperovi pripísaný bod. Ak skončí v bránke súpera (brániaceho hráča), bod neplatí.
- Ak upustí raketu brániaci hráč, platí gól (bod) len v prípade, že došlo ku strele pred alebo súčasne s upustením pátky.
- Ak dôjde ku streleniu gólu s faulom, gól (bod) neplatí.
- Trestom za faul je prepadnutie puku súperovi. Za faul je považované:
 - a) Nedovolené hranie - ak sa akákoľvek časť hráčovej ruky, tela alebo oblečenia dotkne puku.
 - b) Herná pasivita - hráč má sedem sekúnd na prevedenie strely, ktorá prejde stredovú čiaru. (Sedem sekúnd začína plynúť v okamihu, keď puk prejde stredovú čiaru a zostane na hráčovej strane).
 - c) Upustenie pátky.
 - d) Vystrelenie puku mimo hrací stôl.
 - e) Hra cez stredovú čiaru - je zakázané hranie do puku, ktorý je celým objemom na súperovej polovici (nedotýka sa stredovej čiary), hráčova raketa sa navyše nesmie dostať väčším objemom cez túto čiaru.
 - f) Nehrateľný puk - je zakázané hranie do puku, ktorý neleží celým obvodom na hracej ploche (vrtí sa) alebo je hracou plochou smerom nahor. V tomto prípade je dovolené puk uviesť rukou do hrateľného stavu.
 - g) Nebezpečná hra - hranie nedovolenou technikou spôsobujúcou poškodenie stola alebo nebezpečné pre hráča a/alebo divákov.
 - h) Nešportové správanie.

STOLNÝ TENIS

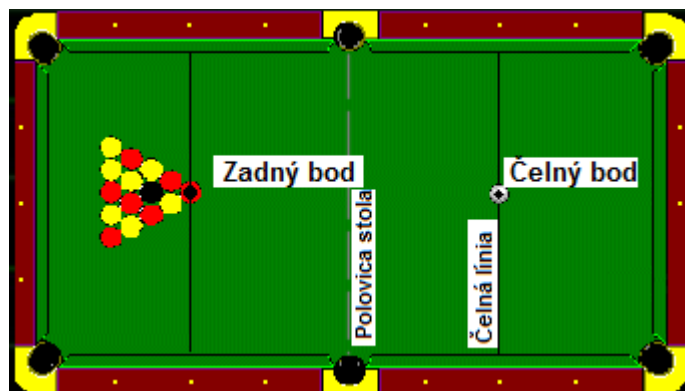
- Hra začína podaním. Ako prvý podáva hráč, ktorého určí na začiatku hry los.
- Podáva sa z otvorenej dlane tak, aby súper loptičku po dobu podávania videl, tzn. nesmie byť zakrytá rukou alebo inou časťou tela podávajúceho. Nadhadzuje sa nad úroveň hracieho stola a loptička musí byť nahodená aspoň do 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 sieťky, 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 sieťky. 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.
- Strk = úder tágom do bielej gule, Nábeh = séria strkov ukončená strkom, 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) Strk, pri ktorom sa biela guľa nedotkne žiadnej inej gule.
 - b) Strk, 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) Strk, pri ktorom sa biela guľa dotkne najskôr súperovej alebo čiernej gule.
 - d) Strk, pri ktorom sa do vrečka vnorí súperova guľa.
 - e) Strk, 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) Strk tágom do inej ako bielej gule.
- **Rozstrel:** Gule sú postavené v základnom postavení. (Vid'. obr). Jeden z hráčov urobí strk, 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 guľí, 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 strku, 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 strk, 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.



KOCKY

- Hráč hodí všetky kocky, ak padla trojica, násobí sa počet bodov na kocke stovkou - teda ak tri dvojky - 200, tri trojky - 300 až po tri šestky - 600. Tri jednotky sú za tisíc.
- Každá ďalšia rovnaká kocka v jednom hode body zdvojnásobuje.
- Osobitné postavenie majú jednotky a päťky. Každá jednotka je za 100 bodov a každá päťka je za 50 bodov.
- Osobitná prémia je, ak padla postupka - teda čísla od 1 do 6, postupka je za 2 000 bodov.
- Ak hráč v hode získal aspoň 50 bodov, so zvyšnými kockami môže hádzať ďalej. Ak pri nasledujúcom hode nič nezíska, stráca dovtedy nahraté body v danom ťahu, ak body získa, môže hádzať ďalej, alebo môže zapísať dosiahnutý výsledok.
- Ak všetkých šesť kociek získalo body, hráč môže znova hádzať všetkými kockami, s rizikom, že príde o už dosiahnuté body.
- Hra končí v kole, v ktorom jeden z hráčov dosiahne dopredu dohodnutý súčet bodov obvykle 5 000, 10 000 alebo 20 000 bodov. Ak jeden z hráčov dosiahol dohodnutý počet bodov, zostávajúci dokončia kolo, vyhráva hráč, ktorý získal najviac bodov.
- Hráči sú väčšinou dohodnutí, že minimálny počet bodov na zápis je 300 alebo 400 bodov.

MINI BOWLING

- Jedna partia bowlingu sa skladá z 10 hier.
- Každá hra sa skladá z dvoch hodov, okrem prípadu, keď je prvým hodom zrazených všetkých desať kolkov – STRIKE.
- Pokiaľ v jednej hre zrazíte oboma hodmi dohromady 0 až 9 kolkov, získavate za každú zrazenú kolku 1 bod.
- Pokiaľ v jednej hre zrazíte oboma hodmi dohromady 10 kolkov - SPARE, získavate 10 bodov plus bonifikáciu, ktorá je rovná počtu bodov dosiahnutých prvým hodom v nasledujúcej hre.
- Ak zrazíte v jednej hre prvým hodom všetkých desať kolkov - STRIKE, získavate 10 bodov plus bonifikáciu, ktorá je rovná počtu bodov dosiahnutých oboma hodmi v nasledujúcej hre.
- Ak dosiahnete SPARE v poslednej desiatej hre, máte nárok na jeden dodatkový hod. Ak dosiahnete v poslednej hre STRIKE, získavate dva dodatkové hody.

ŠACH

- 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 polom 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

- vyháva 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 vyháva, 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 súperi prekročili 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.

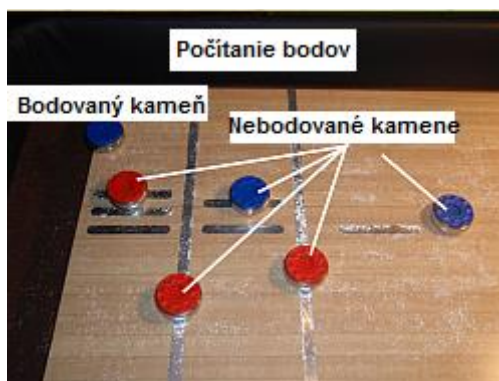
Matujúcim materiálom je aspoň jeden pešiak; dve ľahké figúry; jedna ťažká figúra.

DÁMA

- Hrá sa na šachovnici 8x8.
- Súperi majú na začiatku po osem figúrok pešiakov stojacich na protiľahlých stranách v prvých dvoch radoch na čiernych políčkach
- Všetky figúry sa pohybujú po diagonálach, nemôžu preskakovať figúrky vlastnej farby.
- Pešiaci 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.

SHUFFLEBOARD

- Účelom hry je šupnúť všetky 4 kamene striedavo s protihráčom tak, aby dosiahli čo najvyššieho skóre, a to bez toho, aby spadli do žliabku na konci stola.
- **2 hráči** – Hráči stoja na rovnakom konci stola. Hráči si hodia mincou alebo si inak určí, kto bude hádzať prvý kameň a akú farbu kameňov bude mať. (Výhodou je hádzať ako posledný.) Prvý hráč hodí svoj kameň smerom k druhej strane stola, ktorá sa stáva bodovaným koncom. Jeho protihráč potom hádže svoj kameň podobným spôsobom a snažia sa zhodiť kameň prvého hráča. Hráči potom hádžu striedavo, kým nehodia všetkých 8 kameňov. Po ich hodení je dokončené jedno kolo. Hráč, ktorého vedúci kameň je najvzdialenejší je víťazom kola. Skóre víťaza sa spočíta a zapíše na výsledkovú tabuľu. Hráči potom prejdú na druhú stranu stola, kde sú kamene. Hrá sa ďalšie kolo, a to rovnakým spôsobom ako prvé. Víťaz predchádzajúceho kola hádže ako prvý. Hra pokračuje tak dlho, kým niektorý z hráčov nedosiahne 15 bodov.
- **4 hráči** – Hrajú 2 tímy po 2 hráčoch. Každý hráč z tímu stojí na jednom konci stola. Po hodení mincou alebo inom určením, ktorý tím bude hádzať ako prvý a akú farbu kameňov budú mať, hra začne rovnakým spôsobom ako u hry dvoch hráčov - prvý hráč hodí svoj kameň smerom k druhej strane stola, ktorá sa stáva bodovaným koncom. Protihráč, ktorý je vedľa neho potom hádže svoj kameň podobným spôsobom. Títo dvaja hráči potom striedavo hádžu, a to kým nehodia všetkých 8 kameňov. Po ich hodení končí jedno kolo. Hráč, ktorého vedúci kameň je najvzdialenejší (od hráčov, ktorí hrali kolo) je víťazom kola. Skóre víťaza sa spočíta a zapíše na výsledkovú tabuľu. Hráči, ktorí sú na druhej strane stola (kde sú kamene) odpracujú kamene a začína ďalšie kolo z ich strany stola a spoluhráč víťaza minulého kola hádže ako prvý. Hra pokračuje tak dlho, kým niektorý z tímov nedosiahne 21 bodov.
- **Spôsob bodovania** – Po hodení všetkých kameňov je hráč, ktorého vedúci kameň je najďalej od hracieho konca víťazom kola. Skóre víťaza = sčítajú sa hodnoty všetkých kameňov, ktoré ležia pred kameňmi porazeného hráča. Body získava iba víťaz kola.
- **Hodnota bodovaných kameňov víťaza** – Hodnota bodovaných kameňov víťaza závisí na tom, v akej zóne leží. Rozdeľujeme 3 zóny, a to TRETIA, DRUHÁ a PRVÁ plus štvrtú bonusovú za kameň, ktorý presahuje cez koniec stola.
 1. Kameň víťaza, ktorý sa dotkol alebo je pred druhou čiarou (pozri obrázok) a neleží na prvej faul line, ktorá je najbližšie k hráčovi, leží v zóne 1 a získava 1 bod.
 2. Kameň víťaza, ktorý sa dotkol alebo je pred treťou čiarou a neleží na druhej čiare, leží v zóne 2 a získava 2 body.
 3. Kamene víťaza, ktoré ležia medzi treťou čiarou a koncom stola, ale neležia na tretej čiare a nepresahujú cez koniec stola získavajú 3 body.
 4. Kamene víťaza presahujúce akoukoľvek časťou cez okraj stola sa nazývajú "Hanger" alebo "Shipper" a získavajú 4 body.
 5. Víťaz nie je v prípade zhody alebo ak na hracej ploche nezostane žiadny kameň. Nepočíta sa žiadne skóre. V ďalšom kole sa mení poradie hádzajúcich.
 6. Aby bol kameň správny, musí minúť faul line, ktorá je najbližšie k hráčom.



- **Hádzanie kameňov** – Hráč stojí na konci stola a pozerá sa na protiľahlú stranu. Jemne položí kameň na povrch hracieho poľa, a to lesklou a rovnou kovovou stranou nadol. Potom uchopí kameň medzi palec a ukazovák. Druhú, nehádzajúcu ruku môže mať pre lepšiu stabilitu na okraji stola. Nastavte ruku smerom, ktorý chcete dosiahnuť, potom šupnite kameň v smere pohybu ruky a zápästia. Sila hodu závisí na tom, ako ďaleko má byť kameň šupnutý. KAMEŇ SA NEHÁDŽE, mohol by poškodiť drevený povrch hracieho poľa. Kameň sa môže šúchať z oboch strán stola, akoukoľvek rukou, aj zo stredu stola. Väčšina hráčov uprednostňuje strieľanie z bočných strán stola, kedy sa prostredník a prstenník dotýka okraja hracej plochy. Pri hádzaní kameňov sa snažte byť čo najviac sústredení. Vyhnite sa strnulých alebo trhaných pohybov.

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 kúpnu 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 k tejto zmluve 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 kúpnu 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 reklamacii 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
Reklamácie 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: