



POUŽÍVATEĽSKÝ MANUÁL – SK
IN 25801 Hrací stôl 13v1 WORKER Supertable II



OBSAH

BEZPEČNOSTNÉ POKYNY	3
ZOZNAM DIELOV	3
MONTÁŽ.....	5
PRAVIDLÁ.....	11
STOLNÝ FUTBAL	11
PUSH-HOKEJ.....	11
STOLNÝ TENIS	12
MINI BILIARD.....	12
KOCKY.....	13
BOWLING	14
ŠACH	14
VÝHRA	15
REMÍZA.....	16
DÁMA.....	16
BACKGAMMON.....	16
SHUFFLEBOARD	17
HÁDZANIE PODKOVAMI A KRÚŽKAMI	18
OCHRANA ŽIVOTNÉHO PROSTREDIA	19
ZÁRUČNÉ PODMIENKY, REKLAMÁCIE	19

inSPORTline s.r.o., si vyhradzuje právo vykonať akékoľvek zmeny a vylepšenia svojho produktu bez predchádzajúceho upozornenia. Navštívte našu stránku www.insportline.sk, kde nájdete najnovšiu verziu používateľskej príručky.

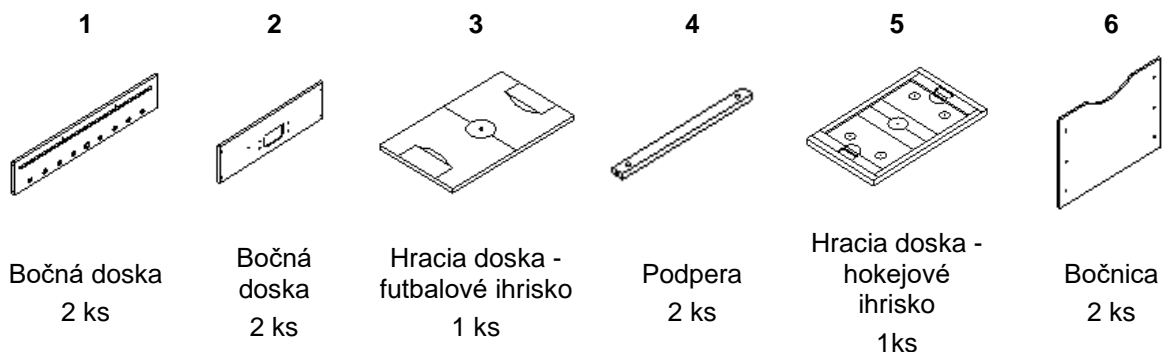
BEZPEČNOSTNÉ POKYNY








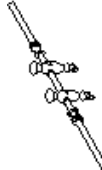


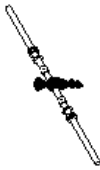


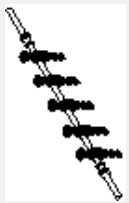
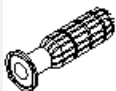





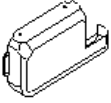

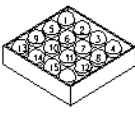

- Pred zostavením si prečítajte celý manuál a uschovajte si ho pre budúce použitie.
- Pred zostavením skontrolujte, či nechýbajú žiadne časti.
- Herný set obsahuje malé časti. Hrozí riziko udusenía.
- Na zostavenie stola sú potrebné dve dospelé osoby.
- Počas zostavenia držte deti a domáce zvieratá mimo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











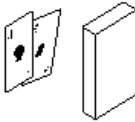

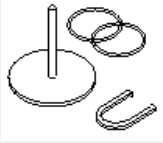



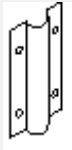

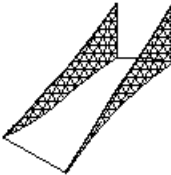
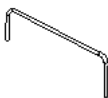

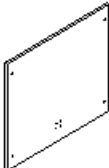
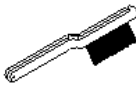
Súpis hier a príslušenstva:

- futbal (2 x 11 hráčov, 2 loptičky)
- basketbal (príslušenstvo pre basketbal vrátane malej lopty)
- push-hockey (2 útočníci, 2 pukky)
- pingpong (sieťka, 2 rakety, 2 loptičky)
- mini biliard (súprava biliardových guľí, 2 tága, trojuholník, 2 kriedy)
- karty, kocky (súprava kariet, kocky)
- mini bowling (súprava na bowling)
- šachy (súprava na šachy)
- dáma (súprava na dámu)
- backgammon (súprava na backgammon)
- shuffle board - vrhanie kameňov (súprava na shuffle board)
- horse-shoe - hádzanie podkov (súprava na horse-shoe)
- ring toss - hádzanie krúžkov na cieľ (súprava na ring toss)

ZOZNAM DIELOV



7	8	9	10	11	12
					
6 x 30 mm skrutka 12 ks	18 x 6,5 mm podložka 12 ks	3,5 x 10,5 mm samorezná skrutka 12 ks	3,5 x 35 mm samorezná skrutka 12 ks	3,5 x 12 mm samorezná skrutka 32 ks	4 x 30 mm skrutka s guľatou hlavou 4 ks
13	14	15	16	17	18
					
Tyč – 1 modrý hráč 1 ks	Tyč – 2 modrý hráči 1 ks	Tyč – 3 modrý hráči 1 ks	Tyč – 5 modrých hráčov 1 ks	Tyč – 1 červený hráč 1 ks	Tyč – 2 červený hráči 1 ks
19	20	21	22	23	24
					
Tyč – 3 červený hráči 1 ks	Tyč – 5 červených hráčov 1 ks	Rukoväť 8 ks	Koncovka 8 ks	Futbalová lopta 2 ks	Hracia doska - Biliard 1 ks
25	26	27	28	29	30
					
Ľavá noha 2 ks	Pravá noha 2 ks	Bránka 2 ks	Zaistovací kolík 2 ks	Gule na biliard 1 súprava	Tágo 2 ks

31	32	33	34	35	36
					
Krieda 2 ks	Trojuholník 1 ks	Odrážač na hokej 2 ks	Hokejový puk 2 ks	Hracia plocha - BOWLING 1 ks	Kolky 1 súprava
37	38	39	40	41	42
					
Šachy 1 súprava	Kamene na dámu 1 súprava	Súprava pre stolný tenis 1 súprava	Backgammon 1 súprava	Súprava kariet 1 ks	Hracia lopta 1 súprava
43	44	45	46	47	48
					
Kovanie, ochranné krúžky 1 súprava	Ukazovateľ skóre 2 ks	Imbusový kľúč 1ks	Basketbalová lopta 1 ks	Oceľová drážka 4 ks	Obruč basketbalového koša 1 ks
49	50	51	52	53	
					
Šmyklavka s ochrannou sieťou 1 ks	Kolík 1 ks	Kolík 2 ks	Zadná doska 1 ks	Kefa 1 ks	

MONTÁŽ

Varovanie: Odporúčame, aby montáž vykonávali spoločne 2 dospelé osoby.

- 1) Škatuľu stolových hier otvorte na mieste, kde budú hrané. Vyberte čisté miesto na podložke či podlahe.
- 2) Zo škatule vyberte všetok obsah a skontrolujte, či máte všetky diely uvedené v zozname.

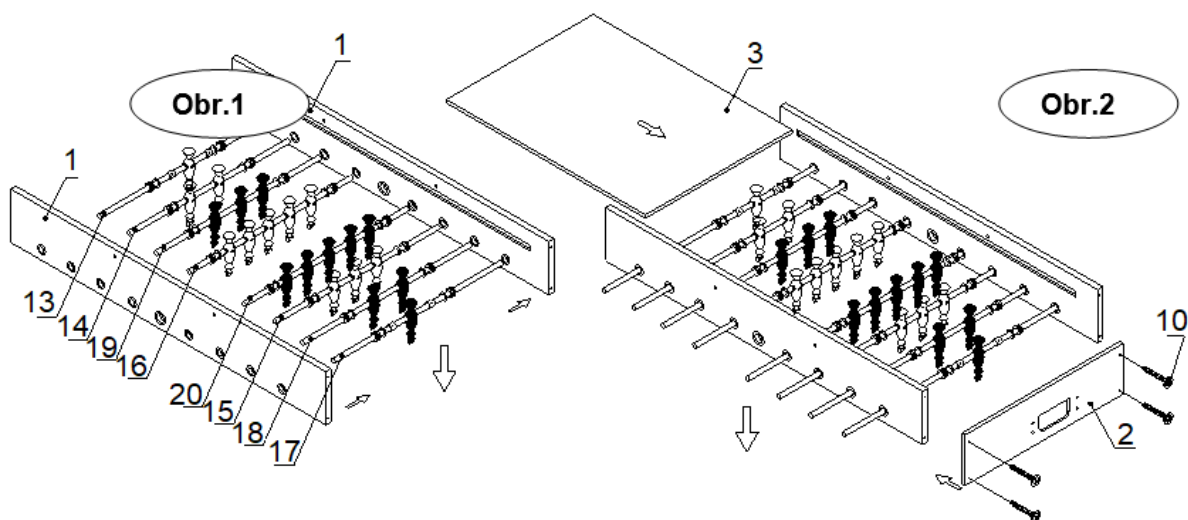
Pozn.: Tyče s hráčmi sú už zmontované. Dno krabice môžete použiť ako ochrannú podložku pod hru. Škatuľu vo všetkých rohoch opatrne rozrežte alebo roztrhnite tak, aby ste neporušili žiadnu časť.

Obr.1

- 3) Bočnú dosku (1) umiestnite tak, aby drážka smerovala dovnútra k hernej ploche a ukončeným okrajom dole. Tyče s hráčmi (13 až 20) zasuňte do otvorov v doske tak, ako je uvedené na obr. 1. Pozn.: Skontrolujte, či sú tyče s hráčmi správne umiestnené - všetci hráči jedného tímu musia stáť čelom v rovnakom smere.
- 4) Na druhé konce tyčí nasuňte druhú bočnú dosku (1), drážka musí opäť smerovať dovnútra k hernej ploche.

Obr.2

- 5) Kratšiu bočnú dosku (2) pripevnite k dlhým bočným doskám (1) pomocou samorezných skrutiek (10) – použite 2 na 1 stranu. Pozn.: Nechajte spoje voľné - v tejto chvíli neuťahujte skrutky príliš pevne.
- 6) Hraciu dosku (3) vsuňte do drážok v bočných doskách, obrázkom dole - vid' obr. 2. Pokiaľ nejde doska vsunúť hladko, skontrolujte, či nie sú skrutky príliš utiahnuté alebo doska nevypadla z drážok.

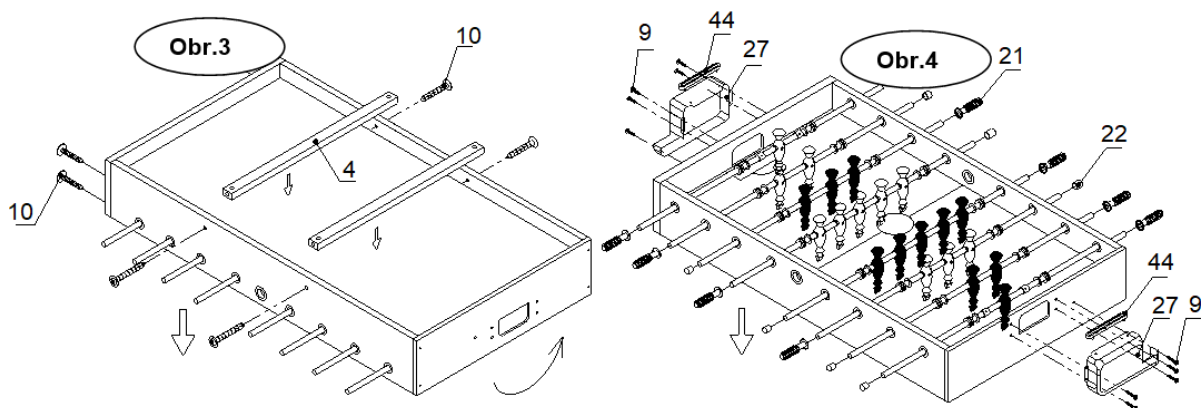


Obr.3

- 7) Rovnakým spôsobom pripevnite k bočným doskám (1) aj zvyšnú krátku bočnú dosku.
- 8) Dve podpery (4) umiestnite na spodnú stranu hracej plochy (3) – vid' obr. 3. Pripevnite ich pomocou samorezných skrutiek (10) – použite 2 skrutky na každú stranu. Pozrite obr. 3.

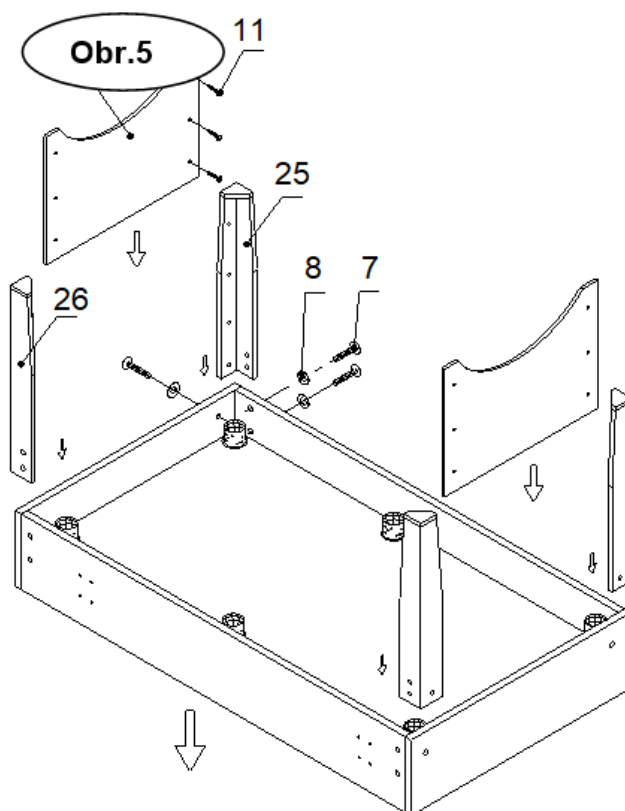
Obr.4

- 9) Na konce tyčí nasadíte rukoväte (21) a koncovky (22). Pozn.: Rukoväte pripevníte ľahšie, ak ešte pred montážou nastriekate konce tyčí trochu čistiacieho prostriedku na umývanie okien a jemne ich poklepte kladivom. Pozrite obr. 4.
- 10) K bočným doskám pripevnite oba bránky (27) za pomoci samorezných skrutiek (9). Na 1 bránku použite 5 skrutiek.
- 11) Na bránky umiestnite ukazovatele skóre (44).



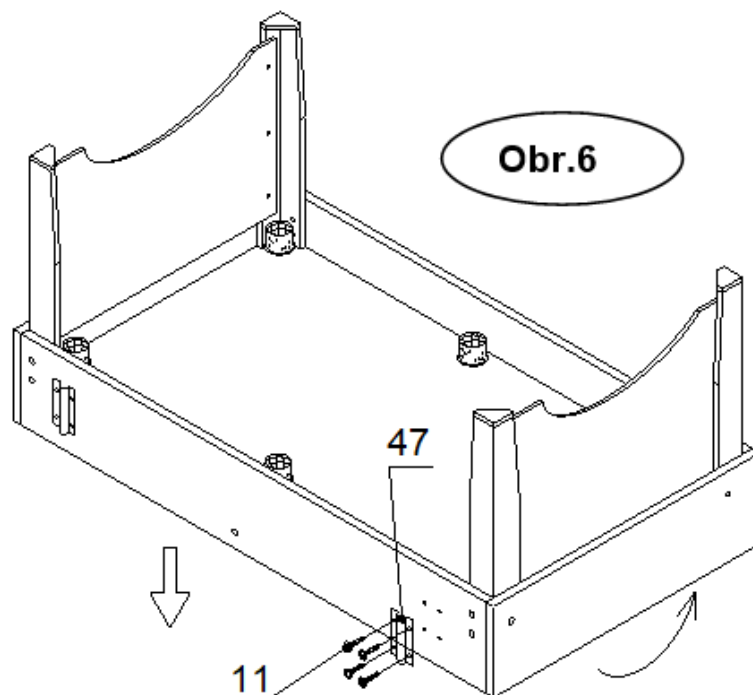
Obr.5

- 12) K stolu pripevnite ľavú (25) a pravú nohu (26). Na pripevnenie jednej nohy použite 3 skrutky (7) a 3 podložky (8). Pozrite obr. 5.
- 13) Dve bočnice (6) pripevnite medzi nohy stola pomocou samorezných skrutiek (11) - 3 skrutky použite na 1 nohu. Pozrite obr. 5.



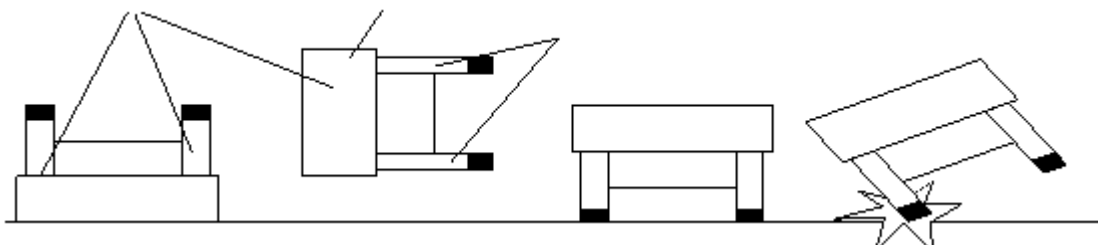
Obr.6

- 14) Oceľové drážky (47) pripevnite k stolu pomocou samorezných skrutiek (11). Použite 4 skrutky na 1 oceľovú drážku. Pozrite obr. 6.
- 15) Zdvihnite zmontovaný stôl, otočte ho a postavte na miesto, kde bude trvalo stáť. Znovu prekontrolujte, či sú všetky skrutky dostatočne pevne utiahnuté.



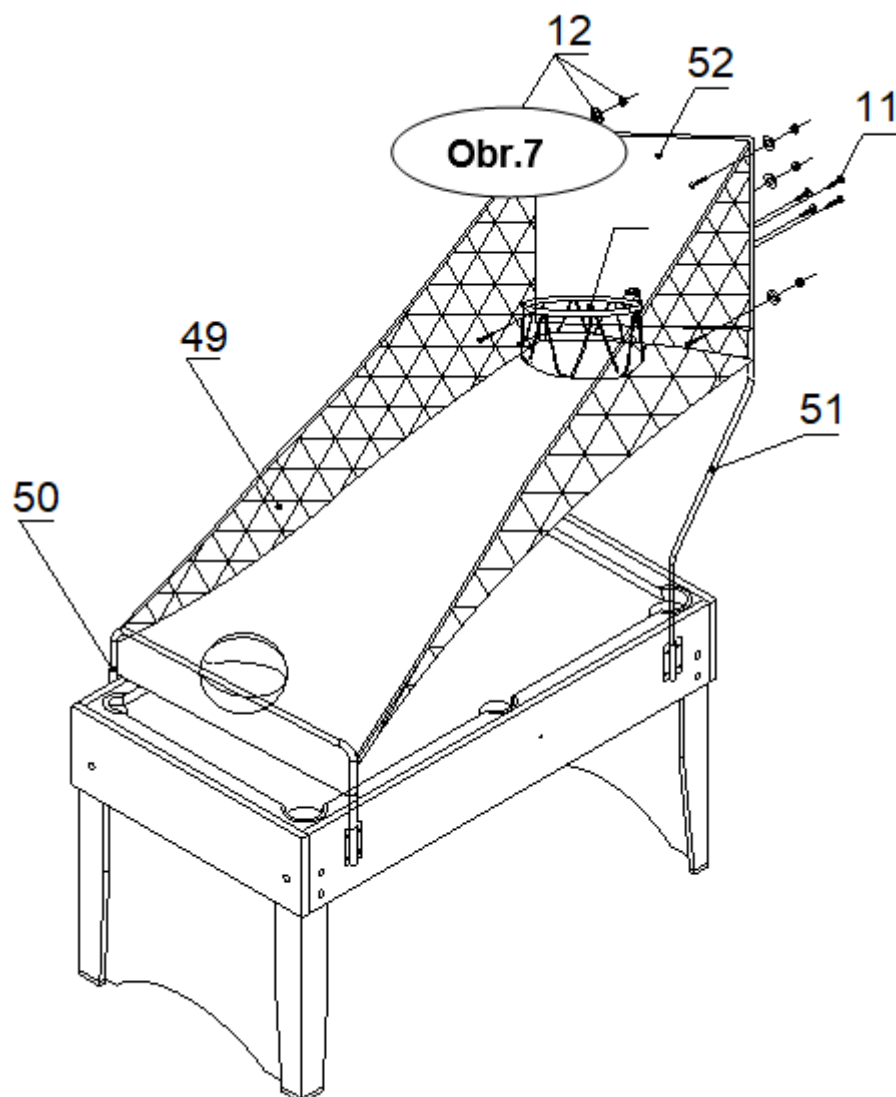
VAROVANIE: Odporúčame, aby stôl obracali 2 dospelé osoby.

1. Uchopte stôl zospodu a zdvihnite ho zo zeme.
2. Otočte ho.
3. Položte ho znova na zem na všetky 4 nohy naraz.



Obr.7

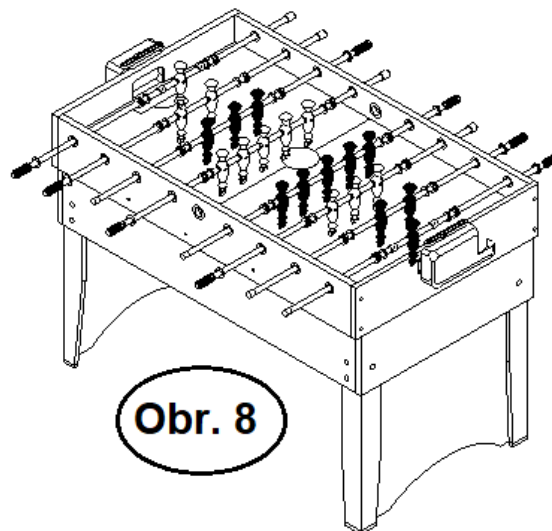
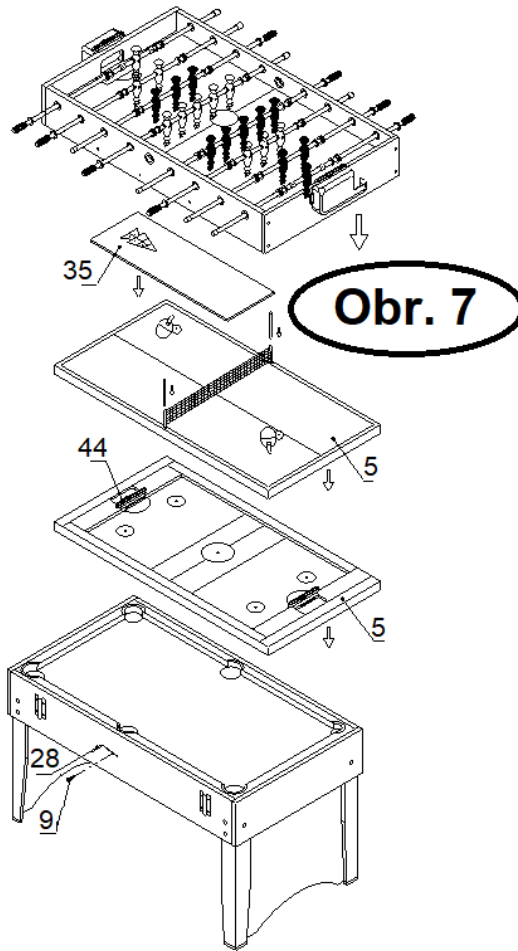
- 16) Do oceľových drážok (47) vsuňte kolíky (50 a 51) a nasadte kĺzačku s ochrannou sieťou (49).
- 17) Zadnú dosku (52) pripevnite ku kolíkom pomocou 4 skrutiek s guľatou hlavou (12). Vid' obr. 7. Potom pripevnite obruč basketbalového koša (48) k zadnej doske (52) pomocou 4 samorezných skrutiek. (11).



Obr.8

18) Ukazovatele skóre (44) umiestnite do otvoru na hracej ploche TT/Hokej.

19) Zaisťovacie kolíky (28) pripevnite k stolu pomocou samorezných skrutiek (9). Použite 1 skrutku na každú stranu. Pozrite obr. 8.



Montáž je dokončená.

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 strednej prihrádky 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 prihrádkou.
- 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.

PUSH-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 prípade útočiaceho 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 nespĺňa uvedené, gól neplatí. Do puku je v tomto prípade možné hrať pálkou 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 páľky.
- 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.

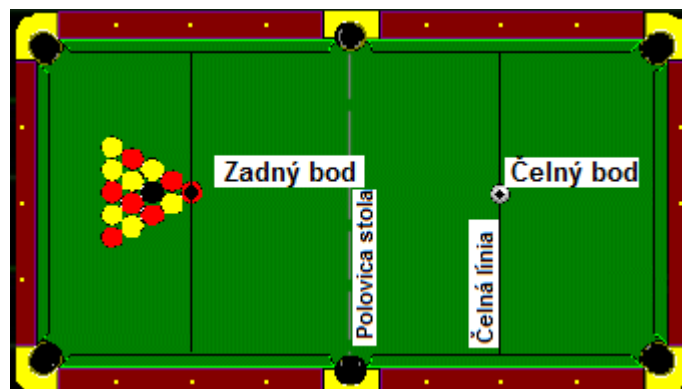
STOLNÝ TENIS

- 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 nepodarí umiestniť aspoň jednu guľu do vrecka alebo keď hráč urobí faul.
- Do čiernej guľe sa strieľa až po odohraní všetkých guľí jedného typu. Ak je skovaná čierna guľa skôr než všetky guľe hráča, ktorý ju do vrecka skoval, znamená to prehru.
- Strk = úder tágom do bielej guľe, Nábeh = séria strkov ukončená strkom, pri ktorom sa hráčovi nepodarilo skovať guľu do vrecka, Faul = hra nedovoleným spôsobom.
- Faul je trestaný ukončením nábehu hráča. Protihráč potom hrá 2x, tzn. má 2 pokusy na prvé skovanie guľe do vrecka. Ako faul je posudzované:
 - a) Strk, pri ktorom sa biela guľa nedotkne žiadnej inej guľe.
 - b) Strk, pri ktorom do vrecka spadne biela guľa. Protihráč potom hrá z čelnej čiary. Biela guľa sa musí ako prvá dotknúť guľe, ktorá leží v druhej polovici stola.
 - c) Strk, pri ktorom sa biela guľa dotkne najskôr súperovej alebo čiernej guľe.
 - d) Strk, pri ktorom sa do vrecka vnorí súperova guľa.
 - e) Strk, pri ktorom guľa vypadne zo stola. V tom prípade sa guľa umiestni na zadný bod.
 - f) Dotyk guľe rukou, inou časťou tela či odevom, dotyk guľe inou časťou tága než "kožou", dotyk tágom inej guľe než bielej.
 - g) Strk tágom do inej ako bielej guľe.
- **Rozstrel:** Guľe sú postavené v základnom postavení. (Vid'. obr). Jeden z hráčov urobí strk, pri ktorom sa snaží akúkoľvek guľu (okrem čiernej) umiestniť do ľubovoľného vrecka, 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 guľe určitého typu:** Po priradení typu guľe 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 vrecka, alebo kým nespraví faul.
- **Umiestňovanie čiernej guľe na záver:** Po umiestnení všetkých svojich guľí je úlohou hráča umiestniť čiernu guľu do vrecka protifaľlé vrecka, do ktorej umiestnil poslednej svoju guľu. Ak sa mu to podarí, víťazí. Pokiaľ čiernu guľu umiestni do iného vrecka, znamená to prehru. Rovnako tak znamená prehru, ak zároveň s umiestnením čiernej guľe do správnej kapsy urobí faul (tzn. vnorí do vrecka aj bielu guľu alebo iné). Pokiaľ hráč, ktorý umiestnil všetky svoje guľe do vreciek ako druhý, umiestni poslednú guľu do rovnakého vrecka, ako jeho súper, snaží sa umiestniť čiernu guľu nie do protifaľlého vrecka, ale naopak do rovnakého vrecka, 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.

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. i.
- 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 pravidla.
- Kráľ je kameň, ktorý (s výnimkou rošády) ťahá na najbližšie pole v akomkoľvek smere.
- Dáma je kameň, ktorý ťahá aj ako veža, aj ako strelce.
- 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.
- Strelce je kameň, ktorý ťahá po prázdnej diagonále v akomkoľvek smere o ľubovoľný počet polí; ak na konci prázdnej diagonály stojí kameň opačnej farby, strelce 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 zahlásiť.

- 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 súpermi 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

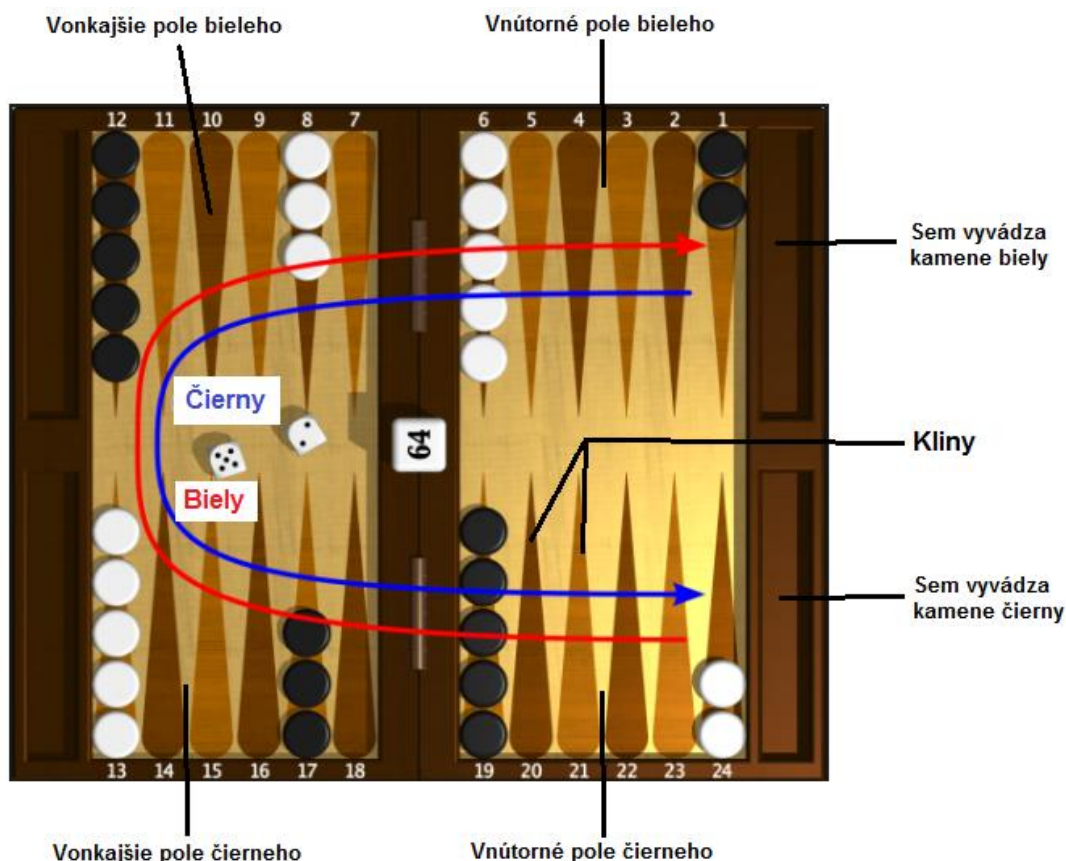
- Hrá sa na šachovnici 8x8.
- Súperi majú na začiatku po osem figúrok pešiakov stojacich na protitiahlych stranách v prvých dvoch radoch na čiernych políčkach
- Všetky figúry sa pohybujú po diagonálach, nemôžu preskakovať figúrky vlastnej farby.
- Pešiaci sa pohybujú iba dopredu. Ak neberú súperovu figúru, 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 vyhodit' 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.

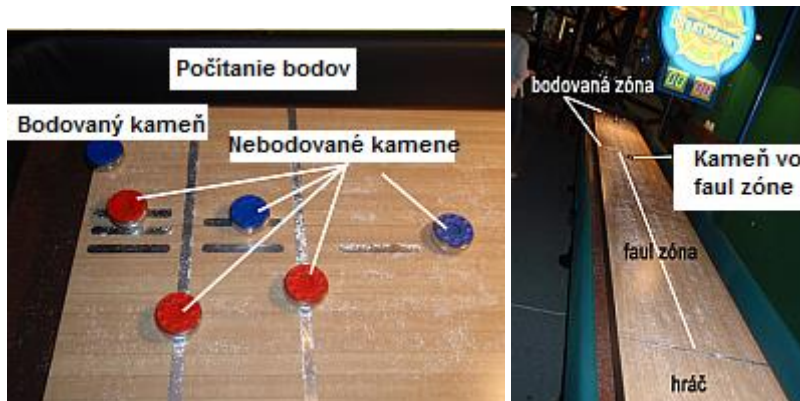


SHUFFLEBOARD

- 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.

HÁDZANIE PODKOVAMI A KRÚŽKAMI

Hodte podkovou alebo krúžkom a sledujte, kto sa trafi viackrát na tyčku.

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 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 kúpnu hodnotou vyššou ako 150 EUR bude poskytovaná záručná lehota 120 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.

Batéria

Záruka 6 mesiacov na životnosť batérie - menovitá kapacita batérie neklesne pod 70% svojej celkovej kapacity v priebehu 6 mesiacov od predaja produktu.

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

- zavinením používateľa t.j. 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.

**CZ
SEVEN SPORT s.r.o.**

Sídlo: Strakonická 1151/2c, Praha 5, 150 00, ČR
Centrála: Dělnická 957, Vítkov, 749 01
Reklamáce a servis: Čermenská 486, Vítkov 749 01

IČO: 26847264
DIČ: CZ26847264

Tel: +420 556 300 970
Mail: eshop@insportline.cz
reklamace@insportline.cz
servis@insportline.cz

Web: www.inSPORTline.cz

Reklamácia tovaru



**SK
inSPORTline s.r.o.**

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

IČO: 36311723
DIČ: SK2020177082

Tel.: +421(0)326 526 701
Mail: objednavky@insportline.sk
reklamacie@insportline.sk
servis@insportline.sk

Web: www.inSPORTline.sk

Vrátenie a výmena tovaru do 30 dní

