



**POUŽÍVATEĽSKÝ MANUÁL – SK**  
**IN 7846 Elektronický terč WORKER WJ300**



## OBSAH

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| ÚVODNÉ INFORMÁCIE .....             | 3  |
| VAROVANIE .....                     | 3  |
| INFORMÁCIE O VÝROBKU .....          | 3  |
| MONTÁŽNE POKYNY .....               | 3  |
| ZÁPIS BODOV .....                   | 4  |
| TLAČIDLÁ .....                      | 4  |
| ZVUKOVÉ SIGNALIZÁCIE .....          | 4  |
| HRACIE PRAVIDLÁ .....               | 6  |
| PRÍSLUŠENSTVO .....                 | 13 |
| RIEŠENIE PROBLÉMOV .....            | 13 |
| OCHRANA ŽIVOTNÉHO PROSTREDIA .....  | 13 |
| ZÁRUČNÉ PODMIENKY, REKLAMÁCIE ..... | 14 |

# ÚVODNÉ INFORMÁCIE

## VAROVANIE

- Pred použitím si prečítajte návod na používanie a obložte si ho pre budúcu potrebu.
- Nejedná sa o hračku pre deti. Deti môžu výrobok používať len pod dohľadom dospeléj osoby.
- Po každom použití výrobok vypnite a odpojte z elektrickej siete.
- Výrobok spĺňa nasledujúce normy: EN 61000-6-3:2007+A1:2011 a EN 61000-6-1:2007.

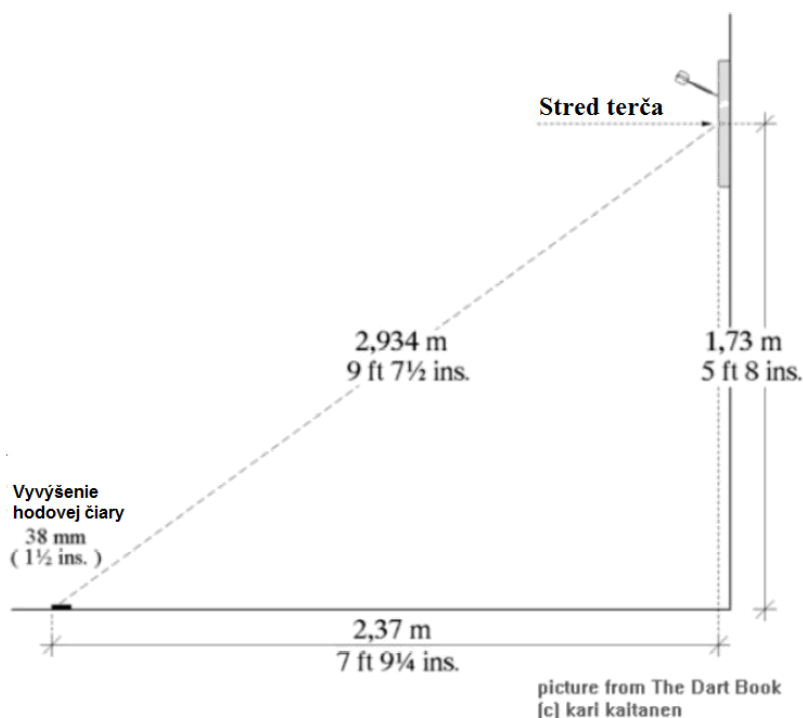
## INFORMÁCIE O VÝROBKU

- Terč je vybavený sedemčíselným LED displejom, umožňuje 27 herných režimov a 216 hracích variantov. Je vhodný pre pokročilých používateľov (1 – 8 hráčov, predvolené nastavenie: 2 hráči). Po každom hode sa skóre automaticky zapisuje do pamäti počítača.
- Súčasťou balenia je napájací adaptér: 9V/350-500 mA. Pri behu naprázdno musí byť výstupné napätie nižšie ako 14 V (DC). Výstupné napätie naprázdno: < 14 V (DC).
- Po desiatich minútach nečinnosti sa terč prepne do úsporného režimu. Pre opätovné zapnutie stlačte ľubovoľné tlačidlo alebo hodte do terča šípku.

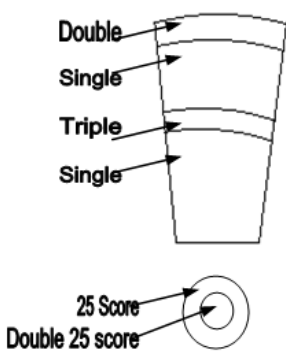
## MONTÁŽNE POKYNY

Nájdite si miesto s rovným povrchom a dostatkom voľného priestoru (aspoň 3 m). Vzdialenosť hodovej čiary od terča by mala byť 2,37 m a stred terča by mal byť zavesený vo výške 1,73 m. (Vid' obrázok nižšie)

OPTIMÁLNA VZDIALENOSŤ TERČA OD HODOVEJ ČIARY



## ZÁPIS BODOV

| Oblasť                             | Bodovanie |  |
|------------------------------------|-----------|------------------------------------------------------------------------------------|
| Jednobodové pole/Single            | Skóre x 1 |                                                                                    |
| Dvojnásobné pole/Double            | Skóre x 2 |                                                                                    |
| Trojnásobné pole/Triple            | Skóre x 3 |                                                                                    |
| Okraj stredy terča/Single Bullseye | 25 x 1    |                                                                                    |
| Stred terča/Double Bullseye        | 25 x 2    |                                                                                    |

## TLAČIDLÁ

|                                                |                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Game</b>                                    | Výber hracieho režimu (G01 – G27).<br>Zastavenie hry a návrat do hlavnej ponuky.                                                                                                                                                                         |
| <b>Option/Score</b>                            | Výber variantu hracieho režimu.<br>Počas hry slúži tlačidlo na zobrazenie skóre aktuálneho hráča.                                                                                                                                                        |
| <b>Player &amp; Cyber &amp; Team/Eliminate</b> | Voľba čísla hráča alebo tímu.<br>Pri hre jednotlivca proti počítaču použite tlačidlo v hlavnej ponuke k výberu náročnosti (C1 – najťažšia, C2 – stredne ťažká, C3 – jednoduchá).<br>Počas hry možno týmto tlačidlom preskočiť jeden hod.                 |
| <b>Power/Sound</b>                             | Tlačidlo pre nastavenie hlasitosti zvukových signalizácií (rozsah nastavenia: 8 stupňov, predvolená hlasitosť: 5, indikácia prostredníctvom stupnice na LED displeji).<br>Pridržaním tlačidla na 2 sekundy terč vypnete.<br>Tlačidlo pre zapnutie terča. |
| <b>Handicap</b>                                | Aktivácia funkcie Handicap (zvýhodnenie hráča): tlačidlo stlačte a pomocou tlačidla Player vyberte hráča.<br><i>Táto funkcia nie je dostupná vo všetkých hracích režimoch.</i>                                                                           |
| <b>Double/Miss</b>                             | Funkciu Double možno použiť len v hracom režime „G02“ (pozrite kapitolu „Hracie pravidlá“).<br>Tlačidlo pre indikáciu hodu mimo terč.                                                                                                                    |
| <b>Start/Next</b>                              | Tlačidlo pre spustenie hry a prechod na nasledujúceho hráča.                                                                                                                                                                                             |

## ZVUKOVÉ SIGNALIZÁCIE

| Ozn. | Názov | Charakteristika | Typ signalizácie |
|------|-------|-----------------|------------------|
| 1    | One   | Číslo 1         | Jednoduchá       |
| 2    | Two   | Číslo 2         | Jednoduchá       |
| 3    | Three | Číslo 3         | Jednoduchá       |
| 4    | Four  | Číslo 4         | Jednoduchá       |

|    |              |                                                                 |            |
|----|--------------|-----------------------------------------------------------------|------------|
| 5  | Five         | Číslo 5                                                         | Jednoduchá |
| 6  | Six          | Číslo 6                                                         | Jednoduchá |
| 7  | Seven        | Číslo 7                                                         | Jednoduchá |
| 8  | Eight        | Číslo 8                                                         | Jednoduchá |
| 9  | Nine         | Číslo 9                                                         | Jednoduchá |
| 10 | Ten          | Číslo 10                                                        | Jednoduchá |
| 11 | Eleven       | Číslo 11                                                        | Jednoduchá |
| 12 | Twelve       | Číslo 12                                                        | Jednoduchá |
| 13 | Thirteen     | Číslo 13                                                        | Jednoduchá |
| 14 | Fourteen     | Číslo 14                                                        | Jednoduchá |
| 15 | Fifteen      | Číslo 15                                                        | Jednoduchá |
| 16 | Sixteen      | Číslo 16                                                        | Jednoduchá |
| 17 | Seventeen    | Číslo 17                                                        | Jednoduchá |
| 18 | Eighteen     | Číslo 18                                                        | Jednoduchá |
| 19 | Nineteen     | Číslo 19                                                        | Jednoduchá |
| 20 | Twenty       | Číslo 20                                                        | Jednoduchá |
| 21 | Profi        | Virtuálny hráč C1 - profesionál                                 | Jednoduchá |
| 22 | Advance      | Virtuálny hráč C2 – vysoká náročnosť                            | Jednoduchá |
| 23 | Intermediate | Virtuálny hráč C3 – stredne ťažká náročnosť                     | Jednoduchá |
| 24 | Novice       | Virtuálny hráč C4 – nízka náročnosť                             | Jednoduchá |
| 25 | Beginner     | Virtuálny hráč C5 – začiatočník                                 | Jednoduchá |
| 26 | Bulls Eye    | Zásah do stredu terča                                           | Jednoduchá |
| 27 | Burst        | Uzavretie hry                                                   | Jednoduchá |
| 28 | Close        | Zásah do blízkeho poľa (len pri niektorých režimoch)            | Jednoduchá |
| 29 | Cyber Match  | Hra proti počítaču                                              | Robot      |
| 30 | Double       | Funkcia Double in/Double out, zásah do poľa Double              | Jednoduchá |
| 31 | Game Over    | Koniec hry                                                      | Jednoduchá |
| 32 | In           | Funkcia „In“ (len pri niektorých režimoch)                      | Jednoduchá |
| 33 | Master       | Nastavenie funkcie Double/Triple                                | Jednoduchá |
| 34 | Open         | Otvorenie poľa (len pri niektorých režimoch)                    | Jednoduchá |
| 35 | Out          | Funkcia „Out“ (len pri niektorých režimoch)                     | Jednoduchá |
| 36 | Player       | Nastavenie poradia hráčov/vyzvanie nasledujúceho hráča          | Jednoduchá |
| 37 | Players      | Nastavenie poradia hráčov                                       | Jednoduchá |
| 38 | Remove Darts | Výzva, aby hráč odstránil šípky a prepol na nasledujúceho hráča | Jednoduchá |
| 39 | Score        | Zásah do bodovaného poľa                                        | Jednoduchá |
| 40 | Teams        | Požiadavka na nový tím                                          | Jednoduchá |
| 41 | Throw Darts  | Výzva „Hádzte“                                                  | Jednoduchá |
| 42 | Triple       | Zásah do poľa Triple                                            | Jednoduchá |

|    |               |                                                                                      |               |
|----|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| 43 | Volume        | Ukazovateľ hlasitosti                                                                | Jednoduchá    |
| 44 | Winner        | Vyhlasenie celkového víťaza hry                                                      | Jednoduchá    |
| 45 | Your Are Good | Zásah do dobre bodovaného poľa (náhodne generovaný zvuk)                             | Jednoduchá    |
| 46 | Lost Sound    | Šípka sa odrazila                                                                    | Zvukový efekt |
| 47 | Bull's Eye    | Zásah do stredu terča                                                                | Zvukový efekt |
| 48 | Valid Throw   | Zásah do bodovaného poľa                                                             | Zvukový efekt |
| 49 | Laser         | Indikácia hodu                                                                       | Zvukový efekt |
| 50 | Key Sound     | Zvuk tlačidiel                                                                       | Zvukový efekt |
| 51 | Throw Locked  | Hádzanie je ukončené                                                                 | Zvukový efekt |
| 52 | Start Sound   | Zahájenie hry                                                                        | Zvukový efekt |
| 53 | Power On 1    | Zapnutie terča (pozn.: signalizáciu je možné ukončiť stlačením ľubovoľného tlačidla) | Zvukový efekt |
| 54 | Power On 2    | Zapnutie terča (pozn.: signalizáciu je možné ukončiť stlačením ľubovoľného tlačidla) | Zvukový efekt |
| 55 | Ou            | Funkcia „Killer“                                                                     | Jednoduchá    |

**\*LED displej pre zobrazenie hlasitosti:** Počas prehrávania zvukovej signalizácie sa zobrazuje aktuálna hlasitosť.

## HRACIE PRAVIDLÁ

**Všeobecné informácie:** pokiaľ sa hry účastní viac hráčov, zobrazí sa celkový výsledok hry, akonáhle dohádže posledný hráč.

| HRACÍ REŽIM           | CHARAKTERISTIKA<br>(v zátvorkách sú uvedené varianty hracieho režimu)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>G01 Count Up</b>   | (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)<br>Každému hráčovi sa pripočíta skóre. Vyhráva ten, kto prvý dosiahne alebo prekoná nastavenú hodnotu.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>G02 Count Down</b> | (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)<br>1. Po platnom hode sa skóre odčíta. Vyhráva ten, kto prvý dosiahne 0.<br>2. „Too high“: Pokiaľ hráč prekoná nastavené skóre (presiahne 0), nebude sa mu tento hod započítavať.<br>3. Hráč môže stlačiť <b>Double/Miss</b> a vybrať si jednu zo 6 možností:<br>„ <b>Std</b> “: Štandardný režim<br>„ <b>Din</b> “: Double In: Pre zahájenie hry musí hráč najskôr hodiť políčko Double.<br>„ <b>Dou</b> “: Double Out: Pre ukončenie hry musí hráč hodiť políčko Double. Ak hráčovo skóre dosiahne 1, ozve sa signalizácia „burst“.<br>„ <b>Dio</b> “: Double In/Out: Pre zahájenie aj ukončenie hry treba hodiť políčko Double. Ak hráčovo skóre dosiahne 1, ozve sa signalizácia „burst“.<br>„ <b>Aou</b> “: Master out Double in/out: Pre zahájenie hry musí hráč hodiť políčko Double. Pre ukončenie hry musí padnúť políčko Double alebo Triple. Ak hráčovo skóre dosiahne 1, ozve sa signalizácia „burst“.<br>„ <b>DiA</b> “: Double in/Master out: Pre zahájenie hry musí hráč hodiť políčko double. Pre ukončenie hry musí padnúť políčko Triple. Ak hráčovo skóre dosiahne 1, ozve |

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                 | <p>sa signalizácia „burst“.</p> <p>4. Ak sa hry zúčastňuje viac hráčov, vyhráva hráč, ktorý prvý splní podmienky hry.</p> <p>5. Ak má hráč skóre nižšie ako 180 a môže v aktuálnom kole zvíťaziť a ukončiť tak hru, určí systém automaticky políčko, ktoré musí hodiť.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>G03 Round Clock</b>          | <p>(5, 10, 15, 20)</p> <p>1. (5, 10, 15, 20) – indikácia cieľovej oblasti.</p> <p>2. „5“: je potrebné trafiť políčka za 1 – 5 bodov, „10“: je potrebné trafiť políčka za 1 – 10 bodov, „15“: je potrebné trafiť políčka za 1 – 15 bodov, „20“: je potrebné trafiť políčka za 1 – 20 bodov.</p> <p>3. Hráč sa snaží trafiť výsek na základe toho, čo ukazuje displej terča. Ak hráč trafi správny výsek, ozve sa signalizácia „Yes“ a zobrazí sa nasledujúca cieľová oblasť. Pokiaľ hráč nehodí šípku do políčok z cieľovej oblasti, ozve sa zvuková signalizácia „Sorry“.</p> <p>4. Ak sa hry zúčastňuje viac hráčov, vyhráva hráč, ktorý prvý splní podmienky hry.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>G04 Round Clock - Double</b> | <p>(205, 210, 215, 220)</p> <p>1. (205, 210, 215, 220) – cieľovou oblasťou sú políčka Double (pravidlá sú rovnaké ako pri hre <b>G03</b>).</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>G05 Round Clock - Triple</b> | <p>(305, 310, 315, 320)</p> <p>1. (305, 310, 315, 320) – cieľovou oblasťou sú políčka triple (pravidlá sú rovnaké ako pri hre <b>G03</b>).</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>G06 Simple Cricket</b>       | <p>(000, 020, 025)</p> <p>1. Hod je platný iba v prípade, že sa hráč trafi do výsekov 15, 16, 17, 18, 19, 20 alebo do stredu terča.</p> <p>2. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý trafi trikrát všetky vyššie uvedené cieľové oblasti.</p> <p>Zásah do políčka Single = 1x zásah do výseku<br/> Zásah do políčka Double = 2x zásah do výseku<br/> Zásah do políčka Triple = 3x zásah do výseku</p> <p>3. „000“: Hráč môže triafať výseky 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča v ľubovoľnom poradí.</p> <p>„020“: Hráč musí najskôr 3x trafiť výsek 20 a následne výseky v poradí 19, 18, 17, 16, 15, stred terča.</p> <p>„025“: Hráč musí najskôr 3x trafiť stred terča a potom postupovať v poradí 15, 16, 18, 18, 19, 20.</p> <p>4. Výseky sú na displeji vyobrazené ako kriketové loptičky. Pri zásahu správneho výseku vždy jedna loptička zmizne. Hra končí, akonáhle na displeji nebude žiadna loptička.</p> <p>5. Ak sa hry zúčastňuje viac hráčov, vyhráva hráč, ktorý prvý splní podmienky hry.</p> |
| <b>G07 Score Cricket</b>        | <p>(E00, E20, E25)</p> <p>1. Hod je platný iba v prípade, že sa hráč trafi do výsekov 15, 16, 17, 18, 19, 20 alebo do stredu terča.</p> <p>2. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý trafi trikrát všetky vyššie uvedené cieľové oblasti.</p> <p>Zásah do políčka Single = 1x zásah do výseku<br/> Zásah do políčka Double = 2x zásah do výseku<br/> Zásah do políčka Triple = 3x zásah do výseku</p> <p>3. „000“: Hráč môže triafať výseky 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča v ľubovoľnom</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

|                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                  | <p>poradí.</p> <p>„020“: Hráč musí najskôr 3x trafiť výsek 20 a následne výseky v poradí 19, 18, 17, 16, 15, stred terča.</p> <p>„025“: Hráč musí najskôr 3x trafiť stred terča a potom postupovať v poradí 15, 16, 18, 18, 19, 20.</p> <p>4. Hráč musí každý bodovaný výsek najskôr „otvoriť“ 3 gólmi. Výsek sa „uzavrie“, pokiaľ ho 3x trafili všetci hráči.</p> <p>5. Pre otvorenie bodovaného výseku ho najskôr hráč musí 3x trafiť - až pri ďalších hodoch do tohto výseku sa mu začnú pričítať body.</p> <p>6. Pre zvýšenie skóre môže hráč hádzať na otvorený výsek tak dlho, kým sa do neho 3x netrafia všetci hráči.</p> <p>7. Ak je výsek uzavretý všetkými hráčmi, nebude už ďalej hodnotený a hráči si musia otvoriť iný bodovaný výsek.</p> <p>8. Víťazom je ten, kto zavrie všetky vyššie uvedené bodové oblasti s najvyšším skóre alebo ten, kto bude mať po uzatvorení všetkých oblastí najviac bodov.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>G08 Cut Throat Cricket</b>    | <p>(C00, C20, C25)</p> <p>1. Hod je platný iba v prípade, že sa hráč trafi do výseku 15, 16, 17, 18, 19, 20 alebo do stredu terča.</p> <p>2. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý trafi trikrát všetky vyššie uvedené cieľové oblasti.</p> <p>Zásah do políčka Single = 1x zásah do výseku<br/>Zásah do políčka Double = 2x zásah do výseku<br/>Zásah do políčka Triple = 3x zásah do výseku</p> <p>3. „000“: Hráč môže triafať výseky 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča v ľubovoľnom poradí.</p> <p>„020“: Hráč musí najskôr 3x trafiť výsek 20 a následne výseky v poradí 19, 18, 17, 16, 15, stred terča.</p> <p>„025“: Hráč musí najskôr 3x trafiť stred terča a potom postupovať v poradí 15, 16, 17, 18, 19, 20.</p> <p>4. Hráč musí každý bodovaný výsek najskôr „otvoriť“ 3 gólmi. Výsek sa „uzavrie“, pokiaľ ho 3x trafili všetci hráči.</p> <p>5. Body získané aktuálnym hráčom sa pripočítajú všetkým účastníkom hry.</p> <p>6. Pre otvorenie bodovaného výseku ho najskôr hráč musí 3x trafiť - až pri ďalších hodoch do tohto výseku sa mu začnú pričítať body.</p> <p>7. Pre zvýšenie skóre môže hráč hádzať na otvorený výsek tak dlho, kým sa do neho 3x netrafia všetci hráči.</p> <p>8. Ak je výsek uzavretý všetkými hráčmi, nebude už ďalej hodnotený a hráči si musia otvoriť iný bodovaný výsek.</p> <p>9. Víťazom je ten, kto zavrie všetky vyššie uvedené bodové oblasti s najvyšším skóre alebo ten, kto bude mať po uzatvorení všetkých oblastí najviac bodov.</p> |
| <b>G09 Double Score Cricket</b>  | <p>(D00, D20, D25)</p> <p>Pre otvorenie bodovaného výseku musí hráč najskôr hodiť políčko Double. Ostatné pravidlá sú rovnaké ako pri hre <b>Score Cricket</b>.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>G10 Shove-A-Penny Cricket</b> | <p>(P00, P20, P25)</p> <p>Pravidlá sú podobné hre <b>Cricket</b> v tom, že sú bodované iba výseky za 15 až 20 bodov a stred terča. Hráč môže prejsť na nasledujúci výsek až potom, čo získa 3 body na jednom výseku. Políčka Single sú za 1 bod, Double za 2 body a Triple za 3 body. Ak však hráč získa na jednom výseku viac ako 3 body, budú prebytočné body pripočítané</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |

|                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                          | <p>nasledujúcemu súperovi. Víťazom je ten, kto ako prvý získa 3 body vo všetkých bodovaných výsekoch. (Poznámka: hra vyžaduje minimálne 2 hráčov)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bodované sú len výseky 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča.</li> <li>2. Víťazom sa stáva hráč, ktorý sa ako prvý 3x trafi do všetkých uvedených výsekov.<br/>Políčko Single – 1 bod<br/>Políčko Double – 2 body<br/>Políčko Triple – 3 body</li> <li>3. „C00“: Hráč môže triafať výseky 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča v ľubovoľnom poradí.<br/>„C20“: Hráč musí najskôr 3x trafiť výsek 20 a následne výseky v poradí 19, 18, 17, 16, 15, stred terča.<br/>„C25“: Hráč musí najskôr 3x trafiť stred terča a potom postupovať v poradí 15, 16, 17, 18, 19, 20.</li> <li>4. Každé cieľové pole je na displeji znázornené ako jedna kriketová loptička. Po úspešnom hode loptička zmizne (pozrite Simple Cricket).</li> <li>5. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý príde o všetky loptičky.</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>G11 Scram Cricket</b> | <p>(A00)</p> <p>Variácia hry Cricket. Hra sa skladá z 2 kôl. V prvom kole musí hráč č. 1 zavrieť výseky 15 – 20 a stred terča, zatiaľ čo hráč č. 2 sa snaží získať čo najviac bodov cez výseky, ktoré sú ešte otvorené. Kolo 1 končí, ak sú uzavreté všetky výseky. V kole 2 si hráči vymenia role. Víťazom je hráč s vyšším skóre.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hra sa skladá z 2 kôl a je určená len pre 2 hráčov.</li> <li>2. Po skončení druhého kola vyhráva hráč s vyšším počtom bodov.</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>G12 Golf</b>          | <p>(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – voľba cieľového skóre.</li> <li>2. Hráč by mal postupne hádzať výseky v poradí 1 – 18. (V prvom kole výsek 1, v druhom kole výsek 2 atď.). Pokiaľ bude hod úspešný, ukáže displej nasledujúci bodovaný výsek a ozve sa zvuková signalizácia „Yes“. Pri neúspešnom hode sa ozve signalizácia „Sorry“.</li> <li>3. Hráč by sa mal snažiť získať čo najnižšie skóre. Ak hráč netrafi v jednom kole ani jednu z 3 šípok, označuje sa to ako tzv. „Bad dart“ a dostane 5 bodov. Ak hráč trafi v bodovanom políčku Triple, dostane 1 bod (tzv. „Eagle dart“). Za hod do bodovaného poľa Double dostane 2 body (tzv. „Bird dart“). Za bodované políčko Single obdrží hráč 3 body.</li> <li>4. Na dokončenie kola môžete použiť ktorúkoľvek z 3 šípok, ale bude sa počítat iba skóre hodené pri poslednom pokuse. Ak hodíte prvým pokusom Single v bodovanom výseku a dostanete 3 body, môžete sa rozhodnúť, či budete hádzať znovu alebo nie, aby ste nasledujúcim pokusom dostali menší počet bodov. Ak však pri nasledujúcich 2 pokusoch netrafíte ani jedno bodované políčko, získate nakoniec 5 bodov.</li> <li>5. Pri dosiahnutí cieľového skóre je hráč vylúčený z hry. Vyhráva hráč, ktorý zostane ako posledný v hre. Ak aj po dokončení všetkých 18 kôl zostane v hre viacero hráčov, vyhráva ten s najnižším skóre.</li> </ol> |
| <b>G13 Bingo</b>         | <p>(132, 141, 168, 189)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bodované výseky budú vyberané náhodne a víťazí hráč, ktorý ako prvý trafi všetky bodované výseky 3x. Pokiaľ bude hod úspešný, ukáže displej nasledujúci bodovaný výsek a ozve sa zvuková signalizácia „Yes“. Pri neúspešnom hode sa ozve signalizácia „Sorry“.</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                      | <p>2. „132“: Poradie bodovaných výsekov je nasledujúce: 15, 4, 8, 14, 3.</p> <p>3. „141“: Poradie bodovaných výsekov je nasledujúce: 17, 13, 9, 7, 1.</p> <p>4. „168“: Poradie bodovaných výsekov je nasledujúce: 20, 16, 12, 6, 2.</p> <p>5. „189“: Poradie bodovaných výsekov je nasledujúce: 19, 10, 18, 5, 11.</p> <p>6. Hráč musí postupovať v danom poradí bodovaných výsekov - musí najskôr pole uzavrieť 3 úspešnými hodmi a až potom môže prejsť na nasledujúcu bodovanú oblasť.</p> <p>Zásah do políčka Single = 1x zásah do výseku</p> <p>Zásah do políčka Double = 2x zásah do výseku</p> <p>Zásah do políčka Triple = 3x zásah do výseku</p>                       |
| <b>G14 Hi-Score</b>  | <p>(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</p> <p>1. Hod je platný pri zásahu do akéhokoľvek výseku.</p> <p>2. (03, 05, ..., 21) = celkový počet kôl. V každom kole hádže hráč 3x.</p> <p>3. Zásah do políčka Single = číslo výseku x 1<br/>Zásah do políčka Double = číslo výseku x 2<br/>Zásah do políčka Triple = číslo výseku x 3</p> <p>4. Víťazí ten, kto bude mať po skončení všetkých kôl najvyššie skóre.</p> <p>Platí hod do akéhokoľvek poľa, platia všeobecné pravidlá pre skórovanie, vyhráva najvyššie skóre.</p>                                                                                                                                      |
| <b>G15 All Five</b>  | <p>(31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)</p> <p>V každom kole musí hráč nahádzať skóre deliteľné číslom 5 - za každý násobok čísla 5 dostáva hráč 1 bod. Príklad: ak hráč hodí políčka 2, 8, 5, bude súčet 15 a hráč dostáva 3 body, keďže <math>15/5 = 3</math>. Víťazí ten hráč, ktorý ako prvý získa cieľové skóre (31/41/51/61/71/81/91).</p> <p>Hráč nezískava body:</p> <p>a. Ak nie je súčet všetkých 3 hodov deliteľný číslom 5.</p> <p>b. Ak hráč skazí skóre 3. šípkou - hoci súčet bodov za prvé dva hody bol deliteľný číslom 5.</p> <p>c. Ak hráč jednu šíпку netrafí do terča, alebo hod vynechá - v tomto prípade stlačte tlačidlo Next, aby mohol hádzať ďalší hráč.</p> |
| <b>G16 ShangHai</b>  | <p>(101, 105, 110, 115)</p> <p>„101“: Rozsah bodovaných výsekov 1 – 20, stred</p> <p>„105“: Rozsah bodovaných výsekov 5 – 20, stred</p> <p>„110“: Rozsah bodovaných výsekov 10 – 20, stred</p> <p>„115“: Rozsah bodovaných výsekov 15 – 20, stred</p> <p>1. Bodovaná oblasť sa hádže iba 1x. Po úspešnom hode sa automaticky otvorí ďalší výsek. Hráč získava bod za každý hod do bodovaného výseku.</p> <p>2. Po dohádzaní všetkých šípok alebo trafení všetkých výsekov sa zobrazí výsledok hry.</p>                                                                                                                                                                          |
| <b>G17 Forty one</b> | <p>(040)</p> <p>1. Predvolené skóre je 40, poradie bodovaných výsekov je nasledovné: 20, 19, 18, 17, 16, 15, stred, 41. V každom kole hádžu hráči na rovnaký výsek.</p> <p>2. Za úspešný hod sa považuje zásah do bodovaného výseku. Pri hode mimo</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                 | <p>bodovaný výsek alebo terč sa hráčovi zníži skóre o polovicu.</p> <p>3. „41“: ľubovoľné pole sa boduje, ale súčet bodov za 3 hody sa musí rovnať číslu 41 - v opačnom prípade sa skóre zníži o polovicu. Pokiaľ hráč netrafí terč, nemôže už v aktuálnom kole ďalej hádzať a skóre sa mu zníži o polovicu.</p> <p>4. Po dokončení všetkých kôl vyhráva hráč s najvyšším skóre.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>G18 Double Down</b>          | <p>(D40)</p> <p>1. Predvolené skóre je 40, poradie bodovaných výsekov je nasledovné: 15, 16, akýkoľvek Double, 17, 18, akýkoľvek Triple, 19, 20, stred. V každom kole hádžu hráči na rovnaké pole.</p> <p>2. Skórovanie je štandardné, ale ak hráč netrafí všetky 3 šípky do bodovaného výseku alebo sa hod nepodarí, zníži sa mu skóre o polovicu.</p> <p>3. Po dokončení všetkých kôl vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>G19 Gotcha</b>               | <p>(101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</p> <p>1. (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) – voľba cieľového skóre.</p> <p>2. Východiskové skóre všetkých hráčov je 0. Body sa budú postupne pripočítavať a vyhráva hráč, ktorý ako prvý naháďže cieľové skóre. Pokiaľ hráč cieľové skóre preháďže, ozve sa zvuková signalizácia „burst“ a skóre sa mu vynuluje.</p> <p>3. Pokiaľ používateľ hodí jedným hodom rovnaké skóre, ako má posledný hráč, ozve sa signalizácia „gotcha“ a skóre tohto hráča sa vynuluje.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>G20 Big Little -- Simple</b> | <p>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</p> <p>1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) – počet životov hráča.</p> <p>2. Hráči začínajú s určitým počtom životov. Ak hráč príde o všetky životy, je vylúčený z hry. Začínajúci hráč musí zasiahnuť náhodne generovaný bodový výsek.</p> <p>3. Ak prvou alebo druhou šípkou bodovaný výsek trafí, môže tretou šípkou stanoviť nový bodovaný výsek. Ak hráč trafí všetky 3 šípky do bodovaného výseku alebo sa mu nepodarí určiť nový výsek, bude po ňom nasledujúci hráč opäť hrať na automaticky generované pole. Ak sa hráč ani jedným z troch pokusov netrafí do bodovaného výseku, stráca bod a jeho výsek bude cieľom pre nasledujúceho hráča. Pri úspešnom hode sa ozve zvuková signalizácia „Yes“, v opačnom prípade zvuk „Sorry“.</p> <p>4. Nezáleží na tom, či v bodovanom výseku trafíte pole Single, Double alebo Triple.</p> <p>5. Ak zostal na živu iba jeden hráč, stáva sa automaticky víťazom.</p> <p>6. Hra vyžaduje viac ako jedného hráča.</p> |
| <b>G21 Big Little -- Hard</b>   | <p>(H3, H5, H7, H9, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</p> <p>1. (H3, H5, H7, H9, H11, H13, H15, H17, H19, H21) – počet životov hráča.</p> <p>2. Hod je platný iba v prípade zásahu rovnakého políčka bodovaného výseku.</p> <p>3. Ostatné pravidlá sú rovnaké ako pri hre G20.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>G22 Killer</b>               | <p>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</p> <p>1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) – počet životov hráča.</p> <p>2. Po spustení sa na displeji zobrazí hlásenie „SEL“ a hráč si zvolí hodom cieľový bodovaný výsek sám. Výsek, ktorý trafí pri prvom hode, bude jeho bodovaným výsekom. Potom musí prepnúť na nasledujúceho hráča tlačidlom „Next“ (ten si volí výsek rovnakým spôsobom). Hra začína, akonáhle si všetci hráči zvolia svoj cieľový výsek.</p> <p>3. Akonáhle si všetci hráči vyberú svoje bodované výseky, môžu začať hádzať body. Hráč sa môže stať tzv. zabijakom („Killer“) len po úspešnom hode do svojho bodovaného výseku.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

|                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                          | <p>4. Ak zabijak trafi výsek súpera, prichádza súper o jeden život. Počet životov hráčov je zobrazený na displeji.</p> <p>5. Ak je hráč zabijakom a trafi sa do svojho bodovaného poľa, stráca status zabijaka a prichádza o jeden život.</p> <p>6. Zabijak by sa mal snažiť triafať do výsekov súperov a pripraviť tak súpera o čo najviac životov.</p> <p>7. Pri úspešnom hode sa hráčovi na displeji zobrazia ďalšie bodované výseky a ozve sa zvuková signalizácia „Yes“, v opačnom prípade sa ozve signalizácia „Sorry“.</p> <p>8. Varianty 203/205/207/209/211/213/215/217/219/221 - hráč sa môže stať zabijakom po zasiahnutí svojho výseku do políčka Double.</p> <p>9. Ak zostal nažive len jeden hráč, stane sa automaticky víťazom celej hry.</p> <p>10. Hra je určená pre dvoch a viac hráčov.</p> |
| <b>G23 Killer-Double</b> | <p>(203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)</p> <p>1. (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) - počet životov hráča.</p> <p>2. Varianty 203/205/207/209/211/213/215/217/219/221 – hráč sa môže stať zabijakom po zasiahnutí svojho výseku do políčka Double.</p> <p>3. Pravidlá sú rovnaké ako pri hre <b>G22</b>.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>G24 Killer-Triple</b> | <p>(303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)</p> <p>1. (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) - počet životov hráča.</p> <p>2. Varianty 303/305/307/309/311/313/315/317/319/321 – hráč sa môže stať zabijakom po zasiahnutí svojho výseku do políčka Triple.</p> <p>3. Pravidlá sú rovnaké ako pri hre <b>G22</b>.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>G25 Shoot Out</b>     | <p>(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</p> <p>1. (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) – počet životov hráča.</p> <p>2. Bodovaný výsek je generovaný náhodne a hráč ho musí zasiahnuť v priebehu 10 sekúnd, inak sa hod považuje za neúspešný. Pri úspešnom hode sa hráčovi na displeji zobrazí ďalší bodovaný výsek a ozve sa zvuková signalizácia „Yes“, v opačnom prípade sa ozve signalizácia „Sorry“.</p> <p>3. Zásah cieľového výseku sa vždy počíta za jeden bod (nezáleží na hode do poľa Single/Double/Triple).</p> <p>4. Vyhráva hráč, ktorý zostane nažive ako posledný.</p>                                                                                                                                                                                            |
| <b>G26 Legs over</b>     | <p>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</p> <p>1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) – počet životov hráča.</p> <p>2. Hráč musí v každom kole získať tromi hodmi väčšie skóre, než získal súper pred ním. V opačnom prípade stráca jeden život. Vyhráva hráč, ktorý zostane nažive ako posledný.</p> <p>3. Pri vynechaní hodu a za hod mimo terč hráč automaticky získava 0 bodov.</p> <p>4. Hráč musí vykonať všetky tri hody a nesmie použiť tlačidlo „Start/Next“ pre prepnutie na nasledujúceho hráča - v tomto prípade tiež prichádza o jeden život.</p> <p>5. Ak hráč príde o všetky životy, ozve sa zvuková signalizácia a hráč je automaticky vylúčený z hry.</p> <p>6. Vyhráva hráč, ktorý zostane nažive ako posledný.</p> <p>7. Hra je určená pre dvoch a viac hráčov.</p>                        |
| <b>G27 Legs Under</b>    | <p>(U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) – počet životov hráča.</li> <li>2. Rozdielom oproti hre <b>G26</b> je, že hráč musí hodiť menej bodov ako súper pred ním. Hráč stráca život, ak získa tromi hodmi viac bodov ako hráč pred ním. Vyhráva hráč, ktorý zostane nažive ako posledný.</li> <li>3. Pri vynechaní hodu a za hod mimo terč sa hráčovi automaticky pripočíta 60 bodov.</li> <li>4. Hráč musí vykonať všetky tri hody a nesmie použiť tlačidlo „Start/Next“ pre prepnutie na nasledujúceho hráča - v tomto prípade tiež prichádza o jeden život.</li> <li>5. Ak hráč príde o všetky životy, ozve sa zvuková signalizácia a hráč je automaticky vylúčený z hry.</li> <li>6. Vyhráva hráč, ktorý zostane nažive ako posledný.</li> <li>7. Hra je určená pre dvoch a viac hráčov.</li> </ol> |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## PRÍSLUŠENSTVO

- 12 Šípok: mosadzné telo, plastový hrot
- 12 náhradných plastových hrotov
- Používateľský manuál
- Adaptér
- Obal na šípky

## RIEŠENIE PROBLÉMOV

### TERČ SA NEDÁ ZAPNÚŤ

Skontrolujte, či je správne zapojený napájací adaptér/skontrolujte stav batérií.

### NEPRIPISUJÚ SA BODY

Body sa nepripisujú v režime nastavenia, alebo ak hráč v danom kole odhadzal všetky pokusy. Skúste stlačiť tlačidlo „Start/Next“. Prípadne skontrolujte, či sa nezaseklo niektoré z tlačidiel alebo políčok.

### ZASEKNUTÉ POLÍČKO

Počas prepravy alebo v dôsledku bežného používania môže dôjsť k zaseknutiu políčka v stlačenej polohe. Ak k tomu dôjde, prestane sa pripočítavať skóre. Skúste opatrne vytiahnuť šípku alebo skúste políčko uvoľniť prstom. Po uvoľnení políčka môžete pokračovať v hre.

### ZALOMENIE HROTU

Plastové hroty sú pomerne bezpečné, ale majú obmedzenú životnosť. Ak sa hrot zalomí a uviazne v terči, odstráňte ho pomocou klieští. Pamätajte, že čím ťažšie šípky budete používať, tým väčšia je šanca, že sa hrot ohne alebo zlomí.

### PORUCHY V DÔSLEDKU ELEKTROMAGNETICKÉHO RUŠENIA

Ak je terč rušený pôsobením elektromagnetického poľa, nemusí pracovať správne alebo prestane pracovať úplne. (Na terč môže mať vplyv napr.: silná búrka, sieťové prepätie, kolísajúce napätie prúdu, príliš nízka vzdialenosť od elektrického motora alebo mikrovlnnej rúry). Aby terč opäť pracoval správne, vytiahnite ho na chvíľu so zástrčky a zapojte späť. V prípade potreby odstráňte z okolia terča všetky prístroje, ktoré by mohli byť zdrojom elektromagnetického rušenia.

## 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](mailto:predajnatn@insportline.sk)
2. Stores inSPORTline SK s.r.o., Račianska 184/B, 831 54 Bratislava (Rača), +421 917 866 623, [predajnaba@insportline.sk](mailto: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](mailto: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 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.

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

Sídlo: Strakonická 1151/2c, Praha 5, 150 00, ČR  
Centrála: Dělnická 957, Vítkov, 749 01  
Reklamace 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

**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