



POUŽÍVATEĽSKÝ MANUÁL – SK
IN 7847 Elektronický terč WORKER WJ200



OBSAH

OBSAH.....	2
ÚVODNÉ INFORMÁCIE	3
VAROVANIE	3
INFORMÁCIE O VÝROBKU	3
MONTÁŽNE POKYNY	3
ZÁPIS BODOV	4
TLAČIDLÁ	4
ZVUKOVÉ SIGNALIZÁCIE	4
HERNÉ PRAVIDLÁ.....	5
PRÍSLUŠENSTVO	11
RIEŠENIE PROBLÉMOV	11
OCHRANA ŽIVOTNÉHO PROSTREDIA	11
ZÁRUČNÉ PODMIENKY, REKLAMÁCIE.....	11

ÚVODNÉ INFORMÁCIE

VAROVANIE

- Pred použitím si prečítajte návod na používanie a obložte si ho pre budúcu potrebu.
- Výrobok nie je určený pre deti.
- Z bezpečnostných dôvodov môžu deti výrobok používať len pod dohľadom dospeléj osoby.
- Výrobok zodpovedá normám: EN 61000-6-3:2007+A1:2011 a EN 61000-6-1:2007.

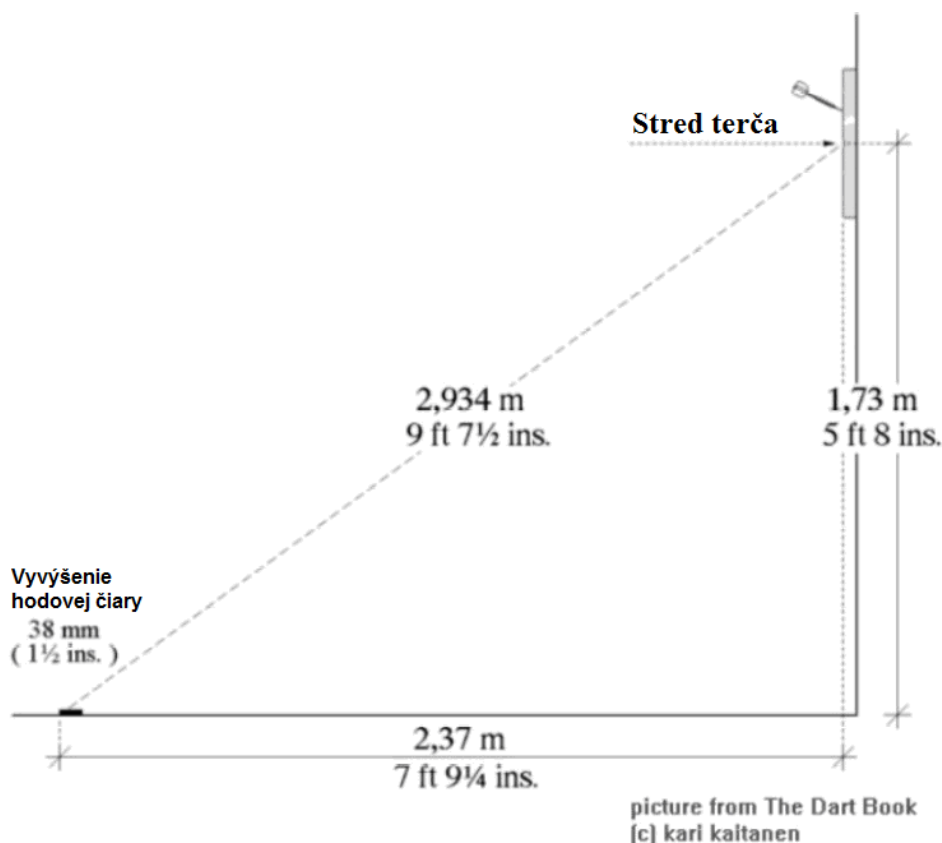
INFORMÁCIE O VÝROBKU

- LCD displej
- 18 herných režimov, 159 hracích variant
- Maximálny počet hráčov: 8
- Napájanie: 3 x batérie typu AA (1.5 V)
- Po 30 minútach nečinnosti zhasne displej a systém prejde do režimu spánku.

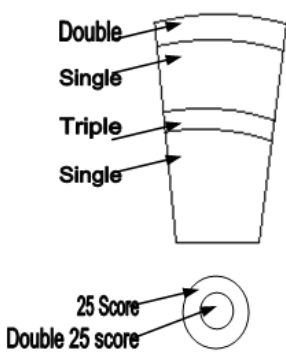
MONTÁŽNE POKYNY

Pre zavesenie terča si vyberte také miesto, aby bol pred terčom voľný priestor o veľkosti aspoň 3 metrov. Výška terča od zeme by mala byť 1,73 metra. Čiara hodu by mala byť od terča vzdialená 2,37 metra. Pred zavesením sa uistite, že sú batérie nabité a správne zasadené do priehradky v terči.

OPTIMÁLNA VZDIALENOSŤ TERČA OD HODOVEJ ČIARY



ZÁPIS BODOV

Oblasť	Bodovanie	
Jednobodové pole/Single	Základ x 1	
Dvojnásobné pole/Double	Základ x 2	
Trojnásobné pole/Triple	Základ x 3	
Okraj stredu terča/Single Bullseye	25 x 1	
Stred terča/Double Bullseye	25 x 2	

TLAČIDLÁ

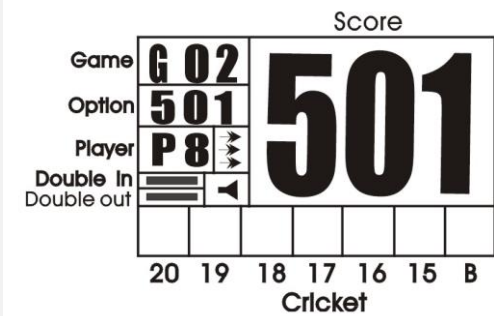
Game/Power	Výber herného režimu (G01 – G27). Zastavenie hry a návrat do hlavnej ponuky. Prídržaním tlačidla na 3 sekundy terč vypnete. Stlačením tlačidla terč zapnete.
Option/Eliminate	Výber varianty hracieho režimu. Vynechanie/uznanie aktuálneho hodu.
Player/Miss	Tlačidlo pre nastavenie počtu hráčov pred začatím hry (východiskové nastavenie: 2 hráči). Indikácie hodu mimo terč.
Sound/Gen	Tlačidlo pre nastavenie hlasitosti zvukových signalizácií (OFF/1/2/3/4/5/6/7). Predvolené nastavenie: stupeň č. 5, anglický jazyk. Zmena nastavenia sa automaticky ukladá do pamäte počítača.
Double/Score	Funkciu Double možno použiť len v hernom režime „G02“ (pozrite kapitolu „Herné pravidlá“). Zobrazenie skóre aktuálneho hráča.
Start/Next	Tlačidlo pre spustenie hry a prechod na nasledujúceho hráča.

ZVUKOVÉ SIGNALIZÁCIE

Hlásenie	Charakteristika
„Laser“	Signalizácia zásahu do políčka Single.
„Double“	Signalizácia zásahu do políčka Double.
„Triple“	Signalizácia zásahu do políčka Triple.
„Score“	Signalizácia získania bodov.
„Close“	Signalizácia uzavretia bodovaného výseku.
„Open“	Signalizácia otvorenia bodovaného výseku.
„Too high“	Upozornenie na bodový odpočet.
„Winner“	Upozornenie, že sa objavil víťaz hry.

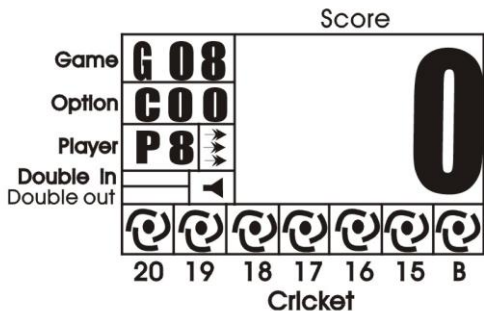
„Bull's eye“	Signalizácia zásahu do stredu terča.
„Next/Player“	Upozornenie, že je na rade ďalší hráč (aktuálny hráč využil všetky 3 pokusy).
„Yes“	Signalizácia zásahu do bodovaného výseku.
„Sorry“	Signalizácia zásahu mimo bodovaného výseku.

HERNÉ PRAVIDLÁ

HERNÝ REŽIM	CHARAKTERISTIKA (v zátvorkách sú uvedené varianty herného režimu)
G01 Count Up	(100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900) Každému hráčovi sa počíta skóre na základe hodnoty hodeného poľa. Vyhráva ten, kto prvý dosiahne alebo prekoná nastavenú hodnotu.
G02 Count Down	(101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Pri úspešnom hode sa skóre odčíta na základe hodnoty hodeného poľa. Vítazí ten, kto ako prvý dosiahne skóre 0 (nahádže vopred nastavené skóre). Hráči majú na výber z niekoľkých hracích variantov:  GAME: HERNÝ REŽIM OPTION: VARIANT PLAYER: OZNAČENIE HRÁČOV DOUBLE IN/DOUBLE OUT (viď popis nižšie) Double In (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Pokiaľ na LCD displeji svieti indikátor Double In, znamená to, že hráč musí pre zahájenie hry hodiť najskôr políčko Double. Double Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Pokiaľ na LCD displeji svieti indikátor Double In, môže hráč ukončiť hru len hodením políčka Double. Ak hráčovo skóre dosiahne hodnotu 1 alebo 0, ozve sa signalizácia „burst dart“ a hráč už nemôže ďalej hádzať (zostane mu skóre z predchádzajúceho kola). Double In/Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901). Pokiaľ na LCD displeji svieti indikátor Double In aj Double Out, možno hru zahájiť i ukončiť iba hodom do políčka Double. Ak hráčovo skóre dosiahne hodnotu 1 alebo 0, ozve sa signalizácia „burst dart“ a hráč už nemôže ďalej hádzať (zostane mu skóre z predchádzajúceho kola).
G03 Round Clock	(5, 10, 15, 20) (5, 10, 15, 20) – indikácia cieľovej, bodovanej oblasti. „5“: treba trafiť políčka za 1 – 5 bodov, „10“: treba trafiť políčka za 1 – 10 bodov, „15“: treba trafiť políčka za 1 – 15 bodov, „20“: treba trafiť políčka za 1 – 20 bodov. - 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 signalizáciu „Sorry“.

G04 Round Clock -- Double	(205, 210, 215, 220) (205, 210, 215, 220) – možno skórovať iba hodom do políčok Double. „205“: hodte výsek v rozsahu 1 až 5, „210“: hodte výsek v rozsahu 1 až 10, „215“: hodte výsek v rozsahu 1 až 15 bodov, „220“ hodte výsek v rozsahu 1 až 20 bodov. - 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 signalizáciu „Sorry“.
G05 Round Clock- Triple	(305, 310, 315, 320) (305, 310, 315, 320) – možno skórovať iba hodom do políčok Triple. „305“: hodte výsek v rozsahu 1 až 5, „310“: hodte výsek v rozsahu 1 až 10, „315“: hodte výsek v rozsahu 1 až 15 bodov, „320“ hodte výsek v rozsahu 1 až 20 bodov. - 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 signalizáciu „Sorry“.
G06 Simple Cricket	(000, 020, 025) - Hod je platný iba v prípade, že sa hráč trafi do výseku 15, 16, 17, 18, 19, 20 alebo do stredu terča. - Vyhráva hráč, ktorý ako prvý trafi trikrát všetky vyššie uvedené cieľové oblasti. Zásah do políčka Single = 1x zásah do výseku Zásah do políčka Double = 2x zásah do výseku Zásah do políčka Triple = 3x zásah do výseku „000“: Hráč môže triafať výseky 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča v ľubovoľnom poradí. „020“: Hráč musí najskôr 3x trafiť výsek 20 a následne výseky v poradí 19, 18, 17, 16, 15, stred terča. „025“: Hráč musí najskôr 3x trafiť stred terča a potom postupovať v poradí 15, 16, 17, 18, 19, 20. - Každý výsek sa skladá z troch znakov "(". Pri úspešnom hode sa rozsvieti jeden znak "(". Hra končí, akonáhle hráč zobrazí všetky znaky "(". (Viď obrázok nižšie) GAME: HERNÝ REŽIM OPTION: VARIANT PLAYER: OZNAČENIE HRÁČOV - Vyhráva hráč, ktorý ako prvý rozsvieti všetky znaky "(".

G07 Score Cricket	(E00, E20, E25) 1. Hod je platný iba v prípade, že sa hráč trafi do výseku 15, 16, 17, 18, 19, 20 alebo do stredu terča. 2. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý trafi trikrát všetky vyššie uvedené cieľové oblasti. Zásah do políčka Single = 1x zásah do výseku Zásah do políčka Double = 2x zásah do výseku Zásah do políčka Triple = 3x zásah do výseku 3. „000“: Hráč môže triafať výseky 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča v ľubovoľnom poradí. „020“: Hráč musí najskôr 3x trafiť výsek 20 a následne výseky v poradí 19, 18, 17, 16, 15, stred terča. „025“: Hráč musí najskôr 3x trafiť stred terča a potom postupovať v poradí 15, 16, 17, 18, 19, 20. 4. Každý výsek sa skladá z troch znakov „(“. Pri úspešnom hode sa rozsvieti jeden znak „(“. 5. Hráč musí každý bodovaný výsek najskôr „otvoriť“ 3 gólmi. Výsek sa „uzavrie“, pokiaľ ho 3x trafili všetci hráči. 6. Hráč sa snaží získať čo najviac bodov hádzaním na otvorený výsek. 7. Pre zvýšenie skóre môže hráč hádzať na otvorený výsek tak dlho, kým sa do neho 3x netrafia všetci hráči. 8. Ak je výsek uzavretý všetkými hráčmi, nebude už ďalej hodnotený a hráči si musia otvoriť iný bodovaný výsek. 9. Víťazom je ten, kto získa po uzavretí všetkých výsekov najvyššie skóre.	Game Option Player Double In Double out G 07 E 00 P 8 20 19 18 17 16 15 B Cricket Score 0 GAME: HERNÝ REŽIM OPTION: VARIANT PLAYER: OZNAČENIE HRÁČOV
	(C00, C20, C25) 1. Hod je platný iba v prípade, že sa hráč trafi do výseku 15, 16, 17, 18, 19, 20 alebo do stredu terča. 2. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý trafi trikrát všetky vyššie uvedené cieľové oblasti. Zásah do políčka Single = 1x zásah do výseku Zásah do políčka Double = 2x zásah do výseku Zásah do políčka Triple = 3x zásah do výseku 3. „C00“: Hráč môže triafať výseky 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča v ľubovoľnom poradí. „C20“: Hráč musí najskôr 3x trafiť výsek 20 a následne výseky v poradí 19, 18, 17, 16, 15, stred terča. „C25“: Hráč musí najskôr 3x trafiť stred terča a potom postupovať v poradí 15, 16, 17,	
G08 Cut Throat Cricket		

	18, 19, 20. - Každý výsek sa skladá z troch znakov „(“. Pri úspešnom hode sa rozsvieti jeden znak „(“. - Hráč musí každý bodovaný výsek najskôr „otvoriť“ 3 gólmi. Výsek sa „uzavrie“, pokiaľ ho 3x trafili všetci hráči. - Body získané aktuálnym hráčom sa pripočítajú všetkým účastníkom hry. - Pre zvýšenie skóre môže hráč hádzať na otvorený výsek tak dlho, kým sa do neho 3x netrafia všetci hráči. - Ak je výsek uzavretý všetkými hráčmi, nebude už ďalej hodnotený a hráči si musia otvoriť iný bodovaný výsek, aby mohli súperom pridávať body. - Víťazom je ten, kto bude mať po uzatvorení všetkých výsekov najnižší počet bodov. Score  GAME: HERNÝ REŽIM OPTION: VARIANT PLAYER: OZNAČENIE HRÁČOV
G09 Golf	(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – voľba cieľového skóre. 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“. - Hráč by sa mal snažiť získať čo najnižšie skóre. Ak hráč netrafí v jednom kole ani jednu z 3 šípok, označuje sa to ako tzv. „Bad dart“ a dostane 5 bodov. Ak hráč trafí v bodovanom políčku Triple, dostane 1 bod (tzv. „Eagle dart“). Za hod do bodovaného polia Double dostane 2 body (tzv. „Bird dart“). Za bodované políčko Single obdrží hráč 3 body. Na dokončenie kola môžete použiť ktorúkoľvek z 3 šípok, ale bude sa počítat iba skóre hodenej 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. - 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.
G10 Bingo	(132, 141, 168, 189) - Bodované výseky budú vyberané náhodne a víťazí hráč, ktorý ako prvý trafí 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“. „132“: Poradie bodovaných výsekov je nasledujúce: 15, 4, 8, 14, 3. „141“: Poradie bodovaných výsekov je nasledujúce: 17, 13, 9, 7, 1. „168“: Poradie bodovaných výsekov je nasledujúce: 20, 16, 12, 6, 2. „189“: Poradie bodovaných výsekov je nasledujúce: 19, 10, 18, 5, 11.

	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. Zásah do políčka Single = 1x zásah do výseku. Zásah do políčka Double = 2x zásah do výseku. Zásah do políčka Triple = 3x zásah do výseku.
G11 Big Little -- Simple	(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) – počet životov hráča. - Hráči začínajú s určitým počtom životov. Ak hráč príde o všetky životy, je vylúčený z hry. Začínajúci hráč musí zasiahnuť náhodne generovaný bodový výsek. - Ak prvou alebo druhou šípkou bodovaný výsek trafi, môže treťou šípkou stanoviť nový bodovaný výsek. Ak hráč trafi 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 bodovacieho výseku, stráca život a jeho výsek bude cieľom pre nasledujúceho hráča. Pri úspešnom hode sa ozve zvuková signalizácia „Yes“, v opačnom prípade zvuk „Sorry“. - Nezáleží na tom, či v bodovanom výseku trafíte pole Single, Double alebo Triple. - Ak zostal na živu iba jeden hráč, stáva sa automaticky víťazom.
G12 Big Little -- Hard	(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) – počet životov hráča. - Hod je platný len v prípade zásahu rovnakého políčka bodovaného výseku (Single/Double/Triple). - Ostatné pravidlá sú rovnaké ako pri hre G11.
G13 Killer	(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) – počet životov hráča. - Po spustení sa na displeji zobrazí hlásenie „SEL“ a hráč si zvolí hodom cieľový bodovaný výsek sám. Výsek, ktorý trafi 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. - 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. - Ak zabijak trafi výsek súpera, prichádza súper o jeden život. Počet životov hráčov je zobrazený na displeji. Pomocou tlačidla „Score“ si môže každý hráč prezrieť svoje aktuálne skóre. - Ak je hráč zabijakom a trafi sa do svojho bodovaného poľa, stráca status zabijaka a prichádza o jeden život. - Zabijak by sa mal snažiť triafať výseky súperov a pripraviť tak súpera o čo najviac životov. - Pri úspešnom hode sa ozve zvuková signalizácia „Yes“, v opačnom prípade sa ozve signalizácia „Sorry“. - Varianty (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) - hráč sa stane zabijakom pri hode do akéhokoľvek poľa svojho výseku (nezáleží, či hodí Single/Double/Triple). - Ak zostal nažive len jeden hráč, stane sa automaticky víťazom celej hry. - Hra je určená pre dvoch a viac hráčov.

G14 Killer- Double	(203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) 1. (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) - počet životov hráča. 2. Varianty 203/205/207/209/211/213/215/217/219/221 – hráč sa môže stať zabijakom po zasiahnutí svojho výseku do políčka Double. 3. Pravidlá sú rovnaké ako pri hre G13.
G15 Killer- Triple	(303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) 1. (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) - počet životov hráča. 2. Varianty 303/305/307/309/311/313/315/317/319/321 – hráč sa môže stať zabijakom po zasiahnutí svojho výseku do políčka Triple. 3. Pravidlá sú rovnaké ako pri hre G13.
G16 Shoot Out	(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) 1. (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) – počet životov hráča. 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“. 3. Zásah cieľového výseku sa vždy počíta za jeden bod (nezáleží na hode do poľa Single/Double/Triple). 4. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý stratí všetky životy.
G17 Legs over	(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) 1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) – počet životov hráča. 2. Prvý hráč musí tromi hodmi prekonať automaticky generované skóre. Ak sa mu to nepodarí, stráca jeden život. 3. Hráč musí v každom kole získať tromi hodmi väčšie skóre, než získal súper pred ním. V opačnom prípade stráca jeden život. 4. Pri vynechaní hodu a za hod mimo terč hráč automaticky získava 0 bodov. 5. 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. 6. Ak hráč príde o všetky životy, ozve sa zvuková signalizácia a hráč je automaticky vylúčený z hry. 7. Vyhráva hráč, ktorý zostane nažive ako posledný. 8. Hra je určená pre dvoch a viac hráčov.
G18 Legs Under	(U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) 1. (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) – počet životov hráča. 2. Na začiatku hry sa automaticky generuje cieľové skóre a prvý hráč musí tromi hodmi získať nižšie skóre. Ak sa mu to nepodarí, stráca jeden život. 3. Nie je dovolené získať 0 bodov. Pokiaľ hráč ani raz netrafí terč a získa 0 bodov, stráca jeden život a cieľové skóre sa nemení. 4. Hráč musí vždy tromi hodmi získať menej bodov ako súper pred ním. Hráč stráca život, ak získa tromi hodmi viac bodov ako hráč pred ním. 5. Pri vynechaní hodu a za hod mimo terč sa hráčovi automaticky pripočíta 60 bodov. 6. 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. 7. Ak hráč príde o všetky životy, ozve sa zvuková signalizácia a hráč je automaticky

	vylúčený z hry.
	8. Vyhráva hráč, ktorý zostane nažive ako posledný.
	9. Hra je určená pre dvoch a viac hráčov.

PRÍSLUŠENSTVO

- 6 Šípok: mosadzné telo, plastový hrot
- 6 náhradných plastových hrotov
- Používateľský manuál
- 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 z neho na pár sekúnd batérie a vložte ich 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.

Batérie nevhadzujte do bežného odpadu, ale odovzdajte na miesta zaisťujúce recykláciu batérií.

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 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