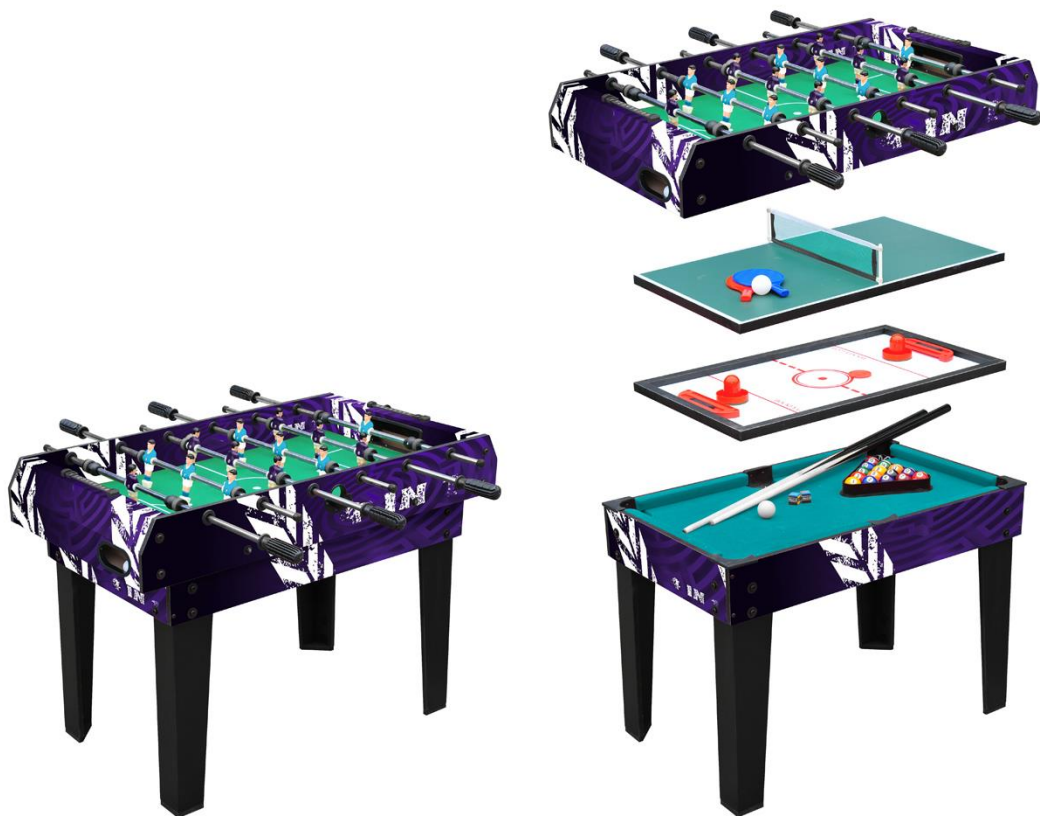




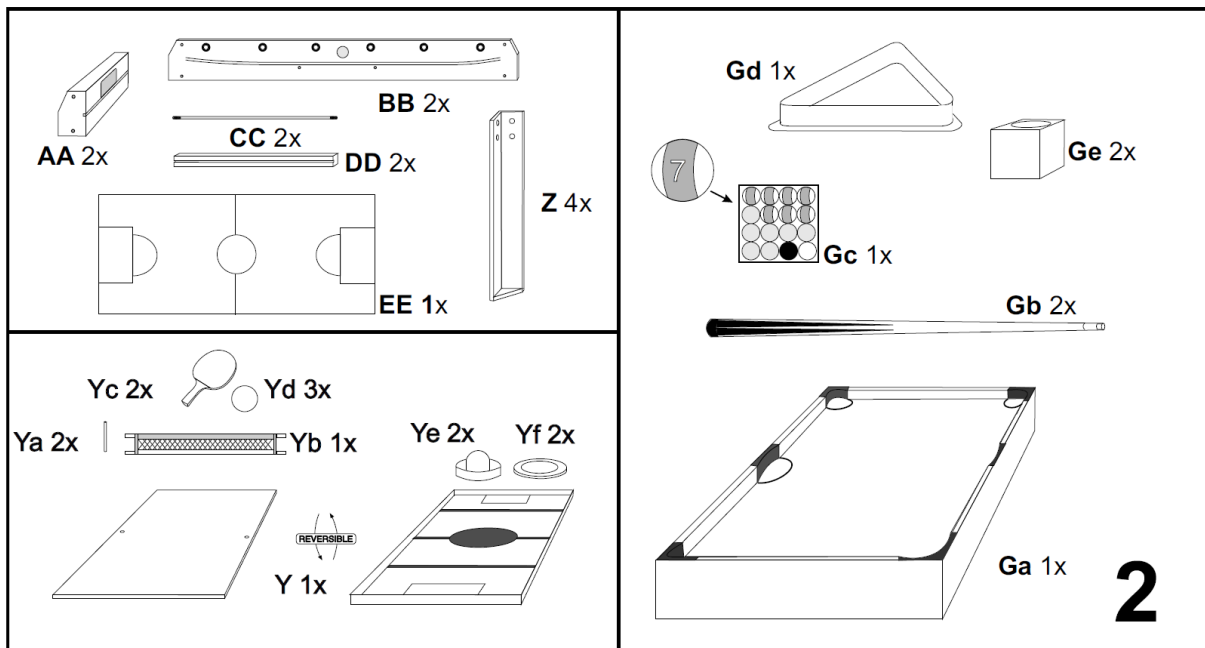
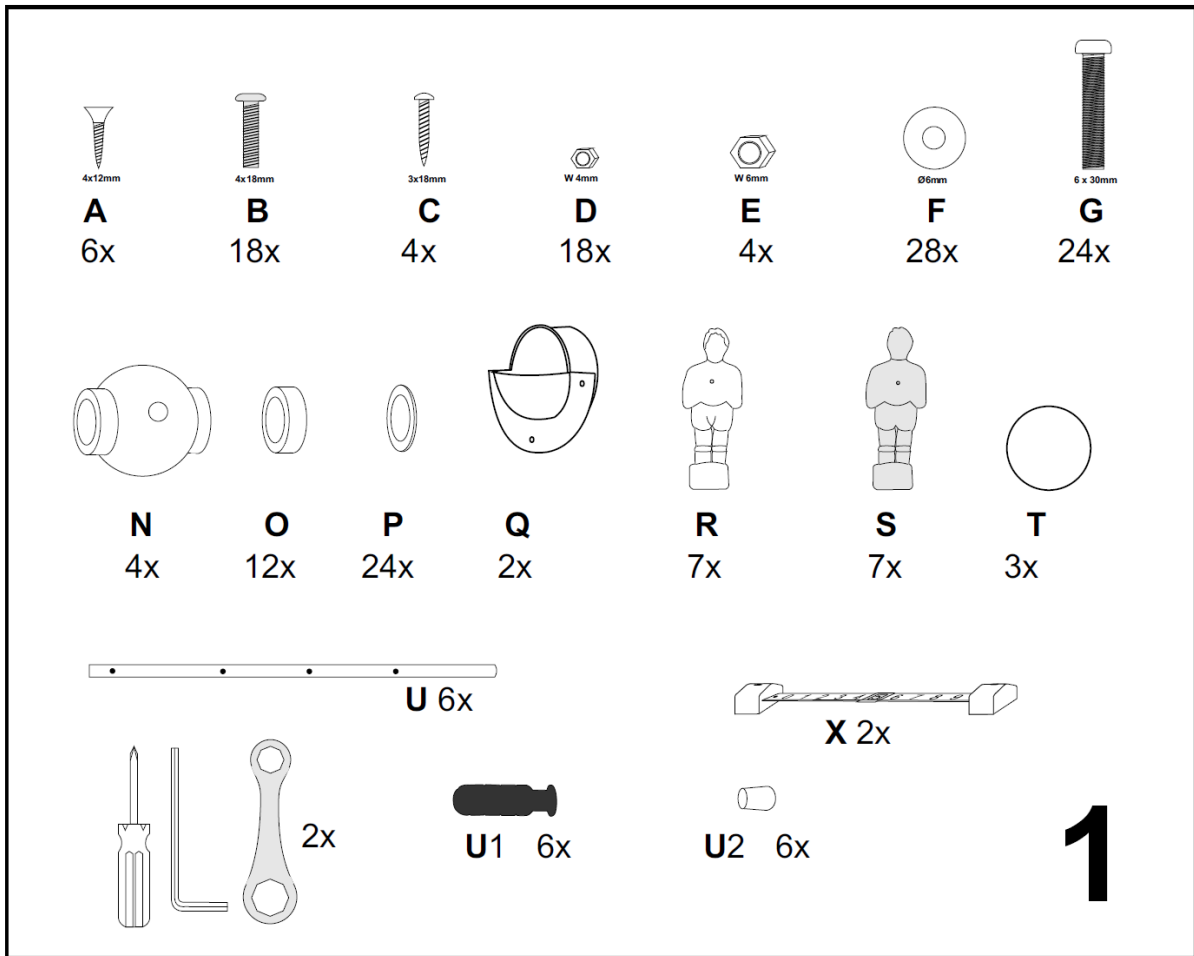
**UŽÍVATEĽSKÝ MANUÁL – SK**  
**IN 9305 Hrací stôl WORKER 4v1**



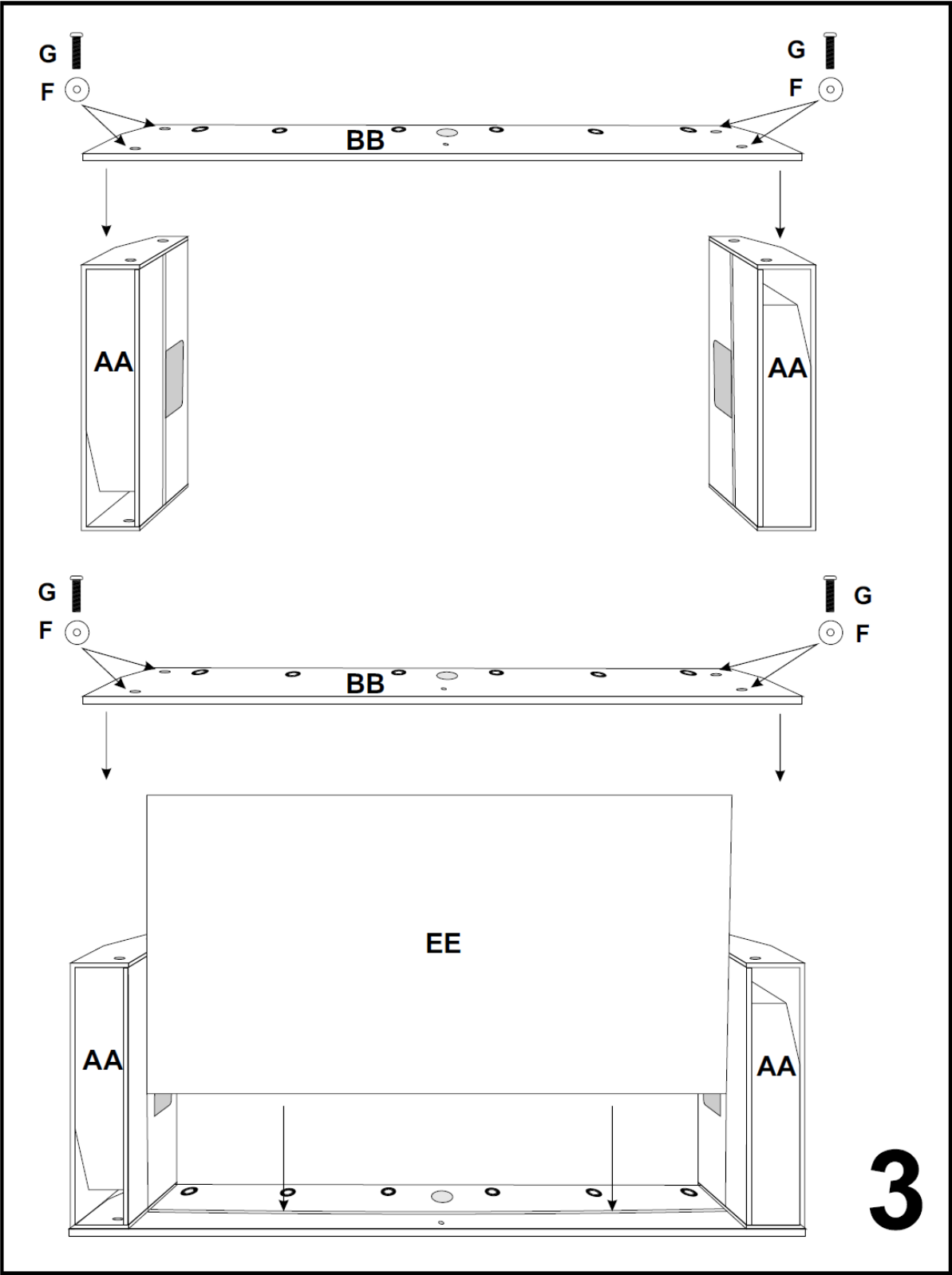
# OBSAH

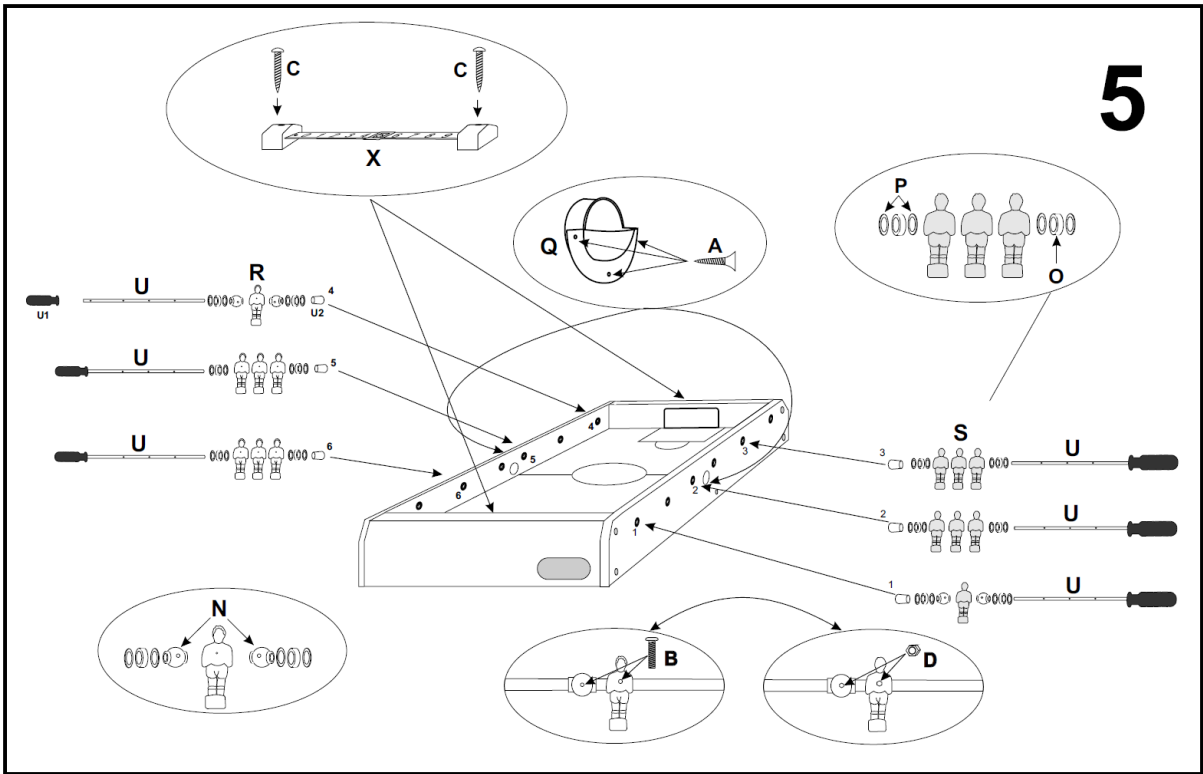
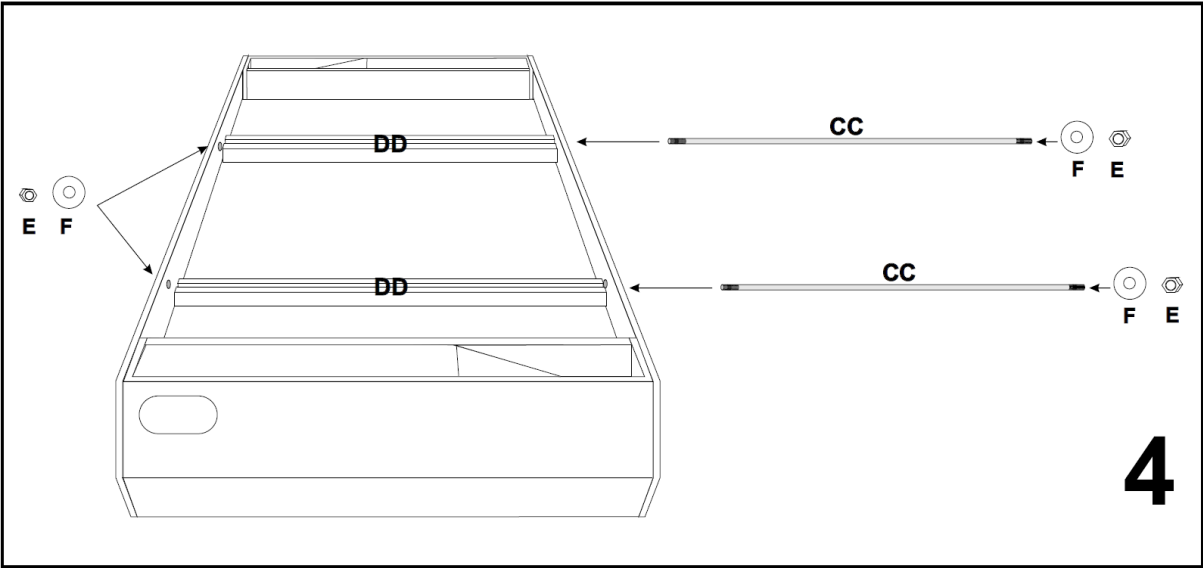
PREHĽAD DIELOV .....	3
MONTÁŽ.....	4
HRACIE PRAVIDLÁ .....	7
BILLIARD .....	7
FUTBAL .....	8
VZDUŠNÝ HOKEJ.....	9
STOLNÝ TENIS .....	9
ZÁRUČNÉ PODMIENKY, REKLAMÁCIE .....	11

# PREHLAD DIELOV

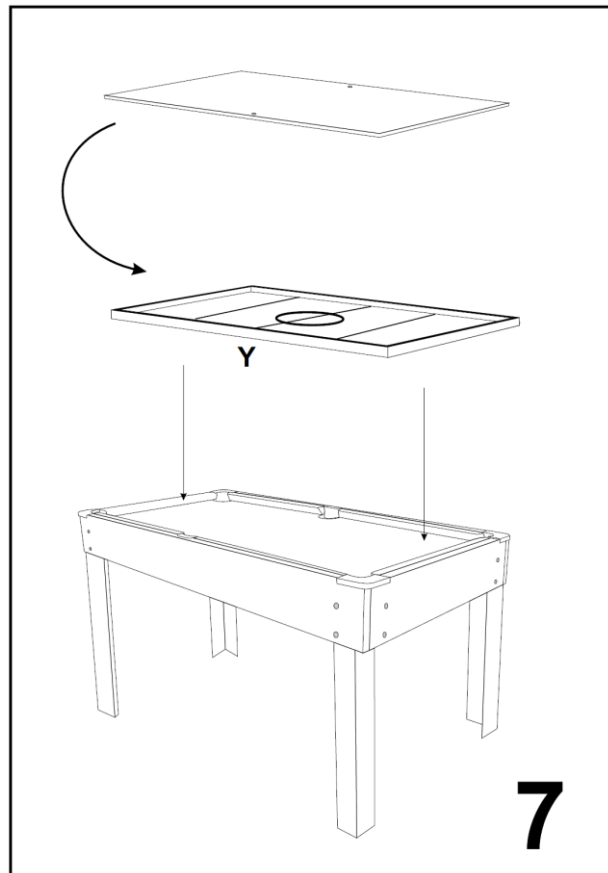
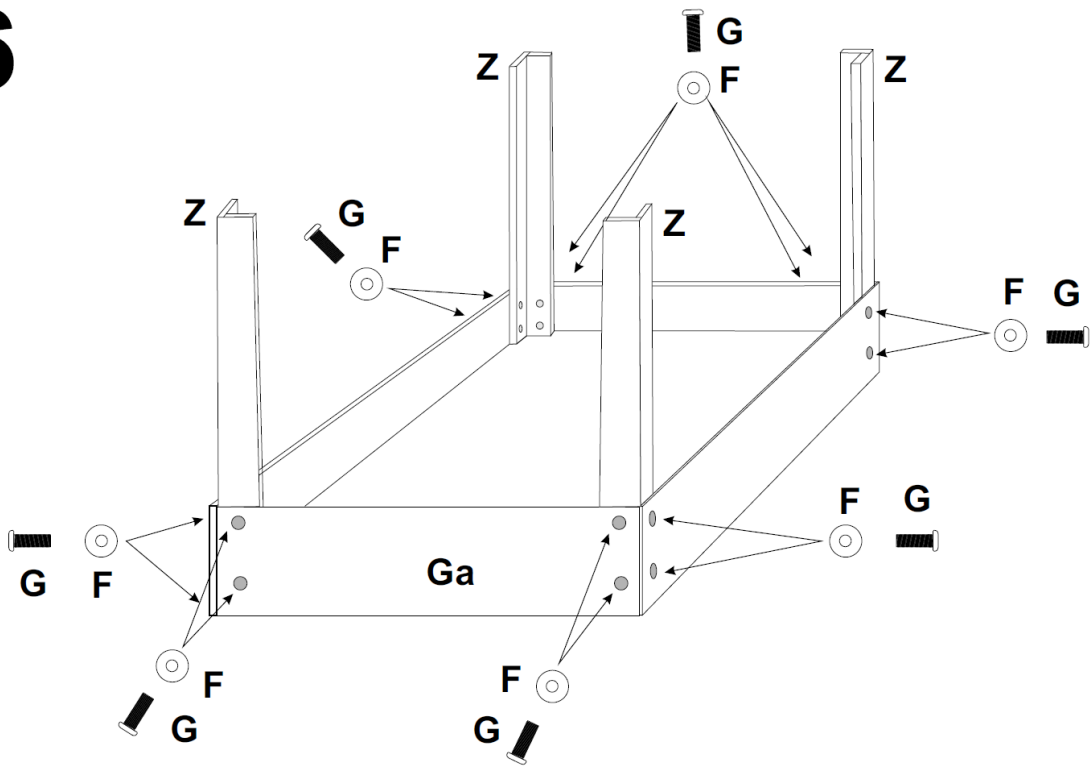


**MONTÁŽ**





# 6



# HRACIE PRAVIDLÁ

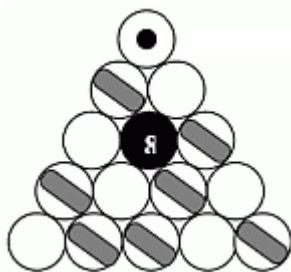
## BILLIARD

### CIEĽ HRY:

„Osmička“ je jednoduchou hrou, ktorú môžu zohrávať hráči všetkých kategórií. Jedná sa o tzv. oznamovaciu hru, čo znamená, že hráči musia vopred oznámiť zamýšľaný strk (úder), aby bol strk platný. V osmičke hrá jeden hráč na celé gule (čísla 1-7) a súper na polovičné gule (čísla 9-15). Víťazom je hráč, ktorý ako prvý potopí všetky gule zo svojej skupiny a guľu č. 8.

### ROZSTREL:

Pred rozstrelom musia byť gule usporiadané ako na obrázku nižšie. Hodom mincí sa rozhodne, ktorý hráč začne hru rozstrelom. Pri každej ďalšej hre vykonáva rozstrel hráč porazený v predchádzajúcej hre. Biela hracia guľa musí byť umiestnená za prednou čiarou a hráč musí buď (A) potopiť jednu alebo viac guľí alebo (B) dosiahnuť odrazu aspoň 4 gule od mantinelu. Ak sa hráčovi nepodarí riadne rozstreliť gule, môže sa protihráč rozhodnúť, či bude pokračovať s rozohratými guľami, alebo či gule znova usporiada a vykoná nový rozstrel.



### AK PRI ROZSTRELE SPADNE DO DIER GUĽA:

Hráč vykonávajúci rozstrel môže pokračovať - stôl je stále otvorený (nie je ešte rozhodnuté o tom, kto bude strieľať na celé a kto na polovičné gule). O tom, kto bude hrať na akú skupinu (celé alebo polovičné gule), je rozhodnuté po prvom ohlásenom pokuse po rozstrele.

### AK PRI ROZSTRELE SPADNE DO DIERY GUĽA Č. 8:

Hráč môže guľu č. 8 vrátiť kamkoľvek na hraciu plochu a pokračovať v hre alebo zopakovať rozstrel.

### AK PRI ROZSTRELE SPADNE DO DIERY BIELA GUĽA:

Ak pri rozstrele spadne do diery biela guľa: (A) zostanú v dierach všetky gule, okrem guľe č. 8, ktorá bude postavená späť na hraciu plochu; (B) stôl je otvorený; (C) protihráč si môže postaviť guľu kdekoľvek za prednú čiaru a môže strieľať na akúkoľvek guľu, ktorá nie je za prednou čiarou.

### PRIEBEH HRY:

Po rozstrele zostáva stôl otvorený - či už boli pri rozstrele potopené gule alebo nie - a o výbere skupiny (celých alebo pruhovaných guľí) rozhodne nasledujúca regulárne potopená guľa.

Pri hre musí hráč vždy ohlásiť svoj strk vopred tak, že ukáže guľu a dieru, na ktorú bude hrať. Hráč nemusí uvádzať presný priebeh pokusu ako počet odrazov o mantinel, o ostatné gule atď. Pokiaľ vykonaný strk nezodpovedá vopred avizovanému pokusu, hrá protihráč. Ak je strk vykonaný tak, ako je ohlásený vopred, potom všetky ďalšie gule, ktoré do dier spadnú, v dierach zostávajú. Pokiaľ ale nie je vykonaný ohlásený strk správne a spadnú do dier iné gule, gule tohto hráča sa vyťahujú a guľa súpera v dierach zostávajú.

Strk je platný len vtedy, ak je prvá zasiahnutá guľa v hráčovej skupine (celé alebo polovičné gule). Cieľová guľa sa musí potopiť alebo odraziť od mantinelu alebo sa od mantinelu musí odraziť biela guľa. (POZNÁMKA: Hráč môže pred zasiahnutím cieľovej guľe odraziť bielu guľu od mantinelu.)

Hráč pokračuje v hre tak dlho, kým sa mu darí potápať gule do dier platným spôsobom alebo kým sa nedopustí "faulu" (pozri nižšie). Akonáhle hráč potopí svoje gule (celé / polky) do dier, môže začať hrať na guľu č. 8. Opäť musí hráč vopred ohlásiť, do ktorej diery guľa č. 8 spadne, a to aj v

prípade, že je strk zrejmý. Hráč, ktorý podľa pravidiel ako prvý potopí všetky gule do dier, vrátane gule č. 8, sa stáva víťazom.

#### **FAULY:**

1. Strk nespĺňa vyššie uvedené pravidlá.
2. "Scratch": zhodenie bielej gule do vrečka alebo vypadnutie bielej gule zo stola.
3. Posunutie alebo kontakt s guľou spôsobom, ktorý nie je v súlade s pravidlami.
4. Ak sa snažíte vykonať preskok prekážajúcej gule (jump) a udriete bielu guľu pod jej stredom - podľa pravidiel je možné tento strk vykonať len tak, že zasiahnete bielu guľu tágom v jej hornej polovici.
5. Biela guľa zasiahne najskôr guľu č. 8 (pokiaľ nie je stôl otvorený).

#### **TREST ZA FAUL:**

Protihráč má možnosť položiť si bielu guľu kamkoľvek na stôl (pokiaľ sa nejedná o úvodný rozstrel, tak ani nemusí byť za prednou čiarou).

#### **UMIESTNENIE GULE PO VYTIAHNUTÍ Z DIERY:**

Ak je potreba guľu znovu umiestniť na hraciu plochu, mala by byť postavená na pozdĺžnu čiaru, čo najbližšie zadnému bodu.

#### **KONIEC HRY:**

Prehráva hráč, ktorý:

1. sa dopustí faulu pri potápaní gule č. 8;
2. potopí jedným strkom guľu č. 8 a poslednú guľu zo svojej skupiny;
3. urobí scratch, keď sa hrá na guľu č. 8;
4. vyhodí guľu č. 8 zo stola;
5. potopí guľu č. 8 do inej než vopred ohlásenej diery;
6. potopí počas hry guľu č. 8, keď to nie je jeho cieľová guľa (s výnimkou rozstrelu).

#### **FUTBAL**

1. Hráči môžu byť pred začiatkom hry postavení v akejkoľvek pozícii.
2. Rozhodnite hodom mincí o tom, kto začne hru vhadením alebo položením loptičky do stredu stola, alebo môžete použiť bočný otvor v stole pre vhadenie loptičky.
3. Pri hre držte tyče za madlá, prihrávkajte si loptu medzi hráčmi a snažte sa streliť gól súperovi. Záleží na dohode, či bude pretáčanie hráčov povolené alebo nie. Ak hráte v tímoch (viac ako 2 hráči), nesmú spoluhráči po vhadení loptičky meniť svoju pozíciu pri madlách až do ďalšieho vhadenia.
4. Bod je pripočítaný tímu, ktorý strelí gól protihráčovi. Podáva vždy tím, ktorý dostal gól.
5. Po každom zápase by si mali tímy vymeniť strany.
6. Je zakázané do stola pri hre narážať alebo ho nakláňať (povolené len v prípade "mŕtvej lopty").
7. Je zakázané počas hry siahnuť na hraciu plochu (povolené len v prípade "mŕtvej lopty").

#### **MŔTVA LOPTA:**

Ak sa lopta zastaví medzi dvoma figúrkami z opačných tímov a nemožno na ňu figúrkami dosiahnuť, mala by sa lopta vhodiť alebo položiť do stredu stola. Ak sa lopta zastaví medzi dvoma figúrkami z rovnakého tímu, mala by sa lopta rozohrať z najbližšieho rohu hracieho stola.



## **LOPTA OPUSTÍ HRACIU PLOCHU:**

Pokiaľ loptička počas hry opustí hraciu plochu (inak ako strelením gólu), položte ju alebo vhodte do stredu ihriska alebo použite vhadzovací otvor..

## **VZDUŠNÝ HOKEJ**

1. Hra je určená pre dvoch hráčov, stojacich proti sebe na opačných stranách stola.
2. Hodte si mincou o to, kto začne hru.
3. Hra začína po umiestnení puku na hraciu plochu. Hráči sa snažia puk odrážať pomocou ručnej hokejky a streliť ho do súperovej bránky.
4. Za strelenú bránku hráč získava jeden bod.
5. Koniec hry: víťazí hráč, ktorý získa predtým stanovené skóre alebo hráč, ktorý za stanovený časový interval strelí najviac gólov.

## **STOLNÝ TENIS**

### **DEFINÍCIE POJMOV:**

- „Výmena“ označuje dobu, kedy je loptička v hre.
- Loptička je "v hre", ak je hra úmyselne začatá podaním.
- Výmena, ktorej výsledok sa nezapočítava, sa nazýva "nová loptička".
- Výmena, ktorej výsledok sa započítava, sa nazýva "bod".
- "Hrajúca ruka" je ruka, v ktorej hráč drží raketu.
- Hráč vykoná "úder", ak pri hre zahrá loptičku raketou, ktorú drží v hrajúcej ruke, alebo ak trafi loptičku hrajúcou rukou pod zápästím.
- "Volaj" označuje zahranie loptičky pri hre, bez toho aby sa loptička najskôr odrazila od polovice stola hráča po tom, čo ho odohral protivník.
- "Podávajúci" je hráč, ktorý začne výmenu podaním.
- Loptička preletí "okolo sieťky", pokiaľ nepreletí nad sieťkou (medzi stĺpkami), ale preletí pod sieťkou alebo okolo stĺpkov za vonkajším okrajom stola.
- "Pravá štvrtina hracej plochy podávajúceho hráča" označuje plochu polovice hracieho stola bližšie podávajúcemu napravo od stredovej čiary z jeho pohľadu. Druhá štvrtina sa označuje ako "ľavá štvrtina hracej plochy podávajúceho hráča". Plocha nachádzajúca sa za sieťkou napravo z pohľadu podávajúceho hráča sa nazýva "pravá štvrtina prijímajúceho hráča".

### **PRIEBEH HRY:**

Pri dvojhre sa snaží podávajúci vykonať správne podanie a súper vracia loptičku späť cez sieť. Potom hrajú hráči striedavo loptičkou cez sieť.

Pri štvorhre sa snaží podávajúci vykonať správne podanie a prijímajúci sa snaží vrátiť loptičku späť cez sieť. Potom musí zahráť loptičku spoluhráč podávajúceho a ďalej hrá spoluhráč prijímajúceho. Ďalej sa hráči opäť striedajú v tomto poradí pri odohrávaní loptičky.

### **SPRÁVNE PODANIE:**

Podanie začína tým, že loptička spočíva na dlani voľnej ruky, ktorá musí byť úplne roztvorená. Podávajúci musí potom vyhodíť loptičku smerom nahor a udrieť ju pálkou skôr, ako sa loptička čohokoľvek dotkne. V momente, keď sa dotkne pálka loptičky, musí byť loptička za do nekonečna predĺženou zadnou čiarou hracej plochy podávajúceho a nad úrovňou hracej plochy.

Po údere sa musí loptička najskôr odraziť od hracej plochy podávajúceho a potom musí preletieť nad sieťkou alebo okolo sieťky a dopadnúť na hraciu plochu prijímajúceho.

Pri štvorhre sa loptička musí najskôr odraziť od pravej štvrtiny hracej plochy podávajúceho (alebo stredovej čiary), preletieť nad sieťou a dopadnúť na pravú štvrtinu hracej plochy prijímajúceho (alebo na stredovú čiaru).

Podávajúci stráca bod, ak sa mu pri podaní nepodarí zasiahnuť loptičku pálkou.

#### **SPRÁVNE VRÁTENÝ ÚDER („RETURN“):**

Taký úder, pri ktorom loptička preletí nad sieťou a dopadne na hraciu plochu súpera. Úder je platný, ak sa loptička dotkne siete alebo jej príslušenstva a dopadne na hraciu plochu súpera.

#### **LOPTA V HRE**

Loptička je "v hre" od chvíle, kedy ju podávajúci vyhodil z voľnej dlane za účelom podania až do doby, kým:

- získa jeden z hráčov bod;
- dopadne dvakrát za sebou na hraciu plochu;
- niekto zahrá volej;
- sa loptička dotkne hráča (s výnimkou hrajúcej ruky pod zápästím), jeho oblečenia alebo iného príslušenstva (okrem rakety);
- sa loptička dotkne iného predmetu ako siete alebo stĺpikov;
- hráč zasiahne loptičku pálkou dvakrát po sebe;
- dopadne loptička počas podávania pri štvorhre na ľavú hraciu štvrtinu podávajúceho alebo prijímajúceho;
- odohrá loptičku pri štvorhre hráč, ktorý nie je práve na rade (výnimkou môžu byť iba špecifické situácie umožňujúce túto výmenu hráčov).

Loptička, ktorá sa odrazí od hornej hrany okraja stola, je stále v hre. To neplatí pre loptičku, ktorá sa odrazí od bočnej strany okraja stola, v tomto prípade sa bod pripisuje súperovi.

#### **NOVÁ LOPTA:**

Výsledok výmeny sa nezapočítava:

- ak sa loptička pri podaní dotkne siete alebo stĺpikov, ak je podanie inak správne, alebo ak zabráni prijímajúci alebo jeho spoluhráč (pri štvorhre) loptička v dopade;
- ak vykoná hráč podanie, keď nie je jeho súper pripravený, ale iba v prípade, že sa súper nepokúsi podanie vrátiť;
- ak nezavinené okolnosti zabránili hráčovi vykonať podanie alebo loptičku vrátiť, alebo dodržať akékoľvek iné pravidlo;
- ak je výmena prerušená v dôsledku zlého stavu stola alebo príslušenstva a je potrebné vzniknutú vadu opraviť.

#### **STRATA BODU:**

Ak vyžaduje situácia novú loptičku, pričíta sa bod súperovi:

- ak hráč urobí správne podanie;
- ak hráč nevráti loptičku cez sieťku;
- ak hráč zahrá loptičku z voleja;
- ak hráč zasiahne loptička bočnou stranou rakety, ktorej povrch nezodpovedá pravidlám;
- ak súčasť oblečenia hráča alebo jeho akékoľvek iné príslušenstvo zapríčiní posunutie hracej plochy, keď je loptička v hre;
- ak sa hráč, jeho oblečenie či doplnky dotknú počas hry loptičky po удere súpera, bez toho aby sa loptička najskôr dostala za koncovú alebo postrannú čiaru stola a dopadla na jeho hraciu plochu;

- keď sa hráč dotkne voľnou rukou hracej plochy, keď je loptička v hre;
- keď sa oblečenie alebo príslušenstvo hráča dotkne sieťky alebo stĺpikov, keď je loptička v hre;
- ak nie je počas štvorhry dodržané správne poradie hráčov.

#### **SADA:**

Sadu vyhráva hráč (pri štvorhre dvojica), ktorý získa ako prvý 21 bodov (prípadne podľa nových pravidiel 11 bodov). Výnimkou je stav, keď obaja hráči (obe dvojice) dosiahli 20 (10) bodov, v tomto prípade vyhráva hráč (dvojica), ktorý ako prvý získa vedenie o 2 body.

#### **ZÁPAS:**

Zápas sa obvykle hrá na 3 alebo 5 sád a víťazí hráč, ktorý získa väčšinu z určeného počtu sád. Hra je plynulá po celú dobu zápasu, ale hráč môže medzi po sebe idúcimi sadami požiadať o prestávku o maximálnej dĺžke 2 minúty.

#### **VÝMENA STRÁN:**

Hráči (dvojica) si menia strany po každej sade. V poslednej sade zápase by si mali hráči (dvojice) vymeniť strany potom, čo niektorý hráč (dvojica) získa 10 (5) bodov.

#### **VÝMENA PODANIA:**

Pri dvojhre sa mení podanie po 5 (2) bodoch (prijímajúci sa stane podávajúcim atď.) Až do konca sady, alebo skóre 20-20 (10-10). Pri stave 20-20 (10-10) striedavo podáva každý hráč iba raz až do konca sady.

Výmena podania pri štvorhre:

- Prvých päť (prvé dve) podaní vykonáva zvolený hráč z jedného tímu, ktorý bol určený ako podávajúci, a tieto podania prijíma zvolený hráč z druhého tímu.
- Druhú sériu piatich (dvoch) podaní vykonáva hráč prijímajúci prvých päť (prvé dve) podaní, a prijíma ju spoluhráč prvého podávajúceho.
- Tretiu sériu piatich (dvoch) podaní vykonáva spoluhráč prvého podávajúceho a prijíma ju spoluhráč prvého prijímajúceho.
- Štvrtú sériu piatich (dvoch) podaní vykonáva spoluhráč prvého prijímajúceho a prijíma ju prvý podávajúci.
- Pri piatej sérii piatich (dvoch) podaní je podávajúci a príjemca rovnaký ako pri prvej sérii. Takto sa podania striedajú až do konca sady, alebo bodového stavu 20-20 (10-10).
- Ak je dosiahnutý bodový stav 20-20 (10-10), tak sa podania striedajú rovnakým spôsobom, ale každý hráč vykonáva iba jedno podanie až do konca sady.

Hráč (dvojica), ktorý podával v sade ako prvý, prijíma podanie v ďalšej sade, týmto spôsobom sa podanie strieda až do konca zápasu. V poslednej sade sa počas zápasu v štvorhre pár prijímajúci podanie na príjme prehodí, akonáhle niektorá dvojica získa 10 (5) bodov. Vo štvorhre sa na začiatku každej sady striedajú hráči na príjme.

#### **NESPRÁVNA VÝMENA STRÁN A PODANÍ:**

Ak si omylom hráči nevymenili strany podľa pravidiel, mala by byť hra prerušená čo najskôr po objavení tejto chyby a hráči by si mali strany vymeniť. Ak bola sada aj cez túto chybu dohratá do konca, tak sa táto chyba ignoruje.

Ak omylom podáva alebo prijíma podanie nesprávny hráč, mala by sa hra prerušiť a pokračovať v podaní alebo prijímaní by mal ten hráč, ktorý je na rade podľa stavu bodov a príslušného poradia počítaného od začiatku sady.

## **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 Elektičná 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., Elektičná 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 zmluvy alebo inej písomnej dohode nebude stranami dohodnuté inak.

#### **Záručné podmienky a záručná doba**

Predávajúci poskytuje kupujúcemu záruku na tovar v dĺžke 24 mesiacov, u označených fitness modelov s kúpnu hodnotou vyššou ako 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.

Predávajúci poskytuje na tento výrobok nasledujúcu záruku:

- a) záruka fitness zariadenie na rám vyrobený z ocele pre prvého majiteľa je 60 mesiacov odo dňa predaja zákazníkovi s kúpnu hodnotou vyššou ako 159,60 EUR s DPH.
- b) záruka na riadiacu jednotku a elektrozariadenie pre prvého majiteľa je 24 mesiacov odo dňa predaja zákazníkovi.
- c) záruka na ostatné diely je 24 mesiacov odo dňa predaja zákazníkovi.

Záručné podmienky sa nevzťahujú na závady vzniknuté:

1. zavinením používateľa t.j. poškodenie výrobku, nedostatočným zasunutím sedlovej tyče do rámu, nedostatočným utiahnutím pedálov v kľukách a kľúk k stredovej osi
2. nesprávnou montážou
3. neodbornou repasiou
4. nesprávnou údržbou
5. mechanickým poškodením
6. opotrebením dielov pri bežnom používaní (napr. gumové a plastové časti, pohyblivé mechanizmy, atď.)
7. neodvratnou udalosťou, živelnou pohromou
8. neodbornými zásahmi

9. nesprávnym zaobchádzaním alebo nevhodným umiestnením, vplyvom nízkej alebo vysokej teploty, pôsobením vody, neúmerným tlakom a nárazmi, úmyselne pozmeneným designom, tvarom alebo rozmermi.
10. 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 závadou 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., Elektičná 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 závady, 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 závalu, na ktorú sa nevzťahuje záruka (napr. neboli splnené podmienky záruky, závala bola nahlásená omylom apod.), je predávajúci oprávnený požadovať plnú úhradu nákladov, ktoré vznikli v súvislosti s odstraňovaním závady 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 vadný, považuje sa reklamácia za neoprávnenú. Predávajúci si vyhradzuje právo požadovať úhradu nákladov, ktoré vznikli v súvislosti s neoprávnenou reklamáciou.

V prípade, že kupujúci reklamuje závady tovaru, na ktoré sa vzťahuje záruka podľa platných záručných podmienok predávajúceho, vykoná predávajúci odstránenie závady formou opravy, prípadne výmeny vadného dielu alebo zariadenia za bezporuchové. Predávajúci je so súhlasom kupujúceho oprávnený dodať výmenou za vadný 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 doručení vadného tovaru, pokiaľ nebude dohodnutá dlhšia lehota. Za deň vybavenia sa považuje deň, kedy bol opravený alebo vymenený tovar prebraný kupujúcim. Ak nie je predávajúci s ohľadom na charakter vady schopný vybaviť reklamáciu v uvedenej lehote, dohodne s kupujúcim náhradné riešenie. Pokiaľ k takej dohode nedôjde, je predávajúci povinný poskytnúť kupujúcemu finančnú náhradu formou dobropisu.

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

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

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

---

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

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

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

Dátum predaja :

razítka a podpis predajcu