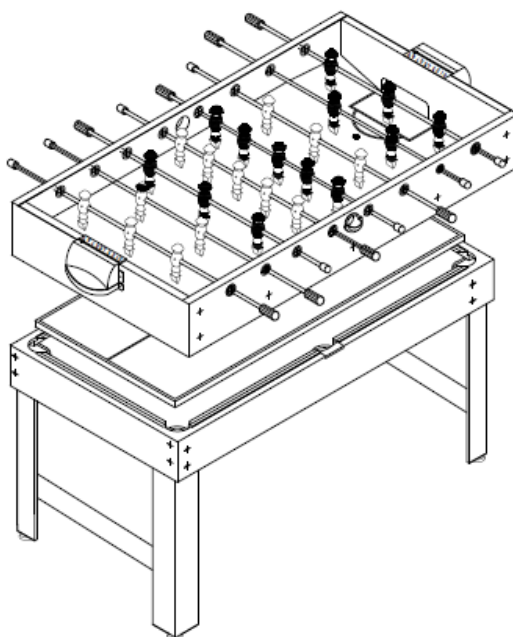




**UŽIVATELSKÝ MANUÁL – CZ**  
**IN 18105 Hrací stůl WORKER 5v1 Mini**

















## OBSAH














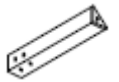




BEZPEČNOSTNÍ POKYNY.....	3
SEZNAM DÍLŮ.....	3
SLOŽENÍ .....	5
SOUPIS HER A PŘÍSLUŠENSTVÍ .....	8
PRAVIDLA .....	8
STOLNÍ FOTBAL .....	8
STOLNÍ TENIS .....	8
MINI KULEČNÍK .....	9
ŠACHY .....	10
DÁMA.....	12
OCHRANA ŽIVOTNÍHO PROSTŘEDÍ .....	12
ZÁRUČNÍ PODMÍNKY, REKLAMACE .....	12



## BEZPEČNOSTNÍ POKYNY

- Před sestavením si přečtěte celý manuál a uschovejte si ho pro budoucí použití.
- Před sestavením zkontrolujte, zda nechybí žádné části.
- Herní set obsahuje malé části. Hrozí riziko udušení.
- Pro sestavení stolu jsou zapotřebí dvě dospělé osoby.
- Během sestavení držte děti a domácí zvířata mimo dosah dílů. Hrozí riziko udušení.

## SEZNAM DÍLŮ

Obr	Číslo	Název	Počet
	1	Pingpongový míček	2 ks
	2	Pingpongové pátky	2 ks
	3	Pingpongová síť	1 kus
	4	Billiardové koule	1 set
	7	Křídly	2ks
	8	Trojúhelník	1 ks
	9	Tágo	2 ks
	10	Kartáč	1 ks
	12	Držák sítě	2 ks
	14	Šachy	1 set
	17	Dáma	1 set
	R1	Tyč pro 3 panáčky	4 ks
	R2	Tyč pro 2 panáčky	2 ks
	R3	Tyč pro 5 panáčku	2 ks

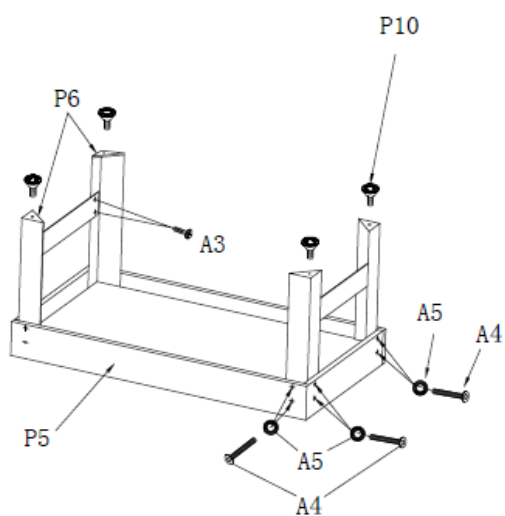
	R4 R5	Panáčci hosté Panáčci domácí	13 ks 13 ks
	R6	Gumová zarážka tyče	16 ks
	R7	Podložka	16 ks
	R8	Šroub	26 ks
	R9	Rukojeť	8 ks
	R10	Krytka tyče	8 ks
	A4	1/4 *1-1/8" Šroub	16 ks
	A5	1/4" Černá podložka	16 ks
	P1	Boční rám	2 ks
	P2	Zadní rám	2 ks
	P3	Hrací pole – fotbal	1 ks
	P4	Podpůrné tyče	2 ks
	P5	Rám stolu	1 ks
	P6	Nohy	4 ks
	P9	Počítadlo	2 ks
	P10	Vyrovnávací nožičky	4 ks
	P11	Míč na fotbal	2 ks
	A1	Imbusový klíč	1 ks

	A2	T4*40 mm Šroub	12 ks
	A3	T3.5*12 mm Šroub	16 ks

## SLOŽENÍ

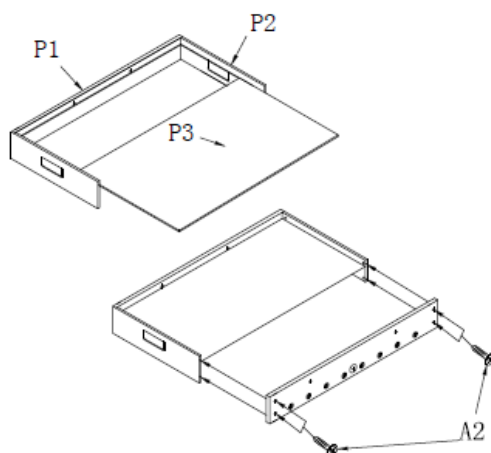
### Krok 1

Rám stolu (P5) položte vzhůru nohama na rovný a pevný povrch. Pro ochranu stolu položte rám na ochranou podložku. Přišroubujte nohy (P6) pomocí podložky (A5) a šroubů (A4). Nohy stolu zpevněte přišroubováním panelu (?) pomocí šroubů (A3). Na nohy stolu přišroubujte vyrovnávací nožičky (P10).



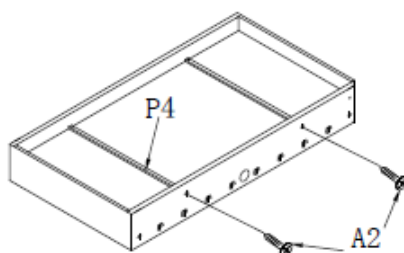
## Krok 2

Stůl postavte a do bočních rámců (P1) a zadních rámců (P2) zasuňte hrací pole fotbalu (P3). Poté připevněte boční rám (P1) pomocí šroubů (A2).



## Krok 3

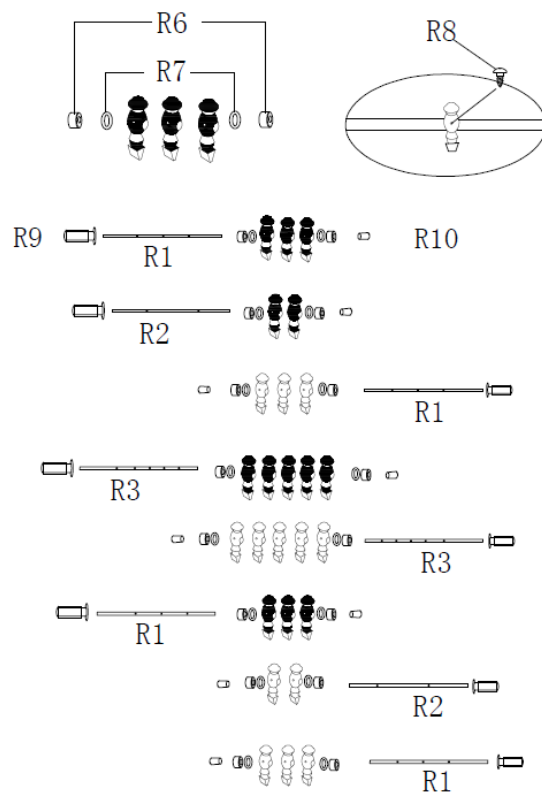
Stůl zpevněte připevněním podpůrných tyčí (P4), které připevněte pomocí šroubů (A2).



## Krok 4

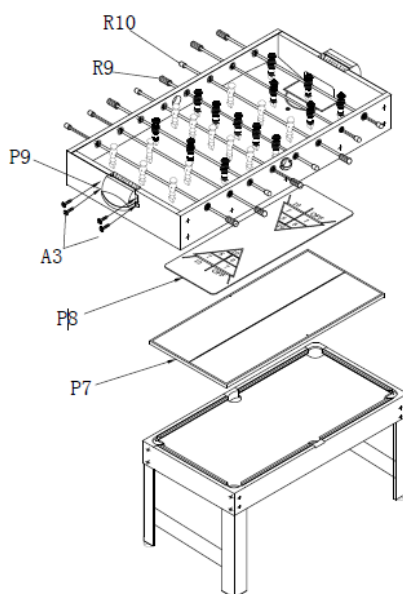
Sestavení panáčku na herní fotbal:

- Na každém konci tyče jsou gumové záložky (R6) a podložky (R7). Panáčky přišroubujte k otvorům pomocí šroubu (R8).
- Na tyč (R1) připevněte rukojeť (R9) a tři panáčky (R4). Poté umístěte koncovku (R10).
- Na tyč (R2) připevněte rukojeť (R9) a dva panáčky (R4). Poté umístěte koncovku (R10).
- Na tyč (R1) připevněte rukojeť (R9) a tři panáčky (R5). Poté umístěte koncovku (R10).
- Na tyč (R3) připevněte rukojeť (R9) a pět panáčků (R4). Poté umístěte koncovku (R10).
- Na tyč (R3) připevněte rukojeť (R9) a pět panáčků (R5). Poté umístěte koncovku (R10).
- Na tyč (R1) připevněte rukojeť (R9) a tři panáčky (R4). Poté umístěte koncovku (R10).
- Na tyč (R2) připevněte rukojeť (R9) a dva panáčky (R5). Poté umístěte koncovku (R10).
- Na tyč (R1) připevněte rukojeť (R9) a tři panáčky (R5). Poté umístěte koncovku (R10).



### Krok 5

Na zadní rám (P2) připevněte počítadlo bodů (P9), pomocí šroubů (A3). Sestavte hrací tyče pro stolní fotbal. Tyč (R1, R2, R3) je sestavená z vhodného počtu hracích panáčků (R4, R5) a na konci zakončená buď rukojetí (R9) nebo koncovkou (R10). Tyč prostrčte skrz otvory a připevněte koncovku (R10). Schéma umístění tyčí na stolní fotbal je na obrázku níže. Na herní stůl poté umístěte herní desky (P8) a (P7).



## SOUPIS HER A PŘÍSLUŠENSTVÍ

- Stolní fotbal (2x 11 hráčů, 2 míčky, ukazatel skóre)
- Stolní tenis (sítka, 2 rakety, 2 míčky)
- Mini biliard (sada billiardových koulí, 2 tága, trojúhelník, 2 křídly)
- Šachy (deska, sada šachů)
- Dáma (deska, sada na dámu)

## PRAVIDLA

### STOLNÍ FOTBAL

- Je zakázané protáčet: panáčky o více jak jednu otáčku, držet tyče soupeře, posouvat nebo naklánět stůl, pokud je míč ve hře, zasahovat rukou nebo předměty do hry, nevhodně znervózňovat soupeře.
- Hráči losují, kdo bude rozehrávat, rozehrává se ze středu přihrávkou z tyče.
- Hraje se do 10 bodů nebo dle dohody.
- Gól platí i pokud míč vyletí z brány, následně rozehrává hráč, který dostal gól.
- Mrtvý míč – hráč, který byl naposled v kontaktu s míčem anebo střílel, přichází o míč a soupeř ji rozehra z obrany přihrávkou.
- Hráč by měl míč posunout do 15 s od přihrávkou.
- Hráč, který se dopustí faulu (gól po protáčení, zdržování hry ...) přichází o míč a soupeř rozehra z obrany.

### STOLNÍ TENIS

- Hra začíná podáním. Jako první podává hráč, kterého určí na začátku hry los.
- Podává se z otevřené dlaně tak, aby soupeř míček po dobu podávání viděl, tzn. nesmí být zakryta rukou nebo jinou částí těla podávajícího. Nadhazuje se nad úroveň hracího stolu a míček musí být nadhozen alespoň do výšky 16 cm nad desku stolu.
- Míček se musí při podání nejprve odrazit od poloviny stolu podávajícího, pak přeskočit sítku a odrazit se od soupeřovy poloviny stolu. Pokud se při podání míček dotkne sítky, podání se opakuje.
- Hráči se při podání střídají vždy po dvou odehraných míčích, a to až do stavu 10:10. Pak se střídají vždy po jednom podání.
- Míček může být odražen jakoukoli částí rakety nebo rukou, která ji drží (až do výšky zápěstí) a musí se odrazit od soupeřovy poloviny stolu.
- Při hře se míček může dotknout sítky. Pokud je odražená daleko stranou stolu, nemusí na soupeřovu polovinu letět přímo nad sítkou, ale vždy musí vystoupit do výšky alespoň 16 cm nad desku stolu.
- Bod získáváte v případě, že protihráč neodrazil míček tak jak měl, tzv. netrefil míček, míček se dotkl jeho části stolu více než jednou, protihráč odrazil míček tak, že se nejprve odrazil od jeho strany stolu nebo se stolu nedotkl vůbec. Protihráč se také nesmí dotknout hracího stolu žádnou částí těla kromě ruky ve které drží raketu, když se tak stane, získáváte bod Vy.
- Jedna hra se skládá z lichého počtu setů, na kterých počtu se hráči před hrou dohodli. Nejčastěji to bývá 3 až 5 setů.



- Jeden set se skládá z několika podání a končí ve chvíli kdy jeden z hráčů získal 11 bodů. Pokud dosáhnete skóre 10:10, hraje se do té doby, než vítěz dosáhne rozdíl 2 bodů. Je tak možné, že konečné skóre bude např. 13:15 nebo 19:17, atd.
- Hráči si na začátku každého setu vymění strany a také se střídají při otevíracím podání každé nově zahájené hry.

## MINI KULEČNÍK

- Vítězem hry se stává hráč, který první umístí všechny koule typu, který na něj připadl při rozstřelu, do hracích jamek, a nakonec umístí do správné jamky černou kouli.
- Hráči strkají tágem jen do bílé koule tak, aby se srazila s ostatními koulemi a odrazem jejich nasměrovala do některé z jamek.
- Hráči se při hře střídají vždy, když se někomu nepodaří umístit alespoň jednu kouli do kapsy nebo když hráč udělá faul.
- Do černé koule se střílí až po odehrání všech koulí jednoho typu. Pokud je černá koule v jamce dříve než všechny koule hráče, hráč, který ji do jamky střelil, prohrál.
- Strk = úder tágem do bílé koule, Náběh = série strků ukončená strkem, při kterém se hráči nepodařilo zahrát kouli do jamky, Faul = hra nedovoleným způsobem.
- Faul je trestán ukončením kola hráče. Protihráč potom hraje 2x, tzn. má 2 pokusy na první skórování koule do jamky. Jako faul je posuzováno:
  - a) Strk, při kterém se bílá koule nedotkne žádné jiné koule.
  - b) Strk, při kterém do jamky spadne bílá koule. Protihráč potom hraje z čelní čáry. Bílá koule se musí jako první dotknout koule, která leží v druhé polovině stolu.
  - c) Strk, při kterém se bílá koule dotkne nejdříve soupeřovy nebo černé koule.
  - d) Strk, při kterém soupeřova koule spadne do jamky.
  - e) Strk, při kterém koule vypadne ze stolu. V tom případě se koule umístí na zadní bod.
  - f) Dotyk koule rukou, jinou částí těla či oděvem, dotek koule jinou částí tága než "kůží", dotek tágem jiné koule než bílé.
  - g) Strk tágem do jiné než bílé koule.
- Rozstřel: Koule jsou postaveny v základním postavení. (Viz. Obr.) Jeden z hráčů udělá strk, při kterém se snaží jakoukoliv kouli (kromě černé) umístit do libovolného kapsy, aniž přitom udělal faul. V případě, že se mu to podaří, tak nadále po zbytek hry hraje s tímto typem koulí, který zahrál do jamky. Protihráč hraje na druhou barvou. Když se mu nepodaří do jamky nějakou kouli umístit, hraje protihráč a snaží se o totéž. Až do strku, kterým se určí, který hráč hraje, s kterou koulí, hrají hráči přes bílou kouli na libovolnou kouli na stole kromě černé.
- Hra na koule určitého typu: Po přiřazení typu koule hráči, se hráči střídají v náběhů. Každý z nich může hrát tak dlouho, dokud neudělá strk, při kterém se mu nepodaří vnořit ani jednu ze svých koulí do jamek nebo dokud neudělá faul.
- Umísťování černé koule na závěr: Po umístění všech svých koulí je úkolem hráče umístit černou kouli do jamky protilehlé jamky, do které umístit svou poslední kouli. Pokud se mu to podaří, vítězí. Pokud černou kouli umístit do jiného kapsy, znamená to prohru. Stejně tak znamená prohru, když zároveň s umístěním černé koule do správné jamky udělá faul (tzn. vnoří do jamky i bílou kouli nebo jiné). Pokud hráč, který umístit všechny své koule do jamek jako druhý, umístit poslední kouli do stejné jamky, jako jeho soupeř, snaží se umístit černou kouli ne do protilehlého kapsy, ale naopak do stejné jamky, do kterého umístit svou poslední kouli.



## ŠACHY

- Hra probíhá střídáním tahů bílého a černého po šachovnici.
- Šachovnice je souhrnný název pro 64 čtverečních polí, seskupených do čtverce 8x8, střídavě bílých (jedné barvy) a černých (druhé barvy); levé dolní pole je černé; skupina polí v jednom směru, navzájem se dotýkajících stranami, se nazývá frontála; skupina polí v jednom směru, navzájem se dotýkajících vrcholy, se nazývá diagonála.
- Bílý je souhrnný název pro bílé figurky, černý je souhrnný název pro černé figurky; zároveň je to označení hráče, který pohybuje kameny dané barvy; bílý a černý jsou soupeři
- Figurka je společný název pro krále, dámu, věž, střelce, jezdce a pěšce.
- Na jednom poli může stát buď jedna figurka (obsazené pole), nebo žádná figurka (prázdné pole); rozmístění figurek na šachovnici se nazývá postavení.
- Tah je přemístění figurky buď na prázdné pole (krok), nebo na pole obsazené soupeřovým figurkou (braní); zvláštní tahy: rošáda, proměna pěšce, braní mimochodem.
- Partie je sled tahů, začínající základním postavením partie a končící výhrou bílého, výhrou černého nebo remízou.
- Volba tahu závisí pouze na šachisty, který ho provádí.
- První tah v partii provádí bílý, po tahu bílého následuje tah černého a po tahu černého následuje tah bílého.
- Král je figurka, která po vlastním tahu nebo po tahu jiného kamene stejné barvy nesmí být v šachu.
- Šach je postavení, ve kterém na pole krále působí soupeřova figurka.
- Figurka působí na pole, pokud na tomto poli může brát soupeřů figurku, působí na něj i tehdy, kdyby toto braní nemohl uskutečnit pro porušení pravidla.
- Král je figurka, který (s výjimkou rošády) táhne na nejbližší pole v jakémkoli směru.
- Dáma je figurka, která táhne jako věž, i jako střelec.
- Věž je figurka, která (s výjimkou rošády) táhne po prázdné frontální v jakémkoliv směru o libovolný počet polí; pokud na konci prázdné frontální stojí figurka opačné barvy, věž ho může brát.
- Střelec je figurka, která táhne po prázdné diagonále v jakémkoliv směru o libovolný počet polí; pokud na konci prázdné diagonály stojí figurka opačné barvy, střelec ho může brát.
- Jezdec je figurka, který táhne do L na druhé nejbližší pole opačné barvy v jakémkoliv směru bez ohledu na to, které z ostatních polí šachovnice jsou prázdné a které obsazeno.
- Pěšák je figurka, který kráčí jen po frontální směrem dopředu o jedno pole; ze základního postavení partie může kráčet o jedno nebo o dvě pole vpřed; bere o jedno pole po diagonále ve dvou směrech dopředu; směrem dopředu se rozumí směr, kterým se figurka přibližuje k

soupeři (vztažen na základní postavení partie); zvláštní tahy: proměna pěšce, braní mimochodem.

- Součástí tahu pěšce na poslední pole je jeho odstranění ze šachovnice a nahrazení dámou, věží, střelcem nebo jezdcem stejné barvy na stejném poli; takový tah se nazývá proměna pěšce; pěšec se promění na jeden z uvedených kamenů bez ohledu na druhy a počty ostatních kamenů na šachovnici.
- Pěšák, který může brát soupeřova pěšce bezprostředně po jeho kroku ze základního postavení partie o jedno pole, může ho brát i bezprostředně po jeho kroku o dvě pole, a to právě tak, jako kdyby šel pouze o jedno pole; takový tah se nazývá braní mimochodem.
- Rošáda je současný tah krále a věže téže barvy z polí, na kterých stojí v základním postavení partie: král táhne o dvě pole směrem k věži a věž, ke které se přiblížil, postaví se na pole mezi původním a novým polem krále; rošádu lze provést pouze tehdy, pokud jsou pole mezi králem a věží prázdné, pokud král a věž od začátku partie netahali a pokud na původní a nové pole krále, jakož i na pole mezi nimi nepůsobí soupeřův figurka.
- Partii vyhraje ten, po jehož tahu je soupeřův král v mate.
- Mat je šachy (králi), který nelze bezprostředně následujícím tahem zrušit.
- Parta končí remízou, když je bílý nebo černý v pate nebo když se stejné postavení v průběhu partie opakuje třikrát při tahu téhož hráče, nebo když se během 50 bezprostředně za sebou následujících tahů obou soupeřů nebral figurku a nepotáhne pěšec (s výjimkou pravidla 27).
- Pat je postavení, ve kterém jeden ze soupeřů nemůže táhnout přesto, že je na řadě, přičemž jeho král není v šachu.
- Postavení jsou stejné, pokud obsahují stejné kameny rozmístěny na stejných polích a každý ze soupeřů může provést stejné tahy.
- V postavení krále se dvěma jezci proti králi s pěšcem se zvyšuje počet tahů z 50 na 100, pokud pěšec nepostoupil dále než o 3 pole ze základního postavení na frontální před věží, králem nebo dámou, o 2 pole před střelcem, resp. o 1 pole před jezdcem, a jezdec mu bezpečně brání v dalším pohybu.

## VÝHRA

- Vyhrává hráč, který dá soupeři mat. Mat je situace, kdy je možnost brát krále a soupeř nemá možnost tomu zabránit. Při mate se jen výjimečně bere král, k výhře stačí mat zahlásit.
- Častěji končí parta tím, že jeden soupeř uzná převahu soupeře, vzdá beznadějnou pozici.
- Hráč partii vyhrává, když soupeř překročí časový limit. Hráč musí tuto výhru reklamovat. Pokud soupeř, který nepřekročil čas nemá matující materiál, jde o remízu.

## REMÍZA

- Hráči se na remíze dohodnou.
- Po trojnásobném dosažení stejné pozice – hráč na tahu musí reklamovat.
- Ani jeden hráč nemá materiál k dosažení matové situace.
- 50 tahů projde bez pohybu pěšce a braní materiálu.
- Oba soupeři překročili časový limit a nedá se zjistit kdo dříve, případně hráč, který má výhodu, nereklamuje výhru.
- Soupeř by sice vyhrál na čas, ale nemá materiál k dosažení matu.
- Je pat, tedy situace, kdy strana, která je na tahu, nemůže udělat žádný legální tah podle pravidel, přičemž není mat.

Matujícím materiálem je alespoň jeden pěšák; dvě lehké figury; jedna těžká figura.

## DÁMA

- Hraje se na šachovnici 8x8.
- Soupeři mají na začátku po osm figurek pěšců stojících na protilehlých stranách v prvních dvou řadách na černých políčkách
- Všechny figury se pohybují po diagonálách, nemohou přeskakovat figurky vlastní barvy.
- Pěšci se pohybují pouze dopředu. Pokud neberou soupeřovu figuru, pohybují se po jednom políčku. Pokud berou soupeřovu figuru, přeskočí ji a tak ji vezmou, pokud mohou přeskočit i další soupeři figurku, mohou přeskočit a vzít i tu.
- Když pěšec dojde na druhou stranu šachovnice, změní se na dámu.
- Dáma se pohybuje vpřed i vzad o libovolný počet polí.
- Pokud v daném tahu hráč může vyhodit soupeřovu figurku, ale žádnou nevyhodí, soupeř mu za trest může figurku, která mohla brát před uskutečněním vlastního tahu vzít. Pokud figurka, kterou táhl, mohla vzít ještě další figurku, soupeř mu ji může před vlastním tahem vzít.
- Dáma má přednost. Pokud hráč může vzít soupeři figurku (figurky) pěšákem i dámou a vezme pěšákem, protihráč mu před uskutečněním vlastního tahu, může dámu, která mohla brát, vzít.
- Vyhrává hráč, který sebere soupeři všechny figurky. Partie končí remízou: a) jestliže hráč, který je na tahu nemůže uskutečnit tah b) jestliže již teoreticky nelze, při pozorné hře soupeři vzít žádnou figurku.

## OCHRANA ŽIVOTNÍHO PROSTŘEDÍ

Po uplynutí životnosti produktu nebo v případě, že by další oprava již byla ekonomicky nevýhodná, se výrobku zbavte v souladu s místními předpisy a šetrně k životnímu prostředí. Výrobek odnese na nejbližší sběrné místo k tomu určené.

Předpisovou likvidací pomůžete zachovat cenné přírodní zdroje a napomůžete prevenci negativních dopadů na životní prostředí, případně na lidské zdraví. Pokud si nejste jisti, konzultujte věc s místně příslušnými odpovědnými orgány, aby nedošlo k porušení předpisů a následné sankci.

## ZÁRUČNÍ PODMÍNKY, REKLAMACE

### Všeobecná ustanovení a vymezení pojmů

Tyto záruční podmínky a reklamační řád upravují podmínky a rozsah záruky poskytované prodávajícím na zboží dodávané kupujícím, jakož i postup při vyřizování reklamačních nároků uplatněných kupujícím na dodané zboží. Záruční podmínky a reklamační řád se řídí příslušnými ustanoveními zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník a zákona č. 634/1992 Sb., o ochraně spotřebitele, ve znění pozdějších předpisů, a to i ve věcech těmito záručními podmínkami a reklamačním řádem nezmiňovaných.

Prodávajícím je společnost SEVEN SPORT s.r.o. se sídlem Bořivojova 35/878, 13000 Praha, IČ: 26847264, zapsaná v obchodním rejstříku, vedeném Krajským soudem v Praze oddíl C, vložka 116888.

Vzhledem k platné právní úpravě se rozlišuje kupující, který je spotřebitelem a kupující, který spotřebitelem není.

„Kupující spotřebitel“ nebo jen „spotřebitel“ je osoba, která při uzavírání a plnění smlouvy nejedná v rámci své obchodní nebo jiné podnikatelské činnosti.

„Kupující, který není „spotřebitel“, je podnikatel, který nakupuje výrobky či užívá služby za účelem svého podnikání s těmito výrobky nebo službami. Tento kupující se řídí rámcovou kupní smlouvou a obchodními podmínkami v rozsahu, které se ho týkají.

Tyto záruční podmínky a reklamační řád jsou nedílnou součástí každé kupní smlouvy uzavřené mezi prodávajícím a kupujícím. Záruční podmínky a reklamační řád jsou platné a závazné, pokud v kupní smlouvě či v dodatku v této smlouvě či jiné písemné dohodě nebude stranami dohodnuto jinak.

## **Záruční podmínky**

### Záruční doba

Prodávající poskytuje kupujícímu záruku za jakost zboží v délce 24 měsíců, pokud ze záručního listu, faktury ke zboží, dodacího listu, příp. jiného dokladu ke zboží nevyplývá odlišná délka záruční doby poskytovaná prodávajícím. Zákonná délka záruky poskytovaná spotřebiteli není tímto dotčena.

Zárukou za jakost přejímá prodávající závazek, že dodané zboží bude po určitou dobu způsobilé pro použití k obvyklému, příp. smluvenému účelu a že si zachová obvyklé, příp. smluvené vlastnosti.

### **Záruční podmínky se nevztahují na závady vzniklé (pokud lze aplikovat na zakoupený produkt):**

- zaviněním uživatele tj. poškození výrobku neodbornou repasí, nesprávnou montáží, nedostatečným zasunutím sedlové tyče do rámu, nedostatečným utáhnutím pedálů v klikách a klik ke středové ose
- nesprávnou údržbou
- mechanickým poškozením
- opotřebením dílů při běžném používání (např. gumové a plastové části, pohyblivé mechanismy, kloubové spoje, atd.)
- neodvratnou událostí, živelnou pohromou
- neodbornými zásahy
- nesprávným zacházením, či nevhodným umístěním, vlivem nízké nebo vysoké teploty, působením vody, neúměrným tlakem a nárazy, úmyslně pozměněným designem, tvarem nebo rozměry

## **Reklamační řád**

### **Postup při reklamaci vady zboží**

Kupující je povinen zboží, dodané prodávajícím prohlédnout co nejdříve po přechodu nebezpečí škody na zboží, resp. po jeho dodání. Prohlídku musí kupující provést tak, aby zjistil všechny vady, které je možné při přiměřené odborné prohlídce zjistit.

Při reklamaci zboží je kupující povinen na žádost prodávajícího prokázat nákup a oprávněnost reklamace fakturou nebo dodacím listem s uvedeným výrobním (sériovým) číslem, případně týmiž doklady bez sériového čísla. Neprokáže-li kupující oprávněnost reklamace těmito doklady, má prodávající právo reklamaci odmítnout.

Pokud kupující oznámí závadu, na kterou se nevztahuje záruka (např. nebyly splněny podmínky záruky, závada byla nahlášena omylem apod.), je prodávající oprávněn požadovat plnou úhradu nákladů, které vznikly v souvislosti s odstraňováním závady takto oznámené kupujícím. Kalkulace servisního zásahu bude v tomto případě vycházet z platného ceníku pracovních výkonů a nákladů na dopravu.

Pokud prodávající zjistí (testováním), že reklamovaný výrobek není vadný, považuje se reklamační za neoprávněnou. Prodávající si vyhrazuje právo požadovat úhradu nákladu, které vznikly v souvislosti s neoprávněnou reklamací.

V případě, že kupující reklamuje vady zboží, na které se vztahuje záruka podle platných záručních podmínek prodávajícího, provede prodávající odstranění vady formou opravy, případně výměny vadného dílu nebo zařízení za bezvadné. Prodávající je se souhlasem kupujícího oprávněn dodat výměnou za vadné zboží jiné zboží plně funkčně kompatibilní, ale minimálně stejných nebo lepších technických parametrů. Volba ohledně způsobu vyřízení reklamace dle tohoto odstavce náleží prodávajícímu.

Prodávající vyřídí reklamaci nejpozději do 30 dnů od doručení vadného zboží, pokud nebude dohodnuta lhůta delší. Za den vyřízení se považuje den, kdy bylo opravené nebo vyměněné zboží předáno kupujícímu. Není-li prodávající s ohledem na charakter vady schopen vyříditi reklamaci v

uvedené lhůtě, dohodne s kupujícím náhradní řešení. Pokud k takové dohodě nedojde, je prodávající povinen poskytnout kupujícímu finanční 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](mailto:eshop@insportline.cz)  
[reklamace@insportline.cz](mailto:reklamace@insportline.cz)  
[servis@insportline.cz](mailto:servis@insportline.cz)  
Web: [www.insportline.cz](http://www.insportline.cz)

---

**SK**

**inSPORTline s.r.o.**

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

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

Datum prodeje:

Razítko a podpis prodejce: