



UŽIVATELSKÝ MANUÁL – CZ
IN 7847 Elektronický terč WJ200



OBSAH

ÚVODNÍ INFORMACE	3
VAROVÁNÍ	3
INFORMACE O VÝROBKU	3
MONTÁŽNÍ POKYNY	3
ZÁPIS BODŮ	4
TLAČÍTKA	4
ZVUKOVÉ SIGNALIZACE	4
HERNÍ PRAVIDLA	5
PŘÍSLUŠENSTVÍ	11
ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ	11
ZÁRUČNÍ PODMÍNKY, REKLAMACE	11

ÚVODNÍ INFORMACE

VAROVÁNÍ

- Výrobek není určen pro děti.
- Z bezpečnostních důvodů mohou děti výrobek používat pouze pod dohledem dospělé osoby.

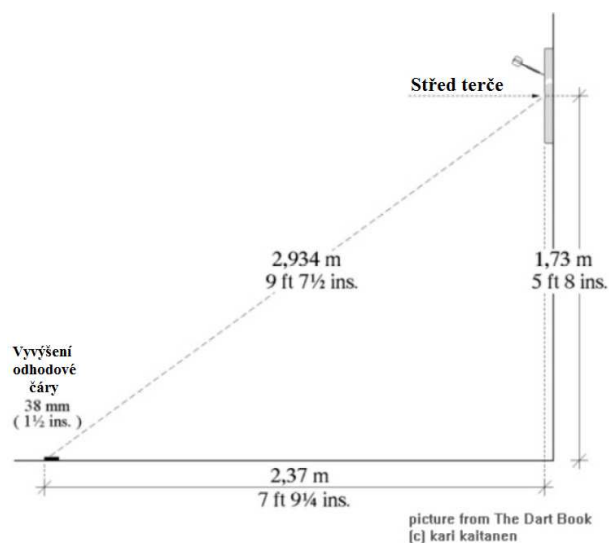
INFORMACE O VÝROBKU

- LCD displej
- 18 herních režimů, 159 hracích variant
- Maximální počet hráčů: 8
- Napájení: 3 x baterie typu AA (1.5V)
- Po 30 minutách nečinnosti zhasne displej a systém přejde do režimu spánku.

MONTÁŽNÍ POKYNY

Pro zavěšení terče si vyberte takové místo, aby byl před terčem volný prostor o velikosti alespoň 3 metrů. Výška terče od země by měla být 1.73 metrů. Odhodová čára by měla být od terče vzdálena 2.37 metrů. Před zavěšením se ujistěte, že jsou baterie nabitě a správně zasazeny do přihrádky v terči.

OPTIMÁLNÍ VZDÁLENOST TERČE OD ODHODOVÉ ČÁRY



ZÁPIS BODŮ

Oblast	Bodování	
Jednobodové pole / Single	Základ x 1	
Dvojnásobné pole / Double	Základ x 2	
Trojnásobné pole / Triple	Základ x 3	
Okraj středu terče / Single Bullseye	25 x 1	
Střed terče / Double Bullseye	25 x 2	

TLAČÍTKA

Game/Power	<p>Výběr herního režimu (G01-G27).</p> <p>Zastavení hry a návrat do hlavní nabídky.</p> <p>Přidržením tlačítka na 3 vteřiny terč vypnete.</p> <p>Stisknutím tlačítka terč zapnete.</p>
Option/Eliminate	<p>Výběr varianty herního režimu.</p> <p>Vynechání / uznání aktuálního hodu.</p>
Player/Miss	<p>Tlačítko pro nastavení počtu hráčů před zahájením hry (výchozí nastavení: 2 hráči).</p> <p>Indikace hodu mimo terč.</p>
Sound/Gen	<p>Tlačítko pro nastavení hlasitosti zvukových signalizací (OFF/1/2/3/4/5/6/7). Výchozí nastavení: stupeň č.5, anglický jazyk.</p> <p>Změna nastavení se automaticky ukládá do paměti počítače.</p>
Double/Score	<p>Funkci Double lze použít pouze v herním režimu „G02“ (viz kapitola „Herní pravidla“).</p> <p>Zobrazení skóre aktuálního hráče.</p>
Start / Next	<p>Tlačítko pro spuštění hry a přechod na následujícího hráče.</p>

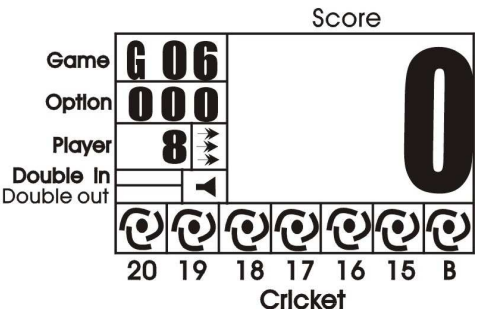
ZVUKOVÉ SIGNALIZACE

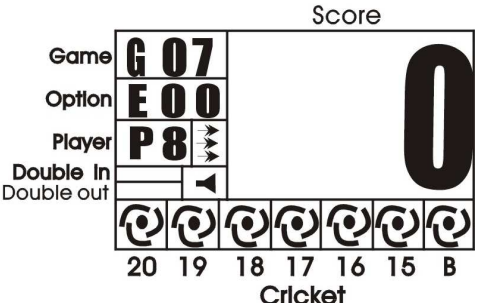
Hlášení	Charakteristika
„Laser“	Signalizace zásahu do políčka Single.
„Double“	Signalizace zásahu do políčka Double.
„Triple“	Signalizace zásahu do políčka Triple.
„Score“	Signalizace získání bodů.
„Close“	Signalizace uzavření bodované výšeče.
„Open“	Signalizace otevření bodované výšeče.

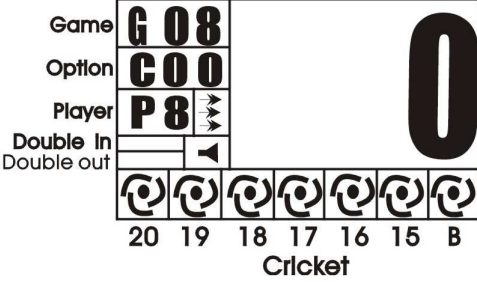
„Too high“	Upozornění na bodový odpočet
„Winner“	Upozornění, že se objevil vítěz hry.
„Bull's eye“	Signalizace zásahu do středu terče.
„Next/Player“	Upozornění, že je na řadě další hráč (aktuální hráč využil všech 3 pokusů).
„Ye“	Signalizace zásahu do bodované výše.
„Sorry“	Signalizace zásahu mimo bodovanou výše.

HERNÍ PRAVIDLA

HERNÍ REŽIM	CHARAKTERISTIKA (v závorkách jsou uvedeny varianty herního režimu)																																												
G01 Count Up	(100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900) Každému hráči se přičítá skóre na základě hodnoty hozeného pole. Vyhrává ten, kdo první dosáhne nebo překoná nastavenou hodnotu.																																												
G02 Count Down	(101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Při úspěšném hodu se skóre odečítá na základě hodnoty hozeného pole. Vítězí ten, kdo jako první dosáhne skóre 0 (nahází předem nastavené skóre). Hráči mají na výběr z několika hracích variant: <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td></td> <td colspan="6" style="text-align: center;">Score</td> </tr> <tr> <td>Game</td> <td style="font-size: 2em;">G</td> <td style="font-size: 2em;">02</td> <td colspan="4" rowspan="4" style="font-size: 4em; vertical-align: middle;">501</td> </tr> <tr> <td>Option</td> <td style="font-size: 2em;">5</td> <td style="font-size: 2em;">01</td> </tr> <tr> <td>Player</td> <td style="font-size: 2em;">P</td> <td style="font-size: 2em;">8</td> <td style="font-size: 1.5em;">→</td> <td style="font-size: 1.5em;">→</td> <td style="font-size: 1.5em;">→</td> </tr> <tr> <td>Double In Double out</td> <td style="font-size: 1.5em;">≡</td> <td style="font-size: 1.5em;">≡</td> <td style="font-size: 1.5em;">←</td> <td style="font-size: 1.5em;">←</td> <td style="font-size: 1.5em;">←</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="font-size: 1.5em;">20</td> <td style="font-size: 1.5em;">19</td> <td style="font-size: 1.5em;">18</td> <td style="font-size: 1.5em;">17</td> <td style="font-size: 1.5em;">16</td> <td style="font-size: 1.5em;">15</td> <td style="font-size: 1.5em;">B</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="6" style="text-align: center;">Cricket</td> </tr> </table> </div> <div style="margin-left: 20px;"> <p>GAME: HERNÍ REŽIM OPTION: VARIANTA PLAYER: OZNAČENÍ HRÁČŮ DOUBLE IN / DOUBLE OUT (viz popis níže)</p> </div> </div>		Score						Game	G	02	501				Option	5	01	Player	P	8	→	→	→	Double In Double out	≡	≡	←	←	←		20	19	18	17	16	15	B		Cricket					
	Score																																												
Game	G	02	501																																										
Option	5	01																																											
Player	P	8					→	→	→																																				
Double In Double out	≡	≡					←	←	←																																				
	20	19	18	17	16	15	B																																						
	Cricket																																												
	<p>Double In (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</p> <p>Pokud na LCD displeji svítí indikátor Double In, znamená to, že hráč musí pro zahájení hry hodit nejdříve políčko Double.</p> <p>Double Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</p> <p>Pokud na LCD displeji svítí indikátor Double In, může hráč ukončit hru pouze hozením políčka Double. Pokud hráčovo skóre dosáhne hodnoty 1 nebo 0, ozve se signalizace „burst dart“ a hráč již nemůže dále házet (zůstane mu skóre z předchozího kola).</p> <p>Double In/Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</p> <p>Pokud na LCD displeji svítí indikátor Double In i Double Out, lze hru zahájit i ukončit pouze hodem do políčka Double. Pokud hráčovo skóre dosáhne hodnoty 1 nebo 0, ozve se signalizace „burst dart“ a hráč již nemůže dále házet (zůstane mu skóre z předchozího kola).</p>																																												
G03 Round Clock	(5, 10, 15, 20) <ol style="list-style-type: none"> (5, 10, 15, 20) – indikace cílové, bodované oblasti. „5“: je třeba trefit políčka za 1-5 bodů, „10“: je třeba trefit políčka za 1-10 bodů, „15“: je třeba trefit políčka za 1-15 bodů, „20“: je třeba trefit políčka za 1-20 bodů. Hráč se snaží trefit výšeč na základě toho, co ukazuje displej terče. Pokud hráč strefí správnou výšeč, ozve se signalizace „Yes“ a zobrazí se následující cílová oblast. Pokud 																																												

	hráč nehodí šipku do políček z cílové oblasti, ozve se zvuková signalizaci „Sorry“.	
G04 Round Clock -- Double	<p>(205, 210, 215, 220)</p> <ol style="list-style-type: none"> (205, 210, 215, 220) – lze skórovat pouze hodem do políček Double. „205“: hod'te výšeč v rozsahu 1 až 5, „210“: hod'te výšeč v rozsahu 1 až 10, „215“: hod'te výšeč v rozsahu 1 až 15 bodů, „220“ hod'te výšeč v rozsahu 1 až 20 bodů. Hráč se snaží trefit výšeč na základě toho, co ukazuje displej terče. Pokud hráč strefí správnou výšeč, ozve se signalizace „Yes“ a zobrazí se následující cílová oblast. Pokud hráč nehodí šipku do políček z cílové oblasti, ozve se zvuková signalizaci „Sorry“. 	
G05 Round Clock- Triple	<p>(305, 310, 315, 320)</p> <ol style="list-style-type: none"> (305, 310, 315, 320) – lze skórovat pouze hodem do políček Triple. „305“: hod'te výšeč v rozsahu 1 až 5, „310“: hod'te výšeč v rozsahu 1 až 10, „315“: hod'te výšeč v rozsahu 1 až 15 bodů, „320“ hod'te výšeč v rozsahu 1 až 20 bodů. Hráč se snaží trefit výšeč na základě toho, co ukazuje displej terče. Pokud hráč strefí správnou výšeč, ozve se signalizace „Yes“ a zobrazí se následující cílová oblast. Pokud hráč nehodí šipku do políček z cílové oblasti, ozve se zvuková signalizaci „Sorry“. 	
G06 Simple Cricket	<p>(000, 020, 025)</p> <ol style="list-style-type: none"> Hod je platný pouze v případě, že se hráč trefí do výšečí 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo do středu terče. Vyhrává hráč, který jako první strefí třikrát všechny výše uvedené cílové oblasti. Trefa do políčka Single = 1x trefa do výšeče Trefa do políčka Double = 2x trefa do výšeče Trefa do políčka Triple = 3x trefa do výšeče „000“: Hráč může strefovat výšeče 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče v libovolném pořadí. „020“: Hráč musí nejdříve 3x trefit výšeč 20 a následně výšeče v pořadí 19, 18, 17, 16, 15, střed terče. „025“: Hráč musí nejdříve 3x trefit střed terče a poté postupovat v pořadí 15, 16, 17, 18, 19, 20. Každá výšeč se skládá ze třech znaků „(“. Při úspěšném hodu se rozsvítí jeden znak „(“. Hra končí, jakmile hráč zobrazí všechny znaky „(“. (viz obrázek níže) 	
		<p>GAME: HERNÍ REŽIM OPTION: VARIANTA PLAYER: OZNAČENÍ HRÁČŮ</p>
	<ol style="list-style-type: none"> Vyhrává hráč, který jako první rozsvítí všechny znaky „(“. 	

G07 Score Cricket	<p>(E00, E20, E25)</p> <ol style="list-style-type: none"> Hod je platný pouze v případě, že se hráč trefí do výšečí 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo do středu terče. Vyhrává hráč, který jako první strefí třikrát všechny výše uvedené cílové oblasti. Trefa do políčka Single = 1x trefa do výšeče Trefa do políčka Double = 2x trefa do výšeče Trefa do políčka Triple = 3x trefa do výšeče „000“: Hráč může strefovat výšeče 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče v libovolném pořadí. „020“: Hráč musí nejdříve 3x trefit výšeč 20 a následně výšeče v pořadí 19, 18, 17, 16, 15, střed terče. „025“: Hráč musí nejdříve 3x trefit střed terče a poté postupovat v pořadí 15, 16, 17, 18, 19, 20. Každá výšeč se skládá ze třech znaků „(“. Při úspěšném hodu se rozsvítí jeden znak „(“. Hráč musí každou bodovanou výšeč nejdříve „otevřít“ 3 trefami. Výšeč se „uzavře“, pokud ji 3x trefili všichni hráči. Hráč se snaží získat co nejvíce bodů házením na otevřenou výšeč. Pro zvýšení skóre může hráč házet na otevřenou tak dlouho, dokud se do ní 3x netrefí všichni hráči. Pokud je výšeč uzavřena všemi hráči, nebude již nadále bodována a hráči si musí otevřít jinou bodovanou výšeč. Vítězem je ten, kdo získá po uzavření všech výšečí nejvyšší skóre.
	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="text-align: center;">  <p>Score</p> <p>Game G 07</p> <p>Option E 00</p> <p>Player P 8 → → →</p> <p>Double In</p> <p>Double out</p> <p>20 19 18 17 16 15 B</p> <p>Cricket</p> </div> <div style="text-align: right;"> <p>GAME: HERNÍ REŽIM</p> <p>OPTION: VARIANTA</p> <p>PLAYER: OZNAČENÍ HRÁČŮ</p> </div> </div>
G08 Cut Throat Cricket	<p>(C00, C20, C25)</p> <ol style="list-style-type: none"> Hod je platný pouze v případě, že se hráč trefí do výšečí 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo do středu terče. Vyhrává hráč, který jako první strefí třikrát všechny výše uvedené cílové oblasti. Trefa do políčka Single = 1x trefa do výšeče Trefa do políčka Double = 2x trefa do výšeče Trefa do políčka Triple = 3x trefa do výšeče „C00“: Hráč může strefovat výšeče 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče v libovolném pořadí. „C20“: Hráč musí nejdříve 3x trefit výšeč 20 a následně výšeče v pořadí 19, 18, 17, 16, 15, střed terče. „C25“: Hráč musí nejdříve 3x trefit střed terče a poté postupovat v pořadí 15, 16, 17, 18, 19, 20.

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Každá výšeč se skládá ze třech znaků „(“. Při úspěšném hodu se rozsvítí jeden znak „(“. 5. Hráč musí každou bodovanou výšeč nejdříve „otevřít“ 3 trefami. Výšeč se „uzavře“, pokud ji 3x trefili všichni hráči. 6. Body získané aktuálním hráčem se přičítají všem účastníkům hry. 7. Pro zvýšení skóre může hráč házet na otevřenou tak dlouho, dokud se do ní 3x netrefí všichni hráči. 8. Pokud je výšeč uzavřena všemi hráči, nebude již nadále bodována a hráči si musí otevřít jinou bodovanou výšeč, aby mohli soupeřům přidávat body. 9. Vítězem je ten, kdo bude mít po uzavření všech výšečí nejnižší počet bodů. 	
	<div style="text-align: center;">Score</div> 	GAME: HERNÍ REŽIM OPTION: VARIANTA PLAYER: OZNAČENÍ HRÁČŮ
G09 Golf	<p>(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – volba cílového skóre. Hráč by měl postupně házet výšeče v pořadí 1-18. (V prvním kolem výšeč 1, v druhém kole výšeč 2 atd.). Pokud bude hod úspěšný, ukáže displej následující bodovanou výšeč a ozve se zvuková signalizace „Yes“. Při neúspěšném hodu se ozve signalizace „Sorry“. 2. Hráč by se měl snažit získat co nejnižší skóre. Pokud hráč netrefí v jednom kole ani jednu ze 3 šipek, označuje se to jako tzv. „bad dart“ a obdrží 5 bodů. Pokud hráč trefí v bodovaném políčku Triple, obdrží 1 bod (tzv. „eagle dart“). Za hod do bodovaného pole Double dostane 2 body (tzv. „bird dart“). Za bodované políčko Single obdrží hráč 3 body. K dokončení kola můžete použít kteroukoliv ze 3 šipek, ale bude se počítat pouze skóre hozené při posledním pokusu. 3. Pokud hodíte prvním pokusem Single v bodované výšeči a dostanete 3 body, můžete se rozhodnout, zda budete házet znovu či nikoliv, abyste následujícím pokusem dostali menší počet bodů. Pokud ovšem při následujících 2 pokusech netrefíte ani jedno bodované políčko, získáte nakonec 5 bodů. 4. Při dosažení cílového skóre je hráč vyloučen ze hry. Vyhrává hráč, který zůstane jako poslední ve hře. Pokud i po dokončení všech 18 kol zůstane ve hře více hráčů, vyhrává ten s nejnižším skórem. 	
G10 Bingo	<p>(132, 141, 168, 189)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bodované výšeče budou vybírány náhodně a vítězí hráč, který jako první trefí všechny bodované výšeče 3x. Pokud bude hod úspěšný, ukáže displej následující bodovanou výšeč a ozve se zvuková signalizace „Yes“. Při neúspěšném hodu se ozve signalizace „Sorry“. 2. „132“: Pořadí bodovaných výšečí je následující: 15, 4, 8, 14, 3. 3. „141“: Pořadí bodovaných výšečí je následující: 17, 13, 9, 7, 1. 4. „168“: Pořadí bodovaných výšečí je následující: 20, 16, 12, 6, 2. 5. „189“: Pořadí bodovaných výšečí je následující: 19, 10, 18, 5, 11. 6. Hráč musí postupovat v daném pořadí bodovaných výšečí – musí nejdříve pole uzavřít 3 úspěšnými hody a teprve poté může přejít na následující bodovanou oblast. 	

	<p>Trefa do políčka Single = 1x trefa do výšeče</p> <p>Trefa do políčka Double = 2x trefa do výšeče</p> <p>Trefa do políčka Triple = 3x trefa do výšeče</p>
G11 Big Little -- Simple	<p>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) – počet životů hráče 2. Hráči začínají s určitým počtem životů. Pokud hráč přijde o všechny životy, je vyloučen ze hry. Začínající hráč musí zasáhnout náhodně generovanou bodovou výšeč. 3. Pokud první nebo druhou šipkou bodovanou výšeč trefí, může třetí šipkou stanovit novou bodovanou výšeč. Pokud hráč trefí všechny 3 šipky do bodované výšeče nebo se mu nepodaří určit novou výšeč, bude po něm následující hráč opět hrát na automaticky generované pole. Pokud se hráč ani jedním ze tří pokusů netrefí do bodované výšeče, ztrácí život a jeho výšeč bude cílem pro následujícího hráče. Při úspěšném hodu se ozve zvuková signalizace „Yes“, v opačném případě zvuk „Sorry“. 4. Nezáleží na tom, zda v bodované výšeči trefíte pole Single, Double nebo Triple. 5. Pokud zůstal na živu pouze jeden hráč, stává se automaticky vítězem.
G12 Big Little -- Hard	<p>(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) – počet životů hráče 2. Hod je platný pouze v případě trefy stejného políčka bodované výšeče (Single/Double/Triple). 3. Ostatní pravidla jsou stejná jako při hře G11.
G13 Killer	<p>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) – počet životů hráče 2. Po spuštění se na displeji zobrazí hlášení „SEL“ a hráč si zvolí hodem cílovou bodovanou výšeč sám. Výšeč, kterou trefí při prvním hodu, bude jeho bodovanou výšečí. Poté musí přepnout na následujícího hráče tlačítkem „NEXT“ (ten si volí výšeč stejným způsobem). Hra začíná, jakmile si všichni hráči zvolí svou cílovou výšeč. 3. Jakmile si všichni hráči vyberou své bodované výšeče, mohou začít házet body. Hráč se může stát tzv. zabijákem („Killer“) pouze po úspěšném hodu do své bodované výšeče. 4. Pokud zabiják trefí výšeč soupeře, přichází soupeř o jeden život. Počet životů hráčů je zobrazen na displeji. Pomocí tlačítka „Score“ si může každý hráč prohlédnout své aktuální skóre. 5. Pokud je hráč zabijákem a trefí se do svého bodovaného pole, ztrácí status zabijáka a přichází o jeden život. 6. Zabiják by se měl snažit trefovat výšeče soupeřů a připravit tak soupeře o co nejvíce životů. 7. Při úspěšném hodu se ozve zvuková signalizace „Yes“, v opačném případě se ozve signalizace „Sorry“. 8. Varianty (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) – hráč se stane zabijákem při hodu do jakéhokoliv pole své výšeče (nezáleží, zda hodí Single/Double/Triple). 9. Pokud zůstal naživu pouze jeden hráč, stane se automaticky vítězem celé hry. 10. Hra je určena pro dva a více hráčů.
G14 Killer-Double	<p>(203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) - počet životů hráče 2. Varianty 203/205/207/209/211/213/215/217/219/221 – hráč se může stát zabijákem po zasažení své výšeče do políčka Double. 3. Pravidla jsou stejná jako při hře 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 životů hráče 2. Varianty 303/305/307/309/311/313/315/317/319/321 – hráč se může stát zabijákem po zasažení své výšeče do políčka Triple. 3. Pravidla jsou stejná jako při hře 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 životů hráče 2. Bodovaná výšeč je generovaná náhodně a hráč ji musí zasáhnout během 10 vteřin, jinak se hod považuje za neúspěšný. Při úspěšném hodu se hráči na displeji zobrazí další bodovaná výšeč a ozve se zvuková signalizace „Yes“, v opačném případě se ozve signalizace „Sorry“. 3. Zásah cílové výšeče se vždy počítá za jeden bod (nezáleží na hodu do pole Single/Double/Triple). 4. Vyhrává hráč, který jako první ztratí všechny 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 životů hráče 2. První hráč musí třemi hody překonat automaticky generované skóre. Pokud se mu to nepodaří, ztrácí jeden život. 3. Hráč musí v každém kole získat třemi hody větší skóre, než získal soupeř před ním. V opačném případě ztrácí jeden život. 4. Při vynechání hodu a za hod mimo terč hráč automaticky získává 0 bodů. 5. Hráč musí provést všechny tři hody a nesmí použít tlačítko Start/Next pro přepnutí na následujícího hráče – v tomto případě také přichází o jeden život. 6. Pokud hráč přijde o všechny životy, ozve se zvuková signalizace a hráč je automaticky vyloučen ze hry. 7. Vyhrává hráč, který zůstane naživu jako poslední. 8. Hra je určena pro dva a více hráčů.
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 životů hráče 2. Na začátku hry se automaticky generuje cílové skóre a první hráč musí třemi hody získat nižší skóre. Pokud se mu to nepodaří, ztrácí jeden život. 3. Není dovoleno získat 0 bodů. Pokud hráč ani jednou netrefí terč a získá 0 bodů, ztrácí jeden život a cílové skóre se nemění. 4. Hráč musí vždy třemi hody získat méně bodů než soupeř před ním. Hráč ztrácí život, pokud získá třemi hody více bodů než hráč před ním. 5. Při vynechání hodu a za hod mimo terč se hráči automaticky přičítá 60 bodů. 6. Hráč musí provést všechny tři hody a nesmí použít tlačítko Start/Next pro přepnutí na následujícího hráče – v tomto případě také přichází o jeden život. 7. Pokud hráč přijde o všechny životy, ozve se zvuková signalizace a hráč je automaticky vyloučen ze hry. 8. Vyhrává hráč, který zůstane naživu jako poslední. 9. Hra je určena pro dva a více hráčů.

PŘÍSLUŠENSTVÍ

- 6 Šípek: mosazné tělo, plastový hrot
- 6 náhradních plastových hrotů
- Uživatelský manuál
- Obal na šípky

ŘEŠENÍ PROBLÉMU

TERČ NELZE ZAPNOUT

Zkontrolujte, zda je správně zapojen napájecí adaptér /zkontrolujte stav baterií.

NEPŘIPISUJÍ SE BODY

Body se nepřipisují v režimu nastavení, nebo pokud hráč v daném kole odházel všechny pokusy. Zkuste tedy stisknout tlačítko Start/Next. Případně zkontrolujte, zda se nezaseklo některé z tlačítek nebo políček.

ZASEKNUTÉ POLÍČKO

Během přepravy nebo v důsledku běžného používání může dojít k zaseknutí políčka ve stlačené poloze. Pokud k tomu dojde, přestane se přičítat skóre. Zkuste opatrně vytáhnout šípku nebo zkuste políčko uvolnit prstem. Po uvolnění políčka můžete pokračovat ve hře.

ZALOMENÍ HROTU

Plastové hroty jsou poměrně bezpečné, ale mají omezenou životnost. Pokud se hrot zalomí a uvízne v terči, jej pomocí kleští. Pamatujte, že čím těžší šípky budete používat, tím větší je šance, že se hrot ohne nebo zlomí.

PORUCHY V DŮSLEDKU ELEKTROMAGNETICKÉHO RUŠENÍ

Pokud je terč rušen působením elektromagnetického pole, nemusí pracovat správně nebo přestane pracovat úplně. (Na terč může mít vliv např.: silná bouře, síťové přepětí, kolísající napětí proudu, příliš nízká vzdálenost od elektrického motoru nebo mikrovlnné trouby). Aby terč opět pracoval správně, vytáhněte z něj na pár vteřin baterie a vložte je zpět. V případě potřeby odstraňte z okolí terče všechny přístroje, které by mohly být zdrojem elektromagnetického rušení.

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. 40/1964 Sb., Občanský zákoník, zákona č. 513/1991 Sb., Obchodní zákoník, a zákona č. 634/1992 Sb., Zákon 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, I.Č. 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 a obchodním zákoníkem.

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:

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, 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 vyřídit 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.**

Bořivojova 35/878 130 00 Praha 3, ČR IČO: 268 47 264, DIČ: CZ26847264
Objednávky: +420 556 300 970, objednavky@insportline.cz
Reklamáce: +420 556 770 190, mobil: +420 604 853 019, reklamace@insportline.cz
Servis: +420 556 770 190, mobil: +420 604 853 019, servis@insportline.cz
Fax: +420 556 770 192, (servis +420 556 770 191)
Web: www.insportline.cz, www.worker.cz, www.worker-moto.cz



Zastoupení pro Slovensko:

INSPORTLINÉ, s.r.o., Bratislavská 36, 911 05 Trenčín, IČO: 36311723, DIČ: SK2020177082
Objednávky: +421(0)326 526 701, +421(0)917 649 192, objednavky@insportline.sk
Reklamáce: +421(0)326 526 701, +421(0)918 408 519, reklamacie@insportline.sk
Fax: +421(0)326 526 705
Web: www.insportline.sk, www.worker.sk, www.worker-moto.sk

Datum prodeje:

Razítko a podpis prodejce: