



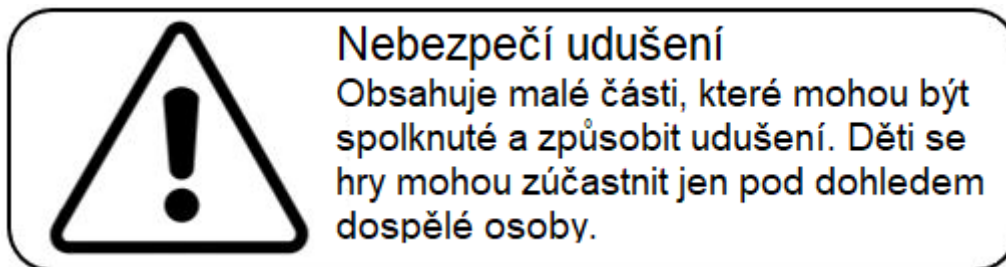
UŽIVATELSKÝ MANUÁL – CZ

IN -SB3007 Elektronický terč Shot Pro Electronic Dartboard Set



SevenSport s.r.o., si vyhrazuje právo provést jakékoli změny a vylepšení svého produktu bez předchozího upozornění. Navštivte naši stránku www.insportline.cz, kde naleznete nejnovější verzi manuálu.

Děkujeme za zakoupení produktu. Bodování je zaznamenáno pomocí počítačového systému a díky tomu je hraní šipek snadné a zábavné. Šipky obsahují 32 zabudovaných her a před 590 variací / možností nastavení, jak pro začátečníky nebo pokročilé hráče. Hru může hrát až 8 hráčů současně. Před hraním si přečtěte instrukce a uschovejte si manuál pro budoucí nahlédnutí.



UPEVNĚNÍ NA STĚNU

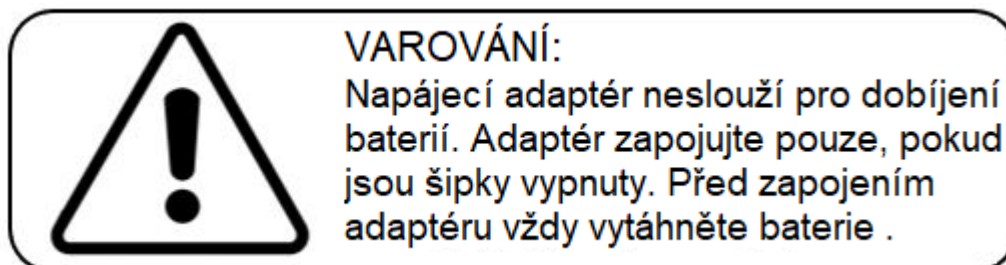
Terč zavěste na háček tak, aby byl střed terče 172,72 cm od podlahy. Šipky házejte na terč ve vzdálenosti asi 2444 cm, takže se ujistěte, že je před terčem alespoň 3 m volného prostoru.

Na stěnu vyznačte dvě značky ve výšce 192,3 cm a dvě značky ve výšce 153,2 cm nad podlahou. Šrouby zašroubujte přibližně do poloviny.

Zarovnejte otvory šipek se šrouby. Možná bude nutné otvory drobně upravit tak, aby byl terč přiléhá těsně ke stěně. Střed terče by měl být 172,72 cm nad podlahou.

NAPÁJENÍ

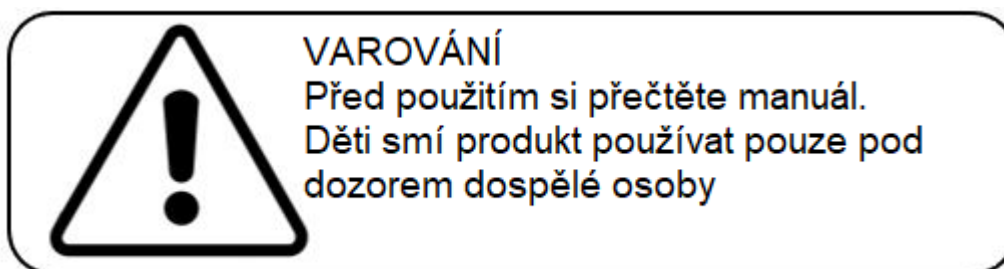
Šipky jsou napájeny 3x 1,5 V AAA bateriemi. Baterie jsou umístěny na zadní straně šipek. Šipky jsou vybaveny automatickým časovačem, vypnou se po 30 minutách neaktivity.



VAROVÁNÍ!

- Baterie smí měnit jen dospělá osoba.
- Baterie, které nejsou určeny pro dobíjení, nedobíjejte.
- Pokud používáte dobíjecí baterie, musíte je před nabitím vyjmout z terče.
- Dobíjecí baterie lze nabíjet pouze pod dohledem dospělé osoby.
- Nekombinujte nové a staré baterie.
- Doporučujeme používat stejný typ baterií.
- Při vkládání baterií dávejte pozor na polaritu.
- Vyjměte vybité baterie.
- Napájecí svorky nesmí být zkratovány.
- Baterie nevhazujte do ohně, vody nebo běžného odpadu.
- Terč může být také napájen AC 5V DC, 1000 miliampérovým (minimálním) adaptérem, přičemž polarita DC zástrčky je konfigurována jako kladná (+) vnější a záporná (-) střed.

Chcete-li se připojit pomocí adaptéru, zapojte zástrčku DC do zdířky DC a zástrčku AC do elektrické zásuvky.



VAROVÁNÍ!

Během použití: Pokud jsou šipky napájeny adaptérem, dávejte pozor aby napájecí kabel nebyl v hracím prostoru.

Po použití: Vypněte šipky a vypojte adaptér z elektrického proudu.

Nikdy nenechávejte adaptér zapojený, pokud šipky nepoužíváte.

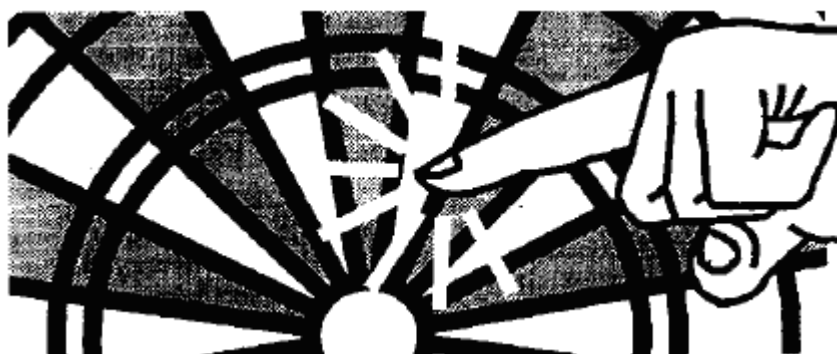
Adaptér uschovejte na bezpečné místo, pokud šipky nepoužíváte.

DŮLEŽITÉ INFORMACE


Během přepravy nebo v průběhu hry je možné, že se bodovací segmenty zaseknou, což má za následek zamrznutí segmentu. Pokud k tomu dojde, započítá se skóre zaseknutého segmentu i při změně hráče. Když se objeví tato chyba, proveďte následující kroky:

Najděte zaseknutý segment.

Pevně zatlačte na zaseknutý segment, dokud se neuvolní. Jakmile se zaseknutý segmenty uvolní, chyba by měla zmizet a můžete pokračovat ve hře.



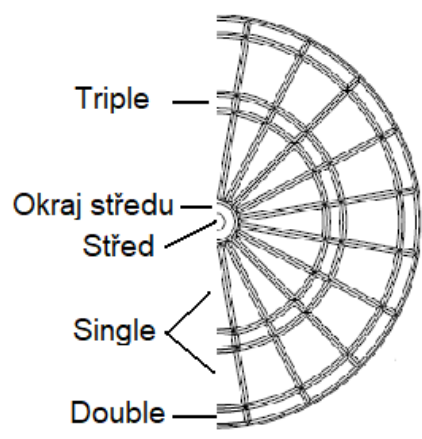
1. Terč je určen pouze pro lehčí šipky s měkkým hrotem, doporučujeme používat stejné šipky, jako jsou součástí balení. Nepoužívejte ocelové hroty, hroty delší jak 2,5 cm a šipky těžší jak 14 g, jinak můžete poškodit terč.
2. Po hodu šipky je drobná prodleva mezi mechanickým a elektronickým signálem. Pokud dojde ke dvěma hodům rychle po sobě, je možné že nebudou správně zaznamenány.
3. V prostředí, kde je vysoký výskyt dalších elektronických zařízení, může dojít k poruchám a nutnosti restartovat hru.
4. Hra je určena pro dospělé osoby nebo pro děti, pod neustálým dozorem dospělé osoby z důvodu ostré hrany šipek.
5. Pokud je na displeji ochranná fólie, sejměte jí.



VAROVÁNÍ
 Děti smí šipky hrát pouze pod dozorem dospělé osoby. Šipky nejsou hračky a mohou způsobit poranění. Další hráči musí stát za osobou, která hází šipku.

POČÍTÁNÍ BODŮ

Single	Počítá se daná hodnota políčka
Double	Hodnota políčka se násobí 2x
Triple	Hodnota políčka se násobí 3x
Okraj středu	Hodnota políčka je 25
Střed	Hodnota políčka je 50



POUŽITÍ

GAMES

G01 301	G09 601 League
G02 501	G10 701 League
G03 601	G11 801 League
G04 701	G12 901 League
G05 801	G13 Count Up
G06 901	G14 Round the Clock
G07 301 League	G15 Shanghai
G08 501 League	G16 High Score

Cricket

In/Out	20	19	18	17	16	15	B
Option	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
Player	P	B	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
Score	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
Throw	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
20	19	18	17	16	15	B	

Cricket

G17 Shoot-out	G25 Correctional Colour
G18 Cricket	G26 No Score Colour
G19 No Score Cricket	G27 Free-Dart Colour
G20 Cut Throat Cricket	G28 Overs
G21 Killer Cricket	G29 Unders
G22 Low Pitch Cricket	G30 Halve-it
G23 Colour	G31 Big-6
G24 Bonus Colour	G32 21 Points

1.	Hráč	8.	Potvrzení
2.	Dočasná hodnota skóre	9.	Dolů
3.	Hlavní skóre	10.	Nahoru
4.	Cricket displej	11.	Počet hodů
5.	Vypínač	12.	Násobiče
6.	Minul / reset	13.	Seznam her
7.	Další		

Zapněte šipky pomocí vypínače. Rozsvítí se displej a ozve zvukový signál. Displej zobrazí „G01“ a „301“.

Pomocí tlačítek nahoru a dolů vyberete hru. Výběr hry je zobrazen v displeji pro počet hráčů a skóre. Stiskem enter potvrdíte výběr.

HRY

Hra	Popis	Displej	Počet nastavení / variant	Počet hráčů
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 League	3L1	6/ 48	1-8
G08	501 League	5L1	6/ 48	1-8
G09	601 League	6L1	6/ 48	1-8
G10	701 League	7L1	6/ 48	1-8
G11	801 League	8L1	6/ 48	1-8
G12	901 League	9L1	6/ 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High-Score	HiS	12 / 24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut Throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	bC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free Dart Color	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8
G30	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

Pomocí tlačítek nahoru a dolů zvolte variantu a potvrďte tlačítkem enter.

Pomocí tlačítek nahoru a dolů zvolte počet hráčů. Celkem lze vybrat 1 – 9 hráčů, 1 – 8 jsou opravdoví hráči plus jeden počítačový oponent. Stiskem enter potvrdíte výběr a spustíte hru. Pokud hraje více jak 2 hráči, budou někteří hráči sdílet displej zobrazující skóre

Pokud si vyberete počítačového oponenta, je potřeba vybrat obtížnost, obtížnost vyberte pomocí šipek a potvrďte stiskem enter.

- C-1: Začátečník
- C-2: Střední
- C-3: Pokročilé
- C-4: Expert
- C-5: Profesionál

V případě, že hra obsahuje volby 25/50 & 50/50, můžete vybrat možnost pomocí šipek nahoru a dolů a potvrďte stiskem enter. 25/50 (střed okraje 25, střed 50) a 50/50 (vnější okraj i střed 50).

Jakmile hráč dohází, ozve se zvukový signál „next“, nebudou zaznamenány žádné pokusy o hod. Hráč musí odejmout všechny šipky a stisknout tlačítko next, aby se začaly počítat body dalšímu hráči. Terč automaticky přepne na dalšího hráče automaticky po oznámení „next“ přibližně po 10 vteřinách.

Stiskněte tlačítko „miss“ pokud jste minuli terč. Bude zaznamenáno 0 bodů.

Pokud chcete restartovat hru, podržte tlačítko „reset“ po dobu 2 vteřin.

Během hry můžete stisknout „enter“ pro zobrazení skóre.

Pro vypnutí podržte tlačítko vypínače po dobu 3 vteřin. Terč je vybaven 30 minutovým časovačem, pokud nezaznamená žádnou akci po dobu 30 minut, automaticky se vypne.

POPIS HER A PRAVIDLA

G01 – G06: 301 - 901 (možnosti Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull)

Skóre bude odčítáno z hodnot 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901.

První hráč, který dosáhne „0“ je vítěz. Hráč musí skóre „0“ dosáhnout hodem na přesnou hodnotu, jinak se skóre navrátí na hodnotu před hodem.

L01 (Single In + Single Out): Všechny indikátory jsou vypnuty

Skóre se začne a přestane počítat po každém hodu. Hráč, který svým hodem dosáhne skóre „0“ od zobrazeného skóre, vyhrává.

L02 (Double In + Single Out): DI indikátor bude rozsvícen během hry

Skóre se začne počítat od momentu kdy se trefí double, triple nebo střed. Žádné skóre nebude počítáno do té doby.

L03 (Single In + Double Out): DO indikátor bude rozsvícen během hry

Hráč vyhraje, pokud dosáhne skóre „0“ hodem na double, triple nebo střed. Pokud je hodnota hodu vyšší a hráč přesáhne hodnotu „0“, hod se nepočítá a skóre se navrátí na hodnotu před hodem. Hodnota se vrátí na původní hodnotu i pokud by po hodu zůstalo skóre „1“, protože není možné dosáhnout hodnoty „0“ pomocí double, triple nebo středu.

L04 (Double In + Double Out): DI a DO indikátory budou rozsvíceny během hry

Bodování začne v moment, kdy se trefí double nebo střed a skončí kdy je dosáhnuto nuly pomocí hodu na double nebo střed.

L05 (Single In + Master Out): MO indikátor bude rozsvícen během hry

Hráč může ukončit hru zásahem double nebo triple políčka nebo hodem na střed, kterými sníží skóre na 0.

L06 (Double In + Master Out): DI a DO indikátory budou rozsvíceny během hry

Bodování začíná, pokud je zasáhnuo číslo v double nebo triple políčko a končí pokud hodem na double nebo triple políčko snížíte skóre přesně na nulu.

Možnost výběru střed za 50/50 bodů (vnější políčko středu i střed za 50), nebo 25/50 (vnější políčko středu za 25, střed za 50). Na výběr je 12 variant hry. Bude zobrazováno hodnocená a ppd (body za šipku) pro každého hráče.

G07 – G12: 301 - 901 LEAGUE (Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, 25/50 & 50/50 Bull)

Podobné jako hra 301, ale hraj proti sobě týmy. Všichni hráči s lichým číslem budou v jednom týmu, zatímco hráči se sudým číslem budou v druhém týmu. Skóre týmu, které sdílejí všichni hráči týmu, bude odečteno za každou šipku od 301/ 501/ 601/ 701/ 801/ 901 bodů. Pokud jeden tým dosáhne přesně 0, tento tým vyhrál. Kromě 301 variant hry umožňuje tato hra také výběr následujících 4 různých členů týmu.

Možnosti: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb

2-C: 2 hráči v každém týmu

3-C: 3 hráči v každém týmu

4-C: 4 hráči v každém týmu

Cyb: 1 hráč vs počítač

G13: COUNT UP (s možnostmi 100, 200, 300, 900, 25/50 & 50/50 Bull)

Cílem je porazit ostatní hráče tím, že jako první dosáhne předem stanoveného skóre. Skóre se sčítá za každou šipku, vítězem se stane první hráč, který dosáhne nebo překročí stanovené skóre. Možnosti nastavení jsou 100, 200, 300 ... 900 v tomto pořadí.

G14: ROUND THE CLOCK (s možnostmi 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Zásah v přesném pořadí 1, 2, 3 ... až do dosažení 5, 10, 15 nebo 20 single, double nebo triple hody v závislosti na úrovni výkonu. Vítězem se stává hráč, který jako první trefí konečné číslo. Hráči začínají další kolo s dalším správným číslem v pořadí. Počítač zobrazí číslo, které musí hráč zasáhnout.

105,110,115,120: Poslední číslo je 5,10,15,20 bez ohledu na single, double, triple hod

205,210,215,220: Poslední číslo je 5,10,15,20 a platí pouze double hod.

305,310,315,320: Poslední číslo je 5,10,15,20 a platí pouze triple hod.

G15: SHANGHAI (s možnostmi L01, L05, L10, L15)

Každý hráč musí zasahovat políčka v terči a zasáhnout hodnoty od 1 do 20 a poté střed. Hodte šipku pro každé číslo a vyhrává hráč, který získá nejvyšší skóre. Počítač zobrazí číslo, které musí hráč zasáhnout. Každý hráč může skórovat v libovolných správných segmentech (single X 1, double X 2, triple X 3) a výběry se liší následovně:

L01: hra začíná od políčka 1

L05: hra začíná od políčka 5

L10: hra začíná od políčka 10

L15: hra začíná od políčka 15

G16: HIGH-SCORE (s možnostmi H03, H04, H05.....H14, 25/50 & 50/50 Bull)

Každý hráč musí získat nejvíce bodů ve 3, 4, 5...nebo 14 kolech (každé kolo 3 šipky), aby vyhrál. Double a triple se počítají jako 2X a 3X skóre daného segmentu. Cricket displej bude zobrazovat, počet odehraných kol

H03, H04, H05 H14 představují 3, 4, 5..... 14 kol

G17: SHOOT OUT (s možnostmi -03, -04, -05, -19, -20, -21)

Počítač náhodně zobrazí číslo, které má hráč zasáhnout. Za každý správný zásah se odečte jedna známka. První hráč, který dosáhne nuly od počáteční značky, vyhrává. Pokud hráč nezasáhne terč do

10 sekund, šipka je považována za netrefenou a terč se automaticky změní na jiné náhodné číslo, které hráč musí zasáhnout.

-03, -04, -05 -21 představují výchozí značky 3, 4, 5..... 21 v tomto pořadí.

G18: CRICKET (s možnostmi -C00, C20, C25, 25/50 & 50/50 Bull)

Cricket hra bude používat pouze číslo 15-20 a střed. Všechny platné zásahy budou potvrzeny a zobrazeny na cricket displeji.

Když hráč zasáhl číslo 3krát, je pak tomuto hráči „otevřeno“ (číslo se zavře a otevře pro bodování) a jakékoli další zásahy budou bodovat jako hozené.





Jakmile všichni hráči trefí číslo 3krát, toto číslo je poté „uzavřeno“ a žádný hráč jej již nemůže skórovat.

Hráč, který 'otevřel' číslo, může pokračovat ve skórování na tomto čísle, dokud se nestal 'zavřeným'.

Hráč vyhraje hru, když poprvé „uzavře“ všechna čísla a má stejné nebo vyšší skóre než ostatní hráči. Pokud však mají hráči nerozhodný počet bodů nebo nemají žádné body, vyhrává hráč, který jako první „uzavře“ všechna čísla.

A pokud hráč „uzavře“ všechna čísla jako první, ale zaostává za body, bodování pokračuje na „otevřených“ číslech. Pokud tento hráč nenasbíral nejvyšší body do doby, kdy jiný hráč „zavřel“, vítězem se stane hráč s nejvyššími body.

Možnosti	Popis
C00	Trefte a „otevřete“ čísla 15-20 a střed v libovolném pořadí.
C20	První musíte trefit a „otevřít“ číslo 20, poté v pořadí „otevři“ čísla 19,18,17,16,15 a střed
C25	Nejprve zasáhněte a „otevřete“ střed, poté v pořadí „otevřete“ čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

Cricket	Jednou	Dvakrát	Otevřeno	Zavřeno
Znak				

Poznámka:

Single segment: Počítá se jako jeden zásah

Double segment: Počítá se jako dva zásahy

Triple segment: Počítá se jako tři zásahy

Segment bude „otevřen“, pokud již byl zasažen více než třikrát. Bude „zavřen“, pokud všichni hráči „otevřeli“ stejný segment.

G19: NO SCORE CRICKET (s možnostmi 000, 020, 025, 25/50 & 50/50 Bull)

Hra je podobná cricket hře, ale nedochází k počítání skóre. Vítězem se stává hráč, který jako první „uzavře“ všechny políčka.

Možnosti	Popis
000	Trefte a „otevřete“ čísla 15-20 a střed v libovolném pořadí.
020	První musíte trefit a „otevřít“ číslo 20, poté v pořadí „otevři“ čísla 19,18,17,16,15 a střed
025	Nejprve zasáhněte a „otevřete“ střed, poté v pořadí „otevřete“ čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

G20: CUT THROAT CRICKET (s možnostmi 00C, 20C, 25C, 25/50 & 50/50 Bull)

Podobná základní pravidla jako Cricket hra ale body se přičítají oponentovi. Hráč, který jako první „zavře“ všechny políčka a s nejmenším skóre, vyhrává.

Možnosti	Popis
00C	Trefte a „otevřete“ čísla 15-20 a střed v libovolném pořadí.
20C	První musíte trefit a „otevřít“ číslo 20, poté v pořadí „otevři“ čísla 19,18,17,16,15 a střed
25C	Nejprve zasáhněte a „otevřete“ střed, poté v pořadí „otevřete“ čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

G21: KILLER CRICKET (s možnostmi H00, H20, H25, 25/50 & 50/50 Bull)

Hra je podobná hře No Score Cricket, ale po „zavření“ políčka, můžete eliminovat soupeře tak, že „uzavřete“ jejich políčko hodem na stejné číslo jako oni. Vítěz je ten, kdo „zavře“ všechny čísla

Možnosti	Popis
H00	Trefte a „otevřete“ čísla 15-20 a střed v libovolném pořadí.
H20	První musíte trefit a „otevřít“ číslo 20, poté v pořadí „otevři“ čísla 19,18,17,16,15 a střed
H25	Nejprve zasáhněte a „otevřete“ střed, poté v pořadí „otevřete“ čísla 15, 16, 17, 18, 19 a 20.

G22: LOW PITCH CRICKET (s možnostmi E00, E20, E25, 25/50 & 50/50 Bull)

Hra je podobná hře Cricket., ale čísla se změní z 15 – 20 a střed na 1 – 6 a střed.

Možnosti	Popis
E00	Trefte a „otevřete“ čísla 1 – 6 a střed v libovolném pořadí.
E20	První musíte trefit a „otevřít“ číslo 20, poté v pořadí „otevři“ čísla 6, 5, 4, 3, 2, 1 a střed
E25	Nejprve zasáhněte a „otevřete“ střed, poté v pořadí „otevřete“ čísla 1, 2, 3, 4, 5 a 6

G23: COLOR (s možnostmi 100, 200, 300, 400, 500)

Pro zahájení této hry musí hráč 1 hodit jednu šipku, aby určil, na kterou barvu (barva #20 nebo barva #1) bude střílet. Pokud hráč 1 zasáhne touto šipkou střed, musí znovu hodit, aby rozhodl o barvě. Všichni hráči s lichým číslem budou mít stejnou barvu jako hráč 1, zatímco hráči se sudým číslem budou mít druhou bravu. Double a triple mají stejnou barvu jako jejich hodnota. Každý hráč poté musí zasáhnout svůj barvu tak, aby získal přesný počet bodů nebo jej překročil (počet bodů se nastavuje na začátku hry 100, 200, 300, 400 nebo 500). Pokud hráč zasáhne soupeřovu bravu, hod se nepočítá. Střed se započítává do vašeho celkového skóre. První hráč, který dosáhne předem stanoveného skóre, vyhrává.

100, 200....500 představuje 100 bodů, 200 bodů 500 bodů.

G24: BONUS COLOR (s možnostmi 100, 200, 300, 400, 500)

Hra je podobná jako Color game, ale když hráč hodí oponentovou bravu, body se přičtou všem hráčům, kteří hází na tuto bravu.

100, 200....500 představuje 100 bodů, 200 bodů 500 bodů.

G25: CORRECTIONAL COLOR (s možnostmi 100, 200, 300, 400, 500)

Hra je podobná jako Color game, ale když hráč hodí oponentovou bravu, body se odečtou házejícímu hráči.

100, 200....500 představuje 100 bodů, 200 bodů 500 bodů.

G26: NO SCORE COLOR (s možnostmi 003, 004, 005, 006, 007)

Hra je podobná jako Color game s výjimkou, že se hráč snaží zasáhnout svou barvu, aby získal bod. Pokud hráč hodí soupeřovu barvu, nebo se trefí mimo terč, ztrácí bod. Střed se počítá jako bod. Vítězem je hráč, kterému zbudou body.

003, 004.... 007 znamená 3 body, 4 body 7 bodů.

G27: FREE DART COLOR (s možnostmi 005, 010, 015, 020)

Hra je podobná jako Color game, ale každý hráč se snaží získat co nejvyšší skóre hodem na svou barvu. Hod na oponentovu barvu se nepočítá (hod na střed se počítá). Hráč se nejvyšším skóre na daný počet hodů vyhrává.

005, 010, 015 a 020 představují 5 šipek, 10 šipek, 15 šipek a 20 šipek. Cricket displej bude odpočítávat, kolik hodů vám zbývá.

G28: OVERS (s možnostmi O03, O04, O05.....O20, O21, 25/50 & 50/50 Bull)

Hráči se musí střídát a hází 3 šipky. Pokud je skóre hráče nižší než skóre předchozího hráče, jedno světlo na cricket displeji zhasne, což znamená, že ztratí jeden život. Než začne házet další hráč, skóre předchozího hráče je zobrazeno jako cílové skóre aktuálního hráče (první hráč má vygenerované náhodné číslo počítačem. Hráč bude mimo hru, až budou všechny jeho životy pryč. Poslední hráč se životy je vítěz.

O03 –O21 představuje 3 až 21 životů. Cricket displej bude odpočítávat, kolik životů vám zbývá.

G29: UNDERS (s možnostmi U03, U04, U05.....U20, U21, 25/50 & 50/50 Bull)

Pravidla hry jsou podobné jako OVERS hra s výjimkou toho, že cílové skóre je nejnižší skóre každé kolo. Šipka mimo terč se počítá jako 60, po stisknutí MISS tlačítka.

U03-U21 představuje 3 až 21 životů. Cricket displej bude odpočítávat, kolik životů vám zbývá.

G30: HALVE-IT (s možnostmi 25/50 & 50/50 Bull)

V této hře je 12 kol po třech hodech. Cílem je získat co nejvíce bodů z určených čísel. Určená čísla pro každé kolo jsou:

Kolo	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Celkem
Hráč													

D: Double

T: Triple

B: Bull

Bodování nastane, když šipka zasáhne pouze určenou oblast. Všechny zásahy jsou hodnoceny nominální hodnotou. Pokud všechny tři hráčovy šipky minuly určenou cílovou oblast, sníží se jeho celkový počet bodů na polovinu. Hráč s nejvyšším skóre na konci je vítěz.

G31: BIG-6 (s možnostmi b03, b04, b05.....b20, b21)

Single 6 je první cíl, který musíte zasáhnout na začátku hry. Během tří hodů musí hráč 1 zasáhnout 6, aby si „zachránil“ život. Po zasažení aktuálního cíle určí soupeřův cíl další hrozená šipka. Pokud hráč 1 nezasáhne aktuální cíl do 2 šipek, ztratí šanci určit další cíl pro hráče 2. Hráč 2 bude házet na nový cíl vygenerovaný náhodně počítačem. Single, double a triple jsou samostatné body této hry.

Cílem hry je donutit soupeře ke ztrátě životů výběrem těžkých cílů, které má soupeř zasáhnout, jako je „střed“ nebo „triple 20“. Vítězí poslední hráč, kterému zbývá život.

b03 až b21 představuje 3 až 21 životů. Počet zbývajících životů je zobrazen na cricket displeji.

G32: 21 POINTS (s možnostmi 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

Cílem této hry je získat co nejvíce bodů. Hráč může získat body dvěma způsoby:

Na 3 hody získá přesně 21 bodů, popř má skóre nejbližší 21 (pokud žádný hráč nedosáhne přesně 21 bodů).

Hráč „vypadne“, když je skóre vyšší než 21 bodů a hráč nemůže získat další body.

Po skončení hry vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

005, 006, 007..... 011 představuje 5 kol, 6 kol, 7 kol..... 11 kol. Cricket displej bude odpočítávat, kolik kol vám zbývá.

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.

Baterie nevhazujte mezi běžný odpad, ale odevzdejte je na místa určená pro recyklaci.

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 Strakonická 1151/2c, Praha 150 00, 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 kupujícím 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.

Baterie

Záruka 6 měsíců na životnost baterie – jmenovitá kapacita baterie neklesne pod 70% své celkové kapacity v průběhu 6 měsíců od prodeje produktu.

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, opotřebenění brzdových destiček/špalků, řetězu, pláštěů, kazety/vícekolčka 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. Proávající 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. Proávající 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.

Proávající 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.

CZ SEVEN SPORT s.r.o.

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

Reklamační zboží



Vrácení a výměna zboží do 30 dnů

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

Datum prodeje:

Razítko a podpis prodejce:

