

Oficiální pravidla Boardball

Vybavení a nastavení

1. Ke hře boardballu potřebujete následující vybavení: jeden volejbalový míč a jednu desku.
2. Při soutěžní hře se používá hřiště s hraničními čarami podél každé strany, které tvoří vnější čtverec. Velikost hřiště je 12x12 metrů. Míč můžete i nadále hrát mimo čáry, nicméně míč musí stále dopadnout uvnitř/na čáry, aby byl považován za platný bod.

Týmy a pozice

1. Hrají proti sobě dva týmy po dvou hráčích.
2. Na začátku hry musí být partneři umístěni na stejné straně hrací desky, čelem k protihráčům, přičemž hrací deska je mezi týmy. Hráči by měli stát ve vzdálenosti 2,4 metru od desky.
3. Jakmile je míč ve hře, neexistují žádné "strany", takže se hráči mohou během rallye volně pohybovat po hrací ploše o 360 stupňů. Hráči však nesmějí clonit, blokovat, překážet nebo zasahovat do soupeřovy hry, když mají míč v držení.



Služba

1. O tom, který tým začne podávat, se rozhoduje hrou kámen-nůžky-papír.
2. Hráč na pravé straně podávajícího týmu podává jako první a po každém úspěšně získaném bodu si se svým partnerem vymění pozici. Vítězný tým bude pokračovat v podávání, dokud neztratí držení.

3. Míč musí být podán hráči diagonálně od podávajícího. Prvním hráčem přijímajícího družstva, který se dotkne míče, musí být hráč na diagonále od podávajícího.
4. Míč musí být před podáním vyhozen do vzduchu (tj. míč nesmí být odpálen přímo z druhé ruky podávajícího). Míček lze vyhodit do vzduchu v libovolné výšce, pokud opustí ruku/ruce podávajícího. Míč lze vyhodit nahoru nebo do strany, nelze jej však vyhodit dolů. Důležité je, že když se podávající dotkne míče, musí být na značce 8 stop nebo za ní. Pokud se hráč dotkne míče za značkou 2,4 m, ztrácí bod.
5. Aby bylo podání úspěšné, musí míček zasáhnout černou rovnou plochu desky, jinak známou jako "černý míček".
6. Pokud míček při podání narazí na červený šikmý okraj desky, je to považováno za "chybu" a podávající má možnost míček jednou znovu podat. Stejně jako v tenise má podávající pouze jednu chybu. Pokud podávající znovu chybí, získává bod soupeř. Pokud míč dopadne na červenou hranu a vyletí mimo hřiště, považuje se to za zmeškané podání - nikoli za chybu - a podávající nedostane druhé podání. Pokud podávající zcela mine desku, považuje se to za chybné podání nebo "air ball" a podávající nedostane druhé podání.
7. Při hře na vytyčeném kurtu o rozměrech 12x12 metrů se může podání odrazit od desky v libovolné výšce a síle, pokud dopadne v rámci vytyčeného kurtu. Pokud se nehraje s obrisy, musí být podání přijatelné, aniž by přijímající hráč musel pro míč skočit. Pokud je podání příliš vysoko (tj. přijímající hráč musí vyskočit, aby se míče dotkl, nebo je míč mimo dosah), podání se nezapočítává a považuje se za chybu.

Hra

1. Po podání musí přijímající hráč přihrát svému spoluhráči a poté odrazit míč zpět k soupeři. Jakmile je míč vrácen z podání, hráči již nemusí před odbitím míče zpět nejprve přihrávat svému spoluhráči (tj. hráči mohou míč odrazit rovnou zpět soupeři, i když se jedná o první dotek jejich týmu).
2. Stejně jako v běžném volejbale mají týmy maximálně 3 společné doteky, než se míč musí odrazit zpět k soupeři, pokud netrefí "červený míč".
3. Povolena je kombinace úderů (předloktí k podání míče), voleje/setů (vytlačení míče nahoru vytvořením trojúhelníkového tvaru palci a prsty), hrotů (úderý otevřenou rukou) a šťouchů/poků (kontakt s míčem na destičce kloubů). Hráči mohou použít i jakoukoli jinou část těla, pokud míč nezvedají nebo nenesou. Ke zvednutí/nosení dochází, když míč zůstane v rukou hráče déle než okamžik, je jakýmkoli způsobem chycen a hozen nebo je udeřen otevřenou rukou pod rukou.

4. Míč můžete kdykoli odehrát, včetně vrácení míče zpět na hrací plochu. Aby byl volej považován za platný, musíte mít ruce ve výšce ramen nebo výše při kontaktu s míčem. Nesmíte odehrát volej pod úrovní ramen a nesmíte udeřit míč volejem směrem dolů v průběhu výměny – pokud tak učiníte, ztrácíte bod. Místo nelegálního voleje je vhodnou alternativou přihrávka nebo lehké postrčení míče, pokud je pod úrovní ramen.
5. Během držení míče soupeřovým týmem nesmíte zasahovat do hry. Zákrok je odpískán, když člen vašeho týmu zjevně brání soupeři v dosažení míče, protože vy nebo váš spoluhráč mu překážíte (např. bráníte jinému hráči v získání míče). Je vaší povinností ustoupit z cesty, když je míč v držení druhého týmu. Pokud vyvinete maximální úsilí, abyste se dostali z cesty, ale přesto zasahujete, rally se opakuje. Pokud se nesnažíte uhnout z cesty a zasahujete, ztrácíte bod.

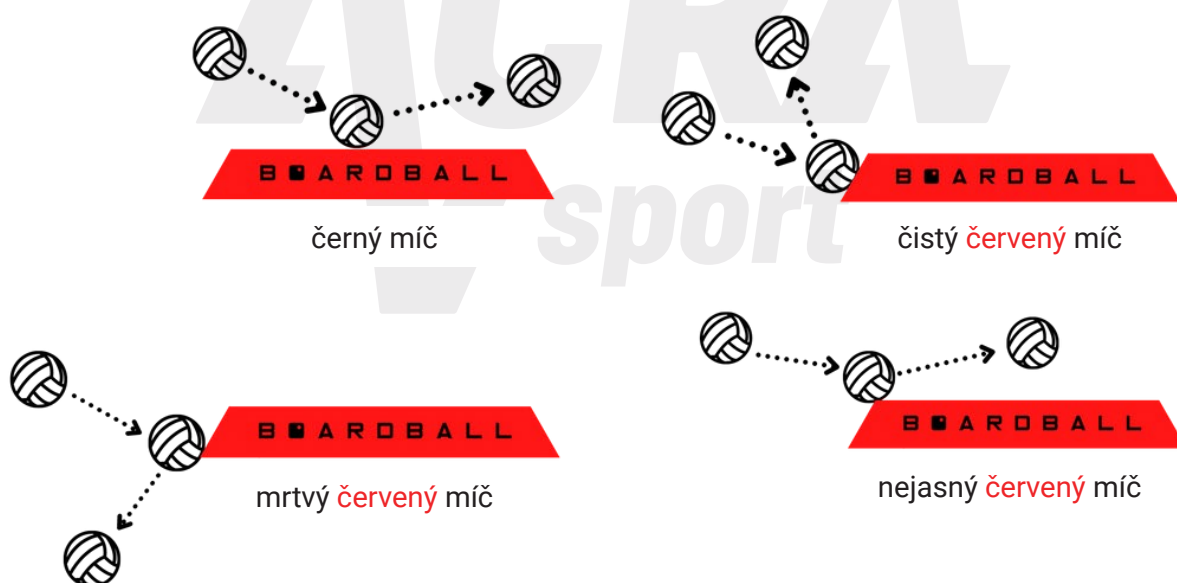
"Černý míč" vs. "Červený míč"

1. **Černý míč:** Pokud míč v kterémkoli okamžiku rallye zasáhne černý, rovný povrch hrací plochy, jedná se o "černý míč" a je považován za čistý úder jednoho týmu do druhého týmu. Jakmile míč zasáhne černou plochu, přechází držení míče z jednoho týmu na druhý, stejně jako když míč přejde přes síť v běžném volejbale. Pokud míč zasáhne vlastního spoluhráče poté, co jste zasáhli černý míč, je to považováno za zásah a váš tým ztrácí bod.
2. **Červený míč:** Pokud míč v kterémkoli okamžiku během rallye zasáhne šikmý červený okraj hrací plochy, je považován za "červený míč". To znamená, že počet dotyků se obnoví pro tým, který míč zasáhl jako poslední, a tento tým má až 3 další doteky na úspěšné vrácení míče. Při výskytu červeného míče se držení *nemění* (pokud nenastane scénář "nejasného červeného míče", viz níže). Počet červených míčů, které mohou během rallye nastat, není omezen. Důležité je, že aby byl míč považován za červený míč, musí být linie pohybu míče po dopadu na šikmou červenou hranu jasně usměrněna. Existují tři obecné scénáře "červeného míče":
 1. **Čistý červený míč:** Čistý červený míč znamená, že se míč zjevně odkloní od šikmé červené hrany a odrazí se tak, aby jej útočící tým (tj. tým, který naposledy zasáhl míč) mohl hrát, a rallye pokračuje. Je to podobné, jako když útočící tým v běžném volejbale odpálí míč proti bloku a dalšími třemi doteky získá míč zpět a odpálí ho přes síť.
 2. **Mrtvý červený míč:** Mrtvý červený míč nebo "mrtvý červený" znamená, že míč se zjevně odkloní od šikmé červené hrany, ale odrazí se tak, že jej útočící tým nemůže zahrát, a rallye končí. Pokud útočící tým trefí "mrtvou červenou", ztrácí bod, protože míč byl technicky v jeho držení. Je to

podobné, jako když je útočící tým zablokovaný v běžném volejbale a míč přistane v jeho hřišti.

3. **Nejasný červený míč:** Někdy není jasné, zda byl míč přesměrován ze šikmého červeného okraje, nebo zda šlo o čistý černý míč. Například z pohledu jednoho týmu mohla být linie pohybu míče po nárazu do šikmé červené hrany jasně přesměrována, ale z pohledu druhého týmu nebyla linie pohybu míče přesměrována vůbec. V těchto případech závisí výsledek na tom, jak rallye pokračuje:

1. Pokud si útočící tým myslí, že trefil červený míč, ale míč je pro jeho tým nehratelný, a místo toho míč zahraje bránící tým, rallye pokračuje. Je to podobné, jako když útočící tým zasáhne míč mírně mimo hřiště v běžném volejbale, ale bránící tým míč přesto zahraje a rallye pokračuje.
2. V ostatních případech, kdy dojde ke sporu mezi týmy o to, zda byl míč červený či nikoli, může být bod přehrán. V takovém případě by byl míč rezervován od hráče, který jej podal jako poslední.



Bloky

1. Hráči mohou "blokovat" střelu soupeřova týmu tak, že se postaví blízko hrací plochy a předloktím nebo tělem míč odrazí. Stejně jako při běžném odpalu musí úspěšný blok zasáhnout černou plochu, než se vrátí k druhému týmu.
2. Pokud se pokusíte střelu zablokovat, ale míč vyletí do vzduchu, počítá se to jako první dotek. V takovém případě se váš spoluhráč musí stát dalším hráčem, který se dotkne míče, a teprve poté se ho můžete dotknout znovu.

Bodování

1. Hry se hrají do 21 bodů. Týmy musí vyhrát alespoň o 2 body. Scénář vítězství o dva body není omezen. Níže je uvedeno několik scénářů, ve kterých může váš tým ztratit bod:
 1. Během rallye se nemůžete dotknout desky. Pokud se během rallye dotknete desky jakoukoli částí těla, ztrácíte bod.
 2. Pokud míč dopadne na zem v době, kdy je v držení vašeho týmu, váš tým ztrácí bod.
 3. Pokud míč zvednete, přenesete nebo uchopíte, ztrácíte bod.
 4. Pokud míč odehrajete pod rameny nebo směrem dolů, ztrácíte bod.
 5. Pokud se míč dotkne desky 2krát nebo vícekrát po sobě dříve, než se míče dotkne přijímající tým, ztrácíte bod.
 6. Pokud se váš tým dotkne míče více než třikrát, než ho vrátí (bez obnovení hry červenými míči), ztrácíte bod.
 7. Pokud se před přihrávkou spoluhráči dotknete míče více než jednou po sobě (a bez jakéhokoli obnovení červenými míči), je to považováno za "dvojitý dotek" a ztrácíte bod.
 8. Pokud zasahujete do hry během držení míče soupeřovým týmem (např. bráníte jinému hráči v získání míče), ztrácíte bod.
 9. Pokud míč trefíte proti stropu (při hře v hale), ztrácíte bod.

ZÁRUČNÍ LIST

Na toto zboží se vztahuje zákonná záruční lhůta 24 měsíců, pokud není uvedeno jinak. U označených druhů zboží je, nad rámec zákonné záruční lhůty poskytována záruční lhůta prodloužená na 10 let, která se vztahuje na konstrukci rámu daného druhu zboží. Plněním záručních podmínek se pak u prodloužené záruční lhůty rozumí bezplatné provedení oprav všech výrobních vad, které se v této záruční lhůtě vyskytnou na konstrukci rámu, a to v servisních střediscích, společnosti ACRA, s.r.o. Záruční list spolu s dokladem o zakoupení a návodem k použití pečlivě uschovejte!

Reklamace

Práva z odpovědnosti za vady lze uplatňovat jen u prodávajícího, u kterého byl výrobek zakoupen.

Je třeba vytknout vadu – tzn. dostatečně přesně označit vadu, popřípadě to, jak se vada navenek projevuje. Obecně formulované sdělení, že výrobek má vadu, nestačí!

Vytknutí musí obsahovat i oznámení konkrétního práva z odpovědnosti za vady, kterého se kupující domáhá, a je třeba jej doložit vyplněným záručním listem s razítkem prodávajícího a dokladem o zakoupení (účtenkou) s datem prodeje. Výrobek je zároveň nutno opatřit vyhovujícím obalem, nejlépe originálním.

Kupující má právo, aby byla vada odstraněna bezplatně, řádně a včas (nejpozději ve 30denní lhůtě od uplatnění reklamace, nedohodne-li se kupující s prodávajícím na době delší), popřípadě výrobek vyměněn.

Doba od uplatnění práva z odpovědnosti za vady až do doby, kdy kupující po skončení opravy byl povinen výrobek převzít (bez ohledu na to, kdy kupující věc fakticky převzal) se do záruční doby nepočítá.

Práva z odpovědnosti za vady věci zaniknou, nebyla-li uplatněna v záruční době (tzn. nejpozději posledního dne záruční doby).

Záruka se nevztahuje na:

Opotřebení výrobku způsobené jeho obvyklým užíváním. (Obvyklým užíváním se rozumí používání k účelu, ke kterému je výrobek určen a způsobem, který je popsán v přiloženém návodu k použití)

Záruka se dále nevztahuje na vady způsobené:

Mechanickým poškozením; (například vady způsobené rozříznutím výrobku nebo jeho části při rozbalování);
 Neodborným zásahem (opravou) uživatele, i třetích osob;
 Nesprávným zacházením či zacházením v rozporu s návodem k použití;
 Neprováděním nutné údržby popsané v návodu k použití;
 Vystavením nepříznivým vnějším vlivům, nízkým/vysokým teplotám, nevhodným skladováním;
 Neodvratitelnou událostí – živelnou pohromou;

Placená oprava:

Je-li vytýkána vada, na kterou se záruka nevztahuje, nebo již uplynula záruční doba, a kupující požaduje opravu, jedná se o opravu placenou.

Cena a podmínky budou stanoveny po dohodě se servisním střediskem společnosti ACRA s. r. o.
 Ostatní práva a povinnosti se řídí ustanoveními zák. č. 40/1964 Sb., občanského zákoníku, zejména § 612 a násl.

Za obaly od výše uvedeného výrobku byl zaplacen poplatek za využití a zpětný odběr dle § 10 a § 12 zák. č. 477/2001 Sb., o obalech, do systému EKO-KOM pod identifikačním číslem EK – F06020112.

Typové označení výrobku:	Datum prodeje: Razítko a podpis prodávajícího:
--------------------------	---

Datum reklamace	Vytýkaná vada	Záznamy servisního střediska	Výměna součástky	Poznámka

V případě jakýchkoli dotazů kontaktujte servisní středisko nebo reklamační oddělení:

ACRA, s. r. o. (IČ: 64254330), Brodská 161, 513 01 Semily
 Reklamační oddělení – tel.: +420 481 623 322, e-mail: reklamace@acra.cz

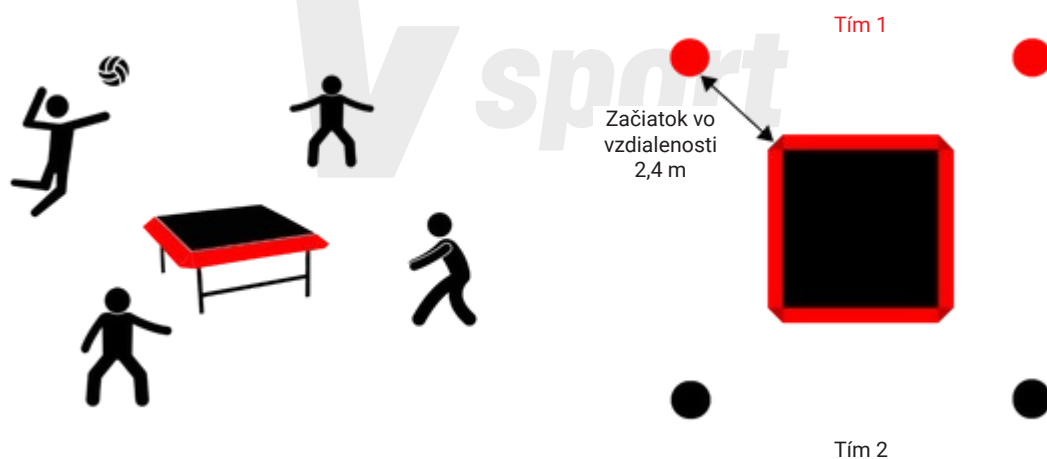
Oficiálne pravidlá hry Boardball

Vybavenie a nastavenia

1. Na hranie boardballu potrebujete toto vybavenie: jednu volejbalovú loptu a jednu dosku.
2. Pri súťažnej hre sa používa ihrisko s hraničnými čiarami na každej strane, ktoré tvoria vonkajší štvorec. Veľkosť ihriska je 12x12 metrov. Loptu je možné zahrať aj mimo čiar, avšak lopta musí dopadnúť do vnútra čiar, aby sa považovala za platný bod.

Tímy a pozície

1. Hrajú proti sebe dva tímy po dvoch hráčoch.
2. Na začiatku hry musia byť partneri umiestnení na rovnakej strane hracej plochy, tvárou k súperovmu tímu, pričom hracia plocha je medzi tímami. Hráči by mali stáť vo vzdialenosti 2,4 metra od hracej plochy.
3. Keď je loptička v hre, neexistujú žiadne "strany", takže hráči sa počas rally môžu voľne pohybovať o 360 stupňov okolo hracej plochy. Hráči však nesmú cloniť, blokovať, brániť alebo zasahovať do hry súpera, kým majú loptu v držaní.



Služba

1. O tom, ktorý tím začne podávať, sa rozhodne v hre kameň-papier-nožnice.
2. Hráč na pravej strane podávajúceho tímu podáva ako prvý a po každom úspešnom bode si vymení pozíciu so svojím partnerom. Víťazný tím bude pokračovať v podávaní, kým nestratí držanie.

3. Loptička musí byť podávaná hráčovi diagonálne od podávajúceho. Prvým hráčom prijímajúceho družstva, ktorý sa dotkne lopty, musí byť hráč diagonálne od podávajúceho družstva.
4. Loptička musí byť pred podaním vyhodená do vzduchu (t. j. loptička nesmie byť udretá priamo z druhej ruky podávajúceho). Loptička môže byť vyhodená do vzduchu v akejkoľvek výške, pokiaľ opustí podávajúcu ruku (ruky). Loptičku možno vyhodíť smerom nahor alebo do strany, ale nemožno ju vyhodíť smerom nadol. Je dôležité, aby sa podávajúci pri dotyku s loptičkou nachádzal na značke 8 stôp alebo za ňou. Ak sa hráč dotkne loptičky za hranicou 2,4 metra, stráca bod.
5. Aby bola loptička úspešná, musí zasiahnuť čierny rovný povrch hracej plochy, inak nazývaný "čierna loptička".
6. Ak loptička počas podania narazí na červený šikmý okraj hracej plochy, považuje sa to za "chybu" a podávajúci má možnosť loptičku raz rezervovať. Rovnako ako v tenise má podávajúci len jednu chybu. Ak sa podávajúci opäť pomýli, bod vyhráva súper. Ak loptička zasiahne červený okraj a vyjde mimo kurtu, považuje sa to za zmeškané podanie - nie za chybu - a podávajúci nemá možnosť druhého podania. Ak podávajúci úplne minie dosku, považuje sa to za chybné podanie alebo "air ball" a podávajúci nedostane druhé podanie.
7. Pri hre na kurt s rozmermi 12x12 metrov sa môže podanie odraziť od dosky v akejkoľvek výške a s akoukoľvek silou, pokiaľ dopadne do hraníc kurtu. Ak sa nehra s obrysmi, podanie musí byť prijateľné bez toho, aby prijímajúci hráč musel vyskočiť, aby loptičku získal. Ak je podanie príliš vysoké (t. j. prijímajúci hráč musí vyskočiť, aby sa loptičky dotkol, alebo je loptička mimo dosahu), podanie sa nezapočítava a považuje sa za chybu.

Hra

1. Po podaní musí prijímajúci hráč prihrať loptu spoluhráčovi a potom odraziť loptu späť k súperovi. Po vrátení lopty z podania už hráči nemusia najprv prihrať loptu spoluhráčovi a až potom ju odraziť späť (t. j. hráči môžu loptu odraziť rovno späť súperovi, aj keď je to prvý dotyk ich družstva).
2. Rovnako ako v bežnom volejbale majú tímy maximálne 3 spoločné dotyky, kým sa lopta neodrazí k súperovi, pokiaľ netrafia "červenú loptu".
3. Povolená je kombinácia úderov (podanie loptičky predlaktím), volejov/setov (vytláčanie loptičky smerom nahor vytvorením trojuholníkového tvaru palcami a prstami), špicov (úder otvorenou rukou) a štuchancov/pichancov (kontakt s loptičkou na kĺbovej platničke). Hráči môžu používať akúkoľvek inú časť tela, pokiaľ nezdvíhajú alebo nenosia loptu. O zdvíhanie/nosenie ide vtedy, keď lopta

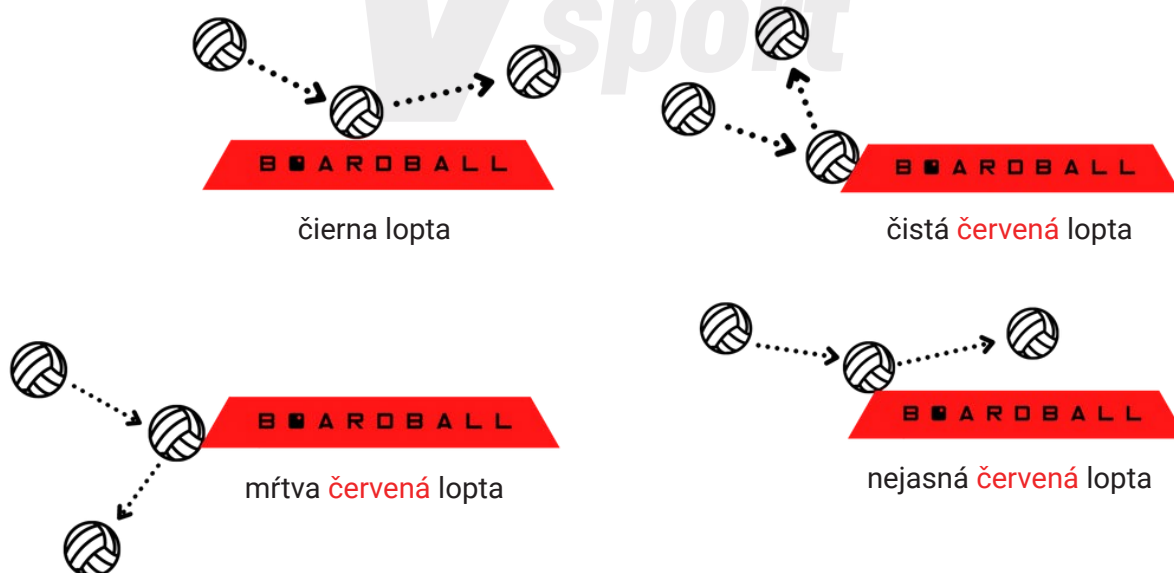
zostane v rukách hráča dlhšie ako okamih, je chytená a hodená akýmkoľvek spôsobom alebo je udretá otvorenou rukou pod pazuchu.

4. Loptu môžete zahrať kedykoľvek, vrátane jej vrátenia na hraciu plochu. Aby sa výzva považovala za platnú, vaše ruky musia byť pri kontakte s loptou vo výške ramien alebo vyššie. Volej nesmiete zahrať pod úrovňou ramien a počas výmeny nesmiete loptičku zasiahnuť volejom smerom nadol - ak tak urobíte, strácate bod. Namiesto nedovoleného volejbalu je vhodnou alternatívou podanie alebo ľahké zatlačenie loptičky, ak je pod úrovňou ramien.
5. Nesmiete zasahovať do hry súperovho tímu, kým má loptu v držaní. Zárok sa píska vtedy, keď člen vášho družstva zjavne bráni súperovmu družstvu získať loptu, pretože vy alebo spoluhráč bránite (napr. bránite inému hráčovi získať loptu). Je vašou povinnosťou ustúpiť z cesty, keď má loptu v držaní druhé družstvo. Ak vynaložíte maximálne úsilie na to, aby ste sa dostali z cesty, ale aj tak budete prekážať, rally sa opakuje. Ak sa nesnažíte uhnúť z cesty a zasahujete, strácate bod.

"Čierna lopta" vs. "červená lopta"

1. **Čierna loptička:** Ak loptička v ktoromkoľvek bode rally zasiahne čierny, rovný povrch hracej plochy, ide o "čiernu loptičku" a považuje sa za čistý zásah jedného tímu do druhého tímu. Hneď ako lopta zasiahne čiernu plochu, držba lopty prechádza z jedného tímu na druhý, rovnako ako keď lopta prejde cez sieť v bežnom volejbale. Ak lopta zasiahne vlastného spoluhráča po tom, čo ste trafili čiernu loptu, považuje sa to za zásah a vaše družstvo stráca bod.
2. **Červená loptička:** Ak loptička kedykoľvek počas rally zasiahne šikmý červený okraj hracej plochy, považuje sa za "červenú loptičku". Znamená to, že počet dotykov sa obnoví pre tím, ktorý loptičku zasiahol ako posledný, a tento tím má maximálne 3 ďalšie dotyky na úspešné vrátenie loptičky. Keď nastane červená lopta, držanie sa *nemení* (pokiaľ nenastane scenár "nejasnej červenej lopty", pozri nižšie). Počet červených lôpt, ktoré sa môžu vyskytnúť počas rally, nie je obmedzený. Dôležité je, že na to, aby sa loptička považovala za červenú loptičku, musí byť línia pohybu loptičky po dopade na šikmú červenú hranu jasne nasmerovaná. Existujú tri všeobecné scenáre "červenej loptičky":
 1. **Čistá červená loptička:** Čistá červená loptička znamená, že loptička je jasne odrazená od šikmej červenej hrany a odrazí sa tak, že útočiace družstvo (t. j. družstvo, ktoré posledné zasiahlo loptičku) ju môže zahrať a rally pokračuje. Je to podobné, ako keď útočiace družstvo v bežnom volejbale trafí loptu o blok a pomocou ďalších troch dotykov získa loptu späť a odpáli ju cez sieť.

2. **Mŕtva červená loptička:** Mŕtva červená loptička alebo "mŕtva červená" znamená, že loptička je zjavne odrazená od šikmej červenej hrany, ale odrazí sa tak, že útočiaci tím ju nemôže zahrať a rally sa končí. Ak útočiace družstvo trafí mŕtvu červenú, stráca bod, pretože loptička bola technicky v jeho držaní. Je to podobné, ako keď je útočiaci tím zablokovaný v bežnom volejbale a lopta dopadne do jeho ihriska.
3. **Nejasná červená loptička:** niekedy nie je jasné, či bola loptička presmerovaná z červeného okraja, alebo išlo o čisto čiernu loptičku. Napríklad z pohľadu jedného tímu mohla byť línia pohybu loptičky po dopade na šikmú červenú hranu jasne presmerovaná, ale z pohľadu druhého tímu línia pohybu loptičky vôbec presmerovaná nebola. V týchto prípadoch výsledok závisí od toho, ako bude rally pokračovať:
 1. Ak si útočiace družstvo myslí, že trafilo červenú loptičku, ale loptička je pre jeho družstvo nehrateľná a brániace družstvo zahrá loptičku namiesto nej, rally pokračuje. Je to podobné, ako keď útočiace družstvo zasiahne loptu mierne mimo ihriska v bežnom volejbale, ale brániace družstvo aj tak loptu zahrá a rally pokračuje.
 2. V ostatných prípadoch, keď je medzi tímami spor o to, či lopta bola alebo nebola červená, sa bod môže opakovať. V takom prípade loptu rezervuje hráč, ktorý ju podal ako posledný.



Bloky

1. Hráči môžu "blokovať" strelu súperovho tímu tak, že sa postavia blízko hracej plochy a predlaktím alebo telom odrážajú loptu. Rovnako ako pri bežnej strele, aj

pri úspešnom zablokovaní musí lopta zasiahnuť čiernu plochu a až potom sa vráti k druhému tímu.

2. Ak sa pokúsite zablokovať strelu, ale lopta sa dostane do vzduchu, počíta sa to ako prvý dotyk. V tomto prípade musí byť váš spoluhráč ďalším hráčom, ktorý sa dotkne lopty, a až potom sa jej môžete dotknúť znova.

Bodovanie

1. Hry sa hrajú do 21 bodov. Tímy musia vyhrať aspoň o 2 body. Scenár výhry o dva body nie je obmedzený. Nižšie je uvedených niekoľko scenárov, v ktorých môže váš tím stratiť bod:
 1. Počas rallye sa nesmiete dotknúť hracej plochy. Ak sa počas rallye dotknete dosky akoukoľvek časťou tela, strácate bod.
 2. Ak lopta dopadne na zem, keď ju má váš tím v držaní, váš tím stráca bod.
 3. Ak loptu zdvihnete, prenesiete alebo chytíte, strácate bod.
 4. Ak zahráte loptu pod ramená alebo smerom nadol, strácate bod.
 5. Ak sa lopta dotkne hracej plochy 2 alebo viackrát za sebou predtým, ako sa lopty dotkne prijímajúci tím, strácate bod.
 6. Ak sa váš tím dotkne lopty viac ako trikrát, než ju vráti (bez toho, aby ste znovu začali hrať s červenými loptami), strácate bod.
 7. Ak sa pred prihrávkou spoluhráčovi dotknete lopty viac ako jedenkrát za sebou (bez toho, aby ste získali červenú loptu), považuje sa to za "dvojitý dotyk" a strácate bod.
 8. Ak narušíte hru počas držania lopty súperovým tímom (napr. zabránite inému hráčovi získať loptu), strácate bod.
 9. Ak trafíte loptičku o strop (pri hre v hale), strácate bod.

ZÁRUČNÝ LIST

Na tento tovar sa vzťahuje zákonná záručná lehota 24 mesiacov, pokiaľ nie je uvedené inak. U označených druhov tovaru je, nad rámec zákonnej záručnej lehoty poskytovaná záručná lehota predĺžená na 10 rokov, ktorá sa vzťahuje na konštrukciu rámu daného druhu tovaru. Plnením záručných podmienok sa potom pri predĺženej záručnej lehote rozumie bezplatné vykonanie opráv všetkých výrobných chýb, ktoré sa v tejto záručnej lehote vyskytnú na konštrukcii rámu, a to v servisných strediskách, spoločnosti ACRA, s.r.o. Záručný list spolu s dokladom o zakúpení a návodom na použitie starostlivo uschovajte!

Reklamácia

Práva z zodpovednosti za vady je možné uplatňovať len u predávajúceho, u ktorého bol výrobok zakúpený.

Je potrebné vytknúť vadu - tzn. dostatočne presne označiť vadu, poprípade to, ako sa vada navonok prejavuje. Všeobecne formulované oznámenie, že výrobok má vadu, nestačí!

Vytknutie musí obsahovať aj oznámenie konkrétneho práva z zodpovednosti za vady, ktorého sa kupujúci domáha, a treba ho doložiť vyplneným záručným listom s pečiatkou predávajúceho a dokladom o zakúpení (účtenkou) s dátumom predaja. Výrobok je zároveň nutné opatriť vyhovujúcim obalom, najlepšie originálnym.

Kupujúci má právo, aby bola vada odstránená bezplatne, riadne a včas (najneskôr v 30-dňovej lehote od uplatnenia reklamácie, ak sa nedohodne kupujúci s predávajúcim na dlhšiu dobu), poprípade výrobok vymenený.

Doba od uplatnenia práva z zodpovednosti za vady až do doby, kedy kupujúci po skončení opravy bol povinný výrobok prevziať (bez ohľadu na to, kedy kupujúci vec fakticky prevzal) sa do záručnej doby nepočíta.

Práva z zodpovednosti za vady veci zaniknú, ak neboli uplatnené v záručnej dobe (tzn. najneskôr posledného dňa záručnej doby).

Záruka sa nevzťahuje na:

Opotrebenie výrobku spôsobené jeho obvyklým užívaním. (Obvyklým užívaním sa rozumie používanie na účel, ku ktorému je výrobok určený a spôsobom, ktorý je popísaný v priloženom návode na použitie)

Záruka sa ďalej nevzťahuje na vady spôsobené:

Mechanickým poškodením; (napríklad vady spôsobené rozrezaním výrobku alebo jeho časti pri rozbaľovaní);
 Neodborným zásahom (opravou) užívateľa, aj tretích osôb;
 Nesprávnym zaobchádzaním či zaobchádzaním v rozpore s návodom na použitie;
 Nevykonávaním nutnej údržby popísanej v návode na použitie;
 Vystavením nepriaznivým vonkajším vplyvom, nízkym/vysokým teplotám, nevhodným skladovaním;
 Neodvratiteľnou udalosťou – živelnou pohromou;

Platená oprava:

Ak sa vytýka vada, na ktorú sa záruka nevzťahuje, alebo už uplynula záručná doba, a kupujúci požaduje opravu, jedná sa o opravu platenú.

Cena a podmienky budú stanovené po dohode so servisným strediskom spoločnosti ACRA s. r. o. Ostatné práva a povinnosti sa riadia ustanoveniami zák. č. 40/1964 Zb., Občianskeho zákonníka, najmä § 612 a nasl.

Za obaly od vyššie uvedeného výrobku bol zaplatený poplatok za využitie a spätný odber podľa § 10 a § 12 zák. č. 477/2001 Zb., o obaloch, do systému EKO-KOM pod identifikačným číslom EK – F06020112.

Typové označenie výrobku:	Dátum predaja: Pečiatka a podpis predávajúceho:
---------------------------	--

Dátum reklamácia	Vytýkaná vada	Záznamy servisného strediska	Výmena súčiastky	Poznámka

V prípade akýchkoľvek otázok kontaktujte servisné stredisko alebo reklamačné oddelenie:

ACRA, s. r. o. (IČO: 64254330), Brodská 161, 513 01 Semily
 Reklamačné oddelenie – tel.: +420 481 623 322, e-mail: reklamace@acra.cz

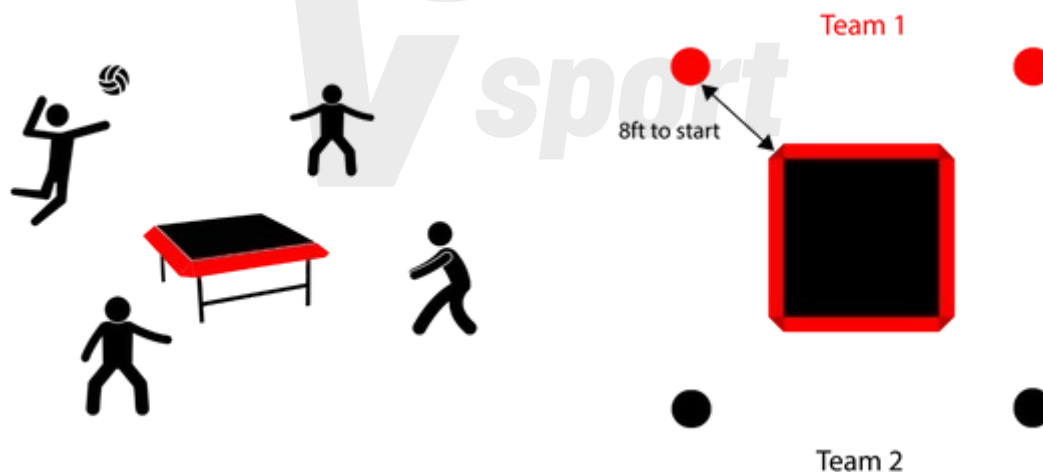
Official Rulebook

Equipment & Setup

1. The equipment needed to play Boardball include: one volleyball and one board.
2. In competitive play, a court will be used with boundary lines running along each side forming an outer square. The size of the court is 40x40ft. You can continue to play the ball outside of the lines, however the ball still must land within/on the lines for it to be considered a valid point

Teams & Positions

1. Two teams play against each other, with two players per team.
2. To start the game, partners must be positioned on the same side of the board, facing the opposing players, with the board in between the teams. Players should stand a distance of 8ft away from the board.
3. Once the ball is in play, there are no “sides”, so players are free to move 360 degrees around the board throughout the rally. However, players may not screen, block, get in the way, or interfere with the opponents when the ball is in their possession.



Service

1. Rock-paper-scissors is played to determine which team starts serving.
2. The player on the right-hand side of the serving team serves first, switching positions with their partner after every successful point received. The winning team will continue to serve until they have lost possession.

3. The ball must be served to the player diagonal from the server. The first player to touch the ball on the receiving team must be the player diagonal from the server.
4. The ball must be tossed into the air before serving (i.e. the ball cannot be hit straight out of the other hand of the server). The ball can be tossed into the air at any height, so long as it leaves the hand/hands of the server. The ball can be tossed upwards or to the side, but cannot be tossed downwards. Importantly, when the server makes contact with the ball, it must be at or behind the 8ft mark. If the player makes contact with the ball past the 8ft mark, they lose the point.
5. For the serve to be successful, the ball must hit the black, flat surface of the board, otherwise known as a “Black Ball”.
6. On a serve, if the ball hits the red, slanted edge of the board, it is considered a “fault”, at which point the server gets to re-serve the ball one time. Like in tennis, the server only gets one fault. If the server misses again, then the opposing team gets the point. If the ball hits off the red edge and goes out of bounds, this is considered a missed serve - not a fault - and the server does not get a second serve. If the server misses the board completely, this is considered a missed serve or an “air ball” and the server does not get a second serve.
7. When playing with an outlined 40x40ft court, the serve can bounce off the board at any height and strength, so long as it lands within the outline of the court. When not playing with outlines, the serve must be receivable without the receiving player having to jump for the ball. If the serve is too high (i.e. the receiving player must jump to touch the ball or the ball is out of reach), then the serve does not count and is considered a fault.

Gameplay

1. Off a serve, the receiving player must pass to their partner before bouncing the ball back to the opposing team. Once the ball has been returned from a serve, players no longer need to pass to their partner first before bouncing the ball back (i.e. players can bounce the ball right back to the opposing team even if it is their team’s first touch).
2. Like in regular volleyball, teams get a maximum of 3 collective touches before the ball must be bounced back to the opposing team, unless they hit a “Red Ball”.
3. Using a combination of bumps (using forearms to pass the ball), volleys/sets (pushing the ball upwards by forming a triangle-like shape with a your thumbs and fingers), spikes (open handed hits), and pokes/pokeys (contacting the ball on the plate of your knuckles) are allowed. Players can use any other part of their bodies as well, so long as the ball is not lifted or carried. A lift/carry occurs when

the ball remains in a player's hands for more than a moment, is caught and thrown in any way, or is hit with an open-hand underhand.

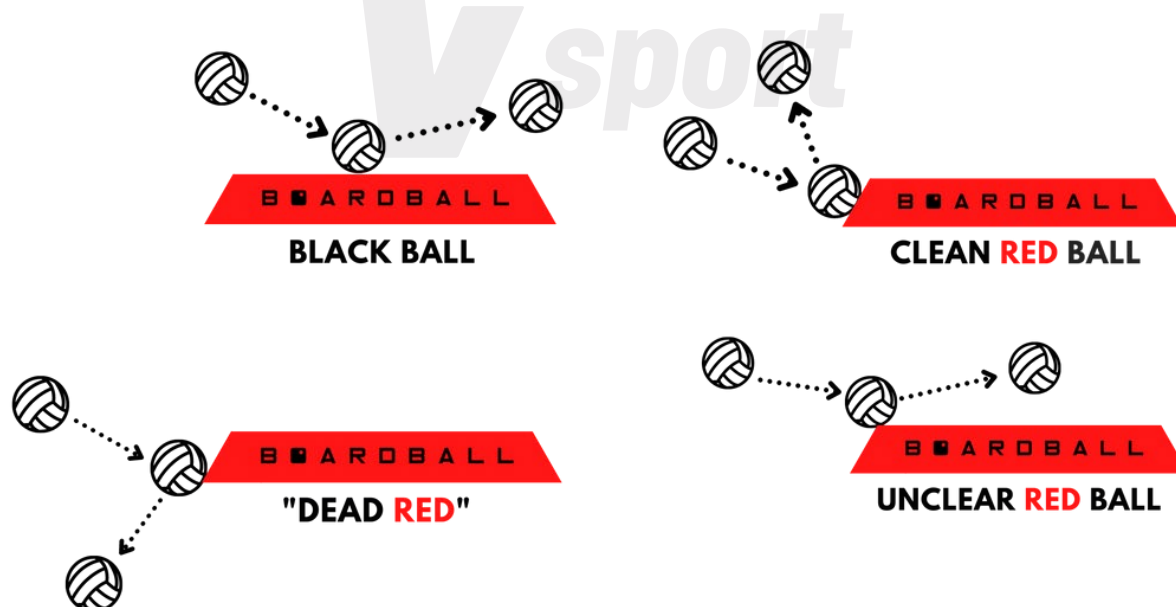
4. You can volley/set the ball at any point, including volleying the ball back onto the board. However, for the volley to be considered clean, your hands must be at or above shoulder height when making contact with the ball. You cannot volley the ball under your shoulders, and you cannot volley the ball in a downwards motion at any point in the rally - if you do, you lose the point. Bumping or poking the ball when it is below the shoulders is a good alternative to an illegal volley.
5. You cannot interfere with the play during the opposing team's possession. An interference is called when a member of your team clearly prevents the opposing team from attaining the ball due to you or your teammate being in the way (e.g. blocking another player from retrieving the ball). It is your responsibility to get out of the way when the ball is in the possession of the other team. If you make your best effort to get out of the way, but still interfere, the rally is replayed. If you do not make an effort to get out of the way, and interfere, then you lose the point.

'Black Ball' vs 'Red Ball'

1. **Black Ball:** If the ball hits the black, flat surface of the board at any point during the rally, it is a "black ball" and is considered a clean hit from one team to the other team. As soon as the ball hits the black surface, the possession is changed from one team to the other, just like how a ball changes possession after it goes over the net in regular volleyball. If the ball hits your own teammate after you hit a black ball, then it is considered an interference, and your team loses the point.
2. **Red Ball:** If the ball hits the slanted red edge of the board at any point during the rally, it is considered a "red ball". This means that the number of touches resets for the team that last hit the ball, and this team has up to 3 more touches to return the ball successfully. When a red ball occurs, possession does *not* change (unless there is an "unclear red ball" scenario, see below). There is no limit to the number of red balls that can occur during a rally. Importantly, for the ball to be considered a red ball, the ball's line of movement must be clearly redirected after hitting the slanted red edge. There are three general "red ball" scenarios:
 1. **Clean Red Ball:** A clean red ball means the ball obviously redirects from the slanted red edge and bounces in a way that is playable by the attacking team (i.e. team that last hit the ball), and the rally continues on. This is similar to an attacking team hitting the ball against a block in regular volleyball, and retrieving the ball with another three touches to hit it back over the net.
 2. **Dead Red Ball:** A dead red ball, or "dead red", means the ball obviously redirects from the slanted red edge, but bounces in a way that is not

playable by the attacking team, and the rally ends. If the attacking team hits a “dead red”, they lose the point because the ball was technically in their possession. This is similar to an attacking team getting blocked in regular volleyball, and the ball landing in their court.

3. **Unclear Red Ball:** Sometimes, it is unclear whether the ball was redirected from the slanted red edge or if it was a clean black ball. For example, from one team's perspective, the ball's line of movement may have clearly been redirected after hitting the slanted red edge, but from the other team's perspective the ball's line of movement was not redirected at all. In these scenarios, the outcome depends on how the rally proceeds:
 1. If the attacking team thinks they hit a red ball but the ball is unplayable by their team, and instead the defending team plays the ball, then the rally continues. This is similar to an attacking team hitting the ball slightly out of bounds in regular volleyball, but the defending team playing the ball anyways and the rally continuing.
 2. In other scenarios where there is a dispute between teams on whether the ball was a red ball or not, the point can be replayed. In this case, the ball would be reserved from the last player to serve the ball.



Blocks

1. Players may “block” a shot from the opposing team by standing close to the board and using their forearms or body to deflect the ball. Like a regular hit, a

successful block must hit the black surface before it is returned to the other team.

2. If you try to block the shot but the ball goes up in the air, this counts as a first touch. In this scenario, your teammate must be the next player to touch the ball before you can touch it again.

Scoring

1. Games are played to 21. Teams must win by at least 2 points. There is no cap on a win-by-two scenario. Below are some scenarios in which your team may lose a point:
 1. You cannot touch the board during the rally. If you touch the board with any part of your body at any point during a rally, you lose the point.
 2. If the ball hits the ground while your team has possession, your team loses the point.
 3. If you lift, carry, or grab the ball, you lose the point.
 4. If you volley the ball under your shoulders, or if you volley the ball downwards, you lose the point.
 5. If the ball hits the board 2 or more times consecutively before the receiving team touches the ball, you lose the point.
 6. If your team touches the ball more than 3 times before returning the ball (without any resets with red balls), then you lose the point.
 7. If you touch the ball more than once consecutively before passing to your teammate (and without any resets with red balls), this is considered a “double touch”, and you lose the point.
 8. If you interfere with the play during the opposing team’s possession (e.g. blocking another player from retrieving the ball), then you lose the point.
 9. If you hit the ball against the ceiling (for indoor play), you lose the point.

WARRANTY CARD

This product is subject to a statutory warranty period of 24 months, unless otherwise stated. For the indicated types of goods, a warranty period extended to 10 years is provided, in addition to the legal warranty period, which applies to the construction of the frame of the given type of goods. Fulfilling the warranty conditions for an extended warranty period means the free repair of all manufacturing defects that occur on the frame construction during this warranty period, namely in the service centers of ACRA, s.r.o. Keep the warranty card together with the proof of purchase and the user manual carefully!

Complaint

Rights from liability for defects can only be exercised with the seller from whom the product was purchased.

It is necessary to point out a defect - i.e. sufficiently accurately mark the defect, or how the defect manifests itself on the outside. A generally worded statement that the product has a defect is not enough!

The objection must also contain a notification of the specific right from liability for defects that the buyer is claiming, and it must be supported by a completed warranty card with the seller's stamp and a proof of purchase (receipt) with the date of sale. At the same time, the product must be provided with suitable packaging, preferably original.

The buyer has the right to have the defect removed free of charge, properly and on time (no later than within 30 days from the application of the complaint, unless the buyer and the seller agree on a longer period), or the product replaced.

The time from the exercise of the right from liability for defects to the time when the buyer was obliged to take over the product after the repair was completed (regardless of when the buyer actually took over the item) is not included in the warranty period.

Rights from liability for item defects expire if they have not been exercised within the warranty period (i.e. no later than the last day of the warranty period).

The warranty does not cover:

Wear and tear of the product caused by its usual use. (Normal use means use for the purpose for which the product is intended and in the manner described in the attached instructions for use)

Furthermore, the warranty does not cover defects caused by:

Mechanical damage; (for example, defects caused by cutting the product or part of it during unpacking);
 Unprofessional intervention (repair) by the user, including by third parties;
 Improper handling or handling contrary to the instructions for use;
 By not performing the necessary maintenance described in the user manual;
 Exposure to adverse external influences, low/high temperatures, inappropriate storage;
 An unavoidable event - a natural disaster;

Paid repair:

If there is a defect that is not covered by the warranty or the warranty period has already passed and the buyer requests a repair, this is a paid repair.

The price and conditions will be determined after agreement with the service center of ACRA s. r. o.
 Other rights and obligations are governed by the provisions of Act. No. 40/1964 Coll., of the Civil Code, especially § 612 et seq.

A fee was paid for the packaging of the above-mentioned product for use and take-back according to § 10 and § 12 of the Act. No. 477/2001 Coll., on packaging, to the EKO-KOM system under EC identification number – F06020112.

Product type designation:	Date of sale:
	Seller's stamp and signature:

Claim date	defect complained of	Service center logs	Part replacement	Note

If you have any questions, please contact the service center or the complaints department:

ACRA, s. r. o. (ID: 64254330), Brodská 161, 513 01 Semily
 Complaints department – phone: +420 481 623 322, e-mail: reklamace@acra.cz

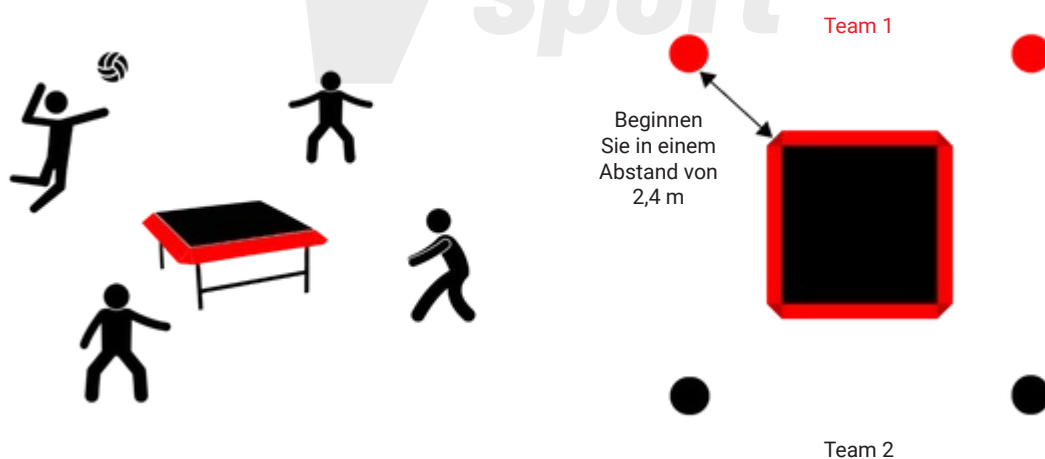
Offizielle Boardball-Regeln

Ausrüstung und Einstellungen

1. Um Boardball zu spielen, brauchst du folgende Ausrüstung: einen Volleyball und ein Brett.
2. Bei Wettkämpfen wird ein Spielfeld mit Begrenzungslinien entlang jeder Seite verwendet, die ein äußeres Quadrat bilden. Das Spielfeld hat eine Größe von 12x12 Metern. Der Ball kann auch außerhalb der Linien gespielt werden, muss aber innerhalb/auf den Linien landen, um als Punkt gewertet zu werden.

Mannschaften und Positionen

1. Zwei Teams mit je zwei Spielern treten gegeneinander an.
2. Zu Beginn des Spiels müssen sich die Partner auf derselben Seite des Brettes aufstellen, dem gegnerischen Team zugewandt, wobei das Brett zwischen den Teams liegt. Die Spieler sollten in einem Abstand von 2,4 Metern vom Brett stehen.
3. Sobald der Ball im Spiel ist, gibt es keine "Seiten", so dass sich die Spieler während des Ballwechsels um 360 Grad um das Brett herum bewegen können. Allerdings dürfen die Spieler das Spiel des Gegners nicht abschirmen, blockieren, behindern oder stören, solange sie im Ballbesitz sind.



Dienst

1. Welches Team mit dem Aufschlag beginnt, wird durch ein Stein-Papier-Scheren-Spiel entschieden.

2. Der Spieler auf der rechten Seite der aufschlagenden Mannschaft schlägt zuerst auf und tauscht nach jedem erfolgreichen Punkt die Position mit seinem Partner. Die siegreiche Mannschaft schlägt so lange auf, bis sie den Ballbesitz verliert.
3. Der Ball muss an den Spieler diagonal vom Aufschläger übergeben werden. Der erste Spieler der aufnehmenden Mannschaft, der den Ball berührt, muss der Spieler sein, der diagonal zur aufschlagenden Mannschaft steht.
4. Der Ball muss vor dem Aufschlag in die Luft geworfen werden (d.h. der Ball darf nicht direkt aus der anderen Hand des Aufschlägers geschlagen werden). Der Ball darf in beliebiger Höhe in die Luft geworfen werden, solange er die Aufschlaghand(en) verlässt. Der Ball kann nach oben oder zur Seite geworfen werden, aber nicht nach unten. Wenn der Aufschläger den Ball berührt, muss er sich auf oder jenseits der 8-Fuß-Marke befinden. Wenn ein Spieler den Ball jenseits der 2,4-Meter-Marke berührt, verliert er einen Punkt.
5. Um erfolgreich zu sein, muss der Ball die schwarze, flache Oberfläche des Brettes treffen, auch bekannt als "schwarze Kugel".
6. Wenn der Ball während des Aufschlags die rote schräge Kante des Brettes berührt, gilt dies als "Fehler" und der Aufschläger hat die Möglichkeit, den Ball einmal zurückzulegen. Wie im Tennis hat der Aufschläger nur einen Fehler. Wenn der Aufschläger erneut einen Fehler macht, gewinnt der Gegner den Punkt. Trifft der Ball den roten Rand und geht ins Aus, gilt dies als verpasster Aufschlag - nicht als Fehler - und der Aufschläger erhält keinen zweiten Aufschlag. Verfehlt der Aufschläger das Spielfeld vollständig, gilt dies als fehlerhafter Aufschlag oder "Luftball", und der Aufschläger erhält keinen zweiten Aufschlag.
7. Bei einem 12x12 Meter großen Spielfeld darf ein Aufschlag in beliebiger Höhe und mit beliebiger Kraft vom Brett abprallen, solange er innerhalb der Spielfeldbegrenzung landet. Wenn nicht mit Konturen gespielt wird, muss der Aufschlag akzeptabel sein, ohne dass der empfangende Spieler springen muss, um den Ball zurückzuholen. Ist der Aufschlag zu hoch (d. h. der aufschlagende Spieler muss springen, um den Ball zu berühren, oder der Ball ist unerreichbar), wird der Aufschlag nicht gewertet und gilt als Fehler.

Spiel

1. Nach dem Aufschlag muss der empfangende Spieler den Ball zu seinem Mitspieler passen und ihn dann zum Gegner zurückspielen. Sobald der Ball nach dem Aufschlag zurückgespielt wird, müssen die Spieler den Ball nicht mehr zuerst ihrem Mitspieler zuspielen, bevor sie ihn zurückspielen (d. h. die Spieler können den Ball direkt zum Gegner zurückspielen, auch wenn es der erste Ballkontakt ihrer Mannschaft ist).

2. Wie beim normalen Volleyball haben die Teams maximal 3 gemeinsame Berührungen, bevor der Ball zum Gegner zurückspringen muss, es sei denn, sie haben einen "roten Ball" getroffen.
3. Erlaubt ist eine Kombination aus Schlägen (mit den Unterarmen, um den Ball zu servieren), Volleys/Sets (den Ball mit Daumen und Fingern in Form eines Dreiecks nach oben drücken), Spikes (Schläge mit der offenen Hand) und Pokes/Pushes (Kontakt mit dem Ball an der Knöchelplatte). Die Spieler dürfen jeden anderen Teil des Körpers benutzen, solange sie den Ball nicht heben oder tragen. Heben/Tragen liegt vor, wenn der Ball länger als einen Moment in den Händen des Spielers verbleibt, gefangen und auf irgendeine Weise geworfen wird oder mit der offenen Hand unter dem Arm getroffen wird.
4. Sie können den Ball jederzeit spielen, auch wenn Sie ihn ins Spielfeld zurückspielen. Damit ein Ballwechsel gültig ist, müssen sich Ihre Hände bei der Berührung des Balls auf Schulterhöhe oder höher befinden. Sie dürfen den Volley nicht unterhalb der Schulterhöhe spielen und den Ball während des Ballwechsels nicht nach unten schlagen - andernfalls verlieren Sie einen Punkt. Anstelle eines unerlaubten Volleys ist ein Passierschlag oder ein leichter Stoß des Balls eine geeignete Alternative, wenn er unterhalb der Schulterhöhe liegt.
5. Du darfst die gegnerische Mannschaft nicht behindern, solange sie im Ballbesitz ist. Eine Behinderung wird gepfiffen, wenn ein Mitglied deiner Mannschaft die gegnerische Mannschaft eindeutig daran hindert, den Ball zu bekommen, weil du oder ein Mitspieler im Weg steht (z. B. einen anderen Spieler daran hindert, den Ball zu bekommen). Es liegt in deiner Verantwortung, aus dem Weg zu gehen, wenn die andere Mannschaft in Ballbesitz ist. Wenn du alle Anstrengungen unternimmst, um aus dem Weg zu gehen, aber trotzdem behinderst, wird der Ballwechsel wiederholt. Wenn du dich nicht bemühst, aus dem Weg zu gehen und trotzdem störst, verlierst du einen Punkt.

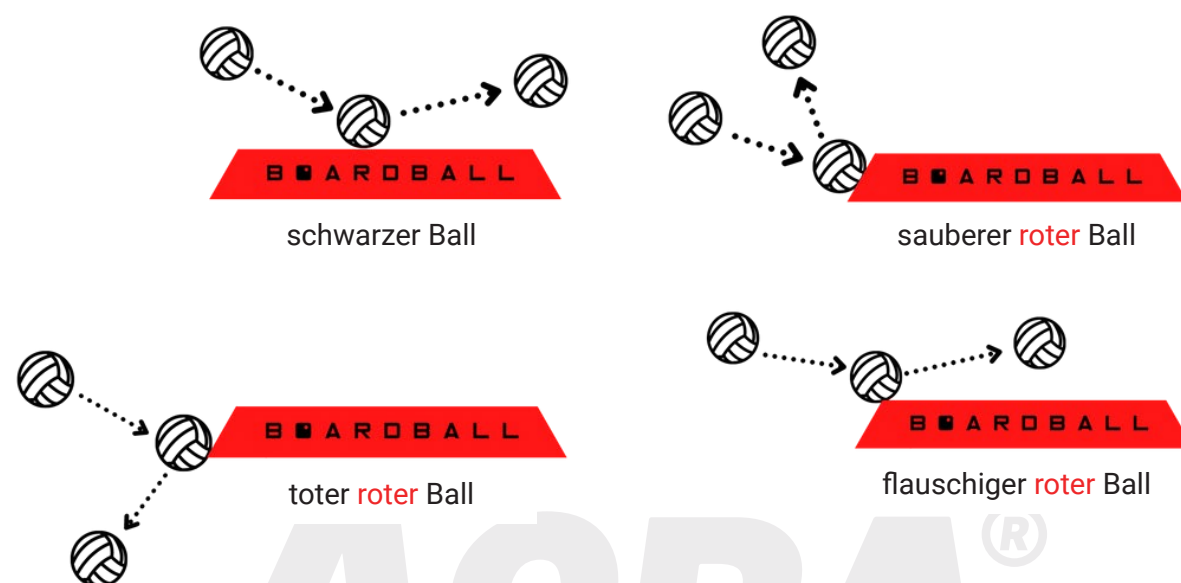
"Schwarzer Ball" vs. "Roter Ball"

1. **Schwarzer Ball:** Trifft der Ball zu irgendeinem Zeitpunkt des Ballwechsels auf die schwarze, flache Oberfläche des Spielfelds, so handelt es sich um einen "schwarzen Ball", der als sauberer Treffer der einen Mannschaft auf die andere Mannschaft gewertet wird. Sobald der Ball die schwarze Fläche berührt, geht der Ballbesitz von einer Mannschaft zur anderen über, genau wie beim normalen Volleyball, wenn der Ball das Netz überquert. Trifft der Ball den eigenen Mitspieler, nachdem man den schwarzen Ball getroffen hat, wird dies als Treffer gewertet und die Mannschaft verliert einen Punkt.
2. **Roter Ball:** Wenn der Ball zu irgendeinem Zeitpunkt während des Ballwechsels den schrägen roten Rand des Spielbretts berührt, gilt er als "roter Ball". Dies

bedeutet, dass die Anzahl der Berührungen für die Mannschaft, die den Ball zuletzt getroffen hat, zurückgesetzt wird und diese Mannschaft bis zu 3 weitere Berührungen hat, um den Ball erfolgreich zurückzuspielen. Bei einem roten Ball *wechselt* der Ballbesitz *nicht* (es sei denn, es liegt ein "obskures roter Ball"-Szenario vor, siehe unten). Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der roten Bälle, die während eines Ballwechsels auftreten können. Damit ein Ball als roter Ball gilt, muss die Bewegungslinie des Balls nach dem Auftreffen auf die schräge rote Kante klar ausgerichtet sein. Es gibt drei allgemeine Szenarien für "rote Bälle":

1. **Sauberer roter Ball:** Ein sauberer roter Ball bedeutet, dass der Ball deutlich von der schrägen roten Kante abgelenkt wird und aufspringt, so dass die angreifende Mannschaft (d. h. die Mannschaft, die den Ball zuletzt getroffen hat) ihn spielen kann und der Ballwechsel fortgesetzt wird. Dies ist vergleichbar mit der angreifenden Mannschaft beim normalen Volleyball, die den Ball gegen den Block schlägt und die nächsten drei Berührungen nutzt, um den Ball zurückzuholen und ihn über das Netz zu schlagen.
2. **Toter roter Ball:** Ein toter roter Ball oder "totes Rot" bedeutet, dass der Ball offensichtlich von der schrägen roten Kante abgelenkt wird, aber so abprallt, dass die angreifende Mannschaft ihn nicht spielen kann, und der Ballwechsel endet. Trifft die angreifende Mannschaft ein totes Rot, verliert sie einen Punkt, da der Ball technisch gesehen in ihrem Besitz war. Das ist ähnlich wie beim normalen Volleyball, wenn die angreifende Mannschaft geblockt wird und der Ball in ihrem Feld landet.
3. **Unklarer roter Ball:** Manchmal ist nicht klar, ob der Ball von der roten Kante umgelenkt wurde oder ob es sich um einen rein schwarzen Ball handelt. So kann es sein, dass aus Sicht der einen Mannschaft die Bewegungslinie des Balles nach dem Auftreffen auf die schräge rote Kante eindeutig umgelenkt wurde, aus Sicht der anderen Mannschaft aber überhaupt nicht. In diesen Fällen hängt das Ergebnis davon ab, wie der Ballwechsel weitergeht:
 1. Wenn die angreifende Mannschaft glaubt, den roten Ball getroffen zu haben, der Ball aber für ihre Mannschaft unspielbar ist und die abwehrende Mannschaft den Ball stattdessen spielt, geht der Ballwechsel weiter. Dies ist vergleichbar mit dem normalen Volleyball, bei dem die angreifende Mannschaft den Ball leicht ins Aus schlägt, die abwehrende Mannschaft den Ball aber trotzdem spielt und der Ballwechsel fortgesetzt wird.

2. In anderen Fällen, in denen es zwischen den Mannschaften Streit darüber gibt, ob der Ball rot war oder nicht, kann der Punkt wiederholt werden. In diesem Fall wird der Ball von dem Spieler gespielt, der ihn zuletzt aufgeschlagen hat.



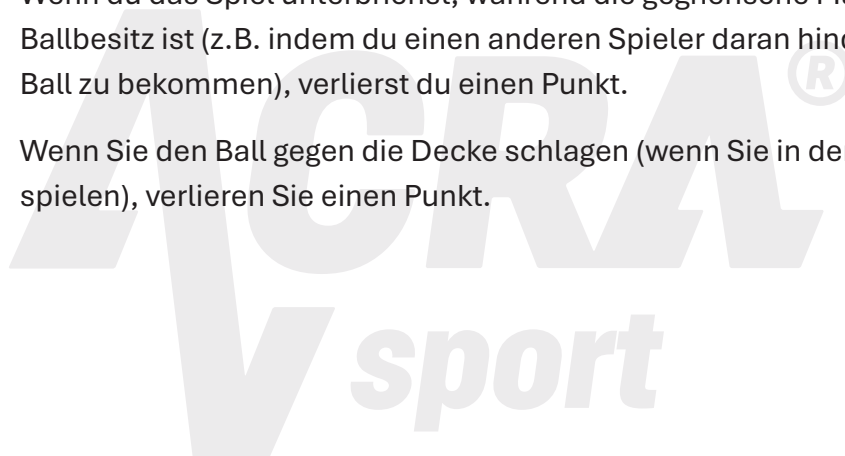
Blöcke

1. Die Spieler können den Schuss des gegnerischen Teams "blocken", indem sie nahe am Spielfeld stehen und den Ball mit ihren Unterarmen oder ihrem Körper ablenken. Wie bei einem normalen Schuss muss ein erfolgreicher Block das schwarze Feld treffen, bevor der Ball an das andere Team zurückgespielt wird.
2. Wenn du versuchst, einen Schuss zu blocken, der Ball aber in die Luft fliegt, gilt dies als erste Berührung. In diesem Fall muss dein Teamkollege der nächste Spieler sein, der den Ball berührt, bevor du ihn erneut berühren kannst.

Punktevergabe

1. Die Spiele werden bis 21 Punkte gespielt. Die Mannschaften müssen mit mindestens 2 Punkten Vorsprung gewinnen. Das Szenario, mit zwei Punkten Vorsprung zu gewinnen, ist nicht begrenzt. Im Folgenden finden Sie mehrere Szenarien, in denen Ihr Team einen Punkt verlieren kann:
 1. Sie dürfen das Brett während des Ballwechsels nicht berühren. Wenn Sie das Brett während eines Ballwechsels mit irgendeinem Körperteil berühren, verlieren Sie einen Punkt.
 2. Wenn der Ball den Boden berührt, während das eigene Team in Ballbesitz ist, verliert das Team einen Punkt.

3. Wenn du den Ball aufhebst, trägst oder greifst, verlierst du einen Punkt.
4. Wenn Sie den Ball unter Ihren Schultern oder nach unten spielen, verlieren Sie einen Punkt.
5. Wenn der Ball 2 oder mehr Mal hintereinander das Brett berührt, bevor das empfangende Team den Ball berührt, verlieren Sie einen Punkt.
6. Wenn Ihre Mannschaft den Ball mehr als dreimal berührt, bevor sie ihn zurückspielt (ohne das Spiel mit roten Bällen neu zu beginnen), verlieren Sie einen Punkt.
7. Wenn du den Ball mehr als einmal hintereinander berührst, bevor du ihn an einen Mitspieler weitergibst (und ohne dass du den roten Ball zurückeroberst), wird dies als "doppelte Berührung" gewertet und du verlierst einen Punkt.
8. Wenn du das Spiel unterbrichst, während die gegnerische Mannschaft in Ballbesitz ist (z.B. indem du einen anderen Spieler daran hinderst, den Ball zu bekommen), verlierst du einen Punkt.
9. Wenn Sie den Ball gegen die Decke schlagen (wenn Sie in der Halle spielen), verlieren Sie einen Punkt.



GARANTIEKARTE

Für dieses Produkt gilt eine gesetzliche Gewährleistungsfrist von 24 Monaten, sofern nicht anders angegeben. Für die genannten Warenarten gilt zusätzlich zur gesetzlichen Gewährleistungsfrist, die für die Konstruktion des Rahmens der jeweiligen Warenart gilt, eine auf 10 Jahre verlängerte Gewährleistungsfrist. Die Erfüllung der Garantiebedingungen für eine verlängerte Garantiezeit bedeutet die kostenlose Reparatur aller Herstellungsfehler, die während dieser Garantiezeit an der Rahmenkonstruktion auftreten, und zwar in den Servicezentren von ACRA, s.r.o. Bewahren Sie die Garantiekarte zusammen mit dem Kaufbeleg und der Bedienungsanleitung sorgfältig auf!

Beschwerde

Mängelhaftungsrechte können ausschließlich gegenüber dem Verkäufer geltend gemacht werden, bei dem das Produkt erworben wurde.

Es ist notwendig, auf einen Mangel hinzuweisen – d.h. den Mangel hinreichend genau kennzeichnen bzw. wie sich der Mangel äußerlich bemerkbar macht. Eine allgemein formulierte Aussage, dass das Produkt einen Mangel aufweist, reicht nicht aus!

Der Einspruch muss außerdem einen Hinweis auf das vom Käufer geltend gemachte konkrete Recht aus Mängelhaftung sowie eine ausgefüllte Garantiekarte mit Stempel des Verkäufers und einen Kaufbeleg (Quittung) mit Verkaufsdatum enthalten. Gleichzeitig muss das Produkt mit einer geeigneten Verpackung, vorzugsweise Original, versehen sein.

Der Käufer hat das Recht auf kostenlose, ordnungsgemäße und rechtzeitige Beseitigung des Mangels (spätestens innerhalb von 30 Tagen ab Geltendmachung der Reklamation, sofern Käufer und Verkäufer keine längere Frist vereinbaren) oder auf Ersatz des Produkts.

Die Zeit von der Geltendmachung des Rechts aus der Mängelhaftung bis zu dem Zeitpunkt, zu dem der Käufer verpflichtet ist, das Produkt nach Abschluss der Reparatur zu übernehmen (unabhängig davon, wann der Käufer das Produkt tatsächlich übernommen hat), wird nicht in die Gewährleistungsfrist einbezogen.

Rechte aus der Sachmängelhaftung erlöschen, wenn sie nicht innerhalb der Gewährleistungsfrist (also spätestens am letzten Tag der Gewährleistungsfrist) ausgeübt werden.

Von der Garantie ausgeschlossen sind:

Abnutzung des Produkts, die durch den normalen Gebrauch verursacht wird. (Normale Verwendung bedeutet die Verwendung für den Zweck, für den das Produkt bestimmt ist, und auf die in der beigelegten Gebrauchsanweisung beschriebene Weise.)

Die Gewährleistung gilt nicht für verursachte Mängel:

Mechanischer Schaden; (z. B. Mängel, die durch das Zerschneiden des Produkts oder eines Teils davon beim Auspacken verursacht wurden);
 Unfachmännische Eingriffe (Reparatur) durch den Nutzer, auch durch Dritte;
 Unsachgemäße oder entgegen der Gebrauchsanweisung stehende Handhabung;
 Indem Sie die in der Bedienungsanleitung beschriebene notwendige Wartung nicht durchführen;
 Belastung durch widrige äußere Einflüsse, niedrige/hohe Temperaturen, unsachgemäße Lagerung;
 Ein unvermeidbares Ereignis – eine Naturkatastrophe;

Bezahlte Reparatur:

Liegt ein Mangel vor, der nicht von der Garantie abgedeckt ist oder ist die Garantiezeit bereits abgelaufen und verlangt der Käufer eine Reparatur, handelt es sich um eine kostenpflichtige Reparatur.

Der Preis und die Konditionen werden nach Absprache mit dem Servicecenter von ACRA s.o. festgelegt. Weitere Rechte und Pflichten richten sich nach den Bestimmungen des Gesetzes. Nr. 40/1964 Slg., des Bürgerlichen Gesetzbuches, insbesondere § 612 ff.

Für die Verpackung des oben genannten Produkts wurde für die Nutzung und Rücknahme eine Gebühr gemäß § 10 und § 12 des Gesetzes entrichtet. Nr. 477/2001 Slg., auf der Verpackung, an das EKO-KOM-System unter der EG-Identifikationsnummer – F06020112.

Produkttypbezeichnung:		Verkaufsdatum:		
		Stempel und Unterschrift des Verkäufers:		

Datum des Anspruchs	Mangel bemängelt	Aufzeichnungen des Servicecenters	Teileaustausch	Notiz

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an das Servicecenter oder die Reklamationsabteilung:

ACRA, s. r. o. (ID: 64254330), Brodská 161, 513 01 Semily
 Beschwerdeabteilung – Telefon: +420 481 623 322, E-Mail: reklamace@acra.cz

Hivatalos Boardball szabályok

Berendezések és beállítások

1. A társaslabdához a következő felszerelésre van szükség: egy röplabda és egy palánk.
2. A versenyszerű játékban egy olyan pályát használnak, amelynek mindkét oldala mentén határvonalak húzódnak, amelyek egy külső négyzetet alkotnak. A pálya mérete 12x12 méter. A labda a vonalakon kívül is játszható, azonban a labdának a vonalakon belül/azokra kell érkeznie ahhoz, hogy érvényes pontnak minősüljön.

Csapatok és pozíciók

1. Két két-két játékosból álló csapat játszik egymás ellen.
2. A játék kezdetén a partnereknek a tábla ugyanazon oldalán kell elhelyezkedniük, szemben az ellenfél csapatával, a tábla pedig a csapatok között van. A játékosoknak a táblától 2,4 méter távolságra kell állniuk.
3. Amint a labda játékban van, nincsenek "oldalak", így a játékosok szabadon mozoghatnak 360 fokban a tábla körül a labdamenet során. A játékosok azonban nem szűrhetik, blokkolhatják, akadályozhatják vagy zavarhatják az ellenfél játékát, amíg a labda a birtokukban van.



Szolgáltatás

1. Azt, hogy melyik csapat kezdi a szerválást, egy kő-papír-olló játék dönti el.
2. Az adogató csapat jobb oldalán lévő játékos adogat először, és minden sikeres pont után helyet cserél partnerével. A győztes csapat addig adogat, amíg el nem veszíti a labdát.

3. A labdát az adogatótól átlósan kell a játékosnak átadni. A fogadó csapat első játékosának, aki a labdát érinti, az adogató csapattól átlósan álló játékosnak kell lennie.
4. A labdát az adogatás előtt a levegőbe kell dobni (azaz a labdát nem szabad közvetlenül az adogató másik kezéből ütni). A labda bármilyen magasságban a levegőbe dobható, amennyiben elhagyja az adogató kéz(ek)et. A labda felfelé vagy oldalra dobható, de lefelé nem dobható. Fontos, hogy amikor az adogató megérinti a labdát, akkor a 8 láb távolságon vagy azon túl kell lennie. Ha egy játékos a 2,4 méteres határon túl érinti a labdát, pontot veszít.
5. A sikerhez a golyónak el kell találnia a tábla fekete, sima felületét, más néven a "fekete golyót".
6. Ha a labda az adogatás során a tábla piros ferde szélét éri, az "hibának" minősül, és az adogatónak lehetősége van egyszer visszatartani a labdát. A teniszhez hasonlóan az adogatónak csak egy hibája van. Ha az adogató ismét hibázik, az ellenfél nyeri a pontot. Ha a labda a piros szélre ütközik és kimegy a pályán kívülre, az elhibázott adogatásnak minősül - nem hibának -, és az adogató nem kap második adogatást. Ha az adogató teljesen elvétí a táblát, az hibás adogatásnak vagy "léglabdának" minősül, és az adogató nem kap második adogatást.
7. 12x12 méteres pályán játszva a szerva bármilyen magasságban és erővel pattanhat le a palánkról, amíg a pálya határain belül ér földet. Ha nem kontúrral játszanak, az adogatásnak elfogadhatónak kell lennie anélkül, hogy a fogadó játékosnak ugrania kelljen a labda visszaszerzéséhez. Ha az adogatás túl magasan érkezik (azaz a fogadó játékosnak ugrania kell, hogy megérintse a labdát, vagy a labda elérhetetlen), az adogatás nem számít, és hibának minősül.

Játék

1. Az adogatás után a fogadó játékosnak át kell adnia a labdát a csapattársának, majd vissza kell pattintania a labdát az ellenfélnek. Miután a labda az adogatásból visszakerült, a játékosoknak már nem kell először a csapattársuknak passzolniuk a labdát, mielőtt visszapattintanak azt (azaz a játékosok visszapattinthatják a labdát egyenesen az ellenfélnek, még akkor is, ha ez a csapatuk első érintése).
2. Ahogy a normál röplabdában is, a csapatoknak legfeljebb 3 közös érintésük van, mielőtt a labdának vissza kell pattannia az ellenfélhez, kivéve, ha "piros labdát" ütnék.
3. Az ütések (alkarral a labda felütése), a röplabdák/ütések (a labda felfelé nyomása a hüvelykujjal és az ujjakkal háromszög alakot alkotva), a spiccek (nyílt kézzel

történő ütések) és a bökések/ütések (a labda érintése az ujjperceknél) kombinációja megengedett. A játékosok a test bármely más részét használhatják, amíg nem emelik vagy viszik a labdát. Emelésnek/hordozásnak minősül, ha a labda egy pillanatnál tovább a játékos kezében marad, ha a játékos elkapja és bármilyen módon eldobja, vagy ha nyitott kézzel a karja alatt üti meg.

4. A labdát bármikor megjátszhatod, beleértve a játéktérre való visszahelyezést is. Ahhoz, hogy a hívás érvényesnek minősüljön, a kezednek legalább vállmagasságban kell lennie, amikor a labdával érintkezel. Nem játszhatod meg a röplabdát vállmagasság alatt, és nem ütheted lefelé a labdát a röplabdával a csere során - ha mégis megteszed, pontot veszítesz. A szabálytalan röplabda helyett a labda átadása vagy enyhe lökése megfelelő alternatíva, ha a labda vállmagasság alatt van.
5. Nem szabad zavarni az ellenfél csapatát, amíg náluk van a labda. A zavarást akkor fűjják, ha a csapatod egy tagja egyértelműen megakadályozza az ellenfél csapatát a labdaszerzésben, mert te vagy egy csapattársad útban vagy (pl. megakadályoz egy másik játékost a labda megszerzésében). A te felelősséged, hogy félreállj az útból, amikor a másik csapat birtokolja a labdát. Ha mindent megteszel, hogy eltűnj az útból, de még mindig akadályozol, a labdamenetet meg kell ismételni. Ha nem teszel erőfeszítést, hogy félreállj az útból, és mégis zavarasz, elveszítesz egy pontot.

"Fekete labda" vs. "Piros labda"

1. **Fekete labda:** Ha a labda a labdamenet bármely pontján a játékelület fekete, sima felületét éri, akkor az "fekete labda", és az egyik csapat által a másik csapatnak adott tiszta találatnak minősül. Amint a labda a fekete felületet éri, a labda birtoklása az egyik csapatról a másikra száll, ugyanúgy, mint amikor a labda átlépi a hálót a normál röplabdában. Ha a labda a saját csapattársadat találja el, miután a fekete labdát eltaláltad, az ütésnek minősül, és a csapatod pontot veszít.
2. **Piros labda:** Ha a labda a labdamenet során bármikor a tábla lejtős piros szélét éri, az "piros labdának" minősül. Ez azt jelenti, hogy az érintések száma visszaáll annak a csapatnak a számára, amelyik utoljára találta el a labdát, és ennek a csapatnak legfeljebb 3 további érintés áll rendelkezésére, hogy sikeresen visszaadja a labdát. Ha piros labda történik, a labdabirtoklás *nem változik* (kivéve, ha egy "homályos piros labda" forgatókönyv következik be, lásd alább). Egy labdamenet során a piros labdák száma nem korlátozott. Fontos, hogy ahhoz, hogy egy labda piros labdának minősüljön, a labda mozgásvonalának egyértelműen irányítottnak kell lennie, miután a labda a lejtős piros szélre ér. Három általános "piros labda" forgatókönyv létezik:

1. **Tiszta piros labda:** A tiszta piros labda azt jelenti, hogy a labda egyértelműen elhajlik a ferde piros szélről, és úgy pattan vissza, hogy a támadó csapat (azaz az a csapat, amelyik utoljára eltalálta a labdát) megjátszhatja, és a labdamenet folytatódik. Ez hasonló ahhoz, mint amikor a támadó csapat a hagyományos röplabdában a blokknak ütközik, és a következő három érintéssel visszaszerzi a labdát, majd átüti a háló felett.
2. **Halott piros labda:** A halott piros labda vagy "halott piros" azt jelenti, hogy a labda nyilvánvalóan elhajlik a ferde piros szélről, de úgy pattan fel, hogy a támadó csapat nem tudja megjátszani, és a labdamenet véget ér. Ha a támadó csapat eltalál egy "halott pirosat", pontot veszít, mivel a labda technikailag az ő birtokában volt. Ez hasonló ahhoz, mint amikor a támadó csapatot blokkolják a normál röplabdában, és a labda az ő térfelükön landol.
3. **Tisztázatlan piros golyó:** néha nem egyértelmű, hogy a golyót a piros szélről irányították-e vissza, vagy pedig egy tiszta fekete golyóról van szó. Például az egyik csapat szemszögéből nézve a labda mozgásvonala egyértelműen átirányult, miután eltalálta a ferde piros szélét, de a másik csapat szemszögéből nézve a labda mozgásvonala egyáltalán nem irányult át. Ezekben az esetekben az eredmény attól függ, hogyan folytatódik a labdamenet:
 1. Ha a támadó csapat úgy gondolja, hogy eltalálta a piros labdát, de a labda nem játszható a csapata számára, és a védekező csapat játssza meg helyette a labdát, a labdamenet folytatódik. Ez hasonló ahhoz, mint amikor a támadó csapat a normál röplabdában kissé a pályán kívülre üti a labdát, de a védekező csapat mégis megjátssza a labdát, és a labdamenet folytatódik.
 2. Egyéb esetekben, amikor a csapatok között vita van arról, hogy a labda piros volt-e vagy sem, a pontot újra lehet játszani. Ebben az esetben a labdát az a játékos könyveli el, aki utoljára adogatta.



fekete golyó



tiszta piros golyó



halott piros golyó



homályos piros golyó

Blokkok

1. A játékosok úgy "blokkolhatják" az ellenfél lövését, hogy a tábla közelében állnak, és alkarjukkal vagy testükkel eltérítik a labdát. A normál lövéshez hasonlóan a sikeres blokkolásnak is a fekete területet kell elérnie, mielőtt a labda visszakerül a másik csapathoz.
2. Ha megpróbálsz blokkolni egy lövést, de a labda a levegőbe emelkedik, az első labdaérintésnek számít. Ebben az esetben a csapattársadnak kell a következő játékosnak megérintenie a labdát, mielőtt újra hozzáérhetsz.

Pontozás

1. A mérkőzéseket 21 pontig játsszák. A csapatoknak legalább 2 ponttal kell nyerniük. A két ponttal való győzelem forgatókönyve nem korlátozott. Az alábbiakban több olyan forgatókönyv is szerepel, amelyben a csapat elveszíthet egy pontot:
 1. A rally alatt nem érhetsz a táblához. Ha a labdamenet során bármely testrészeddal megérinted a táblát, pontot veszítesz.
 2. Ha a labda a csapatod birtokában a földre kerül, a csapatod pontot veszít.
 3. Ha felveszed, elviszed vagy megfogod a labdát, pontot veszítesz.
 4. Ha a labdát a vállad alatt vagy lefelé játszod meg, pontot veszítesz.
 5. Ha a labda 2 vagy többször egymás után érinti a táblát, mielőtt a fogadó csapat megérinti a labdát, akkor elveszítesz egy pontot.
 6. Ha a csapatod háromnál többször érinti a labdát, mielőtt visszaadná azt (anélkül, hogy a játékot piros labdákkal kezdené újra), elveszítesz egy pontot.
 7. Ha egymás után többször is megérinted a labdát, mielőtt egy csapattársadnak passzolnál (és anélkül, hogy a piros labdát visszaszerezned), az "dupla érintésnek" minősül, és pontot veszítesz.
 8. Ha akadályozod az ellenfél csapatát a labdabirtoklásban (pl. megakadályozod, hogy egy másik játékos megszerezze a labdát), pontot veszítesz.
 9. Ha a labdát a plafonhoz ütöd (beltéri játék esetén), pontot veszítesz.

JÓTÁLLÁSI LEVÉL

Erre a termékre 24 hónapos törvényes jótállás vonatkozik, hacsak másként nem szerepel. A megjelölt árutípusokra a törvényi szavatossági időn túlmenően 10 évre kiterjesztett jótállási idő jár, amely az adott árutípus vázszerkezetére vonatkozik. A garanciális feltételek meghosszabbított garanciális időszakra való teljesítése a vázszerkezeten a jelen garanciális idő alatt előforduló összes gyártási hiba ingyenes kijavítását jelenti, nevezetesen az ACRA, s.r.o. szervizközpontjaiban. A jótállási jegyet a vásárlást igazoló bizonylattal és a használati útmutatóval együtt gondosan őrizze meg!

Panaszok

A kellékszavatossági jogokat csak azzal az eladóval lehet gyakorolni, akitől a terméket vásárolta.

Szükséges rámutatni egy hibára - pl. kellően pontosan meg kell jelölni a hibát, vagy azt, hogy a hiba hogyan jelenik meg kívülről. Nem elég egy általánosan megfogalmazott kijelentés, hogy a termék hibás!

A kifogásnak tartalmaznia kell a vevő által érvényesített konkrét kellékszavatossági jogról szóló értesítést is, valamint az eladó pecséttel ellátott, kitöltött jótállási jegyével és az eladás dátumát tartalmazó vásárlást igazoló bizonylattal (nyugtával). Ugyanakkor a terméket megfelelő, lehetőleg eredeti csomagolással kell ellátni.

A Vevőnek joga van a hibát díjmentesen, szabályszerűen és időben (legkésőbb a reklamáció benyújtásától számított 30 napon belül, ha a vevő és az eladó hosszabb határidőben nem állapodnak meg), vagy a terméket kicseréltetni.

Nem számít bele a jótállási időbe az az idő, amely a kellékszavatossági jog gyakorlásától addig az időpontig tart, amikor a vevő a javítás befejezését követően köteles volt a terméket átvenni (függetlenül attól, hogy a vevő ténylegesen mikor vette át a terméket).

A tételhibákért való felelősség elévül, ha azt a jótállási időn belül (azaz legkésőbb a jótállási időszak utolsó napjáig) nem gyakorolták.

A garancia nem vonatkozik:

A termék szokásos használatából eredő kopása. (Normál használat a termék rendeltetésének és a mellékelt használati útmutatóban leírt módon történő használatot jelenti)

A garancia nem vonatkozik az okozott hibákra:

Mechanikai sérülések; (például a termék vagy annak egy részének kicsomagolás közbeni elvágásából eredő hibák);

Szakszerűtlen beavatkozás (javítás) a felhasználó részéről, beleértve a harmadik feleket is;

szakszerűtlen kezelés vagy a használati utasítással ellentétes kezelés;

A felhasználói kézikönyvben leírt szükséges karbantartások elmulasztásával;

Kedvezőtlen külső hatásoknak való kitettség, alacsony/magas hőmérséklet, nem megfelelő tárolás;

Elkerülhetetlen esemény - természeti katasztrófa;

Fizetett javítás:

Ha olyan hiba van, amelyre nem vonatkozik a garancia, vagy a jótállási idő már lejárt, és a vevő javítást kér, ez fizetett javítás.

Az árat és a feltételeket az ACRA r.o.

Az egyéb jogokra és kötelezettségekre a törvény rendelkezései az irányadók. A Polgári Törvénykönyv 40/1964. sz., különösen a 612. és azt követő §.

A fent említett termék felhasználásra és visszavételre történő csomagolásáért a törvény 10. és 12. §-a szerint díjat kellett fizetni. 477/2001 Coll. számú, csomagoláson, az EKO-KOM rendszerhez EK azonosító számon – F06020112.

Terméktípus megnevezése:		Eladás dátuma:		
		Az eladó pecsétje és aláírása:		
Igénylés időpontja	Defektet kritizáltak	A szervizközpont nyilvántartásai	Alkatrészcsere	Jegyzet

Ha kérdése van, forduljon a szervizközponthoz vagy a panaszosztályhoz:

ACRA, s. o. (azonosító: 64254330), Brodská 161, 513 01.

Panaszügyi osztály – telefon: +420 481 623 322, e-mail: reklamace@acra.cz

Oficjalne zasady gry w Boardball

Sprzęt i ustawienia

1. Do gry w boardball potrzebny jest następujący sprzęt: jedna piłka do siatkówki i jedna deska.
2. W rozgrywkach rywalizacyjnych używane jest boisko z liniami granicznymi wzdłuż każdego boku, tworzącymi zewnętrzny kwadrat. Rozmiar boiska wynosi 12x12 metrów. Piłka nadal może być zagrywana poza linie, jednak musi ona wylądować wewnątrz/na liniach, aby została uznana za ważny punkt.

Drużyny i pozycje

1. Dwie drużyny składające się z dwóch graczy grają przeciwko sobie.
2. Na początku gry partnerzy muszą być ustawieni po tej samej stronie planszy, twarzą do drużyny przeciwnej, z planszą pomiędzy drużynami. Gracze powinni stać w odległości 2,4 metra od planszy.
3. Gdy piłka jest w grze, nie ma "boków", więc gracze mogą swobodnie poruszać się o 360 stopni po planszy podczas rajdu. Gracze nie mogą jednak zastrzaniać, blokować, utrudniać ani przeszkadzać przeciwnikowi w grze, gdy są w posiadaniu piłki.



Usługa

1. O tym, która drużyna zacznie serwować, decyduje gra w kamień-papier-nożyce.
2. Gracz po prawej stronie drużyny serwującej serwuje jako pierwszy i wymienia się pozycją ze swoim partnerem po każdym udanym punkcie. Zwycięska drużyna będzie serwować do momentu utraty posiadania piłki.

3. Piłka musi zostać podana do zawodnika znajdującego się po przekątnej od serwującego. Pierwszym zawodnikiem drużyny odbierającej, który dotknie piłki, musi być zawodnik po przekątnej do drużyny serwującej.
4. Piłka musi zostać wyrzucona w powietrze przed serwem (tj. piłka nie może zostać uderzona bezpośrednio z drugiej ręki serwującego). Piłka może być wyrzucona w powietrze na dowolną wysokość, o ile opuści rękę serwującego. Piłka może być wyrzucona w górę lub w bok, ale nie może być wyrzucona w dół. Ważne jest, aby w momencie dotknięcia piłki przez serwującego znajdował się on na wysokości 8 stóp lub dalej. Jeśli gracz dotknie piłki poza granicą 2,4 metra, traci punkt.
5. Aby odnieść sukces, piłka musi trafić w czarną płaską powierzchnię planszy, inaczej zwaną "czarną piłką".
6. Jeśli piłka uderzy w czerwoną skośną krawędź deski podczas serwu, jest to uważane za "błąd", a serwujący ma możliwość zarezerwowania piłki jeden raz. Podobnie jak w tenisie, serwujący może popełnić tylko jeden błąd. Jeśli serwujący popełni błąd ponownie, przeciwnik wygrywa punkt. Jeśli piłka uderzy w czerwoną krawędź i wyjdzie poza kort, jest to uważane za niecelny serw - a nie błąd - i serwujący nie otrzymuje drugiego serwu. Jeśli serwujący całkowicie ominie tablicę, jest to uważane za błędny serw lub "piłkę powietrzną", a serwujący nie otrzymuje drugiego podania.
7. Podczas gry na korcie o wymiarach 12x12 metrów, serw może odbić się od tablicy na dowolnej wysokości i z dowolną siłą, o ile wyląduje w granicach kortu. Jeśli nie gra się z konturami, podanie musi być akceptowalne bez konieczności skakania przez odbierającego zawodnika w celu odzyskania piłki. Jeśli podanie jest zbyt wysokie (tj. gracz odbierający musi podskoczyć, aby dotknąć piłki lub piłka jest poza zasięgiem), podanie nie zostanie zaliczone i zostanie uznane za błąd.

Gra

1. Po zaserwowaniu zawodnik odbierający musi podać piłkę do kolegi z drużyny, a następnie odbić piłkę do przeciwnika. Po powrocie piłki po podaniu, gracze nie muszą już podawać piłki do kolegi z drużyny przed jej odbiciem (tzn. gracze mogą odbić piłkę bezpośrednio do przeciwnika, nawet jeśli jest to pierwsze dotknięcie piłki przez ich drużynę).
2. Podobnie jak w zwykłej siatkówce, drużyny mają maksymalnie 3 wspólne dotknięcia, zanim piłka odbije się od przeciwnika, chyba że trafią w "czerwoną piłkę".
3. Dozwolona jest kombinacja uderzeń (przedramiona do serwowania piłki), salw/setów (wypychanie piłki w górę poprzez formowanie trójkąta kciukami i palcami), kolców (uderzenia otwartą dłońią) oraz szturchnięć/pchnięć (kontakt z

piłką na wysokości kostek). Gracze mogą używać dowolnej innej części ciała, o ile nie podnoszą ani nie niosą piłki. Podnoszenie/noszenie ma miejsce, gdy piłka pozostaje w rękach gracza dłużej niż przez chwilę, jest złapana i rzucona w jakikolwiek sposób lub jest uderzona otwartą dłońią pod pachą.

4. Piłkę można zagrać w dowolnym momencie, w tym zwrócić ją na pole gry. Aby zagranie zostało uznane za prawidłowe, ręce muszą znajdować się na wysokości ramion lub wyżej podczas kontaktu z piłką. Nie możesz zagrać woleja poniżej poziomu ramion i nie możesz uderzyć piłki w dół wolejem podczas wymiany - jeśli to zrobisz, stracisz punkt. Zamiast nielegalnego woleja odpowiednią alternatywą jest podanie lub lekkie pchnięcie piłki, jeśli znajduje się ona poniżej poziomu barków.
5. Nie wolno przeszkadzać drużynie przeciwnej, gdy jest ona w posiadaniu piłki. Przeszkadzanie jest odgwyzdywane, gdy członek Twojej drużyny wyraźnie uniemożliwia drużynie przeciwnej zdobycie piłki, ponieważ Ty lub kolega z drużyny stoicie na przeszkodzie (np. uniemożliwiając innemu zawodnikowi zdobycie piłki). Twoim obowiązkiem jest usunięcie się z drogi, gdy drużyna przeciwna jest w posiadaniu piłki. Jeśli dołożysz wszelkich starań, aby zejść z drogi, ale nadal będziesz przeszkadzać, rajd zostanie powtórzony. Jeśli nie dołożysz żadnych starań, aby usunąć się z drogi i będziesz przeszkadzać, stracisz punkt.

"Czarna piłka" vs. "Czerwona piłka"

1. **Czarna piłka:** Jeśli piłka uderzy w czarną, płaską powierzchnię boiska w dowolnym momencie rajdu, jest to "czarna piłka" i jest uważana za czyste uderzenie jednej drużyny w drugą drużynę. Gdy tylko piłka uderzy w czarną powierzchnię, posiadanie piłki przechodzi z jednej drużyny do drugiej, tak jak w przypadku przekroczenia siatki w zwykłej siatkówce. Jeśli piłka trafi w kolegę z własnej drużyny po uderzeniu czarnej piłki, jest to uważane za trafienie i drużyna traci punkt.
2. **Czerwona piłka:** Jeśli piłka uderzy w nachyloną czerwoną krawędź pola gry w dowolnym momencie podczas rajdu, jest uważana za "czerwoną piłkę". Oznacza to, że licznik dotknięć zostaje zresetowany dla drużyny, która uderzyła piłkę jako ostatnia, a drużyna ta ma do 3 dodatkowych dotknięć, aby skutecznie zwrócić piłkę. Kiedy pojawia się czerwona piłka, posiadanie *nie ulega zmianie* (chyba że wystąpi scenariusz "niejasnej czerwonej piłki", patrz poniżej). Nie ma limitu liczby czerwonych piłek, które mogą wystąpić podczas rajdu. Co ważne, aby piłka została uznana za czerwoną piłkę, linia ruchu piłki musi być wyraźnie skierowana po uderzeniu w pochyloną czerwoną krawędź. Istnieją trzy ogólne scenariusze "czerwonej piłki":

1. **Czysta czerwona piłka:** Czysta czerwona piłka oznacza, że piłka jest wyraźnie odbita od skośnej czerwonej krawędzi i odbija się tak, że drużyna atakująca (tj. drużyna, która jako ostatnia uderzyła piłkę) może ją zagrać, a rajd jest kontynuowany. Jest to podobne do sytuacji, w której drużyna atakująca w zwykłej siatkówce uderza piłkę o blok i wykorzystuje kolejne trzy dotknięcia, aby odzyskać piłkę i uderzyć ją nad siatką.
2. **Martwa czerwona piłka:** Martwa czerwona piłka lub "martwa czerwona" oznacza, że piłka jest oczywiście odbita od skośnej czerwonej krawędzi, ale odbija się w taki sposób, że drużyna atakująca nie może jej zagrać, a rajd się kończy. Jeśli drużyna atakująca trafi martwą czerwoną, traci punkt, ponieważ technicznie piłka była w jej posiadaniu. Jest to podobne do sytuacji, w której drużyna atakująca zostaje zablokowana w zwykłej siatkówce, a piłka ląduje w ich boisku.
3. **Niejasna czerwona piłka:** czasami nie jest jasne, czy piłka została przekierowana z czerwonej krawędzi, czy też była to czysta czarna piłka. Na przykład z perspektywy jednej drużyny linia ruchu piłki mogła zostać wyraźnie przekierowana po uderzeniu w skośną czerwoną krawędź, ale z perspektywy drugiej drużyny linia ruchu piłki nie została w ogóle przekierowana. W takich przypadkach wynik zależy od przebiegu rajdu:
 1. Jeśli drużyna atakująca myśli, że uderzyła czerwoną piłkę, ale piłka jest nie do zagrania dla jej drużyny, a drużyna broniąca zamiast tego zagrywa piłkę, rajd jest kontynuowany. Jest to podobne do sytuacji, w której drużyna atakująca uderza piłkę nieco poza boisko w zwykłej siatkówce, ale drużyna broniąca i tak zagrywa piłkę, a rajd jest kontynuowany.
 2. W innych przypadkach, gdy istnieje spór między drużynami co do tego, czy piłka była czerwona, czy nie, punkt może zostać powtórzony. W takim przypadku piłka zostanie zaksięgowana przez zawodnika, który zaserwował ją jako ostatni.



czarna kula



czysta czerwona piłka



martwa czerwona piłka



rozmyta czerwona kula

Bloki

1. Gracze mogą "zablokować" strzał drużyny przeciwnej, stojąc blisko tablicy i używając przedramion lub ciała, aby odbić piłkę. Podobnie jak w przypadku normalnego strzału, udany blok musi trafić w czarne pole, zanim piłka wróci do drużyny przeciwnej.
2. Jeśli próbujesz zablokować strzał, ale piłka wzbija się w powietrze, liczy się to jako pierwsze dotknięcie. W takim przypadku twój kolega z drużyny musi być następnym graczem, który dotknie piłki, zanim ty będziesz mógł dotknąć jej ponownie.

Punktacja

1. Mecze rozgrywane są do 21 punktów. Drużyny muszą wygrać co najmniej 2 punktami. Scenariusz wygranej dwoma punktami nie jest ograniczony. Poniżej znajduje się kilka scenariuszy, w których drużyna może stracić punkt:
 1. Podczas rajdu nie można dotykać deski. Dotknięcie deski jakąkolwiek częścią ciała podczas rajdu powoduje utratę punktu.
 2. Jeśli piłka uderzy w ziemię, gdy drużyna jest w jej posiadaniu, traci punkt.
 3. Jeśli podnosisz, przenosisz lub chwytasz piłkę, tracisz punkt.
 4. Jeśli zagrasz piłkę pod ramiona lub w dół, stracisz punkt.
 5. Jeśli piłka dotknie tablicy 2 lub więcej razy z rzędu, zanim drużyna odbierająca dotknie piłki, tracisz punkt.
 6. Jeśli drużyna dotknie piłki więcej niż trzy razy przed jej zwrotem (bez wznawiania gry czerwonymi piłkami), traci punkt.
 7. Jeśli dotkniesz piłki więcej niż raz z rzędu przed podaniem do kolegi z drużyny (i bez odzyskania czerwonej piłki), zostanie to uznane za "podwójne dotknięcie" i stracisz punkt.
 8. Jeśli przeszkadzasz drużynie przeciwnej w posiadaniu piłki (np. uniemożliwiając innemu graczowi zdobycie piłki), tracisz punkt.
 9. Uderzenie piłki w sufit (podczas gry w pomieszczeniu) powoduje utratę punktu.

KARTA GWARANCYJNA

Produkt ten podlega ustawowemu okresowi gwarancji wynoszącemu 24 miesiące, chyba że określono inaczej. Na wskazane rodzaje towarów udzielany jest okres gwarancji wydłużony do 10 lat, oprócz ustawowego okresu rękojmi, który dotyczy konstrukcji ramy danego rodzaju towaru. Spełnienie warunków gwarancji przedłużonego okresu gwarancyjnego oznacza bezpłatną naprawę wszystkich wad produkcyjnych, które wystąpią w konstrukcji ramy w okresie gwarancyjnym, a mianowicie w centrach serwisowych ACRA, s.r.o. Starannie przechowuj kartę gwarancyjną wraz z dowodem zakupu i instrukcją obsługi!

Skarga

Z praw wynikających z odpowiedzialności za wady można dochodzić wyłącznie u sprzedawcy, u którego produkt został zakupiony.

Należy wskazać wadę – tj. wystarczająco dokładnie oznaczyć wadę lub sposób, w jaki wada objawia się na zewnątrz. Ogólnie sformułowane stwierdzenie, że produkt ma wadę, nie wystarczy!

Sprzeciw musi zawierać także pouczenie o konkretnym prawie z tytułu odpowiedzialności za wady, którego domaga się kupujący, a także musi być opatrzony wypełnioną kartą gwarancyjną z pieczętą sprzedawcy oraz dowodem zakupu (paragonem) z datą sprzedaży. Jednocześnie produkt musi być zaopatrzony w odpowiednie opakowanie, najlepiej oryginalne.

Kupujący ma prawo do bezpłatnego, prawidłowego i terminowego usunięcia wady (nie później niż w terminie 30 dni od dnia zgłoszenia reklamacji, chyba że kupujący i sprzedający uzgodnią dłuższy termin) lub wymiany towaru.

Do okresu gwarancji nie wlicza się czasu od skorzystania z prawa z odpowiedzialności za wady do chwili, gdy kupujący był zobowiązany odebrać produkt po naprawie (niezależnie od tego, kiedy kupujący faktycznie przejął rzecz).

Uprawnienia z tytułu odpowiedzialności za wady rzeczy wygasają, jeżeli nie zostaną wykonane w okresie rękojmi (tj. nie później niż w ostatnim dniu okresu rękojmi).

Gwarancja nie dotyczy:

Zużycie produktu spowodowane jego normalnym użytkowaniem. (Normalne użytkowanie oznacza użytkowanie zgodne z przeznaczeniem produktu i w sposób opisany w załączonej instrukcji obsługi)

Gwarancja nie obejmuje wad powstałych:

Uszkodzenie mechaniczne; (na przykład wady powstałe w wyniku przecięcia produktu lub jego części podczas rozpakowywania);

Nieprofesjonalna interwencja (naprawa) użytkownika, w tym osób trzecich;

Niewłaściwe postępowanie lub postępowanie niezgodne z instrukcją obsługi;

Niewykonując niezbędnych czynności konserwacyjnych opisanych w instrukcji obsługi;

Narażenie na niekorzystne wpływy zewnętrzne, niskie/wysokie temperatury, niewłaściwe przechowywanie;

Zdarzenie nieuniknione - klęska żywiołowa;

Naprawa płatna:

Jeżeli występuje wada nie objęta gwarancją lub okres gwarancji już minął, a kupujący żąda naprawy, jest to naprawa odpłatna.

Cena i warunki zostaną ustalone po uzgodnieniu z centrum serwisowym ACRA s.o.

Pozostałe prawa i obowiązki regulują przepisy ustawy. Nr 40/1964 Dz. Kodeksu cywilnego, w szczególności § 612 i nast.

Za opakowanie ww. produktu do wykorzystania i odbioru zgodnie z § 10 i § 12 Ustawy uiszczono opłatę. nr 477/2001 Dz.U. na opakowaniach do systemu EKO-KOM pod numerem identyfikacyjnym WE – F06020112.

Oznaczenie typu produktu:	Data wyprzedaży:
	Pieczęć i podpis sprzedawcy:

Data roszczenia	Wada krytykowana	Dokumentacja centrum serwisowego	Wymiana części	Notatka

W razie pytań prosimy o kontakt z serwisem lub działem reklamacji:

ACRA, s. o. (ID: 64254330), Brodska 161, 513 01 Semily

Dział reklamacji – telefon: +420 481 623 322, e-mail: reklamace@acra.cz