

Jak hrát CROSSNET

Zde je základní návod, jak hrát CROSSNET.

Shromážděte alespoň tři své přátele a označte každý kvadrant číslem jedna až čtyři. Spolu s vámi by měla být v každém čtverci jedna osoba. Můžete mít i další hráče - stačí, když se postaví do řady mimo čtverec jedna a nastoupí, když je někdo vyřazen.

Cílem je dostat se do čtvrtého čtverce, kde může hráč podávat a skórovat. Když je hráč ve čtvrtém čtverci, podává diagonálně do druhého čtverce, který pak vrací míč do libovolného jiného čtverce. Každý hráč smí na jeden return provést pouze jeden úder. Když míč dopadne na zem, hráč, který jej špatně zahrál, je vyřazen a vrací se buď do prvního čtverce, nebo na zadní čáru.

Zbývající hráči se střídají ve směru hodinových ručiček. Kdykoli je vyřazen další hráč, čtvrtý čtverec získává bod. Po vyřazení si hráči své body ponechávají. Hrajte do 11 a vyhrajte o dva!

Určete si své kvadranty

První věc, kterou musíte udělat před zahájením kola hry CROSSNET, je označit své čtyři kvadranty. Jak již bylo řečeno, CROSSNET je něco mezi čtyřmi čtverci a volejbalem, takže budete potřebovat čtyři čtverce. Vyberte si své kvadranty a přiřaďte jim čísla od jedné do čtyř. Poté, co určíte, kde budou vaše čtyři kvadranty, každý hráč dostane číslo jedna až čtyři a musí obsadit příslušný kvadrant.

NASTAVENÍ



ROZDĚLTE HRACÍ POLE NA ČTYŘI ČTVERCE.

PODÁVEJTE



ČTYŘKA PODÁVÁ ZPOZA HRANICE DIAGONÁLNĚ NA DVOJKU.

HERNÍ PRŮBĚH



KDO ŠPATNĚ ZAHRAJE, JE VYLOUČEN A VRACÍ SE DO ČTVERCE 1. ZBÝVAJÍCÍ HRÁČI SE OTÁČEJÍ PO SMĚRU HODINOVÝCH RUČIČEK.

SKÓRE



ČTYŘKA ZÍSKÁVÁ BOD POKAŽDÉ, KDYŽ JE MÍČ ŠPATNĚ ZAHRÁN.

Herní průběh a pravidla

Během hry se hráči utkávají ve čtyřech, aby se navzájem vyřadili a aby míč přistál na soupeřově políčku. Body se získávají pokaždé, když hráč zůstane ve čtvrtém čtverci bez chyby. Zde jsou obecná pravidla hry:

- **Hranice:** Vnější hranice jsou nejvzdálenější okraje celého hřiště, zatímco čáry uvnitř vnějších hranic rozdělují čtverce jednotlivých hráčů.

- Pokud hráč přistane s míčem na kterékoli vnější hranici, považuje se míč za ve hře a hráč v tomto čtverci je vyloučen. Pokud však míč dopadne mimo vnější ohraničení, je vyloučen hráč, který míč zasáhl jako poslední.
- Pokud míč přelétne přes síť a dostane se do čtverce některého z hráčů, je hráč zodpovědný za vrácení a zahrání míče.
- Pokud míč putuje přes síť, do hráčova čtverce a poté pod síť do čtverce jiného hráče, je za vrácení míče odpovědný první hráč.
- Po provedení útočného úderu je dovoleno podat rukou za síť, ale kontakt musel být proveden ve vlastním hracím prostoru.

- **Podání:** Míč se podává vždy diagonálně ze čtvrtého do druhého čtverce. Hráč, který přijímá podání ve druhém čtverci, nesmí při jeho vrácení bodovat. Po vrácení míče ve druhém čtverci je bodování povoleno.

- **Ctěte pravidla o míči** - Pokaždé, když míč vstoupí do čtverce, může se ho dotknout pouze majitel čtverce v jiném čtverci. Jakmile míč vstoupí do čtverce, může se dalšího míče dotknout pouze majitel čtverce. Pokud se majitel míče nedotkne, je ze hry venku.

- Hráči nesmějí v žádném okamžiku hry míč chytat, přenášet ani držet.
- Pokud hráč zasáhne míč špatně nebo mimo hřiště, je vyloučen.
- Pokud jiný hráč zasáhne míč, který není v jeho čtverci, dříve než majitel čtverce, je tento jiný hráč vyloučen.
- Hráči mohou míč zasáhnout rukou a vrátit jej přes síť pouze jednou.
- Pokud míč zasáhne síť a dopadne do druhého čtverce, je to let. Osoba ve čtvrtém čtverci může podání opakovat. V jednom setu je povolen pouze jeden let.
- Pokud míč zasáhne síť a dopadne mimo druhý čtverec, je osoba ve čtvrtém čtverci vyloučena a vrací se do prvního čtverce nebo zpět na čáru.
- Pokud míč zasáhne tyč, je stále hratelný.

- **Vyřazení: Zůstat ve hře** - Když je hráč vyřazen, musí opustit hřiště a všichni zbývající hráči poté postupují do dalšího čtverce. Čtverec s nejnižším číslem je poté obsazen novým hráčem. Všichni vyřazení hráči musí počkat na svůj další tah a připojit se ke čtverci s číslem jedna.

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

Ako hrať CROSSNET

Tu je základný návod, ako hrať CROSSNET.

Zhromaždite aspoň troch svojich priateľov a označte každý kvadrant číslom od 1 do 4. V každom kvadrante by s vami mala byť jedna osoba. Môžete mať aj ďalších hráčov - stačí sa postaviť mimo štvorca jeden a nastúpiť, keď je niekto vyradený.

Cieľom je dostať sa do štvrtého štvorca, kde môže hráč podávať a skórovať. Keď je hráč vo štvrtom štvorci, prihrá diagonálne do druhého štvorca, ktorý potom vráti loptičku do ľubovoľného iného štvorca. Každý hráč môže na jedno vrátenie urobiť len jeden úder. Keď loptička dopadne na zem, hráč, ktorý ju zle zahral, je vylúčený a vracia sa buď do prvého štvorca, alebo na zadnú čiaru.

Zostávajúci hráči sa otáčajú v smere hodinových ručičiek. Vždy, keď je vyradený ďalší hráč, štvrtý štvorec získava bod. Po vyradení si hráči svoje body ponechávajú. Hrajte do 11 a vyhrajte o dva!

Určte si svoje štvorce

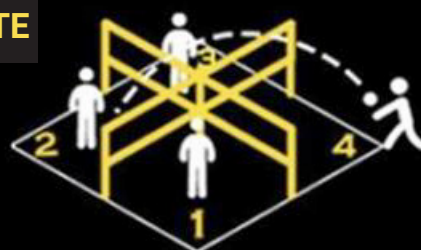
Prvou vecou, ktorú musíte urobiť pred začatím kola hry CROSSNET, je označiť si svoje štyri kvadranty. Ako sme už spomenuli, CROSSNET je kríženec štyroch štvorcov a volejbalu, takže budete potrebovať štyri štvorce. Vyberte si svoje kvadranty a pridajte im čísla od jednej do štyroch. Keď určíte, kde budú vaše štyri kvadranty, každý hráč dostane číslo od jednej do štyroch a musí obsadiť daný kvadrant.

NASTAVENIA



ROZDEĽTE HRACIU PLOCHU NA ŠTYRI ŠTVORCE.

PODÁVAJTE



ŠTYRI PODANIA Z VONKAJŠIEHO IHRISKA DIAGONÁLNE NA DVE.

HRA



KTO UROBÍ ZLÚ HRU, JE VYLÚČENÝ A VRACIA SA DO ŠTVORCA 1. ZOSTÁVAJÚCI HRÁČI SA OTÁČAJÚ V SMERE HODINOVÝCH RUČÍČIEK.

SKÓRE



ŠTVORKA ZÍSKAVA BOD ZA KAŽDÉ CHYBNÉ PODANIE.

Hra a pravidlá

Počas hry hráči súťažia vo štvoriciach, aby sa navzájom eliminovali a aby lopta pristála na súperovom poli. Body sa získavajú za každé zotrvanie hráča vo štvrtom poli bez chyby. Tu sú všeobecné pravidlá hry:

- **Hranice:** vonkajšie hranice sú najvzdialenejšie okraje celého poľa, zatiaľ čo čiary vnútri vonkajších hraníc rozdeľujú štvorce každého hráča.

- Ak hráč pristane s loptičkou na niektorej z vonkajších hraníc, loptička sa považuje za v hre a hráč v tomto štvorci je vylúčený. Ak však lopta dopadne mimo vonkajších hraníc, hráč, ktorý loptu zasiahol ako posledný, je vylúčený.
- Ak loptička preletí cez sieť a dostane sa do štvorca niektorého hráča, tento hráč je zodpovedný za vrátenie a zahratie loptičky.
- Ak loptička preletí cez sieť, dostane sa do štvorca hráča a potom pod sieť do štvorca iného hráča, za vrátenie loptičky je zodpovedný prvý hráč.
- Je dovolené podať ruku za sieť po vykonaní útočného úderu, ale kontakt musí byť vykonaný v skutočnom hracom priestore.

- **Podanie:** lopta sa podáva vždy diagonálne zo štvrtého do druhého štvorca. Hráč, ktorý prijme podanie v druhom štvorci, nesmie získať bod na returne. Po vrátení loptičky do druhého štvorca je bodovanie povolené.

- **Ctite pravidlá o lopte** - Vždy, keď lopta vstúpi do štvorca, môže sa jej dotknúť iba majiteľ štvorca v inom štvorci. Keď loptička vstúpi do štvorca, ďalšej loptičky sa môže dotknúť len majiteľ tohto štvorca. Ak sa majiteľ nedotkne loptičky, vypadáva z hry.

- Hráči nesmú v žiadnom okamihu hry chytať, prenášať alebo držať loptu.
- Ak hráč zasiahne loptu nesprávnym spôsobom alebo mimo ihriska, je vylúčený.
- Ak iný hráč zasiahne loptičku, ktorá nie je v jeho štvorci, skôr ako majiteľ štvorca, je tento iný hráč mimo hry.
- Hráči môžu loptičku zasiahnuť rukou a vrátiť ju cez sieť iba raz.
- Ak loptička zasiahne sieť a dopadne do druhého štvorca, je to let. Osoba vo štvrtom štvorci môže podanie zopakovať. V jednom sete je povolený len jeden let.
- Ak loptička zasiahne sieť a dopadne mimo druhého štvorca, osoba vo štvrtom štvorci je vylúčená a vracia sa do prvého štvorca alebo späť na čiaru.
- Ak loptička zasiahne tyč, je stále hrateľná.

- **Vyradenie: zostať v hre** - Keď je hráč vyradený, musí opustiť ihrisko a všetci zostávajúci hráči potom postupujú do ďalšieho štvorca. Štvorec s najnižším číslom potom obsadí nový hráč. Všetci vyradení hráči musia počkať na svoj ďalší ťah a pripojiť sa k políčku s číslom 1.

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

How to Play CROSSNET

Here's a basic rundown of how to play CROSSNET.

Gather at least three of your friends and designate each quadrant as number one through four. Along with you, there should be one person in each square. You can have additional players too — just have them line up outside square one and they'll step in when someone is eliminated.

The objective is to make it to the fourth square, where a player can serve and score. When in the fourth square, the player serves diagonally to the second square, who then returns the ball to any other square. Each player is only allowed one hit per return. When the ball lands on the ground, the player who misplays it is eliminated and either returns to the first square or the back of the line.

The remaining players rotate clockwise. Whenever another player is eliminated, the fourth square receives a point. Players keep their points when eliminated. Play to 11 and win by two!

Designate Your Quadrants

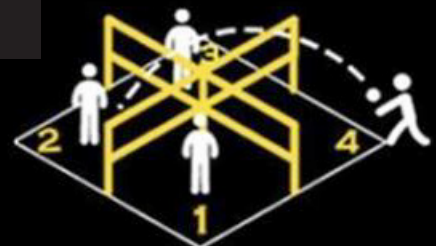
The first thing you need to do before starting a round of CROSSNET is to designate your four quadrants. As mentioned, CROSSNET is a cross between four square and volleyball, so you'll need, well...four squares. Pick your quadrants and assign them numbers one through four. After you've determined where your four quadrants will go, each player is assigned a number one through four and must occupy the corresponding quadrant.

SET-UP



DIVIDE THE PLAYING FIELD INTO FOUR SQUARES.

SERVE



THE 4 SERVES FROM OUT OF BOUNDS DIAGONALLY TO THE 2.

GAMEPLAY



WHOEVER MISPLAYS IS ELIMINATED AND RETURNS TO THE 1 SQUARE. REMAINING PLAYERS ROTATE CLOCKWISE.

SCORE



THE 4 SCORES A POINT EVERY TIME THE BALL IS MISPLAYED.

Gameplay and Rules

During gameplay, players engage in a four-way battle to eliminate each other, with the goal of having the ball land in their opponent's square. Points are scored each time a player remains in the fourth square without a mistake. Here are the general rules for gameplay:

- **Boundaries: Respect 'Em** — When determining the four quadrants, it's important to keep layout in mind, Outside boundaries are the outermost edges of the entire court, while the lines within the outside boundaries divide the individual player's squares.
 - o If a player lands the ball on any outside boundary, it is considered in play and the player in that square is eliminated. However, if the ball lands outside of the outer boundary, the player that last hit the ball is eliminated.
 - o If a ball travels over the net and into a player's square, they are responsible for returning and playing the ball.
 - o If the ball travels over the net, into a player's square and then under the net into another player's square, it is the responsibility of the first player to return the ball.
 - o After making an attack hit, you are allowed to pass your hand beyond the net, but the contact must have been made within your own playing space.
- **Serving: Diagonally, Please** — The ball is always served diagonally from the fourth square to the second. The player receiving the serve in the second square is prohibited from spiking when returning the serve. After the second square returns the ball, spikes are allowed.
- **Honor the Rules of the Ball** — Each time the ball enters a square, only the owner of the square can touch it to another square. Once the ball enters a square, the owner of the square can touch the ball next. If the owner does not touch the ball, then they are out.
 - o Players may not catch, carry or hold the ball at any time during play.
 - o If a player hits the ball poorly or out of bounds, the player is out.
 - o If another player hits the ball not in their square before the owner of the square does, that other player is out.
 - o Players may hit the ball only once with their hands to return the ball over the net.
 - o If the ball hits the net and lands in the second square, it is a let. The person in the fourth square may redo the serve. Only one let is allowed per set.
 - o If the ball hits the net and lands outside of the second square, the person in the fourth square is eliminated and returns to the first square or back of the line.
 - o The ball is still playable if it hits a pole.
- **Elimination: Stay in the Game** — When a player gets eliminated, they must leave the court and all remaining players then advance to the next square. The lowest-numbered square is then filled by a new player. All eliminated players must wait for their next turn to join in the number one square.

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

Wie man CROSSNET spielt

Hier ist eine grundlegende Anleitung, wie man CROSSNET spielt.

Versammeln Sie mindestens drei Ihrer Freunde und markieren Sie jeden Quadranten mit einer Zahl von eins bis vier. In jedem Quadranten sollte sich eine Person mit dir befinden. Sie können auch andere Mitspieler haben - stellen Sie sich einfach außerhalb des ersten Quadranten auf und springen Sie ein, wenn jemand ausscheidet.

Das Ziel ist es, das vierte Feld zu erreichen, wo ein Spieler aufschlagen und punkten kann. Wenn ein Spieler das vierte Feld erreicht hat, spielt er einen diagonalen Pass zum zweiten Feld, der den Ball dann auf ein beliebiges anderes Feld zurückspielt. Jeder Spieler darf pro Rückschlag nur einen Schlag ausführen. Wenn der Ball den Boden berührt, scheidet der Spieler, der ihn falsch gespielt hat, aus und kehrt entweder zum ersten Feld oder zur hinteren Linie zurück.

Die verbleibenden Spieler rotieren im Uhrzeigersinn. Jedes Mal, wenn ein anderer Spieler ausscheidet, erhält das vierte Feld einen Punkt. Ist ein Spieler ausgeschieden, behält er seine Punkte. Spielt bis 11 und gewinnt mit zwei Punkten Vorsprung!

Bestimmen Sie Ihre Quadranten

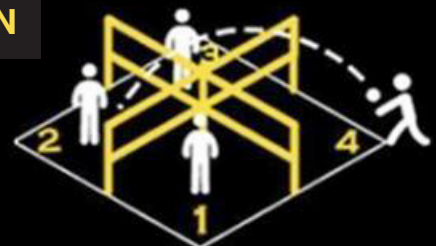
Bevor Sie eine Runde CROSSNET beginnen, müssen Sie zunächst Ihre vier Quadranten markieren. Wie bereits erwähnt, ist CROSSNET eine Mischung aus Viererfeld und Volleyball, ihr braucht also vier Quadrate. Wählt eure Quadranten aus und gebt ihnen Nummern von eins bis vier. Sobald ihr festgelegt habt, wo eure vier Quadranten liegen werden, erhält jeder Spieler eine Nummer von eins bis vier und muss diesen Quadranten besetzen.

EINSTELLUNGEN



TEILEN SIE DAS SPIELFELD IN VIER QUADRATE EIN.

EINREICHEN



VIER AUFSCHLÄGE VON AUSSERHALB DES SPIELFELDES DIAGONAL ZU ZWEI.

SPIEL



DERJENIGE, DER EIN SCHLECHTES SPIEL MACHT, SCHEIDET AUS UND KEHRT AUF FELD 1 ZURÜCK. DIE VERBLEIBENDEN SPIELER ROTIEREN IM UHRZEIGERSINN.

PUNKTE



VIER ERHÄLT EINEN PUNKT FÜR JEDEN FALSCH GESPIELTEN BALL.

Spielablauf und Regeln

Während des Spiels treten die Spieler in Vierergruppen an, um sich gegenseitig auszuschalten und den Ball auf dem gegnerischen Feld zu platzieren. Punkte gibt es jedes Mal, wenn ein Spieler im vierten Feld bleibt, ohne einen Fehler zu machen. Hier sind die allgemeinen Regeln des Spiels:

- **Begrenzungen:** Die äußersten Begrenzungen sind die äußersten Ränder des gesamten Spielfelds, während die Linien innerhalb der äußeren Begrenzungen die Felder jedes Spielers teilen.
- Wenn ein Spieler den Ball auf einer der äußeren Begrenzungen landet, gilt der Ball als im Spiel und der Spieler in diesem Feld scheidet aus. Wenn der Ball jedoch außerhalb der äußeren Begrenzung landet, wird der Spieler, der den Ball zuletzt geschlagen hat, ausgeschlossen.
- I Wenn der Ball über das Netz und in das Feld eines Spielers fliegt, ist dieser Spieler dafür verantwortlich, den Ball zurückzugeben und zu spielen.
Wenn der Ball über das Netz, in das Feld eines Spielers und dann unter dem Netz in das Feld eines anderen Spielers fliegt, ist der erste Spieler für die Rückgabe des Balls verantwortlich.
- Es ist erlaubt, die Hand nach einem Angriffsschlag hinter das Netz zu führen, aber der Kontakt muss im eigentlichen Spielfeld stattgefunden haben.
- **Aufschlag:** Der Ball wird immer diagonal vom vierten zum zweiten Feld aufgeschlagen. Ein Spieler, der einen Aufschlag im zweiten Feld erhält, darf beim Rückschlag nicht punkten. Nach der Rückgabe des Balls in das zweite Feld darf gepunktet werden.
- **Beachte die Regeln über den Ball** - Jedes Mal, wenn der Ball ein Feld betritt, darf ihn nur der Besitzer eines Feldes in einem anderen Feld berühren. Sobald ein Ball ein Feld betritt, darf nur der Besitzer dieses Feldes den nächsten Ball berühren. Wenn der Besitzer den Ball nicht berührt, ist er aus dem Spiel.
- Die Spieler dürfen den Ball zu keinem Zeitpunkt des Spiels fangen, tragen oder halten.
- Wenn ein Spieler den Ball in die falsche Richtung oder ins Aus schlägt, ist er aus dem Spiel.
- Schlägt ein anderer Spieler einen Ball, der sich nicht in seinem Feld befindet, vor dem Besitzer des Feldes, so ist dieser andere Spieler aus dem Spiel.
- Ein Spieler darf den Ball nur einmal mit der Hand schlagen und ihn über das Netz zurückspielen.
- Trifft der Ball das Netz und landet im anderen Feld, so ist dies ein Aus. Die Person im vierten Feld darf den Aufschlag wiederholen. Pro Satz ist nur ein Flight erlaubt.
- Trifft der Ball das Netz und fällt außerhalb des zweiten Feldes, scheidet die Person im vierten Feld aus und kehrt zum ersten Feld oder zurück zur Linie zurück.
Wenn der Ball die Stange trifft, ist er noch spielbar.
- **Ausscheiden: im Spiel bleiben** - Wenn ein Spieler ausscheidet, muss er das Spielfeld verlassen, und alle verbleibenden Spieler rücken auf das nächste Feld vor. Das Feld mit der niedrigsten Zahl wird dann von einem neuen Spieler besetzt. Alle ausgeschiedenen Spieler müssen auf ihren nächsten Zug warten und sich auf das Feld mit der Nummer eins setzen.

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 beigefügten 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

Hogyan kell játszani a CROSSNET

Az alábbiakban egy alapvető útmutatót találsz a CROSSNET játékhoz.

Gyűjtsd össze legalább három barátodat, és jelölj meg minden kvadránst egy számmal egytől négyig. Minden kvadránsban legyen veletek együtt egy-egy személy. Más játékosok is lehetnek - csak álljatok fel az egyes négyzeten kívül, és lépjetek be, amikor valaki kiesik.

A cél az, hogy eljussatok a negyedik négyzetbe, ahol egy játékos adogathat és pontot szerezhetsz. Amikor egy játékos a negyedik négyzetben van, átlósan passzol a második négyzetbe, aki aztán visszaadja a labdát bármelyik másik négyzetbe. Minden játékosnak csak egy ütés engedélyezett egy visszahordásnál. Amikor a labda földet ér, a rosszul játszó játékos kiesik, és visszatér az első négyzetbe vagy a hátsó sorba.

A fennmaradó játékosok az óramutató járásával megegyező irányban váltják egymást. Amikor egy másik játékos kiesik, a negyedik mező egy pontot kap. A kiesés után a játékosok megtartják pontjaikat. Játsszon 11-ig, és nyerjen kettővel!

Határozzátok meg a kvadránsokat

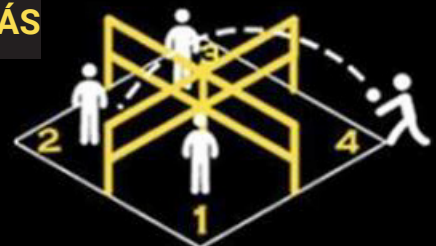
A CROSSNET forduló megkezdése előtt először is meg kell jelölni a négy kvadránst. Mint említettük, a CROSSNET a négy négyzet és a röplabda keresztezése, ezért négy négyzetre lesz szükség. Válasszátok ki a kvadránsokat, és osszátok ki nekik az egytől négyig terjedő számokat. Miután meghatároztátok, hogy hol lesz a négy kvadránsotok, minden játékos kap egy számot egytől négyig, és azt a kvadránst kell elfoglalnia.

BEÁLLÍTÁSOK



OSSZA FEL A JÁTÉKTERET NÉGY NÉGYZETRE.

TÁMOGATÁS



NÉGY ADOGATÁST A PÁLYÁN KÍVÜLRŐL ÁTLÓSAN KETTŐRE.

JÁTÉK JÁTÉK



AKI ROSSZUL JÁTSZIK, KIESIK, ÉS VISSZATÉR AZ 1-ES MEZŐRE. A TÖBBI JÁTÉKOS AZ ÓRAMUTATÓ JÁRÁSÁVAL MEGEGYEZŐ IRÁNYBAN FOROG.

PONTOSÍTÁS



A NÉGYES MINDEN EGYES ROSSZUL MEGJÁTSZOTT LABDÁÉRT EGY PONTOT KAP.

Játékmenet és szabályok

A játék során a játékosok négyesével versenyeznek, hogy kiiktassák egymást, és a labdát az ellenfél mezejére juttassák. A pontok minden alkalommal járnak, amikor egy játékos hiba nélkül a negyedik mezőn marad. Íme a játék általános szabályai:

- **Határok:** a legkülső határok az egész mező legkülső szélei, míg a külső határok belsejében lévő vonalak az egyes játékosok négyzeteit osztják fel.

Ha egy játékos a labdát a külső határok bármelyikére helyezi, a labda játékban lévőnek minősül, és az adott négyzetben lévő játékos kiesik. Ha azonban a labda a külső határvonalon kívül ér földet, akkor az a játékos, aki utoljára ütötte el a labdát, kiesik.

I Ha a labda a háló fölé és egy játékos térfelére kerül, az adott játékos felelős a labda visszahozataláért és kijátszásáért.

Ha a labda a háló fölé, egy játékos térfelére, majd a háló alatt egy másik játékos térfelére kerül, az első játékos felelős a labda visszahordásáért.

Támadó lövés után a háló mögé megengedett a kéz átadása, de az érintésnek a tényleges játéktéren kell történnie.

- **Adogatás:** A labdát mindig átlósan kell a negyedik térfélről a második térfélre szerválni. Az a játékos, aki a második négyzetben kapja az adogatást, nem szerezhetsz gólt a visszavágásnál. Miután a labdát a második négyzetben visszaadta, a pontszerzés megengedett.

- **A labdára vonatkozó szabályok betartása** - Minden alkalommal, amikor a labda egy mezőbe lép, csak a másik mezőben lévő mező tulajdonosa érintheti azt. Ha a labda egyszer belép egy mezőbe, a következő labdát csak a mező tulajdonosa érintheti. Ha a tulajdonos nem érinti a labdát, kiesik a játékból.

A játékosok a játék egyetlen pontján sem kaphatják el, vihetik vagy tarthatják a labdát.

Ha egy játékos rossz irányba vagy a játéktéren kívülre üti a labdát, kiesik.

Ha egy másik játékos előbb üti meg a labdát, mint a tér tulajdonosa, aki nem a saját térfelén van, a másik játékos kiesik.

A játékosok csak egyszer üthetik meg a labdát a kezükkel, és csak egyszer adhatják vissza a háló felett.

Ha a labda a hálót találja el, és a másik térfélén landol, akkor az elengedésnek számít. A negyedik mezőben lévő személy megismételheti az adogatást. Szettenként csak egy adogatás engedélyezett.

Ha a labda a hálót éri és a második négyzeten kívülre esik, a negyedik négyzetben lévő személy kiesik, és visszatér az első négyzetbe vagy vissza a vonalra.

Ha a labda a lécet találja el, akkor is megjátszható.

- **Kiesés: játékban maradni** - Ha egy játékos kiesik, el kell hagynia a pályát, és az összes megmaradt játékosnak ezután a következő négyzetbe kell lépnie. A legalacsonyabb számmal rendelkező mezőt ezután egy új játékos foglalja el. Minden kiesett játékosnak meg kell várnia a következő körét, és az egyes számmal rendelkező mezőre kell lépnie.

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

Jak grać w CROSSNET

Oto podstawowy przewodnik po tym, jak grać w CROSSNET.

Zbierz co najmniej trzech znajomych i oznacz każdy kwadrant numerem od jednego do czterech. W każdym kwadrancie powinna znajdować się jedna osoba. Możesz także dołączyć innych graczy - po prostu ustaw się poza kwadratem pierwszym i wejdź, gdy ktoś zostanie wyeliminowany.

Celem jest dotarcie do czwartego kwadratu, w którym gracz może serwować i zdobywać punkty. Gdy gracz znajdzie się w czwartym kwadracie, podaje po przekątnej do drugiego kwadratu, który następnie zwraca piłkę do dowolnego innego kwadratu. Każdy gracz może wykonać tylko jedno uderzenie. Gdy piłka uderzy o ziemię, gracz, który źle ją zagrał, zostaje wyeliminowany i wraca do pierwszego kwadratu lub do linii końcowej.

Pozostali gracze obracają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Za każdym razem, gdy kolejny gracz zostanie wyeliminowany, czwarty kwadrat zdobywa punkt. Po wyeliminowaniu gracze zachowują swoje punkty. Graj do 11 i wygraj dwoma punktami!

Wyznaczanie kwadrantów

Pierwszą rzeczą do zrobienia przed rozpoczęciem rundy CROSSNET jest oznaczenie czterech kwadrantów. Jak wspomniano, CROSSNET to skrzyżowanie czterech kwadratów i siatkówki, więc będziesz potrzebować czterech kwadratów. Wybierz kwadranty i przypisz im numery od jednego do czterech. Po ustaleniu, gdzie będą znajdować się cztery ćwiartki, każdy gracz otrzymuje numer od jednego do czterech i musi zająć tę ćwiartkę.

USTAWIENIA



PODZIEL POLE GRY NA CZTERY KWADRATY.

PODAJ



CZTERY PODANIA SPOZA BOISKA PO PRZEKĄTNEJ DO DWÓCH.

ROZGRYWKA



KTOKOLWIEK WYKONA ŹŁE ZAGRANIE, ZOSTAJE WYELIMINOWANY I WRACA DO KWADRATU 1. POZOSTALI GRACZE OBRACAJĄ SIĘ ZGODNIE Z RUCHEM WSKAZÓWEK ZEGARA.

PUNKTACJA



FOUR ZDOBYWA PUNKT ZA KAŻDYM RAZEM, GDY PIŁKA ZOSTANIE ŹŁE ZAGRANA.

Rozgrywka i zasady

Podczas gry gracze rywalizują w czwórkach, aby wyeliminować się nawzajem i wylądować piłkę na polu przeciwnika. Punkty są zdobywane za każdym razem, gdy gracz pozostanie w czwartym polu bez popełnienia błędu. Oto ogólne zasady gry:

- **Granice:** najbardziej zewnętrzne granice są najbardziej zewnętrznymi krawędziami całego pola, podczas gdy linie wewnątrz zewnętrznych granic dzielą kwadraty każdego gracza.

Jeśli gracz wyląduje piłką na którejkolwiek z zewnętrznych granic, piłka jest uznawana za zagraną, a gracz na tym polu zostaje wyeliminowany. Jeśli jednak piłka wyląduje poza zewnętrzną granicą, wykluczony zostaje gracz, który uderzył piłkę jako ostatni.

I Jeśli piłka przeleci nad siatką i znajdzie się w polu gracza, ten gracz jest odpowiedzialny za odbicie i zagranie piłki.

Jeśli piłka przeleci nad siatką, na pole gracza, a następnie pod siatką na pole innego gracza, pierwszy gracz jest odpowiedzialny za odbicie piłki.

Dozwolone jest podanie piłki ręką za siatkę po oddaniu strzału w ataku, ale kontakt musi nastąpić w rzeczywistym polu gry.

- **Serwowanie:** piłka jest zawsze serwowana po przekątnej z czwartego do drugiego kwadratu.

Zawodnik odbierający piłkę w drugim polu nie może zdobyć punktu po powrocie. Po odbiciu piłki w drugim kwadracie punktacja jest dozwolona.

- **Przestrzeganie zasad dotyczących piłki** - za każdym razem, gdy piłka wchodzi do kwadratu, tylko właściciel kwadratu w innym kwadracie może jej dotknąć. Gdy piłka wejdzie do kwadratu, tylko właściciel tego kwadratu może dotknąć następnej piłki. Jeśli właściciel nie dotknie piłki, odpada z gry.

Gracze nie mogą łapać, nosić ani trzymać piłki w żadnym momencie gry.

Jeśli gracz uderzy piłkę w niewłaściwy sposób lub poza boisko, odpada z gry.

Jeśli inny gracz uderzy piłkę, która nie znajduje się w jego polu przed właścicielem pola, ten inny gracz odpada z gry.

Gracze mogą uderzyć piłkę ręką i odbić ją nad siatką tylko raz.

Jeśli piłka trafi w siatkę i wyląduje w innym polu, jest to wyrzut. Osoba na czwartym polu może powtórzyć serw. Dozwolony jest tylko jeden lot w sieć.

Jeśli piłka trafi w siatkę i spadnie poza drugi kwadrat, osoba w czwartym kwadracie zostaje wyeliminowana i wraca do pierwszego kwadratu lub z powrotem na linię.

Jeśli piłka uderzy w poprzeczkę, nadal można grać.

- **Eliminacja: pozostanie w grze** - Gdy gracz zostanie wyeliminowany, musi opuścić pole, a wszyscy pozostali gracze przechodzą do następnego pola. Pole z najniższym numerem jest następnie zajmowane przez nowego gracza. Wszyscy wyeliminowani gracze muszą poczekać na swoją następną turę i dołączyć do pola z numerem jeden.

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 pieczęcią 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