



Obsah:

Úvod: Jak zařadit Kickit Soccer-Tennis do svého programu Hry:

Od začátečníků po pokročilé

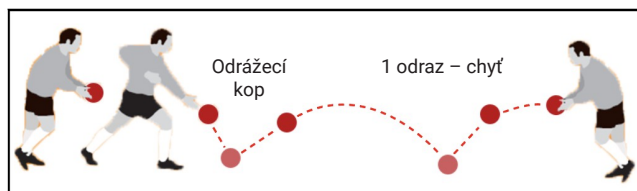
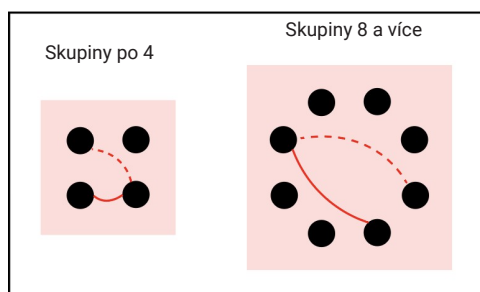
1. Kick-Bounce Circles
2. Dvojice kopů a odpalů "Egg Toss"
3. Čtyřkolky Kick-Bounce "Egg Toss"
4. Kickit Soccer-4-Square
5. Přes síť
6. Let's Kickit! (začátečníci a pokročilí)
7. Královský/královnin dvůr
8. Volley Vortex

Jak zařadit Kickit Soccer-Tennis do svého programu

Kickit Soccer-Tennis je jako hrát fotbal na tenisovém kurtu. Hráči si navzájem přihrávají speciálně navržený míč pro soccer-tennis přes síť, dokud nejsou získány body. S míčem Kickit Soccer-Tennis se žáci naučí obratnosti a jemné motorice a zároveň se pobaví.

Hry: Od začátečníků po pokročilé

1. "Kick-Bounce" kruhy (začátečníci)



Potřebujete míče Kickit Soccer-Tennis: Potřebujete: 1 na skupinu

Počet hráčů ve skupině: (Skvělé pro zapojení všech při rozdělení třídy do skupin po 4 nebo 8 hráčích)

Tlak vzduchu v kouli: Nízký. Doporučujeme nafouknout míč pouze na 75 % objemu pro zapojení všech úrovní dovedností.

Nastavení: Začněte držení míče, pak jej upustíte a po odrazu nahoru míč vykopněte. Kopněte míč tak, aby se cestou k další osobě odrazil do středu kruhu. Mezi každým kopem proveďte jeden odraz. Snažte se, aby každý kopl a odrazil míč. Zkuste hrát v očíslovaném pořadí, abyste zvýšili sázku, tj. č. 1 přihraje č. 5, který přihraje č. 3 atd.

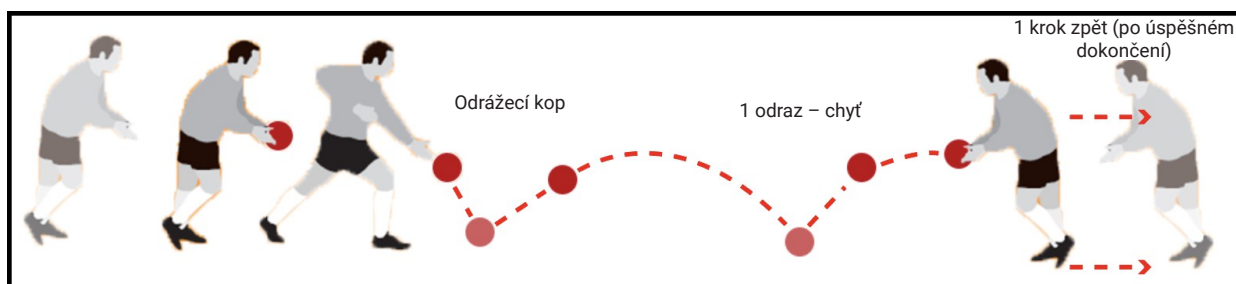
Tipy pro co největší úspěch:

- Kopněte fotbalový míč Kickit Soccer-Tennis Ball do vzduchu místo přímo na někoho!
- Na začátku kladte důraz na *lehké* kopání. Někteří budou chtít míč nakopnout. Chceme ho udržet pod kontrolou a v kruhu.

Další varianty pro větší zapojení:

- Nastavte pětiminutový časovač a zjistěte, která skupina provede nejvíce kopů za sebou.
- **(Začátečníci)** Povolte více odrazů, například nechte míč odrazit dvakrát, než ho vrátíte zpět.
- **(Pokročilé)** Eliminujte všechny odrazy.

2. Čtyřhry s kopy a odrazy "Egg Toss" (začátečníci)



Potřebujete míče Kickit Soccer-Tennis: 1

Počet hráčů: 2

Nastavení:

Začněte tak, že podržíte míč, poté ho upustíte a kopnete ho poté, co se odrazí nahoru. Snažte se, aby se míč odrazil jen jednou, než dorazí k vašemu spoluhráči. Po jedné úplné výměně si oba hráči udělají jeden krok zpět a zopakují to. Sledujte, kolik kroků zpět dokážete udělat, než míč spadne na zem nebo se mezi údery odrazí více než jednou.

Třídu můžete rozdělit na dvě skupiny A a B a všechny skupiny A začnou na základní čáře rozestoupeni přibližně 4,6 metru od sebe a všechny skupiny B budou stát čelem ke skupinám A 90-120 cm před nimi. Běčkaři mohou s každou úspěšnou výměnou udělat velký krok zpět.

3. Kick-Bounce "Egg Toss" Quads (začátečníci)

Potřebujete míče Kickit Soccer-Tennis: Potřebujete: 1 na skupinu

Počet hráčů: 4

Nastavení: 4 hráči se postaví naproti sobě do čtverce ve vzdálenosti 90-120 cm od sebe. Jeden hráč kopne míč do vzduchu, aby ho druhý hráč chytil. Druhý hráč míč chytí a kopne jej zpět. Všichni hráči musí kopnout a chytil alespoň jednou. Po jednom úplném otočení udělají všichni hráči jeden krok zpět a opakují. Zjistěte, o kolik kroků zpět/jak velká může být vaše mřížka, než kopací míč Kickit Soccer-Tennis Ball spadne.

4. Kickit Soccer-Four-Square (pro začátečníky)



Potřebujete míče Kickit Soccer-Tennis: 1 na tým 4-6 hráčů

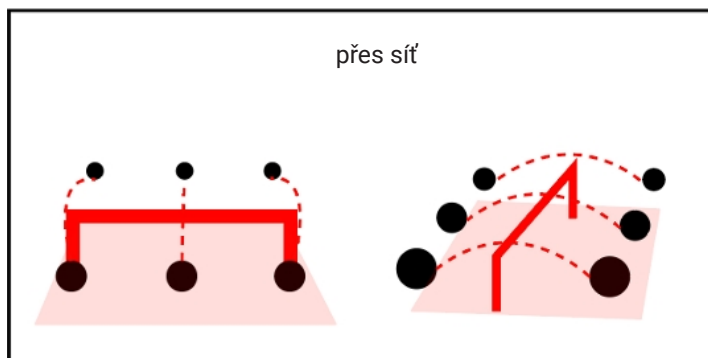
Potřebujete fotbalové a tenisové sítě Kickit: Není potřeba

Nastavení: Vytvořte síť 4 kvadrantů pomocí kuželů nebo čar na hřišti. Zahrajte si hru Čtyři čtverce! Až na to, že podání můžete začít pouze rukama. Jakmile je míč ve hře, cílem je kopnout, stehnem/kolenem, hrudí nebo hlavou vrátit míč na jiné místo na síti. Aby se míč započítával, musí se v mřížce odrazit. Jakmile se hráči podaří dostat se na královský čtverec, může začít sbírat body. Kdo první dosáhne 11 bodů, vyhrává hru!

Další varianty pro větší zapojení:

- Nastavte časovač a vyhrává hráč, který na konci získá nejvíce bodů!
- Rotace králů na nové kurty po každých 3 získaných bodech.

5. Přes síť (pro středně pokročilé)



Potřebujete míče Kickit Soccer-Tennis: 1 na tým 2 hráčů

Potřebujete fotbalové a tenisové sítě Kickit: Potřebujete: 1 na skupinu 4 hráčů.

Nastavení: Každá dvojice hráčů je rozdělena sítí. Stojí proti sobě z druhé strany. Na každé straně stojí 2 hráči, přibližně 90 cm za sítí. Při tomto cvičení se hráči seznámí se sítí a mají za úkol kopnout míč přes síť svému partnerovi, který ho chytí. Jedná se o posun od kopání směrem nahoru ve skupinovém kruhu. Nyní jsou hráči požádáni, aby kopali směrem k partnerovi a přes síť.

Další varianty pro větší zapojení:

- Představte hru "házení vajíček", při které hráči po každé úspěšné přihrávce a chycení udělají krok zpět. Sledujte, jak daleko dokážou míč překopnout přes rovinu sítě a chytit ho.
 - Udělejte z toho závod k základní čáře. První tým, který se posune až k základní čáře ve vzdálenosti 3 metry a zároveň zvládne dvě úspěšné přihrávky a chycení míče přes síť, vyhrává

***V této fázi byly zavedeny dva základy, které hráče připravují na úspěšné zápasy Kickit Soccer-Tennis.**

1. Pochopení principu vykopnutí míče nahoru do vzduchu, abyste získali více času na reakci a úspěšnou přihrávku spoluhráči.
2. Pochopení směru letu míče přes síť.

6. Let's Kickit! (začátečníci a pokročilí)

Potřebujete míče Kickit Soccer-Tennis: Potřebujete: 1 na kurt

Potřebujete fotbalové a tenisové sítě Kickit: 1 na skupinu 4 hráčů (2v2).

Sestava: 2 hráči na tým. Vytvořte základní čáry o délce 3 metrů na obou stranách hřiště. Využijte šířku sítě k vyznačení postranních čar. Formace pro každý tým by měly být rozložené. Jeden vpředu+ jeden blíže k základní čáře na diagonále. **Jak hrát:**

- **Podávání:** Jeden tým začíná s fotbalově-tenisovým míčem Kickit. Podávající tým kope míč přes síť od základní čáry (Můžete kopat buď z ruky, nebo povolit odskok míče). Pro úspěšné podání se míč musí odrazit na druhou stranu sítě. Pokud se míč při cestě přes síť převrátí, jedná se o "let" nebo "chybu" a podávající má ještě 1 pokus na opakování podání bez trestu. Pokud je podání opět neúspěšné, jedná se o druhou chybu a bod druhé družstvo. Druhý tým pak znovu získá servis pro další bod.

Základní čára pro začátečníky: 1,5 metru od sítě

Základní čára pro pokročilé: 3 metry od sítě

- **Bodování:** Bodování: Body jsou "Make-it-take-it". Pokud skórujete, vyhráváte/zachováte podání. Kdo první získá **7/11** nebo **21** bodů, vyhrává.
- **Rallye:** maximálně 1 odskok a 3 doteky na každé straně, než se míč vrátí zpět. **Pro usnadnění můžete přidat další odrazy a více doteků.** Doporučujeme mít v každém týmu alespoň jednoho "fotbalistu" nebo fotbalového nadšence, který bude určen jako "kopáč". Všichni ostatní hráči se mohou zapojit jako odpalovači a příjemci **(v případě potřeby používají ruce).**

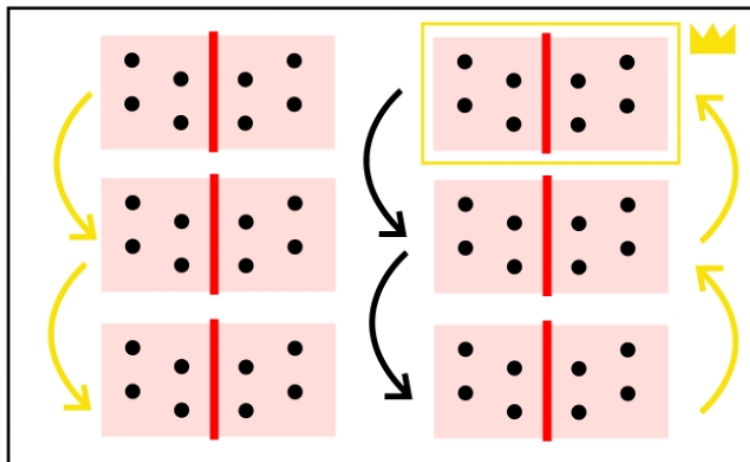
Tipy pro úspěch:

- Podobně jako u rekreačního volejbalu po každém ztraceném bodu střídejte hráče ve směru hodinových ručiček, aby se do podání zapojili všichni hráči.

Další varianty pro větší zapojení:

- Zvýšení/snížení počtu hráčů na tým a počtu odskoků
- Povolení/zakázání možnosti používat ruku.

7. Královský dvůr (pro pokročilé)



Potřebujete míče Kickit Soccer-Tennis: Potřebujete: 1 na kurt

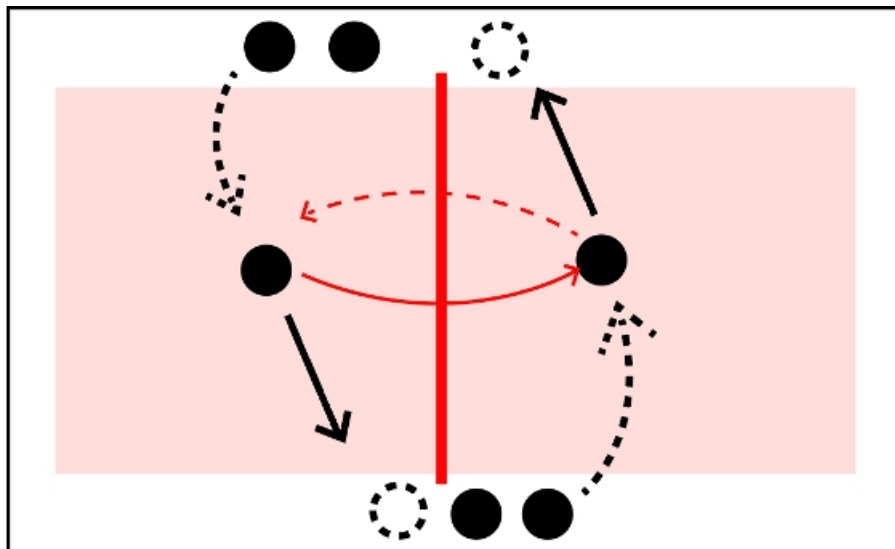
Potřebujete fotbalové a tenisové sítě Kickit: Alespoň 3 sítě. 1 na skupinu 4 hráčů pro hru 2v2.

Nastavení: Postavte tři sítě vedle sebe s mezerou 4,5-9 metrů. Jeden míč umístěte na jednu stranu hřiště. Vytvořte základní čáry ve vzdálenosti 3 metrů od sítě na obou stranách. Využijte šířku sítě k vyznačení postranních čar. Rozložte hráče na hřišti do cik-cak formace.

Jak hrát:

- Hrajte podle standardních pravidel Kickit's Soccer Tennis (uvedených výše), který tým získá během 3 minut nejvíce bodů, postoupí o hřiště výše (postup), a který tým získá nejméně bodů, sestoupí o hřiště níže (sestup). Vítězný tým na nejvyšším kurtu na konci hodiny získá titul Král/královna kurtu Kickit.

8. Volley Vortex (zvýšená kardio aktivita) (pro pokročilé)



Potřebujete míče Kickit Soccer-Tennis: Potřebujete: 1 na skupinu

Potřebujete fotbalové a tenisové sítě Kickit: Potřebujete: 1 na skupinu 4-6 hráčů.

Jak hrát:

- Hráč č. 1 podává hráči č. 2 přes síť a poté odchází z kurtu po směru hodinových ručiček, aby ho nahradil hráč č. 3, který právě stál u postranní čáry. Hráč 2 poté vrací míč přes síť a odchází z kurtu, aby ho nahradil hráč 1. Cílem je kolektivně překopnout míč zpět přes síť, přičemž běží kolem sítě.

Tipy pro úspěch:

- Vykopněte míč výš do vzduchu (ne dál).
- Můžete začít kopáním a chytáním, abyste správně nastavili rotaci.
- Pro začátek můžete použít i ruce pro všechny nefotbalové hráče.

Další varianty pro větší zapojení:

- Pokaždé, když hráč něco pokazí, je vyřazen, dokud nezůstane jen jeden přeživší!

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



Obsah:

Domov: Ako pridať Kickit Soccer-Tennis do svojich hier: **od**
začiatočníka **po** **pokročileho**

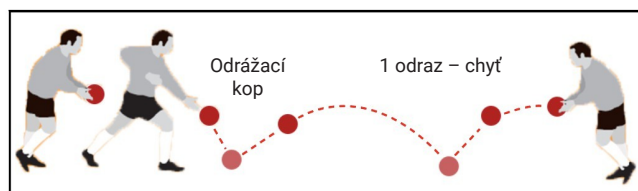
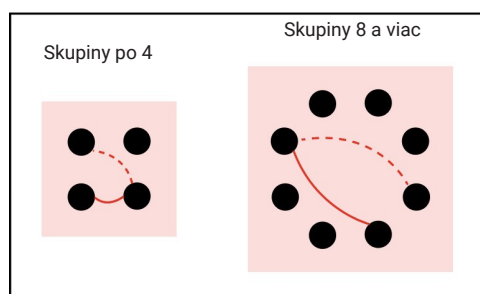
1. Kick-Bounce Circles
2. Pár kopov a úderov "Egg Toss"
3. Štvornožky Kick-Bounce "Egg Toss"
4. Kickit Soccer-4-Square
5. **Cez sieť**
6. Podme na to! (**začiatočníci** a **pokročilí**)
7. **Kráľovský/kráľovná dvor**
8. **Volley Vortex**

Ako zaradiť Kickit Soccer-Tennis do svojho programu

Kickit Soccer-Tennis je ako hrať futbal na tenisovom kurte. Hráči si navzájom prihrávajú špeciálne navrhnutú futbalovo-tenisovú loptu cez sieť, kým nezískajú body. S loptou Kickit Soccer-Tennis sa žiaci naučia obratnosti a jemnej motorike a zároveň sa zabavia.

Hry: od začiatočníkov po pokročilých

1. "Kick-Bounce" kruhy (začiatočníci)



Potrebuje lopty Kickit Soccer-Tennis: Potrebujete: 1 na skupinu

Počet hráčov v skupine: (výborné na zapojenie všetkých pri rozdelení triedy na skupiny po 4 alebo 8 hráčoch)

Tlak vzduchu v guľi: nízky. Odporúčame nafúknuť guľu len na 75 % jej objemu, aby sa zapojili všetky úrovne zručností.

Nastavenie: začnite držaním lopty, potom ju pustíte a po odraze dohora do nej kopnete. Kopnite loptu tak, aby sa odrazila do stredu kruhu na ceste k ďalšej osobe. Medzi jednotlivými kopmi urobte jeden odraz. Snažte sa, aby každý kopol a odrazil loptu. Skúste hrať v očíslovanom poradí, aby ste zvýšili stávkú, t. j. č. 1 prihráva č. 5, ktorý prihráva č. 3 atď.

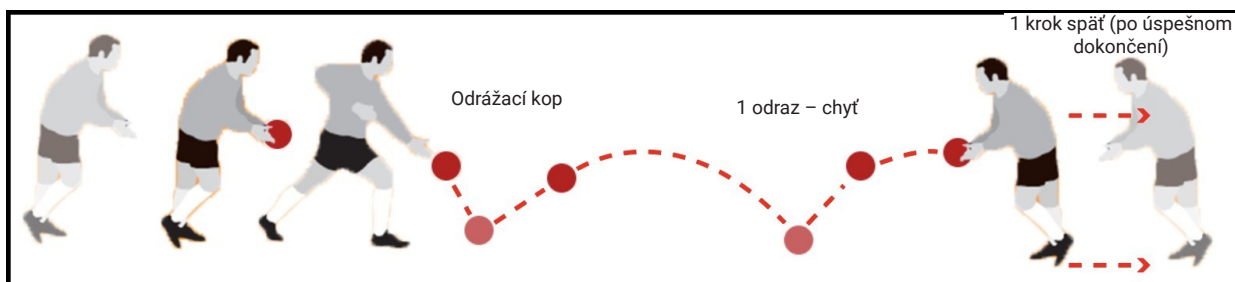
Tipy pre maximálny úspech:

- Kopnite futbalovú loptu Kickit Soccer-Tennis Ball do vzduchu namiesto priamo na niekoho!
- Na začiatku zdôraznite *ľahké* kopanie. Niektorí budú chcieť do lopty kopať. Chceme ju mať pod kontrolou a v kruhu.

Ďalšie varianty pre väčšie zapojenie:

- Nastavte päťminútový časovač a zistite, ktorá skupina vykoná najviac kopov za sebou.
- **(Začiatočníci)** Dovoľte lopte viac odrazov, napríklad nechajte ju dvakrát odraziť, než ju vrátite späť.
- **(Pokročilé)** Odstráňte všetky odrazy.

2. Štvorhra s kopmi a odrazmi "Egg Toss" (začiatočníci)



Potrebuje lopty Kickit Soccer-Tennis: 1

Počet hráčov: 2

Nastavenia:

Začnite tým, že loptu podržíte, potom ju pustíte a po odraze ju odkopnete. Snažte sa, aby sa lopta odrazila len raz, kým sa dostane k vášmu spoluhráčovi. Po jednej úplnej výmene urobí obaja hráči jeden krok späť a zopakujú to. Zistite, koľko krokov dozadu dokážete urobiť, kým lopta nespadne na zem alebo sa medzi údermi neodrazí viac ako raz.

Triedu môžete rozdeliť na dve skupiny A a B a všetky skupiny A začnú približne 4,6 metra od seba na základnej čiare a všetky skupiny B budú stáť oproti skupinám A 90-120 cm pred nimi. Skupiny B môžu pri každej úspešnej výmene urobiť veľký krok dozadu.

3. Kick-Bounce "Egg Toss" Quads (začiatočníci)

Potrebuje lopty Kickit Soccer-Tennis: Potrebuje: 1 na skupinu

Počet hráčov: 4

Rozostavenie: 4 hráči stoja oproti sebe vo štvorci vzdialenom 90-120 cm. Jeden hráč kopne loptu do vzduchu, aby ju druhý hráč chytil. Druhý hráč chytí loptu a kopne ju späť. Všetci hráči musia loptu kopnúť a chytiť aspoň raz. Po jednom úplnom otočení sa všetci hráči vrátia o krok späť a opakujú. Zistite, koľko krokov späť/ako veľká môže vaša mriežka predtým, než kopacia lopta Kickit Soccer-Tennis Ball spadne.

4. Kickit Soccer-Four-Square (pre začiatočníkov)



Potrebujete lopty Kickit Soccer-Tennis: 1 na tím 4-6 hráčov

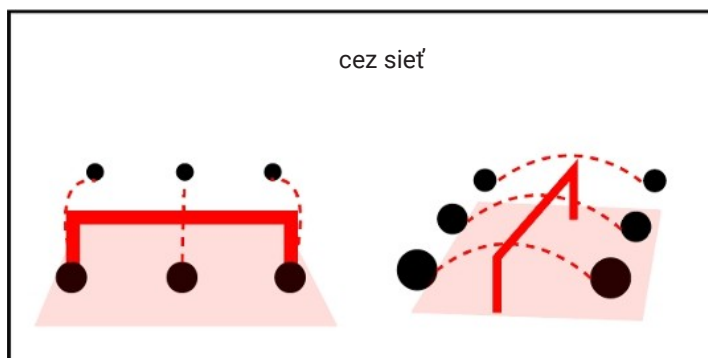
Potrebujete futbalové a tenisové siete Kickit: nie je potreba

Rozostavenie: Na ihrisku vytvorte sieť 4 kvadrantov pomocou kužeľov alebo čiar. Zahrajte si hru Štyri štvorce! S výnimkou toho, že podanie môžete začať len rukami. Keď je lopta v hre, cieľom je kopom, stehnom/kolenom, hrudníkom alebo hlavou vrátiť loptu na iné miesto na sieti. Loptička sa musí odraziť v sieti, aby sa počítala. Keď sa hráčovi podarí dostať do kráľovského štvorca, môže začať získavať body. Kto prvý dosiahne 11 bodov, vyhráva hru!

Ďalšie varianty pre väčšie zapojenie:

- Nastavte časovač a hráč, ktorý na konci získa najviac bodov, vyhráva!
- Po každých 3 získaných bodoch otáčajte kráľov na nové ihriská.

5. Cez sieť (pre stredne pokročilých)



Potrebuje lopty Kickit Soccer-Tennis: 1 na tím 2 hráčov

Potrebuje futbalové a tenisové siete Kickit: Potrebuje: 1 na skupinu 4 hráčov.

Nastavenie: každá dvojica hráčov je rozdelená sieťou. Stoja proti sebe z druhej strany.

Dvaja hráči stoja na každej strane približne 90 cm za sieťou. V tomto cvičení sa hráči zoznámia so sieťou a musia kopnúť loptu cez sieť svojmu partnerovi, ktorý ju chytí. Ide o posun od kopania smerom nahor v skupinovom kruhu. Teraz majú hráči kopáť smerom k svojmu partnerovi a cez sieť.

Ďalšie varianty pre väčšie zapojenie:

- Predstavte si hru "hádzanie vajíčok", kde hráči po každej úspešnej prihrávke a chytení urobia krok späť. Zistite, ako ďaleko dokážu loptu kopnúť cez rovinu siete a chytiť ju.
 - Urobte z toho preteky k základnej čiare. Vyhráva družstvo, ktoré sa ako prvé presunie k základnej čiare na vzdialenosť 3 metrov, pričom vykoná dve úspešné prihrávky a chytí loptu za sieť.

***V tejto fáze boli zavedené dva základy, ktoré majú hráčov pripraviť na úspešné zápasy Kickit Soccer-Tennis.**

1. Pochopenie princípu vykopnutia lopty hore do vzduchu, aby ste mali viac času na reakciu a úspešnú prihrávku spoluhráčovi.
2. Pochopenie smeru lopty cez sieť.

6. Podme na to! (začiatočníci a pokročilí)

Potrebuje lopty Kickit Soccer-Tennis: Potrebuje: 1 na kurt

Potrebuje futbalové a tenisové siete Kickit: 1 na skupinu 4 hráčov (2v2).

Zostava: 2 hráči na tím. Vytvorte základné čiary po 3 metroch na oboch stranách detské ihrisko. Na vyznačenie bočných čiar použite šírku siete. Formácia pre každý tím by mala byť rozložená. Jeden vpredu + jeden bližšie k základnej čiare na diagonále.

Ako hrať:

- **Podávanie:** jeden tím začína s futbalovo-tenisovou loptou Kickit. Podávajúce družstvo kope loptu cez sieť od základnej čiary (môžete kopať z ruky alebo nechať loptu odskočiť). Pre úspešné podanie sa lopta musí odraziť na druhú stranu siete. Ak sa loptička na ceste cez sieť prevráti, ide o "pustenie" alebo "chybu" a podávajúci má ešte 1 pokus na zopakovanie podania bez trestu. Ak je podanie opäť neúspešné, je to druhá chyba a bod pre druhé družstvo. Druhý tím potom získava servis späť a získava ďalší bod.

pre začiatočníkov: 1,5 metra od siete

Základná čiara pre pokročilých: 3 metre od siete

- **Bodovanie:** bodovanie: body sú "Make-it-take-it". Ak skórujete, vyhrávate/udržíte si podanie. Vyhráva ten, kto ako prvý získa **7/11** alebo **21** bodov.
- **Rally:** maximálne 1 odskok a 3 dotyky na každej pred vrátením lopty. **Môžete pridať viac odrazov a viac dotykov, aby ste si to uľahčili.** Odporúča sa mať v každom tíme aspoň jedného "futbalistu" alebo futbalového nadšenca, ktorý bude určený ako "kopáč". Všetci ostatní hráči sa môžu zapojiť ako kopači a prijímatelia (**v prípade potreby môžu použiť ruky**).

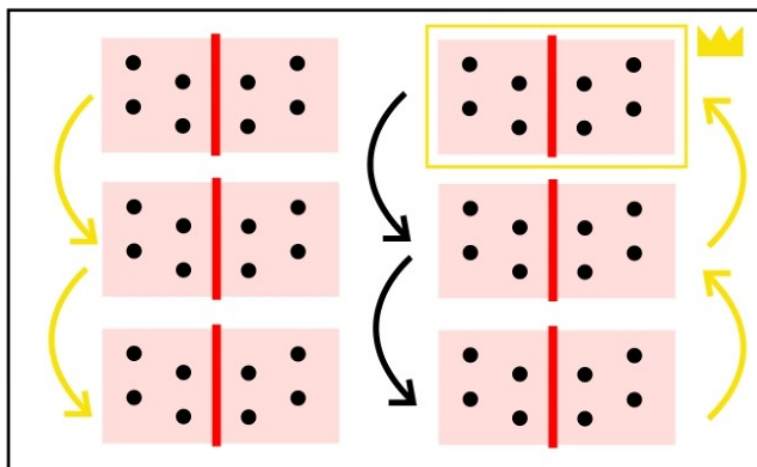
Tipy na úspech:

- Podobne ako pri rekreačnom volejbale, po každom stratenom bode otáčajte hráčov v smere hodinových ručičiek, aby sa do podania zapojili všetci hráči.

Ďalšie varianty pre väčšie zapojenie:

- Zvýšenie/zníženie počtu hráčov na tím a počtu odrazov
- Povolenie/zakázanie používania ruky.

7. Kráľovský dvor (pre pokročilých)



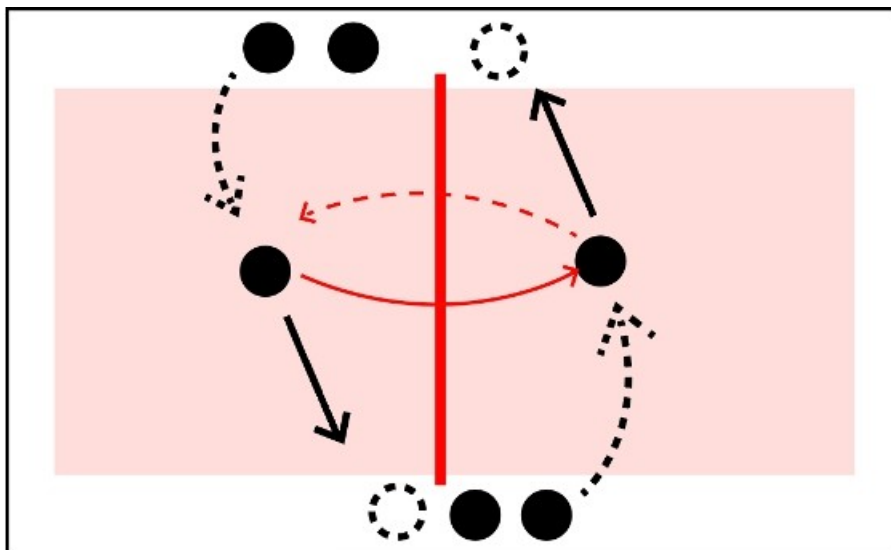
Potrebuje lopty Kickit Soccer-Tennis: Potrebujete: 1 na kurt

Potrebuje futbalové a tenisové siete Kickit: Aspoň 3 siete. 1 na skupinu 4 hráčov pre hru 2v2. **Nastavenie:** umiestnite tri siete vedľa seba s odstupom 4,5-9 metrov. Umiestnite jednu loptu na jednu stranu ihriska. Zostavte základné čiary vo vzdialenosti 3 metre od siete na oboch stranách. Na vyznačenie bočných čiar použite šírku siete. Rozloženie hráči na ihrisku v klukatej formácii.

Ako hrať:

- Hrajte podľa štandardných pravidiel Kickit's Soccer Tennis (uvedených vyššie), pričom ten tím, ktorý získa najviac bodov za 3 minúty, sa posunie o ihrisko vyššie (postup) a ten tím, ktorý získa najmenej bodov, sa posunie o ihrisko nižšie (zostup). Víťazný tím na najvyššie položenom kurte na konci hodiny získa titul kráľa/kráľovnej kurtu Kickit.

8. Volley Vortex (zvýšená kardio aktivita) (pre pokročilých)



Potrebujete lopty Kickit Soccer-Tennis: Potrebujete: 1 na skupinu

Potrebujete futbalové a tenisové siete Kickit: Potrebujete: 1 na skupinu 4-6 hráčov.

Ako hrať:

- Hráč č. 1 podáva hráčovi č. 2 cez sieť a potom opúšťa kurt v smere hodinových ručičiek, aby ho nahradil hráč č. 3, ktorý práve stál pri postrannej čiare. Hráč č. 2 potom vracia loptu cez sieť a opúšťa kurt, aby ho nahradil hráč č. 1. Cieľom je spoločne vyhodíť loptu späť cez sieť, pričom beží okolo siete.

Tipy na úspech:

- Vykopnite loptu vyššie do vzduchu (nie ďalej).
- Môžete začať kopaním a chytaním, aby ste dosiahli správnu rotáciu.
- Na začiatok môžete použiť aj ruky pre všetkých nefutbalových hráčov.

Ďalšie varianty pre väčšie zapojenie:

- Zakaždým, keď hráč niečo pokazí, je vyradený, až kým nezostane len jeden preživší!

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



Table Of Contents:

Intro: How To Fit Kickit Soccer-Tennis Into Your Program

Games: Beginner To Advanced

1. Kick-Bounce Circles
2. Kick-Bounce "Egg Toss" Doubles
3. Kick-Bounce "Egg Toss" Quads
4. Kickit Soccer-4-Square
5. Over The Net
6. Let's Kickit! (Beginner & Advanced)
7. King's/Queen's Court
8. Volley Vortex

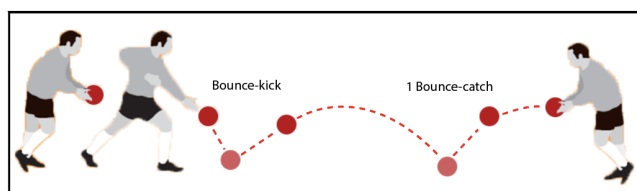
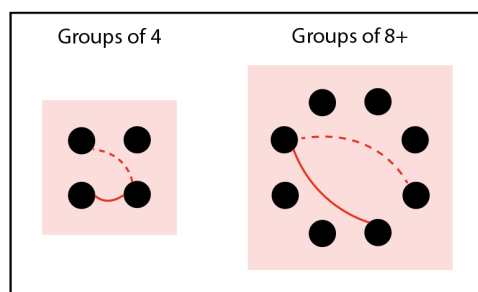
How To Order For Your Program

How To Fit Kickit Soccer-Tennis Into Your Program

Kickit Soccer-Tennis is like playing Soccer on a Tennis court. You can kick our specially engineered soccer-tennis ball back and forth over a net until points are scored. With Kickit Soccer-Tennis, students can learn dexterity and fine motor skills while having fun at the same time.

Games: Beginner to Advanced

1. “Kick-Bounce” Circles (Beginner)



Kickit Soccer-Tennis Balls needed: 1 per group

Number of players per group: 4 – 8 (Great for engaging everyone all at once splitting class up into groups of 4's or 8's)

Ball Air Pressure: Low. We recommend inflating the ball only to 75% of capacity for engaging all skill levels.

Set-up: Start by holding the ball then drop it and kick the ball after it bounces upward. Kick the ball so that it bounces in the middle of the circle one time on the way to the next person. One bounce in between every kick. Try to get everyone to kick it and bounce it. Try playing in a numbered sequence to up the stakes i.e. #1 passes to #5 who passes to #3 etc.

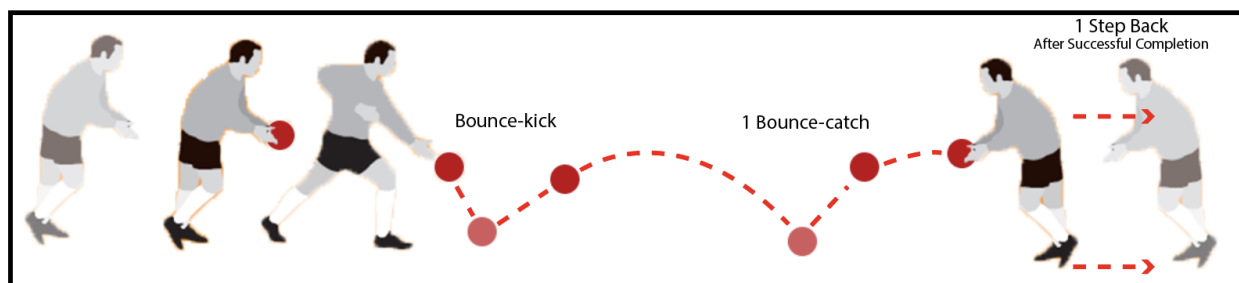
Tips for the most success:

- Kick the Kickit Soccer-Tennis Ball up in the air instead of directly at someone!
- Emphasize kicking it *lightly* in the beginning. Some will want to punt the ball. We want to keep it controlled and in the circle.

Other variations for more engagement:

- Set a 5 minute timer and see which group gets the most consecutive kicks.
- **(Beginner)** Allow more bounces. i.e. bounce 2X before you kick it back up.
- **(Advanced)** Eliminate all bounces.

2. Kick-Bounce “Egg Toss” Doubles (Beginner)



Kickit Soccer-Tennis Balls needed: 1

Number of players: 2

Set-up: Start by holding the ball then drop it and kick the ball after it bounces upward, aim to have the ball bounce 1X before getting to your teammate. After one full back and forth, both players take one step backwards and repeat. See how many steps back you can take before the Kickit Soccer-Tennis Ball is dropped or bounces more than 1X in between.

You can split the class into two groups A's and B's and all A's start on the baseline spread out by 5 yards and all B's facing A's 3-4 feet in front. B's can take large steps backward with each successful back and forth.

3. Kick-Bounce “Egg Toss” Quads (Beginner)

Kickit Soccer-Tennis Balls needed: 1 per group

Number of players: 4

Set-up: 4 players start standing across from each other 3-4 feet apart in a square. One player kicks it in the air to the other player to catch it. The other player catches it and kicks it back. All players must kick and catch at least once. After one full rotation, all players take one step backwards and repeat. See how many steps back/how big your grid can become before the Kickit Soccer-Tennis Ball is dropped.

4. Kickit Soccer-Four-Square (Beginner)



Kickit Soccer-Tennis Balls needed: 1 per team of 4-6 players

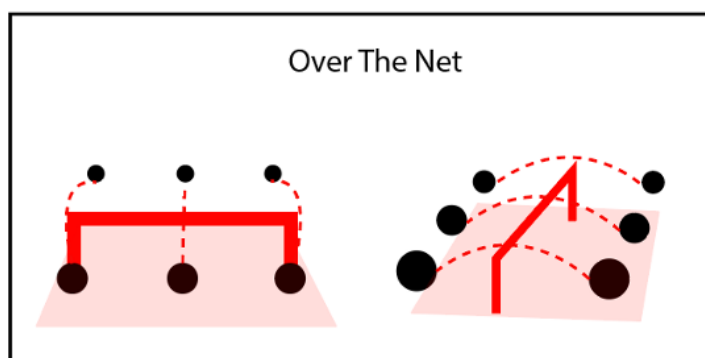
Kickit Soccer-Tennis Nets needed: None

Set-up: Create a 4 quadrant grid using cones or court lines. Play the game of Four-Square! Except you can only use your hands to start the serve. Once the ball is in play, the goal is to kick, thigh/knee, chest, or head the ball back onto another grid space. The ball must bounce in a grid to count. Once a player makes it to the Kings Square they can begin scoring points. First to 11 wins the game!

Other variations for more engagement:

- Set a timer and the player who scores the most points in the end, wins!
- Rotate Kings to new courts after every 3 points is scored

5. Over The Net (Intermediate)



Kickit Soccer-Tennis Balls needed: 1 per team of 2 players

Kickit Soccer-Tennis Nets needed: 1 per group of 4 players.

Set-up: Each pair of players are divided by the net. Facing one another from the other side. 2 players on each side standing 3 feet back from the net. In this exercise the players are introduced to the net and are instructed to kick the ball over the net to their partner who catches it. This is a shift from kicking it upwards in the group circle. Now players are asked to be directional with their kick to their partner *and* over the net.

Other variations for more engagement:

- Introduce the egg-toss game where after each successful pass and catch, players take a step backwards. See how far they can go kicking it over the plain of the net and catching it.
 - Make it a race to the base line. First team to back up all the way to the 10 foot baseline and have two successful kicks + catches across the net wins!

***At this stage, two fundamentals have been introduced to prepare players for successful Kickit Soccer-Tennis matches.**

1. Understanding the principle of kicking the ball UP in the air to get more time to react to it and for passing it successfully to a teammate.
2. Understanding how to be directional with a ball over a net.

6. Let's Kickit! (Beginner & Advanced)

Kickit Soccer-Tennis Balls needed: 1 per court

Kickit Soccer-Tennis Nets needed: 1 per group of 4 players (2v2)

Set-up: 2 Players per team. Create baseline boundaries of 10 feet on either side of the court. Use the width of the net to inform the sidelines. Formation for each team should be staggered. One in front + one closer to the baseline on a diagonal.

How To Play:

- **Serving:** One team starts with the Kickit Soccer-Tennis Ball. Serving team kicks the ball over the net from the baseline (You can either kick it from your hands or allow a bounce-kick). The ball must bounce on the other side of the net for a successful service. If the ball tips the net on the way over, it is a "Let" or a "Fault" and the server gets 1 more try to re-serve without a penalty. If the serve is unsuccessful again, it is a second fault and a point to the other team. The other team then regains service for the next point.

Beginner Service Baseline: 5 feet from the net

Advanced Service Baseline: 10 feet from the net

- **Scoring:** Points are "Make-it-take-it". If you score, you win/retain the serve. First to 7/11/or 21 points wins.
- **Rallies:** max of 1 bounce and 3 touches per side before the ball has to go back over. **You can add extra bounces and more touches to make it easier.** It is recommended to have at least one "soccer player" or soccer enthusiast per team to designate as the "Kicker". All other players can be engaged as hitters and receivers **(using their hands when necessary).**

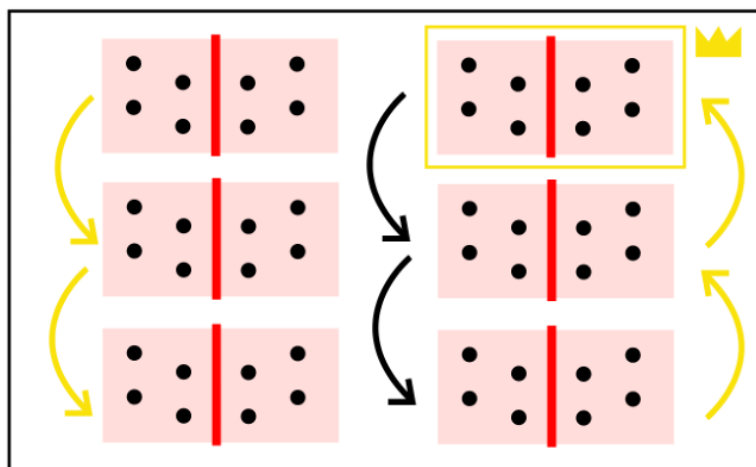
Tips for Success:

- Similar to recreational Volleyball, after every point lost, rotate players clockwise to engage all players in serving.

Other variations for more engagement:

- Increase/Decrease the # of players per team and # of bounces
- Enable/Disable the ability to use hand.

7. King's/Queen's Court (Advanced)



Kickit Soccer-Tennis Balls needed: 1 per court

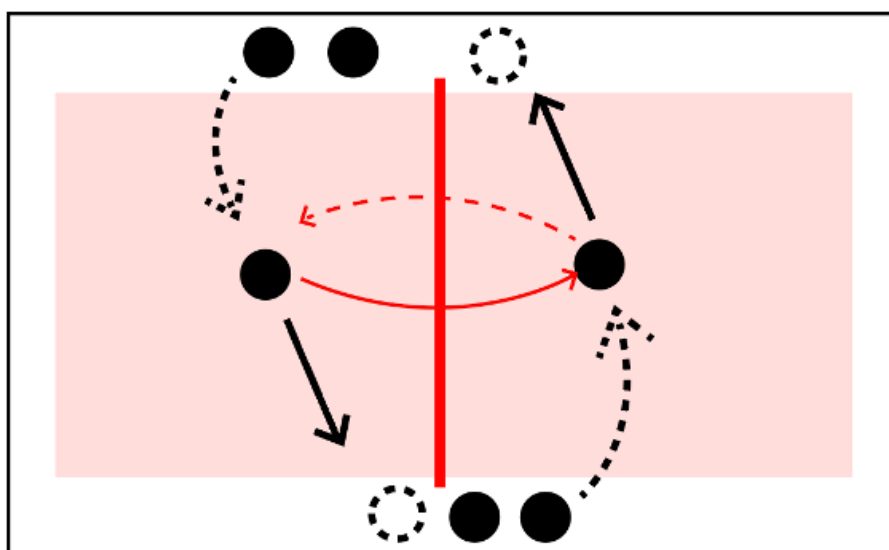
Kickit Soccer-Tennis Nets needed: At least 3 nets. 1 per group of 4 players for 2v2

Set-up: Line up three nets side by side with a 5-10 yard space in between. Place one ball on one side of the court. Create baseline boundaries 10 feet from on the net on both sides. Use the width of the net to inform the sidelines. Stagger players in a zig-zag formation on the court.

How To Play:

- Play Kickit's Soccer Tennis standard rules (noted above), whichever team has the most points in 3 minutes moves up a court (Promotion) and whichever team has the least number of points moves down a court (Relegation). The winning team on the top court at the end of the class is awarded King's/Queen's of the Kickit Court.

8. Volley Vortex (increased cardio) (Advanced)



Kickit Soccer-Tennis Balls needed: 1 per group

Kickit Soccer-Tennis Nets needed: 1 per group of 4-6 players.

How To Play:

- Player 1 serves it to player 2 across the net and then moves off the court clockwise to be replaced by Player 3 who was just standing on the sideline. Player 2 then returns the ball over the net and moves off the court to be replaced by Player 1. The objective is to kick it back over the net as a collective while running around the net.

Tips for Success:

- Kick the ball higher in the air (not farther).
- You can start off by kicking and catching to get the rotation right.
- You can use hands to start as well for any non-soccer players.

Other variations for more engagement:

- Every time a player messes up, they are eliminated until there is only one survivor left!

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



Inhalt:

Home: Wie man Kickit Soccer-Tennis zu seinen Spielen hinzufügt: von
Anfängern bis Fortgeschrittenen

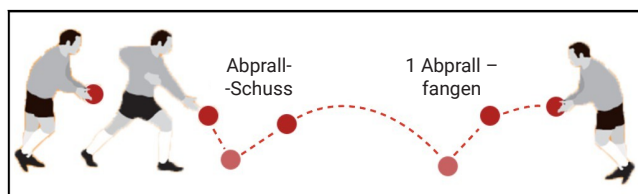
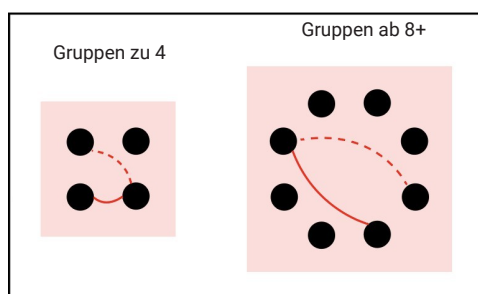
1. Kick-Bounce-Zirkel
2. Paar Tritte und Schläge "Egg Toss"
3. Vierfüßler Kick-Bounce "Egg Toss"
4. Kickit Fußball-4-Quadrat
5. Über das Netz
6. Los geht's Kickit! (Anfänger und Fortgeschrittene)
7. Königlicher/Königinnenhof
8. Volley-Wirbel

Wie Sie Kickit Soccer-Tennis in Ihr Programm aufnehmen

Kickit Soccer-Tennis ist wie Fußball spielen auf einem Tennisplatz. Die Spieler spielen sich gegenseitig einen speziell entworfenen Fußball-Tennisball über das Netz zu, bis Punkte erzielt werden. Mit dem Kickit Soccer-Tennis-Ball lernen die Schüler Geschicklichkeit und Feinmotorik und haben dabei Spaß.

Spiele: von Anfängern bis Fortgeschrittenen

1. "Kick-Bounce"-Kreise (Anfänger)



Benötigte Bälle Kickit Soccer-Tennis: Sie benötigen: 1 pro Gruppe

Anzahl der Spieler in einer Gruppe: (Ideal, um alle zu beteiligen, wenn die Klasse in Gruppen von 4 oder 8 Spielern aufgeteilt wird)

Luftdruck in der Kugel: niedrig. Wir empfehlen, die Kugel nur auf 75% ihres Volumens aufzupumpen, um alle Spielstärken zu erreichen.

Aufbau: Halten Sie den Ball zunächst in der Hand, lassen Sie ihn dann fallen und kicken Sie den Ball nach dem Aufprall. Kicken Sie den Ball so, dass er auf seinem Weg zur nächsten Person in die Mitte des Kreises springt. Lassen Sie den Ball zwischen den einzelnen Kicks einmal aufspringen. Versuchen Sie dass jeder den Ball kickt und prellt. Versuchen Sie, in nummerierter Reihenfolge zu spielen, um die Spannung zu erhöhen, d. h. Nr. 1 gibt an Nr. 5 weiter, der wiederum an Nr. 3 weitergibt usw.

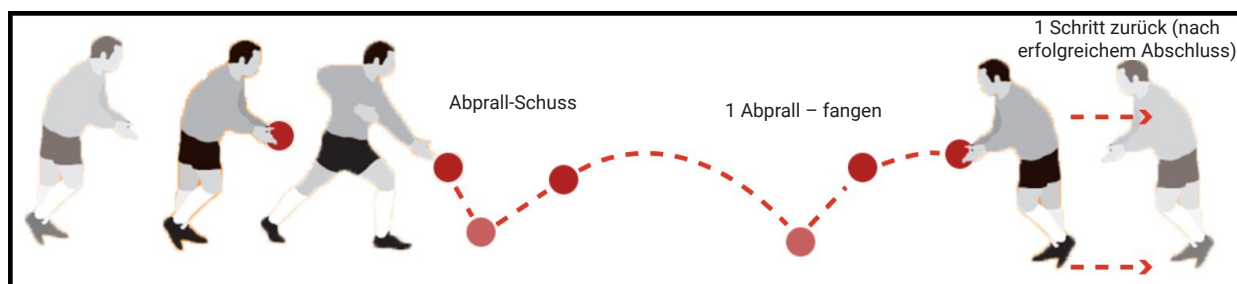
Tipps für maximalen Erfolg:

- Kicken Sie den Kickit Soccer-Tennis Ball in die Luft, anstatt direkt auf Irgendjemand!
- Betonen Sie zu Beginn das *leichte* Treten. Einige werden den Ball kicken wollen. Wir wollen ihn unter Kontrolle und im Kreis halten.

Andere Varianten für eine stärkere Beteiligung:

- Stellt einen Fünf-Minuten-Timer ein und schaut, welche Gruppe die meisten Kicks hintereinander ausführt.
- **(Anfänger)** Lassen Sie mehr Sprünge zu, z. B. lassen Sie den Ball zweimal abprallen, bevor Sie ihn zurückspielen.
- **(Fortgeschrittene)** Beseitigen Sie alle Reflexionen.

2. Doubles mit Kicks und Bounces "Egg Toss" (Anfänger)



Benötigte Bälle Kickit Soccer-Tennis: 1

Anzahl der Spieler: 2

Einstellungen:

Halte den Ball zunächst in der Hand, lasse ihn dann fallen und schieße ihn, nachdem er aufgesprungen ist. Versucht, den Ball nur einmal aufspringen zu lassen, bevor er euren Teamkollegen erreicht. Nach einem vollständigen Ballwechsel gehen beide Spieler einen Schritt zurück und wiederholen den Vorgang. Versucht herauszufinden, wie viele Schritte ihr zurückgehen könnt, bevor der Ball zu Boden fällt oder mehr als einmal zwischen den Schlägen aufspringt.

Sie können die Klasse in zwei Gruppen A und B aufteilen, wobei alle A-Gruppen etwa 4,6 m von der Grundlinie entfernt starten und alle B-Gruppen A-Gruppen 90-120 cm vor ihnen gegenüberstehen. Die B-Gruppen können bei jedem erfolgreichen Ballwechsel einen großen Schritt zurück machen.

3. Kick-Bounce "Egg Toss" Quads (Anfänger)

Benötigte Bälle Kickit Soccer-Tennis: Sie benötigen: 1 pro Gruppe

Anzahl der Spieler: 4

Aufbau: 4 Spieler stehen sich in einem Quadrat mit einem von 90-120 cm gegenüber. Ein Spieler kickt den Ball in die Luft, so dass der andere Spieler ihn fangen kann. Der andere Spieler fängt den Ball und schießt ihn zurück. Alle Spieler müssen mindestens einmal schießen und fangen. Nach einer kompletten Runde gehen alle Spieler einen Schritt zurück und wiederholen den Vorgang. Finde heraus, wie viele Schritte zurückgehen bzw. wie groß dein Gitter sein kann, bevor der Kickit Soccer-Tennisball fällt.

4. Kickit Soccer-Four-Square (für Anfänger)



Sie benötigen Kickit Soccer-Tennis Bälle: 1 pro Team von 4-6 Spielern

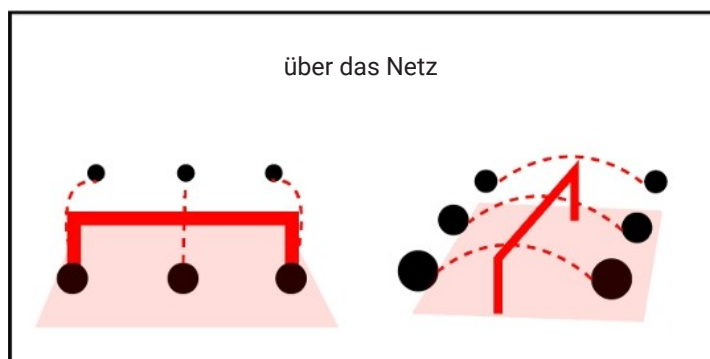
Du brauchst Fußball- und Tennisnetze Kickit: Keine

Aufbau: Erstellen Sie ein Raster von 4 Quadranten mit Hilfe von Kegeln oder Linien auf dem Spielfeld. Spielen Sie das Spiel Four Squares! Allerdings darfst du deinen Aufschlag nur mit den Händen beginnen. Sobald der Ball im Spiel ist, gilt es, ihn mit dem Fuß, dem Oberschenkel/Knie, der Brust oder dem Kopf an eine andere Stelle des Netzes zurückzuspielen. Der Ball muss im Netz aufprallen, um zu zählen. Sobald ein Spieler es schafft, das königliche Feld zu erreichen, kann er anfangen, Punkte zu sammeln. Wer zuerst 11 Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel!

Andere Varianten für eine stärkere Beteiligung:

- Stelle den Timer ein und der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt!
- Die Könige werden nach jeweils 3 erzielten Punkten auf ein neues Feld gesetzt.

5. Über das Netz ()



Sie benötigen Kickit Soccer-Tennisbälle: 1 pro Team mit 2 Spielern

Sie benötigen Fußball- und Tennisnetze Kickit: Sie benötigen: 1 pro Gruppe von 4 Spielern.

Aufbau: Jedes Spielerpaar wird durch ein Netz getrennt. Sie stehen sich von der anderen Seite gegenüber. Zwei Spieler stehen auf jeder Seite, etwa 90 cm hinter dem Netz. Bei dieser Übung werden die Spieler an das Netz herangeführt und müssen den Ball über das Netz zu ihrem Partner schießen, der ihn auffängt. Dies ist ein Wechsel vom Schießen nach oben im Gruppenkreis. Nun werden die Spieler aufgefordert, den Ball zu ihrem Partner *und* über das Netz zu schießen.

Andere Varianten für eine stärkere Beteiligung:

- Stellen Sie sich eine Partie "" vor, bei der die Spieler nach jedem erfolgreichen Pass und Fang einen Schritt zurücktreten. Beobachten Sie, wie weit sie den Ball über die Ebene des Netzes schießen und fangen können.
 - Machen Sie einen Wettlauf bis zur Grundlinie. Die erste Mannschaft, die sich innerhalb von 3 Metern bis zur Grundlinie bewegt, zwei erfolgreiche Pässe spielt und den Ball über das Netz fängt, gewinnt.

***In dieser Phase wurden zwei Grundlagen eingeführt, um die Spieler auf erfolgreiche Kickit Soccer-Tennis-Spiele vorzubereiten.**

1. Verstehen des Prinzips, den Ball in die zu schießen, um mehr Zeit für eine Reaktion und einen erfolgreichen Pass zu einem Mitspieler zu haben.
2. Verständnis für die Richtung des Balls über das Netz.

6. Los geht's Kickit! (Anfänger und Fortgeschrittene)

Benötigte Bälle Kickit Soccer-Tennis: Sie benötigen: 1 pro Platz

Sie benötigen Fußball- und Tennisnetze Kickit: 1 pro Gruppe von 4 Spielern (2v2).

Aufstellung: 2 Spieler pro Mannschaft. Erstellen Sie Grundlinien von 3 Metern auf beiden Seiten Spielplatz. Verwenden Sie die Breite des Netzes, um die Seitenlinien zu markieren. Die Aufstellung für jede Mannschaft wäre

sollten verteilt sein. Einer vorne + einer näher an der Grundlinie auf der Diagonale. **Wie man spielt:**

- **Aufschlag:** Eine Mannschaft beginnt mit einem Fußball-Tennisball Kickit. Die aufschlagende Mannschaft kickt den Ball von der Grundlinie aus über das Netz (man kann entweder mit der Hand kicken oder den Ball abprallen lassen). Für einen erfolgreichen Aufschlag muss der Ball auf die andere Seite des Netzes zurückspringen. Wenn der Ball auf dem Weg über das Netz rollt, ist das ein "Durchlass" oder "Fehler" und der Aufschläger hat einen weiteren Versuch, den Aufschlag ohne Strafe zu wiederholen. Gelingt der Aufschlag erneut nicht, ist dies ein zweiter Fehler und ein Punkt für die andere Mannschaft. Die andere Mannschaft erhält dann den Aufschlag für einen weiteren Punkt zurück.

für Anfänger: 1,5 Meter vom Netz entfernt

Erweiterte Grundlinie: 3 Meter vom Netz entfernt

- **Punktevergabe:** Punkte sind "Make-it-take-it". Wenn du punktest, gewinnst du/behältst du den Aufschlag. Wer zuerst **7/11** oder **21** Punkte erreicht hat, gewinnt.
- **Rallye:** maximal 1 Aufprall und 3 Berührungen auf jeder , bevor der Ball zurückgegeben . **Sie können mehr Sprünge und mehr Berührungen hinzufügen, um es einfacher zu machen.** Es wird empfohlen, mindestens einen "Fußballspieler" oder Fußballbegeisterten in jeder Mannschaft zu haben, der als "Kicker" fungiert. Alle anderen Spieler können sich als Kicker und Empfänger betätigen **(wenn nötig mit ihren Händen).**

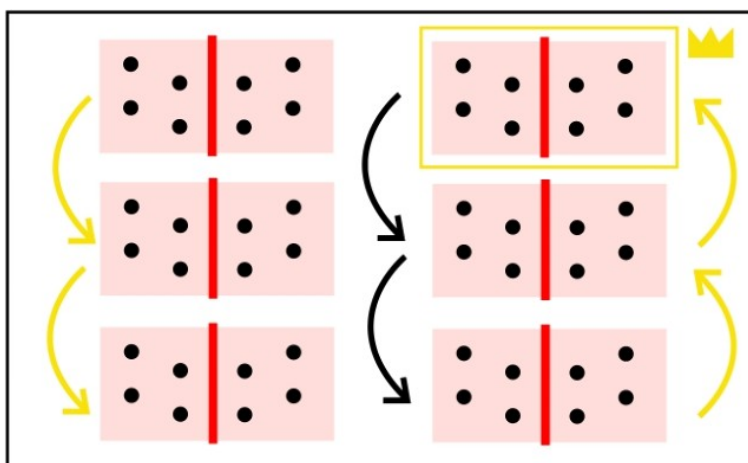
Tipps für den Erfolg:

- Ähnlich wie beim Freizeitvolleyball sollten die Spieler nach jedem verlorenen Punkt rotieren, damit alle Spieler am Aufschlag beteiligt sind.

Andere Varianten für eine stärkere Beteiligung:

- Erhöhung/Verringerung der Anzahl der Spieler pro Team und der Anzahl der Rebounds
- Aktivierung/Deaktivierung des Gebrauchs der Hand.

7. Königlicher Hof (fortgeschritten)



Benötigte Bälle Kickit Soccer-Tennis: Sie benötigen: 1 pro Platz

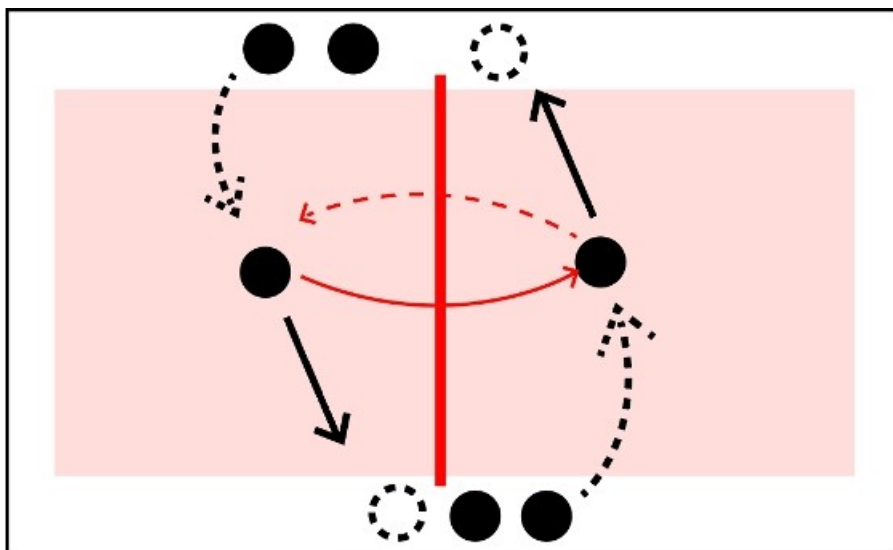
Sie benötigen Fußball- und Tennisnetze von Kickit: Mindestens 3 Netze. 1 pro Gruppe von 4 Spielern für ein 2v2-Spiel.

Aufbau: Drei Netze mit einem Abstand von 4,5-9 Metern nebeneinander aufstellen. Legen Sie einen Ball auf eine Seite des Spielfelds. Legen Sie die Grundlinien 3 m vom Netz entfernt auf jeder Seite fest. Markieren Sie die Seitenlinien in der Breite des Netzes. Auslegen Spieler auf dem Spielfeld in einer Zick-Zack-Formation.

Wie man spielt:

- Gespielt wird nach den Standardregeln von Kickit's Soccer Tennis (). Die Mannschaft, die innerhalb von 3 Minuten die meisten Punkte erzielt, steigt ein Feld auf (Aufstieg), die Mannschaft mit den wenigsten Punkten steigt ein Feld ab (Abstieg). Die siegreiche Mannschaft, die am Ende der Stunde auf dem höchsten Spielfeld steht, wird zum König/zur Königin des Kickit-Courts ernannt.

8. Volley Vortex (erhöhte kardiale Aktivität) (Fortgeschrittene)



Benötigte Bälle Kickit Soccer-Tennis: Sie benötigen: 1 pro Gruppe

Sie benötigen Fußball- und Tennisnetze Kickit: Sie benötigen: 1 pro Gruppe von 4-6 Spielern.

Wie man spielt:

- Spieler Nr. 1 schlägt dem Spieler Nr. 2 den Ball über das Netz zu und verlässt dann das Spielfeld im Uhrzeigersinn, um durch Spieler Nr. 3 ersetzt zu werden, der gerade noch an der Seitenlinie stand. Spieler 2 gibt den Ball über das Netz zurück und verlässt das Spielfeld, um durch Spieler 1 ersetzt zu werden. Ziel ist es, den Ball gemeinsam über das Netz zurückzuschlagen, während man um das Netz herumläuft.

Tipps für den Erfolg:

- Schießen Sie den Ball höher in die Luft (nicht weiter).
- Sie können mit dem Treten und Greifen beginnen, um die richtige Drehung zu erreichen.
- Für den Anfang können Sie die Hände auch für alle Nicht-Fußballer verwenden.

Andere Varianten für eine stärkere Beteiligung:

- Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Fehler macht, scheidet er aus, bis nur noch ein Spieler übrig ist.
Überlebende!

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



Tartalom:

Kezdőlap: Hogyan adhatod hozzá a Kickit Soccer-Tennis-t a játékaidhoz:

kezdőtől a haladóig

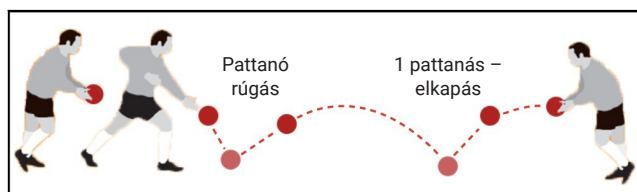
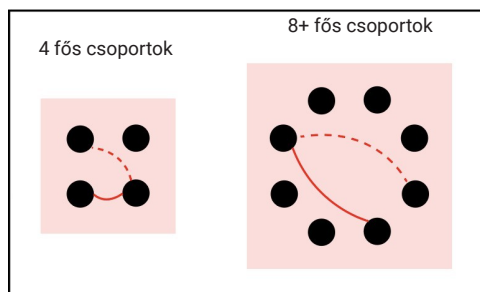
1. Kick-Bounce körök
2. Pár rúgás és ütés "Tojás dobás"
3. Quads Kick-Bounce "Tojás dobás"
4. Kickit Soccer-4-Square
5. A hálózaton keresztül
6. Let's Kickit! (kezdők és haladók)
7. Királyi/királynői udvar
8. Röplabda örvény

Hogyan illeszthető be a Kickit Soccer-Tennis a programjába?

A Kickit Soccer-Tennis olyan, mintha tenispályán fociznál. A játékosok egy speciálisan kialakított foci-tenisz labdát passzolnak egymásnak a háló felett, amíg pontokat nem szereznek. A Kickit Soccer-Tennis labdával a tanulók szórakozás közben tanulják a kezűgyességet és a finommotorikus készségeket.

Játékok: kezdőtől a haladóig

1. "Kick-Bounce" körök (kezdők)



Szükség van labdákra Kickit Soccer-Tennis: Szükséged van: 1 db/csoport

A játékosok száma a csoportban: (Nagyszerű, hogy mindenkit bevonjon, ha az osztályt 4 vagy 8 fős csoportokra osztjuk)

Levegőnyomás a gömbben: alacsony. Javasoljuk, hogy a labdát csak a térfogatának 75%-áig fújjuk fel, hogy minden képességszintet le tudjunk foglalni.

Felépítés: Kezdd úgy, hogy fogd meg a labdát, majd dobd el, és rúgd el a labdát, miután felpattant. Rúgd el a labdát úgy, hogy az a kör közepére pattanjon a következő személyhez vezető úton. Minden rúgás között egy-egy pattanást végezzetek. Próbáljátok meg hogy mindenki rúgja és pattogtassa a labdát. Próbáljátok számsorrendben játszani, hogy fokozzatok a játékot, azaz az 1-es számú játékos passzoljon az 5-ös számúnak, aki a 3-as számúnak passzol, stb.

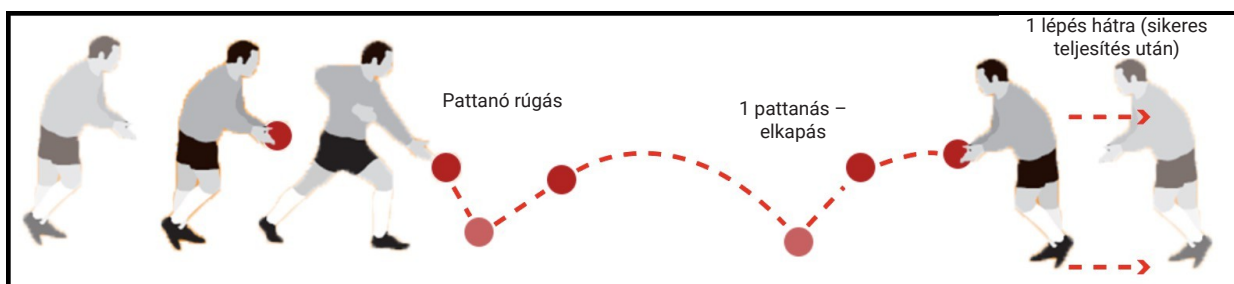
Tippek a maximális sikerhez:

- Rúgd a Kickit Soccer-Tennis Ball-t a levegőbe, ahelyett, hogy közvetlenül a labdát találád el. Valaki!
- Kezdetben hangsúlyozzuk a könnyű rúgásokat. Néhányan meg akarják majd rúgni a labdát. Azt akarjuk, hogy kontroll alatt és a körön belül tartsuk.

Egyéb változatok a nagyobb részvétel érdekében:

- Állítson be egy ötperces időzítőt, és nézze meg, hogy melyik csoport végzi el a legtöbb rúgást egymás után.
- **(Kezdők)** Engedj meg több pattanást, például hagyd, hogy a labda kétszer pattanjon, mielőtt visszaadnád.
- **(Haladó)** Távolítsd el minden tükröződést.

2. Páros rúgásokkal és pattogásokkal "Egg Toss" (kezdők)



Szükség van labdákra Kickit Soccer-Tennis: 1

A játékosok száma: 2

Beállítások:

Kezdd úgy, hogy fogd meg a labdát, majd dobd le, és rúgd el, miután felpattant. Próbáld meg, hogy a labda csak egyszer pattanjon fel, mielőtt eléri a csapattársadat. Egy teljes csere után mindkét játékos tegyen egy lépést hátra, és ismételjétek meg. Próbáld ki, hány lépést tudsz visszalépni, mielőtt a labda a földre esik, vagy többször is felpattan az ütések között.

Az osztályt két A és B csoportra oszthatod, és minden A csoport körülbelül 4,6 méter távolságra indul az alapvonalon, minden B csoport pedig 90-120 cm-re az A csoporttal szemben áll. A B-k minden sikeres cserével egy nagy lépést hátrálhatnak.

3. Kick-Bounce "Egg Toss" négyes (kezdők)

Szükség van labdákra Kickit Soccer-Tennis: Szükséged van: 1 db/csoport

A játékosok száma: 4

Felállítás: 4 játékos áll egymással szemben egy négyzetben, egymástól 90-120 cm távolságra. Az egyik játékos a levegőbe rúgja a labdát, hogy a másik játékos elkapja. A másik játékos elkapja a labdát és visszarúgja. Minden játékosnak legalább egyszer el kell rúgnia és el kell kapnia a labdát. Egy teljes forduló után minden játékos tesz egy lépést hátra, és megismétli. Nézzétek meg, hány lépést tudtok hátrálépni/ a rácsotok, mielőtt a Kickit Soccer- teniszlabda leesik.

4. Kickit Soccer-Four-Square (kezdőknek)



Kickit Soccer-Tennis labdákra van szükséged: 1 labda 4-6 fős csapatonként.

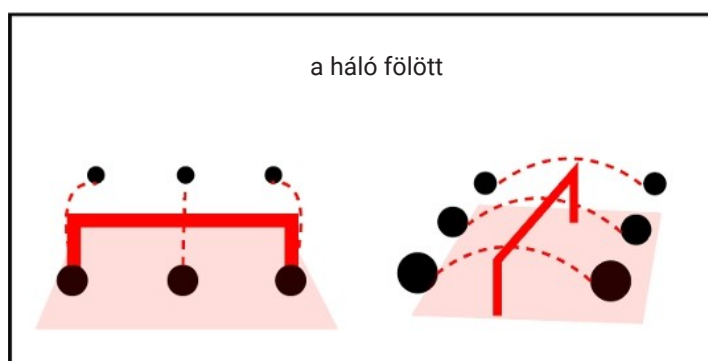
Foci- és teniszhálóra van szükséged Kickit: Nincs

Felépítés: hozzon létre egy 4 kvadránsból álló rácsot kúpok vagy vonalak segítségével a pályán. Játsszátok a Négy négyzet játékot! Kivéve, hogy a szervát csak a kezeddal kezdheted. Amint a labda játékban van, a cél az, hogy rúgással, comb/térd, mellkas vagy fejjel visszaadd a labdát a háló egy másik pontjára. A labdának a hálóban kell pattognia ahhoz, hogy számítsen. Amint a játékosnak sikerül a királyi térre jutnia, elkezdheti a pontgyűjtést. Aki először éri el a 11 pontot, az nyeri a játékot!

Egyéb változatok a nagyobb részvétel érdekében:

- Állítsd be az időzítőt, és az a játékos nyer, aki a végén a legtöbb pontot gyűjti!
- A királyokat minden 3 elért pont után új pályára kell váltani.

5. Hálózaton keresztül ()



Kickit Soccer-Tennis labdákra van szükség: 1 db 2 fős csapatonként.

Foci- és teniszhálóra van szükség Kickit: Szükség van: 1 db 4 csoportonként.

Felépítés: minden játékospár egy hálóval van elválasztva. A másik oldalról néznek egymással szembe. Két játékos áll mindkét oldalon, körülbelül 90 cm-re a háló mögött. Ebben a gyakorlatban a játékosok megismerkednek a hálóval, és a labdát a háló fölött kell átrúgniuk a társuknak, aki elkapja azt. Ez egy váltás a csoportkörben történő felfelé rúgáshoz képest. Most a játékosoknak a társuk felé és a háló fölé kell rúgniuk.

Egyéb változatok a nagyobb részvétel érdekében:

- Képzeljünk el egy "" játékot, ahol a játékosok minden sikeres passz és elkapás után hátrálépnek egy lépést. Megnézik, milyen messzire tudják átrúgni a labdát a háló síkján és elkapni.
 - Legyen ez egy verseny az alapvonalig. Az a csapat nyer, amelyik először jut el az alapvonalig 3 méteren belül, miközben két sikeres passzt ad, és a labdát a háló fölött elkapja.

***Ebben a szakaszban két alapelemet vezettek be, hogy felkészítsék a játékosokat a sikeres Kickit Soccer-Tennis mérkőzésekre.**

1. A labda felrúgásának elvének megértése a , hogy több idő legyen reagálni és sikeresen passzolni a csapattársadnak.
2. A labda irányának megértése a háló felett.

6. Let's Kickit! (kezdők és haladók)

Szükség van labdákra Kickit Soccer-Tennis: Szükség van: 1 per pálya

Foci- és teniszhalókra van szükséged Kickit: 1 db 4 fős csoportonként (2v2).

Felállítás: csapatonként 2 játékos. Mindkét oldalon 3 méteres alapvonalakat kell kialakítani.

játszótér. A háló szélessége alapján jelölje ki az oldalvonalakat. Az egyes csapatok felállása szét kell terjeszteni. Egy elöl + egy közelebb az alapvonalhoz átlósan. **Hogyan kell játszani:**

- **Felszolgálás:** az egyik csapat egy Kickit focilabdával kezd. Az adogató csapat az alapvonalról átrúgja a labdát a háló fölött (Lehet kézből is rúgni, vagy hagyni, hogy a labda pattogjon). A sikeres szervához a labdának a háló másik oldalára kell pattannia. Ha a labda átgurul a háló fölött, az "let" vagy "error", és az adogatónak még 1 próbálkozása van az adogatás büntetés nélküli megismétlésére. Ha az adogatás ismét sikertelen, az egy második hiba és egy pont a másik csapatnak. Ezután a másik csapat újra felveszi az adogatást egy újabb pontért.

kezdőknek: 1,5 méterre a hálótól

Haladó alapvonal: 3 méterre a hálótól

- **Pontozás:** pontozás: a pontok a "Make-it-take-it". Ha pontot szerzel, megnyered/megőrzöd a szervát. Az nyer, aki először szerez **7/11** vagy **21** pontot.
- **Rally:** maximum 1 pattanás és 3 érintés mindkét , mielőtt labdát visszaadják. **Több pattanást és több érintést is hozzáadhatsz, hogy könnyebbé tedd a játékot.** Ajánlott, hogy minden csapatban legyen legalább egy "focista" vagy futballrajongó, aki a kijelölt "rúgó" lesz. Az összes többi játékos beállhat rúgóként és fogadóként **(szükség esetén a kezüket használva).**

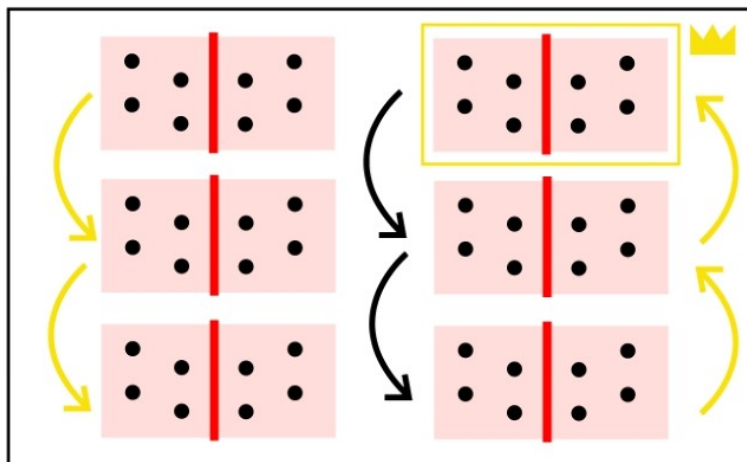
Tippek a sikerhez:

- Hasonlóan a szabadidős röplabdához, minden elvesztett pont után az forgassa a játékosokat, hogy minden játékos részt vegyen a szervában.

Más változatok a nagyobb részvétel érdekében:

- A játékosok csapatonkénti számának és a lepattanók számának növelése/csökkentése
- A kéz használatának engedélyezése/tiltása.

7. Királyi udvar (haladó)



Szükség van labdákra Kickit Soccer-Tennis: Szükség van: 1 per pálya

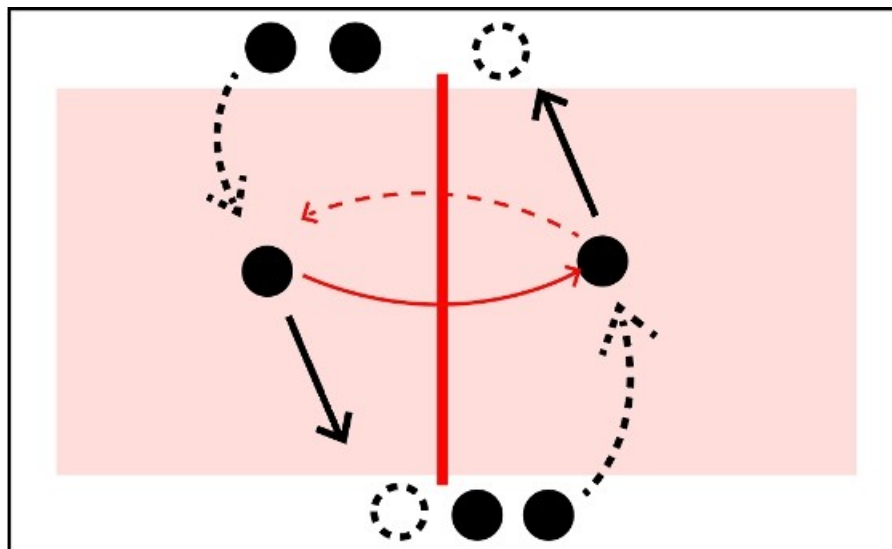
Foci- és teniszhálóra van szükséged Kickit: Legalább 3 háló. 4 fős csoportonként 1 háló a 2v2-es játékhoz.

Felépítés: helyezzünk el három hálót egymás mellé 4,5-9 méteres távolságban. Helyezzünk egy labdát a pálya egyik oldalára. Állítsunk fel alapvonalakat a hálótól 3 méterre mindkét oldalon. Az oldalvonalakat a háló szélességével jelöljük ki. Kijelölés játékosok a pályán cikcakkos alakzatban.

Hogyan kell játszani:

- A játék a Kickit's Soccer Tennis standard szabályai szerint zajlik (), amelyik csapat a legtöbb pontot szerzi 3 perc alatt, az lép feljebb egy pályát (feljutás), és amelyik csapat a legkevesebb pontot szerzi, az lép lefelé egy pályát (kiesés). Az óra végén a legmagasabb pályán lévő győztes csapat elnyeri a Kickit pálya királya/királynője címet.

8. Volley Vortex (fokozott kardio aktivitás) (haladó)



Szükség van labdákra Kickit Soccer-Tennis: Szükséged van: 1 db/csoport

Foci- és teniszhálóra van szükséged Kickit: Szükséged van: 4-6 csoportonként 1 db.

Hogyan kell játszani:

- Az 1. számú játékos a háló fölött adogat a 2. számú játékosnak, majd az óramutató járásával megegyező irányban elhagyja a pályát, hogy a 3. számú játékos vegye át a helyét, aki az imént még az oldalvonalnál állt. A 2-es játékos ezután visszaadja a labdát a háló fölött, majd elhagyja a pályát, hogy az 1-es játékos váltsa fel. A cél az, hogy közösen rúgják vissza a labdát a háló fölött, miközben a háló körül futnak.

Tippek a sikerhez:

- Rúgd a labdát magasabbra a levegőben (nem tovább).
- Kezdheted azzal, hogy rúgkapálsz és markolászol, hogy a forgás helyes legyen.
- Kezdetnek a kezeket is használhatod minden nem labdarúgó játékos esetében.

Más változatok a nagyobb részvétel érdekében:

- Minden alkalommal, amikor egy játékos hibázik, kiesik, amíg csak egy játékos marad. túlélők!

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



Treść:

Strona główna: Jak dodać Kickit Soccer-Tennis do swoich gier: **od**
początkującego do zaawansowanego

1. Kick-Bounce Circles
2. Para kopnięć i ciosów "Rzut jajkiem"
3. Quadry Kick-Bounce "Rzut jajkiem"
4. Kickit Soccer-4-Square
5. Przez sieć
6. Let's Kickit! (dla początkujących i zaawansowanych)
7. Dwór królewski/królowej
8. Volley Vortex

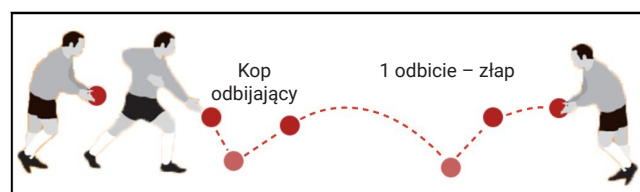
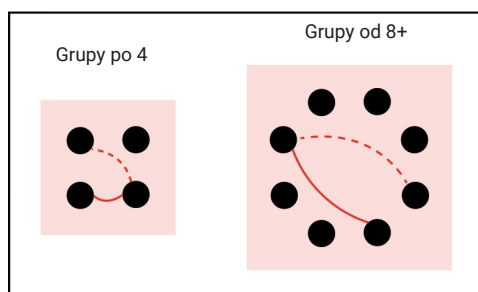
Jak włączyć Kickit Soccer-Tennis do swojego programu?

Kickit Soccer-Tennis przypomina grę w piłkę nożną na korcie tenisowym. Gracze podają sobie specjalnie zaprojektowaną piłkę do tenisa przez siatkę, aż do zdobycia punktów.

Dzięki piłce Kickit Soccer-Tennis uczniowie uczą się zręczności i umiejętności motorycznych podczas zabawy.

Gry: od początkujących do zaawansowanych

1. Kółka "Kick-Bounce" (dla początkujących)



Potrzebne piłki Kickit Soccer-Tennis: Potrzebujesz: 1 na grupę

Liczba graczy w grupie: (Świetny sposób na zaangażowanie wszystkich graczy podczas dzielenia klasy na grupy po 4 lub 8 graczy)

Ciśnienie powietrza w : niskie. Zalecamy napompowanie kuli do 75% jej objętości, aby zaangażować wszystkie poziomy umiejętności.

Ustawienie: zacznij od trzymania piłki, następnie upuść ją i kopnij po odbiciu w górę. Kopnij piłkę tak, aby odbiła się do środka koła w drodze do następnej osoby. Wykonaj jedno odbicie pomiędzy każdym kopnięciem. Postaraj się, aby wszyscy kopali i odbijali piłkę. Spróbuj grać w kolejności numerycznej, aby podnieść stawkę, tj. nr 1 podaje do nr 5, który podaje do nr 3 itd.

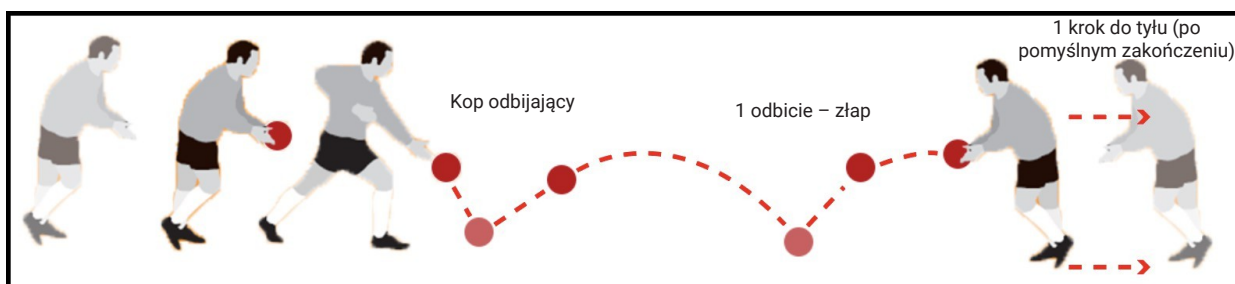
Wskazówki dla maksymalnego sukcesu:

- Kopnij piłkę do piłki nożnej i tenisa Kickit w powietrze zamiast bezpośrednio w piłkę Ktoś!
- Na początku kładź nacisk na *lekkie* kopanie. Niektórzy będą chcieli kopać piłkę. Chcemy utrzymać ją pod kontrolą i w kole.

Inne warianty dla większego zaangażowania:

- Ustaw pięciominutowy stoper i sprawdź, która grupa wykona najwięcej kopnięć z rzędu.
- **(Początkujący)** Pozwól na więcej odbić, na przykład pozwól piłce odbić się dwa razy, zanim ją zwrócisz.
- **(Zaawansowane)** Wyeliminuj wszystkie odbicia.

2. Podwójne kopnięcia i odbicia "Rzut jajkiem" (początkujący)



Potrzebne piłki Kickit Soccer-Tennis: 1

Liczba graczy: 2

Ustawienia:

Zacznij od przytrzymania piłki, następnie upuść ją i kopnij, gdy odbije się w górę. Postaraj się, aby piłka odbiła się tylko raz, zanim dotrze do kolegi z drużyny. Po jednej kompletnej wymianie obaj gracze cofają się o krok i powtarzają tę czynność. Sprawdź, ile kroków w tył możesz zrobić, zanim piłka spadnie na ziemię lub odbije się więcej niż raz między uderzeniami.

Możesz klasę na dwie grupy A i B, a wszystkie grupy A zaczną w odległości około 4,6 metra od siebie na linii bazowej, a wszystkie grupy B staną grup A 90-120 cm przed nimi. Grupy B mogą zrobić duży krok w tył przy każdej udanej wymianie.

3. Kick-Bounce "Egg Toss" Quads (dla początkujących)

Potrzebne piłki Kickit Soccer-Tennis: Potrzebujesz: 1 na grupę

Liczba graczy: 4

Ustawienie: 4 graczy stoi naprzeciwko siebie w kwadracie oddalonym od siebie o 90-120 cm. Jeden z graczy kopie piłkę w powietrze, aby drugi gracz mógł ją złapać. Drugi gracz łapie piłkę i kopie ją z powrotem. Wszyscy gracze muszą kopnąć i złapać piłkę przynajmniej raz. Po jednym pełnym obrocie wszyscy gracze robią jeden krok do tyłu i powtarzają. Sprawdź, ile kroków w tył/jak duża może siatka, zanim piłka Kickit Soccer- Tennis Ball spadnie.

4. Kickit Soccer-Four-Square (dla początkujących)



Potrzebujesz piłek Kickit Soccer-Tennis: 1 na drużynę składającą się z 4-6 graczy.

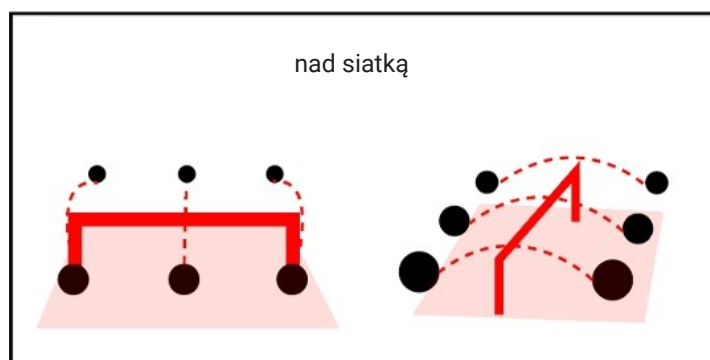
Potrzebujesz siatek do piłki nożnej i tenisa Kickit: Brak

Przygotowanie: utwórz siatkę 4 kwadratów, używając pachołków lub linii na boisku. Zagraj w grę Cztery kwadraty! Z tą różnicą, że serw można rozpocząć tylko rękami. Gdy piłka jest w grze, celem jest kopnięcie, udo / kolano, klatka piersiowa lub głowa, aby zwrócić piłkę w inne miejsce na siatce. Piłka musi odbić się od siatki, aby została zaliczona. Gdy graczowi uda się dotrzeć do królewskiego kwadratu, może zacząć zdobywać punkty. Pierwszy, który zdobędzie 11 punktów, wygrywa grę!

Inne warianty dla większego zaangażowania:

- Ustaw licznik czasu, a gracz, który zdobędzie najwięcej punktów na koniec, wygrywa!
- Po każdym 3 zdobytych punktach królowie są przenoszeni na nowe korty.

5. Przez sieć ()



Potrzebujesz piłek Kickit Soccer-Tennis: 1 na drużynę składającą się z 2 graczy

Siatki do piłki nożnej i tenisa Kickit: Potrzebujesz: 1 na grupę 4 graczy.

Ustawienie: każda para graczy jest przedzielona siatką. Gracze stoją naprzeciwko siebie po przeciwnych stronach. Dwóch graczy stoi po każdej stronie, około 90 cm za siatką. W tym ćwiczeniu gracze zapoznają się z siatką i muszą kopnąć piłkę nad siatką do swojego partnera, który ją złapie. Jest to przejście od kopania w górę w kole grupowym. Teraz gracze są proszeni o kopnięcie w kierunku partnera *i* nad siatką.

Inne warianty dla większego zaangażowania:

- Wyobraź sobie grę w "rzut", w której gracze robią krok w tył po każdym udanym podaniu i złapaniu piłki. Obserwuj, jak daleko mogą kopnąć piłkę w poprzek płaszczyzny siatki i złapać ją.
 - Wyścig do linii podstawowej. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza dotrze do linii bazowej w promieniu 3 metrów, wykonując dwa udane podania i łapiąc piłkę nad siatką.

***Na tym etapie wprowadzono dwie podstawy, aby przygotować graczy do udanych meczów Kickit Soccer-Tennis.**

1. Zrozumienie zasady wybijania piłki w , aby mieć więcej czasu na reakcję i skuteczne podanie do kolegi z drużyny.
2. Zrozumienie kierunku lotu piłki nad siatką.

6. Let's Kickit! (dla początkujących i zaawansowanych)

Potrzebne piłki Kickit Soccer-Tennis: Potrzebujesz: 1 na boisko

Siatki do piłki nożnej i tenisa Kickit: 1 na grupę 4 graczy (2 na 2).

Skład: 2 graczy na drużynę. Stwórz linie bazowe o długości 3 metrów po obu stronach.

boisko. Użyj szerokości siatki, aby zaznaczyć linie boczne. Formacja dla każdej drużyny to powinny być rozłożone. Jeden z przodu + jeden bliżej linii bazowej po przekątnej. **Jak grać:**

- **Serwowanie:** jedna drużyna zaczyna z piłką do tenisa Kickit. Drużyna serwująca kopie piłkę nad siatką z linii bazowej (można kopnąć z ręki lub pozwolić piłce się odbić). Aby serw był udany, piłka musi odbić się na drugą stronę siatki. Jeśli piłka przewróci się w drodze nad siatką, jest to "let" lub "error" i serwujący ma jeszcze 1 próbę powtórzenia serwu bez kary. Jeśli serw ponownie się nie powiedzie, jest to drugi błąd i punkt dla drużyny przeciwnej. Drużyna przeciwna odzyskuje serwis i zdobywa kolejny punkt.

dla początkujących: 1,5 metra od siatki

Zaawansowana linia bazowa: 3 metry od siatki

- **Punktacja:** punkty są przyznawane na zasadzie "zrób to, zrób to". Jeśli zdobędziesz punkt, wygrywasz/zachowujesz podanie. Pierwsza osoba, która zdobędzie **7/11** lub **21** punktów, wygrywa.
- **Rajd:** maksymalnie 1 odbicie i 3 dotknięcia z każdej, zanim piłka zostanie. **Możesz dodać więcej odbić i więcej dotknięć, aby ułatwić sobie zadanie.** Zaleca się, aby w każdej drużynie był co najmniej jeden "piłkarz" lub entuzjasta piłki nożnej, który będzie wyznaczonym "kopaczem". Pozostali gracze mogą pełnić rolę kopiujących i odbierających piłkę **(w razie potrzeby używając rąk).**

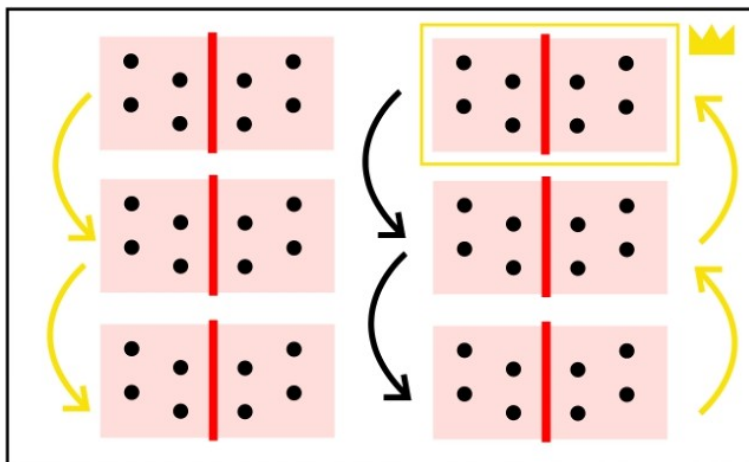
Wskazówki dotyczące sukcesu:

- Podobnie jak w siatkówce rekreacyjnej, obracaj zawodników po każdym straconym punkcie, aby wszyscy gracze byli zaangażowani w serw.

Inne warianty dla większego zaangażowania:

- Zwiększenie/zmniejszenie liczby graczy w drużynie i liczby zbiorów
- Włączanie/wyłączanie użycia ręki.

7. Royal Court (zaawansowany)



Potrzebne piłki Kickit Soccer-Tennis: Potrzebujesz: 1 na boisko

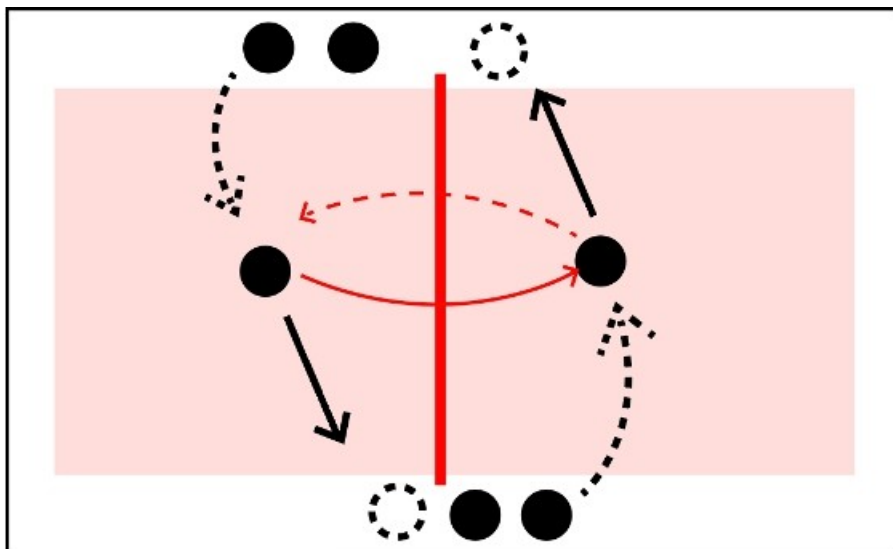
Potrzebne są siatki do piłki nożnej i tenisa Kickit: Co najmniej 3 siatki. 1 na grupę 4 graczy do gry 2 na 2.

Ustawienie: umieść trzy siatki obok siebie w odstępie 4,5-9 metrów. Umieść jedną piłkę po jednej stronie boiska. Wyznacz linie bazowe w odległości 3 metrów od siatki po obu stronach. Użyj szerokości siatki, aby zaznaczyć linie boczne. Rozmieść graczy na boisku w formacji zygzakowatej.

Jak grać:

- Graj zgodnie ze standardowymi zasadami Kickit's Soccer Tennis (), drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów w ciągu 3 minut, awansuje na wyższe boisko (awans), a drużyna, która zdobędzie najmniej punktów, spada na niższe boisko (spadek). Zwycięska drużyna na najwyższym korcie na koniec godziny otrzyma tytuł Króla/Królowej Kortu Kickit.

8. Volley Vortex (zwiększona aktywność cardio) (zaawansowany)



Potrzebne piłki Kickit Soccer-Tennis: Potrzebujesz: 1 na grupę

Siatki do piłki nożnej i tenisa Kickit: Potrzebujesz: 1 na grupę 4-6 graczy.

Jak grać:

- Zawodnik nr 1 serwuje do zawodnika nr 2 nad siatką, a następnie opuszcza boisko zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aby zostać zastąpionym przez zawodnika nr 3, który właśnie stał przy linii bocznej. Gracz nr 2 następnie odbija piłkę nad siatką i opuszcza boisko, aby zostać zastąpionym przez gracza nr 1. Celem jest wspólne odbicie piłki z powrotem nad siatką podczas biegania wokół siatki.

Wskazówki dotyczące sukcesu:

- Kopnij piłkę wyżej (nie dalej).
- Możesz zacząć od kopania i chwytania, aby uzyskać prawidłową rotację.
- Na początek można również użyć rąk dla wszystkich graczy innych niż piłkarze.

Inne warianty dla większego zaangażowania:

- Za każdym razem, gdy gracz popełni błąd, zostaje wyeliminowany, aż pozostanie tylko jeden gracz ocalałych!

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