



JAK HRÁT

PaddleSmash (představte si kombinaci pickleballu a Spikeballu) je venkovní hra nejlépe hraná ve formátu 2 proti 2, kde spolupracujete se spoluhráčem na přihrávce, nahrávce a smeči, abyste dostali míč zpět do hřiště.



3 RYCHLÉ TIPY:

1. Dejte si 10 minut na to, abyste si zvykli na hraní.
2. Podávejte napříč svému spoluhráči.
3. Jsou povoleny po sobě jdoucí údery.

NASTAVENÍ HRY

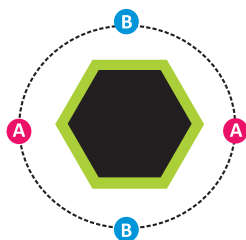
- Rozložte hřiště a vyjměte síť, 6 tyčí, 4 páčky a 2 míčky.
- Umístěte kurt na rovný povrch tak, aby seděl co nejrovněji.
- Do každého ze šesti pouzder sítě zasuněte 1 tyč.
- Jakmile jsou všechny tyče zasunuty do sítě, úplně zasuněte 1 tyč do každého z otvorů na okraji kurtu.
- Síť by měla být ve všech směrech poměrně napnutá.



STRUČNÝ PRŮVODCE HROU

ROZESTAVENÍ

PaddleSmash se nejlépe hraje ve dvou proti dvěma, přičemž spoluhráči začínají na opačných stranách hřiště.



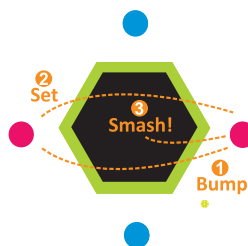
PODÁNÍ

Podávající hráč týmu A udeří míč dolů tak, aby se odrazil mimo hřiště ke svému spoluhráči.



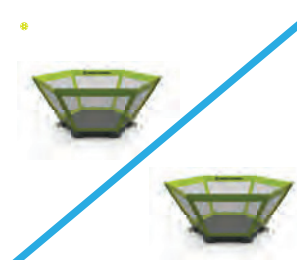
HRA

Týmy mají až 3 střídavé údery (představte si přihrávku, nahrávku a smeč), aby dostaly míč zpět do hřiště.



BODOVÁNÍ

Body se získávají, když:
1. Míč nepřekoná síť na jediný odraz, nebo
2. Míč dopadne na zem.



Hry se hrají do 11 bodů, vítěz musí mít náskok alespoň 2 body. Rally scoring (bod získává kterýkoli tým při každé výměně). Podávající hráč se po každém bodu posouvá ve směru hodinových ručiček.

PADDLESMASH - PODROBNÁ PRAVIDLA HRY 2 PROTI 2

PODÁNÍ

- Podává nejmladší hráč.
- Podávající by měl zahrát snadno vratitelný úder (nezapomeňte, že podáváte svému spoluhráči) tak, že udeří míč dolů do hřiště.
- Po podání má podávající tým 2-3 údery na to, aby vrátil míč zpět do hřiště (podání se nepočítá jako jeden z úderů).
- Používá se rally scoring, což znamená, že body může získat jak podávající, tak i přijímající tým.
- Po každém bodu se podávající hráč posouvá ve směru hodinových ručiček, bez ohledu na to, kdo předchozí bod vyhrál.

BODOVÁNÍ

- Hry se hrají do 11 bodů, vítěz musí mít náskok alespoň 2 body.
- Bod je získán, pokud tým nevrátí míč (míč se dotkne země nebo nepřejde přes síť do hřiště) během tří úderů.

ÚDERY

- Úder se počítá, pokud míč dopadne na hřiště a poté se zvedne a přeletí přes síť.
- Každý tým má na jedno rozehraní až 3 údery (představte si přihrávku, nahrávku a smeč).
- Tým musí provést alespoň 2 údery v sekvenci a oba spoluhráči se musí dotknout míče.
- Hráč může provést 2 po sobě jdoucí údery, ale **oba hráči se musí míče během rozehry dotknout** (například hráč může prvním úderem přihrát míč sám sobě, druhým nahrát spoluhráči a ten třetím úderem smečuje míč do hřiště).
- Míč se může dotknout sítě při úderu.

POHYB

Hráči se mohou pohybovat po hřišti libovolným směrem, jakmile je míč ve hře, ale před každým novým bodem se musí vrátit do původního pořadí pro podání.

PORUŠENÍ PRAVIDEL

- Pokud míč při podání trefí síť a přejde na druhou stranu, hra pokračuje.
- Hráči mohou zasáhnout síť tělem nebo pálkou, pokud to neovlivní trajektorii míče.
- Pokud kontakt se sítí změní směr míče, bod získává soupeřící tým.

CO KDYŽ MI SOUPEŘ PŘEKÁŽÍ VE STŘELE?

Pokud k překážení dojde neúmyslně, bod se zopakuje.

Pokud je úmyslné, provinilý tým přichází o bod (nezkoušejte dělat nevinné:))

CO KDYŽ MÍČ NEDOPADNE NA PEVNÝ POVRCH A POUZE SE DOTKNE SÍTĚ A ODRÁŽÍ SE VEN?

Aby byl úder platný, míč se musí dotknout pevného povrchu hřiště.

Míč se může dotknout sítě při cestě dolů i při odrazu, ale pokud nedopadne na hřiště, bod není platný.

Pro instruktážní videa navštivte: WWW.PADDLESMASH.COM

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

PADDLESMASH

AKO HRAŤ

PaddleSmash (predstavte si kombináciu pickleballu a spikeballu) je vonkajšia hra, ktorá sa najlepšie hrá vo formáte 2 na 2. V tejto hre spolupracujete so spoluhráčmi, ktorí si prihrávajú, podávajú a smečujú, aby sa lopta dostala späť na ihrisko.

3 RÝCHLE TIPY:

1. Dajte si 10 minút na to, aby ste si zvykli hrať.
2. Podávajte naprieč spoluhráčom.
3. Postupné údery sú povolené.

NASTAVENIE HRY

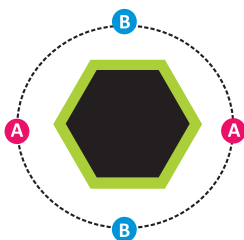
- Rozložte ihrisko a vyberte sieť, 6 palíc, 4 pátky a 2 loptičky.
- Kurt umiestnite na rovný povrch tak, aby bol čo najrovnejší.
- Do každého zo šiestich puzdier siete vložte 1 palicu.
- Keď sú všetky palice vložené do siete, úplne vložte 1 palicu do každého z otvorov na okraji kurtu.
- Sieť by mala byť vo všetkých smeroch pomerne napnutá.



STRUČNÝ SPRIEVODCA HROU

ROZDELENIE

PaddleSmash sa najlepšie hrá dvaja proti dvom, pričom spoluhráči začínajú na opačných stranách ihriska.



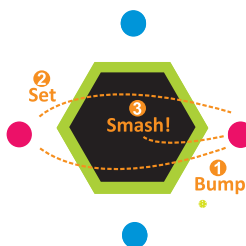
PODANIE

Podávajúci hráč družstva A odpáli loptičku po kurte tak, aby sa odrazila od kurtu k jeho spoluhráčovi.



HRA

Tímy majú k dispozícii až 3 striedavé držania lopty (prihrávka, prihrávka a smeč), aby sa dostali späť na ihrisko.



SKÓROVANIE

Body sa získavajú, keď:
1. lopta neprešla cez sieť pri jednom odraze, alebo
2. lopta dopadne na zem.



Zápasy sa hrajú do 11 bodov, víťaz musí mať minimálne 2 body náskok. Rally scoring (pri každej výmene sa prideli bod jednému z tímov). Podávajúci hráč sa po každom bode pohybuje v smere hodinových ručičiek.

PADDLESMASH - PODROBNÉ PRAVIDLÁ HRY 2 PROTI 2

PODANIE

- Podáva najmladší hráč.
- Podávajúci by mal zahrať ľahko vratný úder (nezabudnite, že podávate svojmu spoluhráčovi) tak, že udrie loptu dole do ihriska.
- Po podaní má podávajúci tím 2 - 3 údery na vrátenie loptičky späť do kurtu (podanie sa nepočíta ako jeden z úderov).
- Používa sa bodovanie rally, čo znamená, že body môže získať podávajúci aj prijímajúci tím.
- Po každom bode sa podávajúci hráč posunie v smere hodinových ručičiek bez ohľadu na to, kto vyhral predchádzajúci bod.

SKÓROVANIE

- Zápasy sa hrajú do 11 bodov, víťaz musí mať náskok aspoň 2 body.
- Bod sa získava, ak družstvo nevráti loptičku (loptička sa dotkne zeme alebo neprejde cez sieť do dvorca) do troch úderov.

ÚDERY

- Úder sa počíta, ak loptička dopadne na kurt a potom sa zdvihne a prejde cez sieť.
- Každé družstvo má na jednu hru maximálne 3 údery (myslí sa podanie, prihrávka a smeč).
- Tím musí vykonať aspoň 2 údery za sebou a obaja spoluhráči sa musia dotknúť loptičky.
- Hráč môže vykonať 2 po sebe idúce údery, ale **pri vhadzovaní sa musia loptičky dotknúť obaja hráči** (napríklad hráč môže prvým úderom prihrať loptičku sebe, druhým úderom prihrať loptičku spoluhráčovi a ten tretím úderom vhodí loptičku do kurtu).
- Lopta sa môže počas úderu dotknúť siete.

POHYB

Hráči sa môžu pohybovať po kurte akýmkoľvek smerom, keď je lopta v hre, ale pred každým novým bodom sa musia vrátiť do pôvodného poradia podávania.

PORUŠENIE PRAVIDIEL

- Ak loptička pri podaní narazí do siete a prejde na druhú stranu, hra pokračuje.
- Hráči môžu udrieť do siete telom alebo pálkou, pokiaľ to neovplyvní trajektóriu loptičky.
- Ak kontakt so sieťou zmení smer loptičky, bod vyhráva súperov tím.

ČO AK JE MÔJ SÚPER V CESTE MÔJMU ÚDERU?

Ak je prekážka neúmyselná, bod sa opakuje.

Ak je to úmyselné, útočiace družstvo stráca bod (nesnažte sa hrať nevinne:))

ČO AK LOPTIČKA NEDOPADNE NA TVRDÝ POVRCH A DOTKNE SA LEN SIETE A ODRAZÍ SA VON?

Aby bol úder platný, loptička sa musí dotknúť pevného povrchu kurtu.

Loptička sa môže dotknúť siete na ceste dole a pri odraze, ale ak sa nedotkne kurtu, bod nie je platný.

Inštruktážne videá nájdete na: WWW.PADDLESMASH.COM

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

PaddleSmash (think pickleball meets Spikeball) is an outdoor game best played 2 vs. 2 where you are working with a teammate to bump, set, and smash the ball back into the court.

3 QUICK TIPS:

1. Give yourself 10 minutes to get used to gameplay.
2. Serve across to your teammate.
3. Consecutive hits are allowed.

SETTING UP THE GAME

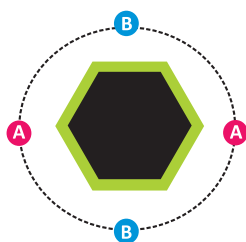
- Unfold the court and remove the net, 6 poles, 4 paddles, and 2 balls.
- Place the court on an even surface so it's sitting as level as possible.
- Slide 1 pole into each of the six sleeves of the net.
- Once all poles are inserted into the net, fully insert 1 pole into each of the holes on the edge of the court.
- The net should be fairly taut in all directions.



GAMEPLAY QUICK GUIDE

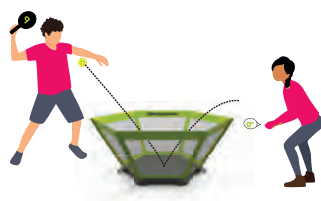
SETUP

PaddleSmash is best played 2 vs. 2 with teammates starting on opposite sides of the court.



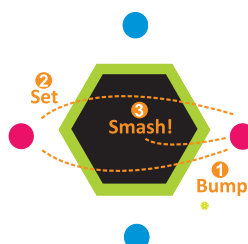
SERVE

The server on Team A strikes down on the ball so it hits off the court to their teammate.



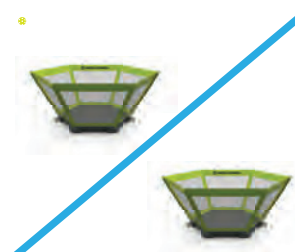
GAMEPLAY

Teams get up to 3 alternating hits (think bump, set, smash) to get the ball back into the court.



SCORE

Points are scored when:
1. The ball does not clear the net in a single bounce, or
2. The ball hits the ground.



Games are played to 11, win by 2. Rally scoring. Rotate the server clockwise on every point.

PADDLESMASH DETAILED 2 VERSUS 2 GAMEPLAY & RULES

SERVING

- The youngest player serves first.
- The server should hit an easily returnable shot (remember you're serving to your teammate) by striking the ball down into the court.
- Once the serve has been hit, the serving team then has 2-3 hits to get the ball back into the court (the serve DOES NOT count as one of the hits).
- Use rally scoring whereby points can be scored by the serving or opposing team.
- Serving rotates clockwise on every point, regardless of who won the previous point.

SCORING

- Games are played to 11, win by 2.
- A point is scored when a team fails to return a hit (the ball touches the ground or doesn't hit into the court and travel over the net) within 3 hits.

HITTING

- A hit consists of the ball hitting the court and then traveling up and over the net.
- Each team is allowed up to 3 hits per sequence (think bump, set, smash).
- A team must make at least 2 hits in a sequence and both teammates must hit the ball.
- A player is allowed to make 2 consecutive hits, but **both players must hit the ball** in a single sequence (for example, a player may use their 1st hit to bump the ball to themselves, the 2nd to set to their teammate, and then the teammate must use the 3rd to smash the ball into the court).
- The ball is allowed to come into contact with the net on a hit.

MOVEMENT

Players may move around the court in any direction once the ball is in play but must reset to their original serve order at the start of each point.

INFRACTIONS

- If the ball hits the net on a serve and makes it over the net, the ball is in play.
- Players are allowed to hit into the net with their bodies and/or paddles as long as that does not impact the trajectory of the ball.
- If the net touch does impact the trajectory, a point is awarded to the opposing team.

WHAT IF AN OPPONENT HINDERS MY SHOT?

If the hindrance is unintentional, just replay the point. If the hindrance is intentional (don't act all innocent!), the offending team loses the point.

IF THE BALL DOES NOT HIT THE HARD COURT AND ONLY HITS THE NET AND BOUNCES OUT, IS THAT A POINT?

The ball must hit the hard court to be considered a point. It can hit the net on the way down and on the way out, but for it to be a legal hit, it must come in contact with the hard court as well.

FOR HOW TO PLAY VIDEOS VISIT WWW.PADDLESMASH.COM

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 SPIELEN

PaddleSmash (eine Kombination aus Pickleball und Spikeball) ist ein Spiel für draußen, das am besten in einem 2-gegen-2-Format gespielt wird, bei dem man mit einem Teamkollegen zusammenarbeitet, um den Ball zu passen und zu dunken, um ihn wieder auf den Platz zu bringen.



3 SCHNELL-TIPPS:

1. Geben Sie sich 10 Minuten Zeit, um sich an das Spiel zu gewöhnen.
2. Schlagen Sie quer zu Ihren Mitspielern auf.
3. Aufeinanderfolgende Schläge sind erlaubt.

EINRICHTUNG DES SPIELS

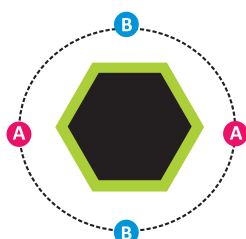
- Legen Sie das Spielfeld aus und entfernen Sie das Netz, 6 Schläger, 4 Schläger und 2 Bälle.
- Legen Sie das Spielfeld auf eine ebene Fläche, so dass es so eben wie möglich ist.
- Stecke je 1 Schläger in jede der sechs Netzhülsen.
- Wenn alle Schläger im Netz stecken, stecken Sie je einen Schläger vollständig in die Löcher am Rand des Spielfeldes.
- Das Netz sollte in allen Richtungen ziemlich straff sein.



EIN KURZER LEITFADEN ZUM SPIEL

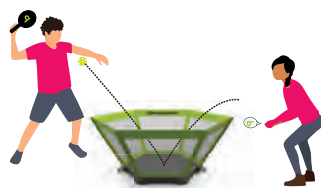
AUFSTELLUNG

PaddleSmash wird am besten im Format zwei gegen zwei gespielt, wobei die Teamkollegen auf gegenüberliegenden Seiten des Spielfelds starten.



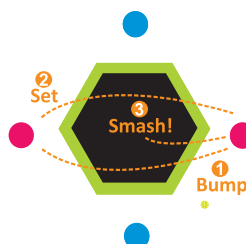
AUFSCHLAG

Der aufschlagende Spieler von Team A schlägt den Ball nach unten, sodass er außerhalb des Spielfelds zu seinem Mitspieler abprallt.



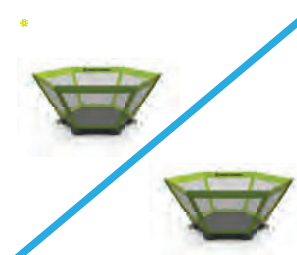
SPIELABLAUF

Die Teams haben bis zu drei abwechselnde Schläge (ähnlich wie Annahme, Zuspiel und Schmetterschlag), um den Ball zurück ins Spielfeld zu bringen.



PUNKTEWERTUNG

Punkte werden vergeben, wenn:
1. Der Ball das Netz nicht mit einem einzigen Aufprall überquert oder
2. Der Ball den Boden berührt.



Die Spiele werden bis 11 Punkte gespielt, der Gewinner muss mindestens 2 Punkte Vorsprung haben. Rally-Scoring (jede Mannschaft kann bei jedem Ballwechsel punkten). Der aufschlagende Spieler wechselt nach jedem Punkt im Uhrzeigersinn.

AUFSCHLAG

- Der jüngste Spieler schlägt auf.
- Der Aufschläger sollte einen einfachen Rückschlag spielen (denken Sie daran, dass Sie Ihrem Mitspieler aufschlagen), indem er den Ball über das Spielfeld zurückschlägt.
- Nach dem Aufschlag hat das aufschlagende Team 2-3 Schläge Zeit, um den Ball ins Spielfeld zurückzuspielen (der Aufschlag zählt nicht als einer der Schläge).
- Es wird nach dem Rallye-Prinzip gespielt, d. h. sowohl das aufschlagende als auch das aufnehmende Team können Punkte erzielen.
- Nach jedem Punkt rückt der aufschlagende Spieler im Uhrzeigersinn weiter, unabhängig davon, wer den vorherigen Punkt gewonnen hat.

PUNKTVERGLEICH

- Gespielt wird auf 11 Punkte, der Sieger muss mindestens 2 Punkte Vorsprung haben.
- Ein Punkt wird erzielt, wenn eine Mannschaft den Ball nicht innerhalb von drei Schlägen zurückspielt (Ball berührt den Boden oder geht nicht über das Netz ins Spielfeld).

SCHLÄGE

- Ein Schlag zählt, wenn der Ball das Spielfeld berührt und dann aufsteigt und über das Netz geht.
- Jede Mannschaft hat bis zu 3 Schläge pro Spiel (denken Sie an Pass, Pass und Smash).
- Ein Team muss mindestens 2 Schläge in Folge machen und beide Mitspieler müssen den Ball berühren.
- Ein Spieler kann 2 aufeinanderfolgende Schläge ausführen, aber **beide Spieler müssen den Ball beim Einwurf berühren** (z. B. kann ein Spieler den Ball mit dem ersten Schlag zu sich selbst passen, mit dem zweiten Schlag einem Mitspieler zuspielen und der Mitspieler wirft den Ball mit dem dritten Schlag ins Feld).
- Der Ball darf während des Schlags das Netz berühren.

BEWEGUNG

Die Spieler dürfen sich auf dem Spielfeld in jede Richtung bewegen, sobald der Ball im Spiel ist, müssen aber vor jedem neuen Punkt in ihre ursprüngliche Aufschlagreihenfolge zurückkehren.

REGELVERSTÖSSE

- Wenn der Ball beim Aufschlag das Netz trifft und auf die andere Seite geht, wird das Spiel fortgesetzt.
- Die Spieler dürfen das Netz mit dem Körper oder dem Schläger berühren, solange dies die Flugbahn des Balls nicht beeinträchtigt.
- Wenn der Kontakt mit dem Netz die Richtung des Balls verändert, gewinnt die gegnerische Mannschaft den Punkt.

WAS IST, WENN MEIN GEGNER MEINEN SCHLAG BEHINDERT?

Wenn das Hindernis unbeabsichtigt ist, wird der Punkt wiederholt.

Handelt es sich um ein absichtliches Hindernis, verliert die Mannschaft, die das Hindernis verursacht hat, den Punkt (versuchen Sie nicht, den Unschuldigen zu spielen:))

WAS IST, WENN DER BALL NICHT AUF EINE HARTE OBERFLÄCHE TRIFFT, SONDERN NUR DAS NETZ BERÜHRT UND INS AUS SPRINGT?

Damit ein Treffer gültig ist, muss der Ball eine feste Oberfläche des Spielfelds berühren.

Der Ball kann das Netz auf dem Weg nach unten und beim Abprallen berühren, aber wenn er nicht das Spielfeld berührt, ist der Punkt nicht gültig.

Lehrvideos finden Sie unter: WWW.PADDLESMASH.COM

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 PaddleSmash (gondolj a pickleball és a Spikeball kombinációjára) egy szabadtéri játék, amelyet a legjobb 2 a 2 ellen játszani, ahol egy csapattársaddal együtt dolgozol, hogy passzolj, passzolj és zsákolj, hogy a labdát visszaszerezd a pályán.

3 GYORS TIPP:

1. Adj magadnak 10 percet, hogy hozzászokj a játékhoz.
2. Szerválj át a csapattársaidnak.
3. Az egymást követő ütések engedélyezettek.

A JÁTÉK BEÁLLÍTÁSA

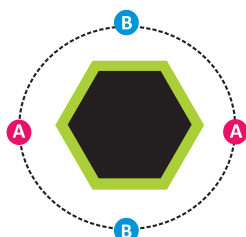
- Terítsd ki a pályát, és vedd ki a hálót, 6 ütőt, 4 ütőt és 2 labdát.
- Helyezze a pályát sík felületre úgy, hogy a lehető legegyszerűbben üljön.
- Helyezzen be 1 ütőt a hat hálóhüvely mindegyikébe.
- Miután az összes botot behelyeztük a hálóba, helyezzünk be teljesen 1 botot a pálya szélén lévő lyukak mindegyikébe.
- A hálónak minden irányban meglehetősen feszesnek kell lennie.



RÖVID ÚTMUTATÓ A JÁTÉKHOZ

ELOSZTÁS

A PaddleSmash-t a legjobb kettő-kettő ellen játszani, úgy, hogy a csapattársak a pálya ellentétes oldalán kezdenek.



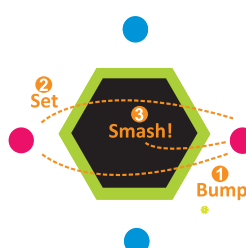
BEADÁS

Az adogató A csapat játékosaként úgy üti le a labdát a pályán, hogy az a pályáról a csapattársához pattanjon.



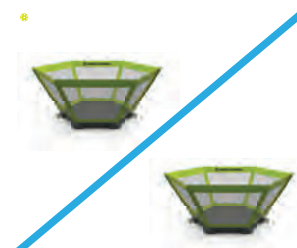
HRA

A csapatoknak legfeljebb 3 váltakozó labdabirtoklásuk van (gondolj a passzolásra, passzolásra és ütésre), hogy a labdát visszakapják a pályán.



ÉRTÉKELÉS

Pontokat kapunk, ha:
1. a labda nem megy át a hálót egyetlen pattanással, vagy
2. A labda földet ér.



A mérkőzéseket 11 pontig játsszák, a győztesnek legalább 2 pont előnnyel kell rendelkeznie. Rally pontozás (minden cserénél egy pont jár bármelyik csapatnak). Az adogató játékos minden pont után az óramutató járásával megegyező irányba mozog.

PADDLESMASH - A 2 A 2 ELLENI JÁTÉK RÉSZLETES SZABÁLYAI

BEJELENTKEZÉS

- A legfiatalabb játékos adogat.
- Az adogatónak egy könnyű visszavágót kell játszania (ne feledd, hogy a csapattársadnak adogatsz), a labdát a pályán végigütve.
- Az adogatás után az adogató csapatnak 2-3 ütése van arra, hogy visszahozza a labdát a pályára (az adogatás nem számít az egyik ütésnek).
- Rally pontozást használnak, ami azt jelenti, hogy mind az adogató, mind a fogadó csapat szerezhetsz pontot.
- Minden egyes pont után az adogató játékos az óramutató járásával megegyező irányba lép, függetlenül attól, hogy ki nyerte az előző pontot.

ÉRTÉKELÉS

- A mérkőzéseket 11 pontig játsszák, a győztesnek legalább 2 pont előnnyel kell rendelkeznie.
- Pontot kapunk, ha egy csapat nem tudja visszaadni a labdát (a labda a földet érinti, vagy nem megy át a hálón a pályára) három ütésen belül.

ÜTÉSEK

- Az ütés akkor számít, ha a labda a pályára ér, majd felemelkedik és átmegy a hálón.
- Minden csapatnak játékonként legfeljebb 3 ütés áll rendelkezésére (gondolj a passzra, passzra és ütésre).
- Egy csapatnak legalább 2 ütést kell végrehajtania egy sorozatban, és mindkét csapattársnak hozzá kell érnie a labdához.
- Egy játékos egymás után 2 ütést is végezhet, de **a bedobásnál mindkét játékosnak hozzá kell érnie a labdához** (például egy játékos az első ütéssel passzolhatja a labdát magának, a második ütéssel passzolhatja a labdát egy csapattársának, a harmadik ütéssel pedig a csapattárs bedobja a labdát a pályára).
- A labda az ütés során érintheti a hálót.

MOZGÁS

A játékosok bármely irányba mozoghatnak a pályán, ha a labda játékban van, de minden új pont előtt vissza kell térniük az eredeti adogatási sorrendjükhöz.

SZABÁLYMEGÉSZÉS

- Ha a labda az adogatás közben a hálóba kerül és a másik oldalra kerül, a játék folytatódik.
- A játékosok testükkel vagy ütőjükkel üthetik a hálót mindaddig, amíg ez nem befolyásolja a labda röppályáját.
- Ha a hálóval való érintkezés megváltoztatja a labda irányát, az ellenfél csapata pontot szerez.

MI MI VAN, HA AZ ELLENFELEM AKADÁLJA A LÖVÉST?

Ha az interferencia nem szándékos, akkor a pont megismétlődik.

Ha szándékosan, a vétkes csapat pontot veszít (ne próbálj ártatlanul viselkedni :))

Mi van, ha A GOLYÓ NEM ÜTIK KEMÉNY FELÜLETT, ÉS CSAK ÉRINT A HÁLÓT ÉS KIVERŐDIK?

Ahhoz, hogy a lövés érvényes legyen, a labdának hozzá kell érnie a pálya szilárd felületéhez.

A labda lefelé vagy a kipattanónál érintheti a hálót, de ha nem landol a pályán, a pont nem érvényes.

Oktató videóért látogassa meg a WWW.PADDLESMASH.COM webhelyet

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

PaddleSmash (podobnie jak połączenie pickleballa i spikeballa) to gra na świeżym powietrzu, w którą najlepiej grać w formacie 2 na 2, w której współpracujesz z kolegą z drużyny, podając, dryblując i uderzając piłkę, aby odzyskać ją na boisku.



3 SZYBKIE WSKAZÓWKI:

1. Daj sobie 10 minut na przyzwyczajenie się do gry.
2. Podaj piłkę swojemu koledze z drużyny.
3. Dozwolone są następujące po sobie uderzenia.

USTAWIENIA GRY

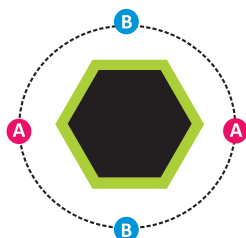
- Rozłóż boisko i usuń siatkę, 6 słupków, 4 rakiety i 2 piłki.
- Ustaw kort na płaskiej powierzchni, tak aby był ustawiony możliwie prosto.
- Włóż po jednym prętu do każdej z sześciu kieszeni siatki.
- Gdy wszystkie słupki zostaną już włożone do siatki, włóż po jednym słupku do każdego otworu na krawędzi boiska.
- Siatka powinna być dość napięta w każdym kierunku.



KRÓTKI PRZEWODNIK PO GRZE

ORGANIZOWAĆ COŚ

W PaddleSmash najlepiej grać w parach, przy czym członkowie drużyny rozpoczynają grę po przeciwnych stronach boiska.



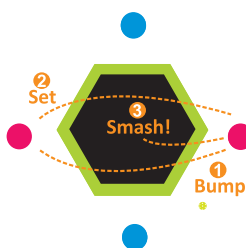
PRZEDŁOŻONA PRACA

Zawodnik drużyny A uderza piłkę w dół, tak że odbija się ona od boiska i trafia do jego kolegi z drużyny.



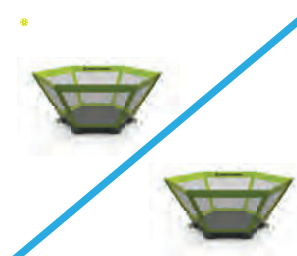
GRA

Zespoły mają do trzech naprzemiennych strzałów (podanie, drybling i uderzenie), aby odzyskać piłkę na boisku.



PUNKTY

Punkty są przyznawane gdy:
1. Piłka nie odbija się od siatki po jednym odbiciu lub
2. Piłka uderza w ziemię.



Gry rozgrywane są do 11 punktów, zwycięzca musi mieć przewagę co najmniej 2 punktów. Punktacja za rajd (każda drużyna zdobywa punkt w każdym rajdzie). Zawodnik serwujący po każdym punkcie przesuwa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

PADDLESMASH - SZCZEGÓŁOWE ZASADY GRY 2 NA 2

PRZEDŁOŻONA PRACA

- Serwuje najmłodszy zawodnik.
- Zawodnik serwujący powinien wykonać łatwy return (pamiętaj, że serwujesz do swojego partnera z drużyny), uderzając piłkę wzdłuż boiska.
- Po serwisie drużyna serwująca ma 2-3 uderzenia, aby odbić piłkę na kort (serwis nie jest liczony jako jedno z uderzeń).
- W grze stosuje się punktację rajdową, co oznacza, że punkty mogą zdobywać zarówno drużyna serwująca, jak i odbierająca.
- Po każdym punkcie zawodnik serwujący przesuwa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, niezależnie od tego, kto wygrał poprzedni punkt.

PUNKTY

- Gry rozgrywane są do 11 punktów, zwycięzca musi mieć przewagę co najmniej 2 punktów.
- Punkt zostaje zdobyty, jeżeli drużyna nie odbije piłki (piłka nie dotknie ziemi lub nie przeleci nad siatką na boisko) w ciągu trzech uderzeń.

STRAJKI

- Trafienie uznaje się za udane, jeżeli piłka wyląduje na boisku, a następnie uniesie się i przeleci nad siatką.
- Każda drużyna ma do 3 strzałów na akcję (podanie, drybling i uderzenie).
- Zespół musi wykonać co najmniej 2 rzuty z rzędu, a obaj zawodnicy muszą dotknąć piłki.
- Zawodnik może wykonać 2 uderzenia pod rząd, ale **obaj zawodnicy muszą dotknąć piłki podczas wymiany** (na przykład, zawodnik może podać piłkę do siebie przy pierwszym uderzeniu, podać ją do kolegi z drużyny przy drugim uderzeniu, a kolega z drużyny może wbić piłkę do kortu przy trzecim uderzeniu).
- Piłka po uderzeniu może dotknąć siatki.

RUCH

Po rozpoczęciu gry gracze mogą poruszać się po boisku w dowolnym kierunku, jednak przed każdym nowym punktem muszą powrócić do pierwotnej kolejności serwowania.

NARUSZENIE REGULAMINU

- Jeżeli podczas serwisu piłka odbije się od siatki i przejdzie na drugą stronę, gra jest kontynuowana.
- Zawodnicy mogą uderzać w siatkę ciałem lub kijem, pod warunkiem, że nie ma to wpływu na trajektorię lotu piłki.
- Jeżeli kontakt z siatką zmieni kierunek lotu piłki, drużyna przeciwna zdobywa punkt.

CO SIĘ STANIE, JEŚLI MÓJ PRZECIWNİK UTRUDNI MÓJ STRZAŁ?

Jeżeli ingerencja była niezamierzona, punkt jest powtarzany.

Jeżeli jest to celowe, drużyna, która zawiniła, traci punkt (nie próbuj udawać niewiniątka :))

CO SIĘ STANIE, JEŚLI PIŁKA NIE DOTKNIĘ TWARDEJ NAWIERZCHNI, TYLKO DOTKNIĘ SIATKI I ODBIJE SIĘ NA ZEWNĄTRZ?

Aby rzut był ważny, piłka musi dotknąć twardej powierzchni boiska.

Piłką może dotknąć siatki w locie w dół lub po odbiciu, ale jeśli nie wyląduje na boisku, punkt nie jest uznany.

Aby obejrzeć filmy instruktażowe, odwiedź: WWW.PADDLESMASH.COM

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:		
		Pieczeń 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), Brodská 161, 513 01 Semily

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