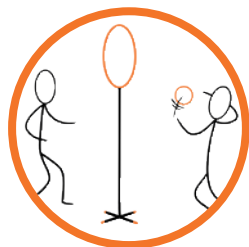


PITJAU® JE MÍČOVÁ HRA V INTERIÉRU.
Míček váží méně než 5 gramů.
Pitjau® můžete hrát i venku, když nefouká vítr.

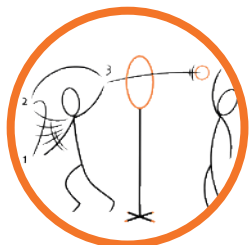


JAK HRÁT HRU



PODÁNÍ

- Vždy podávejte s plně nafouknutým míčem.
- Výška podání musí být pod oranžovým kruhem.
- Vzdálenost při podání (od míče a těla) je 1 m od kruhu.
- Podání je pouze jeden úder.
- Stejně jako v tenise máte 2 pokusy na podání.
- Pokud míč projde kruhem, ale dotkne se ho, podání se nepočítá.
- Podávejte znovu.



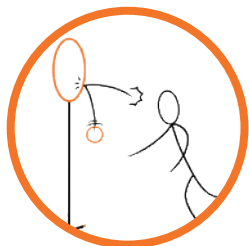
MAXIMÁLNĚ 3 DOTEKY

- Po podání máte maximálně 3 doteky, abyste dostali míč zpět skrz kruh.
- K hraní můžete použít všechny části těla.
- Pokud vám soupeř například trefí míč do hrudi, už jste použili svůj první dotek.



ZÁKAZ BLOKOVÁNÍ

- Blokování není povoleno.



ODSKOK OD KRUHU

- Pokud míč narazí do oranžového kruhu a odrazí se zpět, máte 3 nové doteky, abyste míč poslali skrz kruh.
- Tento postup můžete opakovat až poté, co míč projde kruhem.



DOTYK KRUHU

- Pokud se hráč dotkne jakékoli části kruhu nebo stojanu, ztrácí bod.



VZDÁLENOST PRO SMEČ

- Pro blízké střely (do 1 metru) musíte míč vystřelit přímo nebo nahoru.
- Ze vzdálenosti větší než 1 metr od kruhu je střelba povolena.

HRAJTE PITJAU RŮZNÝMI ZPŮSOBY:

KOLEM KRUHU

Postavte se stejně jako při hře kolem stolu v stolním tenise.
Podávejte a poté pokračujte ve hře kolem kruhu proti směru hodinových ručiček.

První kolo se nazývá „přátelské kolo“:

- Nikdo nemůže „vypadnout,“ ani když udělá chybu.
- Prostě pokračujte ve hře.
- Jakmile podávající znovu trefí míč, hra se stává soutěžní.
- Pokud nyní uděláte chybu, vypadáváte ze hry.
- Když zůstanou 2 hráči, hrají proti sobě 1 na 1 (nejlepší ze 3 míčů).

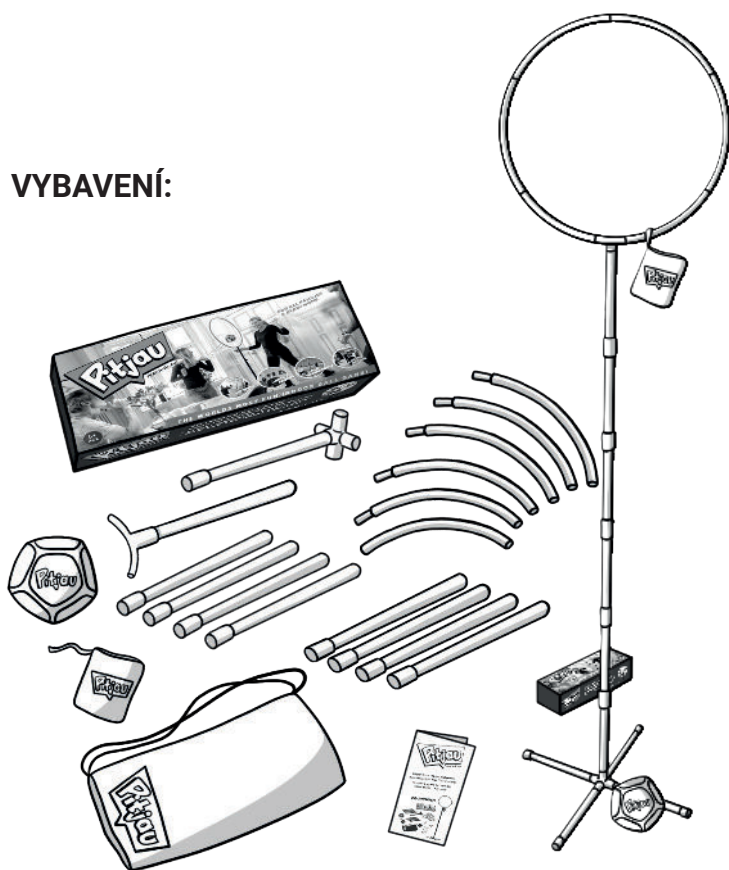
2 NA 2

- Tým má maximálně 3 doteky a oba hráči se musí míče dotknout, než ho vrátí skrz kruh.
- Hráč se může míče dotknout dvakrát za sebou, pokud se ho jeho spoluhráč dotkne buď předtím, nebo potom.
- Vítězný tým znovu podává, ale vždy se musí vystřídat podávající hráč.
- Hraje se na nejlepší ze 3 setů do 9 bodů.

1 NA 1

- Zápas se hraje na nejlepší ze 3 setů do 9 bodů.
- Set musí být vyhraný alespoň o 2 body.
- Pokud míč narazí do zdi nebo jiných předmětů, pokračujte ve hře.
- Pokud se míč přestane hýbat, je míč považován za ztracený.

VYBAVENÍ:



Doporučujeme nastavit kruh co nejvýše. Hráči tak budou mít více času na reakci a hra bude plynulejší.

Když nehrajete, můžete kapsu na míč zavěsit na kruh.

Pokud hrajete s velmi malými nebo mladými hráči, můžete upravit výšku hry odstraněním jedné z černých trubek.



JAK NAFOUKNOUT MÍČ



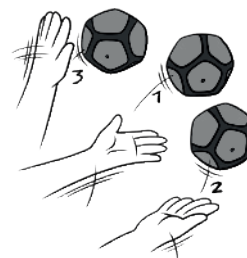
NADÝCHNUTÍM

Umístěte otvor asi 2–3 cm od úst a fouknutím míč nafoukněte.



PUMPÁNÍ ÚDEREM

Míč můžete nafouknout i tak, že ho budete jemně bouchat zaoblenou otevřenou dlaní.



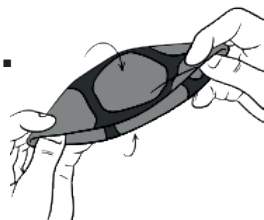
TECHNIKA „NAHORU-NAHORU-ÚDER“
Zkuste trénovat techniku „nahoru-nahoru-úder“ s použitím levé i pravé ruky, abyste získali lepší kontrolu míče při hře bez kruhu.

SLOŽENÍ MÍČE PO POUŽITÍ

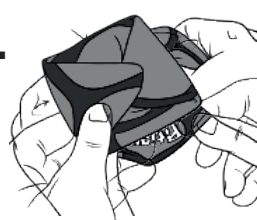
1.



2.



3.



4.



Pokud míč pečlivě složíte, prodloužíte jeho životnost a zlepšíte jeho výkon při dalším používání.



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!

Reklamacce

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 reklamacce, 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

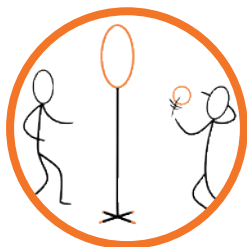
V případě jakýchkoli dotazů kontaktujte servisní středisko nebo reklamační oddělení:

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

PITJAU® JE LOPTOVÁ HRA DO INTERIÉRU.
 Loptička váži menej ako 5 gramov.
 Pitjau® môžete hrať aj vonku, keď nefúka vietor.

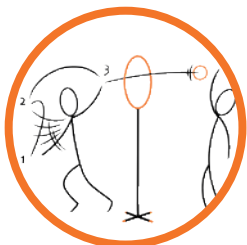


AKO HRAŤ HRU



PODANIE

- Vždy podávajúte s plne nafúknutou loptou.
- Výška podania musí byť pod oranžovým kruhom.
- Vzdialenosť pri podaní (od lopty a tela) je 1 m od kruhu.
- Podanie je len jeden úder.
- Rovnako ako v tenise máte 2 pokusy na podanie.
- Ak lopta prejde kruhom, ale dotkne sa ho, podanie sa nepočíta.
- Podávajúte znova.



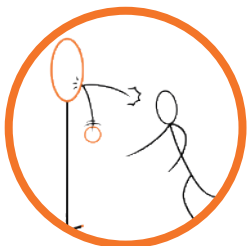
MAXIMÁLNE 3 DOTYKY

- Po podaní máte maximálne 3 dotyky, aby ste dostali loptu späť cez kruh.
- Na hru môžete použiť všetky časti tela.
- Ak vám súper napríklad trafi loptu do hrude, už ste využili svoj prvý dotyk.



ZÁKAZ BLOKOVANIA

- Blokovanie nie je povolené.



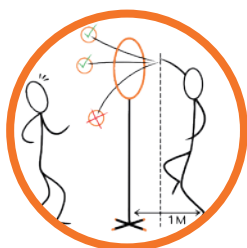
ODSKOK OD KRUHU

- Ak lopta narazí do oranžového kruhu a odrazí sa späť, máte 3 nové dotyky, aby ste ju poslali cez kruh.
- Tento postup môžete zopakovať až potom, čo lopta prejde kruhom.



DOTYK KRUHU

- Ak sa hráč dotkne akejkoľvek časti kruhu alebo stojana, stráca bod.



VZDIALENOSŤ PRE SMEČ

- Pri blízkych strelách (do 1 metra) musíte loptu vystreliť priamo alebo nahor.
- Zo vzdialenosti väčšej ako 1 meter od kruhu je strelba povolená.

HRAJTE PITJAU RÔZNYMI SPÔSOBMI:

OKOLO KRUHU

Postavte sa rovnako ako pri hre okolo stola v stolnom tenise.

Podávajte a potom pokračujte v hre okolo kruhu proti smeru hodinových ručičiek.

Prvé kolo sa nazýva „priateľské kolo“:

- Nikto nemôže „vypadnúť“, ani keď urobí chybu.
- Jednoducho pokračujte v hre.
- Keď podávajúci znova trafí loptu, hra sa stáva súťažnou.
- Ak teraz urobíte chybu, vypadávate z hry.
- Keď zostanú 2 hráči, hrajú proti sebe 1 na 1 (najlepšie z 3 lôpt).

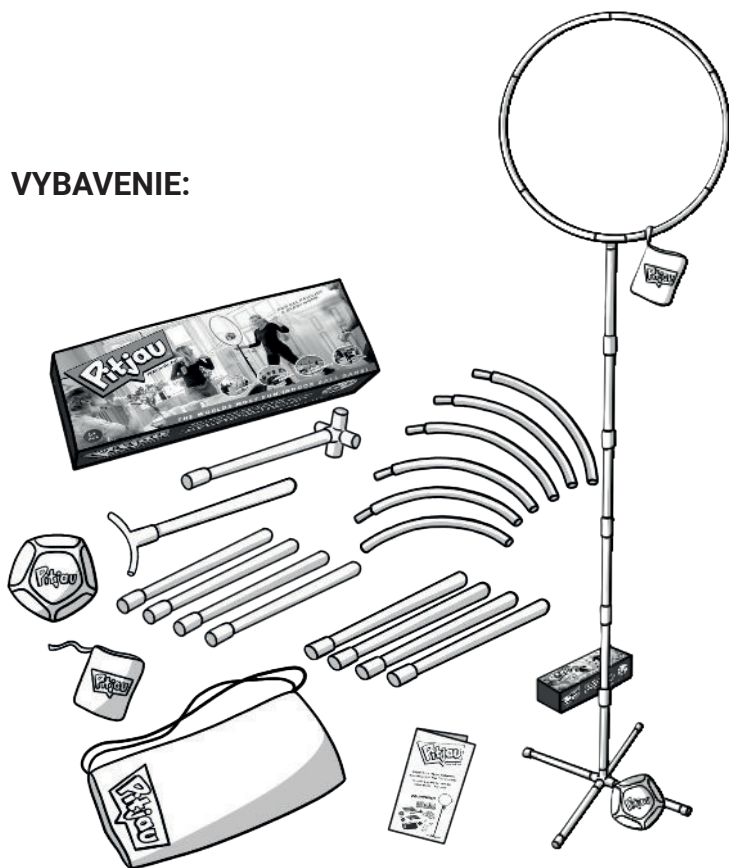
2 NA 2

- Tím má maximálne 3 dotyky a obaja hráči sa musia lopty dotknúť, než ju vrátia cez kruh.
- Hráč sa môže lopty dotknúť dvakrát za sebou, ak sa jej spoluhráč dotkne buď predtým, alebo potom.
- Víťazný tím znovu podáva, ale podávajúci hráč sa musí vždy striedať.
- Hrá sa na najlepšie z 3 setov do 9 bodov.

1 NA 1

- Zápas sa hrá na najlepšie z 3 setov do 9 bodov.
- Set musí byť vyhraný aspoň o 2 body.
- Ak lopta narazí do steny alebo iných predmetov, pokračujte v hre.
- Ak sa lopta prestane hýbať, je považovaná za stratenú.

VYBAVENIE:



Odporúčame nastaviť kruh čo najvyššie. Hráči tak budú mať viac času na reakciu a hra bude plynulejšia.

Keď nehrajete, môžete vrecko na loptičku zavesiť na kruh.

Ak hrajete s veľmi malými alebo mladými hráčmi, môžete výšku hry upraviť odstránením jednej z čiernych rúrok.



AKO NAFÚKNUŤ LOPTU



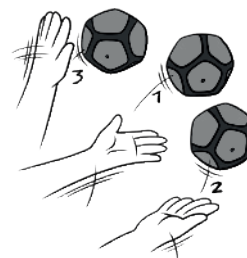
NADÝCHNUTÍM

Umiestnite otvor asi 2–3 cm od úst a fúknutím loptu nafúknite.



PÚMPANIA ÚDEROM

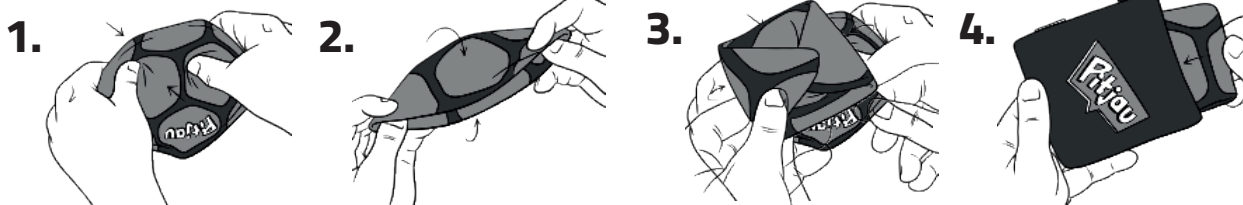
Loptu môžete nafúknúť aj tak, že ju budete jemne búchať zaoblenou otvorenou dlaňou.



TECHNIKA „HORE-HORE-ÚDER“

Skúste trénovať techniku „hore-hore-úder“ s použitím ľavej i pravej ruky, aby ste získali lepšiu kontrolu lopty pri hre bez kruhu.

ZLOŽENIE LOPTY PO POUŽITÍ



Pokiaľ loptu starostlivo zložíte, predĺžite jej životnosť a zlepšíte jej výkon pri ďalšom používaní.



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

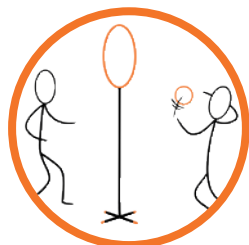
V prípade akýchkoľvek otázok kontaktujte servisné stredisko alebo reklamačné oddelenie:

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

PITJAU® IS AN INDOOR BALL GAME.
The ball weighs less than 5 grams.
You can play Pitjau® outside when there is no wind.



RULES & HOW TO PLAY THE GAME



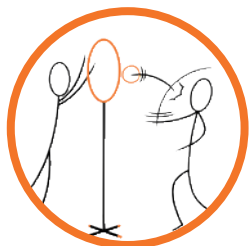
THE SERVE

- Always serve with a fully inflated ball.
- Serving height is under the orange ring.
- Serving distance, from the ball and the body, is 1 m from the ring.
- A serve is one hit only.
- As in tennis, you have 2 serves.
- If a serve goes through but touches the ring, the serve does not count.
- Serve again.



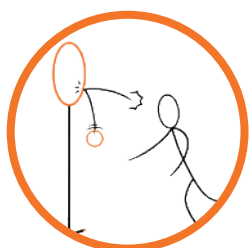
MAX 3 TOUCHES

- After the serve, you have a maximum of 3 touches to get the ball back through the ring.
- You can use all body parts to play.
- If your opponent, e.g., hits the ball on your chest, you have already used your first touch.



NO BLOCKING

- No blocking is allowed.



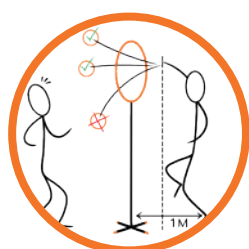
BOUNCE OF RING

- If the ball hits the orange ring and bounces back, you have 3 new touches to get the ball through.
- This can only be done again after the ball has passed through the ring.



TOUCHING THE RING

- If a player touches any part of the ring or the stand, the point is lost.



SMASH DISTANCE

- For close shots (1 meter), you must shoot straight or shoot upwards.
- At a distance further away than 1 meter from the ring, shooting is allowed.

PLAY PITJAU IN DIFFERENT WAYS:

ROUND THE RING

Position yourself as when playing round the table in table tennis.
Serve and then continue round the ring counterclockwise.

First round is called "the friendly round":

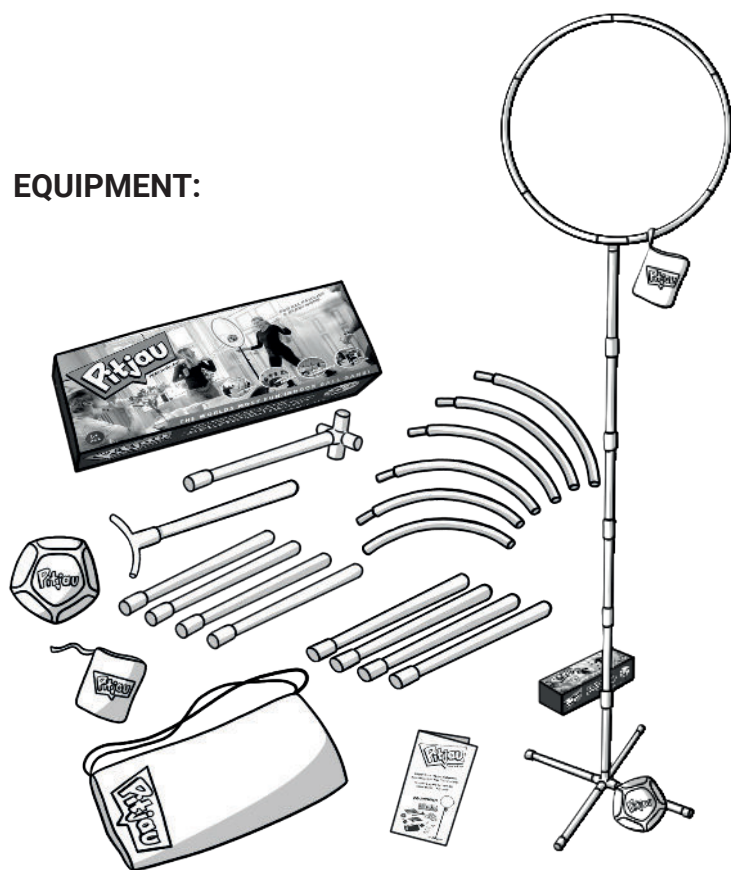
- Nobody can 'die,' even if they make a mistake.
- Just keep on playing.
- Once the server touches the ball again, the game is on.
- If you fail now, you exit the game.
- When down to 2 players, you play 1 on 1 (best out of 3 balls).

2 ON 2

- A team has max 3 touches, and both players must touch the ball before returning it through the ring.
- A player may touch the ball 2 times in a row if the teammate touches the ball either before or after.
- Winning team serves again, but always switch to a new server on the team.
- Play best out of 3 sets to 9 points.

1 ON 1

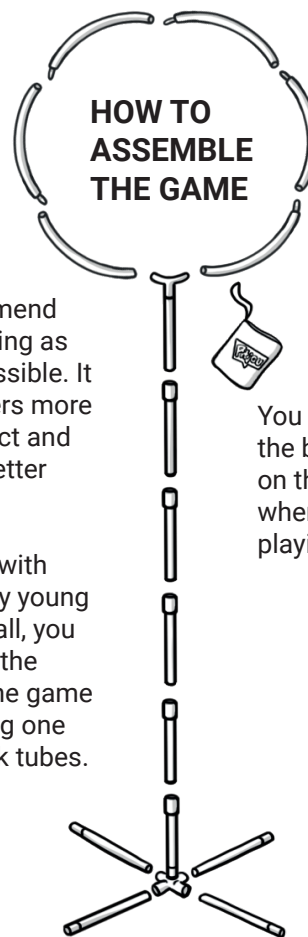
- A match is played best out of 3 sets to 9 points.
- A set must be won by at least 2 points.
- If the ball hits the wall or other items, keep playing.
- If the ball is not moving, it is lost.

EQUIPMENT:**HOW TO ASSEMBLE THE GAME**

We recommend to set the ring as high as possible. It gives players more time to react and makes a better game-flow.

If you play with players very young or very small, you can adjust the height of the game by removing one of the black tubes.

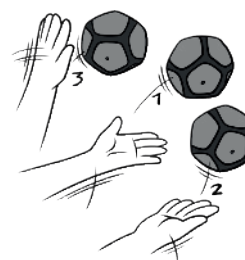
You can hang the ball pocket on the ring when you're not playing.

**HOW TO INFLATE THE BALL****BLOW AIR INTO THE BALL**

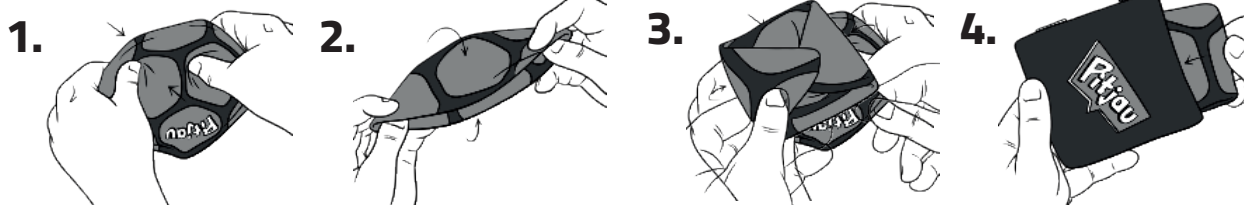
Place the hole approx. 2-3 cm away from the mouth, and blow air to inflate the ball.

**PUMP AIR INTO THE BALL**

You can also inflate the ball by hitting the ball with a rounded open palm.

**UP-UP-HIT**

Try practicing the up-up-hit technique using both left and right hand to gain control while playing without the ring.

FOLD THE BALL AFTER USE

If you carefully fold the ball, you will experience longer durability and better performance from the Pitjau® ball.



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

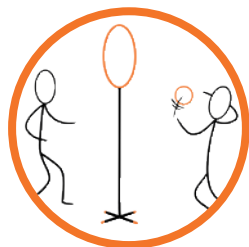
If you have any questions, please contact the service center or the complaints department:

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

PITJAU® IST EIN INDOOR-BALLSPIEL.
Der Ball wiegt weniger als 5 Gramm.
Pitjau® kann man auch bei Windstille im Freien spielen.



SO SPIELEN SIE DAS SPIEL



AUFSCHLAG

- Schlage den Ball immer mit vollständig aufgepumptem Ball auf.
- Die Aufschlaghöhe muss unter dem orangefarbenen Ring liegen.
- Der Abstand beim Aufschlag (vom Ball und Körper) beträgt 1 m vom Ring.
- Der Aufschlag besteht aus nur einem Schlag.
- Wie im Tennis hast du 2 Aufschlagversuche.
- Wenn der Ball durch den Ring geht, aber ihn berührt, zählt der Aufschlag nicht.
- Schlage erneut auf.



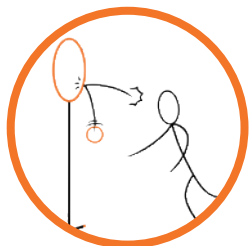
MAXIMAL 3 BERÜHRUNGEN

- Nach dem Aufschlag hast du maximal 3 Berührungen, um den Ball zurück durch den Ring zu spielen.
- Du kannst alle Körperteile zum Spielen verwenden.
- Wenn dein Gegner dir den Ball zum Beispiel an die Brust spielt, hast du bereits deine erste Berührung verbraucht.



BLOCKIEREN VERBOTEN

- Blockieren ist nicht erlaubt.



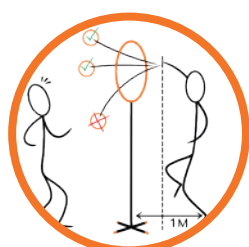
ABPRALL VOM RING

- Wenn der Ball den orangefarbenen Ring trifft und zurückprallt, hast du 3 neue Berührungen, um den Ball durch den Ring zu spielen.
- Dies darfst du erst wiederholen, nachdem der Ball den Ring durchquert hat.



BERÜHRUNG DES RINGS

- Wenn ein Spieler irgendeinen Teil des Rings oder des Ständers berührt, verliert er den Punkt.



ABSTAND FÜR DEN SMASH

- Bei kurzen Schüssen (bis 1 Meter) musst du den Ball gerade oder nach oben schlagen.
- Bei einer Entfernung von mehr als 1 Meter vom Ring ist das Schießen erlaubt.

SPIELE PITJAU AUF VERSCHIEDENE WEISEN:

RUND UM DEN RING

Stelle dich wie beim Rundlauf im Tischtennis auf.

Schlage auf und spiele dann gegen den Uhrzeigersinn um den Ring weiter.

Die erste Runde wird „die freundliche Runde“ genannt:

- Niemand kann „ausscheiden“, auch wenn er einen Fehler macht.
- Spiele einfach weiter.
- Sobald der Aufschläger den Ball erneut berührt, wird das Spiel wettbewerbsmäßig.
- Wenn du jetzt einen Fehler machst, scheidest du aus.
- Wenn nur noch 2 Spieler übrig sind, spielen sie 1 gegen 1 (Best-of-3-Bällen).

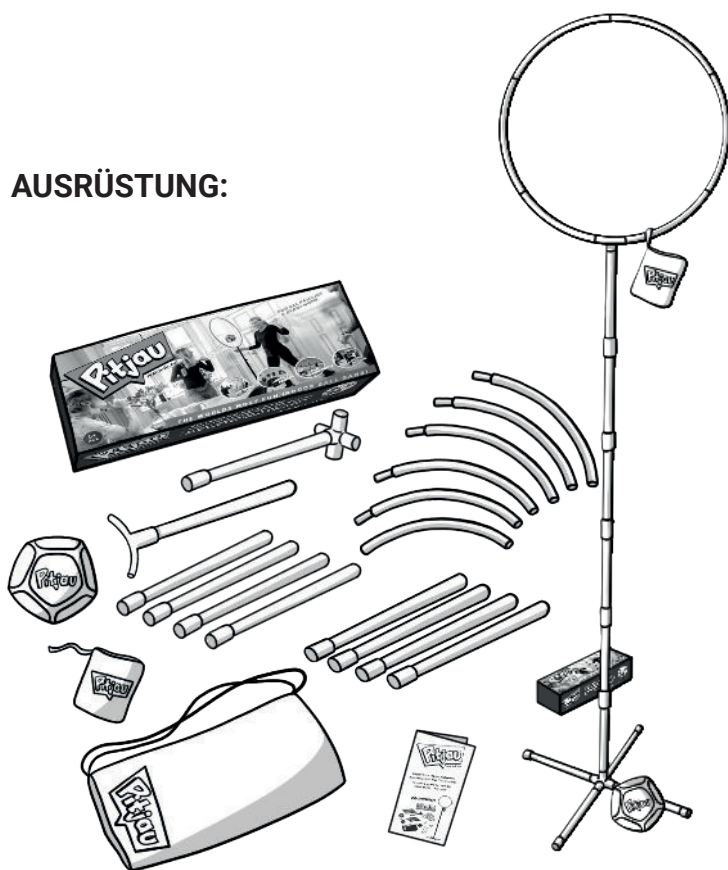
2 GEGEN 2

- Ein Team hat maximal 3 Berührungen, und beide Spieler müssen den Ball berühren, bevor er durch den Ring zurückgespielt wird.
- Ein Spieler darf den Ball zweimal hintereinander berühren, wenn der Mitspieler den Ball entweder davor oder danach berührt.
- Das Siegerteam schlägt erneut auf, aber der aufschlagende Spieler muss immer wechseln.
- Gespielt wird Best-of-3-Sätze bis 9 Punkte.

1 GEGEN 1

- Ein Match wird Best-of-3-Sätze bis 9 Punkte gespielt.
- Ein Satz muss mit mindestens 2 Punkten Vorsprung gewonnen werden.
- Wenn der Ball die Wand oder andere Gegenstände trifft, spiele einfach weiter.
- Wenn der Ball sich nicht mehr bewegt, gilt er als verloren.

AUSRÜSTUNG:



WIE MAN EIN SPIEL ERSTELLT

Wir empfehlen, den Kreis möglichst hoch einzustellen. Dadurch haben die Spieler mehr Zeit zum Reagieren und das Spiel läuft flüssiger.

Wenn Sie mit sehr kleinen oder jungen Spielern spielen, können Sie die Höhe des Spiels anpassen, indem Sie eine der schwarzen Röhren entfernen.

Wenn gerade nicht gespielt wird, lässt sich die Balltasche einfach am Korb aufhängen.



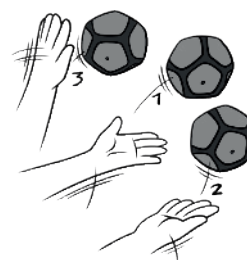
WIE MAN EINEN BALL AUFPUMPT



DURCH ATMEN
Platzieren Sie die Öffnung etwa 2–3 cm von Ihrem Mund entfernt und blasen Sie in den Ball.

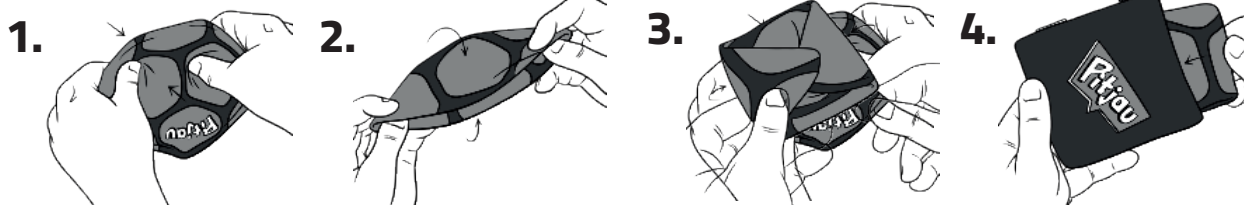


PUMPEN MIT EINEM SCHLAG
Sie können den Ball auch aufblasen, indem Sie leicht mit der runden, offenen Handfläche darauf schlagen.



„UP-UP-SHOCK“-TECHNIK
Versuchen Sie, die „Up-Up-Hit“-Technik mit der linken und rechten Hand zu üben, um beim Spielen ohne Korb eine bessere Ballkontrolle zu erlangen.

KUGELVERPACKUNG NACH GEBRAUCH



Wenn Sie den Ball sorgfältig falten, verlängern Sie seine Lebensdauer und verbessern seine Leistung bei weiterer Verwendung.



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:

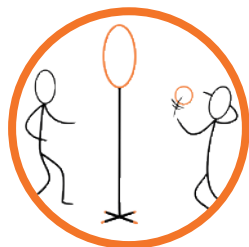
ACRA, s. r. o. (ID: 64254330), Brodská 161, 513 01 Semily

Beschwerdeabteilung – Telefon: +420 481 623 322, E-Mail: reklamace@acra.cz

A PITJAU® EGY BELTÉRI LABDAJÁTÉK.
 A labda kevesebb mint 5 grammot nyom.
 A Pitjau®-t szabadban is játszhatod, ha nem fúj a szél.

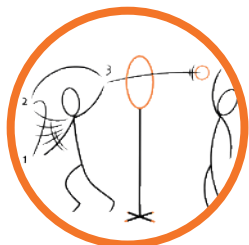


HOGYAN KELL JÁTSZANI A JÁTÉKOT



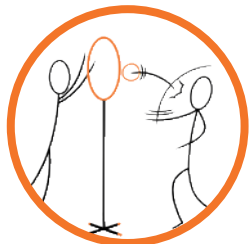
SZERVA

- Mindig teljesen felfújta labdával szerválj.
- A szerva magassága az narancssárga gyűrű alatt kell, hogy legyen.
- A szerva távolsága (a labdától és a testtől) 1 m a gyűrűtől.
- A szerva csak egy ütésből áll.
- Akárcsak a teniszben, két szervakísérleted van.
- Ha a labda átmegy a gyűrűn, de megérinti azt, a szerva nem érvényes.
- Szerválj újra.



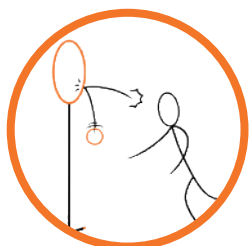
MAXIMUM 3 ÉRINTÉS

- A szerva után legfeljebb 3 érintésed van, hogy a labdát visszajuttasd a gyűrűn keresztül.
- A játék során a test bármely részét használhatod.
- Ha az ellenfél például a mellkasodra üti a labdát, már felhasználtad az első érintésedet.



TILOS A BLOKKOLÁS

- Blokkolás nem megengedett.



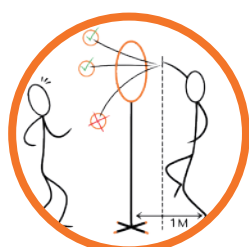
VISSZAPATTANÁS A GYŰRŰRŐL

- Ha a labda a narancssárga gyűrűnek ütközik és visszapattan, újabb 3 érintésed van, hogy átküldd a labdát a gyűrűn.
- Ezt a műveletet csak akkor ismételd meg, miután a labda már áthaladt a gyűrűn.



A GYŰRŰ MEGÉRINTÉSE

- Ha egy játékos megérinti a gyűrűt vagy az állványt bármely részét, pontot veszít.



TÁVOLSÁG A LECSAPÁSHOZ

- Közeleli lövésekhez (1 méteren belül) a labdát egyenesen vagy felfelé kell elütni.
- Ha a távolság meghaladja az 1 métert a gyűrűtől, a lövés megengedett.

JÁTSSZ PITJAU®-T KÜLÖNBÖZŐ MÓDOKON:

A GYŰRŰ KÖRŰL

Állj fel úgy, mint az asztaliteniszben a körjáték során.

Szerválj, majd folytasd a játékot az óramutató járásával ellentétes irányban a gyűrű körül.

Az első kört „barátságos körnek” hívják:

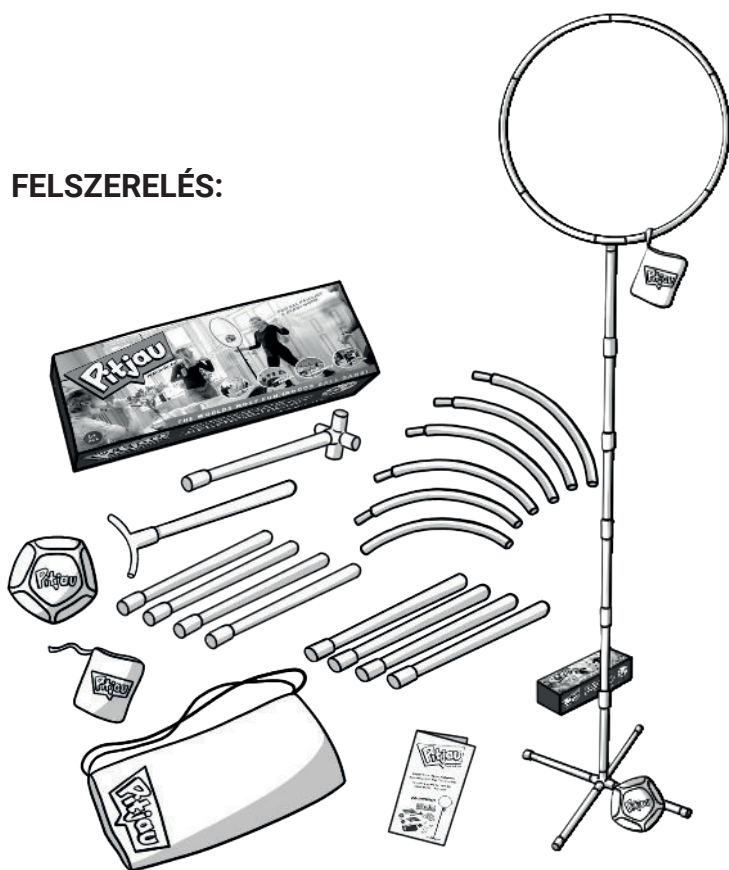
- Senki sem eshet ki, még akkor sem, ha hibázik.
- Egyszerűen folytasd a játékot.
- Amikor a szerváló ismét megüti a labdát, a játék versenyszerűvé válik.
- Ha ekkor hibázol, kiesel a játékból.
- Amikor már csak 2 játékos marad, 1 az 1 ellen játszanak (3 labdából a legjobb).

2 AZ 2 ELLEN

- A csapatnak legfeljebb 3 érintése lehet, és mindkét játékosnak meg kell érintenie a labdát, mielőtt visszajuttatják a gyűrűn keresztül.
- Egy játékos kétszer egymás után is megérintheti a labdát, ha a csapattársa előtte vagy utána megérinti.
- A nyertes csapat újra szervál, de a szerváló játékosnak mindig váltania kell.
- A mérkőzés 3 szettből áll, szettenként 9 pontig.

1 AZ 1 ELLEN

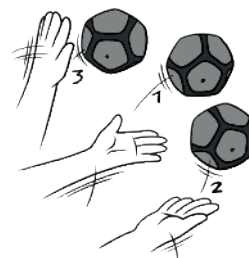
- A meccset a legjobb 3 szettből játsszák, szettenként 9 pontig.
- Egy szettet legalább 2 pontos előnnyel kell megnyerni.
- Ha a labda falnak vagy más tárgynak ütközik, folytasd a játékot.
- Ha a labda nem mozog, elveszettnek számít.

FELSZERELÉS:**JÁTÉK
ÉPÍTÉSE**

Javasoljuk, hogy a kört a lehető legmagasabbra állítsa. Ez több időt hagy a játékosoknak a reagálásra, és gördülékenyebbé teszi a játékot.

Amikor nem játszik, a labda zsebet felakaszthatja a karikára.

Ha nagyon kicsi vagy fiatal játékosokkal játszik, beállíthatja a játék magasságát az egyik fekete cső eltávolításával.

**HOGYAN FELFÚJJON FEL EGY GOLYÓT****LÉLEGZÉSÉVEL**

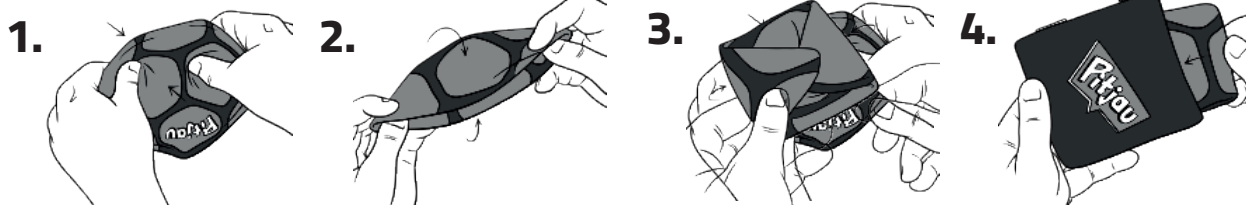
Helyezze a nyílást körülbelül 2-3 cm-re a szájától, és fújja bele a labdába.

SZIVATTYÚZÁS SZTRÁKKAL

A labdát úgy is felfújhatod, hogy lekerekített, nyitott tenyereddel finoman megütöd.

„FEL-FEL-SHOCK” TECHNIKA

Próbálja gyakorolni a „fel-fel-ütés” technikát a bal és a jobb kezével is, hogy jobb labdakontrollhoz jusson karika nélküli játék során.

GOLYÓCSOMAGOLÁS HASZNÁLAT UTÁN

Ha óvatosan hajtogatja a labdát, meghosszabbítja élettartamát és javítja a teljesítményét a további használat során.



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 kitétség, 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:

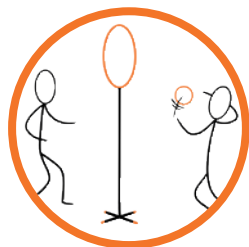
ACRA, s. o. (azonosító: 64254330), Brodská 161, 513 01.

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

PITJAU® TO GRA W PIŁKĘ DO GRY W POMIESZCZENIACH.
Piłka waży mniej niż 5 gramów.
Pitjau® można grać także na zewnątrz, gdy nie wieje wiatr.

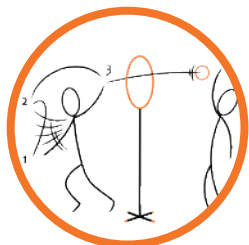


JAK GRAĆ W GRĘ



SERW

- Zawsze serwuj w pełni napompowaną piłką.
- Wysokość serwu musi być poniżej pomarańczowego pierścienia.
- Odległość przy serwie (od piłki i ciała) wynosi 1 m od pierścienia.
- Serw składa się tylko z jednego uderzenia.
- Podobnie jak w tenisie, masz 2 próby serwu.
- Jeśli piłka przejdzie przez pierścień, ale go dotknie, serw się nie liczy.
- Serwuj ponownie.



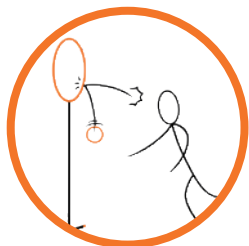
MAKSYMALNIE 3 ODBICIA

- Po serwie masz maksymalnie 3 odbicia, aby przebić piłkę z powrotem przez pierścień.
- Możesz używać wszystkich części ciała do gry.
- Jeśli przeciwnik np. trafi piłką w twoją klatkę piersiową, wykorzystasz już swoje pierwsze odbicie.



ZAKAZ BLOKOWANIA

- Blokowanie jest niedozwolone.



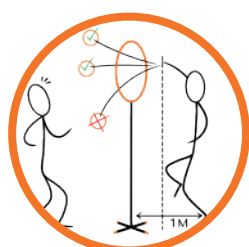
ODBICIE OD PIERŚCIENIA

- Jeśli piłka uderzy w pomarańczowy pierścień i odbije się z powrotem, masz 3 nowe odbicia, aby przebić piłkę przez pierścień.
- Możesz to powtórzyć dopiero po tym, jak piłka przejdzie przez pierścień.



DOTKNIĘCIE PIERŚCIENIA

- Jeśli gracz dotknie jakiegokolwiek części pierścienia lub stojaka, traci punkt.



ODLEGŁOŚĆ DO SMECZA

- Przy bliskich strzałach (do 1 metra) musisz uderzyć piłkę prosto lub do góry.
- Z odległości większej niż 1 metr od pierścienia strzały są dozwolone.

GRAJ W PITJAU NA RÓŻNE SPOSOBY:

WOKÓŁ PIERŚCIENIA

Ustaw się tak, jak przy grze wokół stołu w tenisie stołowym.

Serwuj, a następnie kontynuuj grę wokół pierścienia w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Pierwsza runda nazywa się „rundą przyjacielską”:

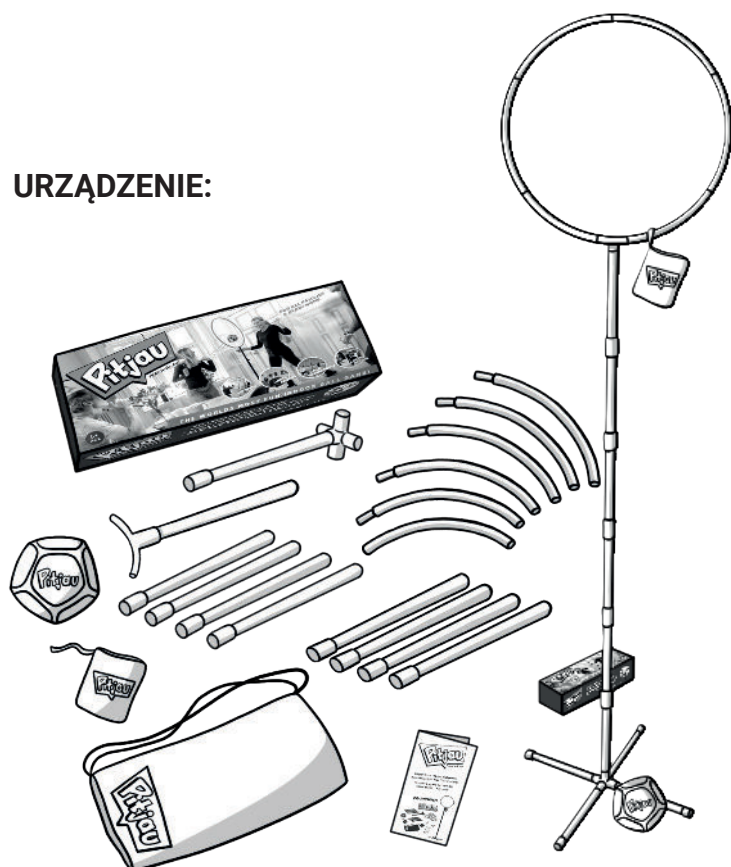
- Nikt nie może „odpaść”, nawet jeśli popełni błąd.
- Po prostu kontynuuj grę.
- Gdy serwujący ponownie uderzy piłkę, gra staje się konkurencyjna.
- Jeśli teraz popełnisz błąd, odpadasz z gry.
- Gdy pozostanie 2 graczy, grają ze sobą 1 na 1 (najlepszy z 3 piłek).

2 NA 2

- Drużyna ma maksymalnie 3 odbicia, a obaj gracze muszą dotknąć piłki, zanim zostanie ona przebita przez pierścień.
- Gracz może dotknąć piłki dwa razy z rzędu, jeśli jego partner dotknie jej przedtem lub potem.
- Zwycięska drużyna serwuje ponownie, ale serwujący gracz musi się zmieniać.
- Gra toczy się do 3 wygranych setów, każdy do 9 punktów.

1 NA 1

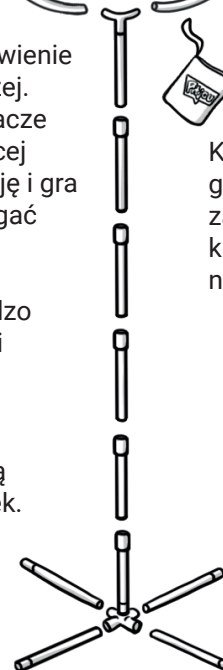
- Mecz rozgrywany jest do 3 wygranych setów, każdy do 9 punktów.
- Set musi być wygrany co najmniej 2 punktami przewagi.
- Jeśli piłka uderzy w ścianę lub inne przedmioty, gra toczy się dalej.
- Jeśli piłka przestanie się poruszać, uznaje się ją za straconą.

URZĄDZENIE:

Zalecamy ustawienie koła jak najwyżej. Dzięki temu gracze będą mieli więcej czasu na reakcję i gra będzie przebiegać płynniej.

Jeśli grają bardzo mali lub młodzi gracze, można dostosować wysokość gry, usuwając jedną z czarnych rurek.

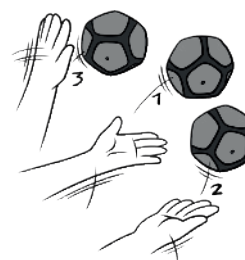
Kiedy nie grasz, możesz zawiesić kieszonki na piłki na obręczy.

**JAK NAPOMPOWAĆ PIŁKĘ****PRZEZ ODDYCHANIE**

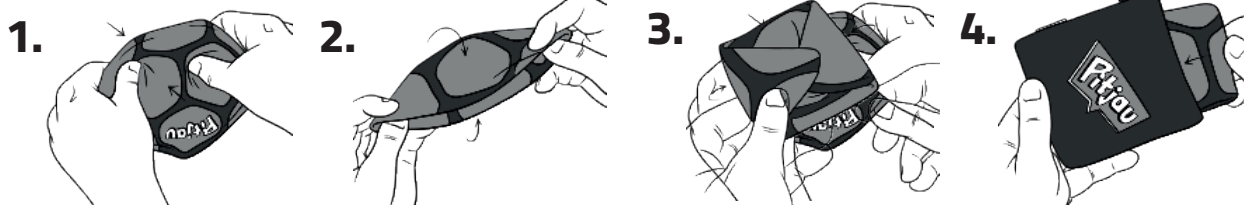
Umieść otwór około 2-3 cm od ust i dmuchnij w piłkę.

**POMPOWANIE Z UDERZENIEM**

Można również napompować piłkę, delikatnie uderzając ją otwartą, zaokrągloną dłonią.

**TECHNIKA „UP-UP-SHOCK”**

Spróbuj przećwiczyć technikę „up-up-hit” używając lewej i prawej ręki, aby uzyskać lepszą kontrolę nad piłką podczas gry bez obręczy.

PAKOWANIE PIŁKI PO UŻYCIU

Jeśli złożysz piłkę ostrożnie, wydłużysz jej żywotność i poprawisz jej wydajność podczas dalszego użytkowania.



KARTA GWARANCYJNA

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

Skarga

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

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

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

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

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

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

Gwarancja nie dotyczy:

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

Gwarancja nie obejmuje wad powstałych:

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

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

Niewłaściwe postępowanie lub postępowanie niezgodne z instrukcją obsługi;

Niewykonując niezbędnych czynności konserwacyjnych opisanych w instrukcji obsługi;

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

Zdarzenie nieuniknione - klęska żywiołowa;

Naprawa płatna:

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

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

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

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

Oznaczenie typu produktu:		Data wyprzedaży:		
		Pieczęć i podpis sprzedawcy:		
Data roszczenia	Wada krytykowana	Dokumentacja centrum serwisowego	Wymiana części	Notatka

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

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

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