



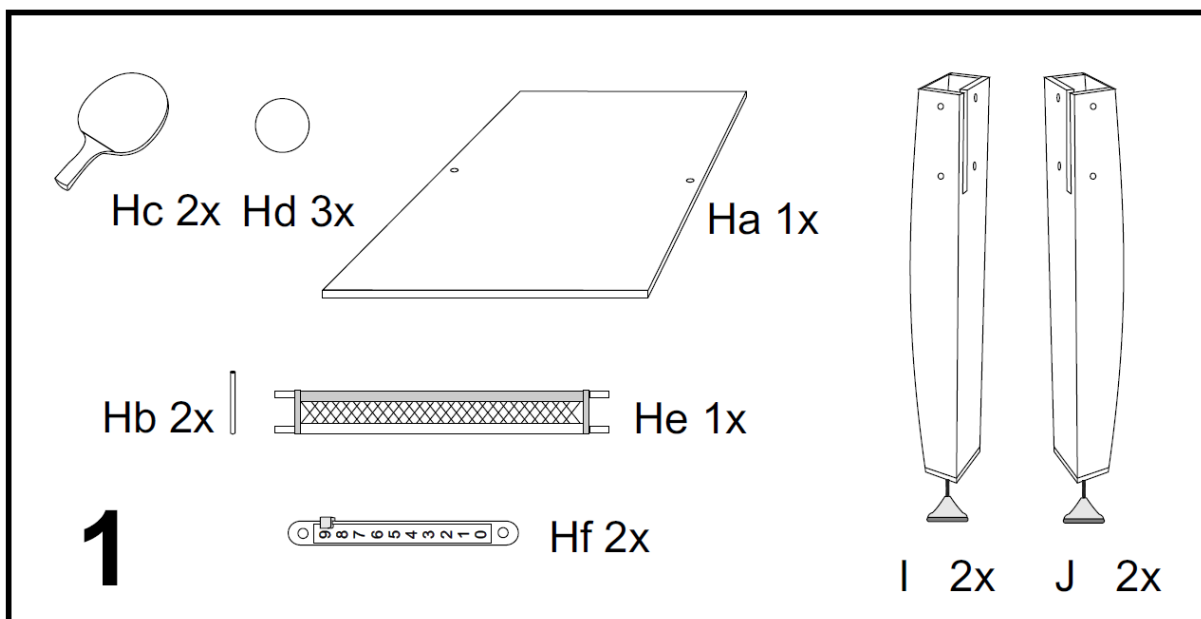
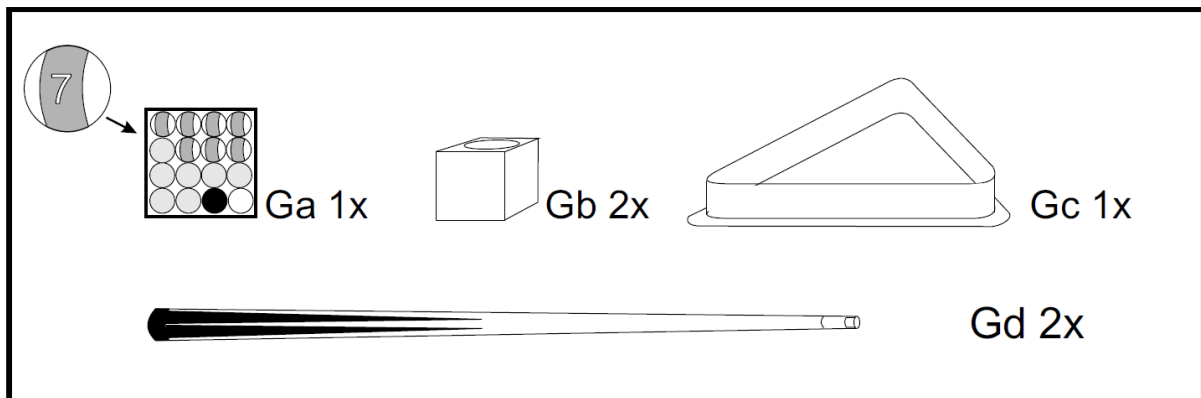
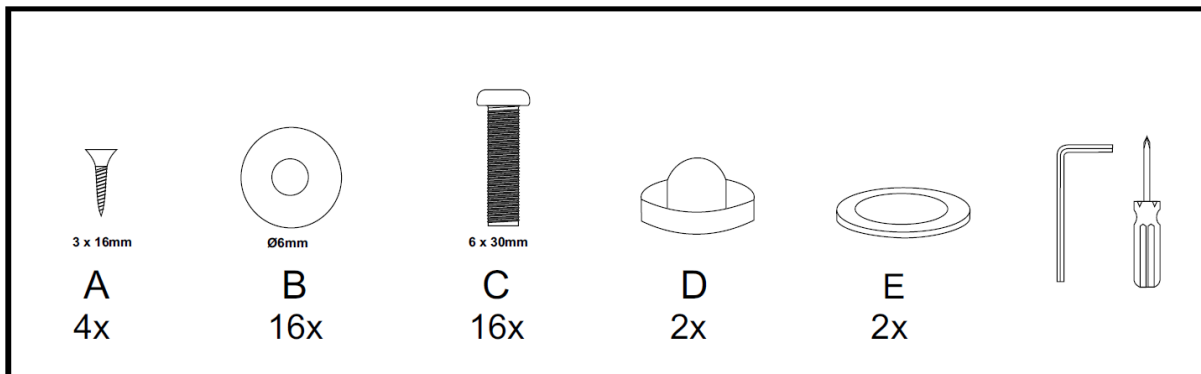
BENUTZERHANDBUCH - DE
IN 9304 Spieltisch WORKER 3v1



INHALTSVERZEICHNIS

ÜBERSICHT DER TEILE	3
ABMESSUNGEN	3
MONTAGE	4
SPIELREGELN	5
BILLIARD	5
LUFTHOCKEY	6
TISCHTENNIS	6
GARANTIEBEDINGUNGEN, REKLAMATIONEN	9

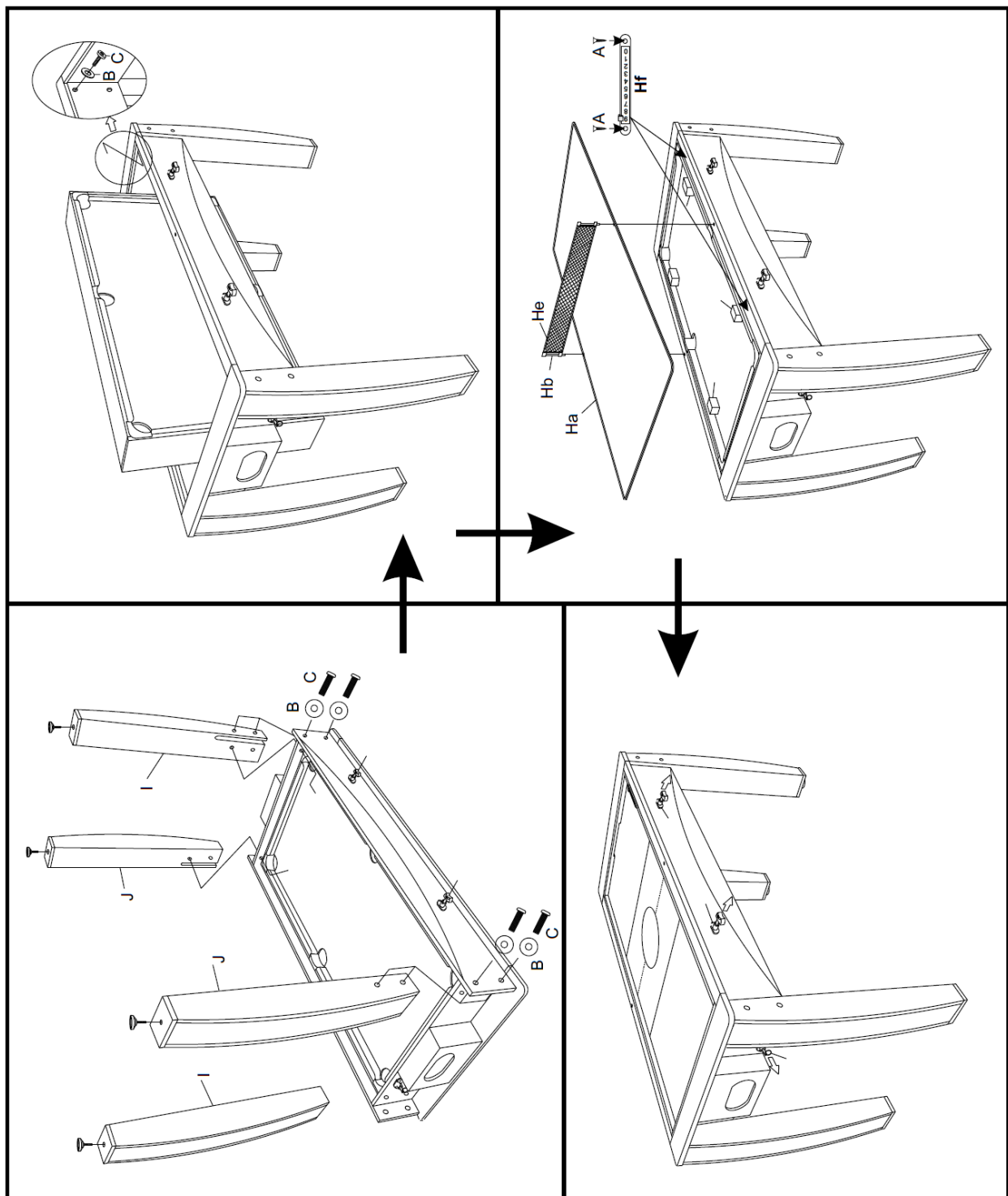
ÜBERSICHT DER TEILE



ABMESSUNGEN

Abmessungen des Tisches	L 139,2 x B 69,8 x H 80,8 cm
Abmessungen der Spielplatte für Billard	120,4 x 60,2 cm
Abmessungen der Spielplatte für Tischtennis	139,2 x 69,8 cm
Gewicht	40 kg

MONTAGE



SPIELREGELN

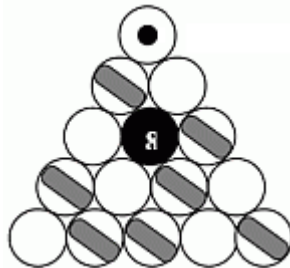
BILLIARD

ZIEL DES SPIELS:

„Acht-Ball“ ist ein einfaches Spiel, das die Spieler aller Fähigkeitskategorien spielen können. Es handelt sich um ein sog. Ankündigungsspiel, was bedeutet, dass die Spieler den beabsichtigten Stoß im Voraus ankündigen müssen, damit der Stoß gültig ist. In dem Acht-Ball spielt ein Spieler auf die vollen Kugeln (Nummern 1-7) und der Gegner spielt auf die gestreiften Kugeln (Nummern 9-15). Der Sieger ist der Spieler, der alle Kugeln aus seiner Gruppe und die Kugel Nr. 8 als der erste versenkt.

ERÖFFNUNGSSTOSS:

Vor dem Eröffnungsstoß müssen die Kugeln so gestaltet sein, wie es auf dem Bild unten ist. Durch das Werfen einer Münze wird entschieden, welcher Spieler das Spiel durch den Eröffnungsstoß aufnimmt. Bei jedem weiteren Spiel führt der in dem vorherigen Spiel besiegte Spieler den Eröffnungsstoß durch. Die weiße Spielkugel muss hinter der vorderen Linie angebracht werden und der Spieler muss entweder (A) eine oder mehrere Kugeln versenken oder (B) den Abstoß von mindestens 4 Kugeln von der Bande erreichen. Wenn es dem Spieler nicht gelingt, den Eröffnungsstoß der Kugeln ordentlich durchzuführen, kann der Gegner entscheiden, ob er mit den im Spiel befindlichen Kugeln fortsetzen wird oder ob er die Kugeln erneut gestaltet und einen neuen Eröffnungsstoß durchführt.



WENN DIE KUGELN BEIM ERÖFFNUNGSSTOSS IN TASCHEN VERSENKEN:

Der den Eröffnungsstoß vornehmende Spieler kann fortsetzen - der Tisch ist immer offen (es ist noch nicht darüber entschieden, wer auf die vollen und wer auf die gestreiften Kugeln stoßen wird). Darüber, wer auf welche Gruppe (volle oder gestreifte Kugeln) stoßen wird, ist nach dem ersten angekündigten Stoß nach dem Eröffnungsstoß entschieden.

WENN DIE KUGEL NR. 8 BEIM ERÖFFNUNGSSTOSS IN DIE TASCHE VERSENKT:

Der Spieler kann die Nr. 8 auf irgendwelche Stelle auf dem Spielfeld zurückgeben und das Spiel fortsetzen oder den Eröffnungsstoß wiederholen. WENN DIE WEISSE KUGEL BEIM ERÖFFNUNGSSTOSS IN DIE TASCHE VERSENKT:

Wenn die weiße Kugel bei dem Eröffnungsstoß in die Tasche versenkt: (A) bleiben alle Kugeln, außer der Kugel Nr. 8 in den Taschen, die auf die Spielfläche zurück gestellt wird; (B) ist der Tisch offen; (C) kann der Gegner die Kugel auf eine beliebige Stelle hinter der vorderen Linie stellen und auf irgendwelche Kugel stoßen, die sich nicht hinter der vorderen Linie befindet.

SPIELVERLAUF:

Nach dem Eröffnungsstoß bleibt der Tisch offen - unabhängig davon, ob die Kugeln bei dem Eröffnungsstoß versenkt wurden oder nicht - und über die Auswahl der Gruppe (volle oder gestreifte Kugeln) entscheidet die folgende regulär versenkte Kugel.

Beim Spiel muss der Spieler immer seinen Stoß im Voraus so ankündigen, dass er die Kugel und die Tasche zeigt, auf welche er spielen wird. Der Spieler muss nicht den genauen Verlauf des Stoßes als die Anzahl der Abstöße von der Bande, von anderen Kugeln usw. angeben. Wenn der durchgeführte Stoß dem im Voraus angekündigten Stoß nicht entspricht, spielt der Gegner. Wenn der Stoß so durchgeführt wird, wie es im Voraus angekündigt ist, bleiben alle weiteren Kugeln, die in die Taschen versenken, in den Taschen. Wenn der angekündigte Stoß jedoch nicht richtig durchgeführt wird und wenn in die Taschen andere Kugeln versenken, werden die Kugeln dieses Spielers herausgezogen und die Kugeln des Gegners bleiben in den Taschen.

Der Stoß ist nur dann gültig, wenn die erste angestoßene Kugel in der Gruppe des Spielers (volle oder gestreifte Kugeln) ist. Die Zielkugel muss versenkt oder von der Bande abgestoßen werden oder es muss die weiße Kugel von der Bande abgestoßen werden. (ANMERKUNG: Der Spieler kann vor dem Treffen der Zielkugel die weiße Kugel von der Bande abstoßen.)

Der Spieler setzt das Spiel solange fort, bis es ihm gelingt, die Kugeln in die Taschen auf eine gültige Weise zu versenken, oder bis er ein „Foul“ begeht (siehe unten). Sobald der Spieler alle seine (vollen/gestreiften) Kugeln in die Taschen versenkt, kann er das Spiel auf der Kugel Nr. 8 anfangen.

Der Spieler muss wieder im Voraus ankündigen, in welche Tasche die Kugel Nr. 8 versenkt, und zwar auch in dem Fall, wenn der Stoß offenbar ist. Der Spieler, der alle Kugeln in die Taschen, einschließlich der Kugel Nr. 8, nach den Regeln als der erste versenkt, wird zum Sieger.

FOULS:

1. Der Stoß erfüllt die obigen Regeln nicht.
2. „Scratch“: Werfen der weißen Kugel in die Tasche oder Ausfallen der weißen Kugel aus dem Tisch.
3. Verschiebung oder Kontakt mit der Kugel auf die Weise, die nicht im Einklang mit den Regeln ist.
4. Wenn Sie sich bemühen, den Quersprung einer hinderlichen Kugel (jump) durchzuführen, und wenn Sie die weiße Kugel unter ihrer Mitte stoßen - ist es nach den Regeln möglich, diesen Stoß nur so durchzuführen, dass Sie die weiße Kugel mit Billardstock in deren oberen Hälfte treffen.
5. Die weiße Kugel trifft zuerst die Kugel Nr. 8 (wenn der Tisch nicht offen ist).

STRAFE FÜR EIN FOUL:

Der Gegner hat die Möglichkeit, die weiße Kugel auf eine beliebige Stelle auf den Tisch zu legen (wenn es sich um den Eröffnungsstoß nicht handelt, muss sie nicht einmal hinter der vorderen Linie sein).

ANBRINGUNG DER KUGEL NACH DEM HERAUSZIEHEN AUS DER TASCHEN:

Wenn es nötig ist, die Kugel auf die Spielfläche erneut anzubringen, sollte sie auf die Längslinie, möglichst nah dem hinteren Punkt gestellt werden.

ENDE DES SPIELS:

Es verliert der Spieler, der:

1. ein Foul bei dem Versenken der Kugel Nr. 8 begeht;
2. durch einen Stoß die Kugel Nr. 8 und die letzte Kugel aus seiner Gruppe versenkt;
3. Scratch tut, wenn es auf die Kugel Nr. 8 gespielt wird;
4. die Kugel Nr. 8 aus dem Tisch wegwirft;
5. die Kugel Nr. 8 in eine als in die im Voraus angekündigte Tasche versenkt;
6. die Kugel Nr. 8 während des Spiels versenkt, wenn sie seine Zielkugel nicht ist (mit der Ausnahme des Eröffnungsstoßes).

LUFTHOCKEY

1. Das Spiel ist für zwei Spieler bestimmt, die gegeneinander an den gegenüberliegenden Seiten des Tisches stehen.
2. Werfen Sie mit der Mütze zur Entscheidung, wer das Spiel eröffnet.
3. Das Spiel beginnt nach der Anbringung der Scheibe auf die Spielfläche. Die Spieler bemühen sich, die Scheibe mittels eines Angriffsspielers zurückzustößen und sie in das Tor des Gegners zu schießen.
4. Für ein eingeschossenes Tor beginnt der Spieler einen Punkt.
5. Ende des Spiels: Es gewinnt der Spieler, der den im Voraus festgelegten Score gewinnt, oder der Spieler, der in dem festgelegten Zeitintervall die meisten Tore einschießt.

TISCHTENNIS

DEFINITION DER BEGRIFFE:

- Der „Ballwechsel“ bezeichnet die Zeit, wenn sich der Ball im Spiel befindet.
- Der Ball ist „im Spiel“, wenn das Spiel mit dem Aufschlag vorsätzlich aufgenommen wird.
- Der Ballwechsel, dessen Ergebnis nicht eingerechnet wird, wird als „neuer Ball“ genannt.
- Der Ballwechsel, dessen Ergebnis eingerechnet wird, wird als „Punkt“ genannt.
- Die „spielende Hand“ ist die Hand, in welcher der Spieler den Schläger hält.
- Der Spieler führt einen „Schlag“ durch, wenn er den Ball beim Spiel mit dem Schläger spielt, den er in der spielenden Hand hält, oder wenn er den Ball mit der spielenden Hand unter dem Handgelenk trifft.
- „Volley“ bezeichnet das Spiel des Balls beim Spiel, ohne dass der Ball zuerst von der Tischhälfte des Spielers danach springt, als er vom Gegner gespielt wurde.
- Der „Aufschläger“ ist der Spieler, der den Ballwechsel mit dem Aufschlag aufnimmt.
- Der Ball liegt „an dem Netz vorbei“, wenn er nicht über dem Netz (zwischen den Säulen) fliegt, sondern wenn er unter dem Netz oder an den Säulen hinter dem Außenrand des Tisches fliegt.

- „Das rechte Viertel der Spielfläche des aufschlagenden Spielers“ bezeichnet die Fläche einer Hälfte des Spieltisches näher dem aufschlagenden Spieler rechts von der Mittellinie in Richtung von seinem Gesichtspunkt. Das andere Viertel wird als „das linke Viertel der Spielfläche des aufschlagenden Spielers“ bezeichnet. Die Fläche, die sich hinter dem Netz links von dem Gesichtspunkt des aufschlagenden Spielers befindet, wird als „das rechte Viertel des annehmenden Spielers“ bezeichnet.

SPIELVERLAUF:

Beim Einzelspiel bemüht sich der Aufschläger einen richtigen Aufschlag durchzuführen und der Gegner gibt den Ball über das Netz zurück. Danach spielen die Spieler über das Netz wechselweise.

Beim Doppelspiel bemüht sich der Aufschläger einen richtigen Aufschlag durchzuführen und der Empfänger bemüht sich, den Ball über das Netz zurückzugeben. Danach muss der Mitspieler des Aufschlägers den Ball spielen und ferner spielt der Mitspieler des Empfängers. Ferner wechseln die Spieler beim Abspielen des Balls wieder in dieser Reihenfolge.

RICHTIGER AUFSCHLAG:

Der Aufschlag beginnt damit, dass der Ball auf dem Handteller der freien Hand liegt, die vollständig offen sein muss. Der Aufschläger muss danach den Ball in Richtung nach oben werfen und ihn mit dem Schläger früher schlagen, bevor der Ball etwas berührt. Im Moment, wenn der Schläger den Ball berührt, muss der Ball hinter der bis ins Unermessliche verlängerten hinteren Linie der Spielfläche des Aufschlägers und über dem Niveau der Spielfläche sein.

Nach dem Schlag muss der Ball zuerst von der Spielfläche des Aufschlägers abspringen und dann muss er über dem Netz oder an dem Netz vorbeifliegen und auf die Spielfläche des Empfängers fallen.

Beim Doppelspiel muss der Ball zuerst von dem rechten Viertel der Spielfläche des Aufschlägers (oder von der Mittellinie) abspringen, über dem Netz fliegen und auf das rechte Viertel der Spielfläche des Empfängers (oder auf die Mittellinie) fallen.

Der Aufschläger verliert einen Punkt, wenn es ihm nicht gelingt, den Ball bei dem Aufschlag mit dem Schläger nicht zu treffen.

RICHTIG ZURÜCKGEGEBENER SCHLAG („RETURN“):

Solcher Schlag, bei dem der Ball über dem Netz fliegt und auf die Spielfläche des Gegners fällt. Der Schlag ist gültig, wenn der Ball das Netz oder dessen Zubehör berührt und wenn er auf die Spielfläche des Gegners fällt.

BALL IM SPIEL

Der Ball ist „im Spiel“ vom Moment, wenn der Aufschläger ihn aus dem freien Handteller zum Zweck des Aufschlags auswirft, bis zum Moment, bis:

- einer der Spieler den Punkt gewinnt;
- er auf die Spielfläche zweimal nacheinander fällt;
- jemand den Volley spielt;
- der Ball den Spieler (mit der Ausnahme der spielenden Hand unter dem Handgelenk), seine Bekleidung oder ein anderes Zubehör (außer dem Schläger) berührt;
- der Ball irgendwelchen anderen Gegenstand als das Netz oder die Säulen berührt;
- der Spieler den Ball mit dem Schläger zweimal nacheinander trifft;
- der Ball während des Aufschlags beim Doppelspiel auf das linke Spielviertel des Aufschlägers oder des Empfängers fällt;
- der Ball beim Doppelspiel von dem Spieler abgespielt wird, der gerade nicht an der Reihe ist (eine Ausnahme können nur Sondersituationen sein, welche diesen Wechsel der Spieler ermöglichen).

Der Ball, der von der oberen Kante des Tischrandes abspringt, ist immer im Spiel. Das gilt nicht für den Ball, der von der Seitenkante des Tischrandes abspringt, in diesem Fall wird der Punkt dem Gegner gutgeschrieben.

NEUER BALL:

Das Ergebnis des Ballwechsels wird nicht eingerechnet:

- wenn der Ball beim Aufschlag das Netz oder die Säulen berührt, wenn der Aufschlag sonst richtig ist, oder wenn der Empfänger oder sein Mitspieler (beim Doppelspiel) den Aufsprung des Balls verhindern.
- wenn der Spieler einen Aufschlag vornimmt, wenn sein Gegner nicht bereit ist, jedoch nur in dem Fall, wenn sein Gegner nicht versucht, den Aufschlag zurückzugeben;
- wenn die unverschuldeten Umstände dem Spieler verhindert haben, den Aufschlag vorzunehmen oder den Ball zurückzuschlagen oder eine andere Regel einzuhalten;
- wenn der Ballwechsel infolge des schlechten Zustands des Tisches oder des Zubehörs unterbrochen ist und wenn es nötig ist, den entstandenen Mangel zu reparieren.

PUNKTVERLUST:

Wenn die Situation keinen neuen Ball erfordert, wird der Punkt dem Gegner gutgeschrieben:

- wenn der Spieler den Aufschlag nicht richtig vornimmt;
- wenn der Spieler den Ball über das Netz nicht zurückschlägt;
- wenn der Spieler den Ball vom Volley abspielt
- wenn der Spieler den Ball mit der seitlichen Schlägerseite trifft, deren Oberfläche den Regeln nicht entspricht;
- wenn ein Bestandteil der Bekleidung des Spielers oder sein irgendwelches anderes Zubehör die Verschiebung der Spielfläche verursacht, wenn sich der Ball im Spiel befindet;
- wenn der Spieler, seine Bekleidung oder Zubehör den Ball während des Spiels nach dem Schlag des Gegners berührt, ohne dass der Ball zuerst hinter die End- oder Seitenlinie des Tisches gelangt und auf seine Spielfläche fällt;
- wenn der Spieler die Spielfläche mit der freien Hand berührt, wenn sich der Ball im Spiel befindet;
- wenn die Bekleidung oder das Zubehör des Spielers das Netz oder die Säulen berühren, wenn sich der Ball im Spiel befindet; - wenn die richtige Reihenfolge der Spieler während des Doppelspiels nicht eingehalten wird.

SATZ:

Den Satz gewinnt der Spieler (beim Doppelspiel das Paar), der 21 Punkte (*eventuell 11 Punkte nach den neuen Regeln*) als der erste gewinnt. Eine Ausnahme ist der Zustand, wenn die beiden Spieler (die beiden Paare) 20 (10) Punkte erreichen, in diesem Fall gewinnt der Spieler (das Paar), der die Führung um 2 Punkte als der erste gewinnt.

WETTKAMPF:

Der Wettkampf wird üblich mit 3 oder 5 Sätzen gespielt und es gewinnt der Spieler, der die meisten der bestimmten Anzahl der Sätze gewinnt. Das Spiel ist während der Gesamtdauer des Wettkampfs kontinuierlich, aber der Spieler kann zwischen den nacheinander folgenden Sätzen eine Pause mit der maximalen Dauer von 2 Minuten erfordern.

WECHSEL DER SEITEN:

Die Spieler (Paare) wechseln die Seiten nach jedem Satz. In dem letzten Satz des Wettkampfs sollten die Spieler (Paare) die Seiten danach wechseln, wenn ein Spieler (Paar) 10 (5) Punkte gewinnt.

WECHSEL DES AUFSCHLAGS:

Beim Doppelspiel wird der Aufschlag nach 5 (2) Punkten (der Empfänger wird zum Aufschläger usw.) bis zum Ende des Satzes, oder nach dem Score 20-20 (10-10). Beim Stand 20-20 (10-10) schlägt jeder Spieler wechselweise nur einmal bis zum Ende des Satzes auf.

Wechsel der Aufschläge beim Doppelspiel:

- Die ersten fünf (*die ersten zwei*) Aufschläge werden von dem ausgewählten Spieler aus einem Team vorgenommen, der als Aufschläger bestimmt wurde, und diese Aufschläge werden von dem ausgewählten Spieler aus dem anderen Team angenommen.
- Die zweite Serie von fünf (*zwei*) Aufschlägen führt der Spieler durch, der die ersten fünf (*die ersten zwei*) Aufschläge annimmt, und sie wird von dem Mitspieler des ersten Aufschlägers angenommen.
- Die dritte Serie von fünf (*zwei*) Aufschlägen führt der Mitspieler des ersten Aufschlägers durch und sie wird von dem Mitspieler des ersten Empfängers angenommen.
- Die vierte Serie von fünf (*zwei*) Aufschlägen führt der Mitspieler des ersten Empfängers durch und sie wird von dem ersten Aufschläger angenommen.
- Bei der fünften Serie von fünf (*zwei*) Aufschlägen sind der Aufschläger und der Empfänger gleich wie bei der ersten Serie. Die Aufschläge wechseln so bis zum Ende des Satzes oder bis zum Punktstand 20-20 (10-10).
- Wenn der Punktstand 20-20 (10-10) erreicht wird, wechseln die Aufschläge so auf dieselbe Weise, aber jeder Spieler führt nur einen Aufschlag bis zum Ende des Satzes durch.

Der Spieler (oder das Paar), der im Satz als der erste aufgeschlagen hat, nimmt den Aufschlag im weiteren Satz an, der Aufschlag wechselt auf diese Weise bis zum Ende des Wettkampfs. In dem letzten Satz wird das den Aufschlag annehmende Paar während des Wettkampfs im Doppelspiel gewechselt, sobald ein Paar 10 (5) Punkte gewinnt. Im Doppelspiel wechseln die Spieler am Empfang am Anfang jedes Satzes.

UNRICHTIGER WECHSEL DER SEITEN UND DER AUFSCHLÄGE:

Wenn die Spieler die Seiten nach den Regeln irrtümlich nicht gewechselt haben, sollte das Spiel möglichst früh nach der Entdeckung dieses Fehlers unterbrochen werden und die Spieler sollten die Parteien wechseln. Wenn der Satz auch trotz diesem Fehler bis zum Ende abgespielt wurde, wird dieser Fehler ignoriert.

Wenn der unrichtige Spieler irrtümlich aufschlägt oder den Aufschlag annimmt, sollte das Spiel unterbrochen werden und den Aufschlag oder den Empfang sollte der Spieler fortsetzen, der nach dem Stand der Punkte und nach der entsprechenden Reihenfolge, gerechnet von dem Anfang des Satzes, an der Reihe ist.

GARANTIEBEDINGUNGEN, REKLAMATIONEN

Allgemeine Bestimmungen und Begriffsbestimmungen

Diese Garantiebedingungen und die Reklamationsordnung regulieren die Bedingungen und den Garantiefumfang, die von dem Verkäufer für die an den Käufer gelieferte Ware geleistet werden, sowie auch den Vorgang bei der Erledigung der Reklamationsansprüche, die von dem Käufer für die gelieferte Ware geltend gemacht werden. Die Garantiebedingungen und die Reklamationsordnung richten sich nach den jeweiligen Bestimmungen des Gesetzes Nr. 40/1964 GBl., Bürgerliches Gesetzbuch, des Gesetzes Nr. 513/1991 GBl., Handelsgesetzbuch, und des Gesetzes Nr. 634/1992 GBl., Gesetz über den Konsumentenschutz, in der Fassung der späteren Vorschriften, und zwar auch in den Sachen, die durch diese Garantiebedingungen und durch die Reklamationsordnung nicht erwähnt sind.

Der Verkäufer ist die Gesellschaft SEVEN SPORT s.r.o. mit Sitz Bořivojova 35/878, 130 00 Praha, ID 26847264, eingetragen in dem vom Bezirksgericht in Prag geführten Handelsregister, Abteil C, Einlage 116888.

Mit Bezug auf die gültige Rechtsregelung unterscheidet man zwischen dem Käufer, welcher der Konsument ist, und dem Käufer, welcher kein Konsument ist.

Der „Kaufende Konsument“ oder nur „Konsument“ ist die Person, die beim Abschluss und bei der Erfüllung des Vertrags im Rahmen seiner Handels- oder anderen unternehmerischen Tätigkeit nicht handelt.

Der „Käufer, der kein „Konsument“ ist, ist ein Unternehmer, der die Produkte oder die Dienstleistungen zum Zweck seiner unternehmerischen Tätigkeit mit diesen Produkten oder Dienstleistungen einkauft oder nutzt. Dieser Käufer richtet sich nach dem Rahmenkaufvertrag und nach den Geschäftsbedingungen in dem Umfang, der ihn betrifft, und nach dem Handelsgesetzbuch.

Diese Garantiebedingungen und die Reklamationsordnung bilden einen untrennbaren Bestandteil jedes zwischen dem Verkäufer und dem Käufer abgeschlossenen Kaufvertrags. Die Garantiebedingungen und die Reklamationsordnung sind gültig und verbindlich, wenn von den Parteien im Kaufvertrag oder im Nachtrag zu diesem Vertrag oder in einem anderen schriftlichen Abkommen nichts anderes vereinbart ist.

Garantiebedingungen

Garantiefrist

Der Verkäufer leistet dem Käufer die Garantie für die Beschaffenheit der Ware in der Dauer von 24 Monaten, wenn sich aus dem Garantieschein, aus der Rechnung zur Ware, aus dem Lieferschein, bzw. aus einem anderen Beleg zur Ware keine abweichende Dauer der von dem Verkäufer geleisteten Garantiefrist ergibt. Die gesetzliche Dauer der dem Konsumenten geleisteten Garantie ist dadurch nicht getroffen.

Durch die Garantie für die Beschaffenheit übernimmt der Verkäufer die Verpflichtung, dass die gelieferte Ware zur Benutzung zum üblichen bzw. vereinbarten Zweck für die bestimmte Dauer fähig sein wird und dass sie sich die üblichen bzw. vereinbarten Eigenschaften erhält.

Die Garantiebedingungen beziehen sich auf die Fehler nicht, welche entstehen (falls es möglich ist, sie für das eingekaufte Produkt anzuwenden):

- durch das Verschulden des Anwenders, d.h. Beschädigung des Produkts durch eine unsachgemäße Regenerierung, durch eine unrichtige Montage, durch den ungenügenden Einschub der Sattelstange in den Rahmen, durch das ungenügende Anziehen der Pedale in Kurbeln und der Kurbeln in zur Mittelachse
- durch die unrichtige Instandhaltung
- durch eine mechanische Beschädigung
- durch die Abnutzung der Teile bei der üblichen Nutzung (z.B. Gummi- und Kunststoffteile, bewegliche Mechanismen, Gelenkverbindungen usw.)

- durch ein abwendbares Ereignis, durch eine Naturkatastrophe
- durch unsachgemäße Eingriffe
- durch die unrichtige Behandlung oder durch die ungeeignete Anbringung, durch den Einfluss der niedrigen oder hohen Temperatur, durch die Wirkung vom Wasser, durch den unverhältnismäßigen Druck und durch die Aufstoße, durch ein vorsätzlich verändertes Design, durch die vorsätzlich veränderte Form und Abmessungen

Reklamationsordnung

Vorgang bei der Reklamation eines Warenmangels

Der Käufer ist verpflichtet, die von dem Verkäufer gelieferte Ware möglichst bald nach dem Übergang der Gefahr des Schadens an der Ware, resp. nach deren Lieferung zu besichtigen. Der Käufer muss die Besichtigung so vornehmen, dass er alle Mängel feststellt, die bei einer angemessenen Fachbesichtigung festzustellen sind.

Bei der Warenreklamation ist der Käufer verpflichtet, den Einkauf und die Berechtigung der Reklamation durch eine Rechnung oder durch den Lieferschein mit der angegebenen (Serien-)Fertigungsnummer, beziehungsweise durch dieselben Belege ohne Seriennummer auf Antrag des Verkäufers nachzuweisen. Wenn der Käufer die Berichtigung der Reklamation durch diese Belege nicht nachweist, hat der Verkäufer das Recht, die Reklamation abzuweisen.

Wenn der Käufer einen Mangel bekannt macht, auf den sich keine Garantie bezieht (z.B. es wurden die Bedingungen der Garantie nicht erfüllt, der Mangel wurde irrtümlich angemeldet u. ä.), ist der Verkäufer berechtigt, die volle Vergütung der Kosten zu erfordern, die im Zusammenhang mit der Beseitigung des von dem Käufer so bekannt gemachten Mangels entstehen. Die Kalkulation des Serviceeingriffs wird in diesem Fall von der gültigen Preisliste der Arbeitsleistungen und der Transportkosten herausgehen.

Wenn der Verkäufer (durch das Testen) feststellt, dass das beanstandete Produkt nicht mangelhaft ist, wird die Reklamation für unberechtigt gehalten. Der Verkäufer behält sich das Recht, die Vergütung der Kosten zu erfordern, die im Zusammenhang mit der unberechtigten Reklamation entstanden sind.

Im Falle, dass der Käufer die Warenmängel reklamiert, auf die sich die Garantie nach den gültigen Garantiebedingungen des Verkäufers bezieht, führt der Verkäufer die Mangelbeseitigung in der Form einer Reparatur, beziehungsweise des Ersatzes des mangelhaften Teils oder der mangelhaften Einrichtung für mangelfrei durch. Der Verkäufer ist mit der Zustimmung des Käufers berechtigt, eine andere bezüglich der Funktion vollständig kompatible Ware, jedoch minimal mit denselben oder besseren technischen Parametern als Ersatz zu liefern. Die Wahl bezüglich der Weise der Erledigung der Reklamation nach diesem Absatz obliegt dem Verkäufer.

Der Verkäufer erledigt die Reklamation spätestens innerhalb von 30 Tagen nach der Zustellung der mangelhaften Ware, wenn keine längere Frist vereinbart wird. Für den Tag der Erledigung wird der Tag gehalten, an dem die reparierte oder ausgetauschte Ware an den Käufer übergeben wurde. Wenn der Verkäufer mit Bezug auf den Charakter des Mangels nicht fähig ist, die Reklamation in der angegebenen Frist zu erledigen, vereinbart er mit dem Käufer eine Ersatzlösung. Wenn es zu solcher Vereinbarung nicht kommt, ist der Verkäufer verpflichtet, dem Käufer eine finanzielle Abgeltung in der Form einer Gutschrift zu leisten.

**SEVEN SPORT s.r.o.**

Sídlo: Bořivojova 35/878, 130 00, Praha 3, ČR
Centrála: Dělnická 957, 749 01 Vítkov
Reklamace a servis: Čermenská 486, 749 01 Vítkov

IČO: 26847264
DIČ: CZ26847264
Telefon: +420 556 300 970
Mail: eshop@insportline.cz
reklamace@insportline.cz
servis@insportline.cz
Web: www.insportline.cz

SK**inSPORTline s.r.o.**

Centrála, reklamácie, servis: Električná 6471, 911 01 Trenčín, SK

IČO: 36311723
DIČ: SK2020177082
Telefón: +421(0)326 526 701
Mail: objednavky@insportline.sk
reklamacie@insportline.sk
servis@insportline.sk
Web: www.insportline.sk

Datum des Verkaufs:

Stempel und Unterschrift des Verkäufers: