



Petanque sada

MAS-B045, MAS_B046, MAS-B048



Vítejte ve světě PETANQUE, tradiční hry v házení koulemi, populární v jižní Evropě a oblíbené na celém světě. Nepotřebujete velká hřiště. Stačí jen najít vhodný “plácek”, sebrat sadu koulí, pár přátel nebo rodinu a je o zábavu postaráno. I náročnost hry je dostupná všem.

Petanque je hra, při které se snaží soupeři dostat svoje kovové koule co nejbližší k malé dřevěné kuličce. Přitom se mohou hodem přiblížit, odstrčit soupeřovu kouli a nebo tu malou kuličku.

Pravidla hry

1. Petanque je hra o dvou týmech. Tři hráči proti třem hráčům „Triplete“ (každý hráč má dvě identické koule), dvou hráčů proti dvěma hráčům (Doublette“ (hráč má tři identické koule) nebo jednoho proti jednomu hráči „Tête-a-tête“ . Ve hře nesmí být víc než 12 koulí.
2. Ke hře se používají ocelové koule o průměru 70,5 – 80mm. Váha koulí je různá, nesmí však překročit 800gr. „Jack“ je ze dřeva a jeho průměr je 25 -35mm.
3. První tým je vylosován hozením mince. Hráč z vylosovaného družstva vybere startovní místo a na zem nakreslí kruh, ve kterém bude stát. Ten by měl mít průměr 35 – 50cm.
4. Tento hráč potom hodí „Jacka“ do vzdálenosti 6 až 10 metr. „Jack“ přitom nesmí být blíže než 1m jakékoliv překážce (zed, strom apod.)
5. Stejný hráč hází svoji první kouli a snaží se ji hodit co nejbližší k „Jackovi“. Při hodu se musí obě hráčovy nohy dotýkat země a hráč musí zůstat uvnitř kruhu dokud se hozená koule nedotkne země.
6. Protihráč z druhého týmu se postaví do kruhu a snaží se hodem dostat svoji kouli blíže k „jackovi“ než jeho protivník. Může tak učinit i vyražením protivníkovi koule z původního místa. Vede koule, která je nejbližší k „Jackovi“.
7. Ve hře pokračují hráči týmu, který prohrává a je na nich a jejich taktice, kolik koulí hodí, aby dosáhli vedení.
8. Když jedno družstvo už nemá více koulí, hráči druhého týmu hází svoje zbývající koule a snaží se je dostat co nejbližší k „Jackovi“.
9. Body se počítají ve chvíli, kdy ani jeden tým nemá žádné koule. Vítězné družstvo získává jeden bod za každou kouli, která je blíže k „Jackovi“ než první nejbližší koule týmu poražených.
10. Hráč družstva, které vyhrálo předchozí hru, hází „Jacka“ z místa, kde ležel v závěru hry. Celkovým vítězem je družstvo, které dosáhne celkového skóre 13 bodů.

Prodávající poskytuje na tento výrobek prvnímu majiteli **záruku 2 roky** ode dne prodeje.

Záruka se nevztahuje na závady vzniklé:

1. zaviněním uživatele tj. poškození výrobku nesprávnou montáží, neodbornou repasí, užíváním v nesouladu se záručním listem
2. nesprávnou nebo zanedbanou údržbou
3. mechanickým poškozením
4. opotřebením dílů při běžném používání
5. neodvratnou událostí a živelnou pohromou
6. neodbornými zásahy
7. nesprávným zacházením, či nevhodným umístěním, vlivem nízké nebo vysoké teploty, působením vody, neúměrným tlakem a nárazy, úmyslně pozměněným designem, tvarem nebo rozměry

Copyright - autorská práva

Společnost MASTER SPORT s.r.o. si vyhrazuje veškerá autorská práva k obsahu tohoto návodu k použití. Autorské právo zakazuje reprodukci částí tohoto návodu nebo jako celku třetí stranou bez výslovného souhlasu společnosti MASTER SPORT s.r.o.. Společnost MASTER SPORT s.r.o. pro použití informací, obsažených v tomto návodu k použití nepřebírá žádnou odpovědnost za jakýkoli patent.

MASTER SPORT s.r.o.

Provozní 5560/1b

722 00 Ostrava – Třebovice

Czech Republic

servis@mastersport.cz

www.mastersport.cz





Petanque sada

MAS-B045, MAS-B046, MAS-B048



Vitajte vo svete PETANQUE, tradičné hry v hádzaní guľami, populárnej v južnej Európe a obľúbené na celom svete.

Nepotrebuje veľké ihrisko. Stačí len nájsť vhodný "plac", zobrať sadu guľí, pár priateľov alebo rodinu a je o zábavu postarané. I náročnosť hry je dostupná všetkým.

Petanque je hra, pri ktorej sa snažia súper dosť svoje kovové gule, čo najbližšie k malej drevenej guľičke. Pritom sa môžu hodom priblížiť, odstrčiť súperovu guľu alebo tú malú guľôčku.

Pravidlá hry

1. Petanque je hra o dvoch tímoch. Traja hráči proti trom hráčom "Triple" (každý hráč má dve identické gule), Dvoch hráčov proti dvom hráčom (Doublet "(hráč má tri identické gule) alebo jedného proti jednému hráčovi" Tete-a.téte ". V hre nesmie byť viac ako 12 gulí.
2. Ku hre sa používajú oceľové gule s priemerom 70,5 - 80mm. Váha guľí je rôzna, nesmie však prekročiť 800gr. "Jack" je z dreva a jeho priemer je 25-35mm.
3. Prvý tím je vylosovaný hodením mince. Hráč z vylosovaného družstva vyberie štartové miesto a na zem nakreslí kruh, v ktorom bude štát. Ten by mal mať priemer 35 - 50cm.
4. Tento hráč potom hodí "Jacka" do vzdialenosti 6 až 10 meter. "Jack" pritom nesmie byť bližšie ako 1m akejkoľvek prekážke (múr, strom a pod)
5. Rovnaký hráč hádže svoju prvú guľu a snaží sa ju hodiť čo najbližšie k "Jackovi". Pri hode sa musia obe hráčove nohy dotýkať zeme a hráč musí zostať vo vnútri kruhu až kým sa hodená guľa nedotkne krajiny.
6. Protihráč z druhého tímu sa postaví do kruhu a snažia sa hodom dostať svoju guľu bližšie k "Jackovi" ako jeho protivník. Môže tak urobiť aj vyrazenie protivníkovi gule z pôvodného miesta. Vedie guľa, ktorá je najbližšie k "Jackovi".
7. V hre pokračujú hráči tímu, ktorý prehráva a je na nich a ich taktike, koľko guľí hodí, aby dosiahli vedenia.
8. Keď jedno družstvo už nemá viac guľí, hráči druhého tímu hádže svoje zvyšné gule a snaží sa ich dostať čo najbližšie k "Jackovi".
9. Body sa počítajú vo chvíli, keď ani jeden tím nemá žiadne gule. Víťazné družstvo získava jeden bod za každú guľu, ktorá je bližšie k "Jackovi" ako prvá najbližšia guľa tímu porazených.
10. Hráč družstva, ktoré vyhralo predchádzajúcu hru, hádže "Jacka" z miesta, kde ležal v závere hry. Celkovým víťazom je družstvo, ktoré dosiahne celkového skóre 13 bodov.

Predávajúci poskytuje na tento výrobok prvému majiteľovi **záruku 2**
roky odo dňa predaja.

Záruka sa nevzťahuje na závady vzniknuté:

1. zavinením užívateľa tj. poškodenie výrobku nesprávnou montážou, neodbornou repasiou, užívaním v nesúlade so záručným listom
2. nesprávnou alebo zanedbanou údržbou
3. mechanickým poškodením
4. opotrebovaním dielov pri bežnom používaní
5. neodvratnou udalosťou a živelnou pohromou
6. neodbornými zásahmi
7. nesprávnym zaobchádzaním, či nevhodným umiestnením, vplyvom nízkej alebo vysokej teploty, pôsobením vody, neúmerným tlakom a nárazmi, úmyselne pozmeneným designom, tvarom alebo rozmermi

Copyright - autorské práva

Spoločnosť MASTER SPORT s.r.o. si vyhradzuje všetky autorské práva k obsahu tohoto návodu na použitie. Autorské právo zakazuje reprodukciu častí tohto návodu alebo ako celku treťou stranou bez výslovného súhlasu spoločnosti MASTER SPORT s.r.o.. Spoločnosť MASTER SPORT s.r.o. pre použitie informácií obsiahnutých v tomto návode na použitie nepreberá žiadnu zodpovednosť za akýkoľvek patent.

TRINET Corp, s. r. o.

Cesta do Rudiny 1098

024 01 Kysucké Nové Mesto, Slovakia





Zestaw do gry w Petanque

MAS-B045, MAS-B046, MAS-B048



Witaj w świecie PETANQUE, tradycyjnej gry polegającej na rzucaniu kulami, popularnej w południowej Europie i na całym świecie. Nie potrzebujesz wielkiego pola go gry. Wystarczy znaleźć odpowiedni plac, zabrać ze sobą zestaw kul, kilku znajomych lub rodzinę a dobra zabawa będzie gwarantowana. Trudność gry nie jest wysoka, grać mogą wszyscy.

Zasady gry

1. Petanque graje się w dwóch drużynach. Partię rozgrywa się w jednym z trzech możliwych składów: „triplety” (trzech graczy przeciwko trzem graczom, każdy z graczy ma dwie identyczne bule), „duplety” (dwóch graczy przeciwko dwóm graczom, każdy gracz ma trzy identyczne bule) lub „Tête-à-tête” (jeden gracz przeciwko jednemu graczowi, każdy ma trzy identyczne bule). W grze nie może być więcej niżeli 12 bul.
2. Do gry służą stalowe kule o średnicy 70, 5 – 80mm. Waga kul jest różna, nie może jednak przekraczać 800gr. „Świnka” (mała kulka) jest zrobiona z drewna, ma średnicę 25 -35mm.
3. Pierwsza drużyna zostaje wybrana poprzez rzucenie monetą. Gracz wybranej drużyny wybiera miejsce startu, na ziemi rysuje okrąg, w którym następnie będzie stać. Okrąg powinien mieć średnicę 35 – 50cm.
4. Gracz ten następnie wyrzuca „świnkę” na odległość od 6 do 10 metrów. „Świnka” nie może się znajdować bliżej niżeli 1m od jakiejkolwiek przeszkody (ściana, drzewo apod.)
5. Również ten sam gracz rzuca swoją pierwszą kulę, stara się umieścić ją jak najbliżej „świnki”. Podczas wykonywania rzutu obie nogi gracza powinny znajdować się na ziemi, rzucający musi zostać wewnątrz nakreślonego okręgu do momentu, kiedy buła nie dotknie ziemi.
6. Przeciwnik z drugiego zespołu staje w okręgu, usiłuje umieścić swoją kulę jak najbliżej „świnki”, bliżej niżeli udało się to graczowi z przeciwnej drużyny. Może umieścić swoją kulę w pobliżu „świnki” stosując technikę wybicia bułi przeciwnika z jej wcześniejszego miejsca. Wygrywa kula, która znajduje się najbliżej „świnki” .
7. Grę kontynuują gracze z przegrywającego zespołu, jedynie od graczy zależy ile bul rzuci w celu osiągnięcia prowadzenia.
8. Kiedy jedna z drużyn nie ma już buł, gracze z drugiej drużyny rzucają swoje kule i starają się umieścić je jak najbliżej „świnki”.
9. Punkty zlicza się w momencie, kiedy żadna z drużyn nie ma już kul. Drużyna wygranych zdobywa jeden punkt za każdą kulę, która znajduje się bliżej „świnki”, niżeli pierwsza kula przegranych.
10. Gracz drużyny, która wygrała wcześniejszą rundę rzuca „świnkę z miejsca, w którym leżał w momencie końca gry. Zwycięzcą całej gry zostaje drużyna, która jako pierwsza uzyska 13 punktów.

Sprzedający na niniejszy produkt udziela pierwszemu właścicielowi gwarancji na czas użytkowania 24 miesięcy od dnia sprzedaży.

Gwarancja nie dotyczy uszkodzeń powstałych w wyniku:

1. Szkód spowodowanych przez użytkownika tj. Uszkodzenia produktu przy nieprawidłowym montażu, niepoprawnej naprawy wykonywanej we własnym zakresie, użytkowaniu niezgodnym z kartą gwarancyjną
2. Niepoprawną lub zaniedbywaną konserwacją
3. Uszkodzeń mechanicznych;
4. Zużycia części powstałego przy codziennym
5. Nieszczęśliwych wypadków i klęsk żywiołowych
6. Niefachowych interwencji
7. Niepoprawnego obchodzenia się, lub niewłaściwego umieszczenia, wpływu niskiej lub wysokiej temperatury, oddziaływania wody, nieadekwatnego nacisku lub uderzenia, celowej zmiany designu, kształtu lub rozmiaru.

Copyright - prawo autorskie

Firma MASTER SPORT s.r.o. zastrzega sobie wszelkie prawa autorskie do treści niniejszej instrukcji obsługi. Prawo autorskie zabrania kopiowania treści instrukcji w części lub też w całości przez osoby trzecie bez wyraźnej zgody MASTER SPORT s.r.o..

Firma MASTER SPORT s.r.o. za korzystanie z informacji zawartych w niniejszej instrukcji obsługi nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek patenty.



Petanque set - MAS-B045, MAS-B046, MAS-B048



WARRANTY for other countries

**The product is warranted for 24 months following the date of delivery
to the original purchaser.**

This warranty does not apply to damages caused by misuse of this product, accidental or intentional damage, neglect or commercial use.

Excluded from this warranty is liability for consequential property or commercial damages or for damages for loss of use.

This warranty is valid only to the original purchaser and under normal use.

Repairs must be made by an authorized dealer, otherwise this warranty void.

© COPYRIGHT - MASTER SPORT s.r.o. retains all rights to this Owner's Manual. No text, details, or illustrations from this manual may be either reproduced, distributed, or become the subject of unauthorized use for commercial purposes, nor may they be made available to others. Reproduction prohibited!

Address of local distributor:



Petanque set - MAS-B045, MAS-B046, MAS-B048



Der Verkäufer spendet auf dieses Erzeugnis erstem Besitzer die Garantie 2 Jahre.

Garantie erstreckt sich nicht auf diese Defekte, die entstehen:

1. Mit dem Verschulden der Benutzer, das ist die Beschädigung des Erzeugnis unrichtige Montage, unfachliche Überholung, benutzen im Missverhältnis mit dem Garantieblatt zum Beispiel schlechte Schiebung Sattelstange im Rahmen, mangelhafte Ziehung Pedalen in den Klinken und Klinken zu der Mittelachse,
2. Unrichtige und vernachlässigte Instandhaltung,
3. Mechanische Beschädigung,
4. Abnutzung der Teilen bei üblich Benutzung (Zum Beispiel Gummi und Kunststoffteilen, bewegliches Mechanismus als Lager, Keilriemen, Abnutzung der Druckknöpfe auf dem Computer),
5. Unabwendbares Ereignis und Katastrophe,
6. Unfachliche Treffere,
7. Unrichtiges Umgehen oder unrichtige Platzierung, Einfluss niedrige oder höhe Temperatur, Einfluss Wasser, Druck und Prallen, absichtlich wechselnes Design, Form oder Ausmaße.

Copyright – Autorenrecht - Die Gesellschaft MASTER SPORT s.r.o. geltend machen alle Autorenrechte zu der Inhalt diese Anleitung zu der Benutzung.

Autorenrecht verbieten die Reproduktion die Teilen die Anleitung oder als das Ganze dritten Seite ohne ausdrückliche Zustimmung Gesellschaft MASTER SPORT s.r.o.. Gesellschaft MASTER SPORT s.r.o. nehmen kein Verantwortung für das Patent für die Benutzung die Informationen über, die in diese Anleitung sind.

Die Adresse Lokal Verteiler: