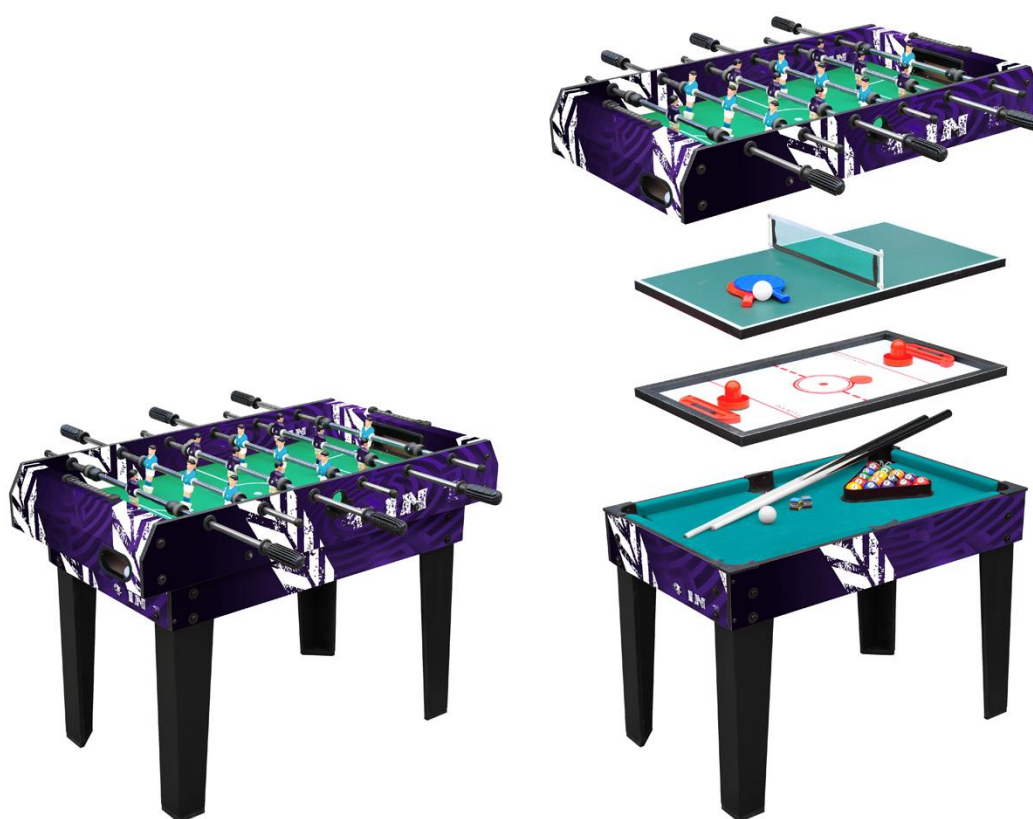




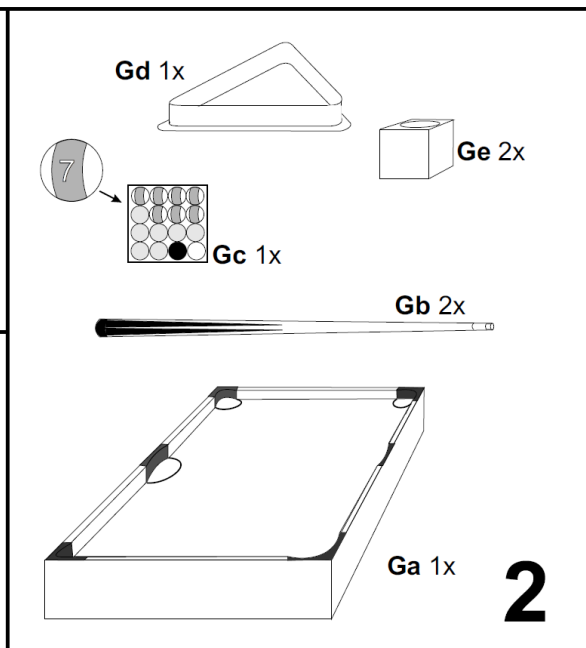
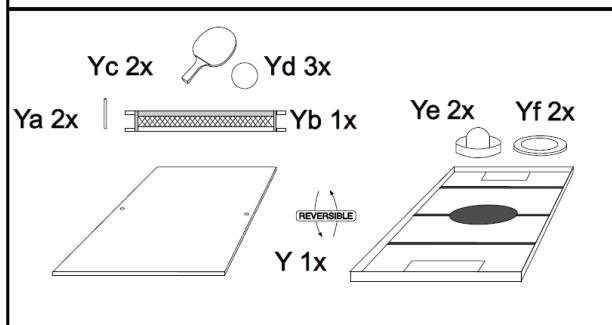
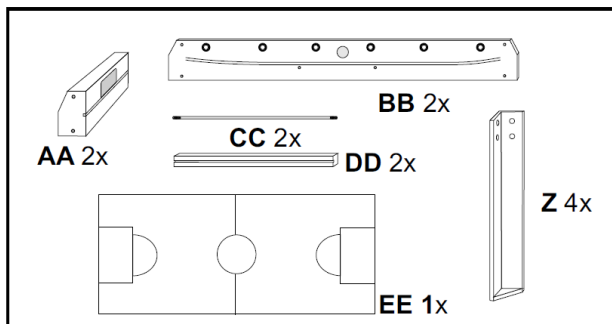
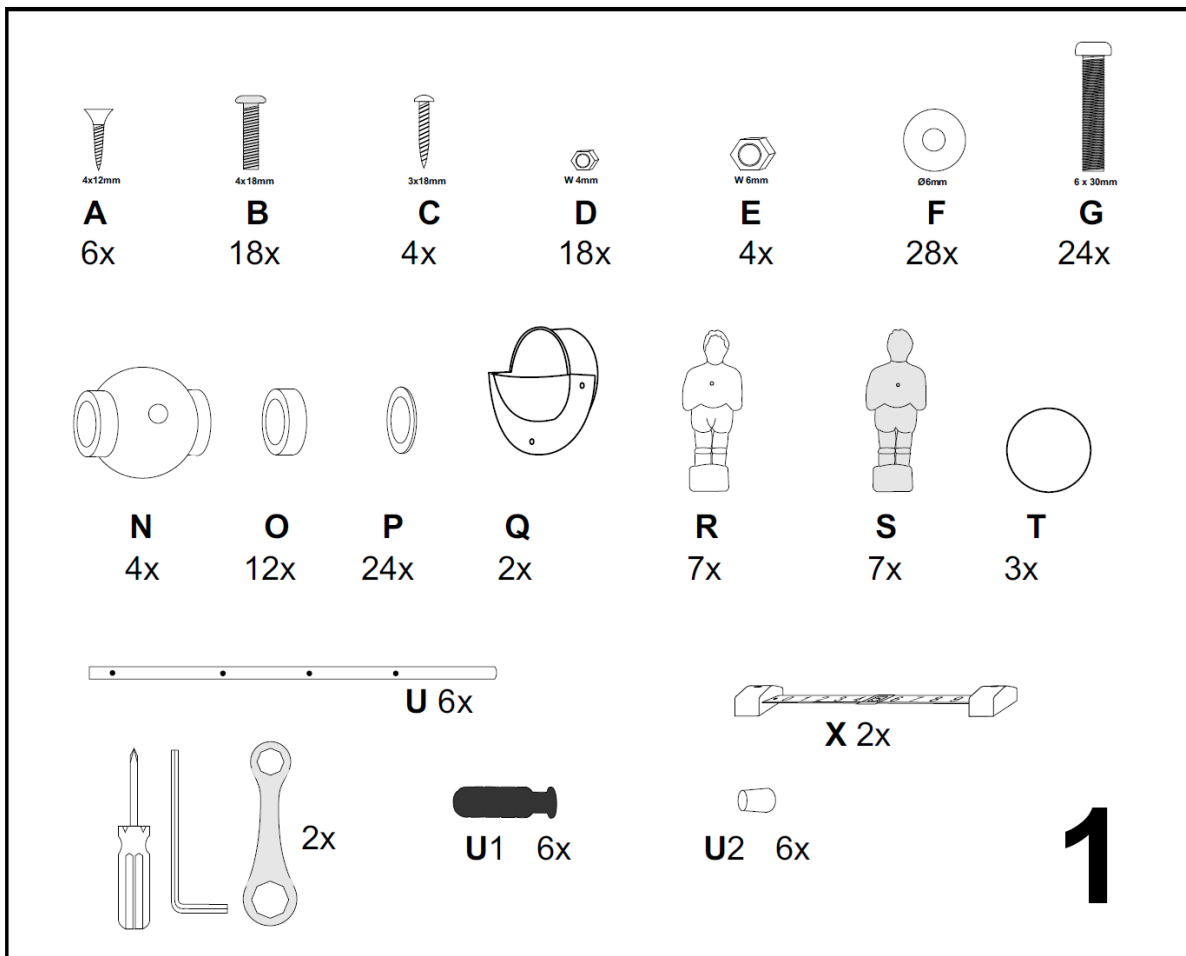
INSTRUKCJA OBSŁUGI – PL
IN 9305 Stół do gry WORKER 4w1



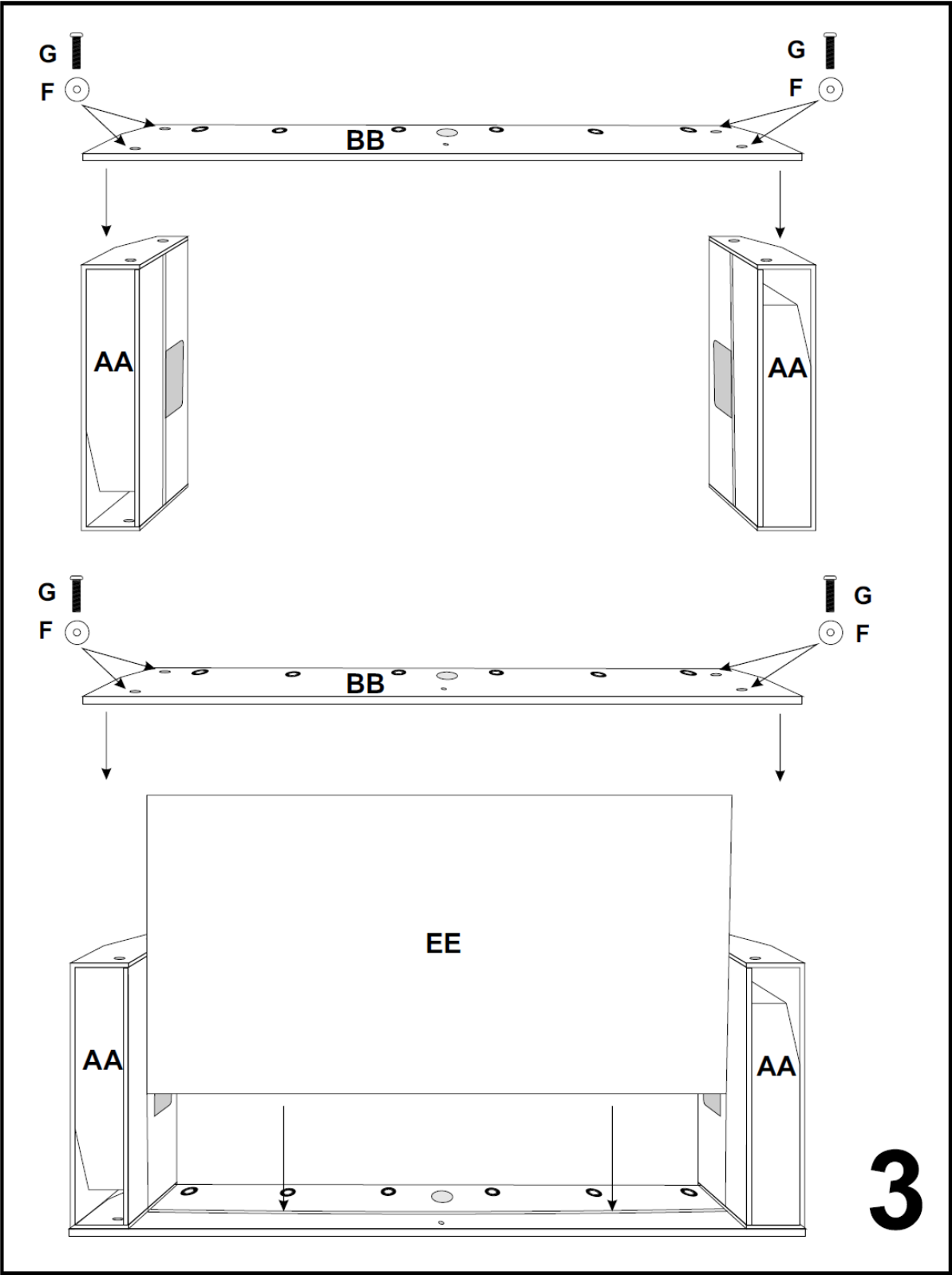
SPIS TREŚCI

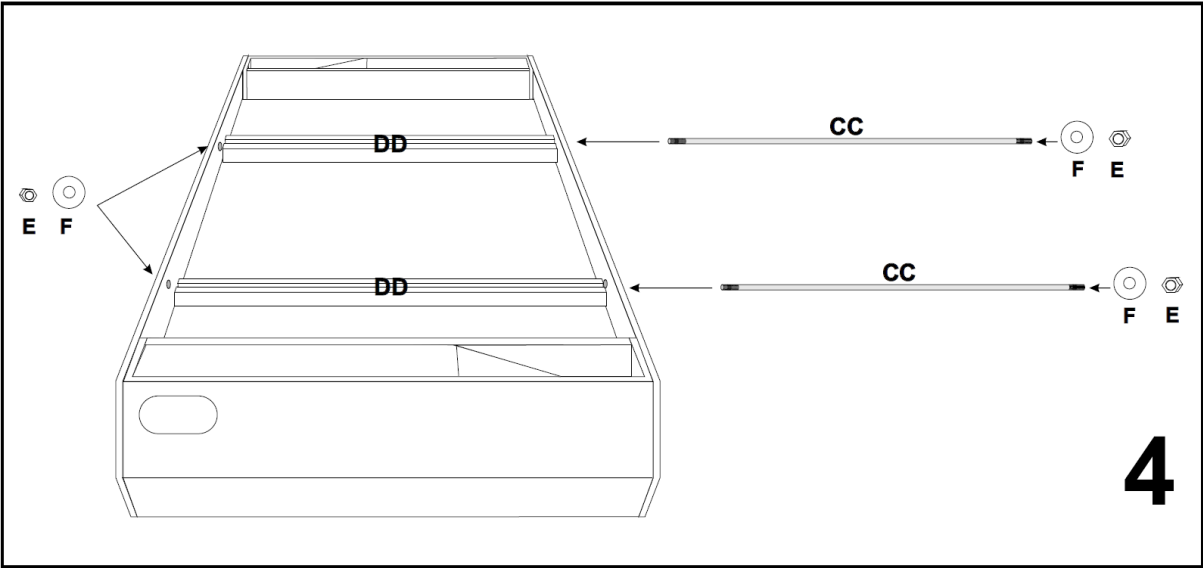
| | |
|---|----|
| LISTA CZĘŚCI..... | 3 |
| MONTAŻ..... | 4 |
| ZASADY GRY..... | 7 |
| STÓŁ BILARDOWY | 7 |
| PIŁKA NOŻNA | 8 |
| HOCKEJ..... | 9 |
| TENIS STOŁOWY | 9 |
| WARUNKI GWARANCJI, ZGŁOSZENIA GWARANCYJNE | 12 |

LISTA CZĘŚCI

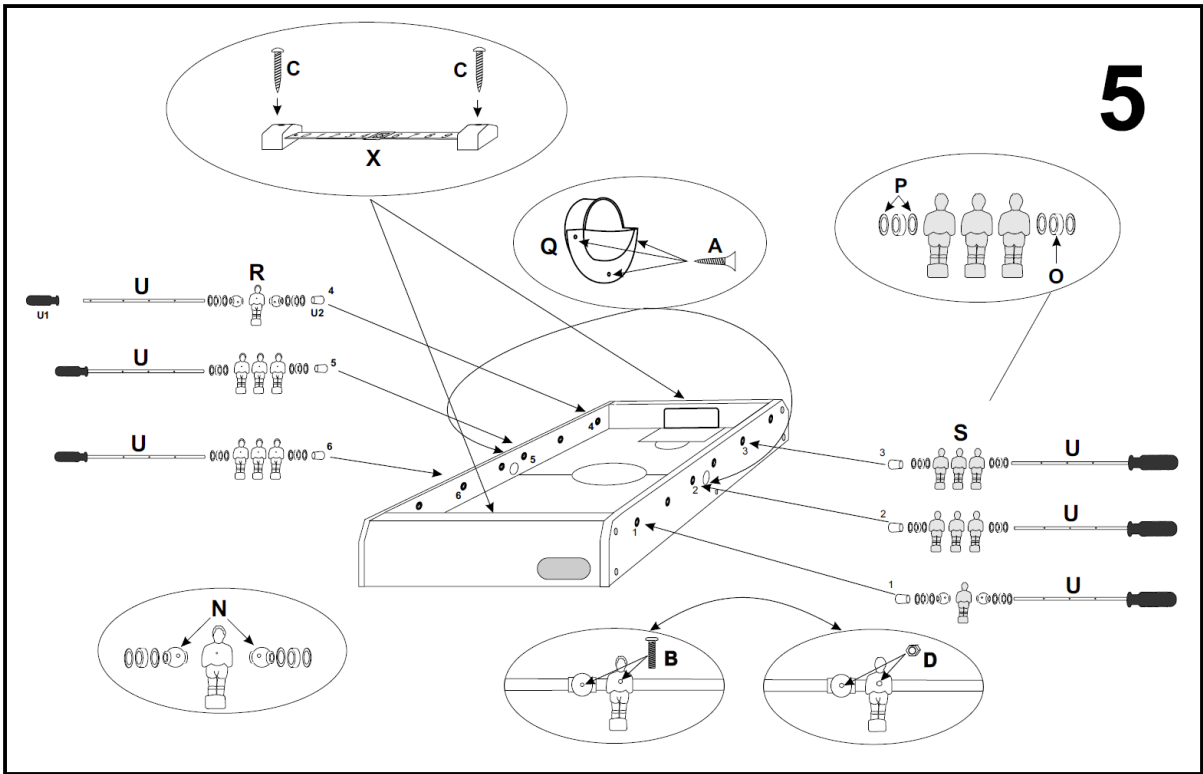


MONTAŽ



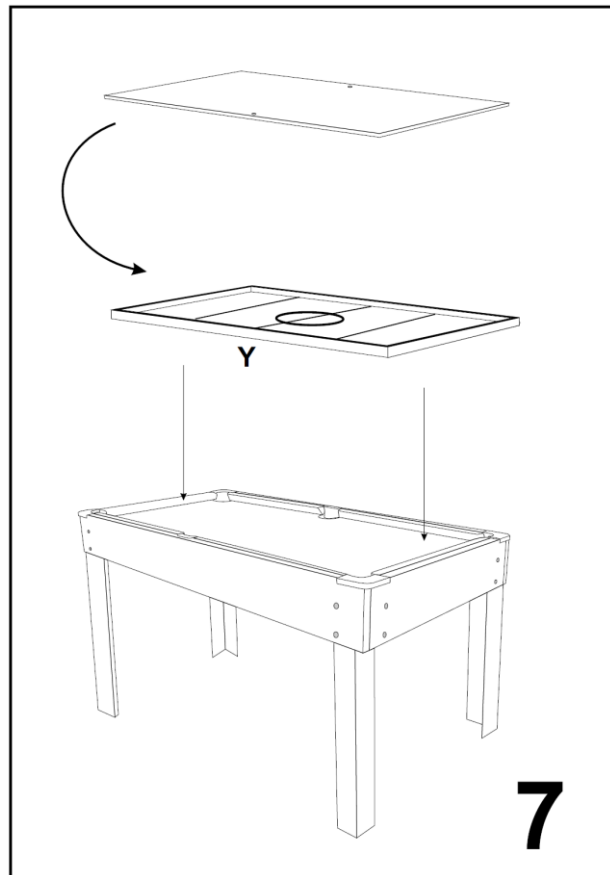
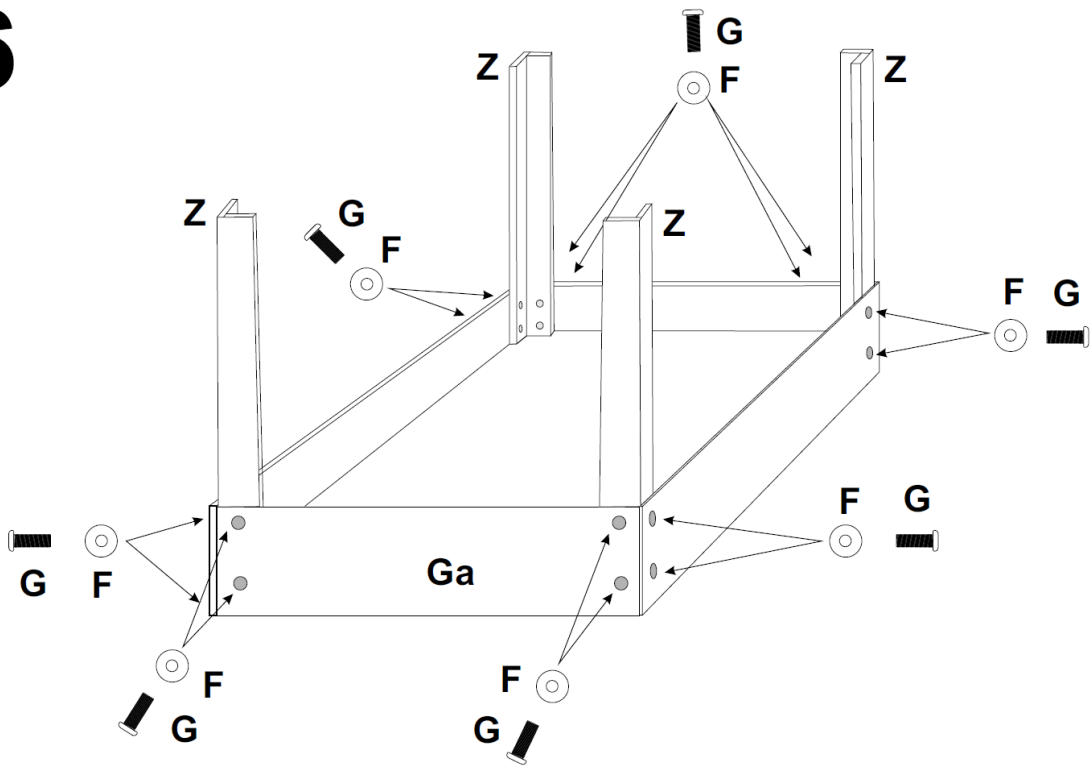


4



5

6



ZASADY GRY

STÓŁ BILARDOWY

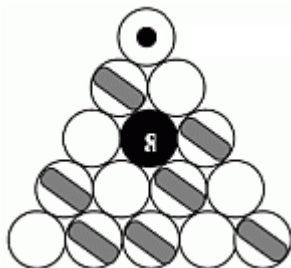
PRZEDMIOT GRY:

8 Ball to prosta gra, którą cieszą się gracze o wszystkich poziomach umiejętności. Jest to gra typu call-call, co oznacza, że gracze muszą ogłosić zamierzony strzał, aby to zaliczyć. W 8 Ball jeden gracz strzela na pełnych bilach (liczba od 1 do 7), podczas gdy przeciwnik strzela w paski (liczba od 9 do 15). Gracz, który pierwszy wbije swoją grupą bil, a następnie wbije czarną jest zwycięzcą.

ROZBICIE:

Bile są wyważone, jak pokazano na ilustracji 1. Wyrzucenie monety decyduje o tym, który gracz rozbija. W kolejnych grach przegrany z poprzedniej gry rozbija. Biała musi być umieszczona za linią, a strzelający musi (A) złapać piłkę, lub (8) podbić cztery bile do końca, jeśli strzelec nie wykona legalnego rozbicia,

przeciwnik ma możliwość przyjęcia bil lub ponownego ustawiania bil i ponownego rozbicia.



Rysunek 1

JEŚLI ŻADNA BILA NIE ZOSTANIE WRZUCONA DO ŁUZY:

Strzelec pozostaje na stole, jednak stół jest nadal otwarty, co oznacza, że wybór pasków lub pełnych bil nie został jeszcze określony. Wybór pasków lub pełnych bil określa pierwszy celny strzał wykonany po rozbiciu.

JEŚLI CZARNA BILA WPADNIE DO ŁUZY:

Strzelec pozostaje na stole z opcją typowania i kontynuowania gry, lub ponownego ustawiania bil i ponownego rozbicia.

JEŚLI BIAŁA BILA WPADNIE DO ŁUZY:

Jeśli biała biała wpadnie do łuzu: (A) Wszystkie bile pozostają w łuzie, z wyjątkiem czarnej, która jest typowana, (B) Stół jest otwarty, (C) przeciwnik ma bile w ręku i może umieścić w dowolnym miejscu za linią i strzelać do każdej bili, która nie znajduje się za linią.

GRA:

Po rozbiciu, niezależnie od tego, czy bile zostały wbite w łuzu, stół jest otwarty, z wyborem pasków lub pełnych bil ustalonych przez następnego celny strzał.

W trakcie gry, strzelec planuje każdy strzał z wyprzedzeniem, wskazując piłkę, która ma być wykonana, i kieszeń, do której zostanie wbita. Nie jest konieczne wskazywanie szczegółów, takich jak banda itp. Złe wykonanie strzału powoduje utratę kolejnego strzału. Jeśli strzał jest wykonywany tak, jak jest zaplanowany, dalej pozostaje w grze. Jednakże, jeśli wywołany strzał nie jest wykonany i inne bile są wbite, wtedy bile strzelca, które zostały wbite, zostaną wytypowane i każda z bil przeciwnika pozostanie w kieszeni.

Aby wykonać strzał legalny, pierwsza trafiona biała musi być jedną z bil w grupie strzelca (paski lub pełne). Obiekt musi być wrzucony do kieszeni lub biała biała lub jakkolwiek biała musi stykać się z bandą. (UWAGA: Strzelec może uderzyć w bandę przed uderzeniem bili.)

Gracz, który legalnie kieruje piłką, kontynuuje grę, dopóki nie straci lub nie popełni faulu. Po wbiciu grupy bil gracza (paski lub slajdy). Gracz wbija czarną bilę. Ponownie gracz musi wyraźnie wskazać zamierzoną kieszeń, nawet jeśli wydaje się to oczywiste. Gracz, który legalnie wbije swoje bile jest zwycięzcą.

FAULE:

1. Niewykonanie celnego strzału zgodnego z zasadami powyżej.
2. Zły strzał (strzelanie bilą do kieszeni lub ze stołu).
3. Przemieszczanie lub dotykanie piłki za pomocą środków innych niż gra dozwolona.
4. Wykonanie skoku na innej piłce poprzez zgarnięcie kijem pod białą bilą. Strzał z rzutu wykonanego przez uderzenie bili nad centrum jest legalny.
5. Najpierw użyj czarnej bili w połączeniu, gdy stół nie jest otwarty.

FAUL KARNY:

Przeciwnik otrzymuje "bilę w rękę". Oznacza to, że gracz może umieścić bilę gdziekolwiek na stole (nie musi być za linią, z wyjątkiem rozbicia).

TYPOWANIE BILI:

Za każdym razem, gdy obiekt ma zostać typowany, bila jest typowana jak najbliższej miejsca.

PRZEGRANA:

1. Gracz popełniający następujące wykroczenia traci grę.
2. Faule podczas wbijania czarnej bili.
3. Wbija czarną bilę w tym samym uderzeniu, co ostatnia z jego grupy bil.
4. Dotknięcie, gdy czarna bila jest jego bilą.
5. Przeskok czarnej bili nad kieszeni innej niż ta, która została wytypowana.
6. Wbicie czarnej bili do kieszeni innej niż ta, która została wytypowana.
7. Wbicie czarnej bili, gdy nie jest to legalne (z wyjątkiem rozbicia)

PIŁKA NOŻNA

1. Gracze mogą być w dowolnej pozycji przed rozpoczęciem gry.
2. Aby rozpocząć grę, rzuć monetę do serwisu i upuść lub umieść piłkę na środku stołu lub użyj kulowego kółka wrzutowego.
3. Podaj i strzelaj, popychając i ciągnąc pręty oraz pokrętła. Wirowanie prętów może być legalne lub nielegalne, w zależności od tego, które preferujesz. Jeśli gra drużyna (więcej niż dwóch graczy), gdy piłka jest serwowana, gracze nie mogą zmieniać pozycji na drążkach, dopóki piłka nie zostanie ponownie podana.
4. Punkt zdobywa się, gdy piłka wchodzi do bramki. Podanie, przez zespół wcześniej w obronie, podąża za każdym celem.
5. Drużyny zmieniają strony stołu po każdej grze.
6. Umyślne wstrząsy lub przewracanie się stołu podczas gry są nielegalne (z wyjątkiem martwej piłki).
7. Dotarcie do obszaru gry podczas gry jest nielegalne (z wyjątkiem martwej piłki).

PIŁKA POZA POLEM GRY (MARTWA PIŁKA):

Jeśli piłka zatrzyma się pomiędzy dwoma przeciwnikami, zostanie ponownie wykorzystana, umieszczając lub upuszczając piłkę na środku stołu. Kiedy piłka zatrzymuje się pomiędzy graczami z tej samej drużyny, zostaje ona przywrócona do gry, umieszczając ją w najbliższym rogu boiska i wypuszczając ją.

POZA GRĄ:

Jeśli piłka opuści pole gry podczas gry (inaczej niż przez bramki), piłka zostaje zwrócona do gry, umieszczając lub upuszczając piłkę na środku stołu lub używając kulowego pierścienia wlotowego.

HOCKEJ

1. Ta gra jest przeznaczona do grania 2 graczy na 2 graczy, aby zagrać na każdym końcu stołu gry.
2. Rzuć monetą, aby określić, kto rozpocznie grę.
3. Gra rozpoczyna się, gdy krążek zostanie umieszczony na nawierzchni. Gracze muszą trafić krążek z popychaczami i spróbować strzelić w bramkę przeciwnika.
4. Jeden punkt jest przyznawany, gdy krążek trafia w bramkę przeciwnika.
5. Wygrana w grze: zwycięski wynik osiąga się jako pierwszy gracz, który osiąga z góry ustalony wynik lub gracz, który zdobędzie najwięcej punktów w danym okresie.

TENIS STOŁOWY

DEFINICJE:

- "Rajd" to okres, w którym piłka jest w grze.
- Piłka jest "W grze", gdy piłka jest rzucona podczas gry.
- "Let" to rajd, którego wynik nie jest punktowany.
- "Punkt" to rajd, którego wynik jest punktowany.
- "Ręka rakiety" to ręka, która trzyma raketę.
- "Uderzenie" polega na dotknięciu piłki raketą.
- "Volley" jest uderzeniem piłki w grę, bez uprzedniego dotknięcia powierzchni gry po stronie gracza od ostatniego uderzenia przez przeciwnika.
- "Serwujący" to gracz, który najpierw uderza piłkę.
- "Net" oznacza pod lub wokół siatki i podparcie poza stołem, ale nie między końcem siatki a słupkiem.
- Część powierzchni do grania znajdująca się najbliżej serwującego i na prawo od linii środkowej nazywana jest "kortem po prawej stronie serwującego", a po lewej stronie "kortem po lewej stronie serwującego". Część powierzchni gry po drugiej stronie siatki z serwującego i na lewo od linii środkowej nazywana jest "prawicą po stronie odbiorcy".

KOLEJNOŚĆ GRY:

W singlach serwujący najpierw wykonuje serw, a następnie odbierający zapewnia dobry zwrot. Następnie serwujący i odbierający naprzemiennie uzyskują dobry zwrot.

W grze podwójnej serwujący najpierw wykonuje serw, a odbiorca zwraca piłkę. Wtedy partner serwującego dokonuje powrotu, a następnie partner odbiorcy, który zwraca piłkę. Następnie każdy z graczy na przemian w tej sekwencji zapewnia dobry zwrot.

DOBRY SERW:

Serwis rozpoczyna się od piłki spoczywającej na dłoni, która musi być otwarta i płaska. Następnie serwujący rzuca piłkę do góry i uderza ją, zanim piłka dotknie czegokolwiek. W momencie uderzenia rakiety w piłkę, piłka musi znajdować się za linią końcową kortu serwującego lub dowolnym jego przedłużeniem i powyżej poziomu powierzchni gry.

Po jego uderzeniu piłka musi najpierw dotknąć boiska własnego serwującego i przejść bezpośrednio przez siatkę lub wokół siatki, a następnie dotknąć boiska odbiorcy.

W grze podwójnej piłka musi najpierw dotknąć prawej połówki lub linii środkowej serwującego, przejść przez siatkę, a następnie dotknąć prawej połówki lub linii środkowej odbiornika.

Jeśli podczas próby podania gracz nie uderzy piłki, gdy jest w grze, traci punkt.

DOBRY ZWROT:

Po tym jak piłka zostanie podana lub zwrócona w grze, zostaje uderzona tak, że przechodzi bezpośrednio przez siatkę i jej zespół i dotyka boiska przeciwnika. Zwrócona piłka, która dotyka siatki lub jej podpór w drodze na drugą stronę, uważana jest za dobry zwrot.

PIŁKA W GRZE:

Piłka jest w grze od ostatniego momentu, w którym jest nieruchoma na dłoni wolnej ręki serwującego, zanim zostanie oddana do użytku.

- zdobywa się punkt.
- dwukrotnie dotyka tego samego kortu.
- został volleyed.
- dotyka gracza lub czegośkolwiek, co nosi lub nosi, poza rakieta lub ręką raketki poniżej jego nadgarstka.
- dotyka dowolnego obiektu innego niż siatka lub jego wsparcia (o którym mowa powyżej).
- uderza go więcej niż jeden raz.
- w grze podwójnej dotyka lewej strony boiska serwującego lub odbiornika.
- jest uderzany, podwójnie, przez gracza poza kolejnością, chyba że wystąpił prawdziwy błąd w kolejności gry.

Piłka, która uderza w górną krawędź stołu, nadal jest w grze. Piłka uderzająca o bok stołu pod krawędzią jest poza grą, więc gra i punkt są liczone w stosunku do ostatniego napastnika.

POZWOLENIE:

Rajd jest dozwolony:

- jeżeli piłka jest podawana, a podczas przechodzenia nad lub wokół siatki, dotyka ona siatki lub jej podparć, pod warunkiem, że serw jest w inny sposób dobry lub piłka jest zasłonięta przez odbiorcę lub jego partnera.
- jeżeli serw zostanie dostarczony, gdy odbiorca lub jego partner nie jest gotowy, z wyjątkiem sytuacji, w której gracz nie może zostać uznany za niegotowego, jeżeli on lub jego partner spróbuje uderzyć piłkę.
- jeśli z powodu wypadku znajdującego się poza jego kontrolą, zawodnik nie wykona dobrego serwu lub dobrego powrotu lub w inny sposób narusza przepis.
- jeśli zostanie przerwane z powodu korekty błędu w kolejności gry.

STRATA PUNKTÓW:

Dopóki rajd nie zostanie dopuszczony, gracz traci punkt:

- jeśli nie uda mu się dobrze zaserwować.
- jeśli nie uda mu się uzyskać dobrego zwrotu.
- jeśli wygrywa piłkę.
- jeśli uderzy piłką w bok ostrza raketowego, które ma niedozwoloną powierzchnię.
- jeśli on lub cokolwiek, co nosi przesuwają powierzchnię gry, gdy piłka jest w grze.
- jeśli on lub cokolwiek, co nosi dotyka piłki w grze, zanim przekroczy linię końcową lub linię boczną, która jeszcze nie dotknęła powierzchni gry po swojej stronie od momentu uderzenia przez przeciwnika.
- jeśli jego wolna ręka dotyka powierzchni gry, gdy piłka jest w grze.

- jeśli on lub cokolwiek, co nosi dotyka siatki lub jej podpór, gdy piłka jest w grze.
- jeśli w grze podwójnej uderza piłkę z właściwej sekwencji.

GRA:

Grę wygrywa gracz lub para, która jako pierwsza zdobyła 21 punktów (lub 11 punktów zgodnie z nowymi zasadami), chyba że obaj gracze lub pary zdobyli 20 (10) punktów. W tym przypadku zwycięzcą jest gracz lub para, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty więcej niż przeciwnik lub para.

MECZ:

Mecz składa się z trzech najlepszych gier lub pięciu najlepszych gier. Gra jest ciągła, z wyjątkiem tego, że każdy gracz ma prawo do zachowania odstępu nie dłuższego niż dwie minuty między kolejnymi meczami.

ZMIANA KOŃCA:

Gracz lub para, którzy rozpoczęli grę na jednym końcu w grze rozpoczyna się na drugim końcu w następnej grze i tak dalej, aż do końca meczu. W ostatnim możliwym meczu, gracze lub pary zmieniają cel, gdy pierwszy gracz lub para osiągnie wynik 10 (5).

ZMIANA SERWU:

W singlu, po pięciu (dwóch) punktach, odbiorca staje się serwującym i tak dalej, aż do końca gry lub wyniku 20-20 (10-10). Z wyniku 20-20 (10-10), każdy gracz wykonuje tylko jeden serw do końca gry.

W grze podwójnej:

- pierwsze pięć (dwa pierwsze) serwów są wykonywane przez wybranego partnera pary, który ma prawo do serwu i jest odbierany przez odpowiedniego partnera przeciwnej pary.
- drugie pięć (dwa) serwów są wykonywane przez odbiorcę pierwszych serwów i są odbierane przez partnera pierwszego serwującego.
- trzecie z pięciu (dwóch) serwów jest wykonywany przez partnera pierwszego serwującego i odbierana przez partnera pierwszego odbiorcy.
- czwarte pięć (dwie) serwów jest wykonywane przez partnera pierwszego odbiorcy i jest odbierana przez pierwszego serwującego.
- piąte pięć (dwie) serwów są wykonywane i odbierane jako pierwsza piątka, i tak dalej, aż do końca gry, lub wynik 20-20 (10-10).
- z wyniku 20-20 (10-10) kolejność serwowania i odbierania jest taka sama, ale każdy gracz wykonuje tylko jeden serw z kolei po zakończeniu gry.

Gracz lub para, która serwowała jako pierwsza w grze, otrzymuje pierwszą w następnej grze i tak dalej, aż do końca meczu. W ostatnim możliwym meczu w grze podwójnej para otrzymująca zmienia kolejność otrzymywania, gdy pierwsza para osiągnie wynik 10 (5). W każdej rozgrywce podwójnej początkowa kolejność otrzymywania jest odwrotna do tej w grze bezpośrednio poprzedzającej.

KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA LUB ODBIERANIA:

Jeśli przez pomyłkę gracze zaniedbują zmianę, gdy jest to wymagane, gra zostaje przerwana, gdy tylko błąd zostanie wykryty, a gracze się zmieniają. Jeśli gra została ukończona od czasu błędu, błąd jest ignorowany.

Jeśli przez pomyłkę gracz wykonuje lub otrzymuje poza kolejnością, gra jest przerywana i kontynuowana jest z tym graczem, który podaje lub otrzymuje, zgodnie z kolejnością ustaloną na początku meczu, powinien być odpowiednio serwującym lub odbiorcą w wyniku, który ma zostać osiągnięty.

WARUNKI GWARANCJI, ZGŁOSZENIA GWARANCYJNE

Gwarant:

inSPORTline Polska

Ciemieńniki 19, 29-120 Kluczewsko

NIP: 6090063070, REGON: 260656756

Okres gwarancji rozpoczyna się od daty zakupu towaru przez klienta. Gwarancja udzielana jest w trzech wariantach:

1. **Gwarancja Domowa** - Przeznaczona jest dla sprzętu wykorzystywanego do użytku prywatnego, nie komercyjnego przez Kupującego będącego konsumentem. (**okres gwarancji: 24 miesiące**).
2. **Gwarancja Pół-komercyjna** - Przeznaczona jest dla sprzętu wykorzystywanego w hotelach, spa, szkołach, ośrodkach rehabilitacji, itp. (**okres gwarancji: 12 miesięcy**).
3. **Gwarancja Komercyjna** - Przeznaczona jest dla sprzętu wykorzystywanego w hotelach, spa, szkołach, ośrodkach rehabilitacji, klubach fitness oraz siłowniach, itp. (**okres gwarancji: 12 miesięcy**).

Brak informacji o wariancie gwarancji, na dowodzie zakupu (fakturze lub paragonie), domyślnie oznacza Gwarancje Domową.

Gwarancja obejmuje usunięcie usterek, które w sposób dający się udowodnić wynikają z zastosowania wadliwych materiałów lub są wynikiem błędów produkcyjnych.

Gwarancja nie obejmuje czynności związanych z konserwacją, czyszczeniem, regulacją i ze skręcaniem połączeń śrubowych danego przedmiotu, do których to czynności zobowiązany jest Kupujący we własnym zakresie i na własny koszt.

Dowodem udzielenia gwarancji są niniejsze Warunki gwarancji wraz z oświadczeniem Gwaranta zawartym na dowodzie zakupu (fakturze lub paragonie). W celu realizacji uprawnień z gwarancji Kupujący winien okazać warunki gwarancji oraz dowód zakupu (paragon lub fakturę VAT). Gwarancja obowiązuje na terenie Polski.

Uprawnienia z gwarancji nie przysługują w przypadku:

- a) uszkodzenia mechanicznego, które powstało w transporcie produktu do Kupującego za pomocą firm transportowych. Kupujący jest zobowiązany do sprawdzenia towaru przy dostawie, w celu wykrycia ewentualnych uszkodzeń w transporcie. W przypadku wykrycia takiego uszkodzenia, Kupujący zobowiązany jest niezwłocznie poinformować podmiot sprzedający oraz sporządzić protokół szkody z przewoźnikiem (firmą kurierską/pocztową). W przypadku braku sporządzenia protokołu szkody Gwarant nie ponosi odpowiedzialności za szkody spowodowane przez firmy kurierskie/pocztowe.
- b) Uszkodzenia i zużycie takich elementów jak: linki, paski, wtyki, gniazdka, przełączniki, przyciski, baterie, przewody, elementy gumowe, pedały, uchwyty z gąbki, kółka, łożyska, tapicerka, rączki itp., chyba że ujawniona w tych elementach wada nie jest skutkiem naturalnego zużycia, a powstała z przyczyny tkwiącej w tym elemencie.
- c) Drobne, powierzchniowe zarysowania, odbarwienia lub spękania powłoki kryjącej.
- d) Używania przez Kupującego, niezgodnych z instrukcją obsługi sprzętu, środków eksploatacyjnych lub czyszczących.
- e) Niewłaściwego zabezpieczenia sprzętu przez Kupującego przed działaniem czynników zewnętrznych tj. wilgoci, temperatury, kurzu, itp.
- f) Niestosowania przez Kupującego wymaganych (zgodnie z instrukcją obsługi) materiałów eksploatacyjnych.
- g) Przeróbek i zmian konstrukcyjnych, dokonywanych przez Kupującego lub inne osoby nieuprawnione do tego działania przez Gwaranta.
- h) Normalnego użytkowania (normalne zużycie części eksploatacyjnych).
- i) Uszkodzenia sprzętu na skutek nieprawidłowego montażu przez Kupującego lub osoby trzecie.

W przypadku zasadności zgłoszenia reklamacyjnego Gwarant zapewnia transport i usługę serwisową przedmiotu gwarancji.

W przypadku braku zasadności zgłoszenia reklamacyjnego Kupujący pokrywa koszty ewentualnego transportu i usługi serwisowej przedmiotu gwarancji.

W przypadku braku zasadności zgłoszenia reklamacyjnego Kupujący będzie mógł odebrać przekazany przedmiot w siedzibie Gwaranta lub zamówić usługę wysyłki danego przedmiotu na własny koszt.

W wyjątkowych przypadkach, aby zdiagnozować usterkę i stwierdzić zasadność zgłoszenia reklamacyjnego Gwarant może zażądać przygotowania sprzętu do odbioru. Odbiór ten może być dokonany przez firmę spedycyjną, wówczas Kupujący zobowiązany jest przygotować towar w sposób bezpieczny do odbioru. Kupujący wyda przedmiot sprzedaży bez zanieczyszczeń, w opakowaniu oryginalnym lub zastępczym pozwalającym na przetransportowanie przedmiotu sprzedaży w stanie bezpiecznym.

Gwarant zobowiązany jest ustosunkować się do zgłoszenia gwarancyjnego w terminie do 14 dni. Naprawa gwarancyjna zostanie wykonana w najkrótszym możliwym terminie. W wyjątkowych przypadkach, gdy naprawa przedmiotu sprzedaży będzie wymagać sprowadzenia niedostępnych w Polsce lub nietypowych części z zagranicy, termin może być wydłużony. Kupujący zostanie poinformowany o takiej sytuacji drogą mailową lub telefonicznie.

Gwarant zobowiązuje się do naprawy uszkodzonego sprzętu w przypadku zasadności zgłoszenia gwarancyjnego. Wymiana towaru na nowy możliwa jest jedynie w przypadku braku możliwości naprawy sprzętu i gdy wada przedmiotu sprzedaży jest istotna. Zwrot kwoty zakupu za sprzęt jest możliwy jedynie w przypadku braku możliwości naprawy i braku możliwości wymiany na nowy oraz gdy wada jest istotna.

Okresowe przeglądy techniczne sprzętu (dotyczy sprzętu przeznaczonego do użytku pół-komercyjnego oraz komercyjnego)

Po upływie 6 i 12 miesięcy obowiązywania gwarancji, Gwarant zaleca przeprowadzenie przeglądu technicznego sprzętu. Wszystkie części, które zostaną wymienione w trakcie okresowego przeglądu technicznego, zostaną użyte przez Gwaranta nieodpłatnie w ramach gwarancji (poza częściami zużytymi w trakcie normalnego użytkowania). Kupujący zobowiązany jest jedynie do pokrycia kosztów przeglądu technicznego i dojazdu do klienta wg. indywidualnej wyceny. Wiążącej wyceny dokonuje dział serwisowy Gwaranta.

Zgłoszenia gwarancyjne

W celu zgłoszenia reklamacyjnego należy przesłać FORMULARZ GWARANCYJNY za pomocą strony internetowej Gwaranta www.e-insportline.pl.

Formularz gwarancyjny powinien zawierać takie informacje jak:

Imię i Nazwisko / Numer telefonu / Adres / Dowód zakupu / Nazwa produktu / Opis Wady.

Klient zostanie poinformowany o zakończeniu i wyniku reklamacji przez e-mail lub telefonicznie.



inSPORTline Polska
Ciemiętniki 19, 29-120 Kluczewsko
Telefon: +48 510 275 999
E-mail: biuro@e-insportline.pl
NIP: 6090063070, REGON: 260656756