

MONTAGEANLEITUNG





A.u.S. SPIELGERÄTE GMBH

SCHEYDGASSE 48, AT 1210 WIEN

☎ +43 (0) 1 271 66 00 65 FAX +43 (0) 1 271 66 00 75

🌐 www.aus.at ✉ verkauf@aus.at

HERZLICHEN GLÜCKWÜNSCH!

Wir gratulieren zum Kauf des AIRHOCKEY-Tisches - eine Garantie für Spaß und hohe Einnahmen.

Dieses Handbuch hilft Ihnen, Ihr Gerät zusammenzubauen, sicher zu verwenden, anzupassen und die maximale Ertragskraft sowie die Zufriedenheit Ihrer Spieler über die kommenden Jahre aufrechtzuerhalten.

Vielen Dank, dass Sie sich für unsere Produkte entschieden haben.



AIRHOCKEYTISCH- MONTAGEANLEITUNG

**(GOLD, COMIX, AIR BATTLE, GAMELAND, MAGIC, KICKSHOT,
BEAVERS VS BEARS)**

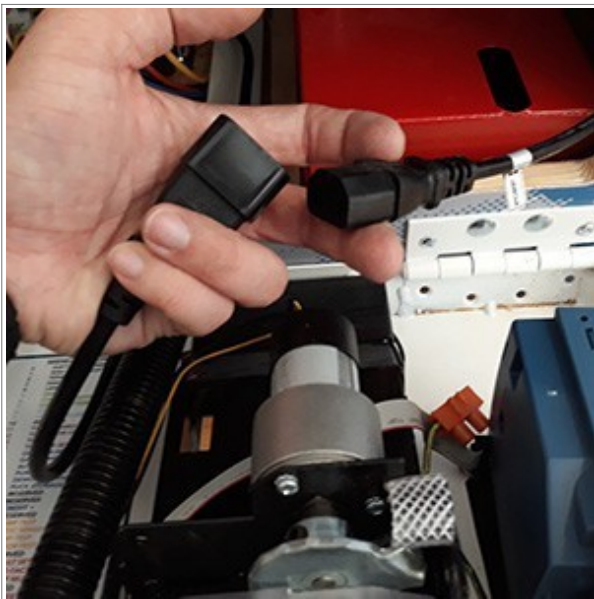
VORSICHT!

Der Airhockey-Tisch muss wegen der Gefahr von Beschädigungen von zwei Personen zusammengebaut werden. Tun Sie es nicht alleine.

1. ||| Packen Sie die Maschine aus ||| _____



2. || Öffnen Sie beide Klappen mit den beigefügten Schlüsseln, lösen Sie die Metallhaken, die die Tischplatte mit der Truhe verbinden (4 im Inneren des Tisches). Trennen Sie den Pumpenstecker und das Spielfeld ||



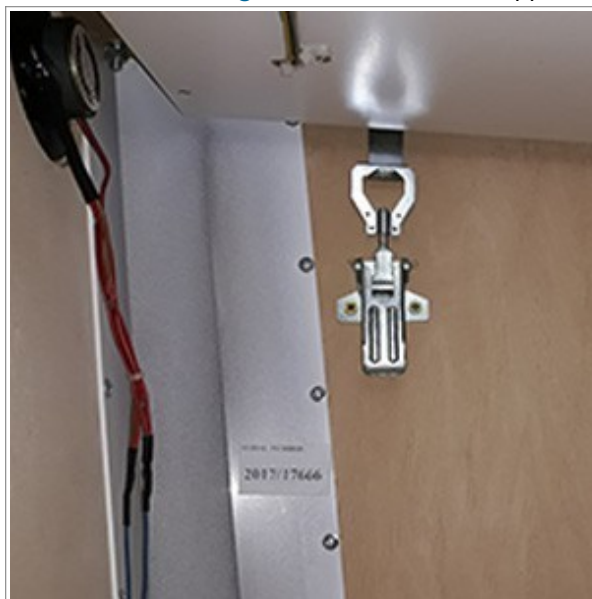
3. || Entfernen Sie das Spielfeld, um die restlichen Elemente zu entfernen ||



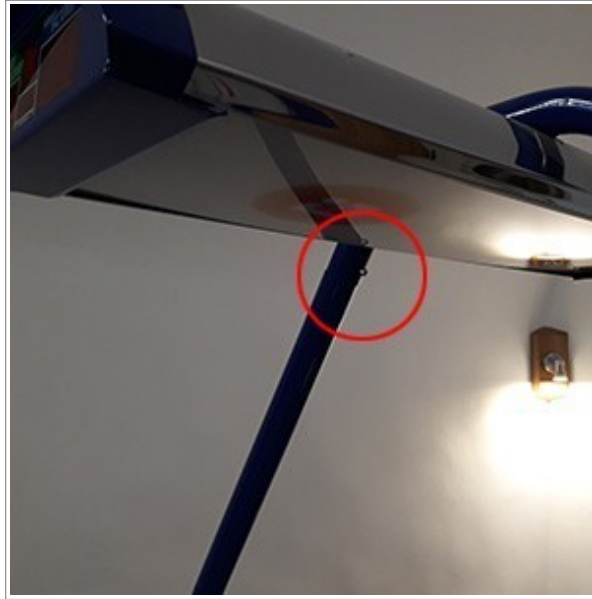
4. || Schrauben Sie die Beine an (4 Schrauben an einem Bein) ||



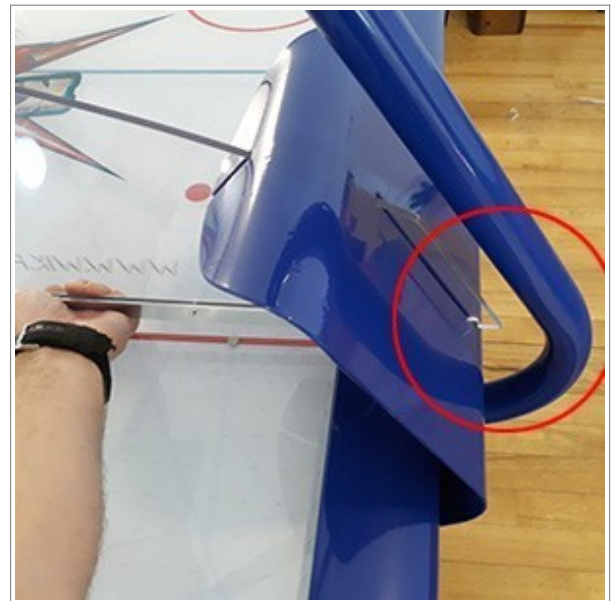
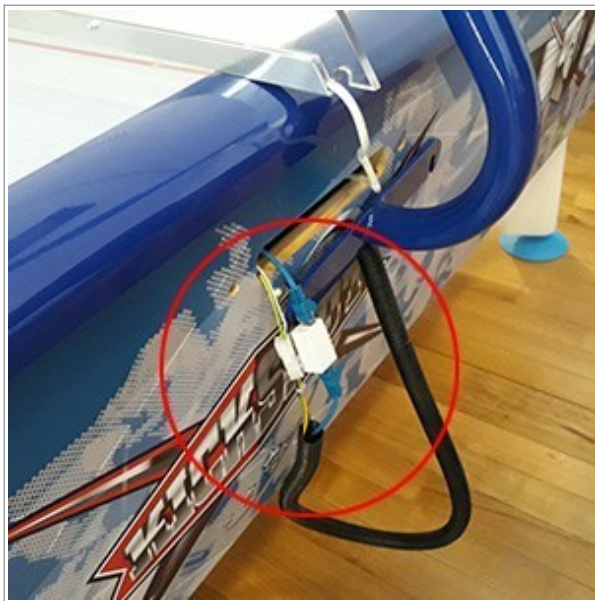
5. || Legen Sie das Spielfeld ein und befestigen Sie die Schnallen ||



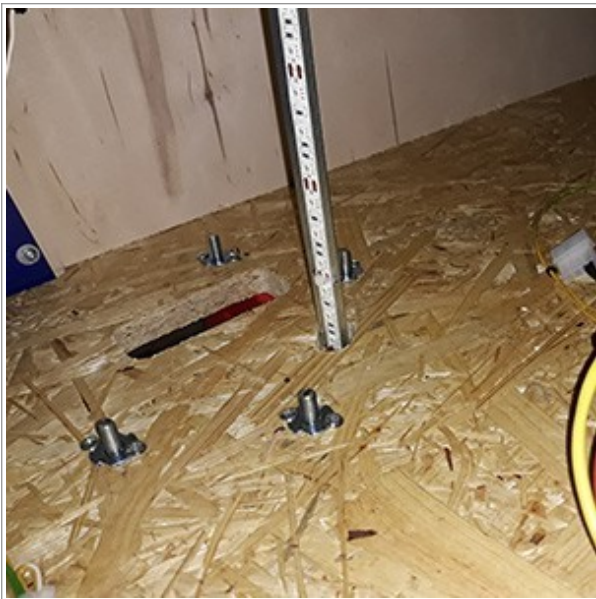
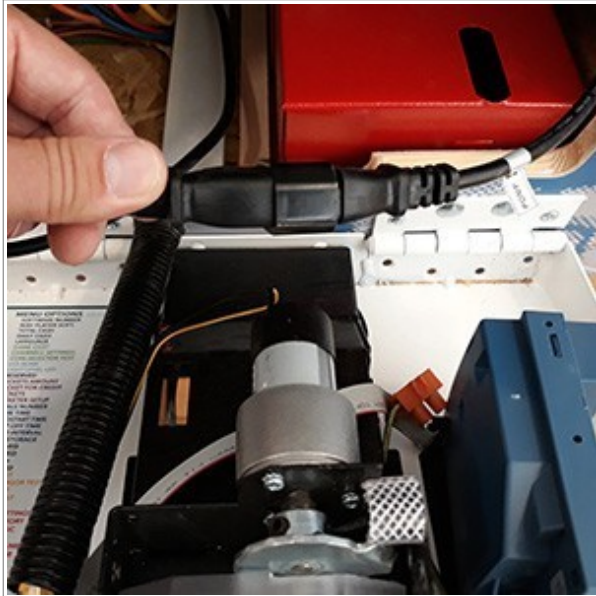
6. || Verbinden Sie die Elemente der Lampe miteinander ||



7. || Führen Sie die Kabel durch die Öffnung, verbinden und montieren Sie die Trennwand und die Lampe ||



8. || Öffnen Sie das Spielfeld und schließen Sie die Kabel von der Pumpe und dem Spielfeld an. Führen Sie die Platten mit Beleuchtung durch die Öffnungen für Tischbeine ein. Führen Sie dann das Netzkabel durch die vorgesehene Öffnung ||



9. || Schließen Sie das Gerät an eine 230-V-Steckdose an. ||



Das Gerät ist für Airhockey ausgelegt.

Mit dem Schläger versuchen die Spieler den Puck so zu treffen, um ihn im gegnerischen Tor zu platzieren.

Der Puck bewegt sich auf der Oberfläche des Spielfeldes auf einer dünnen Druckluftschicht. Um das Spiel zu starten, müssen Sie eine Münze einwerfen. Die Anzahl der Credits wird auf dem Display angezeigt. Drücken Sie die START-Taste.

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler die zum Sieg erforderliche Anzahl von Toren erzielt hat oder die maximale Spielzeit abgelaufen ist.



ACHTUNG !

1. Das Gerät darf nur an eine geerdete Steckdose (230 V, 50 Hz) angeschlossen werden. Nur eine solche Verbindung garantiert ein sicheres Spiel und einen effizienten Betrieb des Geräts. Nachdem Sie das Gerät an die Stromversorgung angeschlossen haben, schalten Sie die Stromversorgung ein (Schalter am Netzteil).
2. Das Gerät darf nur an ein Netzwerk angeschlossen werden, das mit einem Fehlerstromschutzschalter ausgestattet ist.
3. Das Gerät ist vollständig vom Netz getrennt, wenn der Stecker vom Netzwerkgerät gezogen wurde.
4. Das Netzkabel sollte so verlegt werden, dass es nicht mit Wasser in Kontakt kommt.
5. Verlängern Sie das Netzkabel nicht alleine. Verwenden Sie keine Verlängerungskabel.
6. Wenn das Gerät in der Nähe von Wassertanks verwendet wird, muss es mit einem Stahlkabel im Inneren des Tisches fest am Boden befestigt werden.
7. Die Länge des Netzkabels darf den Abstand zwischen der Steckdose, an die das Gerät angeschlossen ist und dem Rand des Wassertanks nicht überschreiten. Wenn die Kabellänge diesen Abstand überschreitet, kürzen Sie das Kabel, indem Sie es einziehen und mithilfe der Sicherungsklammer im Tisch verriegeln.
8. Das Gerät kann nicht betrieben werden, wenn es direktem Wasser (Regen, Wasser usw.) ausgesetzt ist. Trennen Sie in diesem Fall das Gerät von der Stromversorgung (ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose). Das Spiel kann erst dann neu gestartet werden, wenn das Gerät vollständig getrocknet ist. Der Trocknungsmodus wird gestartet, nachdem die Taste an der Stromversorgung gedrückt und gleichzeitig die START-Taste (für ca. 10 Sekunden) gedrückt wurde. Die genaue Trocknungsmethode wird im Programmiermenü beschrieben.



A.u.S. SPIELGERÄTE GMBH

SCHEYDGASSE 48, AT 1210 WIEN

☎ +43 (0) 1 271 66 00 65 FAX +43 (0) 1 271 66 00 75

🌐 www.aus.at ✉ verkauf@aus.at

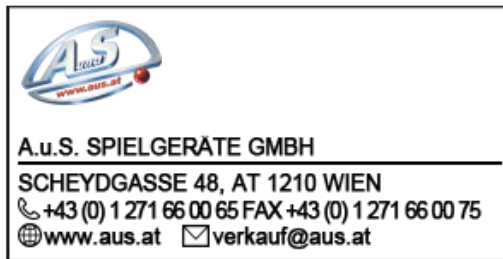
REINIGUNG UND WARTUNG!

Das Spielfeld sollte täglich mit allgemein verfügbaren Reinigungsmitteln gereinigt werden.

Eine Renovierung der Tischoberfläche und anderer Oberflächen ist durch Polieren mit Schleifpapier P240 und P320 möglich. Es wird empfohlen, dies mindestens einmal im Jahr oder öfter zu tun.

Die Stärke der Überdeckung (8 mm) oder andere Parameter werden dadurch nicht geändert.

Es wird empfohlen, den Status optischer Sensoren regelmäßig zu überprüfen. Sensoren sollten immer sauber sein, um ihre hohe Leistung aufrechtzuerhalten.



HAUPT-EINSTELLUNGEN

Das Gerät ist vorprogrammiert und betriebsbereit. Öffnen Sie zum Ändern der Einstellungen die Metallklappe, nehmen Sie die TASTATUR heraus und verbinden Sie diese mit dem Display.



Um das Programmierungs-Menü aufzurufen, halten Sie die A-Taste 5 Sekunden lang gedrückt (bis zur Anzeige #####). Das Gerät fordert Sie auf, Ihre PIN-Nummer einzugeben.

Geben Sie den werkseitigen PIN-Code 1111 ein.

Der werkseitige PIN-Code gibt Ihnen Zugriff auf das Programmier-Menü.

Mit den Tasten **B** und **C** können Sie im MENU weitere Optionen / Punkte auswählen und mit der Taste # den Wert für die ausgewählte Option ändern. Die Werte werden mit den Tasten B und C oder mit den Zifferntasten (0-9) geändert. Die neuen Einstellungen werden mit der # -Taste bestätigt und das Programmiermenü verlassen (*Die oberste Zeile der Anzeige sollte blinken*).

Um das Programmiermenü zu verlassen und die vorgenommenen Änderungen zu speichern, halten Sie die **A**-Taste etwa 5 Sekunden lang gedrückt, bis die Aufschrift **>EXITING SETUP<** erscheint.

Wenn das Gerät mit einer Ticketausgabe ausgestattet ist, können Sie die Anzahl der in den Zuführungslot eingelegten Tickets eingeben (dank dessen zählt das Gerät automatisch die Anzahl der ausgegebenen Tickets). Dieser Wert kann wie folgt über die Tastatur eingegeben werden:

Nehmen Sie die Tastatur aus dem Gerät. Drücken Sie die Taste A und halten Sie sie für etwa 5 Sekunden gedrückt. Das Gerät fordert Sie zur Eingabe des PIN-Codes auf.

Der PIN-Code für die Ticketausgabe ist 9 9 9 9 .

Verwenden Sie die Zifferntasten (0-9), um die Anzahl der Tickets einzugeben, die in das Slot eingeführt werden. Drücken Sie zur Bestätigung die Taste #.

TASTATUR:

(Eine Beschreibung finden Sie auf der Rückseite der Tastatur)

A- EINGANG/AUSGANG AUS DEM PROGRAMMIERMENÜ

B- BEWEGEN IM PROGRAMMIERMENÜ (NACH OBEN)

C- BEWEGEN IM PROGRAMMIERMENÜ (NACH UNTEN)

#- BESTÄTIGUNG DER EINSTELLUNGEN IM PROGRAMMIERMENÜ

D, * - VERLASSEN (ESCAPE) DES SUB-MENÜS DER PROGRAMMIERUNG

OPTIONEN DES PROGRAMMIERMENÜS

OP 00	SOFTWARE NUMMER	<ul style="list-style-type: none"> • Hauptplatine-Nummer. • Zugangscode: 1111
OP 01	WAV. PLAYER SOFT.	
OP 02	NICHT LÖSCHBARER ZÄHLER	<ul style="list-style-type: none"> • nicht rücksetzbarer Zähler • T - zeigt die Gesamtzahl der vom Ticket-Automaten ausgegebenen Tickets an • IMP - zeigt die Gesamtzahl der vom Münzprüfer an die Hauptplatine gesendeten Impulse
OP 03	LÖSCHBARER ZÄHLER	<ul style="list-style-type: none"> • rücksetzbarer Zähler (drücken Sie # zum Zurücksetzen) • T - Zeigt die Gesamtzahl der Tickets an, die der Ticket-Automat an dem gegebenen Tag ausgegeben hat • IMP - zeigt die Gesamtzahl der vom Münzprüfer an die Hauptplatine gesendeten Impulse (HINWEIS! Das Display zeigt die Anzahl der Impulse an, kein Geld /Münzen!)
OP 04	SPRACHE	<ul style="list-style-type: none"> • verfügbare Sprachen: Englisch, Deutsch, Polnisch • Standardeinstellung - Englisch
OP 05	SPIELPREIS	<ul style="list-style-type: none"> • Preis des Spiels - die Anzahl der Impulse, die benötigt werden, um 1 Kredit zu erhalten (1 Spiel) • Optionen: 01-99; 00-freies Spiel (der Münzprüfer akzeptiert kein Geld)
OP 06	EINSTELLUNG DES KANALS	<ul style="list-style-type: none"> • für parallel arbeitende Münzprüfer • Werkseinstellung für PLN CH 01 Impuls 01 Bonus 00 CH 02 Impuls 02 Bonus 00 CH 03 Impuls 05 Bonus 01 • Werkseinstellung für EUR CH 04 Impulse 01 Bonus 00 CH 05 Impulse 02 Bonus 00 CH 06 Impulse 04 Bonus 00 • 1 Impuls = 1 Spiel Bonus= freies Spiel
OP 07	TEST DES MÜNZPRÜFERS	<ul style="list-style-type: none"> • Anzahl der Impulse berechnet nach den Einstellungen in OPO6 • Um den Test durchzuführen, muss die Münze in den Münzprüfer gesteckt werden und dann die Anzeige beobachten (Kanalnummer und Anzahl der Impulse werden angezeigt)
OP 08	BLINKEN DER LEDs	<ul style="list-style-type: none"> • gibt dem Benutzer die Möglichkeit, verschiedene Kombinationen und die LED-Blinkrate zu wählen • standardmäßig - tem:2 com:2

OP 09	LED HELLIGKEITSGRAD	<ul style="list-style-type: none"> ermöglicht die Einstellung der Helligkeit der LED-Beleuchtung Br_ - Helligkeit der weißen LEDs einstellen, Maximalwert: 59 Br_c - Einstellung der Helligkeit von RGB-LEDs Standardwert - Br_ : 50, Br_c: 90
OP 10	RESERVIERT	Nicht aktiv
OP 11	ANZAHL TICKETS	<ul style="list-style-type: none"> Ursprüngliche Anzahl von Tickets, die standardmäßig in den Ticketautomaten eingefügt werden - TK: 3000
OP 12	TICKET FÜR CREDITS	<ul style="list-style-type: none"> Anzahl der zu Beginn des Spiels ausgestellten Tickets Wenn die Option auf 0 gesetzt ist, werden zu Beginn des Spiels keine Tickets ausgegeben
OP 13	TICKETS FÜR SPIEL	<ul style="list-style-type: none"> Mit dieser Option können Sie die Anzahl der Tickets festlegen, die gegen die Anzahl der gesammelten Punkte ausgegeben werden
OP 14	TICKET-GERÄT SETUP	<ul style="list-style-type: none"> TK- Anzahl der in den Automaten geladenen Tickets. TK - Einstellungen für jeden Ticketautomat (legt die Umsetzungszeit für die Ausgabe eines Tickets fest) <ul style="list-style-type: none"> 0- Ticketautomat ausgeschaltet 50- Ticketautomat eingeschaltet (50 ist der empfohlene Wert für JENOX und CLE) 1,2 - Ticketautomat eingeschaltet (1 ist der empfohlene Wert für Entropy Pulse, 2 für Entropy Continuous)
OP 15	ANZAHL TORE	<ul style="list-style-type: none"> Die maximale Anzahl von Punkten, dessen Erreichen das Spiel beendet, unabhängig von der verbleibenden Zeit multipliziert mit 100 (z. B. 10x100 = 1000 Punkte) verfügbare Optionen: 0-99 Punkte 0 Punkte – Spiel ohne Punktlimit
OP 16	SPIELZEIT	<ul style="list-style-type: none"> Spieldauer verfügbare Optionen: 0-99 Minuten 0 - Spiel ohne Zeitlimit
OP 17	ZEIT AUTOSTART	<ul style="list-style-type: none"> Zeit, nach der das Spiel automatisch startet (wenn Credits vorhanden sind) Zeitwert eingeben - automatische Aktivierung nach der eingestellten Zeit standardmäßig min: 0, Sek: 10
OP 18	ZEIT AUSSCHALTUNG DER PUMPE	<ul style="list-style-type: none"> Zeit ab dem Ende des Spiels, danach schaltet sich die Pumpe automatisch aus (es sei denn, der Puck fällt früher in das Tor), ermöglicht den Spielern das Spiel zu beenden standardmäßig: 0 Min. 10 Sek
OP 19	DEMO-ZEIT	<ul style="list-style-type: none"> Zeit, nach der der DEMO-Modus aktiviert wird (wenn alle Credits verwendet wurden) standardmäßig: 0, sek: 30
OP 20	PUCK-BEHÄLTER	<ul style="list-style-type: none"> Ermöglicht das Aktivieren oder Deaktivieren des Puck-Behälters verfügbare Optionen: <ul style="list-style-type: none"> MODE: 0 – Puck-Behälter ausgeschaltet, wenn kein Puck sich in der Klappe befindet, nimmt das Gerät keine Münzen an; MODE: 1 - Puck-Behälter aktiviert; wenn sich keine Pucks im Fach befinden, akzeptiert das Gerät keine Münzen. MODUS: 2 - Puck-Behälter aus; wenn kein Puck im im Fach, akzeptiert das Gerät Münzen. empfohlene Anzahl von Pucks im Gerät: 6-12
OP 21	RESERVIERT	Nicht aktiv
OP 22	RESERVIERT	Nicht aktiv

OP 23	CREDIT+	<ul style="list-style-type: none"> • Mit dieser Option kann der Benutzer Credits hinzufügen, ohne ins MENU zu gehen • MODE: 0 Option deaktiviert • MODE: 1 Option aktiviert, um Credits hinzuzufügen, drücken Sie B im DEMO-Modus
OP 24	RESERVIERT	Nicht aktiv
OP 25	LAMPENTEST	Nicht aktiv
OP 26	OPTIK-TEST	<ul style="list-style-type: none"> • ermöglicht die Durchführung eines Optikttests • Platzieren Sie ein Objekt vor dem Sensor und beobachten Sie die Grafik auf dem Display
OP 27	PUMPENTEST	<ul style="list-style-type: none"> • Ermöglicht die Durchführung eines Pumpentests
OP 28	MOTORTEST	<ul style="list-style-type: none"> • Ermöglicht die Durchführung eines Motortests
OP 29	RESERVIERT	Nicht aktiv
OP 30	WERKEINSTELLUNGEN	<ul style="list-style-type: none"> • Ermöglicht dem Benutzer, die Werkseinstellungen der Maschine wiederherzustellen
OP 31	WERKTÖNE	<ul style="list-style-type: none"> • Ermöglicht dem Benutzer, die werkseitigen Toneinstellungen wiederherzustellen
OP 32	MUSIKTYP	<ul style="list-style-type: none"> • Melodie im DEMO und SPIEL-Modus • Für den DEMO-Modus stehen 10 verschiedene Melodien zur Verfügung. Es gibt 9 verschiedene Melodien für den SPIEL-Modus • Wert 0 aktiviert den Zufallsmodus aller Melodien, die für einen bestimmten Modus verfügbar sind
OP 33	RESERVIERT	Nicht aktiv
OP 34	KUNDENUMMER	Nicht aktiv
OP 35	SERIENNUMMER	<p>Nicht aktiv</p> <ul style="list-style-type: none"> • vom Hersteller eingestellt
OP 36	ZEIT	<ul style="list-style-type: none"> • Ermöglicht dem Benutzer das Einstellen der Uhrzeit
OP 37	DATUM	<ul style="list-style-type: none"> • Ermöglicht dem Benutzer das Einstellen des Datums
OP 38	ÄNDERUNG DES PIN-CODES	<ul style="list-style-type: none"> • ermöglicht dem Benutzer, den werkseitigen PIN-Code in seinen eigenen Code zu ändern • Der Werks-PIN-Code ist 1 1 1 1 • VORSICHT! Wenn die neue PIN verloren geht, kann die Werks-PIN nicht zurückgesetzt werden! • In diesem Fall wenden Sie sich bitte an den Hersteller,

OPTIONEN DES ERWEITERTEN MENÜS

(Um das erweiterte Menü aufzurufen, muss die letzte Ziffer des Zugangscodes um 1 erhöht werden - für den Seriencode ist es beispielsweise 1112)

OP 39	SETUP GATE	
OP 40	KÜHLTEMPERATUR	Nicht aktiv
OP 41	KÜHLZEIT	<ul style="list-style-type: none"> • Um den Kühlmodus manuell einzuschalten, schalten Sie die Maschine aus und halten Sie gleichzeitig die START-Taste gedrückt, der Modus sollte sich nach etwa 10 Sekunden einschalten
OP 42	TROCKNUNGSZEIT	<ul style="list-style-type: none"> • Lüftungszeit t (OP 34) • Standardzeit: 3 min
OP 43	LICHTSENSOR	<ul style="list-style-type: none"> • ermöglicht die Durchführung von Trainingsspielen in Stufe 1 und Stufe 2
OP 44	FEUCHTIGKEITSENSOR	Nicht aktiv
OP 45	AUSSCHALTZEIT DER PUMPE	<ul style="list-style-type: none"> • Zeit ab dem Ende des Spiels, nach welchem sich die Pumpe automatisch ausschaltet (es sei denn, der Puck fällt früher in das Tor). Damit können die Spieler das Spiel beenden • Standardmäßig: 0 Min. 10 Sek
OP 46	MODUS DES LED-BLINKENS	<ul style="list-style-type: none"> • Beleuchtung des Spielfeldes • STROBO ON / OFF-Optionen
OP 47	LED-STRIPS	

ALLGEMEINE GARANTIEBEDINGUNGEN:

1. Alle Produkte von AuS werden nach hohen Standards entwickelt und hergestellt und gewährleisten eine hohe Betriebsqualität, einfache Handhabung und Installation. Wenn Sie bei der Installation oder Verwendung des Produkts auf Schwierigkeiten stoßen, empfehlen wir Ihnen, zuerst das Benutzerhandbuch oder die Informationen im Abschnitt "Technischer Support" unter www.aus.at zu lesen
2. Die Gewährleistungsrechte stehen den Käufern auf der Grundlage einer Rechnung oder Quittung für einen Zeitraum von:
 - 24 Monate gerechnet ab dem Tag des Kaufs bei Produkten, die von Verbrauchern für nicht keinen Geschäftsbetrieb bestimmte Zwecke erworben werden
 - 12 Monate gerechnet ab dem Tag des Kaufs bei Produkten, die Unternehmer zu geschäftlichen Zwecken erworben haben.
3. Wenn sich das Produkt als defekt ausweist, kann WIK Sp. z o.o. im Folgenden als WIK bezeichnet, wird die Reparatur organisieren, um die Funktionalität des Produkts wiederherzustellen. Die Garantie für die verkauften Konsumgüter schließt, beschränkt oder setzt die Rechte des Käufers, die sich aus der Nichterfüllung der Ware aus dem Vertrag ergeben, nicht aus. Die Inanspruchnahme von Gewährleistungsrechten durch den Unternehmer bedeutet die Zustimmung zum Ausschluss von Gewährleistungsrechten für Mängel des Kaufvertrages.
4. Wenn während des Garantiezeitraums Mängel aufgrund von Material- und / oder Leistungsfehlern auftreten, organisiert WIK die Reparatur kostenlos. Die Reparatur wird zuerst in Form telefonischer Beratung und Versand von Ersatzteilen organisiert, um defekte Artikel zu ersetzen. Im Falle eines objektiven Versagens der Reparatur auf diese Weise wird die Reparatur von einem mobilen Garantieservice ausgeführt. Beim Austausch von Teilen / Komponenten gilt der ursprüngliche Kaufdatum des Produkts als Beginn der Garantielaufzeit. Die AuS-Garantie bezieht sich auf Produkte, die für den vorgesehenen Zweck verwendet werden, sowie auf Informationen, die in der Bedienungsanleitung enthalten sind.
5. Wer die Gewährleistungsrechte in Anspruch nimmt, hat keinen Anspruch auf Schadensersatzansprüche im Zusammenhang mit den entgangenen Leistungen, solange das von der Garantie abgedeckte Gerät nicht ordnungsgemäß funktioniert. AuS haftet nicht für Sach- oder Personenschäden, die durch unsachgemäße Verwendung von AuS Produkten entstehen.
6. Die AuS Garantie gilt nicht in den folgenden Fällen:
 - Kaufdokumente wurden in irgendeiner Weise geändert oder sind unleserlich
 - Modell- und / oder Seriennummer (falls verfügbar) wurden geändert, entfernt oder sind unleserlich.
 - Reparaturen oder Änderungen am Produkt wurden ohne Rücksprache mit dem AuS-Support durchgeführt
 - das Produkt wird bestimmungswidrig verwendet
 - Schäden entstanden durch unsachgemäße Verwendung des Produkts oder durch Umgebungsbedingungen, die mit dem für den Betrieb empfohlenen Gerät nicht kompatibel sind.
 - Schäden entstanden durch unsachgemäßen Anschluss des Geräts, zusätzlicher Ausrüstung oder von anderen als den von der IHK empfohlenen Zubehörteilen.
 - Schäden wurden durch äußere Ursachen verursacht, u.a. Blitzeinschläge, Netzstöße, Feuer, Naturkatastrophen oder während des Transports.
 - das Produkt ist ineffizient, weil die Qualität der Bauteile abnimmt, die einem natürlichen Verschleiß oder einer Beschädigung von Teilen, die von Natur aus verkratzt sind.
 - natürlicher Verschleiß von Verschleißteilen oder Zubehör wie: Beleuchtung, Dichtungen, Pucks, Schläger, Schütze, Hämmer,
 - Defekte und Schäden infolge eines Unfalls, Umstürzen, Fallenlassen des Produkts, mechanische Schäden, die durch Benutzer verursacht wurden, die absichtlich körperliche Gewalt während des Spiels missbrauchen
 - Mängel und Schäden, die durch die Verwendung von ungeeignetem Spielzubehör verursacht wurden
 - Mängel und Schäden, die sich aus der Änderung der ursprünglichen Form und / oder der Funktion des Produkts ergeben, die in der dem Produkt beigefügten Gebrauchsanweisung angegeben ist
 - Mängel, die durch unsachgemäße Verbindung, Verwendung oder Lagerung des Produkts verursacht wurden.
7. Jeder Mangel ist unverzüglich, spätestens innerhalb von 7 Tagen nach seiner Entdeckung, schriftlich oder per E-Mail support@aus.at zu melden. Reklamationen, die wegen Nichteinhaltung der in dieser Garantie festgelegten Verfahren und Fristen eingereicht wurden, führen zum Verlust der Gewährleistungsrechte und werden nicht berücksichtigt.
8. Die Behebung des im Rahmen der Garantie erkannten Mangels erfolgt innerhalb eines Zeitraums von höchstens 14 Tagen ab dem Eingangsdatum der Benachrichtigung bei der WIK-Serviceabteilung. Wenn das Problem nicht infolge einer fehlerhaften Diagnose des Fehlers gelöst wird, wird die 14-Tage-Frist ab dem Tag der wiederholten Benachrichtigung erneut gezählt
9. Im Rahmen des Garantieservice entfernte Teile bleiben Eigentum von WIK, und diejenigen, die die Gewährleistungsrechte in Anspruch nehmen, sind zur unverzüglichen Rückgabe (persönlich am Sitz von WIK Sp. z o.o. oder durch Zusendung eines Kuriers auf eigene Kosten) verpflichtet. Die Nichtrückgabe von ausgebauten Teilen innerhalb von 30 Tagen nach Absendung der Ersatzteile / Reparaturen bildet die Grundlage für die Ausstellung einer Rechnung in Höhe des Ersatzteiläquivalents.
10. Als Reparatur im Rahmen der Garantie gilt nur die Reparatur des fehlerhaften Produkts, die in dem unter Punkt 4. genannten Zeitraum durchgeführt wurde und unter den in dieser Garantie angegebenen Bedingungen. Insbesondere Wartungen, regelmäßige Inspektionen, Einstellungen, Funktionsprüfungen und die Reinigung des Produkts stellen keine Garantiereparaturen dar.
11. Der Käufer verliert seine Gewährleistungsrechte in folgenden Fällen:
 - Versäumnis, einen Fehler unverzüglich nach seiner Entdeckung zu melden, spätestens jedoch innerhalb von 7 Tagen nach seiner Entdeckung;
 - Nichtbeachtung der "Bedienungsanleitung" in Bezug auf Betrieb, Wartung und Einstellung des Produkts;
 - Nichteinhaltung der Fristen für obligatorische Produktgarantieprüfungen,
 - Vornehmen von Änderungen am Produkt, ohne zuvor die WIK-Genehmigung einzuholen,
12. WIK ist berechtigt, die Durchführung einer Garantiereparatur zu verweigern, falls der Käufer mit fälligen Zahlungen unabhängig deren Titels, mit WIK in Verzug ist, insbesondere mit der Bezahlung der von WIK gelieferten Waren oder Dienstleistungen. In dem in dieser Klausel genannten Fall kann die IHK die Leistung aus der Garantie verweigern und ist von der Haftung gegenüber dem Käufer aus der Garantie befreit.
13. Die Gewährleistungsrechte stehen nur dem Käufer zu, der das Produkt direkt bei WIK oder autorisierten WIK-Händlern erworben hat. Durch die weitere Entsorgung des Produkts werden die Rechte aus dieser Garantie nicht auf den Nachkäufer übertragen.