

# 84" AUBURN™

billiard table/table tennis top

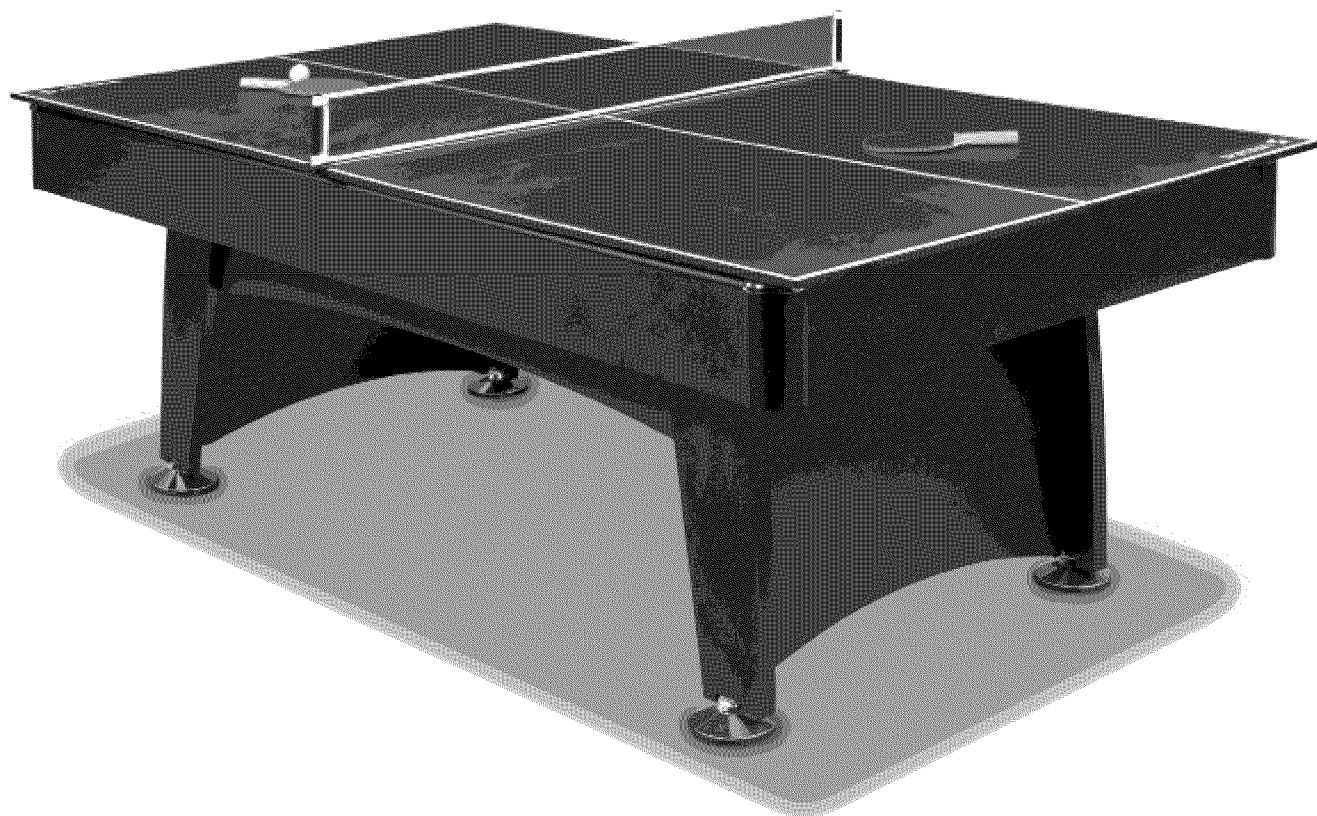
*table de billiard*

**SPORTCRAFT** 

[www.sportcraft.com](http://www.sportcraft.com)

TO ORDER PARTS, visit our website.

COMMANDER DES PIÈCES, visitez notre site web.

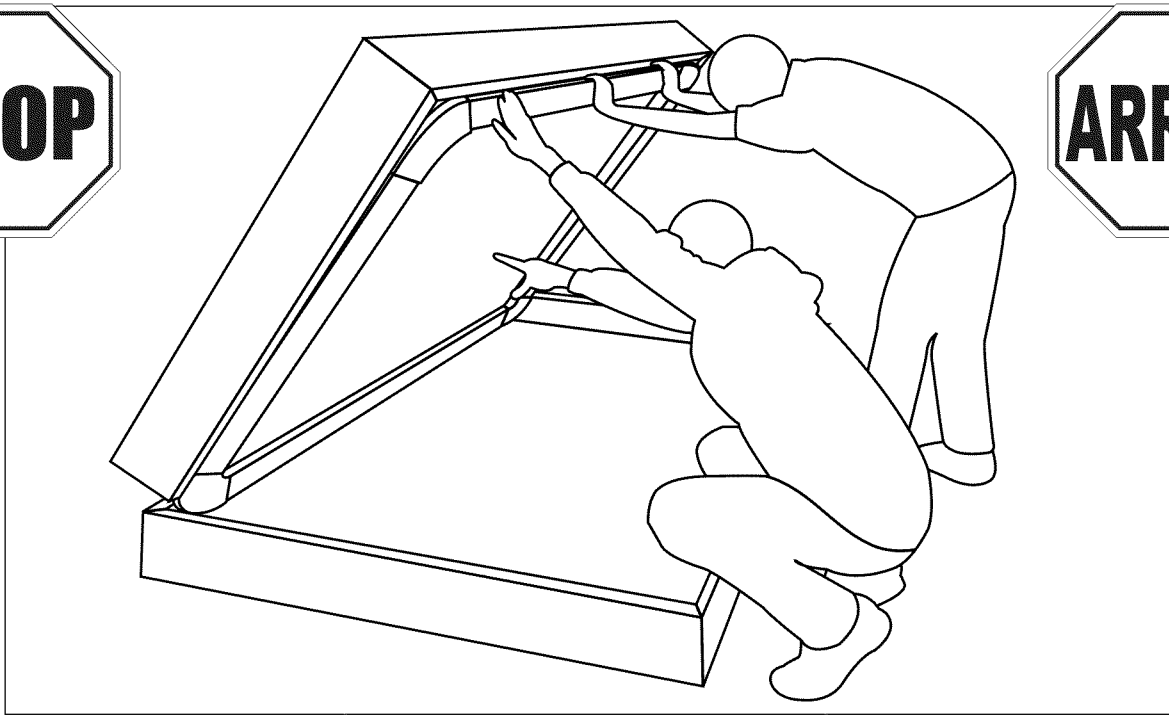


**MODEL #:** **32940 PL**  
(no. de modelo / n° de modèle)

Assembly and Instructions

Mode d'assemblage et instructions

313 Waterloo Valley Road / Budd Lake, NJ 07828 / [www.sportcraft.com](http://www.sportcraft.com)



**INSPECT YOUR PLAYFIELD BEFORE ASSEMBLY!**

- Your playfield/main table frame is **NOT** replaceable and the product will need to be returned to the original place of purchase if damaged. Please make sure to check it before beginning assembly.
- Please make sure you received 1 box(es).

**¡INSPECCIONE SU SUPERFICIE DE JUGAR ANTES DE ASAMBLEA!**

- Su campo de juego/marco de mesa **NO** es reemplazable e el producto debería ser devuelto a la tienda de ser dañada. Por favor asegúrese para inspeccionarlo antes de la asamblea que comienza.
- Por favor asegúrese que usted recibió 1 caja(s).

**INSPECTEZ VOTRE L'AIRE DE JEU AVANT L'ASSEMBLÉE!**

- Votre cadre/l'aire de jeu de table **N'EST PAS** remplaçable et le produit devrait être retourner au détaillant du l'achat initial s'il est endommagé. Assurez-vous s'il vous plaît de le vérifier avant de commencer l'assemblée.
- Assurez-vous s'il vous plaît que vous avez reçu 1 boîte(s).



**CONTACT INFORMATION**

*(INFORMACIÓN DE CONTACTO / POUR COMMUNIQUER AVEC NOUS)*

**Hours:** Mon.-Fri., 9:00am to 5:00pm EST

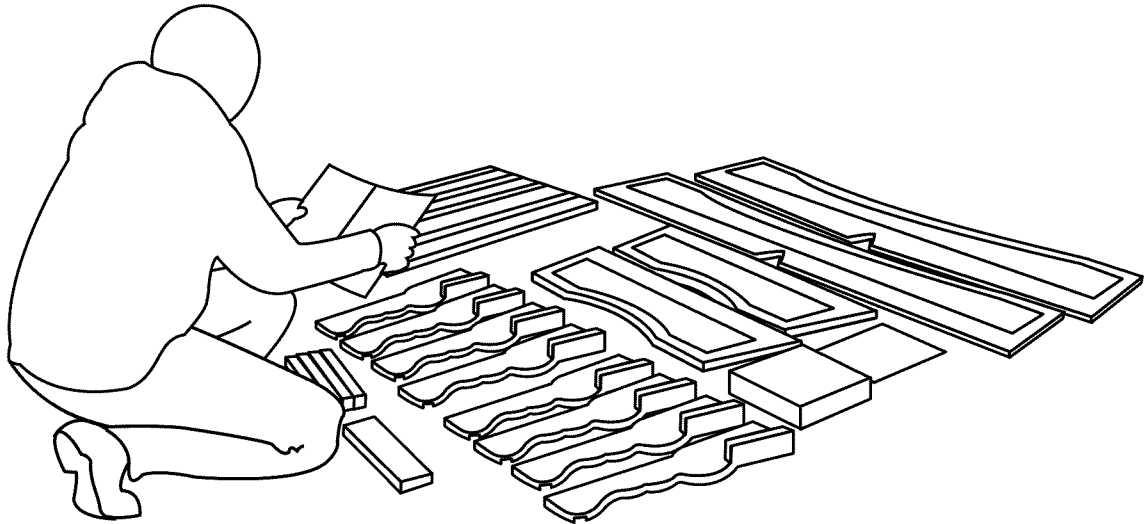
*(Horas: lunes a viernes, 9:00am a 5:00pm EST / Heures d'ouverture: lundi au vendredi, 9 h à 17 h - HNE)*

**Replacement Parts:** [www.Sportcraft.com](http://www.Sportcraft.com) / **(800) 526-0244**

*(Piezas de recambio/ Pièces de rechange):*

**Technical Support:** **(800) 526-0244 / CustomerService@Sportcraft.com**

*(Soporte técnico / Soutien technique)*

**IMPORTANT!**

PLEASE KEEP YOUR INSTRUCTIONS AND RECEIPT/PROOF-OF-PURCHASE!

- Please review the replacement parts guide and make sure that you have all your parts before beginning assembly.
- For questions that may arise or for missing/damaged parts, PLEASE CONTACT US AT **1-800-526-0244** BEFORE RETURNING THE GAME TO THE STORE.
- Please keep your Proof-of-Purchase (or Store Receipt) with your manual. Your model number and proof-of-purchase will be required for you to receive customer service help and warranty parts service. Please staple below.

**¡IMPORTANTE!**

¡IMPORTANTE! ¡POR FAVOR GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES Y SU RECIBO/PRUEBA-DE-COMPRA!

- Por favor consultar la guía de piezas de recambio y asegurarse que usted tiene todas sus piezas antes de comenzar la asamblea.
- Para preguntas o para piezas que no se hayan incluidos/dañadas, POR FAVOR PÓNGASE EN CONTACTO CON NOSOTROS AL **1-800-526-0244** ANTES DE DEVOLVER A LA TIENDA.
- Por favor guardar su prueba-de-compra (o su recibo de tienda) con su manual. Su número de modelo y su prueba-de-compra serán requeridos para recibir la ayuda del servicio de consumidor y del servicio para las piezas conforme a la garantía. Por favor graparlo debajo.

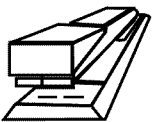
**IMPORTANT!**

CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS ET VOTRE REÇU/PREUVE-D'CHAT!

- S'il vous plaît passez en revue la guide de pièces de rechange et vous assurez que vous avez toutes vos pièces avant de commencer l'assemblée.
- Si vous avez des questions ou pour des pièces manquantes/endommagées, ENTREZ S'IL VOUS PLAÎT EN CONTACT AVEC NOUS À **1-800-526-0244** AVANT DE LE RETOURNER AU MAGASIN.
- Gardez s'il vous plaît votre preuve-d'achat ou (le reçu du magasin) avec votre manuel. Votre numéro de modèle et la preuve-d'achat seront exigés pour recevoir l'aide de service après-vente et le service de pièces conforme à la garantie. S'il vous plaît agrafez-la ci-dessous.

**STAPLE YOUR RECEIPT HERE –**

Proof-of-Purchase is required to order parts under warranty.

**GRAPA SU RECIBO AQUÍ-**

*La prueba-de-compra es requerido para ordenar piezas conforme a la garantía.*

**AGRAFEZ VOTRE REÇU ICI-**

*La preuve-d'achat est exigée pour commander des pièces conformes à la garantie.*

(Siga a la página siguiente.)

## Do Not Use or Keep Product Outdoors. For Indoor Use Only. No Wet/ Humid Conditions.



### WARNING!

This is not a child's toy. Adult supervision is required for children playing this game. Please read instructions carefully. Proper use of this set can avoid damage or injury.

**CHOKING HAZARD** -- Product contains small balls and/or small parts. Not for children under 3 years.

### LIMITED WARRANTY

Sportcraft, Ltd. (the "Company") warrants the Product to be free from defects in workmanship and materials under normal use and conditions **FOR A PERIOD OF 90 DAYS FROM THE DATE OF ORIGINAL PURCHASE** in the United States and Canada.

#### Product Registration Card

The Product Registration Card must be filled out completely and mailed to the Company at the address printed on the card within 10 days from the date of your purchase of the Product.

#### What Is Covered

Except as provided below, this Limited Warranty covers all defects in materials and workmanship. This Limited Warranty is void if the Product is:

- Damaged through improper usage, negligence, misuse, abuse, transportation damage, acts of nature, or accident (including failure to follow the instructions supplied with the Product)
- Used in commercial applications or rentals
- Modified or repaired by anyone not authorized by the Company.

#### What Is Not Covered

This Limited Warranty does not cover expendable items such as batteries, light bulbs, fuses, accessories, cosmetic parts, tools and other items that wear out due to normal usage.

#### What The Company Will Pay For

If during the Limited Warranty period, any part or component of the Product is found by the Company to be defective, the Company will, at its option, repair the Product, replace the Product with a new Product (either the same or an equivalent model) or cause the original retailer of the Product to exchange the Product with a new Product (either the same or an equivalent model) or refund the original purchase price of the Product, without charge for labor or parts. The Company's obligation to repair, replace or exchange the Product, however, shall be limited to the amount of the original purchase price of the Product.

#### How To Obtain Warranty Service

In order to enforce your rights under this Limited Warranty, you must follow these procedures:

- You must have completed and mailed the Product Registration Card to the Company within 10 days of purchase of the Product.
- You must include **THE ORIGINAL COPY OF YOUR SALES RECEIPT**.
- You must call the Company's Consumer Service Department at 1-800-526-0244 from 9:00 A.M. to 5:00 P.M. (EST) to notify the Company of the nature of the problem and to obtain instructions for how to obtain servicing. At the Company's option, the Product may be serviced at your location or at a location designated by the Company.
- If you are instructed to return the Product to the Company for servicing, you are responsible for shipping the Product, at your expense, to the address designated by the Company in packaging that will protect against further damage.
- You must also include your name, address, daytime telephone number, model number of the Product and a description of the problem.
- The Company will pay for any shipping charges to return the repaired or replaced Product to you.

**THIS LIMITED WARRANTY IS AVAILABLE ONLY TO THE ORIGINAL PURCHASER OF THE PRODUCT AND IS VALID IN THE UNITED STATES AND CANADA ONLY.**

**THE COMPANY'S LIABILITY IS LIMITED TO THE REPAIR OR REPLACEMENT, AT ITS OPTION, OF ANY DEFECTIVE PRODUCT AND SHALL NOT INCLUDE ANY LIABILITY FOR INDIRECT, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND.**

**THIS WARRANTY IS EXPRESSLY MADE IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES, EXPRESSED OR IMPLIED.**

**SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR DO NOT ALLOW FOR EXCLUSION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES. TO THAT EXTENT, THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.**

This Limited Warranty gives you specific legal rights, but you may also have other rights that vary from state to state.

If you have questions regarding this Limited Warranty or the operation of the Product, you may call or write us:

Consumer Service Department  
313 Waterloo Valley Rd.  
Budd Lake, NJ 07828  
1-800-526-0244  
www.sportcraft.com

Printed in China

0408 TG



## No use y no guarde el producto al aire libre. Para el empleo de interior sólo. Ningunas condiciones mojadas/húmedas.



### ¡ADVERTENCIA!

Esto no es un juguete de niños. La supervisión adulta es requerida para jugar este juego por los niños. Por favor leer las instrucciones con cuidado. El empleo apropiado de este juego puede evitar el daño o la herida.

**RIESGO DE ASFIXIA** - el producto contiene pequeñas pelotas y/o pequeñas piezas. No es apropiado para niños menores de 3 años.

### GARANTIA LIMITADA

Sportcraft, Ltd. (la "Compañía") garantiza que este producto no tiene defectos de fabricación ni materiales bajo condiciones y uso normales **POR UN PERIODO DE 90 DÍAS A PARTIR DE LA FECHA DE COMPRA ORIGINAL**, en Estados Unidos y Canadá.

#### Tarjeta de registro del producto

La tarjeta de registro del producto se debe llenar por completo y enviar por correo a la Compañía a la dirección impreso sobre la tarjeta dentro de 10 días a partir de la fecha de compra del Producto.

#### La cobertura

Esta garantía cubre todos los defectos de fabricación y materiales, excepto lo que se indica a continuación. Esta garantía limitada no tiene validez si el producto:

- Se daña por uso inapropiado, negligencia, mal uso, abuso, daño de transporte, fenómenos naturales o accidentes (incluyendo el no seguir las instrucciones que se proporcionan con el producto).
- Se usa en aplicaciones comerciales o se alquila
- Alguna persona no autorizada por la Compañía lo modifica o repara.

#### Lo que la garantía no cubre

La garantía limitada no cubre artículos perecederos tales como baterías, focos, fusibles, accesorios, partes cosméticas, herramientas, y otros artículos que se gastan con el uso normal.

#### Pagos de la Compañía

Si durante el periodo de la Garantía Limitada, la Compañía determina que alguna pieza o componente del producto tiene defectos, a su discreción, lo reparará o reemplazará el Producto con un nuevo Producto (ya sea con un modelo similar o equivalente) o causa la tienda original del Producto para cambiar el Producto con un Producto nuevo (sea con un modelo similar o equivalente) o reembolsa el precio de compra original del Producto, sin cargos por la mano de obra o las piezas. La obligación de la Compañía de reparar, sustituir, o reemplazar el Producto, sin embargo, será limitada con el precio de compra original del Producto.

#### Cómo obtener servicios de garantía

Para hacer cumplir sus derechos de esta Garantía Limitada, debe seguir estos procedimientos:

- Debe haber completado y ha enviado la tarjeta de registro de Producto a la Compañía dentro de 10 días de compra del Producto.
- Debe incluir **LA COPIA ORIGINAL DE SU RECIBO DE LAS VENTAS**.
- Debe llamar al departamento de Servicio al Cliente de la Compañía al 1-800-526-0244 entre las 9:00 A.M. y 5:00 P.M. (hora del este) para notificar a la Compañía la naturaleza del problema y para obtener las instrucciones como adquirir la manutención. En la opción de la Compañía, el Producto puede ser revisado en su sitio o en un sitio designado por la Compañía.
- Si está instruido a devolver el Producto a la Compañía para la manutención, está responsable para el envío del Producto, a su gasto, a la Compañía a la dirección situada debajo, en un embalaje que protegerá contra el remoto daño.
- Asimismo, debe incluir su nombre, dirección, número de teléfono durante el día, el modelo del producto y una descripción del problema.
- La Compañía pagará cualquier gasto de envío para enviarle de regreso el producto reparado o reemplazado.

**ESTA GARANTÍA LIMITADA ES DISPONIBLE SÓLO AL COMPRADOR ORIGINAL DEL PRODUCTO Y ES VÁLIDA SOLAMENTE EN ESTADOS UNIDOS Y CANADÁ.**

**LA RESPONSABILIDAD DE LA COMPAÑÍA SE LIMITA A REPARAR O REEMPLAZAR, A SU DISCRECIÓN, CUALQUIER PRODUCTO DEFECTUOSO Y NO INCLUIRÁ RESPONSABILIDAD POR DAÑOS INDIRECTOS, INCIDENTALES O CONSECUENTES DE NINGUNA CLASE.**

**ESTA GARANTÍA OTORGADA SUPERSEDE A CUALQUIER OTRA GARANTÍA, EXPRESO O IMPLÍCITO.**

**ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES EN LA DURACIÓN DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS O NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES. EN ESE CASO, LAS LIMITACIONES MENCIONADAS ARRIBA NO SE APLICAN A USTED.**

Esta garantía limitada le otorga derechos legales específicos, pero usted también tiene otros derechos que varían de un estado a otro.

Si tiene alguna pregunta con respecto a esta Garantía Limitada o la operación del producto, usted puede llamar o escribir a:

Consumer Service Department  
313 Waterloo Valley Rd.  
Budd Lake, NJ 07828  
1-800-526-0244  
www.sportcraft.com

Impreso en China

0408 TG

(Siga a la página siguiente.)



## Ne ni utiliser ni garder le produit au grand air. Pour l'utilisation d'intérieur seulement. Aucune condition humide.



### ATTENTION!

Ce jeu n'est pas un jouet d'enfant. La présence d'un adulte est nécessaire lorsque des enfants jouent à ce jeu. Veuillez lire les instructions attentivement. L'utilisation appropriée de ce jeu peut prévenir les dommages matériels et les blessures.

**RISEAU D'ASFIXATION** - le produit contient des petites balles et/ou des petites pièces. N'est pas indiqué pour enfants sous 3 ans.

### GARANTIE LIMITÉE

Sportcraft Ltd. (la «compagnie») garantit le produit contre tout défaut de fabrication et de matériel si celui-ci est utilisé dans des conditions normales, **POUR UNE PÉRIODE DE 90 JOURS À PARTIR DE LA DATE D'ACHAT INITIALE**, aux États-Unis et au Canada.

#### Fiche d'enregistrement de produit

L'acheteur doit remplir la fiche d'enregistrement du produit et la poster à la compagnie à l'adresse imprimée sur la carte, dans les 10 jours de la date d'achat du produit.

#### Ce qui est couvert

La garantie limitée couvre tous les défauts de matériel et de fabrication, à l'exception de ce qui suit. Cette garantie limitée est nulle si le produit est :

- endommagé à cause d'une mauvaise utilisation, de négligence, d'abus, du transport, d'un imprévu ou d'un accident (y compris en cas de non respect des instructions d'utilisation)
- utilisé à des fins commerciales ou de location
- modifié ou réparé par une personne non autorisée par la compagnie

#### Ce qui n'est pas couvert

Cette garantie limitée ne couvre pas les articles courants comme les piles, les ampoules, les fusibles, les accessoires, les pièces décoratives, les outils ou les autres articles qui subissent une usure normale.

#### Frais assumés par la compagnie

Si au cours de la période de garantie limitée de la compagnie, cette dernière juge qu'une pièce ou une composante du produit est défectueuse, la compagnie, à son choix, réparera le produit ou remplacera le produit par un nouveau produit (soit du même modèle ou d'un modèle équivalent) ou exigera du détaillant du produit d'échanger le produit avec un nouveau produit (soit du même modèle ou d'un modèle équivalent) ou de rembourser le prix d'achat original du produit, sans frais de main-d'œuvre ou de pièces. L'obligation de la compagnie de réparer, remplacer ou échanger le produit, cependant, sera limitée au montant total du prix d'achat original du produit.

#### Service offert dans le cadre de la garantie

Pour faire valoir vos droits conformément à la présente garantie limitée, il faut suivre la méthode suivante:

- Vous êtes tenu de remplir et d'expédier par la poste la fiche d'enregistrement de produit à la compagnie dans un délai de 10 jours suivant l'achat du produit.
- Vous devez inclure **LA COPIE ORIGINALE DE VOTRE REÇU DE CAISSE**.
- Vous devez communiquer avec le Service à la clientèle de la compagnie en composant le 1 800 526-0244, de 9 h à 17 h (HNE) pour aviser la compagnie de la nature du problème et pour obtenir des instructions sur la façon d'obtenir du service. À la discrétion de la compagnie, vous pourriez obtenir du service sur place ou à un emplacement désigné par la compagnie.
- Si on vous demande de retourner le produit à la compagnie aux fins de service, vous êtes responsable d'expédier le produit à la compagnie, à vos frais, à l'adresse indiquée par la compagnie. Vous devez emballer le produit de sorte qu'il ne subisse pas de dommages supplémentaires.
- Vous devez également inclure votre nom, votre adresse, votre numéro de téléphone (de jour), le numéro de modèle du produit et une description du problème.
- La compagnie assumera les frais de réexpédition du produit réparé ou remplacé.

**CETTE GARANTIE LIMITÉE EST OFFRTE SEULEMENT À L'ACHETEUR INITIAL DU PRODUIT ET EST VALIDE AUX ÉTATS-UNIS ET AU CANADA SEULEMENT.**

**LA RESPONSABILITÉ DE LA COMPAGNIE SE LIMITE À LA RÉPARATION OU AU REMPLACEMENT, À SON CHOIX, DE TOUT PRODUIT DÉFECTUEUX. LA COMPAGNIE N'EST PAS RESPONSABLE DES DOMMAGES INDIRECTS, ACCESSOIRES OU CONSÉQUENTS DE TOUTES SORTES.**

**CETTE GARANTIE REMPLACE EXPRESSÉMENT TOUTE AUTRE GARANTIE, EXPRIMÉE OU IMPLICITE.**

**CERTAINS ÉTATS NE PERMETTENT PAS QU'UNE LIMITE SOIT IMPOSÉE QUANT À LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE OU NE PERMETTENT PAS QUE LES DOMMAGES ACCESSOIRES OU CONSÉQUENTS SOIENT EXCLUS. IL EST POSSIBLE QU'À CET ÉGARD, LES RESTRICTIONS CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS À VOUS.**

Cette garantie limitée vous accorde certains droits légaux spécifiques, mais il est possible que vous ayez d'autres droits qui peuvent varier d'un état à l'autre ou d'une province à l'autre.

Si vous avez des questions au sujet de la présente garantie limitée ou du fonctionnement du produit, communiquez avec ou écrivez à:

Consumer Service Department  
313 Waterloo Valley Rd.  
Budd Lake, NJ 07828  
1-800-526-0244  
www.sportcraft.com

Imprimé en Chine

0408 TG-CA

## TOOLS REQUIRED

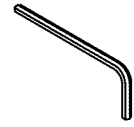
### HERRAMIENTAS NECESARIAS / OUTILS NÉCESSAIRES



Do Not Use Drill  
No use el taladro  
Ne pas utiliser de perceuse



Phillips Head Screwdriver (not included)  
Destornillador Phillips (no incluido)  
Tournevis Philips (non inclus)



Allen Wrench (included)  
Llave hexagonal (incluida)  
Clé hexagonale (incluse)

## PARTS GUIDE

### GUÍA DE PIEZAS / GUIDE DES PIÈCES

**For replacement, missing or defective parts, order online or call:**

Para las piezas de recambio, que faltan o defectuosas, ordenar a la página web o pongase en contacto:  
Pour des pièces de rechange, manquantes ou défectueuses, commandez sure notre site web ou téléphonez au:

**www.sportcraft.com**

**(800) 526-0244**

#### CONSUMER-INSTALL PART

(Piezas instaladas por el consumidor/  
Pièces installées par le consommateur)

 ID # (No. de secuencia/ N° d'ordre)	34 (X 4)	LEG LEVELER - 9.5 MM NIVELADOR DE LA PIERNA DE 9.5 MM VÉRIN DE CALAGE 9.5 MM <b>32940PL26</b>	= No Shading (Ningún color/ aucune couleur)  Part Number (No. de pieza/ N° de pièce)
---	-------------	---	--

#### PRE-INSTALLED PART

(pieza preinstalada/pièce préinstallée)


 ID # (No. de secuencia/ N° d'ordre)	17 (X 2)	POCKET - CORNER BUCHACA DE ESQUINA POCHE DE COIN <b>32940PL17</b>	= Shading (color/ couleur)  Part Number (No. de pieza/ N° de pièce)
---	-------------	--	---

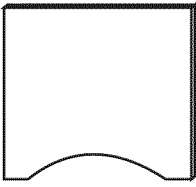
#### TABLE & LEG COMPONENTS / COMPONENTES DE MESA Y PIERNA / COMPOSANTS DE TABLE ET PIED


1  (X 1)	PLAYFIELD - BILLIARD   SURFACE DE JEU - BILLARD   <b>32940PL01</b>	2  (X 4)	APRON - CORNER - BLACK   TABLIER - COIN - NOIR   <b>32940PL02</b>
3  (X 2)	LEG - LEFT   PIED - GAUCHE   <b>32940PL03</b>	4  (X 2)	LEG - RIGHT   PIED - DROITE   <b>32940PL04</b>

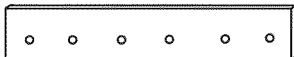
(Siga a la página siguiente.)

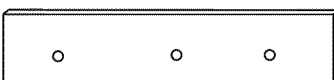
REPLACEMENT PARTS: [www.sportcraft.com](http://www.sportcraft.com)  
 PIEZAS DE RECAMBIO / PIÈCES DE RECHANGE

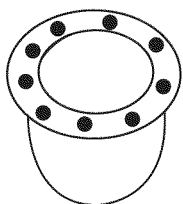
 Shaded box = pre-installed part (Caja coloreada = pieza preinstalada / Boîte colorée = pièce préinstallée)

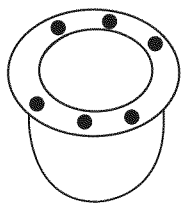
5		LEG - PANEL - END
		PIED - PANNEAU - EXTRÉMITÉ
		<b>32940PL05</b>
(X 2)		

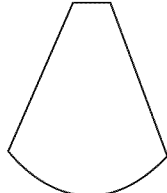
6		LEG - PANEL - SIDE
		PIED - PANNEAU - CÔTÉ
		<b>32940PL06</b>
(X 2)		

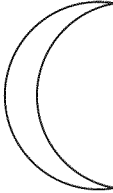
7		APRON - SIDE
		TABLIER - CÔTÉ
		<b>32940PL07</b>
(X 2)		

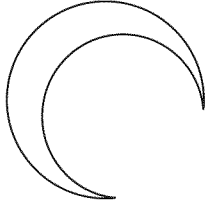
8		APRON - END
		TABLIER - EXTRÉMITÉ
		<b>32940PL08</b>
(X 2)		

9		POCKET - CORNER - INTERNAL
		POCHE - COIN - INTERNE
		<b>32940PL09</b>
(X 4)		

10		POCKET - SIDE - INTERNAL
		POCHE - CÔTÉ - INTERNE
		<b>32940PL10</b>
(X 2)		

11		CAP - CORNER - CAP
		COUVERCLE - COIN - COUVERCLE
		<b>32940PL11</b>
(X 4)		


12		CAP - POCKET - SIDE
		COUVERCLE - POCHE - CÔTÉ
		<b>32940PL12</b>
(X 2)		

13		CAP - POCKET - CORNER
		COUVERCLE - POCHE - COIN
		<b>32940PL13</b>
(X 4)		

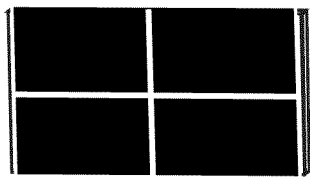
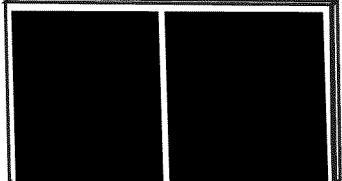
TABLIER  
SUPÉRIEUR  
D'EXTRÉMITÉ

(Siga a la página siguiente.)

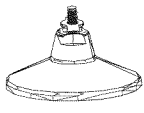
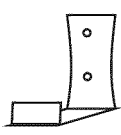

REPLACEMENT PARTS: [www.sportcraft.com](http://www.sportcraft.com)  
 PIEZAS DE RECAMBIO / PIÈCES DE RECHANGE

 Shaded box = pre-installed part (Caja coloreada = pieza preinstalada / Boîte colorée = pièce préinstallée)

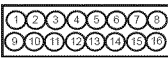


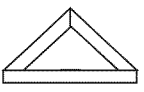
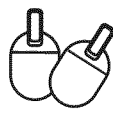

ADDITIONAL PIECES / PIEZAS ADICIONALES / PIÈCES COMPLÉMENTAIRES

<p>18</p>  <p>(X 1)</p>	<p>PLAYFIELD - 3PC - B - MIDDLE ONLY</p> <hr/> <p>SURFACE DE JEU - 3 PIÈCES - B - CENTRE SEULEMENT</p> <p><b>32940PL18</b></p>	<p>19</p>  <p>(X 2)</p>	<p>PLAYFIELD - 3PC - A - END ONLY</p> <hr/> <p>SURFACE DE JEU - 3 PIÈCES - B - CENTRE SEULEMENT</p> <p><b>32940PL19</b></p>
--	--	---	---

SMALL PRODUCT PARTS / PEQUEÑAS PIEZAS DE PRODUCTO / PETITES PIÈCES DE PRODUIT


<p>24</p>  <p>(X 4)</p>	<p>LEG LEVELER - BELL STYLE - 5IN</p> <hr/> <p>VÉRIN DE CALAGE - TYPE CLOCHE - 5 PO</p> <p><b>32940PL24</b></p>	<p>25</p>  <p>(X 1)</p>	<p>TRIANGLE - HOOK</p> <hr/> <p>CROCHET TRIANGULAIRE</p> <p><b>32940PL25</b></p>	<p>26</p>  <p>(X 2)</p>	<p>NAME PLATE - DIE CAST - SPORTCRAFT</p> <hr/> <p>PLAQUE DU FABRICANT SPORTCRAFT - MOULÉE SOUS PRESSION</p> <p><b>32940PL26</b></p>
---	---	---	--	--	--


ACCESSORIES & MAINTENANCE / ACCESORIOS Y MANTENIMIENTO / ACCESSOIRES ET ENTRETIEN


<p>31</p>  <p>(X 1)</p>	<p>BILLIARD BALL SET - 2.25IN</p> <hr/> <p>JEU DE BOULES DE BILLIARD - 2.25 PO</p> <p><b>32940PL31</b></p>	<p>32</p>  <p>(X 2)</p>	<p>CUE - 57IN - 2PC - WOOD</p> <hr/> <p>QUEUE - 57 PO - 2 MCX - BOIS</p> <p><b>32940PL32</b></p>	<p>33</p>  <p>(X 2)</p>	<p>CHALK - GREEN</p> <hr/> <p>CRAIE - VERTE</p> <p><b>32940PL33</b></p>
<p>34</p>  <p>(X 1)</p>	<p>TRIANGLE</p> <hr/> <p>TRIANGLE</p> <p><b>32940PL34</b></p>	<p>35</p>  <p>(X 2)</p>	<p>PADDLE - TABLE TENNIS</p> <hr/> <p>RAQUETTES DE TENNIS DE TABLE</p> <p><b>32940PL35</b></p>	<p>36</p>  <p>(X 2)</p>	<p>POST - TABLE TENNIS</p> <hr/> <p>SUPPORTS DU FILET DE TENNIS DE TABLE</p> <p><b>32940PL36</b></p>

(Siga a la página siguiente.)


REPLACEMENT PARTS: [www.sportcraft.com](http://www.sportcraft.com)  
PIEZAS DE RECAMBIO / PIÈCES DE RECHANGE


 Shaded box = pre-installed part (Caja coloreada = pieza preinstalada / Boîte colorée = pièce préinstallée)


 (X 1)	NET - TABLE TENNIS
	FILET DU TENNIS DE TABLE
	<b>32940PL37</b>

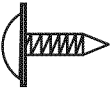
 (X 2)	BALL - TABLE TENNIS
	BALLES DE TENNIS DE TABLE
	<b>32940PL38</b>


HARDWARE & TOOLS / FERRETERÍA Y HERRAMIENTA / QUINCAILLERIE ET OUTILS


 (X 16)	DOWEL - MOLDED
	GOUJON MOULÉ
	<b>32940PL43</b>


 (X 8)	BOLT - WASHER HEAD - 4 X 18 MM
	BOULON À TÊTE À EMBASE - 4 X 18 MM
	<b>32940PL44</b>


 (X 16)	DOWEL - WOOD - 6 X 30 MM
	GOUJON DE BOIS - 6 X 30 MM
	<b>32940PL45</b>


 (X 2)	SCREW - WASHER HEAD - 3.5 X 10.5 MM
	VIS À TÊTE À EMBASE - 3.5 X 10.5 MM
	<b>32940PL46</b>


 (X 8)	WASHER - FLAT - 22 MM
	RONDELLE PLATE - 22 MM
	<b>32940PL47</b>


 (X 8)	BOLT - ALLEN KEY - 8 X 45 MM
	BOULON À TÊTE À SIX PANS - 8 X 45 MM
	<b>32940PL48</b>

 (X 18)	WASHER - FLAT - 16 MM
	RONDELLE PLATE - 16 MM
	<b>32940PL49</b>

 (X 18)	BOLT - WING NUT - 4 X 16 MM
	BOULON À ÉCROU À OREILLES - 4 X 16 MM
	<b>32940PL50</b>

 (X 8)	BOLT - WASHER HEAD - 4 X 25 MM
	BOULON À TÊTE À EMBASE - 4 X 25 MM
	<b>32940PL51</b>

 (X 4)	PLAYFIELD - CUSHION
	COUSSIN AMORTISSEUR - SURFACE DE JEU
	<b>32940PL52</b>

 (X 1)	WRENCH - ALLEN KEY - 5 MM
	CLÉ ALLEN - 5 MM
	<b>32940PL53</b>

**NOTE:** a printed instruction manual, hardware blister pack and additional accessories may be ordered at: [www.sportcraft.com](http://www.sportcraft.com).

**NOTA:** Ud. puede pedir un manual de instrucciones impreso, el paquete de plástico de ferretería y accesorios adicionales al: [www.sportcraft.com](http://www.sportcraft.com).

**REMARQUE:** Le livret d'instruction imprimé, le sac de quincaillerie ainsi que des accessoires peuvent être commandés sur le site [www.sportcraft.com](http://www.sportcraft.com).





**Strong Adults Needed: 3**

*Adultos fuertes necesarios*

*Adultes forts nécessités*



**No Children in Assembly Area**

*Ningunos niños en el área de asamblea*

*Tenir les enfants loin du lieu d'assemblage*



**No Pets in Assembly Area**

*Ningunas mascotas en el área de asamblea*

*Tenir les animaux domestiques loin du lieu d'assemblage*

English	Español	Français
---------	---------	----------

**ASSEMBLY INSTRUCTIONS:**

**We recommend that three adults work together to assemble this table.**

- *The table will be assembled upside down and then turned over onto its legs. This is a very heavy table and turning it over will require at least three strong adults.*
- *We suggest that you use the bottom carton as a clean flat work area to protect the table.*

**INSTRUCCIONES DE ENSAMBLAJE**

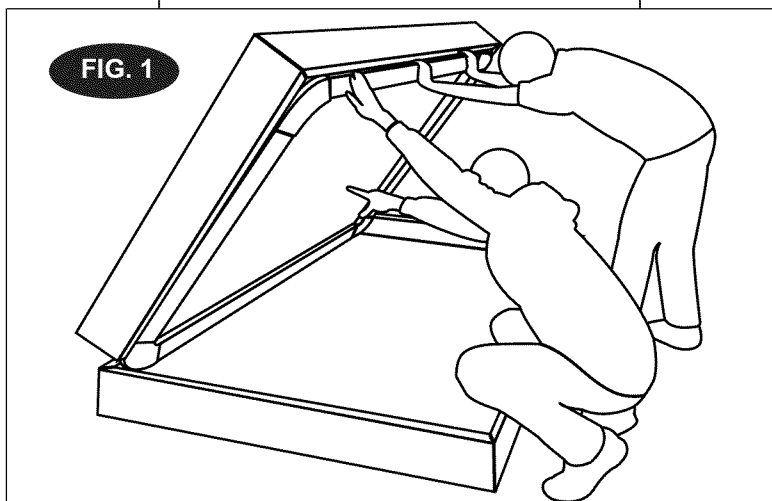
**Recomendamos que tres adultos ayuden a armar esta mesa.**

- *La mesa puede armarse de manera invertida y después darse vuelta para que se asiente sobre las piernas. Esta mesa es pesado y para darle vuelta será necesaria la participación de tres adultos fuertes.*
- *Sugerimos que utilice el fondo de la caja como área de trabajo limpia y plana para la protección de la mesa.*

**INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE**

**Nous recommandons que trois adultes procèdent à l'assemblage de cette table.**

- *Cette table doit être assemblée à l'envers, puis retournée sur ses pieds. Étant très lourde, il faudra au moins trois adultes forts pour retourner la table à l'endroit.*
- *Nous recommandons d'utiliser le carton du fond comme surface de travail propre et plate afin de protéger la table.*



**STEP 1:**

- **Your playfield/main table frame is NOT replaceable and the product will need to be returned to the original place of purchase if damaged. Please make sure to check it before beginning assembly.**

**PASO 1:**

- **Su campo de juego/marco de mesa no es reemplazable e el producto debe ser devuelto a la tienda de ser dañada. Por favor asegúrese para inspeccionarlo antes de la asamblea que comienza.**

**ÉTAPE 1:**

- **Le cadre/l'aire de jeu de la table n'est pas remplaçable. S'il est endommagé, le produit doit être retourné chez le détaillant où l'achat original a été fait. Veuillez vérifier le cadre/l'aire de jeu avant d'entreprendre l'assemblage.**

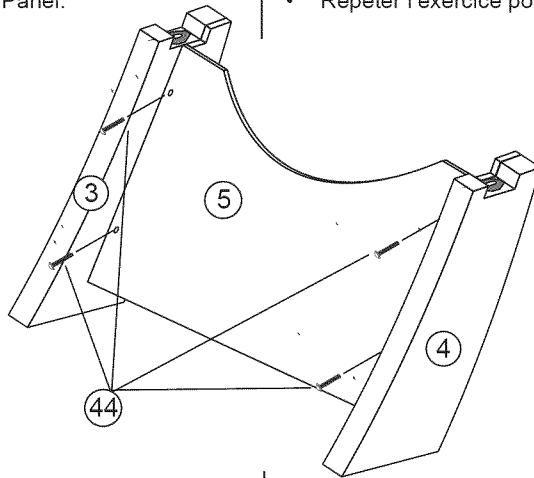
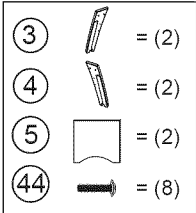
(Siga a la página siguiente.)

**STEP 2:**

- Attach one Leg End Panel (#5) between one Left Leg (#3) and one Right Leg (#4) using four Bolts (#44).
- Repeat the same for the other Leg End Panel.

**ÉTAPE 2:**

- Fixer un pied du panneau d'extrémité (n° 5) entre un pied gauche (n° 3) et un pied droite (n° 4) à l'aide de quatre boulons (N° 44).
- Répéter l'exercice pour poser l'autre panneau d'extrémité.



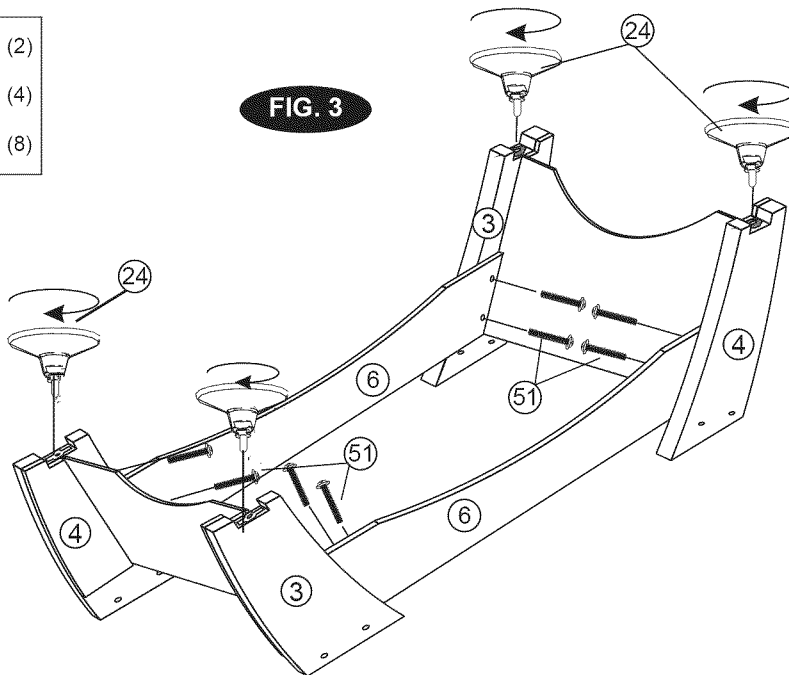
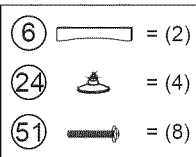
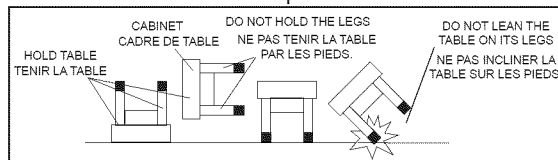
**FIG. 2**

**STEP 3:**

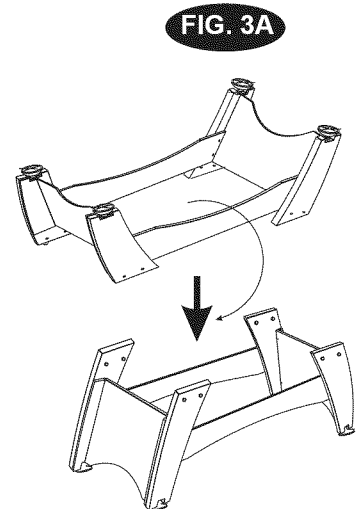
- Attach one Leg Side Panel (#6) between one Left Leg (#3) and one Right Leg (#4) using four Bolts (#51).
- Repeat the same for the other Leg Side Panel.
- Screw the four Leg Levelers (#24) into each Leg. **NOTE:** Leg levelers are required and need to be used at all times. See Fig. 3.
- With at least two adults, carefully turn over the leg assembly, so that it sits on the Levelers. See Fig. 3A.

**ÉTAPE 3:**

- Fixer un pied du panneau de côté (N° 6) entre un pied gauche (N° 3) et un pied droite (N° 4) à l'aide de quatre boulons (N° 51).
- Répéter l'exercice pour poser l'autre panneau de côté.
- Visser un vérin de calage (N° 24) dans chacun des 4 pieds. N.B. Les vérins de calage doivent être posés et utilisés en tout temps. Consulter la Figure 3.
- Au moins deux adultes doivent retourner la table et la déposer sur les vérins de calage. Consulter la Figure 3A.



**FIG. 3**



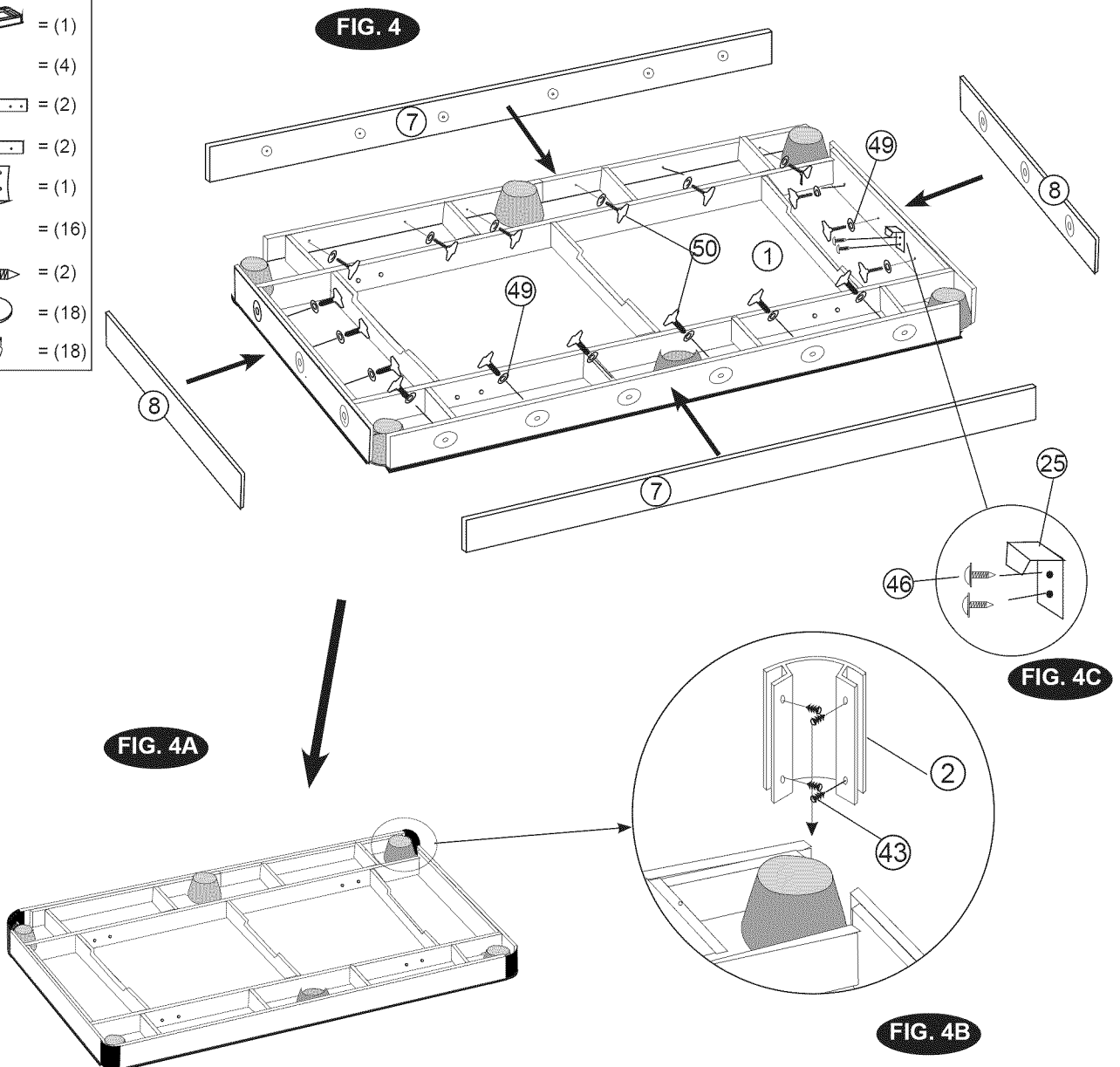
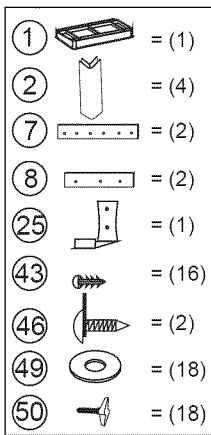
**FIG. 3A**

## STEP 4:

- Place both Side Aprons (#7) against the table so that the circle cut-outs align and attach using six Wing Nut Bolts (#50) and six Washers (#49) per Apron.
- Place both End Aprons (#8) against the table so that the circle cut-outs align and attach using three Wing Nut Bolts (#50) and three Washers (#49) per Apron.
- Attach the Apron Corners (#2) at the corner of the table, between the Aprons using four Plastic Dowels (#43) at each Corner. See Fig. 4B.
- From underneath the table, attach the Triangle Hanger (#25) to the Billiard Cabinet using two Screws (#46). See Fig. 4C.

## ÉTAPE 4:

- Poser les deux tabliers de côté (N° 7) contre la table de manière à ce que les cercles découpés soient alignés et les fixer à l'aide de six boulons à écrou à oreilles (N° 50) et six rondelles (N° 49) par tablier.
- Poser les deux tabliers d'extrémité (N° 8) contre la table de manière à ce que les cercles découpés soient alignés et les fixer à l'aide de trois boulons à écrou à oreilles (N° 50) et trois rondelles (N° 49) par tablier.
- Fixer les coins de tablier (N° 2) à chaque coin de la table entre les tabliers à l'aide de quatre goujons en plastique (N° 43) à chaque coin. Consulter la Figure 4B.
- À partir du dessous de la table, poser le crochet triangulaire (N° 25) au cadre à l'aide de deux vis (N° 46). Consulter la Figure 4C.



**STEP 5:**

- With at least two strong adults, carefully turn the table over and place it onto the leg assembly.
- From underneath the table, attach the table to the legs using two Bolts (#48) and two Washers (#47) per leg.

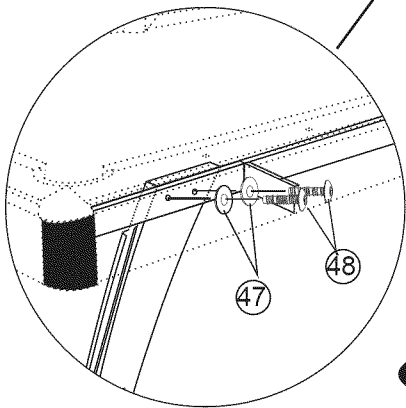
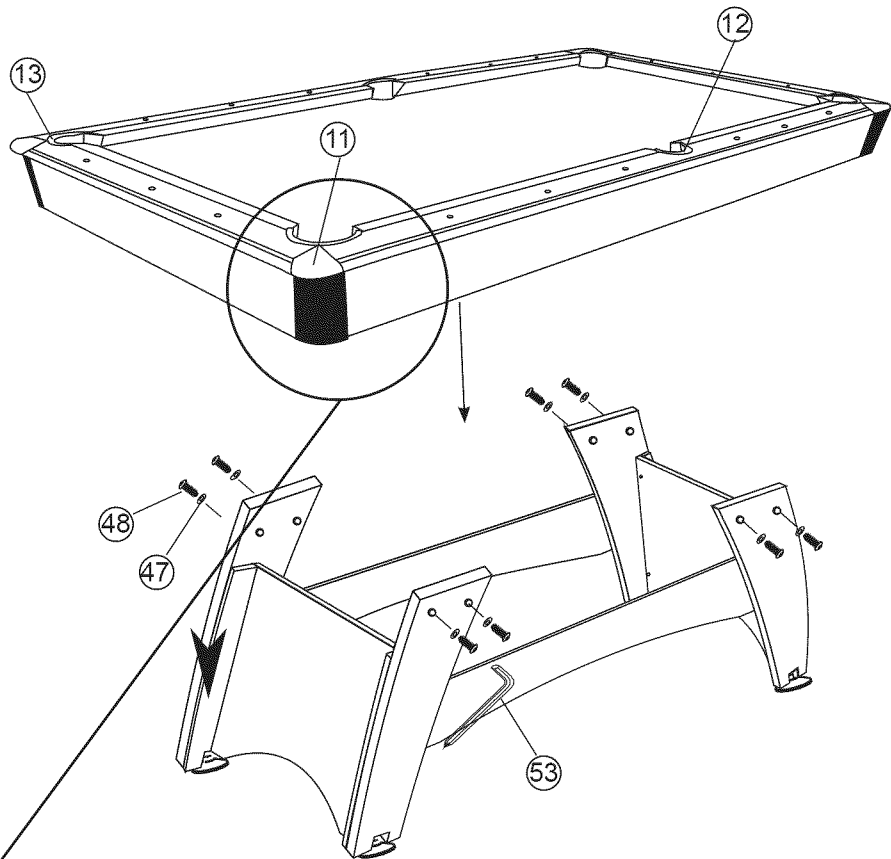
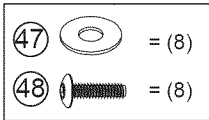
**YOU ARE NOW READY TO PLAY BILLIARDS!**

**ÉTAPE 5:**

- Au moins deux adultes forts doivent retourner la table et la déposer à l'endroit sur les pieds assemblés.
- À partir du dessous de la table, fixer les pieds à la table à l'aide de deux boulons (N° 48) et deux rondelles (N° 47) sur chaque pied.

**VOUS ÊTES MAINTENANT PRÊT À JOUER AU BILLARD!**

**FIG. 5**



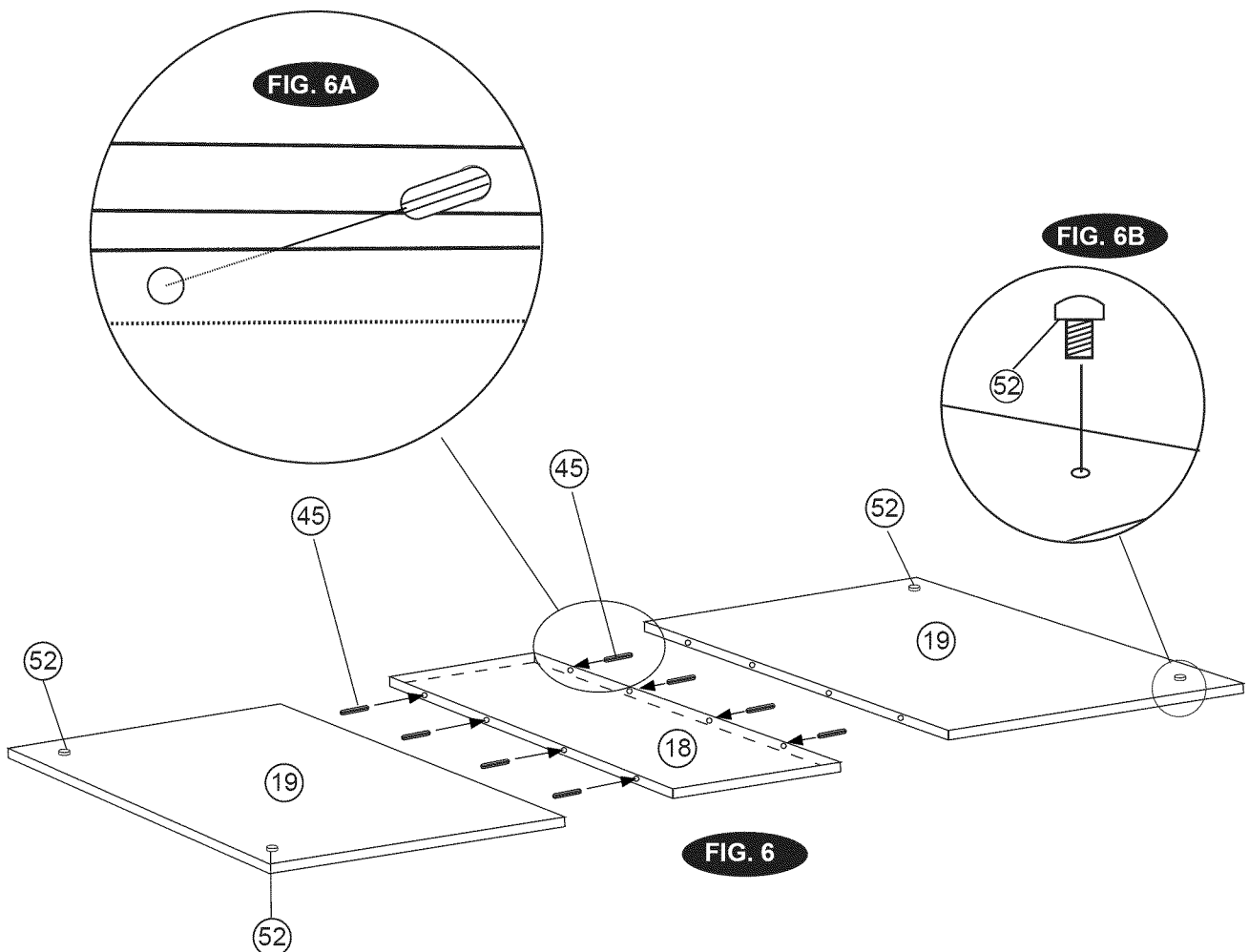
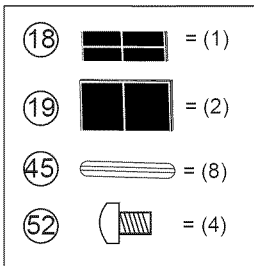
**FIG. 5A**

**STEP 6:**

- Place the Table Tennis Surfaces - A (#19) and B (#18) face down on a clean, flat area.
- Place four Wood Dowels (#45) into the openings on each side of Surface - B (#18). See Fig. 6A.
- If not already pre-installed, attach the Cushion Protectors (#52) to Surface - A (#19). See Fig. 6B.

**ÉTAPE 6:**

- Déposer les morceaux de la table de tennis de table A (N° 19) et B (N° 18) à l'envers sur une surface propre et plate.
- Poser quatre goujons de bois (N° 45) dans les orifices situés de chaque côté de la surface - B (N° 18). Consulter la Figure 6A.
- S'ils ne sont pas déjà installés, poser les coussins amortisseurs (N° 52) sur la surface - A (N° 19). Consulter la Figure 6B.

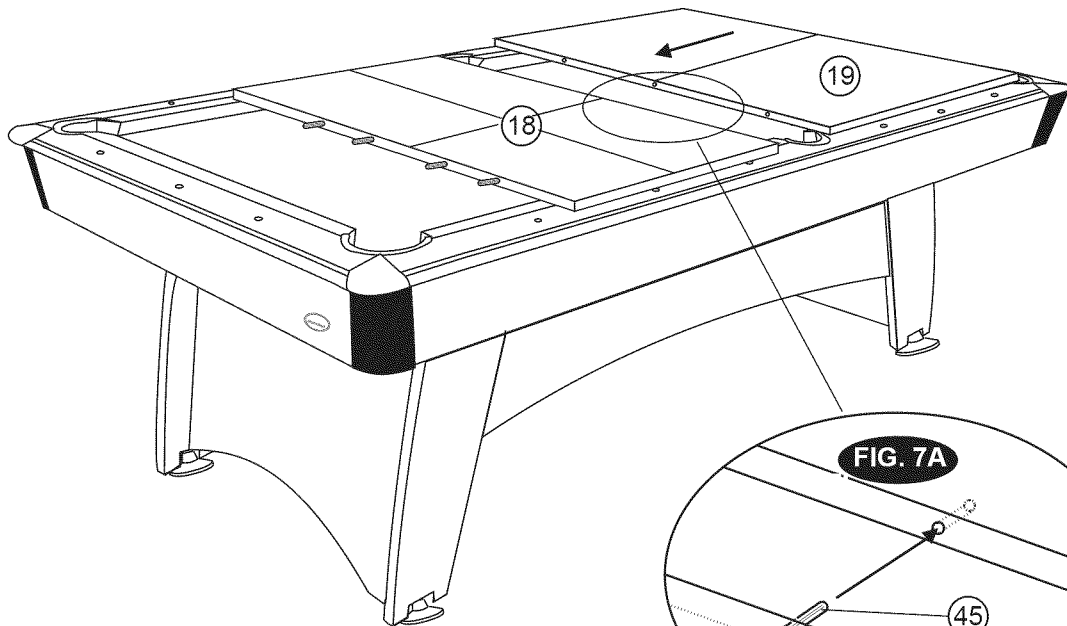
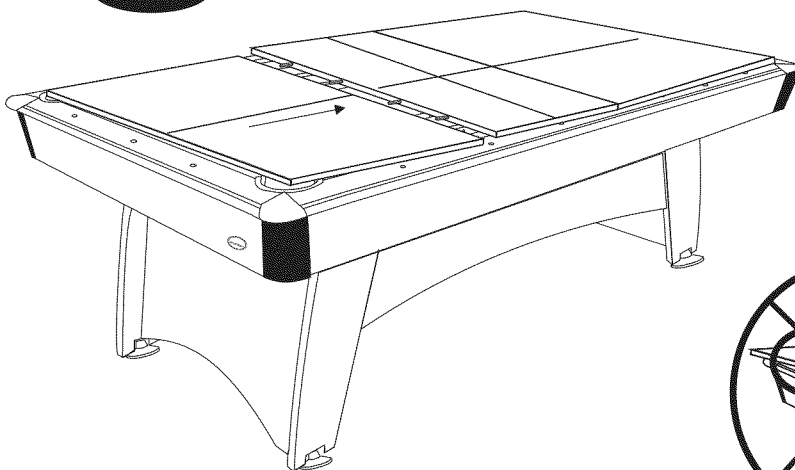
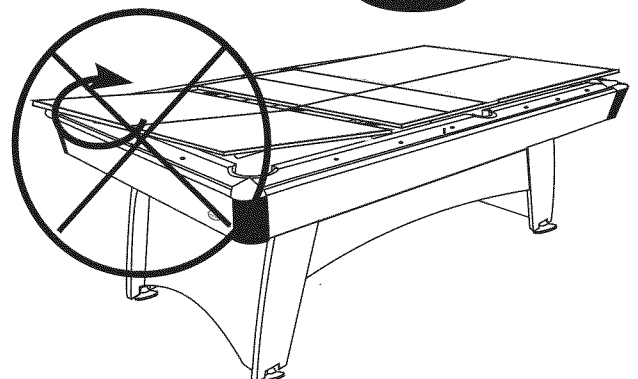


**STEP 7:**

- Place the Table Tennis Surface - B (#18) face up on the billiard table.
- Slide one Table Tennis Surface - A (#19) onto the billiard table and gently push the end of the Surface straight while sliding it, so that the Wood Dowels (#45) enter the openings. See Figures 7 and 7A.
- Repeat the same for the other Table Tennis Surface - A (#19). See Fig. 7B.
- To remove Table Tennis Surfaces from the table, gently straighten and pull out. **CAUTION:** Do not lift up on the Surfaces as you pull out as this may damage the Wood Dowels. See Fig. 7C.

**ÉTAPE 7:**

- Déposer la table de tennis de table - B (N° 18) à l'endroit sur la table de billard.
- Faire glisser une surface de la table de tennis de table - A (N° 19) sur la table de billard et pousser délicatement la surface vers les goujons de bois (N° 45) afin de les insérer dans les orifices. Consulter la Figure 7 et 7A.
- Répéter l'exercice pour installer l'autre surface de la table - A (N° 19). Consulter la Figure 7B.
- Pour retirer les surfaces de la table de tennis de table, aligner délicatement les surfaces et les tirer vers l'extérieur. **ATTENTION!** Ne pas soulever les surfaces en tirant, car cela pourrait endommager les goujons de bois. Consulter la Figure 7C.

**FIG. 7****FIG. 7B****FIG. 7C**

**STEP 8:**

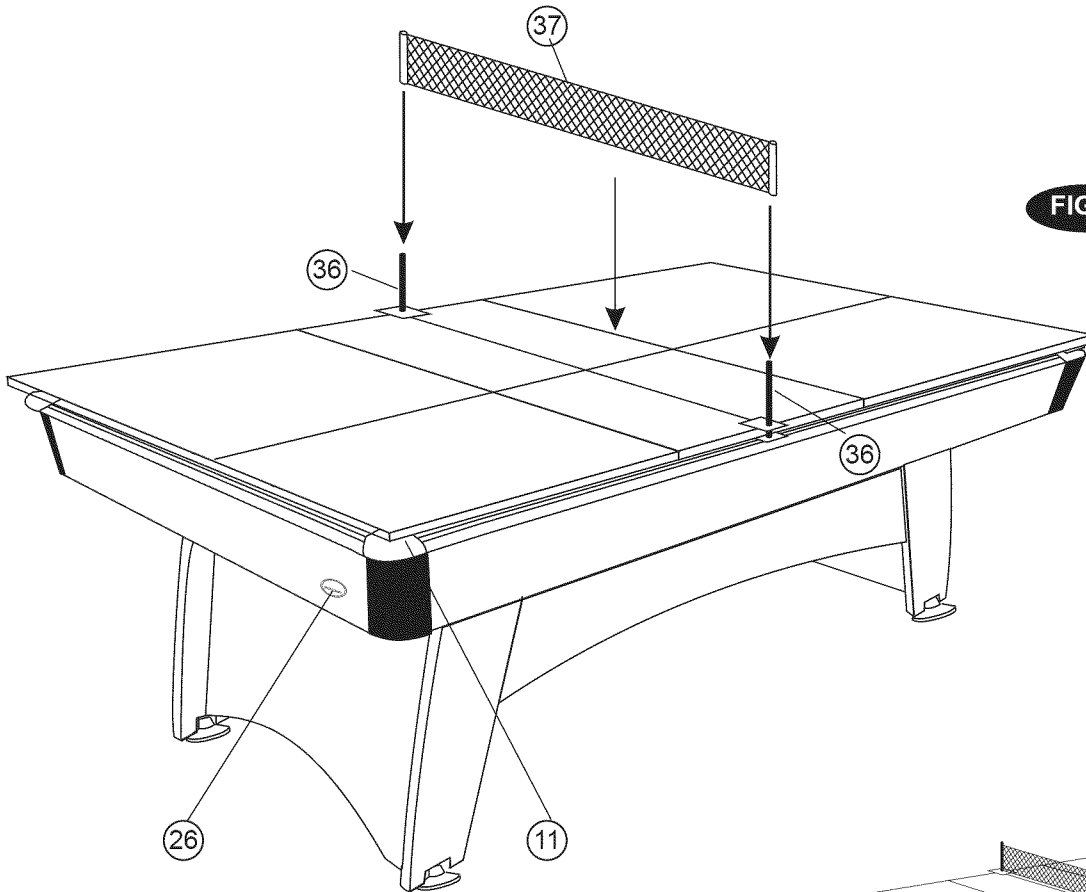
- Place the Net Post Set (#36) on the sides of the Table Tennis Surface - B (#18).
- Slide the Table Tennis Net (#37) onto the Net Posts.

**YOU ARE NOW READY TO PLAY TABLE TENNIS!**

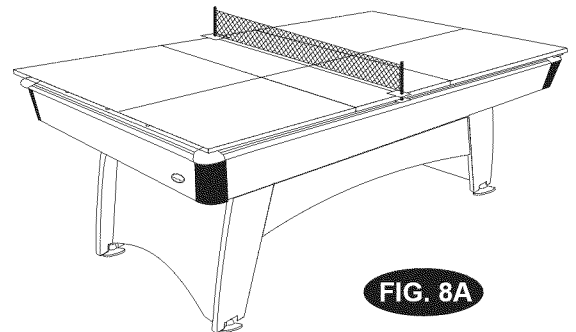
**ÉTAPE 8:**

- Installer les supports du filet (N° 36) de chaque côté de la surface de la table de tennis de table - B (N° 18).
- Faire glisser le filet (N° 37) sur les supports

**VOUS ÊTES MAINTENANT PRÊT À JOUER AU TENNIS DE TABLE!**



**FIG. 8**



**FIG. 8A**

**BILLIARD RULES - 8 BALL****OBJECT OF THE GAME:**

8 Ball is a simple game enjoyed by players of all skill levels. It is a Called Shot Game, meaning that players must announce their intended shot in advance in order for it to count. In 8 Ball, one player shoots at solid balls (numbers 1 through 7), while the opponent shoots at striped balls (numbers 9 through 15). The player who pockets his or her ball group first and then sinks the 8 ball is the winner.

**THE BREAK:**

The balls are racked as shown in the illustration. A flip of a coin determines which player gets to break. In subsequent games, the loser of the previous game gets to break. The cue ball must be placed behind the head string and the shooter must either : (a) pocket a ball, or (b) drive four balls to the rails. If the shooter fails to make a legal break, the opponent has the option of accepting the balls in this position or re-racking the balls and shooting the opening break again.

If any balls are pocketed on the break: the shooter stays on the table, however the table is still Open, meaning that the choice of the stripes or solids is not yet determined. The choice of stripes or solids is determined by the first called shot made after the break.

If the 8 ball is pocketed on the break: the shooter stays on the table with the option of spotting the 8 ball and continuing play, or re-racking the balls and breaking again.

If the shooter scratches on the break: if the cue ball is pocketed on the break : (a) all balls pocketed remain pocketed, except the 8 ball which is spotted, (b) the table is open, (c) the opposing player has the cue ball in hand and may place it anywhere behind the head string and shoot at any ball that is not behind the head string.

**PLAYING THE GAME:**

After the break, regardless of whether any balls were pocketed on the break, the table is Open, with the choice of stripes or solids determined by the next legally pocketed ball.

In the course of play, a shooter must call shot in advance, by indicating the ball to be made and the pocket into which it will be made. It is not necessary to indicate details such as cushions, banks, caroms, etc. Failure to make the shot as called results in a loss of turn. If the shot is made as called, then any other balls pocketed remain pocketed. However, if the called shot is not made and any other balls are pocketed, then the shooter's ball(s) that were pocketed would be spotted and any of the opponent's balls would remain pocketed.

In order to execute a Legal Shot, the first ball hit must be one of the balls in the shooter's group (stripes or solids) and the object ball must be pocketed or the cue ball or any object ball must come into contact with a rail. (Note: It is legal for the shooter to bank the cue ball off a rail before hitting the object ball.)

A player who legally pockets a ball continues play until missing or committing a Foul. Once a player's ball group (stripes or solids) is pocketed, the player may play the 8 ball. Again, the player must clearly indicate the intended pocket, even if it appears obvious. A player who legally pockets all of his ball group and the 8 ball is the winner.

**FOULS:**

1. Failure to execute a legal shot as defined above.
2. A scratch shot (shooting the cue ball into a pocket or off the table)
3. Moving or touching any ball by means other than legal play.
4. Shooting an intentional jump shot over another ball by scooping the cue stick under the cue ball. A jump shot executed by striking the cue ball above center is legal.
5. Using the 8 ball first in a combination shot when the table is not open.

**FOUL PENALTY:**

Opposing player gets "cue ball in hand". This means that the player can place the cue ball anywhere on the table (does not have to be behind the head string except on the opening break).

**RÈGLES DE JEU - LE JEU DE LA HUIT****OBJECTIF DU JEU:**

Il s'agit d'un jeu simple pour des joueurs de n'importe quel niveau. Il s'agit d'un jeu à coup nommé, c'est-à-dire que les joueurs doivent annoncer leur coup au préalable. Un joueur frappe les boules pleines (numérotées de 1 à 7) et son adversaire frappe les boules rayées (numérotées de 9 à 15). Le joueur qui, le premier, empêche toutes les boules de son groupe, puis rentre la huit gagne.

**LE BRIS:**

On place les boules dans le triangle tel qu'indiqué dans l'illustration n° 1. On tire au sort pour déterminer qui brise. Lors des parties suivantes, le perdant de la partie précédente brise. Il faut placer la blanche derrière la Ligne du Haut, et l'ouvreuse doit: a) empocher une boule ou b) faire en sorte que quatre boules touchent une bande. Si l'ouvreuse ne réussit pas un bris légal, son adversaire a le choix d'accepter la table telle qu'elle est ou de remettre les boules dans le triangle et de briser de nouveau.

Si une boule est empochée lors du bris: le joueur qui a brisé continue de jouer, cependant, la table est encore ouverte, c'est-à-dire que le choix de pleines ou des rayées n'a pas encore été déterminé. Le choix du groupe de boules est déterminé lorsqu'un joueur empêche une boule nommée, après le bris.

Si la huit est empochée lors du bris: le joueur qui a brisé a toujours le contrôle de la table et il peut choisir de remettre la huit sur la table ou de briser de nouveau.

Si la blanche est empochée lors du bris: a) toutes les boules empochées le demeurent, sauf la huit qui est remise sur la table, b) la table est ouverte, c) l'autre joueur a la blanche en main et peut la placer n'importe où derrière la Ligne du Haut et viser n'importe quelle boule sauf celles qui se trouvent derrière la Ligne du Haut.

**DÉROULEMENT DE LA PARTIE:**

Après le bris, que des boules aient été empochées ou non, la table est ouverte et le choix des boules est déterminé par la prochaine boule légalement empochée. En cours de jeu, chaque joueur doit annoncer ses coups en indiquant quelle boule il veut rentrer et dans quelle poche. Il n'est pas nécessaire de donner des détails tels que ricochets, combines, carambolages, etc. Si un joueur ne parvient pas à empocher la boule nommée, il perd son tour. Si la boule nommée est empochée, toutes autres boules rentrées lors du même tour demeurent empochées. Cependant, si la boule nommée n'est pas empochée mais que d'autres boules le sont, les boules empochées qui appartiennent au joueur sont remises sur la table et les boules appartenant à son adversaire demeurent empochées.

Pour qu'un coup soit légal, la blanche doit d'abord toucher une boule du groupe du joueur et la boule nommée doit être empochée ou la blanche ou toute boule numérotée doit entrer en contact avec une bande. (Nota: la blanche peut toucher une bande avant de toucher la boule nommée.)

Un joueur qui empêche légalement une boule continue de jouer jusqu'à ce qu'il rate un coup nommé ou commette une faute. Une fois que toutes les boules du groupe d'un joueur ont été empochées, le joueur doit jouer la huit. Le joueur doit indiquer clairement dans quelle poche il compte la rentrer, même si le choix semble évident. Le joueur qui empêche légalement les boules de son groupe et la huit gagne.

**FAUTES:**

1. Ne pas exécuter un coup légal tel que défini ci-dessus.
2. Empocher la blanche ou la projeter hors de la table.
3. Bouger toute boule ou y toucher d'une façon autre que lors d'un jeu légal.
4. Faire sauter intentionnellement la blanche par-dessus une autre boule (coup sauté) en se servant de la queue pour pousser en dessous de la blanche. Le coup sauté est légal si la blanche a été frappée au-dessus du centre.
5. Utiliser la huit comme première boule d'une combinaison lorsque la table n'est plus ouverte.

**PÉNALTÉ À LA SUITE D'UNE FAUTE:**

Le joueur adverse a "la blanche en main", c'est-à-dire qu'il peut placer la blanche n'importe où sur la table (il n'est pas nécessaire qu'elle se trouve derrière la Ligne du Haut, sauf lors du bris).

**REMISE D'UNE BOULE SUR LA TABLE:**

Lorsqu'une boule doit être remise sur la table, elle doit être placée sur la Grande Ligne le plus près possible de la Mouche Inférieure.

**PERTE DE LA PARTIE:**

Le joueur qui commet une quelconque des infractions suivantes perd la partie:

1. Commet une faute lorsqu'il empêche la huit.
2. Empêche la huit tout en jouant la dernière boule de son groupe.
3. Empêche la blanche lorsqu'il vise la huit.
4. Projète la huit hors de la table à n'importe quel moment.
5. Empêche la huit dans une poche autre que celle annoncée.
6. Empêche la huit lorsqu'elle n'est pas la boule nommée (sauf lors du bris).



**SPOTTING BALLS:**

Whenever an object is to be spotted, the object ball is spotted on the long string as close to the foot spot as possible.

**LOSS OF GAME:**

A player committing any of the following infractions loses the game:

1. Fouls when pocketing the 8 ball.
2. Pockets the 8 ball on the same stroke as the last of his group of balls.
3. Scratches when the 8 ball is his legal object ball.
4. Jumps the 8 ball off the table at any time.
5. Pockets the 8 ball in a pocket other than the one designated.
6. Pockets the 8 ball when it is not the legal object ball (except on the break).

**BILLIARD RULES - 9 BALL****OBJECT OF THE GAME:**

Nine-Ball is a popular game enjoyed by players of all skill levels. In 9 Ball, the shooter must make contact with the lowest numbered ball first. The player who sinks the 9 ball is the winner.

**THE BREAK:**

Balls numbered 1 through 9 are racked in a "diamond" shape with the 1 Ball at the top of the diamond and on the foot spot and the 9 Ball in the center. See the illustration. The cue ball must be placed behind the head string and the shooter must make contact with the 1 Ball first and either: (a) pockets a ball, or (b) drives four balls to the rails. If the shooter fails to make a legal break, the opponent has the option of accepting the balls in this position or re-racking the balls and shooting the opening break again. If the cue ball is scratched on the break, the incoming player may not play a "Push Out" (see PUSH OUT), but places the "cue ball in hand" anywhere on the table.

**PLAYING THE GAME:**

After the break, the next shot may be played as a "Push Out", or, if the breaker pockets one or more balls, he continues to shoot until he misses, fouls, or wins the game. Once a player misses or fouls, the opponent begins to shoot until missing, committing a foul, or winning. The game ends when the 9 Ball is pocketed on a legal shot.

**PUSH OUT:**

The player shooting immediately following a legal break may play a Push Out in an attempt to move the cue ball into a better position. In a Push Out, a ball does not have to make contact with any ball or rail and is not considered a foul unless other foul rules apply. The player must announce the intention of playing a Push Out before the shot, or it is considered normal play. Any ball pocketed on a Push Out does not count and remains pocketed (except the 9 Ball). Following a Push Out, the incoming player: a) must shoot from that position or b) may pass the shot back to the other player.

**FOULS:**

1. Failure to execute a legal shot as defined above.
2. Failure to make first contact with the lowest numbered ball on the table.
3. A scratch shot (shooting the cue ball into a pocket or off the table)

**RÈGLES DE JEU - LE JEU DU NEUF****OBJECTIF DU JEU:**

Le Jeu du Neuf est populaire et aimé par les joueurs de tous les niveaux de compétence. Dans le Jeu de Neuf, le joueur doit premièrement frapper la boule numérotée la plus basse. Le joueur qui empoche la boule n° 9 gagne.

**LE BRIS:**

Placez les boules, numérotées 1 à 9, dans le triangle en forme "de diamant". La boule n° 1 doit être au sommet du diamant et sur la mouche intérieure, et la boule n° 9 au centre. Voir l'ILLUSTRATION n°2. La blanche doit être placée derrière la Ligne du Haut. Le joueur doit frapper la boule n°1 d'abord et: (a) empocher une boule, ou (b) conduire quatre boules aux bandes. Si le joueur ne réussit pas à faire un bris légal, l'adversaire a l'option d'accepter les boules dans cette position ou de briser de nouveau. Si la blanche est empochée sur le bris, le joueur entrant ne peut pas jouer un "Push Out" (voir PUSH OUT), mais place "la blanche en main" n'importe où sur la table.

**DÉROULEMENT DE LA PARTIE:**

Après le bris, la frappe suivante peut être jouée comme un "Push Out", ou, si le joueur qui a brisé empoche une ou plusieurs boules, il continue à tirer jusqu'à ce qu'il rate, commette une faute, ou gagne le jeu. Lors d'une rate ou faute, l'adversaire commence à tirer jusqu'à ce qu'il rate, commette une faute, ou gagne le jeu. Le jeu finit quand la boule n° 9 est mise dans sa poche sur une frappe légale.

**PUSH-OUT :**

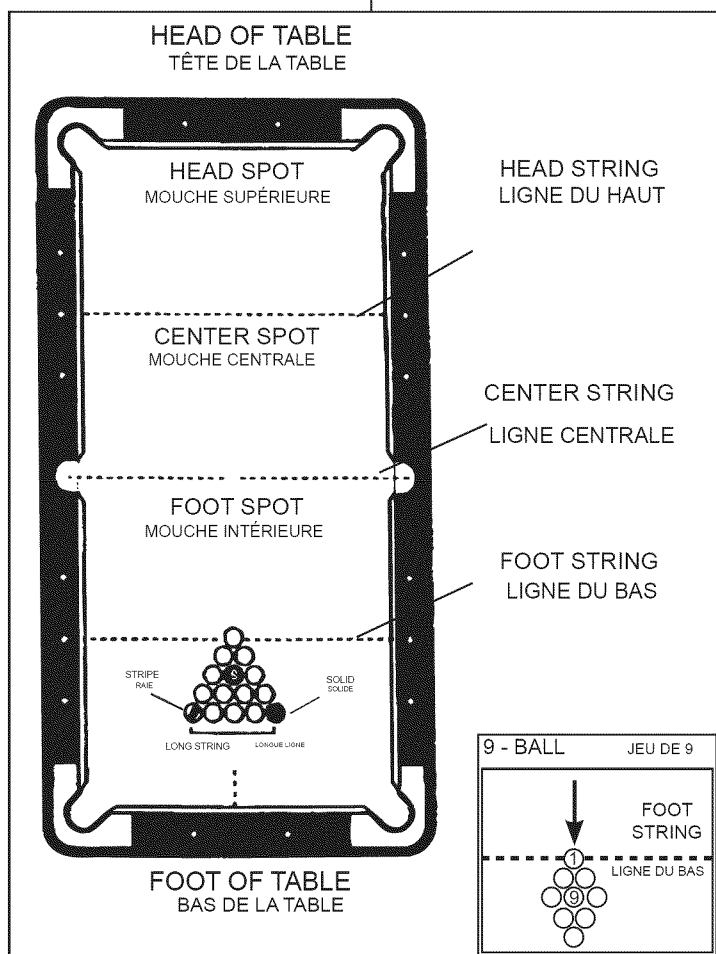
Le joueur frappant immédiatement après un bris légal peut faire une Push Out dans une tentative de déplacer la blanche dans une meilleure position. Dans une Push Out, une boule ne doit pas prendre contact avec aucune boule ou bande et n'est pas considéré pas une faute à moins que d'autres fautes ne s'appliquent. Le joueur doit annoncer l'intention de jouer une Push Out avant la frappe, ou on le considère un tour normal. Toutes les boules empochées sur une Push Out le demeurent (sauf la boule n° 9). Après une Push Out, le joueur entrant : a) doit frapper de cette position ou b) peut repasser le coup à l'autre joueur.

**FAUTES:**

1. Ne pas exécuter un coup légal tel que défini ci-dessus.
2. Échec de faire d'abord contact avec le plus bas boule numérotée sur la table.
3. Empocher la blanche ou la projeter hors de la table.
4. Bouger toute boule ou y toucher d'une façon autre que lors d'un jeu légal.
5. Quand la boule d'objet n'est pas empochée, l'échec de conduire une boule à une bande après que la blanche a prise contact avec la boule d'objet.
6. Faire sauter intentionnellement la blanche par-dessus une autre boule (coup sauté) en se servant de la queue pour pousser en dessous de la blanche. Le coup sauté est légal si la blanche a été frappée au-dessus du centre.
7. Action de chasser n'importe quelle boule de la table. Les boules d'objet ne sont pas remises au table (sauf la boule n°9).

**PÉNALTÉ À LA SUITE D'UNE FAUTE:**

Le joueur adverse a "la blanche en main", c'est-à-dire qu'il peut placer la blanche n'importe où sur la table (il n'est pas nécessaire qu'elle se trouve derrière la Ligne du Haut, sauf lors du bris). Les boules empochées sur la faute ne sont pas remises au table (sauf la boule n°9). N'importe quel joueur qui commet trois fautes consécutivement sur trois coups successifs sans faire une frappe légale perd le jeu.



4. Moving or touching any ball by means other than legal play.
5. When the object ball is not pocketed, failure to drive the any ball to a rail after the cue ball has made contact with the object ball.
6. Shooting an intentional jump shot over another ball by scooping the cue stick under the cue ball. A jump shot executed by striking the cue ball above center is legal.
7. Driving any ball off of the table. The object balls are not re-spotted (except the 9 Ball).

**FOUL PENALTY:**

Opposing player gets "cue ball in hand". This means that the player can place the cue ball anywhere on the table. Balls pocketed on the foul are NOT re-spotted (except the 9 Ball). Any player that commits a foul three consecutive times on three successive shots without making a legal shot in between loses the game.

**TABLE TENNIS:****DEFINITIONS:**

- A "rally" is the period during which the ball is in play.
- A ball is "In Play" once the ball is intentionally projected in service.
- A "let" is a rally, the result of which is not scored.
- A "point" is a rally, the result of which is scored.
- A "racket hand" is the hand which holds the racket.
- To "strike" is to touch the ball with the racket while carried in the racket hand, or with the racket hand below the wrist.
- To "volley" is to strike the ball in play without it having first touched the playing surface on the player's side of the net since last being struck by the opponent.
- The "server" is the player required to strike the ball first in a rally.
- "Around the net" means under or around the projection of the net and its supports outside the table, but not between the end of the net and post.
- The part of the playing surface nearest the server and to his right of the center line is called the "server's right hand court" and to his left the "server's left hand court." The part of the playing surface on the other side of the net from the server and to his left of the center line is called the "receiver's right hand court."

**THE ORDER OF PLAY:** In singles, the server first makes a good service and then the receiver makes a good return. Thereafter, server and receiver alternately make a good return.

In doubles, the server first makes a good service and the receiver returns the ball. Then the partner of the server makes a good return, followed by the partner of the receiver returning the ball. Thereafter, each player alternately in that sequence makes a good return.

**A GOOD SERVICE:** Service begins with the ball resting on the palm of the free hand, which must be open and flat. The server then projects the ball upwards and strikes it before the ball touches anything. At the moment of impact of the racket on the ball, the ball must be behind the end line of the server's court or any imaginary extension thereof and above the level of the playing surface.

After striking it, the ball must first touch the server's own court and pass directly over the net or around the net assembly, then touching the receiver's court.

In doubles, the ball must first touch the server's right half-court or center line, pass over the net, and then touch the receiver's right half-court or center line.

If, in attempting to serve, a player fails to strike the ball while it is in play, he loses a point.

**A GOOD RETURN:** After the ball is served or returned in play, it is struck so that it passes directly over the net and its assembly and touches the opponent's court. A returned ball which touches the net or its supports on the way over to the other side, is considered a good return.

**BALL IS IN PLAY--UNTIL:** The ball is in play from the last moment at which it is stationary on the palm of the server's free hand before being projected in service until:

- a point is scored.
- it touches the same court twice consecutively.
- it has been volleyed.

**TENNIS DE TABLE****DÉFINITIONS:**

- un «échange de balles» est une période au cours de laquelle la balle est en jeu.
- une balle est «en jeu» lorsqu'elle est intentionnellement projetée en service.
- un «let» est un échange de balles dont le résultat ne produit pas de point.
- un «point» est un échange de balles dont le résultat produit un point.
- une «main porteuse» est la main qui tient la raquette.
- «frapper» consiste à toucher la balle avec la raquette qui se trouve dans la main porteuse ou avec la raquette sous le poignet.
- «volée» consiste à frapper la balle en jeu sans que celle-ci ait touché la surface de jeu du côté du joueur depuis que l'adversaire l'a frappée.
- le «serveur» est le joueur qui doit frapper la balle en premier lieu lors d'un échange de balles.
- «autour du filet» signifie sous et autour de la projection du filet et de ses supports à l'extérieur de la table, mais non entre les extrémités du filet et des poteaux.
- la partie de la surface de jeu qui se trouve le plus près du serveur et à droite de la ligne centrale s'appelle «court de service droit du serveur». la partie de la surface de jeu qui se trouve de l'autre côté du filet du serveur et à gauche de la ligne centrale s'appelle «court de service droit du receveur».

**ORDRE DE JEU :** en simple, le serveur fait un service valide et le receveur fait un retour valide. le serveur et le receveur font chacun à leur tour un bon retour de service.

en double, le serveur fait un service valide et le receveur retourne la balle. puis, le partenaire du serveur retourne la balle, suivi du partenaire du receveur. par la suite, chaque joueur frappe la balle à son tour et fait un retour de balle valide.

**SERVICE VALIDE :**

le joueur amorce le service en plaçant la balle dans la paume de sa main libre qui doit être ouverte et plate. le serveur projette ensuite la balle vers le haut et frappe la balle avant qu'elle ne touche à quoique ce soit. au moment où la raquette touche à la balle, la balle se trouve derrière la ligne de fond du court du serveur ou toute extension imaginaire et au-dessus du niveau de la surface de jeu.

après l'avoir frappée, la balle doit tout d'abord toucher au court du serveur et passer directement par-dessus le filet ou autour de l'assemblage de filet, puis toucher au court du receveur.

en double, la balle doit tout d'abord toucher au court du serveur ou la ligne centrale, passer au par-dessus le filet et toucher au court du receveur ou à la ligne centrale. si, lorsque le joueur tente son service, il ne frappe pas la balle alors qu'elle est en jeu, il perd un point.

**RETOUR DE SERVICE VALIDE :**

après que la balle a été mise en service ou qu'elle est revenue en jeu, elle doit être frappée de sorte à passer par-dessus le filet et son assemblage et frapper le court de l'adversaire. une balle retournée qui touche le filet ou son support à son passage de l'autre côté du court est considérée comme étant un retour valide.

**BALLE EN JEU JUSQU'À CE QUE :**

la balle est en jeu à partir du moment où elle est stationnaire, sur la paume de la main libre du serveur, avant d'être projetée en service, jusqu'à :

- ce qu'un point soit marquée
- ce qu'elle touche deux fois le même court de façon consécutive
- ce qu'elle ait été à la volée
- ce qu'elle touche un joueur ou quelque chose qu'il porte ou transporte, autre que la raquette ou le manche de la raquette, sous son poignet.
- ce qu'elle touche à tout objet autre que le filet et son support (dont il est fait mention ci-dessus)
- ce qu'un joueur la frappe plus d'une fois consécutivement
- ce qu'elle touche, lors d'un service en double, au court de gauche du serveur ou du receveur
- ce qu'un joueur, jouant en double, la frappe hors séquence, sauf lorsqu'il y a une véritable erreur de séquence de jeu.

une balle qui frappe le rebord de la table est toujours en jeu. une balle qui frappe le côté de la table, en dessous du rebord est hors jeu. le point est donc marqué contre le joueur qui a frappé en dernier lieu.

**UN «LET»**

l'échange est un «let» :

- si la balle est servie et que lorsqu'elle passe par-dessus le filet ou autour du filet, elle touche au filet ou à ses supports, à la condition que le service soit autrement bon ou que la balle soit obstruée par le receveur ou son partenaire.
- si un service est effectué lorsque le receveur ou son partenaire n'est pas prêt à jouer. un joueur ne peut être considéré non prêt à jouer si lui ou son partenaire tente de frapper la balle.
- si, à cause d'un incident hors de son contrôle, un joueur ne réussit pas à faire un bon service ou un bon retour ou viole un règlement.
- si celui-ci est interrompu pour correction d'une erreur dans l'ordre du jeu.

- it touches a player, or anything he wears or carries, other than his racket or his racket hand below his wrist.
- it touches any object other than the net or its support (referred to above).
- it is struck by a player more than once consecutively.
- it touches, in a doubles service, the left half-court of the server or receiver.
- it is struck, in doubles, by a player out of sequence, except where there has been a genuine error in playing order.

A ball which strikes the top edge of the table is still in play. A ball that strikes the side of the table below the edge, is out of play, so the play and the point are counted against the last striker.

**A LET:** The rally is a let:

- if the ball is served, and in passing over or around the net it touches the net or its supports, provided the service is otherwise good or the ball is obstructed by the receiver or his partner.
- if a service is delivered when the receiver or his partner is not ready, except that a player may not be considered unready if he or his partner attempts to strike the ball.
- if owing to an accident outside his control, a player fails to make a good service or a good return or otherwise violates a rule.
- if it is interrupted for correction of an error in playing order.

**LOSS OF POINT:** Unless the rally is a let, a player loses a point:

- if he fails to make a good serve.
- if he fails to make a good return.
- if he volleys the ball.
- if he strikes the ball with the side of the racket blade which has an illegal surface.
- if he, or anything he wears or carries, moves the playing surface while the ball is in play.
- if he, or anything he wears or carries, touches the ball in play before it has passed over the end line or side line not yet having touched the playing surface on his side of the net since being struck by his opponent.
- if his free hand touches the playing surface while the ball is in play.
- if he, or anything he wears or carries, touches the net or its supports while the ball is in play.
- if, in doubles, he strikes the ball out of proper sequence.

**A GAME:** A game is won by the player/team first scoring 21 points unless both players/teams tie the score at 20 points. In this case, the player/team to first score 2 points more than the opposing player/team wins.

**A MATCH:** A match consists of the best of three games or the best of five games. Play is continuous throughout except that any player is entitled to claim an interval of not more than two minutes between successive games of a match.

**THE CHOICE OF ENDS AND SERVICE:** The choice of ends and the right to serve or receive first in a match shall be decided by a toss. The winner of the toss may:

- choose to serve or receive first, and then the loser has the choice of ends.
- choose an end, and then the loser has the choice to serve or receive first.
- require the loser to make first choice.

In doubles: The pair having the right to serve first in any game decides which partner will do so. In the first game of a match, the opposing pair then decides which partner will receive first. In subsequent games of a match, the serving pair chooses their first server and the first receiver then is established automatically to correspond to the first server.

**THE CHANGE OF ENDS:** The player or pair who started at one end in a game starts at the other end in the next game and so on, until the end of the match. In the last possible game of a match, the players or pairs shall change ends when the first player or pair reaches the score of 10.

**THE CHANGE OF SERVICE:**

In singles, after five points, the receiver becomes the server and so on, until the end of the game or the score 20-20. From the score of 20-20, each player delivers only one service in turn until the end of the game.

**In doubles:**

- the first five services are delivered by the selected partner of the pair who has the right to serve and are received by the appropriate partner of the opposing pair.
- the second five services are delivered by the receiver of the first five services and are received by the partner of the first server.

**PERTE DE POINT:**

à moins d'un échange soit un «let», un joueur perd un point :

- s'il ne réussit pas à faire un service «valide».
- s'il ne réussit pas à faire un retour de service «valide».
- s'il échange la balle.
- s'il frappe la panne avec le côté de la palette de la raquette qui comporte une surface illégale.
- si lui-même ou quelque chose qu'il porte ou transporte déplace la surface de jeu pendant que la balle est en jeu.
- si lui-même ou quelque chose qu'il porte ou transporte heurte la balle en jeu avant qu'elle passe par-dessus de la ligne de fond ou la ligne latérale sans avoir touché à la surface de jeu de son côté du filet avant d'être touchée par son adversaire.
- si sa main libre touche à la surface de jeu pendant que la balle est en jeu.
- si lui-même ou quelque chose qu'il porte ou transporte touche au filet ou à ses supports pendant que la balle est en jeu.
- si, lors d'une partie en double, il frappe la balle hors de séquence.

**UNE PARTIE:**

règles de maison : un joueur ou une équipe gagne une partie en marquant 21 points, à moins que les deux joueurs ou les deux équipes n'aient accumulé 20 points. dans ce cas, le gagnant est le premier joueur ou la première équipe à marquer 2 points de plus que l'adversaire ou l'équipe adversaire.

règles internationales : un jeu sera gagné par le joueur ou une équipe qui marque d'abord 11 points à moins que les deux joueurs ou les deux équipes n'aient accumulé 10 points, quand le jeu sera gagné par le premier joueur ou l'équipe gagnant par la suite une avance de 2 points.

**UN MATCH :**

un joueur gagne un match lorsqu'il gagne deux parties de trois ou trois parties de cinq. le jeu se poursuit sans interruption. toutefois, tout joueur peut demander un temps d'arrêt ne devant pas dépasser plus de deux minutes entre des parties successives d'un match.

**CHANGEMENT DE CÔTÉ ET DE SERVICE:**

le choix d'extrémité du terrain et le droit de servir ou recevoir d'abord dans un match sera décidé par un lancement. Le gagnant du lancement peut:

- vouloir servir ou recevoir d'abord et ensuite le perdant a le choix d'extrémité.
- choisir une extrémité et ensuite le perdant a le choix pour servir ou recevoir d'abord.
- exiger que le perdant fasse le premier choix.

en double : l'équipe ayant le droit de servir d'abord dans n'importe quel jeu se décide que l'associé fera ainsi. Dans le premier jeu d'un match, l'équipe opposée se décide alors quel associé recevra d'abord. Dans les jeux suivants d'un match, l'équipe servante choisit leur premier serveur et le premier récepteur est alors établi automatiquement pour correspondre au premier serveur.

**CHANGEMENT DE CÔTÉ:**

règles de maison : le joueur ou l'équipe qui a commencé à une extrémité du terrain lors d'une partie, doit commencer à l'autre extrémité lors de la prochaine partie et ainsi de suite jusqu'à la fin du match. lors de la dernière partie, un joueur ou une équipe doit changer de côté lorsque le premier joueur ou la première équipe a marqué 10 points.

règles internationales : le joueur ou l'équipe qui a commencé à une extrémité du terrain lors d'une partie, doit commencer à l'autre extrémité lors de la prochaine partie et lors de la dernière partie, un joueur ou une équipe doit changer de côté lorsque le premier joueur ou la première équipe a marqué 5 points.

**CHANGEMENT DE SERVICE:**

en simple, après cinq points, le receveur devient le serveur et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que le pointage soit 20 à 20. lorsque le pointage a atteint 20 à 20, chaque joueur fait uniquement un service à chaque tour jusqu'à la fin de la partie.

**en double :**

- les cinq premiers services sont effectués par le partenaire sélectionné de l'équipe à qui revient le service, et sont reçus par le partenaire approprié de l'équipe adversaire
- les cinq services suivants sont effectués par le receveur des cinq premiers services et sont reçus par le partenaire qui a effectué les cinq premiers services
- les cinq services suivants sont effectués par le partenaire du premier serveur et sont reçus par le partenaire du premier receveur.
- les cinq services suivants sont effectués par le partenaire du premier receveur et reçus par le premier serveur
- les cinq services suivants sont effectués par et reçus par les mêmes joueurs des cinq premiers services et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que le pointage soit de 20 à 20.
- lorsque le pointage atteint 20 à 20, la séquence de service est la même, mais chaque joueur effectue uniquement un service à chaque tour jusqu'à la fin de la partie.

- the third five services are delivered by the partner of the first server and are received by the partner of the first receiver.
- the fourth five services are delivered by the partner of the first receiver and are received by the first server.
- the fifth five services are delivered and received as the first five, and so on until the end of the game, or the score 20-20.
- from the score 20-20 the sequence of serving and receiving are the same, but each player delivers only one service in turn until the end of the game.

The player or pair who served first in a game receives first in the next game and so on, until the end of the match. In the last possible game of a doubles match, the receiving pair changes the order of receiving when either pair first reaches the score of 10. In a game of a doubles match, the initial order of receiving is opposite to that in the immediately preceding game.

#### **SERVING OR RECEIVING OUT OF ORDER:**

If, by mistake, the players neglect to change ends when required, play is interrupted as soon as the error is discovered and the players change ends. If a game has been completed since the error, the error is ignored.

If, by mistake, a player serves or receives out of turn, play is interrupted and continues with that player serving or receiving who, according to the sequence established at the beginning of the match, should be server or receiver respectively at the score that has been reached.

Le joueur ou la paire qui a servi d'abord dans une partie reçoit la service d'abord dans la partie suivante et cetera, jusqu'à la fin du match. Dans la dernière partie possible d'un match double, la paire de réception change l'ordre de réception quand l'une ou l'autre paire atteint d'abord le pointage de 10. Dans chaque partie d'un match double, l'ordre initial de réception est au contraire de cela dans la partie immédiatement précédente.

#### **ORDRE DE SERVICE OU DE RÉCEPTION ERRONÉE:**

si, par erreur, les joueurs négligent de changer de côté comme l'exige le règlement, le jeu est interrompu aussitôt que l'on découvre l'erreur et les joueurs changent de côté. si une partie a été jouée depuis que l'on a découvert l'erreur, on ignore l'erreur.

si par erreur, un joueur sert ou reçoit lorsque ce n'est pas à son tour, le jeu est interrompu et se poursuit avec ce joueur servant ou recevant qui, selon la séquence établie au début du match, devrait servir ou recevoir, au pointage qui a été marqué.