

# 72" SWIVEL TABLE™

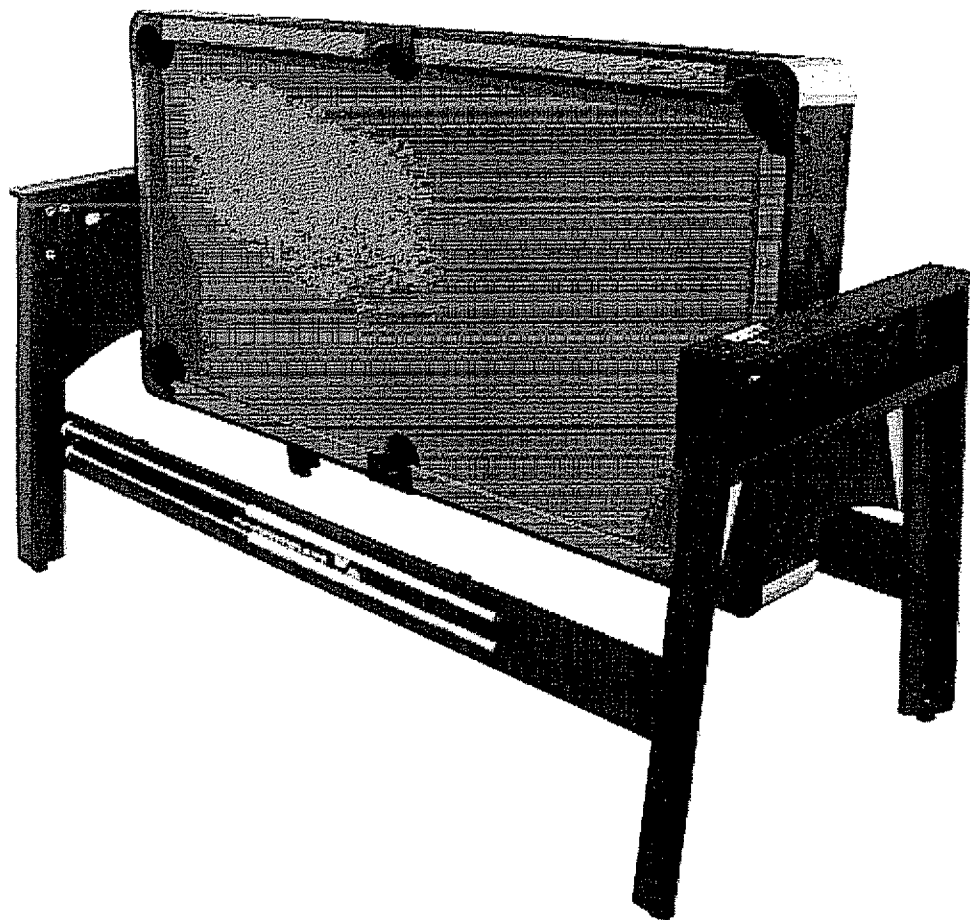
**SPORTCRAFT** 

4 in 1 multi-game  
*multiple juegos 4-en-1*  
*multi-jeux 2 en 1*

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

TO ORDER PARTS / ORDENAR DE PIEZAS  
COMMANDER DES PIÈCES

Visit our website before returning to store  
*Visite nuestro sitio web antes de devolver a la tienda*  
*Visitez notre site web avant de retourner au magasin*



**1-1-36-933 ES**  
**1-1-36-933F ES**

Assembly, Instructions and Rules

Instrucciones de ensamblaje y reglas

Mode d'assemblage, instructions et règles du jeu

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

# IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

1. Read all instructions - All the safety and operating instructions should be read carefully before this turbo hockey game is played.
2. Caution - This is not a toy and is intended for use by or under the supervision of adults. Adults should review safety guidelines with children to avoid possible risk of electric shock or other injuries.
3. Power sources - This hockey game should be operated only from 100-125V A.C., 50/60 cycle current as indicated on the identification label. If you are not sure of the type of power supply to your home, consult your appliance dealer or local power company.
4. Power cord protection - Power cord should be routed so that it is not likely to be walked on or pinched by items placed upon or against it. Pay particular attention to cords at plugs, convenience receptacles, and the point of exit from the game.
5. Overloading - Do not overload wall outlets and extension cords as this can result in a risk of fire or electric shock.
6. Object and liquid entry - Never push objects of any kind into this game through openings as they may touch dangerous voltage points or short-out parts which could result in a fire or electric shock. Never spill liquid of any kind on the game.
7. Ventilation - Openings in the game are provided for the exhaust air to create a cushion effect. The openings on the air blower are for the intake air. Keep clear of the air blower when it is on. Do not put hand or other objects near the intake openings. To ensure reliable operation of the game and protect it from overheating these openings must not be blocked or covered.
8. Damage requiring service - Unplug the game from the wall outlet. Do not attempt to service the blower yourself as opening or removing covers may expose you to dangerous voltage or other hazards. Refer servicing to qualified service personnel under the following conditions.
  - A. When the power supply cord or plug is damaged.
  - B. If liquid has spilled, or objects have fallen into the blower.
  - C. When the air blower exhibits a distinct change in performance e.g. abnormal noise, this indicates a need for service.
9. Grounding or Polarization - This game is equipped with a polarized alternating current line plug (a plug having one blade wider than the other). This plug will fit into the power outlet only one way. This is a safety feature. If you are unable to insert the plug fully into the outlet, try reversing the plug. If the plug should still fail to fit, contact your electrician to replace your obsolete outlet. Do not defeat the safety purpose of the polarized plug.
10. CAUTION - ELECTRICALLY OPERATED PRODUCT - Not recommended for children under 6 years of age. As with all electrical products, precautions should be observed during handling and use to reduce the risk of electric shock.
11. We recommend that the game be periodically examined for conditions that may result in the risk of fire, electrical shock, or injury to persons. In the event such conditions exist, the game should not be used until properly repaired.

## SAVE THESE INSTRUCTIONS

**WARNING: To Reduce The Risk Of Fire Or Electric Shock, Do Not Use This Fan With Any Solid-State Speed Control Device**

# INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD

1. Lea todas las instrucciones – todas las instrucciones de seguridad y operación se deben leer con cuidado antes de utilizar este juego de hockey.
2. Advertencia – Esto no es un juguete y es para el uso de adultos o menores con la supervisión de adultos. Las personas adultas deben revisar las pautas de seguridad en cuanto a los niños para evitar cualquier posible riesgo de electrocución u otras lesiones.
3. Fuentes de poder – Este juego de hockey sólo se debe operar con corriente alterna de 100-125V C.A., y 50/60 ciclos según se indica en la etiqueta de identificación. Si usted no sabe con seguridad qué tipo de energía tiene en su hogar, consulte con un vendedor de electrodomésticos o con la compañía local de electricidad.
4. Protección del cordón – Se debe colocar el cordón de manera que no se pueda pisar, ni aplastar con objetos que se le coloquen encima o al lado. Preste mucha atención a los cordones en la parte del enchufe, los receptáculos y los puntos de salida del juego.
5. Sobrecarga – No sobrecargue los tomacorrientes ni las extensiones ya que esto puede ocasionar riesgo de incendio o electrocución.
6. Entrada de objetos y líquidos – Nunca inserte ninguna clase de objeto en las aberturas de este juego ya que pueden entrar en contacto con puntos de voltaje peligrosos o partes que causan cortocircuito lo cual puede causar un incendio o electrocución. Nunca se debe derramar ningún tipo de líquido sobre este juego.
7. Ventilación – Las aberturas del juego están diseñadas para que el aire de salida cree un efecto de "colchón". Las aberturas en el soplador de aire son para la entrada de aire. Manténgase alejado del soplador cuando está encendido. No coloque las manos ni otros objetos cerca de las aberturas de entrada de aire. Para asegurar el funcionamiento confiable del juego y evitar que se sobrecaliente, estas aberturas no se deben bloquear ni cubrir.
  - A. Cuando el cordón o el enchufe están dañados.
  - B. Si se ha derramado un líquido o se han dejado caer objetos dentro del soplador.
  - C. Cuando el soplador de aire muestra un cambio marcado en su desempeño
9. Polarización o conexión a tierra – Este juego viene con un enchufe de línea de corriente alterna polarizada (un enchufe que tiene un diente más ancho que el otro). Este enchufe sólo entra en el tomacorriente de una manera. Esta es una medida de seguridad. Si no puede insertar el enchufe por completo en el tomacorriente, trate de invertirlo. Si, aún así, no entra, contacte a un electricista para que reemplace el tomacorriente obsoleto. No intente violar esta medida de seguridad.
10. PRECAUCIÓN - PRODUCTO ELÉCTRICAMENTE MANEJADO - No recomendado para niños bajo 6 años. Como con todos los productos eléctricos, las precauciones deberían ser observadas durante el manejo y el empleo para reducir el riesgo de choque eléctrico.
11. Recomendamos que el juego sea examinado de vez en cuando de las condiciones que pueden causar el riesgo de fuego, la descarga eléctrica, o la herida a personas. Si estas condiciones existen, el juego no debería ser usado hasta que está reparado.

## GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

**ADVERTENCIA: Para disminuir el riesgo de incendio o electrocución, no use este ventilador con un dispositivo de control de velocidad de estado sólido.**

# CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

1. Lisez toutes les instructions. Toutes les consignes de sécurité et de fonctionnement doivent être lues attentivement avant d'utiliser ce jeu.
2. Avertissement - Cette table n'est pas un jouet et elle doit être utilisée par des adultes ou sous la supervision d'un adulte. Les adultes doivent prendre connaissance des consignes de sécurité et en informer les enfants afin d'éviter tout risque potentiel de choc électrique ou de blessure corporelle.
3. Sources d'alimentation - Ce jeu de hockey doit être branché uniquement dans une prise de 100-125 V C.A., 50/60 HZ comme indiqué sur la fiche signalétique. Si vous avez un doute sur le type d'alimentation électrique de votre résidence, consulter votre détaillant ou votre distributeur d'électricité local.
4. Protection du cordon d'alimentation - Le cordon d'alimentation doit courir au sol de telle sorte qu'on ne marche pas dessus ou qu'il ne soit pas coincé par des objets déposés dessus ou tout contre. Il faut porter une attention particulière aux fiches, aux prises et à l'endroit d'où sort le cordon de la table de jeu.
5. Surcharge - Ne pas surcharger les prises murales et les cordons de rallonge car cela peut entraîner un risque d'incendie ou de choc électrique.
6. Objets et liquides - Ne jamais enfoncer d'objets de quelque nature que ce soit dans les orifices de ce jeu puisqu'ils pourraient entrer en contact avec des points de tension électrique dangereux ou court-circuiter des pièces pouvant entraîner un incendie ou un choc électrique. Ne jamais répandre quelque liquide que ce soit sur la table de jeu.
7. Ventilation - Les orifices de ce jeu sont fournis pour que l'air évacué crée un effet d'amortissement. Les orifices du ventilateur servent à l'admission d'air. Se tenir loin du ventilateur lorsqu'il est en fonction. Ne pas mettre les mains ou des objets près des admissions d'air. Pour assurer un fonctionnement fiable du jeu et le protéger de toute surchauffe, ces orifices ne doivent pas être obstrués ou fermés.
8. Dommage exigeant un appel de service - Débrancher le jeu de la prise de courant murale. Ne pas tenter de réparer le ventilateur par vous-même puisque le fait d'ouvrir ou de retirer les couvercles peut vous exposer à une tension électrique dangereuse ou à d'autres risques. Confier la réparation à un technicien qualifié si les conditions suivantes se présentent:
  - A. Lorsque le cordon d'alimentation ou la fiche est endommagé(e).
  - B. Si un liquide a été répandu ou si des objets sont tombés dans le ventilateur.
  - C. Lorsque le ventilateur démontre un changement notable dans son rendement comme par un bruit anormal. Ceci indique qu'un appel de service est requis.
9. Mise à la terre ou prise polarisée - Ce jeu est muni d'une fiche de courant alternatif polarisée (une fiche ayant une broche plus large que l'autre). Cette fiche se branche dans la prise d'une seule façon. C'est un dispositif de sécurité. Si vous n'êtes pas capable d'insérer la fiche entièrement dans la prise, essayer d'inverser la fiche. Si la fiche ne réussit toujours pas à entrer dans la prise, communiquer avec votre électricien pour remplacer votre prise de courant désuète. Ne pas toucher à la broche de mise à la terre.
10. AVERTISSEMENT - PRODUIT FONCTIONNANT À L'ÉLECTRICITÉ - Non recommandé pour des enfants de moins de 8 ans. Comme pour tous les appareils électriques, des précautions doivent être prises durant la manipulation et l'utilisation afin de réduire les risques de choc électrique.
11. Nous recommandons que le jeu soit inspecté périodiquement pour détecter toute condition pouvant entraîner un risque d'incendie, de choc électrique ou de blessure corporelle. Dans l'éventualité de telles conditions, le jeu ne doit pas servir jusqu'à temps qu'il soit réparé adéquatement.

## CONSERVER CES CONSIGNES!

**AVERTISSEMENT: afin de réduire les risques d'incendie ou de choc électrique, ne pas utiliser ce ventilateur avec tout dispositif de commande de vitesse à semi-conducteurs.**

(Siga a la página siguiente.)

**Congratulations!** We hope you will have many hours of enjoyable use with your new Sportcraft Swivel Table!

**¡Felicitaciones!** ¡Nosotros esperamos que esta nueva mesa giranda Sportcraft le proporcione muchas horas de diversión!

**Félicitations!** Nous sommes convaincus que votre nouvelle table réversible Sportcraft vous apportera de nombreuses heures de plaisir.



**PLEASE KEEP YOUR INSTRUCTIONS!**

- Your Model number is necessary should you need to contact us.
- Please read through this instruction book to familiarize yourself with all the parts and assembly steps.
- Please read through this instruction book to familiarize yourself with any assembly steps and/or rules.
- Refer to the Parts Identifier and verify that all parts have been included.
- For questions that may arise or for missing parts, PLEASE CONTACT US BEFORE RETURNING THE GAME TO THE STORE.



**¡POR FAVOR GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES!**

- Su número de modelo es necesario en caso de que deba comunicarse con nosotros.
- Por favor leer este manual de instrucciones para familiarizarse con todas las piezas y los pasos a seguir en el montaje.
- Por favor leer este manual de instrucciones para familiarizarse con todas las piezas a seguir en el montaje y/o las reglas.
- Consultar la lista Identificación de las Piezas y asegúrese de que todas las piezas hayan sido incluidas.
- Para preguntas o para piezas que no se hayan incluidos, **POR FAVOR PÓNGASE EN CONTACTO CON NOSOTROS ANTES DE DEVOLVER A LA TIENDA.**



**CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS!**

- Vous aurez besoin de votre numéro de modèle lorsque vous communiquerez avec nous.
- Veuillez lire attentivement le mode d'assemblage afin de vous familiariser avec toutes les étapes d'assemblage et/ou les règlements.
- Reportez-vous à la liste d'identification des pièces et assurez-vous que toutes les pièces sont incluses.
- Si vous avez des questions ou s'il manque des pièces, **ENTREZ S'IL VOUS PLAÎT EN CONTACT AVEC NOUS AVANT DE RETOURNER AU MAGASIN.**



**CONTACT INFORMATION:**

**Hours:** Mon.-Fri., 9:00am to 5:00pm EST  
**Replacement Parts:** order online at: [www.sportcraft.com](http://www.sportcraft.com)  
**Technical Support:** (800) 526-0244 / [customerservice@sportcraft.com](mailto:customerservice@sportcraft.com)



**INFORMACIÓN DE CONTACTO:**

**Horas:** lunes a viernes, 9:00am a 5:00pm EST  
**Piezas de recambio:** ordenar a la página de internet: [www.sportcraft.com](http://www.sportcraft.com)  
**Soporte técnico:** (800) 526-0244 / [customerservice@sportcraft.com](mailto:customerservice@sportcraft.com)



**POUR COMMUNIQUER AVEC NOUS:**

**Heures d'ouverture:** lundi au vendredi, 9 h à 17 h - HNE  
**Pièces de rechange:** commander à: [www.sportcraft.com](http://www.sportcraft.com)  
**Soutien technique :** (800) 526-0244 / [customerservice@sportcraft.com](mailto:customerservice@sportcraft.com)



**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.

This product contains (a) small magnet(s). Swallowed magnets can stick together across intestines causing serious infections and death. Seek immediate medical attention if magnet(s) are swallowed or inhaled.

Toys contains small balls and/or parts.



**¡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.

Este producto contiene un(los) imán(anes) pequeño(s). Los imanes tragados pueden mantenerse juntos a través de intestinos y causar infecciones serias y la muerte. Busque la asistencia médica inmediata si el(los) imán(anes) es tragado o inhalado.

Los juguetes contener pequeñas pelotas y/o piezas.



**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.

Ce produit contient un(des) petit(s) aimant(s). Des aimants avalés peuvent coller à travers des intestins causant des infections sérieuses et la mort. Cherchez l'assistance médicale immédiate si l'aimant est avalé ou inhalé.

Les jouets contiennent de petites balles et-ou des pièces.



**BEFORE ASSEMBLY:**

- Did you receive 1 box?
- Did you inspect your playfield/main table frame before assembly? It is not replaceable and must be returned to the original place of purchase if damaged.



**ANTES DE ASAMBLAR:**

- ¿Recibió usted 1 caja?
- ¿Inspeccionó usted su campo de juego/marco de mesa antes de la asamblea? **No** es reemplazable y debe ser devuelto al lugar original de compra.



**AVANT L'ASSEMBLAGE**

- Avez-vous reçu 1 boîte?
- Avez-vous examiné le cadre de la table/terrain de jeu avant l'assemblage? Ce dernier ne peut être remplacé et, s'il est endommagé, il doit être retourné chez le détaillant où l'achat initial a été fait.



**TOOLS REQUIRED FOR ASSEMBLY:**

- Phillips and Slotted Head Screwdrivers / or Power Driver (not included)
- Allen Key and Wrench (included)



**HERRAMIENTAS NECESARIAS PARA MONTAR:**

- Destornilladores Phillips y de cabeza ranurada / o destornillador eléctrico (no incluido)
- Llave hexagonal e inglesa (incluidas)



**OUTILS NÉCESSAIRES À L'ASSEMBLAGE**

- Tournevis Phillips ou tournevis pour vis à tête fendue / ou tournevis électrique (non inclus)
- Clé anglaise et clé hexagonale [Allen] (incluses)

**PARTS IDENTIFIER**

FOR MISSING OR DEFECTIVE PARTS, VISIT  
[www.sportcraft.com](http://www.sportcraft.com).

**IDENTIFICACIÓN DE LAS PIEZAS**

PARA LAS PIEZAS QUE FALTAN O DEFECTUOSAS,  
VISITE [www.sportcraft.com](http://www.sportcraft.com).

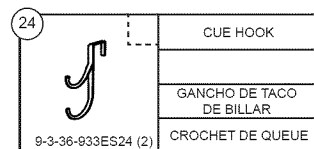
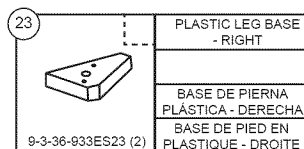
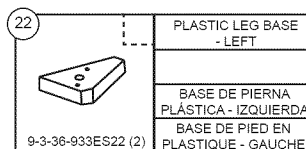
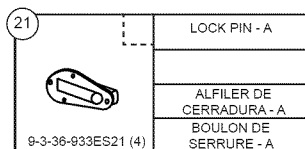
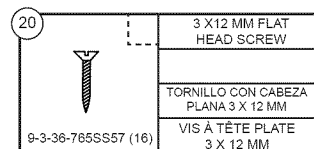
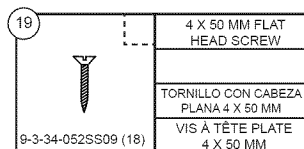
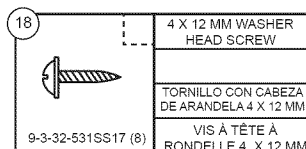
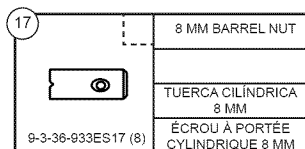
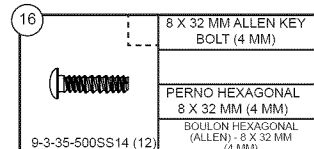
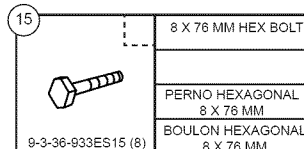
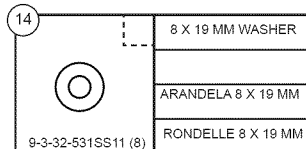
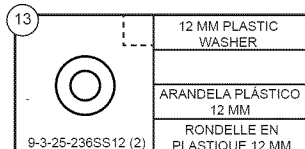
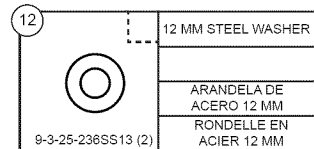
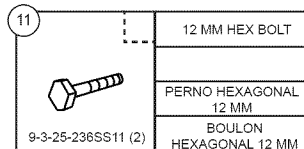
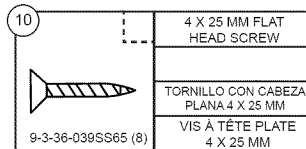
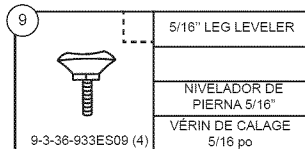
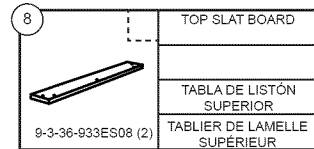
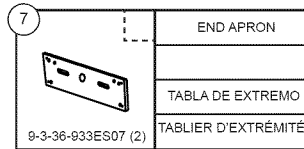
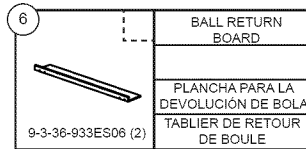
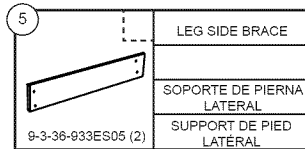
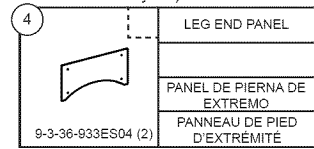
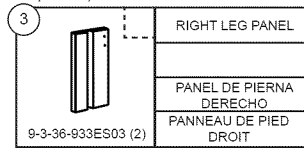
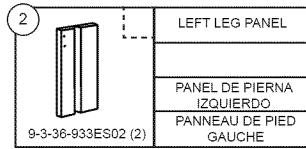
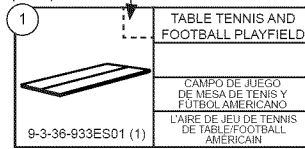
**IDENTIFICATION DES PIÈCES**

POUR DES PIÈCES MANQUANTES OU DÉFECTUEUSES,  
VISITEZ [www.sportcraft.com](http://www.sportcraft.com).

(Add a Check (✓) to the box  to indicate receipt of each part.)

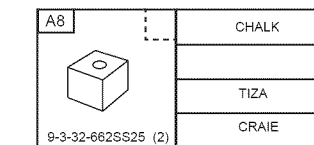
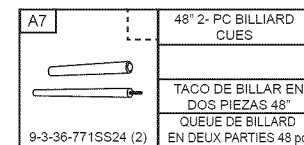
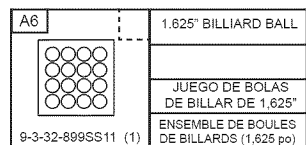
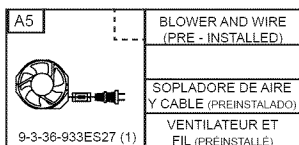
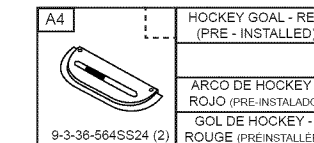
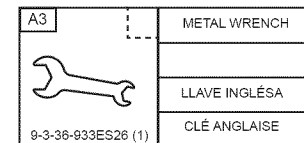
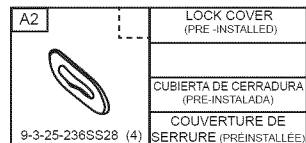
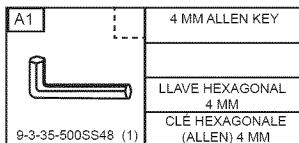
(Añada una marca (✓) a la caja  para indicar el recibo de cada pieza.)

(Cocher (✓) la case à la boîte  de chaque pièce reçue.)


**ACCESSORIES/Pre-Installed Parts (AVAILABLE FOR PURCHASE ONLINE.)**


**ACCESORIOS/Piezas preinstaladas (DISPONIBLE PARA COMPRA POR INTERNET.)**


**ACCESSOIRES/pièces préinstallés (DISPONIBLES À ACHETER EN LIGNE.)**





(Siga a la página siguiente.)


A9		1.625° TRIANGLE
9-3-32-899SS12 (1)	TRIÁNGULO DE 1.625°	TRIANGLE 1.625 po


A10		GLUE
9-3-32-762SS23 (1)	COLA	COLLE


A11		PUSHER - RED
9-3-36-039SS32 (2)	EMPUJADOR - ROJO	POUSSOIR - ROUGE


A12		ROUND PUCK - 12 G
9-3-36-933ES28 (2)	DISCO - 12 G	RONDELLE - 12 G


A13		TABLE TENNIS NET AND POST SET
9-3-36-933ES29 (1)	RED DE MESA DE TENIS	FILET DE TABLE DE TENNIS


A14		TABLE TENNIS PADDLE
9-3-36-559SS27 (2)	PALA DE TENIS DE MESA	RAQUETTE DE TENNIS DE TABLE


A15		TABLE TENNIS BALL
9-3-36-039SS37 (2)	PELOTA DE TENIS DE MESA	BALLE DE TENNIS DE TABLE


A16		GOAL POST
9-3-36-850SS25 (2)	POSTE DEL ARCO	POTEAU DE BUT


A17		PUSHER FELT
9-3-36-897SS44 (2)	FIELTRO DE EMPUJADOR	FEUTRE DU POUSSOIR


A18		1.5" CUSHION
9-3-36-933ES30 (4)	COJIN 1.5"	COUSSIN 1,5 po

A19		FOOTBALL - RED
9-3-36-850SS26 (1)	FOOTBALL AMERICANO - ROJO	FOOTBALL AMÉRICAIN - ROUGE

A20		FOOTBALL - BLUE
9-3-36-933ES31 (1)	FOOTBALL AMERICANO - AZUL	FOOTBALL AMÉRICAIN - BLEU

A21		SIDE POCKET TOP CAP (PRE-INSTALLED)
9-3-36-933SE32 (2)	TAPA DE BUCHACA DE ESQUINA (PRE-INSTALADA)	CAPUCHON DE POCHÉ LATÉRALE (PRE-INSTALLED)

A22		CORNER POCKET TOP CAP (PRE-INSTALLED)
9-3-36-933ES33 (4)	TAPA DE BUCHACA DE LADO (PRE-INSTALADA)	CAPUCHON DE POCHÉ DE COIN (PRE-INSTALLED)

A23		APRON CORNER (PRE-INSTALLED)
9-3-36-933ES34 (4)	ESQUINA DE TABLA (PRE-INSTALADA)	COIN DE TABLIER (PRE-INSTALLED)



(Siga a la página siguiente.)

**ASSEMBLY INSTRUCTIONS:**

We recommend that two 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 two strong adults.
- We suggest that you use the bottom carton as a clean flat work area to protect the table.

**FIG. 1:**

- Apply Glue (#A10) to the edge of each Right Leg Panel (#3).
- Attach Leg Base - Right (#23) to the Bottom of each Right Leg Panel (#3) using two Screws (#10).
- Next, screw one Leg Leveler (#9) into the top of the Leg Base - Right (#23).
- Repeat the above steps for the other Leg Bases and Panels, only use the Leg Base - Left (#22) with the Left Leg Panels (#2).

**INSTRUCCIONES DE ENSAMBLAJE**

Recomendamos que dos 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 dos adultos fuertes.
- Sugerimos que utilice el fondo de la caja como área de trabajo limpia y plana para la protección de la mesa.

**FIG. 1:**

- Aplicar la cola (no. A10) al borde de cada panel de pierna derecho (no. 3).
- Fijar una base de pierna - derecha (no. 23) al fondo de cada panel de pierna derecho (no. 3) usando dos tornillos (no. 10).
- Después, atornillar un nivelador de pierna (no. 23) en cada base de pierna.
- Repetir los susdichos pasos para las otras bases y los otros paneles de pierna, sólo usando la base de pierna - izquierdo (no. 22) con los paneles de pierna izquierdos (no. 2).

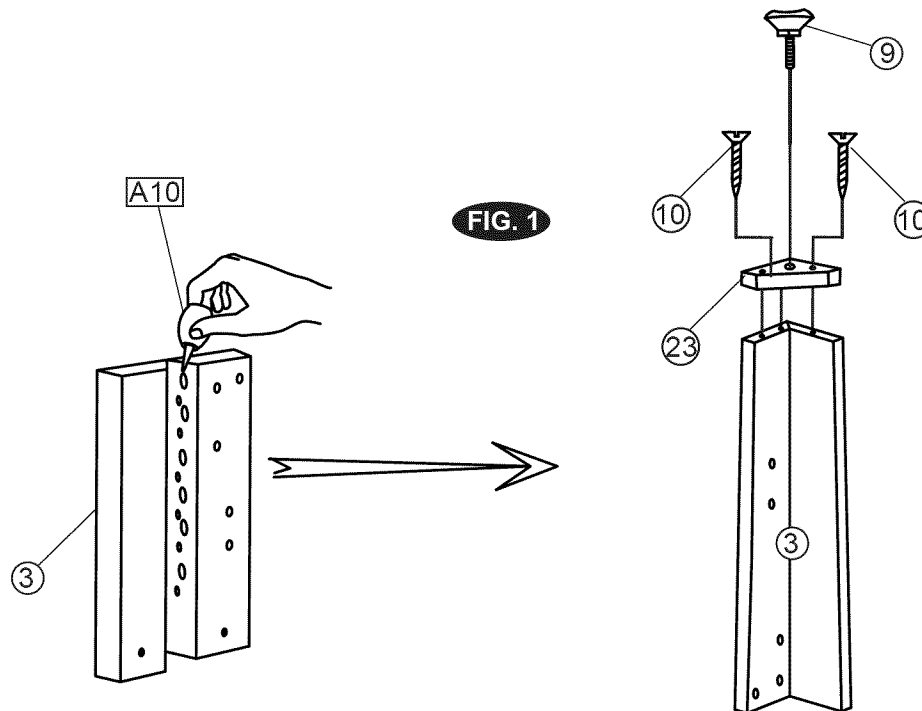
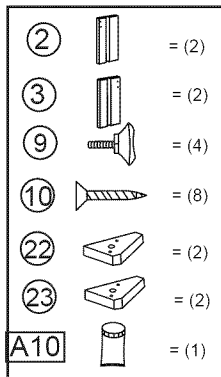
**INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE**

Nous recommandons que deux 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 deux 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.

**FIGURE 1:**

- Appliquer la colle (n°A10) au bord de chaque panneau de pied droit (n°3).
- Fixer une base de pied - droite (n°23) au fond de chaque panneau de pied droit (n°3) à l'aide de deux vis (n°10).
- Ensuite, visser un vérin de calage (n°9) au sommet de chaque base de pied.
- Répéter les susdits étapes pour les autres bases de pied et les panneaux de pied - gauches (n°22) avec les panneaux de pied gauches (n°2).



(Siga a la página siguiente.)

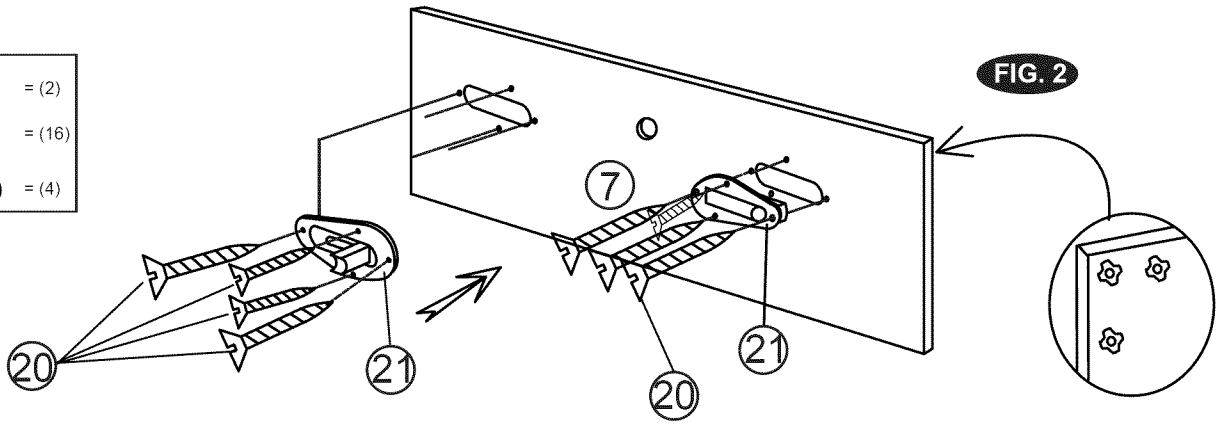
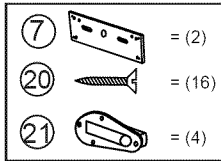


FIG. 2:

- Slide two Lock Pins - A (#21) into the openings of the End Apron (#7). **NOTE:** The pin of the lock should be at the right.
- Attach the Lock Pin - A (#21) to the End Apron (#7) using four Screws (#20) per Lock.
- Repeat the same for the other End Apron.

FIG. 2:

- Deslizar dos alfileres de cerradura - A (no. 21) en las aperturas de la tabla de extremo (no. 7). **NOTA:** El alfiler de la cerradura debería estar al derecho.
- Fijar el alfiler de cerradura - A (no. 21) a la tabla de extremo (no. 7) usando cuatro tornillos (no. 20) por cerradura.
- Repetir el mismo para la otra tabla de extremo.

FIGURE 2:

- Faire glisser deux boutons de serrure - A (n°21) dans les ouvertures du tablier d'extrémité (n°7). **NOTE:** le bouton de la serrure devrait être au droit.
- Fixer le bouton de serrure (n°21) au tablier d'extrémité (n°7) à l'aide de deux vis (n°20) par serrure.
- Répéter les mêmes étapes pour l'autre tablier d'extrémité.

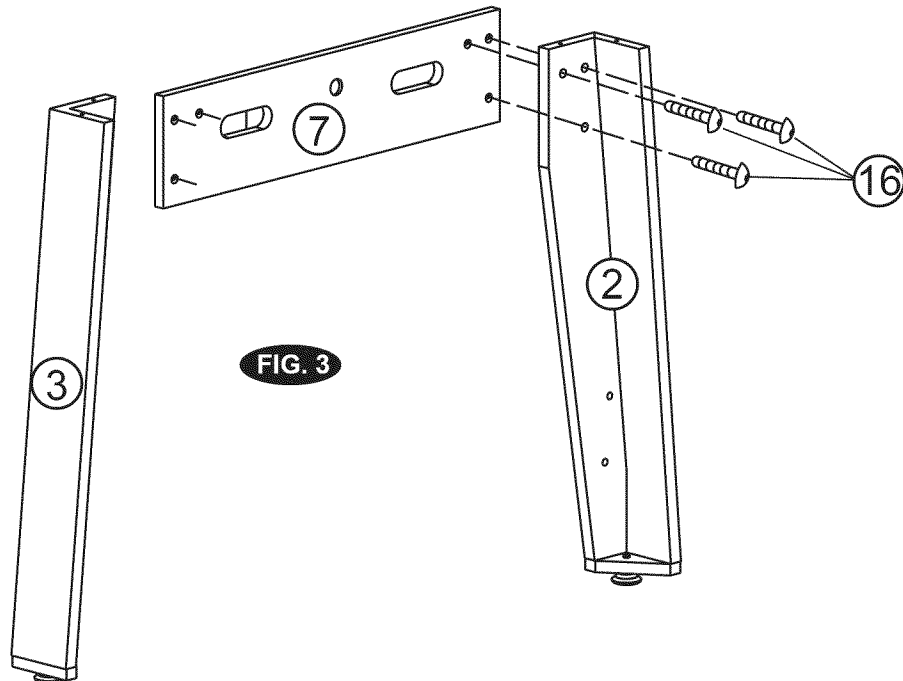
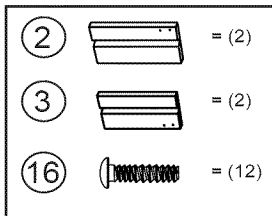


FIG. 3:

- Attach two previously-assembled Legs (#2 and #3) to the previously-assembled End Apron (#7) using three Bolts (#16) per Leg.

FIG. 3:

- Fijar dos piernas antes montadas (no. 2 y no. 3) a la tabla de extremo (no. 7) ya montada usando tres pernos (no. 16) por pierna.

FIGURE 3:

- Fixer les deux pieds précédemment assemblés (n°2 et n°3) au tablier d'extrémité (n°7) déjà monté (n°7) à l'aide de trois boulons (n°16) par pied.

(Siga a la página siguiente.)

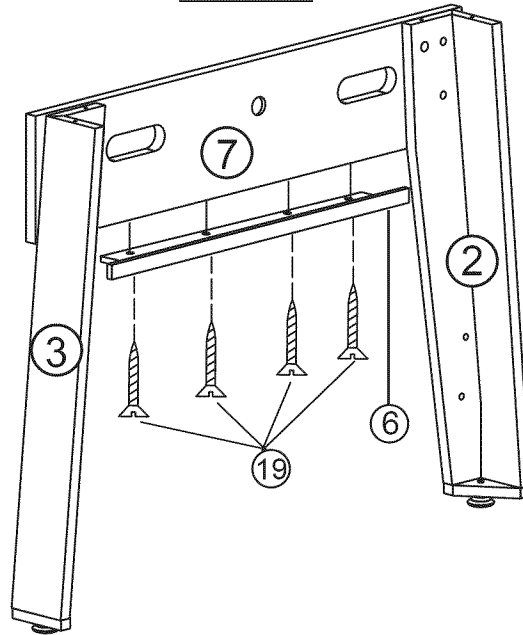
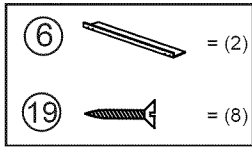


FIG. 4

FIG. 4:

- From underneath the table, attach the Ball Return Board (#6) to the End Apron (#7) using four Screws (#19), from underneath the End Apron.
- Repeat the same for the other Ball Return Board.

FIG. 4:

- Fijar la plancha para la devolución de bola (no. 6) a la tabla de extremo (no. 7) usando cuatro tornillos (no. 19), fijándolos de abajo de la tabla de extremo.
- Repetir el mismo para la otra plancha de para la devolución de bola.

FIGURE 4:

- Fixer le tablier de retour de boule (n°6) au tablier d'extrémité (n°7) à l'aide de quatre vis (n°19), les fixant de dessous du tablier d'extrémité.
- Répéter les mêmes étapes pour l'autre tablier de retour de boule.

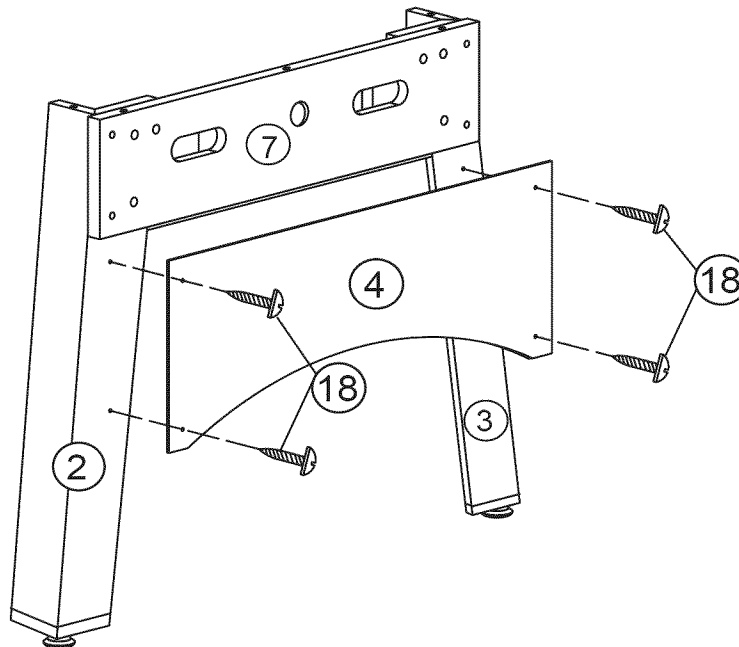
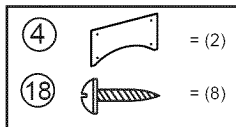


FIG. 5

FIG. 5:

- Attach the Leg End Panel (#4) to the Legs (#2 and #3) using four Screws (#18) per Leg.

FIG. 5:

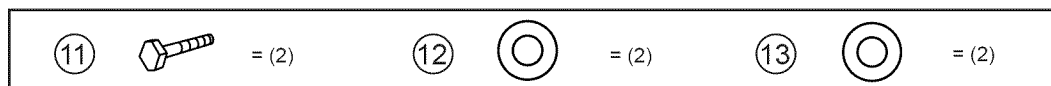
- Fijar el panel de pierna de extremo (no. 4) a los piernas (no. 2 y no. 3) usando cuatro pernos (no. 18) por pierna.

FIGURE 5:

- Fixer le panneau de pied d'extrémité (n°4) aux pieds (n°2 et n°3) à l'aide de quatre vis (n°18) par pied.

(Siga a la página siguiente.)





TOP SURFACE  
superficie superior  
surface supérieur

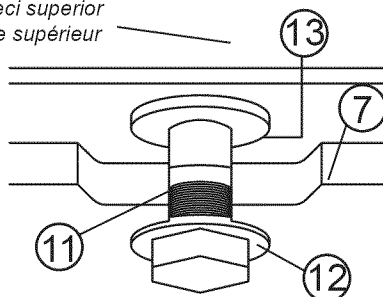


FIG. 6

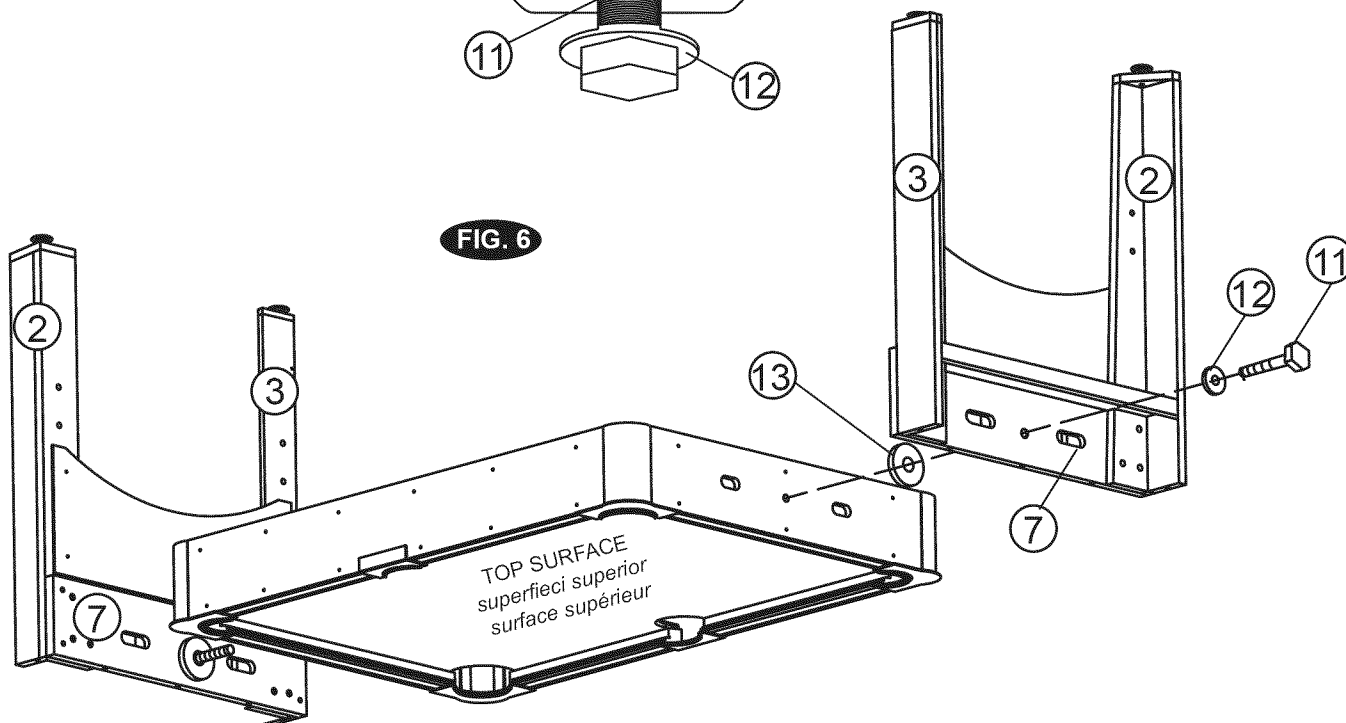


FIG. 6:

- With the billiard surface face down, attach the Legs (#2 and #3) to the table cabinet.
- Insert the two Bolts (#11), two Washers (#12) and two Plastic Washers (#13) in the order shown.
- Align the Lock Pins with the openings in the table surface and close the Lock Pins.
- Close, but do not tighten the Bolt (#11) at this time, as there is additional assembly necessary first.

FIG. 6:

- Con la superficie de billar hacia abajo, fijar las piernas (no. 2 y no. 3) al cajón.
- Insertar los dos pernos (no. 11), dos arandelas (no. 12) y dos arandelas plásticas (no. 13) en la orden mostrada.
- Alinear los alfileres de cerradura con las aperturas en la mesa y cerrar los alfileres de cerradura.
- Cerrar, pero no bien apretar el perno (no. 11) en este tiempo, como hay asamblea adicional necesaria primero.

(Siga a la página siguiente.)

FIGURE 6:

- Avec la surface de billard faisant face en bas, fixer les pieds (n°2 et n°3) au cabinet de table.
- Insérer les deux boulons (n°11), deux rondelles (n°12) et deux rondelles en plastique (n°13) dans l'ordre montré.
- Aligner les serrures avec les ouvertures dans la surface de table et fermer les serrures.
- Serrer, mais ne pas trop serrer le boulon (n° 11) en ce moment, parce qu'il faut de l'assemblée complémentaire d'abord.

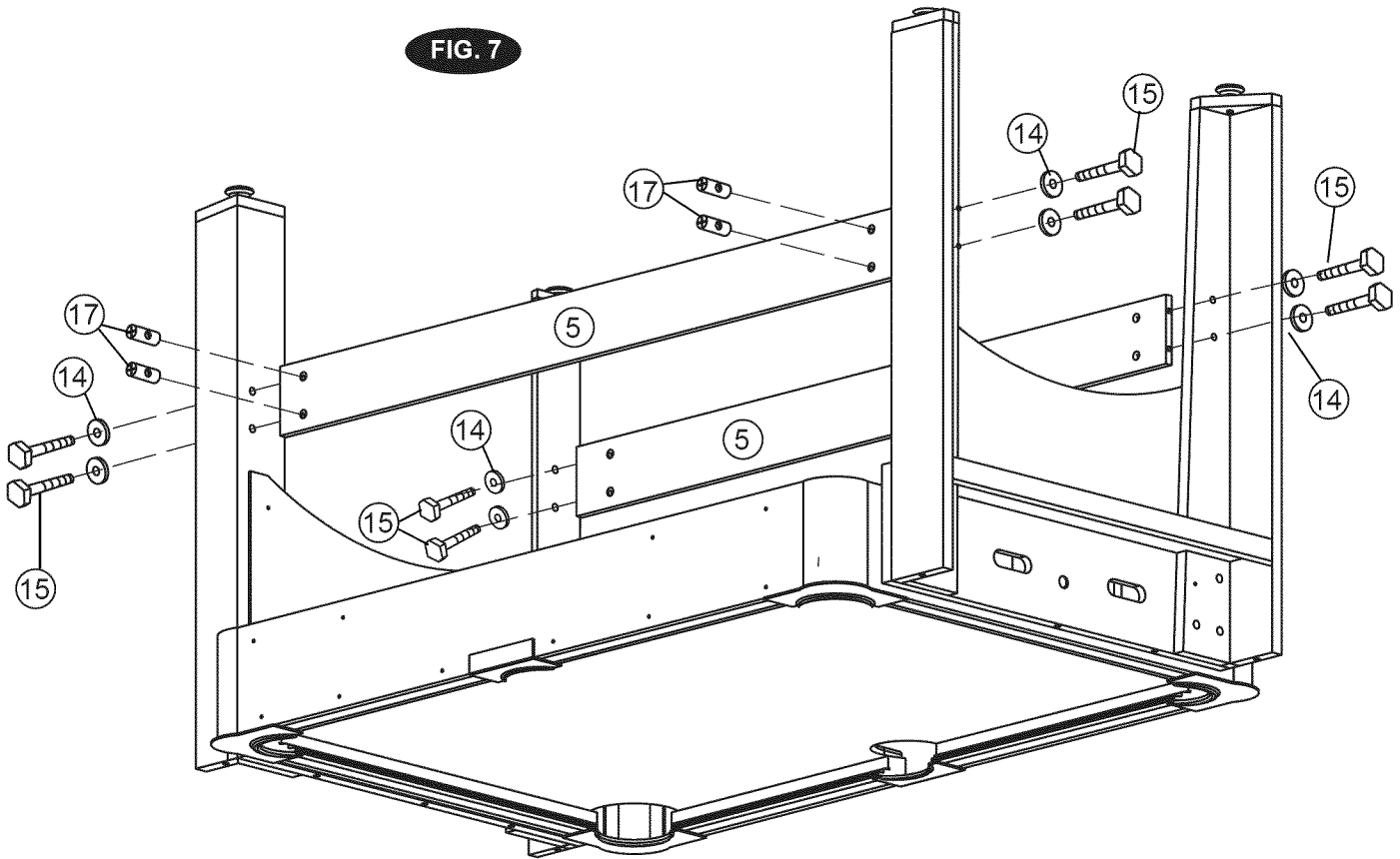
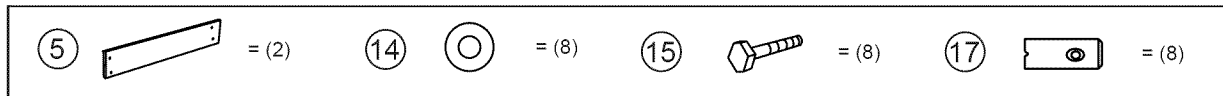


FIG. 7:

- Attach the Leg Side Braces (#5) between both leg assemblies using four Barrel Nuts (#17), four Washers (#14) and four bolts (#15) per Leg Side Brace.
- Lift the table assembly from the floor with two strong adults, turn it over, and set the table assembly on its legs in the location where you will play.

FIG. 7:

- Fijar los soportes de pierna laterales (no. 5) entre ambas ensamblajes de pierna usando cuatro tuercas cilíndricas (no. 17), cuatro arandelas (no. 14) y cuatro pernos (no. 15) por soporte de pierna lateral.
- Levantar la mesa armada del suelo con dos adultos fuertes, dar vuelta a la mesa y colocarla sobre sus piernas en el lugar donde se va a jugar.

FIGURE 7:

- Fixer un support de pied lateral (n°5) entre les deux assemblage de pied à l'aide de quatre écrous à portée cylindrique (n°17), quatre rondelles (n°14), et quatre boulons (n°15) par support de pied lateral.
- Soulever l'assemblée de table du sol avec deux adultes forts, la renverser et met la table à ses pieds dans l'emplacement où vous jouerez.



**CAUTION:** Two strong adults are recommended to turn the table over as shown.

1. Lift the table off the ground.
2. Turn the table over.
3. Place it on all four feet at the same time on the ground.

**PRECAUCIÓN:** Se recomienda que dos adultos fuertes le den vuelta a la mesa como se muestra en el gráfico.

1. Levante la mesa del suelo.
2. Vuelque la mesa.
3. Apoye las cuatro patas en el suelo al mismo tiempo.

**ATTENTION:** On recommande que deux adultes remettent la table sur ses pieds, tel qu'illustré.

1. Soulever la table.
2. Retourner la table à l'endroit.
3. Poser simultanément les quatre pieds de la table au sol.

(Siga a la página siguiente.)

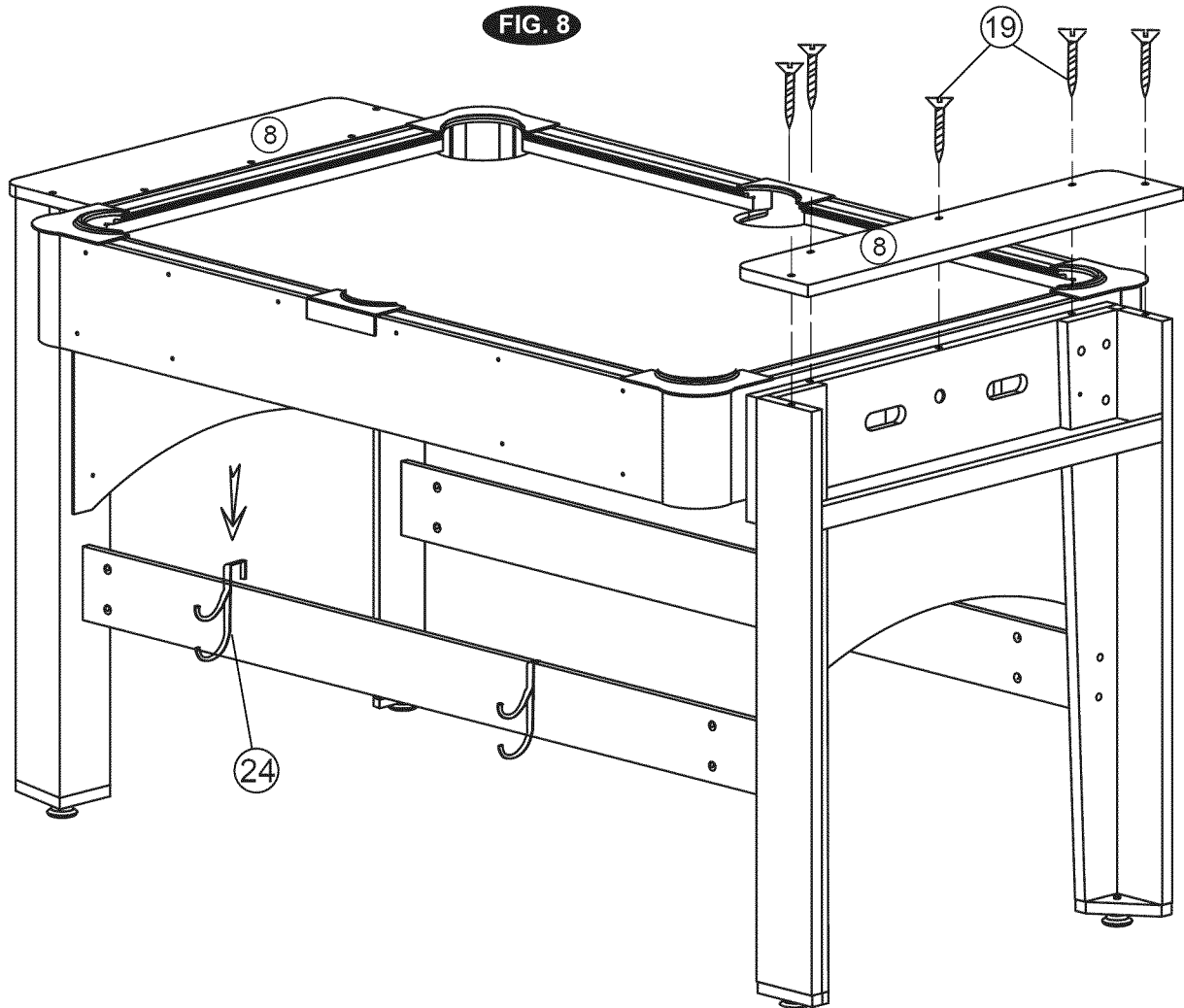
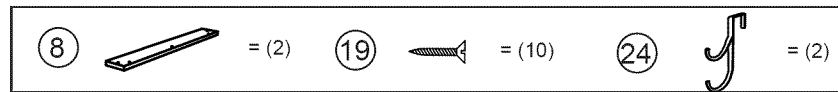


FIG. 8:

- First making sure that the Lock Pins are closed, with two strong adults, carefully turn over the table and set it on its legs.
- Attach both Top Slat Boards (#8) to the End Apron/Leg assemblies using five Screws (#19) per Top Slat Board.
- Now go back and tighten the Bolts (#11) previously-installed.
- Place the Cue Hooks (#24) onto the Leg Side Brace (#5).

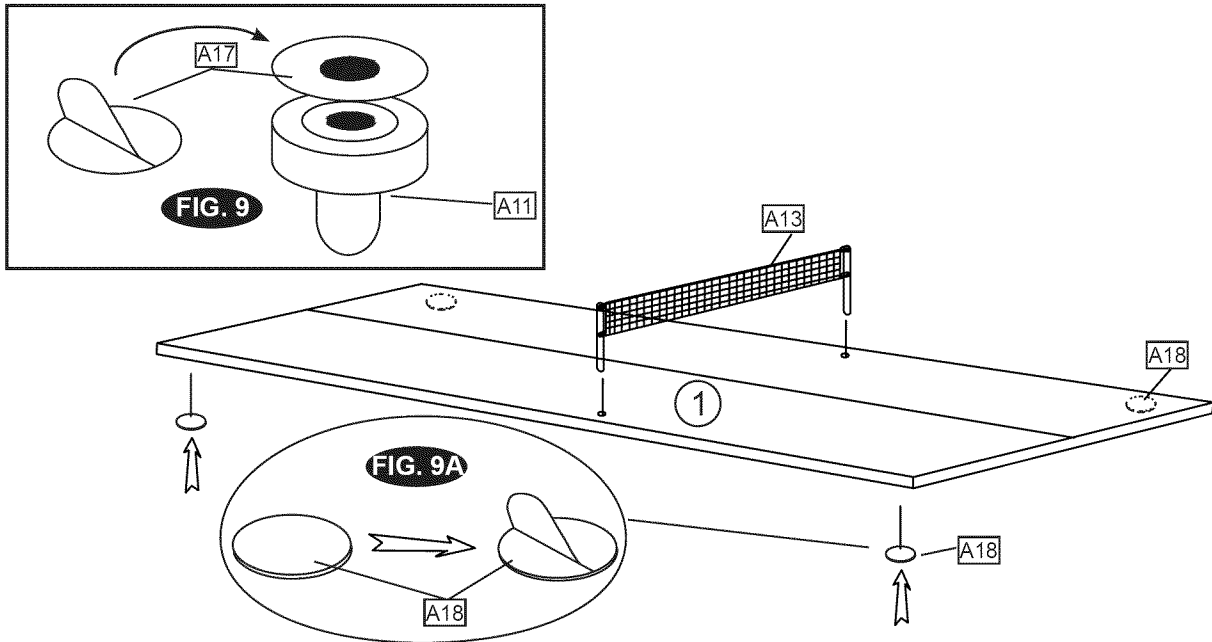
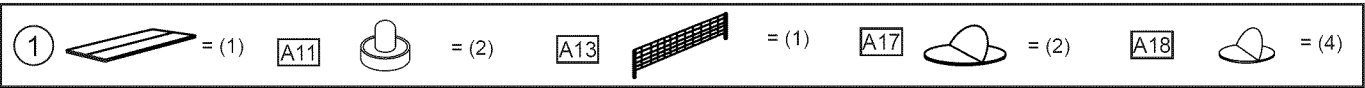
FIG. 8:

- Primero asegurarse que los alfileres de cerradura están cerrados, con dos adultos fuertes, con cuidado dar vuelta a la mesa y colocarla sobre sus piernas.
- Fijar ambos tablas de listón superior (no. 8) a las asambleas de tabla de extremo/pierna usando cinco tornillos (no. 19) por tabla de listón superior.
- Ahora regresar y bien apretar los pernos (no.11) antes montados.
- Colocar los ganchos de taco de billar (no. 24) sobre el soporte de pierna lateral (no. 5).

FIGURE 8:

- D'abord s'assurant que les serrures sont fermées, avec deux adultes forts, renverser soigneusement la table et la placer sur ses jambes.
- Fixer les deux tabliers de lamelle supérieurs (n°8) aux assemblées de tablier d'extrémité/pied à l'aide de cinq vis (n°19) par tablier de lamelle supérieur.
- Retourner Maintenant et serrent les boulons (n°11) précédemment montés.
- Mettre les crochets de queue (n°24) sur un support latéral de pied (n°5).

(Siga a la página siguiente.)

**FIG. 9:**

- Peel the backing off the Hockey Felt (#A17) and stick one onto the bottom of each Hockey Pusher (#A11).
- Peel the backing off the Cushion (#A18) and stick it on the bottom of the Table Tennis Surface (#1). See Fig. 9A.
- Gently place the Table Tennis Surface onto the table.

**YOU ARE NOW READY TO PLAY!**

**FIG. 9:**

- Quitar el papel de trasero del fieltro (no. A17) y pegar uno sobre el fondo de cada empujador (#A11).
- Quitar el trasero del cojín (#A18) y pegarlo al fondo de la superficie de tenis de mesa (no. 1). Ver la figura 9A.
- Con cuidado, colocar la superficie de tenis de sobre la mesa.

**¡USTED ESTÁ AHORA LISTO A JUGAR!**

**FIGURE 9:**

- Enlever le dos du feutre (n°A17) et coller un feutre au fond de chaque poussoir (n°A11).
- Enlever le dos du coussin (n°A18) et coller-le au fond de l'aire de jeu de tennis de table (n°1). Voir la figure 9A.
- Mettre soigneusement l'aire de jeu de tennis de table sur la table.

**VOUS ÊTES MAINTENANT PRÊTS À JOUER!**

(Siga a la página siguiente.)

TABLE MAINTENANCE (MANTENIMIENTO DE LA MESA)	
<b>TABLE</b> Mesa Table	Keep your table covered. If there is dust on the playfield or the aprons, use a vacuum or use the brush provided to remove. Do not sit on the table and do not use the table outside.
	<i>Cubra su mesa. Si hay el polvo sobre el campo de juego o los guarniciones, use un vacío o el cepillo provisto para quitarlo. No siéntese sobre la mesa y no utilice la mesa afuera.</i>
	<i>Tenez votre table couverte. S'il y a de la poussière sur l'aire de jeu ou... Ne vous assoyez pas sur la table et ne l'employez pas à l'extérieur. Pour déterminer l'emplacement exact de la mouche de la boule noire, veuillez vous référer à l'illustration no 1.</i>
<b>POCKETS</b> Buchacas Poches	DO NOT lift the table by placing your hands under the pockets, and do not sit, lean or put pressure on the pockets.
	<i>NO levante la mesa por sosteniendo sobre las buchacas y no siéntese, ni inclínese, ni haga presión sobre las buchacas.</i>
	<i>Ne soulevez pas la table en plaçant vos mains sous les poches et ne vous asseyez ni vous penchez ni faites pression sur les poches.</i>
<b>LEGS</b> Piernas Pieds	Check that all the edges fit properly into the grooves of the caps. When moving the table, lift the table off of its legs and place it down squarely on the legs, do not drag the table (and do not lift by the pockets).
	<i>Asegúrese que los pernos de pierna son bien apretados. En moviendo la mesa, levante la mesa de sus piernas y colóquelo abajo directamente sobre las piernas, no arrastre la mesa (y no levante por las buchacas).</i>
	<i>Vérifiez que tous les bords s'ajustent correctement dans les rainures des coins. Lorsque vous devez déplacer la table, la soulever entièrement de ses pieds et la déposer à l'endroit voulu en la remettant sur ses pieds; ne pas traîner la table au sol (et ne pas la soulever par les poches).</i>
<b>PUCKS</b> Discos Rondelles	In the event the puck becomes rough or scuffed, use a sheet of extra fine sand paper to lightly rub until the puck is smooth.
	<i>Si la superficie de uno de los tejos se vuelve áspera o se raya, use una lija muy fina para lijar el disco hasta que quede lisa.</i>
	<i>Si la rondelle devient rude ou éraflée, passer une feuille de papier sablé extra fin jusqu'à ce que la rondelle redevienne lisse.</i>
<b>FASTER PLAY</b> Jugar más rápido Jouer plus vite	For faster play, wipe down the playing surface with a spray wax and cloth. (NOTE: Do not spray the wax directly on the table. Spray it on a cloth first.) Make sure the blower is on to prevent clogging the holes.
	<i>Para juegos de mayor rapidez, rocíe la superficie de juego con cera y pásele un paño (NOTA: no rocíe la superficie directamente, primero rocíe el paño). Asegúrese que el soplador esté encendido para evitar que las aperturas se obstruyan.</i>
	<i>Pour un jeu plus rapide, appliquez sur la surface de jeu une cire en aérosol à l'aide d'un linge propre. (NOTE: Ne pas vaporiser la cire directement sur la surface de jeu. La vaporiser d'abord sur le linge avant de l'étendre uniformément sur la surface de jeu.) S'assurer que le ventilateur est en fonction afin de prévenir le blocage des orifices.</i>
<b>HOCKEY SURFACE</b> Superficie de hockey Surface de hockey	Wipe playing surface with a clean cloth before and after use. While table is on, vacuum gently with a soft brush attachment on a vacuum cleaner.
	<i>Limpie la superficie de juego con un paño limpio antes y después de usarla. Con la mesa encendida, aspirela con delicadeza, usando el aditamento de cepillo de la aspiradora.</i>
	<i>Essuyer la surface de jeu à l'aide d'un linge propre avant et après chaque usage. Alors que la table est en fonction, aspirer doucement avec une brosse douce.</i>

**NOTE: BALLS MAY BE EJECTED FROM THE PLAYFIELD DURING PLAY.**

**SWIVEL INSTRUCTIONS:**

- Slide the Locks to the left to unlock the table.
- Carefully and SLOWLY begin to turn the cabinet, making sure that all body parts are away from the inside of the cabinet.
- Once completely rotated and the playing surface is level, push the Lock Pins back into place.

**WARNING! KEEP HANDS CLEAR WHEN SWIVEL CABINET IS IN MOTION. THIS MAY BE A PINCHING HAZARD.**

**WARNING! STAY CLEAR: KEEP PETS, CHILDREN AND OBJECTS CLEAR FROM UNDERNEATH THE TABLE. DAMAGE TO THE TABLE AND/OR PERSONAL INJURY MAY OCCUR.**

**NOTA: LAS PELOTAS PUEDEN SER EXPULSADAS DEL CAMPO DE JUEGO DURANTE EL JUEGO.**

**INSTRUCCIONES GIRATORIA:**

- Deslizar las cerraduras a la izquierda para abrir la mesa.
- Con cuidado y DESPACIO comenzar a girar el cajón, asegurando que todas las partes del cuerpo están lejos del interior del cajón.
- Una vez completamente vuelto y la superficie de jugar es nivel, empujar las cerraduras en posición.

**¡ADVERTENCIA! MANTENER LOS MANOS CLARO CUANDO SE GIRAN EL CAJÓN. ESTO PUEDE SER UN RIESGO DE PELLISCO.**

**¡ADVERTENCIA! EVITE: MANTENER LOS ANIMALES DOMÉSTICOS, LOS NIÑOS Y LOS OBJETOS CLAROS DE ABAJO LA MESA. DAÑO A LA MESA Y/O EL DAÑO CORPORAL PUEDE OCURRIR.**

(Siga a la página siguiente.)

**NOTEZ : DES BOULES PEUVENT ÊTRE ÉJECTÉES DE L'AIRE DE JEU PENDANT LE JEU.**

**MODE D'EMPLOI POUR LE JEU RÉVERSIBLE:**

- Faire glisser les serrures à gauche pour ouvrir la table.
- Soigneusement et LENTEMENT commencer à renverser le caisson, assurant que toutes les parties de corps sont loin de l'intérieur du caisson.
- Une fois complètement renversé et la surface jouante est au niveau, pousser les boutons de serrure en place de nouveau.

**AVERTISSEMENT! TENIR DES MAINS LOIN QUAND LE CAISSON RÉVERSIBLE EST EN MOUVEMENT. CELA PEUT ÊTRE UN DANGER DE PINCEMENT.**

**AVERTISSEMENT! ÉVITEZ: TENIR DES ANIMAUX DE COMPAGNIE, DES ENFANTS ET DES OBJETS LOIN DU DESSOUS DE LA TABLE. DÉGÂTS À LA TABLE ET-OU LA BLESSURE PERSONNELLE PEUT ARRIVER.**

**HOCKEY GAME RULES:**

- 1) This game is designed to be played with two (2) players, one each end, or with four (4) players, two each end of the table.
- 2) Flip a coin to determine who will begin play, or a face-off can be held at the center of the table.
- 3) Play begins when the puck is placed on the playing surface. Players must hit the puck with the hand-held pushers and attempt to shoot into the opponent's goal.
- 4) One point is awarded when a puck is shot into the opponent's goal.
- 5) Winning the game: the winning score is accomplished by being the first player to reach a predetermined score or by being the player to score the most points within a given period of time.

**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.

**REGLAS DE JUEGO DE HOCKEY:**

- 1) Este juego está diseñado para dos (2) jugadores, frente a frente, uno a cada extremo de la mesa, o con cuatro (4) jugadores, dos a cada extremo de la mesa.
- 2) Lanzar una moneda al aire para determinar quién empezará, o una confrontación puede ser sostenida al centro de la mesa.
- 3) El juego comienza cuando se coloca el disco en el área de juego. Los jugadores deben pegarle al disco con los empujadores y tratar de marcar un gol en el arco del oponente.
- 4) Anotarse un punto cada vez que se introduzca el disco en el arco del oponente.
- 5) Quién gana el juego: El ganador es el primer jugador que alcance un número predeterminado de puntos o el jugador que marque más puntos durante un periodo determinado.

**REGLAS DEL JUEGO DE BILLAR - 8 BOLAS****OBJETIVO DEL JUEGO:**

El juego de 8 bolas es muy sencillo y lo pueden disfrutar jugadores de todos los niveles. Se le llama juego de "tiro" porque los jugadores deben anunciar por adelantado hacia donde tienen la intención de tirar para que el tiro sea válido. En el juego de 8 bolas, un jugador le tira a la bolas de un solo color (con los números del 1 al 7), mientras que su contrincante le tira a las bolas con la raya (con los números del 9 al 15). El jugador que primero logre meter en las buchacas su grupo de bolas y luego lograr meter la bola 8 es el ganador.

**LA APERTURA:**

Las bolas se agrupan tal como se muestra en la Ilustración. Una moneda lanzada al aire determina quién es el que hace la apertura. En juegos subsiguientes, el perdedor en el juego anterior es quien hace la apertura. La bola blanca debe colocarse detrás de la línea de arranque y el jugador debe, una de dos: (a) meter una bola en una buchaca o (b) tener 4 bolas en las bandas. Si el jugador no logra hacer una apertura limpia, el contrincante tiene la opción de aceptar las bolas en la posición en que quedaron o volver a agrupar las bolas y hacer la apertura inicial de nuevo.

Si alguna bola entra en la buchaca durante la apertura: entonces el jugador sigue tirando; sin embargo, la mesa aún está "abierta", es decir, que la elección de bolas de color o con raya aún no se ha determinado. La elección de bolas de color o con raya se determina con el primer tiro que se hace después de la apertura.

Si la bola 8 entra en la buchaca: El jugador sigue tirando con la opción de sacar la bola 8 y seguir jugando o volver a agrupar las bolas y hacer la apertura de nuevo.

Si el jugador mete la bola blanca en la apertura: Si la bola blanca entra en una buchaca durante la apertura: (a) todas las bolas que entraron en las buchacas permanecen ahí, con excepción de la bola 8 que se vuelve a poner en juego, (b) la mesa está abierta, (c) el contrincante tiene la bola blanca en la mano y puede colocarla detrás de la línea de arranque, en cualquier punto, y tirar a cualquier bola que no se encuentre detrás de la línea de arranque.

**EL JUEGO:**

Después de la apertura, sin importar si alguna bola entró en la buchaca durante la apertura, la mesa está

(Siga a la página siguiente.)

**RÈGLES DU JEU DE HOCKEY**

- 1) Ce jeu est conçu pour deux joueurs, un à chaque extrémité de la table, ou pour quatre joueurs, deux à chaque extrémité de la table.
- 2) Pour débiter la partie, décider à pile ou face quelle équipe ou quel joueur va commencer ou encore, effectuer une mise au jeu au centre de l'aire de jeu.
- 3) La partie débute lorsque la rondelle est placée sur la surface de jeu. Les joueurs doivent frapper la rondelle avec les poussoirs manuels et tenter de compter un but dans le filet de l'équipe adverse.
- 4) Un point est accordé pour chaque but qui pénètre dans le filet de l'équipe adverse.
- 5) Pour gagner une partie: le pointage gagnant est atteint lorsqu'un joueur (ou équipe) est le premier à atteindre un pointage déterminé à l'avance ou encore lorsqu'un joueur (ou équipe) atteint le plus grand nombre de points au cours d'un laps de temps fixé à l'avance.

**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, empoche 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'ouvreur doit: a) empocher une boule ou b) faire en sorte que quatre boules touchent une bande. Si l'ouvreur 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 empoche 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.

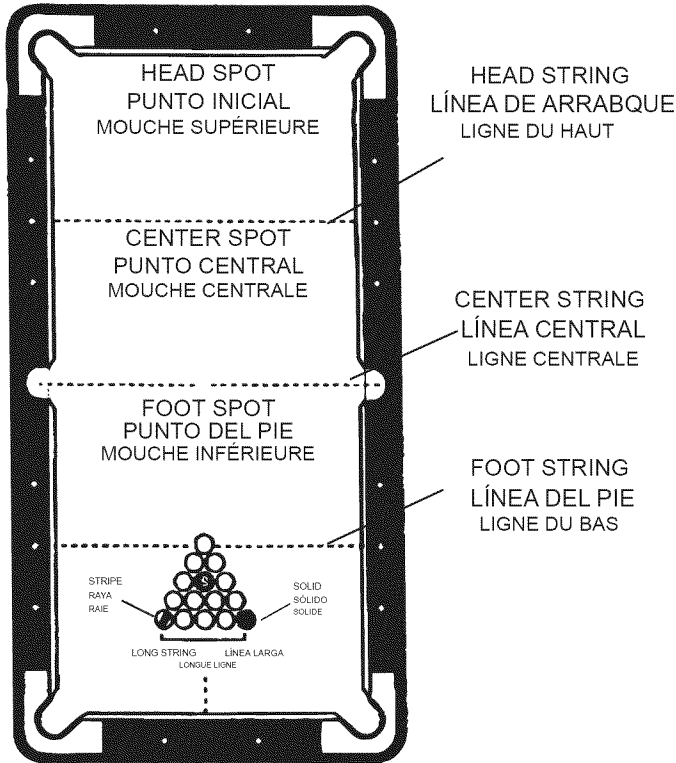
Si la blanche est empochée lors du bris: a) toutes les boules empochées le demeurent, sauf la huit qui est remise sur la table, b) la table est ouverte, c) l'autre joueur a la blanche en main et peut la placer n'importe où derrière la Ligne du Haut et viser n'importe quelle boule sauf celles qui se trouvent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

**DÉROULEMENT DE LA PARTIE:**

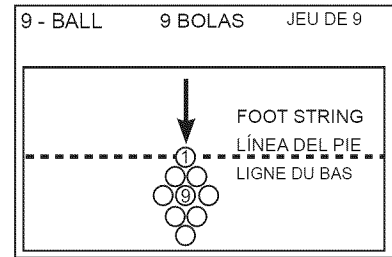
Après le bris, que des boules aient été empochées ou non, la table est ouverte et le choix des boules est déterminé par la prochaine boule légalement empochée.

En cours de jeu, chaque joueur doit annoncer ses coups en indiquant quelle boule il veut rentrer et

HEAD OF TABLE  
CABEZA DE LA MESA TÊTE DE LA TABLE



FOOT OF TABLE  
PIE DE LA MESA BAS DE LA TABLE



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.

"abierta", con la opción de las bolas de color o con raya a determinar por la siguiente bola que entre en la buchaca.

Durante el juego, un jugador debe anunciar cada tiro por adelantado indicando la bola que se pretende meter en la buchaca. No es necesario indicar detalles tales como bandas o carambolas, etc. En caso de no alcanzar los resultados anunciados se pierde el turno. Si el tiro resulta como se anunció, entonces las otras bolas que entraron en las buchacas se quedan ahí. Sin embargo, si el tiro no resulta como se anunció y otras bolas sí entraron en la buchaca, entonces se sacan las bolas que le corresponden (con raya o de color según se haya determinado) y las bolas del contrincante que hayan entrado permanecen en las buchacas.

Para hacer un tiro limpio, la primera bola que se golpea debe ser una correspondiente al grupo de bolas del jugador en turno (con raya o de color) y la bola objetivo se debe meter en la buchaca, o la bola blanca u otra bola objetivo debe entrar en contacto con una banda. (Nota: es válido que el jugador mande la bola blanca a la banda antes de pegarle a la bola objetivo)

Un jugador que limpiamente mete una bola en la buchaca sigue jugando hasta que falle o cometa una falta. Una vez que el grupo de bolas (con raya o de color) de un jugador esté por completo en las buchacas, éste debe ir por la bola 8. De nuevo, el jugador debe anunciar el tiro intencionado, incluso si éste parece obvio. Un jugador que mete limpiamente todas las bolas de su grupo y la bola 8 es el ganador.

#### LAS FALTAS:

1. El hacer un tiro ilegal, tal como se ha explicado anteriormente.

(Siga a la página siguiente.)

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 empoché 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 empoché 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.

- 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.
- 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).

**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:

- Fouls when pocketing the 8 ball.
- Pockets the 8 ball on the same stroke as the last of his group of balls.
- Scratches when the 8 ball is his legal object ball.
- Jumps the 8 ball off the table at any time.
- Pockets the 8 ball in a pocket other than the one designated.
- 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.

- Un tiro de gracia (fatal) (cuando la bola blanca se mete en la buchaca o sale de la mesa).
- Mover o tocar una bola por otro medio que no sea un tiro limpio o legal.
- Tirar intencionalmente un tiro de brinco por encima de otra bola metiendo el taco por debajo de la bola blanca. Un tiro de brinco realizado con un golpe en la parte superior del centro de la bola es legal.
- Usar primero la bola 8 en un tiro de combinación cuando la mesa no está abierta.

**PENAL:**

Los contrincantes toman "la bola blanca en la mano". Esto significa que el jugador puede colocar la bola blanca en cualquier lugar de la mesa (no tiene que ser detrás de la línea de inicio, excepto cuando se trata del tiro de apertura).

**COLOCACIÓN DE LAS BOLAS:**

Cuando se va a volver a colocar una bola, la bola objetivo se pone en la línea larga, tan cerca como se pueda del punto del pie.

**JUEGO PERDIDO:**

Un jugador que comete alguna de las siguientes infracciones pierde el juego:

- Se comete una falta al meter la bola 8 en la buchaca.
- Se mete la bola 8 en el mismo tiro en que se mete la última bola del grupo del jugador.
- Meter la bola blanca cuando la bola 8 es su bola objetivo legal.
- Cuando se brinca la bola 8 en cualquier momento.
- Cuando se mete la bola 8 en otra buchaca distinta a la que se anunció.
- Meter la bola 8 cuando ésta no es la bola objetivo legal (con excepción de la apertura).

**REGLAS DEL JUEGO - BILLAR - 9 BOLAS****OBJETIVO DEL JUEGO**

Bola Nueve es un juego muy divertido que disfrutan jugadores desde principiantes hasta expertos. En Bola 9, el tirador debe contactar primero la bola cuya numeración sea la más baja. Gana el jugador que embolse la bola 9.

**LA APERTURA:**

Las bolas numeradas del 1 al 9 se colocan en forma de rombo, con la bola número 1 en la punta del rombo y sobre el punto de pie y la 9 en el centro. Vea la ilustración. La bola blanca se debe situar tras la línea de cabeza; el tirador deberá contactar primero la bola 1 y debe: (a) embolsar una bola o (b) enviar cuatro bolas a las bandas. Si el jugador no realiza un tiro de apertura reglamentario, el adversario tiene la opción de aceptar las bolas en esta posición o volverlas a colocar y ejecutar el tiro de apertura otra vez. Si la bola blanca se entronera en el rompimiento, el jugador siguiente no podrá hacer una jugada de "push out" (vea PUSH OUT), sino que deberá colocar "la bola blanca en mano" en cualquier parte de la mesa.

**EL JUEGO:**

Tras el rompimiento, el tiro inmediato posterior puede ser un "push out" o, si el jugador que rompe embolsa una o más bolas, se puede seguir tirando hasta que se falle, cometa una falta o gane el juego. Cuando un jugador falle o cometa una falta, el adversario empezará a tirar hasta que falle, cometa una falta o gane. El juego termina cuando la bola 9 se entronera con un tiro reglamentario.

(Siga a la página siguiente.)

- 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.
- Utiliser la huitte 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:

- Commets une faute lorsqu'il empoche la huit.
- Empoche la huitte tout en jouant la dernière boule de son groupe.
- Empoche la blanche lorsqu'il vise la huit.
- Projète la huit hors de la table à n'importe quel moment.
- Empoche la huitte dans une poche autre que celle annoncée.
- Empoche la huitte lorsqu'elle n'est pas la boule nommée (sauf lors du bris).

**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. 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) conduisent 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:**

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)
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.

**FOOTBALL GAME RULES:**

1. Place the Football Goal Posts at the opposite ends of a table or any flat playing surface.
2. Mark midfield by measuring from one end of the table (or field) to the other, and dividing in half. Then flip a coin to determine first possession.
3. The player begins by placing the flat "Rush" ball halfway between midfield and their own goal line, then sliding the ball toward the opponent's goal. **NOTE:** The players may opt for 1-3 downs per possession.
4. If an portion of the ball comes to rest past the goal line (defined by an imaginary line from the front edge of the suction cup to the sides of the table), then a touchdown has been scored for six points. **NOTE:** An extra point attempt is then made from the halfway point between midfield and the opponent's goal line.
5. On the player's final down, a field goal may be attempted by using the football (worth 3

**EL PUSH OUT:**

Inmediatamente después de un tiro de apertura reglamentario, el jugador en turno puede jugar un push out en un intento de colocar la bola blanca en una mejor posición. En un push out, la bola no tiene que tocar bola o banda alguna, lo cual no se considera una falta a menos que aplique otra regla de faltas. El jugador debe anunciar su intención de realizar un push out antes de ejecutar el tiro, de lo contrario se considerará como un tiro normal. Cualquier bola embolsada en un push out no cuenta y permanecerá en la tronera (a excepción de la bola 9). Después de un push out, el siguiente jugador: a) deberá tirar desde esa posición o b) puede ceder el tiro al otro jugador.

**LAS FALTAS:**

1. Fallar al ejecutar un tiro reglamentario según la definición mencionada anteriormente.
2. No tocar primero la bola con la numeración más baja en la mesa.
3. Embolsar la bola blanca (tirar la blanca en la tronera o fuera de la mesa)
4. Mover o tocar cualquier bola por otro medio fuera del juego reglamentario.
5. Cuando no se embolsa la bola objetiva y ninguna bola hace contacto con una banda después de que la blanca ha tocado la bola objetiva.
6. Ejecutar intencionalmente un tiro de salto sobre otra bola al hacer efecto de pala con el taco por debajo de la bola blanca. Es lícito ejecutar un tiro de salto al golpear la bola blanca por arriba de su centro.
7. Hacer saltar cualquier bola fuera de la mesa. Las bolas objetivas no se reponen (con excepción de la bola 9).

**JUEGO PERDIDO:**

El adversario tendrá "bola blanca en mano", esto significa que el jugador puede colocar la blanca en cualquier lugar de la mesa. Las bolas entroneradas durante una falta NO se reponen (con excepción de la bola 9). El jugador que cometa tres faltas consecutivas en tres tiros sucesivos sin ejecutar entre ellos un tiro reglamentario perderá el juego.

**FOOTBALL AMERICANO REGLAS DE JUEGO:**

1. Colocar los postes de objetivo de fútbol americano a los extremos de enfrente de una mesa o cualquier superficie de jugar plana.
2. Marcar el centro del campo por midiendo a partir de un extremo de la mesa (o campo) al otro, y dividir por la mitad. Entonces lanzar una moneda para determinar la primera posesión.
3. El jugador comienza por colocando la pelota plana "Rush" al mitad entre el centro del campo y su propia línea de objetivo, luego deslizar la pelota hacia el objetivo del opositor. **NOTA:** Los jugadores pueden optar por 1 a 3 Downs por posesión.
4. Si una parte de la pelota viene para descansar por delante de la línea de objetivo (definida por una línea imaginaria del borde delantero de la taza de succión a los lados de la mesa), entonces un touchdown ha sido anotado por seis puntos. **NOTA:** Una tentativa de punto suplementaria entonces es hecha del punto de mitad entre el centro del campo y la línea de objetivo del opositor.
5. Para el Down final del jugador, un gol de camp puede ser intentado por usando el fútbol (valor de 3 puntos).
6. Si el jugador falla marcar un touchdown o gol de

(Siga a la página siguiente.)

**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 pris 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 re-mises 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.

**FOOTBALL AMÉRICAIN RÈGLEMENTS DU JEU:**

1. Placer les poteaux de but de football américain aux extrémités opposées d'une table ou n'importe quel surface de jouer plane.
2. Marquer la ligne moyenne en mesurant d'une extrémité de la table (ou l'aire de jeu) à l'autre et dédoubler. Lancer une pièce de monnaie pour déterminer la première possession.
3. Le joueur commence en plaçant la balle plane "Rush" à mi-chemin entre la ligne moyenne et leur ligne de but propre, faisant ensuite glisser la balle vers le but de l'adversaire. **NOTE :** les joueurs peuvent opter de 1 à 3 tentatives par possession.
4. Si une partie de la balle reste devant la ligne de but (définie par une ligne imaginaire du bord de devant de la tasse de suction aux côtés de la table), donc un essai a été marqué de six points. **NOTE:** une tentative de point supplémentaire est alors faite du point de mi-chemin entre la ligne moyenne et la ligne de but de l'adversaire.
5. Sur la tentative finale du joueur, un placement peut être essayé en utilisant le ballon (valant de 3 points).
6. Si le joueur échoue à marquer un essai ou un placement pendant leur possession, donc l'adversaire assume la possession de l'endroit

©2009 Sportcraft, Ltd.  
www.sportcraft.com

points).

6. If the player fails to score a touchdown or field goal during their possession, then the opponent assumes possession from the spot of the ball when it came to rest after the opposing player's last down.
7. If the ball goes out of bounds (defined by the edges of the table), then the opponent takes possession of the ball from the point where it left the playing field.
8. The end of the game can be determined by time or by the first player to score twenty-one points.

#### **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

campo durante su posesión, entonces el opositor asume la posesión adonde está parada la pelota después del último down del jugador opositor.

7. Si la pelota va de límites (definido por los bordes de la mesa), entonces el opositor toma posesión de la pelota adonde la pelota dejó del campo.
8. La terminación del juego puede ser determinado por el tiempo o por el primer jugador que marca veintinueve puntos.

#### **TENIS DE MESA**

##### **DEFINICIONES:**

Un "rally" es un período durante el cual la pelota está en juego.

- La pelota "está en juego" cuando se proyecta intencionalmente en servicio.

- Un "let" es un rally, el resultado del cual no recibe puntaje.

- Un "punto" es un rally el resultado del cual sí recibe puntaje.

- La mano de la raqueta es la mano con la cual se sostiene la raqueta.

- Un "strike" es tocar la bola con la raqueta cuando la tenía en la mano de la raqueta, o con la mano de la raqueta por debajo de la muñeca.

- Un "volley" es golpear la pelota durante el juego sin primero haber tocado la superficie de juego en el lado de la red más cerca al jugador desde el último golpe del oponente.

- El "servidor" es el jugador que golpea la bola primero en un intercambio de tiros.

- "Alrededor de la red" se refiere al área debajo o alrededor de la proyección de la red y sus soportes fuera de la mesa, pero no entre el final de la red y el poste.

- La parte de la superficie de juego más cerca del servidor y a su derecha de la línea central se llama la "cancha de la mano derecha del servidor". Y a la izquierda de la línea central se llama la "cancha de la mano izquierda del servidor". La parte de la superficie de juego en el lado opuesto de la red del servidor y a su izquierda de la línea central se llamará el "campo derecho del recibidor" y, a la derecha del servidor el "campo izquierdo del recibidor".

- Un jugador "obstruye" la pelota si él, o algo que él lo lleva o lleva, toca la pelota en el juego cuando es sobre o de viaje hacia la superficie de jugar, no habiendo tocado su campo desde siendo golpeado por su opositor.

##### **EL ORDEN DE JUEGO:**

Quando se juega individualmente, el servidor primero lanza un servicio bueno y luego el receptor hace un buen retorno. A partir de allí, el servidor y receptor alternativamente hacen buenos retornos.

En juegos dobles, el servidor primero lanza un servicio bueno y el receptor devuelve la pelota. Luego el compañero del servidor hace un buen retorno, seguido de un buen retorno del compañero del receptor. A partir de ese momento, cada jugador alternativamente en esa secuencia hace un buen retorno.

##### **UN BUEN SERVICIO:**

El servicio comienza con la bola colocada en la palma de la mano libre, que debe estar abierta y plana. El servidor proyecta la bola hacia arriba y la golpea antes que la bola toque cualquier objeto. En el momento del impacto de la raqueta con la bola, la bola deberá estar detrás de la línea final de la cancha del servidor o cualquier extensión imaginaria de dicha línea y encima del nivel de la superficie de juego.

Quando se juega individualmente: Después del golpe, la bola deberá tocar la propia cancha del servidor y pasar directamente sobre la red y luego tocar la

du ballon ou il est reste après la dernière tentative du joueur opposé.

7. Si le ballon sort de limites (défini par les bords de la table), donc l'adversaire prend possession du ballon du point où il a quitté le terrain.
8. Le terminaison de jeu peut être décidé par temps ou par le premier joueur à marquer vingt et un points.

#### **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.

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.
- 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.

cancha del receptor.

*En los dobles*, la bola debe tocar primero el lado derecho de la cancha o la línea central, pasar sobre la red y luego tocar el lado derecho de la cancha del receptor.

Si al tratar de lanzar un servicio, el jugador no le pega a la bola mientras está en juego, perderá un punto.

#### UN BUEN RETORNO:

Después que la bola se sirve o se retorna durante el juego, se le pega para que pase directamente sobre la red y su ensamblaje, para que toque la cancha del oponente. Una bola retornada que toca la red o sus puntos de apoyo mientras está pasando a la otra cancha se considera un buen retorno.

#### LA BOLA ESTÁ EN JUEGO HASTA QUE:

La bola está en juego desde el momento en que está inmóvil en la palma de la mano libre del servidor antes de proyectarla en un lanzamiento hasta que:

- se anote un punto
- toque la misma cancha dos veces consecutivamente
- se ha hecho un "voley"
- toca a un jugador o a cualquier cosa que vista o lleve puesta que no sean la raqueta o la mano de la raqueta debajo de la muñeca
- toca cualquier objeto que no sea la red o sus puntos de apoyo (mencionados anteriormente)
- es golpeada por un jugador más de una vez consecutivamente
- toca, en un servicio doble, la cancha izquierda del servidor o receptor
- en el juego doble, recibe un golpe de un jugador que está fuera de secuencia, excepto en el caso en que ha habido un error genuino en el orden de juego.

Una bola que golpea el borde superior de la mesa se mantiene en juego. La bola que toca el lado de la mesa por debajo del borde está fuera del juego, así que la jugada y el punto se cuentan contra la última persona que golpeó la pelota.

#### UN «LET»:

El "rally" se considera un "let":

- cuando se sirve la bola y al pasar sobre o alrededor de la red toca la red o sus puntos de apoyo, siempre que el servicio haya sido bueno o la bola esté obstruida por el receptor o su compañero.
- si un servicio se entrega cuando el receptor o su compañero no están listos, pero un jugador se considera listo si su compañero trata de golpear a pelota.
- si debido a un accidente fuera de su control un jugador no hace un buen servicio o un buen retorno o viola alguna de las reglas.
- si se interrumpe para corregir un error en el orden de juego.

#### CUÁNDO SE PIERDE UN PUNTO:

A menos que el rally se considere un "let", el jugador pierde un punto:

- si no lanza un buen servicio
- si no hace un buen retorno
- si le hace un "voley" a la bola
- si golpea la bola con el lado de la raqueta que tiene una superficie ilegal
- si él o algo que viste o lleva puesto toca la bola antes de pasar la línea final o la línea lateral sin haber tocado la superficie de juego en su lado de la red desde el último golpe del oponente
- Si él, o algo que él lleva o lleva, toca la pelota en el juego antes de que esto haya pasado sobre la línea de final o la línea de lado no aún habiendo que tocado la superficie que juega sobre su lado de la red desde

(Siga a la página siguiente.)

#### 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 marqué
- 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.

#### 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.

- 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.

*International Rules:* The player or pair starting at one end in a game shall start at the other end in the next game of the match and in the last possible game of a match the players or pairs shall change ends when the first one player or pair scores 5 points.

**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

- ser golpeado por su opositor.
- si su mano libre toca la superficie de juego mientras la bola estaba en juego
- Si él, o algo que él lleva o lleva, toca la red o sus apoyos mientras la pelota está en el juego.
- si, en los dobles, le pega a la pelota fuera de secuencia.

**UN JUEGO:**

*Reglas de la casa:* El jugador o par de jugadores gana un juego cuando se anotan 21 puntos a menos que ambos jugadores o pares tengan 20 puntos. En ese caso, el ganador es el jugador que anote primero dos puntos más que el jugador o par de jugadores oponentes.

*Reglas internacionales:* El jugador o par de jugadores gana un juego cuando se anotan 11 puntos a menos que ambos jugadores o pares tengan 10 puntos. En ese caso, el ganador es el jugador que anote primero dos puntos más que el jugador o par de jugadores oponentes.

**UN MATCH:**

Un match es un conjunto de tres juegos o un conjunto de cinco juegos.

**ELECCIÓN DE CANCHAS Y SERVICIOS:**

La opción entre las canchas y el derecho de servir o recibir primero en un "match" se decide al azar. El ganador del lanzamiento al azar puede:

- elegir servir o recibir primero, y luego el perdedor tiene la opción de escoger la cancha
- elegir una cancha, y luego el perdedor tiene la opción de servir o recibir primero
- requerir que el perdedor tenga la opción inicial

*En los dobles:* El par que tenga el derecho de servir primero en cualquier juego decide cuál compañero lo va a hacer. En el primer juego de un match, el par oponente entonces decide cuál compañero va a recibir primero. En los juegos subsiguientes de un match, el par que sirve elige su primer servidor y el primer receptor entonces se establece en forma automática para corresponder al primer servidor.

**CAMBIO DE CANCHA:**

*Reglas de la casa:* El jugador o par de jugadores que inició en una cancha en un juego comienza en la otra cancha en el juego próximo y así sucesivamente, hasta el final del match. En el último juego posible de un match, los jugadores o pares de jugadores deberán cambiar de canchas cuando el primer jugador haya anotado 10 puntos.

*Reglas internacionales:* El jugador o par de jugadores que inició en una cancha en un juego comienza en la otra cancha en el juego próximo del match. En el último juego posible de un match, los jugadores o pares de jugadores deberán cambiar de canchas cuando el primer jugador haya anotado 5 puntos.

**CAMBIO DE SERVICIO:**

*En los juegos individuales,* después de cinco puntos, el receptor se convierte en servidor y así sucesivamente, hasta el final del juego o hasta el empate de 20 a 20. Después del puntaje de 20 a 20, cada jugador lanza sólo un servicio por turno hasta el final del juego.

*En los dobles:*

- los primeros cinco servicios los lanza el compañero seleccionado del par que tiene derecho de servir y los recibe el compañero correspondiente del par opositor.
- los segundos cinco servicios los lanza el receptor de los primeros cinco servicios y los recibe por el compañero del primer servidor.
- los terceros cinco servicios los lanza el compañero del primer servidor y los recibe el compañero del primer receptor.

(Siga a la página siguiente.)

- 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

- received by the partner of the first server.
- 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 each 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.

- los cuartos cinco servicios los lanza el compañero del primer receptor y los recibe el compañero del primer receptor.
- los quintos cinco servicios se lanzan y reciben al igual que los primeros cinco y así sucesivamente hasta el final del juego, o hasta que haya un empate 20 a 20.
- si hay un empate 20 a 20, la secuencia de servicios y recepciones es la misma, pero cada jugador lanza solamente un servicio cada turno hasta el final del juego.

El jugador o par de jugadores que sirvieron al principio del juego recibe primero en el juego siguiente y así sucesivamente hasta el final del juego. En el último juego posible de un match doble, el par receptor cambia el orden de recepción cuando cualquiera de las partes anota 10 puntos. En cada juego de match de dobles, el orden inicial de recepción es opuesto a aquél en el juego inmediatamente precedente.

#### **SERVICIO O RECEPCIÓN FUERA DE ORDEN:**

- Si, por error, los jugadores olvidan cambiar de cancha en el momento requerido, se deberá interrumpir el juego en cuanto se descubra el error y los jugadores deberán cambiar de cancha. Si se ha completado un juego desde el error, se deberá ignorar el error.
- Si, por error, un jugador sirve o recibe fuera de turno, se interrumpirá el juego y continuará con el jugador que según la secuencia establecida al principio del partido, debería ser el servidor o receptor respectivamente en la anotación que haya sido alcanzada.

- 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.

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.

## LIMITED WARRANTY

## 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

0408 TG

**\*\*NOTE: Please save your original proof of purchase as it is needed should you require warranty service.**

## GARANTIA LIMITADA

## Garantía 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 impresa 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 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

0408 TG

**\*\*NOTA: Por favor guarde su prueba de compra original porque es necesario si requiere el servicio de la garantía.**

## GARANTIE LIMITÉE

## 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, de 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 OFFERTE 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 CONSÉCUTIFS 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 CONSÉCUTIFS 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

0408 TG-CA

**\*\*NOTEZ: Prière de garder votre preuve d'achat originale puisqu'elle sera requise en cas de service lié à la garantie.**



**Sportcessories**

313 Waterloo Valley Road  
Budd Lake, NJ 07828  
www.sportcraft.com



**PARTS RE-ORDER FORM**

**# 1-1-36-933ES / 1-1-36-933F ES - MULTI-GAME TABLE**

NAME: \_\_\_\_\_

DATE: \_\_\_\_\_

ADDRESS: \_\_\_\_\_

PHONE: \_\_\_\_\_

CITY: \_\_\_\_\_ STATE: \_\_\_\_\_

ZIP CODE: \_\_\_\_\_

REF	QUANTITY ORDERED	PART #	DESCRIPTION	UNIT PRICE	TOTAL AMOUNT
1		9-3-36-933ES01	Table Tennis and Football Playfield	\$20.00 ea	
2		9-3-36-933ES02	Left Leg Panel	\$10.00 ea	
3		9-3-36-933ES03	Right Leg Panel	\$10.00 ea	
4		9-3-36-933ES04	Leg End Panel	\$8.00 ea	
5		9-3-36-933ES05	Leg Side Brace	\$6.00 ea	
6		9-3-36-933ES06	Ball Return Board	\$8.00 ea	
7		9-3-36-933ES07	End Apron	\$12.00 ea	
8		9-3-36-933ES08	Top Slat Board	\$6.00 ea	
9		9-3-36-933ES09	5/16" Leg Leveler	\$5.00 ea	
10		9-3-36-039SS65	4 x 25 mm Flat Head Screw	\$0.75 ea	
11		9-3-25-236SS11	12 mm Hex Bolt	\$0.75 ea	
12		9-3-25-236SS13	12 mm Steel Washer	\$0.75 ea	
13		9-3-25-236SS12	12 mm Plastic Washer	\$0.75 ea	
14		9-3-32-531SS11	8 x 19 mm Washer	\$0.75 ea	
15		9-3-36-933ES15	8 x 76 mm Hex Bolt	\$0.75 ea	
16		9-3-35-500SS14	8 x 32 mm Allen Key Bolt (4 mm)	\$0.75 ea	
17		9-3-36-933ES17	8 mm Barrel Nut	\$0.75 ea	
18		9-3-32-531SS17	4 x 12 mm Washer Head Screw	\$0.75 ea	
19		9-3-34-052SS09	4 x 50 mm Flat Head Screw	\$0.75 ea	
20		9-3-36-765SS57	3 x 12 mm Flat Head Screw	\$0.75 ea	
21		9-3-36-933ES21	Lock Pin - A	\$3.00 ea	
22		9-3-36-933ES22	Plastic Leg Base - Left	\$1.00 ea	
23		9-3-36-933ES23	Plastic Leg Base - Right	\$1.00 ea	
24		9-3-36-933ES24	Cue Hook	\$2.00 ea	
				\$1.00 ea	
			<b>Accessories/Pre-Installed Parts (Available For Purchase)</b>		
A1		9-3-35-500SS48	4 mm Allen Key	\$3.00 ea	
A2		9-3-25-236SS28	Lock Cover (pre-installed)	\$3.00 ea	
A3		9-3-36-933ES26	Metal Wrench	\$3.00 ea	
A4		9-3-36-564SS24	Hockey Goal - Red (pre-installed)	\$1.00 ea	
A5		9-3-36-933ES27	Blower and Wire (pre-installed)	\$18.00 ea	
A6		9-3-32-899SS11	1.625" Billiard Ball Set	\$20.00 ea	
A7		9-3-36-771SS24	48" 2- pc Billiard Cue	\$10.00 ea	
A8		9-3-32-662SS25	Chalk	\$2.00 ea	
A9		9-3-32-899SS12	1.625" Triangle	\$3.00 ea	
A10		9-3-32-762SS23	Glue	\$2.00 ea	
A11		9-3-36-039SS32	Pusher - Red	\$4.00 ea	
A12		9-3-36-933ES28	Round Puck - 12 g	\$3.00 ea	
A13		9-3-36-933ES29	Table Tennis Net	\$6.00 ea	
A14		9-3-36-559SS27	Table Tennis Paddle	\$4.00 ea	
A15		9-3-36-039SS37	Table Tennis Ball	\$0.75 ea	
A16		9-3-36-850SS25	Goal Post	\$2.00 ea	
A17		9-3-36-897SS44	Pusher Felt	\$1.00 ea	
A18		9-3-36-933ES30	1.5" Cushion	\$1.00 ea	
A19		9-3-36-850SS26	Football - Red	\$2.00 ea	
A20		9-3-36-933ES31	Football - Blue	\$2.00 ea	
A21		9-3-36-933ES32	Side Pocket Top Cap (pre-installed)	\$2.00 ea	
A22		9-3-36-933ES33	Corner Pocket Top Cap (pre-installed)	\$2.00 ea	
A23		9-3-36-933ES34	Apron Corner (pre-installed)	\$4.00 ea	
Shipping and Handling Charges* (in US \$)				Subtotal:	
Shipment Value	\$0-20	\$21-40	\$41-60	\$61 and over	(Residents Add State Sales Tax)
Charge	\$7.00	\$9.00	\$11.00	\$15.00	NJ (7%) and IL (6.25%) and CA (7.75%):
* = Prices valid for Continental US and Canada only, all other please call for quote.				Shipping and Handling Charges:	
				<b>TOTAL:</b>	

CUT HERE

**Method of Payment:**

Visa  Mastercard  American Express

Card #: \_\_\_\_\_

Exp. Date: \_\_\_\_\_

Name (as printed on card): \_\_\_\_\_

Signature: \_\_\_\_\_



**\*\*NOTE: PRICES IN US DOLLARS AND SUBJECT TO CHANGE WITHOUT NOTICE.**





**Sportcessories**

313 Waterloo Valley Road

Budd Lake, NJ 07828

www.sportcraft.com

**FORMULARIO DE PEDIDO DE PIEZAS**

**No. 1-1-36-933ES / 1-1-36-933F ES - MESA DE MULTIPLE-JUEGOS**

NOBMR: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

DIRECCIÓN: \_\_\_\_\_

TELÉFONO: \_\_\_\_\_

CIUDAD: \_\_\_\_\_ ESTADO \_\_\_\_\_

CÓDIGO POSTAL: \_\_\_\_\_

REF	CANTIDAD	NO. DE PIEZAS PEDIDAS	DESCRIPCIÓN	PRECIO POR UNIDAD	CANTIDAD TOTAL
1		9-3-36-933ES01	Campo de juego ee mesa de tenis y fútbol americano	20,00	
2		9-3-36-933ES02	Panel de pierna izquierdo	10,00	
3		9-3-36-933ES03	Panel de pierna derecho	10,00	
4		9-3-36-933ES04	Panel de pierna de extremo	8,00	
5		9-3-36-933ES05	Soporte de pierna lateral	6,00	
6		9-3-36-933ES06	Plancha para la devolución de bola	8,00	
7		9-3-36-933ES07	Tabla de extremo	12,00	
8		9-3-36-933ES08	Tabla de listón superior	6,00	
9		9-3-36-933ES09	Nivelador de pierna 5/16"	5,00	
10		9-3-36-039SS65	Tornillo plástico	0,75	
11		9-3-25-236SS11	Perno hexagonal 12 mm	0,75	
12		9-3-25-236SS13	Arandela de acero 12 mm	0,75	
13		9-3-25-236SS12	Arandela plástico 12 mm	0,75	
14		9-3-32-531SS11	Arandela 8 x 19 mm	0,75	
15		9-3-36-933ES15	Perno hexagonal 8 x 76 mm	0,75	
16		9-3-35-500SS14	Perno hexagonal 8 x 32 mm (4 mm)	0,75	
17		9-3-36-933ES17	Tuerca cilíndrica 8 mm	0,75	
18		9-3-32-531SS17	Tornillo con cabeza de arandela 4 x 12 mm	0,75	
19		9-3-34-052SS09	Tornillo con cabeza plana 4 x 50 mm	0,75	
20		9-3-36-765SS57	Tornillo con cabeza plana 3 x 12 mm	0,75	
21		9-3-36-933ES21	Alfiler de cerradura - A	3,00	
22		9-3-36-933ES22	Base de pierna plástica - izquierda	1,00	
23		9-3-36-933ES23	Base de pierna plástica - derecha	1,00	
24		9-3-36-933ES24	Gancho de taco de billar	2,00	
				1,00	
			<b>Accesorios/piezas preinstaladas (disponible para comprar)</b>		
A1		9-3-35-500SS48	Llave hexagonal 4 mm	3,00	
A2		9-3-25-236SS28	Cubierta de cerradura (pre-instalada)	3,00	
A3		9-3-36-933ES26	Llave inglesa	3,00	
A4		9-3-36-564SS24	Arco de gol de hockey - rojo (pre-instalado)	1,00	
A5		9-3-36-933ES27	Sopladore de aire y cable (preinstalado)	18,00	
A6		9-3-32-899SS11	Juego de bolas de billar de 1,625"	20,00	
A7		9-3-36-771SS24	Taco de billar en dos piezas 48"	10,00	
A8		9-3-32-662SS25	Tiza	2,00	
A9		9-3-32-899SS12	Triángulo de 1,625"	3,00	
A10		9-3-32-762SS23	Cola	2,00	
A11		9-3-36-039SS32	Empujador - rojo	4,00	
A12		9-3-36-933ES28	Disco - 12 g	3,00	
A13		9-3-36-933ES29	Red de mesa de tenis	6,00	
A14		9-3-36-559SS27	Pala de tenis de mesa	4,00	
A15		9-3-36-039SS37	Pelota de tenis de mesa	0,75	
A16		9-3-36-850SS25	Poste del arco	2,00	
A17		9-3-36-897SS44	Fieltro de empujador	1,00	
A18		9-3-36-933ES30	Cojín 1,5 "	1,00	
A19		9-3-36-850SS26	Football americano - rojo	2,00	
A20		9-3-36-933ES31	Football americano - azul	2,00	
A21		9-3-36-933ES32	Tapa de buchaca de esquina (pre-instalada)	2,00	
A22		9-3-36-933ES33	Tapa de buchaca de lado (pre-instalada)	2,00	
A23		9-3-36-933ES34	Esquina de tabla (pre-instalada)	4,00	
Cargos por envío* (en \$US)				Subtotal:	
Valor de envío	\$0-20	\$21-40	\$41-60	superior a \$61	Residentes de NJ (7%), de IL (6,25%) y de CA
Cargo	\$7.00	\$9.00	\$11.00	\$15.00	(7,75%) añadan de impuesto sobre la venta:
* = precios válidos para los EE.UU continentales y Canadá sólo, en otra parte por favor pide una cotización.				Cargos por envío:	
				TOTAL:	

CORTE AQUÍ

Método de pago:  
Visa  Mastercard  American Express

Número de tarjeta: \_\_\_\_\_

Fecha de vencimiento: \_\_\_\_\_

Nombre (indicado sobre la tarjeta): \_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_







### BON DE COMMANDE DE PIÈCES

### N° 1-1-36-933ES / 1-1-36-933F ES - TABLE MULTI-JEUX RÉVERSIBLE

NOM: \_\_\_\_\_ DATE: \_\_\_\_\_  
 ADRESSE: \_\_\_\_\_ N° DE TÉLÉPHONE: \_\_\_\_\_  
 VILLE: \_\_\_\_\_ ÉTAT/PROV.: \_\_\_\_\_ CODE POSTAL: \_\_\_\_\_

RÉF.	QUANTITÉ COMMANDÉE	N°. DE PIÈCE	DESCRIPTION	PRIX UNITAIRE	MONTANT TOTAL	
1		9-3-36-933ES01	L'aire de jeu de tennis de table/football américain	20,00		
2		9-3-36-933ES02	Panneau de pied gauche	10,00		
3		9-3-36-933ES03	Panneau de pied droit	10,00		
4		9-3-36-933ES04	Panneau de pied d'extrémité	8,00		
5		9-3-36-933ES05	Support de pied latéral	6,00		
6		9-3-36-933ES06	Tablier de retour de boule	8,00		
7		9-3-36-933ES07	Tablier d'extrémité	12,00		
8		9-3-36-933ES08	Tablier de lamelle supérieur	6,00		
9		9-3-36-933ES09	Vérin de calage 5/16 po	5,00		
10		9-3-36-039SS65	Vis en plastique	0,75		
11		9-3-25-236SS11	Boulon hexagonal 12 mm	0,75		
12		9-3-25-236SS13	Rondelle en acier 12 mm	0,75		
13		9-3-25-236SS12	Rondelle en plastique 12 mm	0,75		
14		9-3-32-531SS11	Rondelle 8 x 19 mm	0,75		
15		9-3-36-933ES15	Boulon hexagonal 8 x 32 mm	0,75		
16		9-3-34-822SS13	Boulon hexagonal (allen) - 6,5 x 32 mm (4 mm)	0,75		
17		9-3-36-933ES17	Écrou à portée cylindrique 8 mm	0,75		
18		9-3-32-531SS17	Vis à tête à rondelle 4 x 12 mm	0,75		
19		9-3-34-052SS09	Vis à tête plate 4 x 44,5 mm	0,75		
20		9-3-36-765SS57	Vis à tête plate 3 x 12 mm	0,75		
21		9-3-36-933ES21	Boulon de serrure - A	3,00		
22		9-3-36-933ES22	Base de pied en plastique - gauche	1,00		
23		9-3-36-933ES23	Base de pied en plastique - droite	1,00		
24		9-3-36-933ES24	Crochet de queue	2,00		
				1,00		
			<b>Accessoires/pièces préinstallés (Disponibles à acheter)</b>			
A1		9-3-35-500SS48	Clé hexagonale (allen) 4 mm	3,00		
A2		9-3-25-236SS28	Couverture de serrure (préinstallée)	3,00		
A3		9-3-36-933ES26	Clé anglaise	3,00		
A4		9-3-36-564SS24	Gol de hockey - rouge (préinstallé)	1,00		
A5		9-3-36-933ES27	Ventilateur et fil (préinstallé)	18,00		
A6		9-3-32-899SS11	Ensemble de boules de billards (2 po)	20,00		
A7		9-3-36-771SS24	Queue de billard en deux parties 48 po	10,00		
A8		9-3-32-662SS25	Craie (rouge)	2,00		
A9		9-3-32-899SS12	Triangle 1,625 po	3,00		
A10		9-3-32-762SS23	Colle	2,00		
A11		9-3-36-039SS32	Poussoir - rouge	4,00		
A12		9-3-36-933ES28	Rondelle - 12 g	3,00		
A13		9-3-36-933ES29	Filet de table de tennis	6,00		
A14		9-3-36-559SS27	Raquette de tennis de table	4,00		
A15		9-3-36-039SS37	Balle de tennis de table	0,75		
A16		9-3-36-850SS25	Poteau de but	2,00		
A17		9-3-36-897SS44	Feutre du poussoir	1,00		
A18		9-3-36-933ES30	Coussin 1,5 po	1,00		
A19		9-3-36-850SS26	Football américain - rouge	2,00		
A20		9-3-36-933ES31	Football américain - bleu	2,00		
A21		9-3-36-933ES32	Capuchon de poche latérale (préinstallé)	2,00		
A22		9-3-36-933ES33	Capuchon de poche de coin (préinstallé)	2,00		
A23		9-3-36-933ES34	Coin de tablier (préinstallé)	4,00		
frais d'expédition et de manutention* (en \$US)				Total partiel:		
Valeur d'expédition		\$0-20	\$21-40	\$41-60	plus de \$61	Plus tous frais d'expédition et de manutention:
Frais		\$7,00	\$9,00	\$11,00	\$15,00	
*Les prix sont valables aux Etats-Unis continentales et au Canada seulement, tout autre appelez s'il vous plaît pour un devis.						
					TOTAL:	

COUPER ICI

#### Méthode de paiement:

Visa  Mastercard  American Express

N° de Carte: \_\_\_\_\_

Date d'expiration: \_\_\_\_\_

Nom (imprimé sur la carte): \_\_\_\_\_

Signature: \_\_\_\_\_

**\*\*LES PRIX SONT EN DOLLARS AMÉRICAINS ET PEUVENT CHANGER SANS PRÉAVIS**

