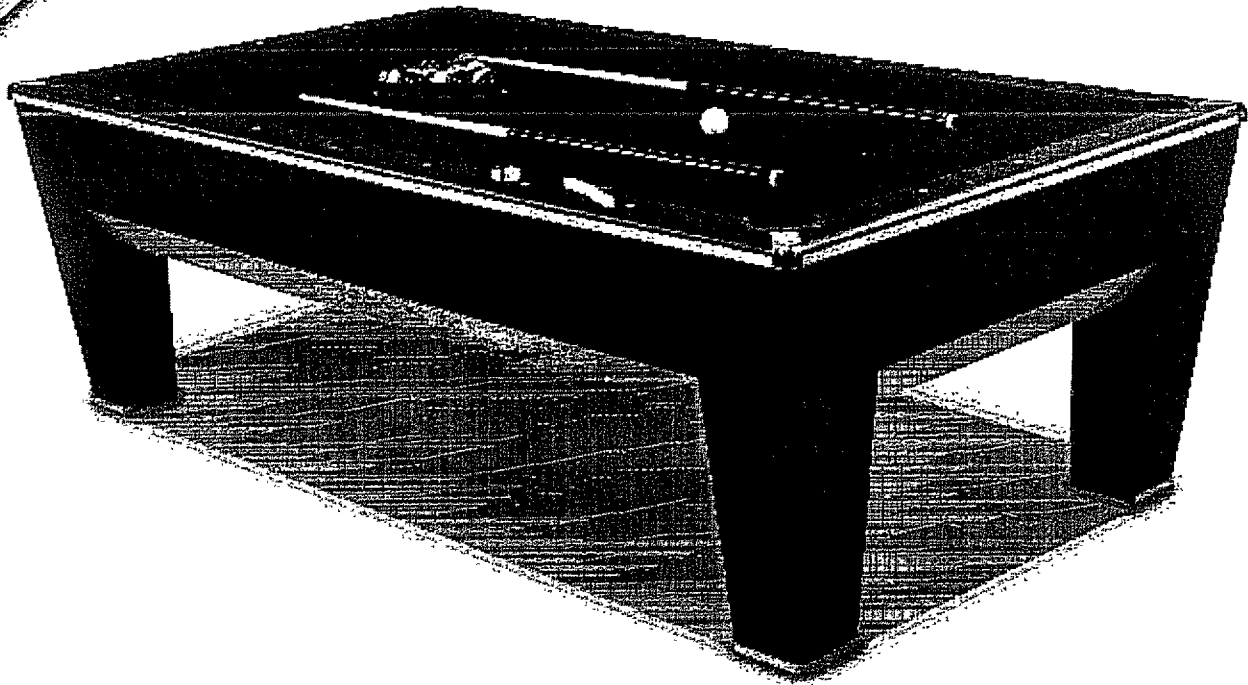


ALLENDALE™
billiard / table tennis
billar / tenis de mesa

SPORTCRAFT 

www.sportcraft.com
TO ORDER PARTS / ORDENAR DE PIEZAS

Visit our website before returning to store
Visite nuestro sitio web antes de devolver a la tienda



1-1-32-934 PL

Assembly, Instructions and Rules

Instrucciones de ensamblaje y reglas

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

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



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.
- 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.**



CONTACT INFORMATION:

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

Replacement Parts: order online at: www.sportcraft.com

Technical Support: customerservice@sportcraft.com / (800) 526-0244



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.



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.



TOOLS REQUIRED FOR ASSEMBLY:

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

¡Felicitaciones! ¡Nosotros esperamos que este nueva mesa de billar Sportcraft le proporcione muchas horas de diversión!



¡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.
- 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.**



INFORMACIÓN DE CONTACTO:

Horas: lunes a viernes, 9:00am a 5:00pm EST

Piezas de recambio: ordenar a la página web: www.sportcraft.com

Soporte técnico: customerservice@sportcraft.com / (800) 526-0244



¡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.



ANTES DE ASAMBLEAR:

- ¿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.





HERRAMIENTAS NECESARIAS PARA MONTAR:


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


(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.)


1		BILLIARD CABINET
		CAJÓN DE BILLAR (NO REEMPLAZABLE)
9-3-32-834PL02 (4)		


2		LEG A
		PIERNA - A
9-3-32-834PL02 (4)		


3		LEG B
		PIERNA - B
9-3-32-834PL03 (4)		

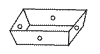
4		LEG C
		PIERNA - C
9-3-32-834PL04 (4)		


5		LEG BASE
		BASE DE PIERNA
9-3-32-834PL05 (4)		


6		3.5 X 33 MM FLAT HEAD SCREW
		TORNILLO CON CABEZA PLANA 3.5 X 33 MM
9-3-32-834PL06 (16)		


7		6 X 20 MM PLASTIC DOWEL
		CLAVIJA PLÁSTICA 6 X 20 MM
9-3-32-834PL07 (16)		

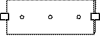
8		4 X 25 MM WING NUT BOLT
		PERNO DE MARIPOSA 4 X 25 MM
9-3-32-834PL08 (16)		

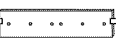
9		LEG SUPPORT
		SOPORTE DE PIERNA
9-3-32-834PL09 (4)		


10		6 X 30 MM WOOD DOWEL
		CLAVIJA DE MADERA 6 X 30 MM
9-3-32-834PL01 (16)		


11		3.5 X 12 MM ROUND HEAD SCREW
		TORNILLO CON CABEZA REDONDA 3.5 X 12 MM
9-3-36-832PL16 (24)		


12		4 X 30 MM BOLT
		PERNO 4 X 30 MM
9-3-32-834PL12 (32)		


13		END APRON - TOP
		TABLA LATERAL - SUPERIOR
9-3-32-834PL13 (2)		


14		SIDE APRON - TOP
		TABLA DE EXTREMO - SUPERIOR
9-3-32-834PL14 (2)		


15		16 MM FLAT WASHER
		ARANDELA 16 MM
9-3-36-836PL13 (50)		


16		4 X 18 MM WING NUT BOLT
		PERNO DE MARIPOSA 4 X 18 MM
9-3-32-834PL15 (34)		


17		22 MM FLAT WASHER
		ARANDELA 22 MM
9-3-36-836PL09 (16)		


18		8 X 22 MM ALLEN KEY BOLT (5 MM)
		PERNO DE LLAVE HEXAGONAL (5 MM) 8 X 22 MM
9-3-32-834PL18 (16)		


19		SIDE APRON - LOWER
		TABLA LATERAL - INFERIOR
9-3-32-834PL19 (2)		


20		END APRON - LOWER
		TABLA DE EXTREMO - INFERIOR
9-3-32-834PL20 (2)		


21		HINGE
		GOZNE
9-3-32-834PL21 (6)		


22		SIDE POCKET (PRE-INSTALLED)
		BUCHACA DE LADO (PRE-INSTALADO)
9-3-36-836PL23 (2)		

23		CONNECTION BLOCK
		BLOQUE DE CONEXIÓN
9-3-32-834PL23 (8)		

24		TABLE TENNIS SURFACE - B
		SUPERFICIE DE TENIS DE MESA - B
9-3-32-934PL02 (1)		

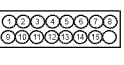
25		TABLE TENNIS SURFACE - A
		SUPERFICIE DE TENIS DE MESA - A
9-3-32-834PL03 (2)		


26		CUSHION PROTECTOR
		PROTECTOR DE COJÍN
9-3-36-836PL21 (4)		


27		CORNER POCKET (PRE-INSTALLED)
		BUCHACA DE ESQUINA (PRE-INSTALADO)
9-3-36-836PL22 (4)		

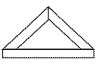
ACCESSORIES/Pre-Installed Parts (AVAILABLE FOR PURCHASE ONLINE.)

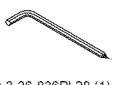
ACCESORIOS/Piezas preinstaladas (DISPONIBLE PARA COMPRA POR INTERNET.)


A1		2.25" BILLIARD BALL SET
		JUEGO DE BOLAS DE BILLAR 2.25"
9-3-36-836PL41 (1)		


A2		57" 2-PIECE BILLIARD CUE
		TACO DE BILLAR EN 2 PIEZAS 57"
9-3-36-836PL27 (2)		


A3		CHALK
		TIZA
9-3-36-836PL26 (2)		

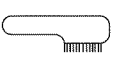
A4		TRIANGLE
		TRIÁNGULO
9-3-36-836PL29 (1)		


A5		5 MM ALLEN KEY
		LLAVE HEXAGONAL 5 MM
9-3-36-836PL28 (1)		


A6		TABLE TENNIS PADDLE
		JUEGO DE PALA DE TENIS DE MESA
9-3-36-836PL31 (2)		


A7		TABLE TENNIS POST SET
		JUEGO DE POSTES DE TENIS DE MESA
9-3-32-834PL26 (1)		


A8		TABLE TENNIS NET
		RED DE TENIS DE MESA
9-3-32-834PL27 (1)		


A9		BRUSH
		CEPILLO
9-3-36-836PL34 (1)		

A10		CUE TIP
		PUNTA DE TACO
9-3-36-836PL33 (2)		

A11		CORNER CAP (PRE-INSTALLED)
		TAPA DE ESQUINA (PRE-INSTALADO)
9-3-32-834PL29 (4)		

A12		TABLE TENNIS BALL SET
		JUEGO DE PELOTA DE TENIS DE MESA
9-3-36-836PL36 (3)		

A13		CORNER POCKET CAP
		TAPA DE BUCHACA DE ESQUINA (PRE-INSTALADO)
9-3-36-836PL38 (4)		

A14		SIDE POCKET CAP
		TAPA DE BUCHACA DE LADO (PRE-INSTALADO)
9-3-36-836PL39 (2)		

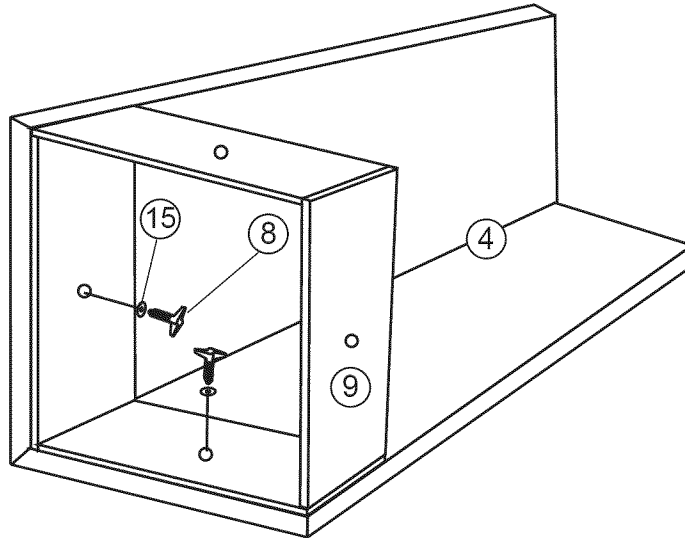
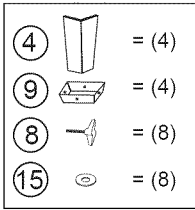
ASSEMBLY INSTRUCTIONS:

We recommend that two adults work together to assemble this table.

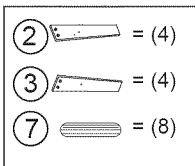
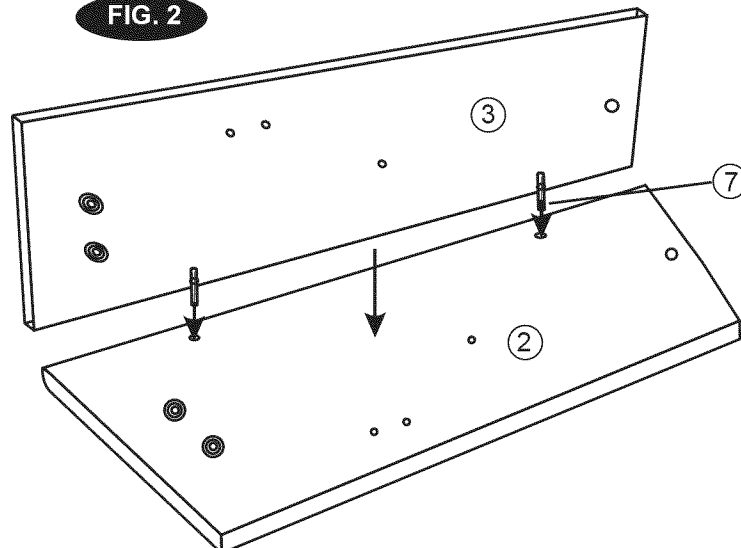
- The table will be assembled upside down and then turned over onto its legs. This is a very heavy table and turning it over will require at least two strong adults.
- We suggest that you use the bottom carton as a clean flat work area to protect the table.

FIG. 1:

- Attach one Leg Support (#9) to one Leg - C (#4) using two Wing Nut Bolts (#8) and two Washers (#15).
- Repeat the same for the other Legs - C.

**FIG. 1****FIG. 2:**

- Insert two Dowels (#7) into the Legs - A (#2) and - B (#3).
- Repeat the same for the other Legs - A and B.

**FIG. 2****FIG. 2:**

- Insertar dos clavijas (no. 7) en las piernas - A (no. 2) y la B (no. 3).
- Repetir el mismo para las otra piernas - A y -B.

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:

- Fijar un soporte de pierna (no. 9) a una pierna - C (no. 4) usando dos pernos de mariposa (no. 8) y dos arandelas (no. 15).
- Repetir el mismo para las otras piernas - C.

FIG. 3:

- Attach one Leg - C (#4) onto one Leg - A and B assembly using two Wing Nut Bolts (#8) and two Washers (#15).
- Attach one Leg Base (#5) to the leg using four Screws (#6).
- Repeat the same for the other Leg assemblies.

FIG. 3:

- Fijar una pierna - C (no. 4) sobre una asamblea de pierna - A y B usando dos pernos de mariposa (no. 8) y dos arandelas (no. 15).
- Fijar una base de pierna (no. 5) a la pierna usando cuatro tornillos (no. 6).
- Repetir el mismo para las otras asambleas de piernas.

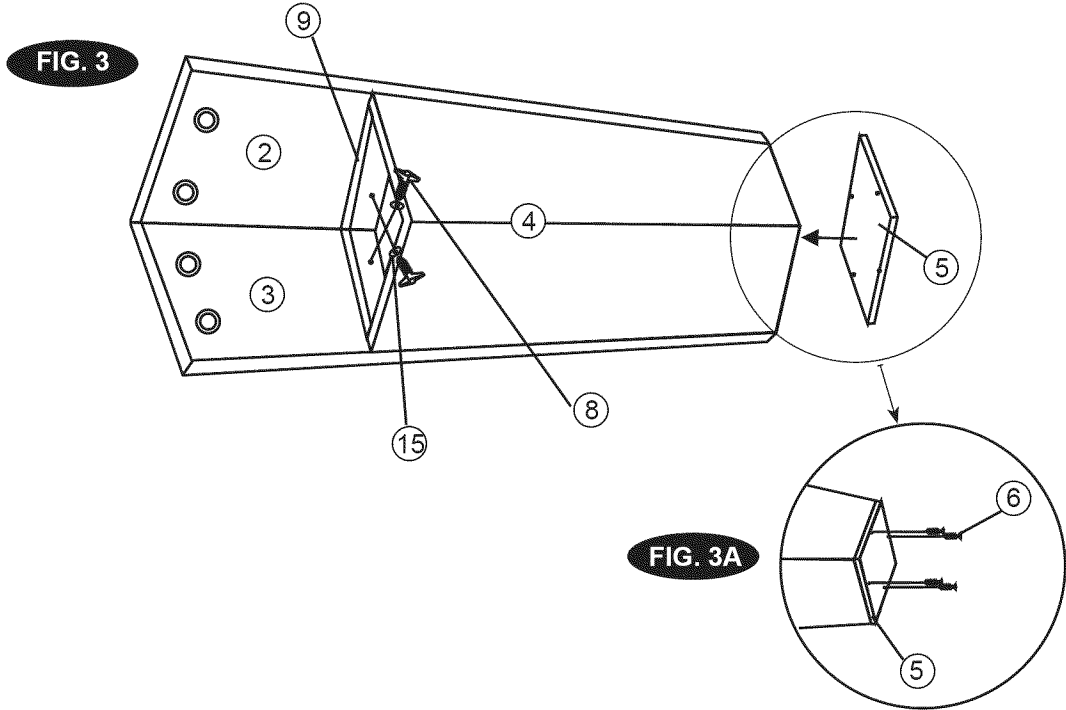
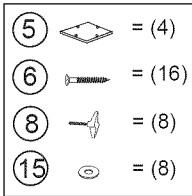


FIG. 4:

- Insert one Dowel (#7) into each end of both End Aprons - Top (#13) and both Side Aprons - Top (#14).
- Attach one Hinge (#21) onto both End Aprons - Top (#13) using two Screws (#11) per Hinge.
- Attach two Hinges (#21) onto both Side Aprons - Top (#14) using two Screws (#11) per Hinge.

FIG. 4:

- Insertar una clavija (no. 7) en cada extremo de ambas tablas de extremo (no. 13) y en ambas tablas laterales (no. 14).
- Fijar un gozne (no. 21) sobre ambas tablas de extremo - superiores (no. 13) usando dos tornillos (no. 11) por gozne.
- Fijar un gozne (no. 21) sobre ambas tablas laterales - superiores (no. 14) usando dos tornillos (no. 11) por gozne.

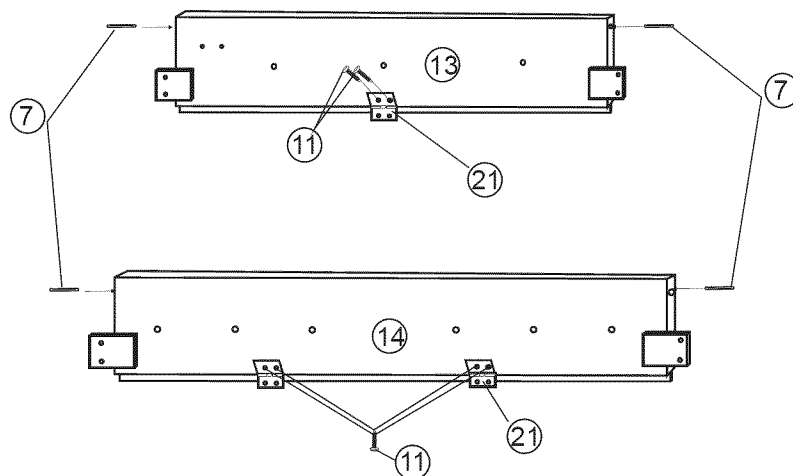
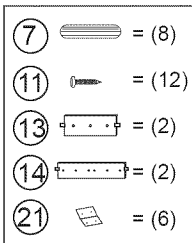


FIG. 4

FIG. 5:

- Attach two Connection Blocks (#23) onto the ends of both End Aprons - Lower (#20) using two Bolts (#12) per Block.
- Attach two Connection Blocks (#23) onto the ends of both Side Aprons - Lower (#19) using two Bolts (#12) per Block.

FIG. 5:

- Fijar dos bloques de conexión (no. 23) sobre los extremos de ambos tablas de extremo - inferiores (no. 20) usando dos pernos (no. 12) por bloque.
- Fijar dos bloques de conexión (no. 23) sobre los extremos de ambos tablas laterales - inferiores (no. 19) usando dos pernos (no. 12) por bloque.

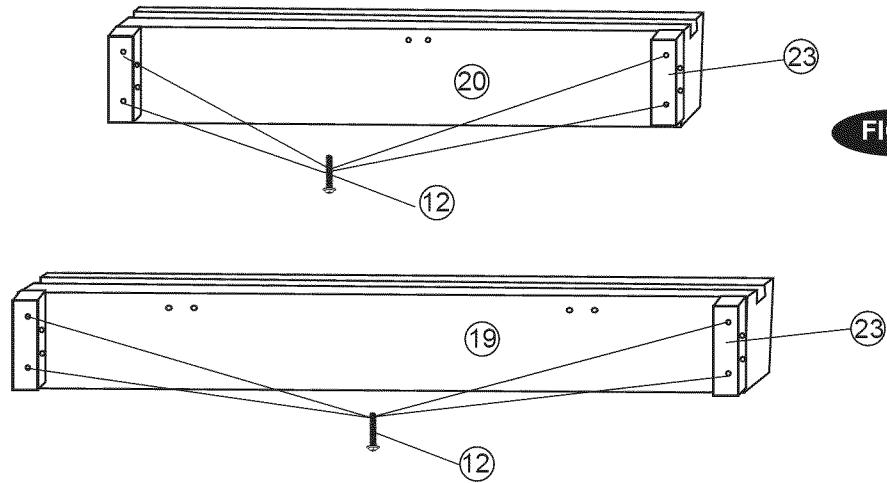
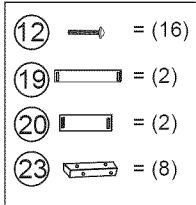


FIG. 5

FIG. 6:

- Attach one End Apron - Top (#13) between two leg assemblies using two Bolts (#16) and two Washers (#15) into each pre-installed plate.

FIG. 6:

- Fijar una tabla de extremo - superior (no. 13) entre dos asambleas de piernas usando dos pernos (no. 16) y dos arandelas en cada placa montada.

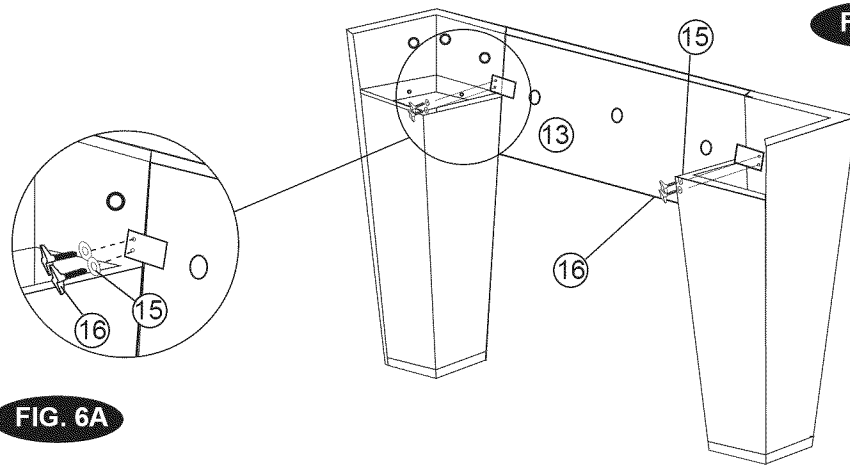
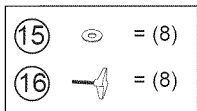


FIG. 6A

FIG. 6

FIG. 7:

- Attach one End Apron - Lower (#20) between two leg assemblies using two Bolts (#12) into each Connection Block (#23).
- Repeat the same for the other End Apron - Lower.

FIG. 7:

- Fijar una tabla de extremo - inferior (no. 20) entre dos asambleas de piernas usando dos pernos (no. 12) en cada bloque de conexión.
- Repetir el mismo para la otra tabla de extremo - inferior.

(12)  = (8)

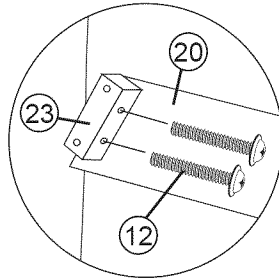


FIG. 7A

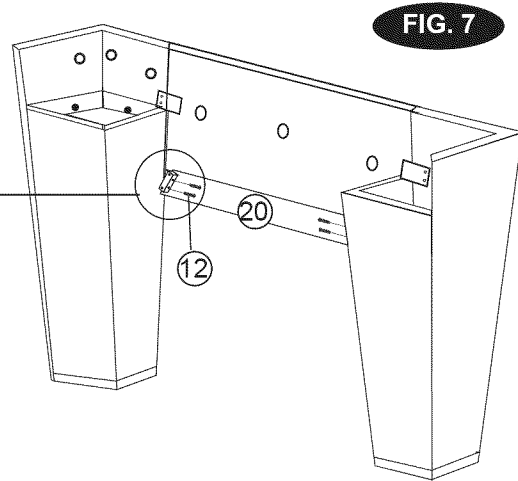


FIG. 7

FIG. 8:

- Attach one Side Apron - Top (#14) between two leg assemblies using two Bolts (#16) and two Washers (#15) into each pre-installed plate.

FIG. 8:

- Fijar una tabla lateral - superior (no. 14) entre dos asambleas de piernas usando dos pernos (no. 16) y dos arandelas en cada placa montada.

(15)  = (8)

(16)  = (8)

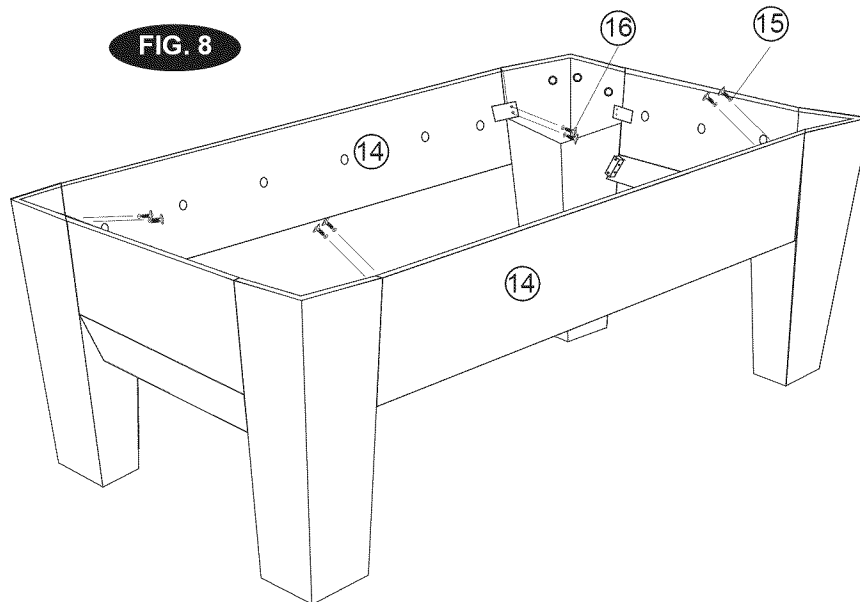


FIG. 8

FIG. 9:

- Attach one Side Apron - Lower (#19) between two leg assemblies using two Bolts (#12) into each Connection Block (#23).
- Repeat the same for the other Side Apron - Lower.

FIG. 9:

- Fijar una tabla de extremo - inferior (no. 19) entre dos ensamblajes de piernas usando dos pernos (no. 12) en cada bloque de conexión.
- Repetir el mismo para la otra tabla lateral - inferior.

(12)  = (8)

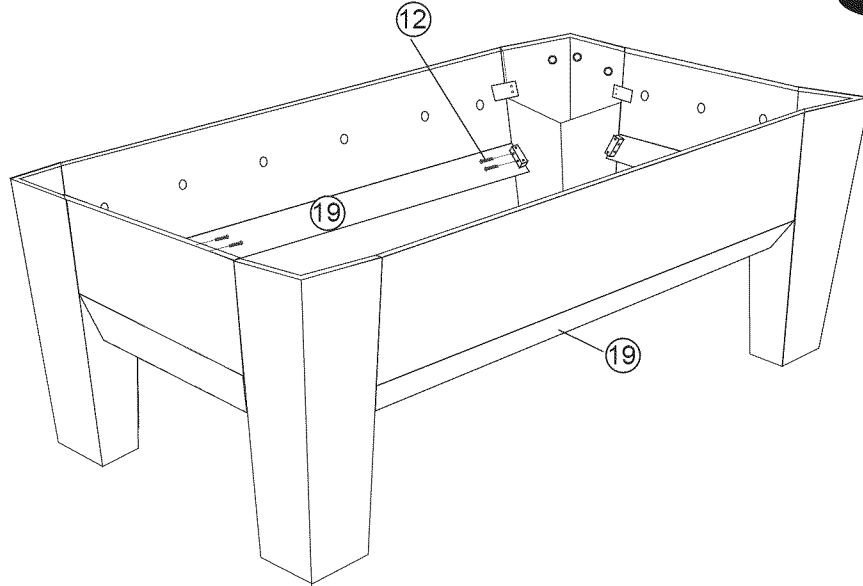


FIG. 9

FIG. 10:

- **NOTE:** Make sure that the Top and Lower aprons fit together as shown in Fig. 10A.
- Attach the other side of the Hinges (#21), previously installed on the Side and End Aprons - Top, using two Screws (#11) per Hinge.

FIG. 10:

- **NOTA:** Asegurarse que las tablas superiores e inferiores caben juntos según la figura 10A.
- Fijar el otro mitad de los goznes (no. 21), antes instalado sobre las tablas laterales y de extremo - superiores, usando dos tornillos (no. 11) por gozne.

(11)  = (12)

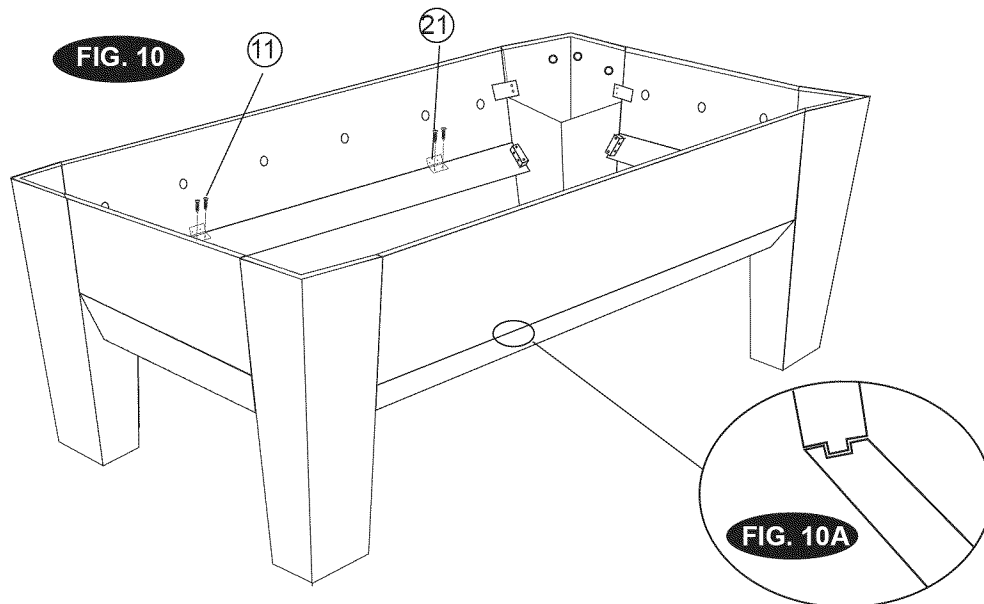


FIG. 10

FIG. 10A

FIG. 11:

- With at least two strong adults, carefully turn the table over.
- **PLEASE NOTE:** Make sure you reach into the pockets to grab the billiard playfield. Then pick up the table. **DO NOT** lift the table by the pockets.
- Place the table (#1) onto the leg assembly.
- From underneath the table, attach the table to the legs using four Bolts (#18) and four Washers (#17) per leg. See fig. 11B.
- From underneath the table, attach the table to the Side Aprons - Top (#13) using six Wing Nut Bolts (#16) and six Washers (#15) per Apron.
- From underneath the table, attach the table to the End Aprons - Top (#14) using three Wing Nut Bolts (#16) and three Washers (#15) per Apron. **YOU ARE NOW READY TO PLAY BILLIARDS!**

FIG. 11:

- Con al menos dos adultos fuertes, con cuidado dar vuelta a la mesa.
- **POR FAVOR NOTA:** Asegurarse alcanzar en las buchacas para agarrar el campo de billar. Entonces levantar la mesa. **NO** levantar la mesa por sosteniendo las buchacas.
- Colocar la mesa (no. 1) sobre la asamblea de pierna.
- De abajo la mesa, fijar la mesa a las piernas usando cuatro pernos (no. 18) y cuatro arandelas (no. 17) por pierna. Ver la figura 11B.
- De abajo la mesa, fijar la mesa a las tablas laterales - superiores (no. 13) usando seis pernos de mariposa (no. 16) y seis arandelas (no. 15) por tabla.
- De abajo la mesa, fijar la mesa a las tablas de extremo - superiores (no. 14) usando tres pernos de mariposa (no. 16) y tres arandelas (no. 15) por tabla. **¡USTED ESTÁ AHORA LISTO A JUGAR AL BILLAR!**

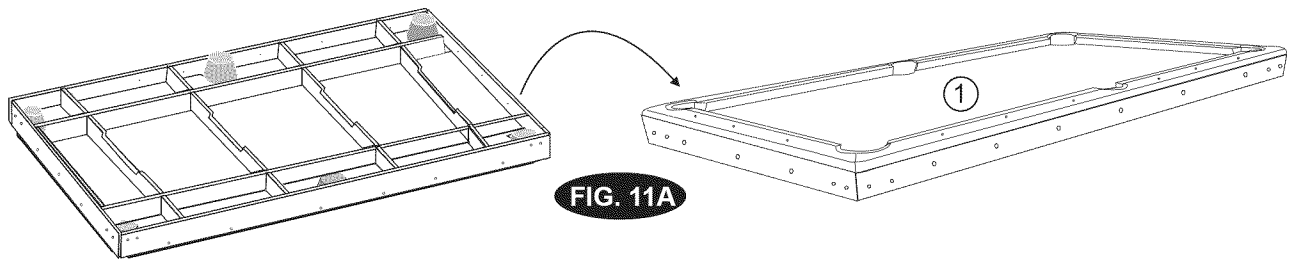


FIG. 11

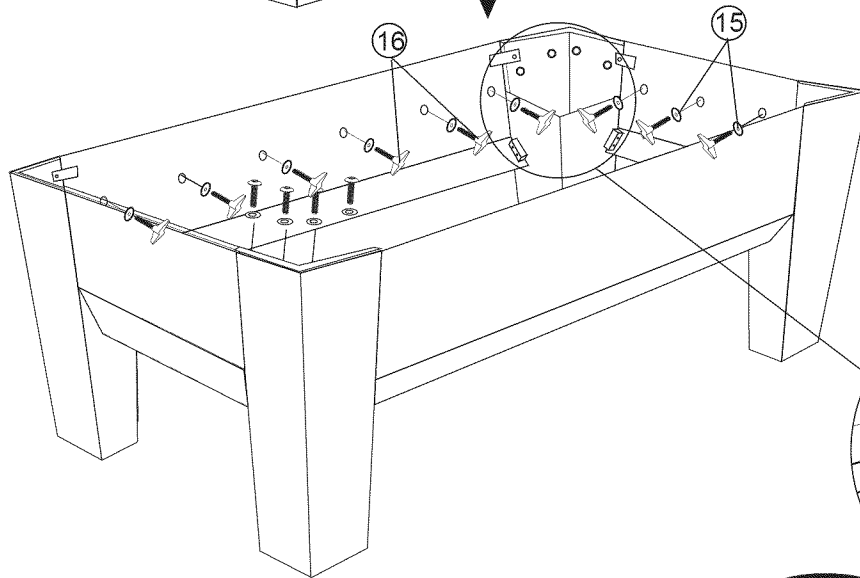
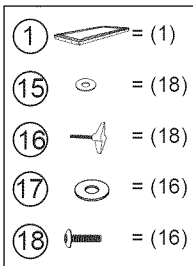
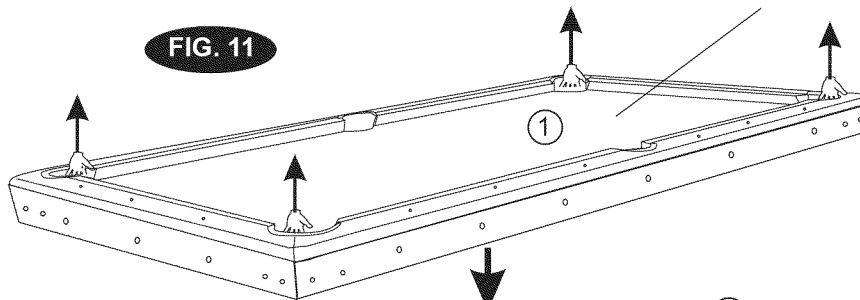


FIG. 11B

FIG. 12:

- Place the Table Tennis Surfaces - A (#25) and B (#24) face down on a clean, flat area.
- Place four Wood Dowels (#10) into the openings on each side of Surface - B (#24). See Figures 12 and 12A.
- If not already pre-installed, attach the Cushion Protectors (#26) to Surface - A (#25). See Fig. 12B.

FIG. 12:

- Colocar las superficies de tenis de mesa - (un no. 25) y la b (no. 24) la cara abajo sobre un área limpia, plana.
- Colocar cuatro clavijas de madera (no. 10) en los orificios sobre cada lado de la superficie - B (no. 24). Ver las figuras 12 y 12A.
- Si no ya preinstalado, fijar los protectores de cojín (no. 26) a la superficie - A (no. 25). Ver la figura 12B.

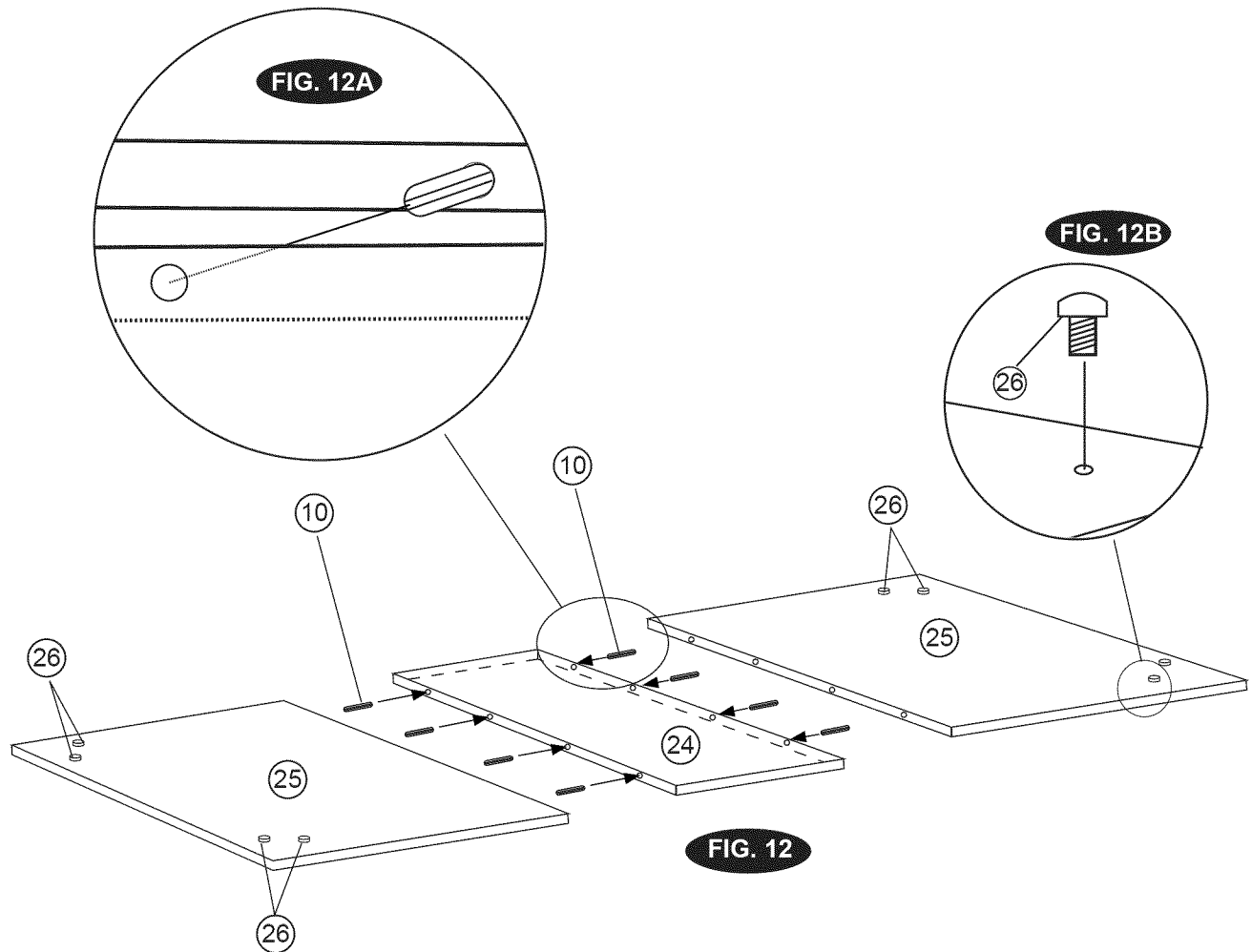
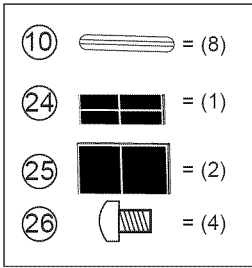


FIG. 13:

- Place the Table Tennis Surface - B (#24) face up on the billiard table.
- Slide one Table Tennis Surface - A (#25) onto the billiard table and gently push the end of the Surface straight while sliding it so that the Wood Dowels (no. 10) enter the openings. See Figures 13 and 13A.
- Repeat the same for the other Table Tennis Surface - A (#25). See Fig. 13B.
- To remove Table Tennis Surfaces from the table, gently straight and pull out. **CAUTION:** Do not lift up on the Surfaces as you pull out as this may damage the Wood Dowels. See Fig. 13C.

FIG. 13:

- Colocar la superficie de tenis de mesa - B (no. 24) boca arriba sobre la mesa de billar.
- Deslizar una superficie de tenis de mesa - A (no.25) sobre la mesa de billar y con cuidado empujarla directamente cuando deslizándola de modo que las clavijas de madera (no. 10) entren en las aperturas. Ver las figuras 13 y 13A.
- Repetir el mismo para la otra superficie de tenis de mesa - A (no. 25). Ver la figura 13B.
- Para quitar las superficies de la mesa, con cuidado levantar un poquito sobre el extremo de la superficie y sacarla. **PRECAUCIÓN:** No levantar las superficies cuando tirando afuera como esto puede dañar las clavijas de madera. Ver la figura 13C.

FIG. 13

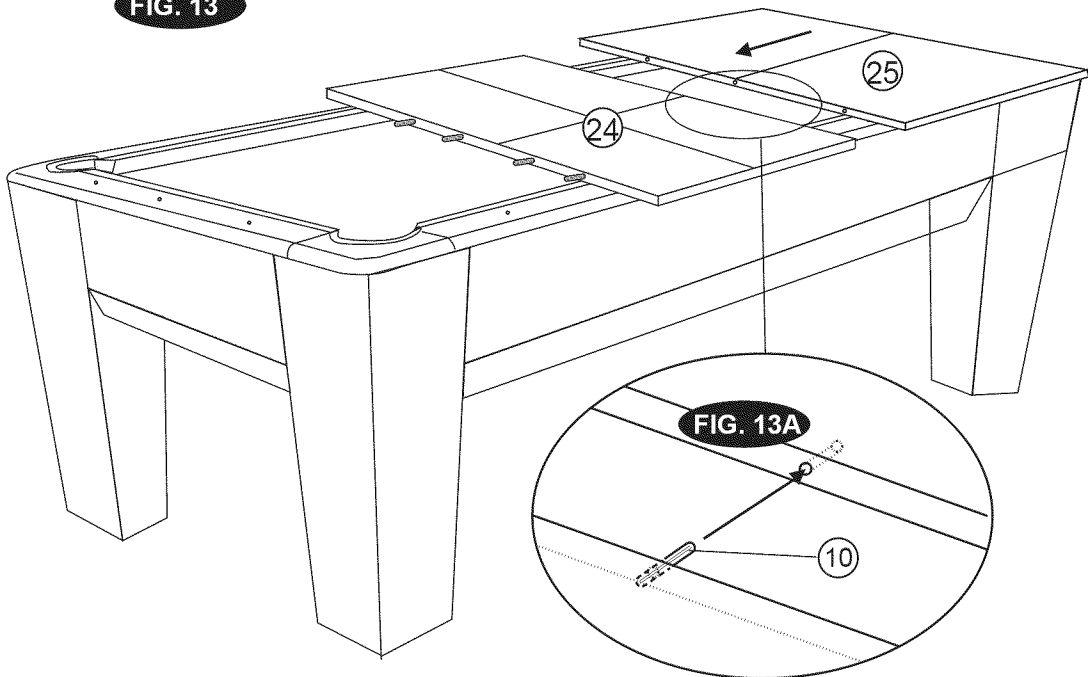


FIG. 13B

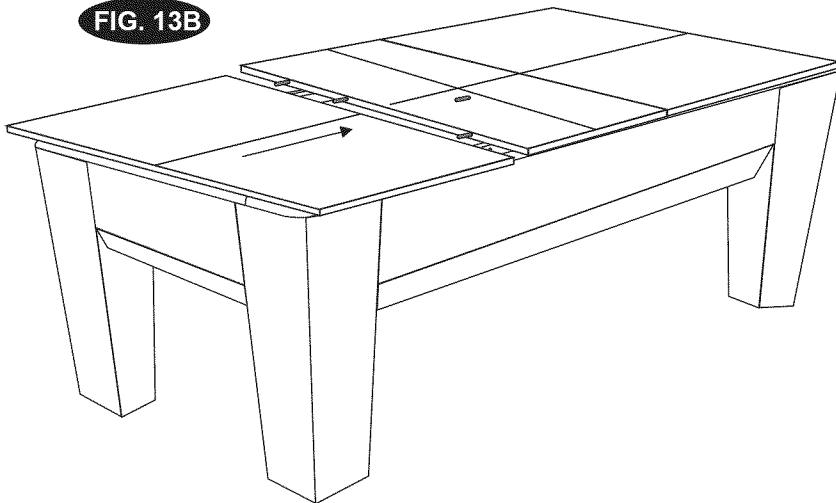


FIG. 13C

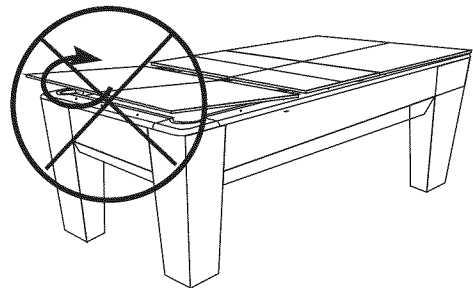


FIG. 14:

- Assemble the Net (#A8) and Posts (#A7) per the illustrations.
 - Place the Net Post Set (#A7) on the sides of the Table Tennis Surface - B (#24).
 - Gently pull up on the post and tilt outward.
 - Tie the thread of the net onto the small hook and let it hang at the side of the net. Insert the small hooking rod into the sleeve of the net.
 - Place the hooking rod into the top hole at the inside of the post.
 - Tilt the post inward. Insert the small hook (on the thread) into the top hole at the outside of the post. Push down on the post so that it is back into an upright position.
- Repeat the same for the other post. Move the hook up or down in the hole to adjust the tension. (See F.)

YOU ARE NOW READY TO PLAY TABLE TENNIS!

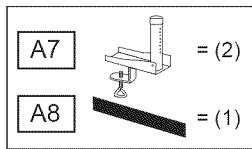


FIG. 14:

- Montar la red (no. A8) y los postes (no. A7) según las ilustraciones.
 - Colocar el juego de postes (no. A7) sobre los lados de la superficie de tenis de mesa - B (no. 24).
 - Con cuidado tirar hacia arriba sobre el poste y inclinarlo por el exterior.
 - Fiar el hilo de la red en el pequeño gancho y dejarlo colgar al lado de la red. Insertar la pequeña barra de corchete en la manga de la red.
 - Colocar la barra de corchete en el agujero superior al interior del poste.
 - Inclinar el poste al interior. Insertar el pequeño gancho (sobre el hilo) en el agujero superior al exterior del poste. Empujar hacia abajo sobre el poste de modo que es en una posición derecha.
- Repetir los susdichos pasos para el otro poste. Puede mover la conexión arriba o abajo en el agujero para ajustar la tensión. (Ver la F.)

¡USTED ESTÁ AHORA LISTO A JUGAR AL TENIS DE MESA!

FIG. 14

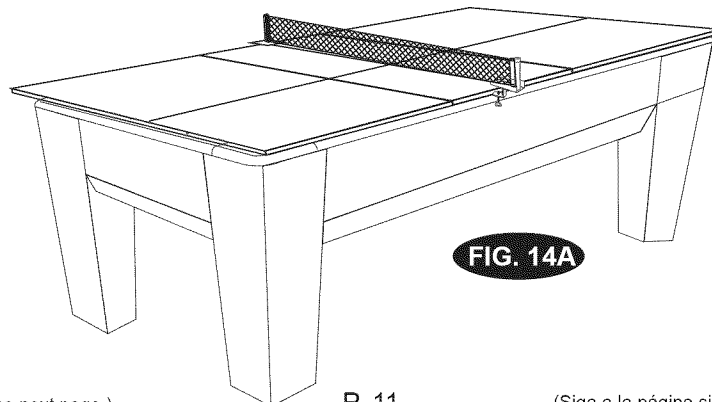
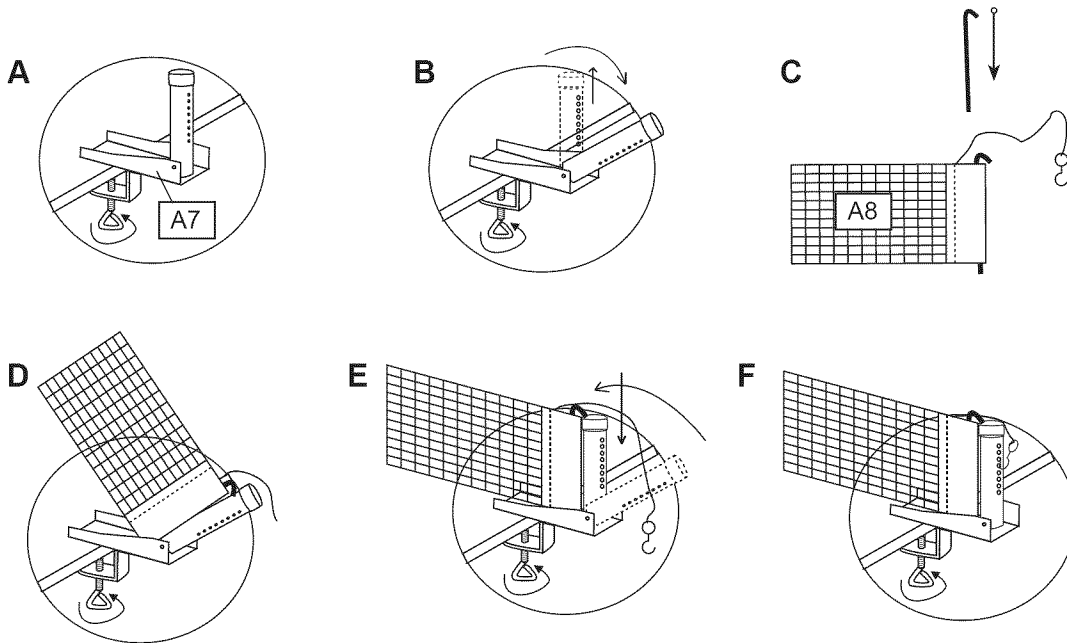


TABLE MAINTENANCE (MANTENIMIENTO DE LA MESA)	
TABLE (Mesa)	Keep your table covered. If there is dust on the playfield or the aprons, use a vacuum or use the brush provided to remove. Do not sit on the table and do not use the table outside. For location of the black ball spot, please refer to Illustration No. 1 for positioning it correctly on the foot spot.
	<i>Cubrir su mesa. Si hay el polvo sobre el campo de juego o los guarniciones, usar un vacío o el cepillo provisto para quitarlo. No sentarse sobre la mesa y no utilizar la mesa afuera. Para la posición del punto de pelota negra, por favor referirse a la Ilustración no. 1 para colocarlo correctamente en el punto de pie.</i>
POCKETS (Buchacas)	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 los buchacas y no sientese, ni inclínese, ni haga presión sobre los buchacas.</i>
LEGS (Piernas)	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>Asegurarse que los pernos de pierna son bien apretados. En moviendo la mesa, levantar la mesa de sus piernas y colocarlo abajo directamente sobre las piernas, no arrastrar la mesa (y no levantar por los buchacas).</i>

BILLIARD RULES - 8 BALL

OBJECT OF THE GAME:

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

THE BREAK:

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

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

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

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

PLAYING THE GAME:

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

In the course of play, a shooter must call shot in advance, by indicating the ball to be made and the pocket into which it will be made. It is not necessary to indicate details such as cushions, banks, carams, 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

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 subsecuentes, 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 limpio, 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 "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

or the cue ball or any object ball must come into contact with a rail. (Note: It is legal for the shooter to bank the cue ball off a rail before hitting the object ball.)

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

FOULS:

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

FOUL PENALTY:

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

SPOTTING BALLS:

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

LOSS OF GAME:

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

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

BILLIARD RULES - 9 BALL

OBJECT OF THE GAME:

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

THE BREAK:

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

PLAYING THE GAME:

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

PUSH OUT:

The player shooting immediately following a legal break may play a Push Out in an attempt to move the cue ball into a better position. In a Push Out, a ball does not have to make contact with any ball or rail and is not considered a foul unless other foul rules apply. The player must announce

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.
2. Un tiro de gracia (fatal) (cuando la bola blanca se mete en la buchaca o sale de la mesa).
3. Mover o tocar una bola por otro medio que no sea un tiro limpio o legal.
4. 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.
5. 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:

1. Se comete una falta al meter la bola 8 en la buchaca.
2. Se mete la bola 8 en el mismo tiro en que se mete la última bola del grupo del jugador.
3. Meter la bola blanca cuando la bola 8 es su bola objetivo legal.
4. Cuando se brinca la bola 8 en cualquier momento.
5. Cuando se mete la bola 8 en otra buchaca distinta a la que se anunció.
6. 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.

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.

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.

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.

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 bola objetivas no se reponen (con excepción de la bola 9).

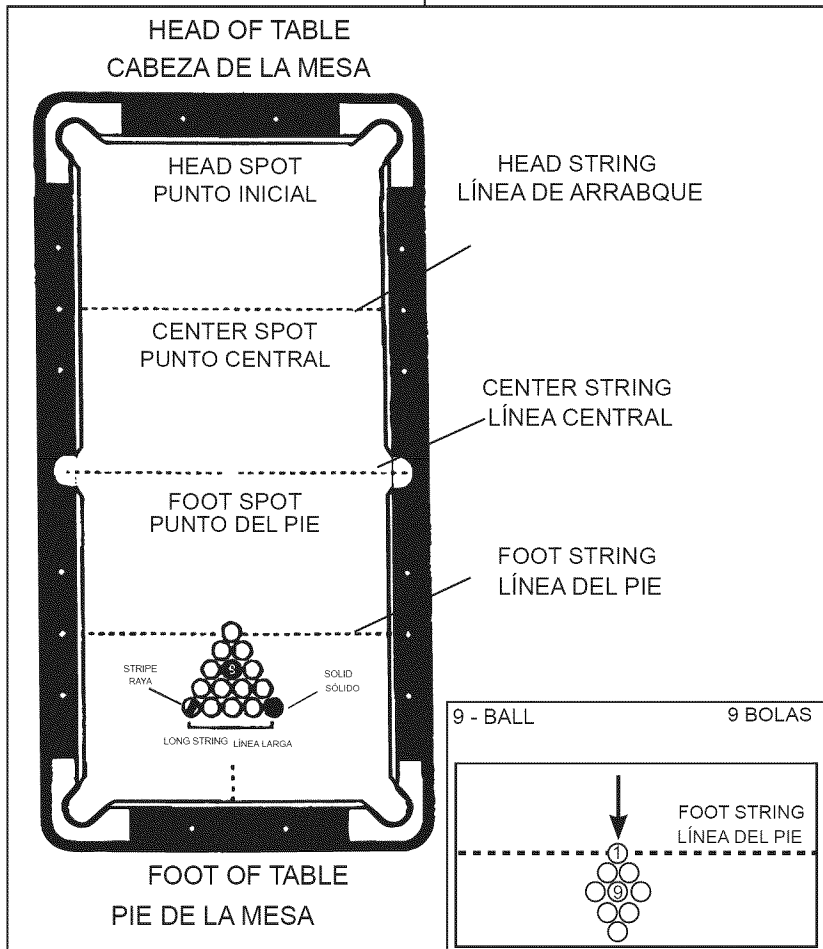
JUEGO PERDIDO:

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.

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 receptor" y, a la derecha del servidor el "campo izquierdo del receptor".

- 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:

Cuando 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.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

A LET: The rally is a let:

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

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

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

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

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.

Cuando 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 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 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.

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

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

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

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

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

THE CHANGE OF SERVICE:

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

In doubles:

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

UN MATCH:

Un match es un conjunto de tres juegos o un conjunto de cinco juegos. El juego es continuo en todas partes pero cualquier jugador es dado derecho para reclamar un intervalo de no más de dos minutos entre los juegos sucesivos de un match.

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 subsecuentes 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.
- 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.

SPORTCRAFT

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.**

Come Explore our Website! (www.sportcraft.com) Join our mailing list to receive more information on product updates and event announcements. You can even order replacement parts, and learn more about our company.

SPORTCRAFT 
Budd Lake, NJ 07828
www.sportcraft.com
Printed in China

SPORTCRAFT

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 impreso sobre la tarjeta dentro de 10 días a partir de la fecha de compra del Producto.

La cobertura

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

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

Lo que la garantía no cubre

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

Pagos de la Compañía

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

Cómo obtener servicios de garantía

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

- Debe haber completado y ha enviado la tarjeta de registro de Producto a la Compañía dentro de 10 días de compra del Producto.
- Debe incluir LA COPIA ORIGINAL DE SU RECIBO DE LAS VENTAS.
- Debe llamar al departamento de Servicio al Cliente de la Compañía al 1-800-526-0244 entre las 9:00 A.M. y 5:00 P.M. (hora del este) para notificar 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:

Sportcraft, Ltd.
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.**

¡Venga y explore nuestro página de Internet! (www.sportcraft.com) Inscribise en nuestra lista de correo para recibir más información acerca de productos actualizados y anuncios de eventos. Además, se puede pedir piezas de repuesto, información para la compra de piezas adicionales y obtener más información acerca de nuestra compañía.

SPORTCRAFT 
Budd Lake, NJ 07828
www.sportcraft.com
Impreso en China



Attention: We need your help! Our goal is to produce the finest product possible. Unfortunately, there are times when a product malfunctions or a part breaks. We are happy to replace the part, and this can be done by ordering from our web site or by calling our toll free number. However, we also want to know why the part malfunctioned or broke so that we can improve it in the future. To that end, please take a picture of the broken part and e-mail it to us at photos@sportcraft.com. The e-mail should include your name, address, phone number and model number. We appreciate your assistance.



Sportcessories

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

PARTS RE-ORDER FORM

1-1-32-934 PL - BILLIARD / TABLE TENNIS

NAME: _____

DATE: _____

ADDRESS: _____

PHONE: _____

CITY: _____ STATE: _____

ZIP CODE: _____

CUT HERE

REF	QUANTITY ORDERED	PART #	DESCRIPTION	UNIT PRICE	TOTAL AMOUNT
2		9-3-32-834PL02	Leg A	6.00 ea	
3		9-3-32-834PL03	Leg B	6.00 ea	
4		9-3-32-834PL04	Leg C	8.00 ea	
5		9-3-32-834PL05	Leg Base	4.00 ea	
6		9-3-32-834PL06	3.5 x 33 mm Flat Head Screw	0.75 ea	
7		9-3-32-834PL07	6 x 20 mm Plastic Dowel	1.00 ea	
8		9-3-32-834PL08	4 x 25 mm Wing Nut Bolt	0.75 ea	
9		9-3-32-834PL09	Leg Support	4.00 ea	
10		9-3-32-934PL01	6x 30 mm Wood Dowel	1.00 ea	
11		9-3-36-832PL16	3.5 x 12 mm Round Head Screw	0.75 ea	
12		9-3-32-834PL12	4 x 30 mm Bolt	0.75 ea	
13		9-3-32-834PL13	End Apron - Top	15.00 ea	
14		9-3-32-834PL14	Side Apron - Top	20.00 ea	
15		9-3-36-836PL13	16 mm Flat Washer	0.75 ea	
16		9-3-32-834PL15	4 x 18 mm Wing Nut Bolt	0.75 ea	
17		9-3-36-836PL09	22 mm Flat Washer	0.75 ea	
18		9-3-32-834PL18	8 x 22 mm Allen Key Bolt (5 mm)	0.75 ea	
19		9-3-32-834PL19	Side Apron - Lower	10.00 ea	
20		9-3-32-834PL20	End Apron - Lower	8.00 ea	
21		9-3-32-834PL21	Hinge	2.00 ea	
22		9-3-36-836PL23	Side Pocket (pre-installed)	6.00 ea	
23		9-3-32-834PL23	Connection Block	2.00 ea	
24		9-3-32-934PL02	Table Tennis Surface - B	10.00 ea	
25		9-3-32-934PL03	Table Tennis Surface - A	15.00 ea	
26		9-3-36-836PL21	Cushion Protector	1.00 ea	
27		9-3-36-836PL22	Corner Pocket (pre-installed)	6.00 ea	
Accessories/Pre-installed Parts (Available For Purchase)					
A1		9-3-36-836PL41	2.25" Billiard Ball Set	20.00 ea	
A2		9-3-36-836PL27	57" 2-Piece Billiard Cue	10.00 ea	
A3		9-3-36-836PL26	Chalk	2.00 ea	
A4		9-3-36-836PL29	Triangle	3.00 ea	
A5		9-3-36-836PL28	5 mm Allen Key	3.00 ea	
A6		9-3-36-836PL31	Table Tennis Paddle Set	8.00 ea	
A7		9-3-32-834PL26	Table Tennis Post Set	4.00 ea	
A8		9-3-32-834PL27	Table Tennis Net	3.00 ea	
A9		9-3-36-836PL34	Brush	2.00 ea	
A10		9-3-36-836PL33	Cue Tip	2.00 ea	
A11		9-3-32-834PL29	Corner Cap (pre-installed)	5.00 ea	
A12		9-3-36-836PL36	Table Tennis Ball Set	2.00 ea	
A13		9-3-36-836PL38	Corner Pocket Cap (pre-installed)	2.00 ea	
A14		9-3-36-836PL39	Side Pocket Cap(pre-installed)	2.00 ea	
Shipping and Handling Charges* (in US \$)					
Shipment Value	\$0-20	\$21-40	\$41-60	\$61 and over	
Charge	\$7.00	\$9.00	\$11.00	\$15.00	
* = Prices valid for Continental US and Canada only, all other please call for quote.					

Method of Payment:
 Visa Mastercard American Express
 Card #: _____
 Exp. Date: _____

Subtotal:	
(Residents Add State Sales Tax NJ (7%) and IL (6.25%) and CA (7.75%):	
Shipping and Handling Charges:	
TOTAL:	

Name (as printed on card): _____ Signature: _____



Atención: ¡Necesitamos su ayuda! Nuestro objetivo es de producir el mejor producto posible. Lamentablemente, hay veces cuando un producto funciona mal o una pieza se rompe. Somos felices sustituir la pieza, y esto puede ser hecho por pidiendo sobre nuestro sitio web o por llamando a nuestro número de teléfono gratis. Sin embargo, también queremos saber la razón que la pieza funcionó mal o se rompió de modo que nosotros podamos mejorarla en el futuro. Por lo tanto, por favor tomar una fotografía de la pieza rota y enviarla por correo electrónico al photos@sportcraft.com. El correo electrónico debería incluir su nombre, dirección, número de teléfono y número de modelo. Nosotros apreciamos su cooperación.



Sportcessories

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

FORMULARIO DE PEDIDO DE PIEZAS

No. 1-1-32-934 PL - MESA DE BILLAR Y TENIS DE MESA

NOBMR: _____

FECHA: _____

DIRECCIÓN: _____

TELÉFONO: _____

CIUDAD: _____ ESTADO _____

CÓDIGO POSTAL: _____

REF	CANTIDAD	NO. DE PIEZAS PEDIDAS	DESCRIPCIÓN	PRECIO POR UNIDAD	CANTIDAD TOTAL
2		9-3-32-834PL02	Pierna A	6,00	
3		9-3-32-834PL03	Pierna B	6,00	
4		9-3-32-834PL04	Pierna C	8,00	
5		9-3-32-834PL05	Base de pierna	4,00	
6		9-3-32-834PL06	Tornillo con cabeza de arandela 3,5 x 33 mm	0,75	
7		9-3-32-834PL07	Clavija plástica 6 x 20 mm	1,00	
8		9-3-32-834PL08	Perno de mariposa 4 x 25 mm	0,75	
9		9-3-32-834PL09	Soporte de pierna	4,00	
10		9-3-32-934PL01	Clavija de madera 6 x 30 mm	1,00	
11		9-3-36-832PL16	Tornillo con cabeza redonda 3,5 x 12 mm	0,75	
12		9-3-32-834PL12	Perno 4 x 30 mm	0,75	
13		9-3-32-834PL13	Tabla lateral - superior	15,00	
14		9-3-32-834PL14	Tabla de extremo - superior	20,00	
15		9-3-36-836PL13	Arandela 16 mm	0,75	
16		9-3-32-834PL15	Perno de mariposa 4 x 18 mm	0,75	
17		9-3-36-836PL09	Arandela 22 mm	0,75	
18		9-3-32-834PL18	Perno de llave hexagonal (5 mm) 8 x 22 mm	0,75	
19		9-3-32-834PL19	Tabla lateral - inferior	10,00	
20		9-3-32-834PL20	Tabla de extremo - inferior	8,00	
21		9-3-32-834PL21	Gozne	2,00	
22		9-3-36-836PL23	Buchaca de lado (pre-instalada) Bloque de conexión	6,00	
23		9-3-32-834PL23	Superficie de tenis de mesa - B	2,00	
24		9-3-32-834PL02	Superficie de tenis de mesa - A	10,00	
25		9-3-32-834PL03	Protector de cojín	15,00	
26		9-3-36-836PL21	Buchaca de esquina (pre-instalada)	1,00	
27		9-3-36-836PL22		6,00	
Accesorios/Piezas preinstaladas (disponible para comprar)					
A1		9-3-36-836PL41	Juego de bolas de billar 2,25 "	20,00	
A2		9-3-36-836PL27	Taco de billar en 2 piezas 57 "	10,00	
A3		9-3-36-836PL26	Tiza	2,00	
A4		9-3-36-836PL29	Triángulo	3,00	
A5		9-3-36-836PL28	Llave hexagonal 5 mm	3,00	
A6		9-3-36-836PL31	Juego de pala/pelota de tenis de mesa	8,00	
A7		9-3-32-834PL26	Juego de postes de tenis de mesa	4,00	
A8		9-3-32-834PL27	Red de tenis de mesa	3,00	
A9		9-3-36-836PL34	Cepillo	2,00	
A10		9-3-36-836PL33	Punta de taco	2,00	
A11		9-3-32-834PL29	Tapa de esquina (pre-insatada)	5,00	
A12		9-3-36-836PL36	Juego de pelotas de tenis de mesa	4,00	
A13		9-3-36-836PL38	Tapa de buchaca de esquina (pre-instalada)	2,00	
A14		9-3-36-836PL39	Tapa de buchaca de lado (pre-instalada)	0,75	

CORTE AQUI

Cargos por envío* (en \$US)				
Valor de envío	\$0-20	\$21-40	\$41-60	superior a \$61
Cargo	\$7.00	\$9.00	\$11.00	\$15.00

*= precios válidos para los EE.UU continentales y Canadá sólo, en otra parte por favor pide una cotización.

Método de pago:

Visa Mastercard American Express

Número de tarjeta: _____

Fecha de vencimiento: _____

Nombre (indicado sobre la tarjeta): _____

Firma: _____

Subtotal:	
Residentes de NJ (7%), de IL (6,25%) y de CA (7,75%) añadan de impuesto sobre la venta:	
Cargos por envío:	
TOTAL:	

