

# CONVERSION™

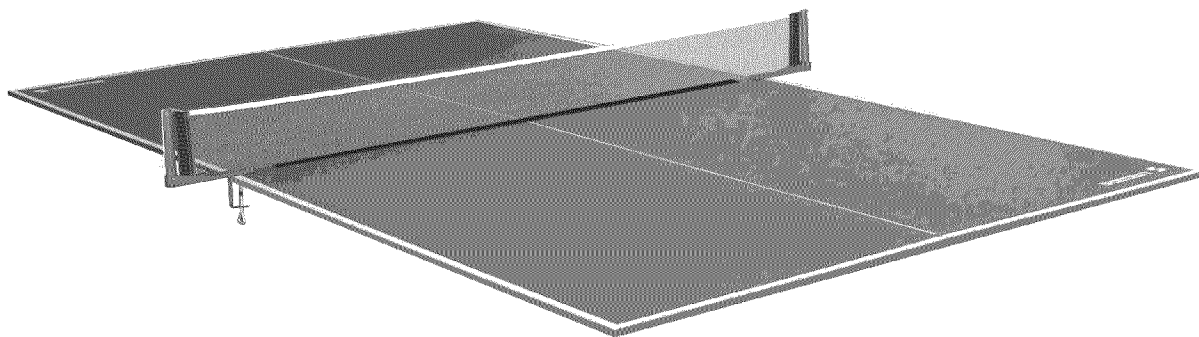
table tennis table top  
*superficie de tenis de mesa*  
*surface de table de tennis*

**SPORTCRAFT** 

**[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*



**1-1-24-972 PL**  
**1-1-24-972F PL**

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)

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

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

**Félicitations!** Nous sommes convaincus que votre nouvelle surface de table de tennis 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 todos los pasos 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.



**¡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.



**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.



**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.



**NO TOOLS REQUIRED FOR ASSEMBLY**



**NINGUNA HERRAMIENTA NECESARIA PARA MONTAR**



**AUCUN OUTIL NÉCESSAIRE À L'ASSEMBLAGE**

(Siga a la página siguiente.)

**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.)

1		TT CONVERSION TOP (NOT REPLACEABLE)
		SUPERFICIE DE MESA (NON REEMPLAZBLE)
		SURFACE DE TABLE (NON REMPLACABLE)
		9-3-24-972PL01 (2)

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

2		I-BEAM CONNECTOR
		VIGA DE CONEXIÓN
		CONNECTEUR DE POUTRE EN I
		9-3-24-872PL02 (1)

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

3		RUBBER PAD
		COJÍN DE GOMA
		BLOC EN CAOUTCHOUC
		9-3-24-872PL03 (8)

**ACCESSORIES/Pre-Installed Parts (AVAILABLE FOR PURCHASE ONLINE.)**  
**ACCESORIOS/Piezas preinstaladas (DISPONIBLE PARA COMPRA POR INTERNET.)**  
**ACCESSOIRES/pièces préinstallés (DISPONIBLES À ACHETER EN LIGNE.)**

A1		METAL HINGE (PRE-INSTALLED)
		GOZNE DE METAL (PRE-INSTALADO)
		CHARNIÈRE (PRÉ-INSTALLÉE)
		9-3-24-872PL04 (6)

A2		TABLE TENNIS POST SET
		JUEGO DE POSTES DE TENIS DE MESA
		JEU DE POTEAUX DE TENNIS DE TABLE
		9-3-32-834PL26 (1)

A3		TABLE TENNIS NET
		RED DE TENIS DE MESA
		FILET DE TENNIS DE TABLE
		9-3-32-834PL27 (1)

**ASSEMBLY INSTRUCTIONS:**

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

- We suggest that you use the bottom carton as a clean flat work area to protect the surface.

**INSTRUCCIONES DE ENSAMBLAJE**

Recomendamos que dos adultos ayuden a armar esta superficie de mesa.

- Sugerimos que utilice el fondo de la caja como área de trabajo limpia y plana para la protección de la superficie de mesa.

**INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE**

Nous recommandons que deux adultes procèdent à l'assemblage de cette surface de table.

- Nous recommandons d'utiliser le carton du fond comme surface de travail propre et plate afin de protéger la surface de table.

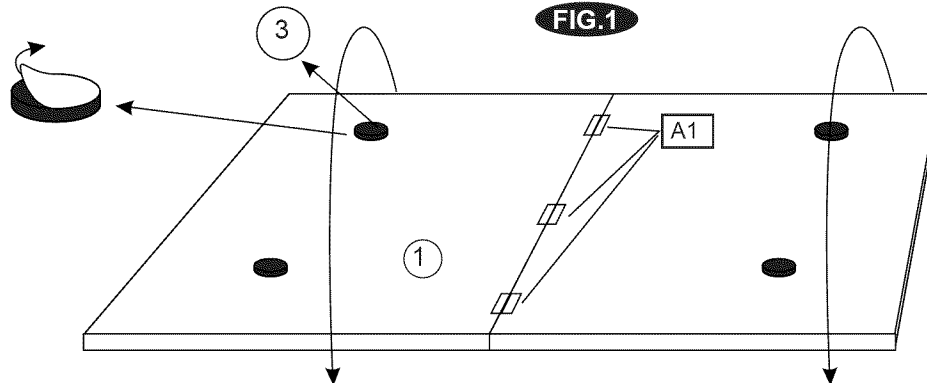
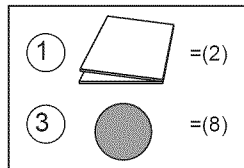


FIG. 1:

- Unfold Table Tennis Surface (#1), place it face down on a flat surface.
- Peel the backing off the Rubber Pad (#3) and stick it on the bottom of the Table Tennis Surface (#1). See Fig. 1. **NOTE: make sure to place the Pad where it will touch the table.**
- Repeat process for other table half.

FIG. 1:

- Desdoblar la superficie de tenis de mesa (no. 1), colocarlo hacia abajo sobre una superficie plana.
- Quitar el trasero del cojín de goma (no. 3) y pegarlo al fondo de la superficie de tenis de mesa (no. 1). Ver la figura 1. **NOTA: asegurarse colocar el cojín donde esto tocará la mesa.**
- Repetir el proceso para la otra mitad de la mesa.

FIGURE 1:

- Déplier la surface de tennis de table (n°1), placer-la face en bas sur une surface plane.
- Enlever le dos du bloc en caoutchouc (n°3) et le coller sur le fond de la surface de tennis de table (n°1). Voir la figure 1. **NOTE :** s'assurer de placer le bloc où il touchera la table.
- Répéter ce processus pour l'autre moitié de la table.

(Siga a la página siguiente.)

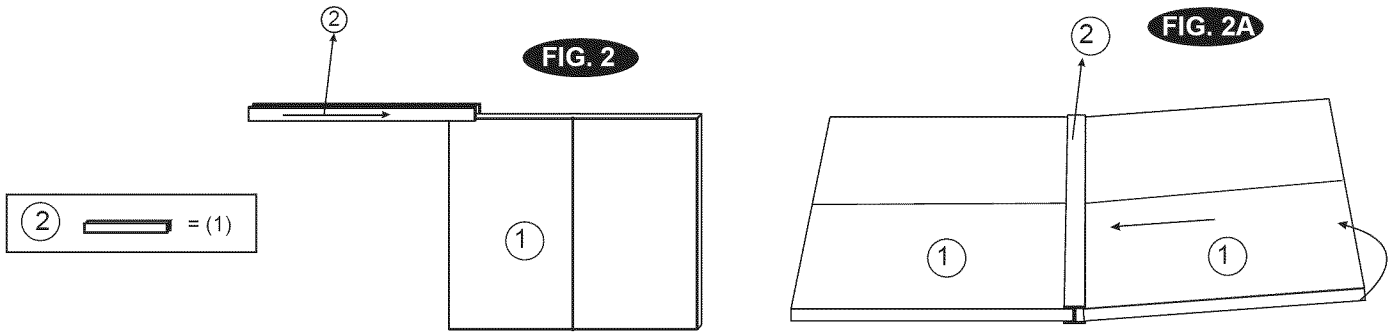


FIG. 2:

- Turn the Table Tennis Surface (#1) over and slide I-Beam Connector (#2) onto edge. See Fig. 2.
- Join the other Table Tennis Surface (#1) to the I-Beam Connector by placing it flush against open end of the I-Beam Connector (#2). Slowly lift the outside edge of Table Tennis Surface upwards until it slides into the opening of I-Beam Connector. See Fig. 2A.

FIG. 2:

- Hacer girar la superficie de tenis de mesa (no. 1) y deslizar la viga de conexión (no. 2) al borde. Ver la figura 2.
- Unir la otra superficie de tenis de mesa (no. 1) a la viga de conexión por colocándolo enrojecé contra el extremo abierto de la viga de conexión (no. 2). Despacio levantar el borde exterior de la superficie de tenis de mesa hacia arriba hasta que ella desliza en la apertura de la viga de conexión. Ver la figura 2A.

FIGURE 2:

- Renverser la surface de tennis de table (n°1) et faire glisser le connecteur de poutre en I (n°2) sur le bord. Voir la figure 2.
- Joindre l'autre surface de tennis de table (n°1) au connecteur de poutre en I en la plaçant plat contre l'extrémité ouverte du connecteur de poutre en I (n°2). Soulever lentement le bord extérieur de surface de tennis de table vers le haut jusqu'à ce qu'il glisse dans l'ouverture de connecteur de poutre en I. Voir la figure 2A.

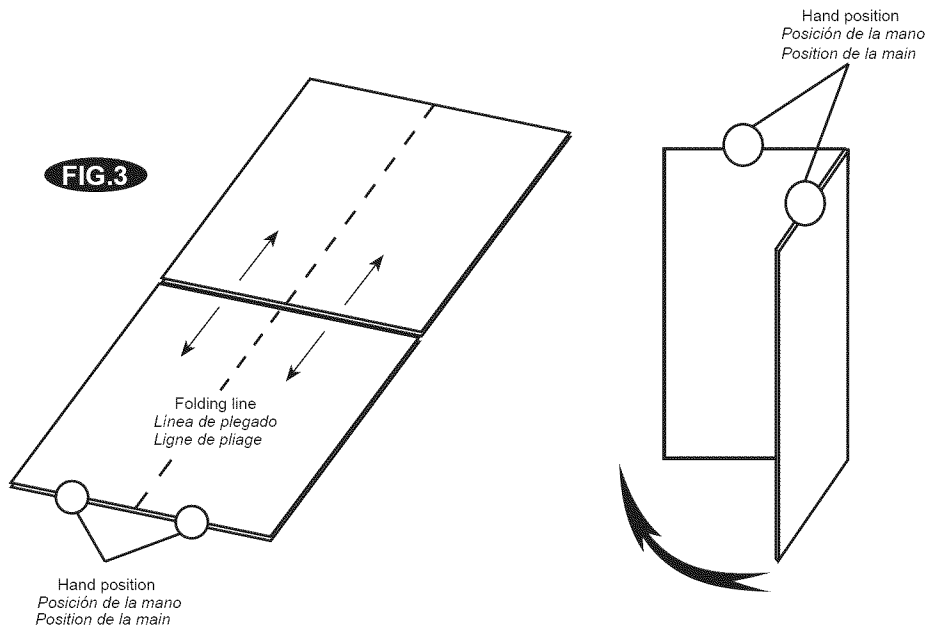


FIG. 3:

- **CAUTION:** To fold table, begin by separating the joined halves at the middle of the table. Stand each separated half upright on its short edge, and fold while upright. Repeat for other half. Failure to do so may result in damage to the hinge mechanisms or damage to the board itself.

FIG. 3:

- **PRECAUCIÓN:** Para plegar la mesa, comience por separar las mitades unidas por la parte central de la mesa. Mantenga erguida cada mitad por separado por su borde más corto y luego pliegue en posición vertical. Repita el proceso para la otra mitad. En caso contrario, podrá dañar el mecanismo de la bisagra o la mesa en sí.

(Siga a la página siguiente.)

FIG. 3:

- **AVERTISSEMENT :** Pour plier la table, commencer en séparant les moitiés jointes au milieu de la table. Mettre de bout chaque moitié séparée tout droit sur son bord court, et le plier tandis que tout droit. Répéter pour l'autre moitié. L'échec de faire ainsi peut aboutir aux dégâts aux mécanismes de charnière ou endommager au tableau lui-même.

FIG. 4

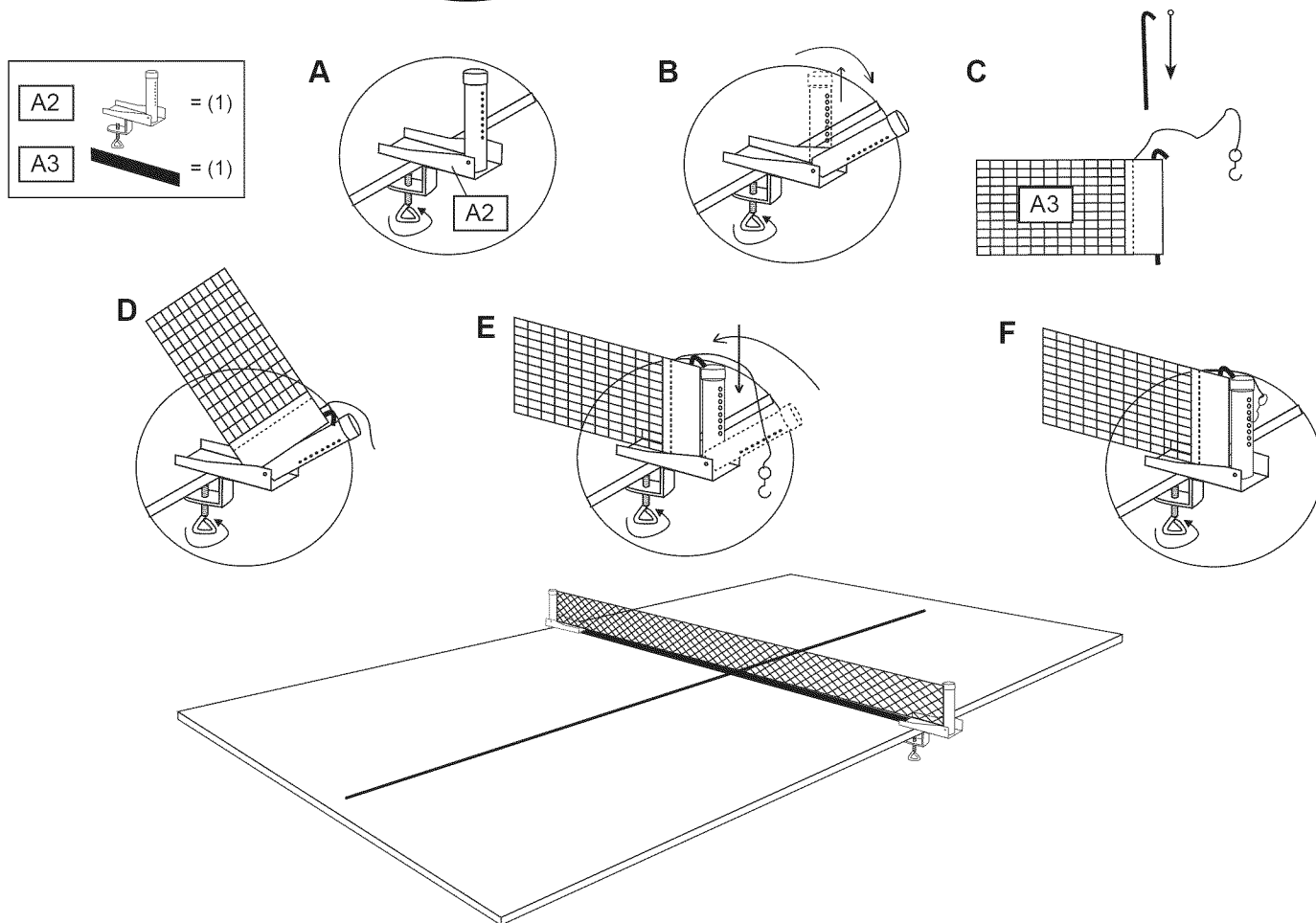


FIG. 4:

- Assemble the Net (#A3) and Posts (#A2) per the illustrations.

A) Place the Net Post Set (#A2) on the sides of the Table Tennis Surface.

B) Gently pull up on the post and tilt outward.

C) 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.

D) Place the hooking rod into the top hole at the inside of the post.

E) 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!**

FIG. 4:

- Montar la red (no. A3) y los postes (no. A2) según las ilustraciones.

A) Colocar el juego de postes (no. A2) sobre los lados de la superficie de tenis de mesa.

B) Con cuidado tirar hacia arriba sobre el poste y inclinarlo por el exterior.

C) 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.

D) Colocar la barra de corchete en el agujero superior al interior del poste.

E) 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!**

FIG. 4:

- Assembler le filet (n°A3) et des poteaux (n°A2) par les illustrations.

A) Mettre le jeu de filet et poteaux (n°A2) sur les côtés de la surface de tennis de table.

B) Remonter doucement sur le poteau et l'incliner à l'extérieur.

C) Lier le fil de filet sur le petit crochet et le laisser s'accrocher au côté du filet. Insérer la petite tige d'accrochage dans la manche du filet.

D) Placer la tige d'accrochage dans le trou supérieur à l'intérieur du poteau.

E) Incliner le poteau vers l'intérieur. Insérer le petit crochet (sur le fil) dans le trou supérieur à l'extérieur du poteau. Pousser en bas sur le poteau pour qu'il est de nouveau dans une position droite.

- Répéter les mêmes étapes pour l'autre poteau. Déplacer la connexion en haut ou en bas dans le trou pour ajuster la tension. (Voir F.)

**VOUS ÊTES MAINTENANT PRÊTS À JOUER!**

(Siga a la página siguiente.)

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

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

**THE ORDER OF PLAY:**

In singles, the server first makes a good service and then the receiver makes a good return. Thereafter, server and receiver alternately make a good return.

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

**A GOOD SERVICE:**

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

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

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

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

**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.

**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.

(Siga a la página siguiente.)

**TENNIS DE TABLE****DÉFINITIONS:**

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

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

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

**SERVICE VALIDE :**

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

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

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

**RETOUR DE SERVICE VALIDE :**

après que la balle a été mise en service ou qu'elle est revenue en jeu, elle doit être frappée

**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.

*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 "volley"
- 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 "volley" a la bola

(Siga a la página siguiente.)

de sorte à passer par-dessus le filet et son assemblage et frapper le court de l'adversaire. une balle retournée qui touche le filet ou son support à son passage de l'autre côté du court est considérée comme étant un retour valide.

**BALLE EN JEU JUSQU'À CE QUE :**

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

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

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

**UN «LET»**

l'échange est un «let» :

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

**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.

-- 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, the 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.

- 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.

**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

- si sa main libre touche à la surface de jeu pendant que la balle est en jeu.
- si lui-même ou quelque chose qu'il porte ou transporte touche au filet ou à ses supports pendant que la balle est en jeu.
- si, lors d'une partie en double, il frappe la balle hors de séquence.

**UNE PARTIE:**

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

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

**UN MATCH :**

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

**CHANGEMENT DE CÔTÉ ET DE SERVICE:**

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

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

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

**CHANGEMENT DE CÔTÉ:**

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

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



- 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.

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.

#### **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 adverse
- 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 le 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.**



1-1-24-972 PL / 1-1-24-972F PL

Sportcessories

313 Waterloo Valley Road

Budd Lake, NJ 07828

www.sportcraft.com

PARTS RE-ORDER FORM - TABLE TENNIS TABLE TOP
FORMULARIO DE PEDIDO DE PIEZAS - SUPERFICIE DE TENIS DE MESA
BON DE COMMANDE DE PIÈCES - SURFACE DE TENNIS DE TABLE

NAME: (Nombre/Nom)

DATE: (Fecha/Date)

ADDRESS: (Dirección/Adresse)

PHONE: (Teléfono/ N° de Téléphone)

CITY: (Ciudad/Ville)

STATE: (Estado/État/Prov.)

ZIP CODE: (Código Postal/Code Postal)

Table with 6 columns: REF, QUANTITY ORDERED, PART #, DESCRIPTION, UNIT PRICE, TOTAL AMOUNT. Includes shipping and handling charges and a total row.

Table with 6 columns: REF, CANTIDAD, NO. DE PIEZAS PEDIDAS, DESCRIPCIÓN, PRECIO POR UNIDAD, CANTIDAD TOTAL. Includes shipping and handling charges and a total row.

Table with 6 columns: RÉF., QUANTITÉ COMMANDEE, N°. DE PIÈCE, DESCRIPTION, PRIX UNITAIRE, MONTANT TOTAL. Includes shipping and handling charges and a total row.

Method of Payment (Método de pago / Méthode de paiement):
Visa [ ] Mastercard [ ] American Express [ ]

Card #: (Número de tarjeta / N° de Carte)

Exp. Date: (Fecha de vencimiento / Date d'expiration)

Name (as printed on card): (Nombre (indicado sobre la tarjeta) / Nom (imprimé sur la carte))

Signature: (Firma / Signature)