

# INTREPID™

table tennis table  
*mesa de tenis*

SPORTCRAFT 

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



**WARNING! ADULT ASSEMBLY REQUIRED.**  
**ADVERTENCIA! ASAMBLEA ADULTA REQUERIDA.**

## 1-1-24-942 GD

Assembly, Instructions and Rules

Instrucciones de ensamblaje y reglas

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

Technical Support: [customerservice@sportcraft.com](mailto: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 (included)
- Wrench (included)

**¡Felicitaciones!** ¡Nosotros esperamos que este nueva mesa de tenis de mesa de 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](http://www.sportcraft.com)

Soporte técnico: [customerservice@sportcraft.com](mailto: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 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.



**HERRAMIENTAS NECESARIAS PARA MONTAR:**

- Destornilladores Phillips y de cabeza ranurada / o destornillador eléctrico (incluido)
- Llave (incluida)

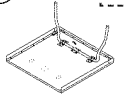
FOR MISSING OR DEFECTIVE PARTS, VISIT  
[www.sportcraft.com](http://www.sportcraft.com)

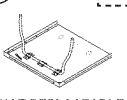
IDENTIFICACIÓN DE LAS PIEZAS

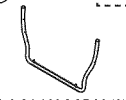
PARA LAS PIEZAS QUE FALTAN O DEFECTUOSAS,  
VISITE [www.sportcraft.com](http://www.sportcraft.com)

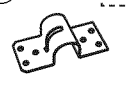
(Add a Check (✓) to the box [ ] to indicate receipt of each part.)

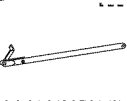
(Añada una marca (✓) a la caja [ ] para indicar el recibo de cada pieza.)


1		TABLE SURFACE - A
		SUPERFICIE DE MESA - A
		NO REEMPLAZABLE


2		TABLE SURFACE - B
		SUPERFICIE DE MESA - B
		NO REEMPLAZABLE

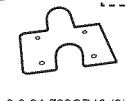
3		CURVED INNER LEG WITH CASTER INSERTS AND PIN
		PIERNA CURVA INTERIOR CON ENCARTES DE RUEDA Y ALFILER
		9-3-24-922GD06 (2)

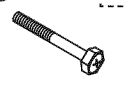
4		SINGLE METAL BRACKET (+4 pre-installed)
		ANAQUEL SINGULARICE METÁLICO (+4 pre-instalados)
		9-3-24-922GD12 (4)


5		LINKAGE TUBE WITH STOP BRACKET
		TUBO DE UNIÓN CON PESTILLO DE PARADA
		9-3-24-942GD01 (2)


6		LINKAGE TUBE
		TUBO DE UNIÓN
		9-3-24-842GD02 (2)


7		PLASTIC LEG PANEL WITH METAL FRAME
		PANEL DE PIERNA PLÁSTICO CON MARCO METÁLICO (ENSAMBLADO)
		(ASSEMBLED)

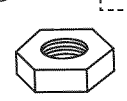
8		DOUBLE METAL BRACKET (+2 pre-installed)
		ANAQUEL DOBLE METÁLICO (+2 pre-instalados)
		9-3-24-722GD13 (2)


9		6 X 47 MM HEX HEAD BOLT
		PERNO HEXAGONAL DE 6 X 47 MM
		9-3-24-841GD12 (10)

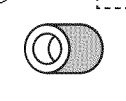
10		6 MM X 40 MM ROUND HEAD BOLT
		PERNO CON CABEZA REDONDA DE 6 X 40 MM
		9-3-24-841GD11 (8)

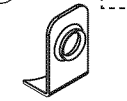
11		CASTER WITH LOCK
		RUEDECILIA CON CERADURA
		9-3-24-711GD17 (4)

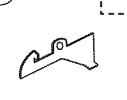
12		4 X 12 MM HEX HEAD SCREW (+74 pre-installed)
		TORNILLO CON CABEZA HEXAGONAL DE 4 X 12 MM (+74 pre-instalados)
		9-3-24-841GD10 (32)

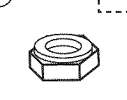
13		6 MM SELF LOCKING NUT
		CONTRATUERA DE 6 MM
		9-3-24-841GD09 (8)

14		6 MM WASHER
		ARANDELA DE 6 MM
		9-3-24-711GD31 (25)


15		BUSHING 8 MM
		BUJE DE 8 MM
		9-3-24-711GD25 (8)


16		"L" WASHER
		ARANDELA EN FORMA DE L
		9-3-24-841GD13 (2)


17		GRAVITY LOCK
		CERRADURA DE GRAVEDAD
		9-3-24-841GD08 (2)


18		6 MM LOCKING NUT WITH WASHER
		CONTRATUERA DE 6 MM CON ARANDELA
		9-3-24-841GD07 (2)

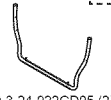
**ACCESSORIES/Pre-installed Parts (AVAILABLE FOR PURCHASE ONLINE.)**  
**ACCESORIOS/Piezas preinstaladas (DISPONIBLE PARA COMPRA POR INTERNET.)**

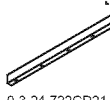
A1		NET POST
		JUEGO DE POSTE DE TENIS DE MESA
		9-3-24-711GD15 (1)

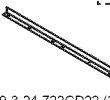
A2		NET (BLUE)
		RED (AZUL)
		9-3-24-942GD03 (1)

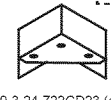
A3		10 MM HEX WRENCH
		LLAVE HEXAGONAL DE 10 MM
		9-3-24-711GD19 (1)


A4		MINI PHILLIPS HEAD SCREWDRIVER
		DESTORNILLADOR PHILLIPS MINI
		9-3-24-711GD20 (1)

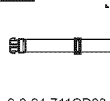
A5		CURVED OUTER LEG WITH CAPS AND PIN (PRE-INSTALLED)
		PIERNA CURVA EXTERNA CON TAPONES Y ALFILER (PRE-INSTALADO)
		9-3-24-922GD05 (2)

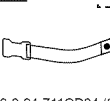
A6		SIDE APRON (PRE-INSTALLED)
		TABLA LATERAL (PRE-INSTALADO)
		9-3-24-722GD21 (4)


A7		END APRON (PRE-INSTALLED)
		TABLA DE EXTREMO (PRE-INSTALADO)
		9-3-24-722GD22 (2)


A8		MOLDED CORNER (BLACK) (PRE-INSTALLED)
		ESQUINA MOLDEADA (NEGRA) (PRE-INSTALADO)
		9-3-24-722GD23 (4)

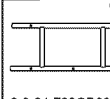
A9		OUTER LEG CAP (PRE-INSTALLED)
		TAPÓN DE LA PIERNA (PRE-INSTALADO)
		9-3-24-711GD36 (4)

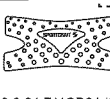
A10		SAFETY STRAP (PRE-INSTALLED)
		CORREA DE SEGURIDAD (PRE-INSTALADO)
		9-3-24-711GD33 (1)


A11		SAFETY STRAP BUCKLE (PRE-INSTALLED)
		HEBILLA PARA CORREA DE SEGURIDAD (PRE-INSTALADO)
		9-3-24-711GD34 (2)

A12		1/2" HEX HEAD SCREW (PRE-INSTALLED)
		TORNILLO CON CABEZA HEXAGONAL DE 1/2" (PRE-INSTALADO)
		9-3-24-711GD35 (3)

A13		INNER LEG CASTER CAP (PRE-INSTALLED)
		TAPON PARA RUEDECILLA (PRE-INSTALADO)
		9-3-24-711GD37 (4)

A14		WELDED FRAME SUPPORT WITH THREADS (PRE-INSTALLED)
		APOYO DE MARCO SOLDADO CON HILOS (PRE-INSTALADO)
		9-3-24-722GD09 (2)

A15		PLASTIC LEG PANEL (PRE-INSTALLED)
		PANEL DE PIERNA PLÁSTICO (PRE-INSTALADO)
		9-3-24-711GD24 (2)

A16		4 X 7 MM PHILLIPS HEAD BOLT (PRE-INSTALLED)
		PERNO CON CABEZA PHILLIPS DE 4 X 7 MM (PRE-INSTALADO)
		9-3-24-711GD18 (8)

**ASSEMBLY INSTRUCTIONS:**

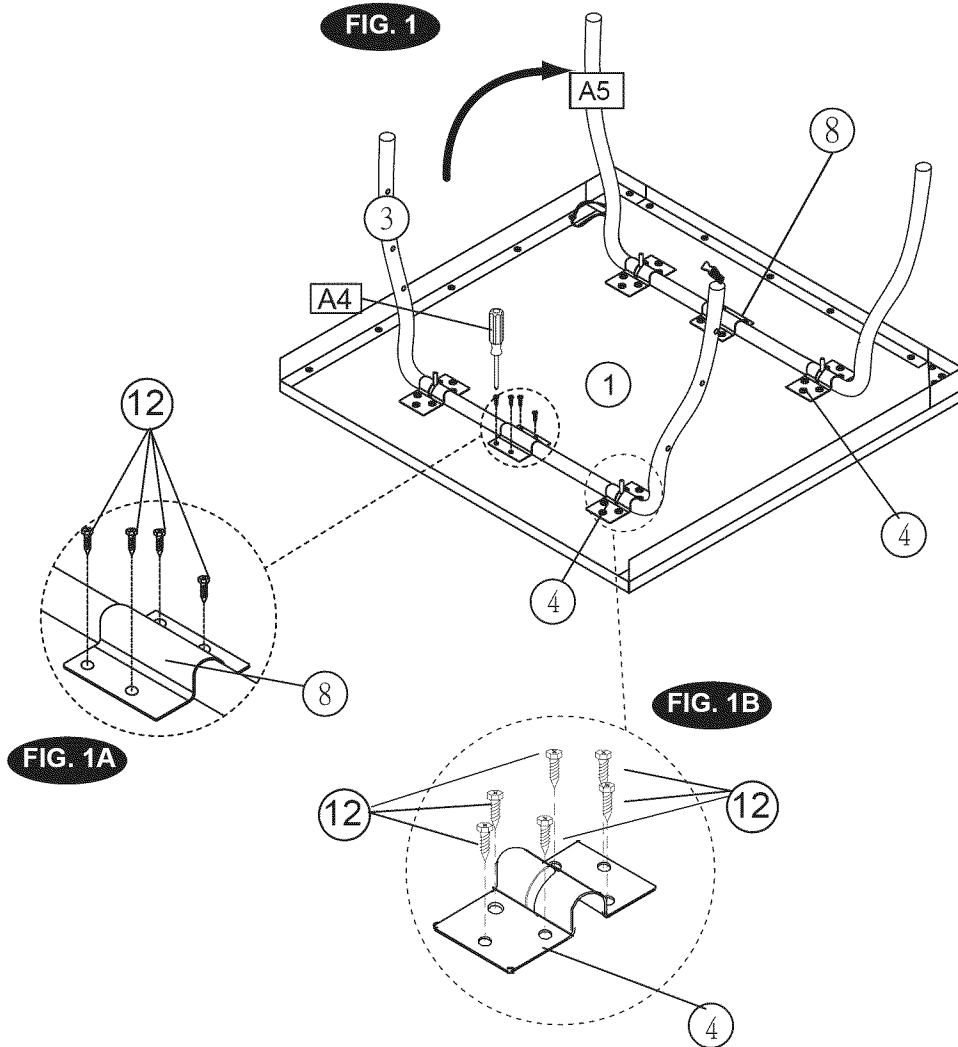
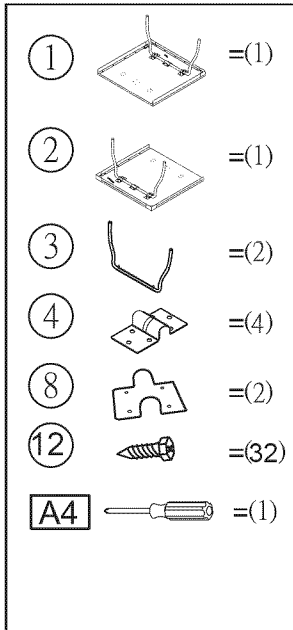
We recommend that two adults work together to assemble this table.

- 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.

**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 patas. 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**

- Attach one Single Metal Bracket (#4) over the end of the Curved Inner Leg (#3) using six Screws (#12) per bracket. Then use the Mini Phillips head screwdriver (#A4) to attach. See Fig. 1 and 1B. **NOTE:** Make sure the slots in the brackets are facing the center.
- Attach one Double Metal Bracket (#8) over the middle of the Curved Inner Leg (#3) using four Screws (#12) per bracket. See Fig. 1 and 1A.
- Repeat the above steps for the other table half.

**FIG. 1**

- Fijar un Anaquele Singularice Metálico (no. 4) sobre el extremo la pierna curva interior (no. 3) usando seis tornillos (no. 12) por anaquel. Entonces usar destornillador de Philips mini a fijar. Ver las figuras 1 y 1B. **NOTA:** asegurarse que las ranuras en los anaqueles afrontan el centro.
- Fijar un anaquel doble metálico (no. 8) sobre el medio de la pierna curva interior (no. 3) usando cuatro tornillos (no. 12) por anaquel. Ver las figuras 1 y 1A.
- Repetir los susodichos pasos para la otra mitad de la mesa.

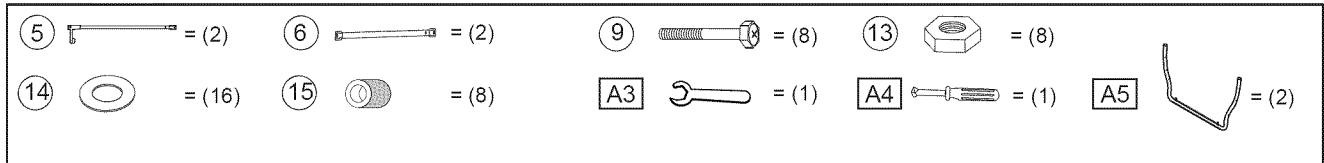


FIG. 2

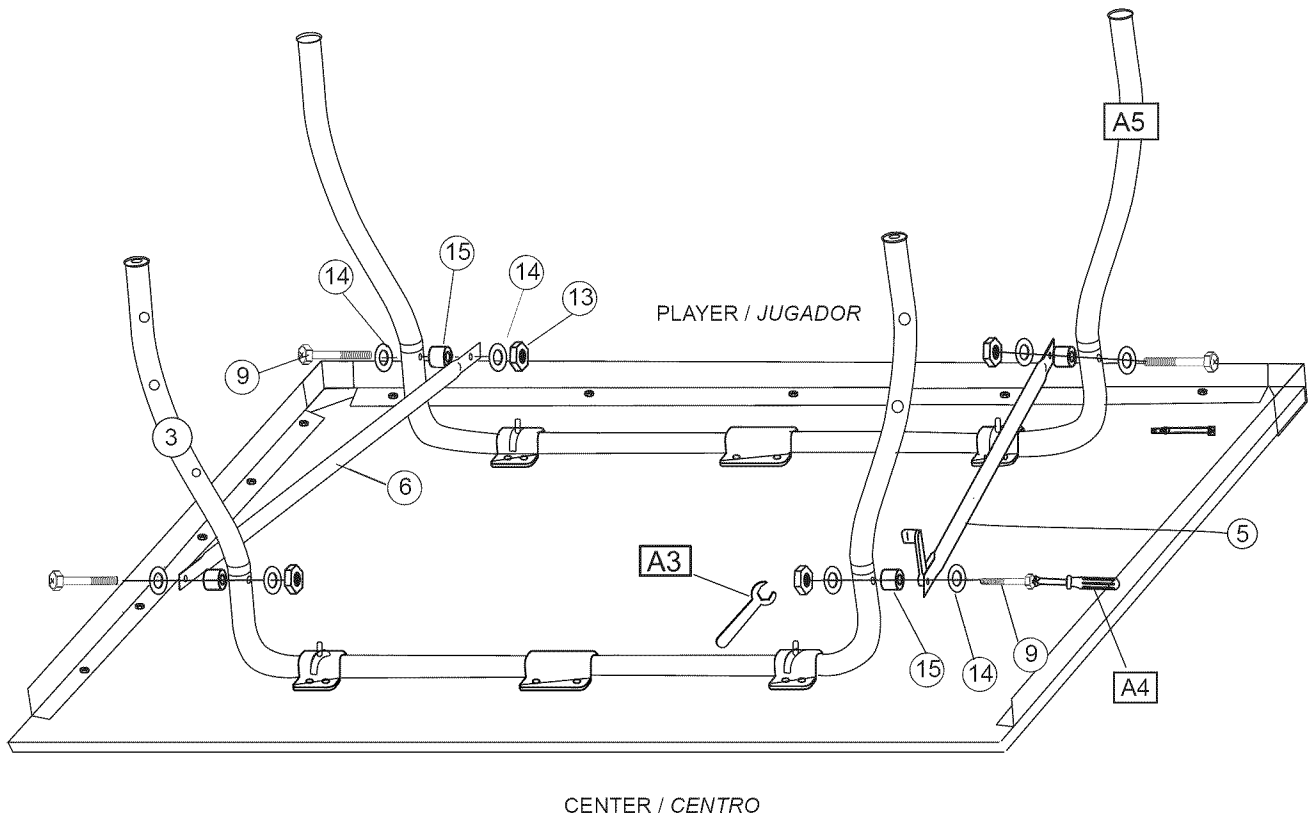


FIG. 2

- Attach one end of the Linkage Tube (#6) to the inside of the Curved Outer Leg (#A5) using one Bolt (#9), two Washers (#14), one Bushing (#15) and one Nut (#13) in the order shown in Fig. 2.
- Repeat the same for the other end of this Linkage Tube, only attaching it to the outside of the Curved Inner Leg (#3).
- Attach one end of the Linkage Tube with Stop Bracket (#5) to the inside of the Curved Outer Leg (#A5) using one Bolt (#9), two Washers (#14), one Bushing (#15) and one Nut (#13) in the order shown in Fig. 2.
- Repeat the same step for the other end of this Linkage Tube, only attaching it to the outside of the Curved Inner Leg (#3).
- Repeat the above steps for the other table half.

FIG. 2

- Fijar un extremo del tubo de unión (no. 6) al interior de la pierna curva exterior (no. A5) con un perno (no. 9), dos arandela (no. 14), un buje (no. 15) y una tuerca (no. 13) en la orden mostrada en la figura 2.
- Repetir el mismo para fijar el otro extremo de este tubo de unión, solamente fijándolo al exterior de la pierna curva interior (no. 3).
- Fijar un extremo del tubo de unión con pestillo de parada (no. 5) al interior de la pierna curva exterior (no. A5) con un perno (no. 9), dos arandelas (no. 14), un buje (no. 15) y una tuerca (no. 13) en la orden mostrada en la figura 2.
- Repetir el mismo para fijar el otro extremo de este tubo de unión, solamente fijándolo al exterior de la pierna curva interior (no. 3).
- Repetir los susodichos pasos para la otra mitad de la mesa.

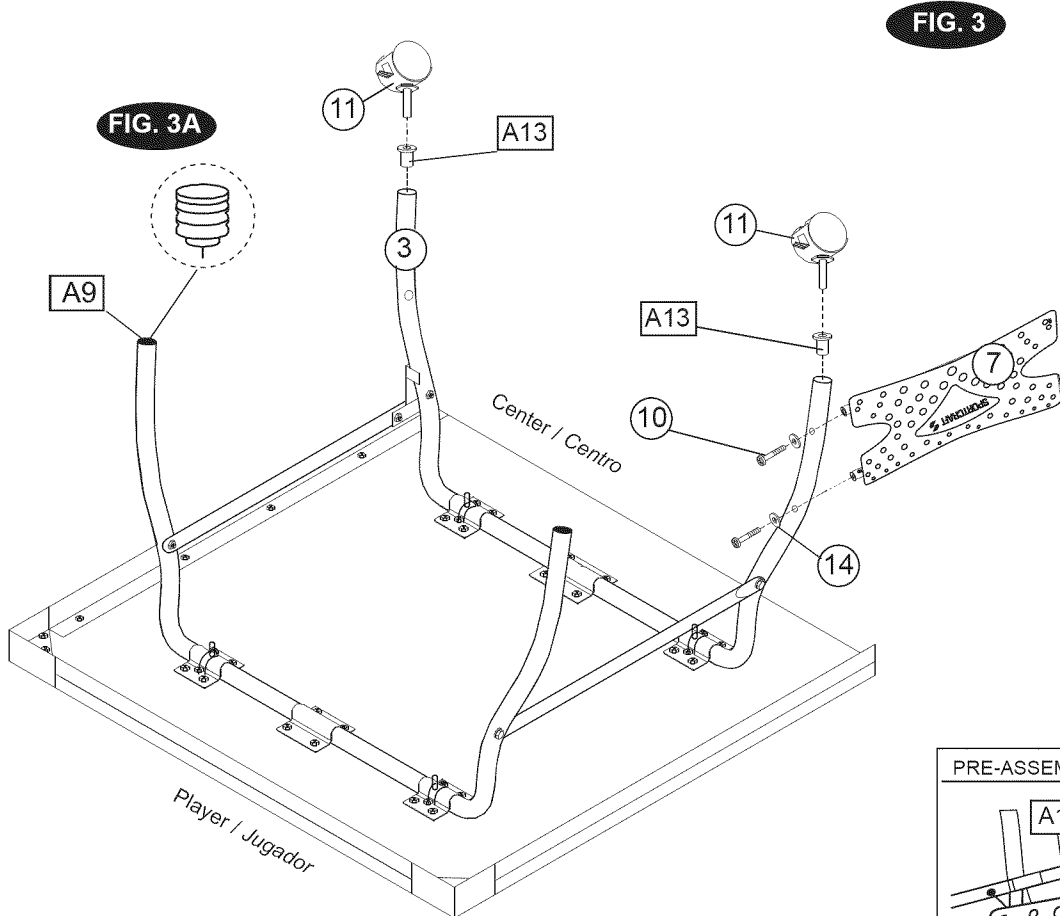
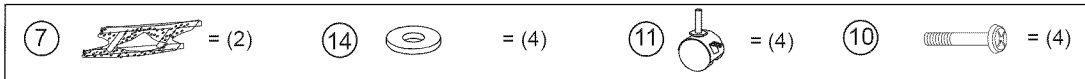


FIG. 3

FIG. 3B

PRE-ASSEMBLED / PRE-ENSAMBLADO

## FIG.3

- Make sure that the Inner Leg Caster Caps (#A13) are installed into the ends of the Curved Inner Leg (#3). Then place one Caster with Lock (#11) into each leg. See Fig 3.
- Make sure that the Outer Leg Caps (#A9) are installed into the ends of the Curved Outer Leg (#A5). See Fig 3A.
- With the logo upside-down, attach one Plastic Leg Panel with Metal Frame (#7) to the Curved Inner Leg (#3) using two Bolts (#10) and two Washers (#14). **NOTE:** Do not tighten securely at this time.
- Repeat the above steps for the other table half.

## FIG. 3

- Asegurarse que los tapones para ruedecilla (no. A13) están instalados en los finales de la pierna curva interior (no. 3). Entonces colocar una ruedecilla con cerradura (no. 11) en cada pierna. Ver la figura 3.
- Asegurarse que los tapones de la pierna (no. A9) están instalados en los finales de la pierna curva exterior (no. A5). Ver la figura 3A.
- Con el logo al revés, fijar un panel de pierna plástico con marco metálico (no. 7) a la pierna curva interior (no. 3) utilizando dos pernos (no. 10) y dos arandelas (#14). **NOTA:** No apretarse bien en este tiempo.
- Repetir los susodichos pasos para la otra mitad de la mesa.

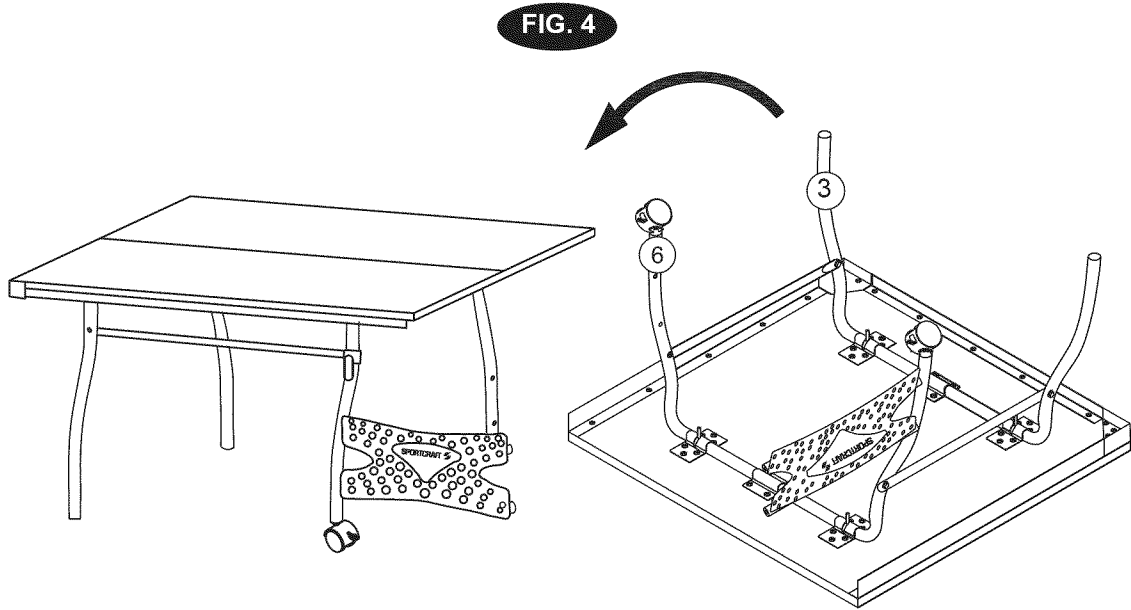


FIG. 4

- Before turning the table over, make sure to push the Curved Inner Leg (#3) towards the player end of the table in order to engage the stop.
- Two adults are required to turn this table over.
- Do not lift the table by the handle and do not let the table rest on its side or its legs, or this may damage the table.
- One person should stand at each end of the table and turn the table over completely so that it rests on its legs. See Fig.4.
- Repeat the above steps for the other table half.

FIG. 4

- Antes de la vuelta de la mesa, asegúrese empujar la pierna curva interior (no. 3) hacia el extremo del jugador para engranar la parada.
- Requiere que dos adultos para dar vuelta a esta mesa.
- No levantar la mesa por la manija y no dejar ni apoyar la mesa sobre su lado ni sus piernas, o esto puede dañar la mesa.
- Una persona debería estar a cada extremo de la mesa y dar vuelta a la mesa completamente de modo que la mesa descansar sobre sus piernas. Ver la figura 4.
- Repetir los susodichos pasos para la otra mitad de la mesa.

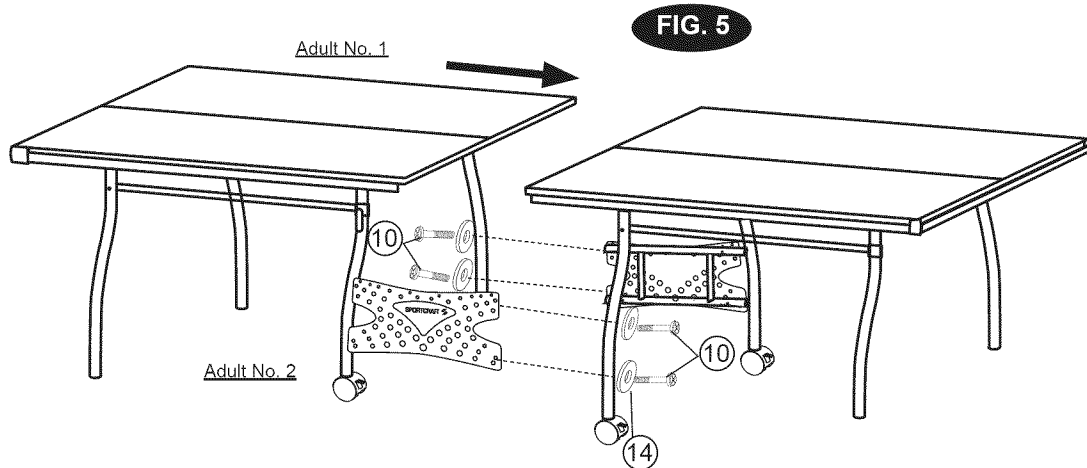
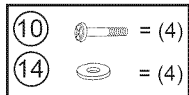


FIG. 5

- Standing at the sides of the table, place the two table halves so they are inches apart.
- **NOTE: Be careful that you do not push either half backwards as this may cause the legs to fold!**
- Attach the Plastic Leg Panel with Metal Frames (#7) to the opposite table half using two Bolts (#10) and two Washers (#14) per Support as shown in Fig. 5. Now go back and tighten all the connections.

FIG. 5

- Estar a los lados de la mesa, coloque las dos mitades de mesa entonces ellas son pulgadas aparte.
- **NOTA: ¡Esté cuidadoso que usted no empuja ninguna mitad hacia atrás como esto puede hacer que las piernas se doblen!**
- Fijar los paneles de pierna plásticos con marco metálico (no. 7) a la mitad de mesa de enfrente usando dos pernos (no. 10) y dos arandelas (no. 14) por apoyo según la figura 5. Ahora regresar y apretar bien todos los conexiones.

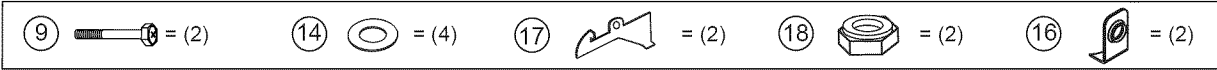


FIG. 6

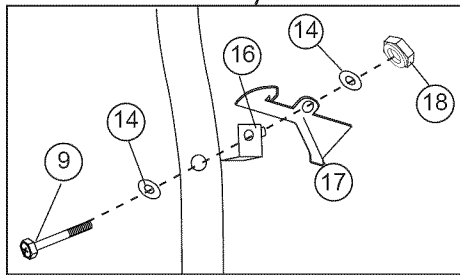
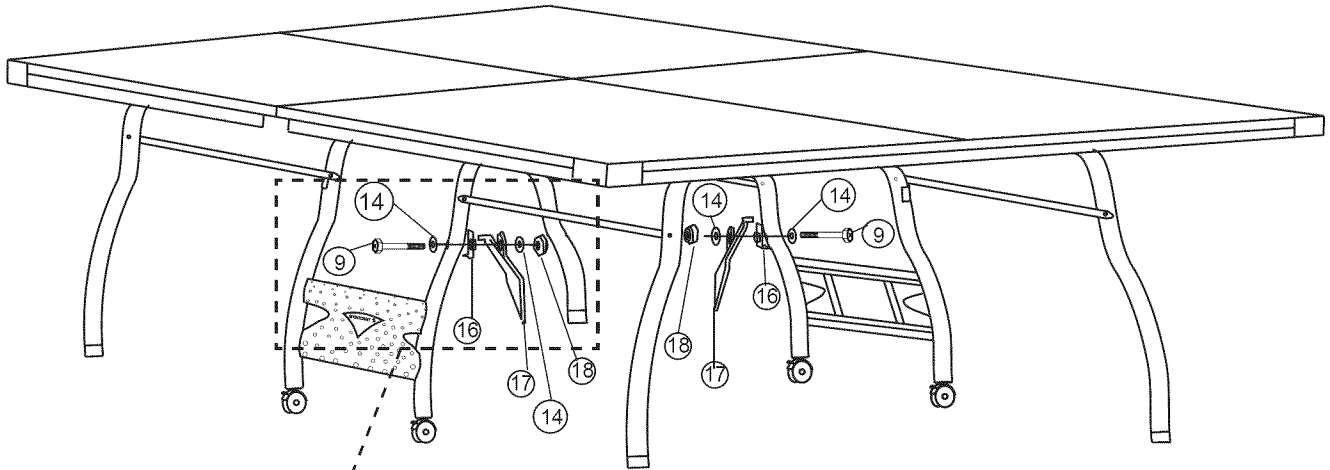


FIG. 6A

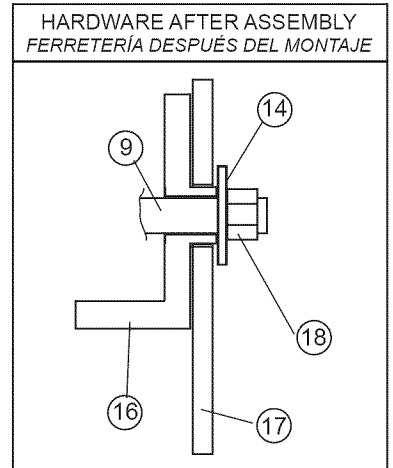


FIG. 6B

FIG. 7

- Attach the Gravity Lock (#17) to the Inner Curved Leg (#3) using one Bolt (#9), two Washers (#14), one "L" Washer (#16) and one Locking Nut (#18).
- See Figures 6A and 6B for the proper sequence for the hardware. The hardware should be tight against the leg while the Gravity Lock moves freely.
- Repeat the same for the other side of the table.

FIG. 7

- Fijar la cerradura de gravedad (no. 17) a la pierna curva interior (no. 3) usando un perno (no. 9), dos arandelas (no. 14), una arandela en forma de "L" (no. 16) y una contratuerca (no. 18).
- Ver las figuras 6A y 6B para la secuencia apropiada para el ferretería. El ferretería debería ser apretado contra la pierna mientras que la cerradura de gravedad se mueve libremente.
- Repetir el mismo para el otro lado de la mesa.



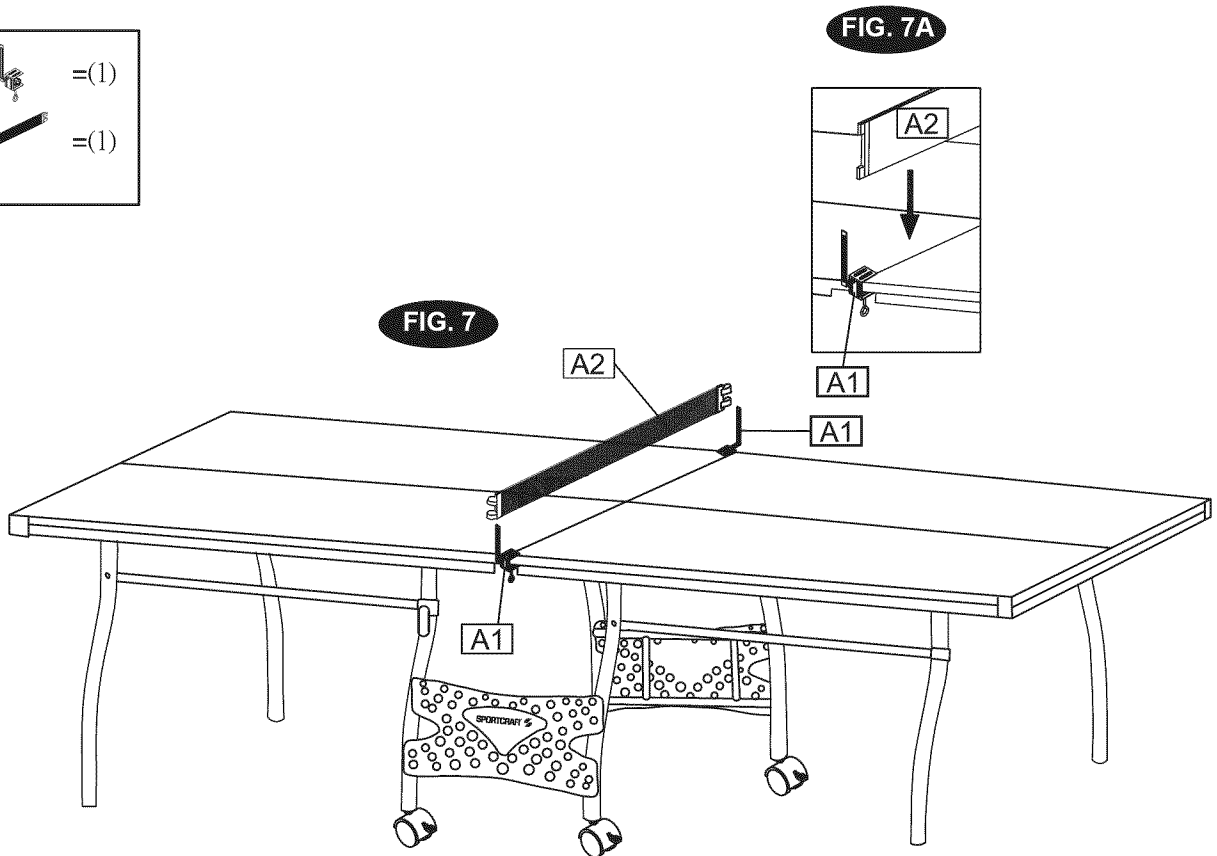
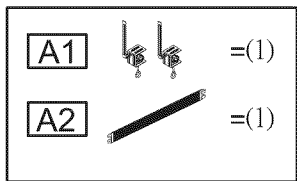


FIG. 7

- Place the Net Post Sets (#A1) onto both sides of the same table half. See Fig. 7.
- Slide the Net (#A2) over the post at one end of the table, stretch it to the opposite side and slide it over corresponding post. See Fig. 7A.

FIG. 7

- Colocar el juego de postes de red (no. A1) en ambos lados de la misma mitad de mesa. Ver la figura 7.
- Deslizar la red (no. A2) sobre un poste a un extremo de la mesa, estirla al lado de enfrente y colocarla sobre el poste correspondiente. Ver la figura 7A.

FIG. 8

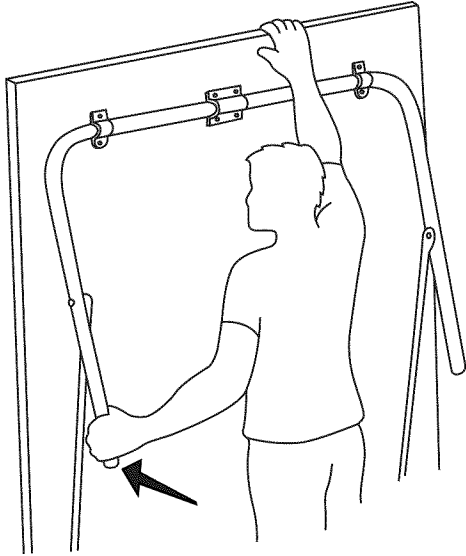
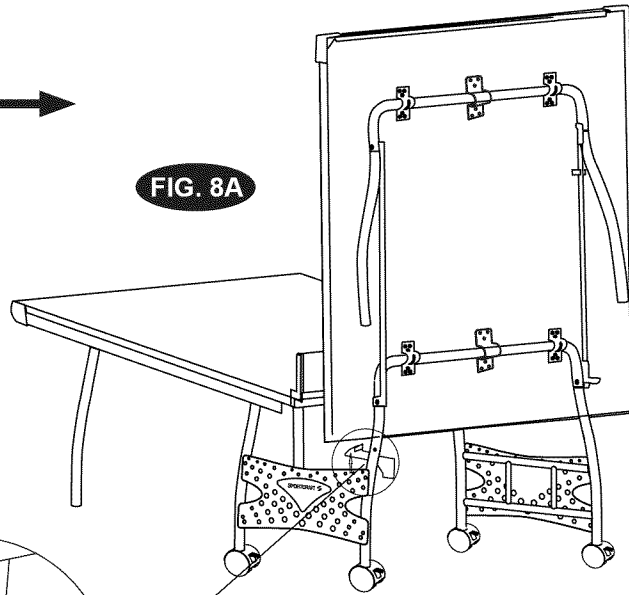


FIG. 8A



TO OPEN / COMO ABRIR

FIG. 8B

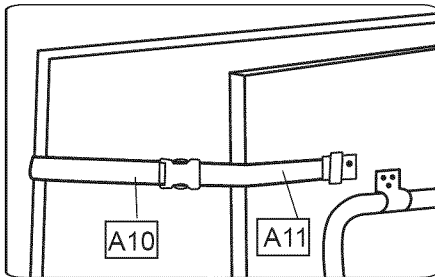
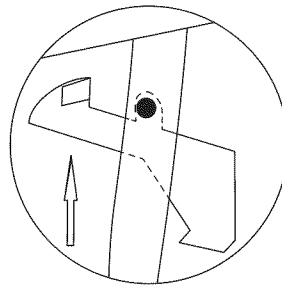


FIG. 8C

FIG. 8D

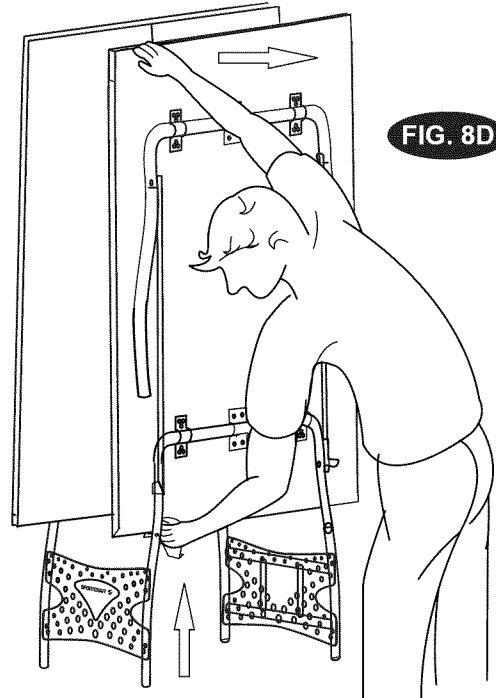


FIG. 8

- To Close the Table: Engage the Caster Locks
- Raise the end of the table without the net and close the legs until the Gravity Lock latches onto the table.
- Close the Safety Strap Buckle (#A11) and Safety Strap (#A10) together.
- To open the table, do the reverse of the above.

FIG. 8

- Como cerrar la mesa: Engranar las cerraduras de ruedecilla.
- Levantar el extremo de la mesa sin la red y cierre las piernas hasta que la cerradura de gravedad sujete la mesa.
- Fijar la hebilla de correa de seguridad (no. A11) y la correa de seguridad (no. A10) juntos.
- Para abrir la mesa, haga el revés de los susodichos pasos.

**TABLE TENNIS RULES:****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."
- A player "obstructs" the ball if he, or anything he wears or carries, touches it in play when it is above or traveling towards the playing surface, not having touched his court since last being struck by his opponent.

**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 each 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. From the start of service until it is struck, the ball shall be above the level of the playing surface and behind the server's end line, and it shall not be hidden from the receiver.

*In singles:* 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:**

The ball, having been served or returned, shall be struck so that it passes over or around the net assembly and touches the opponent's court, either directly or after touching the net assembly.

**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 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.

**REGLAS DE 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.

*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.

**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:**

*House Rules:* A game is won by the player or pair first scoring 21 points unless both players or pairs have scored 20 points. In this case, the winner is the player or pair to first score 2 points more than the opposing player or pair.

*International Rules:* A game shall be won by the player or pair first scoring 11 points unless both players or pairs score 10 points, when the game shall be won by the first player or pair subsequently gaining a lead of 2 points.

**A MATCH:**

A match shall consist of the best of any three or five games.

**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:**

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

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

**THE CHANGE OF SERVICE:**

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

*In doubles:*

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

**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.

**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 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 servidor.
- 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 - 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.**

**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.**

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



PARTS RE-ORDER FORM

# 1-1-24-942 GD - TABLE TENNIS

Sportcessories

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

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

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

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

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

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

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

Table with 6 columns: REF, QUANTITY ORDERED, PART #, DESCRIPTION, UNIT PRICE, TOTAL AMOUNT. Rows 3-18 listing various table tennis parts like curved inner legs, metal brackets, linkage tubes, etc.

Accessories/Pre-installed Parts (Available For Purchase)

Table with 6 columns: REF, QUANTITY ORDERED, PART #, DESCRIPTION, UNIT PRICE, TOTAL AMOUNT. Rows A1-A16 listing accessories like net post, wrench, screwdriver, caps, etc.

Shipping and Handling Charges\* (in US \$)

Table with 6 columns: REF, QUANTITY ORDERED, PART #, DESCRIPTION, UNIT PRICE, TOTAL AMOUNT. Rows for shipping charges based on shipment value (\$0-20, \$21-40, \$41-60, \$61 and over).

Method of Payment:

Visa [ ] Mastercard [ ] American Express [ ]

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

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

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

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

Summary table with columns: Subtotal, (Residents Add State Sales Tax), NJ (7%) and IL (6.25%) and CA (7.75%), Shipping and Handling Charges, TOTAL.



CUT HERE

**No. 1-1-24-942 GD - MESA DE TENIS**

NOBMR: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_  
 DIRECCIÓN: \_\_\_\_\_ TELÉFONO: \_\_\_\_\_  
 CIUDAD: \_\_\_\_\_ ESTADO \_\_\_\_\_ CÓDIGO POSTAL: \_\_\_\_\_

REF	CANTIDAD	NO. DE PIEZAS PEDIDAS	DESCRIPCIÓN	PRECIO POR UNIDAD	CANTIDAD TOTAL
3		9-3-24-922GD06	Pierna curva interior con encartes de rueda y alfiler	12,00	
4		9-3-24-922GD12	Anaquele singularice metálico	1,00	
5		9-3-24-942GD01	Tubo de unión con pestillo de parada	6,00	
6		9-3-24-842GD02	Tubo de unión	6,00	
8		9-3-24-722GD13	Anaquele doble metálico (pre-instalado)	1,00	
9		9-3-24-841GD12	Perno hexagonal de 6 x 47 mm	0,75	
10		9-3-24-841GD11	Perno con cabeza redonda de 6 x 40 mm	0,75	
11		9-3-24-711GD17	Ruedecilla con ceradura	4,00	
12		9-3-24-841GD10	Tornillo con cabeza hexagonal de 4 x 12 mm	0,75	
13		9-3-24-841GD09	Contratuera de 6 mm	0,75	
14		9-3-24-711GD31	Arandela de 6 mm	0,75	
15		9-3-24-711GD25	Buje de 8 mm	1,00	
16		9-3-24-841GD13	Arandela en forma de L	0,75	
17		9-3-24-841GD08	Cerradura de gravedad	3,00	
18		9-3-24-841GD07	Contratuera con arandela de 6 mm	0,75	
			<b>Accesorios/Piezas preinstaladas (disponible para comprar)</b>		
A1		9-3-24-711GD15	Juego de tenis de mesa (plata)	5,00	
A2		9-3-24-942GD03	Red (Azul)	4,00	
A3		9-3-24-711GD19	Llave hexagonal de 10 mm	2,00	
A4		9-3-24-711GD20	Destornillador philips mini	2,00	
A5		9-3-24-922GD05	Pierna curva externa con tapones y alfiler (pre-instalado)		
A6		9-3-24-722GD21	Tabla lateral (pre-instalado)	8,00	
A7		9-3-24-722GD22	Tabla de extremo (pre-instalado)	8,00	
A8		9-3-24-711GD23	Esquina moldeada (pre-instalado)	6,00	
A9		9-3-24-711GD36	Tapón de la pierna (pre-instalado)	1,00	
A10		9-3-24-711GD33	Correa de seguridad (pre-instalado)	2,00	
A11		9-3-24-711GD34	Hebilla para correa de seguridad (pre-instalado)	2,00	
A12		9-3-24-711GD35	Tornillo con cabeza hexagonal de 1/2 " (pre-instalado)	0,75	
A13		9-3-24-711GD37	Tapón para ruedecilla (pre-instalado)	1,00	
A14		9-3-24-722GD09	Apoyo de marco soldado con filetes (pre-instalado)	8,00	
A15		9-3-24-711GD24	Panel de pierna plástico (pre-instalado)	5,00	
A16		9-3-24-711GD18	Perno con cabeza philips de 4 x 7 mm (pre-instalado)	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 <input type="checkbox"/> Mastercard <input type="checkbox"/> American Express <input type="checkbox"/>				Subtotal:
Número de tarjeta: _____				Residentes de NJ (7%), de IL (6,25%) y de CA (7,75%) añadan de impuesto sobre la venta:
Fecha de vencimiento: _____				Cargos por envío:
				TOTAL:

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