

www.sportcraft.com

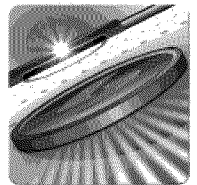
TO ORDER PARTS, visit our website.

PARA ORDENAR DE PIEZAS, visite nuestro sitio web.



Download Sportcraft's new Turbo® Hockey Apple App. Visit our website for details.

Descargue la nueva aplicación de Apple el Turbo® Hockey de Sportcraft. Visite nuestro sitio web para los detalles.



SPECTRUM 2.0 ^{TM/MC}

24043 HD

table tennis
tenis de mesa

**DO NOT RETURN TO STORE
NO DEVOLVER A LA TIENDA
NE PAS RETOURNER AU MAGASIN**

1-800-526-0244

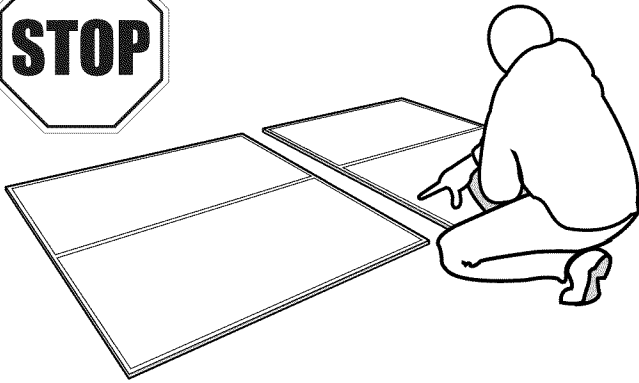


**WARNING!
ADULT ASSEMBLY REQUIRED.**

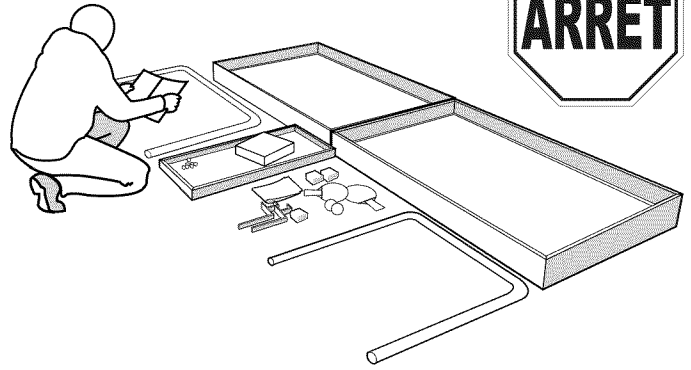
**¡ADVERTENCIA!
LA SUPERVISIÓN ADULTA ES REQUERIDA.
MISE EN GARDE :
ASSEMBLÉE PAR DES ADULTES EXIGÉES.**



STOP



ARRÊT



PLEASE CONTACT US BEFORE RETURNING YOUR PRODUCT TO THE STORE: 1-800-526-0244

- **INSPECT YOUR PLAYFIELD BEFORE ASSEMBLY!** Your playfield/main table is **NOT** replaceable if damaged.
- Please review the replacement parts list and make sure that you have all your parts before beginning assembly. For questions that may arise or for missing/damaged parts, please contact us.
- Please keep your Proof-of-Purchase (or Store Receipt) with your manual. Your model number and proof-of-purchase will be required for you to receive customer service help and warranty parts service. Please staple below.
- Please make sure you received **1** box(es).

POR FAVOR PÓNGASE EN CONTACTO CON NOSOTROS AL 1-800-526-0244 ANTES DE DEVOLVER EL PRODUCTO A LA TIENDA.

- **¡INSPECCIONE SU SUPERFICIE DE JUGAR ANTES DE ASAMBLEA!** Su campo de juego/marco de mesa **NO** es reemplazable si dañada.
- Por favor consultar la lista de piezas de recambio y asegurarse que usted tiene todas sus piezas antes de comenzar la asamblea. Para preguntas o para piezas que no se hayan incluidos/dañadas, por favor pongase en contacto con nosotros.
- Por favor guardar su prueba-de-compra (o su recibo de tienda) con su manual. Su número de modelo y su prueba-de-compra serán requeridos para recibir la ayuda del servicio de consumidor y del servicio para las piezas conforme a la garantía. Por favor graparlo debajo.
- Por favor asegúrese que usted recibió **1** caja(s).

COMMUNIQUEZ AVEC NOUS AU 1-800-526-0244, AVANT DE RETOURNER L'ARTICLE À L'ENTREPÔT.

- **INSPECTEZ LA SURFACE DE JEU AVANT D'ASSEMBLER LA TABLE.** L'aire de jeu **ne peut être** remplacée si endommagée.
- Avant de commencer l'assemblage, utilisez la liste des pièces pour vous assurer que vous avez toutes les pièces. Si vous avez des questions ou qu'il vous manque des pièces, veuillez communiquer avec nous.
- Conservez votre preuve d'achat avec le présent guide d'assemblage. Vous aurez besoin de votre preuve d'achat et du numéro de modèle pour avoir droit au service à la clientèle et pour commander des pièces sous garantie. Veuillez agraffer votre preuve d'achat ci-dessous.
- Veuillez vous assurer d'avoir reçu **1** boîte(s).



CONTACT INFORMATION / INFORMACIÓN DE CONTACTO / POUR NOUS JOINDRE

Hours: Mon.-Fri., 9:00 a.m. to 5:00 p.m. EST / *Horas: lunes a viernes, 9:00 a.m. a 5:00 p.m. EST* / Heures d'ouverture : du lundi au vendredi, de 9 h à 17 h HNE

Replacement Parts / *Piezas de recambio* / Pièces de rechange : www.Sportcraft.com

Technical Support / *Soporte técnico* / Assistance technique : [1-800-526-0244 / CustomerService@Sportcraft.com](mailto:1-800-526-0244)



STAPLE YOUR RECEIPT HERE / GRAPA SU RECIBO AQUÍ / AGRAFEZ VOTRE REÇU ICI



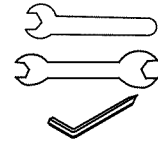
TOOLS REQUIRED / HERRAMIENTAS NECESARIAS / OUTILS REQUIS



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



Phillips Screwdriver (not included)
Destornillador Phillips (no incluido)
Tournevis à pointe cruciforme (non compris)



Wrenches (included)
Llaves (incluidas)
Clés (comprises)



Strong Adults Needed

Adultos fuertes necesarios

Adultes forts requis



No Children in Assembly Area

Ningunos niños en el área de asamblea

Pas d'enfants dans la zone d'assemblage



No Pets in Assembly Area

Ningunas mascotas en el área de asamblea

Pas d'animaux domestiques dans la zone d'assemblage



Do not use or keep product outdoors. For indoor use only. No wet/humid conditions.

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

Ne pas utiliser ni laisser le produit à l'extérieur. Pour l'utilisation intérieur seulement. Aucune condition humide.

English

Español

Français

⚠ 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 prevent damage or injury.

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

CAUTION: Not recommended for use on carpet. Best if used on a smooth, hard surface for rolling.

⚠ ¡ADVERTENCIA!

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

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

PRECAUCIÓN: No recomendado para empleo sobre el alfombra. Es mejor si usado sobre una superficie dura y lisa para el rodamiento.

⚠ MISE EN GARDE

Ceci n'est pas un jouet. L'assemblage par un adulte est requis. La présence d'un adulte est nécessaire lorsque des enfants jouent à ce jeu. Veuillez lire les instructions attentivement. Vous pouvez éviter les blessures et les dommages matériels si vous utilisez ce jeu de façon adéquate.

⚠ **RISQUE D'ÉTOUFFEMENT** - le produit contient des petites balles et de petites pièces. Non recommandé pour des enfants de moins de 3 ans.

ATTENTION : L'utilisation sur le tapis est déconseillée. Utiliser plutôt sur une surface dure et lisse pour favoriser le roulement.

(Siga a la página siguiente.)

P. 3

(Voir page suivante.)

PARTS GUIDE / GUÍA DE PIEZAS / GUIDE DE PIÈCES

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

Para las piezas de recambio, que faltan o defectuosas, ordenar a la página web o pongase en contacto:

Pour des pièces de rechange, manquantes ou défectueuses, commander à notre page web ou entrez en contact à:

www.sportcraft.com

(800) 526-0244

1		PLAYFIELD - 2PC - HALF ONLY - A
		SUPERFICIE DE MESA - CON CORREA Y HEBILLA (NO REEMPLAZABLE)

2		PLAYFIELD - 2PC - HALF ONLY - B
		SUPERFICIE DE MESA - CON HEBILLA SOLO (NO REEMPLAZABLE)

3		LEG - CURVED - INNER W/ CASTER INSERTS
		PIERNA CURVA INTERIOR CON ENCARTES DE RUEDA
		24943HD01 (2)

4		LEG - CURVED OUTER - W/ CAPS
		PIERNA CURVA EXTERIOR CON TAPONES
		24943HD02 (2)

5		TUBE - LINKAGE - W/ STOP BRACKET - A
		TUBO DE UNION CON PESTILLO DE PARADA - A
		24943HD03 (2)

6		TUBE - LINKAGE - W/ STOP BRACKET - B
		TUBO DE UNION CON PESTILLO DE PARADA - B
		24943HD04 (2)

7		NUT - 6 MM
		TUERCA DE 6MM
		24920HD10 (10)

8		WASHER - 8 MM
		ARANDELA DE 8 MM
		32503HD13 (52)

9		CASTER - W/ LOCK
		RUEDECILIA CON CERADURA
		24943HD07 (4)

10		LEG - COVER - MOLDED W/LOGO - SPORTCRAFT
		CUBIERTA DE PIERNA PLÁSTICA
		24943HD08 (2)

11		SPREADER - METAL/MOLDED - W/LOGO - SPORTCRAFT
		PANEL DE PIERNA PLÁSTICO Y APOYO (PRE - ASSEMBLED)
		(PRE - ENSAMBLADO)

12		LOCK - GRAVITY
		CERRADURA DE GRAVEDAD
		24943HD09 (2)

13		BOLT - ALLEN KEY 6 X 18 MM - 4 MM
		PERNO DE HEXAGONAL (4 MM) DE 6 X 20 MM
		24943HD13 (10)

14		NUT - 8 MM
		TUERCA DE 8 MM
		24920HD14 (8)

15		SCREW - ROUND HEAD - 3.5 X 12 MM (+8 pre-installed)
		TORNILLO CON CABEZA REDONDA DE 3.5 X12 MM (+8 pre-instalados)
		36886HD33 (8)

16		BOLT - ALLEN KEY 6 X 50 MM - 4 MM
		PERNO DE LLAVE HEXAGONAL (4 MM) DE 6 X 50 MM
		24819HD05 (8)

17		BOLT - ROUND HEAD - 8 X 53 MM
		PERNO CON CABEZA REDONDA DE 8 X 53 MM
		24943HD12 (8)

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

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

A1		POST - TABLE TENNIS
		POSTE DE TENIS DE MESA
		24943HD14 (2)

A2		NET - BLACK - TABLE TENNIS
		RED (NEGRO)
		24943HD15 (1)

A3		APRON - END (PRE-INSTALLED)
		TABLA DE EXTREMO (PRE-INSTALADA)
		24943HD16 (2)

A4		APRON - SIDE (PRE-INSTALLED)
		TABLA LATERAL (PRE-INSTALADA)
		24943HD17 (4)

A5		CAP - CORNER - MOLDED (PRE-INSTALLED)
		ESQUINA MOLDEADA (PRE-INSTALADA)
		24943HD18 (4)

A6		WRENCH - ALLEN KEY - 4 MM
		LLAVE HEXAGONAL DE 4 MM
		24918HD23 (1)

A7		SCREW - ROUND HEAD - 3.5 X 13 MM (PRE-INSTALLED)
		TORNILLO CON CABEZA REDONDA DE 3.5 X 13 MM (PRE-INSTALADO)
		24943HD20 (123)

A8		BRACKET - LEG MOUNTING - MOLDED (PRE-INSTALLED)
		SOPORTE DE PLÁSTICO (PRE-INSTALADO)
		24943HD21 (16)

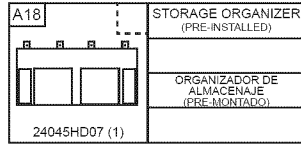
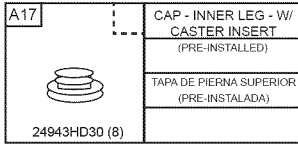
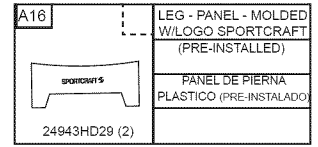
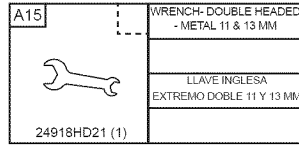
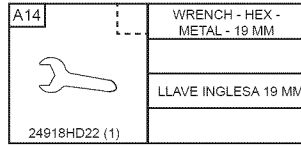
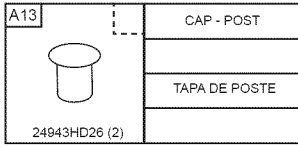
A9		SAFETY STRAP - W/O BUCKLE (PRE-INSTALLED)
		CORREA DE SEGURIDAD (PRE-INSTALADO)
		24945HD35 (1)

A10		SAFETY STRAP - W/ BUCKLE (PRE-INSTALLED)
		HEBILLA PARA CORREA DE SEGURIDAD (PRE-INSTALADO)
		24945HD36 (2)

A11		SPREADER - WELDED - W/ THREADS (PRE-INSTALLED)
		APOYO DE MARCO SOLDADO CON FILETES (PRE-INSTALADO)
		24943HD24 (2)

A12		CAP - OUTER - LEG - W/O CASTER INSERTS (PRE-INSTALLED)
		TAPÓN DE LA PIERNA (PRE-INSTALADO)
		24943HD25 (4)





ASSEMBLY INSTRUCTIONS:

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

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

FIG. 1

- At the player end of the table half, insert one Curved Outer Leg with Cap (#4) into the Brackets.
- From the outside of the table, use the Allen Key (#A6) to insert one Bolt (#17) and one Washer (#8) through the Plastic Bracket (#A8), the leg, the other side of the bracket, and attach using one Washer (#8) and one Nut (#14) with Wrench-Double End (#A15).
- Do the same for the other table half.

INSTRUCCIONES DE ENSAMBLAJE

Recomendamos que tres adultos ayuden a armar esta mesa.

- La mesa puede armarse de manera invertida y después darse vuelta para que se asiente sobre las 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

- Al extremo de jugador de la mitad de mesa, introduce una pierna curva exterior con tapón (no. 4) en los goznes.
- Del exterior de la mesa, utilizando Llave hexagonal (no. A6) inserte un perno (no. 17) por una arandela (no. 8), el anaquel, la pierna, el otro lado del anaquel y fije utilizando una arandela (no. 8) y una tuerca de mariposa (no. 14) una Llave inglesa - extremo doble (no. A15).
- Haga el mismo para la otra mitad de la mesa.

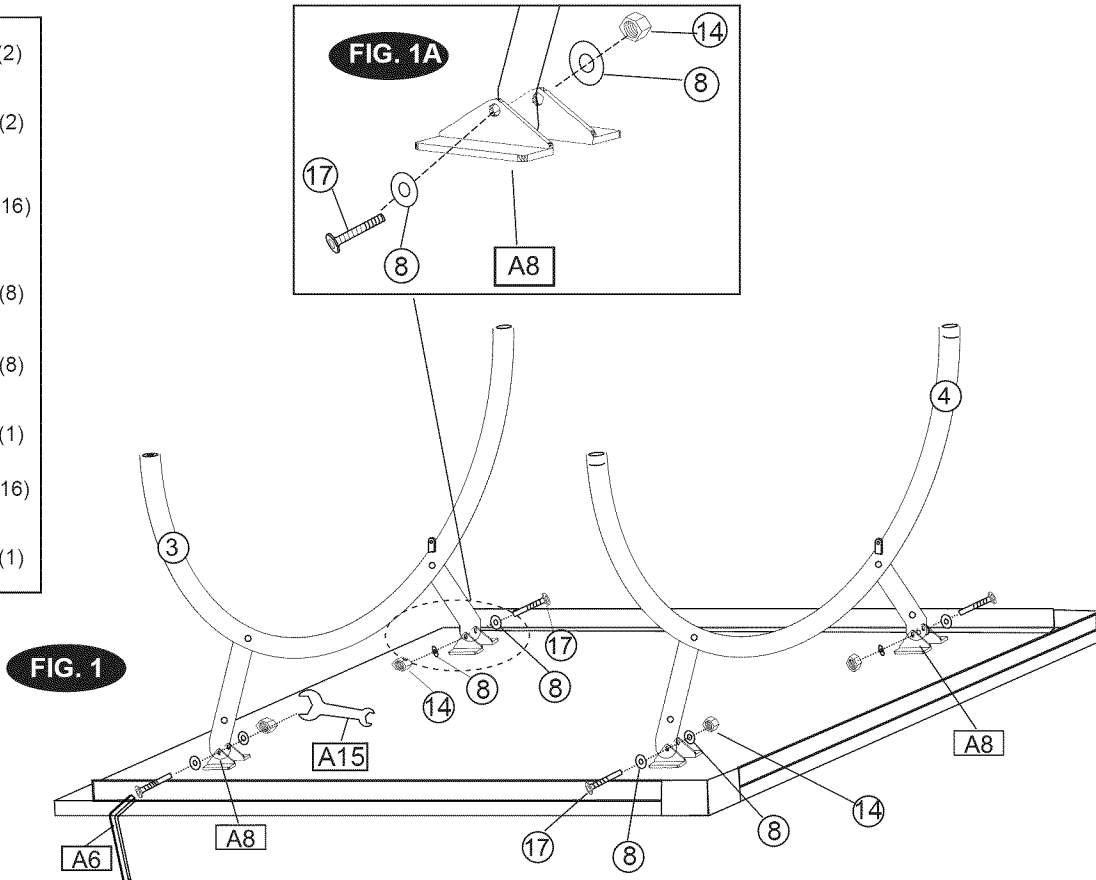
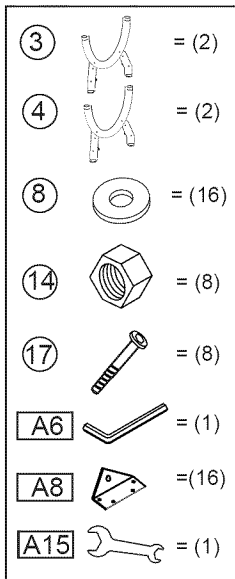


FIG. 2A

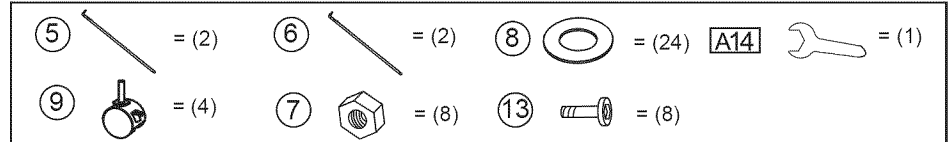
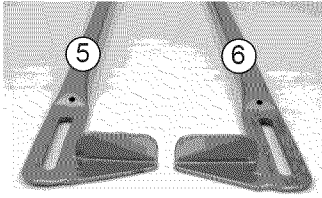


FIG. 2

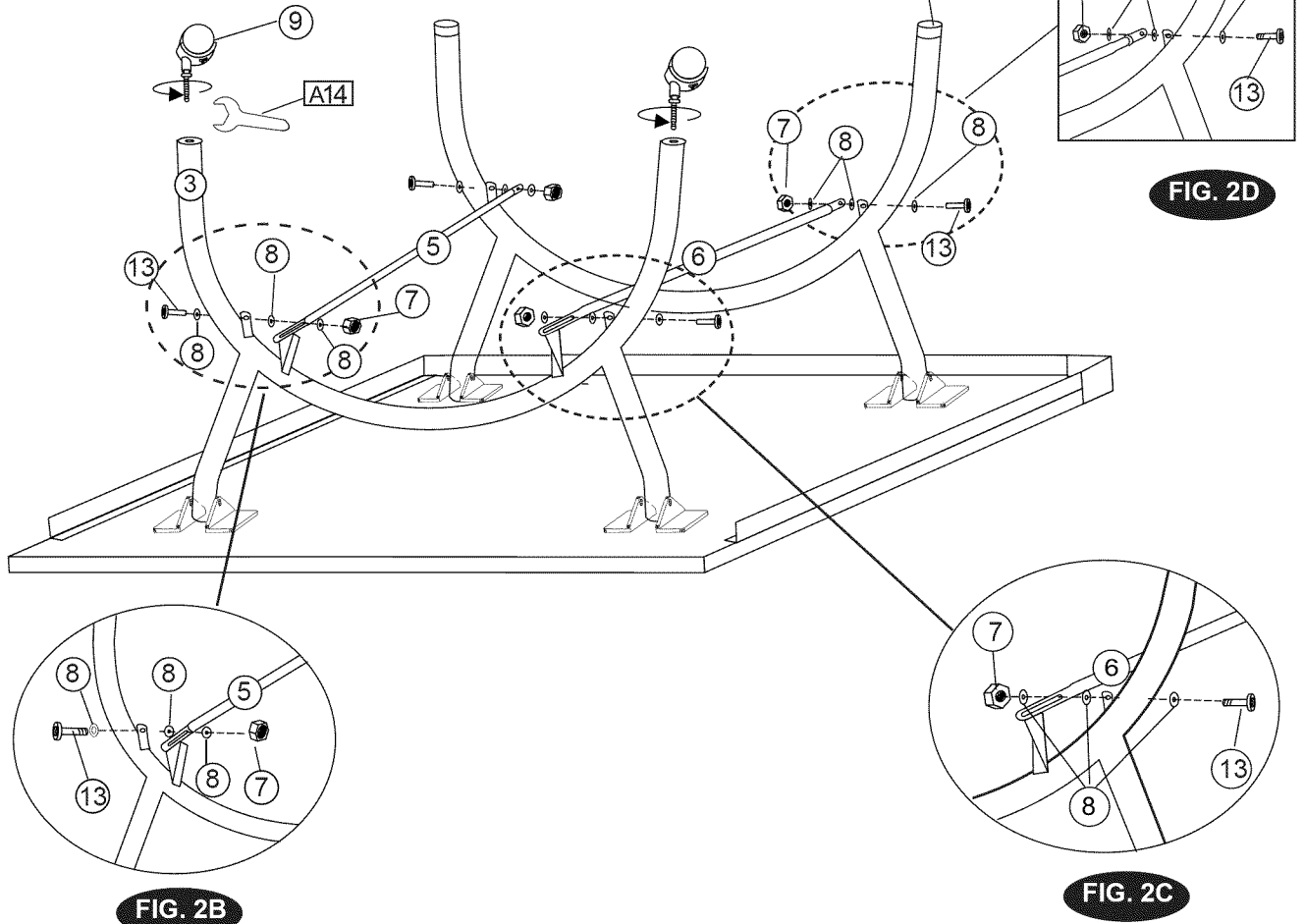


FIG. 2B

FIG. 2C

FIG. 2

- **WARNING:** if the Linkage Tubes (#5 and #6) are not installed properly, the table may collapse and damage the table and/or cause bodily injury. See Fig. 2A to identify (#5) and (#6) linkage tubes.
- Connect one Linkage Tube - A (#5) to the inside of the Legs using one Bolt (#13), three Washers (#8) and one Nut (#7). See Fig. 2B, 2C, and 2D.
- Repeat the same for the Linkage Tube - B (#6)
- Place one Caster with Lock (#9) into the leg using Wrench (#A14).
- Repeat the above steps for the other table half.

FIG. 2

- **ADVERTENCIA:** si los tubos de unión (nos. 5 y 6) no son instalados correctamente, la mesa puede derrumbarse y dañar la mesa y/o causar daños corporales. Ver la figura 2A para identificar los tubos de unión (nos. 5 y 6).
- Conectar un tubo de unión - A (no. 5) al interior de las piernas usando un perno (no. 13), tres arandelas (no. 8) y una tuerca (no. 7). Ver la figura 2B, 2C, y 2D.
- Repitar el mismo para el tubo de unión - B (no. 6).
- Entonces colocar una ruedecilla con cerradura (no. 9) en la pierna utilizando Llave inglesa (no. A14).
- Repita los susodichos pasos para la otra mitad de la mesa.

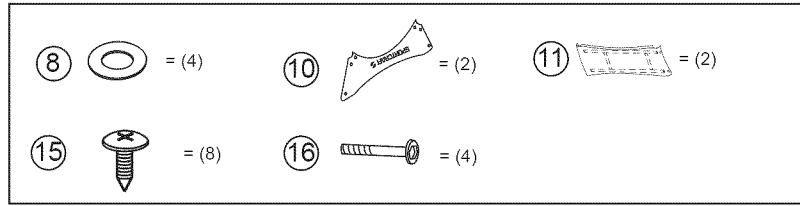


FIG. 3

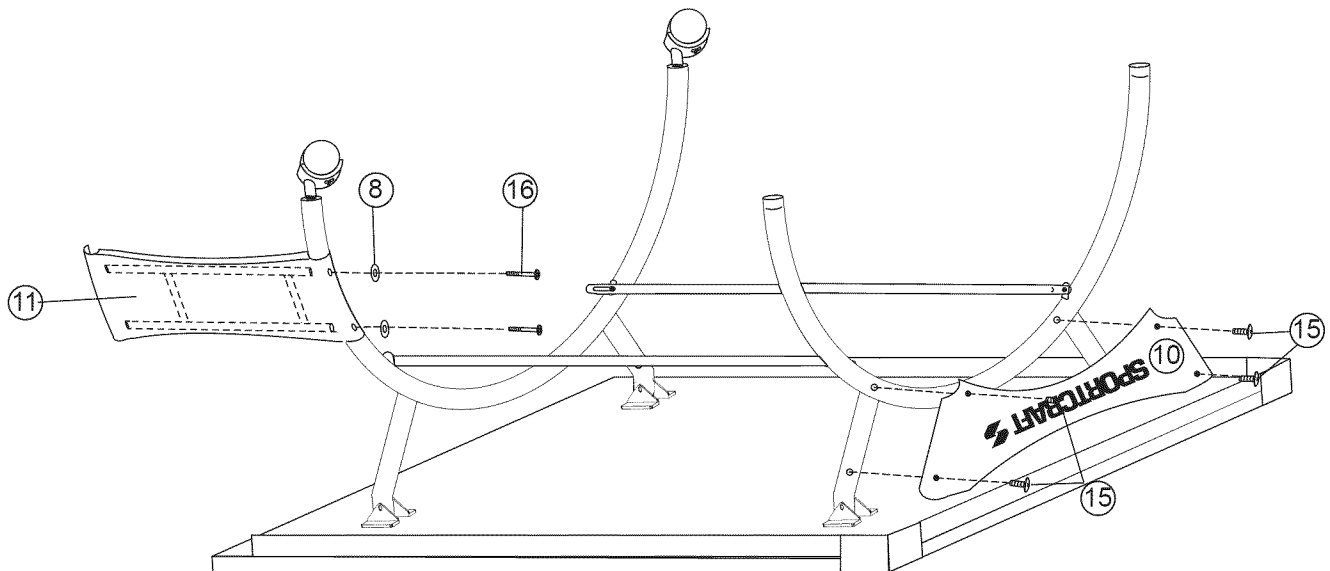


FIG. 3

- Attach Plastic Leg Covers (#10) to the outside of each leg using four Bolts (#15).
- While one person positions the Plastic Leg Panel (#11) around the Curved Inner Leg, the other person will attach one Welded Frame Support (#A11) on the inside of the Leg Panel to the leg.
- Attach using two Bolts (#16), and two Washers (#8) per Frame Support. Do not tighten securely at this time.
- Repeat the above steps for the other table half.

FIG. 3

- Fijar la cubierta de pierna plástica (no. 10) al exterior de cada pierna usando cuatro pernos (no. 15).
- Mientras una persona coloca el panel de pierna plástica (no. 11) alrededor de la pierna curva interior, una otra persona fijará el apoyo de marco soldado (no. A11) sobre el interior del panel de pierna a la pierna.
- Fijar usando dos pernos (no. 16), y dos arandelas (no. 8) par apoyo de marco. No apriétese bien en este tiempo.
- Repita los susodichos pasos para la otra mitad de la mesa.

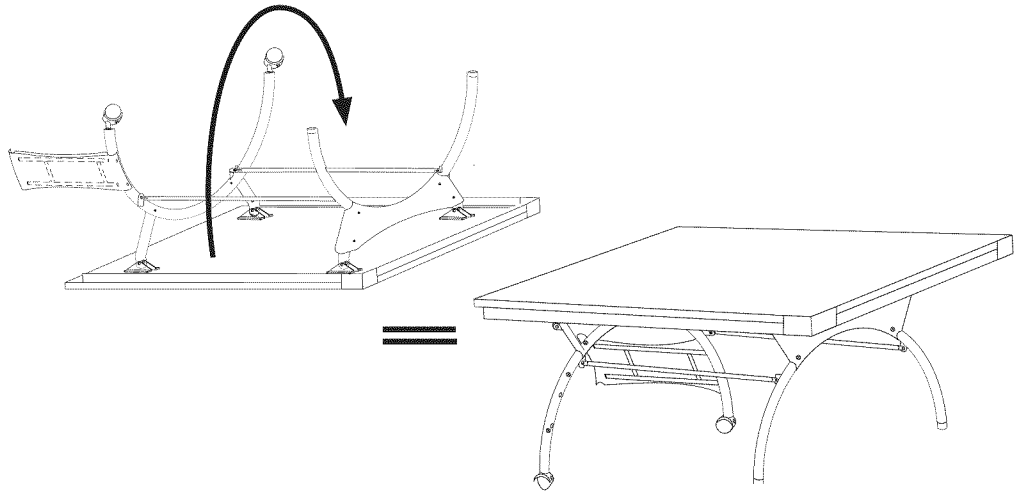
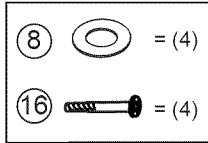
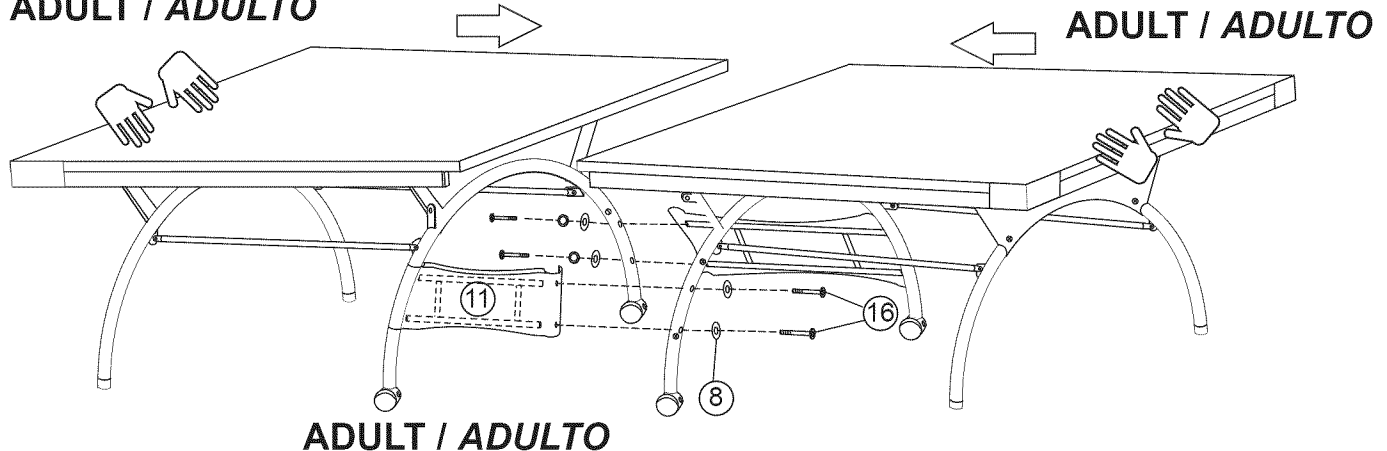


FIG. 4

ADULT / ADULTO



ADULT / ADULTO

FIG. 4

- At least three adults are required to turn this table over.
- Do not lift the table by the aprons and do not let the table rest on its side, or this may damage the table.
- **CAUTION:** Make sure to lock the Castors and to firmly hold each table half as they are unsteady until attached together. The table halves may collapse, possibly causing damage to the table and/or bodily injury.
- One person should stand at the end of each table half, gently pressing inward, as a third person assembles the next step. **NOTE:** You may need to loosen the bolts on the partially-installed Frame Supports/Panels in order to complete the next step.
- Attach Plastic leg Panels (#11) to the opposite table half using two Bolts (#16), and two Washers (#8) per Frame Support. Now go back and tighten all the Bolts (#16).
- **NOTE:** There should be approximately a 1/2" gap between halves.

CAUTION: Not recommended for use on carpet. Best if used on a smooth, hard surface for rolling.

FIG. 4

- Requiere al menos tres adultos para dar vuelta a esta mesa.
- No levantar la mesa por las tablas y no dejar ni apoyar la mesa sobre su lado, o esto puede dañar la mesa.
- **PRECAUCIÓN:** Asegurarse cerrar las ruedecillas y firmemente sostener cada mitad de la mesa como ellas están inestables hasta no fijado juntos. Las mitades de la mesa pueden derrumbarse, posiblemente causando daño a la mesa y/o daños corporales.
- Una persona debería estar al extremo de cada mitad la mesa, con cuidado presionando hacia adentro, durante que una tercera persona monta al próximo paso. **NOTA:** Usted puede tener los pernos sobre los apoyos/paneles de marco parcialmente montados para completar el siguiente paso.
- Fijar los paneles de pierna plásticos (no. 11) al mitad de la mesa de enfrente usando dos pernos (no. 16), y dos arandelas (no. 8) par apoyo de marco. Ahora regrese y bien apretar los pernos (no. 16).
- **NOTA:** Debería haber aproximadamente un hueco de 1/2 " entre mitades.

PRECAUCIÓN: No recomendado para empleo sobre el alfombra. Es mejor si usado sobre una superficie dura y lisa para el rodamiento.

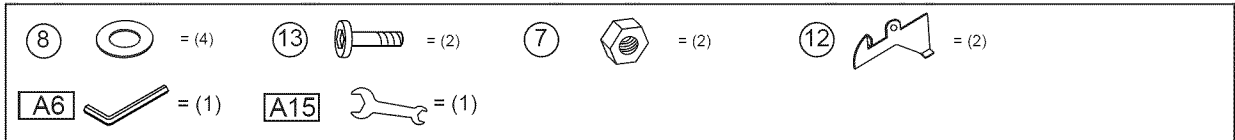


FIG. 5

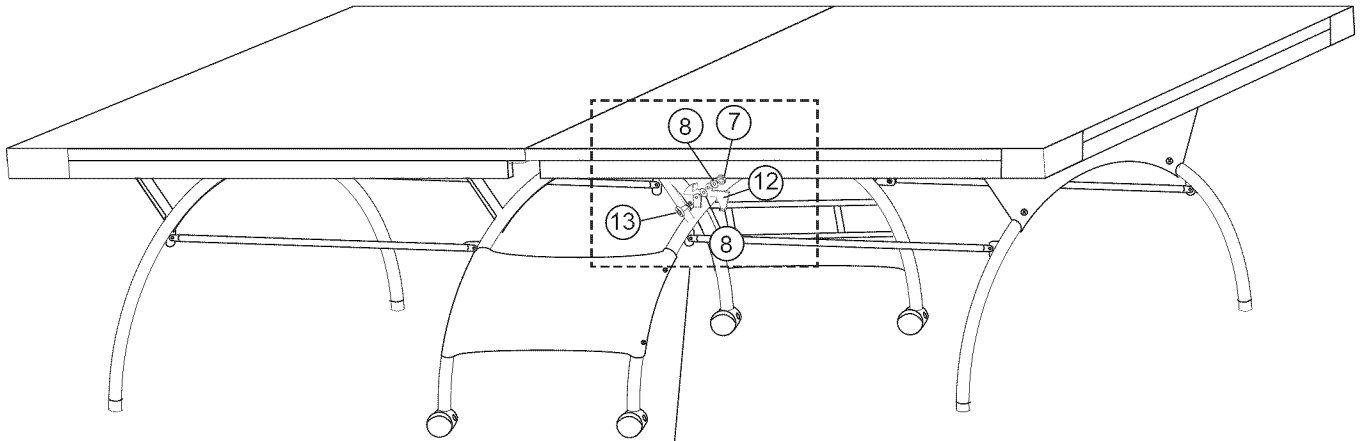


FIG. 5A

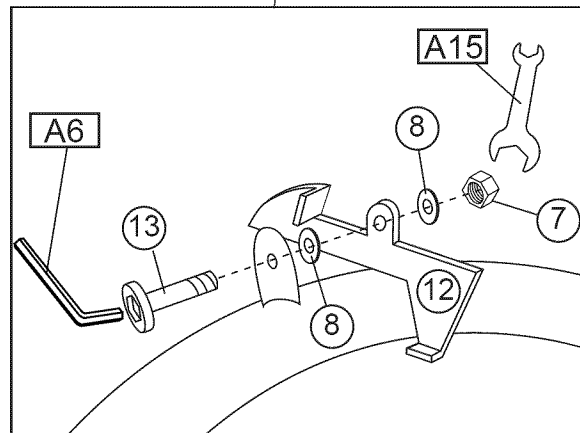


FIG. 5

- Attach the Gravity Lock (#12) to the Inner Curved Leg (#3) using one Bolt (#13), two Washers (#8), and one Locking Nut (#7).
- See Figure 5A 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. 5

- Fijar la cerradura de gravedad (no. 12) a la pierna curva interior (no. 3) usando un perno (no. 13), dos arandelas (no. 8), y una contratuerca (no. 7).
- Ver la figura 5A 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.

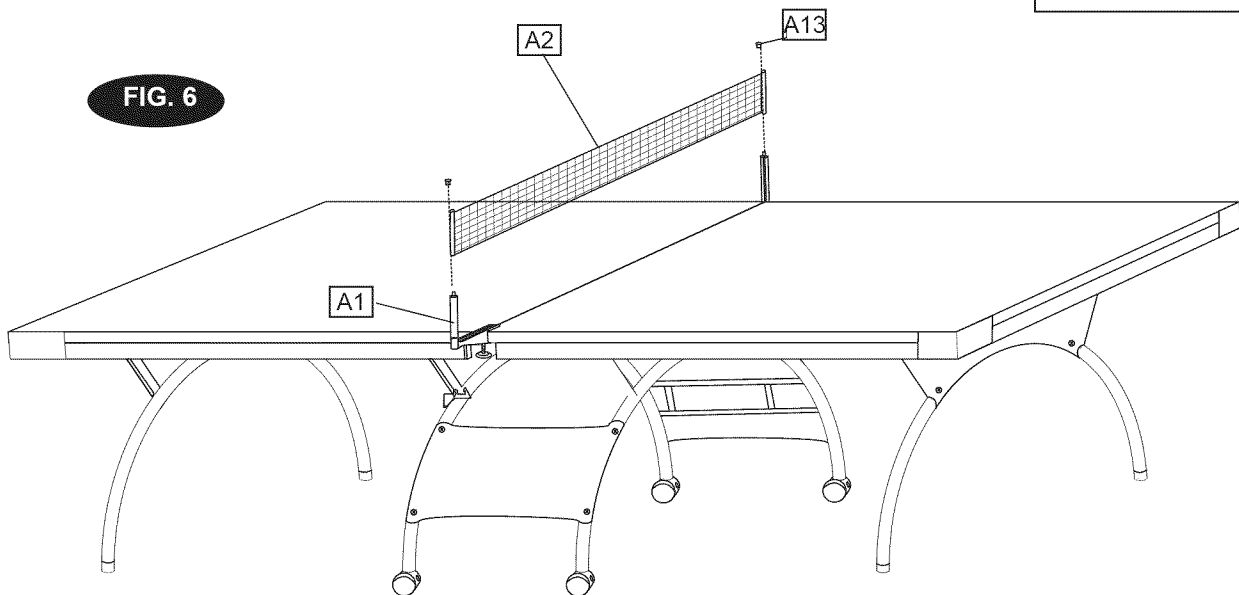
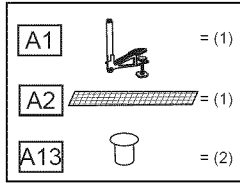


FIG. 6

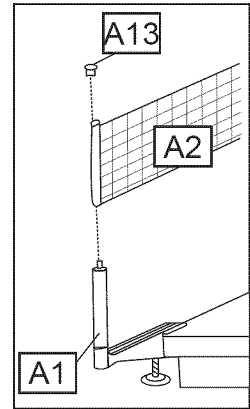


FIG. 6A

FIG. 6

- Place the Net Post Set (#A1) onto both sides of the same table half. See Fig. 6.
- 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. 6A.
- Place the Net Post Caps (#A13) on top of each Net Post (#A1).

FIG. 6

- Colocar el juego de postes de red (no. A1) en ambos lados de la misma mitad de mesa. Ver la figura 6.
- Deslizar la red (no. A2) sobre un poste a un extremo de la mesa, estirarla al lado de enfrente y colocarla sobre el poste correspondiente. Ver la figura 6A.
- Colocar las tapas de poste de red (no. A13) sobre la cima de cada poste de red (no. A1).

FIG. 7

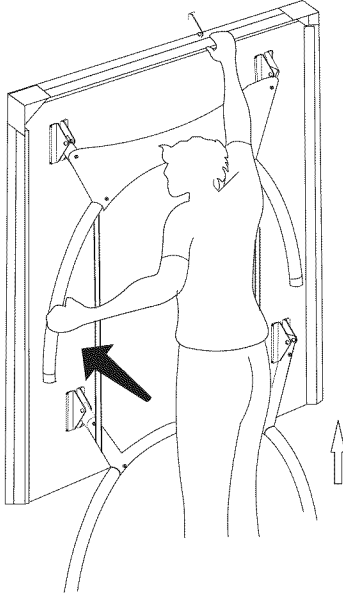


FIG. 7A

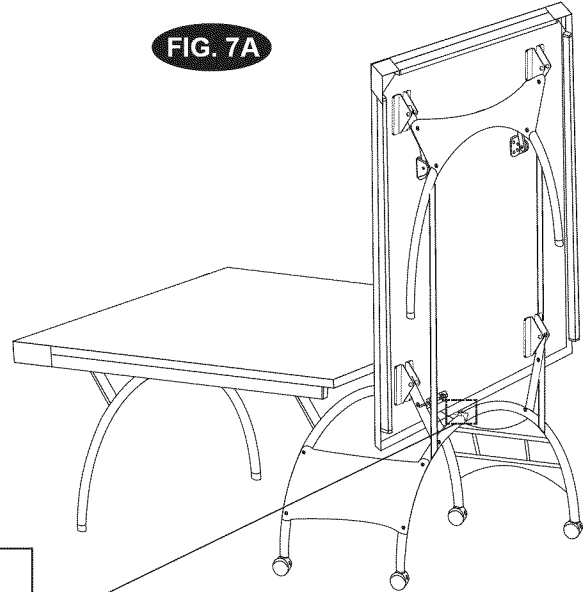


FIG. 7B

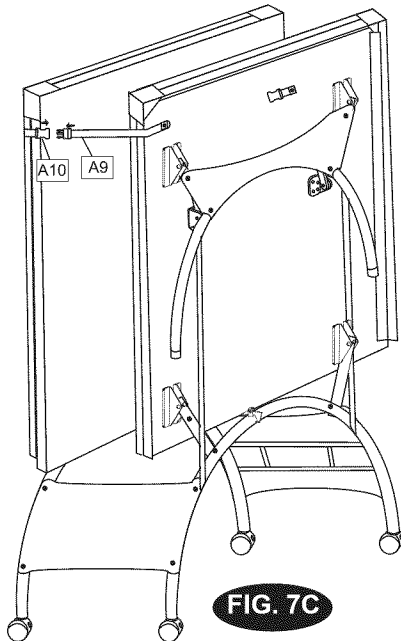
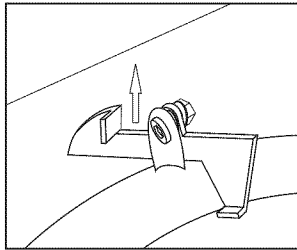


FIG. 7C

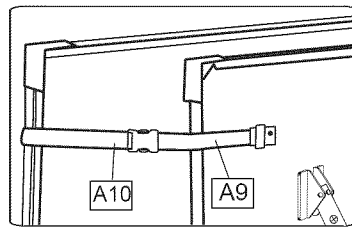


FIG. 7D

TO OPEN / COMO ABRIR

FIG. 7E

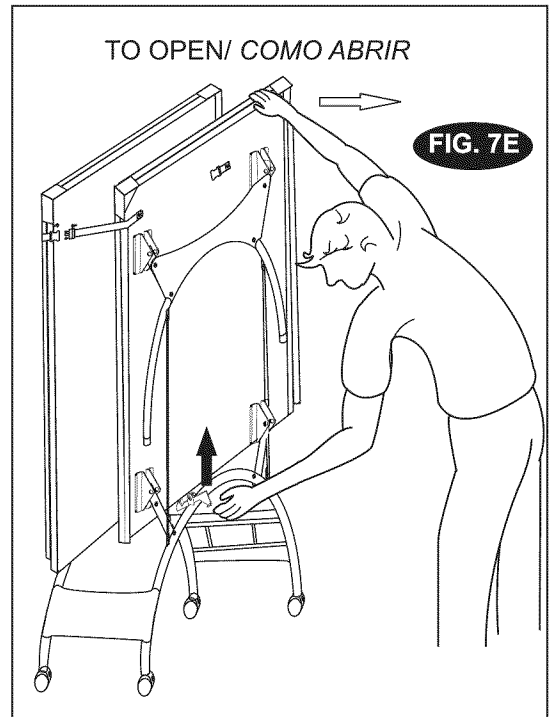


FIG. 7

- 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. See Fig. 7B.
- Close the Safety Strap Buckle (#A10) and Safety Strap (#A9) together. See Fig. 7D.
- To open the table, do the reverse of the above. See Fig. 7E.

FIG. 7

- 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. Ver la figura 7B.
- Fijar la hebilla de correa de seguridad (no. A10) y la correa de seguridad (no. A9) juntos. Ver la figura 7D.
- Para abrir la mesa, haga el revés de los susodichos pasos. Ver la figura 7E.

Frequently Asked Questions (FAQs):

1) Q: How can I tell which leg is left or right?

A: The left and right of a table are determined by the player's starting position. See illustration below.

- 1 = Left
- 2 = Right
- 3 = End

2) Q: Should there be a gap in the table halves?

A: Yes, you should have a 1/2-1" gap.

3) Q: What if the gap on my table too big?

A: If the gap is larger than one inch, the Welded Spreaders with Threads have been assembled upside down. Complete the following steps for each Welded Spreader.

- Make sure the table is open, in the play position, and make sure to support the table before attempting to fix the other side.
- Remove the assembled Plastic Leg Panel/Welded Spreader with Threads.
- Flip the Welded Spreader with Threads over, and reinstall both part.

Preguntas frecuentes (FAQs):

1) P: ¿Cómo puedo determinar cual carrile de mesa es el izquierdo o el derecho?

R: El izquierdo y el derecho de una mesa son determinados por la posición de partida del jugador. Ver la ilustración abajo.

- 1 = Izquierdo
- 2 = Derecho
- 3 = Extremo

2) P: ¿Debería haber un hueco entre las mitades de mesa?

R: Sí, usted debería tener un hueco de 1/2 pulg. a 1 pulg. (1,27 cm a 2,54 cm).

3) P: ¿Y si el hueco de mi mesa es demasiado grande?

R: Si el hueco es más grande que una pulgada, los apoyos de marco soldado con hilos han sido montadas al revés. Complete los pasos siguientes para cada apoyos de marco soldado con hilos.

-Asegúrese que la mesa está abierta, en la posición de juego, y asegúrese apoyar la mesa antes del intento de fijar el otro lado.

-Quite el apoyo de marco soldado con hilos/panel de pierna plástico montados.

- Haga girar el apoyo de marco soldado con hilos, e instale de nuevo ambas piezas.

Foire aux questions (la FAQ):

1) Q. Comment pourrais-je détecter si la bande de table est le gauche ou le droit?

R. Le gauche et le droit d'une table sont décidé par la position de départ du joueur. Voir l'illustration ci-dessous.

- 1 = Gauche
- 2 = Droit
- 3 = Extrémité

2) Q. Devrait-il y avoir une vide entre les moitiés de table ?

R. Oui, vous devriez avoir une vide de 1/2 po à 1 po (1,27 cm à 2,54 cm).

3) Q. Et si la vide de ma table trop large?

R. Si la vide est plus large qu'un pouce, les cadres soudés avec supports ont été montés à l'envers. Faites les étapes suivantes pour chaque cadre soudé avec supports.

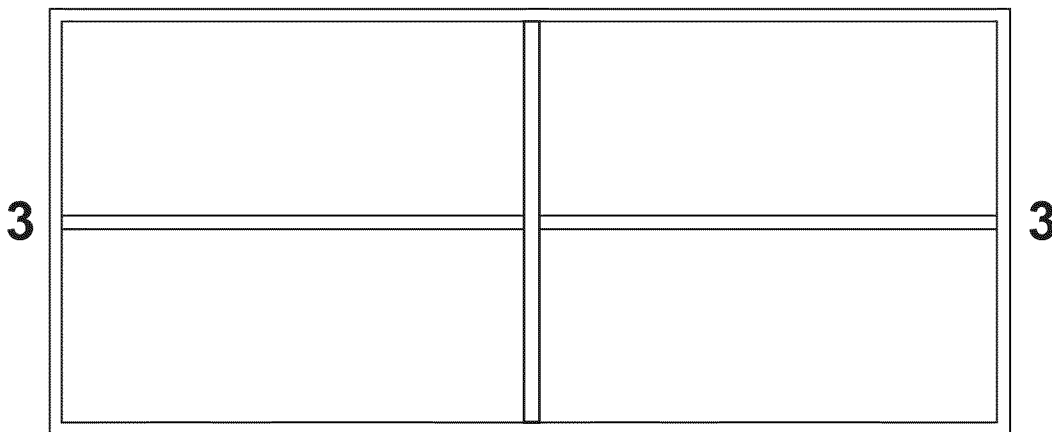
-Assurez-vous que la table est ouverte, dans la position à jouer et assurez-vous de soutenir la table avant la tentative de fixer l'autre côté.

-Enlèvez l'assemblée d'entretoise de pattes plastique/cadre soudé avec supports.

-Renversez le cadre soudé avec supports et fixez de nouveau les deux pièces.

1

2



2

1

TABLE TENNIS:**DEFINITIONS:**

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

THE ORDER OF PLAY:

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

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

A GOOD SERVICE:

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

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

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

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

A GOOD RETURN:

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

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

- a point is scored.
- it touches the same court twice consecutively.
- it has been volleyed.
- it touches a player, or anything he wears or carries, other than his racket or his racket hand below his wrist.

TENIS DE MESA**DEFINICIONES:**

- Un "rally" es un período durante el cual la pelota está en juego.
- La pelota "está en juego" cuando se proyecta intencionalmente en servicio.
- Un "let" es un rally, el resultado del cual no recibe puntaje.
- Un "punto" es un rally el resultado del cual sí recibe puntaje.
- La mano de la raqueta es la mano con la cual se sostiene la raqueta.
- Un "strike" es tocar la bola con la raqueta cuando la tenía en la mano de la raqueta, o con la mano de la raqueta por debajo de la muñeca.
- Un "volley" es golpear la pelota durante el juego sin primero haber tocado la superficie de juego en el lado de la red más cerca al jugador desde el último golpe del oponente.
- El "servidor" es el jugador que golpea la bola primero en un intercambio de tiros.
- "Alrededor de la red" se refiere al área debajo o alrededor de la proyección de la red y sus soportes fuera de la mesa, pero no entre el final de la red y el poste.
- La parte de la superficie de juego más cerca del servidor y a su derecha de la línea central se llama la "cancha de la mano derecha del servidor". Y a la izquierda de la línea central se llama la "cancha de la mano izquierda del servidor". La parte de la superficie de juego en el lado opuesto de la red del servidor y a su izquierda de la línea central se llamará el "campo derecho del recibidor" y, a la derecha del servidor el "campo izquierdo del recibidor".

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:

(Siga a la página siguiente.)

TENNIS DE TABLE**DÉFINITIONS :**

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

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

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

SERVICE VALIDE :

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

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

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

RETOUR DE SERVICE VALIDE :

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

BALLE EN JEU JUSQU'À CE QUE :

- La balle est en jeu à partir du moment où elle est stationnaire, sur la paume de la main libre du serveur, avant d'être projetée en service, jusqu'à :
- ce qu'un point soit marqué
- ce qu'elle touche deux fois le même court de façon consecutive
- 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)

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

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

A LET:

The rally is a let:

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

LOSS OF POINT:

Unless the rally is a let, a player loses a point:

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

A GAME:

House Rules: 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.

International Rules: The player/team wins a game when 11 points are scored unless both players/teams have 10 points. In this case, the winner is the player/team who first scores two additional points than the opposing player/team.

A MATCH:

A match consists of the best of three games or the best of 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

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

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

UN "LET":

El "rally" se considera un "let":

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

CUÁNDO SE PIERDE UN PUNTO:

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

- si no lanza un buen servicio
- si no hace un buen retorno
- si le hace un "voley" a la bola
- si golpea la bola con el lado de la raqueta que tiene una superficie ilegal
- si él o algo que viste o lleva puesto toca la bola antes de pasar la línea final o la línea lateral sin haber tocado la superficie de juego en su lado de la red desde el último golpe del oponente
- Si él, o algo que él lleva o lleva, toca la pelota en el juego antes de que esto haya pasado sobre la línea de final o la línea de lado no aún habiendo que tocado la superficie que juega sobre su lado de la red desde ser golpeado por su opositor.
- si su mano libre toca la superficie de juego mientras la bola estaba en juego
- Si él, o algo que él lleva o lleva, toca la red o sus apoyos mientras la pelota está en el juego.
- si, en los dobles, le pega a la pelota fuera de secuencia.

UN JUEGO:

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

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

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:

(Siga a la página siguiente.)

- ce qu'un joueur la frappe plus d'une fois consécutivement
- ce qu'elle touche, lors d'un service en double, au court de gauche du serveur ou du receveur
- ce qu'un joueur, jouant en double, la frappe hors séquence, sauf lorsqu'il y a une véritable erreur de séquence de jeu.

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

UN «LET» :

L'échange est un «let» :

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

PERTE DE POINT :

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

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

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.

then is established automatically to correspond to the first server.

THE CHANGE OF ENDS:

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

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

THE CHANGE OF SERVICE:

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

In doubles:

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

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

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

CAMBIO DE CANCHA:

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

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

CAMBIO DE SERVICIO:

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

En los dobles:

- los primeros cinco servicios los lanza el compañero seleccionado del par que tiene derecho de servir y los recibe el compañero correspondiente del par opositor.
- los segundos cinco servicios los lanza el receptor de los primeros cinco servicios y los recibe por el compañero del primer servidor.
- los terceros cinco servicios los lanza el compañero del primer servidor y los recibe el compañero del primer receptor.
- 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 sigue la secuencia establecida al principio del partido, debería ser el servidor o receptor respectivamente en la anotación que haya sido alcanzada.

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

CHANGEMENT DE CÔTÉ:

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

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

CHANGEMENT DE SERVICE:

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

En double :

- les cinq premiers services sont effectués par le partenaire sélectionné de l'équipe à qui revient le service, et sont reçus par le partenaire approprié de l'équipe 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 la service d'abord dans la partie suivante et cetera, jusqu'à la fin du match. Dans la dernière partie possible d'un match double, la paire de réception change l'ordre de réception quand l'une ou l'autre paire atteint d'abord le pointage de 10. Dans chaque partie d'un match double, l'ordre initial de réception est au contraire de cela dans la partie immédiatement précédente.

ORDRE DE SERVICE OU DE RÉCEPTION ERRONÉE :

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

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

LIMITED WARRANTY

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:

- Any expendable items such as batteries, light bulbs, fuses, accessories, cosmetic parts, tools and other items that wear out due to normal usage.
- Any costs you may incur for delivery, installation, assembly or transport of your product.

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.
- 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.

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

0510 TG

Printed in China

GARANTÍA LIMITADA

Sportcraft, Ltd. (la "Compañía") garantiza que este producto no tiene defectos de fabricación ni materiales bajo condiciones y uso normales **POR UN PERÍODO 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:

- Ningún artículo perecedero tales como baterías, focos, fusibles, accesorios, partes cosméticas, herramientas, y otros artículos que se gastan con el uso normal.
- Ningún gasto que se puede incurrir para la entrega, la instalación, la asamblea o el transporte de su producto.

Pagos de la Compañía

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

Cómo obtener servicios de garantía

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

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

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

0510 TG

Impreso en China

GARANTIE LIMITÉE

Sportcraft Ltd. (la « société ») garantit cet article contre tout défaut de fabrication et de matériel **PENDANT 90 JOURS À PARTIR DE LA DATE D'ACHAT**, pourvu qu'il ait été utilisé normalement. La garantie est valide aux États-Unis et au Canada.

Carte d'enregistrement

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

Ce qui est couvert

La garantie limitée couvre tous les défauts de matériau et de fabrication, mais ne couvre pas les dommages :

- dus à un usage abusif, incorrect ou négligent, à un accident ou au transport, ni les dommages causés par le non-respect des instructions fournies avec l'article;
- si le jeu est loué ou utilisé à des fins commerciales;
- si le jeu est modifié ou réparé par une personne non autorisée par la société.

Ce qui n'est pas couvert

Cette garantie limitée ne couvre pas :

- les produits de consommation comme les piles, les ampoules et les fusibles, les accessoires, les pièces cosmétiques, les outils ni aucun autre composant qui est sujet à l'usure normale;
- les frais engagés pour la livraison, l'installation, l'assemblage ou le transport de l'article.

Frais assumés par la société

Si au cours de la période de garantie limitée, la société juge qu'une pièce ou un composant du produit est défectueux, elle s'engage à réparer l'article ou à le remplacer par un nouvel article (soit du même modèle ou d'un modèle équivalent). Elle peut aussi exiger du détaillant qu'il échange l'article défectueux avec un nouvel article (soit du même modèle ou d'un modèle équivalent) ou qu'il rembourse le prix d'achat de l'article, sans aucun frais de main-d'œuvre ou de pièces. Toutefois, la responsabilité de la société de réparer, de remplacer ou d'échanger le produit se limite au prix d'achat du produit.

Réclamation sous garantie

Voici comment vous devez procéder pour avoir droit aux privilèges de la présente garantie :

- vous êtes tenu de remplir la carte d'enregistrement de l'article et la poster à la société dans les 10 jours suivant l'achat;
- vous devez inclure LE REÇU DE CAISSE D'ORIGINE;
- vous devez communiquer avec le service à la clientèle en composant le 1-800-526-0244 (en anglais seulement), de 9 h à 17 h (HE) pour aviser la société de la nature du problème et pour obtenir des instructions sur la façon de procéder;
- si la société vous demande de retourner l'article à un endroit spécifique pour le faire réparer, vous êtes responsable d'expédier l'article à vos frais, à l'adresse indiquée. Vous devez emballer le produit de sorte qu'il ne subisse aucun dommage durant le transport;
- vous devez également donner votre nom, votre adresse, votre numéro de téléphone (durant le jour), le numéro de modèle de l'article et une description du problème.

CETTE GARANTIE LIMITÉE N'EST OFFERTE QU'À L'ACHETEUR INITIAL ET N'EST VALIDE QU'AUX ÉTATS-UNIS ET AU CANADA.

LA RESPONSABILITÉ DE LA SOCIÉTÉ SE LIMITE À LA RÉPARATION OU AU REMPLACEMENT (À SA DISCRÉTION) DE TOUT ARTICLE DÉFECTUEUX. LA SOCIÉTÉ NE PEUT ÊTRE TENUE RESPONSABLE D'AUCUN DOMMAGE INDIRECT OU ACCESSOIRE.

CETTE GARANTIE REMPLACE EXPRESSÉMENT TOUTE AUTRE GARANTIE, FORMELLE OU IMPLICITE.

COMME CERTAINES PROVINCES OU CERTAINS ÉTATS NE PERMETTENT PAS LA LIMITE DE LA DURÉE DES GARANTIES IMPLÍCITES NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES INDIRECTS OU ACCESSOIRES, IL SE PEUT QUE LES RESTRICTIONS SUSMENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS À VOUS.

La présente garantie vous donne des droits spécifiques, et il se peut aussi que vous ayez d'autres droits selon la province ou l'état où vous demeurez.

Si vous avez des questions concernant la garantie ou le fonctionnement de l'article, vous pouvez nous appeler ou nous écrire à :

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

0510 TG-CA

Imprimé en Chine



Budd Lake, NJ 07828

www.sportcraft.com

Printed in China / Impreso en China / Imprimé en Chine