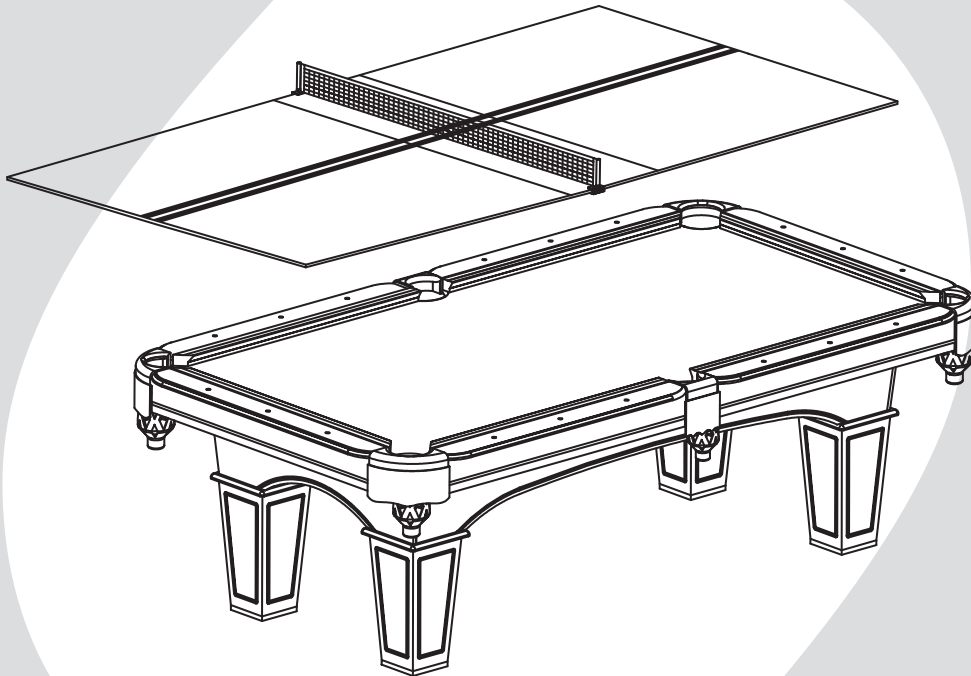




Billiard / De billar / Billard



WRIGHTWOOD

96IN BILLIARD TABLE WITH TABLE TENNIS TOP

SC1008

Assembly Instructions / Instrucciones de ensamblaje / Mode d'emploi

WARNING! ADULT ASSEMBLY REQUIRED.
CHOKING HAZARD! Product contains small balls and/or small parts. Not for children under 3 years.

ADVERTENCIA! ASAMBLEA ADULTA REQUERIDA.
RIESGO DE ASFIXIA- el producto contiene pequeñas pelotas y/o pequeñas piezas. No es apropiado para niños menores de 3 años.

MISE EN GARDE : L'ASSEMBLÉE PAR DES ADULTES EXIGÉES.
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - le produit contient des petites balles et de petites pièces. Non recommandé pour des enfants de moins de 3 ans.

Sport Squad, Inc

2101 Gaither Road, Suite 125, Rockville, MD 20850

www.sport-squad.com



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.

¡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.

CONSERVER CES INSTRUCTIONS!

- Vous aurez besoin de votre numéro de modèle lorsque vous communiquerez avec nous.
- Veuillez lire attentivement le mode d'assemblage afin de vous familiariser avec toutes les pièces et les étapes d'assemblage.
- Reportez-vous à la liste d'identification des pièces et assurez-vous que toutes les pièces sont incluses.
- Pour des questions qui peuvent arriver ou pour des pièces manquantes, Communiquez avec nous avant de retourner l'article à l'entrepôt.

NOTICE!

Do Not Use or Keep Product Outdoors. For Indoor Use Only. No Wet/Humid Conditions.



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.

Caution: Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

AVIS!

Ne pas utiliser ni laisser le produit à l'extérieur. Pour l'utilisation à l'intérieur seulement. Évitez les endroits humides.



¡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.

Precaución: los cambios o modificaciones no expresamente aprobadas por el partido responsable del cumplimiento podrían anular la autoridad del usuario para manejar el equipo.

AVISO!

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



MISE EN GARDE!
Ce jeu n'est pas un jouet d'enfant. La présence d'un adulte est nécessaire lorsque des enfants jouent à ce jeu. Veuillez lire les instructions attentivement. Vous pouvez éviter les blessures et les dommages matériels si vous utilisez ce produit de façon adéquate.

Attention: les changements ou modifications qui ne seraient pas expressément approuvés par la partie responsable de la mise en conformité peuvent annuler le droit de l'utilisateur à employer l'appareil.



Tools Required

- Phillips head screwdriver (not included)
- Wrench (included)
- Allen Key (included)

CAUTION!

Electric Screwdrivers may be helpful during assembly; however, please set a low torque and use extreme caution.

HERRAMIENTAS NECESARIAS PARA MONTAR:

- Destornilladores Phillips y de cabeza ranurada / o destornillador eléctrico (no incluido)
- Llave inglesa (incluida)
- Llave Allen (incluida)

¡PRECAUCIÓN!

Los destornilladores eléctricos pueden ser de gran ayuda durante el ensamblado; sin embargo, por favor ajuste el par de giro bajo y sea extremadamente precavido.

Outils requis

- Tournevis à pointe cruciforme (non compris)
- Clé (comprise)
- Clé Allen (comprise)

ATTENTION!

Un tournevis électrique peut être utile pour l'assemblage; utilisez cependant une vitesse de rotation lente et avec prudence.

PARTS LIST / LISTA DE PARTES / LISTE DE PIÉCES

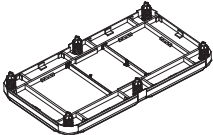
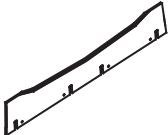
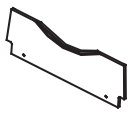
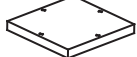
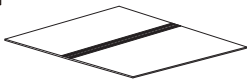
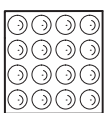
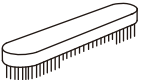
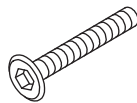
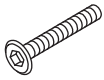
1  x1 RPSC-SC1008-001-128-1806	2  x2 RPSC-SC1008-002-128-1806	3  x2 RPSC-SC1008-003-128-1806	4  x4 RPSC-SC1008-004-128-1806
5  x8 RPSC-SC1008-005-128-1806	6  x4 RPSC-SC1008-006-128-1806	7  x8 RPSC-SC1008-007-128-1806	8  x4 RPSC-SC1008-008-128-1806
9  x4 RPSC-SC1008-009-128-1806	10  x2 RPSC-SC1008-010-128-1806	11  x1 RPSC-SC1008-011-128-1806	12  x1 RPSC-SC1008-012-128-1806
13  x4 RPSC-SC1008-013-128-1806	14  x1 RPSC-SC1008-014-128-1806	15  x2 RPSC-SC1008-015-128-1806	16  x1 RPSC-SC1008-016-128-1806
17  x2 RPSC-SC1008-017-128-1806	18  x1 RPSC-SC1008-018-128-1806	19  x1 RPSC-SC1008-019-128-1806	20  x2 RPSC-SC1008-020-128-1806
21  x2 RPSC-SC1008-021-128-1806	22  x2 RPSC-SC1008-022-128-1806	23  x14 RPSC-SC1008-023-128-1806	24  5/16"x25mm x16 RPSC-SC1008-024-128-1806
25  5/16"x55mm x12 RPSC-SC1008-025-128-1806	26  5/16" x12 RPSC-SC1008-026-128-1806	27  x104 RPSC-SC1008-027-128-1806	28  4x40mm x32 RPSC-SC1008-028-128-1806
29  1/4"x12mm x16 RPSC-SC1008-029-128-1806	30  1/4"x35mm x48 RPSC-SC1008-030-128-1806	31 Pre-installed  x2 RPSC-SC1008-031-128-1806	32  x2 RPSC-SC1008-032-128-1806
33  4mm x1 RPSC-SC1008-033-128-1806	34  5mm x1 RPSC-SC1008-034-128-1806	35  x1 RPSC-SC1008-035-128-1806	

FIG. 1

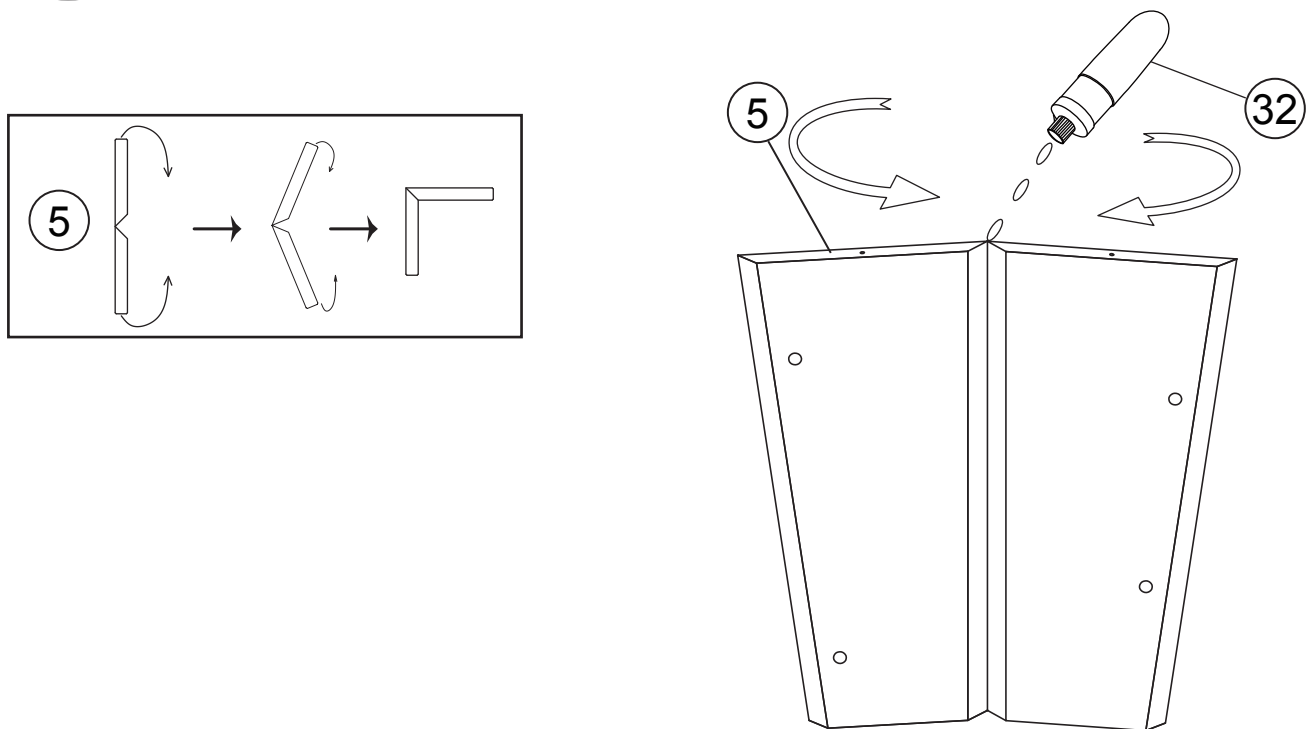


FIG. 2

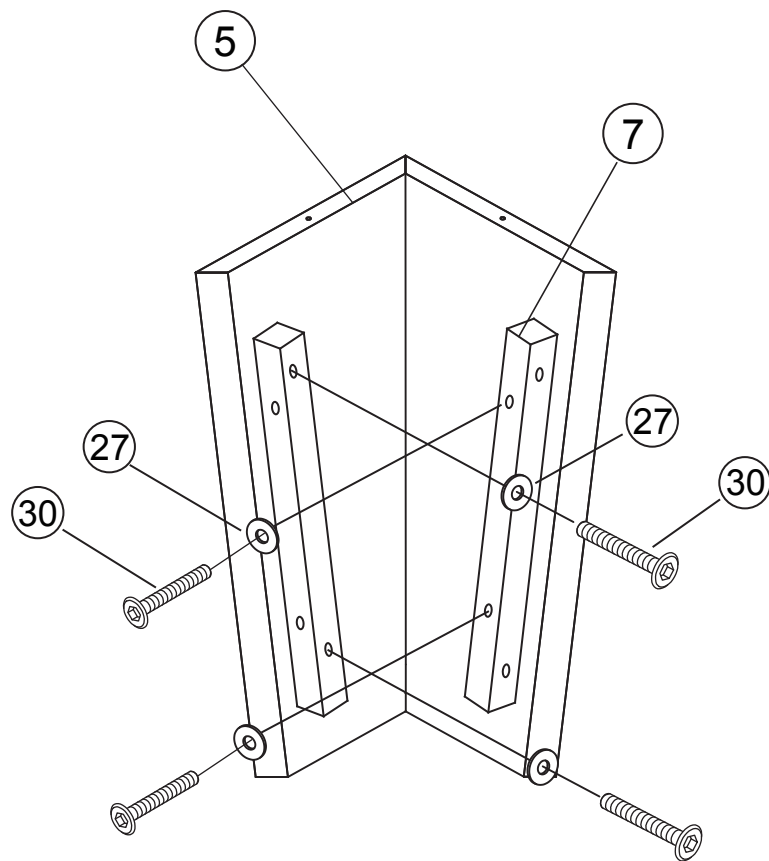


FIG. 3

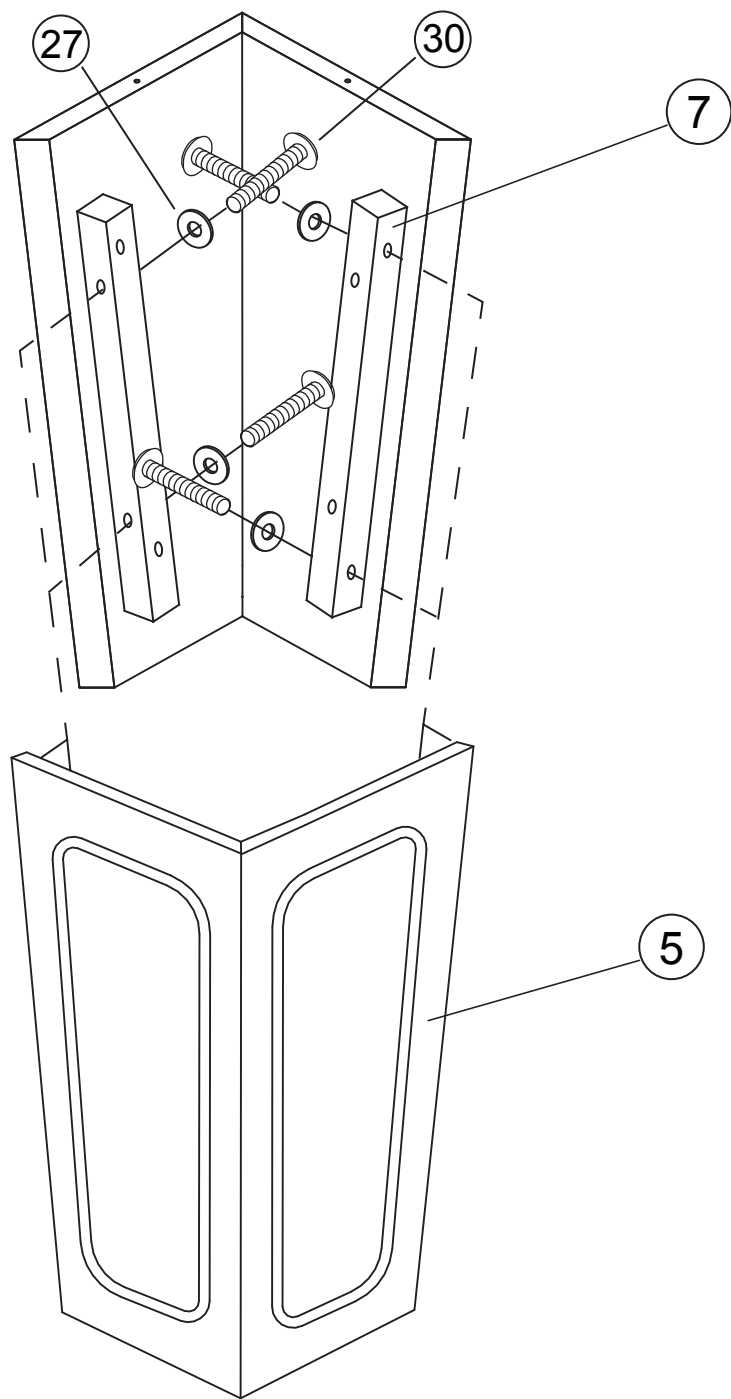


FIG. 4

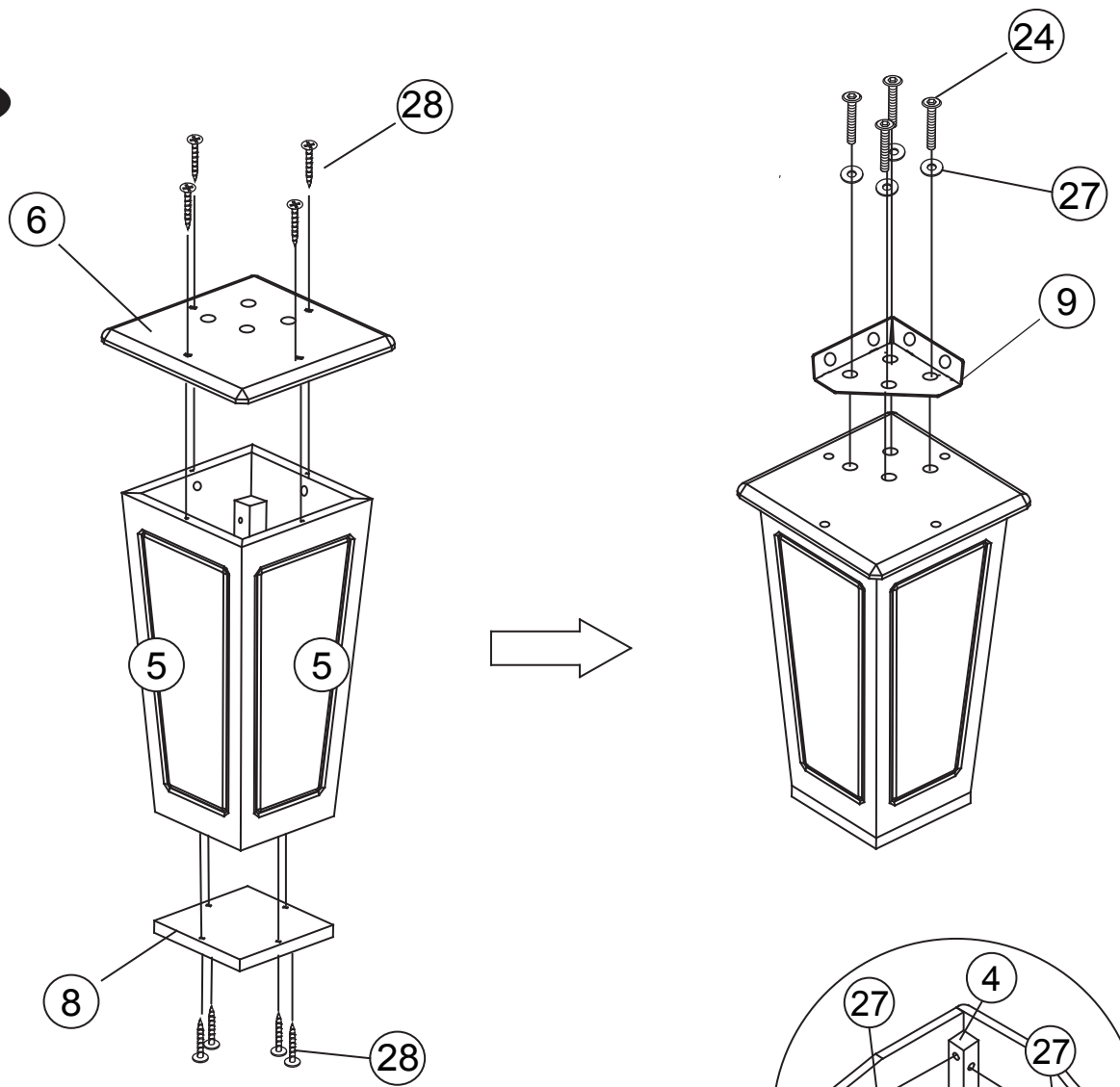


FIG. 5

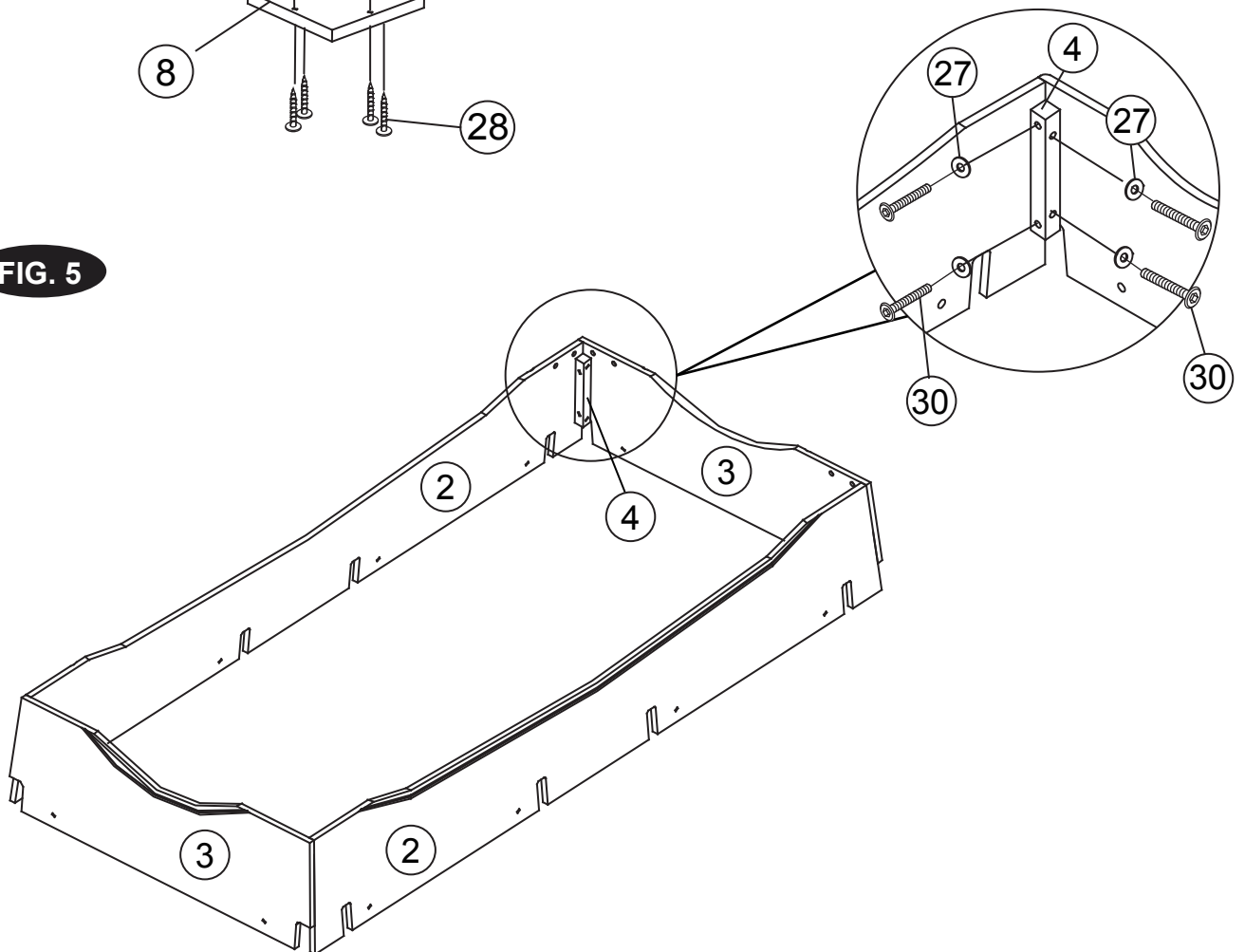


FIG. 6

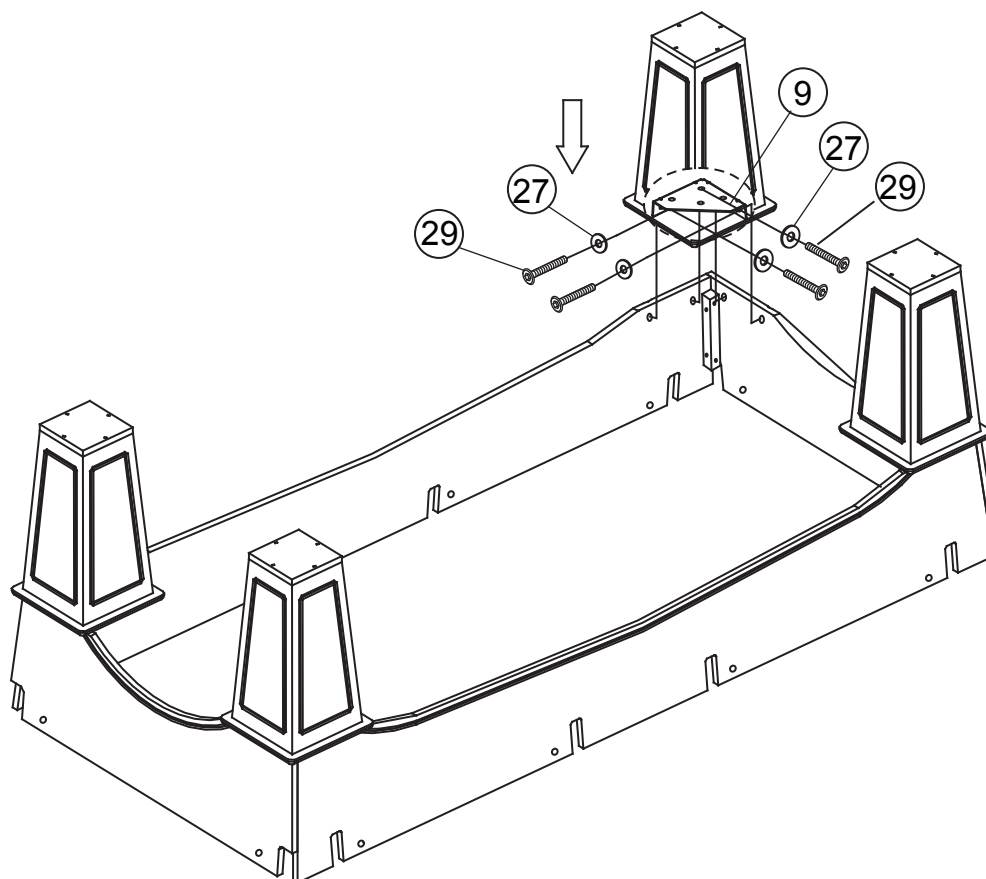


FIG. 7

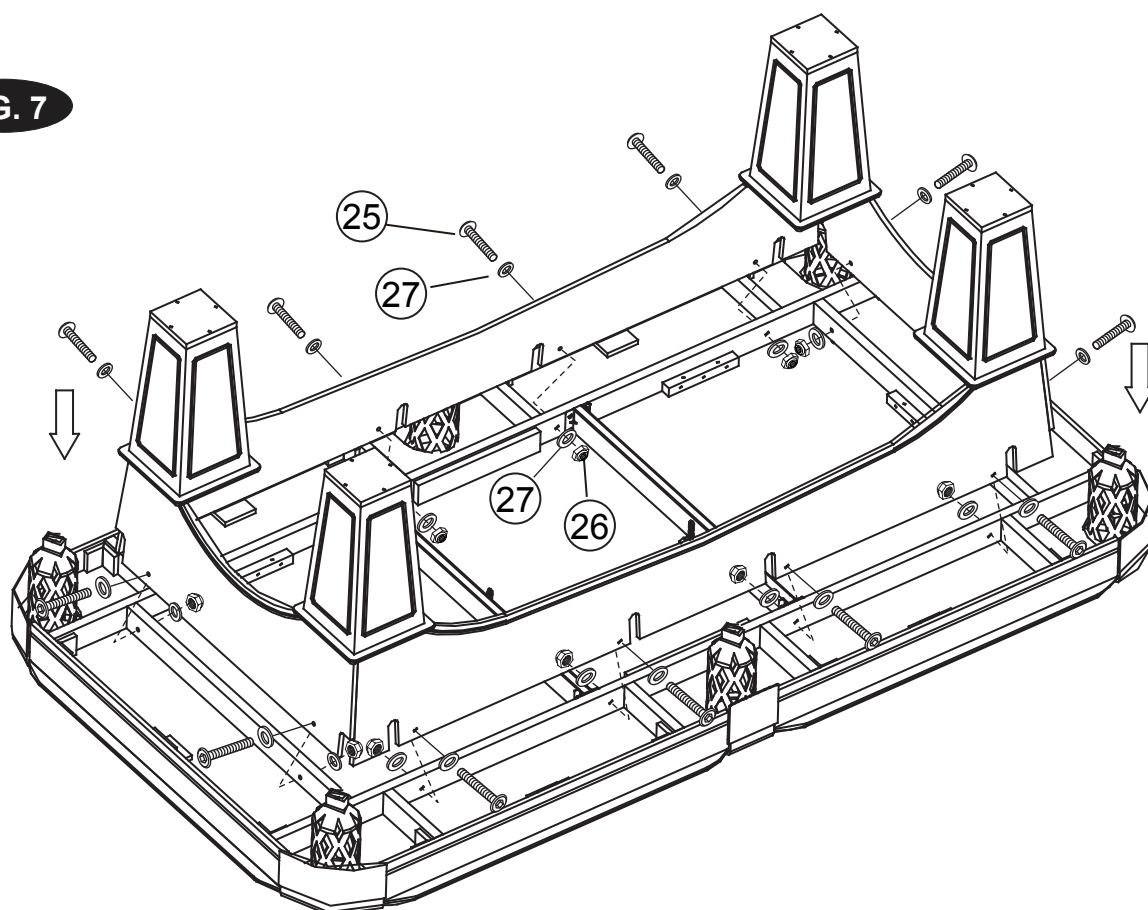


FIG. 8

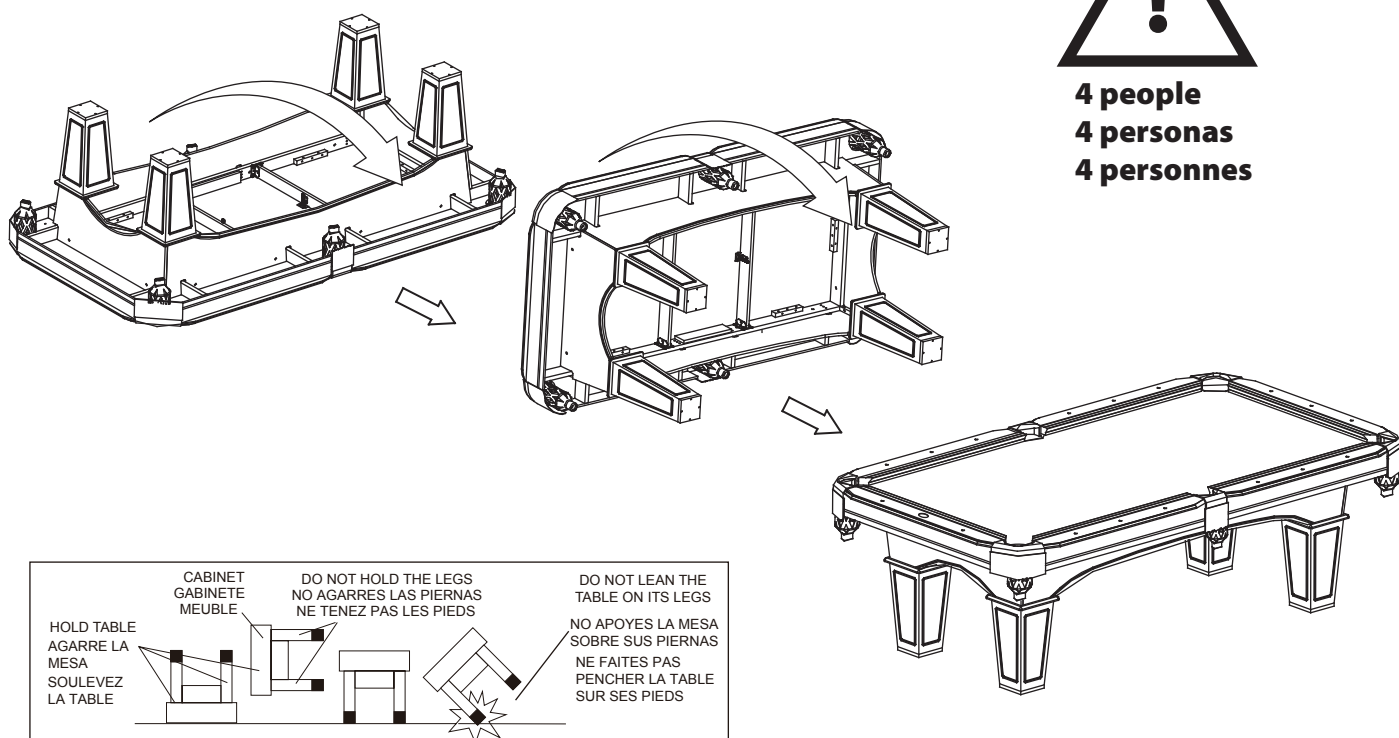
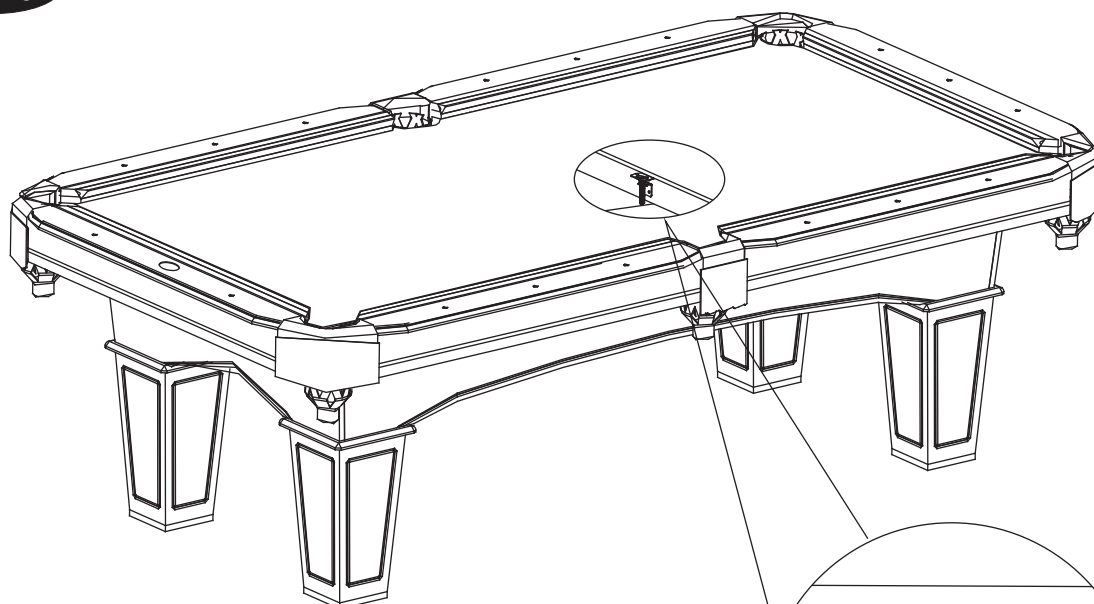


FIG. 9



Notice: Adjust the playfield level.
Noticia: Ajuste el nivel del campo de juego.
Remarque: Ajustez le niveau du terrain de jeu.

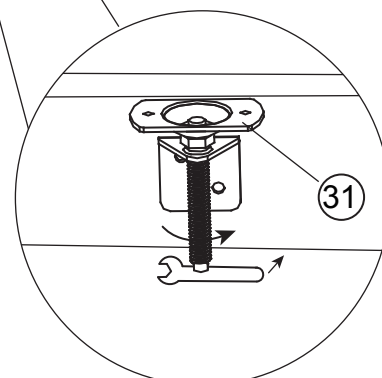


FIG. 10

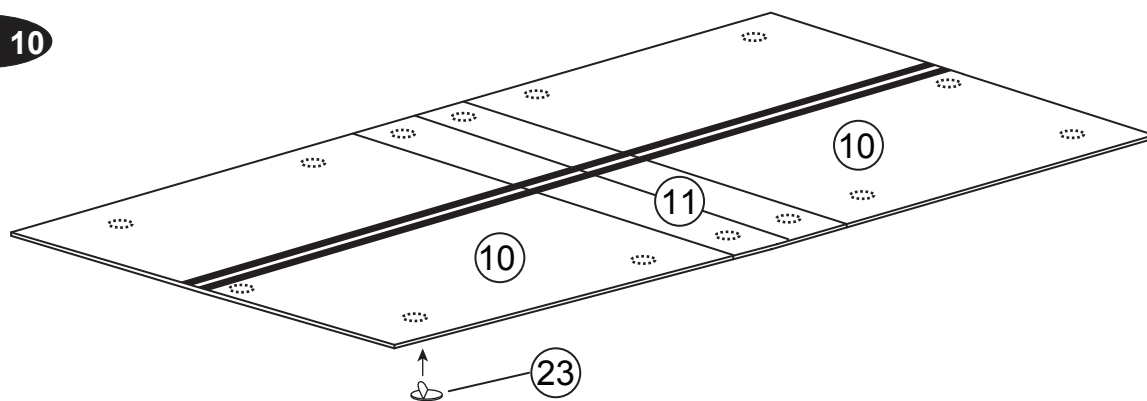


FIG. 11

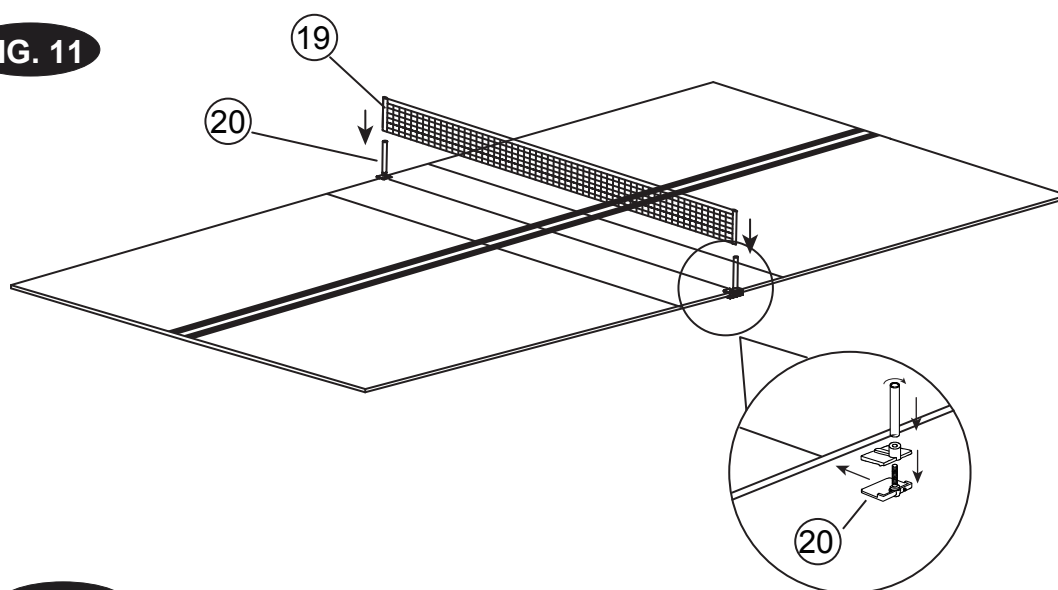


FIG. 12

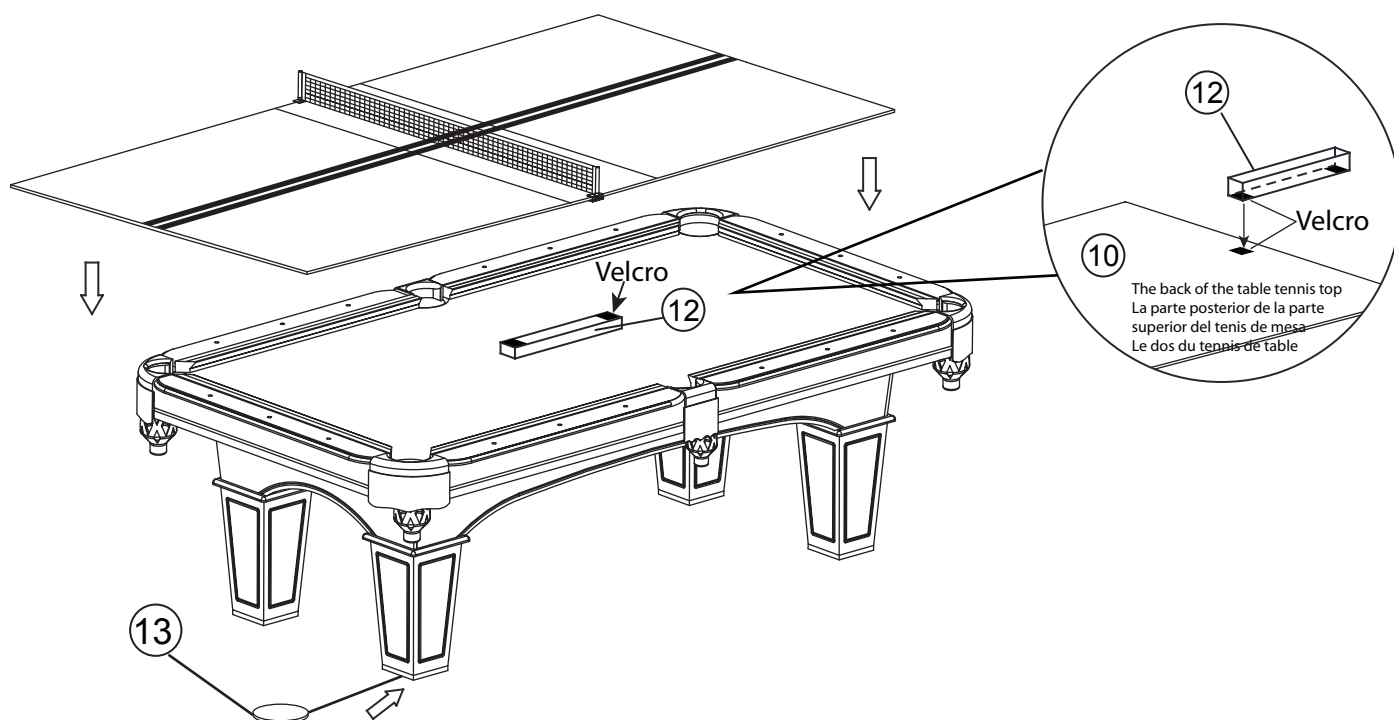


TABLE MAINTENANCE / MANTENIMIENTO DE LA MESA / ENTRETIEN DE LA TABLE	
Table / Mesa / Table	Keep your table covered. If there is dust on the playfield or the aprons, use a vacuum or use a brush to remove. Do not sit on the table and do not use the table outside.
	<i>Cubra su mesa. Si hay el polvo sobre el campo de juego o los guarniciones, use un vacío o un cepillo para quitarlo. No siéntese sobre la mesa y no utilice la mesa afuera.</i>
	Gardez la table couverte. S'il y a de la poussière sur la surface de jeu et les ceintures de la table, éliminez-la avec un aspirateur ou une brosse. Ne vous assoyez pas sur la table et n'utilisez pas la table à l'extérieur.
Pockets / Buchacas / Poches	DO NOT lift the table by placing your hands under the pockets, and do not sit, lean or put pressure on the pockets.
	<i>NO levante la mesa por sosteniendo sobre las buchacas y no siéntese, ni inclínese, ni haga presión sobre las buchacas.</i>
	NE SOULEVEZ JAMAIS la table en plaçant vos mains sous les poches, ne vous appuyez pas sur les poches, et n'exercez pas de pression sur celles-ci.
Legs / Piernas / Pattes	Check that all the edges fit properly into the grooves of the caps. When moving the table, lift the table off of its legs and place it down squarely on the legs, do not drag the table (and do not lift by the pockets).
	<i>Asegúrese que los pernos de pata son bien apretados. En moviendo la mesa, levante la mesa de sus patas y colóquelo abajo directamente sobre las patas, no arrastre la mesa (y no levante por las buchacas).</i>
	Assurez-vous que les rebords s'emboîtent bien dans les rainures. Si vous devez déplacer la table, soulevez-la et déposez-la une fois à l'endroit voulu. Ne la traînez pas sur le sol et ne la soulevez pas par les poches.

Frequently Asked Questions (FAQs):

- 1) **Q:** How can I tell which table rail is the 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:** How do I level my table?

A: Place a level in three different locations on the table parallel to the long side of the table (A). Adjust shims (may not be included) under each leg until the level is bubbled in all three locations. See illustration below. Then repeat the same for the short side of the table (B).

A = long side of table
B = short side of table

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:** ¿Cómo nivelo mi mesa?

R: Colocar un nivel en tres posiciones diferentes sobre la mesa y paralela al lado largo de la mesa (A). Ajustar cuños (quizás no incluidos) bajo de cada pata hasta que el nivel sea burbujeado en las tres posiciones. Ver la ilustración debajo. Entonces repetir el mismo sólo paralela al lado corto de la mesa (B).

A = lado largo de mesa
B = lado corto de mesa

Questions courantes (la FAQ) :

- 1) **Q.** Comment distingue-t-on le côté gauche et le côté droit de la table?

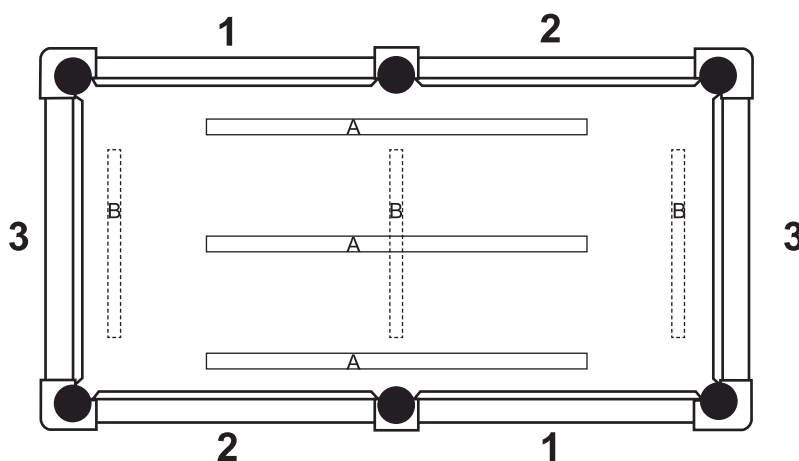
R. C'est la position du joueur au bris qui détermine le côté gauche et le côté droit de la table (voir illustration ci-dessous).

- 1 = gauche
2 = droit
3 = extrémité

- 2) **Q.** Comment peut-on niveler la table?

R. Placez un niveau à trois endroits différents sur la table, de façon qu'il soit parallèle aux longues bandes de la table (A). Réglez la hauteur de chaque patte avec des cales, jusqu'à ce que la bulle du niveau soit bien centrée, et ce, pour les trois positions du niveau (voir illustration ci-dessous). Répétez ensuite en plaçant le niveau parallèle aux bandes courtes de la table (B).

A = long côté de table
B = côté court de table



BILLIARD RULES - 8 BALL

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

THE BREAK:

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

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

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

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

PLAYING THE GAME:

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

In the course of play, a shooter must call shot in advance, by indicating the ball to be made and the pocket into which it will be made. It is not necessary to indicate details such as cushions, banks, caroms, etc. Failure to make the shot as called results in a loss of turn. If the shot is made as called, then any other balls pocketed remain pocketed. However, if the called shot is not made and any other balls are pocketed, then the shooter's ball(s) that were pocketed would be spotted and any of the opponent's balls would remain pocketed.

In order to execute a Legal Shot, the first ball hit must be one of the balls in the shooter's group (stripes or solids) and the object ball must be pocketed or the cue ball or any object ball must come into contact with a rail. (note: It is legal for the shooter to bank the cue ball off a rail before hitting the object ball.)

A player who legally pockets a ball continues play until missing or committing a Foul. Once

REGLAS DEL JUEGO DE BILLAR - BOLA 8

OBJETIVO DEL JUEGO:

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

LA APERTURA:

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

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

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

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

EL JUEGO:

Después de la apertura, sin importar si alguna bola entró en la buchaca durante la apertura, la mesa está "abierta", con la opción de las bolas de color o con raya a determinar por la siguiente bola que entre en la buchaca.

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

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

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

LAS FALTAS:

BILLARD - JEU DU 8

Le 8 est un jeu simple auquel des joueurs de tous les niveaux peuvent s'adonner. Il s'agit d'un jeu à coup nommé, ce qui signifie que le joueur doit nommer son coup avant de le faire pour qu'il soit légal. Un des joueurs doit empocher le groupe des basses (1 à 7) et son adversaire, le groupe des hautes (9 à 15). Le premier joueur qui empoche les boules de son groupe, puis empoche la huit, gagne la partie.

LE BRIS

Les boules sont disposées tel qu'illustré sur le schéma. On tire à pile ou face pour déterminer quel joueur fera le bris. Par la suite, c'est le perdant de la dernière partie qui fait le bris de la partie suivante. Pour effectuer un bris légal, le joueur doit mettre la blanche derrière la ligne de la zone de départ et doit (a) empocher une boule, ou (b) projeter au moins 4 boules à la bande. Si le joueur ne réussit pas un bris légal, il n'y a pas de faute, mais son adversaire peut accepter la position des boules et jouer, ou reformer le triangle et refaire le bris.

Si le joueur empoche des boules lors du bris : il continue à jouer, mais la table demeure « ouverte ». Le choix des hautes et des basses est déterminé par le premier coup nommé après le bris.

Si la HUIT est empochée lors du bris : le joueur ouvreur a le choix de reprendre le bris ou de remettre la HUIT en jeu (sur la mouche) et de continuer son tour.

Si l'ouvreur empoche la blanche lors d'un bris légal : (a) toutes les boules empochées demeurent empochées, sauf la HUIT, qui est remise en jeu sur la mouche; (b) la table demeure ouverte; (c) l'adversaire peut placer la blanche n'importe où derrière la ligne de la zone de départ et frapper toute boule qui n'est pas derrière la ligne de la zone de départ.

SUITE DU JEU

Après le bris, la table est ouverte, que des boules aient été empochées ou non, et le choix des hautes et des basses est déterminé par le premier coup nommé après le bris.

Durant le jeu, les joueurs doivent nommer chaque coup en précisant la boule qu'il joue et la poche où il prévoit la jouer. À coup nommé, il n'est pas nécessaire d'ajouter les détails tels que le nombre de bandes, de chocs, de ricochets, etc. Si un joueur empoche une boule illégalement, il perd son tour. Si une boule est empochée telle qu'elle a été nommée, toute autre boule empochée demeure empochée. Si le joueur ne réussit pas le coup nommé, toute boule empochée appartenant au joueur est remise en jeu sur la mouche, mais celle(s) de l'adversaire demeure(nt) empochée(s).

À chaque coup joué, sauf lors du bris ou lorsque la table est ouverte, le joueur doit frapper une boule de son groupe en premier, et soit empocher une boule numérotée, soit faire en sorte que la blanche ou une boule numérotée frappe la bande. REMARQUE: la blanche peut frapper la bande avant de frapper la boule du joueur.

Un joueur qui empoche une boule légalement continue à jouer jusqu'à ce qu'il manque un coup ou qu'il commette une faute. Lorsqu'un joueur a empoché légalement toutes les

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

FOULS:

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

FOUL PENALTY:

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

SPOTTING BALLS:

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

LOSS OF GAME:

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

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

BILLIARD RULES - 9 BALL

OBJECT OF THE GAME:

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

THE BREAK:

Balls numbered 1 through 9 are racked in a "diamond" shape with the 1 Ball at the top of the diamond and on the foot spot and the 9

1. El hacer un tiro ilegal, tal como se ha explicado anteriormente.
2. Un tiro de gracia (fatal) (cuando la bola blanca se mete en la buchaca o sale de la mesa).
3. Mover o tocar una bola por otro medio que no sea un tiro limpio o legal.
4. Tirar intencionalmente un tiro de brinco por encima de otra bola metiendo el taco por debajo de la bola blanca. Un tiro de brinco realizado con un golpe en la parte superior del centro de la bola es legal.
5. Usar primero la bola 8 en un tiro de combinación cuando la mesa no está abierta.

PENAL:

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

COLOCACIÓN DE LAS BOLAS:

Cuando se va a volver a colocar una bola, la bola

boules de son groupe, il tente d'empocher la HUIT. Il doit clairement nommer la poche visée, même si le coup semble évident. Le premier joueur qui empocher les boules de son groupe, puis empocher la huit, gagne la partie.

FAUTES

1. Manquer un coup nommé.
2. Empocher la blanche ou la projeter hors de la table.
3. Déplacer ou toucher une boule de toute autre façon que lors d'un coup légal.
4. Faire un coup sauté intentionnel par-dessus une boule en frappant la queue sous la blanche. Un coup sauté effectué en frappant le point arrière de la blanche est légal.
5. Utiliser la HUIT en premier dans une combinaison lorsque la table est encore ouverte.

PÉNALITÉ EN CAS DE FAUTE

Lorsqu'il y a faute, l'adversaire obtient la blanche en main, c'est-à-dire qu'il peut placer la blanche n'importe où sur la table (la limite de la zone de départ n'est valable que pour le bris).

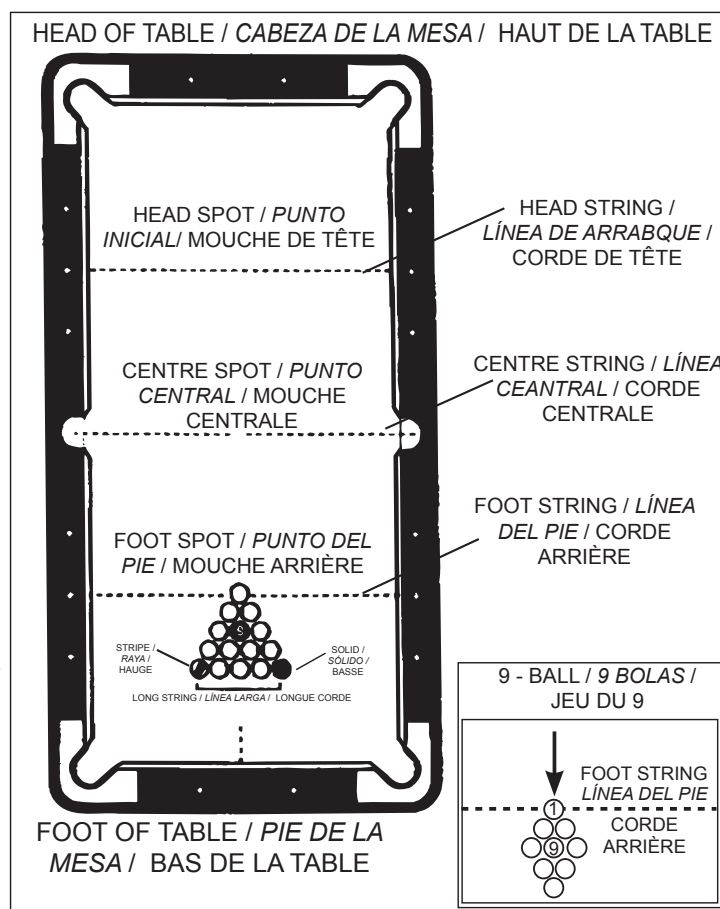
REMISE EN JEU DES BOULES

Lorsqu'une boule est remise en jeu, elle doit être placée sur la ligne de la zone de départ, le plus près possible de la mouche.

PERTE DE LA PARTIE

Un joueur perd la partie lorsqu'il :

- 1) commet une faute tout en empochant la HUIT
- 2) empocher la HUIT tout en jouant la dernière boule de son groupe
- 3) empocher la blanche lorsqu'il tente d'empocher la HUIT
- 4) projette la HUIT hors de la table à tout moment lors de la partie
- 5) empocher la HUIT dans toute autre poche que celle qu'il avait nommée
- 6) empocher la HUIT alors qu'elle n'est pas la boule nommée (sauf lors du bris).



objetivo se pone en la línea larga, tan cerca como se pueda del punto del pie.

JUEGO PERDIDO:

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

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

BILLARD - JEU DU 9

OBJECTIF DU JEU

Le 9 est un jeu simple auquel des joueurs de tous les niveaux peuvent s'adonner. À chaque coup joué, la blanche doit toucher la boule numérotée la plus basse sur la table. Le gagnant est le joueur qui empocher la boule numéro 9.

LE BRIS

Les boules numérotées de 1 à 9 sont disposées en forme de losange, avec la boule numéro UN sur la mouche au sommet du losange, la NEUF au centre, et les autres boules au hasard (voir illustration). L'ouvreur

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

PLAYING THE GAME:

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

PUSH OUT:

The player shooting immediately following a legal break may play a Push Out in an attempt to move the cue ball into a better position. In a Push Out, a ball does not have to make contact with any ball or rail and is not considered a foul unless other foul rules apply. The player must announce the intention of playing a Push Out before the shot, or it is considered normal play. Any ball pocketed on a Push Out does not count and remains pocketed (except the 9 Ball). Following a Push Out, the incoming player: a) must shoot from that position or b) may pass the shot back to the other player.

FOULS:

1. Failure to execute a legal shot as defined above.
2. Failure to make first contact with the lowest numbered ball on the table.
3. A scratch shot (shooting the cue ball into a pocket or off the table).
4. Moving or touching any ball by means other than legal play.
5. When the object ball is not pocketed, failure to drive the any ball to a rail after the cue ball has made contact with the object ball.
6. Shooting an intentional jump shot over another ball by scooping the cue stick under the cue ball. A jump shot executed by striking the cue ball above centre is legal.
7. Driving any ball off of the table. The object balls are not re-spotted (except the 9 Ball).

FOUL PENALTY:

Opposing player gets "cue ball in hand." This means that the player can place the cue ball anywhere on the table. Balls pocketed on the foul are NOT re-spotted (except the 9 Ball). Any player that commits a foul three consecutive times on three successive shots without making a legal shot in between loses the game.

REGLAS DEL JUEGO - BILLAR - BOLA 9

OBJETIVO DEL JUEGO

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

LA APERTURA:

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

EL JUEGO:

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

EL PUSH OUT:

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

LAS FALTAS:

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

JUEGO PERDIDO:

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

place la blanche n'importe où dans la zone de départ pour effectuer le bris. L'ouvreur doit toucher la boule numéro UN en premier, et (a) empocher une boule, ou (b) projeter au moins quatre boules contre la bande. Si le joueur ne réussit pas un bris légal, son adversaire a le choix d'accepter la position des boules et de jouer, ou de reformer le triangle et de rejouer le bris. Si la blanche est empochée lors du bris, le joueur ne peut jouer un coup « poussé » (voir ci-dessous), mais l'adversaire a la blanche en main et la place n'importe où sur la table.

SUITE DU JEU

Après le bris, le joueur peut jouer un coup « poussé », ou s'il empoche une ou plusieurs boules lors d'un bris légal, il continue de jouer jusqu'à ce qu'il rate un coup, commette une faute ou gagne la partie. Lorsque le joueur rate un coup ou commet une faute, son adversaire joue à son tour jusqu'à ce qu'il rate un coup, commette une faute ou gagne la partie. La partie se termine quand la NEUF est empochée sur un coup légal.

COUP POUSSÉ

Après le bris, le joueur peut jouer un coup « poussé » pour déplacer la blanche en vue du coup suivant. Dans le cas d'un coup poussé, il n'est pas nécessaire que la blanche frappe la bande ou une boule numérotée. Le joueur doit annoncer qu'il veut faire un coup poussé avant de procéder, sans quoi le coup sera jugé normal. Les boules empochées lors d'un coup poussé demeurent empochées, sauf la NEUF. Après un coup poussé, l'adversaire a le choix de (a) jouer la blanche de cette nouvelle position ou de (b) remettre son tour à l'adversaire.

FAUTES

1. Manquer un coup légal.
2. Ne pas toucher en premier la boule la plus basse sur la table.
3. Empocher la blanche ou la projeter hors de la table.
4. Déplacer ou toucher une boule de façon illégale.
5. Lorsqu'une boule visée n'est pas empochée, ne pas avoir touché la bande avec une boule après que la blanche ait frappé la boule visée.
6. Faire un coup sauté par-dessus une boule en frappant la queue sous la blanche. Un coup sauté effectué en frappant le point arrière de la blanche est légal.
7. Projeter une boule hors de la table (les boules projetées ne sont pas remises en jeu sur la table, sauf la NEUF).

PÉNALTÉ EN CAS DE FAUTE

Lorsqu'un joueur commet une faute, l'adversaire obtient la blanche en main, c'est-à-dire qu'il peut placer la blanche n'importe où sur la table; aucune boule empochée sur un coup illégal n'est remise en jeu (sauf la NEUF). Lorsqu'un joueur commet trois fautes consécutives en autant de présence à la table, il perd la partie.

LIMITED WARRANTY

Sport Squad, Inc. (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

The Product Registration must be filled out completely online at sport-squad.com 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). 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 1-877-875-6652 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 .

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:

Customer Service Department
2101 Gaither Road, Suite 125
Rockville, MD 20850
1-877-875-6652
www.sport-squad.com

GARANTIA LIMITADA

Sport Squad, Inc. (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.

El registro del producto

El registro del producto se debe llenar por completo en la internet a sport-squad.com 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 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). 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 natura 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.

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:

Customer Service Department
2101 Gaither Road, Suite 125
Rockville, MD 20850
1-877-875-6652
www.sport-squad.com

GARANTIE LIMITÉE

Sport Squad, Inc. (la « société ») garantit cet article contre tout défaut de fabrication et de matériel PENDANT UNE PERIODE DE 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.

L'enregistrement du produit

L'enregistrement du produit doit être rempli en ligne au joolausa.com dans les 10 jours suivant la date d'achat. Si vous n'avez pas d'accès au formulaire en ligne, remplissez la carte ci-dessous et l'envoyez par courrier à l'adresse sur la carte dans 10 jours.

Ce qui est couvert

À l'exception de ci-dessous, garantie limitée couvre tous les défauts de matériel et de fabrication. Cette garantie limitée ne couvre pas les dommages:

- dus à un usage abusif, incorrect ou négligent, à un accident ou au transport, aux phénomènes de la nature, ni les dommages causés par le non-respect des instructions fournies avec l'article;
- si le produit est loué ou utilisé à des fins commerciales;
- si le produit 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 sa discrétion) 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). 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 1-877-875-6652 (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.

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 IMPLICITES 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 l'état où vous demeurez.

Si vous avez des questions concernant la garantie, vous pouvez nous appeler ou nous écrire à :

Customer Service Department

2101 Gaither Road, Suite 125 • Rockville, MD 20850
www.sport-squad.com