



We strive to ensure that our products are of the highest quality and free of manufacturing defects or missing parts. However, if you have any problems with your new product,

DO NOT RETURN IT TO THE STORE,

please contact us toll free @:

1-888-996-2729

FAX: 1-866-873-3531

gameroom@escaladesports.com

Or write to:

Escalade Sports

Customer Service Department

P.O. Box 889

Evansville, IN 47706

Please visit our Web site at:

www.escaladesports.com

Please have your date code when inquiring about parts.

When contacting Escalade Sports please provide your model number, date code (if applicable), and part number if requesting a replacement part. These numbers are located on the product, packaging, and in this owners manual.

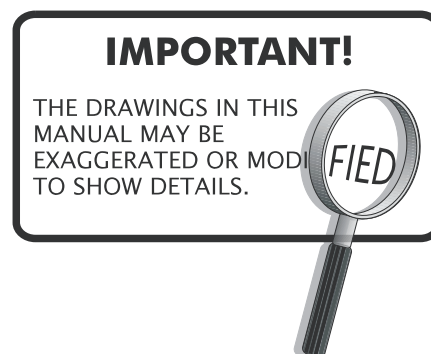
Your Model Number **G02223W**

Date Code: **2 - G02223W - - WS**

Purchase Date: _____

PLEASE RETAIN THIS INSTRUCTION MANUAL FOR FUTURE REFERENCE

**IMPORTANT! READ EACH STEP
IN THIS MANUAL BEFORE YOU
BEGIN THE ASSEMBLY.**



TWO ADULTS ARE REQUIRED TO ASSEMBLE THIS 3-IN-1 MINI FUN ACTIVITY AND GAME TABLE

Tools Required:

Allen Wrench T1 included with the Hardware Kit
Philips Screwdriver
Furniture Polish and Cloth

An electric screwdriver is helpful in assembly. However, please set at low torque and use extreme caution with an electric screwdriver because you could overtighten the hardware and strip the screws.

Assembly Tips

Make sure you understand the following tips before you begin to assemble your 3-in-1 Mini Fun Activity And Game Table.

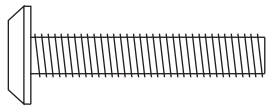
1. Start all bolts by hand before tightening.
2. Some drawings or images in this manual may not look exactly like your product. Please read and understand the text before starting each assembly step.



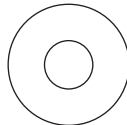
WARNING:

**READ AND FOLLOW ALL ASSEMBLY, OPERATION, AND
SAFETY INSTRUCTIONS CAREFULLY. AT LEAST TWO
ADULTS ARE NEEDED TO PUT THIS 3-IN-1 MINI FUN
ACTIVITY AND GAME TABLE TOGETHER.**

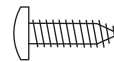
HARDWARE IDENTIFIER (To Scale)



H1 - 6mm x 31mm
Allen Head Bolt (12)



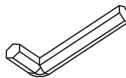
H2 - 6.5mm x 16mm
Flat Washer (12)



H3 - 4mm x 12mm
Phillips Round
Head Screw (24)

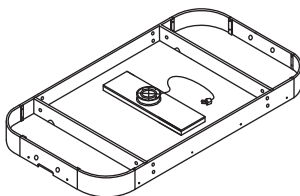


H4 - 3mm x 10mm
Phillips Flat
Head Screw (3)

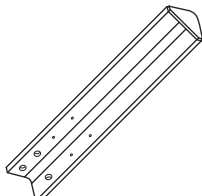


(Not to Scale)
T1 - Allen Wrench (1)

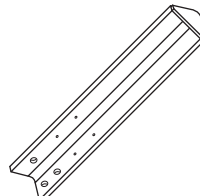
PART IDENTIFIER (Not To Scale)



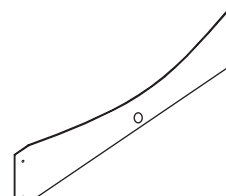
P1 - Air Hockey Table
Cabinet (1)



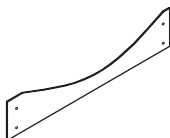
P2 - Left Leg (2)



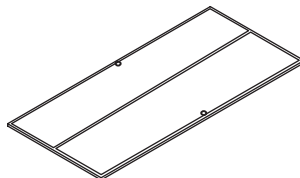
P3 - Right Leg (2)



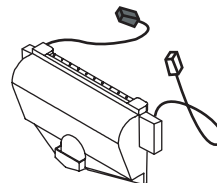
P4 - Side
Leg Panel (2)



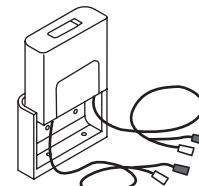
P5 - End
Leg Panel (2)



P6 - Table Tennis /
Dry Erase Board (1)



P7 - Puck Catcher
with Sensors and
Lead Wires (2)

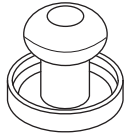


P8 - Electronic
Scorer (1)



WARNING:
CHOKING HAZARD
Small parts.
Not for children under 3 yrs.

ACCESSORY IDENTIFIER (Not To Scale)



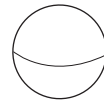
A1 - Red Striker (2)



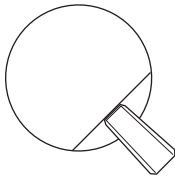
A2 - Red Puck (2)



A3 - Striker
Felt Pad (2)



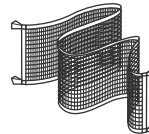
A4 - Table Tennis
Ball (2)



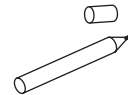
A5R - Red Table Tennis
Paddle (1)
A5B - Blue Table Tennis
Paddle (1)



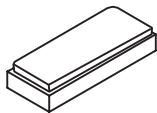
A6 - Table Tennis
Net Post (2)



A7 - Table Tennis
Net (1)



A8 - Dry Erase
Board Marker (2)



A9 - Dry Erase
Board Eraser (1)



WARNING:

CHOKING HAZARD

Small parts.

Not for children under 3 yrs.

PARTS REQUIRED:

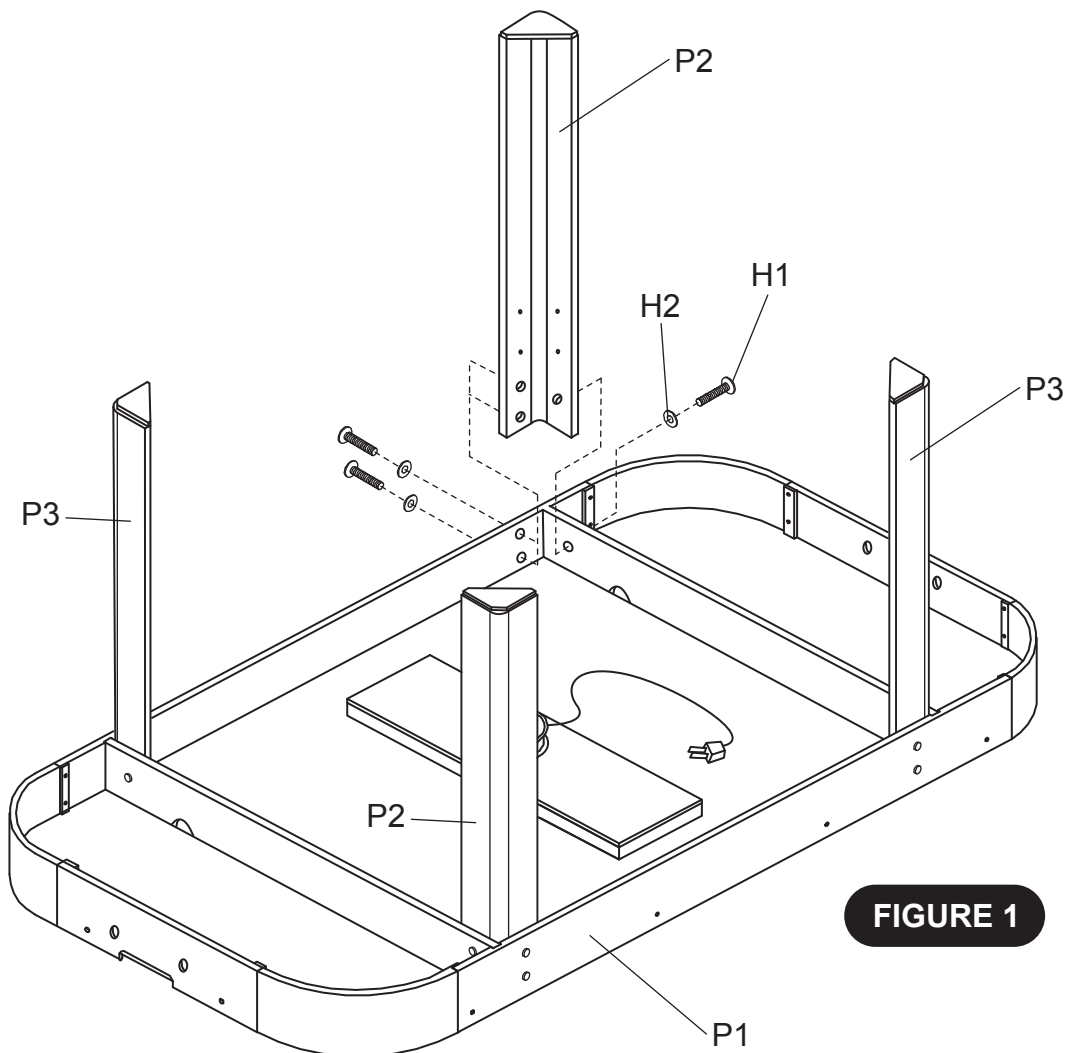
1 pc - **P1** Hockey Table Cabinet
2 pcs - **P2** Left Leg
2 pcs - **P3** Right Leg

12 pcs - **H1** Allen Head Bolt
12 pcs - **H2** Flat Washer
1 pc - **T1** Allen Wrench

STEP 1:

Leave Hockey Table Cabinet **P1** face down in carton to assemble.

Attach Left Legs **P2** and Right Legs **P3** using Allen Head Bolts **H1** with Flat Washers **H2** as shown in **FIGURE 1**. Use Allen Wrench **T1** to tighten bolts.



PARTS REQUIRED:

16 pcs - **H3** Phillips Round
Head Screw

2 pcs - **P4** Side Leg Panel

2 pcs - **P5** End Leg Panel

STEP 2:

With the help of another adult, align the holes in the Side Leg Panels **P4** and End Leg Panels **P5** with the pre-drilled pilot holes in the Legs and attach with Phillips Round Head Screws **H3** as shown in **FIGURE 2**

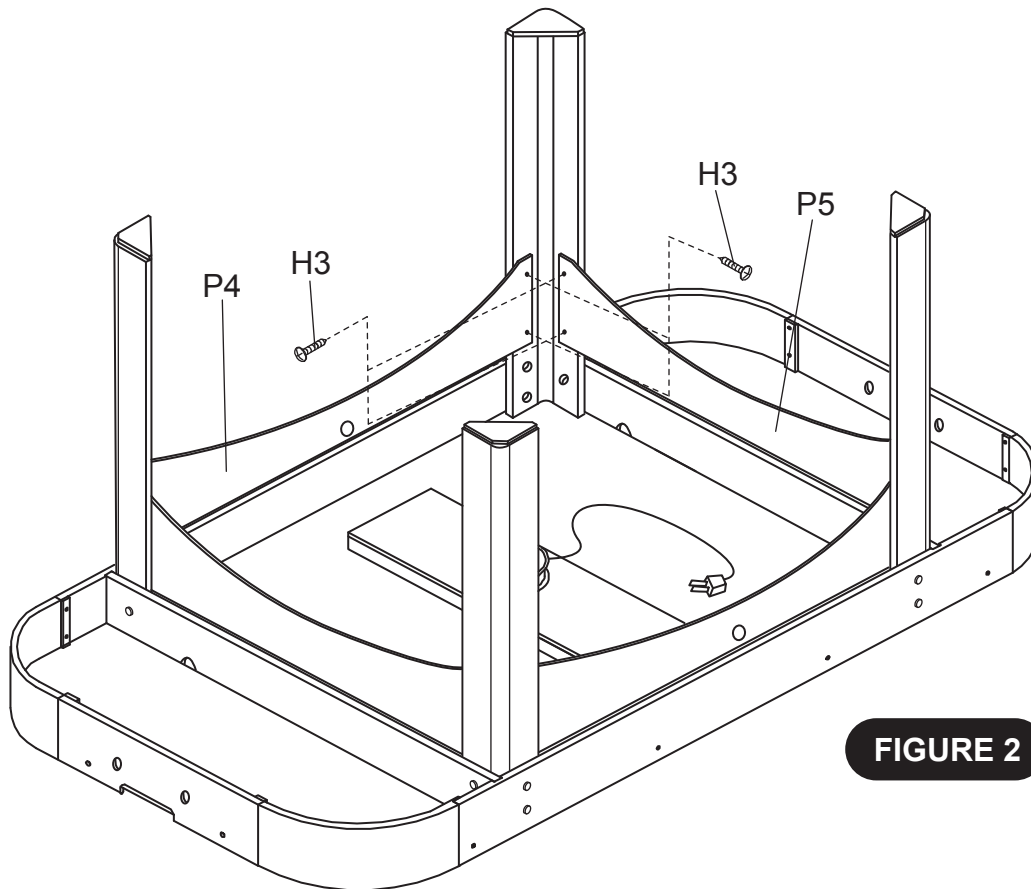


FIGURE 2

PARTS REQUIRED:

- 2 pcs - **P7** Puck Catcher with Sensors and Lead Wires
- 1 pc - **P8** Electronic Scorer
- 8 pcs - **H3** Phillips Round Head Screw
- 3 pcs - **H4** Phillips Flat Head Screw
- 3 pcs - **AAA** Batteries (Not Included)

⚠ WARNING:

THIS STEP REQUIRES TWO OR MORE ADULTS.
VERY CAREFULLY TURN THE TABLE OVER AND SET IT ON ITS LEGS. BE CAREFUL, THE TABLE IS VERY HEAVY.

VERY CAREFULLY ATTACH THE PUCK CATCHERS AND ELECTRONIC SCORER. BE CAREFUL NOT TO DAMAGE THE ELECTRONIC SCORER WIRES DURING ASSEMBLY.

STEP 3:

With the help of another adult, carefully lift and rotate table into upright position.

First, feed the sensors plug (White and Black) from Puck Catcher **P7** through the end apron.

Next, use pilot holes provided to attach each Puck Catcher **P7** using Phillips Round Head Screws **H3** as shown in **FIGURE 3**.

Next, use pilot holes provided to attach Electronic Scorer **P8** and Bracket **C1** using Phillips Flat Head Screws **H4** as shown in **FIGURE 3**.

Lastly, feed the Electronic Scorer **P8** plugs through leg side panel and underneath support beams as shown. Then connect the plug with the sensor plug (White-White and Black-Black) as shown. Install 3 "AAA" batteries (not included) into electronic scorer.

⚠ CAUTION:

CLOSELY EXAMINE THE ELECTRONIC SCORER PLUGS AND THE SENSOR WIRE PLUGS IN ORDER TO DETERMINE CORRECT CONNECTION POSITION OF EACH. INCORRECT POSITIONING OF THE PLUGS MAY LEAD TO DAMAGE AND OR A MALFUNCTIONING SCORING UNIT.

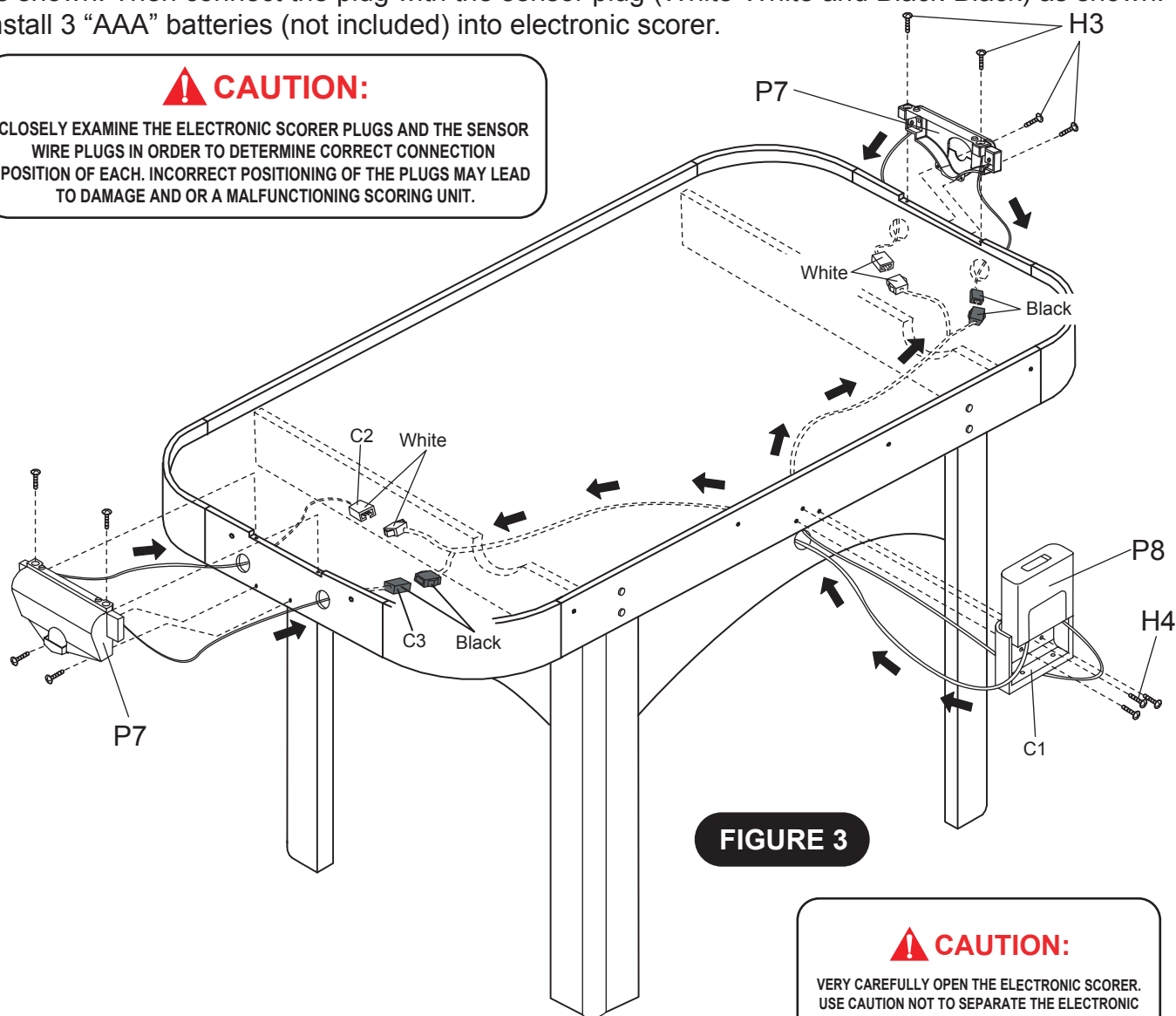


FIGURE 3

⚠ CAUTION:

VERY CAREFULLY OPEN THE ELECTRONIC SCORER. USE CAUTION NOT TO SEPARATE THE ELECTRONIC SCORER FROM IT'S HOUSING BRACKET.

PARTS REQUIRED:

- 1 pc - **P6** Table Tennis / Dry Erase Board
- 2 pcs - **A6** Table Tennis Net Post
- 1 pc - **A7** Table Tennis Net

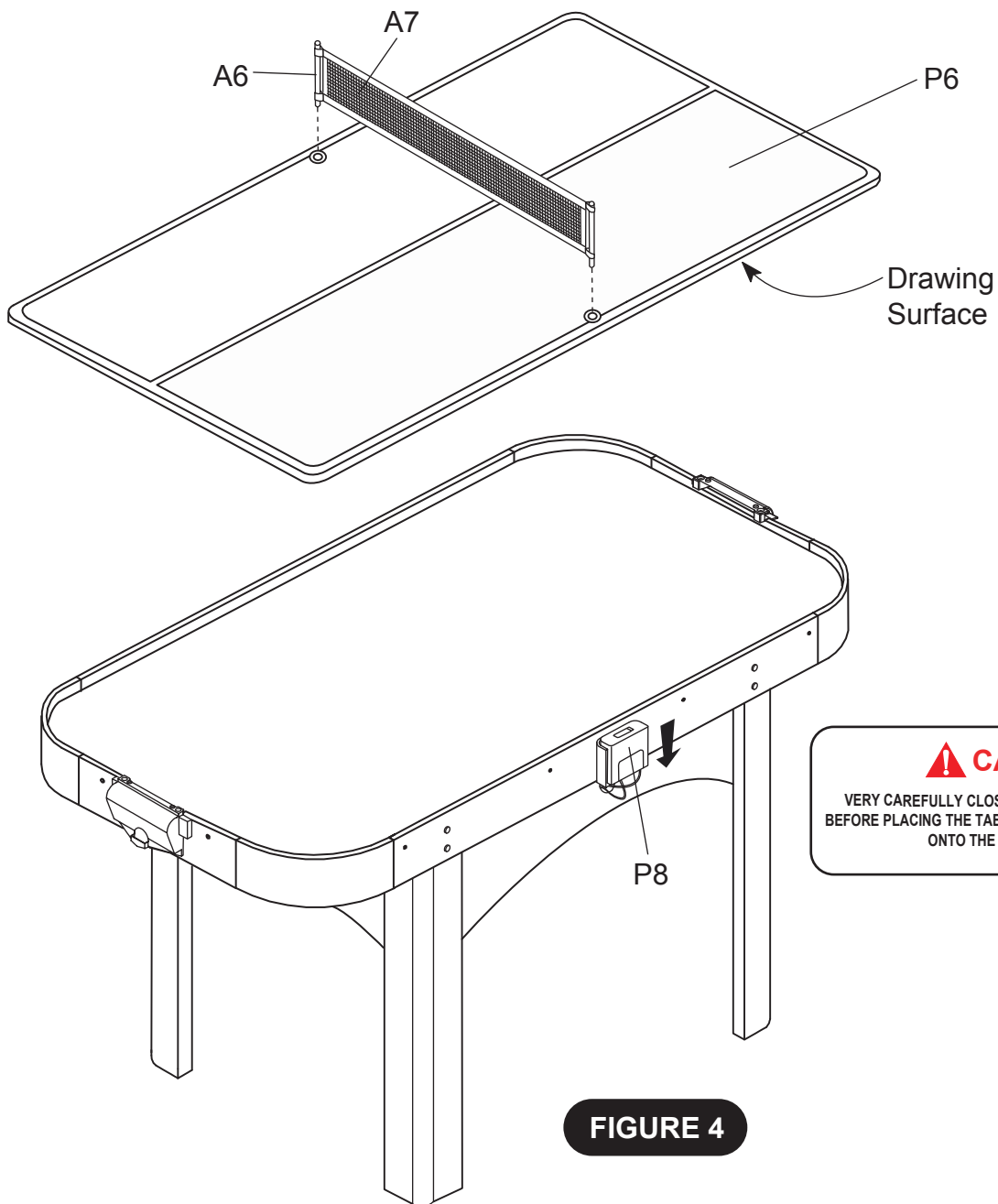


WARNING:

THIS STEP REQUIRES TWO OR MORE ADULTS.
VERY CAREFULLY LIFT OR TURN OR ROTATE THE TABLE
TENNIS / DRY ERASE BOARD ONTO THE TOP OF HOCKEY TABLE.
THE TABLE TENNIS / DRY ERASE BOARD IS HEAVY.

STEP 4:

To play Table Tennis, carefully slide down and close the Electronic Scorer **P8** as shown. Place Table Tennis / Dry Erase Board **P6** as shown in **FIGURE 4**. Attach Net Posts **A6** and Net **A7** as shown in **FIGURE 4**.



CAUTION:

VERY CAREFULLY CLOSE THE ELECTRONIC SCORER
BEFORE PLACING THE TABLE TENNIS / DRY ERASE BOARD
ONTO THE HOCKEY TABLE.

FIGURE 4

IMPORTANT!

The herein "Dry Erase Marker" conforms to ASTM Practice D-4236.
This marker is intended for use by children ages three and older.

CARE AND USE OF YOUR 3-IN-1 MINI FUN ACTIVITY AND GAME TABLE

1. For long life and best play from your air hockey table, apply spray furniture polish to clean cloth and wipe down the playfield with air motor running to make the pucks slide faster before first play and frequently thereafter.
2. This product is intended for **INDOOR** use only.
3. **DO NOT** operate the motor if the cord is damaged in any way.
4. **DO NOT** sit, climb or lean on the table.
5. **DO NOT** drag the table when moving it. This will damage the legs.
6. **DO NOT** set drinks on the table.

PRODUCT PARTS LIST

Part#	Description	Qty	Part#	Description	Qty
02223WSH1	6 mm x 31 mm Allen Head Bolt	12	02223WSP8	Electronic Scorer	1
02223WSH2	6.5 mm x 16 mm Flat Washer	12	02223WSA1	Red Striker	2
02223WSH3	4 mm x 12 mm Phillips Round Head Screw	24	02223WSA2	Red Puck	2
02223WSH4	3 mm x 10mm Phillips Flat Head Screw	3	02223WSA3	Striker Felt Pad	2
02223WST1	Allen Wrench	1	02223WSA4	Table Tennis Ball	2
02223WSP1	Air Hockey Table Cabinet (No Blower Motor)	1	02223WSA5R	Red Table Tennis Paddle	1
02223WSP2	Left Leg	2	02223WSA5B	Blue Table Tennis Paddle	1
02223WSP3	Right Leg	2	02223WSA6	Table Tennis Net Post	2
02223WSP4	Side Leg Panel	2	02223WSA7	Table Tennis Net	1
02223WSP5	End Leg Panel	2	02223WSA8	Dry Erase Board Marker	2
02223WSP6	Table Tennis / Dry Erase Board	1	02223WSA9	Dry Erase Board Eraser	1
02223WSP7	Puck Catcher w/ Sensors and Lead Wires	2	02223WSC1	Electronic Scorer Mounting Bracket	1
			02223WSC2	Sensor Wire w/ White Plug	2
			02223WSC3	Sensor Wire w/ Black Plug	2
			02223WSC4	Blower Motor	1
			02223WSK1	Hardware Kit	1
			02223WSM1	Owners Manual	1

AIR HOCKEY RULES

The Object of the Game

To score a predetermined number of points or to score the most points in a given amount of time.

The Play

Flip a coin to determine who will begin play. Play begins when the puck is placed on the playing surface. Players must hit the puck with the striker and attempt to shoot it into thier opponent's goal. One point is awarded when a puck is shot into the opponent's goal.

Sometimes pucks can fly off the table. If this occurs, players may take turns placing the puck back on the table.

TABLE TENNIS

Scoring

The player, or doubles team, who first scores 21 points wins the game. However, you must win by two points so a game could go on to 30-50 points before being decided. A match is usually the best two out of three games, and in international championships, it is best three out of five games. In other words, if you lose the first game it's not the end of the world; winning the next games can make you the winner.

Choice of Ends and Service

Who starts serving and which player gets to stand at which end? You can flip a coin... if you win the flip you can choose to SERVE or RECEIVE from the end you like. After each game you will alternate the ends. Should there be a tie, for instance, one game to one game, the players will change ends after the first player reaches 10 points in the final game.

The Serve

Stand behind your end of the table. Hold the ball in the palm of your free hand and throw the ball straight up in the air. As the ball falls, hit it so it lands on your half of the table, makes one bounce, and lands on the other side of the table. If the serve touches the net, it is a let, and you must serve again. If it touches the net and lands on the floor, you lose a point. If the serve goes into the net, you lose the point. You serve until five points have been scored, and then the other player gets to serve for the next five points. At 20 to 20 (you must win by two points), you alternate the serve after each point.

The Server

The server is the player who starts the game by being the first to put the ball into play.

The Receiver

The receiver is the player who receives the ball from the server and returns it over the net.

If you are the receiver, remember: The ball must not bounce twice on your side of the table and you can hit the ball only once to return it. Try to hit the ball on its highest peak and you will have a better angle hitting it back onto the opponent's side.

If your return touches the net and goes over, it's okay. If it goes into the net, it is bad news! You lose a point. If your return goes over the net but misses the table, bad news again! You lose another point. Should your returning ball touch the edge of the table on your opponent's side, that's great! It's very hard to return an edge ball. As long as the ball hits the edge while dropping, it counts. Should the ball hit the side of the table top, it is not considered an edge ball and will not count.

Win a Point

If the opponent fails to return your shot. Your shot can hit the boundary lines (white lines) on your opponent's side or even the edge of the table and it is legal. Your serve can also hit the edge and it is legal.

If you hit the ball off the table but it lands on your opponent's paddle before it touches the floor or wall. This may seem odd that you can win a point by missing the table, but this rule is to prevent any volley play.

Lose a Point

If when attempting to serve or make a return, you miss the ball.

If you hit the ball into the net, including the top of the net, and it comes back to your side of the table.

If you hit the ball wide or too far so the first bounce hits the floor or the wall.

If you hit the ball before it bounces on your side of the table. No volley is allowed.

If the ball bounces twice on your side of the table before hitting it.

If you move the table or touch the net during play.

Legal Point

It is legal to hit the ball around the side of the net to land the ball on your opponent's side.

90 DAY LIMITED WARRANTY

This customer warranty extends to the original owner, on the purchase of any ESCALADE SPORTS Product (hereinafter referred as the "Product").

WARRANTY DURATION: This Product is warranted to the original owner, for a period of 90 days from the original purchase.

WARRANTY COVERAGE: ESCALADE SPORTS warrants to the original owner, this product to be free from defects in material and workmanship when used for the intended purpose under normal use and conditions. THIS WARRANTY IS VOID IF THE PRODUCT HAS BEEN DAMAGED BY ACCIDENT, UNREASONABLE USE, NEGLIGENCE, IMPROPER SERVICE, FAILURE TO FOLLOW INSTRUCTIONS PROVIDED WITH THE PRODUCT OR OTHER CAUSES NOT ARISING OUT OF DEFECTS IN MATERIAL AND WORKMANSHIP.

WARRANTY REPLACEMENT: During the above 90 day warranty period, ESCALADESPORTS shall provide replacement components or replace with a comparable product at our choosing. If product is defective under normal use and proper care, please contact our Customer Service Dept.

1-888-996-2729 / Customer Service Dept.

Or Write us at:

Escalade® Sports, Inc. - P.O. Box 889, Evansville, IN 47706

Attn: Customer Service Dept.

Or E-mail us at:

gameroom@escaladesports.com

Other than shipping requirements, no charge will be made for such replacement of in-warranty products.

WARRANTY DISCLAIMERS: ANY IMPLIED WARRANTIES ARISING OUT OF THIS SALE, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED IN DURATION TO THE ABOVE 90 DAY PERIOD. ESCALADE SPORTS SHALL NOT BE LIABLE FOR LOSS OF USE OF THE PRODUCT OR OTHER CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL COSTS, EXPENSES OR DAMAGES INCURRED BY THE CONSUMER OF ANY OTHER USE.

Some states do not allow the exclusion or limitation of implied warranties or consequential or incidental damages, so the above limitations or exclusions may not apply to you.

LEGAL REMEDIES: This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which may vary from state to state.



Nosotros tratamos de asegurarnos que nuestros productos sean de la más alta calidad y libre de problemas, como defectos de fabricación ó partes incompletas. Sin embargo, Si usted tiene algún problema con su producto, por favor

NO LO DEVUELVA A LA TIENDA,

pongase en contacto con nosotros llamando gratis al:

1-888-996-2729

FAX: 1-866-873-3531

gameroom@escaladesports.com

O escriba a:

Escalade Sports

Departamento de Atención al

Cliente

P.O. Box 889

Evansville IN 47706

Visite nuestro sitio Web en:

www.escaladesports.com

Por favor tenga el número de modelo cuando solicite partes.

Cuando se ponga en contacto con Escalade Sports, incluya el número de modelo de su producto, el código de la fecha (si lo hubiera) y la referencia de la pieza si solicita una pieza de sustitución. Encontrará estos números en el producto, el embalaje y este manual de usuario.

Número de modelo: **G0223W**

Código de fecha: **2 - G0223W - WS**

Fecha de adquisición: _____

CONSERVE ESTE MANUAL DE INSTRUCCIONES PARA REFERENCIA.

IMPORTANTE! LEA TODOS LOS PASOS DE ESTE MANUAL ANTES DE COMENZAR A ARMAR.

IMPORTANTE!

LOS DIBUJOS DE ESTE MANUAL PUEDEN HABERSE EXAGERADO O MODIFICADO PARA MOSTRAR LOS DETALLES.



SE REQUIEREN DOS ADULTOS PARA ARMAR SU MINI MESA 3-EN-1 DE JUEGO Y ACTIVIDADES DIVERTIDAS

Herramientas necesarias:

- Llave Allen T1 y T2 (Incluidas)
- Desarmador Phillips
- Abrillantador para muebles y un paño

Un destornillador eléctrico, puede resultarle muy útil para armar la mesa. Sin embargo, debe usarlo en potencia baja y tener mucho cuidado de no ajustar en exceso y dañar los tornillos.

Consejos de ensamblamiento

Asegúrese de que comprende los siguientes consejos antes de comenzar a armar la Mini mesa 3-en-1 de juego y actividades divertidas.

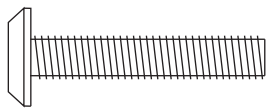
1. Coloque todos los tornillos manualmente antes de apretarlos.
2. Algunos dibujos o imágenes de este manual puede que no se vean exactamente igual a su producto. Asegúrese de leer y comprender el texto antes de comenzar a armar cada paso.



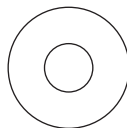
PRECAUCIÓN:

LEA Y SIGA LAS INSTRUCCIONES DE MONTAJE, FUNCIONAMIENTO Y SEGURIDAD ATENTAMENTE. SE REQUIEREN DOS ADULTOS PARA ARMAR LA MINI MESA 3-EN-1 DE JUEGO Y ACTIVIDADES DIVERTIDAS.

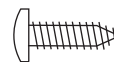
HERRAJES NECESARIOS (a escala)



H1 - 6mm x 31mm
Tornillo cilíndrico allen (12)



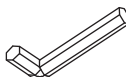
H2 - 6.5mm x 16mm
Arandela plana (12)



H3 - 4mm x 12mm
Tornillo de cabeza
redonda phillips (24)

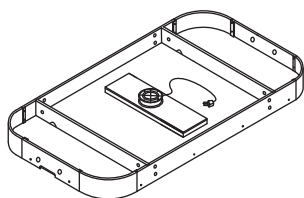


H4 - 3mm x 10mm
Tornillo de cabeza
plana phillips (3)

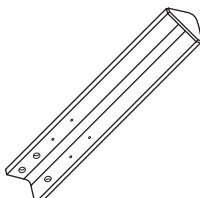


(No está a escala)
T1 - Lave allen (1)

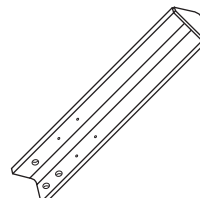
PIEZAS NECESARIAS (no está a escala)



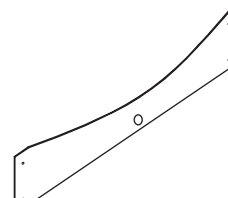
P1 - Mesa de hockey
de aire (1)



P2 - Pata izquierda (2)



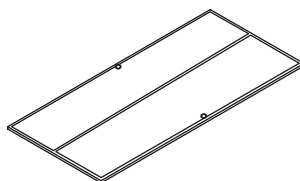
P3 - Pata derecha (2)



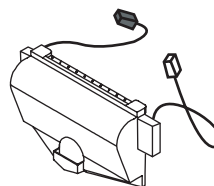
P4 - Tabla lateral
para las patas (2)



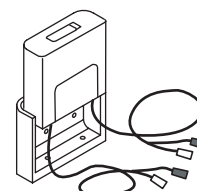
P5 - Tabla del extremo
para las patas (2)



P6 - Tablero de tenis
de mesa - Pizzera Blanca
para Plumón (1)



P7 - Portería con
sensores y cables (2)

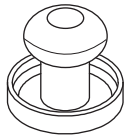


P8 - Marcador
electrónico (1)



ADVERTENCIA:
PELIGRO DE ASFIXIA
Piezas pequeñas.
No adecuado para niños
menores de 3 años.

ACCESORIOS NECESARIOS (no está a escala)



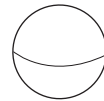
A1 - Mazo rojo (2)



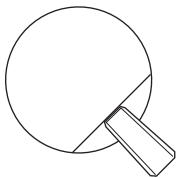
A2 - Disco rojo (2)



A3 - Base de fieltro
para el Mazo (2)



A4 - Pelota de tenis
de mesa (2)

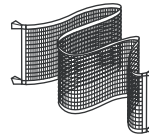


A5R - Raqueta de tenis
de mesa-roja (1)

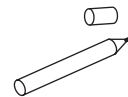
A5B - Raqueta de tenis
de mesa-azul (1)



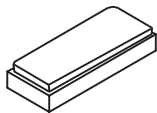
A6 - Poste para red
de tenis de mesa (2)



A7 - Red de tenis
de mesa (1)



A8 - Plumón
para pizarra
blanca (2)



A9 - Borrador de Plumón
para pizarra blanca (1)



ADVERTENCIA:
PELIGRO DE ASFIXIA
Piezas pequeñas.
No adecuado para niños
menores de 3 años.

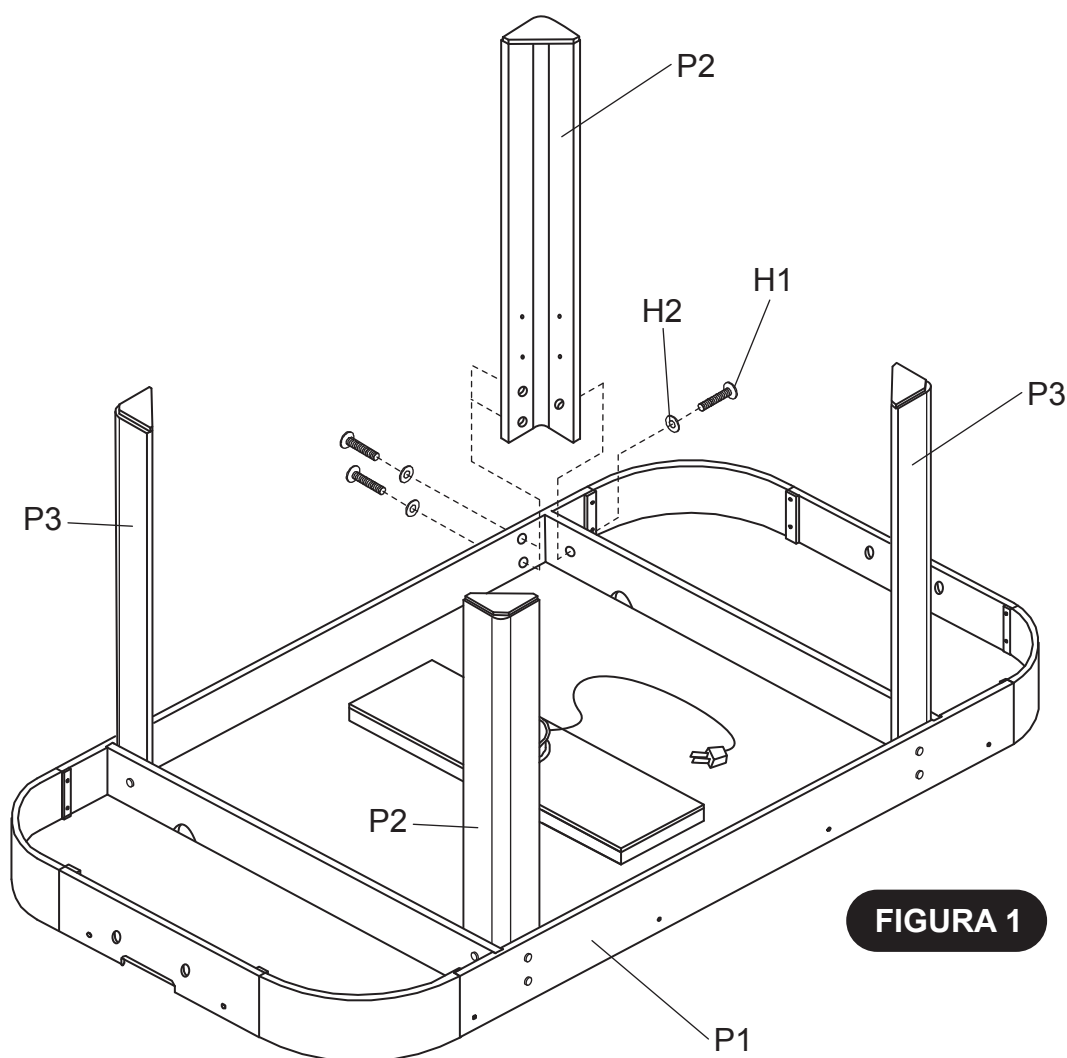
PIEZAS NECESARIAS:

- | | |
|---|--|
| 1 ud - P1 Mesa de hockey de aire | 12 uds - H1 Tornillo cilíndrico allen |
| 2 uds - P2 Patas izquierdas | 12 uds - H2 Arandela plana |
| 2 uds - P3 Patas derechas | 1 ud - T1 Llave allen |

PASO 1:

Coloque la mesa de hockey de aire **P1** boca abajo sobre el cartón.

Instale las patas izquierdas **P2** y derechas **P3** empleando los tornillos cilíndricos allen **H1**, las arandelas planas **H2**, tal y como se muestra en la **FIGURA 1**. Utilice la llave allen **T1** para ajustar los tornillos.



PIEZAS NECESARIAS:

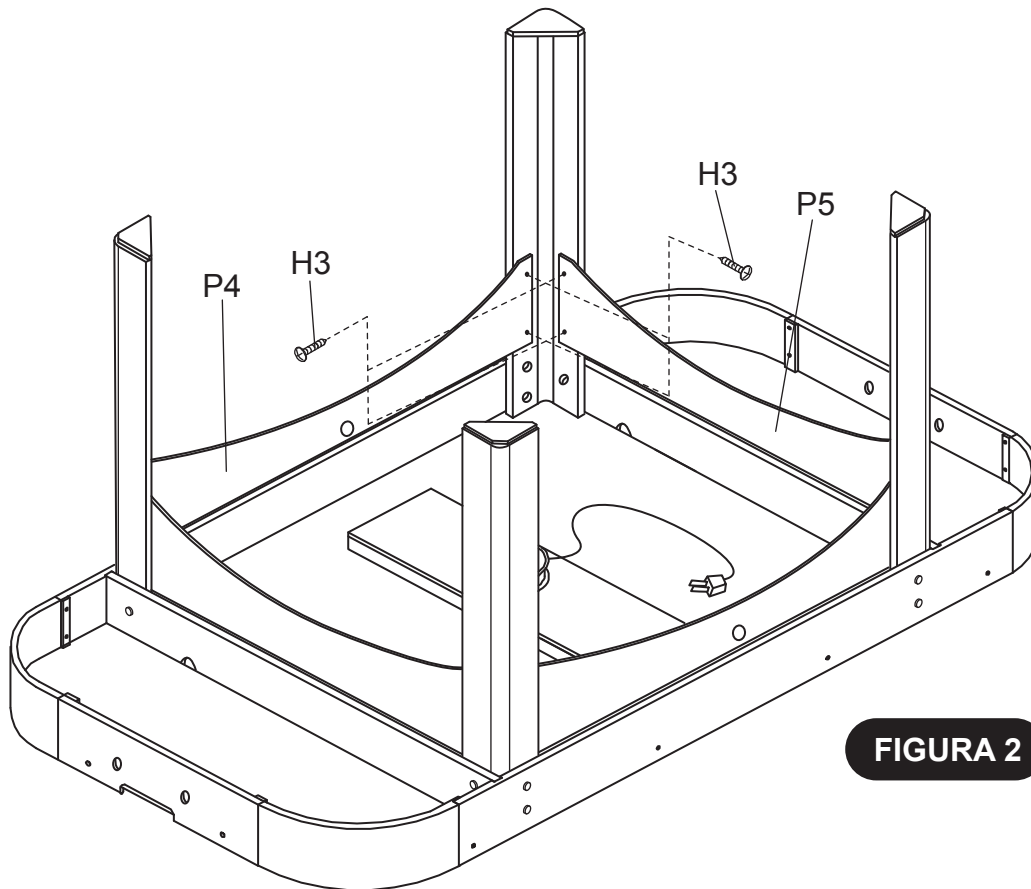
16 uds - **H3** tornillos de cabeza redonda Phillips

2 uds - **P4** Tablas laterales para las patas

2 uds - **P5** Tabla del extremo para las patas

PASO 2:

Con la ayuda de otro adulto, alinee los agujeros perforados en las tabla **P4** y **P5** e inserte los tornillos de cabeza redonda phillips **H3**, como se indica en la **FIGURA 2**.



PIEZAS NECESARIAS:

- 2 uds - **P7** portería con sensores y cables
- 1 ud - **P8** Marcador electrónico
- 8 uds - **H3** Tornillos de cabeza redonda philips
- 3 uds - **H4** Tornillos de cabeza plana phillips
- 3 uds - Pilas **AAA** (no incluidas)



ADVERTENCIA:

ESTE PASO REQUIERE LA SUPERVISIÓN DE UN ADULTO.
PRESTE ESPECIAL ATENCIÓN AL VOLTEAR LA MESA PARA COLOCARLA SOBRE LAS PATAS. TENGA CUIDADO, LA MESA ESTA MUY PESADA.
PRESTE ATENCIÓN AL COLOCAR LAS PORTERÍAS Y EL MARCADOR ELECTRÓNICO. TENGA CUIDADO DE NO DAÑAR LOS CABLES DEL SENSOR DURANTE EL MONTAJE.

PASO 3:

Con la ayuda de otro adulto, levante la mesa y póngala sobre sus patas.

Inserte los cables de los sensores (blanco y negro) de la Portería **P7** a través de los extremos de la mesa como se muestra en la **FIGURA 3**.

Utilice los agujeros piloto para colocar cada una de las porterías **P7**, empleando los tornillos de cabeza redonda philips **H3**, tal y como se indica en la **FIGURA 3**.

Utilice los agujeros piloto para colocar el marcador electrónico **P8** y el Enganche **C1** empleando los tornillos de cabeza plana phillips **H4**, como muestra la **FIGURA 3**.

Finalmente, Inserte los cables del marcador electrónico **P8** a través de la tabla lateral y por debajo del soporte de la mesa como se muestra. Conecte los enchufes del marcador electrónico a los enchufes de la portería. (Blanco-Blanco y Negro-Negro).

Instale tres baterías "AAA" (no incluidas) en el marcador electrónico



PRECAUCIÓN:

EXAMINE CON CUIDADO LOS ENCHUFES DEL MARCADOR ELECTRÓNICO Y LOS CABLES DEL SENSOR PARA DETERMINAR LA CORRECTA CONEXIÓN DE CADA UNO. UN POSICIONAMIENTO INCORRECTO DE LOS ENCHUFES PUEDE RESULTAR EN DAÑOS Y/O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL MARCADOR.

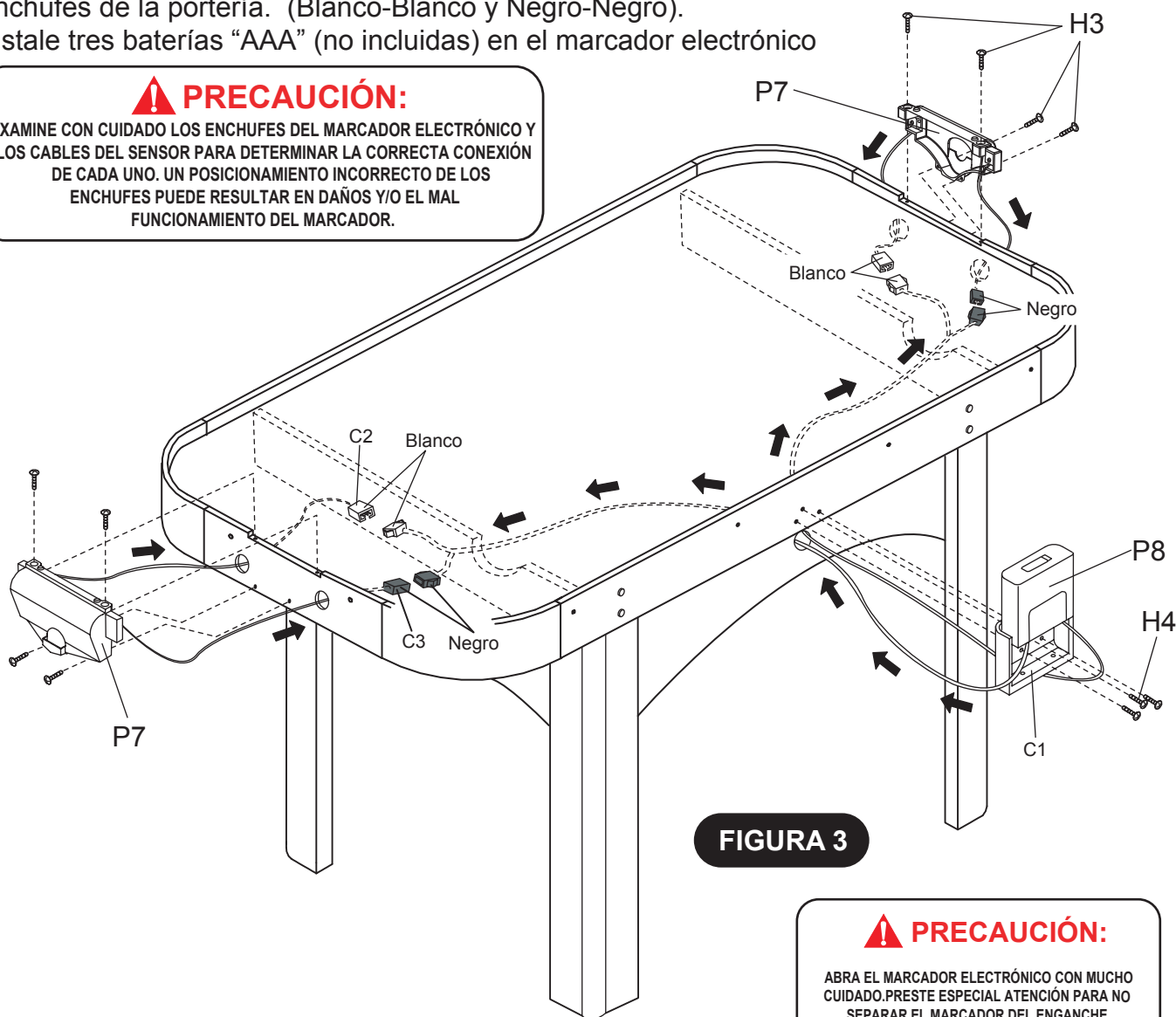


FIGURA 3



PRECAUCIÓN:

ABRA EL MARCADOR ELECTRÓNICO CON MUCHO CUIDADO. PRESTE ESPECIAL ATENCIÓN PARA NO SEPARAR EL MARCADOR DEL ENGANCHE QUE LO CONTIENE.

PIEZAS NECESARIAS:

- 1 ud - **P6** Tablero de tenis de mesa/pizarra
- 2 uds - **A6** Poste de red de tenis de mesa
- 1 ud - **A7** Red de tenis de mesa



ADVERTENCIA:

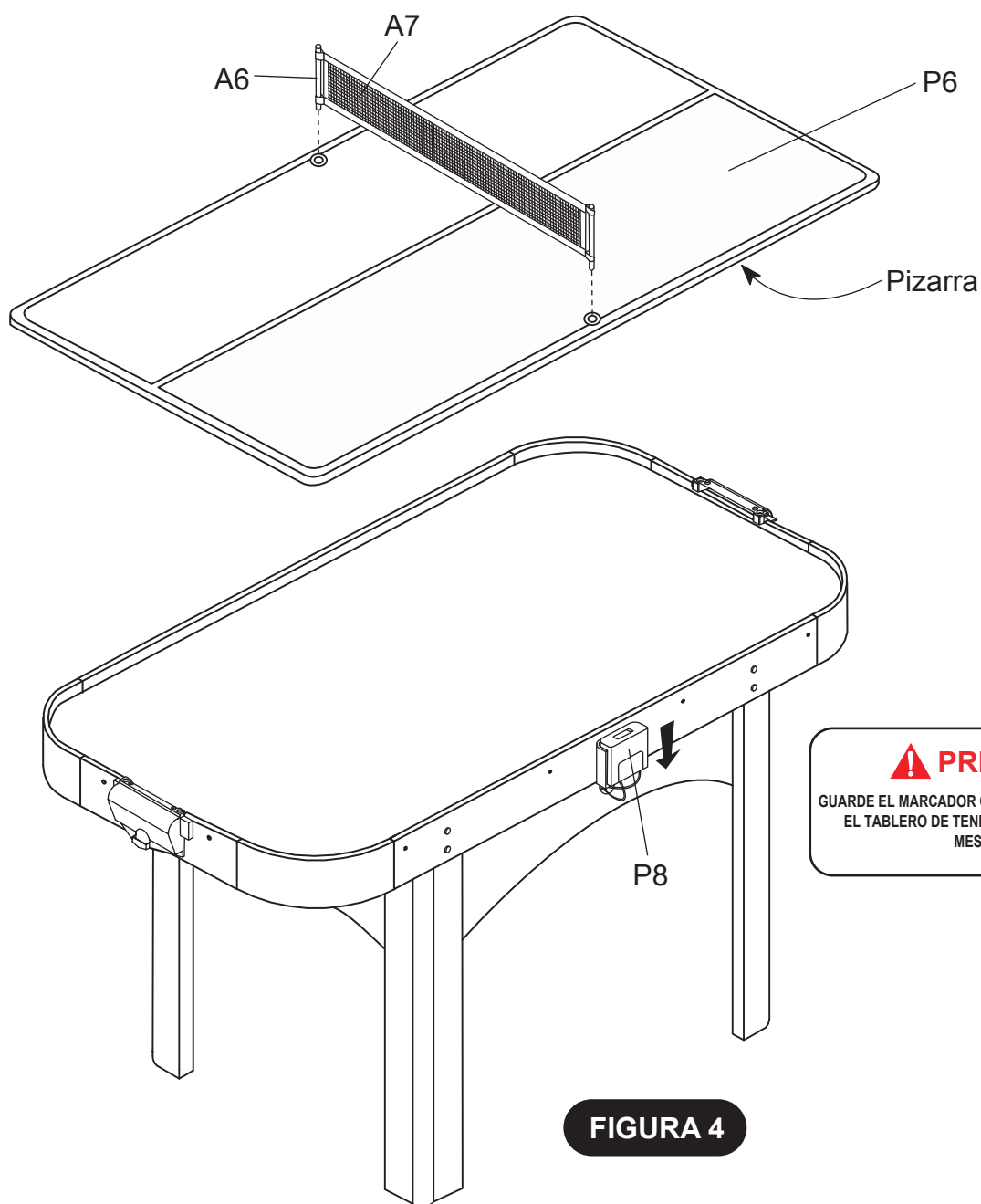
ESTE PASO REQUIERE DOS O MÁS ADULTOS.

PRESTE ESPECIAL ATENCIÓN AL VOLTEAR EL TABLERO DE TENIS DE MESA/PIZARRA PARA COLOCARLO SOBRE LA MESA DE HOCKEY. EL TABLERO DE TENIS DE MESA/PIZARRA ES PESADO.

PASO 4:

Para jugar a tenis de mesa, guarde y cierre el marcador electrónico **P8** con cuidado como se muestra abajo.

Coloque el tablero de tenis de mesa/pizarra **P6** como se indica en la **FIGURA 4**. Instale los postes para la red **A6** y la red **A7** como aparece descrito en la **FIGURA 4**.



PRECAUCIÓN:

GUARDE EL MARCADOR CON CUIDADO ANTES DE COLOCAR EL TABLERO DE TENIS DE MESA/PIZARRA SOBRE LA MESA DE HOCKEY.

FIGURA 4

Felicidades! Ahora ha terminado de armar su Mini mesa 3-en-1 de juego de actividades divertidas. Siga las instrucciones de uso y cuidado siguientes para garantizar que le dure Muchos años sin dar problemas.

IMPORTANTE!

El “plumón para pizarrón blanco” presente cumple con ASTM D-4236
Este plumón es para uso por niños de tres o más años.

USO Y CUIDADO DE LA 3-IN-1 MINI FUN ACTIVITY AND GAME TABLE

1. Para garantizar una vida larga y unas adecuadas condiciones de su mesa de Hockey, aplique spray abrillantador de muebles en un paño y limpie la superficie de la mesa de hockey de aire con el motor de aire prendido antes de utilizarla por primera vez, y de forma frecuente más adelante.
2. Este producto está diseñado para su uso en interiores exclusivamente.
3. **NO** opere el motor si el cable está dañado.
4. **NO** salte, escale ni se balancee sobre la mesa.
5. **NO** arrastre la mini-cancha para moverla. Si lo hace se dañarán las patas.
6. **NO** ponga bebidas sobre la mesa.

LISTADO DE PIEZAS DEL MODELO# G02223W

Clave#	Descripción	Cant.	Clave#	Descripción	Cant.
02223WSH1	Tornillo cilíndrico allen de 6 mm x 31 mm	12	02223WSP8	Marcador electrónico	1
02223WSH2	Arandela plana de 6.5 mm x 16 mm	12	02223WSA1	Mazo rojo	2
02223WSH3	Tornillo de cabeza redonda phillips de 4 mm x 12 mm	24	02223WSA2	Disco rojo	2
02223WSH4	Tornillo de cabeza plana phillips de 3 mm x 10mm	3	02223WSA3	Base de fieltro para el Mazo	2
02223WST1	Llave allen	1	02223WSA4	Pelota de tenis de mesa	2
02223WSP1	Mesa de hockey de aire (sin motor de aire)	1	02223WSA5R	Raqueta de tenis de mesa-roja	1
02223WSP2	Patas izquierdas	2	02223WSA5B	Raqueta de tenis de mesa-azul	1
02223WSP3	Patas derechas	2	02223WSA6	Poste para la red	2
02223WSP4	Tabla lateral para las patas	2	02223WSA7	Red de tenis de mesa	1
02223WSP5	Tabla del extremo para las patas	2	02223WSA8	Plumón para pizarra	2
02223WSP6	Tablero de tenis de mesa /pizarra	1	02223WSA9	Borrador para pizarra	1
02223WSP7	Portería con sensores y cables	2	02223WSC1	Enganche para el contador electrónico	1
			02223WSC2	Cable del sensor con enchufe blanco	2
			02223WSC3	Cable del sensor con enchufe negro	2
			02223WSC4	Motor de aire	1
			02223WSK1	Kit de herrajes	1
			02223WSM1	Manual de usuario	1

REGLAS DEL HOCKEY DE AIRE

Objetivo del juego

Marcar un número determinado de puntos o un número superior de puntos en un espacio de tiempo determinado.

EL juego

Lance una moneda para determinar quién comenzará el juego. El juego se inicia cuando el disco se coloca sobre la superficie de juego. Cada jugador debe golpear el disco con el Mazo e intentar disparar en la portería del oponente. Cada vez que el disco entre en la portería se contará un punto.

Los discos pueden salirse de la mesa con frecuencia. Cuando esto ocurra, los jugadores se turnarán para volver a colocar el disco sobre la mesa.

TENIS DE MESA

Puntuación

El jugador o equipo de dobles que primero marque 21 puntos ganará el juego. Sin embargo, debe ganar con dos puntos de diferencia, por lo que el juego puede continuar hasta los 30-50 puntos antes de decidirse. Un partido se juega por lo general al mejor de tres juegos, y en campeonatos internacionales, se decide al mejor de cinco. En otras palabras, no se acaba el mundo por perder el primer juego, ya que ganar los siguientes puede darle la victoria.

Elección de extremo y servicio

Qué jugador inicia el juego y quién se coloca a cada extremo de la mesa? Lo puede decidir lanzando una moneda: el ganador decidirá si prefiere elegir servicio o elegir lugar. Después de cada juego, las posiciones se cambiarán. En caso de empate, por ejemplo, 1 juego a 1 juego, los jugadores cambiarán de lado cuando uno de ellos alcance 10 puntos en el último juego.

El servicio

Sitúese ante la mesa. Coloque la bola sobre la palma de la mano libre y láncela hacia arriba. Golpee la bola mientras cae de forma que aterrice en su mitad de la mesa, bote una vez y vuelva a aterrizar en la mitad contraria de la mesa. Si la bola toca la red durante el servicio, se considerará media y el servicio deberá repetirse. Si la bola toca la red y aterriza en el suelo, perderá un punto. Si el servicio va directo a la red, perderá también un punto. Cada jugador tendrá el servicio hasta que se marquen cinco puntos, y el servicio se alternará cuando se marquen los cinco siguientes. En los 20 a 20 (debe ganar con dos puntos de diferencia) el servicio se alternará a cada punto.

El jugador en posesión del servicio

El jugador que pone la bola en juego está en posesión del servicio.

El receptor

El jugador que recibe la bola después de que su contrario la ponga en juego es el receptor. Si es usted el receptor, recuerde: la bola no puede botar dos veces en su lado de la mesa y sólo podrá golpearla una sola vez antes de devolverla al campo contrario. Intente golpear la bola en su punto más alto y tendrá un mejor ángulo para devolvérsela a su contrario.

Si la devolución toca la red y pasa al campo contrario, no pasa nada. Si aterriza en la red, malas noticias! Perderá un punto. Si la devolución toca el filo de la mesa al caer, será válido. En caso de que la bola golpee el lateral del tablero de la mesa no se considerará que ha tocado el filo, y por lo tanto no se contará como válido.

Ganar un punto

Si su oponente no logra devolver la bola. El disparo puede tocar las líneas blancas de separación del campo de su oponente o incluso el filo de la mesa. Está permitido que la bola roce el filo tras el servicio.

Si golpea la pelota y la lanza fuera de la mesa, pero logra que aterrice en la pala de su contrario antes de caer al suelo. Puede sonar extraño que sea capaz de apuntarse un tanto sin darle a la mesa, pero el objetivo de esta regla es evitar las voleas.

Pierde un punto

Si no logra golpear la bola al sacar o al intentar devolverla.

Si lanza la bola contra la red, incluida la parte superior de la misma, y vuelve a su parte de la mesa.

Si lanza la bola demasiado lejos y bota en el suelo o en la pared.

Si golpea la bola antes de que bote en su lado de la mesa. No están permitidas las voleas.

Si la bola bota dos veces en su lado de la mesa antes de golpearla.

Si mueves la mesa o tocas la red durante el juego.

Punto legal

Es legal golpear la bola alrededor del lateral de la red para hacerla aterrizar en el campo contrario.

GARANTÍA LIMITADA A 90 DÍAS

Esta garantía es válida para la adquisición de cualquier producto ESCALADESPORTS original (en adelante "el Producto").

DURACIÓN DE LA GARANTÍA: Este Producto está garantizado durante un período de 90 días a partir de su adquisición.

COBERTURA DE LA GARANTÍA: ESCALADE SPORTS garantiza al comprador del producto original que cualquier Producto de su fábrica carece de defectos materiales o de fabricación si se utiliza para el fin para el que se han diseñado en condiciones normales y con un uso adecuado. ESTA GARANTÍA SERÁ NULA SI EL PRODUCTO SE HA DAÑADO POR ACCIDENTE, UN USO NO RAZONABLE, NEGLIGENCIA, UNA REPARACIÓN INADECUADA, SI NO SE HAN SEGUIDO LAS INSTRUCCIONES SUMINISTRADAS CON EL PRODUCTO O POR OTRA CAUSA NO DERIVADA DE DEFECTOS MATERIALES O DE FABRICACIÓN DEL PRODUCTO.

ALCANCE DE LA GARANTÍA: Durante ese período de garantía de 90 días, ESCALADESPORTS reparará o sustituirá por un modelo similar, el Producto o componente que se haya demostrado que estaba defectuoso, con un uso normal y un cuidado adecuado, y que nosotros examinemos y confirmemos que no está defectuoso; póngase en contacto con nuestro Departamento de Garantías.

1-888-996-2729 / Dept. Garantías.

O escríbanos a:

Escalade® Sports, Inc. - P.O. Box 889, Evansville, IN 47706

Att: Departamento de Garantías.

O envíenos un correo electrónico a:

gameroom@escaladesports.com

Para la reparación o sustitución de los Productos en garantía, deberá usarse una forma de envío que no sea a cobro revertido. ESCALADE SPORTS recomienda encarecidamente asegurar el Producto por su valor antes de enviarlo.

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD: CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA QUE SURGA DE ESTA VENTA, INCLUYENDO, ENTRE OTRAS, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE LA VENTA Y LA ADAPTACIÓN PARA UN FIN EN PARTICULAR, SE LIMITA A LA DURACIÓN DEL PERÍODO DE 90 DÍAS CITADO ANTERIORMENTE. ESCALADE SPORTS NO SERÁ RESPONSABLE DE LA IMPOSIBILIDAD DE UTILIZAR EL PRODUCTO NI DE OTROS COSTES INDIRECTOS, GASTOS O DAÑOS CAUSADOS POR EL CLIENTE O POR CUALQUIER OTRO USO.

Algunos estados no permiten la exclusión o limitación de las garantías implícitas o derivadas o los daños incidentales, de modo que las limitaciones citadas no serán de aplicación en ese caso.

RECURSOS LEGALES: Esta garantía le otorga derechos legales específicos, aunque también puede disfrutar de otros derechos que variarán de un estado a otro.