

MANUEL D'UTILISATION

(Modèle (ref CE) : GS GT 1438)

Destiné aux enfants à partir de 8 ans



Photo non contractuelle

Afin de garantir un fonctionnement optimal de ce produit, veuillez suivre les instructions ci-dessous :

- Avant d'utiliser ce produit, veuillez lire attentivement ce manuel d'instructions (sécurité, assemblage, installation et entretien).
- Veuillez lire les consignes de sécurité et utiliser le produit tel que décrit dans ce manuel pour éviter les risques de blessures liés à l'utilisation du produit.
- Ce manuel fait partie du produit, veuillez conserver ce manuel pour toute référence. Si vous donnez ce produit à une autre personne, le manuel doit également lui être transmis.

LIRE CE MANUEL AVANT TOUTE UTILISATION

ATTENTION ! Destiné pour usage intérieur uniquement.

ATTENTION ! Surveillance d'un adulte nécessaire

ATTENTION ! Réservé à un usage familial

Instructions de sécurité – Mise en garde

Afin de réduire le risque de blessures liées à l'utilisation de ce produit, lisez et respectez les instructions de sécurité et les mises en garde suivantes avant d'utiliser votre table de jeux.

Chaque utilisateur doit impérativement prendre connaissance des recommandations du fabricant tant sur le montage, que l'utilisation ou l'entretien de la table de jeux en lisant attentivement ce manuel.

- Ce produit étant destiné à des enfants, l'usage doit se faire sous la surveillance d'un adulte qui aura au préalable pris connaissance des consignes de sécurité, d'installation et d'utilisation.
- Une mauvaise utilisation est dangereuse et peut causer de sérieuses blessures.
- Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Une attention particulière est à porter au stockage des balles.
- Tenez **toujours** les jeunes enfants et les animaux éloignés de votre table de jeu (que ce soit pendant le montage, pendant l'utilisation et même pendant l'entreposage/stockage/non utilisation)
- Ne modifiez pas le produit original.
- Avant chaque utilisation, veillez à vérifier l'état de votre table de jeu (y compris le serrage des vis...). Remplacez toute pièce montrant des signes d'usure, défectueuse ou manquante.
- La table de jeu doit être conservée dans un endroit sec, à l'abri de l'humidité, à des températures « intérieures habitation » et d'éventuels rongeurs.
- Utilisation intérieure uniquement.
- Sécurisez votre table de jeu de toute utilisation non avertie, non autorisée, non supervisée ou détournée et notamment par des enfants.
- Ne pas s'appuyer, grimper, s'asseoir ou se mettre debout sur la table de jeu.



- Si vous souhaitez déplacer la table, soulevez-la avec l'aide d'une deuxième personne et transportez-la à l'endroit souhaité. Ne déplacez pas la table en la tirant ou en la poussant, vous risqueriez de l'endommager.
- N'insérez aucun corps étranger dans les ouvertures ou les interstices de la table de jeu, vous risqueriez d'endommager sa structure ou vous blesser. Ne versez pas de liquides sur la table.

LISEZ ET SUIVEZ LES INSTRUCTIONS DE SECURITE ET MISE EN GARDE

1- Avant de commencer

Vous êtes devenus l'heureux propriétaire de votre table de jeu. Afin de profiter pleinement de votre table de jeu, nous vous remercions de suivre attentivement les instructions de ce manuel.

Nous garantissons la qualité de nos produits qui correspondent toujours au meilleur rapport qualité/prix. Kangui accorde une importance particulière à la qualité de ces produits. Pour cela, nous avons mis en place des **contrôles réguliers des matières et de la fabrication**.

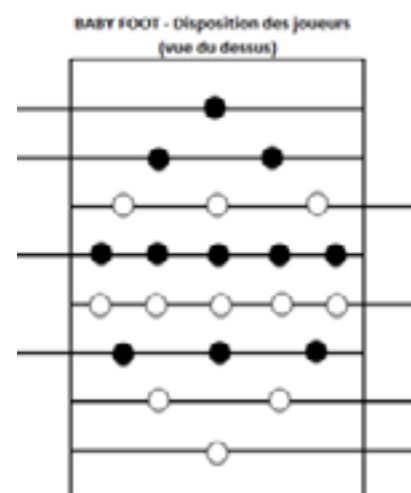
En cas de problème, n'hésitez pas à contacter notre équipe.

La garantie sur nos produits (voir dans chaque fiche produit) couvre les défauts de fabrication et non les dommages dus à un usage inadapté.

2- Instructions d'assemblage

L'assemblage du produit doit être soigneusement effectué par un adulte.

- Vérifiez l'exhaustivité des pièces en les étalant sur un espace vide avant de procéder au montage et enlevez les emballages (que vous tiendrez hors de portée des enfants. Les sacs en plastique sont dangereux pour les enfants !)
- Suivez attentivement les étapes de la notice jointe.
- Tenez éloigner les jeunes enfants et les animaux domestiques.
- Créez un environnement sans danger. Par exemple, ne laissez pas les outils s'éparpiller autour de l'espace de travail.
- Vous veillerez à ce que les barres de jeu (graissées) n'entrent pas en contact avec des matières fragiles (vêtements, tapis, moquette...).
- Avant de procéder au montage, veillez à retirer les autocollants de protection se trouvant éventuellement sur chacune des pièces.
- Demandez l'aide d'une deuxième personne pour l'étape 3.



3- Instructions d'installation

- Placez toujours votre table de jeu sur une surface plane. Vous veillerez à ce que tous les pieds de table de jeu reposent bien sur le sol afin de vous assurer une bonne stabilité lors de l'utilisation.
- Ne placez pas votre table de jeu sur une surface surélevée, la table de jeu doit être positionnée à même le sol.
- La table de jeu, pour son utilisation, doit toujours être installée dans une zone bien éclairée.
- Assurez-vous que le sol autour de votre table de jeu soit débarrassé de tout objet pouvant causer des blessures.
- L'espace latéral est indispensable. Placez votre table de jeu lors de l'utilisation loin des murs, meubles.... et veillez à maintenir cet espace de sécurité tout autour de votre table de jeu pendant l'utilisation.
- Si vous souhaitez déplacer la table, soulevez-la avec l'aide d'une deuxième personne et transportez-la à l'endroit souhaité. Ne déplacez pas la table en la tirant ou en la poussant, vous risqueriez de l'endommager.

4- Entretien et maintenance

Ce produit a été conçu et fabriqué avec des matériaux de qualité et une main-d'œuvre professionnelle. Kangui garantit la disponibilité à la vente de pièces détachées conformes ou adaptables au produit pendant 2 ans, date de facture faisant foi.

L'utilisation de votre table de jeu est soumise aux effets de l'usure et de la dégradation naturelle. Cela nécessite des opérations d'entretien et de maintenance régulières.

La table et ses accessoires ne nécessitent aucun entretien particulier en conditions d'utilisations normales. Cependant, en tant qu'utilisateur, vous devez vérifier la bonne fixation des pièces et l'état des composants soumis à l'usure.

Remplacez toute pièce montrant des signes d'usure, défectueuse ou manquante.

Pour réparer le produit, il faut utiliser des pièces originales uniquement.

N'utilisez pas de produits abrasifs pour nettoyer la table de jeu. Utilisez un chiffon doux voire légèrement humide (eau claire) pour nettoyer les saletés et les poussières.

Si une des conditions décrites précédemment ou tout autre élément pouvant causer des blessures est détecté, La table de jeu devra être démontée ou interdite d'utilisation jusqu'à ce que le(s) dommage(s) soi(en)t réparé(s).

La table de jeu doit être stockée dans un endroit sec, à l'abri de l'humidité, à des températures « intérieures habitation » et d'éventuels rongeurs. Ne rien stocker sur votre table de jeu.

En cas de démontage, nous vous conseillons de la remettre celui-ci soigneusement dans son emballage d'origine. Prenez soin de bien conserver toutes les vis et écrous nécessaires à la bonne tenue de votre table de jeu.

Instructions d'utilisation

Il est de la responsabilité du propriétaire :

- De garantir que tous les utilisateurs de la table de jeu sont suffisamment informés de toutes les consignes de sécurité (se référer au paragraphe : Instructions de sécurité-Mise en garde)
- De garantir les bonnes conditions d'installation (se référer au chapitre : Instructions d'installation)
- De vérifier, avant son utilisation, que la table de jeu a été montée correctement et que des vérifications sont faites avant chaque utilisation (se référer au chapitre : entretien et maintenance)

Nous ne serons être tenus pour responsable de toute forme de dommages directs, indirects ou spéciaux causés lors de l'utilisation de la table de jeu. Ceci s'applique également aux pertes financières par vol, perte de biens, perte de revenus / services et profits, perte de satisfaction dans le produit, coûts de l'installation, mise au rebut, dommages causés par des intempéries et l'environnement ainsi qu'à tout autre type de dommages.

Garantie

Sous réserve du bon suivi d'utilisation, outre une quelconque garantie imposée en vertu de la législation en vigueur, Kangui garantit cette table de jeux contre tout défaut de matériaux ou de construction en France Métropolitaine. Cette garantie s'applique selon le tableau suivant et à compter de la date d'achat. Veillez à conserver facture ou ticket de caisse d'origine en vue d'une quelconque demande de prise sous garantie, ainsi que fournir le numéro de série présent sous la planche de jeu, à l'intérieur du coffre.

Cette garantie est limitée à la réparation et/ou remplacement des pièces défectueuses.

La garantie ne s'applique qu'à l'acheteur initial. Celle-ci s'annule en cas de revente de l'appareil.

Si la table de jeux est vendue par un distributeur ou un agent, celui-ci n'est pas habilité par le fabricant à donner des garanties supplémentaires excepté celles mentionnées dans ce document, ni à préjuger de la prise en garantie. Après analyse de votre dossier, le service après-vente Kangui appréciera, à sa seule discrétion, sa défectuosité. Cette garantie ne couvre pas les dommages ou la perte dus :

- Aux dommages résultant des conditions climatiques comme l'humidité ou décoloration.

- Au non-respect des instructions de montage. Un montage ou démontage inapproprié de la table de jeu.
- A une mauvaise utilisation, une négligence ou un emploi inapproprié de la table de jeu ou de ses composants.

Toute modification, de quelque nature que ce soit, du baby-foot d'origine annule cette garantie.

Pour obtenir les services de la garantie, le propriétaire doit se connecter sur l'adresse suivante www.kangui.com/sav et suivre la procédure indiquée.

Pour compléter le formulaire dans son intégralité, le propriétaire doit se munir au préalable de :

- date achat
- référence du produit
- la photo de la facture ou ticket de caisse d'origine
- 3 photos de la table de jeux (1 d'ensemble et 2 de détails) dont le poids total doit être inférieur à 10 mégas.

Attention : tout formulaire non dûment complété et sans photo ne pourra être pris en compte. Conformément à la réglementation, les frais de transport éventuels seront à la charge du propriétaire.

Enregistrez votre garantie aujourd'hui

Allez sur le site www.kangui.com et cliquez sur enregistrement de garantie

KANGUI
16 Rue Ferdinand Buisson
53810 CHANGÉ
FRANCE

RÈGLE DU JEU

BABYFOOT

Le babyfoot de table se joue avec 2 équipes qui s'affrontent : les équipes peuvent se composer de 1 à 2 joueurs. L'objectif d'une partie de babyfoot est de marquer 6 à 10 buts pour gagner le match.

1. L'engagement La partie de babyfoot démarre lorsque les deux parties ont tiré au sort qui allait commencer le match. Après le premier engagement de la balle, les engagements suivants se font par l'équipe qui a marqué un but.

2. La remise en jeu Une fois la balle mise en jeu, elle le reste jusqu'à tant que la balle sorte de la table : but, temps mort ou déclaration d'une « balle mort ».

3. Le « prêt » Avant la mise en jeu de la balle, le joueur qui commence la partie doit demander à son adversaire s'il est « prêt ». Celui-ci a 3 secondes pour répondre « prêt » et le joueur qui démarre la partie a ensuite 3 secondes pour commencer le jeu.

4. Les pissettes Les tirs des ailiers avant (pissettes) sont autorisés des deux côtés.

5. Les reprises Les reprises sont autorisées en double et en simple. Lors d'une partie en un contre un, une balle engagée aux demis et contrôlée par les avants peut être tirée immédiatement sans attendre l'adversaire.

6. Les roulettes Les roulettes sont autorisées à condition que la barre n'effectue pas plus d'une rotation avant et après la frappe.

7. La gamelle Une gamelle est une balle qui rentre et ressort du but. Elle vaut seulement un point. Elle est suivie par un réengagement normal.

8. Changement de position Les joueurs d'une équipe peuvent changer de position (avant/arrière) lors d'un engagement ou d'un temps mort.

9. Les demis Un but marqué par les demis est accepté. Une équipe a le droit de bouger ses demis lorsque l'équipe adverse effectue un dégagement des arrières.

Source : FFFT– Fédération Française de Football de Table

HOCKEY

Le jeu de hockey se joue à deux. Chaque joueur se place à l'extrémité de la table et se munit d'une poignée. La partie débute lorsqu'un joueur effectue le service : il doit mettre le palet sur le rond rouge présent au milieu de la table appelé la zone d'engagement.

Le but est de pousser le palet dans le camp adverse. Le joueur qui marque 7 points gagne la manche et celui qui remporte 3 manches gagne la partie.

A chaque fois qu'un point est marqué, c'est le joueur qui perd qui réengage la partie.

Lorsque que le palet touche la ligne médiane, les deux joueurs peuvent pousser le palet avec leur poignée.

Un point n'est pas valable si :

- Le palet est touché avec la main ou autre parti du corps en dehors du service,
- Un joueur fait sortir le palet du jeu (hors de la table),
- Le buteur dépasse la ligne médiane avec sa poignée.

TENNIS DE TABLE

Le premier serveur désigné prend la balle dans sa main et doit la lancer en l'air à une hauteur minimale de 16 cm selon la FFTT et frapper la balle lorsqu'elle redescend.

A partir du moment où la balle est lancée, elle doit être au-dessus de la table, derrière la ligne de fond visible par tous les joueurs.

Lors du service, la balle doit rebondir une fois sur la table du serveur puis une fois sur la table de l'adversaire sans toucher le filet. Si la balle touche le filet, le service doit être rejoué. Le point est marqué lorsque le joueur adverse ne réussit pas à renvoyer la balle.

Au début, chaque joueur sert deux fois de suite, puis arrivé à 10 points, le service change à chaque point. Une manche se déroule en 11 points. Pour gagner une manche, il faut 2 points d'écart avec le joueur adverse. Si l'écart n'est pas de 2 points, la partie continue jusqu'à ce que l'écart soit respecté. Le premier joueur à remporter 3 manches gagne la partie.

A chaque manche, le joueur qui engage le premier service change.

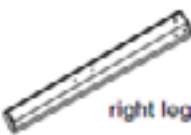
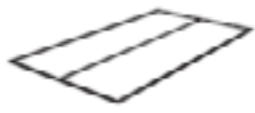
La relance

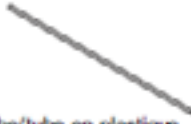
Après avoir servi la balle, le joueur adverse doit frapper la balle après qu'elle ait rebondi sur sa partie de la table. Le but est de renvoyer la balle sur la table adverse.

Lors d'un échange, chacun fait rebondir la balle une fois sur sa partie de table, puis frappe à nouveau pour renvoyer la balle sur la table adverse.

Un point n'est pas valable et est donné à l'adversaire si :

- Un deuxième rebond a lieu sur sa surface de jeu,
- La balle renvoyée ne touche pas la partie de table adverse,
- La balle touche le filet ou les poteaux,
- La balle est touchée autrement que par la raquette ou la main qui la tient,
- La main d'un joueur touche la table lors d'un échange,
- La balle touche plus d'une fois la raquette lors d'un renvoie,
- La table bouge à cause d'un joueur,
- L'adversaire renvoie la balle sans qu'elle rebondisse sur votre partie de table mais que vous la touchez avec votre raquette sans réussir à la remettre dans la surface adverse.

#1		1 pc
#2		1 pc
#3		1 pc
#4		2 pcs
#5	 right leg/Pied droit	2 pcs
#6	 left leg/Pied gauche	2 pcs
#7		2 pcs
#8		1 pc
#9		1 pc
#10		8 pcs
#11	 *13mm Diamètre du trou	8 pcs
#12	 *6mm Diamètre du trou	8 pcs
#13	 *13mm Diamètre du trou	8 pcs

#14	 *6mm Diamètre du trou	8 pcs
#15		4 pcs
#16	  red/rouge	11 pcs
#17	  blue/bleu	11 pcs
#18	 plastic tube/tube en plastique	8 pcs
#19		8 pcs
#20	 2 Trous rod	2 pcs
#21	 3 Trous rod	4 pcs
#22	 5 Trous rod	2 pcs
#23	 1/4"	16 pcs
#24	 6mm	8 pcs
#25	 1/4"x28mm	12 pcs
#26	 1/4"x16mm	12 pcs

#27	 F4x45mm	8 pcs
#28	 T4x38mm	4 pcs
#29	 T4x19mm	8 pcs
#30	 T4x16mm	4 pcs
#31	black/Noir  T4x12mm	12 pcs
#32	white zinc/Zinc blanc  T4x12mm	16 pcs
#33	 T4x12mm	3 pcs
#34	 T3x17mm	3 pcs
#35	 p3.5x17mm	4 pcs
#36	 p4.5x7mm	4 pcs
#37	 p4.5x4.2mm	44 pcs
#38		1 pc
#39		1 pc

#40		1 pc
#41		1 pc
#42		1 pc
#43		2 pcs
#44		2 pcs
#45		2 pcs
#46		2 pcs
#47	 red/rouge	1 pc
#48	 blue/bleu	1 pc
#49		4 pcs
#50		2 pcs
#51		4 pcs
#52		4 pcs

#53		1 pc
#54		2 pcs
#55		1 pc
#56		1 pc
#57		1 pc
#58		1 pc
#59		1 pc

#60		3 pc
#61		2 pcs
#62		2 pcs
#63		2 pcs
#64		3 pcs
#65		1 pc
#66		1 pc

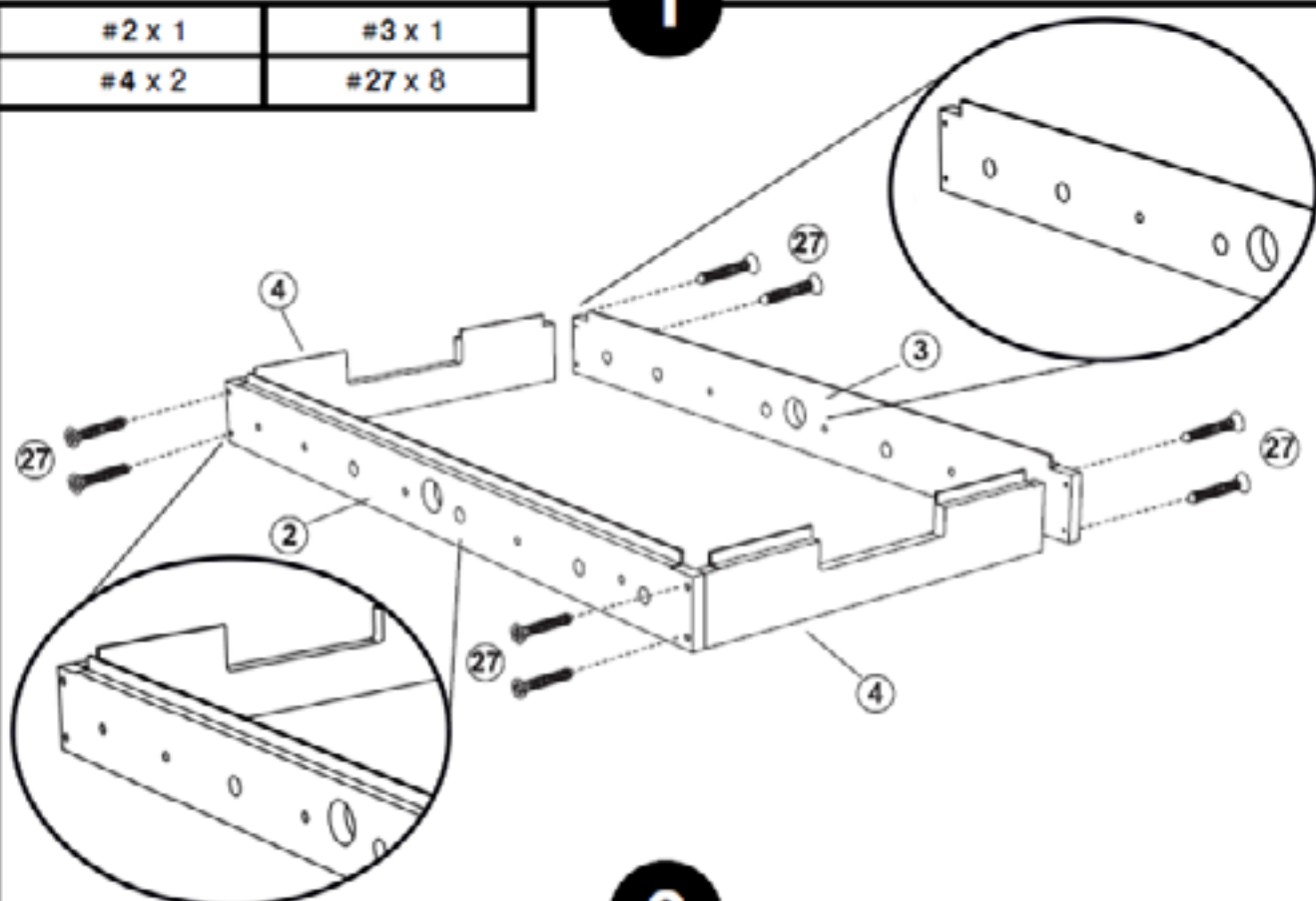
1

#2 x 1

#3 x 1

#4 x 2

#27 x 8

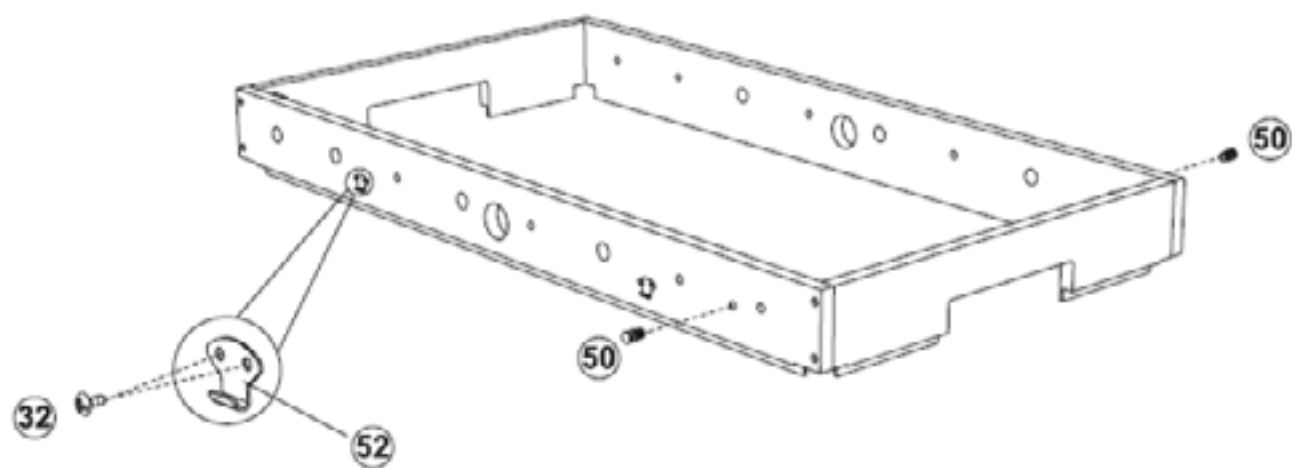


2

#32 x 8

#50 x 2

#52 x 4



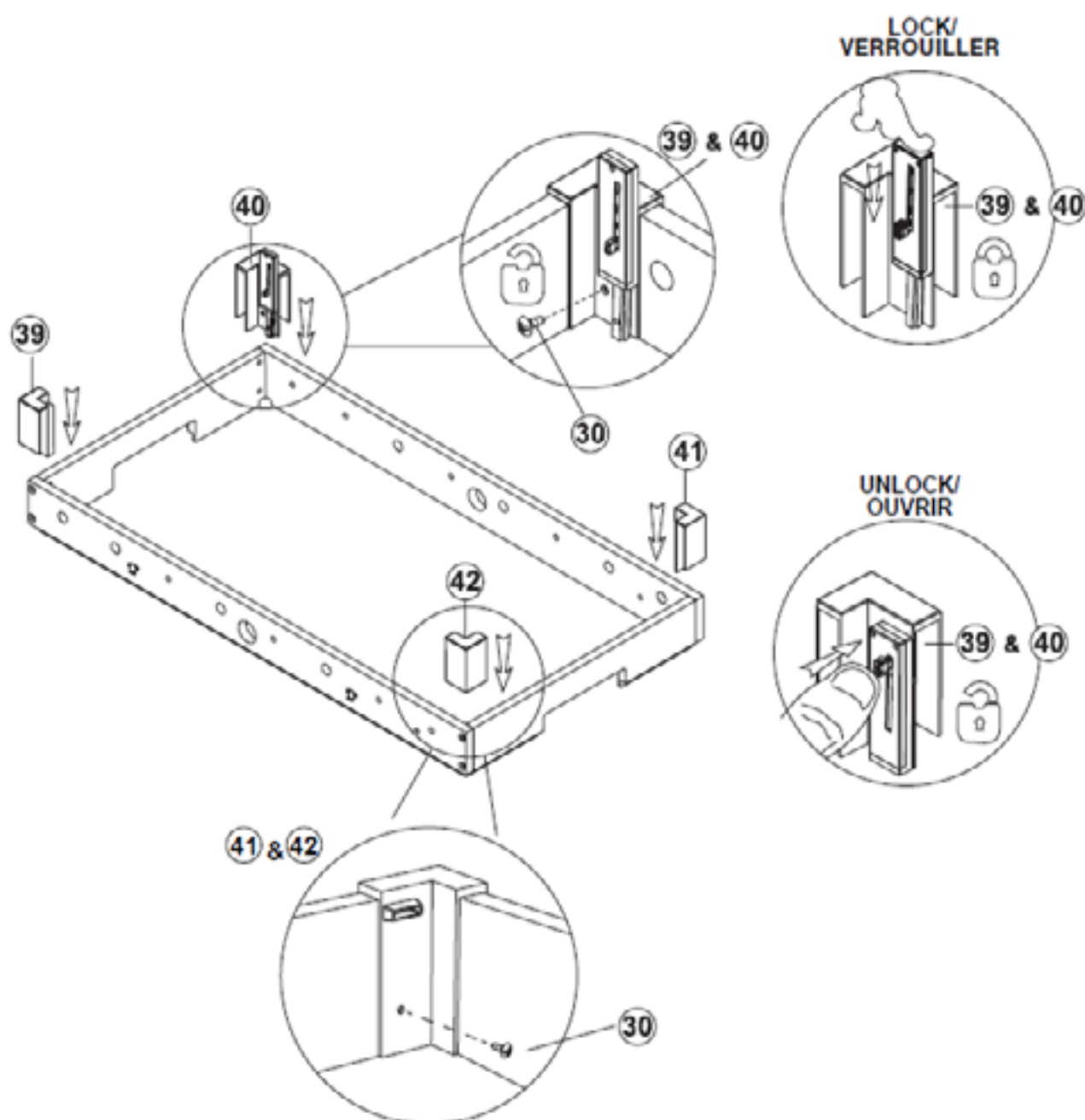
#30 x 4

#39 x 1

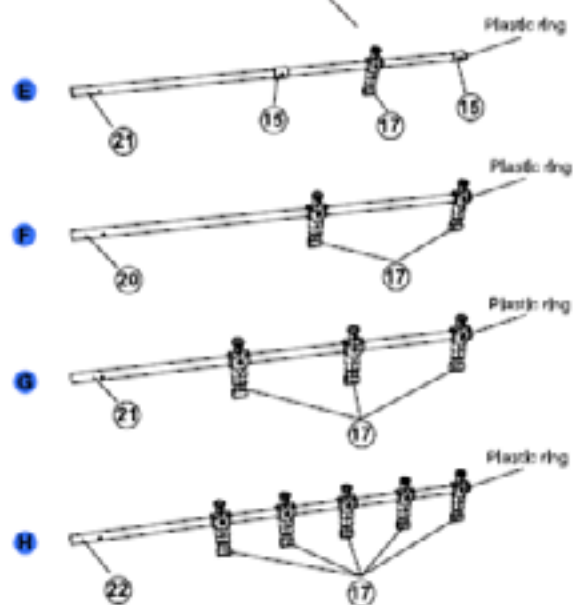
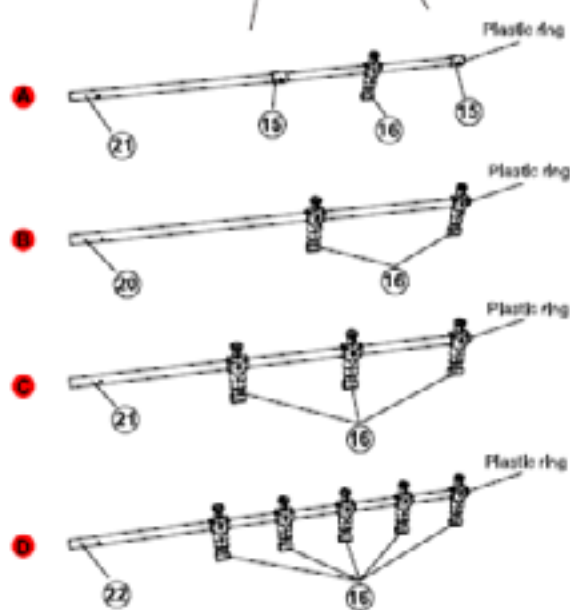
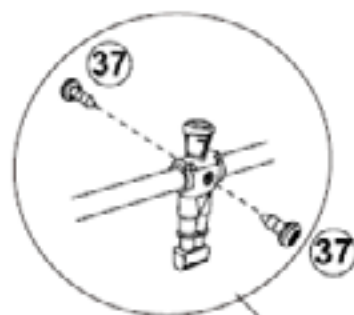
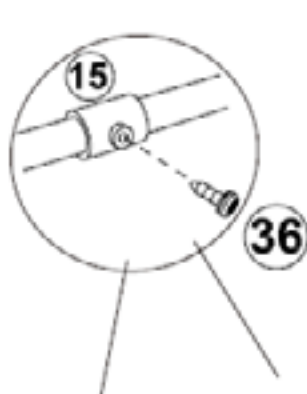
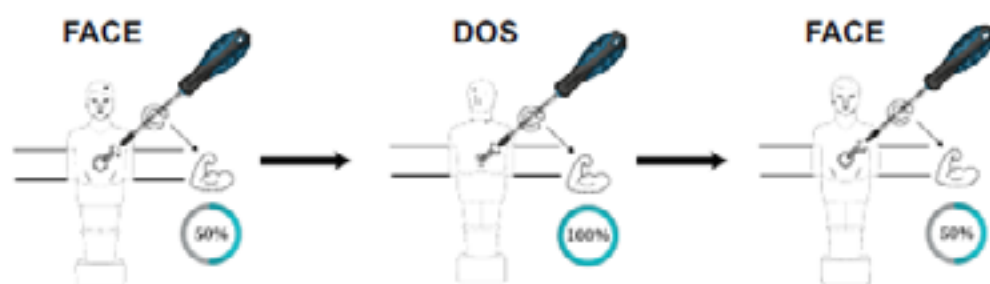
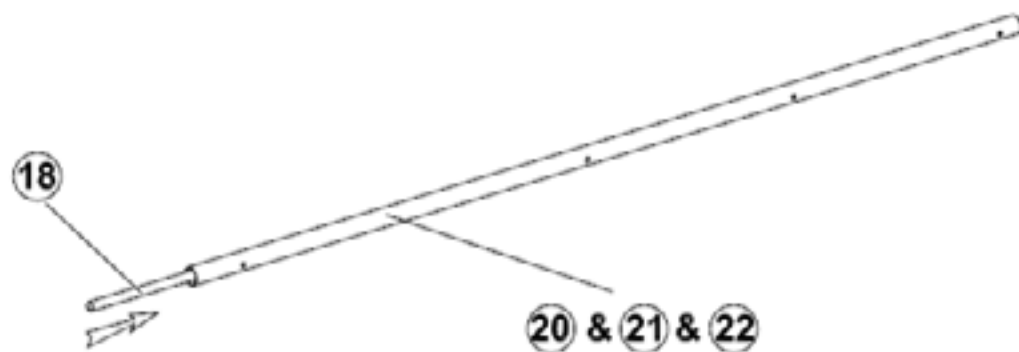
#40 x 1

#42 x 1

#41 x 1



#15 x 4	#16 x 11	#17 x 11	#18 x 8
#20 x 2	#21 x 4	#22 x 2	#36 x 4
#37 x 44			



5

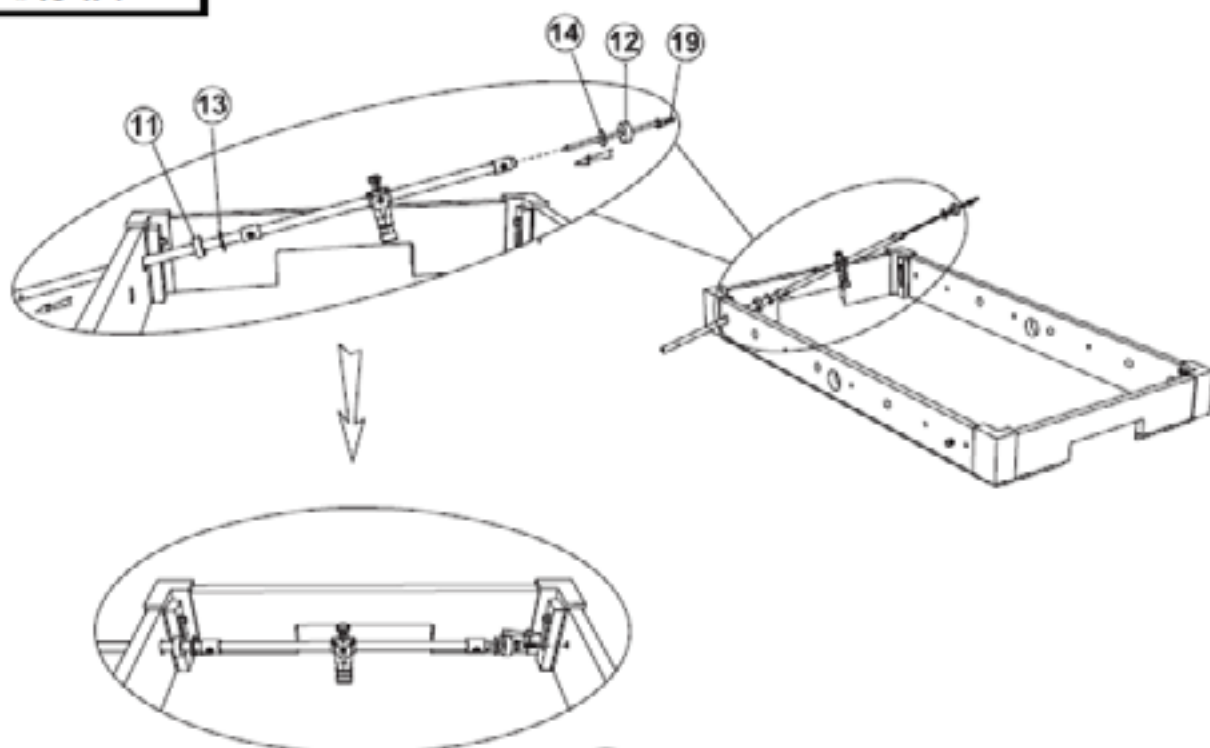
#11 x 1

#12 x 1

#13 x 1

#14 x 1

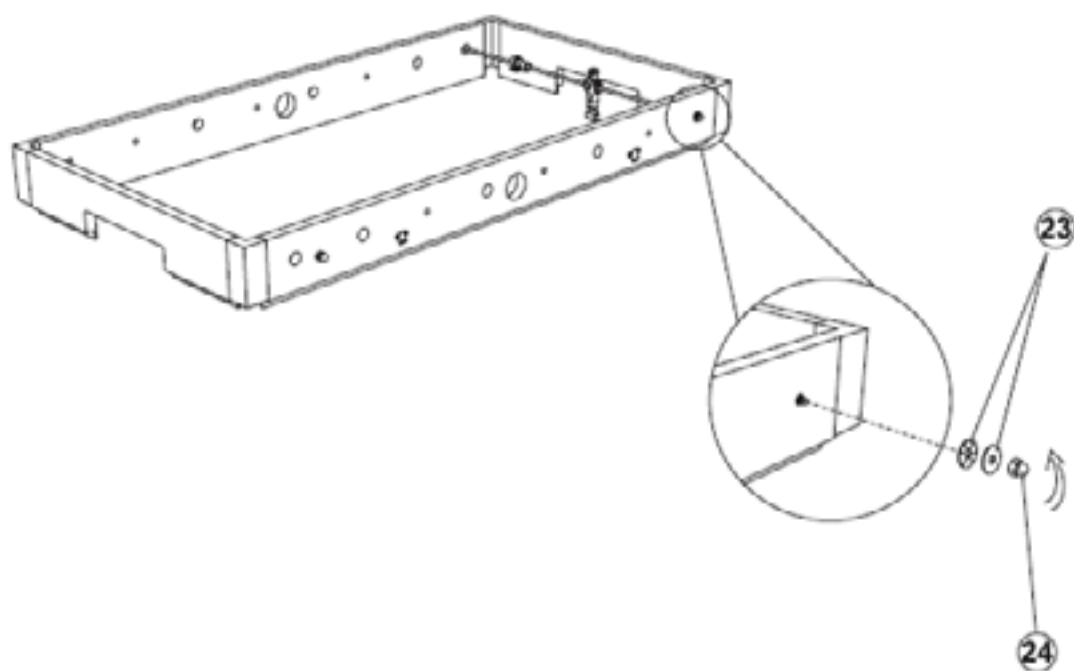
#19 x 1



6

#23x 2

#24 x 1



7

#11 x 7

#12 x 7

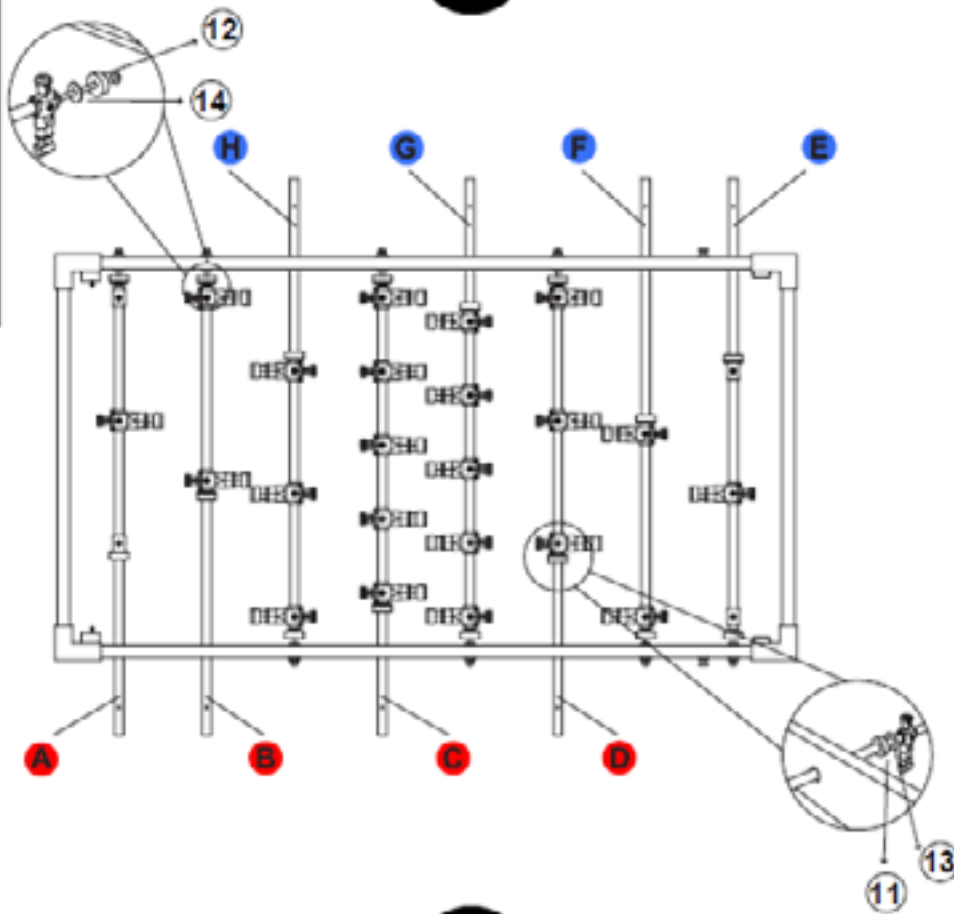
#13 x 7

#14 x 7

#19 x 7

#23 x 14

#24 x 7



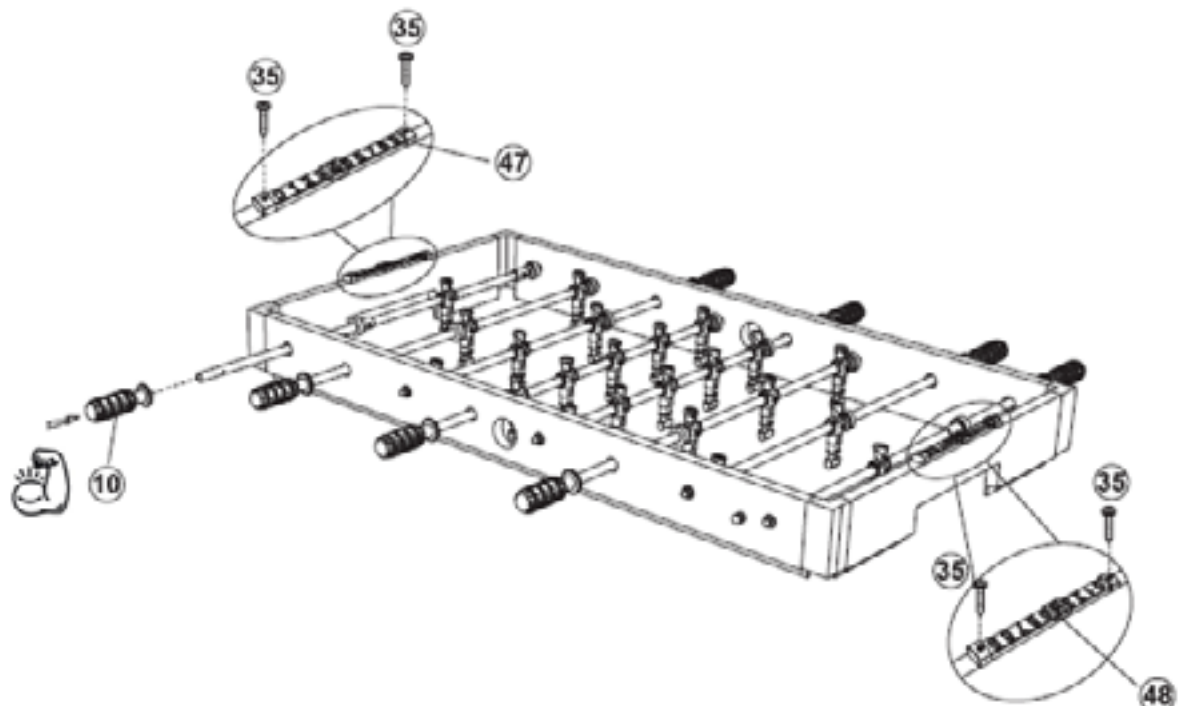
8

#10 x 8

#35 x 4

#47 x 1

#48 x 1

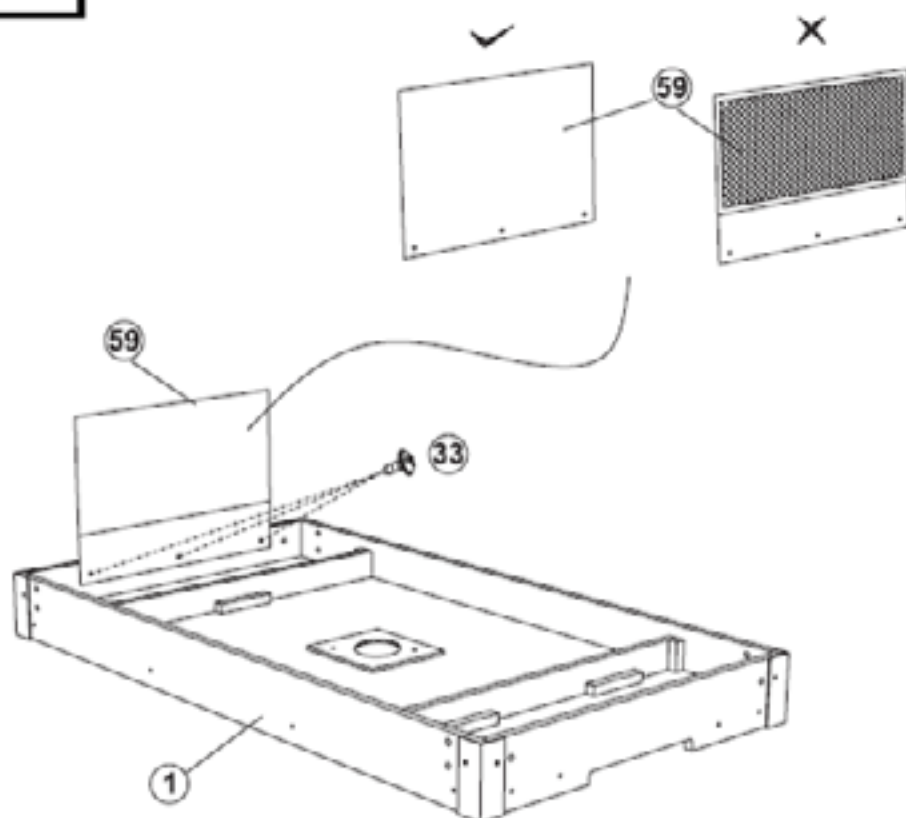


9

#1 x 1

#33 x 3

#59 x 1



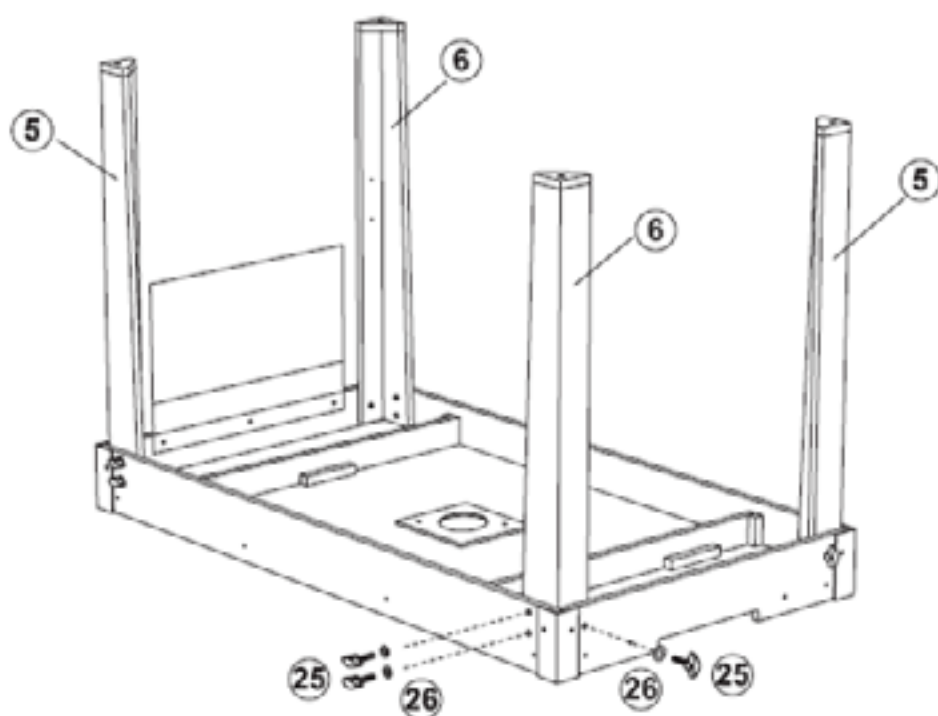
10

#5 x 2

#6 x 2

#25 x 12

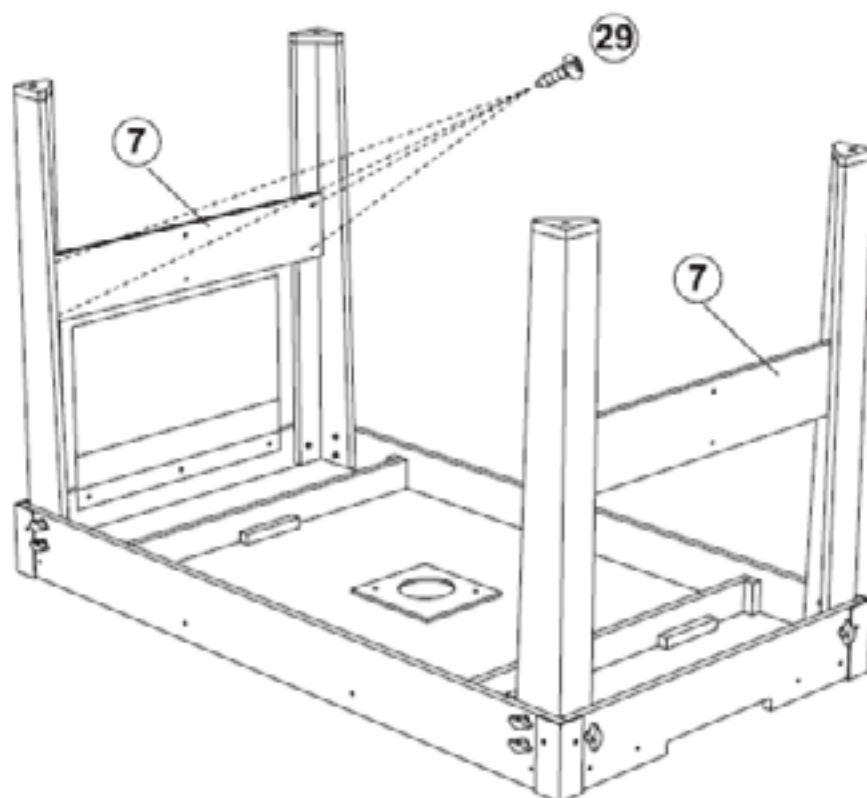
#26 x 12



11

#7 x 2

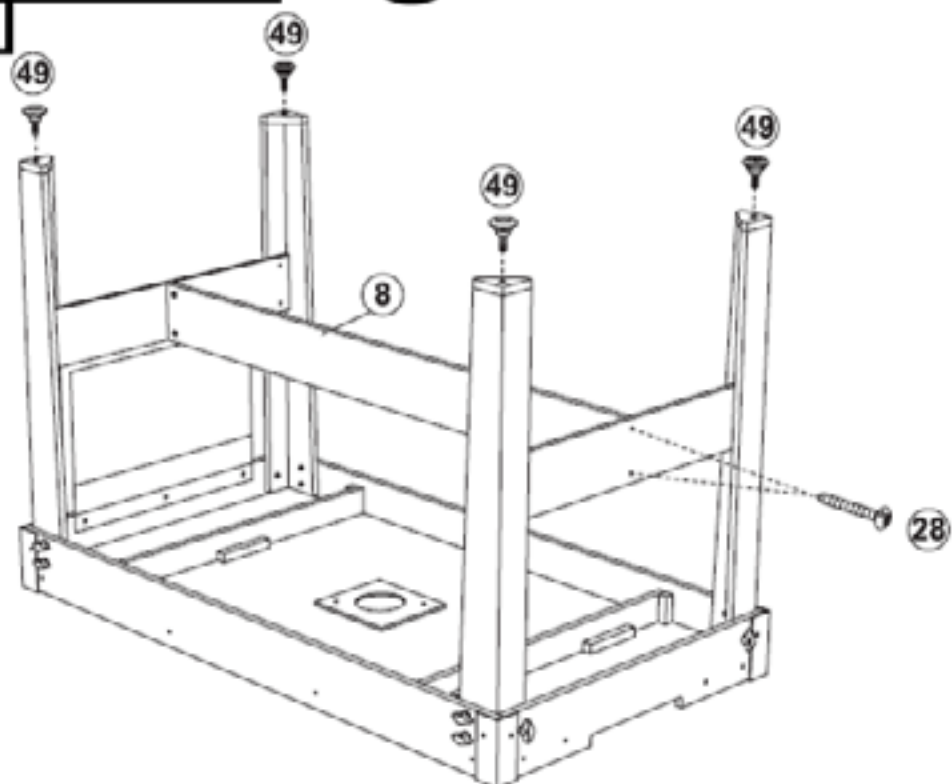
#29 x 8

**12**

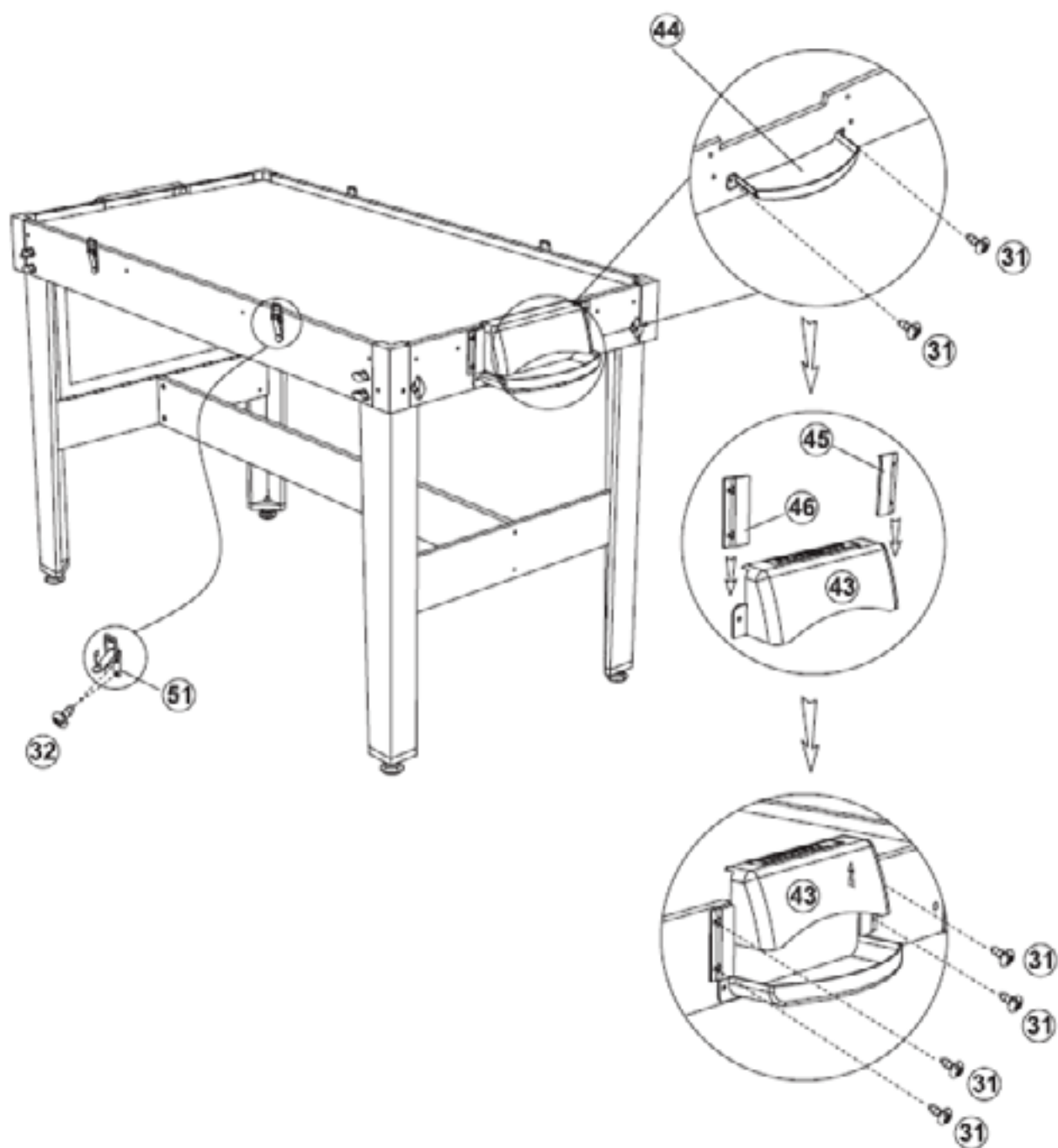
#8 x 1

#28 x 4

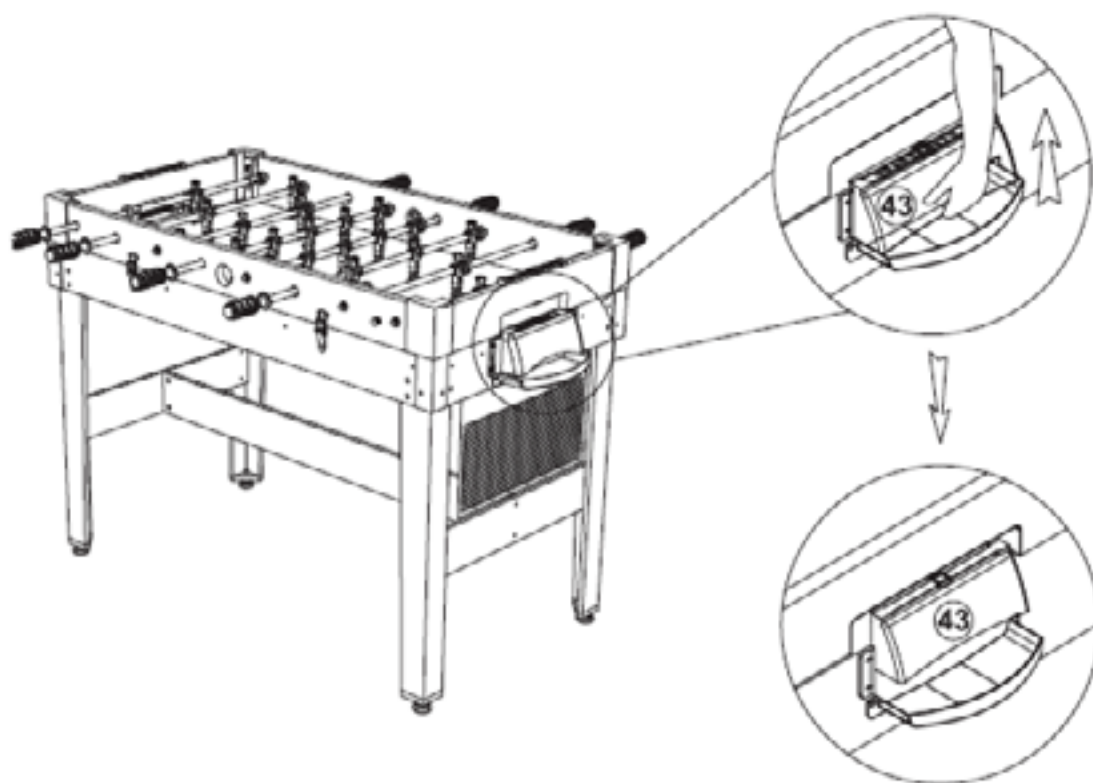
#49 x 4



#31 x 12	#32 x 8
#43 x 2	#44 x 2
#45 x 2	#46 x 2
#51 x 4	



14

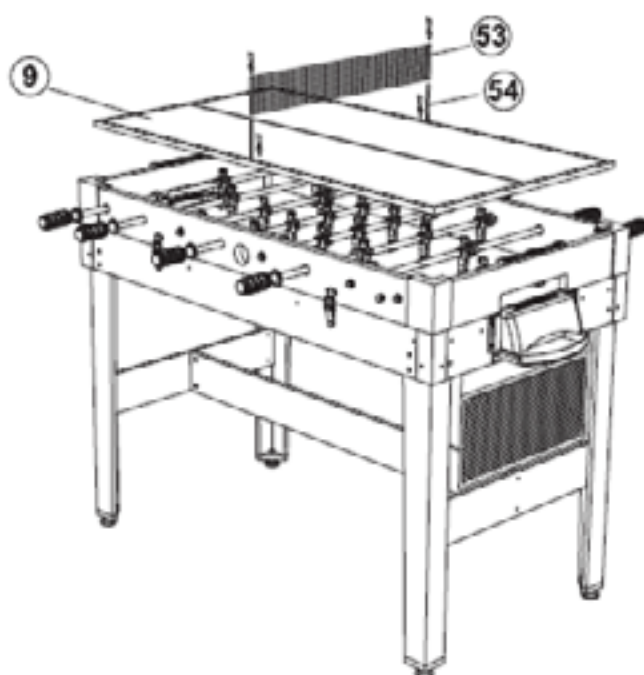


15

#9 x 1

#53 x 2

#54 x 2



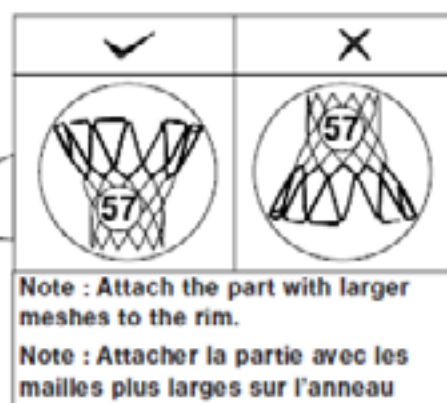
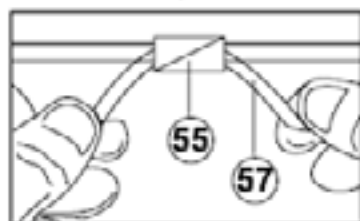
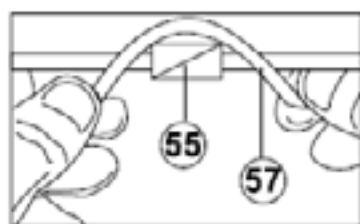
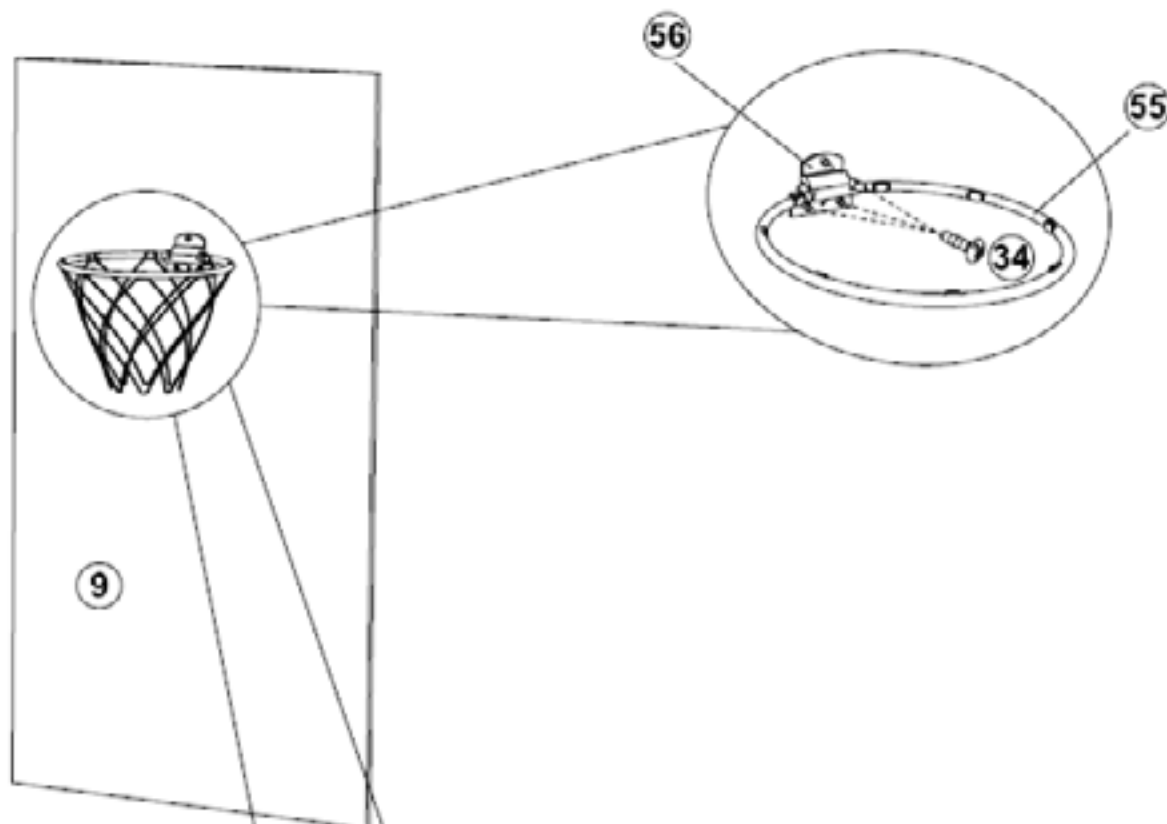
#9 x 1

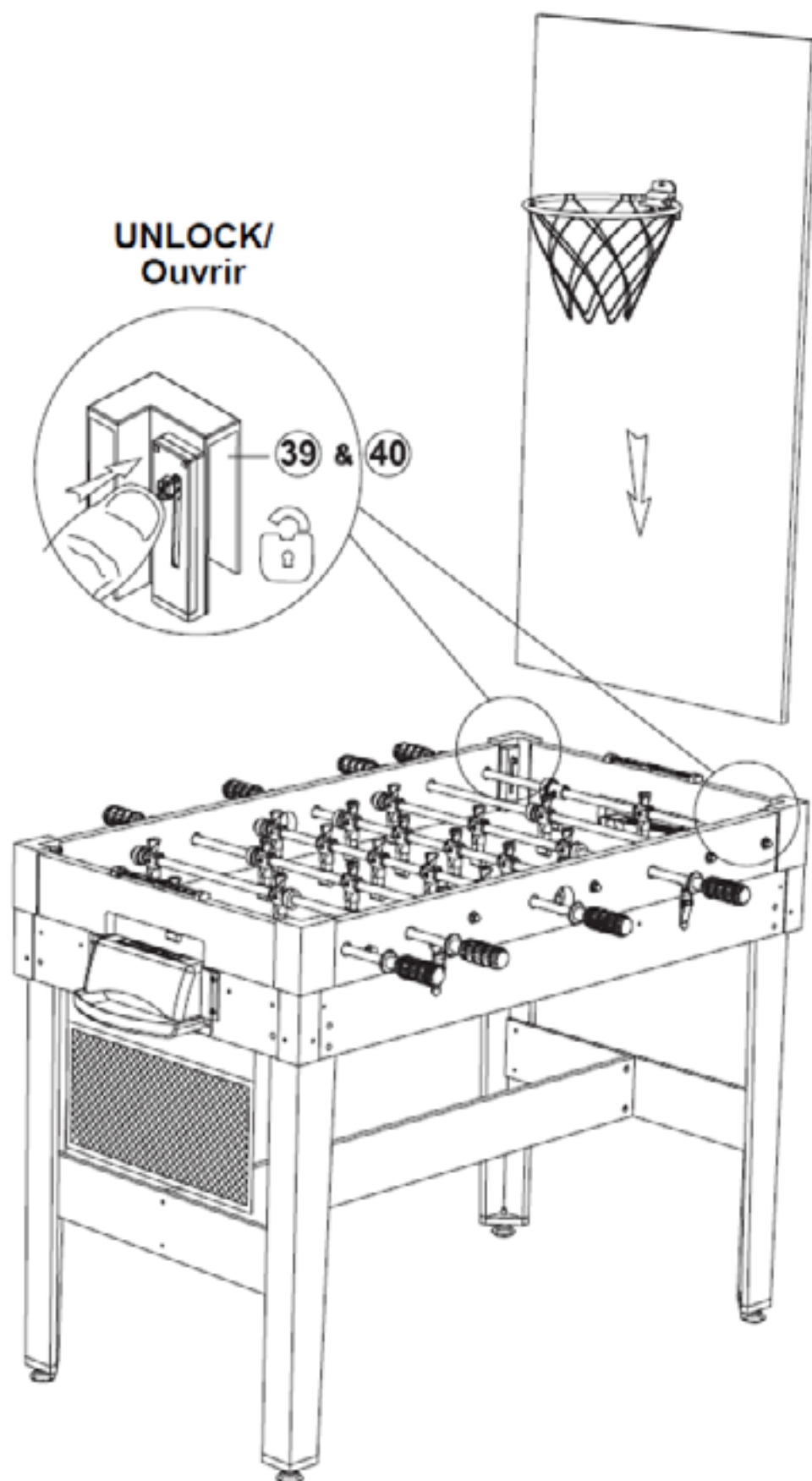
#34 x 3

#55 x 1

#56 x 1

#57 x 1





#58 x 1

18

