

MANUEL D'UTILISATION

(Modèle (ref CE) : MT-3017)

Destiné aux enfants à partir de 14 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

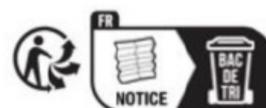
ATTENTION ! Réservé à un usage familial

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 les enfants éloignés pendant le changement de position et veillez au bon blocage de position de votre table de jeu.
- 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 conservé 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 jeux, 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.
- 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 déplacer votre colis, manipuler le plateau et pour retourner votre table.

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.

Kanguï 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 multi-jeux 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 monté 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, Kanguï 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 jeux.
- A une mauvaise utilisation, une négligence ou un emploi inapproprié de la table de jeux 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

RÈGLES DES JEUX

BILLARD AMÉRICAIN

Pour jouer au billard, il faut se munir de 2 queues, une queue de casse et une queue de jeu, de 15 billes numérotées de 1 à 15 : de 1 à 8 sont les billes pleines et de 9 à 15 les billes rayées et une bille blanche nécessaire en tant que bille de choc. La partie peut se jouer en simple ou en équipes.

L'équipe ou le joueur doit empocher l'ensemble des billes et celui qui empoche la bille 9 gagne la partie. Le joueur qui empoche les billes sans faire de fautes continue à jouer et peut gagner sans que l'autre joueur puisse commencer à jouer.

Le premier joueur à jouer casse le triangle, le dernier sera désigné par la méthode des bandes. A chaque coup, le joueur doit annoncer le numéro de la bille qu'il souhaite empocher et dans quelle poche. S'il arrive à empocher, il continue, sinon il passe la main au joueur adverse. Si le joueur joue sans dire de numéro, il doit dire «safe» et passera son tour quoi qu'il arrive. Chaque joueur joue chacun son tour à l'aide de la bille blanche. Il obtiendra le score correspondant aux billes numérotées.

Si la bille blanche appelée bille de choc est empochée, la bille avec la valeur la plus basse devient la bille de choc. Si cette bille est également empochée, la valeur de la bille ira à l'adversaire.

Le billard américain se joue de 3 manières différentes :

- 1. Le jeu de la 8** : se joue avec la bille blanche et les billes numérotées de 1 à 15. La bille noire sera placée au centre dans le triangle et les autres billes dans l'ordre que vous voulez. La casse est valide lorsqu'au moins une bille est empochée ou que quatre billes touchent une bande. Chaque joueur a pour mission de s'emparer des billes de son groupe, soit les pleines, soit les rayées. Si lors de la casse deux billes de groupes différents sont touchées, celui-ci peut décider du groupe qu'il souhaite garder. Si l'adversaire réalise une faute, le joueur peut placer la bille blanche n'importe où sur la surface de jeu. Le joueur qui l'emporte est celui qui touche la bille 8 régulièrement.
- 2. Le jeu de la 9** : se joue avec 9 billes, 8 billes pleines et la bille blanche ; il faut positionner les billes en losange avec la 9 au milieu et la 1 en tête. Le but est d'empocher les billes dans l'ordre croissant. Si le joueur empoche les billes dans l'ordre croissant, il continue de jouer. Celui qui empoche la bille 9 gagne la partie.
- 3. Le jeu de la 14/1** : se joue avec la bille blanche et les billes numérotées de 1 à 15. Le joueur doit récolter le plus de billes possible, peu importe le numéro. À chaque tour, le joueur doit dire la bille qu'il souhaite toucher et dans quelle poche. Chaque bille représente un point. Le joueur continue la partie jusqu'à ce qu'il manque une bille ou fait une faute. Une faute permet à l'adversaire de placer la bille blanche n'importe où derrière la ligne de départ.

BILLARD ANGLAIS ou BLACKBAL ou 8-POOL

But du jeu

Être le premier à empocher toutes ses billes (jaunes ou rouges) puis la noire (8), légalement.

Déroulement du jeu

- Casse :
 - Le joueur doit empocher une bille ou faire que 4 billes minimum touchent les bandes, sinon la casse est faible (faute).
 - Si une bille est empochée à la casse, le joueur continue et choisit une couleur.
- Choix des couleurs :
 - La première bille empochée légalement après la casse détermine la couleur du joueur (rouge ou jaune).

3. Tour de jeu :

- Le joueur joue jusqu'à ce qu'il commette une faute ou ne rentre pas de bille.
- Pas de déclaration obligatoire des poches.

4. Fautes :

- Ne pas toucher sa couleur en premier.
- Toucher la noire avant d'avoir empoché toutes ses billes.
- Empocher la noire avant la fin, sauf sur un coup légal de victoire.
- Ne pas toucher de bande ou empocher de bille.
- Faire sauter la bille blanche (hors de la table).
- Double coup (jouer la blanche alors qu'elle est toujours en mouvement).

En cas de faute : l'adversaire a bille en main, peut la placer n'importe où derrière la ligne de casse (dans certaines variantes : bille en main libre).

5. Fin de partie :

- Le joueur doit empocher la noire après avoir empoché toutes ses couleurs.
- Empocher la noire illégalement = perte immédiate.

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 FTTT 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.

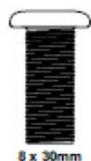
Un point n'est pas valable et est donné à l'adversaire si :

- 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 renvoi
- 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



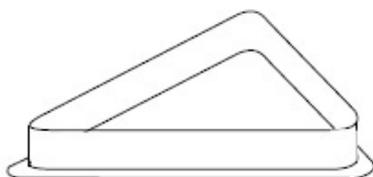
Ø8mm

A
16x

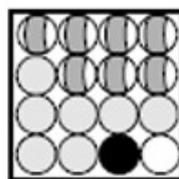


8 x 30mm

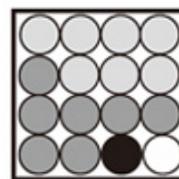
B
16x



C
1x



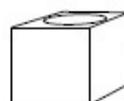
D
1set



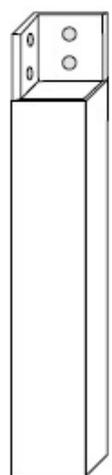
E
1set



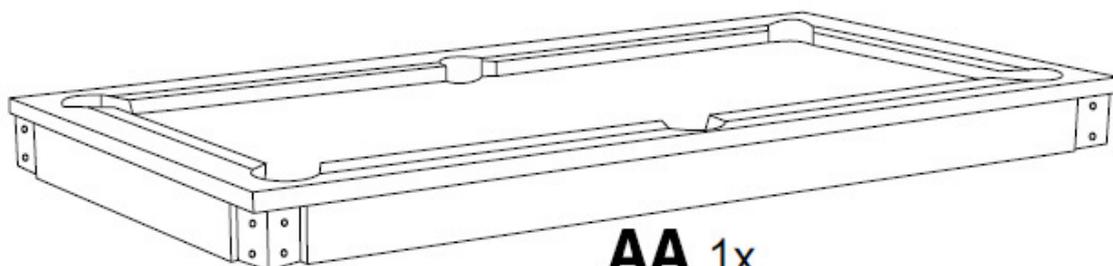
G
2x



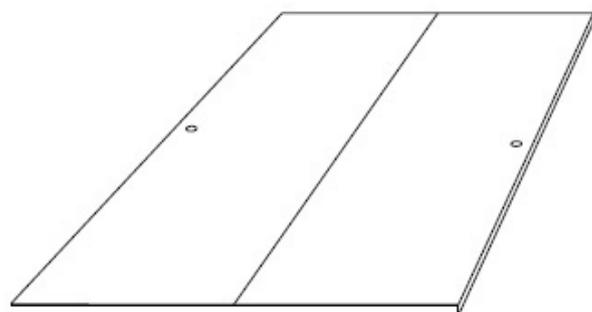
H
2x



CC 4x



AA 1x



Y 1x

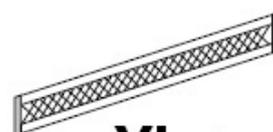
Yc 2x



Yd 3x



Ya 2x



Yb 1x

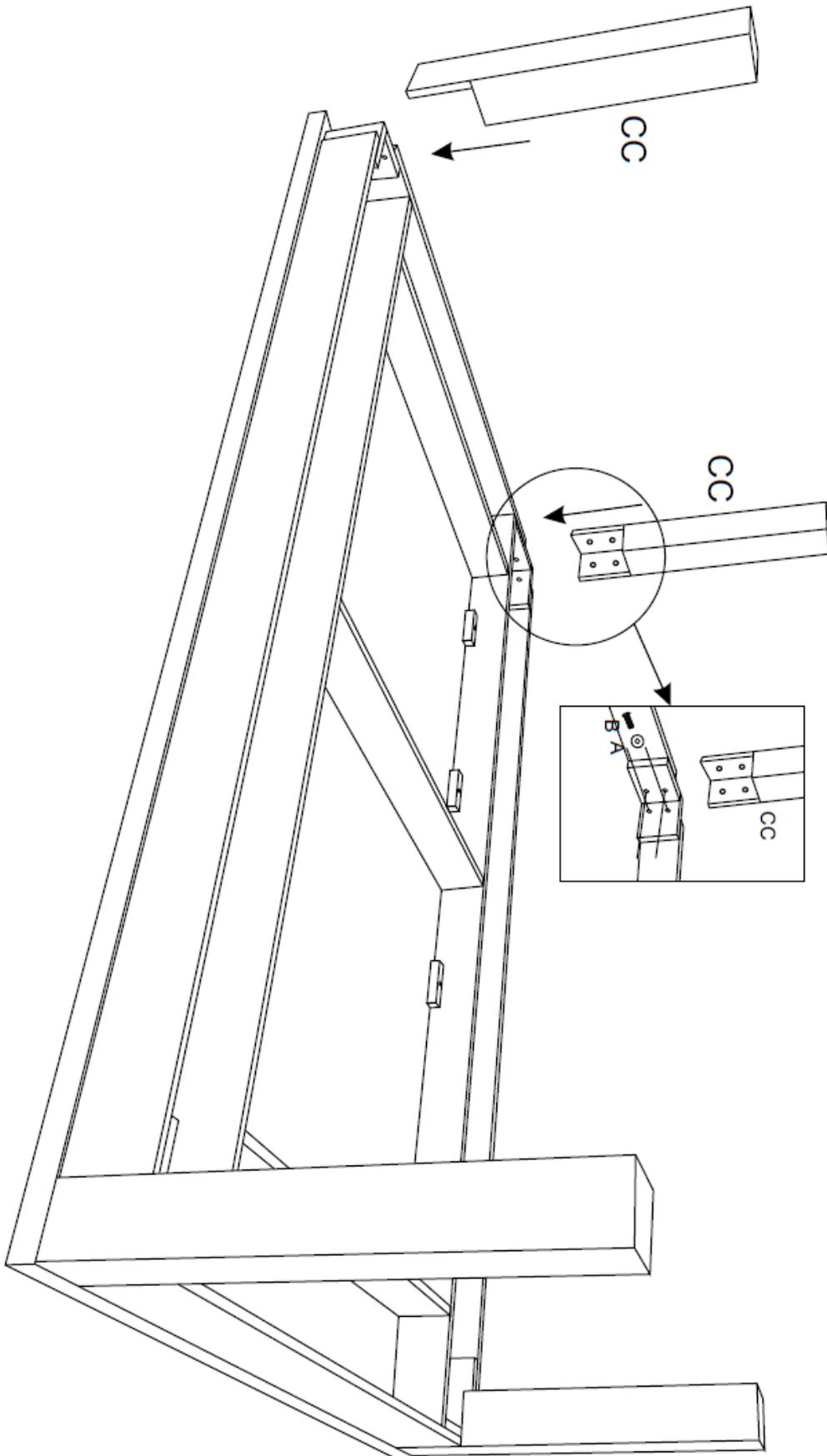
1

A x 16

B x 16

AA x 1

CC x 4



2

C x 1	D x 1set
G x 2	H x 2
Y x 1	Ya x 2
Yb x 1	Yc x 2
Yd x 3	

