

REGELN & ANLEITUNG

RULES & ASSEMBLY INSTRUCTIONS

REGLES DU JEU ET MODE D'EMPLOI



BEDIENUNGSANLEITUNG LESEN

READ THE MANUAL /

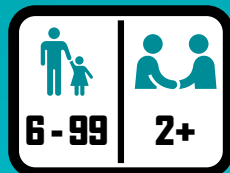
VEUILLEZ LIRE LE MODE D'EMPLOI



SICHERHEITSHINWEISE LESEN

READ THE SAFETY INSTRUCTIONS /

VEUILLEZ LIRE LES CONSIGNES DE SECURITE



KEEP IT ROLLIN'



INHALT / BESTANDTEILE

COMPONENTS / CONTENU



- (DE) A = HeshherBall-Ecke
 B = Führungsschiene
 C = Aussparung
 D = Klemmschrauben
 E = Bande
 F = Metallschlaufe
 G = Steckschnalle
 H = Schenkel
 I = Spielball
 J = HeshherBall
 K = Klebeband
 L = Schutzunterlage

- (GB) A = Heshher-Catcher
 B = guide rail
 C = recess
 D = clamp
 E = strap
 F = metal loop
 G = buckle
 H = leg
 I = GameBall
 J = HeshherBall
 K = tape
 L = pad

- (FR) A = angle HeshherBall
 B = guide
 C = orifice
 D = système de serrage à vis
 E = sangle
 F = passant en métal
 G = attache
 H = côté
 I = boule de pointe
 J = HeshherBall
 K = ruban adhésif
 L = protection

AUFBAUANLEITUNG

ASSEMBLY INSTRUCTION / INSTRUCTIONS DE MONTAGE

DE Achtung: Auf- und Abbau müssen von einer erwachsenen Person durchgeführt oder kontrolliert werden

GB Attention: Buildup and dismantling must be done or controlled by an adult.

FR Attention : le montage et le démontage doivent être réalisés ou supervisés par un adulte.



DE 1. Anbringung der Schutzunterlage:
Von den vier beiliegenden, selbstklebenden Schutzunterlagen klebt ihr je eine auf die Unterseite einer HeshherBall-Ecke.

GB 1. Attaching the pads: Glue the pads on the bottom sides of the Heshher-Catchers – one pad on each Heshher-Catcher.

FR 1. Pose de la protection : collez une protection autocollante sous chacun des quatre angles Heshher-Ball.



DE 2. Anlegen der HeshherBall-Ecken:
Die HeshherBall-Ecken legt ihr bündig mit der rechten und linken Führungsschiene an die Tischkante an. Die Führungsschienen müssen auf beiden Seiten vollen Kontakt zur Tischkante haben (Abb.1).

GB 2. Attaching the Heshher-Catchers:
Put both guide rails flush with the corners of your table. There must not be any space left between the guide rails and the table (pic 1).

FR 2. Montage des angles HeshherBall:
placez les angles HeshherBall en positionnant les guides droit et gauche contre le bord de la table. Ils doivent être en contact avec ce dernier des deux côtés (fig. 1).

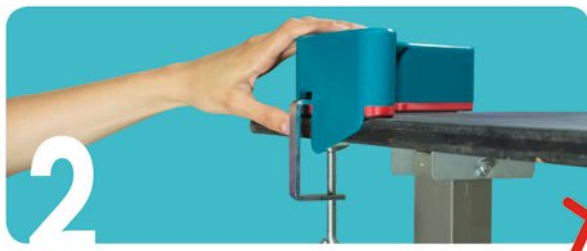


**MEIN
SPIELZEUGMARKT**

Jetzt auch auf YouTube / Available on YouTube / maintenant sur YouTube



Weitere Infos / Further information / Plus d'informations : www.toggo.de
www.heshherball.com/aufbau | www.heshherball.com/build-up



- DE** 3. Fixierung der HeshherBall-Ecken: Die HeshherBall-Ecken links und rechts in den beiden dafür vorgesehenen Aussparungen mit den Klemmschrauben am Tisch fixieren. Die Klemmschrauben steckt ihr dabei so weit in die Aussparungen, dass sie bündig mit der Außenseite der HeshherBall-Ecken abschließen. Die Klemmschrauben solltet ihr dabei gar nicht zu fest fixieren (Abb. 2).

- GB** 3. Fixing the Heshher-Catchers: Put the clamps completely into the recesses on the left and right sides, so that they are flush with the outsides of the Heshher-Catchers. The clamps should not be overtightened (pic 2).

- FR** 3. Fixation des angles HeshherBall: pour fixer les angles HeshherBall à la table, insérez les systèmes de fixation à vis dans les orifices situés à gauche et à droite des angles jusqu'à ce qu'ils affleurent la partie externe des angles HeshherBall. Ne serrez pas exagérément les vis (fig. 2).



- DE** 4. Die Banden anbringen: Versichert euch, dass die Banden vor dem Durchziehen durch die HeshherBall-Ecken nicht verdreht sind und sich die beiden Metallschlaufen jeweils neben der Stecksnalle befinden (Abb. 3). Jetzt verbindet ihr die beiden HeshherBall-Ecken auf einer Seite des Tisches durch die Bande (Abb. 3). Dies wiederholt ihr auf allen 4 Seiten.

- GB** 4. Attaching the straps: Before pulling the straps through the Heshher-Catchers, make sure that they are not twisted and that the metal loops are next to the buckles (pic 3). Then pull the straps through the Heshher-Catchers. You have to connect the two Heshher-Catchers which are on one side of the table. Repeat this at all 4 sides.

- FR** 4. Pose des sangles : avant de les faire passer dans les angles HeshherBall, vérifiez que les sangles ne sont pas entortillées et que les deux passants en métal se trouvent bien chacun près de l'attache correspondante (fig. 3). Reliez à présent les deux angles HeshherBall d'un côté de la table à l'aide de la sangle (fig. 3). Recommencez l'opération sur les quatre côtés.

ACHTUNG: Im Set befinden sich zwei kurze und zwei lange Banden, beachtet dies beim Aufbau!

CAUTION: There are two long and two short straps!

ATTENTION : le kit contient deux sangles courtes et deux longues.



- DE** 5. Die Banden spannen: Die Schnallen zusammenklicken und die Banden spannen (Abb. 4). Beim Spannen fixiert ihr mit einer Hand die Bande an der HeshesBall-Ecke (Abb. 5), mit der anderen Hand zieht ihr am Endstück, um die Bande zu spannen.



- GB** 5. Tightening the straps: Click in the buckles (pic 4) then tighten the straps (pic 5). While tightening the strap, press with one hand against the Heshes-Catcher and pull the end of the strap to shorten it.

- FR** 5. Tension des sangles : fermez les attaches et tendez les sangles (fig. 4). Pour ce faire, maintenez d'une main la sangle sur l'angle HeshesBall (fig. 5) et tirez de l'autre sur l'extrémité de la sangle pour la tendre.



- DE** Die beiden Banden an der kurzen Seite sind dabei etwas fester zu spannen als die an der langen Seite (Abb. 6). Spannung durch den Rolltest prüfen. (siehe nächste Seite)

- GB** The straps on the short sides of the table have to be a bit tighter than the ones on the long sides. Test the tension of the straps with a roll test. (see next page)



- FR** Les deux sangles montées sur le côté court de la table doivent être plus tendues que celles montées sur le côté long (fig. 6). Vérifiez la tension en faisant un essai. (voir page suivante)

DE Rolltest: Ihr rollt den Spielball so auf den HeshherBall, dass dieser gegen die kurze Bande rollt. Sobald der HeshherBall nicht mehr springt oder durchrutscht, wenn er auf die kurze Bande trifft, ist die Bande ausreichend gespannt.

GB Roll test: Roll the GameBall against the HeshherBall so that the HeshherBall rolls against the short strap. The strap has enough tension if the HeshherBall does not bounce or roll under the strap.

FR Essai : faites rouler la balle de pointe contre la HeshherBall pour l'envoyer contre la sangle courte. La sangle est suffisamment tendue lorsque la HeshherBall ne rebondit plus ou qu'elle ne passe plus à travers la sangle courte.



DE Die überstehende Bande zieht ihr links und rechts durch die Metallschlaufen und fixiert diese (Abb. 7). Beim Aufbau muss darauf geachtet werden, dass sich keine Schlaufen an dem Gurtband (Bande) bilden.

GB Pull the ends of the straps through the metal loops and fix them (pic 7). Take care to not create loops on the straps, while setting the HeshherBall-Set up.

FR Glissez les extrémités de la sangle à gauche et à droite dans le passant en métal et fixez-les (fig. 7). Lors du montage, éviter que la sangle ne forme des boucles.



DE 6. Mittellinie anbringen: Um die Mittellinie zu markieren, klebt ihr ein Stück vom Klebeband über die Tischmitte (Abb. 8).

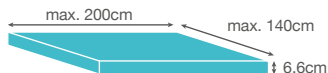
GB 6. Attaching the Center line: Mark the middle of the table with a piece of tape (pic 8).

FR 6. Pose de la ligne centrale : matérialisez la ligne centrale en collant un morceau de ruban adhésif au centre de la table (fig. 8).

HINWEISE ZUM ABBAU

TIPS FOR DISMANTLING /

REMARQUES CONCERNANT LE DEMONTAGE



DE

Achtung: Vor dem Öffnen der Schnalle, die Spannung des Gurtbandes soweit wie möglich reduzieren

1. Benutzt beim Lösen der Schnalle beim Abbau auf jeden Fall beide Hände. Auf der Bande ist jede Menge Spannung, daher die Bande beim Lösen der Schnalle auf beiden Seiten festhalten (Abb. 9)!
2. Bevor ihr die Klemmschraube löst, um die HeshherBall-Ecken abzubauen, solltet ihr unbedingt die Spannung auf den Banden lösen!

GB

Attention: Reduce the tension of the strap as far as possible before opening the buckles.

1. When you remove the buckles use both hands. There is much tension on the straps so grab both sides of the straps before you open the buckle (pic 9).
2. You must open the buckles first before you can remove the Heshher-Catchers.

FR

Attention : détendre la sangle au maximum avant d'ouvrir l'attache.

1. Ouvrez toujours l'attache à l'aide de vos deux mains. La sangle est très tendue, tenez-la donc des deux côtés lorsque vous ouvrez l'attache (fig. 9).
2. Détendez impérativement les sangles avant de dévisser les systèmes de fixation à vis pour démonter les angles HeshherBall!

AUFBAUVIDEO
SETUP VIDEO
VIDÉO DE CONSTRUCTION

www.heshherball.com/aufbau
www.heshherball.com/buildup
www.heshherball.com/buildup



LOS GEHT'S, JETZT NOCH ZU DEN REGELN UND IHR SEID BEREIT!

LET'S PLAY. YOU ONLY NEED THE RULES AND YOU ARE GOOD TO GO. /
IL NE VOUS RESTE PLUS QU'A LIRE LES REGLES DU JEU !

BLEIBT FAIR, REGELT EUCH!

KEEP IT RULIN' / JOUEZ AVEC FAIR-PLAY ET RESPECTEZ LES RÈGLES !

- DE**
1. Gespielt wird mit zwei Bällen, dem HeshorBall (rot) und dem Spielball (schwarz).
 2. Der Spielball wird mit der Hand gerollt.
 3. Ziel ist es, den HeshorBall in Bewegung zu halten und wenn möglich dabei einzulochen. So lange der HeshorBall in Bewegung ist, hat der aktive Spieler beliebig viele Versuche ihn zu treffen. Sobald der HeshorBall getroffen wird, ist der nächste Spieler an der Reihe. Nun muss dieser Spieler den HeshorBall in Bewegung halten und ihn nach Möglichkeit einlochen.
 4. Der Spielball muss immer von einer der beiden kurzen Tischseiten gespielt werden. Dabei spielt ihr immer von der gegenüberliegenden kurzen Seite des rollenden HeshorBalls. Bevor der Spielball den HeshorBall berührt, muss er also die Mittellinie überqueren und den HeshorBall auf der gegenüberliegenden Seite treffen. Je nach Spielsituation muss der aktive Spieler also um den Tisch laufen.

Anmerkung: Je nach Alter, Größe und der Agilität der Spieler, können die Regeln angepasst werden. Hier muss der aktive Spieler dann nicht hinter der kurzen Seite des Tisches stehen, er darf auch von der langen Tischseite spielen.

5. Die Reihenfolge der Spieler wird vor Beginn für das gesamte Spiel festgelegt. Jeder Spieler startet mit fünf Punkten.

Anmerkung: Dies kann je nach gewünschter Spieldauer und Anzahl der Spieler individuell festgelegt werden.

6. Der Spieler verliert einen Punkt...
 1. ...wenn der HeshorBall stehen bleibt, bevor er getroffen wurde
 2. ...bei Nichteinhaltung der Reihenfolge
 3. ...bei Berührung des HeshorBalls mit einem Körperteil, während dieser in Bewegung ist

4. ...bei 3 Fehlversuchen bei der Angabe

Einlochen:

Wird der HeshorBall von einem Spieler regelkonform in eine der vier HeshorBall-Ecken eingelocht, verliert der Spieler mit den meisten Punkten einen Punkt. Haben mehrere Spieler gleichzeitig den höchsten Punktestand, verlieren diese alle einen Punkt. Hat der Spieler, der den Ball einlocht, zu diesem Zeitpunkt die meisten Punkte, verliert/verlieren der Spieler/die Spieler mit der zweithöchsten Punktzahl einen Punkt.

Variante beim Einlochen:

Der Spieler, der den HeshorBall versenkt, darf jemanden bestimmen, der einen Punkt verliert.

7. Wenn ein Punkt verloren wurde, beginnt der darauffolgende Spieler mit der Angabe; Ausnahme: Der Spieler, der den HeshorBall versenkt, beginnt immer!
8. Angabe:
 1. Für die Angabe gibt es 3 Versuche
 2. Der HeshorBall muss so angespielt werden, dass er über die Mittellinie läuft
 3. Wird der HeshorBall so angespielt, dass er eingelocht wird, ohne die Mittellinie zu überqueren, gilt das als Fehlversuch
 4. Überquert er die Mittellinie und wird eingelocht, gilt das als Ass und wird wie „Einloch“ gewertet
9. Gewonnen hat der Spieler, der als letztes noch Punkte hat!

Übrigens: Wenn der Spielball oder der HeshorBall vom Tisch fällt, wird der gesamte Spielzug wiederholt.

Hinweise zum leichteren Einstieg:

- Sei nicht zu hektisch, der HeshorBall rollt in der Regel länger als du denkst.
- Schnapp dir so schnell du kannst den Spielball und lauf mit ihm in der Hand zur richtigen Position. So vermeidest du unnötige Wege und den Doppelkontakt von Spiel- und HeshorBall.
- Bei der Angabe sollte sich der nächste Spieler in der Reihenfolge gegenüber der Seite des Startspielers stellen. Da der HeshorBall bei der Angabe die Mittellinie überqueren muss, steht er so genau auf der richtigen Seite um schnell zu reagieren.
- HeshorBall ist ein Gentlemansport. Dementsprechend solltet ihr darauf achten, die Mitspieler nicht zu behindern und im Zweifel Spielzüge zu wiederholen.



„Noch etwas unklar?“

Dann check hier unser Video zu den Regeln unter dem folgenden Link:

www.heshorball.com/regeln



- GB**
1. You play with two balls, the Heshher Ball (red) and the GameBall (black).
 2. The GameBall will be played by rolling it out of your hand.
 3. The goal is to keep the HeshherBall in motion and to hit the Heshher-Catcher, if possible. As long as the HeshherBall is moving, the active player has as many tries as he needs to hit it. As soon as the active player hits the HeshherBall, it's the next player's turn. Now, this player has to keep the HeshherBall in motion and to hit the Heshher-Catcher if he can.
 4. The GameBall has to be played always from one of the short sides of the table. You always have to play from the opposite short side of the rolling HeshherBall. So the GameBall has to cross the center line before it hits the HeshherBall on the other side of the table. Depending on the situation, the active Player has to run around the table.

Note: Depending on the age, the size and the agility of the players, the rules can be adjusted. In this case the active player doesn't have to stand behind the short side of the table, he can play from the long side of the table as well.

5. The sequence of the players for the game will be set before beginning. Every player has five lives.

Note: Depending on the desired playing time and number of players this can be determined individually.

6. The player loses a point...
 1. ...if the Heshherball stops
 2. ...by non-compliance of the sequence
 3. ...if he touches the HeshherBall while it is moving
 4. ...for three errors in a row at the service

Hitting the Heshher-Catcher:

If the HeshherBall is pocketed by a player in one of the four Heshher-Catcher, the player with the most points loses one point. If several players have



Ausgangsstellung Angabe / Starting position service / Position de départ pour le service

the highest score at the same time, everyone of them will lose one point. If the player who hits the Heshher-Catcher has the most points at this point, he won't lose a point. In this case, the player(s) with the second highest points will lose a point.

Pocketing variant: The player that hits the HeshherBall in one of the Heshher-Catcher is allowed to decide someone who loses a point.

7. If anyone loses a point, the next player starts with the service; Exception: The player who hits the HeshherBall into the Heshher-Catcher always starts!
8. Service:
 1. You have three tries
 2. The HeshherBall has to cross the center line
 3. If you hit the Heshher-Catcher with the HeshherBall without it crossing the center line the service is invalid
 4. If it crosses the center line and hits the hole after that, it's an ace

9. The survivor is the Winner!

By the way: If the GameBall or the HeshherBall falls down the table, the whole turn will be played again.

Instructions for getting in easier:

- Don't be too hectic, the HeshherBall generally rolls longer than you think.
- Grab the GameBall as fast as you can and run with it in your hand to the correct position. In this way you avoid unnecessary paths and the double contact of GameBall and HeshherBall.
- At the serve, the next player in line should face the starting player. Since the HeshherBall has to cross the center line at the serve, the player is exactly on the right side to react quickly.
- HeshherBall is a Gentlemansport. Accordingly, you have to pay attention to not disturb the active player and to repeat controversial turns.

„Any questions?“

Check out our clip and keep it rulin'!

www.heshherball.com/rules

FR

1. Le jeu se joue avec deux balles : la HeshherBall (rouge) et la balle de pointe (noire).
2. La balle de pointe est propulsée à la main.
3. Le but est de maintenir la HeshherBall en mouvement et, si possible, de la faire rentrer dans un trou. Tant que la HeshherBall est en mouvement, le joueur dont c'est le tour de jouer peut essayer de toucher la HeshherBall autant de fois qu'il le souhaite. Dès qu'il a réussi à la toucher, c'est au tour du joueur suivant d'essayer. Ce joueur doit alors à son tour maintenir la HeshherBall en mouvement et, si possible, la faire rentrer dans un trou.
4. Vous devez toujours lancer la balle de pointe depuis l'un des côtés courts de la table et toujours depuis le côté court opposé à celui de la HeshherBall en mouvement. Avant de toucher la HeshherBall, la balle de pointe doit donc traverser la ligne centrale et toucher la HeshherBall de l'autre côté. Selon la situation, le joueur dont c'est le tour de jouer doit donc éventuellement d'abord passer de l'autre côté de la table.

Remarque : les règles peuvent être adaptées en fonction de l'âge, la taille et l'agilité des joueurs. Dans ce cas, le joueur dont c'est le tour de jouer ne doit pas forcément se trouver du côté court de la table, mais a également le droit de jouer du côté long.

5. On détermine l'ordre des joueurs avant de commencer la partie. Chaque joueur a au départ cinq points.

Remarque : cette règle peut être définie en fonction de la durée souhaitée et du nombre de joueurs.

6. Un joueur perd un point...
 1. ... si la HeshherBall s'immobilise avant qu'il l'ait touché avec la balle de pointe
 2. ... s'il ne respecte pas l'ordre
 3. ... s'il touche la HeshherBall avec une partie de son corps pendant qu'elle se déplace
 4. ... s'il rate son service trois fois de suite

Mise de la balle dans un trou :

si un joueur réussit à faire rentrer la HeshherBall dans l'un des quatre trous des angles HeshherBall, le joueur qui a le plus de points perd un point. Si plusieurs joueurs ont le même nombre maximum de points, ces joueurs perdent tous un point. Si le joueur qui a réussi à faire rentrer la balle dans un trou a à ce moment le plus grand nombre de points, ce sont le(s) joueur(s) qui a/ont le deuxième plus grand nombre de points qui perd(ent) un point.

Autre possibilité : le joueur qui réussit à faire rentrer la HeshherBall dans un trou désigne lui-même celui qui perd un point.

7. Chaque fois qu'un joueur a perdu un point, le joueur suivant sert. Exception : c'est toujours le joueur qui réussit à faire rentrer la HeshherBall dans un trou qui commence.
8. Service :
 1. vous avez droit à trois essais.
 2. La HeshherBall doit passer la ligne centrale.

3. Si la HeshherBall rentre dans un trou sans avoir passé la ligne centrale, l'essai est considéré comme raté.
4. Si elle passe la ligne centrale et qu'elle rentre directement dans un trou, il s'agit d'un ace, qui est compté comme une balle rentrant dans un trou.
9. Le joueur qui est le seul à qui il reste des points a gagné !

Sans oublier : si la balle de pointe ou la HeshherBall tombe de la table, on recommence le coup.

Conseils pour débutants :

- Ne vous précipitez pas, la HeshherBall roule en général plus longtemps qu'on ne le croit.
- Attrapez la balle de pointe aussi vite que possible et courez avec la balle à la main pour vous mettre en position. Vous évitez ainsi les trajets inutiles et que la balle de pointe et la HeshherBall n'entrent une deuxième fois en contact.
- Au moment du service, il est recommandé au joueur suivant de se placer du côté opposé du joueur qui sert : la HeshherBall devant passer la ligne centrale lors du service, il se trouvera alors exactement du bon côté pour pouvoir réagir rapidement.
- Le jeu HeshherBall est un sport qui se joue avec fair-play. Veillez donc à ne pas gêner vos adversaires et dans le doute, recommencez les coups.



« Vous avez des questions ? »

Alors, cliquez sur le lien ci-dessous pour voir la vidéo expliquant les règles :

www.heshherball.com/rules

SICHERHEITSHINWEISE

SAFETY INSTRUCTIONS / CONSIGNES DE SECURITE

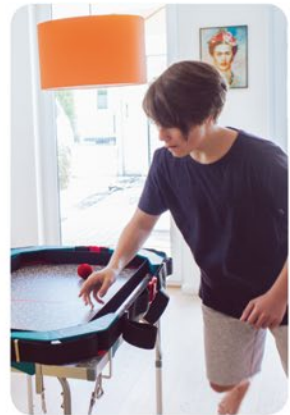


DE Achtung:

- Der Tisch muss der zusätzlichen Belastung z.B. durch die Verspannung des Sets, Rollen der Bälle etc. standhalten können. Glastische und/oder Rollfüße sind z.B. nicht geeignet.
- Vor Verwendung des Tisches auf der Tischplatte aufstützen um eine mögliche Kippgefahr auszuschließen
- Auf- und Abbau müssen von einer erwachsenen Person durchgeführt oder kontrolliert werden
- Trotz aller Vorkehrungs- und Schutzmaßnahmen kann der Tisch beschädigt werden
- Bei nicht ordnungsgemäßigem Auf- oder Abbau kann das Gurtband zurückschnellen
- Durch die Veränderung der ursprünglichen Funktion des Tisches kann die Produkthaftung des Tischherstellers hinfällig sein
- Die über das Spielfeld hinausragenden HeshorBall-Ecken können gegebenenfalls ein Verletzungsrisiko darstellen
- Die obere Schicht des Tisches kann sich unter Umständen beim Abziehen des Klebebandes lösen
- Der erforderliche Mindestfreiraum um den Tisch sollte 1 Meter betragen
- Der Freiraum um den Tisch muss berücksichtigt werden (inkl. rutschiger Teppiche, herumstehende Gegenstände etc.)
- Die Bälle können aus dem Spielfeld fliegen und somit andere Gegenstände beschädigen
- Bei längeren Pausen die Spannung von den Banden lösen
- Der Tisch sollte auf ebenen und einem standfesten Untergrund stehen
- Nicht stehend auf dem Tisch spielen
- Spielzeug außerhalb der Reichweite von Kindern unter 3 Jahre aufzubewahren

GB Attention:

- The table has to resist the additional forces of the game like the tension of the straps or the rolling balls. Glass tables or tables on rolls are not recommended
- Lean on it to avoid the possible risk of tipping before using the table.
- Buildup and dismantling must be done or controlled by an adult
- Despite all protective measures tables might be damaged
- The strap can spring back in case of improper buildup or dismantling
- There might be no warranty for the table because you used it for other than intended use
- You could get hurt from the Heshor-Catchers because they emerge the table
- The top layer of the table might get damaged when removing the tape
- The free space around the table should be at least 1 meter
- Make sure that there is enough space around the table. Pay special attention to slippery carpets and other objects
- The balls might fly out of pitch and damage objects around the table
- If you take a longer break, loosen up the tension on the straps
- The table should be placed on a plane and steady ground
- Don't play while standing on the table
- Keep the toy out of the reach of children under three years



FR Attention :

- La table utilisée doit pouvoir résister aux charges engendrées (tension des sangles, roulement des balles, etc.). Ne pas jouer sur des tables en verre et/ou montées sur roulettes par exemple.
- Avant d'utiliser la table, s'appuyer sur le plateau afin d'éviter tout renversement
- Le montage et le démontage doivent être réalisés ou supervisés par un adulte
- Malgré toutes les mesures de précaution et de protection, la table peut être endommagée.
- Tout montage ou démontage incorrect peut entraîner la rétraction subite de la sangle
- Modifier la fonction originale de la table peut annuler la responsabilité de son fabricant.
- Un risque de blessure peut également émaner des angles HeshorBall dépassant de la table.
- La surface de la table peut éventuellement être endommagée au moment de décoller le ruban adhésif.
- Laisser au moins 1 m d'espace autour de la table
- Vérifiez l'espace entourant la table (tapis glissants, objets, etc.).
- Les balles peuvent voler de la table et endommager des objets.
- Détendez les sangles si vous ne jouez pas pendant un certain temps.
- Placer la table sur un support plat et stable
- Ne pas jouer debout sur la table
- Conserver le jeu hors de portée des enfants de moins de 3 ans

