



# INSTRUCTIONS DE PINGO PONGO™

5+

## INFORMATIONS DE SÉCURITÉ:

**Sécurité générale** – Veuillez lire ces instructions attentivement avant l'utilisation.

**Sécurité générale** - Pingo Pongo™ peut être joué à l'intérieur ou à l'extérieur sur toute surface assez plate. Assurez-vous qu'il y a de l'espace adéquat autour de la surface de jeu. Tenez les balles en mousse loin des enfants de moins de 3 ans.

**Avant l'utilisation** - Assurez-vous que le filet est assemblé correctement et que la surface de jeu est propre.

**Contenu:** 2 raquettes, 2 balles en mousse, 2 supports et 3 rallonges de filet (extensible sur 35 pouces)(90 cm)

### Étape 1

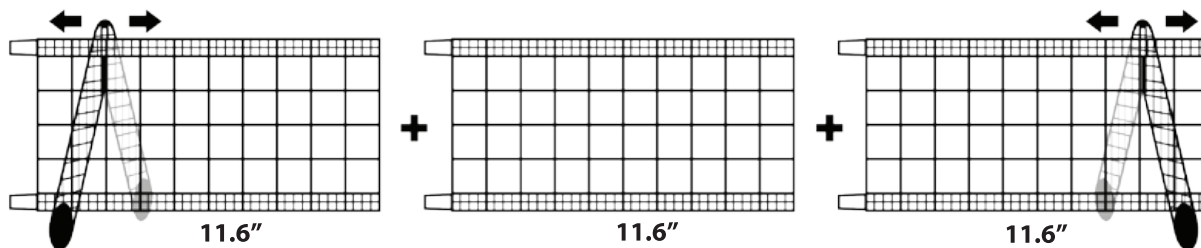
Posez les deux sections du filet sur toute surface assez plate.

### Étape 2

Glissez les languettes dans la section de filet adjacente de sorte que sections s'adaptent fermement. Employez autant de sections de filet que nécessaire pour couvrir la largeur de la surface de jeu.

### Étape 3

Enclenchez les supports sur les extrémités du filet en les ajustant à la largeur de la surface de jeu. Placez le filet sur le centre de la surface de jeu pour que chaque côté de la surface soit égale.



## Jouer

Décidez qui servira et le côté auquel chaque joueur jouera. Si vous êtes le serveur, commencez en mettant la balle dans votre paume ouverte. Puis montez votre paume rapidement pour que la balle s'élève à la verticale. Vous ne pouvez pas donner un effet à la balle. Alors que la balle descend, frappez la balle avec la raquette. La balle doit d'abord rebondir sur votre côté de la table, puis passer par-dessus du filet sans le toucher et rebondir sur le côté adverse de la table, avant qu'elle ne soit en jeu. Un seul bond est permis. Si la balle touche le filet, le service doit être refait. Si la balle ne passe pas par-dessus du filet ou ne rebondit pas sur chaque côté de la table, le receveur gagne le point. Le receveur renvoie la balle en la frappant par-dessus du filet au côté du serveur. Si le receveur n'y parvient pas, le serveur a gagné le point. Si le receveur réussit à renvoyer la balle mais le serveur n'est pas capable de la relancer, le receveur gagne le point. Chaque serveur a 5 services consécutifs, après lesquels le serveur devient le receveur et vice versa.

## Gagner la manche

Le gagnant est le premier joueur à obtenir 21 points. Si les deux joueurs obtiennent 20 points, le gagnant est le joueur qui prend une avance de 2 points (avec le service alternant entre les joueurs.) Les joueurs changent de côté après chaque manche. Une partie consiste en 3 ou 5 manches.

©2013 POOF®-Slinky®, Inc.  
P.O. Box 87097  
Canton, MI 48187-0097  
www.poof-slinky.com  
Fabriqué en Chine



## AVERTISSEMENT:

RISQUES D'ETOUFFEMENT - Petits éléments.  
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.