



Designed for Fun, Built to Last™

OUTLAW FREE STANDING DART CABINET ASSEMBLY INSTRUCTIONS



**Please Do Not Hesitate to
Contact Our Consumer Hotline
at 800-759-0977
with Any Questions That May
Arise During Assembly or
Use of This Product!**

THANK YOU!

Thank you for purchasing this product. We work around the clock and around the globe to ensure that our products maintain the highest possible quality. However, in the rare case of issues during assembly or use of this product, please contact our Consumer Hotline at **800-759-0977** for immediate assistance before contacting your retailer. Please read the warranty information at the back of these assembly instructions for further details.

ASSEMBLY TIPS

IMPORTANT! PLEASE READ THESE ASSEMBLY INSTRUCTIONS IN ENTIRETY BEFORE ASSEMBLING YOUR PRODUCT.

1. Find a clean, level surface to begin the assembly of your dart board. We recommend that two adults work together to assemble this game. You may want to carefully cut or tear the four corners of the box so that the bottom of the box can be used as your work surface.
2. Remove all of the contents from box and verify that you have all of the parts shown on the Parts List before you begin assembly. **Note: Some parts may be pre-installed or pre-assembled.**
3. Some figures or drawings may not look exactly like product.
4. **When installing parts that have more than one screw or bolt, hand tighten all screws or bolts in place before final tightening with screwdriver or wrench.**
5. Electric screwdrivers may be helpful during assembly; however, please set a **low torque** and use extreme caution because screws may be stripped or overtightened, resulting in damaged parts, if the electric screwdriver's torque is set too high.

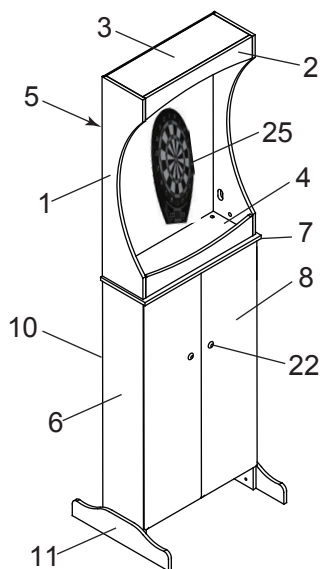


CARE AND USE

1. This product is intended for **INDOOR** use only.

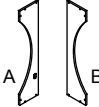
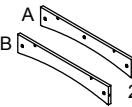
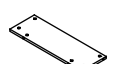
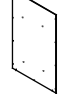
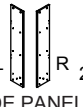
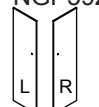
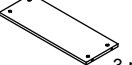
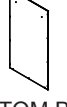
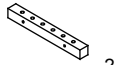
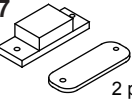
OUTLAW FREE STANDING DART CABINET - BG1040

Parts List

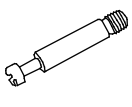
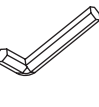
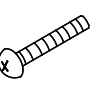


Illustrations Not to Scale

PARTS

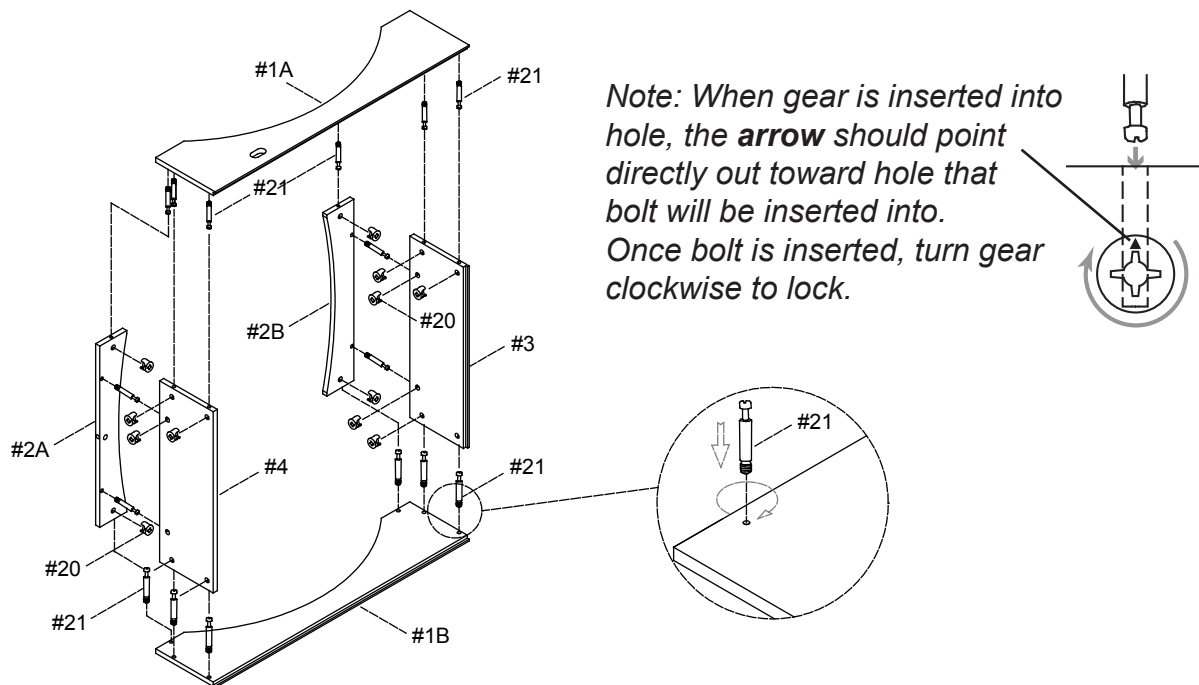
#1 NGP5914L NGP5914R  A B 2 pc SIDE PANEL - TOP	#2 NGP5915 NGP59151  A B 2 pc CROSS BOARD	#3 NGP5916  1 pc COVER PLATE - TOP	#4 NGP5917  1 pc BASE PLATE	#5 NGP5918  1 pc TOP BACK BOARD	#6 NGP5919L NGP5919R  L R 2 pc SIDE PANEL - BOTTOM	#7 NGP5920  1 pc COVER PLATE - BOTTOM
#8 NGP5921L NGP5921R  L R 2 pc DOOR	#9 NGP5922  3 pc STORAGE SHELF	#10 NGP5923  1 pc BOTTOM BACK BOARD	#11 NGP5924  2 pc LEG	#12 NGP5925  2 pc DART HOLDER	#13 NGP5926  4 pc HINGE	#22 NGP5927  2 pc DOOR HANDLE
#25 NGP5929  1 pc ELECTRONIC DARTBOARD	#26 NGP59261 #27  2 pc MAGNET & STEEL PLATE	For replacement parts please call 800-759-0977.				

HARDWARE - NGP5928

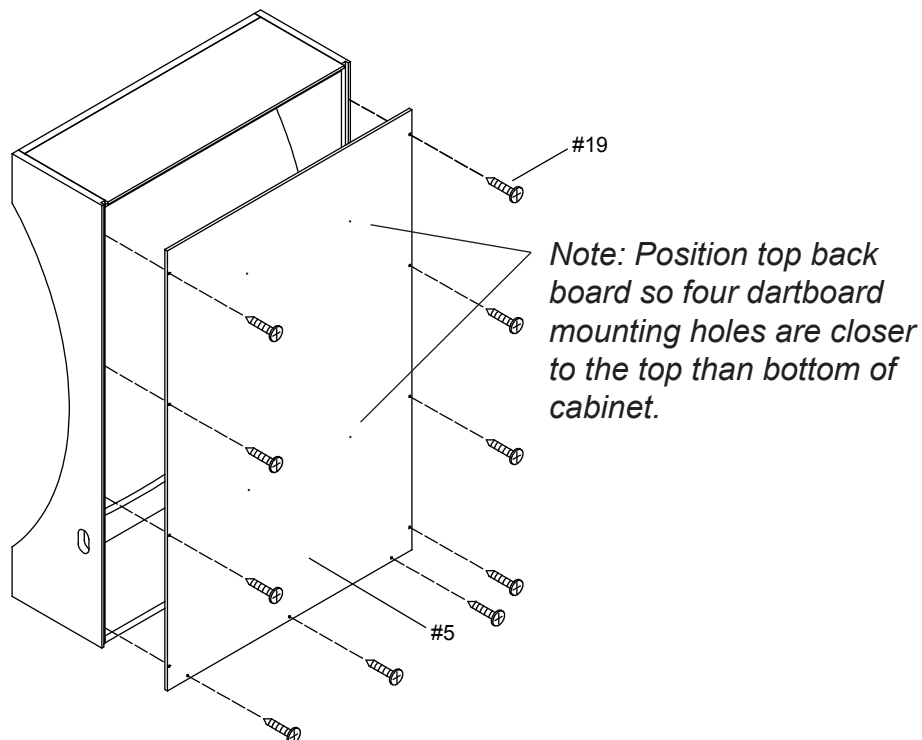
#14 6 pc  1/4"x1" BOLT	#15 6 pc  1/4" WASHER	#16 16 pc  1/2" SCREW	#17 4 pc  1/2" FLAT SCREW	#18 4 pc  1" SCREW	#19 28 pc  3/4" FLAT SCREW	#20 35 pc  GEAR
#21 35 pc  THREAD BOLT	#23 1 pc  ALLEN WRENCH	#24 4 pc  1-1/8" BOLT	#28 4 pc  5/8" SCREW	#29 4 pc  3/8" FLAT SCREW	ADDITIONAL EQUIPMENT REQUIRED:  PHILLIPS HEAD SCREWDRIVER	

ASSEMBLY INSTRUCTIONS

Step 1: Screw thread bolts #21 into the side panel #1A and #1B, and cross board #2A and #2B as shown below. Insert gears #20 into cover plate #3, base plate #4 and cross board #2A and #2B. *Note: see illustration below for alignment of gear to hole.* Attach cross board #2A to base plate #4 with gears #20. Attach cross board #2B to cover plate #3 with gears #20. Attach side panel #1A and #1B to plates #3 and #4 in the same manner.

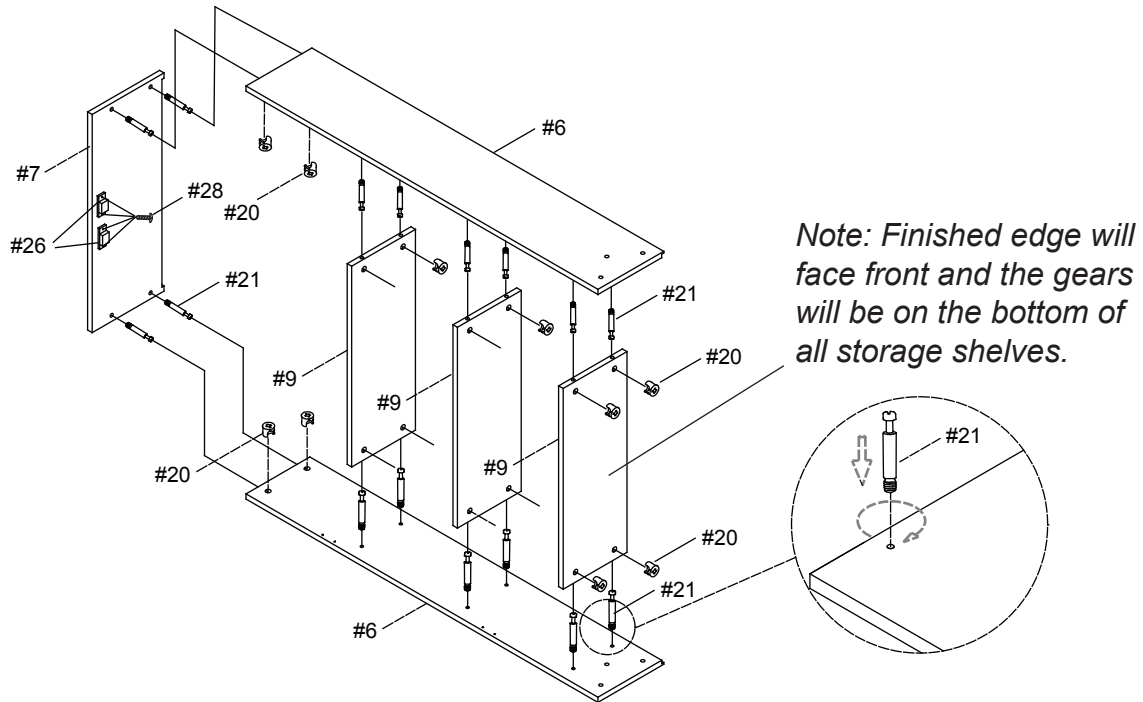


Step 2: Attach the top back board #5 to the assembled cabinet with screw #19.

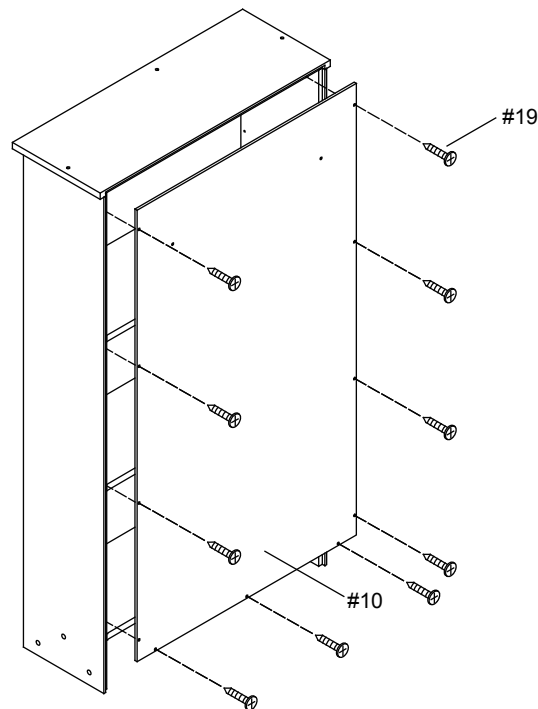


ASSEMBLY INSTRUCTIONS (CONT.)

Step 3: Screw thread bolts #21 into cover plate #7 and side panel #6. Insert gears #20 into storage shelves #9. Attach cover plate #7 and storage shelves #9 to side panel #6 with gear #20 as shown. Repeat for other side panel #6. Attach magnetic part #26 to pre-drilled holes on center of long side of board #7 with screw #28.

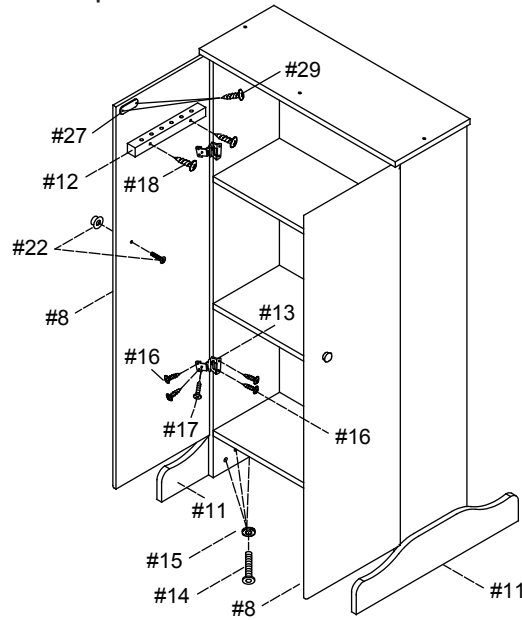


Step 4: Attach the bottom back board #10 to the assembled cabinet with screw #19.

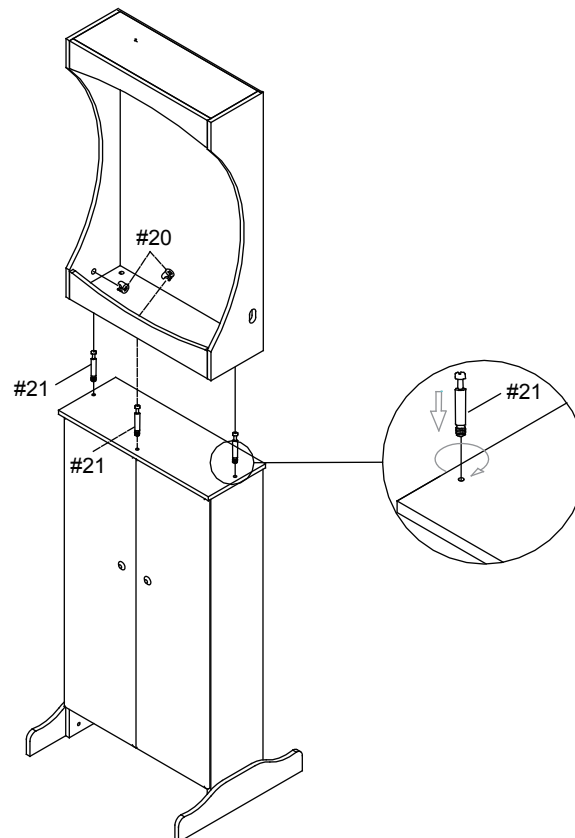


ASSEMBLY INSTRUCTIONS (CONT.)

Step 5: Attach the dart holder #12 using the pre-drilled holes on the door with screw #18. Attach the doors #8 to the bottom cabinet with hinges #13 and screw #16 and screw #17. Attach the legs #11 to the cabinet bottom with washer #15 and bolt #14. *Note: see Step 7 if attaching to wall.* Attach the door handles #22 to the doors. Attach the magnet steel plates #27 to pre-drilled holes in top outer corners on the inside of the doors with screw #29.

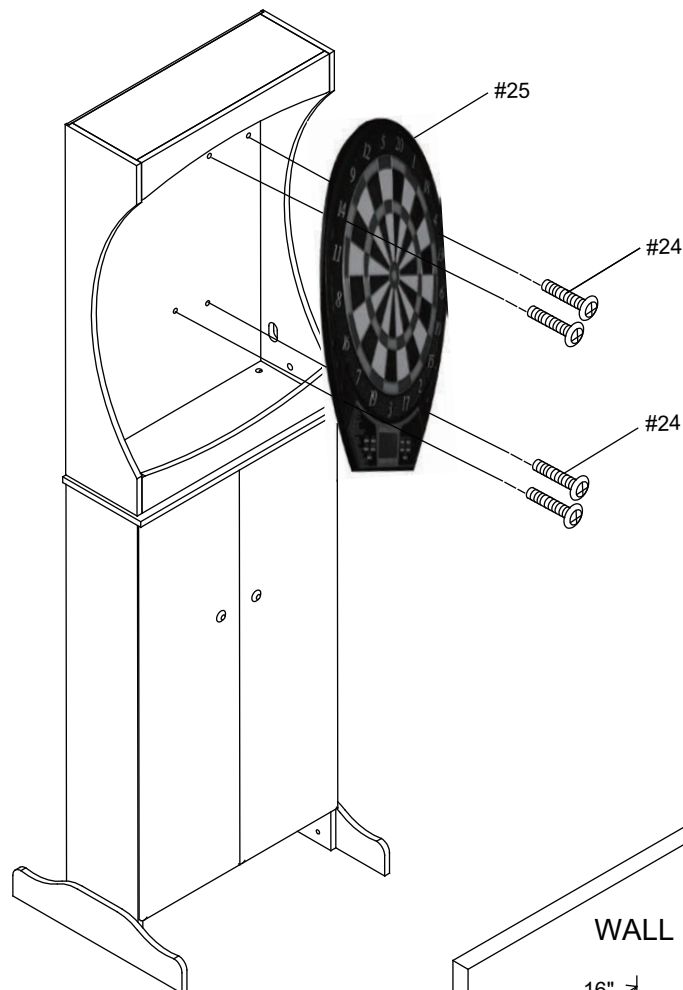


Step 6: Screw thread bolts #21 into the bottom cabinet and attach the top cabinet to the bottom cabinet with gears #20 as shown below.



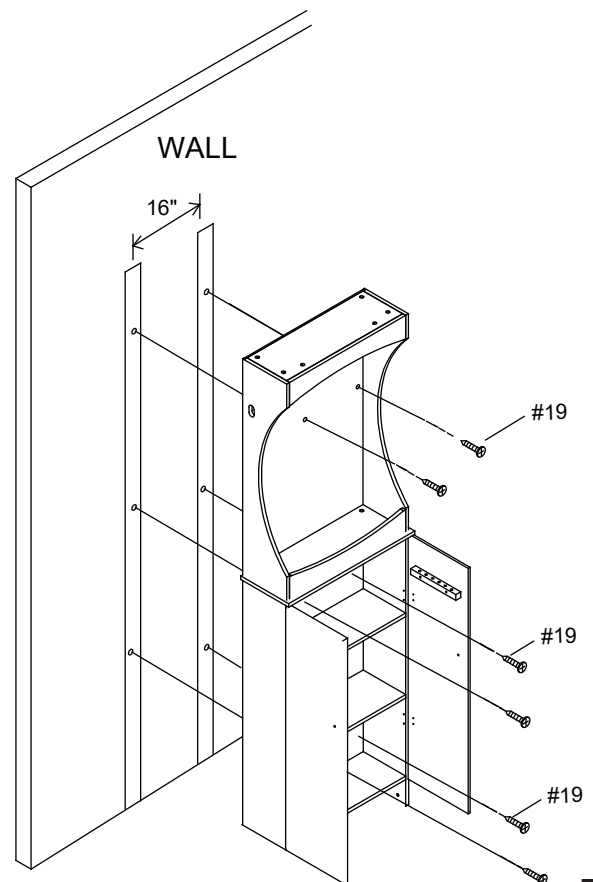
ASSEMBLY INSTRUCTIONS (CONT.)

Step 7: Attach the electronic dartboard #25, using the threaded holes on backboard, with bolts #24.



Optional (attach the cabinet to a wall):

If you plan to attach the cabinet to a wall, don't attach the legs #11. Use the 16" on center pre-drilled holes in the backboard to attach the top and bottom cabinet to the wall with screw #19 as shown. Please make sure to screw into wall studs or use the appropriate wall anchors (not included).



General Rules of Darts

There are many different types of dart games. Two of the most popular are "Cricket" and "01". There are numerous versions of "01", like 301, 501, 601, 801, etc. No matter which variation of the game you decide to play, the basic rules of darts remain the same. The following information includes overview of dart rules, some fundamentals, and a few tips to keep your game on target.

Players

Darts is played between two people or two teams. All players are allowed up to nine pre-game throws to warm up before the game begins. To determine who starts the game, each person (or one person from each team) throws a dart. The one closest to the bulls eye gets the first turn.

Throw Line

Players cannot let their feet cross the throw line. Should a foot go over the line during a throw the points will not count. This throw cannot be redone.

Throws

Each player throws three darts in a turn. The dart must stay on the board for at least five seconds after the last dart is thrown in order for the point to be counted. If a dart falls to the floor or sticks to another dart on the board, the points will not be counted.

Scoring

For darts that stay on the board, points are assigned based upon the ring in which it rests. The rings and their corresponding points are as follows:

The Wedge (Outer Ring) — Points equal the number that is indicated in the ring on the board.

Double Ring (The Outer, Narrow Ring) — Any number the dart hits is multiplied by 2.

Triple Ring (The Inner, Narrow ring) — Any number the dart hits is multiplied by 3.

Bull's Eye (The Outer Bull's Eye) — 25 Points.

Double Bull's Eye (The Inner Bull's Eye) — 50 Points.

Dart Throwing Tips

With darts, it's all about the throw. Here are some basic tips to help you hit the bulls eye.

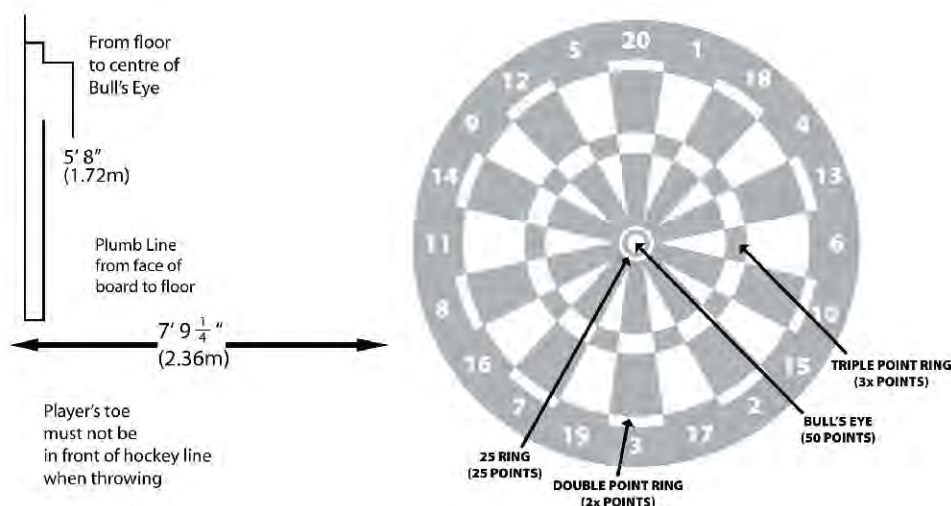
Stance — Posture is critical in getting an even and steady throw to your target. Resist lunging forward or even lifting a foot off the ground. Try to maintain a balanced and steady stance, keeping the throw isolated to the forearm, wrist and fingers.

Throw — Try not to throw your darts. Rather, place the dart right where you want it with a smooth and steady toss that follows all the way through to the target. Keep the dart level and avoid spin as you release to create the most efficient flight to the dart board.

Standard Straight 501:

1. Each Player (or Team) will be starting with 501(301 or 1001 depending on size of teams).
2. To win the Player (or Team) will need to reduce their points to 0.
3. The last dart in the *Leg must either hit a double or the inner section of the Bull's Eye and must reduce the score to exactly 0. Successfully doing so results in "Doubling Out" or "Checking Out".
4. Having a dart thrown that would result in a score less than zero will not count! The Player's current score will be reset to the previous turn.
5. For the purposes of Rule 3, "Bull's-Eye" counts as double 25.

***Leg:** Each game is called a Leg. 3 Legs make a Match and the winner is the player who wins 2 of 3 legs. These can be varied.



180-DAY LIMITED WARRANTY

This product is warranted to the original purchaser to be free from defects in material or workmanship for a period of 180 days from the date of the original retail purchase.

This warranty does not cover defects or damage due to improper installation, alteration, accident or any other event beyond the control of the manufacturer. Defects or damage resulting from misuse, abuse or negligence will void this warranty. This warranty does not cover scratching or damage that may result from normal usage.

This product is not intended for institutional or commercial use; the manufacturer does not assume any liability for such use. Institutional or commercial use will void this warranty.

This warranty is nontransferable and is expressly limited to the repair or replacement of the defective product. During the warranty period, the manufacturer shall repair or replace defective parts at no cost to the purchaser. Shipping charges and insurance are not covered and are the responsibility of the purchaser. Labor charges and related expenses for removal, installation or replacement of the product or components are not covered under this warranty.

The manufacturer reserves the right to make substitutions to warranty claims if parts are unavailable or obsolete.

The manufacturer 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. The user assumes all risk of injury resulting from the use of this product.

This warranty is expressly in lieu of all other warranties, expressed or implied, including warranties of merchantability or fitness for use to the extent permitted by Federal or state law. Neither the manufacturer nor any of its representatives assumes any other liability in connection with this product.

All warranty claims must be made through the retailer where the product was originally purchased. A purchase receipt or other proof of date of purchase will be required to process all warranty claims. The model number and part numbers found within the assembly instructions will be required when submitting any parts requests or warranty claims.

For further warranty information or inquiries, please call 800-759-0977



Designed for Fun, Built to Last™

ARMOIRE SUR PIED OUTLAW POUR JEU DE FLÉCHETTES INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE



Contactez notre
service à la clientèle au
800-759-0977
avec des questions sur le montage
ou l'utilisation de ce produit.

MERCI!

Merci d'avoir acheté notre produit. Nous travaillons 24 heures sur 24, partout dans le monde, à garantir que nos produits sont de la meilleure qualité possible. Toutefois, dans les rares cas de problèmes lors du montage ou de l'utilisation de ce produit, se il vous plaît communiquer avec notre service à la clientèle au **800-759-0977** pour une aide immédiate avant de contacter votre revendeur. Pour obtenir de plus amples renseignements, veuillez lire l'information relative à la garantie au verso de ce guide d'instructions.

INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE

IMPORTANT! VEUILLEZ LIRE, EN ENTIER, TOUTES LES INSTRUCTIONS AVANT D'ASSEMBLER VOTRE PRODUIT.

1. Trouvez une surface propre et plane pour commencer l'assemblage de votre armoire à fléchette. Nous recommandons que deux adultes travaillent ensemble pour assembler ce jeu. Vous voudrez peut-être couper ou déchirer les quatre coins de la boîte afin que le fond de la boîte puisse être utilisé comme surface de travail.
2. Retirez le contenu de la boîte, avant de commencer l'assemblage, assurez-vous d'avoir toutes les pièces telles que listées et illustrées au tableau d'identification. **Avis : certaines pièces sont préassemblées ou préinstallées.**
3. Certaines illustrations ou dessins peuvent ne pas ressembler au produit que vous avez acheté.
4. **Quand vous fixez en place une pièce avec plus d'une vis ou écrou, veuillez, en premier, les visser à la main et terminer la fixation avec un tournevis ou une clé.**
5. Un tournevis électrique peut être utile lors de l'assemblage, mais veuillez le régler à **basse torque** et l'utiliser avec prudence; si la torque est trop élevée, la vis peut se défaire ou être trop serrée.

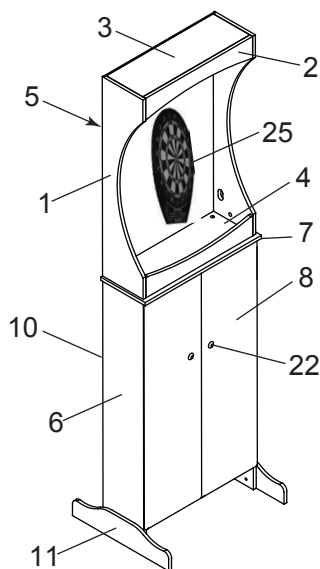


ENTRETIEN ET USAGE

1. Ce produit doit être utilisé **À L'INTÉRIEUR** seulement.

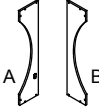
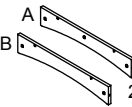
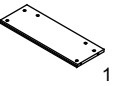
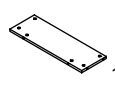
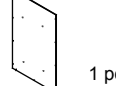
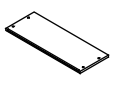
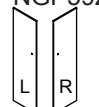
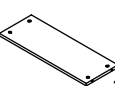
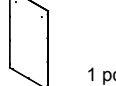
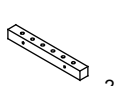
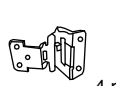
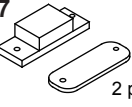
ARMOIRE SUR PIED OUTLAW POUR JEU DE FLÉCHETTES - NG1040

Listes des pièces

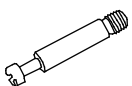


illustrations non à l'échelle

PIÈCES

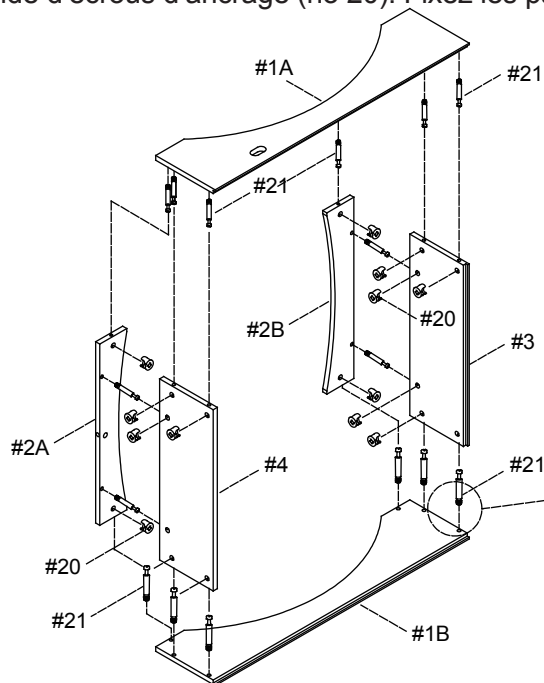
#1 NGP5914L NGP5914R  PANNEAU LATÉRAL (cible) 2 pc	#2 NGP5915 NGP59151  PLANCHE TRANSVERSALE 2 pc	#3 NGP5916  PANNEAU DU HAUT (cible) 1 pc	#4 NGP5917  PANNEAU DU BAS 1 pc	#5 NGP5918  PANNEAU ARRIÈRE (haut) 1 pc	#6 NGP5919L NGP5919R  PANNEAU LATÉRAL (armoire) 2 pc	#7 NGP5920  PANNEAU DU HAUT (armoire) 1 pc
#8 NGP5921L NGP5921R  PORTE 2 pc	#9 NGP5922  TABLETTE DE RANGEMENT 3 pc	#10 NGP5923  PANNEAU ARRIÈRE (bas) 1 pc	#11 NGP5924  PIED 2 pc	#12 NGP5925  SUPPORT À FLÉCHETTES 2 pc	#13 NGP5926  CHARNIÈRE 4 pc	#22 NGP5927  POIGNÉE DE PORTE 2 pc
#25 NGP5929  CIBLE ÉLECTRONIQUE 1 pc	#26 NGP59261 #27  PARTIE MAGNÉTIQUE PLAQUE D'ACIER 2 pc	Pour commander les pièces de remplacement, veuillez téléphoner au 1 800 759-0977				

QUINCAILLERIE - NGP5928

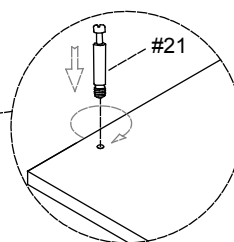
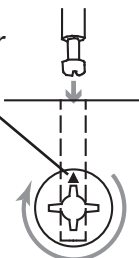
#14 6 pc  BOULON (0,64 cm x 2,54 cm)	#15 6 pc  RONDELLE (0,64 cm)	#16 16 pc  VIS (1,27 cm)	#17 4 pc  VIS À TÊTE PLATE (1,27 cm)	#18 4 pc  VIS (2,54 cm)	#19 28 pc  VIS À TÊTE PLATE (1,90 cm)	#20 35 pc  ÉCROU D'ANCRAGE
#21 35 pc  BOULON D'ANCRAGE	#23 1 pc  CLÉ HEXAGONALE	#24 4 pc  BOULON (2,86 cm)	#28 4 pc  VIS (1,59 cm)	#29 4 pc  VIS À TÊTE PLATE (,95 cm)	ÉQUIPEMENT ADDITIONNEL REQUIS:  TOURNEVIS CRUCIFORME	

INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE

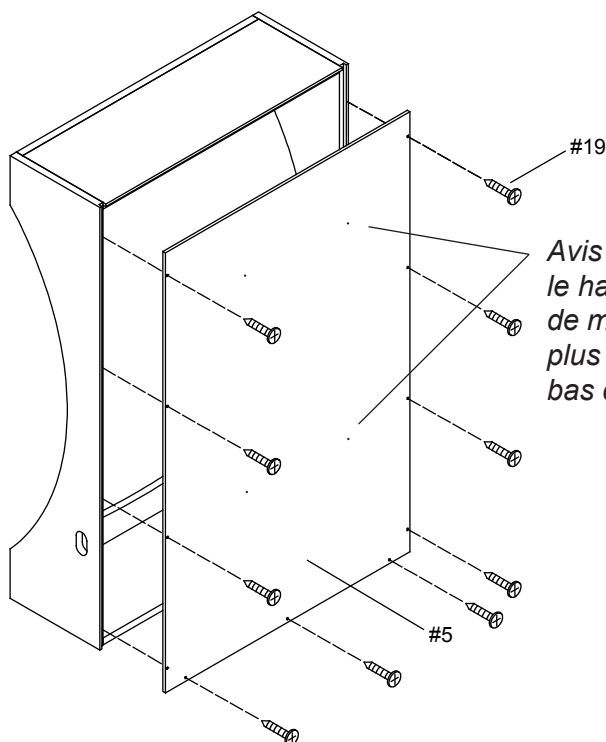
Étape 1: Vissez les boulons d'ancrage sur les panneaux latéraux 1A et 1B ainsi que sur les planches transversales 2A et 2B tel qu'illustré ci-dessous. Insérez les écrous d'ancrage (no 20) dans le panneau du haut (no 3) et le panneau de base (no 4) et sur les planches transversales 2A et 2B. *Avis : Voir l'illustration ci-dessous pour l'alignement de écrou d'ancrage à trou.* Fixez la planche transversale (no 2A) au panneau du bas (no 4) à l'aide d'écrous d'ancrage (no 20). Fixez la planche transversale (no 2B) au panneau du haut (no 3) à l'aide d'écrous d'ancrage (no 20). Fixez les panneaux latéraux (nos 1A et 1B) de la même manière.



*Avis : Si la marche est inséré dans le trou, la **flèche** doit pointer directement vers le trou que boulon sera inséré. Une fois boulon est inséré, tourner dans le sens horaire pour verrouiller vitesse.*



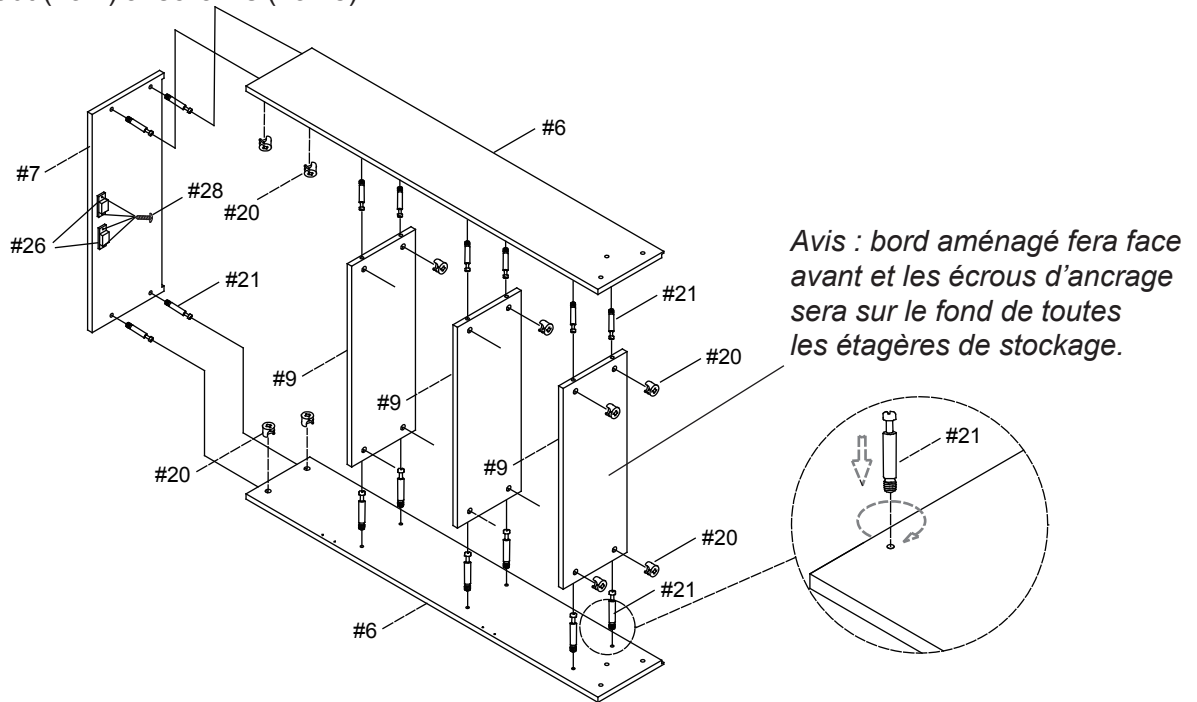
Étape 2: Fixez le panneau arrière supérieur (no 5) à l'armoire assemblée à l'aide de vis (no 19).



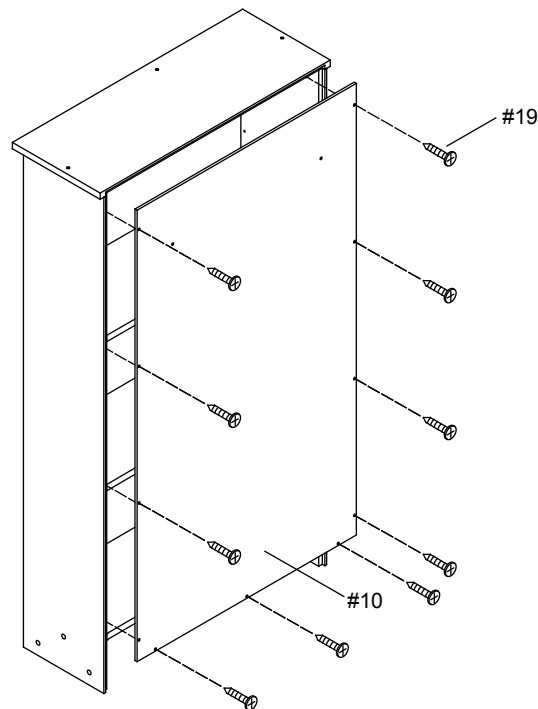
Avis : Position retour vers le haut conseil si quatre trous de montage de fléchettes sont plus près du sommet de bas de l'armoire.

INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE (suite)

Étape 3: Vissez les boulons d'ancrage (no 21) sur le panneau du haut (no 7) et sur le panneau latéral (n° 6). Insérez les écrous d'ancrage (no 20) dans les tablettes de rangement (no 9). Fixez le panneau du haut (no 7) et les tablettes (no 9) au panneau latéral (no 6) à l'aide d'écrous d'ancrage tel qu'indiqué. Répétez pour l'autre panneau latéral (no 6). Fixez magnétique partie (no 26) trous pré-perçés sur le centre de long côté le panneau du haut (no 7) avec la vis (no 28).

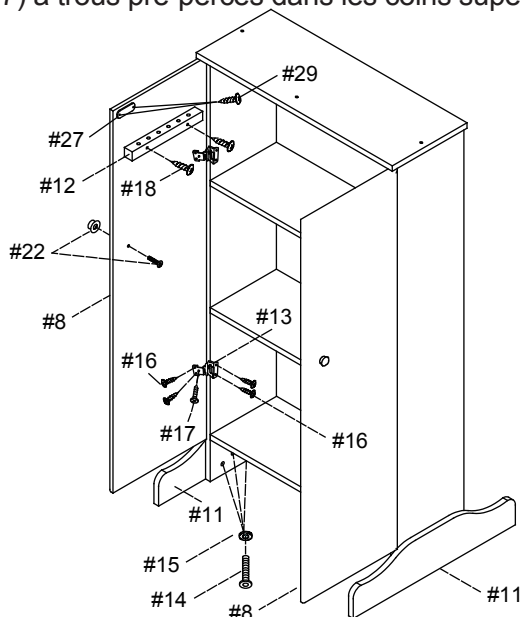


Étape 4: Fixez le panneau arrière du bas (n° 10) à l'armoire assemblée à l'aide de vis (n° 19).

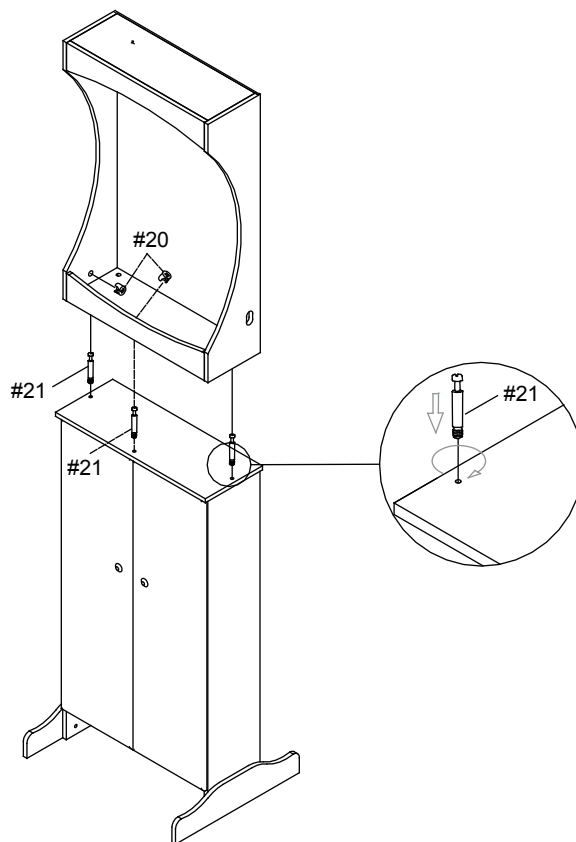


INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE (suite)

Étape 5: Fixez le support de fléchettes (no 12), en utilisant les trous percés au préalable sur la porte, à l'aide de vis (no 18). Fixez les portes (no 8) à la base de l'armoire à l'aide de charnières (no 13) et de vis (no 16) et vis (no 17). Fixez les pieds (no 11) à la base de l'armoire à l'aide de rondelles (no 15) et de boulons (no 14). *Avis: consultez l'étape 7 si l'armoire est fixée au mur.* Installez les poignées de porte (no 22) sur les portes. Fixez les plaques d'acier magnétique (no 27) à trous pré-percés dans les coins supérieurs externes à l'intérieur des portes à vis (no 29).

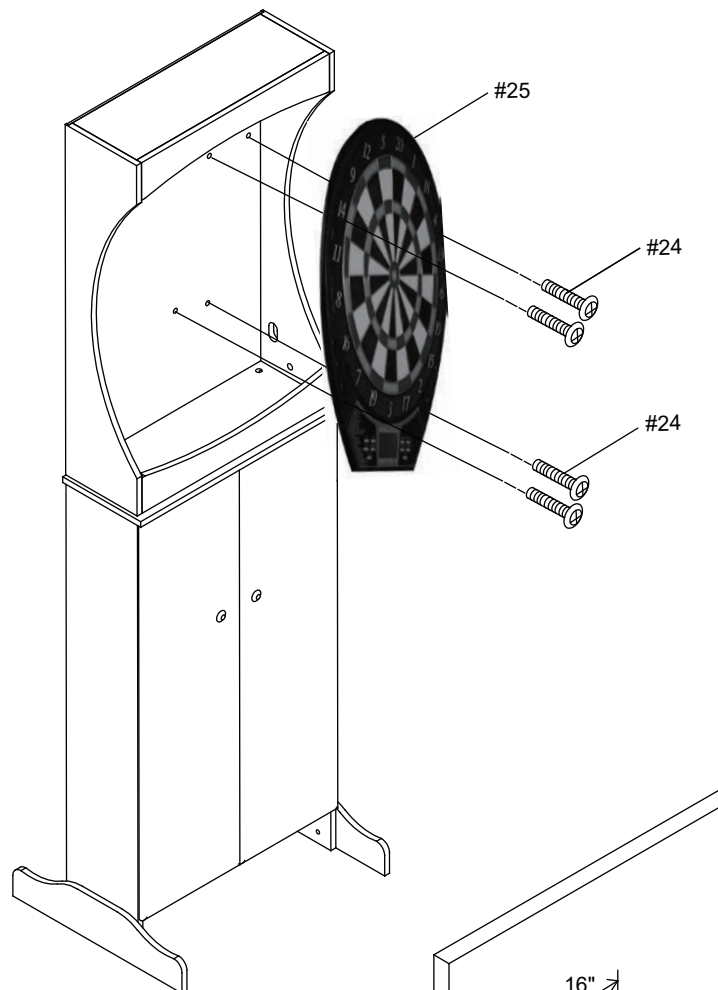


Étape 6: Vissez les boulons d'ancrage (no 21) à l'arrière de l'armoire et fixez le haut de l'armoire au bas de l'armoire à l'aide d'écrous d'ancrage (no 20) tel qu'illustré ci-dessous.



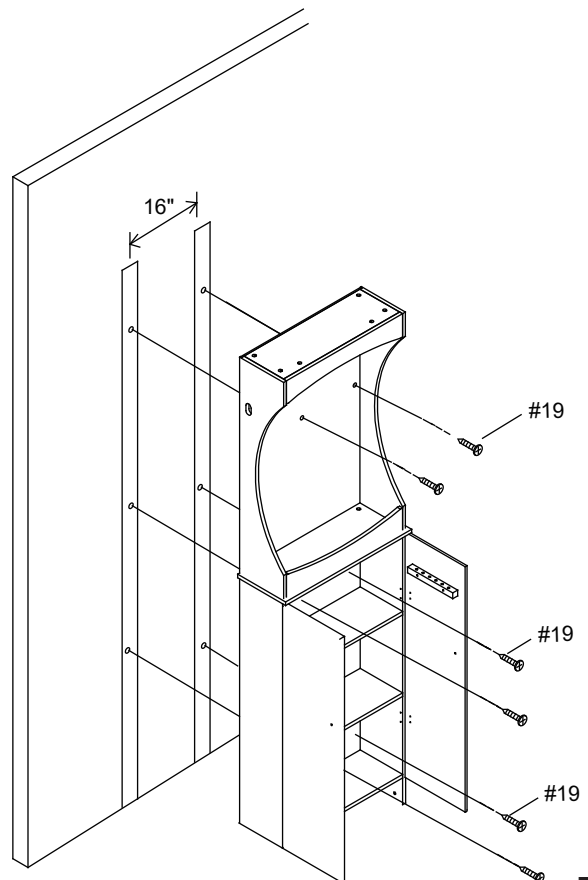
INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE (suite)

Étape 7: Fixez la cible électronique (no 25), en utilisant les trous filetés sur le panneau à l'aide de boulons (no 24).



En option (fixer l'armoire au mur):

Si vous souhaitez fixer l'armoire à un mur, ne fixez les pieds (n° 11) à l'armoire. Pour la fixer au mur, utilisez les trous prépercés situés en haut et en bas du panneau arrière (16") à l'aide de vis (no 19), tel qu'illustré. Assurez-vous de visser dans les montants du mur ou d'utiliser les chevilles d'ancrage appropriées (non incluses).



Règles générales pour jouer aux fléchettes

Il existe plusieurs types de jeux de fléchettes différents. Les deux jeux les plus populaires sont « Cricket » et « 01 ». Il existe de nombreuses versions du « 01 », comme le 301, le 501, le 601, le 801, etc. Qu'importe la variante du jeu que vous décidez de jouer, les règles de base du jeu de fléchettes sont les mêmes. Les informations suivantes présentent un aperçu des règles aux fléchettes ainsi que certains principes de base et quelques conseils pour vous avoir de meilleurs résultats.

Joueurs

Deux personnes ou deux équipes peuvent jouer aux fléchettes. En guise de réchauffement, tous les joueurs sont autorisés à exécuter jusqu'à neuf lancers avant que le match commence. Pour déterminer qui jouera en premier, chaque joueur ou équipe lance une fléchette et celui qui place sa fléchette le plus près du centre de la cible joue en premier.

Ligne de tir

Les joueurs ne doivent pas laisser leurs pieds franchir la ligne de tir. Dans le cas où le pied dépasse la ligne durant un lancer, les points ne comptent pas. Ce lancer ne peut pas être repris.

Lancers

Pour un tour, chaque joueur lance trois fléchettes. La fléchette doit adhérer à la cible pendant au moins cinq secondes après que la dernière fléchette a été lancée afin de compter le point. Si une fléchette tombe au sol ou si elle s'accroche à une autre fléchette sur la cible, le point ne compte pas.

Pointage

Quant aux fléchettes qui restent sur la cible, les points sont calculés en fonction du cercle où elles se sont posées. Les cercles et leurs points correspondants sont les suivants:

Le Wedge (cercle extérieur) – les points correspondent aux nombres indiqués dans le cercle de la cible.

Le Cercle Double (cercle extérieur, section étroite) – qu'importe le nombre où la fléchette s'est posée, il est multiplié par 2.

Le Cercle Triple (cercle intérieur, section étroite) – qu'importe le nombre où la fléchette s'est posée, il est multiplié par 3.

Le Bull's Eye (cercle extérieur du centre de la cible) – 25 points.

Le Double Bull's Eye (cercle intérieur du centre de la cible) – 50 points.

Trucs pour lancer

Tout se rapporte au lancer quand il s'agit de jouer aux fléchettes. Voici quelques conseils de base pour vous aider à frapper le Bull's Eye (centre de la cible).

La Position – une bonne posture est essentielle pour effectuer un lancer égal et régulier en direction de la cible. Ne vous penchez pas vers l'avant et ne soulevez votre pied. Maintenez une position équilibrée et stable et gardez le lancer isolé de l'avant-bras, du poignet et des doigts.

Le Lancer – ne lancez pas vos fléchettes brusquement. Au contraire, lancez votre fléchette et placez-la où vous le souhaitez grâce à un lancer précis et direct vers la cible. Maintenez la fléchette droite et évitez de la faire tourner lors du lancer afin de créer une trajectoire efficace vers la cible.

Le 501 Standard:

1. Chaque joueur ou équipe commence avec un pointage de 501, de 301 ou de 1001 selon la taille des équipes).

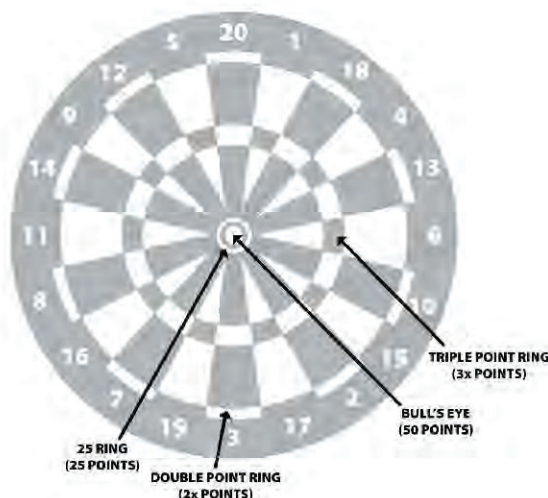
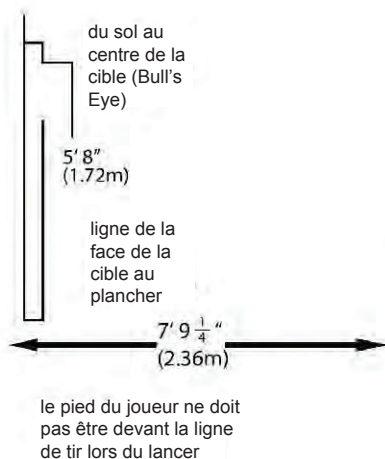
2. Pour gagner, le joueur et/ou l'équipe devront réduire leurs points à 0.

3. La dernière fléchette lancée dans une manche doit atteindre une section double ou le cercle intérieur du centre de la cible pour ainsi réduire le score à 0 exactement. Quand ce lancer réussit, vous doublez automatiquement vos points ou vous remportez la partie.

4. Le lancer qui réduirait le pointage à un score inférieur à zéro n'est pas compté! Le pointage du joueur est alors le même qu'au précédent tour.

5. Aux fins de la règle No 3, le Bull's Eye est de 25 points doublés.

* **Leg:** chaque manche est appelée Leg. Il faut effectuer 3 Legs pour terminer la partie; le gagnant est le joueur qui remporte 2 des 3 Legs. Ces derniers peuvent varier.



GARANTIE LIMITÉE DE 180 JOURS

La garantie du produit est valide pour l'acheteur original en ce qui a trait aux pièces défectueuses ou à la main-d'œuvre pour une période de 180 jours de la date d'achat.

Cette garantie n'est couverte pas les dommages causés par accident, par modification, par une installation défectueuse ou tout autre événement hors du contrôle du fabricant. Tout défaut ou dommage résultant de la négligence ou d'une mauvaise utilisation annule cette garantie. La présente garantie ne couvre pas les égratignures ou les dommages attribuables à un usage normal.

Ce produit n'est pas destiné à un usage institutionnel ou commercial; le fabricant décline toute responsabilité pour une telle utilisation. Un usage institutionnel ou commercial annule cette garantie.

Cette garantie est non transférable et est expressément limitée à la réparation ou au remplacement du produit défectueux. Au cours de la période de garantie, le fabricant s'engage à remplacer et à réparer les pièces défectueuses sans frais pour l'acheteur. Les frais d'assurance et d'expédition ne sont pas couverts et sont à la charge de l'acheteur. Les frais de main-d'œuvre et les dépenses liées au déplacement, à l'installation ou au remplacement du produit ou de ses composantes ne sont pas couverts par cette garantie.

Le fabricant se réserve le droit de faire des substitutions de recours en garantie si la pièce n'est pas disponible ou obsolète.

Le fabricant décline toute responsabilité liée à la perte d'utilisation ainsi que tous les autres coûts directs ou indirects, frais ou dommages encourus par le consommateur qui aurait été causés par une autre utilisation. L'utilisateur assume tous les risques de dommage résultant de l'utilisation de ce produit.

Cette garantie tient lieu expressément de toute autre garantie, exprimée ou implicite, y compris les garanties de qualité marchande ou d'adaptation à un emploi particulier dans la mesure permise par les lois fédérales ou provinciales. Ni le fabricant, ni aucun de ses représentants n'assument aucune autre responsabilité en rapport avec ce produit.

Toute réclamation doit être faite par le détaillant où le produit a été acheté. Une facture ou autre preuve d'achat est nécessaire pour traiter toutes les réclamations de garantie. Le numéro de modèle et les numéros de référence figurant dans les instructions d'assemblage seront exigés lors de la soumission de demande de pièces ou de recours en garantie.

Pour plus d'information ou pour toute question, veuillez téléphoner au 1 800 759-0977.