

Thank you for your VivaActive purchase. These products are designed for many years of enjoyment. Visit www.viva-active.com for the complete lineup of VivaActive products.

WARNING: Ages 5+. Choking hazard: contains small parts. Keep away from small children. Assembly and use should always be under adult supervision. This product is warranted for 30 days against manufacturer defects. Please retain retail receipt for date and purchase location verification. The product is not warranted against misuse, incorrect assembly or normal wear. The manufacturer, at its sole discretion, reserves the right to replace the entire unit or defective parts only within the warranty period.

PARTS LIST: 2 collapsible scoring targets, 6 washers (3 orange and 3 blue), Carry bag

GAME SETUP: Locate a level playing area. Place the two targets 8ft (2.44m) apart or up to 21 ft, (6.4m) (see court layout). Depending upon the age or skill of the participants the distance between targets can be modified.

RULES AND INSTRUCTIONS: Washer toss can be played by two or four players. A coin flip will determine which player or team will go first. A regulation washers game is 21 points or 9 innings, whichever happens first. One inning consists of all six washers being pitched at the opposite target. Washers must be pitched from behind the scoring target (see court layout). If a player's foot goes beyond the back of the scoring target during a pitch, the pitch is considered a "fault" and does not count. If the pitch is a fault and the washer lands in the opposite target, it should be removed from the scoring target and does not score any points. You must win by two or more points. If the game is tied after 9 innings, additional innings are played to determine a winner.

TWO PLAYER PLAY: Both players pitch at the same target. Player #1 pitches all three of their washers, then player #2 pitches all three of their washers. After both players have pitched all of their washers, the inning is over and a score should be calculated (see scoring below). In the next inning, players would pitch at the opposite target. The player that scored points in the inning pitches first in the next inning. If no points were scored, the player that pitched first in the inning pitches first in the next inning.

FOUR PLAYER PLAY: Two teams of two players each should be determined. One player from each team should stand in the pitching box of each scoring target, so that team members are at opposite targets. Teams are set on each scoring target and do not rotate. Player #1 from team A pitches all three of their washers, then player #1 from team B pitches all three of their washers. After both teams have pitched their washers, the inning is over and a score should be calculated (see scoring below). Player #2 from the winning team of the previous inning pitches first in the next inning and the same alternating pitching procedure should be used. If no points were scored in the inning, player #2 from the team that pitched first in the inning pitches first in the next inning.

SCORING: Only one player or team can score points in an inning. Players or teams ONLY score the difference between the highest and lowest player's scores. For example, if player/team #1 tosses for seven points and player/team #2 tosses for four points, then player/team #1 would score three points. The winner of each inning shoots first in the next inning. A washer pitched into the center hole scores three points. A washer pitched that lands in the target but not in the center hole, scores one point. Washers may not bounce into the target. Any washer that hits the ground before landing in the target does not count. Any washer pitched that does not land in the scoring target or that hits the ground before landing in the scoring target scores no points.

GAME SETUP: Locate a level playing area. Place the two targets 8ft (2.44m) apart or up to 21 ft, (6.4 m) (see court layout). Depending upon the age or skill of the participants the distance between targets can be modified.

DIAGRAM 1: COURT LAYOUT



Enjoy being outside and active!

Merci pour votre achat VivaActive. Ces produits sont conçus pour vous procurer de nombreuses années de plaisir. Visitez le www.viva-active.com pour voir la gamme complète des produits VivaActive.

AVERTISSEMENT : 5 ans et plus. Risques de suffocation; contient de petites pièces. Gardez à l'écart des jeunes enfants. L'assemblage et l'utilisation devraient toujours se faire sous la supervision d'un adulte. Ce produit est garanti pendant 30 jours contre les défauts de fabrication. Veuillez conserver la facture du marchand à des fins de vérification de date et de lieu d'achat. Ce produit n'est pas garanti contre une mauvaise utilisation, un assemblage incorrect ou une usure normale. Le fabricant, à sa seule discrétion, se réserve le droit de remplacer l'unité entière ou des pièces défectueuses, uniquement au cours de la période de garantie.

LISTE DES PIÈCES : 2 cibles avec marquage de points pliables, 6 rondelles (3 orange et 3 bleu), un sac de transport

CONFIGURATION DU JEU : Localisez une aire de jeu de niveau. Placez les deux cibles à 2,44 mètres ou 8 pieds de distance ou jusqu'à 6,4 mètres ou 21 pieds (voir la configuration du terrain). Selon l'âge ou l'habileté des participants, la distance entre les cibles peut être modifiée.

RÈGLES ET DIRECTIVES : Le jeu de rondelles peut être joué par deux ou quatre joueurs. Une pièce de monnaie est lancée pour déterminer le joueur ou l'équipe qui commence. Le règlement du jeu de rondelles prévoit une partie de 21 points ou 9 manches, selon la première éventualité. Une manche consiste au lancer de toutes les six rondelles vers la cible opposée. Les rondelles doivent être lancées de l'arrière de la cible (voir la configuration du terrain), à l'intérieur de la zone prévue. Si les pieds d'un joueur dépassent l'arrière de la cible lors d'un lancer, le lancer est considéré comme « fautif » et ne compte pas. Si le lancer est fautif et que la rondelle frappe la cible opposée, elle devrait être retirée de la cible et aucun point n'est compté. Vous devez gagner par deux points ou plus. Si la partie est à égalité après 9 manches, des manches supplémentaires sont jouées pour déterminer un gagnant.

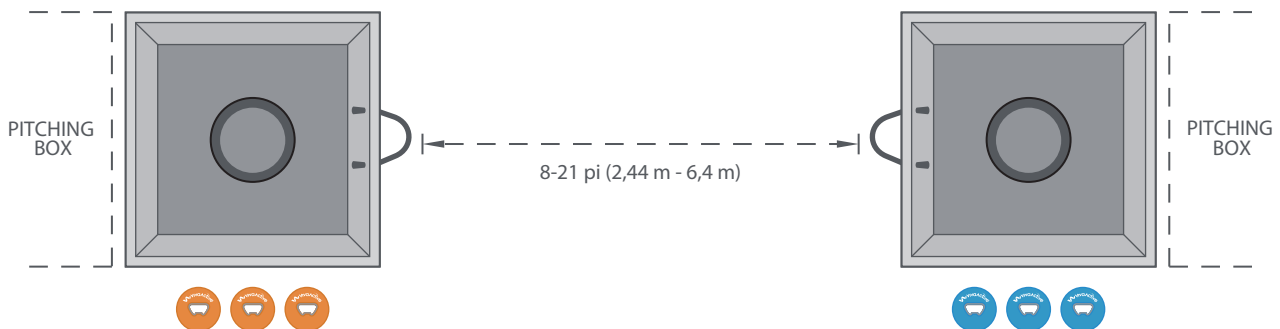
JEU À DEUX JOUEURS : Les deux joueurs lancent en direction de la même cible. Les joueurs doivent lancer à l'intérieur de la zone prévue. Le joueur no 1 lance toutes ses trois rondelles, puis le joueur no 2 lance toutes ses trois rondelles. Après que les deux joueurs ont lancé toutes leurs rondelles, la manche est terminée et la note de chacun est calculée (voir le pointage ci-dessous). Dans la prochaine manche, les joueurs changent d'extrémité et lance en direction de la cible opposée. Le joueur qui a marqué le plus de points dans les lancers de la manche va lancer le premier dans la manche suivante. Si aucun point n'est marqué, le joueur qui a lancé le premier dans la manche va également lancer le premier dans la manche suivante.

JEU À QUATRE JOUEURS : Deux équipes de deux joueurs devraient être déterminées. Un joueur de chaque équipe devrait se tenir à chaque cible de sorte que les membres d'une même équipe sont situés à des cibles opposées. Les joueurs vont demeurer à une cible et ne changent pas de position. Le joueur no 1 de l'équipe A lance toutes ses trois rondelles, puis le joueur no 1 de l'équipe B lance toutes ses trois rondelles. Tous les joueurs doivent lancer à l'intérieur de la zone prévue. Après que les deux équipes ont lancé leurs rondelles, la manche est terminée et la note de chacune est calculée (voir le pointage ci-dessous). Le joueur no 2 de l'équipe gagnante de la manche précédente va lancer le premier dans la prochaine manche et la même procédure d'alternance devrait être utilisée. Si aucun point n'est marqué durant la manche, le joueur qui a lancé le premier dans la manche va également lancer le premier dans la manche suivante.

RÉSULTAT : Un seul joueur ou une seule équipe peut marquer des points au cours d'une manche. Les joueurs ou les équipes vont UNIQUEMENT marquer la différence entre les résultats les plus élevés et les plus bas des joueurs. Par exemple, si le joueur ou l'équipe no 1 lance et obtient sept points et le joueur ou l'équipe no 2 lance et obtient quatre points, alors le joueur ou l'équipe no 1 devrait inscrire trois points. Le gagnant de chaque manche lance le premier à la manche suivante. Une rondelle lancée dans le trou du centre marque trois points. Une rondelle lancée qui atterrit dans la cible, mais non pas au trou central, marque un point. Les rondelles ne peuvent pas rebondir dans la cible. Toute rondelle qui frappe le sol avant d'atterrir sur la cible ne compte pas. Toute rondelle lancée qui n'atterrit pas sur la cible ou qui frappe le sol avant d'atterrir sur la cible ne marque aucun point.

CONFIGURATION DU JEU : Localisez une aire de jeu de niveau. Placez les deux cibles à 2,44 mètres ou 8 pieds de distance ou jusqu'à 6,4 mètres ou 21 pieds (voir la configuration du terrain). Selon l'âge ou l'habileté des participants, la distance entre les cibles peut être modifiée.

DIAGRAMME 1 : CONFIGURATION DE L'AIRE DE JEU



Soyez actifs et profitez de l'extérieur!