

Badminton & Volleyball Combo

VA01601



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.

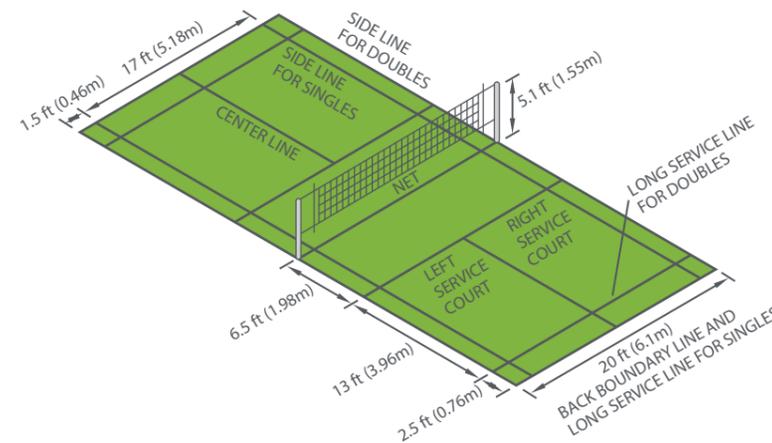
WARNING: Ages 5+. Choking hazard: contains small parts. Keep away from small children. Assembly and use should always be under adult supervision. This product is warranted for 30 days against manufacturer defects. Please retain retail receipt for date and purchase location verification. The product is 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: 1 Badminton & Volleyball Net, 1 Volleyball, 1 Pump, 4 Racquets, 2 Birdies, Poles, Ground spike, Guy Wires

DIAGRAM 1: NET SET UP



DIAGRAM 2: BADMINTON COURT



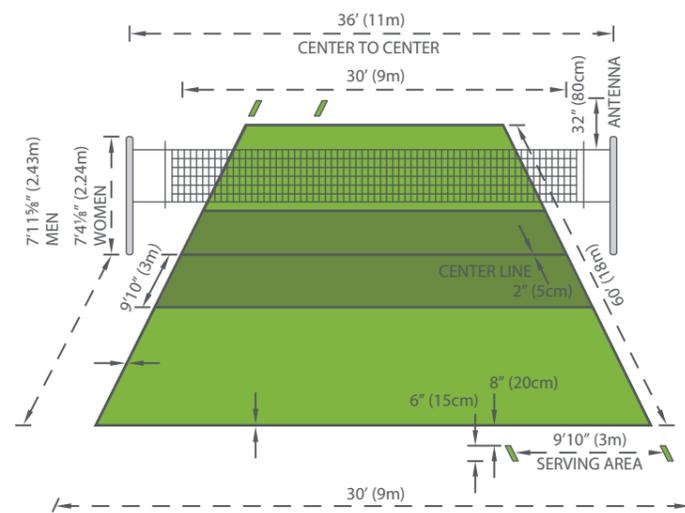
BADMINTON RULES AND INSTRUCTIONS:

- **PLAYERS** – A doubles game shall have two players to a side; a singles game shall have one player to a side.
- **COIN TOSS** – The side winning the toss shall have the options of: a) serving first or b) receiving; or c) choosing a particular end of the court.
- **OBJECT** – You win a rally if you hit the shuttle over the net and onto the floor of the opposing side's court. You lose a rally if you:
 - a) hit the shuttle into the net
 - b) hit shuttle over the net but outside of the opposing side's court
 - c) if the shuttle touches you or your clothing
 - d) you hit the shuttle before it crosses the net.

See more Faults listed under rule 9.

SCORING: A match is comprised of the best of three games. A game starts at "love-all" 0-0. If the serving side wins a rally (serve) they score a point and they serve again but from the alternate service court. If the receiving side wins the rally, no points are awarded and the service passes to the next player in doubles. In singles the next player is the opponent. In doubles it is either the partner of the first server or if both players have just had a turn at serving the serve goes to one of the opponents. 15 points are needed to win a game. However, if the score reaches 14-14 the side which first reached 14 can choose to play to 15 or 17.

DIAGRAM 3: VOLLEYBALL COURT



SERVING: Service Courts are slightly different for singles and doubles, See diagram 2. A shuttle that lands on the line is considered "in". The server and receiver stand opposite one another in diagonal service courts. Always start the game on the right service court. Once a serve has been made the players may move anywhere on their side of the net. Serves are always underhand in delivery and the receiver must stand still until the serve has been made. In doubles, future serves are then made from alternate service courts to alternate players. In singles, both players shall change service courts after each point scored.

FAULTS: A fault by a player of the side which is "in" puts the server out; if made by a player whose side is "out," it counts as a point to the "in" side. It is a fault:

- a) If in serving, the shuttle falls into the wrong service court, or falls short of the short service line, or beyond the long service line, or outside the boundary lines.
- b) If the server's feet are not in the service court from which the service is being made, or if the feet of the receiver are not in the service court diagonally opposite until the service is delivered.
- c) If, when the shuttle is "in play," a player touches the net or its supports with racket, person or clothing.
- d) If the shuttle is hit twice in succession by the same player; is hit more than once; or is held on the racket during the execution of a stroke; or if the shuttle is hit by a player or his partner successively.
- e) If the server, in attempting to serve, misses the shuttle, it is not a fault, provided the racket did not make contact with the shuttle.

VOLLEYBALL RULES AND INSTRUCTIONS: In rally point scoring, either the serving or receiving side scores a point whenever a team fails to serve properly, return the ball, or commits any other fault.

BALL PLAY:

Ball in: The ball is "in" when, after being put in play, its first contact with the ground is on the playing court or a boundary line.

Ball out: The ball is out when after being put in play, its first contact with the ground is completely outside the playing court. It touches an object outside the court, an overhead object or a person out of play. It touches the antennas, ropes, posts or the net outside the antenna.

SERVING: Play begins with a service. The service must take place from behind the end line, in the serving area. The serve may go to any place on the opponent's side of the court. Players may serve either underhand or overhand. Novices should utilize an underhand serve until they are practiced enough to utilize an overhand serve.

TEAM CONTACTS: Each team is entitled to a maximum of three contacts to return the ball to the opponents. A player may not contact the ball consecutively, except during or after a block or at a team's first contact.

CONTACT CHARACTERISTICS: A player may touch the ball with any part of the body. The ball must be contacted cleanly and not held, lifted, pushed, caught, carried or thrown. The ball cannot roll or come to rest on any part of a player's body. An exception is allowed during the defensive play of a hard driven ball (an attack hit or a blocked ball traveling at a high rate of speed). At this time, the ball may be momentarily lifted or pushed.

BLOCK: Blocking is an action that deflects the ball coming from the opponent by a player and/or players at the net. For doubles and triples, blocking does constitute as a contact leaving 2 contacts and any player may make contact of the ball after the block. For four-person and six-person play, blocking does not constitute a team contact leaving all 3 contacts. Any player may make the first contact of the ball after the block.

ATTACK HIT: All actions directing the ball toward the opponents' playing area, except the acts of serving and blocking, are attack hits. You cannot contact the ball within the playing space of the opponents.

SIMULTANEOUS CONTACT: When two blocking teammates touch the ball simultaneously, it is considered one contact and any player may make next contact.

FAULTS: Assisted Hit: A player takes support from a teammate or any object in order to reach the ball. Double Contact: A player contacts the ball twice in succession or the ball contacts various parts of the player's body successively. Held Ball: A player does not cleanly contact the ball. Player/Net: It is a fault for the player or their clothing to touch any part of the net. Reaching beyond the net while blocking. A player may touch the ball beyond the net provided the player does not interfere with the opponent's play before or during the attack-hit. Player may cross the center line, either before, during or after legal play of the ball, provided this does not interfere with the opponent's play.

While opposing players are not required to avoid the ball or the player, they cannot intentionally interfere with any legal attempt to play the ball on their court.

Enjoy being outside and active!

Jeu de badminton & volleyball

VA01601



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

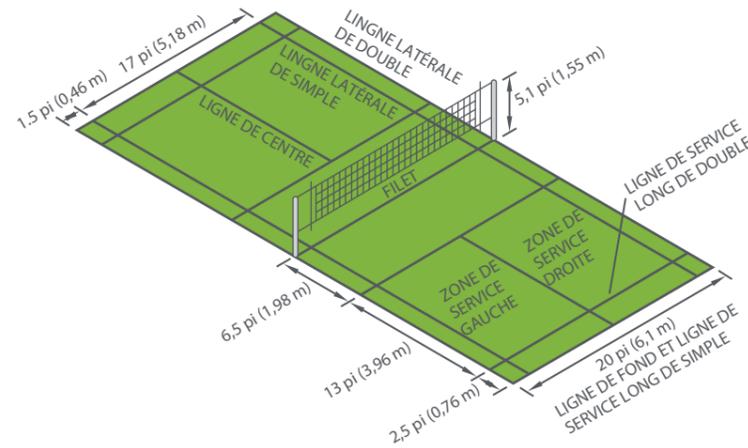
AVERTISSEMENT : 5 ans et plus. Risque d'étouffement : contient de petites pièces. Garder à l'écart des jeunes enfants. Le montage et l'utilisation doivent toujours être faits sous la surveillance d'un adulte. Ce produit est garanti pour une durée de 30 jours contre les défauts du fabricant. Veuillez conserver le reçu de vente à des fins de vérification de la date et le lieu d'achat. Ce produit n'est pas garanti contre l'utilisation abusive, le montage incorrect ou l'usure normale. Le fabricant se réserve le droit, à son entière discrétion, de remplacer la totalité de l'unité ou uniquement les pièces défectueuses au cours de la période de garantie.

LISTE DES PIÈCES : 1 filet de badminton et volleyball, 1 volleyball, 1 pompe, 4 raquettes, 2 volants, poteaux de filet, piquets, câbles de haubanage

DIAGRAMME 1 : INSTALLATION DUE FILET



DIAGRAMME 2 : DIMENSIONS DU TERRAIN DE BADMINTO

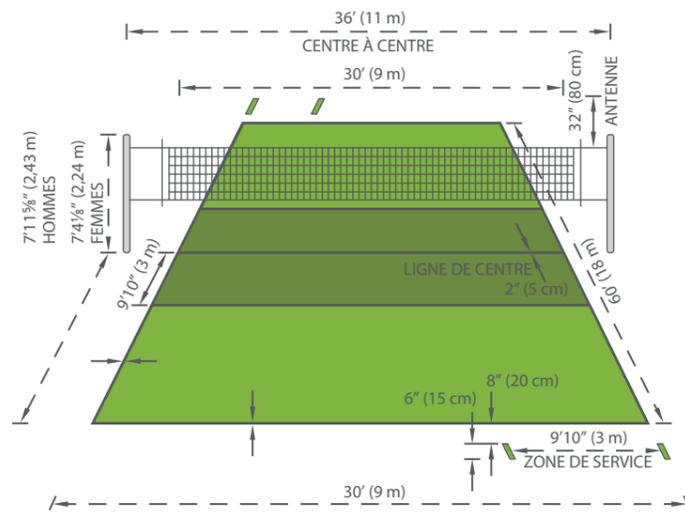


RÈGLEMENTS ET INSTRUCTIONS DE BADMINTON :

- **JOUEURS** – Un jeu double possède deux joueurs de chaque côté; un jeu simple possède un joueur de chaque côté.
- **TIRAGE À PILE OU FACE** – L'équipe gagnante du tirage à pile ou face a le choix de : a) envoyer le premier service ou b) recevoir le premier service; et c) choisir un côté particulier du terrain.
- **BUT** – Vous gagnez un échange si vous envoyez le volant par-dessus le filet, sur le sol du terrain de l'adversaire. Vous perdez un échange si :
 - a) vous envoyez le volant dans le filet
 - b) vous envoyez le volant par-dessus le filet, mais à l'extérieur du terrain de l'adversaire
 - c) le volant vous touche ou touche à vos vêtements
 - d) vous frappez le volant avant qu'il ne traverse le filet. Voir la section des infractions pour plus de fautes.

POINTAGE : Un jeu se joue au meilleur de trois parties. Le jeu commence « zéro partout » avec 0-0. Si le camp au service gagne un échange (service), ils gagnent un point et relancent le service, mais à partir de l'autre zone de service. Si le camp de réception gagne l'échange, aucun point n'est accordé et le service passe au prochain joueur dans les jeux doubles. Dans les jeux simples, le prochain joueur est l'adversaire. Dans les jeux doubles, il s'agit du partenaire du premier serveur ou, si les deux joueurs ont déjà fait leurs services, le service passe à l'un des adversaires. 15 points sont requis pour gagner une partie. Cependant, dans le cas où le pointage arriverait à 14-14, le côté qui a atteint 14 points en premier peut choisir de jouer une partie de 15 ou de 17 points.

DIAGRAM 3: DIMENSIONS DU TERRAIN DE VOLLEYBALL



SERVICE : Les zones de services diffèrent légèrement entre les jeux simples et les jeux doubles (voir le diagramme 2). Un volant qui tombe sur la ligne est considéré à l'intérieur du terrain. Le serveur et le receveur se placent face l'un à l'autre dans les zones de service diagonales. Commencez toujours une partie dans la zone de service droite. Une fois que le service est lancé, les joueurs peuvent se mouvoir partout sur le terrain, de leur côté du filet. Les services se font toujours par en dessous et le receveur doit se tenir immobile jusqu'au moment où le service est lancé. Dans les jeux doubles, les zones de service et les joueurs alternent pour faire les services. Dans les jeux simples, les deux joueurs changent de zone de service chaque fois qu'un point est marqué.

INFRACTIONS : Si l'infraction est faite par un joueur dont le volant est « à l'intérieur », le serveur perd le service; si l'infraction est effectuée par le joueur qui ne possède pas le volant (le volant est « à l'extérieur »), l'équipe qui possède le volant gagne le point. Il s'agit d'une infraction si :

- a) Durant le service, le volant tombe dans la mauvaise zone de service, ou qu'il tombe avant de traverser la ligne de service court, au-delà de la ligne de service long, ou à l'extérieur des lignes de délimitation du terrain.
- b) Les pieds du serveur ne sont pas dans la zone de service appropriée au moment de faire le service, ou les pieds du receveur ne sont pas dans la zone de service opposée en diagonale jusqu'au moment où le service est livré.
- c) Lorsque le volant est en cours de jeu, un joueur touche le filet ou ses appareils de soutien avec sa raquette, sa personne ou ses vêtements.
- d) Le volant se fait frapper deux fois de suite par le même joueur; le volant se fait frapper plus d'une fois; ou le volant se repose un instant sur la raquette pendant une manœuvre d'envoi; ou le volant est frappé successivement par un joueur ou son partenaire de jeu.
- e) Si le serveur, en tentant de faire le service, manque le volant, il ne s'agit pas d'une infraction si la raquette n'est pas entrée en contact avec le volant.

REGLES ET INSTRUCTIONS DE VOLLEYBALL : Dans les parties jouées avec pointage par marque continue, l'équipe qui envoie ou reçoit le service gagne un point lorsque l'autre équipe fait le service ou renvoie le ballon de manière incorrecte, ou lors de toute autre erreur.

BALLON EN JEU :

BALLE BONNE : La balle est « bonne » si, quand la partie commence, son premier contact avec le sol se fait sur le terrain de jeu ou sur la ligne de démarcation.

BALLE DEHORS : La balle est « dehors » si, une fois que la partie commence, son premier contact avec le sol se fait complètement à l'extérieur du terrain de jeu. – Le ballon touche un objet à l'extérieur du terrain de jeu, un obstacle aérien ou une personne qui ne joue pas. Le ballon touche les antennes, les cordes, les poteaux ou le filet à l'extérieur de l'antenne.

SERVICE : La partie commence par un service. Le service doit avoir lieu derrière la ligne de fond, dans la zone de service. Le service peut se diriger vers n'importe quel endroit du côté du terrain de l'équipe adverse. Les joueurs peuvent servir par en dessous ou au-dessus de l'épaule. Les joueurs débutants devraient commencer par un service par en dessous jusqu'à ce qu'ils soient en mesure de faire le service au-dessus de l'épaule.

TOUCHES ENTRE LES MEMBRES D'ÉQUIPE : Chaque équipe a droit à trois touches avant de devoir renvoyer le ballon à l'équipe adverse. Un joueur ne peut pas toucher le ballon deux fois de suite, sauf pendant ou suite à un bloc ou lors de la première touche d'une équipe.

CARACTÉRISTIQUES DES TOUCHES : Un joueur peut toucher le ballon avec n'importe quelle partie du corps. Le ballon doit être touché de façon nette, sans le prendre, le soulever, le pousser, l'attraper, le porter ou le lancer. Le ballon ne peut ni rouler ni se reposer sur n'importe quelle partie du corps du joueur. Une exception est permise durant le jeu défensif d'un ballon à haute vitesse (une frappe d'attaque ou un ballon bloqué voyageant à haute vitesse). Dans cette situation, le ballon peut être momentanément soulevé ou poussé.

BLOC : Un joueur « bloque » un ballon lorsqu'il arrête au filet le ballon lancé par le ou les adversaires. Pour les jeux en équipes de deux ou trois personnes, un bloc compte comme une touche; il reste donc deux contacts et tous les joueurs peuvent toucher le ballon après le bloc. Pour les jeux avec équipes de quatre ou de six personnes, un bloc ne compte pas comme une touche, ce qui laisse les 3 touches. N'importe quel joueur peut faire la première touche avec le ballon après un bloc.

FRAPPE D'ATTAQUE : Toutes les actions qui dirigent le ballon vers le côté de l'équipe adverse, sauf pour les services et les blocs, sont des frappes d'attaque. Il est interdit de toucher le ballon dans le côté du terrain de l'équipe adverse.

TOUCHES SIMULTANÉES : Lorsque deux joueurs d'une même équipe touchent simultanément le ballon, une seule touche est comptée et n'importe quel joueur peut faire la prochaine touche.

INFRACTIONS : Touche assistée: Un joueur prend soutien sur un objet ou autre joueur afin de toucher le ballon. Double touche: Un joueur touche le ballon deux fois de suite ou le ballon touche successivement différentes parties du corps du même joueur. Ballon tenu: Un joueur ne touche pas le ballon de façon nette. Contact entre un joueur et le filet: Un joueur ou une partie des vêtements du joueur qui touche toute partie du filet est une infraction. Dépasser le filet lors d'un bloc: Un joueur peut toucher le ballon au-delà du filet, à condition qu'il n'interfère pas avec le jeu de l'adversaire avant ou pendant sa frappe d'attaque. Un joueur peut traverser la ligne de centre avant, durant ou après le jeu légitime du ballon, tant et aussi longtemps que cette action n'interfère pas avec le jeu du joueur opposé.

Même si les joueurs d'équipes adverses ne doivent pas obligatoirement éviter le ballon ou le joueur en train de jouer, il est interdit d'interférer intentionnellement avec tout essai légitime d'envoyer le ballon de leur côté du terrain.

Soyez actifs et profitez de l'extérieur!