

Assembly Instructions
Instrucciones De Ensamblaje
Instructions D'Assemblage



877-472-4296

www.medalsports.com

! IMPORTANT NOTICE

1. This is not a children's toy, adult supervision is required for children playing this game.

! AVISO IMPORTANTE

1. Este no es un juguete para niños, se requieren la supervisión adulta para niños cuando esté jugando al juego.

NOTE IMPORTANTE !

1. Ce n'est pas un jeu d'enfant et la surveillance d'adultes est requise pour les enfants qui jouent ce jeu.



No children in play area
No deben estar los niños en el area de jugar
Pas d'enfants dans la zone de jeux



Keep away from pets in play area
Mantener alejados a los animales domesticos del area de jugar
Tenir les animaux de jouez à distance

! WARNING

CHOKING HAZARD - This item contains small parts and small balls. Not suitable for children under 3 years.

! ADVERTENCIA

PELIGRO DE ASFIXIA - Este artículo contiene piezas pequeñas y pequeñas bolas. No es apto para niños menores de 3 años de edad.

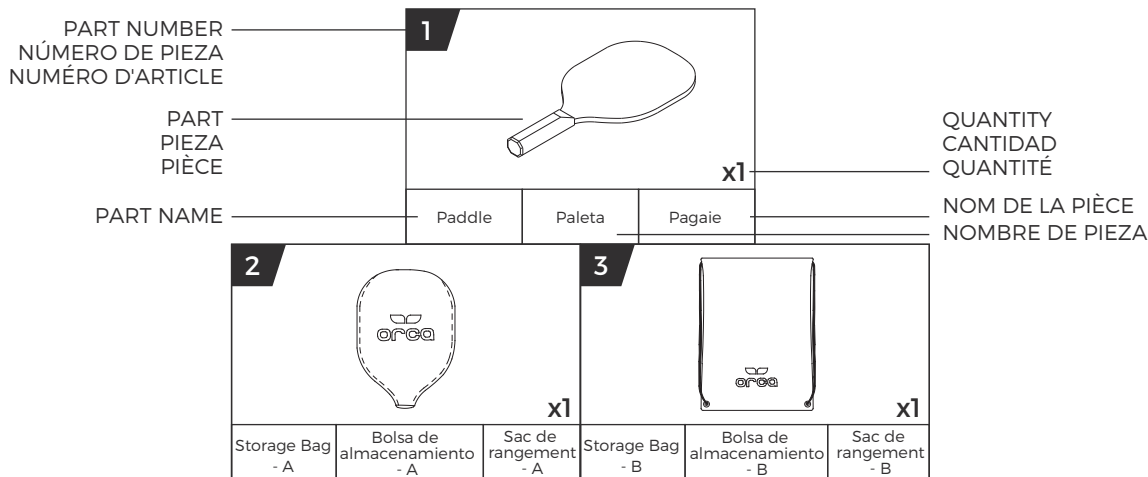
! ATTENTION

RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Cet article contient de petites pièces et de petites boules. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

ACCESSORIES

ACCESORIOS

ACCESSOIRES



BEFORE PLAY

1. Find a clean, level place to begin the paly of your product.
2. Verify that you have all listed parts as shown on the part list page.

ANTES DE JUGAR

1. Encuentre un lugar limpio y nivelado en el patio trasero o en el césped para comenzar a jugar con su producto.
2. Comprueba que tienes todas las partes que están mostrar en la página de la lista de piezas.

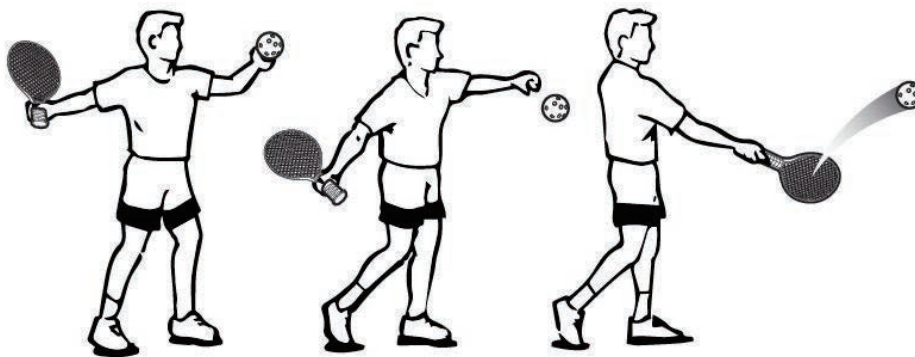
AVANT DE JOUER

1. Trouvez un endroit propre et de niveau dans la cour ou sur la pelouse pour commencer à jouer votre produit.
2. Vérifiez que vous avez toutes les pièces énumérées comme indiqué sur la page de liste des pièces.

GAME DESCRIPTIONS

INSTRUCCIONES DE JUEGO

DESCRIPTIONS DU JEU

**Game and Match**

In tournament play a match will usually consist of the best 2 out of 3 games to 11. A game is finished when one player or team reaches 11 points and is leading by at least two points. If the score is tied at 10-10, then the game continues until one player or team wins by two points. Players switch sides after the first game. If a third game is needed, the players will switch sides after the first player or team gets to 6 points, and the game will then continue to its conclusion.

Matches consisting of just one game are played to 15 points. The winner in this format must also be ahead by two points. In a 15 point game, players should switch sides after one team gets to 8 points, and the game will then continue to its conclusion.

Serving

Determine which side will serve first. In pickleball a player or team can only score points when serving. Prior to 2007, players were allowed to step over the baseline with one foot when serving, as long as they kept at least one foot behind the baseline until after they contacted the ball. However, the rule has been changed by the National Pickleball Association (USAPA) so that now both feet must remain behind the baseline until after the ball is struck. Players must announce the score prior to serving. Always call the server's score first.

For instance, upon starting the server should announce "0-0-1" or "0-0-start". This indicates that the score is 0 to 0 and the server is "player 1" or the starter of the game. From this point forward the server will announce the score with his team's score first followed by a 1 or 2 to identify the server.

The serve must be made with an underhand stroke so that contact with the ball is made below waist level.

Juego y Partido

En el juego de torneo, un partido generalmente consistirá en los mejores 2 de 3 juegos a 11. Un juego se termina cuando un jugador o equipo alcanza 11 puntos y lleva la delantera por al menos dos puntos. Si la puntuación está empatada a 10-10, entonces el juego continúa hasta que un jugador o equipo gana por dos puntos. Los jugadores cambian de bando después del primer juego. Si se necesita un tercer juego, los jugadores cambiarán de bando después de que el primer jugador o equipo llegue a 6 puntos, y el juego continuará hasta su conclusión.

Los partidos que constan de un solo juego se juegan a 15 puntos. El ganador en este formato también debe tener una ventaja de dos puntos. En un juego de 15 puntos, los jugadores deben cambiar de bando después de que un equipo llegue a 8 puntos, y el juego continuará hasta su conclusión.

Saque

Determina qué lado sacará primero.

En pickleball, un jugador o equipo solo puede sumar puntos al sacar.

Antes de 2007, a los jugadores se les permitía pasar por encima de la línea de fondo con un pie sacar, siempre que se mantuvieran al menos un pie detrás de la línea de fondo hasta después de que tocaran la pelota. Sin embargo, la regla ha sido cambiada por la Asociación Nacional de Pickleball (USAPA) de modo que ahora ambos pies deben permanecer detrás de la línea de fondo hasta que se golpea la pelota.

Los jugadores deben anunciar el la puntuación antes de sacar. Siempre cantar primero a la puntuación del servidor.

Por ejemplo, al iniciar el saque debe anunciar "0-0-1" o "0-0-inicio". Esto indica que la puntuación es de 0 a 0 y el sacador es el "jugador 1" o el arrancador del juego. A partir de este momento, el sacador anunciará la puntuación con la de su equipo primero, seguido de un 1 o 2 para identificar al sacador.

El saque debe realizarse con un golpeo bajo para que el contacto con la pelota se haga por debajo del nivel de la cintura.

Jeu et Match

En tournoi, un match se compose généralement des 2 meilleurs matchs sur 3 à 11. Un match est terminé lorsqu'un joueur ou une équipe atteint 11 points et mène d'au moins deux points. Si le score est égal à 10-10, le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe gagne par deux points. Les joueurs changent de camp après le premier match. Si un troisième jeu est nécessaire, les joueurs changeront de camp une fois que le premier joueur ou la première équipe aura atteint 6 points, et le jeu se poursuivra ensuite jusqu'à sa conclusion.

Les matchs composés d'un seul jeu sont joués à 15 points. Le vainqueur dans ce format doit également être en avance de deux points. Dans un jeu à 15 points, les joueurs doivent changer de camp lorsqu'une équipe atteint 8 points, et le jeu se poursuivra ensuite jusqu'à sa conclusion.

Service

Déterminer quel côté servira en premier.

Au tennis léger, un joueur ou une équipe ne peut marquer des points qu'en servant. Avant 2007, les joueurs étaient autorisés à enjambrer la ligne de fond avec un pied lorsqu'ils servaient, tant qu'ils gardaient au moins un pied derrière la ligne de fond jusqu'à ce qu'ils aient touché la balle. Cependant, la règle a été modifiée par l'Association nationale du tennis léger (USAPA) de sorte que les deux pieds doivent désormais rester derrière la ligne de fond jusqu'à ce que la balle soit frappée.

Les joueurs doivent annoncer le score avant de servir. Appeler toujours le score du serveur en premier.

Par exemple, au démarrage, le serveur doit annoncer « 0-0-1 » ou « 0-0-start ». Cela indique que le score est de 0 à 0 et que le serveur est le « joueur 1 » ou le démarreur du jeu. À partir de ce moment, le serveur annoncera le score avec le score de son équipe en premier suivi de 1 ou de 2 pour identifier le serveur.

Le service doit être effectué avec un coup en revers afin que le contact avec la balle se fasse en dessous du niveau de la taille.

GAME DESCRIPTIONS

Underhand Definition:

The arm must be moving in an upward arc and the paddle head shall be below the wrist when it strikes the ball. Serves must travel diagonally and land between the non-volley zone and the baseline of the service court opposite of the serving player.

Each player is allowed only one serving attempt unless it is a "let" serve. A let serve occurs when the serve hits the top of the net as it crosses the court and still lands in the correct service court. If this occurs the serve is played over. Each player will continue to serve until he does not win a point.

Serving in Doubles

At the start of each new game, only one player on the first serving team is permitted a serve before turning service over to the opposing team. Thereafter both members of each team will have a service turn before the ball is turned over to the opposing team to serve.

So to start a game the initial server continues to serve, alternating sides (right, left, right etc) until a point is lost by the serving team. Then the ball is served by the opposing team's right side player who continues to serve until a point is lost. Once a point is lost the service does not revert to the opposing team but to that server's partner, "Player 2" on the same team. When a point is lost on "Player 2's" service it becomes the other team's turn to serve. Each player on this team will now get a chance to serve before turning the serve over to the opposing team.

When the serving team scores a point, the server alternates to the other side of the serving team's court. The receiving team players do not alternate sides.

If the serve rotation is done properly in doubles, the serving team's score will always be even when the player that started the game on the right side is on the right side and odd when that player is on the left side.

Serving in Singles

In singles, the server will serve from the right when he has an even number of points (0, 2, 4, etc). The server should serve from the left when he has an odd number of points (1, 3, 7, etc). The receiver should adjust their position diagonally across the court according to where the server stands.

Non-Volley Zone:

To volley a ball means to hit it in the air without letting it bounce. All volleying must be done with the player's feet behind the non-volley zone.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Definición de golpeo bajo:

El brazo debe moverse en un arco hacia arriba y la cabeza de la paleta debe estar debajo de la muñeca cuando golpea la pelota.

Los saques deben viajar en diagonal y aterrizar entre la zona de no volea y la línea de fondo de la cancha de servicio opuesta al jugador que saca.

A cada jugador se le permite un solo intento de saque a menos que sea un saque "let". Un saque let ocurre cuando el saque golpea la parte superior de la red cuando cruza la cancha y aún aterriza en la cancha de servicio correcta. Si esto ocurre, se vuelve a jugar el saque. Cada jugador continuará sacando hasta que no gane un punto.

Partidos de Dobles

Al comienzo de cada nuevo juego, solo a un jugador del primer equipo de saque se le permite un saque antes de entregar el saque al equipo contrario. A partir de entonces, ambos miembros de cada equipo tendrán un turno de saque antes de que la pelota se entregue al equipo contrario para que saque.

Entonces, para comenzar un juego, el sacador inicial continúa sacando, alternando lados (derecho, izquierdo, derecho, etc.) hasta que se marca un punto perdido por el equipo de saque. Luego, la pelota es sacada por el jugador del lado derecho del equipo contrario que continúa sacando hasta que se pierda un punto. Una vez que se pierde un punto, el saque no vuelve al equipo contrario sino al compañero de ese sacador, el "Jugador 2" del mismo equipo. Cuando se pierde un punto en el saque del "Jugador 2", se convierte en el el turno de saque del otro equipo. Cada jugador de este equipo ahora tendrá la oportunidad de sacar antes de entregar el saque al equipo contrario.

Cuando el equipo que saca anota un punto, el sacador se alterna al otro lado de la cancha del equipo que saca. Los jugadores del equipo receptor no alternan bandos.

Si la rotación del saque se realiza correctamente en dobles, la puntuación del equipo que saca siempre será un número par cuando el jugador que comienza el juego por la derecha está a la derecha y un número impar cuando el jugador está por la izquierda.

Partidos de individuales

En individuales, el sacador sacará desde la derecha cuando tenga un número par de puntos (0, 2, 4, etc.). El sacador debe sacar desde la izquierda cuando tiene un número impar de puntos (1, 3, 7, etc.). El receptor debe ajustar su posición diagonalmente a lo largo de la cancha de acuerdo con la posición del sacador.

Zona de No Volea:

Volear una pelota significa golpearla en el aire sin dejarla rebotar. Toda volea debe hacerse con los pies del jugador detrás de la zona de no volea.

DESCRIPTIONS DU JEU

Définition du revers de main :

le bras doit se déplacer en arc de cercle vers le haut et la tête de la pagaie doit être sous le poignet lorsqu'elle frappe la balle.

Les services doivent se déplacer en diagonale et atterrir entre la zone de non-volée et la ligne de fond du terrain de service à l'opposé du joueur servant.

Chaque joueur n'a droit qu'à une seule tentative de service, à moins qu'il ne s'agisse d'un service « let ». Un service « let » se produit lorsque le service atteint le haut du filet alors qu'il traverse le terrain et atterrit toujours dans le bon terrain de service. Si cela se produit, le service est terminé. Chaque joueur continuera à servir jusqu'à ce qu'il ne gagne pas de point.

Servir en double

Au début de chaque nouveau jeu, un seul joueur de la première équipe servante est autorisé à servir avant de remettre le service à l'équipe adverse. Par la suite, les deux membres de chaque équipe auront un tour de service avant que la balle soit remise à l'équipe adverse pour servir.

Ainsi, pour démarrer un jeu, le serveur initial continue de servir, en alternant les côtés (droite, gauche, droite, etc.) jusqu'à ce qu'un point soit perdu par l'équipe servante. Ensuite, la balle est servie par le joueur droite de l'équipe adverse qui continue de servir jusqu'à ce qu'un point soit perdu. Une fois qu'un point est perdu, le service ne revient pas à l'équipe adverse mais au partenaire de ce serveur, « Joueur 2 » de la même équipe. Lorsqu'un point est perdu au service du « Joueur 2 », c'est au tour de l'autre équipe de servir. Chaque joueur de cette équipe aura désormais une chance de servir avant de remettre le service à l'équipe adverse.

Lorsque l'équipe servante marque un point, le serveur passe à l'autre côté du terrain de l'équipe servante. Les joueurs de l'équipe qui reçoivent la balle n'alternent pas les côtés.

Si la rotation du service est effectuée correctement en double, le score de l'équipe servante sera toujours pair lorsque le joueur qui a commencé le jeu à côté droite est à côté droite et impair lorsque ce joueur est à côté gauche.

Service en simple

En simple, le serveur servira du côté droite lorsqu'il aura un nombre pair de points (0, 2, 4, etc.). Le serveur doit servir du côté gauche lorsqu'il a un nombre impair de points (1, 3, 7, etc.). Le receveur doit ajuster sa position en diagonale sur le terrain en fonction de la position du serveur.

Zone de non-volée :

Voler une balle signifie la frapper en l'air sans la laisser rebondir. Toutes les volées doivent être effectuées avec les pieds du joueur derrière la zone de non-volée.

GAME DESCRIPTIONS

If a player's momentum causes them to step on or over the non-volley line after hitting a volley they have committed a fault and lose the point.

If a player's paddle or any part of their body touches any part of the non-volley zone while hitting a volley or because of their forward momentum after hitting the ball they lose the point!

A player may jump across the no-volley line after hitting a volley if they don't touch any part of the non-volley zone including the lines while doing so.

Double Bounce Rule:

Each team must play their first shot off the bounce. That is, the receiving team must let the serve bounce and the serving team must let the return of the serve bounce before playing it. After the two bounces have occurred, the ball can either be volleyed or played off the bounce.

Faults

The ball may only bounce once per side. After the ball is hit by a player, it must travel to the other side of the net.

Like tennis, if the ball hits one of the sidelines or the baseline, it is a playable ball. When a player or team fails to win the rally they are said to have made a fault. Some, but not all of the things that cause faults and loss of point or service are listed below:

- Server swings the paddle with the intent of hitting the ball but misses.
- Serving the ball into an incorrect area.
- Missing the ball when you try to hit it.
- Hitting the ball out of bounds.
- Volleying the ball before it has bounced once on each side.

(violating the Double-Bounce Rule)

- Hitting the ball into the net or hitting the net with your paddle or body.
- Hitting the ball while in the non-volley zone before it is allowed to bounce.
- Touching the non-volley zone with your paddle or body while attempting to hit a volley.
- Stepping on or over the non-volley zone line on a follow through.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Si el impulso de un jugador hace que pise o sobrepase la línea de no volea después de realizar una volea, cometió una falta y pierde el punto.

Si la paleta de un jugador o cualquier parte de su cuerpo toca cualquier parte de la zona de no volea mientras realiza una volea o debido a su impulso hacia adelante después de golpear la pelota, ¡pierde el punto!

Un jugador puede saltar a través de la línea de no volea después de realizar una volea si no toca ninguna parte de la zona de no volea, incluidas las líneas, mientras lo hace.

Regla de Doble bote:

Cada equipo debe realizar su primer disparo desde el rebote. Es decir, el equipo receptor debe dejar el saque botar y el equipo que saca debe dejar que el retorno del saque bote antes de jugarlo. Después de que se hayan producido los dos botes, la pelota se puede volear o jugar desde el rebote.

Faltas

La pelota solo puede botar una vez por lado. Después de que un jugador golpea la pelota, debe viajar al otro lado de la red.

Al igual que el tenis, si la pelota golpea una de las líneas laterales o la línea de fondo, es una pelota jugable. Cuando un jugador o equipo no gana la jugada, se dice que ha cometido una falta. Algunas, pero no todas las cosas que causan faltas y pérdida de punto o servicio se enumeran a continuación:

- El sacador balancea la paleta con la intención de golpear la pelota, pero falla.
- Sacar la pelota en un área incorrecta.
- Fallar la pelota cuando intenta golpearla.
- Golpear la pelota fuera de límites.
- Volear la pelota antes de que haya botado una vez en cada lado.

(violando la regla del doble bote)

- Golpear la pelota en la red o golpear la red con la paleta o el cuerpo.
- Golpear la pelota mientras está en la zona de no volea antes de que se le permita botar.
- Tocar la zona de no volea con la paleta o el cuerpo mientras intenta realizar una volea.
- Pasar en o por encima de la línea de la zona de no volea durante un seguimiento.

DESCRIPTIONS DU JEU

Si l'élan d'un joueur l'amène à marcher sur ou au-dessus de la ligne de non-volée après avoir frappé une volée, il a commis une faute et perd le point.

Si la pagaie d'un joueur ou une partie de son corps touche une partie de la zone de non-volée pendant qu'il frappe une volée ou à cause de son élan vers l'avant après avoir frappé la balle, il perd le point !

Un joueur peut sauter par-dessus la ligne de non-volée après avoir frappé une volée s'il ne touche aucune partie de la zone de non-volée, y compris les lignes, en le faisant.

Règle du double rebond :

Chaque équipe doit jouer son premier coup hors du rebond. C'est-à-dire que l'équipe qui reçoit la balle doit laisser le service rebondir et l'équipe qui sert doit laisser le retour du service rebondir avant de le jouer. Une fois que les deux rebonds se sont produits, la balle peut être soit repris de volée, soit joué hors du rebond.

Fautes

La balle ne peut rebondir qu'une seule fois par côté. Une fois que la balle est frappée par un joueur, elle doit passer à l'autre côté du filet.

Comme le tennis, si la balle touche l'une des lignes de touche ou la ligne de fond, c'est une balle jouable. Lorsqu'un joueur ou une équipe ne remporte pas le rallye, on dit qu'il a commis une faute. Certaines, mais pas toutes les choses qui causent des fautes et une perte de point ou de service sont listées ci-dessous :

- Le serveur brandit la pagaie avec l'intention de frapper la balle mais la rate.
- Servir la balle dans une zone incorrecte.
- Manquer la balle lorsque vous essayez de la frapper.
- Frapper la balle en dehors des limites.
- Voler le ballon avant qu'il n'ait rebondi une fois de chaque côté.

(Violation de la règle du double rebond)

- Frapper la balle dans le filet ou frapper le filet avec votre pagaie ou votre corps.
- Frapper la balle dans la zone de non-volée avant qu'elle ne puisse rebondir.
- Toucher la zone de non-volée avec votre pagaie ou votre corps tout en essayant de frapper une volée.
- Marcher sur ou au-dessus de la ligne de zone de non-volée lors d'un suivi.

**PICKLEBALL COURT
DIAGRAM**

**DIAGRAMA DE LA CANCHA
DE PICKLEBALL**

**DIAGRAMME DU TERRAIN
DE TENNIS LEGER**

