

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.

PARTS LIST: 1 Volleyball Net, 1 Volleyball, 1 Pump, Poles, Beach spike for easy anchoring, Guy Wires

GAME SETUP: The recommended beach volleyball court dimensions for Recreational play is 60' by 30'. This allows for four on four or six on six play. Posts should be placed 1m (3'-4") from each side line, 36'-8" from each other. A recommended free or clearance zone around the court, of at least 10 ft is recommended. It is recommended that the depth of sand be 18 inches on the court and 12 inches in the free zone.

DIAGRAM 1: DIMENSIONS OF A BEACH VOLLEYBALL COURT

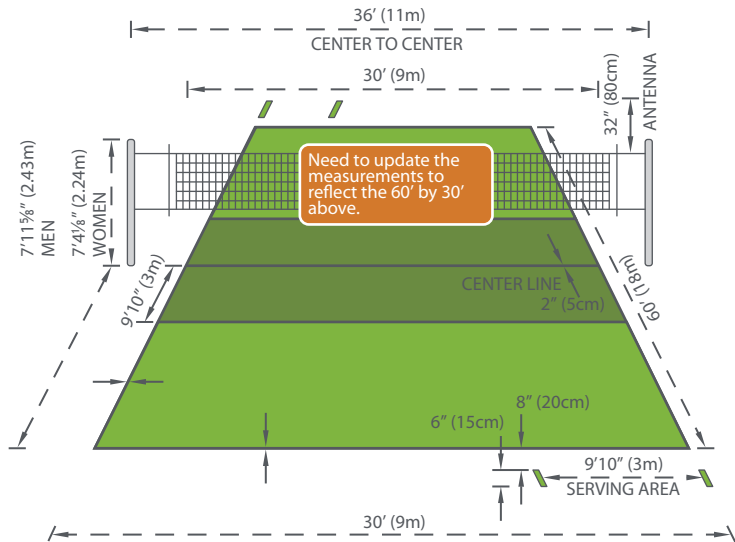
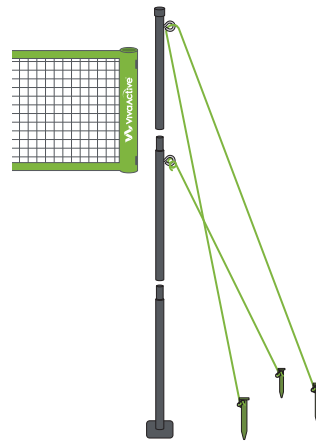


DIAGRAM 2: NET ASSEMBLY



RULES AND INSTRUCTIONS: Begin with a 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.

Once the serving team has been determined, players get ready and begin the game with a serve. See Serving below.

SCORING: Games are usually played to 11 or 15 points and should be determined before play begins. Court side switches occur at specified times during the game. In a 15- point game, courts are exchanged each time the total number of scored points is a multiple of 5. In an 11-point game, teams exchange courts each time the total number of scored points is a multiple of 4.

RALLY POINT SCORING: 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.

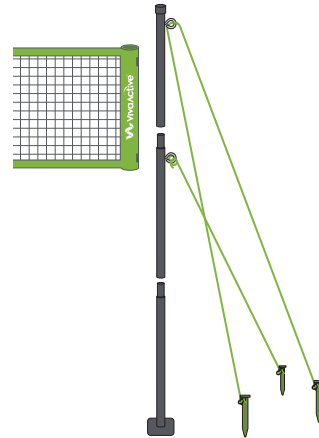
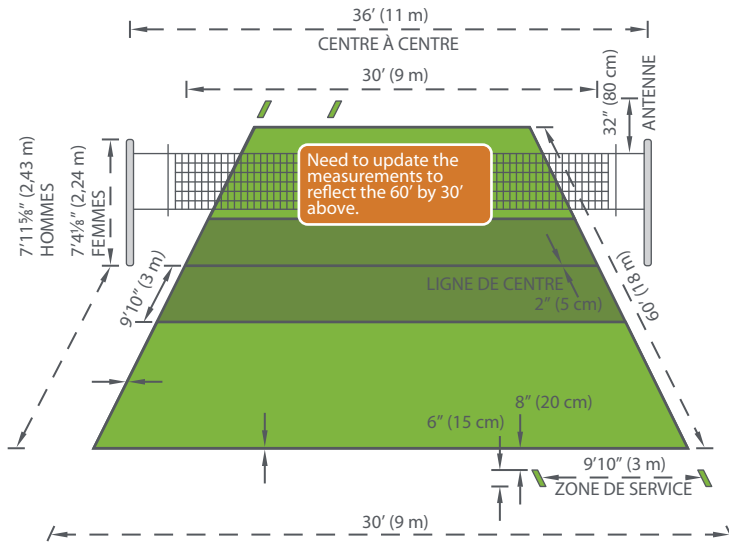
Enjoy being outside and active!

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.

LISTE DES PIÈCES : 1 filet, 1 volleyball, 1 pompe, poteaux de filet, piquets pour facilité d'ancrage, câbles de haubanage

INSTALLATION DU JEU : Les dimensions recommandées d'un terrain de volleyball de plage pour fins récréatives sont de 60 pi sur 30 pi. Celles-ci permettent de jouer en équipes de quatre ou de six personnes. Les poteaux devraient être placés à 1 m (3 pi 4 po) de chaque ligne délimitant le terrain, c'est-à-dire à une distance de 36 pi à 38 pi l'un de l'autre. Nous recommandons de planifier une zone libre ou zone de dégagement autour du terrain d'au moins 10 pi. Il est également recommandé que le sable du terrain possède une profondeur d'au moins 18 po et que le sable dans la zone libre soit d'au moins 12 po de profondeur.

DIAGRAMME 1 : DIMENSIONS DU TERRAIN DE VOLLEYBALL DE PLAGE **DIAGRAMME 2 : ASSEMBLAGE DU FILET**



RÈGLES ET INSTRUCTIONS :
Commencez par tirer pile ou face. L'équipe gagnante a le choix de: a) envoyer le service en premier ou b) recevoir le premier service et c) choisir un côté particulier du terrain. Une fois que l'équipe qui commence avec le service a été déterminée, les joueurs se préparent à jouer et le jeu commence par le premier service. Voir la section Service ci-dessous.

POINTAGE : Les parties sont habituellement jouées jusqu'à l'obtention d'un score de 11 ou 15 points. Cette modalité devrait être choisie avant de commencer la

partie. Les équipes changent de côté du terrain à des moments particuliers de la partie. Dans une partie de 15 points, les côtés sont échangés chaque fois que le nombre total de points est un multiple de 5. Dans une partie de 11 points, les équipes changent de côté du terrain chaque fois que le nombre total de points est un multiple de 4.

POINTAGE PAR MARQUE CONTINUE : 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!