

4 Player Badminton

VA06002

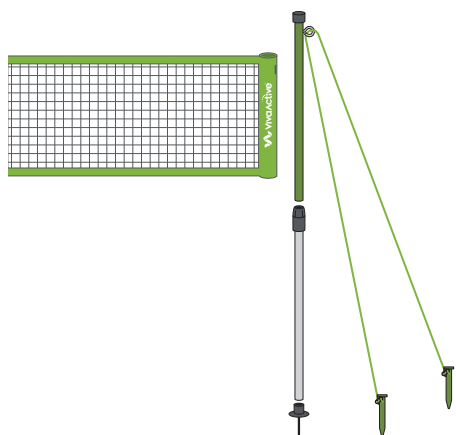


Thank you for your VivaActive purchase. These products are designed for many years of enjoyment. Visit www.viva-active.com for the complete lineup of VivaActive products.

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 Net, 4 Racquets, 2 Birdies, Poles, Ground spike for easy anchoring, Guy Wires

DIAGRAM 1: NET SET UP



COURT SET UP: REFER TO DIAGRAM 2.

Set out court markings as per diagram 2:

- Assemble Net as per Diagram 1.
- Service lines are 15.5' (4.72 m) from the back court lines. The net is set at 22' (6.71 m) from the back court lines.
- POSTS – The posts shall be 5' 1" (1.52 m) from the ground and shall be placed on the side boundary lines of the court.
- The net shall be stretched from post to post. The top of the net shall be 5' (1.52 m) in height from the ground at the center; 5' 1" (1.55 m) at the posts.

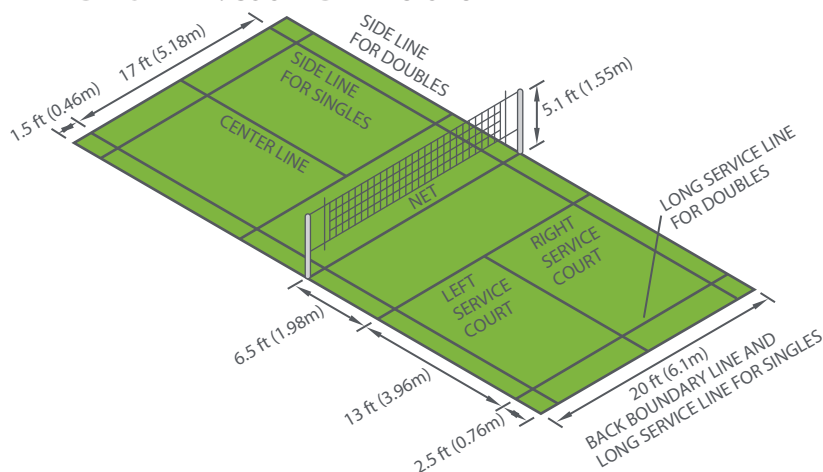
RULES AND INSTRUCTIONS:

- 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

DIAGRAM 2: COURT DIMENSIONS



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.

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.

Enjoy being outside and active!

Badminton à 4 joueurs

VA06002



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, 4 raquettes, 2 volants, poteaux de filet, piquets pour facilité d'ancrage, câbles de haubannage

DIAGRAMME 1 : INSTALLATION DU FILET

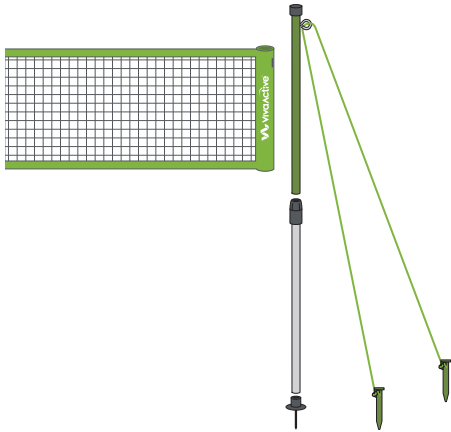
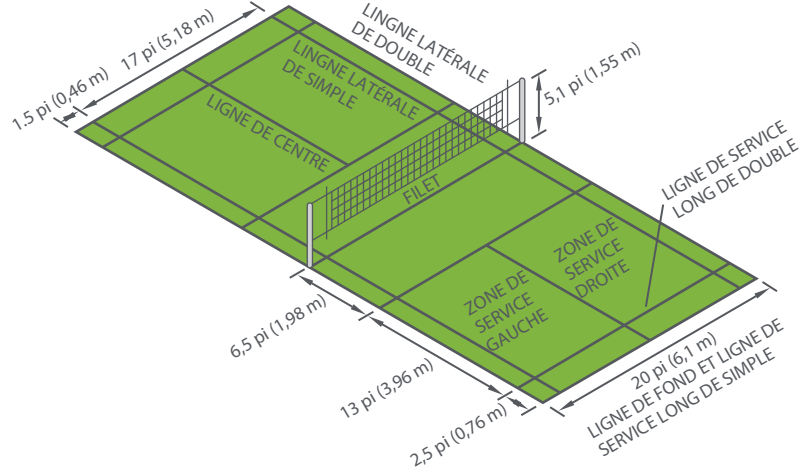


DIAGRAMME 2 : DIMENSIONS DU TERRAIN



INSTALLATION DU TERRAIN : VOIR LE DIAGRAMME 2.

Installez les marquages comme illustrés dans le diagramme 2 :

- Installez le filet comme illustré dans le diagramme 1.
- Les lignes de service sont situées à 15,5 pi (4,72 m) des lignes de fond. Le filet est situé à 22 pi (6,71 m) des lignes de fond.
- POTEAUX DE FILET – Les poteaux de filet mesurent 5 pi 1 po (1,55 m) de hauteur et sont placés sur les lignes latérales de démarcation du terrain.
- Le filet s'étire entre les deux poteaux. Le haut du filet mesure 5 pi (1,52 m) de hauteur au centre à partir du sol et 5 pi 1 po (1,55 m) aux poteaux.

RÈGLEMENTS ET INSTRUCTIONS :

- 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.

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.

Soyez actifs et profitez de l'extérieur!