

User Manual

Manual del usuario

Manuel d'utilisateur

**877-472-4296****www.medalsports.com**

LIMITED 90 DAYS WARRANTY

This product is covered by a limited warranty that is effective for 90 days from the date of purchase. If, during the limited warranty period, a part is found to be defective or breaks, we will offer replacement parts at no cost to you, the customer. The only exceptions to the warranty include mainframes, table tops, playing surfaces, batteries or tools.

The above warranty will not apply in cases of damages due to improper usage, alteration, misuse, abuse, accidental damage or neglect.

This Limited Warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights vary from one State (province) to another.

A PURCHASE RECEIPT (or other proof of purchase) will be required before any warranty service is initiated. For all requests for warranty service, please feel free to contact our Consumer Service Department.

Please be aware of your product's Limited Warranty for the return/refund policy from the store. We, at Medal Sports, cannot handle the product which is out of product's limited warranty since we only provide available parts. Thank you!

PLEASE CONTACT US BEFORE RETURNING THE PRODUCT TO THE STORE!

GARANTÍA LIMITADA DE 90 DÍAS

Este producto está cubierto por una garantía limitada que tiene una vigencia de 90 días a partir de la fecha de su compra. Durante el período de la garantía limitada, si una parte defectuosa o quebrada es encontrada, nosotros ofreceremos una reparación o un reemplazo de la partes sin ningún costo para usted, nuestro cliente. Las únicas excepciones de la garantía incluyen unidades centrales, tableros de mesa, superficies de juego, pilas o herramientas.

La susodicha garantía no se aplicará en los casos de daños debido al uso impropio, la alteración, el mal uso, el abuso, el daño accidental o la negligencia.

Esta garantía limitada le da a usted derechos legales específicos, usted también puede tener otros derechos que varían de un estado (provincia) a otro.

EL RECIBO DE LA COMPRA (U otra prueba de compra) sería requerida antes que cualquier servicio de garantía fuera iniciada. Para todo pedido por servicio de garantía, por favor siéntase libre de ponerse en contacto con nuestro Departamento de Servicio de Consumidor.

Por favor tenga en cuenta sobre la Garantía Limitada de su producto para la política de vuelta/reembolso desde la tienda. Nosotros, Medal Sports, no podemos manejar el producto que está fuera del límite de garantía ya que proporcionamos solamente partes disponibles. ¡Gracias!

¡POR FAVOR PÓNGASE EN CONTACTO CON NOSOTROS ANTES DE DEVOLVER EL PRODUCTO A LA TIENDA!

GARANTIE LIMITEE DE 90 JOURS

Ce produit est couvert par une garantie limitée valable 90 jours à compter de la date d'achat. Si pendant cette période une pièce est jugée défectueuse ou se casse, nous la remplacerons gratuitement. Les seules exceptions à la garantie comprennent les armatures principales, les dessus de table, les surfaces de jeu, les piles ou les outils.

La garantie ci-dessus ne s'applique pas en cas de dommages occasionnés par une mauvaise utilisation, une altération, un abus, des un dommage accidentel ou une négligence.

Cette garantie limitée vous accorde des droits légaux spécifiques ainsi que d'autres droits variant d'un état (province) à un autre.

UNE FACTURE D'ACHAT (ou toute autre preuve d'achat) sera exigée avant toute intervention sous garantie. Pour toute demande d'intervention sous garantie, veuillez contacter notre Service Clientèle.

Comprenez votre garantie limitée de produit en ce qui concerne notre politique de retour/remboursement depuis le magasin. Chez Medal Sports, nous ne pouvons pas traiter un produit qui n'est plus sous garantie puisque nous ne pouvons que fournir les pièces disponibles. Remerciements!

VEUILLEZ NOUS CONTACTER AVANT DE RETOURNER LE PRODUIT AU MAGASIN!



WE ARE READY TO HELP

DO NOT RETURN TO STORE

ESTAMOS LISTOS AYUDA

NO DEVOLVERLO A LA TIENDA

NOUS SOMMES PRÊTS À VOUS AIDER

NE PAS RAPPORTER EN MAGASIN

Please Contact | Por favor Contactar | Veuillez contacter
MD SPORTS

Customer Service
Toll Free

Servicio al Cliente
Llamada Gratuita

Service Clientèle
Appel Gratuit

877-472-4296

Mon.-Fri.,
9:00 a.m. to 5:00 p.m. EST

Lunes a Viernes,
9:00 a.m. a 5:00 p.m. ET

Du lundi au vendredi de
9:00 a 17 heures HNE

For additional resources and
Frequently Asked Questions,
please visit us at

Por mayor información y
Preguntas Frecuentes, favor
visitarnos en

Pour toute information
complémentaire ou réponse
aux questions fréquentes,
veuillez vous rendre sur

www.medalsports.com

TOOLS REQUIRED	HERRAMIENTAS NECESARIAS	OUTILS REQUIS
Wrench - Included	Llave Inglesa - Incluido	Clé anglaise - Incluse

❗ IMPORTANT NOTICE	AVISO IMPORTANTE	NOTE IMPORTANTE ❗
1. This product is not intended for use as gymnastics equipment. Please avoid jumping over, sitting on, climbing, or leaning on the product, as doing so may pose a risk of breakage, collapse, or failure to perform its intended function. Such incidents could result in injuries or damage. 2.This product is not intended for use as a children's toy. It may not be suitable or safe for children. Adult supervision is strongly recommended. 3.Assembly is necessary for proper use. 4.Read and keep the instructions for future reference.	1. Este producto no es apto para usar como equipamiento de gimnasia. Se debe evitar saltar, sentarse, trepar o recostarse sobre el producto ya que esto podría causar un riesgo de rotura, caída o imposibilidad de cumplir con la función a la que está destinado. Estos incidentes podrían provocar lesiones o daños. 2. Este producto no es apto para usar como juguete infantil. Podría resultar no adecuado o inseguro para los niños. Se recomienda intensamente la supervisión de un adulto. 3. El montaje es necesario para un uso adecuado. 4. Lea y conserve las instrucciones para futuras consultas.	1. Ce produit n'est pas destiné à servir d'équipement de gymnastique. Veuillez ne pas sauter par-dessus le produit, vous asseoir sur celui-ci, l'escalader ou vous appuyer contre celui-ci, car ceci risquerait de le casser, de provoquer sa chute ou encore de l'empêcher de remplir la fonction pour laquelle il a été prévu. De tels incidents pourraient causer des blessures ou des dégâts matériels. 2. Ce produit n'est pas destiné à servir de jouet pour enfant. Il ne convient pas forcément aux enfants et peut présenter des risques pour ces derniers. La surveillance d'un adulte est fortement recommandée. 3. L'assemblage est nécessaire pour l'utilisation adéquate du produit. 4. Lisez et conservez les instructions pour vous y référer ultérieurement.



No children in assembly area

No deben estar los niños en el area de ensamble

Pas d'enfants dans la zone d'assemblage



Keep away from pets in assembly area

Mantener alejados a los animales domesticos del area de ensamble

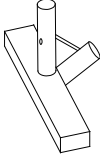
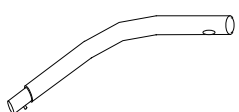
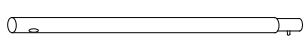
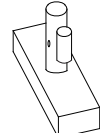
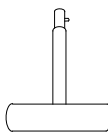
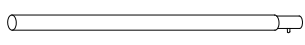
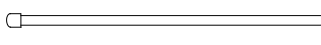
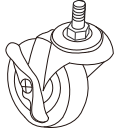
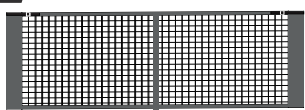
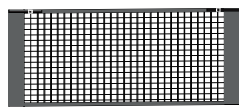
Tenir les animaux de compagnie à distance

CARE INSTRUCTIONS	INSTRUCCIONES DE CUIDADO	INSTRUCTIONS D'ENTRETIEN
To prolong the life of your game, clean your game regularly. Wipe with a clean cloth wrung in water or in a solution of water and a neutral detergent. This will remove dirt, sweat, and other debris that can build up over time and damage the materials.	Para prolongar la vida útil de tu juego, límpialo regularmente. Limpie con un paño limpio retorcido en agua o en una solución de agua y detergente neutro. Esto eliminará la suciedad, el sudor y otros desechos que pueden acumularse con el tiempo y dañar los materiales.	Pour prolonger la durée de vie de votre jeu, nettoyez-le régulièrement. Essuyez avec un chiffon propre essoré dans l'eau ou dans une solution d'eau et de détergent neutre. Cela permettra d'éliminer la saleté, la sueur et les autres débris qui peuvent s'accumuler avec le temps et endommager les matériaux.

PARTS IDENTIFIER

IDENTIFICADOR DE PIEZAS

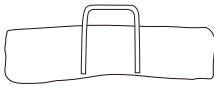
IDENTIFICATEUR DE PIÈCES

PART NUMBER NÚMERO DE PIEZA NUMÉRO D'ARTICLE			1			FOR FIG. 1, 3			FIG. NUMBER NÚMERO DE FIG. NUMÉRO FIG.		
PART PIEZA PIÈCE									QUANTITY CANTIDAD QUANTITÉ		
PART NAME						x2			NOM DE LA PIÈCE NOMBRE DE PIEZA		
			Leg Base - A			Bases de pata - A					
2			FOR FIG. 1, 3			3			FOR FIG. 1		
									4		
x2			x1			FOR FIG. 3			5		
Pole - A			Pole - B			Pole - C			FOR FIG. 2		
Poste - A			Poste - B			Poste - C					
Poteau - A			Poteau - B			Poteau - C			x1		
6			FOR FIG. 2			7			FOR FIG. 1, 3		
									8		
x1			x2			FOR FIG. 2			9		
Pole - D			Pole - E			Pole - F					
Poste - D			Poste - E			Poste - F					
Poteau - D			Poteau - E			Poteau - F			x1		
10			FOR FIG. 1, 2, 3			11					
									12		
x6			x1			FOR FIG. 2					
Caster			Net - Long			Net - Short					
Rueda			Red - Largo			Red - Corto					
Roulette			Filet - Long			Filet - Court					

ACCESSORIES

ACCESORIOS

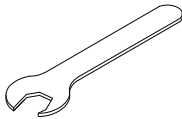
ACCESSOIRES

13		
		
x1		
Storage Bag	Bolsa de almacenamiento	Sac de rangement

HARDWARE

HARDWARE

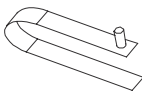
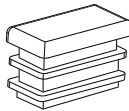
MÉTAUX

A1  x1		
Wrench	Llave inglesa	Clé anglaise

PRE-INSTALLED PARTS

PIEZAS PREINSTALADAS

PIÈCES PRÉINSTALLÉES

P1  x1			P2 FOR FIG. 1, 2, 3  x12			P3 FOR FIG. 1, 2, 3  x6			P4 FOR FIG. 1, 3  x2		
Pole Cap - A	Tapa del poste - A	Coupelle de mât - A	Push Button	Botón de presión	Bouton poussoir	Pole Cap - B	Tapa del poste - B	Coupelle de mât - B	Pole Cap - C	Tapa del poste - C	Coupelle de mât - C

BEFORE ASSEMBLY

ANTES DE MONTAR

AVANT L'ASSEMBLAGE

1. Find a clean, level place to begin the assembly of your product.
2. Verify that you have all listed parts as shown on the part list pages. If any parts are missing, call our customer service.

1. Encuentre un lugar limpio y nivelado para comenzar el ensamblaje del producto.
2. Compruebe que tenga todas las piezas que se muestran en la lista de piezas. Si falta alguna pieza, llame a nuestro servicio al cliente.

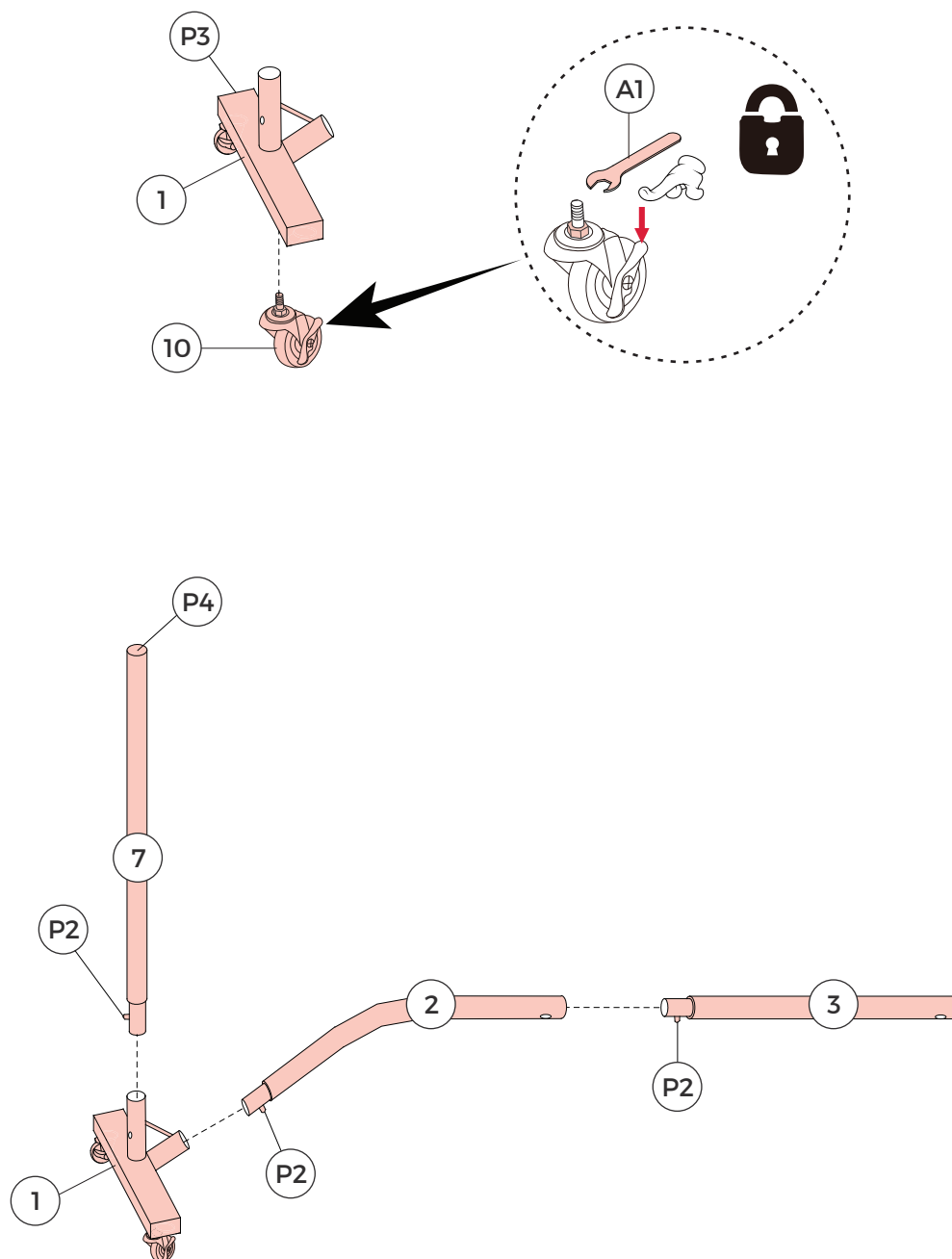
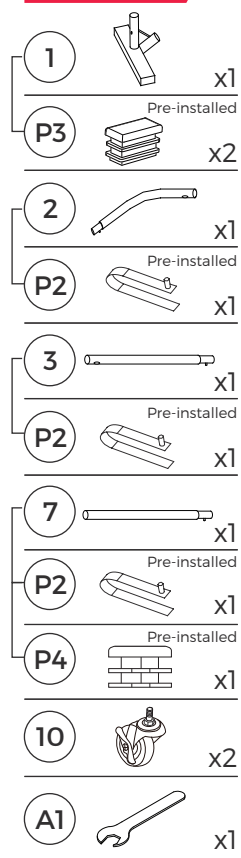
1. Trouvez un endroit propre et plat pour commencer à assembler votre produit.
2. Vérifiez que vous avez toutes les pièces énumérées comme indiqué sur les pages de liste des pièces. S'il y a des pièces qui manquent, appelez notre service à la clientèle.

ASSEMBLY

MONTAJE

ASSEMBLAGE

FIG. 1

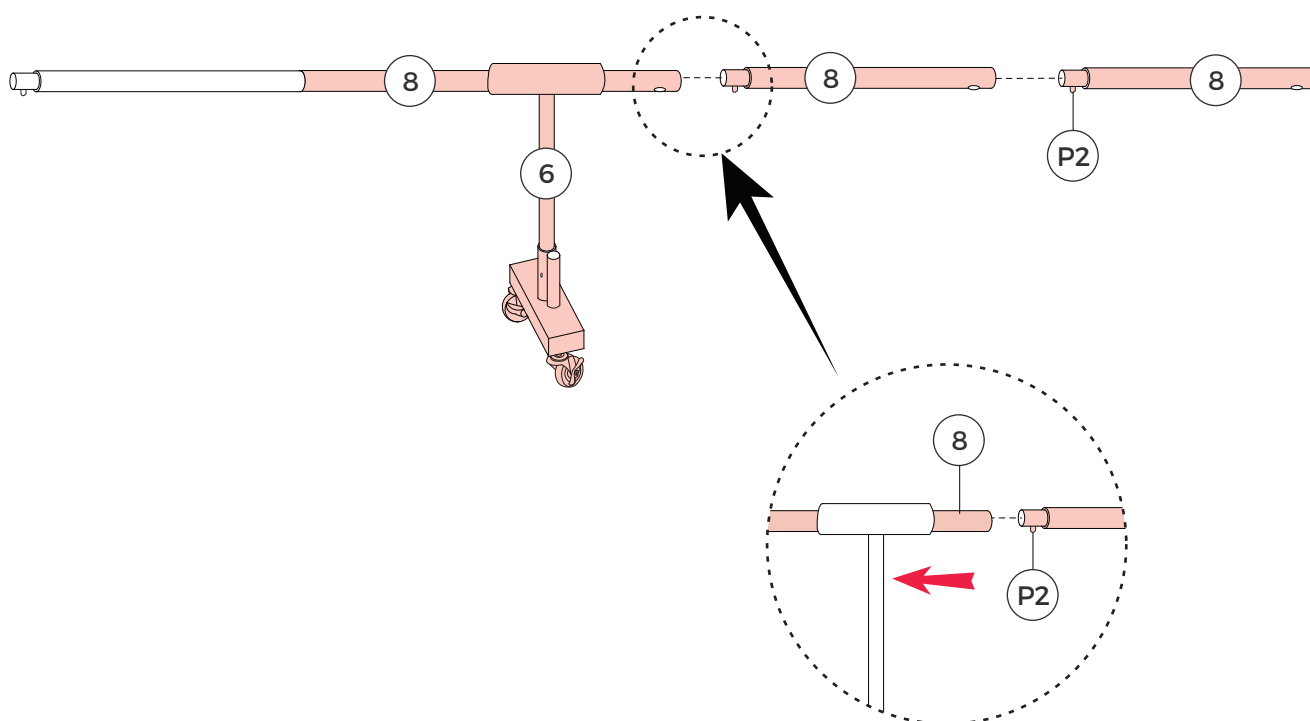
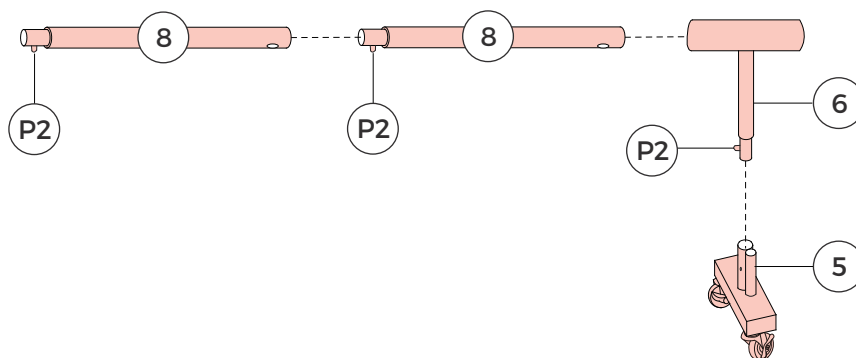
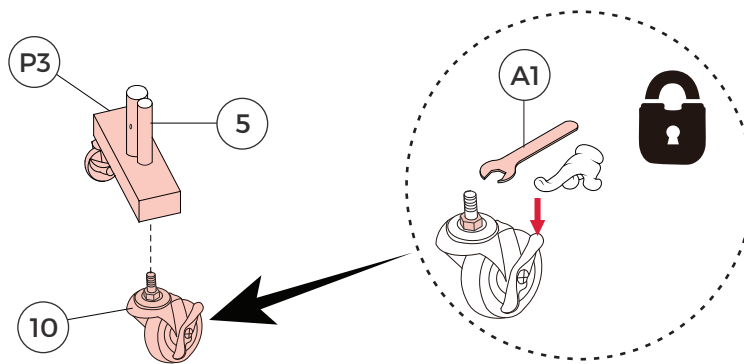
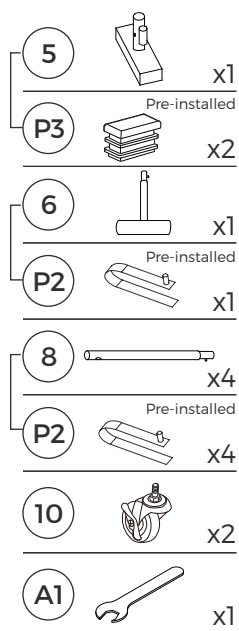


ASSEMBLY

MONTAJE

ASSEMBLAGE

FIG. 2

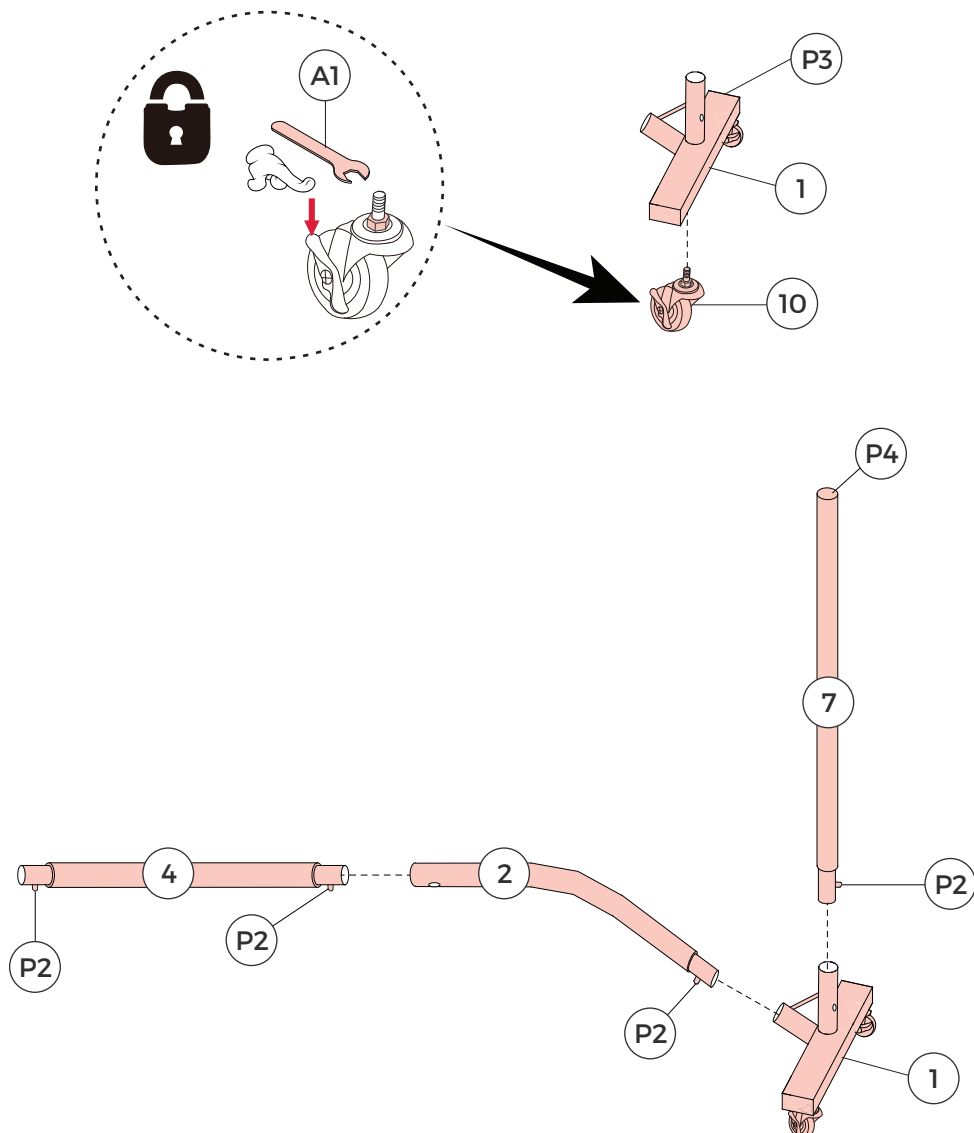
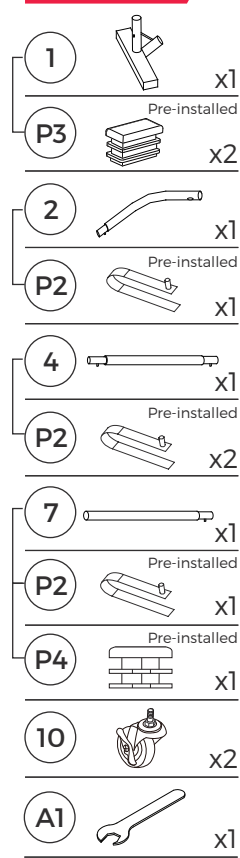


ASSEMBLY

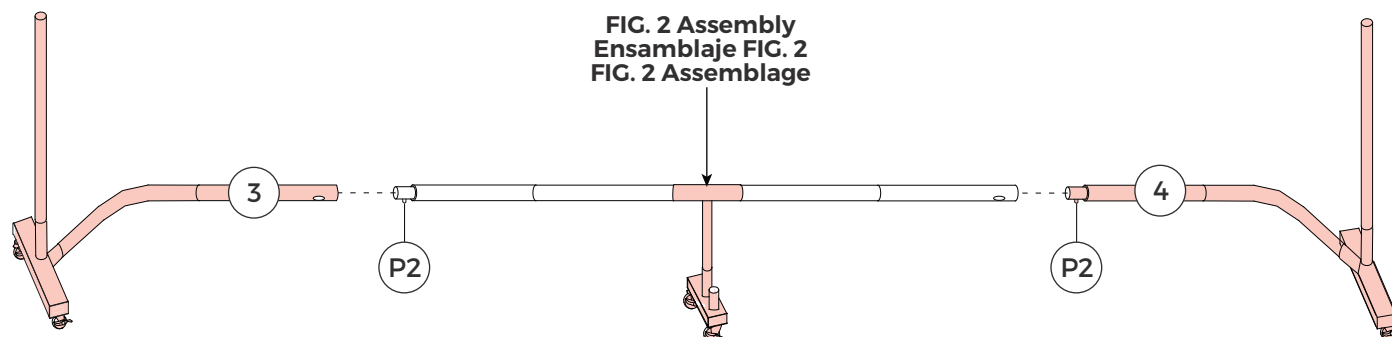
MONTAJE

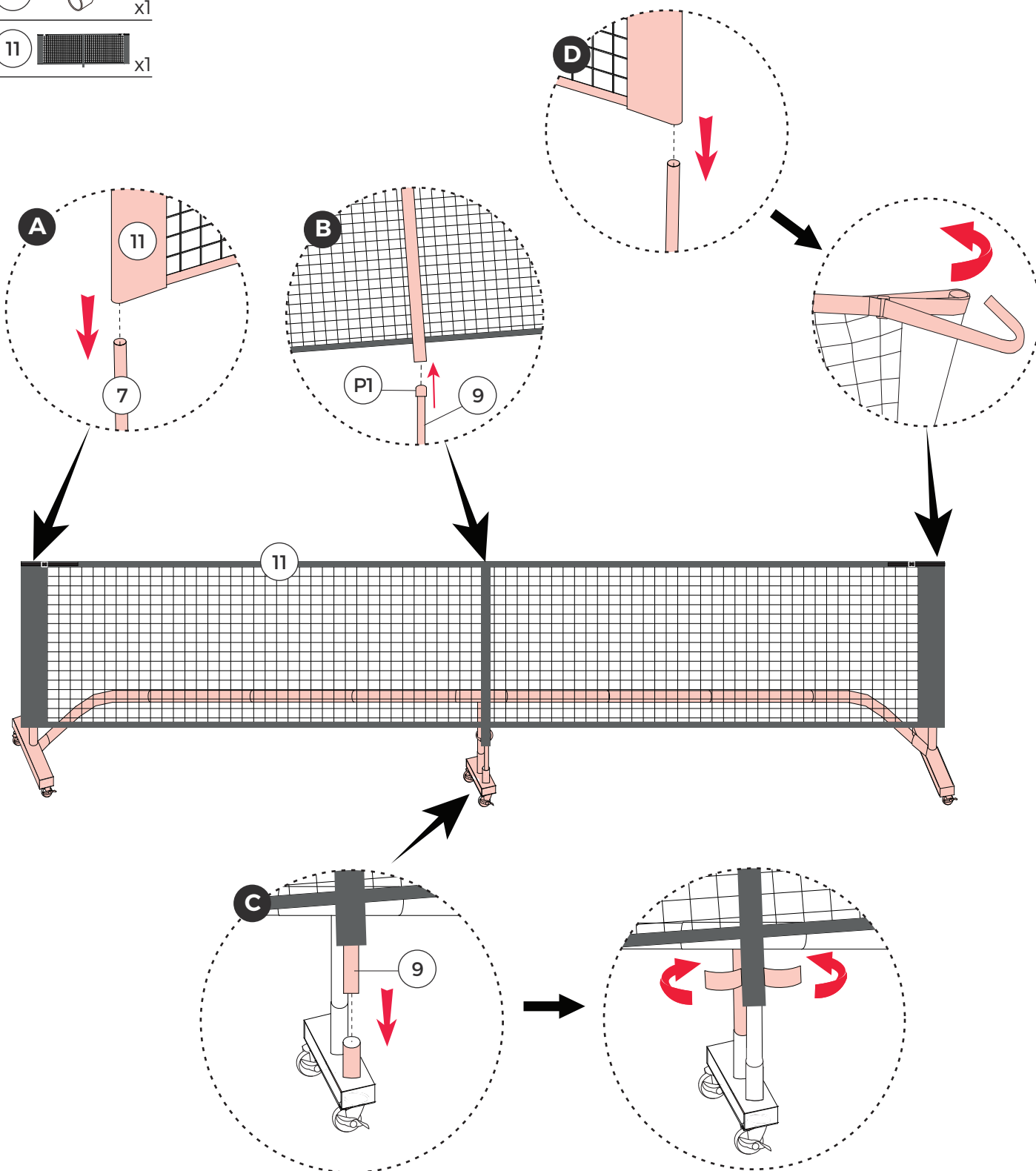
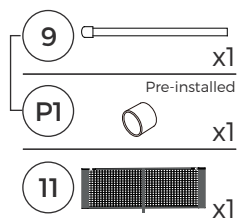
ASSEMBLAGE

FIG. 3

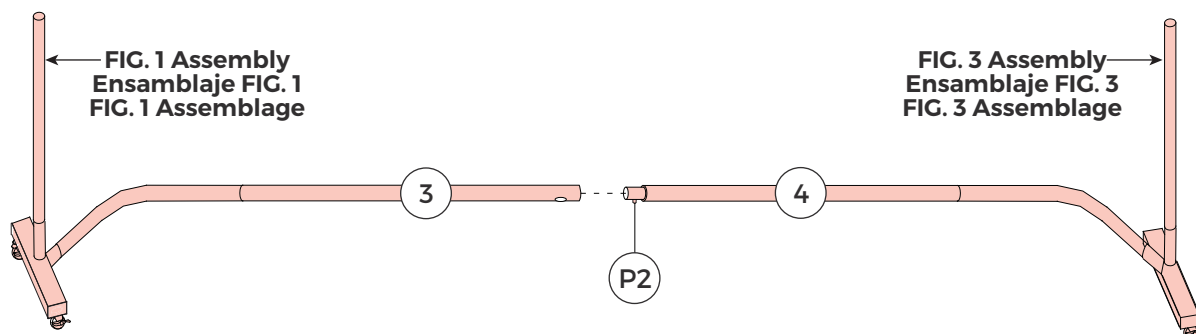
PICKLEBALL NET
(22 FT)RED DE PICKEBALL
(22 PIES)FILET DE PICKLEBALL
(22 PIEDS)

STEP 1

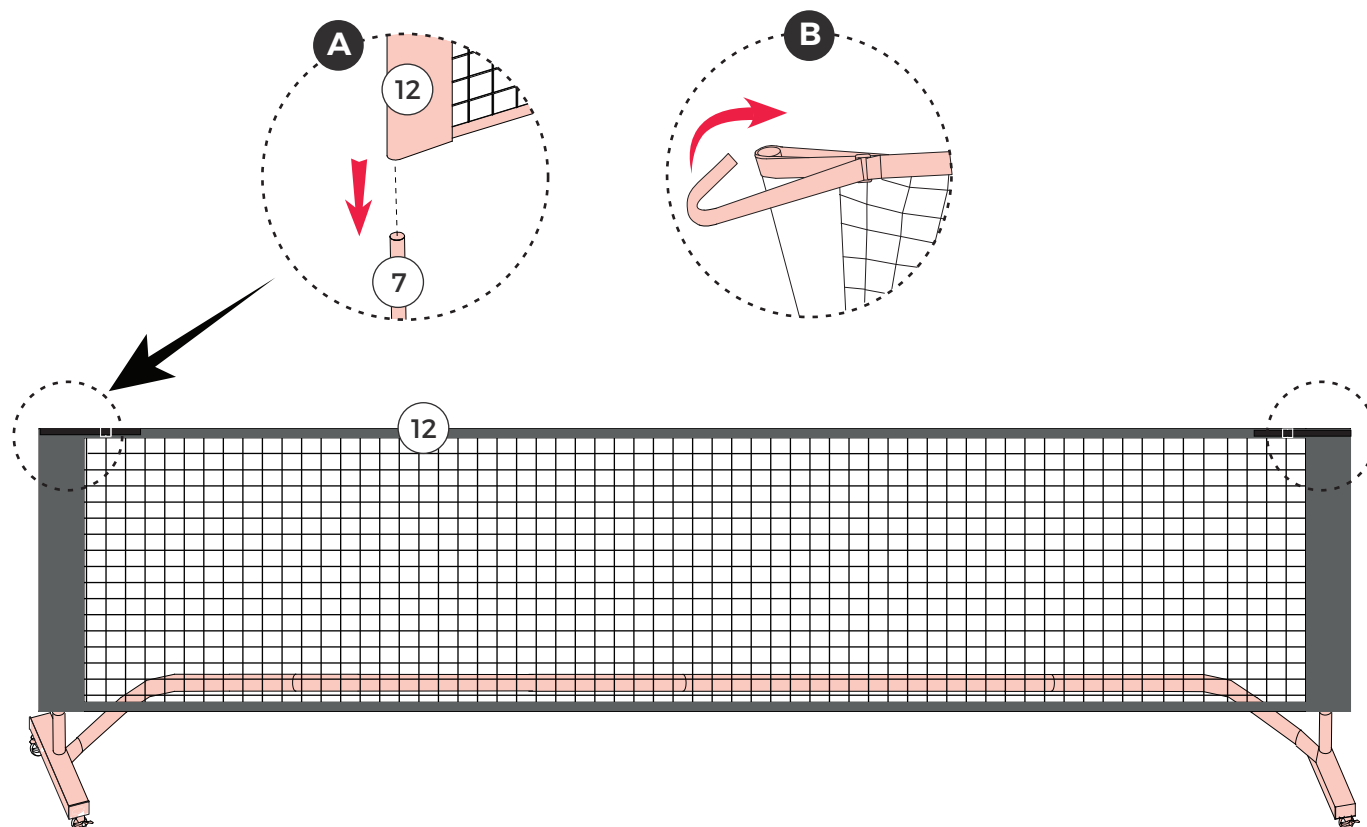


STEP 2

STEP 1



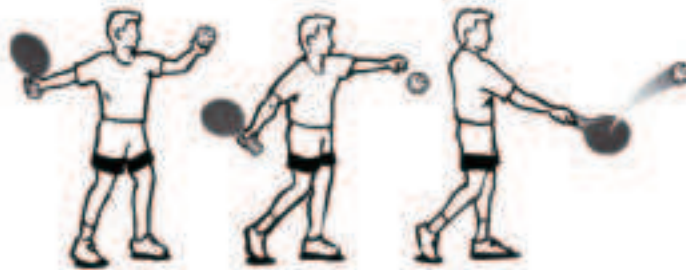
STEP 2



GAME INSTRUCTIONS

INSTRUCCIONES DE JUEGO

RÈGLES 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 points 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 USA 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.

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.

Juego y partido

En un 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 lado después del primer juego. Si se necesita un tercer juego, los jugadores cambiarán de lado 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 lado 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 al 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 la puntuación antes de sacar. Siempre se dice primero la puntuación de quien saca.

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 golpe bajo para que el contacto con la pelota se haga por debajo del nivel de la cintura.

Definición de golpe 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.

Jeu et match

Dans un tournoi, un match comprend généralement les 2 meilleures parties sur 3, jusqu'à 11 points. Une partie se termine lorsqu'un joueur ou une équipe marque 11 points, et mène avec au moins deux points d'écart. En cas d'égalité du score à 10-10, la partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe gagne avec deux points d'avance. Les joueurs changent de côté après la première partie. Si une troisième partie est nécessaire, les joueurs changeront de côté lorsque le premier joueur ou la première équipe aura marqué 6 points, et la partie se poursuivra ensuite jusqu'à sa conclusion.

Les matchs composés d'une seule partie se jouent jusqu'à 15 points. Dans ce format, le vainqueur doit également avoir deux points d'avance. Dans une partie à 15 points, les joueurs changent de côté après qu'une équipe a marqué 8 points, et la partie se poursuit ensuite jusqu'à sa conclusion.

Service

Déterminer quel côté servira en premier.

Au pickleball, seuls le joueur ou l'équipe au service peuvent marquer des points.

Avant 2007, les joueurs étaient autorisés à franchir la ligne de fond avec un pied pour servir, à condition qu'ils maintiennent au moins un pied derrière la ligne de fond avant le contact avec la balle. Cependant, l'USA Pickleball Association (USAPA) a modifié cette règle et désormais, les deux pieds doivent rester derrière la ligne de fond jusqu'au contact avec la balle.

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

Par exemple, pour commencer, le serveur doit annoncer « 0-0-1 » ou « 0-0-début ». Ceci indique que le score est de 0 à 0, et que le serveur est le « joueur 1 » ou celui qui démarre la partie. À partir de ce moment, le serveur annoncera le score en indiquant d'abord le score de son équipe, puis le chiffre 1 ou 2 pour identifier le serveur.

Le service doit se faire à la cuillère (par en dessous), de manière à ce que le contact avec la balle se fasse en dessous de la taille.

Définition du service à la cuillère :

Le bras doit se déplacer selon un mouvement d'arc ascendant et la tête de la raquette doit être située en dessous du poignet au moment de frapper la balle.

GAME INSTRUCTIONS

INSTRUCCIONES DE JUEGO

RÈGLES DU JEU

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 a player 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. 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.

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 el equipo de saque pierde un punto. Luego, el jugador del lado derecho del equipo contrario saca la pelota y continúa sacando hasta que se pierde 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 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 lados. 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 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 tenga 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. 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.

La balle doit être servie en diagonale et atterrir entre la zone de non-volée et la ligne de fond de la zone de service opposée au joueur qui effectue le service. Chaque joueur n’est autorisé à exécuter qu’un seul essai de service, à moins qu’il ne s’agisse d’un service « let ». Dans le cas d’un service let, la balle frappe le haut du filet avant de traverser le terrain et d’atterrir dans la zone de service correcte. Si cela se produit, le service est à remettre. Chaque joueur continuera de servir jusqu’à ce qu’un joueur ne marque pas de point.

Service en double

Au début de chaque nouvelle partie, un seul joueur de la première équipe au service est autorisé à servir avant que le service ne soit attribué à l’équipe adverse. Par la suite, les deux membres de chaque équipe auront le droit d’effectuer un service avant que la balle ne soit donnée à l’équipe adverse qui servira à son tour. Pour commencer une partie, le serveur de départ continue à servir, en alternant les côtés (droite, gauche, droite, etc.) jusqu’à ce que l’équipe au service perde le point. La balle sera ensuite servie par le joueur droit de l’équipe adverse qui continuera à servir jusqu’à la perte d’un point. Lorsqu’un point est perdu, ce n’est pas l’équipe adverse qui reprend le service, mais le partenaire du serveur (c.-à-d., le « 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 maintenant l’occasion de servir avant de laisser le service à l’équipe adverse. Lorsque l’équipe au service marque un point, le serveur change de côté en restant dans le terrain de service de son équipe. Les joueurs de l’équipe à la réception ne changent pas de côté. Si la rotation du service est effectuée correctement en double, le score de l’équipe au service sera toujours un nombre pair lorsque le joueur qui a démarré la partie du côté droit se trouve sur le côté droit et impair lorsque ce joueur se trouve sur le côté gauche.

Service en simple

En simple, le serveur servira à partir du côté droit lorsqu’il a un nombre de points pair (0, 2, 4, etc.). Le serveur doit servir à partir de la gauche lorsqu’il a un nombre de points impair (1, 3, 7, etc.). Le receveur doit adapter sa position en diagonale de l’autre côté du terrain, selon l’endroit où se tient le serveur. **Zone de non-volée :** Frapper une balle à la volée signifie frapper une balle au vol avant qu’elle ne rebondisse. Toutes les frappes à la volée doivent avoir lieu alors que les pieds du joueur sont placés derrière la zone de non-volée. Si à cause de son élan, un joueur marche sur la ligne de non-volée ou la franchit après avoir frappé une balle à la volée, il a commis une faute et perd le point. Si la raquette d’un joueur ou toute partie de son corps touche une partie de la zone de non-volée en frappant une balle à la volée ou à cause de son élan après avoir frappé la balle, il perd le point!

GAME INSTRUCTIONS

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

Regla de doble rebote:

Cada equipo debe realizar su primer disparo desde el rebote. Es decir, el equipo receptor debe dejar el saque rebotar y el equipo que saca debe dejar que el retorno del saque rebote antes de jugarlo. Después de que se hayan producido los dos rebotes, 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.
- No darle a la pelota cuando intenta golpearla.
- Golpear la pelota fuera de límites.
- Volear la pelota antes de que haya rebotado una vez en cada lado. (violando la regla del doble rebote)
- 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 rebotar.
- Tocar la zona de no volea con la paleta o el cuerpo mientras intenta realizar una volea.
- Pisar o pasar por encima de la línea de la zona de no volea durante un acompañamiento.

RÈGLES DU JEU

Un joueur peut sauter au-dessus de la ligne de non-volée après avoir frappé une balle à la volée à condition de ne toucher aucune partie de la zone de non-volée, y compris les lignes.

Règle du double rebond :

Chaque équipe doit jouer son premier coup après le rebond. C'est-à-dire que l'équipe à la réception doit laisser le service rebondir, et l'équipe au service doit laisser le retour du service rebondir avant de frapper la balle. Après les deux rebonds, les joueurs peuvent soit frapper la balle à la volée, soit après un rebond.

Fautes

La balle ne peut rebondir qu'une fois par côté. Après avoir été frappée par un joueur, la balle doit passer de l'autre côté du filet.

Comme au tennis, si la balle touche les lignes de côté ou la ligne de fond, elle reste jouable. Lorsqu'un joueur ou une équipe ne remporte pas l'échange, on dit qu'ils ont commis une faute. Voici une liste non exhaustive des actions qui peuvent causer une faute ou la perte d'un point :

- Le serveur manie la raquette dans l'intention de frapper la balle, mais passe à côté.
- Servir la balle dans la mauvaise zone.
- Manquer la balle en essayant de la frapper.
- Frapper la balle hors des limites du terrain.
- Frapper la balle à la volée avant qu'elle ne rebondisse une fois de chaque côté. (enfreindre la règle du double rebond)
- Frapper la balle dans le filet ou frapper le filet avec la raquette ou le corps.
- Frapper la balle dans la zone de non-volée avant qu'elle ne rebondisse.
- Toucher la zone de non-volée avec votre raquette ou une partie du corps en tentant de frapper une balle à la volée.
- Marcher sur la ligne de non-volée ou la franchir en accompagnant l'élan de la raquette.

PICKLEBALL COURT DIAGRAM

COURT SIZE:

The standard size of a pickleball court is 20 feet wide and 44 feet long. The playfield can be increased or decreased based on the space available.

DIAGRAMA DE LA CANCHA DE PICKLEBALL

TAMAÑO DE LA CANCHA:

El tamaño estándar de una cancha de pickleball es de 20 pies de ancho y 44 pies de largo. El campo de juego se puede aumentar o disminuir en base al espacio disponible.

SCHÉMA D'UN TERRAIN DE PICKLEBALL

TAILLE DU TERRAIN :

La taille standard d'un terrain de pickleball est de 20 pieds de large sur 44 pieds de long. La surface de jeu peut être augmentée ou diminuée selon l'espace disponible.

