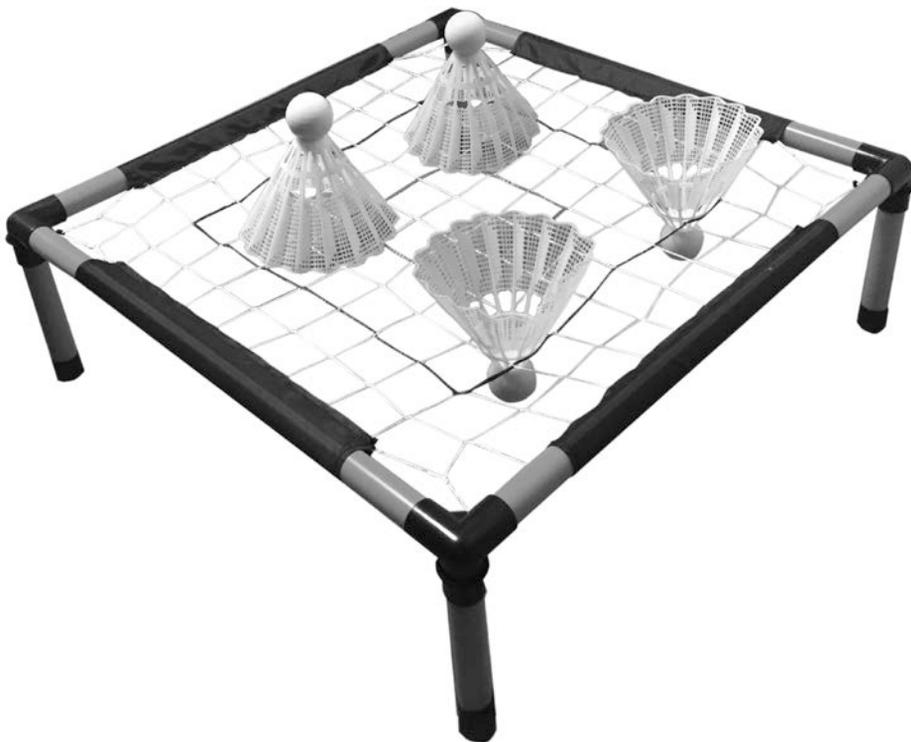


Item# 35-7225



Birdie Golf Toss



Please keep this instruction manual for future reference

If you have any problems with your new product, please visit our website www.triumphsportsusa.com for the fastest expedited service possible for your replacement part ordering needs. Please have a copy of your receipt of purchase. For any technical support or warranty issues, please contact Triumph Sports USA at 1-866-815-4173 or email us at csr@triumphsportsusa.com

Limited 90-Day Triumph Sports USA, Inc. Warranty

All Triumph Sports USA, Inc. (TSU) games have a limited 90-day from date of purchase warranty. This warrants the retail purchaser for any TSU game purchased to be free from any defect in materials and construction for 90 days from the date of purchase. The only exceptions to the warranty include main frames, tabletops, playing surfaces, batteries or tools. Damaged main frames, tabletops, playing surfaces need to be returned to the store as we are unable to replace these parts. Normal play wear and usage is not covered under the warranty, nor is wear or damage due to improper use of the TSU game. This will void any and all TSU warranties.

A PURCHASE RECEIPT (or other proof of purchase date) will be required before any warranty service is initiated. All requests for warranty service can be submitted by email, in writing or by contacting our Customer Service Department at: 1-866-815-4173 or email us at csr@triumphsportsusa.com.

IMPORTANT NOTICE! Please contact us before returning the product to the store.

Warnings



WARNING: CHOKING HAZARD - Small parts included in assembly.

Recommended for ages 8 and over.

Not for use by children without adult supervision.

This is not a child's toy. Adult supervision is required for children playing this game. Please read instructions carefully. Proper use of this set can prevent damage or injury.

Be sure to check out all the exciting games  has to offer.

Visit our web site at:

www.triumphsportsusa.com



BILLIARDS



DARTS



GAME TABLES



CASINO



OUTDOOR GAMES



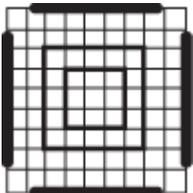
DARTBOARDS

Triumph Sports USA
11327 W Lincoln Ave.
West Allis, WI 53227

www.triumphsportsusa.com

©2015 Triumph Sports USA. All Rights Reserved.

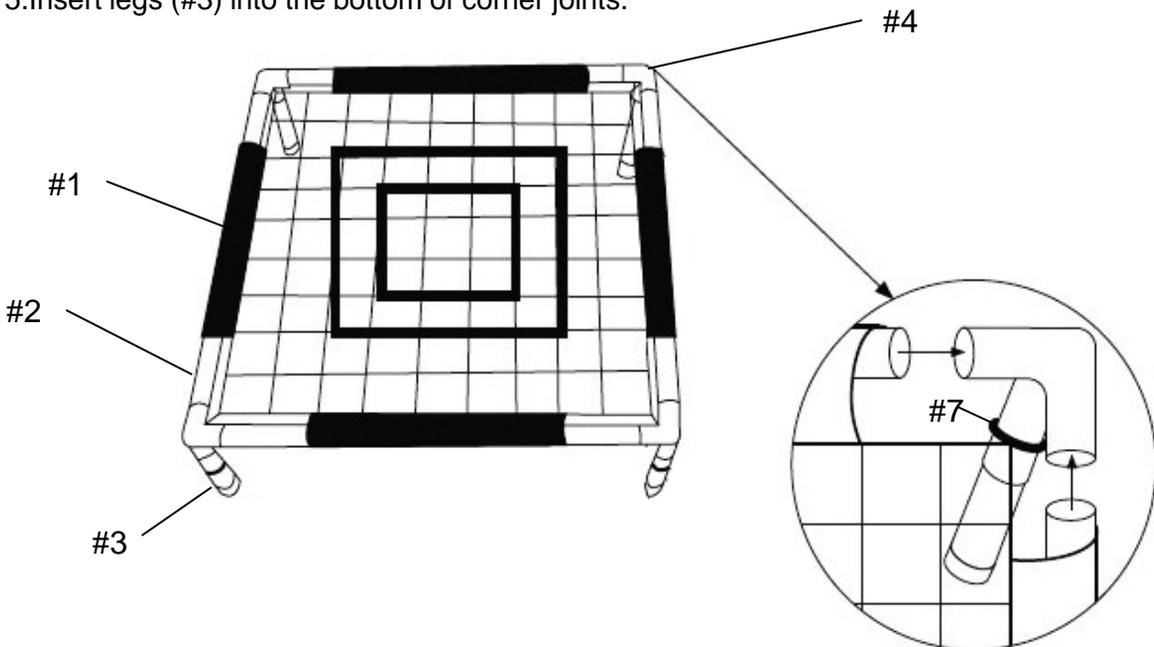
Parts List

1  net 1pc	2  Tube 4pcs	3  Leg 4pcs	4  Corner Joint 4pcs
5  Yellow Birdie 2pcs	6  White Birdie 2pcs	7  Elastic Band 4pcs	8  Mesh Bag 1pc

Assembly Instructions

STEPS:

1. Insert the tubes (#2) into the netted target sleeves (#1).
2. Attach four tubes with corner joints (#4).
3. Attach elastic bands (#7) to each corner of net.
4. Slide the elastic bands (#7) into each net corner.
5. Insert legs (#3) into the bottom of corner joints.



Game Rules

2 to 4 players

Preparation:

The target should be approximately 18ft (5.49m) away from the foul line from which the players will throw the birdies. Younger players can throw from a shorter distance.

How to Play:

The object of the game is to throw or chip your birdies so that they land as close to the center of the target as possible in order to score the most points. Games are played to either 15 or 21 points.

The game can be played as singles or doubles. Players alternate throwing or chipping until all 4 birdies have been played. In singles, players each throw or chip 2 birdies in an alternating pattern. In doubles each player throws or chips one of the birdies in alternating order.

Birdies maybe be tossed underhand, overhand, or anyway, as long as they are thrown one at a time. If playing birdie golf with a golf club it is recommended that players use either a pitching wedge or 9 iron.

Players should not step or chip from inside the front edge of the nearest target. Any toss or chip with feet inside this imaginary line is a foul and the attempt should be disallowed.

Scoring:

3 Points: Any birdie that lands within the red square on the target.

2 Points: Any birdie that lands within the blue square of the target, but outside of the red square.

1 Point: Any birdie that lands on the target, but outside of the blue square.

0 Point: Any birdie that doesn't land on the target, or a throw in which a foul has occurred. Also birdies that land on the net, but not in the net do not score any points.

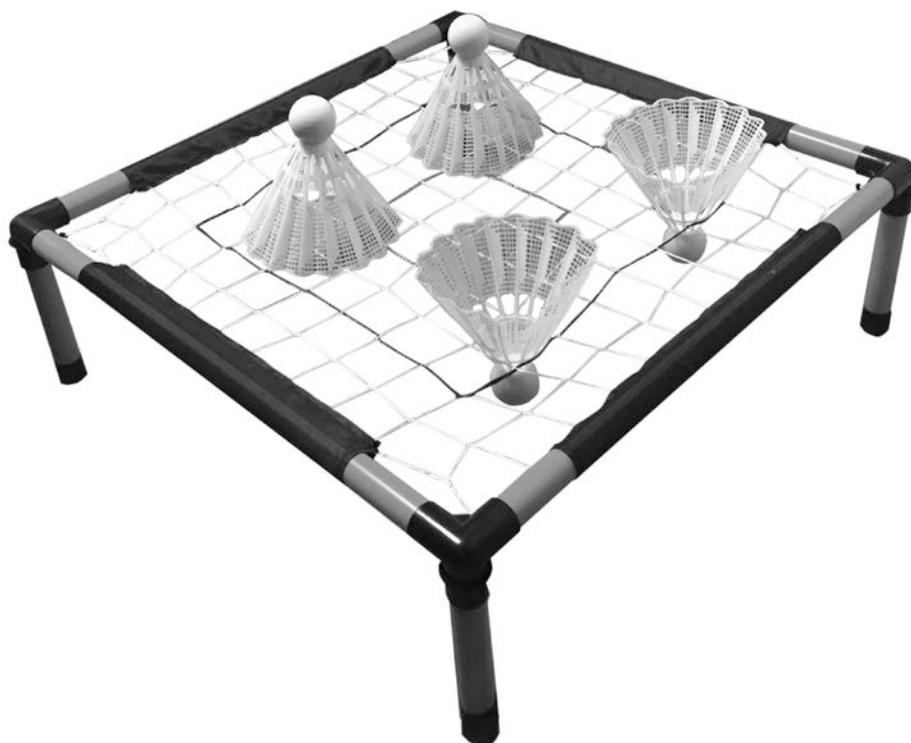
Only one team can score points each round. Score is determined by the cancellation method. Whichever team scores more points in the round must subtract the other team's score from their total for that round.

Example: If player/team 1 scores 6 points in the round, and player/team 2 scores 4 points in the round, then player/team 1 will get 2 points for the round.

The first team to reach either 15 or 21 points wins the game. If you overshoot the number of points needed, you must subtract that amount from your score. For example, if you are at 20 points and you score 2 points in the next round you should deduct 2 points from the 20 and start the next round from 18.



Jeu de golf-volant



Veillez conserver ce mode d'emploi pour consultation ultérieure

En cas de problème avec votre récent achat, commandez sur notre site Web www.triumphsportsusa.com les pièces de rechange nécessaires qui vous seront livrées dans les plus brefs délais. Ayez votre reçu sous la main.

Pour toute demande d'assistance ou problème lié à la garantie, veuillez contacter Triumph Sports USA par téléphone au 1-866-815-4173 ou par courriel à

csr@triumphsportsusa.com

Garantie limitée de 90 jours de Triumph Sports, Inc.

Tous les jeux Triumph Sports USA, Inc. (TSU) bénéficient d'une garantie limitée de 90 jours à partir de la date d'achat. Cette garantie couvre l'acquéreur d'un jeu TSU vendu au détail contre tout défaut de matériau ou de construction pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Les seules exceptions à la garantie sont les châssis, les plateaux de table, les surfaces de jeu, les piles et les outils. Un châssis, un plateau de table ou une surface de jeu endommagé n'étant pas remplaçables, il faut rapporter le jeu au magasin. L'usure due au jeu ou à une utilisation normale n'est pas couverte par la garantie, ni l'usure ou les dommages provoqués par un usage abusif du jeu, lesquels annulent toutes les garanties TSU.

Un reçu ou une autre preuve d'achat sera exigé avant d'entamer toute exécution de garantie. Vous pouvez faire parvenir les demandes d'exécution de la garantie par courrier électronique, par courrier ou en contactant notre service à la clientèle par téléphone au : 1-866-815-4173 ou par courriel à csr@triumphsportsusa.com.

AVIS IMPORTANT! Veuillez nous contacter avant de rapporter le produit au magasin

Avertissements



AVERTISSEMENT : RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces incluses dans l'ensemble.

Recommandé pour les personnes âgées de 8 ans et plus.

À ne pas utiliser par les enfants sans la supervision d'un adulte.

Ceci n'est pas un jouet pour enfants. La supervision d'un adulte est requise lorsque ce jeu est utilisé par des enfants. Veuillez lire les instructions attentivement. Une utilisation appropriée de cet ensemble peut empêcher les dommages et les blessures.

Ne manquez pas de consulter tous les jeux passionnants que propose Triumph Sports USA. Visitez notre site web à:

www.triumphsportsusa.com



BILLARDS



FLÉCHETTES



TABLES DE JEUX



CASINO



JEUX D'EXTÉRIEUR



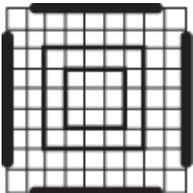
CIBLES DE FLÉCHETTES

Triumph Sports USA
11327 W Lincoln Ave.
West Allis, WI 53227

www.triumphsportsusa.com

©2015 Triumph Sports USA. Tous droits réservés.

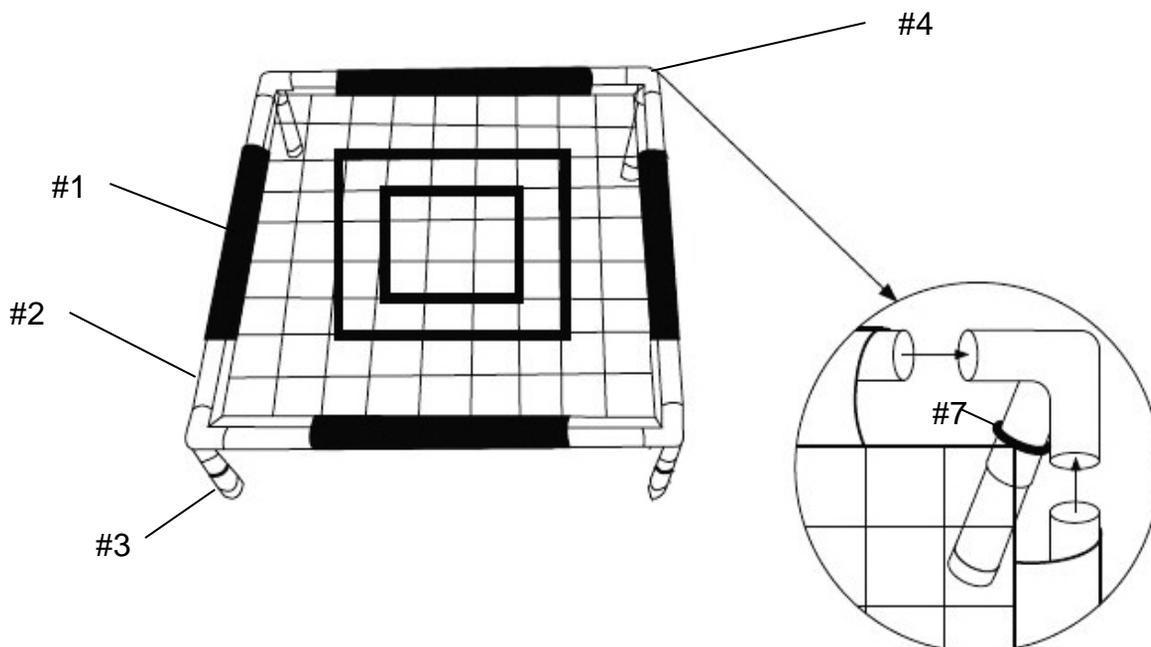
Liste des pièces

1  Filet 1 pièce	2  Tube 4 pièces	3  Pied 4 pièces	4  Joint d'angle 4 pièces
5  Volant jaune 2 pièces	6  Volant blanc 2 pièces	7  Bande élastique 4 pièces	8  Sac en treillis 1 pièce

Instructions d'assemblage

ÉTAPES :

1. Insérez les tubes (n° 2) dans les manchons de cible en filet (n° 1).
2. Fixez les quatre tubes avec les joints d'angle (n° 4).
3. Fixez les bandes en élastique (n° 7) à chaque coin du filet.
4. Faites glisser les bandes en élastique (n° 7) dans chaque coin du filet.
5. Insérez les pieds (n° 3) au bas des joints d'angle.



Règles du jeu

2 à 4 joueurs

Préparation :

La cible doit être à environ 5,49 m (18 pi) de la ligne de faute à partir de laquelle les joueurs lancent les volants. Les jeunes joueurs peuvent lancer d'une distance plus courte.

Comment jouer :

L'objectif du jeu consiste à lancer vos volants pour qu'ils atterrissent aussi près que possible du centre de la cible afin de marquer le plus de points. Les parties vont jusqu'à 15 ou 21 points.

Il est possible de jouer en simple ou en double. Les joueurs lancent les 4 volants à tour de rôle. En simple, les joueurs lancent 2 volants chacun à tour de rôle. En double, chaque joueur lance l'un des volants, en commençant par le joueur 1 de l'équipe A, puis le joueur 2 de l'équipe B, ensuite le joueur 2 de l'équipe A et le joueur 1 de l'équipe B, de telle sorte que les coéquipiers ne lancent pas deux fois de suite.

Les volants peuvent être lancés par en dessous, par en dessus ou de quelque mouvement que ce soit, pourvu qu'ils soient lancés un à la fois. Si vous jouez au jeu de golf-volant avec un bâton de golf, il est recommandé d'utiliser un coheur d'allée ou un fer 9.

Les joueurs ne doivent pas franchir ou fouler le bord avant de la cible la plus proche. Tout lancer ou dépassement avec les pieds dans cette ligne imaginaire est une faute et l'essai doit être invalidé.

Décompte des points :

3 points : Tout volant qui atterrit dans le carré rouge sur la cible.

2 points : Tout volant qui atterrit dans le carré bleu de la cible, mais hors du carré rouge.

1 point : Tout volant qui atterrit dans la cible, mais hors du carré bleu.

0 point : Tout volant qui n'atterrit pas sur la cible, ou un lancer dans lequel une faute a été commise. Les volants qui rebondissent sur le filet sans s'y fixer ne marquent pas de points.

Une seule équipe peut marquer des points à chaque manche. Le score est déterminé par la méthode d'annulation. L'équipe qui marque le plus de points dans la manche doit soustraire le score de l'autre équipe de son total pour cette manche.

Exemple : Si le joueur/équipe 1 marque 6 points dans la manche et que le joueur/équipe 2 marque 4 points dans la manche, le joueur/équipe 1 obtient 2 points pour cette manche.

La première équipe à atteindre 15 ou 21 points gagne la partie. Si vous dépassez le nombre de points nécessaire, vous devez soustraire le nombre de votre score. Par exemple, si vous êtes à 20 points et que vous marquez 2 points dans la manche suivante, vous devez déduire 2 points des 20 points et commencer la manche suivante avec 18 points.