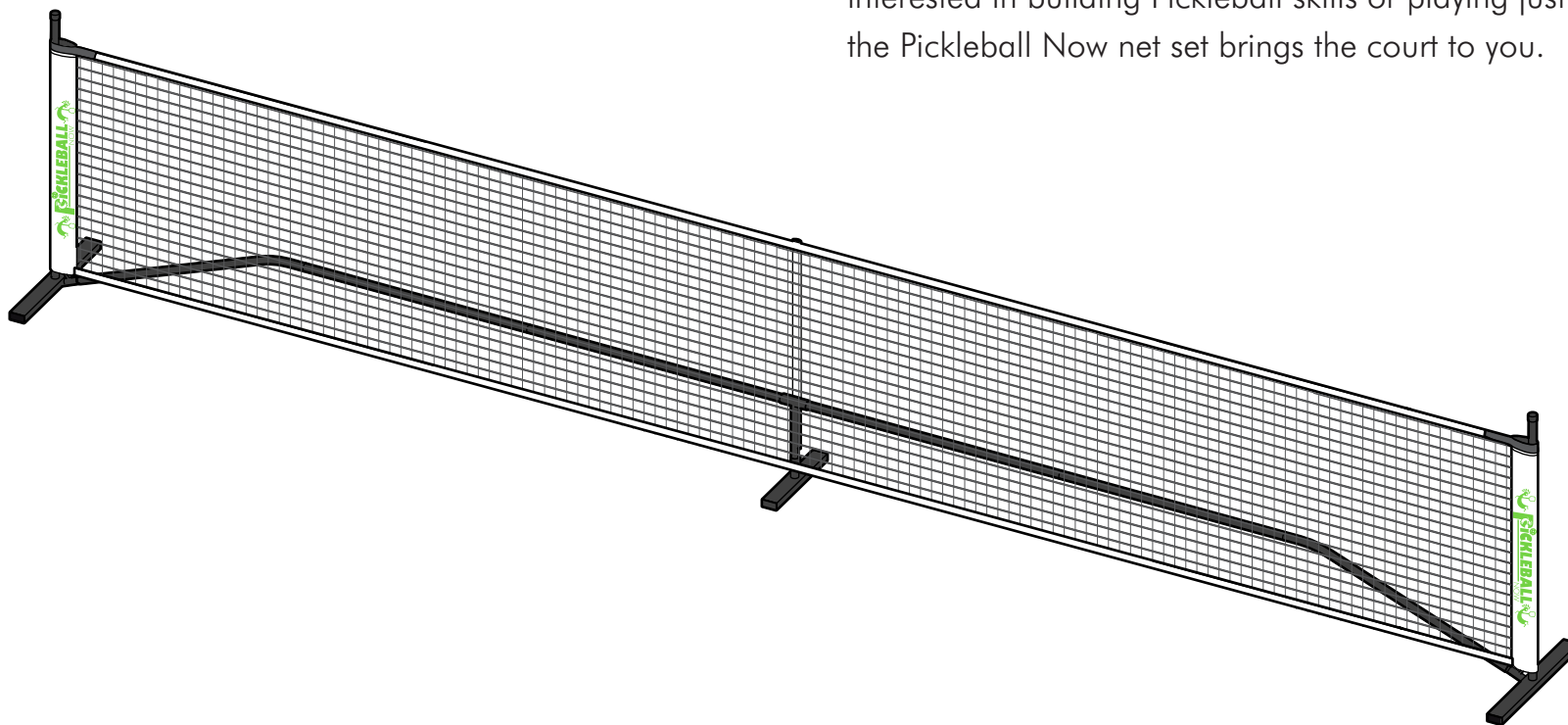




OWNER'S MANUAL

The new, Portable Pickleball Net that's inspiring people everywhere to **GO OUT AND PLAY!** Whether you're interested in building Pickleball skills or playing just for fun, the Pickleball Now net set brings the court to you.



Check out our website to get more information and exciting news on other Pickleball Now Products.

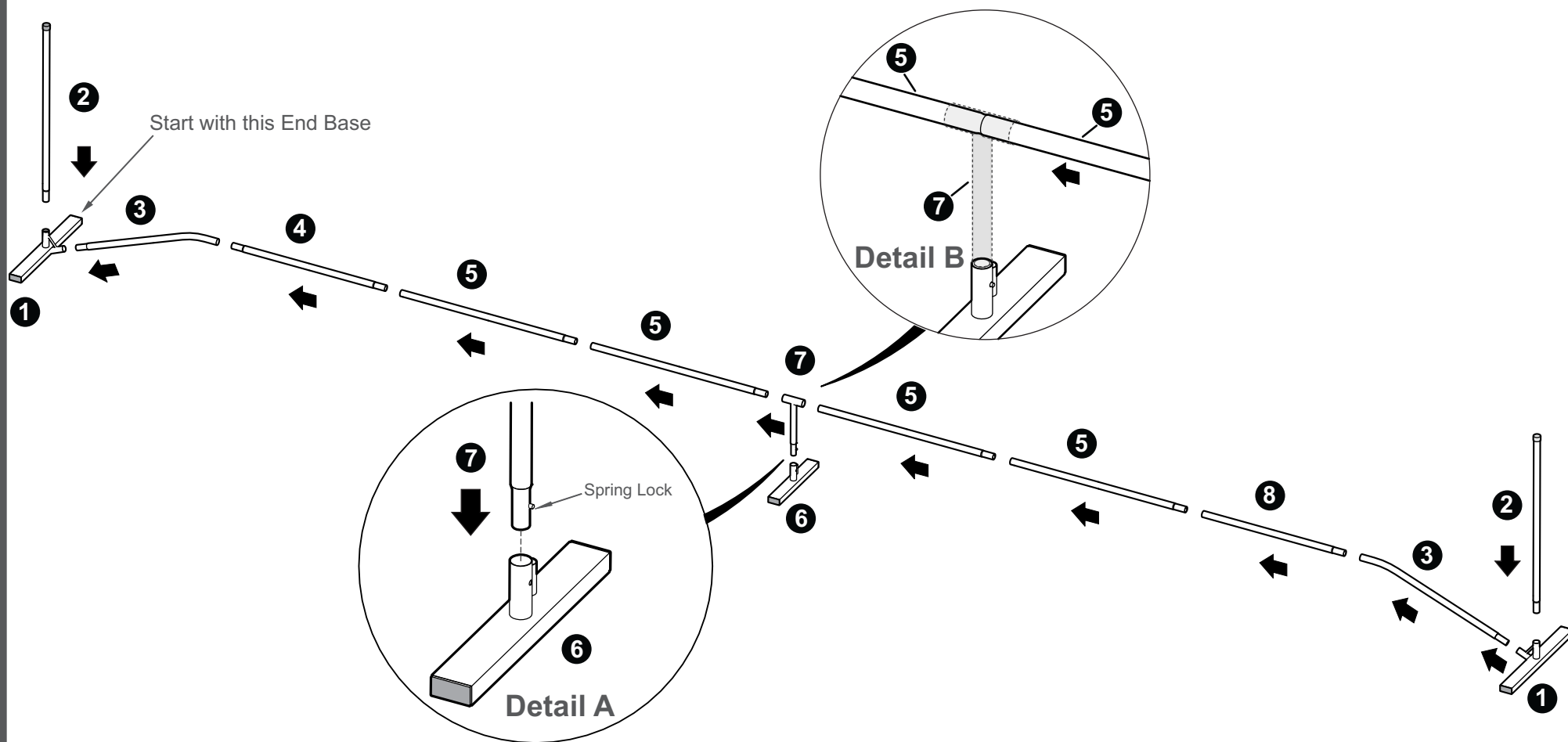
www.PICKLEBALLNOW.com

Product Info - Playing Tips - News & Events - Replacement Parts

Before assembly make sure you have enough room to put the net together. The net assembly is 22 feet (6.7m) wide, a standard pickleball court is 20 feet (6.1m) wide and 44 feet (13.41) long. See Page 4 for an Illustration of the Court.

SET-UP:

1. Take all components out of the case and sort them, all items are labeled.
 - a. Set End Base (#1) on a hard flat surface, insert Net Support Tube (#2) and Angled Tube Support (#3).
 - b. Insert the Short Support Tube (#4) to tube (#3) followed by two Long Support Tubes (#5).
 - c. Insert "T" Support Tube (#7) to Middle Base (#6) until the spring lock engages in to the hole on the Middle Base. See **Detail A**.
 - d. Slide Middle Base Tube assembly over Support Tube (#5) from **Step b**. Then insert another (#5) Support Tube as shown in **Detail B**.
 - e. Complete the frame assembly by connecting another (#5), tubes (#8), (#3), End Base (#1) and Net Support Tube (#2)



NET SET-UP:

1. Slip one end the net Sleeve **halfway** down the Net support tube.
 - a. Slip the second net Sleeve **all the way** down on the Net support tube and slide the first sleeve all the way down at this time.
 - b. Insert the Fiberglass Rod (**#9**) into the middle sleeve of the net, then place the fiberglass rod into the small tube on the Middle base.
 - c. Secure middle Net Sleeve to (**#6**) Middle Base Support Tube with the Velcro straps on the Sleeve.
 - d. Position the Net Sleeve and Velcro strap about 1/2" from the bottom of the plastic cap of the Net Support Tube, this will keep the net at 36" at the sideline. Use the velcro straps to keep net from sagging as shown in **Detail C**. Repeat for other end of the net.

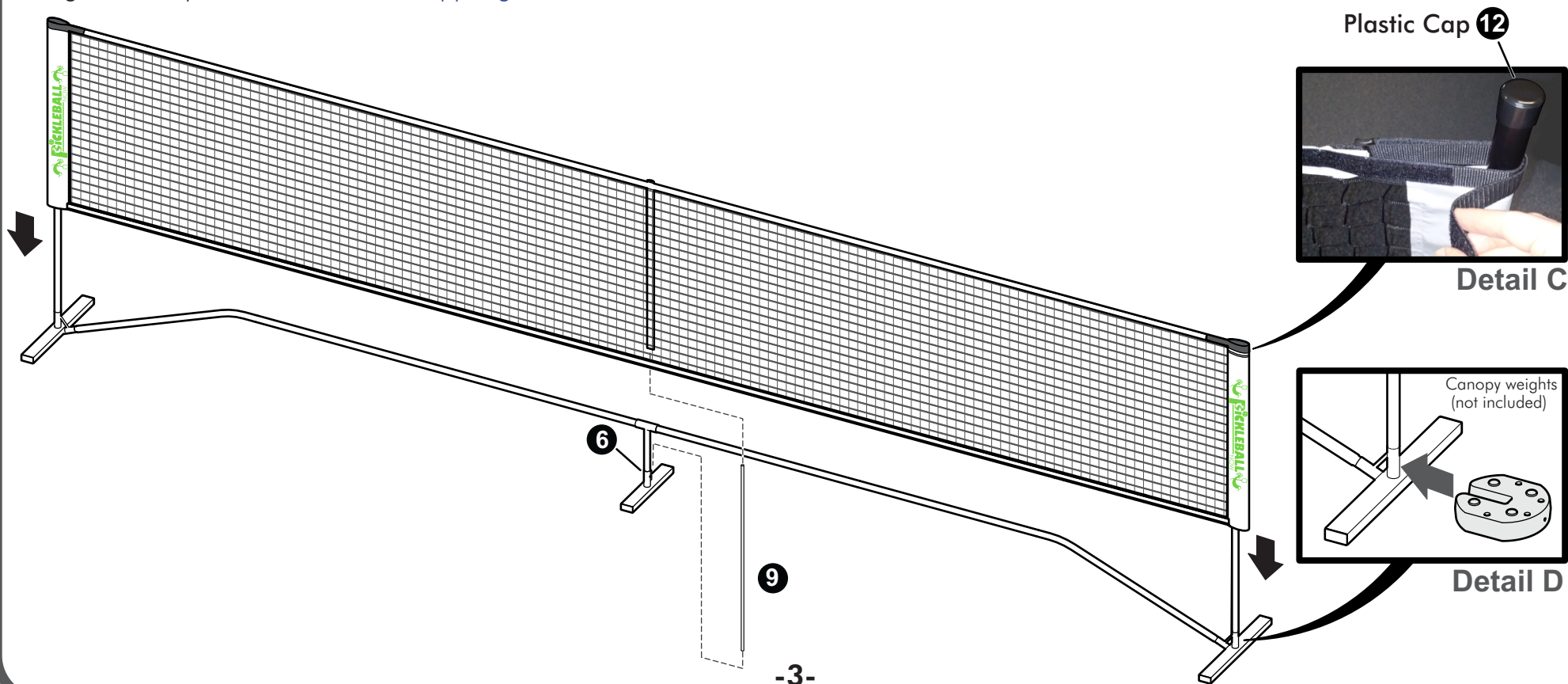
TAKE-DOWN:

1. For easier disassembly & re-assembly keep net support tubes in net sleeves and fiberglass rod in middle sleeve, then roll net and store in the carry bag. Take-down of Frame assembly is reverse of Set-up.

WINDY CONDITIONS:

For windy conditions we recommend using canopy weights (not included) on both end bases to keep the nets in place. See **Detail D**.

Weights can be purchased at: www.canopyweights.com



Pickleball Rules

WHAT IS PICKLEBALL?

Pickleball is a simple paddle game played using a perforated, slow-moving ball over a tennis-type net on a badminton-sized court. The rules are simple and the game is easy for beginners to learn!

HISTORY

Pickleball was invented in 1965 on Bainbridge Island, a short ferry ride from Seattle, WA. Three dads – Joel Pritchard, Bill Bell, and Barney McCallum -whose kids were bored with their usual summertime activities are credited for creating game. Pickleball has evolved from original handmade equipment and simple rules into a popular sport throughout the US and Canada. The game is growing internationally as well with many European and Asian countries adding courts.

[Learn more about Pickleball history.](#)

RULES

The ball is served diagonally to the opponent's service court underhanded without bouncing it off the court.

Points are scored by the serving side only and occur when the opponent faults (fails to return the ball, hits ball out of bounds, etc.). The server continues to serve, alternating service courts, until the serving side faults. The first side scoring 11 points and leading by at least a 2-point margin wins. If both sides are tied, then play continues until one side wins by 2 points.

Double Bounce Rule: Following the serve, each side must make at least one ground-stroke, prior to volleying the ball (hitting it before it has bounced).

Non-Volley Zone: A player cannot volley a ball while standing within the non-volley zone.

SCORING

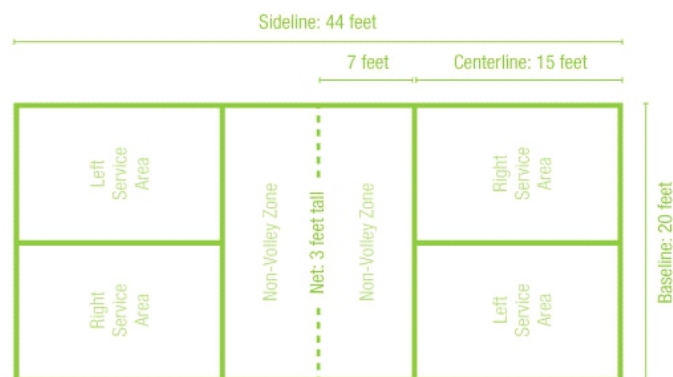
Points are scored only by the serving team.

Games are normally played to 11 points, win by 2.

Tournament games may be to 15 or 21, win by 2.

When the serving team's score is even (0, 2, 4, 6, 8, 10) the player who was the first server in the game for that team will be in the right-side court when serving or receiving; when odd (1, 3, 5, 7, 9) that player will be in the left-side court when serving or receiving.

COURT



The dimensions and measurements for the standard pickleball court are 20 feet (6.10 m) wide and 44 feet (13.41 m) long for both singles and doubles matches.

Court lines should be 2 inches wide and measurements should be made to the outside of the lines.

Baselines: The baselines are the lines parallel to the net at each end of the court.

Sidelines: The sidelines are the lines perpendicular to the net on each side of the court.

Non-Volley Line: The non-volley line is the line on each side of the net between the sidelines and parallel to the net. These lines are located 7 feet (2.13 m) from the net.

Non-Volley Zone: The non-volley zone is the area of the court bounded by the two sidelines, the non-volley line, and the net. The non-volley line and the sidelines are included in the non-volley zone.

Center line: The center line is the line on each side of the net bisecting the area between the non-volley line and the baseline.

Service Courts: The service courts are the areas on either side of the center line, bounded by the non-volley line, the baseline, and the sideline.

PADDLES

An official paddle (used in tournament play) should not contain holes, indentations, rough texturing, tape, features that are reflective, or any objects or features that allow a player to impart additional or increased spin on the ball.

BALLS

A standard ball is made of durable plastic material molded with a smooth surface and free of texturing. An official ball should be 2.75 inches (6.99cm) to 3 inches (7.62 cm) in diameter and should weigh between 0.8 and 1.02 oz (21 and 29 grams).

NET

The net should be made of any open, meshed fabric material small enough to prevent the ball from passing through the net.

The net should be at least 20 feet long (6.1 m) extending from one sideline to the other. It should measure exactly 36 inches (0.914 m) tall at the sidelines and 34 inches (0.86 m) at the center of the court. A center strap may be placed at the center of the net to enable easy adjustment.

The top of the net should be edged with a 2 inch (5.1 cm) white binding over a cord or cable running through the binding. This binding must rest upon the cord or cable.

Net posts should be placed outside the sidelines. Recommended placement is 12 inches (30.48 cm) from the sideline.

LINGO

Carry: Hitting the ball in such a way that it does not bounce away from the paddle but tends to be carried along on the face of the paddle during its forward motion.

Cross-court: The court diagonally opposite your court.

Dead Ball: A dead ball is declared after a fault.

Dink Shot: A soft shot that is intended to arc over the net and land within the non-volley zone.

Double Bounce: A ball that bounces more than once, on one side, before it is returned.

Double Hit: One side hitting the ball twice before it is returned over net. Double hits may occur by one player or could involve both players on a team.

Drop Shot: A ground stroke shot that falls short of the opponent's position.

Drop Shot Volley: A volley shot that is designed to "kill" the speed of the ball and return it short, near the net, to an opponent positioned at or near the baseline. This shot is especially effective when initiated close to the non-volley line.

Fault: A fault is any action that stops play because of a rule violation.

Ground stroke: Hitting the ball after one bounce.

Half Volley: A ground stroke shot where the paddle contacts the ball immediately after it bounces from the court and before the ball rises to its potential height.

Hinder: Any element or occurrence that affects play.

Let: A serve that hits the net cord and lands in the service court. Let may also refer to a rally that must be replayed for any reason.

Lob: A shot that returns the ball as high and deep as possible, forcing the opposing side back to the baseline.

Non-Volley Zone: The section of court adjacent to the net in which you cannot volley the ball. It includes all lines surrounding the zone.

Second Serve: A term used to describe the condition when a serving team begins the game or subsequently loses the first of its two allocated serves.

Overhead Slam / Smash: A hard, overhand shot usually resulting from an opponent's lob, high return, or high bounce.

Passing Shot: A volley or ground stroke shot that is aimed at a distance from the player and is designed to prevent return of the ball.

LINGO (CONTINUED)

Permanent Object: Any object near the court or hanging over the court that interferes with the flight of the ball. Permanent objects include the ceiling, walls, fencing, lighting fixtures, net posts, the stands and seats for spectators, the referee, line judges, spectators (when in their recognized positions) and all other objects around and above the court.

Rally: Continuous play that occurs after the serve and before a fault.

Replays: Any rallies that are replayed for any reason without the awarding of a point or a side out.

Service Court: The area on either side of the center line, bounded by the non-volley line, the baseline, and the sideline. All lines are included in the service court except the non-volley line.

Side Out: Declared after one side loses its service and other side is awarded service.

Technical Foul: The referee is empowered to add one point to a player's score or a team's score when the opponent violates one of the rules calling for a technical foul or, in the referee's judgment, the opponent is being overly and deliberately abusive.

Volley: Hitting the ball in the air, during a rally, before the ball has a chance to bounce onto the court.

STRATEGY

- Try to keep serves firm and deep. Vary direction but make sure they're in bounds.
- Serve from near the center line so you can get at most returns more easily.
- Try to keep returns deep and to the corners.
- Generally stay near the back third of the court.
- Try to force opponents to use their backhand, most players are weaker there.
- Anytime you can, hit a deep forcing shot into the corners, where your opponent doesn't have time to set up for their shot. That gives you a chance to come to the non-volley line and hit a passing shot.
- Face your opponent. You're in a better position to return a shot to either side.
- Never hit a drop shot when your opponent is deep. Good players will get to it quickly and be in position to hit a passing shot.
- Vary your shots so opponents can't anticipate you, occasionally try to make them think you're doing one thing but do another.
- Generally move left or right as your opponent moves but stay closer to the center line.
- Use lobs only when necessary and your opponent is at the net or non-volley line.
- If your opponent has managed to get to the net and you are still back, then you have 3 choices - hit a hard passing shot, hit a dipping shot that hits the ground at your opponent's feet or hit a lob.
- The best choice depends upon your skill level with each type of shot. The best players rarely lob because it's a difficult shot to hit deep enough to keep a good player from putting it away.

Content provided by our friends at the USA Pickleball Association (www.USAPA.org).

90-Day Limited Warranty

This consumer warranty extends to the original consumer purchase of any ESCALADE® SPORTS Product (hereinafter referred as the "Product").

WARRANTY DURATION: This Product is warranted to the original consumer purchase of a period of ninety (90) days from the original purchase.

WARRANTY COVERAGE: ESCALADE® SPORTS warrants to the original Consumer Purchaser that any Product of its manufacture is free from defects in material and workmanship when used for the intended purpose under normal use and conditions. THIS WARRANTY IS VOID IF THE PRODUCT HAS BEEN DAMAGED BY ACCIDENT, UNREASONABLE USE, NEGLIGENCE, IMPROPER SERVICE, FAILURE TO FOLLOW INSTRUCTIONS PROVIDED WITH THE PRODUCT OR OTHER CAUSES NOT ARISING OUT OF DEFECTS IN MATERIAL AND WORKMANSHIP.

WARRANTY PERFORMANCE: During the above ninety (90) day warranty period, ESCALADE® SPORTS shall repair or replace with a comparable model, and Product, or component thereof, which may prove defective under normal use and proper care, and which our examination shall disclose to our satisfaction to be thus defective, please contact our Warranty Dept.

1-866-873-3528 / Warranty Dept.

Or Write us at:

Escalade® Sports, Inc. - P.O. Box 889, Evansville, IN 47706 - Attn: Warranty Dept.

Or E-mail us at:

customerservice@escaladesports.com

Other than shipping requirements no charge will be made for such repair or replacement of in-warranty Products. ESCALADE® SPORTS strongly recommends that the Product is insured for value prior to mailing.

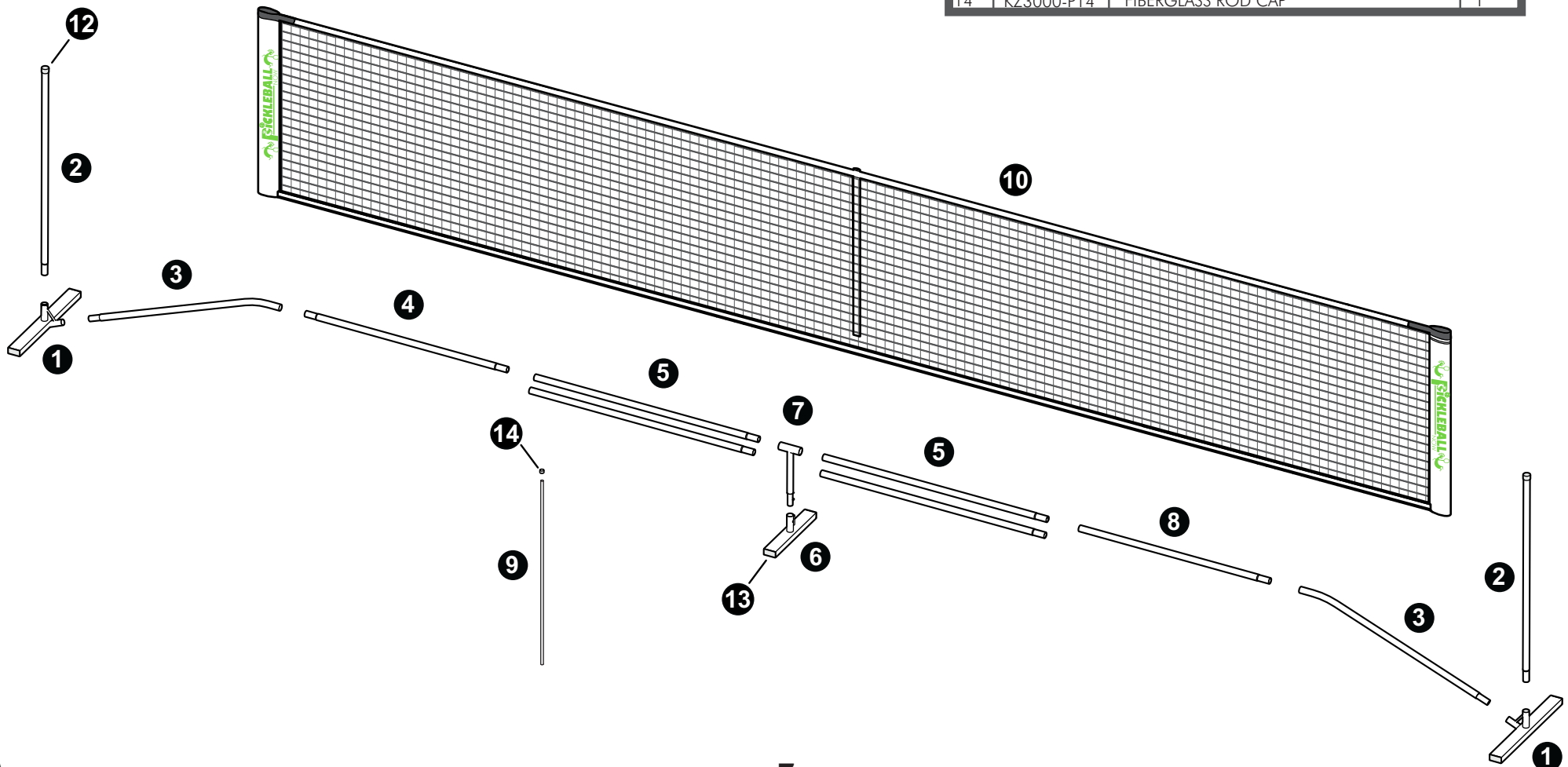
WARRANTY DISCLAIMERS: ANY IMPLIED WARRANTIES ARISING OUT OF THIS SALE, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED IN DURATION TO THE ABOVE NINETY (90) DAY WARRANTY PERIOD. ESCALADE® SPORTS SHALL NOT BE LIABLE FOR LOSS OF USE OF THE PRODUCT OR OTHER CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL COSTS, EXPENSES OR DAMAGES INCURRED BY THE CONSUMER OF ANY OTHER USE.

Some states do not allow the exclusion or limitation of implied warranties or consequential or incidental damages, so the above limitations or exclusions may not apply to you.

LEGAL REMEDIES: This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which may vary from state to state.

Replacement Parts List for Pickleball Now Net Set.

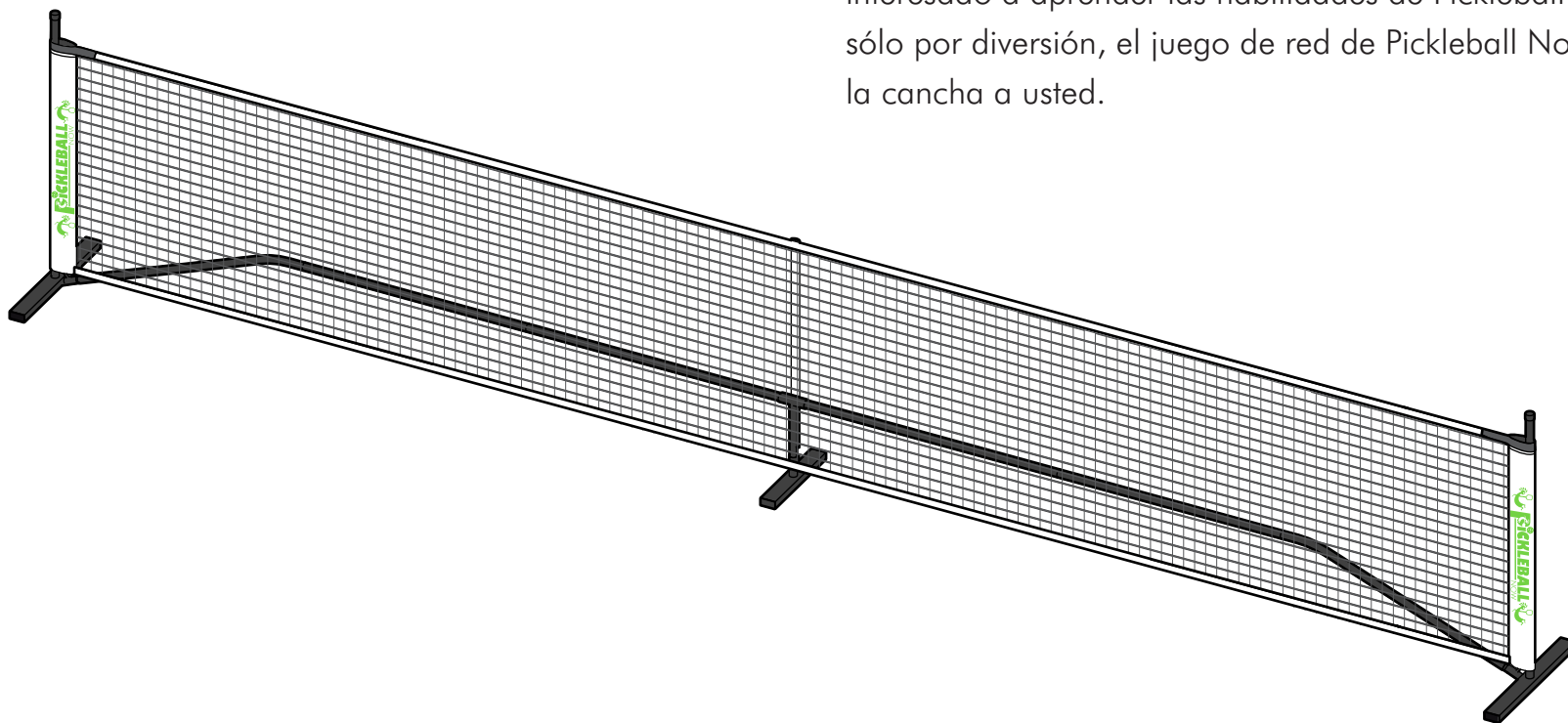
Key#	Part #	Description	Qty.
1	KZ3000-P1	END BASE	2
2	KZ3000-P2	NET SUPPORT TUBE	2
3	KZ3000-P3	ANGLED SUPPORT TUBE	2
4	KZ3000-P4	SHORT SUPPORT TUBE (2 SMALL ENDS)	1
5	KZ3000-P5	LONG SUPPORT TUBE	4
6	KZ3000-P6	MIDDLE BASE	1
7	KZ3000-P7	"T" SUPPORT TUBE	1
8	KZ3000-P8	SHORT SUPPORT TUBE (1 SMALL END)	1
9	KZ3000-P9	FIBERGLASS ROD	1
10	KZ3000-P10	NET	1
11	KZ3000-P11	STORAGE BAG WITH WHEELS	1
12	KZ3000-P12	TUBE CAP	2
13	KZ3000-P13	BASE TUBE PLUG	6
14	KZ3000-P14	FIBERGLASS ROD CAP	1





MANUAL DE USO

La nueva Red Portátil de Pickleball que está inspirando a la gente en todas partes **A SALIR A JUGAR!** Ya sea que esté interesado a aprender las habilidades de Pickleball o jugar sólo por diversión, el juego de red de Pickleball Now le trae la cancha a usted.



Consulte nuestra página web para obtener más información y noticias sobre productos de Pickleball Now.

www.PICKLEBALLNOW.com

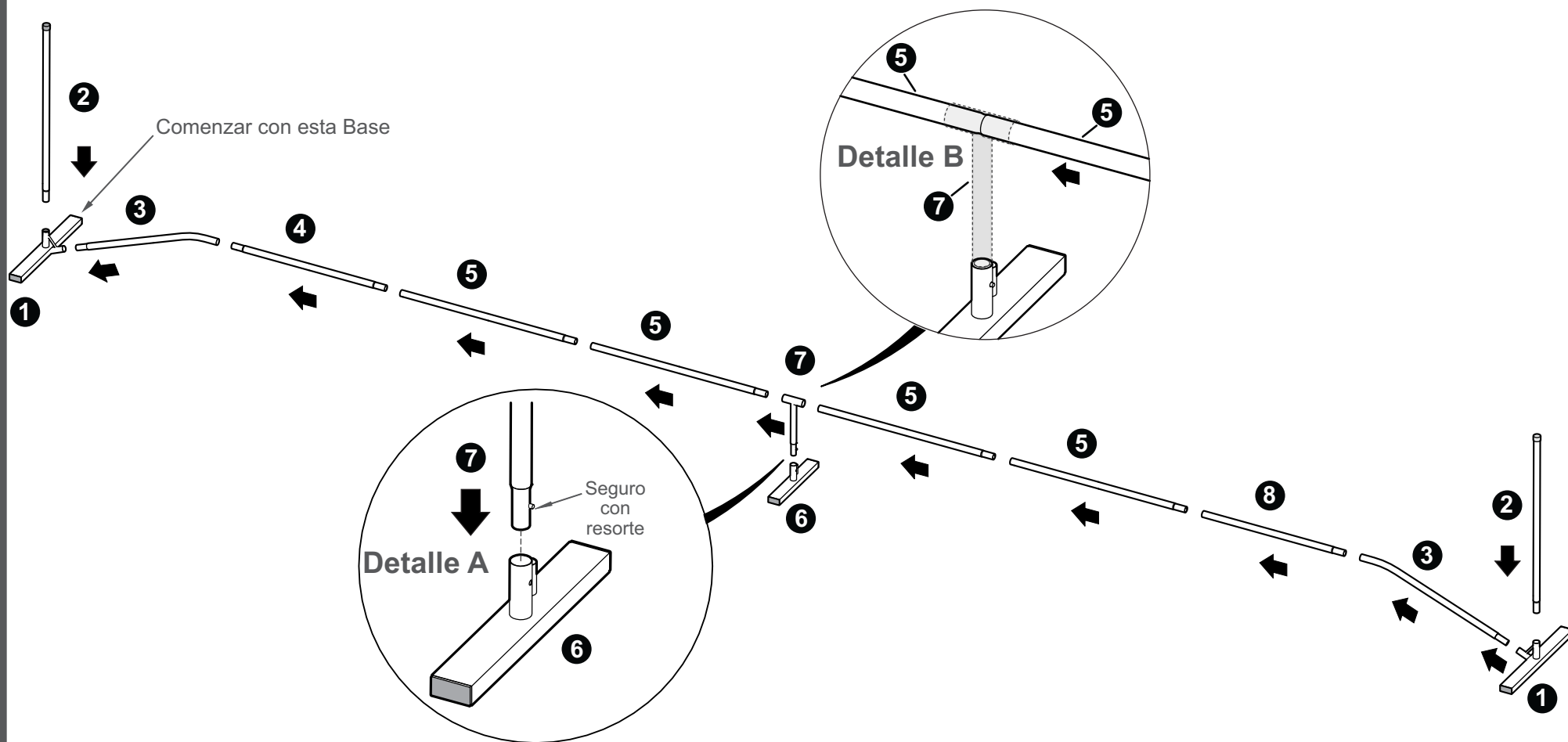
Información del producto - Consejos para jugar
Noticias y Eventos - Piezas de reemplazo

Antes de ensamblar asegúrese de tener espacio suficiente para instalar la red. Las medidas de la red es de 22 pies (6,7m) de ancho y la cancha pickleball estándar es de 20 pies (6,1 m) de ancho y 44 pies (13,41) de largo. Vea la ilustración de la Cancha en la página 4.

INSTALACIÓN:

1. Saque todos los componentes de la caja y ordénelos, todas las piezas están etiquetadas.

- Coloque la Base del Extremo (#1) sobre una superficie plana y dura, inserte el tubo de soporte de la Red (#2) y el tubo de soporte en ángulo (#3).
- Inserte el Tubo de Soporte Corto (#4) al tubo (#3) seguido por los dos Tubos de Soporte Largos (#5).
- Inserte el Tubo de Soporte "T" (#7) a la Base del Centro (#6) hasta que el resorte de seguridad encaje en el orificio de la Base del Centro Vea el **Detalle A**.
- Deslice el Tubo ensamblado de la Base Media sobre el Tubo de Soporte (#5) del Paso B. Luego inserte el otro Tubo de Soporte (#5). Vea el Paso B.
- Complete la estructura del ensamblado conectando el otro (#5), los tubos (#8), (#3), el Extremo de la Base (#1) y el Tubo de Soporte de la Red (#2).



INSTALACIÓN DE LA RED:

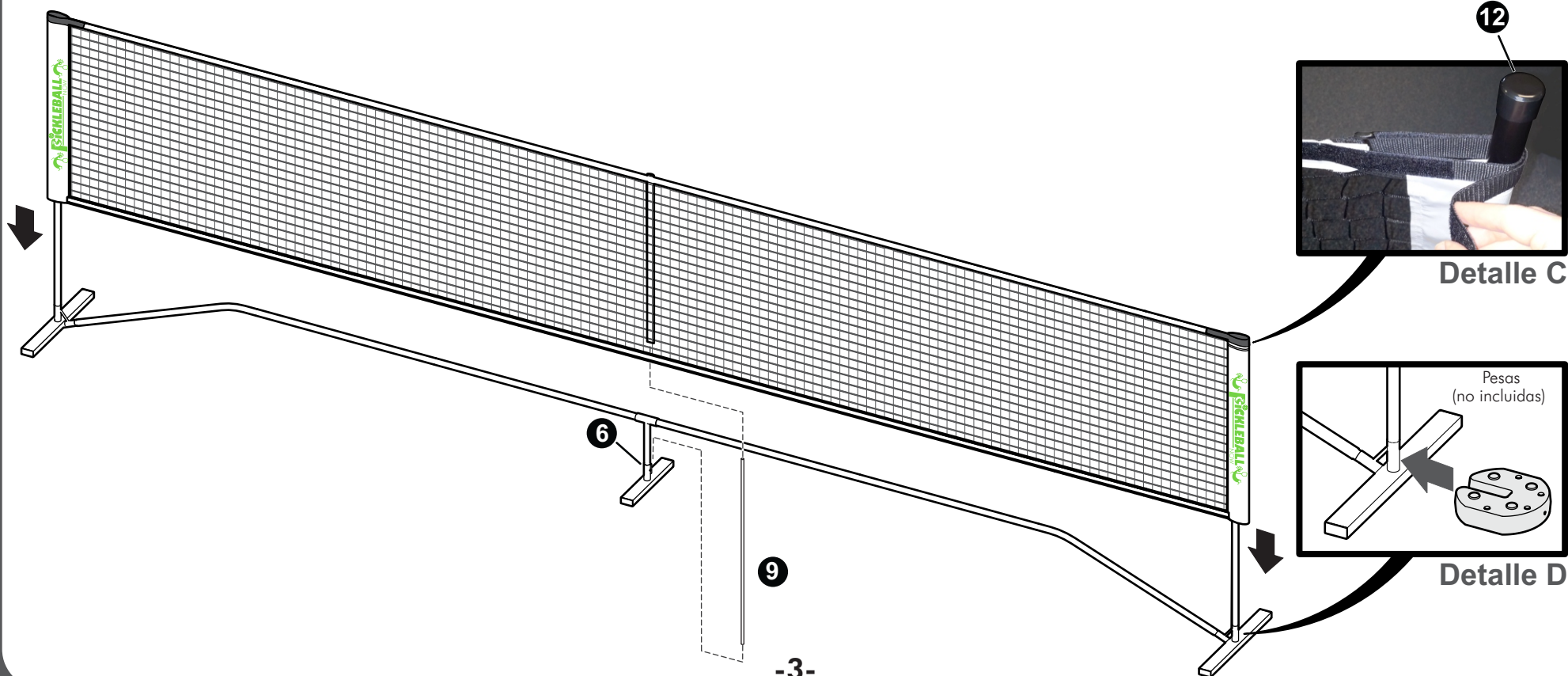
1. Deslice una manga de la red hasta que llegue **a la mitad** del tubo de soporte de la Red.
 - a. deslice la segunda manga de la Red hasta abajo sobre el tubo de soporte de la Red y después deslice la primera manga hasta abajo en este momento.
 - b. Inserte la varilla de fibra de vidrio (#9) dentro de la manga del centro de la red, después, coloque la varilla de fibra de vidrio en el tubo pequeño en la base de Medio.
 - c. Asegure la manga del centro de la red al Tubo del Soporte de la base Media (# 6) con las correas de velcro en la manga.
 - d. Coloque la manga de la Red y la correa de velcro aproximadamente 1/2 "de la parte inferior de la tapa de plástico del tubo de soporte de la red, esto mantendrá la red a 36" en la línea. Vea el Detalle C. Utilice las correas de velcro para mantener la red estable. Repita el procedimiento en el otro extremo de la red.

DESENSAMBLAR:

1. Para facilitar el desarmar y el re-ensamblar mantenga los tubos de soporte de la red en las mangas de la red y barra de fibra de vidrio en la manga del centro, después enrolle la red y guárdela en la maleta de transporte. Desarmar de la estructura es inverso de la instalación.

PARA LAS CONDICIONES DE VIENTO:

En condiciones de viento y para mantener las redes en su lugar, se recomienda el uso de pesas de carpas (no incluidas) en ambos Extremos de las bases. Vea el Detalle D. Las Pesas se pueden comprar en: www.canopyweights.com



Reglas de Pickleball
¿QUÉ ES PICKLEBALL ?

Pickleball es un deporte de palas/paletas que se juega utilizando una pelota perforada de movimiento lento, sobre una red similar a la de tenis en una cancha de tamaño a la de bádminton. Las reglas son simples y el juego es fácil de aprender para los principiantes!

HISTORIA

Pickleball fue inventado en 1965 Por Joel Pritchard, Bill Bell, and Barney McCallum, en la Isla de Bainbridge, que es un paseo corto del transbordador de Seattle, WA. Los Tres padres son acreditados por la creación del juego ya que durante el verano sus hijos se aburrían con sus actividades habituales. Pickleball ha evolucionado el equipo original hecho a mano y las reglas sencillas en un deporte muy popular en todo los EE.UU. y Canadá. El juego está creciendo a nivel internacional, así como en muchos países europeos y asiáticos están agregando canchas.

Aprenda más información acerca de la historia de Pickleball.

REGLAS

La pelota es servida diagonalmente a la cancha de servicio del oponente bajo mano sin rebotarla fuera de la cancha.

Los puntos son obtenidos únicamente por el equipo que sirve y ocurren cuando el oponente falla (falla en devolver la pelota, golpear la pelota fuera de la cancha, etc.). El servidor sigue sirviendo, alternando la cancha de servicio, hasta que el equipo servidor cometa una falta. Ganará el primer equipo que obtenga 11 puntos y que por lo menos sobrepase un margen de dos puntos de ventaja sobre el otro equipo. Y si ambos equipos están empatados, entonces el juego continúa hasta que el otro equipo gane por 2 puntos.

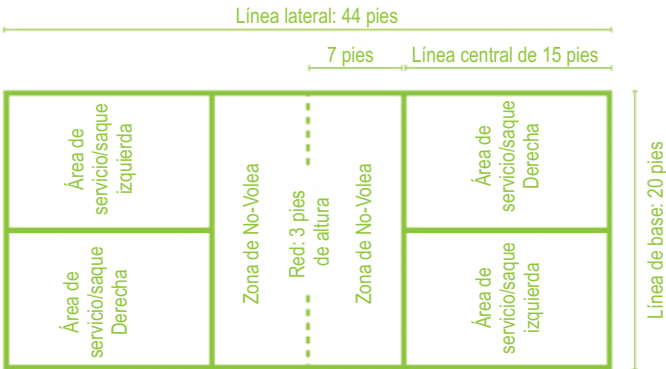
La regla de doble rebote: Después del saque, cada equipo debe dejar que la pelota rebote por lo menos una vez antes de volear la pelota. (Golpeándola la pelota antes de que haya rebotado).

Zona de No Volea: Un jugador no puede volear una pelota mientras se encuentre dentro de la Zona de No-Volea.

PUNTUACIÓN

- Los puntos son anotados sólo por el equipo sacador/servidor.
- Los Juegos se juegan normalmente con 11 puntos, Se gana por 2.
- Los juegos del torneo pueden ser de 15 o de 21 puntos, Se gana por 2.
- Cuando la puntuación del equipo sacador es par (0, 2, 4, 6, 8, 10), el jugador que fue el primer servidor en el juego para ese equipo estará en la cancha del lado derecho al servir o recibir; cuando es impar (1, 3, 5, 7, 9) ese jugador estará en la cancha del lado izquierdo al servir o recibir.

CANCHA



Las dimensiones y las medidas de la cancha estándar de Pickleball son un área de 20 pies (6.10 m) de ancho y 44 pies (13.41 m) de largo tanto para partidos individuales como para dobles.

Líneas de la Cancha deben ser de 2 pulgadas de ancho y deben hacerse las medidas en el exterior de las líneas.

Las líneas de base: Las líneas de base son las líneas paralelas a la red en cada extremo de la cancha.

Líneas laterales: Las líneas laterales son las líneas perpendiculares a la red en cada lado de la cancha.

Línea de No-Volea: La línea de no volea es la línea de cada lado de la red entre las líneas laterales y paralela a la red. Estas líneas se encuentra a 7 pies (2.13 m) de la red.

Zona de No-Volea: La zona de no volea es el área de la cancha delimitada por las dos líneas laterales, la línea de no-volea, y la red. La línea de no-volea y las líneas laterales se incluyen en la zona no-volea.

Línea Central: La línea central es la línea de ambos lados de la red que divide el área entre la línea de no-voleo y la línea base.

Zona de Servicio/ Área de Saque: Las Zonas de Servicio son las áreas situadas en ambos lados de la línea central, limitadas por la línea de no-volea, la línea de base, y la línea lateral.

LAS PALAS

Una pala oficial (utilizada en el juego de torneo) no debe contener agujeros, hendiduras, textura áspera, cinta adhesiva, características que se reflejen, o cualquier otro objeto o característica que permitan a un jugador impartir un giro adicional o que de un efecto de aumento a la pelota.

LAS PELOTAS

Una pelota estándar está hecha de un material de plástico resistente moldeado con una superficie lisa y libre de texturizarían. Un pelota oficial debe ser 2.75 pulgadas (6.99cm) a 3 pulgadas (7.62 cm) de diámetro y debe pesar entre 0.8 y 1.02 oz (21 y 29 gramos).

LA RED

La red debe estar hecha de cualquier material abierto, con tela de malla tejida de un entramado lo suficientemente pequeño para evitar que la pelota pase a través la red.

La red debe ser de por lo menos de 20 pies de largo (6.1 m) extendida desde una línea lateral a la otra. Debe medir exactamente 36 pulgadas (0.914 m) de alto en las líneas laterales y 34 pulgadas (0.86 m) en el centro de la cancha. Una correa/cinta puede ser colocada en el centro de la red para permitir que se ajuste fácil.

En La parte superior de la red habrá una banda de color blanco de 2 pulgadas de (5.1 cm) cubriendo la cuerda o cable que atraviesa la banda. Esta banda debe de sobre la cuerda o cable. Postes de la red deben ser colocados fuera de las líneas laterales. La colocación recomendada es de 12 pulgadas (30.48 cm) de la línea lateral.

TERMINOLOGIA:

Carry: Golpear la pelota de tal manera que no rebote lejos de la pala sino que tienda a ser llevada a lo largo de la cara de la pala durante su movimiento hacia adelante.

Cancha cruzada: Es La cancha diagonalmente opuesta a su cancha.

Pelota muerta: Se declara una pelota muerta después de una falta

Disparo Dink: Un tiro suave con la intención de que pase arriba de la red y cae dentro de la zona no-volea.

Doble rebote: Una pelota que rebota más de una vez en un lado antes de que sea devuelta.

Doble golpe: Uno de los lados golpea la pelota dos veces antes de que sea regresada sobre de la red. Los golpes dobles pueden ocurrir por un jugador o podrían involucrar a ambos jugadores en un equipo.

Drop Shot: Un tiro de golpe que queda corta de llegar a la posición del oponente

Volea Drop Shot: Es un tiro de golpe de volea que está diseñado para "matar" a la velocidad de la pelota y devolverla en corto, cerca de la red, a un oponente situado en o cerca de la línea de fondo. Este tiro es especialmente efectivo cuando se inició cerca de la línea de no-volea.

Falta: Una falta es cualquier acción que interrumpe el juego debido a una violación de las reglas.

Golpe de Suelo: Golpe a la pelota después de un rebote.

Media Volea: Un tiro de golpe de fondo donde la pala entra en contacto con la pelota inmediatamente después de que rebota en la cancha y antes de que la pelota se eleve a la altura de su potencial.

Impedimento: cualquier elemento o Circunstancia que afecte el juego.

Let: Un saque que toca la banda de la red y cae en la cancha de servicio. Let también se puede referir al punto que se debe volver a jugar por cualquier motivo.

Lob: Un tiro que devuelve la pelota tan alta y lejos como sea posible, forzando al oponente que vuelva la línea de fondo.

Zona de No volea: Es la sección de cancha adyacente a la red en la cual no puedes volear la pelota. Incluye todas las líneas que rodean la zona.

Segundo Saque: Es un término utilizado para describir la condición de cuando un equipo empieza el juego con el saque o posteriormente pierde el primero de sus dos saques asignados.

Smash: Un tiro volado fuertemente que por lo general resulta como un lob del oponente, de vuelta alta, o de rebote alto.

Tiro de paso: Una volea o tiro de golpe de fondo que está dirigido a una distancia del jugador y está diseñado para evitar la vuelta de la pelota.

Objeto Permanente: Cualquier objeto cerca o colgando de la cancha que interfiera con el vuelo de la pelota. Incluyendo Los objetos permanentes como: El techo, las paredes, cercas, accesorios de iluminación/alumbrado, postes de la red, los soportes y los asientos de los espectadores, el árbitro, los jueces de línea, los espectadores (cuando está en sus posiciones reconocidas) y todos los otros objetos alrededor y arriba la cancha.

Peloteo: Es el Juego continuo que se efectúa después del saque y antes de una falta.

Repeticiones: Cualquier Juego continuo que se vuelva a jugar por cualquier razón sin el otorgamiento de un punto o "sideout" (cambio de servicio).

Cancha de servicio: Es el área a cada lado de la línea central, rodeada por la línea de no-volea, la línea de base, y la línea lateral. Todas las líneas están incluidas en la cancha de servicio, excepto la línea de no-volea.

Cambio de Servicio: Es Declarado después de que un equipo pierde su saque/servicio y al otro se le concede.

Falta Técnica: El árbitro tiene la facultad de dar un punto a la puntuación de un jugador o de un equipo cuando el oponente viola una de las reglas llamada una falta técnica o, a juicio del árbitro, el oponente es demasiado abusivo deliberadamente.

Volea: Golpear la pelota en el aire, durante un rally (peloteo), antes de que la pelota tenga la oportunidad de rebotar en la cancha.

ESTRATEGIA

- Trate de mantener el servicio/saque firme y profundo. Varíe la dirección, pero asegurarse de que están adentro de los límites.
- Sirva cerca de la línea central para que pueda obtener la mayor parte de vueltas más fácilmente.
- Trate de mantener las devoluciones a profundidad y en las esquinas.
- Generalmente quédese cerca de la tercera parte trasera de la cancha.
- Intente de forzar a los oponentes a usar revés, la mayoría de los jugadores son más débiles de ahí.
- Cada vez que pueda, golpee un tiro profundo forzado a las esquinas, donde su oponente no tiene tiempo para devolver su tiro. Eso te da la oportunidad de llegar a la línea de no-volea y golpear un tiro de paso.
- Haga frente a su oponente. Usted está en una mejor posición para devolver un tiro de uno a cualquier lado.
- Nunca golpee un tiro de caída cuando tu oponente este profundo. Los buenos jugadores estarán rápidamente en posición para dar un golpe de paso.
- Varíe su manera de pegar a la pelota así los oponentes no puedan anticiparlo, de vez en cuando trate de hacerles pensar que estás haciendo una cosa pero haces otra.
- Generalmente muévase a la izquierda o a la derecha como su oponente se mueve, pero permanezca más cerca de la línea del centro.
- Use los lobs sólo cuando sea necesario y su oponente esté en la línea de no-volea o en la red.
- Si su oponente ha logrado llegar a la red y usted está todavía detrás, usted tiene 3 opciones - dar un golpe de paso duro, dar un golpe de inclinación que caiga al suelo en los pies de su oponente o golpear un lob / una pelota alta.

Contenido proporcionado por nuestros amigos de la Asociación de EE.UU. Pickleball (www.USAPA.org)

GARANTÍA LIMITADA DE 90 DÍAS

Esta garantía del cliente se extiende al cliente de la compra original de cualquier producto de ESCALADE SPORTS (en lo sucesivo denominada el "Producto").

DURACIÓN DE LA GARANTÍA: Este Producto está garantizado al cliente de la compra original durante un período de 90 días a partir de la compra original.

COBERTURA DE LA GARANTÍA: ESCALADE SPORTS garantiza al Cliente de la compra original que cualquier Producto fabricado por ellos está libre de defectos en el material y mano de obra siempre que se use para los fines previstos bajo uso y condiciones normales. ESTA GARANTÍA ES INVÁLIDA SI EL PRODUCTO SE HA DAÑADO A CAUSA DE UN ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE, NEGLIGENCIA, SERVICIO INADECUADO, INCUMPLIMIENTO DE LAS INSTRUCCIONES INCLUIDAS CON EL PRODUCTO O CUALQUIER OTRA CAUSA QUE NO SE DERIVE DE DEFECTOS EN EL MATERIAL Y LA MANO DE OBRA.

CUMPLIMIENTO DE LA GARANTÍA: Durante el período antedicho de 90 días, ESCALADE SPORTS, reparará o reemplazará con un modelo comparable cualquier Producto, o componente del mismo, que haya resultado defectuoso bajo uso normal y cuidado adecuados y cuando nuestras investigaciones revelen esto a nuestra satisfacción. Por favor contacte a nuestro Departamento de Garantías.

1-866-873-3528 Depto. de Servicio al Cliente

O escríbanos a:

Escalade® Sports, Inc. - Apdo. Postal 889, Evansville, IN 47706

At'n: Depto de Servicio al Cliente

O envíenos un correo electrónico a:

customerservice@escaladesports.com

Fuera de los gastos de envío, no habrá ningún cargo por la reparación o reemplazo de Productos dentro de la garantía. ESCALADE SPORTS recomienda que el Producto se asegure antes del envío.

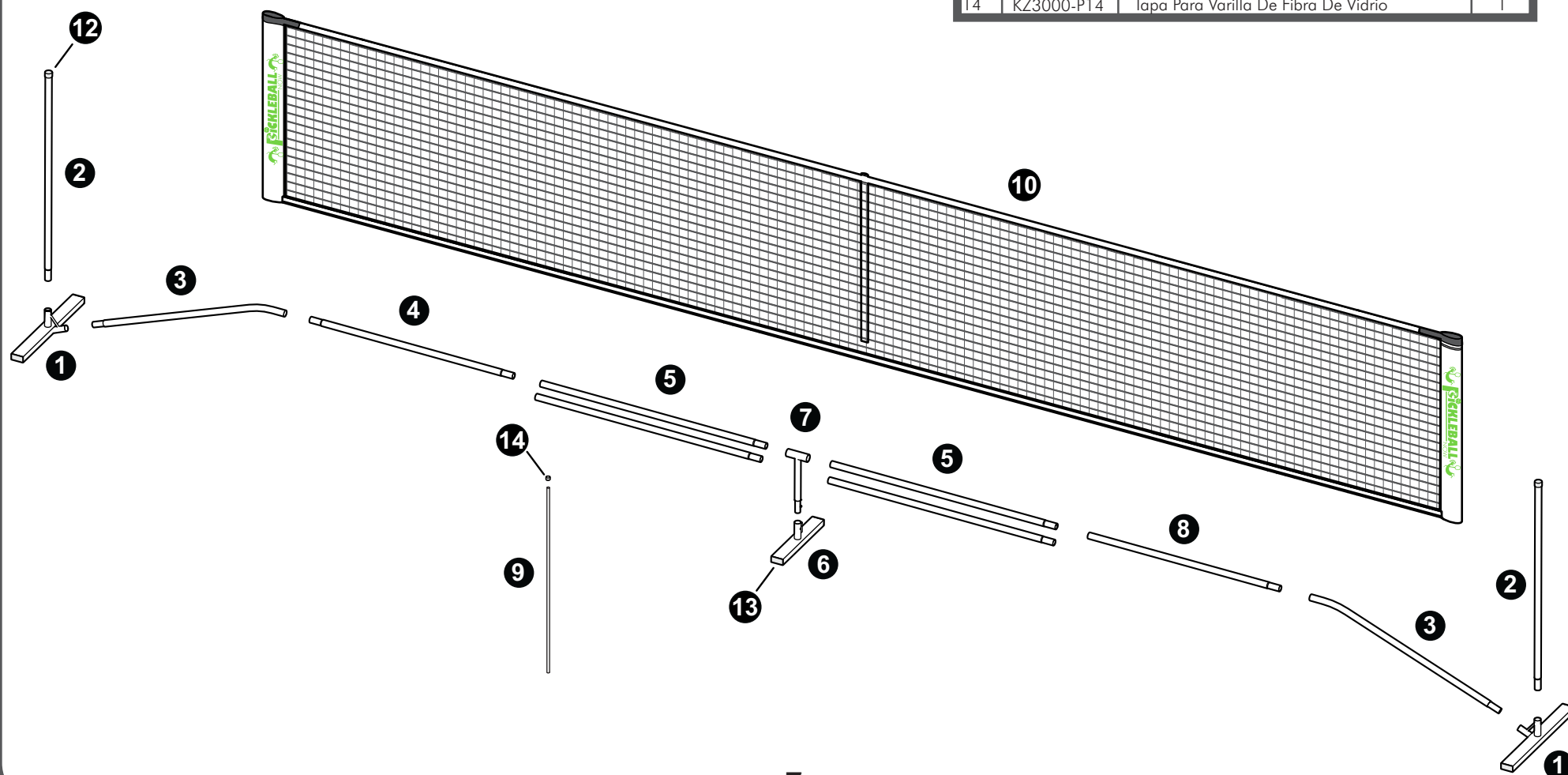
EXENCIÓN DE GARANTÍA: CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA QUE SURJA DE ESTA VENTA, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A, GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZACIÓN Y CONVENIENCIA PARA UN PROPÓSITO EN PARTICULAR, ESTÁ LIMITADA EN DURACIÓN AL PERÍODO DE 90 DÍAS ANTEDICHO. ESCALADE SPORTS NO SERÁ RESPONSABLE POR CUALQUIER PÉRDIDA O USO DEL PRODUCTO U OTROS COSTOS INCIDENTALES O EN CONSECUENCIA, GASTOS O DAÑOS EN LOS QUE INCURRA EL CLIENTE POR CUALQUIER OTRO USO.

Algunos estados no permiten la exclusión o limitación de garantías implícitas o daños incidentales o en consecuencia, de manera que tal vez esta garantía no aplique a su persona.

RECURSOS LEGALES: Esta garantía le confiere derechos legales específicos; tal vez usted cuente con otros derechos que varían de estado a estado.

Lista de partes de remplazo para red de Pickleball

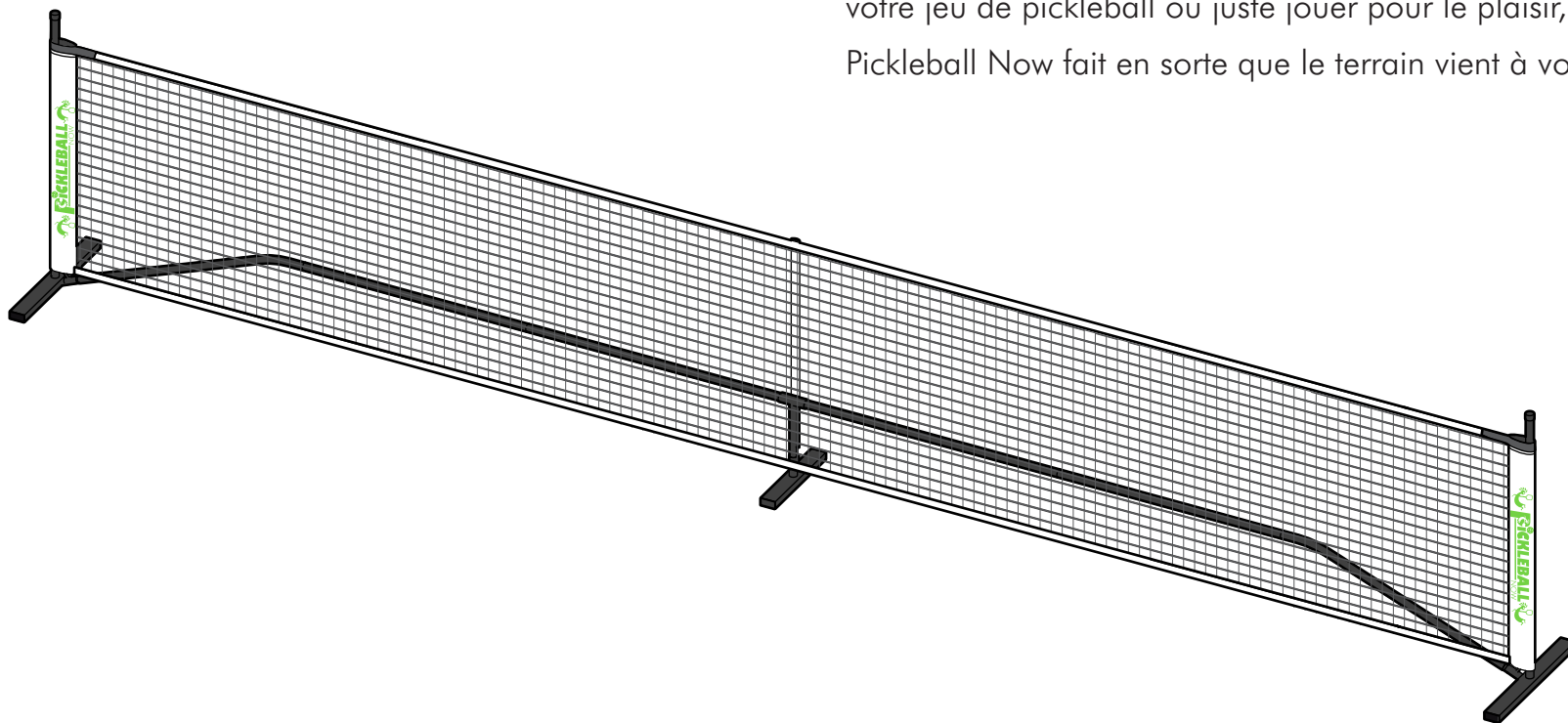
n° de clave	n° de parte	Descripción	Cant.
1	KZ3000-P1	Base Del Extremo	2
2	KZ3000-P2	Tubo De Soporte De La Red	2
3	KZ3000-P3	Tubo De Soporte En Ángulo	2
4	KZ3000-P4	Tubo De Soporte Corto (2 Extremos Pequeños)	1
5	KZ3000-P5	Tubo De Soporte Largo	4
6	KZ3000-P6	Base Del Centro	1
7	KZ3000-P7	Tubo De Soporte "T"	1
8	KZ3000-P8	Tubo De Soporte Corto (1 Extremo Pequeño)	1
9	KZ3000-P9	Varilla De Fibra De Vidrio	1
10	KZ3000-P10	Red	1
11	KZ3000-P11	Bolsa De Almacenamiento Con Ruedas	1
12	KZ3000-P12	Tapa Del Tubo	2
13	KZ3000-P13	Tapón Del Tubo De La Base	6
14	KZ3000-P14	Tapa Para Varilla De Fibra De Vidrio	1





INSTRUCTIONS DE MONTAGE

Le nouveau filet de pickleball portatif qui partout inspire les gens à SORTIR ET JOUER! Que vous souhaitiez raffiner votre jeu de pickleball ou juste jouer pour le plaisir, le filet Pickleball Now fait en sorte que le terrain vient à vous.



Veuillez visiter notre site Internet pour de plus amples renseignements et les toutes dernières nouvelles sur Pickleball Now et les autres produits.

www.PICKLEBALLNOW.com

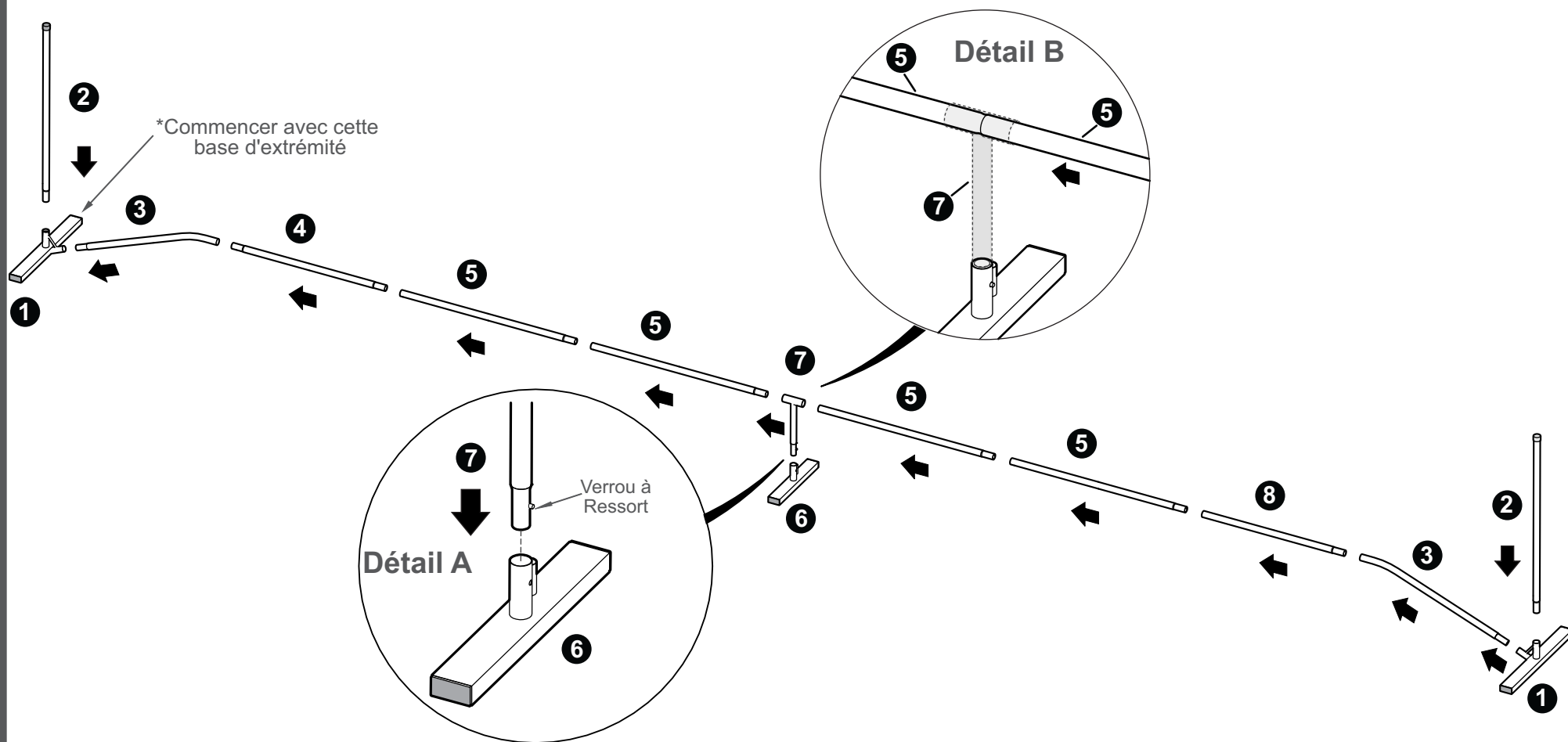
Infos sur le produit - Conseils de jeu - Nouvelles et événements - Pièces de rechange

Assurez-vous d'avoir assez de place pour assembler le filet avant de le monter. Le filet assemblé a une largeur de 6,7 m (22 pi) et un terrain de pickleball standard mesure 6,1 m (20 pi) de large par 13,4 m (44 pi) de long.

MONTAGE:

1. Sortir les éléments de l'étui et les trier; ils sont tous étiquetés.

- Mettre la base d'extrémité (n°1) sur une surface plane dure et insérer le tube de support de filet (n° 2) et le tube de support en angle (n° 3).
- Insérer le tube de support court (n° 4) au tube (n° 3), suivi de deux tubes de support longs (n° 5).
- Insérer le tube de support en « T » (n° 7) dans la base médiane (n° 6) jusqu'à l'enclenchement de l'attache rapide à ressort dans le trou de la base médiane. Voir le **Détail A**.
- Glisser le tube de base médiane assemblé sur le tube de support (n° 5) de l'étape b. Insérer ensuite un autre tube de support (n° 5) comme l'indique le **Détail B**.
- Terminer l'assemblage de la structure en raccordant un autre tube (n° 5), les tubes (n° 8) et (n° 3), la base d'extrémité (n° 1) et le tube de support du filet (n° 2).



1. Glisser la moitié d'une extrémité du manchon du filet vers le bas sur le tube de support du filet.
 - a. Glisser l'autre manchon du filet au complet sur le tube de support du filet, puis ensuite glisser le premier manchon au complet.
 - b. Insérer la tige en fibre de verre (n° 9) dans le manchon médian du filet, puis mettre la tige en fibre de verre dans le petit tube sur la base médiane.
 - c. Fixer le manchon du filet médian au tube de support de la base médiane (n° 6) à l'aide des bandes Velcro du manchon.
 - d. Mettre le manchon du filet et la bande Velcro à environ 1/2 po du bas du capuchon de plastique du tube de support du filet pour garder le filet à 36 po sur la ligne de côté. Utiliser les bandes Velcro pour empêcher le filet de se détendre. Répéter pour l'autre extrémité du filet.

1. Mettre le manchon du filet et la bande Velcro à environ 1/2 po du bas du capuchon de plastique du tube de support du filet pour garder le filet à 36 po sur la ligne de côté. Utiliser les bandes Velcro pour empêcher le filet de se détendre. Répéter pour l'autre extrémité du filet.

Pour des conditions venteuses, nous recommandons d'utiliser des poids de la canopée (non inclus) sur les deux bases d'extrémité pour maintenir les filets en place. Voir Détail D. Pèse peuvent être achetés à: www.canopyweights.com



Règles du pickleball

QU'EST-CE QUE LE PICKLEBALL?

Le pickleball est un jeu à raquettes avec une balle perforée à déplacement lent, un filet de type tennis et un terrain de même dimension que pour le badminton. Les règles sont simples et il est facile pour les débutants d'apprendre à jouer!

HISTORIQUE

Le pickleball a été inventé en 1965 à Bainbridge Island, une courte distance en traversier de Seattle, WA. On attribue la création du jeu à trois pères – Joel Pritchard, Bill Bell et Barney McCallum – dont les enfants trouvaient les activités estivales habituelles ennuyeuses. Le pickleball a évolué d'un équipement original fait maison et de règles toutes simples à un sport populaire partout au Canada et aux États-Unis. Le jeu jouit d'une croissance internationale... même de nombreux pays européens et asiatiques ajoutent des terrains.

[En apprendre davantage sur l'histoire du pickleball](#)

RÈGLES

Le serveur envoie la balle en diagonale dans le carré de service de son adversaire en une motion allant du bas vers le haut sans la faire rebondir sur le sol.

Seul le serveur peut marquer des points, ce qu'il fait lorsque son adversaire fait une faute (ne retourne pas la balle, frappe la balle à l'extérieur du terrain, etc.). Le serveur continue de servir, en alternant les carrés de service, jusqu'à ce qu'il commette une faute. Le premier côté à marquer 11 points et à mener par au moins 2 points remporte la partie. Si les deux côtés sont à égalité, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un côté gagne par 2 points.

Règle du double bond : Après le service, les deux côtés doivent, à tour de rôle, attendre que la balle fasse un bond avant de la frapper, pour ensuite pouvoir frapper à la volée (frapper la balle avant qu'elle ne bondisse au sol).

Zone d'action contrôlée : Un joueur ne peut pas frapper la balle à la volée lorsqu'il se trouve dans la zone d'action contrôlée.

POINTAGE

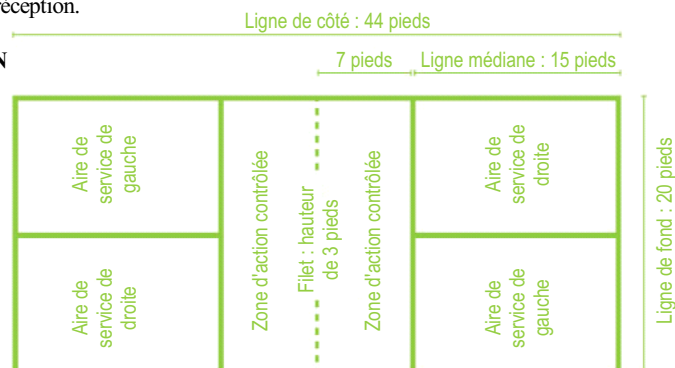
Seule l'équipe qui fait le service peut marquer des points.

En général, les parties se terminent après 11 points, avec un écart de 2 points.

En tournoi, les parties peuvent être de 15 ou 21 points, avec un écart de 2 points.

Lorsque le pointage de l'équipe qui fait le service est pair (0, 2, 4, 6, 8, 10), le joueur qui était le premier serveur de la partie pour cette équipe se trouve du côté droit du terrain lorsqu'il sert ou reçoit; avec un pointage impair (1, 3, 5, 7, 9), ce joueur se trouvera du côté gauche du terrain au service ou à la réception.

TERRAIN



Les dimensions et mesures d'un terrain de pickleball standard sont de 6,1 m (20 pi) de largeur par 13,4 m (44 pi) de longueur tant pour les parties en simple qu'en double.

Les lignes du terrain ont 5,1 cm (2 po) de largeur, en mesurant jusqu'à l'extérieur des lignes.

Lignes de fond : Les lignes de fond sont les lignes parallèles au filet aux deux extrémités du terrain.

Lignes de côté : Les lignes de côté sont les lignes perpendiculaires au filet des deux côtés du terrain.

Ligne d'action contrôlée : La ligne d'action contrôlée est la ligne parallèle au filet de chaque côté du filet entre les lignes de côté. Ces lignes se situent à 2,1 m (7 pi) du filet.

Zone d'action contrôlée : La zone d'action contrôlée est la partie du terrain liée par les deux lignes de côté, la ligne d'action contrôlée et le filet. La ligne d'action contrôlée et les lignes de côté sont comprises dans la zone d'action contrôlée.

Ligne médiane : La ligne médiane est la ligne de chaque côté du filet qui divise en deux la partie entre la ligne d'action contrôlée et la ligne de fond.

Carrés de service : Les carrés de service sont les parties de chaque côté de la ligne médiane, liées par la ligne d'action contrôlée, la ligne de fond et la ligne de côté.

RAQUETTES

Une raquette officielle (utilisée lors des tournois) ne doit pas contenir de trous, de bosses, de texture rugueuse, de ruban, de caractéristiques réfléchissantes, ou encore d'objets ou de caractéristiques permettant à un joueur de faire tourner davantage la balle.

BALLES

Une balle normale est en plastique moulé durable avec une surface lisse sans texture. Une balle officielle a un diamètre entre 7 cm (2,75 po) et 7,6 cm (3 po) et pèse entre 21 et 29 grammes (0,8 et 1 oz).

FILET

Le filet est en tissu ouvert à mailles assez petites pour empêcher la balle de passer à travers.

Le filet a une longueur d'au moins 6,1 m (20 pi) et s'étend d'une ligne de côté à l'autre. Sa hauteur doit mesurer exactement 91,4 cm (36 po) aux lignes de côté et 86,4 cm (34 po) au centre du terrain. On peut mettre une sangle médiane au milieu du filet pour faciliter l'ajustement.

Le dessus du filet est bordé d'une lisière blanche de 5,1 cm (2 po) par-dessus un cordon ou un câble qui passe dans la lisière. Cette lisière repose sur le cordon ou le câble.

Les poteaux du filet sont installés à l'extérieur des lignes de côté. On recommande une installation à 30,5 cm (12 po) de la ligne de côté.

JARGON

Transport : Balle frappée d'une manière qui fait en sorte qu'elle ne rebondit pas sur la raquette, pour à la place être « transportée » sur la surface de la raquette pendant la motion vers l'avant.

Coup croisé : Coup dans la partie du terrain à l'opposée diagonale.

Balle morte : Une balle morte est déclarée après une faute.

Carotte : Coup léger visant à décrire un arc par-dessus le filet pour que la balle atterrisse dans la zone d'action contrôlée.

Double bond : Balle qui bondit plus d'une fois sur un côté avant d'être retournée.

Double touche : Un côté qui frappe la balle deux fois avant de la retourner par-dessus le filet. La double touche peut être la faute d'un seul joueur ou concerner les deux joueurs d'une équipe.

Amorti : Coup au sol que le joueur adverse ne peut atteindre de sa position.

Volée amortie : Coup en volée visant à réduire la vitesse de la balle et la retourner à courte distance, près du filet, à un adversaire se trouvant à la ligne de fond ou à proximité de la ligne. Ce coup est particulièrement efficace lorsqu'on le fait près de la ligne d'action contrôlée.

Faute : Geste qui provoque un arrêt du jeu en raison d'une infraction aux règles.

Coup au sol : Balle frappée après un bond.

Demi-volée : Coup au sol lorsque la raquette entre en contact avec la balle immédiatement après son bond sur le sol et avant qu'elle ne s'élève à sa hauteur potentielle.

Entrave : Élément ou événement qui a des conséquences sur le jeu.

Let : Service qui touche au cordon du filet et tombe dans le carré de service. Le let peut également concerner un échange à rejouer pour une raison ou une autre.

Lob : Coup qui retourne la balle aussi haut et loin que possible, ce qui force le côté adverse à reculer à la ligne de fond.

Zone d'action contrôlée : Partie du terrain à côté du filet dans laquelle on ne peut pas frapper la balle à la volée. Elle comprend toutes les lignes qui entourent la zone.

Deuxième service : Terme qui décrit la situation lorsqu'une équipe qui fait le service commence le jeu et, par la suite, perd le premier de ses deux services autorisés.

Smash : Coup puissant frappé vers le bas, en général à la suite d'un lob de l'adversaire, d'un retour élevé ou d'un bond élevé.

Coup de débordement : Volée ou coup au sol loin du joueur visant à empêcher le retour de la balle.

JARGON (SUITE)

Objet permanent : Tout objet près du terrain ou suspendu par-dessus le terrain qui gêne le déplacement de la balle. Les objets permanents comprennent le plafond, les murs, les clôtures, les pièces d'éclairage, les poteaux du filet, les gradins et les sièges des spectateurs, l'arbitre, les juges de ligne, les spectateurs (lorsqu'ils sont à leurs places désignées) et tous les autres objets aux alentours et au-dessus du terrain.

Échange : Jeu ininterrompu après le service et avant une faute.

Reprise du jeu : Échange joué de nouveau pour toute raison sans accorder de point et sans perte du service.

Carré de service : La partie de chaque côté de la ligne médiane, liée par la ligne d'action contrôlée, la ligne de fond et la ligne de côté. Toutes les lignes sont comprises dans le carré de service, à l'exception de la ligne d'action contrôlée.

Perte du service : Situation déclarée lorsqu'un côté perd son service et l'autre côté se voit attribuer le service.

Faute technique : L'arbitre a l'autorité d'ajouter un point au pointage d'un joueur ou d'une équipe lorsque l'adversaire enfreint une des règles en appelant une faute technique ou, selon le jugement de l'arbitre, l'adversaire fait preuve d'un abus excessif et délibéré.

Volée : Balle frappée dans les airs, pendant un échange, avant qu'elle n'ait fait un bond au sol.

STRATÉGIE

- Garder les services stables et en profondeur. Varier la direction en veillant à rester en jeu.
- Servir en se tenant près de la ligne médiane afin de pouvoir atteindre les retours plus facilement.
- Tenter de garder les retours profonds et dans les coins.
- En général, tenter de rester dans le tiers arrière du terrain.
- Tenter de forcer les adversaires à utiliser leur revers, étant donné qu'il est plus faible pour la plupart des joueurs.
- Lorsque c'est possible, faire un coup d'attaque en profondeur dans les coins, là où l'adversaire n'a pas le temps de se mettre en place pour son coup, ce qui donne le temps d'aller à la ligne d'action contrôlée et de faire un coup de débordement.
- Faire face à l'adversaire; il s'agit de la meilleure position pour retourner un coup d'un côté ou l'autre.
- Ne jamais faire d'amorti lorsque l'adversaire est au fond. Les bons joueurs atteignent la balle rapidement et se mettent en position pour faire un coup de débordement.
- Varier les coups pour que l'adversaire ne puisse pas les prévoir, à l'occasion en tentant de le tromper.
- En général, se déplacer à gauche ou à droite lorsque l'adversaire bouge, mais rester près de la ligne médiane.
- Utiliser des lobs uniquement au besoin et lorsque l'adversaire est au filet ou à la ligne d'action contrôlée.
- Si l'adversaire réussit à s'approcher du filet alors qu'on est encore en retrait, il y a 3 choix : frapper un coup de débordement puissant, faire une frappe plongeante qui touche au sol aux pieds de l'adversaire ou faire un lob.
- Le meilleur choix dépend des habiletés vis-à-vis de chaque type de coup. Les meilleurs joueurs font rarement des lobs parce qu'il s'agit d'un coup difficile à faire assez loin pour empêcher un bon joueur de faire un bon retour.

Le contenu provient de nos amis de l'association de pickleball des États-Unis (www.USAPA.org)

Garantie limitée de 90 jours

La présente garantie au consommateur concerne l'achat par l'acheteur primitif de tout produit ESCALADE® SPORTS (ci-après, le « produit »).

DURÉE DE LA GARANTIE : La garantie du produit couvre l'achat par l'acheteur primitif pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours suivant l'achat original.

PROTECTION DE LA GARANTIE : ESCALADE® SPORTS garantit à l'acheteur primitif que tout produit de sa fabrication est exempt de tout défaut de matériaux et de main-d'œuvre lorsqu'il est utilisé aux fins prévues dans des conditions d'utilisation normales. LA PRÉSENTE GARANTIE EST NULLE SI LE PRODUIT A ÉTÉ ENDOMMAGÉ EN RAISON D'UN ACCIDENT, D'UN USAGE DÉRAISONNABLE, D'UNE NÉGLIGENCE, D'UN ENTRETIEN INADÉQUAT, DU NON-RESPECT DES DIRECTIVES FOURNIES AVEC LE PRODUIT OU D'AUTRES CAUSES NE DÉCOULANT PAS D'UN DÉFAUT DE MATÉRIAUX ET DE MAIN-D'ŒUVRE.

EXÉCUTION DE LA GARANTIE : Pendant la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours ci-dessus, ESCALADE® SPORTS réparera ou remplacera par un modèle comparable tout produit ou toute pièce du produit jugé défectueux lors d'une utilisation normale ou d'un entretien adéquat et qui, en vertu de notre examen, indique à notre satisfaction une défectuosité. Veuillez communiquer avec notre service de la garantie.

1-866-873-3528 / service de la garantie

Ou nous écrire à :

Escalade® Sports, Inc. - P.O. Box 889, Evansville, IN 47706 - Attn: Warranty Dept.

Ou nous envoyer un courriel à :

customerservice@escaladesports.com

À part les exigences sur le plan de l'expédition, il n'y aura pas de frais pour la réparation ou le remplacement des produits sous garantie. ESCALADE® SPORTS recommande fortement que le produit soit assuré à sa valeur avant l'envoi par la poste.

EXONÉRATION DE GARANTIE : LA DURÉE DES GARANTIES TACITES DÉCOULANT DE CETTE VENTE, Y COMPRIS SANS S'Y LIMITER LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE ET DE CONVENANCE À UNE UTILISATION PARTICULIÈRE, SE LIMITE À LA PÉRIODE DE GARANTIE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS CI-DESSUS. ESCALADE® SPORTS N'EST PAS RESPONSABLE DE LA PERTE DE JOUISSANCE DU PRODUIT OU AUTRES COÛTS OU DÉPENSES IMPRÉVUS, DOMMAGES CONSÉCUTIFS OU INDIRECTS ENGAGÉS PAR LE CONSOMMATEUR LORS DE TOUTE AUTRE UTILISATION.

Certains États et certaines provinces n'autorisent pas l'exclusion ni la restriction des dommages indirects ou consécutifs; par conséquent, les restrictions ou exclusions précédentes peuvent ne pas s'appliquer.

RECOURS JUDICIAIRES : La présente garantie vous confère des droits légaux particuliers et vous pouvez également disposer d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

Liste des pièces de rechange pour Filet Pickleball

n° de clé	n° de pièce	Description	Qté
1	KZ3000-P1	Base D'extrémité	2
2	KZ3000-P2	Tube De Support Du Filet	2
3	KZ3000-P3	Tube De Support En Angle	2
4	KZ3000-P4	Tube De Support Court (2 Petites Extrémités)	1
5	KZ3000-P5	Tube De Support Long	4
6	KZ3000-P6	Base Médiane	1
7	KZ3000-P7	Tube De Support En « T »	1
8	KZ3000-P8	Tube De Support Court (1 Petite Extrémité)	1
9	KZ3000-P9	Tige En Fibre De Verre	1
10	KZ3000-P10	Filet	1
11	KZ3000-P11	Sac De Randement	1
12	KZ3000-P12	Capuchon De Tube	2
13	KZ3000-P13	Bouchon Du Tube De La Base	6
14	KZ3000-P14	Capuchon De La Tige En Fibre De Verre	1

