



Pickleball Set



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—Product contains small balls and/or small parts.
Not for children under 3 years of age.

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



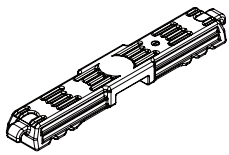
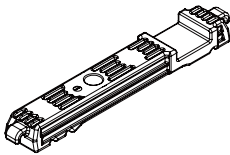
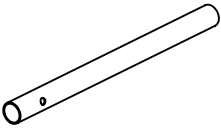
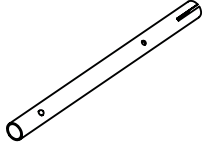
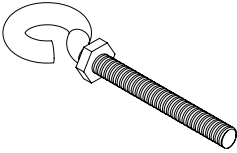
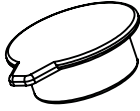
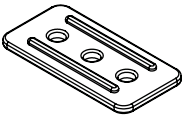
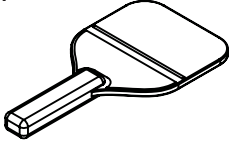
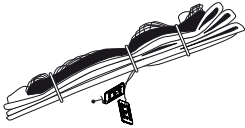
OUTDOOR GAMES



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  Base - A 2 pcs	2  Base - B 2 pcs	3  Pole -Bottom 2 pcs	4  Pole - Top 2 pcs
5  Pole Cap 2 pcs	6  Wing Nut 2 pcs	7  Hook Bolt 2 pcs	8  Cap 4 pcs
9  Net Tensioner (pre-attached) 4 pcs	10  Packleball 3 pcs	11  Paddle 4pcs	12  Rope Guyline Set - 2 pcs
13  Net - 1 pc			

Assembly Instructions

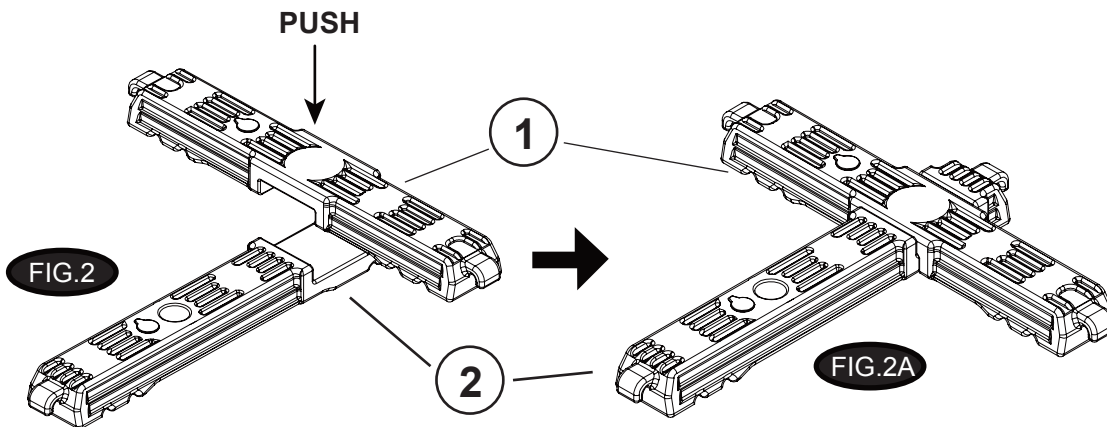
STEP 1:

Fill bases A (#1) and B (#2) with water or sand and seal each base with caps (#8) as shown in FIG. 1 and FIG. 1A. Sand is heavier than water by volume so it will make a more stable base but the system is designed with either sand or water.



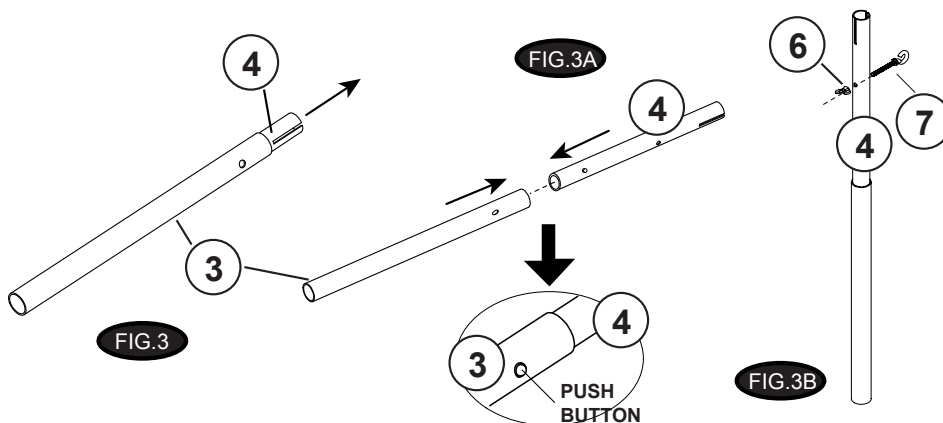
STEP 2:

Attach bases A to bases B. see FIG.2 and FIG.2A.



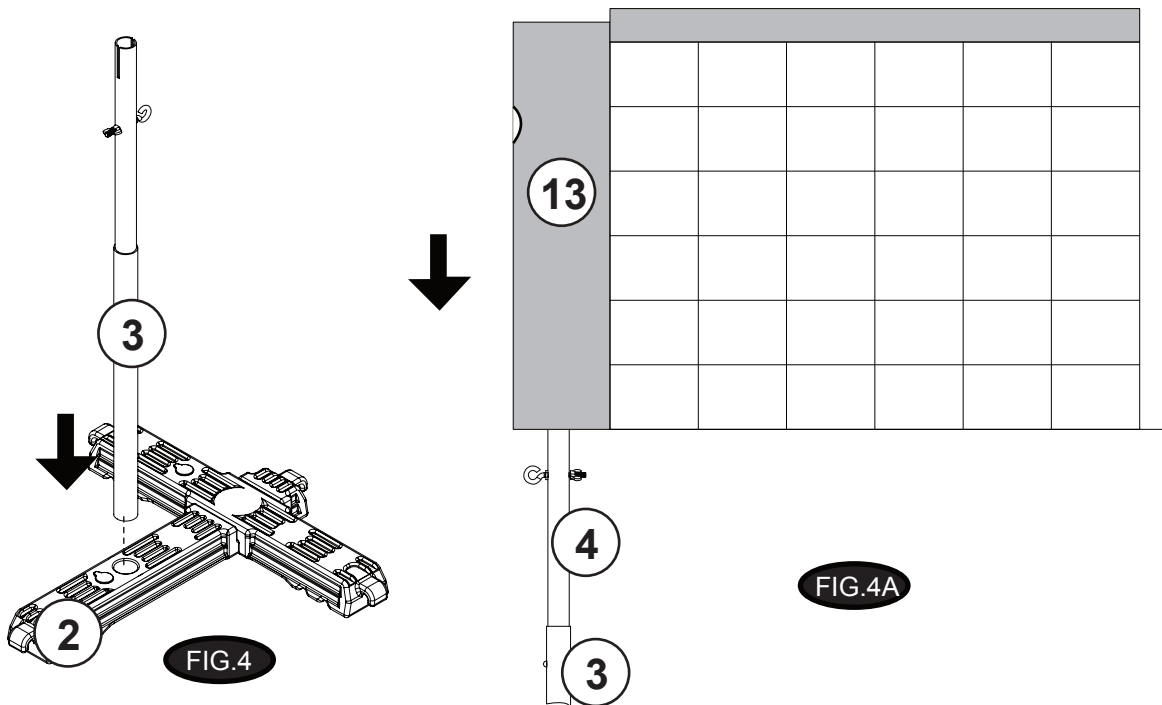
STEP 3:

- Remove the top pole (#4) from bottom pole (#3), and then connect the top pole to the bottom pole. See FIG.3 and FIG.3A.
- Attach the hook bolt (#7) and wing nut (#6) to the top pole (#4). See FIG.3B.



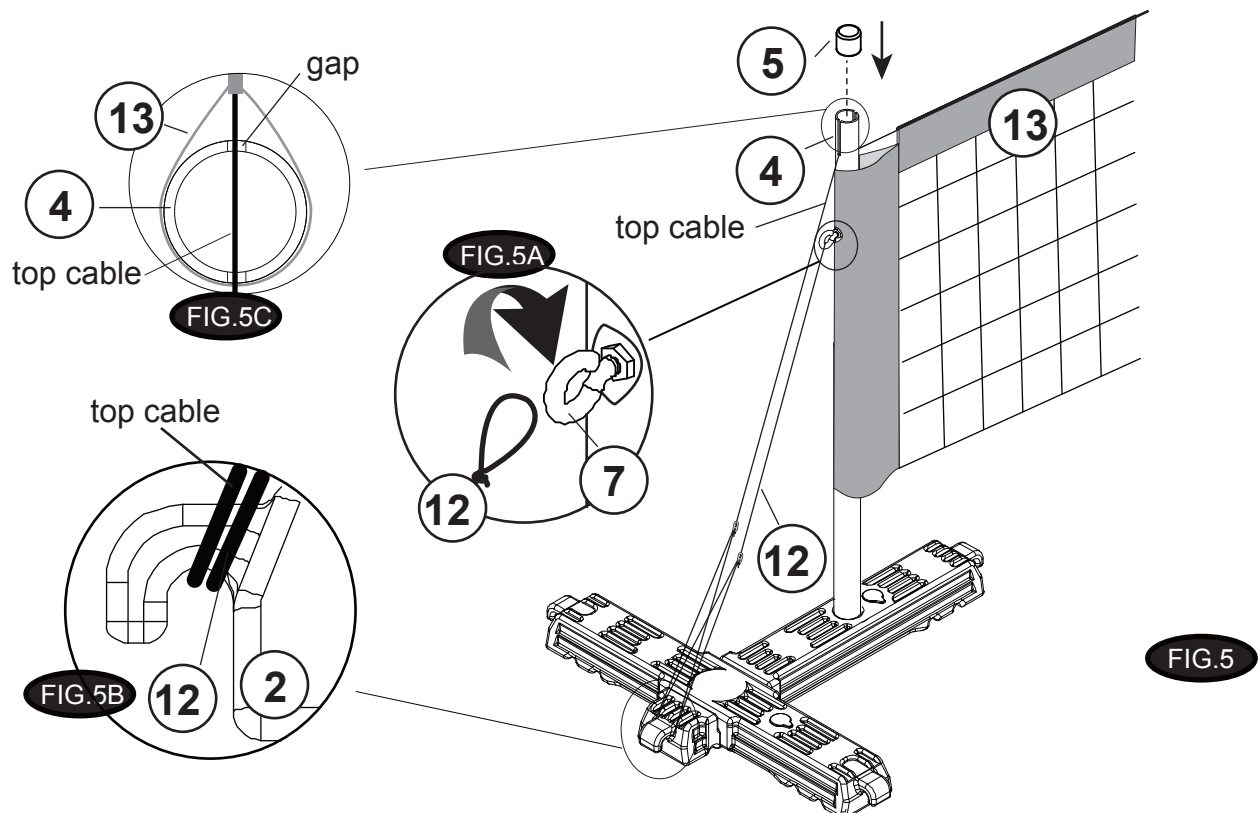
STEP 4:

- Insert the pole assembly into the base B. See FIG.4.
- Slide the net (#13) into pole assembly. See FIG.4A.



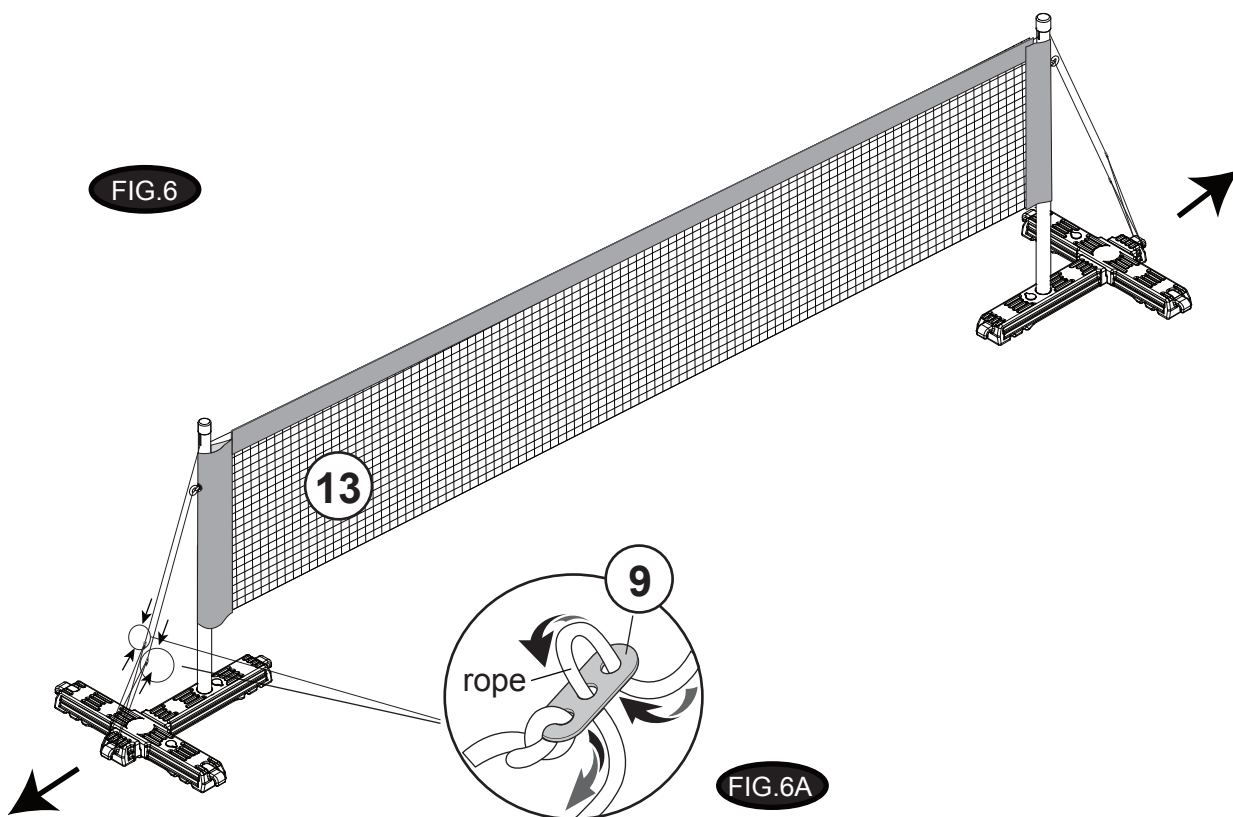
STEP 5:

- Attach the loop of the rope guylines (#12) to the hook (#7) and then attach the other side to the base as shown in FIG.5 and 5A, 5B.
- Run the top cable through the gap at the top of the pole (#4), and then attach it to the base. See FIG.5, FIG.5B, and FIG.5C
- Attach the pole cap (#5) to the top pole (#4). See FIG.5.

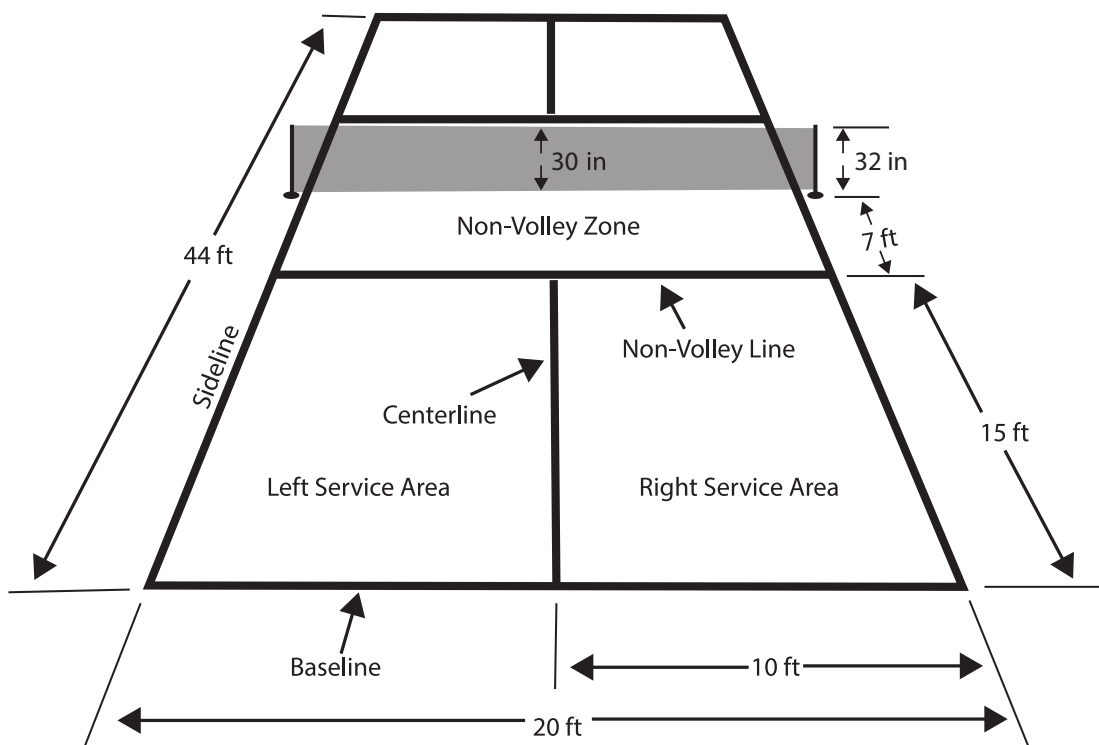


STEP 6:

- Adjust the net tensioner (#9) to increase tension on the net. See FIG.6
- Both guylines (#12) and the top cables can be adjusted as needed. See FIG. 6 and FIG. 6A.



Pickleball Court Diagram



Condensed Pickleball Rules

These simpler instructions cover the basics and will get you started.

A complete set of rules may be obtained from the United States of America Pickleball Association on their web site (www.usapa.org).

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 point 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 National 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 Defined: 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.

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 he 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,...) 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 serve over.

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,...). The server should serve from the left when he has an odd number of points (1, 3, 5,...). 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.

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.



Jeu de pickleball



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 – Le produit contient de petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

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



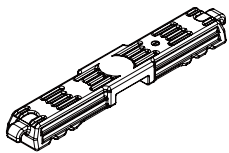
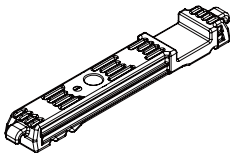
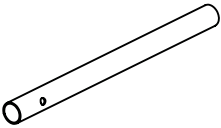
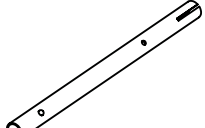
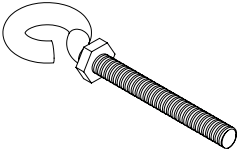
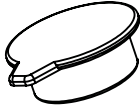
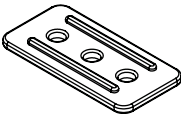
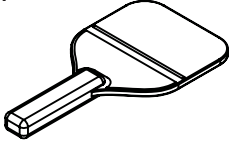
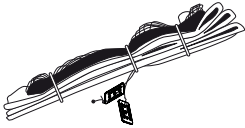
CIBLES DE
FLÉCHETTES

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

www.triumphsportsusa.com

©2015 Triumph Sports USA. Tous droits réservés.

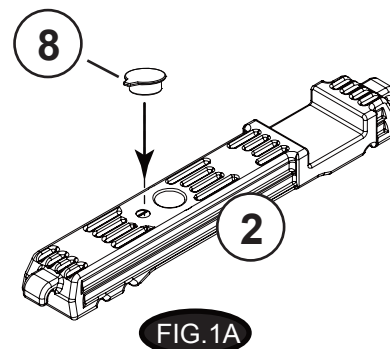
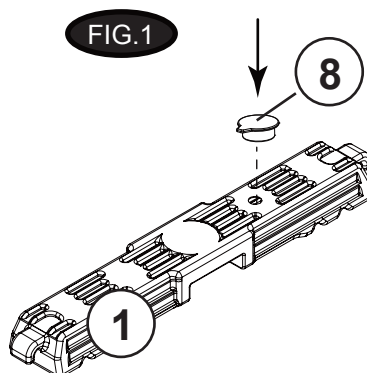
Liste des pièces

1  Base - A 2 pièces	2  Base - B 2 pièces	3  Poteau - Inférieur 2 pièces	4  Poteau - Supérieur 2 pièces
5  Capuchon de poteau 2 pièces	6  Écrou à oreilles 2 pièces	7  Boulon-crochet 2 pièces	8  Bouchon 4 pièces
9  Tendeur de filet (pré-fixé) 4 pièces	10  Packleball 3 pièces	11  Raquette 4 pièces	12  Ensemble de hauban - 2 pièces
13  Filet - 1 pièce			

Instructions d'assemblage

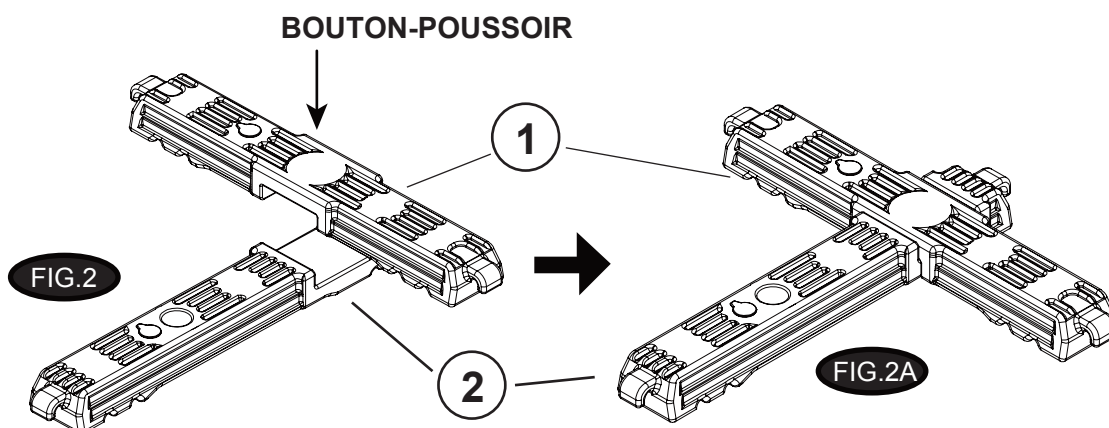
ÉTAPE 1 :

Remplissez les bases A (n° 1) et B (n° 2) d'eau ou de sable et scellez chaque base avec les bouchons (n° 8) comme illustré dans la FIG. 1 et la FIG. 1A. Le sable est plus lourd que l'eau en volume, il permet donc d'avoir des bases plus stables, mais le système est conçu aussi bien pour le sable que pour l'eau.



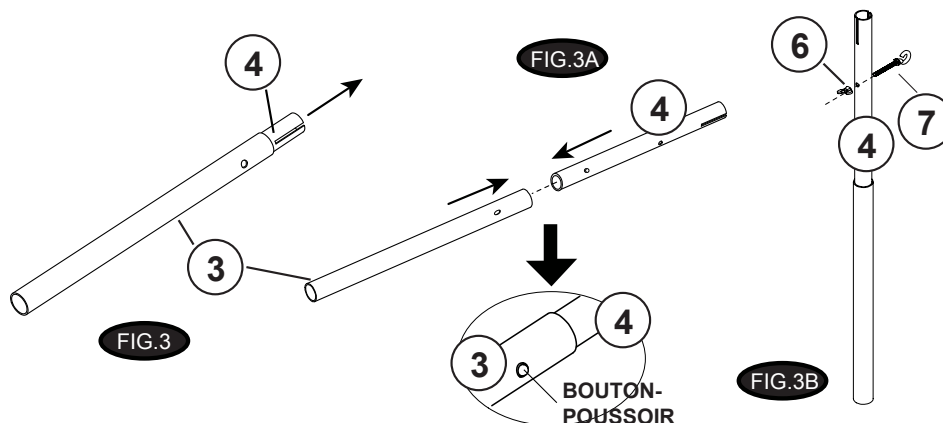
ÉTAPE 2 :

Fixez les bases A aux bases B, voir FIG. 2 et FIG. 2A.



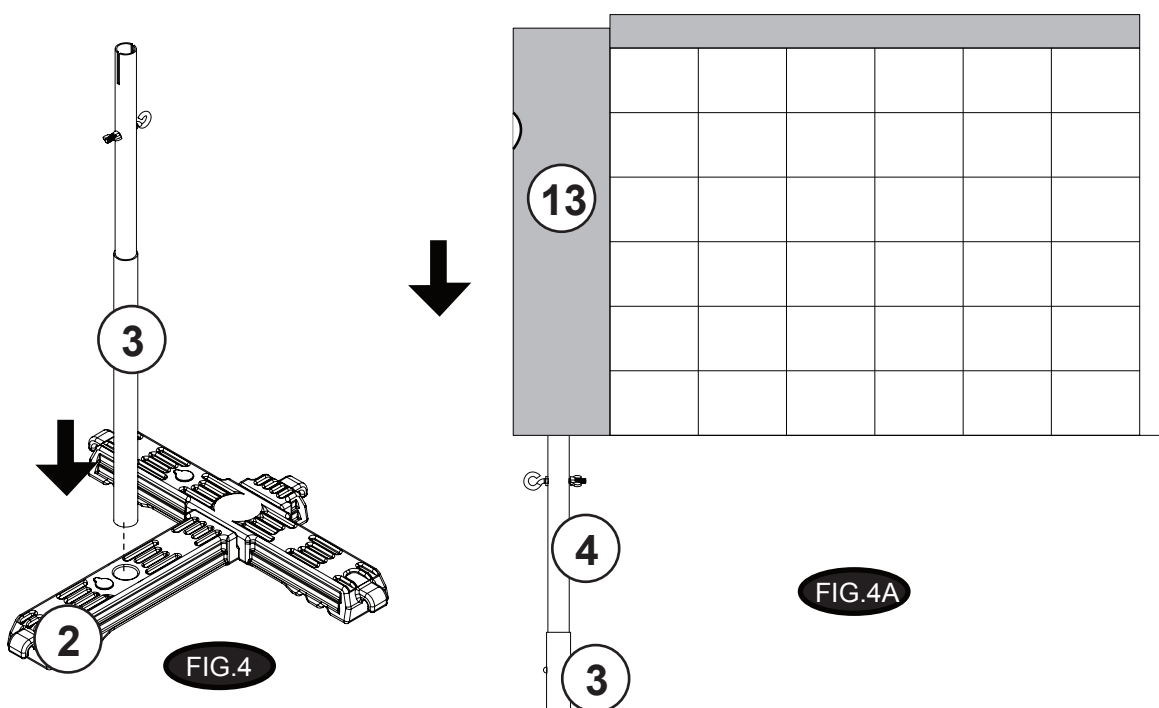
ÉTAPE 3 :

- Retirez le poteau supérieur (n° 4) du poteau inférieur (n° 3), puis connectez-les l'un à l'autre. Voir FIG. 3 et FIG. 3A.
- Fixez le boulon-crochet (n° 7) et l'écrou à oreilles (n° 6) au poteau supérieur (n° 4). Voir FIG. 3B.



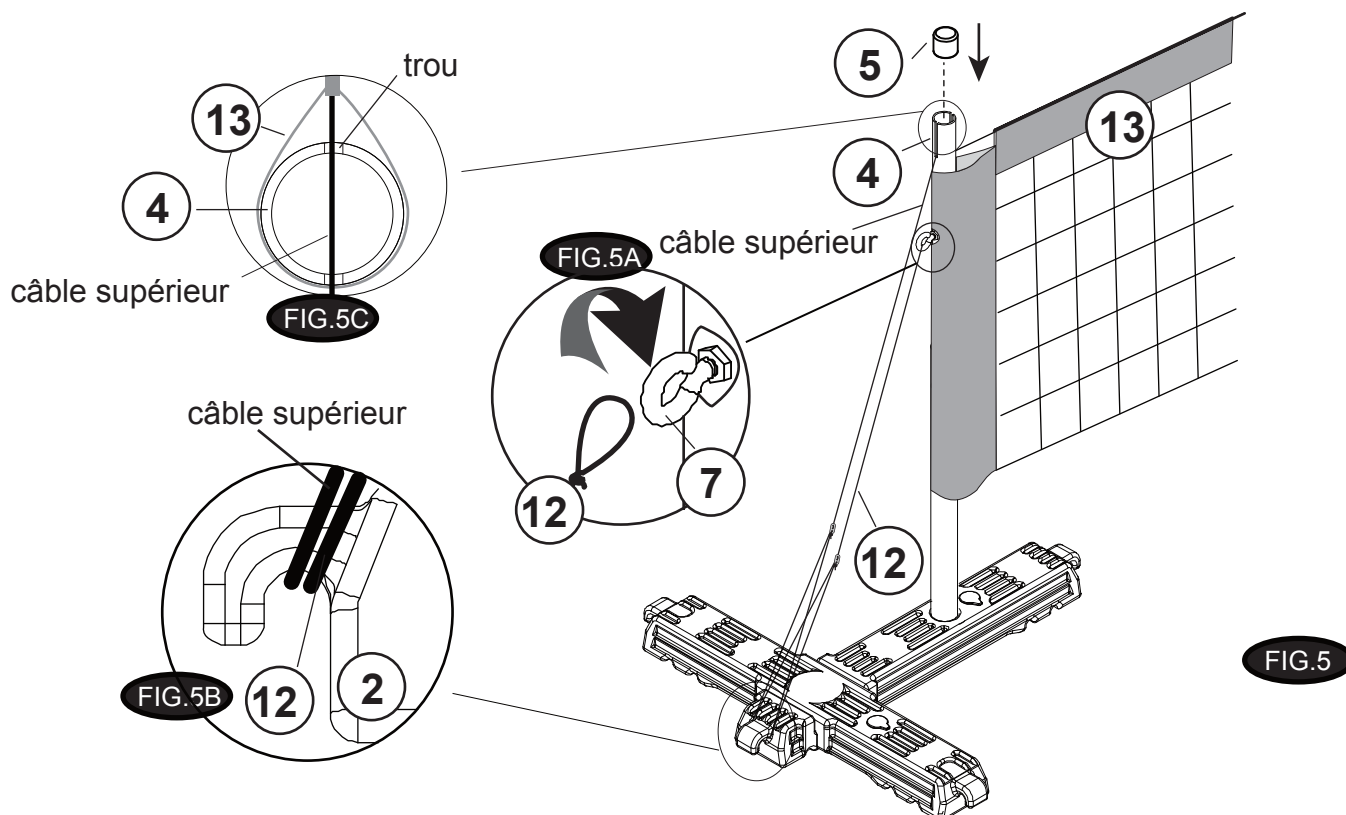
ÉTAPE 4 :

- Insérez l'ensemble de poteau dans la base B. Voir FIG. 4.
- Faites glisser le filet (n° 13) dans l'ensemble de poteau. Voir FIG. 4A.



ÉTAPE 5 :

- Fixez la boucle du hauban (n° 12) au crochet (n° 7), puis à l'autre côté de la base, comme illustré dans la FIG. 5 et 5A, 5B.
- Acheminez le câble supérieur à travers le trou situé en haut du poteau (n° 4), puis fixez-le à la base. Voir FIG. 5, FIG. 5B et FIG. 5C
- Fixez le capuchon de poteau (n° 5) au poteau supérieur (n° 4). Voir FIG. 5.



ÉTAPE 6 :

- Réglez le tendeur de filet (n° 9) pour augmenter la tension dans le filet. Voir FIG. 6
- Le hauban (n° 12) et les câbles supérieur peuvent être réglés selon le besoin. Voir FIG. 6 et FIG. 6A.

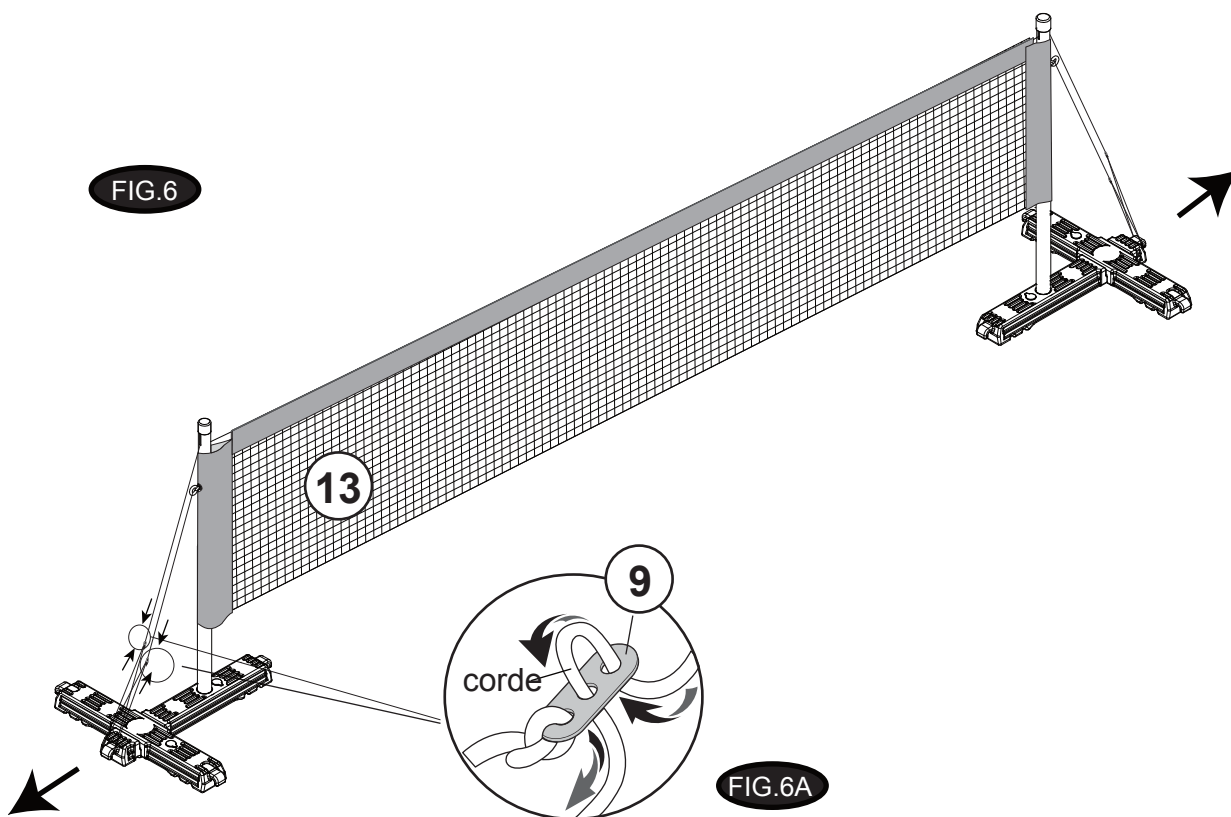
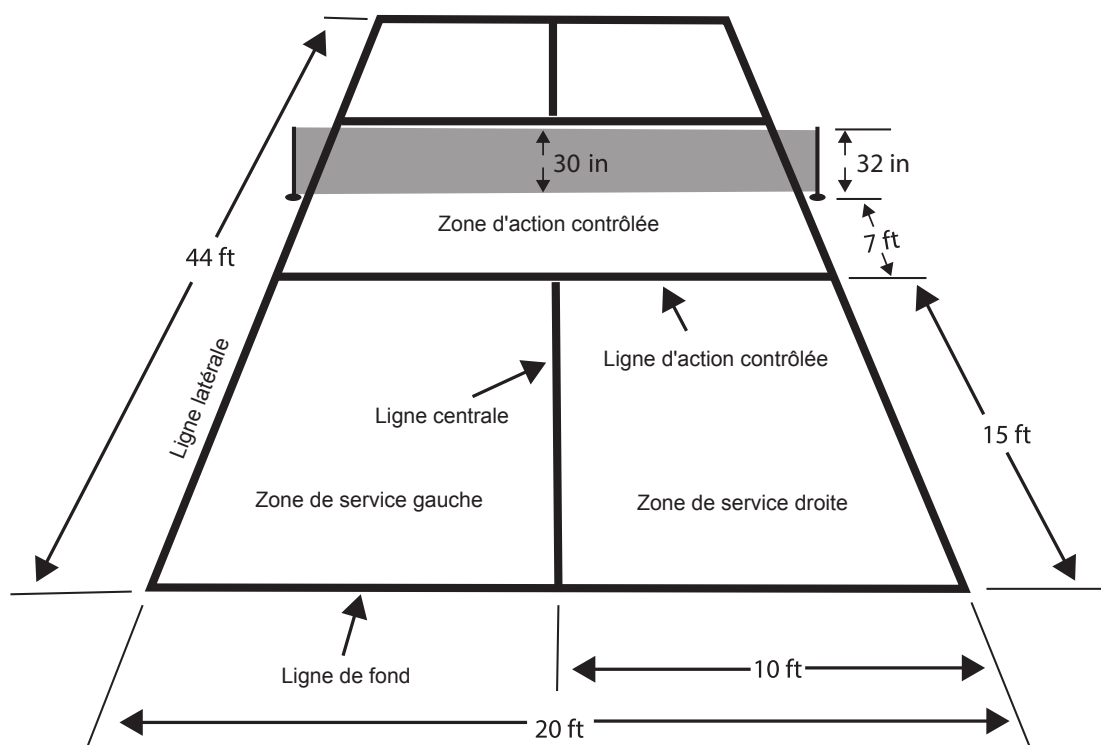


Schéma du terrain de pickleball



Règles abrégées du pickleball

Ces instructions très simples expliquent les fondamentaux du jeu et vous permettront de commencer à jouer.

Vous pouvez obtenir les règles complètes de la United States of America Pickleball Association (Association américaine de pickleball) en vous rendant sur son site Web (www.usapa.org).

Jeu et match

Dans le jeu de tournoi, l'équipe qui gagne 2 manches sur 3 a gagné, chaque manche allant jusqu'à 11 points. La partie se termine quand un joueur ou une équipe atteint 11 points et qu'il ou elle mène par au moins deux points. Si le score est de parité 10-10, le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe gagne de deux points. Les joueurs changent de côté après le premier jeu. Si une troisième manche est nécessaire, les joueurs changent de côté après que le premier joueur ou la première équipe ait atteint 6 points, et le jeu se poursuit jusqu'à la fin.

Les matchs d'une seule manche vont jusqu'à 15 points. Le gagnant dans ce format doit également mener de deux points. Dans une partie à 15 points, les joueurs doivent changer de côté après qu'une équipe a atteint 8 points, et le jeu se poursuit jusqu'à la fin.

Service

Déterminez quel côté sert le premier.

Dans le pickleball, un joueur ou une équipe ne peut marquer des points que sur son service.

Avant 2007, les joueurs pouvaient traverser la ligne de fond d'un seul pied lors du service, à condition de garder l'autre pied derrière la ligne de fond jusqu'à toucher la balle. Cependant, la règle a été modifiée par la National Pickleball Association (USAPA), de telle sorte que les deux pieds doivent rester derrière la ligne de fond jusqu'à ce que le ballon soit frappé.

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

Par exemple, après avoir commencé, le serveur doit annoncer « 0-0-1 » ou « 0-0-début ». Cela indique que le score est de 0 à 0 et que le serveur est le « joueur 1 », c'est-à-dire celui qui commence la partie. À partir de ce point, le serveur annonce le score en commençant par celui de son équipe, suivi de 1 ou 2 pour identifier le serveur.

Le service doit être effectué par un coup en dessous, de telle sorte que le contact avec la balle ait lieu au-dessous du niveau de la taille.

Définition du coup en dessous : Le bras doit dessiner un arc de bas en haut et la tête de la raquette doit être au-dessous du poignet quand elle frappe la balle.

Les services doivent passer en diagonale et la balle doit atterrir entre la zone d'action contrôlée et la ligne de fond du court opposé au serveur.

Chaque joueur dispose d'une seule tentative de service, sauf s'il s'agit d'un service à remettre. Le service à remettre désigne le cas où la balle touche le haut du filet en traversant le court et atterrit dans la zone de service valide. Si cela arrive, le service est rejoué. Chaque joueur continue à servir jusqu'à perdre le point.

Le service dans le double

Au début de chaque nouvelle partie, un seul joueur de la première équipe qui sert est autorisé à servir avant de céder le service à l'équipe adverse. Par conséquent, les membres des deux équipes servent avant de céder le service à l'équipe adverse.

Pour commencer le jeu, le premier serveur continue à servir en changeant de côté (droite, gauche, droite,...) jusqu'à ce que l'équipe qui sert perde le point. Le joueur du côté droit de l'équipe adverse sert ensuite la balle et continue de servir jusqu'à perdre un point. Quand un point a été perdu, le service ne retourne pas à l'équipe adverse, mais au partenaire de ce serveur, c'est-à-dire le « Joueur 2 » de la même équipe. Quand un point est perdu sur le service du « Joueur 2 », le service passe à l'autre équipe. Chaque joueur de cette équipe aura une chance de servir avant de céder le service.

Quand l'équipe qui sert marque un point, le serveur change de côté sur le court de cette équipe. Les joueurs de l'équipe qui réceptionne la balle changent de côté.

Si le changement de service est effectué correctement dans le double, le score de l'équipe qui sert sera toujours pair lorsque le joueur qui a commencé le jeu sur le côté droit est sur ce côté, et impair lorsque ce joueur est sur le côté gauche.

Le service dans le simple

Dans le simple, le serveur sert du côté droit lorsqu'il a un nombre de points pair (0, 2, 4,...). Le serveur doit servir du côté gauche lorsqu'il a un nombre de points impair (1, 3, 5,...) Les réceptionneurs doivent ajuster leur position de façon diagonale à travers le court, conformément à la position du serveur.

Zone d'action contrôlée :

Jouer une balle à la volée signifie la frapper quand elle est dans l'air sans la laisser rebondir. Lors du jeu à la volée, le joueur doit avoir les pieds derrière la zone d'action contrôlée.

Si un joueur, entraîné par son élan, traverse la ligne d'action contrôlée après avoir joué une balle à la volée, il a commis une faute et perd le point.

Si la raquette ou une partie du corps d'un joueur touche une partie de la zone d'action contrôlée en frappant la balle à la volée ou à cause de son élan vers l'avant après avoir frappé la balle, il perd le point !

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

La règle du double bond :

Chaque équipe doit jouer son premier coup hors bond. Cela signifie que l'équipe qui réceptionne doit laisser la balle rebondir et que l'équipe qui sert doit laisser le retour de service rebondir avant de jouer la balle. Après les deux bonds, la balle peut être jouée à la volée ou hors bond.

Fautes

La balle ne peut rebondir qu'une seule 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 l'une des lignes latérales ou la ligne de fond, elle reste jouable. Lorsqu'un joueur ou une équipe ne parvient pas à gagner l'échange, il ou elle a fait une faute. Voici une liste non exhaustive des cas pouvant entraîner des fautes et la perte d'un point ou du service :

- Le serveur balance la raquette avec l'intention de frapper la balle, mais n'y parvient pas.
- Servir la balle dans une zone incorrecte.
- Rater la balle en essayant de la frapper.
- Frapper la balle hors des limites du court.
- Frapper la balle à la volée avant qu'elle n'ait rebondi une fois sur chaque côté. (enfreignant ainsi la règle du double bond)
- Frapper la balle dans le filet ou frapper le filet avec la raquette ou le corps.
- Frapper la balle hors de la zone d'action contrôlée avant qu'elle n'ait rebondi.
- Toucher la zone d'action contrôlée avec la raquette ou le corps en essayant de la frapper à la volée.
- Toucher ou franchir la ligne de la zone d'action contrôlée en accompagnant le coup.