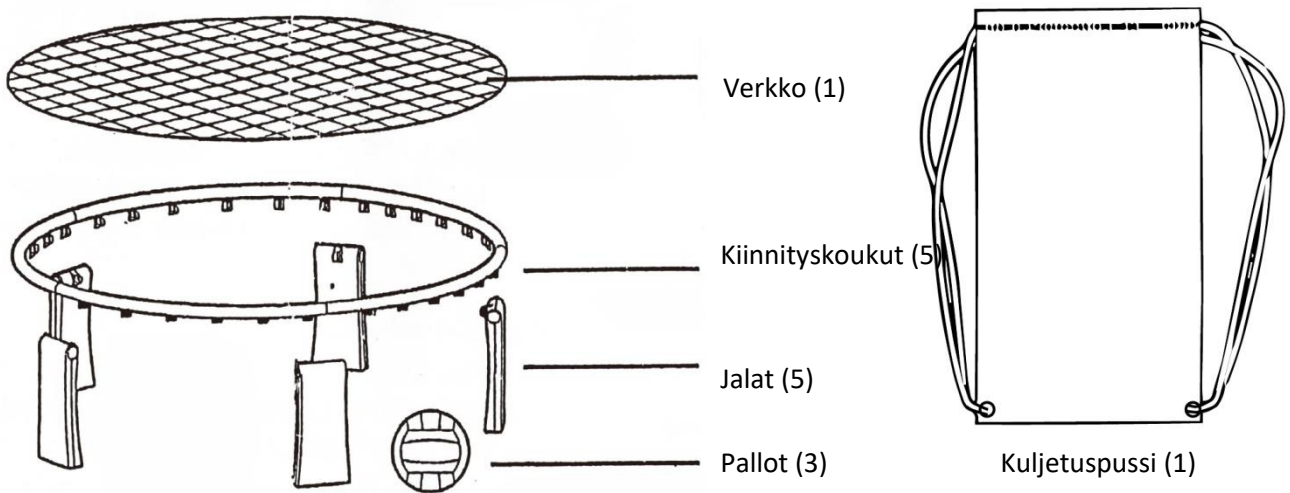


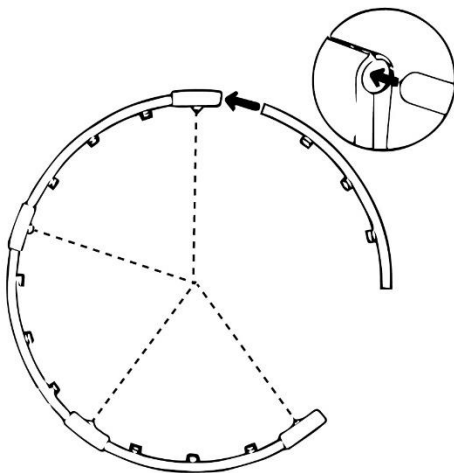
# ENERMIX

## ENERMIX SPIKEBALL

### Pakkauksen sisältö



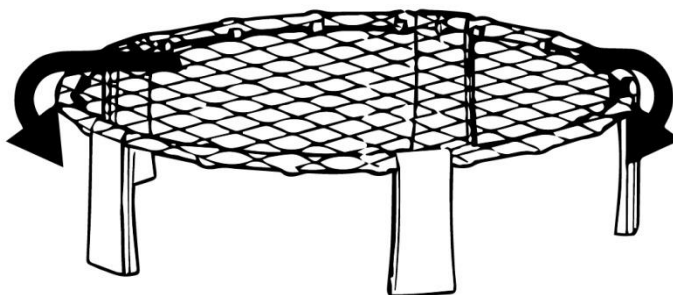
### 1. Vanne



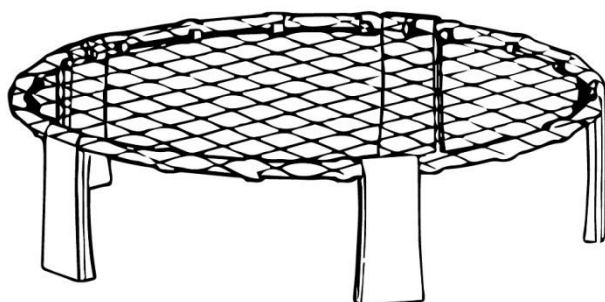
Kiinnitä vanteen osat jalka-aukkoihin ympyrän muodostamiseksi.

## 2. Verkko

Levitä verkko. Aseta verkko vanteen rungon päälle ja kiinnitä se vanteen sisäreunassa oleviin koukkuihin. Vedä verkko vanteen reunan yli ja sen alle. Kiinnitä verkko tiukasti. Mitä tiukempi verkko on, sitä paremmin pallo pomppii. Kokeile heittää pallo keskelle verkkoa. Pallon pitäisi pompahtaa polvien korkeudelle. Jos pallo ei pomppaa hyvin, kiristä verkko paremmin.



## 3. Valmista!



Pyöreä peliverkko on nyt valmis ja olet valmis aloittamaan.

Peli toimii parhaiten rannalla, mutta kokeile sitä myös liikuntasalissa, nurmikolla tai jopa lumessa. Peli on hauska riippumatta siitä, missä sitä pelaat.

Mitä tarvitset?

Tarpeet

- yksi koottu pyöreä peliverkko ja pallo
- neljä pelaajaa (kaksi kahden hengen joukkuetta)
- Ranta, takapiha, leikkikenttä tai ehkä jopa koulun piha

Miten peliä pelataan?

Joukkueet

Kaksi kahden hengen joukkuetta (yhteensä neljä pelaajaa). Kumpikin joukkue aloittaa verkon vastakkaisilla puolilla.

## Aloitushetki

Joukkue yksi seisoo vähintään 1,5 metrin päässä verkosta, heittää pallon ilmaan ja lyö sen verkkoon kohti joukkuetta kaksi. Joukkue kaksi voi koskettaa palloa kolmesti ennen kuin heidän on lyötävä se verkkoa kohti. (Huomaa: sinun ei tarvitse käyttää kaikkia kolmea kosketusta). Tämä jatkuu, kunnes toinen joukkue ei onnistu lyömään palloa toiselle joukkueelle. Laske pisteet 21 saakka. Se joukkue, joka voittaa ensimmäisen aloituksen, aloittaa varsinaisen pelin.

Tärkeää: Kun pallo on pelissä, kentässä ei enää ole puolia. Pelaajat voivat juosta minne haluavat. Joukkueet vaihtavat puolia, kun toinen joukkueista saavuttaa 11 pistettä. Ensimmäinen joukkue, joka saavuttaa 11 pistettä, on yleensä hoitanut suurimman osan leukojen lonksuttelemisesta.

## Pisteytys

Ensimmäinen joukkue, joka saavuttaa 21 pistettä, on voittaja (voiton on tapahduttava vähintään kahden pisteen erolla). Jos joukkueesi syöttää ja toinen joukkue ei pysty syöttämään takaisin, olet saanut pisteen.

## Entä jos...

- Rähinöinnin välttämiseksi vastajoukkueen on aina pyrittävä väistymään lyöjäjoukkueen tieltä. Jos joku on tiellä, sitä kutsutaan estämiseksi, ja piste pelataan uudelleen.
- Jos lyöntisi osuu vanteeseen, sitä kutsutaan "rimmeriksi", ja toinen joukkue saa pisteen.
- Jos lyöntisi osuu "taskuun" (tavallaan vanteeseen ja tavallaan verkkoon), pisteen pelaaminen jatkuu. Jos on erimielisyyttä siitä, oliko kyseessä "rimmer" vai taskulyönti, piste pelataan uudelleen.
- Jos pallo ei pompahda pois verkosta yhdellä osumalla, toinen joukkue saa pisteen. Sen on ylitettävä vanne, jotta se kelpaa.
- Vartalo-osumat ovat sallittuja. Pallottelu jaloilla tai käsillä on kielletty. Saat koskettaa palloa vain kerran. Tämä sääntö on aiheuttanut melkoisia kiistoja verkkopallopiireissä. Toimi omalla vastuullasi.

Tärkeää: Vain aikuisten käyttöön (pidä poissa pienten lasten ulottuvilta). Älä hyppää verkon tai muiden osien päälle.

Jäikö peli vielä epäselväksi?

Jos et vielä ymmärrä, miten peliä pelataan, etsi Googlestä tai YouTubesta ohjeita hakusanoilla "Spike ball" tai "Round Net Game".

# SUOMITRADING

Suomi Trading Oy

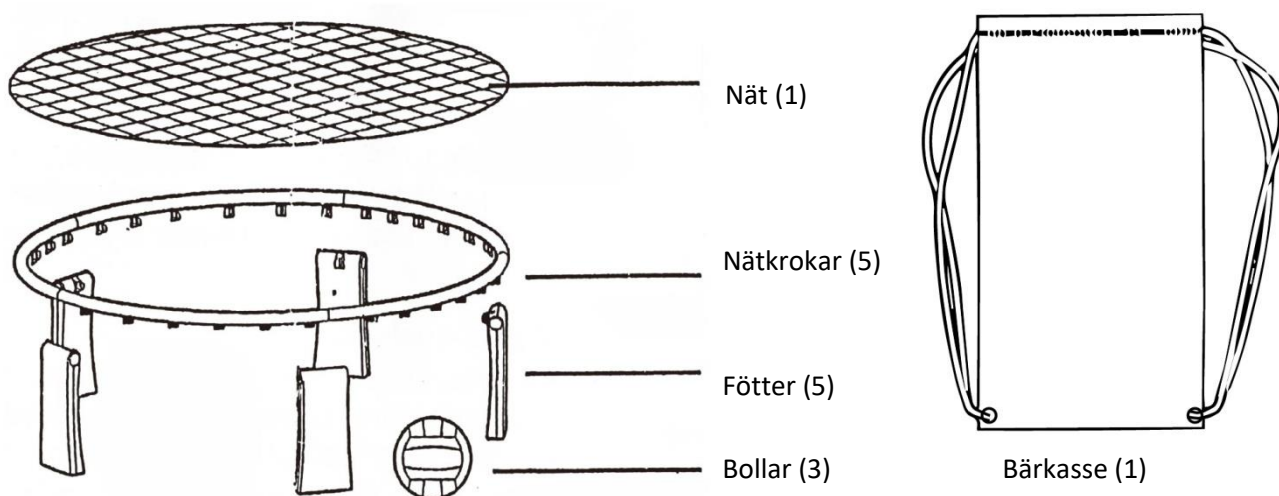
Areenakatu 7, 37570 Lempäälä

[asiakaspalvelu@suomitradning.fi](mailto:asiakaspalvelu@suomitradning.fi)

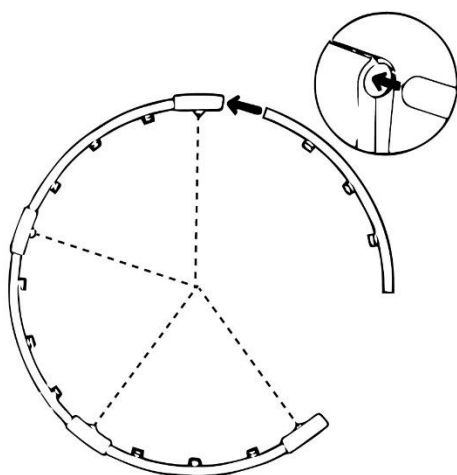


## ENERMIX SPIKEBALL

### Förpackningens innehåll



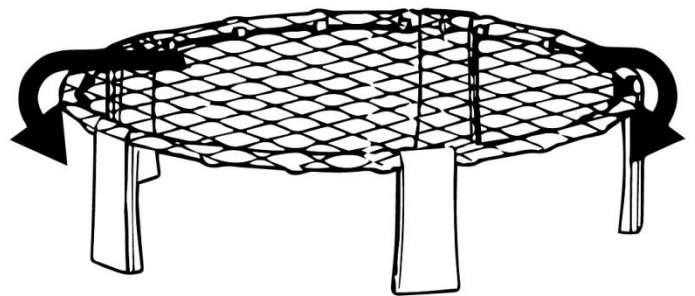
### 1. Ring



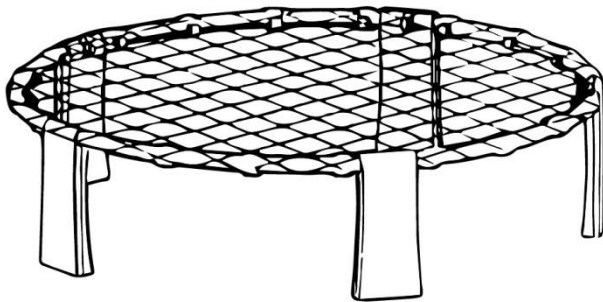
Sätt fast ringens delar på fothålen så att de bildar en cirkel.

## 2. Nät

Sprid nätet över ringen. Placera nätet över ringen och fäst det i krokarna på ringens insida. Dra nätet över och under kanten av ringen. Dra åt nätet ordentligt. Ju spändare nätet är, desto bättre studsar bollen. Försök att kasta bollen i mitten av nätet. Bollen ska studsa i knähöjd. Om bollen inte studsar bra, dra åt nätet bättre.



## 3. Klart!



Det cirkulära spelnätet är nu klart och du är redo att komma igång.

Grattis! Du har just gjort ditt livs viktigaste köp. Okej, kanske inte, men du kommer att älska det här spelet.

Spelet fungerar bäst på stranden, men du kan också prova det i en motionshall, på gräset eller till och med i snön.

Spelet är roligt oavsett var du spelar det.

Vad behöver du?

Krav

- ett monterat runt nät och en boll
- fyra spelare (två lag med två spelare)
- En strand, bakgård, lekplats eller kanske till och med skolgård

Hur spelas spelet?

Lag

Två lag med två spelare (totalt fyra spelare). Båda lagen börjar på motsatta sidor av nätet.

Startkast

Lag ett står minst 1,5 meter från nätet, kastar bollen i luften och slår den i nätet mot lag två. Lag två får röra bollen tre gånger innan de måste slå den mot nätet. (Observera att du inte behöver använda alla tre beröringarna). Detta fortsätter tills ett lag inte lyckas slå bollen till det andra laget. Räkna poäng upp till 21. Det lag som vinner det första kastet börjar den egentliga matchen.

Viktigt: När bollen är i spel finns det inga sidor på planen. Spelarna kan springa vart de vill. Lagen byter sida när ett av lagen når 11 poäng. Det första laget som når 11 poäng brukar stå för den största delen av struntnacket.

Poängerna

Det första laget som når 21 poäng är vinnare (måste vinna med minst två poäng). Om ditt lag passar och det andra laget inte kan passa tillbaka, har du tagit en poäng.

Vad om...

- För att undvika slagsmål måste motståndarlaget alltid försöka att flytta sig ur vägen för det slagande laget. Om någon är i vägen kallas det blockering och poängen spelas om.
- Om ditt slag träffar ringen kallas det en "rimmer" och det andra laget får en poäng.
- Om ditt slag träffar "pocketen" (träffar både ringen och nätet) fortsätter poängen att spelas. Om det råder oenighet om huruvida det var ett rimmer- eller pocketskott spelas poängen om.
- Om bollen inte studsar ut ur nätet med en träff får det andra laget en poäng. Den måste korsa ringen för att duga.
- Kroppträff är tillåtna. Det är förbjudet att bolla med fötterna eller händerna. Du får bara röra bollen en gång. Den här regeln har orsakat en hel del kontroverser inom nätbollsvärlden. Handla på eget ansvar.

Viktigt: Endast för vuxna (förvaras utom räckhåll för små barn). Hoppa inte på nätet eller andra delar.

Är spelet fortfarande oklart?

Om du fortfarande inte förstår hur man spelar spelet kan du söka på Google eller YouTube efter instruktioner med nyckelorden "Spike ball" eller "Round Net Game".

## SUOMITRADING

Suomi Trading Oy

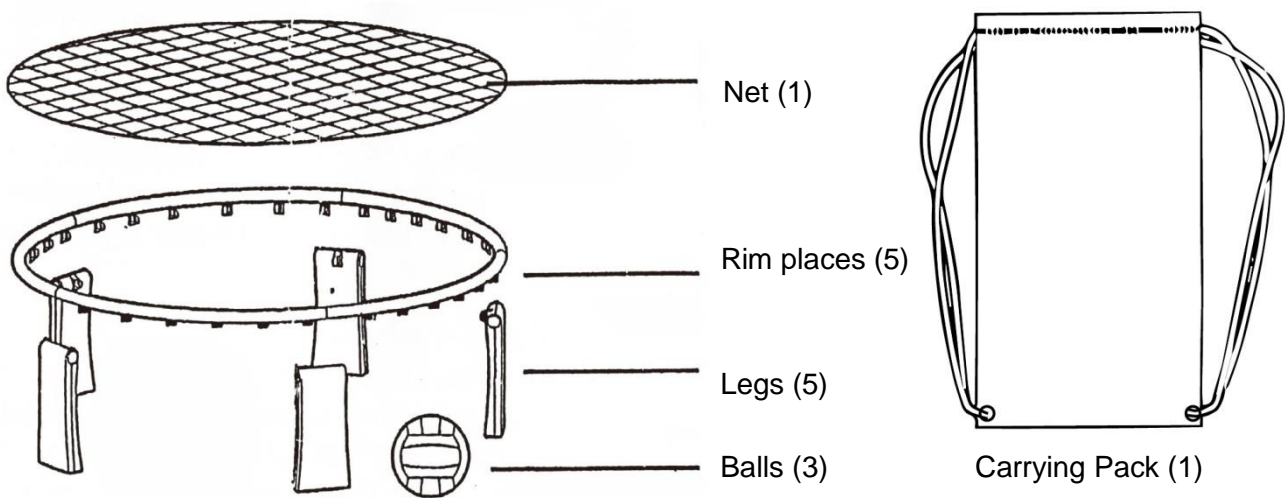
Areenakatu 7, 37570 Lempäälä

[asiakaspalvelu@suomitrading.fi](mailto:asiakaspalvelu@suomitrading.fi)

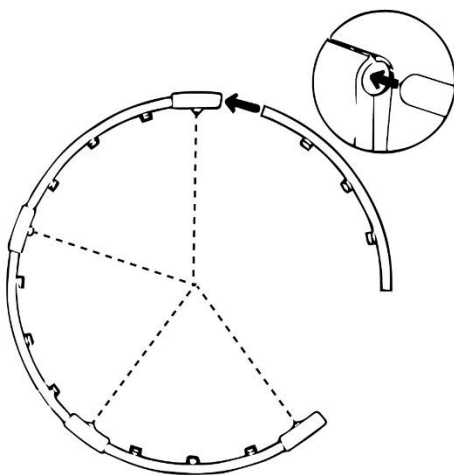


## ENERMIX SPIKEBALL

What's in the box?



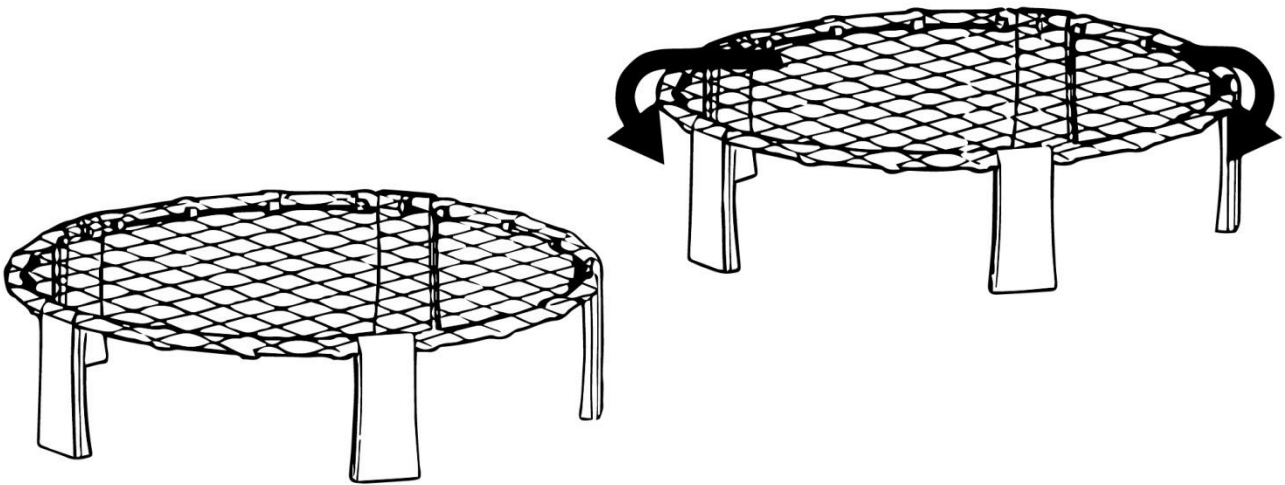
### 1. Rim



Insert rim segments into leg openings to make a 360° circle

## 2. Net

Spread out the net. Place the net over the top of the rim and attach it on the hooks on rim inner edge. It is kind of an over and under motion. Hook the net tight so it is tighten. Tighter the net the better it is for a ball to bounce. Test it with throwing the ball in the middle and net it should bounce back until you knee size. If the ball is not bouncing well, take the edges again to tight the net into hook.



Your round net game set is complete and you are ready to mix it up.

Congrats! You've just made the most important purchase of your life. OK, maybe not that big but you're going to love this Game. Beach is the preferred court but also give it a try in a. Gym, Lawn, or even in the Snow. It's a sweet game wherever you play.

What do I need?

Requirements

- 1 assembled Round Net set and ball
- 4 players (two teams of two)
- Beach, backyard or playground or how about school

How do I play?

Teams

Two teams of two (four total). Each team starts on opposite sides of the net.



## Serving

Standing at least 5 feet from the net, Team One Serves by tossing the ball in the air, and spiking it down on the net towards Team Two. Team Two has up to 3 hits (is, 'sets' in volleyball) between them before they have to spike it back on the net. (Note: You do NOT have to use all 3 hits. ) This continues as a volley until one team cannot return the ball. Use rally scoring to 21. To determine who serves first, teams should volley for serve.

Important: Once the ball is in play, there are no longer "sides". Players can run anywhere they want. Teams switch serving sides once a team reaches 11 points. The first team to 11 points usually has done most of the trash talking at this point.

## Scoring

1st team to 21 wins (must win by two). Use rally scoring. If your teams served, and the other team cannot return your shot, you've won a point.

## What about..

- To avoid brawl, the opposing team must always put forth an honest effort to get out of the way of the 'hitting' team. If someone is in the way, it's called a 'hinder' and the point is to be replayed..
- If your shot hits the rim, it's called a 'Rimmer' and the other team gets a point.
- If your shot hits a 'pocket' (a shot that sort of hits the rim and sort of hits the net) you keep playing the point. If there is disagreement as to whether it was a 'Rimmer' or a 'Pocket', you should do the point over
- If the ball does not bounce off the net with a single bounce, it is the other team's point. It must clear the rim in order to be good.
- Body shots are legal. You cannot keep "juggling" the ball w your feet or hit. It numerous times on your body. 1 body shot and then it must go to your partner or on the net. This rule has caused quite a bit of controversy on the Round Net Game circuit. Proceed at your own risk.

Important: For adult use only (keep away from small children) do not Jump on Round net game and parts.

## Still don't get it ?

Still Not understand the game please search Spike ball or Round Net Game on Google/ you tube and start learning the skills from the videos and the other community playing around you.

# SUOMITRADING

Suomi Trading Oy

Areenakatu 7, 37570 Lempäälä

[asiakaspalvelu@suomitradning.fi](mailto:asiakaspalvelu@suomitradning.fi)