

CROSSNET™

OFFICIAL RULES & PRODUCT MANUAL

IMPORTANT, RETAIN FOR FUTURE REFERENCE: READ CAREFULLY

OFFIZIELLE REGELN & PRODUKTHANDBUCH

WICHTIG, FÜR SPÄTERES NACHSCHLAGEN AUFBEWAHREN: SORGFÄLTIG LESEN

RÈGLEMENT OFFICIEL ET MANUEL DU PRODUIT

IMPORTANT, À CONSERVER POUR RÉFÉRENCE FUTURE : À LIRE ATTENTIVEMENT

REGLAS OFICIALES Y MANUAL DEL PRODUCTO

IMPORTANTE, CONSERVAR PARA FUTURAS REFERENCIAS: LEER CON DETENIMIENTO

REGOLAMENTO UFFICIALE E MANUALE DEL PRODOTTO

IMPORTANTE, CONSERVARE PER FUTURO RIFERIMENTO: LEGGERE ATTENTAMENTE

OFFICIËLE REGELS & PRODUCTHANDLEIDING

BELANGRIJK, BEWAAR VOOR TOEKOMSTIGE REFERENTIE: ZORGVULDIG LEZEN!

OFICJALNE ZASADY I INSTRUKCJA PRODUKTU

WAŻNE, ZACHOWAJ NA PRZYSZŁOŚĆ: PRZECZYTAJ UWAGNIE

OFFICIELLA REGLER OCH PRODUKTMANUAL

VIKTIG, BEHÅLL FÖR FRAMTIDA REFERENS: LÄS NOGGRANT



VIVERE

Imported by | Importiert von | Importé par | Importado por
Importato da | Geïmporteerd door | Importowane przez | Importerad av

Vivere Ltd.

5067 Whitelaw Road, Guelph ON N1H 6J4, Canada

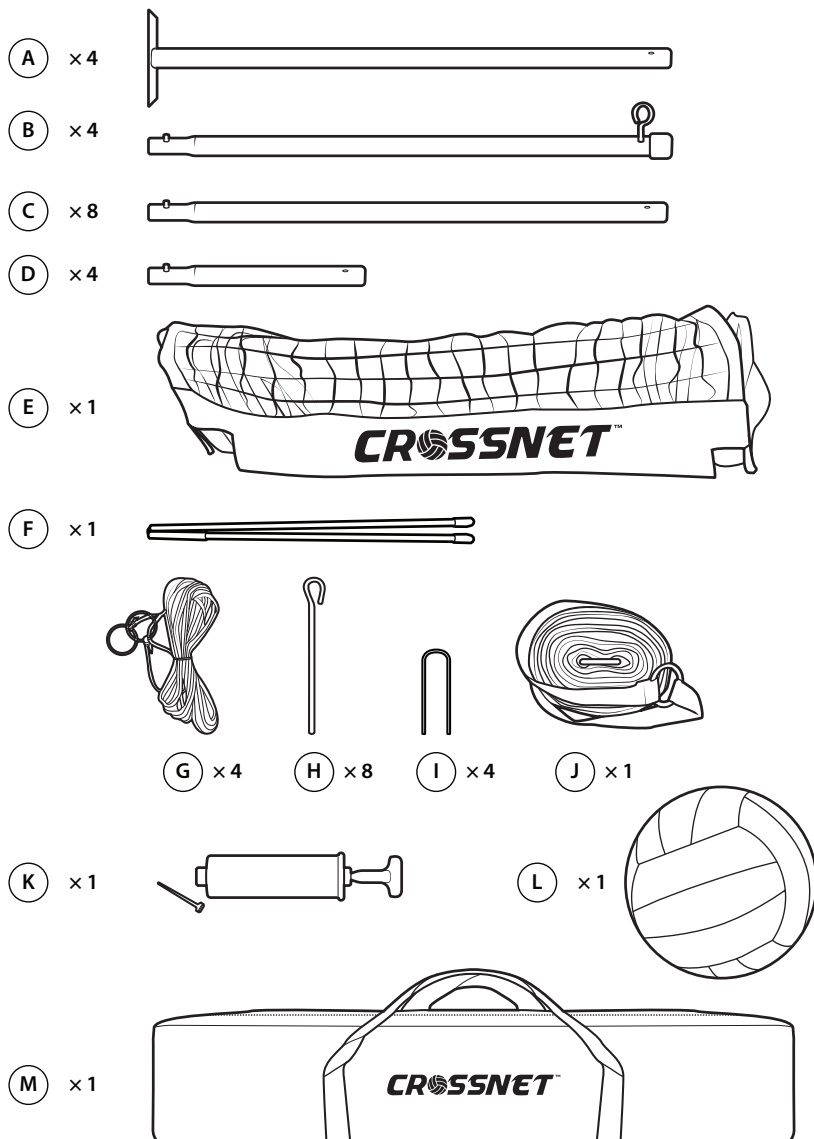
www.vivereltd.com

ITM. / ART. CN-112

2025

INCLUDED PARTS
ENTHALTENE TEILE
PIÈCES INCLUSES
PIEZAS INCLUIDAS

PARTI INCLUDE
INBEGREPEN ONDERDELEN
DOŁĄCZONE CZĘŚCI
INKLUDERADE DELAR



EN: Ensure all parts are accounted for before proceeding with assembly and game play.
DE: Stellen Sie sicher, dass alle Teile vorhanden sind, bevor Sie mit der Montage und dem Spielen fortfahren.
FR: Assurez-vous que toutes les pièces sont présentes avant de procéder à l'assemblage et au jeu.
ES: Asegúrese de que todas las piezas estén presentes antes de continuar con el montaje y el juego.
IT: Assicurarsi che tutte le parti siano presenti prima di procedere con il montaggio e il gioco.
NL: Zorg ervoor dat alle onderdelen aanwezig zijn voordat u doorgaat met de montage en het spel.
PL: Upewnij się, że wszystkie części są dostępne przed rozpoczęciem montażu i gry.
SV: Se till att alla delar finns med innan du fortsätter med montering och spel.

PRODUCT ASSEMBLY
PRODUKTMONTAGE
ASSEMBLAGE DU PRODUIT
MONTAJE DEL PRODUCTO

ASSEMBLAGGIO DEL PRODOTTO
PRODUCTMONTAGE
MONTAŻ PRODUKTU
PRODUKTMONTERING

1

EN: Set desired net height
DE: Netzhöhe auswählen
FR: Sélectionnez la hauteur du filet

ES: Seleccione la altura de la red
IT: Seleziona l'altezza della rete
NL: Selecteer de nethoogte

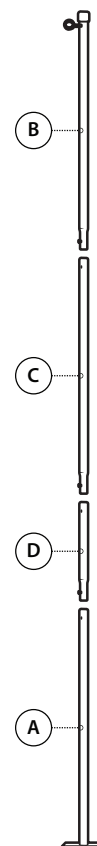
PL: Wybierz wysokość siatki
SV: Välj näthöjd

Level
Stufe
Niveau
Nivel

Livello
Niveau
Poziom
Nivå

1

5'6" / 1,7m

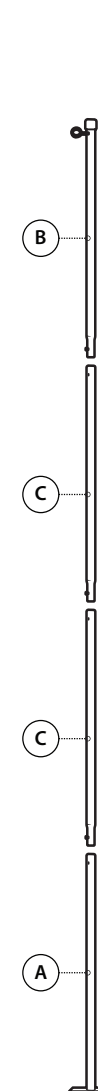


Level
Stufe
Niveau
Nivel

Livello
Niveau
Poziom
Nivå

2

7'4" / 2,25m



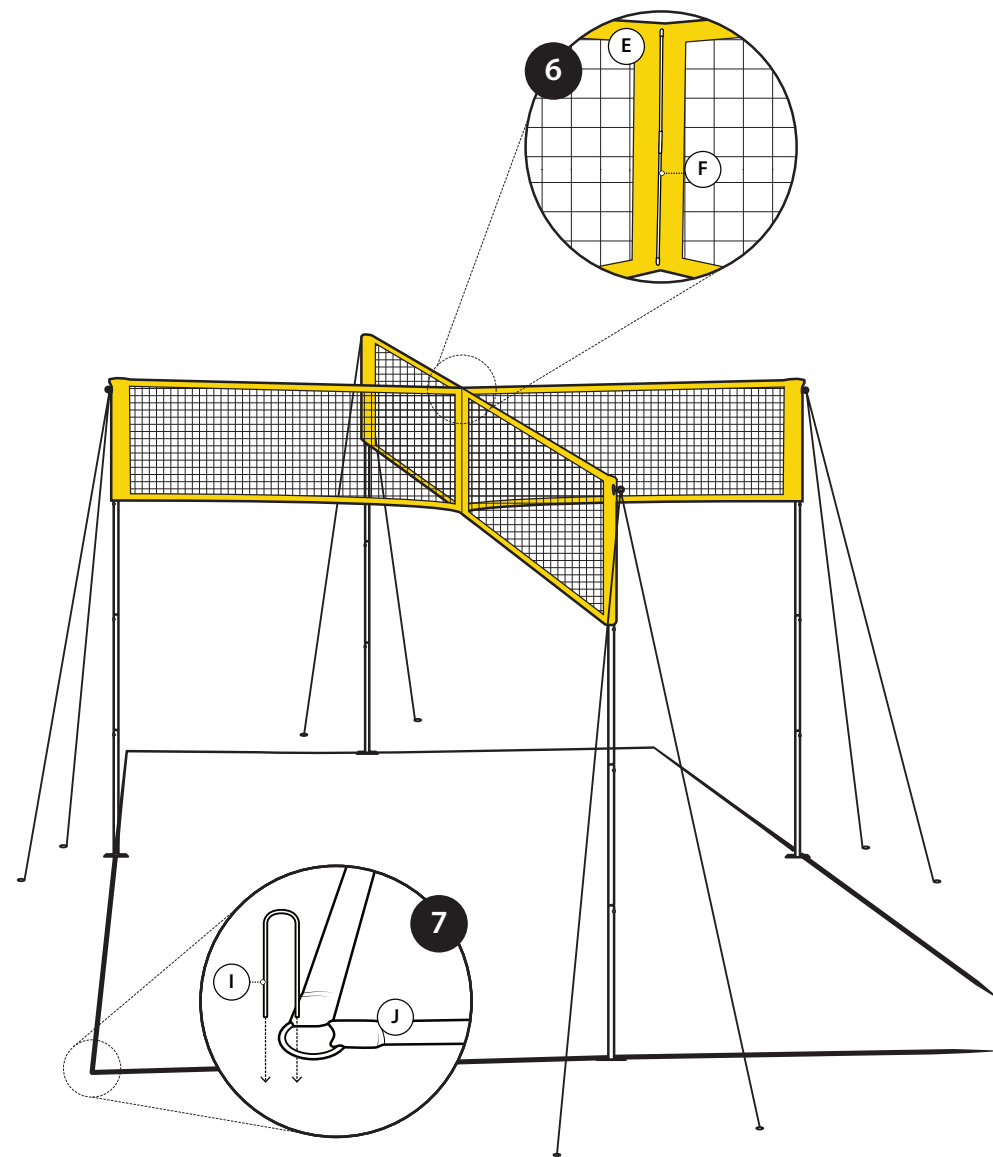
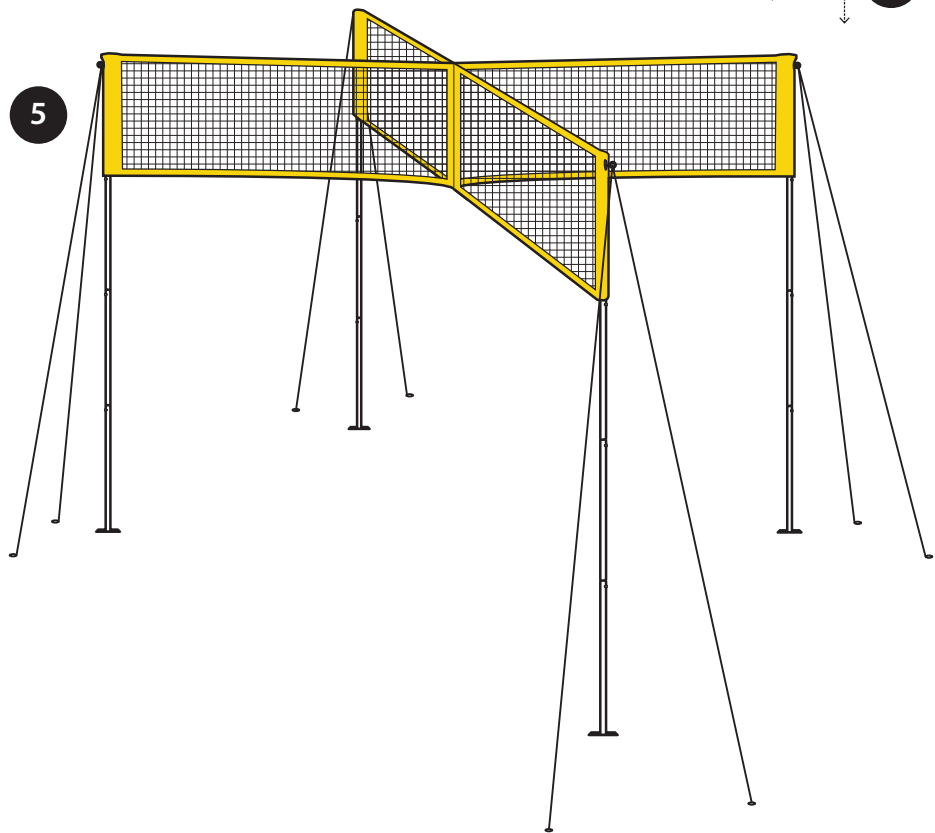
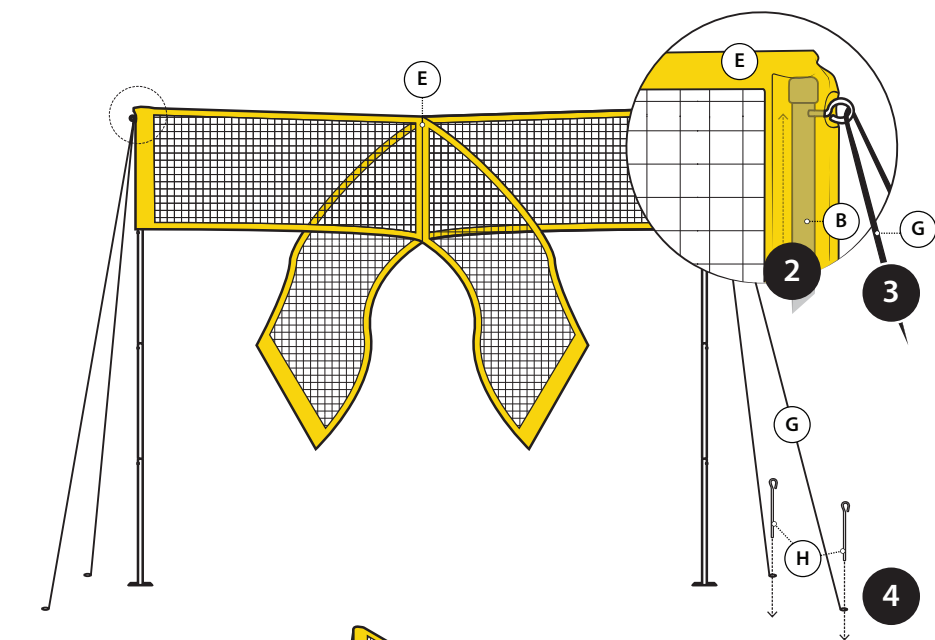
Level
Stufe
Niveau
Nivel

Livello
Niveau
Poziom
Nivå

3

7'11" / 2,4m





LEARN TO PLAY INCLUDES ASSEMBLY VIDEO
LERNEN ZU SPIELEN INKLUSIVE MONTAGEVIDEO
APPRENEZ À JOUER INCLUT UNE VIDÉO DE MONTAGE
APRENDE A JUGAR INCLUYE VIDEO DE MONTAJE
IMPARA A GIOCARE INCLUDE VIDEO DI MONTAGGIO
LEER SPELEN INCLUSIEF MONTAGEVIDEO
NAUCZ SIĘ GRAĆ ZAWIERA FILM INSTRUKTAŻOWY MONTAŻ
LÄR DIG SPELA INKLUDERAR MONTERINGSVIDEO

CROSSNET is the world's first four-way volleyball game. It combines the fast-paced rallies of beach volleyball with the dynamic, rotating format of four square; perfect for play on sand, grass, or turf. The net divides the court into four equal squares, each occupied by one player.

SETUP & START:

The court is divided into four numbered squares (1–4). Four players begin by choosing a square, while any additional players wait on the sideline to enter through square 1. The player in square 4 always serves first; player 4 must serve diagonally to the player in square 2.

GAMEPLAY

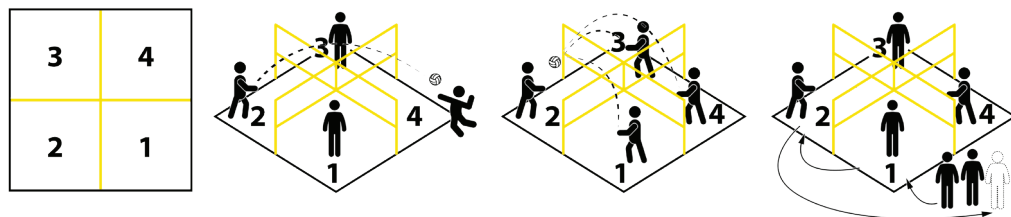
SERVE: The player in square 4 starts each round by serving diagonally to square 2. The serve must travel over the net and land in square 2. If the serve lands outside the lines or hits the net and doesn't go over, it's a fault, and the player in square 4 is eliminated or rotates down.

RALLY: Once the ball is served, players can hit it to any other square. Each player must return the ball with a clean hit – no catches, lifts, or holds. The ball may be hit with any part of the body (hands, forearms, or even a header), as long as it's a single, clean contact.

RALLY RULES:

- Do not cross the extension of the net line to either side.
- Only one touch per player before sending the ball to another square
- Players may not hit the ball twice in a row
- Players may use any volleyball-style hit (bump, set, spike) as long as the ball is only contacted once
- Players may move anywhere within their square but may not cross into another square during play
- If the ball touches the net and goes over during a rally, the ball remains live.
- If the ball lands in a player's square, and the player fails to return it they are eliminated

ELIMINATION & ROTATION: A player is eliminated when they miss the ball, hit it out, or commit a fault. Once a player is eliminated, players rotate clockwise to the next higher-number square. The eliminated player moves to square 1, or if there are more than four players, exits the court to wait for their next turn. The goal of the game is to advance to square 4, score points, and ultimately be the first player to reach 11 points and win by a margin of two.



SET UP

SERVE

GAMEPLAY

SCORE

FAULTS & ELIMINATION: A fault results in elimination or loss of rally. Faults include:

- Let the ball land in their square without returning it.
- Hit the ball out of bounds or into the water outside the playing zone.
- Hit the ball more than once before returning it.
- Catch, lift, or carry the ball instead of a clean hit.
- Serve incorrectly or fail to send the ball diagonally to square 2.

SCORING: Only the player in square 4 may score points. A point is earned when the serving player wins the rally. Players retain their points even if they are later eliminated from square 4. The first player to reach 11 points, with at least a 2-point lead, wins the game.

WHERE TO PLAY: CROSSNET can be played at the park, beach, backyard, turf etc. - anywhere you can safely stake the tension cords to hold the frame in place and rally.

HOW TO WIN

The first player to reach 11 points with a 2-point margin wins the game.

Stay in square 4 and defending your position is the key to victory!

CROSSNET • The ultimate 4-Square Volleyball Game! Who will be the King of the Court?

SAFETY REQUIREMENTS:

Before playing the CROSSNET game, read all warnings and rules to ensure safe and enjoyable game play. If played, stored, and used as intended this game will provide a lifetime of playability.

- Do not throw the balls unless tossing them in a serve during game play. Injury to yourself or others may occur if balls are used improperly
- Do not climb, stand, or put any body weight onto the net, frame, or any game components. Any misuse of the game or its pieces may result in injury or damage to the game and/or its players.
- All children must be supervised during game play. Do not leave children unattended.
- Store the product out of reach of young children.
- All players are responsible to ensure the CROSSNET game is played safely.
- Ensure the game is securely anchored to prevent tipping or drifting.

STORAGE & CARE INSTRUCTIONS:

All CROSSNET games are made of premium materials and designed to offer years of use. This game is weather-resistant but is not weather proof.

When not in use, the CROSSNET game should be taken indoors and stored in the included carry bag in a cool, dry place. This game should not be left outdoors in inclement weather, or exposed to the elements for an extended period of time. Excessive sun, rain and temperature exposure can damage the game and deteriorate the materials.

Keep all pieces clean and dry. Clean with a damp cloth using cold water and mild liquid soap. Never use scorers or abrasers to clean the product. Let dry before storage and use. Regularly check for signs of wear or damage and replace any worn parts as needed.

CROSSNET ist das weltweit erste Vier-Wege-Volleyballspiel. Es kombiniert die schnellen Ballwechsel des Beachvolleyballs mit dem dynamischen, rotierenden Format von Vier-Feld; perfekt zum Spielen auf Sand, Rasen oder Kunstrasen. Das Netz teilt das Spielfeld in vier gleich große Quadrate, die jeweils von einem Spieler besetzt sind.

AUFBAU UND SPIELBEGINN:

Das Spielfeld ist in vier nummerierte Quadrate (1–4) unterteilt. Vier Spieler beginnen, indem sie sich jeweils ein Quadrat aussuchen. Zusätzliche Spieler warten am Spielfeldrand und steigen über Feld 1 ins Spiel ein.

Der Spieler in Quadrat 4 serviert immer zuerst und muss diagonal zu dem Spieler in Quadrat 2 aufschlagen.

SPIELABLAUF

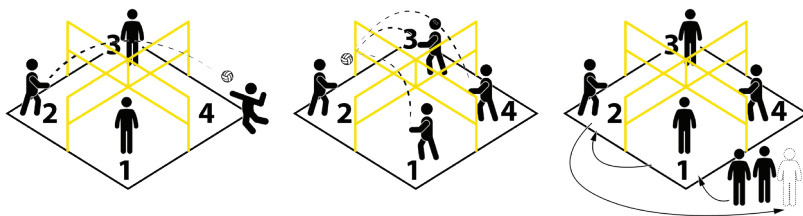
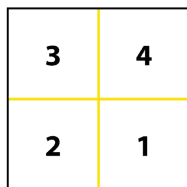
AUFSCHLAG: Der Spieler in Quadrat 4 beginnt jede Runde mit einem diagonalen Aufschlag zu Quadrat 2. Der Ball muss über das Netz fliegen und in Quadrat 2 landen. Wenn der Aufschlag außerhalb der Linien landet oder das Netz berührt und nicht darüber geht, gilt dies als Fehler – der Spieler in Quadrat 4 wird eliminiert oder rückt nach unten.

BALLWECHSEL: Nach dem Aufschlag kann der Ball in jedes andere Quadrat gespielt werden. Jeder Spieler muss den Ball mit einem sauberen Schlag zurückspielen – kein Fangen, Heben oder Halten. Der Ball darf mit jeder Körperpartie (Hände, Unterarme oder sogar mit dem Kopf) gespielt werden, solange der Kontakt einmalig und sauber ist.

REGELN FÜR DEN BALLWECHSEL:

- Nicht über die gedachte Verlängerung der Netzlinie hinaustreten.
- Nur ein Kontakt pro Spieler, bevor der Ball in ein anderes Quadrat gespielt wird.
- Spieler dürfen den Ball nicht zweimal hintereinander berühren.
- Erlaubt sind alle volleyballtypischen Schläge (Baggern, Pritschen, Schmettern), solange der Ball nur einmal berührt wird.
- Spieler dürfen sich frei innerhalb ihres Quadrats bewegen, aber nicht in andere Quadrate treten.
- Berührt der Ball das Netz und geht darüber, bleibt der Ball im Spiel.
- Landet der Ball im Quadrat eines Spielers und dieser spielt ihn nicht zurück, wird er eliminiert.

AUSSCHIEDUNG UND ROTATION: Ein Spieler scheidet aus, wenn er den Ball verfehlt, ihn ins Aus schlägt oder einen Regelverstoß begeht. Nach der Eliminierung rücken alle verbleibenden Spieler im Uhrzeigersinn in das nächsthöhere Quadrat auf. Der ausgeschiedene Spieler wechselt zu Quadrat 1 oder – wenn mehr als vier Spieler teilnehmen – verlässt das Spielfeld, bis er wieder an der Reihe ist. Ziel des Spiels: In Quadrat 4 aufzusteigen, Punkte zu erzielen und als Erster 11 Punkte mit einem Vorsprung von zwei Punkten zu erreichen.



AUFBAU

AUFSCHLAG

SPIELABLAUF

PUNKTESTAND

FEHLER & ELIMINIERUNG: Ein Fehler führt zur Eliminierung oder zum Verlust des Ballwechsels. Fehler sind unter anderem:

- Den Ball im eigenen Quadrat landen lassen, ohne ihn zurückzuspielen.
- Den Ball ins Aus oder außerhalb des Spielbereichs (ins Wasser) schlagen.
- Den Ball mehrmals berühren, bevor er zurückgespielt wird.
- Den Ball fangen, heben oder tragen statt ihn sauber zu schlagen.
- Falsch aufschlagen oder den Ball nicht diagonal zu Quadrat 2 senden.

PUNKTEZÄHLUNG: Nur der Spieler in Quadrat 4 kann Punkte erzielen. Ein Punkt wird vergeben, wenn der aufschlagende Spieler den Ballwechsel gewinnt. Spieler behalten ihre Punkte, auch wenn sie später aus Quadrat 4 eliminiert werden. Der erste Spieler, der 11 Punkte erreicht und mindestens 2 Punkte Vorsprung hat, gewinnt das Spiel.

WO MAN SPIELEN KANN: CROSSNET kann im Park, am Strand, im Garten, auf Kunstrasen usw. gespielt werden – überall dort, wo Sie die Spannseile sicher befestigen können, um den Rahmen stabil zu halten und zu spielen.

WIE MAN GEWINNT:

Der erste Spieler, der 11 Punkte mit einem Vorsprung von 2 Punkten erreicht, gewinnt das Spiel.

Bliebe in Quadrat 4 und verteidige deine Position – das ist der Schlüssel zum Sieg!

CROSSNET • Das ultimative 4-Felder-Volleyballspiel! Wer wird der König des Spielfelds?

SICHERHEITSBESTIMMUNGEN:

Bevor du CROSSNET spielst, lies alle Warnhinweise und Regeln sorgfältig, um ein sicheres und angenehmes Spielerlebnis zu gewährleisten. Wenn das Spiel ordnungsgemäß verwendet, gelagert und gepflegt wird, bietet es jahrelangen Spielspaß.

- Wirf die Bälle nur beim Aufschlag während des Spiels. Unsachgemäßer Gebrauch kann Verletzungen verursachen.
- Klettere nicht auf das Netz, den Rahmen oder andere Teile des Spiels und lehne dich nicht dagegen. Jede unsachgemäße Nutzung kann zu Verletzungen oder Beschädigungen führen.
- Kinder dürfen nur unter Aufsicht spielen – niemals unbeaufsichtigt lassen.
- Bewahre das Produkt außerhalb der Reichweite kleiner Kinder auf.
- Alle Spieler sind verantwortlich, sicherzustellen, dass CROSSNET sicher gespielt wird.
- Stellen Sie sicher, dass das Spiel sicher verankert ist, um ein Umkippen oder Abdriften zu verhindern.

AUFBEWAHRUNG & PFLEGEHINWEISE:

Alle CROSSNET-Spiele bestehen aus hochwertigen Materialien und sind für jahrelange Nutzung konzipiert. Dieses Spiel ist wetterbeständig, aber nicht wetterfest.

Wenn das Spiel nicht verwendet wird, sollte es im mitgelieferten Tragebeutel an einem kühlen, trockenen Ort aufbewahrt werden. Lasse das Spiel nicht im Freien bei schlechtem Wetter oder über längere Zeit stehen. Übermäßige Sonneneinstrahlung, Regen oder extreme Temperaturen können das Material beschädigen.

Halten Sie alle Teile sauber und trocken. Reinigen Sie mit einem feuchten Tuch, kaltem Wasser und milder Flüssigseife. Verwenden Sie niemals Scheuermittel oder raue Schwämme zur Reinigung des Produkts. Lassen Sie alles vor der Lagerung und Verwendung vollständig trocknen.

Überprüfen Sie regelmäßig auf Abnutzungs- oder Schadensanzeichen und ersetzen Sie bei Bedarf abgenutzte Teile.

CROSSNET est le premier jeu de volley-ball à quatre voies au monde. Il combine les échanges rapides du beach-volley avec le format dynamique et rotatif du quatre carrés ; parfait pour jouer sur le sable, l'herbe ou le gazon synthétique. Le filet divise le terrain en quatre carrés égaux, chacun occupé par un joueur.

INSTALLATION ET DÉBUT DU JEU :

Le terrain est divisé en quatre carrés numérotés (1 à 4). Quatre joueurs commencent en choisissant chacun un carré, tandis que les joueurs supplémentaires attendent sur le côté pour entrer en jeu par le carré 1.

Le joueur du carré 4 commence toujours le jeu en servant, et il doit servir en diagonale vers le joueur du carré 2.

DÉROULEMENT DU JEU

SERVICE : Le joueur du carré 4 commence chaque manche en servant en diagonale vers le carré 2. La balle doit passer au-dessus du filet et atterrir dans le carré 2. Si le service sort des limites ou touche le filet sans le franchir, il s'agit d'une faute ; le joueur du carré 4 est alors éliminé ou rétrogradé.

ÉCHANGE : Une fois la balle servie, les joueurs peuvent la renvoyer vers n'importe quel autre carré. Chaque joueur doit effectuer un coup net et propre – sans attraper, lever ni retenir la balle.

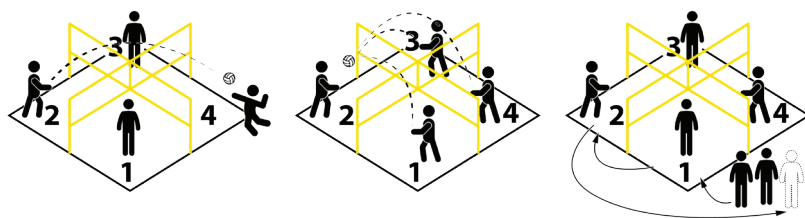
La balle peut être frappée avec n'importe quelle partie du corps (mains, avant-bras, tête), tant qu'il s'agit d'un seul contact clair.

RÈGLES DES ÉCHANGES :

- Ne pas franchir l'extension imaginaire de la ligne du filet.
- Un seul contact par joueur avant d'envoyer la balle dans un autre carré.
- Les joueurs ne peuvent pas toucher la balle deux fois de suite.
- Tous les types de coups de volleyball sont autorisés (manchette, passe, smash), à condition que la balle ne soit touchée qu'une seule fois.
- Les joueurs peuvent se déplacer librement à l'intérieur de leur carré, mais ne doivent pas empiéter sur un autre carré.
- Si la balle touche le filet et passe au-dessus, le jeu continue – la balle reste en jeu.
- Si la balle atterrit dans le carré d'un joueur et qu'il ne la renvoie pas, ce joueur est éliminé.

ÉLIMINATION & ROTATION : Un joueur est éliminé lorsqu'il rate la balle, la frappe hors limites ou commet une faute. Après chaque élimination, les joueurs restants tournent dans le sens des aiguilles d'une montre vers le carré suivant numériquement supérieur. Le joueur éliminé passe au carré 1 ou, s'il y a plus de quatre joueurs, quitte le terrain et attend son tour. Objectif du jeu : atteindre le carré 4, marquer des points et être le premier à atteindre 11 points, avec au moins 2 points d'avance, pour gagner la partie.

3	4
2	1



INSTALLATION

SERVICE

DÉROULEMENT
DU JEU

SCORE

FAUTES ET ÉLIMINATION : Une faute entraîne une élimination ou la perte de l'échange. Les fautes comprennent :

- Laisser la balle atterrir dans son carré sans la renvoyer.
- Frapper la balle hors limites ou dans l'eau en dehors de la zone de jeu.
- Frapper la balle plus d'une fois avant de la renvoyer.
- Attraper, soulever ou porter la balle au lieu d'un coup franc.
- Servir de manière incorrecte ou ne pas envoyer la balle en diagonale vers le carré 2.

MARQUAGE DES POINTS : Seul le joueur du carré 4 peut marquer des points. Un point est marqué lorsque le joueur au service remporte l'échange. Les joueurs conservent leurs points même s'ils sont ensuite éliminés du carré 4. Le premier joueur à atteindre 11 points, avec un écart minimum de 2 points, remporte la partie.

OÙ JOUER : CROSSNET peut se jouer au parc, à la plage, dans le jardin, sur le gazon synthétique, etc. – partout où vous pouvez fixer solidement les cordes de tension pour maintenir la structure en place et jouer en toute sécurité.

COMMENT GAGNER :

Le premier joueur à atteindre 11 points avec une avance de 2 points remporte la partie.

Restez dans le carré 4 et défendez votre position – c'est la clé de la victoire !

CROSSNET • Le jeu de volley-ball à quatre cases ultime ! Qui sera le roi du terrain ?

EXIGENCES DE SÉCURITÉ : Avant de jouer à CROSSNET, lisez attentivement tous les avertissements et règles afin d'assurer un jeu sûr et agréable. Lorsqu'il est utilisé, rangé et entretenu correctement, ce jeu offrira des années de plaisir.

- Ne lancez pas les balles, sauf lors du service pendant le jeu. Une mauvaise utilisation peut provoquer des blessures.
- Ne grimpez pas sur le filet, le cadre ou d'autres composants du jeu, et n'y appliquez pas votre poids. Toute mauvaise utilisation peut entraîner des blessures ou endommager le jeu.
- Les enfants doivent toujours être surveillés pendant le jeu – ne jamais les laisser sans surveillance.
- Rangez le produit hors de la portée des jeunes enfants.
- Chaque joueur est responsable de la sécurité du jeu CROSSNET pendant la partie.
- Assurez-vous que le jeu est solidement ancré afin d'éviter qu'il ne bascule ou ne dérive.

INSTRUCTIONS D'ENTRETIEN ET DE RANGEMENT :

Tous les jeux CROSSNET sont fabriqués à partir de matériaux de haute qualité et conçus pour durer plusieurs années. Ce jeu est résistant aux intempéries, mais non étanche. Lorsqu'il n'est pas utilisé, rangez le jeu CROSSNET à l'intérieur, dans le sac de transport fourni, dans un endroit frais et sec. Ne laissez pas le jeu à l'extérieur par mauvais temps ou exposé aux éléments pendant une longue période. L'exposition excessive au soleil, à la pluie ou à la chaleur peut endommager les matériaux.

Gardez toutes les pièces propres et sèches. Nettoyez avec un chiffon humide, de l'eau froide et du savon liquide doux. N'utilisez jamais d'éponges ou de produits abrasifs pour nettoyer le produit. Laissez sécher avant de ranger ou d'utiliser.

Vérifiez régulièrement les signes d'usure ou de dommages et remplacez les pièces usées si nécessaire.

CROSSNET es el primer juego de voleibol de cuatro vías del mundo. Combina los rápidos intercambios del voleibol de playa con el formato dinámico y rotativo del cuatro cuadrados; perfecto para jugar en arena, césped o pasto sintético. La red divide la cancha en cuatro cuadrados iguales, cada uno ocupado por un jugador.

PREPARACIÓN E INICIO DEL JUEGO:

La cancha se divide en cuatro cuadrados numerados (1–4). Cuatro jugadores comienzan eligiendo un cuadrado, mientras que los jugadores adicionales esperan a un lado para ingresar por el cuadrado 1.

El jugador en el cuadrado 4 siempre comienza sirviendo y debe hacerlo en diagonal hacia el jugador en el cuadrado 2.

DESARROLLO DEL JUEGO

SAQUE: El jugador en el cuadrado 4 inicia cada ronda sirviendo en diagonal hacia el cuadrado 2. La pelota debe pasar por encima de la red y caer dentro del cuadrado 2. Si el saque sale fuera de las líneas o toca la red sin pasarla, se considera falta, y el jugador en el cuadrado 4 queda eliminado o desciende de posición.

INTERCAMBIO: Una vez hecho el saque, los jugadores pueden golpear la pelota hacia cualquier otro cuadrado. Cada jugador debe devolver la pelota con un golpe limpio, sin atraparla, levantarla ni sostenerla.

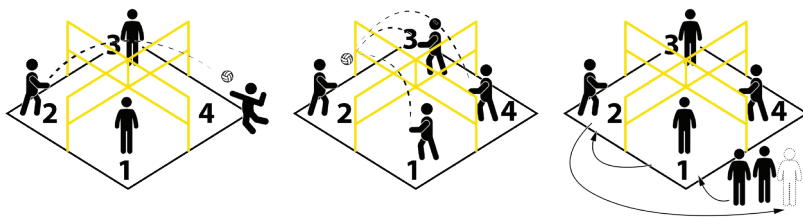
La pelota puede golpearse con cualquier parte del cuerpo (manos, antebrazos o incluso la cabeza), siempre que sea un solo contacto claro

REGLAS DEL RALLY:

- No cruzar la extensión imaginaria de la línea de la red hacia ningún lado.
- Solo un toque por jugador antes de enviar la pelota a otro cuadrado.
- Los jugadores no pueden golpear la pelota dos veces seguidas.
- Se permiten todos los golpes típicos del voleibol (toque de antebrazos, pase, remate), siempre que la pelota se toque solo una vez.
- Los jugadores pueden moverse libremente dentro de su cuadrado, pero no pueden entrar en otro cuadrado.
- Si la pelota toca la red y pasa al otro lado, sigue en juego.
- Si la pelota cae en el cuadrado de un jugador y este no la devuelve, queda eliminado.

ELIMINACIÓN Y ROTACIÓN: Un jugador queda eliminado si falla el golpe, lanza la pelota fuera o comete una falta. Después de una eliminación, los jugadores restantes rotan en el sentido de las agujas del reloj hacia el siguiente cuadrado con número más alto. El jugador eliminado pasa al cuadrado 1 o, si hay más de cuatro jugadores, sale de la cancha y espera su turno. Objetivo del juego: avanzar hasta el cuadrado 4, marcar puntos y ser el primero en alcanzar 11 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos para ganar.

3	4
2	1



PREPARACIÓN

SAQUE

DESARROLLO
DEL JUEGO

MARCADOR

FALTAS Y ELIMINACIÓN: Una falta resulta en eliminación o pérdida del punto. Las faltas incluyen::

- Dejar que la pelota caiga en tu cuadrado sin devolverla.
- Golpear la pelota fuera de los límites o fuera del área de juego.
- Golpear la pelota más de una vez antes de devolverla.
- Atrapar, levantar o sostener la pelota en lugar de golpearla limpiamente.
- Hacer un saque incorrecto o no enviarlo en diagonal al cuadrado 2.

PUNTUACIÓN: Solo el jugador en el cuadrado 4 puede anotar puntos. Se gana un punto cuando el jugador que saca gana el rally. Los jugadores conservan sus puntos incluso si son eliminados del cuadrado 4. El primer jugador que alcanza 11 puntos, con al menos 2 puntos de ventaja, gana el juego.

DÓNDE JUGAR: CROSSNET se puede jugar en el parque, la playa, el jardín, el césped artificial, etc., en cualquier lugar donde se puedan asegurar las cuerdas de tensión para mantener el marco estable y jugar con seguridad.

CÓMO GANAR:

El primer jugador en alcanzar 11 puntos con una ventaja de 2 puntos gana la partida.

¡Mantente en el cuadrado 4 y defiende tu posición – esa es la clave para la victoria!

CROSSNET • ¡El juego definitivo de voleibol de cuatro cuadrados! ¿Quién será el rey de la cancha?

REQUISITOS DE SEGURIDAD:

Antes de jugar CROSSNET, lee todas las advertencias y reglas para garantizar un juego seguro y divertido. Si se utiliza, almacena y cuida correctamente, este juego proporcionará años de diversión.

- No lances las pelotas, excepto al hacer un saque durante el juego. El uso inadecuado puede causar lesiones.
- No te subas, apoyes o pongas peso sobre la red, el marco o cualquier parte del juego. El uso indebido puede causar lesiones o daños.
- Los niños deben estar siempre bajo supervisión durante el juego – nunca los dejes sin vigilancia.
- Guarda el producto fuera del alcance de los niños pequeños.
- Todos los jugadores son responsables de garantizar que CROSSNET se juegue de manera segura.
- Asegúrese de que el juego esté bien anclado para evitar que se vuelque o se desplace.

INSTRUCCIONES DE ALMACENAMIENTO Y CUIDADO:

Todos los juegos CROSSNET están fabricados con materiales de primera calidad y diseñados para ofrecer años de uso. Este juego es resistente al clima, pero no a prueba de clima extremo.

Cuando no se use, guarda el juego CROSSNET en el interior, en la bolsa de transporte incluida, en un lugar fresco y seco. No dejes el juego al aire libre bajo condiciones climáticas adversas ni expuesto al sol o la lluvia durante largos períodos. El exceso de sol, lluvia o calor puede dañar los materiales.

Mantenga todas las piezas limpias y secas. Limpie con un paño húmedo, agua fría y jabón líquido suave. Nunca utilice estropajos ni productos abrasivos para limpiar el producto. Deje secar antes de guardar o usar. Revise regularmente si hay signos de desgaste o daño y reemplace las piezas desgastadas cuando sea necesario.

CROSSNET è il primo gioco di pallavolo a quattro vie al mondo. Combina gli scambi veloci del beach volley con il formato dinamico e rotante del quattro quadrati; perfetto per giocare su sabbia, erba o erba sintetica. La rete divide il campo in quattro quadrati uguali, ciascuno occupato da un giocatore.

PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO:

Il campo è diviso in quattro quadrati numerati (1–4). Quattro giocatori iniziano scegliendo un quadrato, mentre eventuali giocatori aggiuntivi aspettano a bordo campo per entrare attraverso il quadrato 1. Il giocatore nel quadrato 4 serve sempre per primo e deve servire in diagonale verso il giocatore nel quadrato 2.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

SERVIZIO: Il giocatore nel quadrato 4 inizia ogni round servendo in diagonale verso il quadrato 2. La palla deve passare sopra la rete e cadere nel quadrato 2. Se il servizio finisce fuori dai limiti o colpisce la rete senza superarla, si considera fallo, e il giocatore nel quadrato 4 viene eliminato o retrocede di posizione.

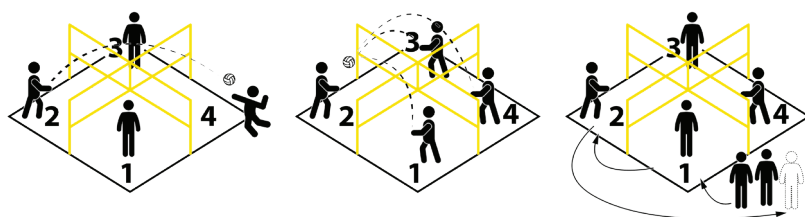
SCAMBIO: Dopo il servizio, i giocatori possono colpire la palla verso qualsiasi altro quadrato. Ogni giocatore deve restituire la palla con un colpo pulito, senza afferrarla, sollevarla o trattenerla. La palla può essere colpita con qualsiasi parte del corpo (mani, avambracci o anche la testa), purché si tratti di un solo contatto chiaro.

REGOLE DEGLI SCAMBI:

- Non attraversare la linea immaginaria che prolunga la rete su entrambi i lati.
- È consentito un solo tocco per giocatore prima di inviare la palla in un altro quadrato.
- I giocatori non possono colpire la palla due volte di seguito.
- Sono consentiti tutti i colpi tipici della pallavolo (bagher,alzata, schiacciata), purché la palla venga toccata una sola volta.
- I giocatori possono muoversi liberamente all'interno del proprio quadrato, ma non possono entrare in altri quadrati.
- Se la palla tocca la rete e passa oltre, rimane in gioco.
- Se la palla cade nel quadrato di un giocatore e questo non la restituisce, il giocatore è eliminato.

ELIMINAZIONE E ROTAZIONE: Un giocatore viene eliminato se manca la palla, la manda fuori o commette un fallo. Dopo un'eliminazione, i giocatori rimanenti ruotano in senso orario verso il quadrato con numero superiore. Il giocatore eliminato passa al quadrato 1 oppure, se ci sono più di quattro giocatori, esce dal campo e aspetta il proprio turno. Obiettivo del gioco: avanzare fino al quadrato 4, segnare punti ed essere il primo a raggiungere 11 punti, con un vantaggio minimo di 2 punti, per vincere la partita.

3	4
2	1



PREPARAZIONE

SERVIZIO

SVOLGIMENTO
DEL GIOCO

PUNTEGGIO

FALLI ED ELIMINAZIONE: Un fallo comporta l'eliminazione o la perdita dello scambio. I falli includono:

- Lasciare che la palla tocchi terra nel proprio quadrato senza restituirla.
- Mandare la palla fuori dal campo o nell'acqua fuori dall'area di gioco.
- Toccare la palla più di una volta prima di restituirla.
- Afferrare, sollevare o trattenerla la palla invece di colpirla correttamente.
- Servire in modo errato o non inviare la palla in diagonale verso il quadrato 2.

PUNTEGGIO: Solo il giocatore nel quadrato 4 può segnare punti. Un punto viene assegnato quando il giocatore al servizio vince lo scambio. I giocatori mantengono i propri punti anche se successivamente vengono eliminati dal quadrato 4. Il primo giocatore che raggiunge 11 punti, con almeno 2 punti di vantaggio, vince la partita.

DOVE GIOCARE: CROSSNET può essere giocato al parco, in spiaggia, in giardino, sul prato sintetico, ecc. – ovunque sia possibile fissare in sicurezza le corde di tensione per mantenere la struttura stabile e giocare.

COME VINCERE:

Il primo giocatore a raggiungere 11 punti con un vantaggio di 2 punti vince la partita.

Rimani nel quadrato 4 e difendi la tua posizione – questa è la chiave della vittoria!

CROSSNET • Il gioco di pallavolo a quattro quadrati definitivo! Chi sarà il re del campo?

REGOLE DI SICUREZZA:

Prima di giocare a CROSSNET, leggi attentamente tutti gli avvisi e le regole per garantire un gioco sicuro e divertente. Se utilizzato, conservato e curato correttamente, questo gioco offrirà anni di divertimento.

- Non lanciare le palle se non durante il servizio nel corso del gioco. Un uso improprio può causare lesioni.
- Non arrampicarti, non appoggiarti e non caricare peso sulla rete, sulla struttura o su altre parti del gioco. L'uso improprio può causare danni o infortuni.
- I bambini devono essere sempre sorvegliati durante il gioco – non lasciarli mai incustoditi.
- Conservare il prodotto fuori dalla portata dei bambini piccoli.
- Tutti i giocatori sono responsabili di assicurarsi che CROSSNET venga giocato in sicurezza.
- Assicurarsi che il gioco sia saldamente ancorato per evitare ribaltamenti o spostamenti.

ISTRUZIONI DI CONSERVAZIONE E CURA:

Tutti i giochi CROSSNET sono realizzati con materiali di alta qualità e progettati per offrire anni di utilizzo. Questo gioco è resistente agli agenti atmosferici, ma non impermeabile.

Quando non viene utilizzato, il gioco CROSSNET deve essere conservato al chiuso, nella borsa per il trasporto inclusa, in un luogo fresco e asciutto. Non lasciare il gioco all'aperto in caso di maltempo o esposto agli agenti atmosferici per lunghi periodi. L'esposizione prolungata al sole, alla pioggia o alle alte temperature può danneggiare i materiali.

Tenere tutte le parti pulite e asciutte. Pulire con un panno umido, acqua fredda e sapone liquido delicato. Non utilizzare mai spugne abrasive o detergenti aggressivi per pulire il prodotto. Lasciare asciugare prima di riporre o utilizzare.

Controllare regolarmente eventuali segni di usura o danni e sostituire le parti usurate se necessario.

CROSSNET is 's werelds eerste vierweg-volleybalspel. Het combineert de snelle rally's van beachvolleybal met het dynamische, roterende format van vierkant; perfect om te spelen op zand, gras of kunstgras. Het net verdeelt het veld in vier gelijke vakken, elk bezet door één speler.

OPSTELLING & START VAN HET SPEL:

Het veld is verdeeld in vier genummerde vakken (1–4). Vier spelers beginnen elk in één vak, terwijl extra spelers aan de zijlijn wachten om in te stappen via vak 1. De speler in vak 4 serveert altijd als eerste en moet diagonaal serveren naar de speler in vak 2.

SPELVERLOOP

SERVE: De speler in vak 4 begint elke ronde door diagonaal naar vak 2 te serveren. De bal moet over het net gaan en binnen de lijnen van vak 2 landen. Als de service buiten de lijnen landt of het net raakt zonder eroverheen te gaan, geldt dit als een fout en wordt de speler in vak 4 geëlimineerd of verplaatst naar een lager vak.

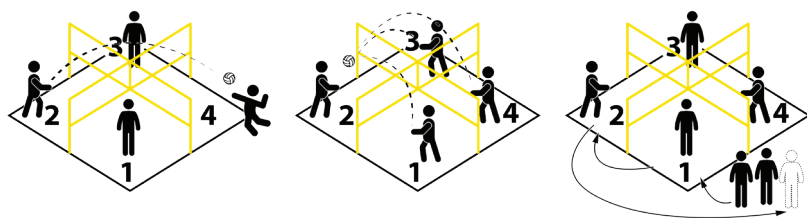
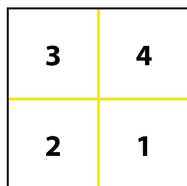
RALLY: Zodra de bal is geserveerd, mogen spelers de bal naar elk ander vak slaan. Elke speler moet de bal met één schone slag terugslaan – vangen, tillen of vasthouden is niet toegestaan.

De bal mag met elk deel van het lichaam worden gespeeld (handen, onderarmen of zelfs het hoofd), zolang er sprake is van één enkel, zuiver contact.

RALLYREGELS:

- Steek de denkbeeldige verlenging van de netlijn niet over.
- Slechts één aanraking per speler voordat de bal naar een ander vak wordt gespeeld.
- Spelers mogen de bal niet twee keer achter elkaar raken.
- Alle volleybaltechnieken (onderhands, set-up, smash) zijn toegestaan, zolang de bal slechts één keer wordt geraakt.
- Spelers mogen zich vrij bewegen binnen hun eigen vak, maar niet in een ander vak stappen.
- Als de bal het net raakt en eroverheen gaat, blijft hij in het spel.
- Als de bal in het vak van een speler landt en deze hem niet terugslaat, wordt de speler geëlimineerd.

ELIMINATIE & ROTATIE: Een speler wordt geëlimineerd wanneer hij of zij de bal mist, de bal uit slaat of een fout maakt. Na een eliminatie draaien de overgebleven spelers met de klok mee naar het volgende hogere vaknummer. De geëlimineerde speler gaat naar vak 1, of – als er meer dan vier spelers zijn – verlaat het veld en wacht op de volgende beurt. Doel van het spel: Bereik vak 4, scoor punten en wees de eerste speler die 11 punten haalt met een voorsprong van minimaal 2 punten om te winnen.



OPSTELLING

SERVICE

SPELVERLOOP

SCORE

FOUTEN & ELIMINATIE: Een fout leidt tot eliminatie of verlies van de rally. Fouten zijn onder andere::

- De bal in je vak laten landen zonder hem terug te spelen.
- De bal buiten de lijnen of buiten het speelgebied slaan.
- De bal meer dan één keer raken voordat je hem terugstuurt.
- De bal vangen, tillen of vasthouden in plaats van schoon slaan.
- Verkeerd serveren of niet diagonaal naar vak 2 serveren.

SCOREN: Alleen de speler in vak 4 kan punten scoren. Een punt wordt toegekend wanneer de serverende speler de rally wint. Spelers behouden hun punten, zelfs als ze later uit vak 4 worden geëlimineerd. De eerste speler die 11 punten bereikt met een voorsprong van minstens 2 punten, wint het spel.

WAAR TE SPELEN: CROSSNET kan worden gespeeld in het park, op het strand, in de achtertuin, op kunstgras, enz. – overal waar je de spanlijnen veilig kunt bevestigen om het frame op zijn plaats te houden en te spelen.

HOE TE WINNEN:

De eerste speler die 11 punten bereikt met een voorsprong van 2 punten wint het spel.

Blijf in vak 4 en verdedig je positie – dat is de sleutel tot de overwinning!

CROSSNET • Het ultieme 4-vak-volleybalspel! Wie wordt de koning van het veld?

VEILIGHEIDSEISEN:

Lees vóór het spelen van het CROSSNET-spel alle waarschuwingen en regels zorgvuldig door om een veilig en plezierig spel te garanderen. Wanneer het spel op de juiste manier wordt gebruikt, opgeslagen en onderhouden, biedt het jarenlang speelplezier.

- Gooi de ballen niet, behalve bij een service tijdens het spel. Onjuist gebruik van de ballen kan leiden tot letsel bij jezelf of anderen.
- Klim niet op het net, het frame of andere onderdelen van het spel en leun er niet op. Lichaamsgewicht of verkeerd gebruik kan leiden tot letsel of schade aan het spel en/of de spelers.
- Kinderen moeten altijd onder toezicht staan tijdens het spelen. Laat kinderen nooit zonder toezicht achter.
- Bewaar het product buiten het bereik van jonge kinderen.
- Alle spelers zijn verantwoordelijk voor het veilig gebruik van het CROSSNET-spel.
- Zorg ervoor dat het spel stevig is verankerd om kantelen of afdrijven te voorkomen.

OPSLAG & ONDERHOUDSRICHTLIJNEN:

Alle CROSSNET-spellen zijn gemaakt van hoogwaardige materialen en ontworpen voor jarenlang gebruik. Dit spel is weerbestendig, maar niet volledig waterdicht.

Wanneer niet in gebruik, moet het CROSSNET-spel binnenshuis worden opgeborgen in de meegeleverde draagtas, op een koele, droge plaats. Laat het spel niet langdurig buiten staan bij slecht weer of blootgesteld aan de elementen. Overmatige blootstelling aan zon, regen of extreme temperaturen kan het spel beschadigen en de materialen aantasten.

Houd alle onderdelen schoon en droog. Reinig met een vochtige doek, koud water en milde vloeibare zeep. Gebruik nooit schuurmiddelen of schurende sponzen om het product schoon te maken. Laat drogen vóór opslag en gebruik.

Controleer regelmatig op slijtage of schade en vervang versleten onderdelen indien nodig.

CROSSNET to pierwsza na świecie czteroosobowa gra w siatkówkę. Łączy szybkie wymiany znane z siatkówki plażowej z dynamicznym, rotacyjnym formatem gry w cztery kwadraty; idealna do gry na piasku, trawie lub sztucznej murawie. Siatka dzieli boisko na cztery równe kwadraty, z których każdy zajmuje jeden gracz.

PRZYGOTOWANIE I ROZPOCZĘCIE GRY:

Boisko jest podzielone na cztery ponumerowane kwadraty (1–4). Czterech graczy zaczyna grę, zajmując po jednym kwadracie. Dodatkowi gracze czekają na swoją kolej przy polu numer 1. Gracz znajdujący się w kwadracie 4 zawsze serwuje jako pierwszy i musi serwować na ukos do gracza w kwadracie 2.

PRZEBIEG GRY

SERWIS: Gracz z kwadratu 4 rozpoczyna każdą rundę serwując po przekątnej do kwadratu 2. Piłka musi przelecieć nad siatką i spaść w obrębie pola nr 2.

Jeśli serw wyładowuje poza liniami lub uderzy w siatkę i nie przeleci nad nią, jest to błąd – gracz z kwadratu 4 zostaje wyeliminowany lub rotuje w dół.

WYMIANA: Po rozpoczęciu akcji gracze mogą odbijać piłkę do dowolnego innego kwadratu. Każdy gracz musi odbić piłkę czystym uderzeniem – nie wolno jej łapać, podbijać ani przytrzymywać.

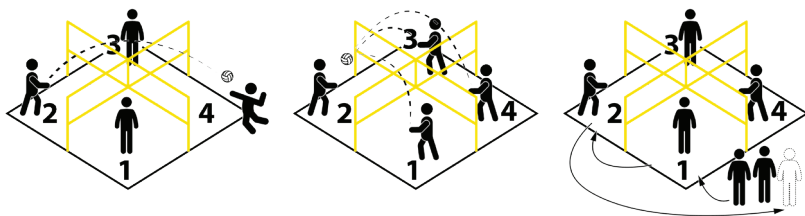
Piłkę można odbić każdą częścią ciała (rękami, przedramionami, a nawet głową), o ile kontakt jest pojedynczy i czysty.

ZASADY WYMIANY:

- Nie przekraczaj wyobrażonej linii przedłużenia siatki po żadnej stronie.
- Tylko jeden kontakt z piłką na gracza przed odbiciem jej do innego kwadratu.
- Gracze nie mogą odbić piłki dwa razy z rzędu.
- Dozwolone są wszystkie style siatkarskie (odbięcie dolne, wystawa, atak), o ile piłka zostaje odbita tylko raz.
- Gracze mogą się poruszać w obrębie swojego kwadratu, ale nie mogą przekraczać granic innych pól.
- Jeśli piłka dotknie siatki i przeleci nad nią, gra toczy się dalej.
- Jeśli piłka spadnie w kwadrat gracza, a ten jej nie odbije – zostaje wyeliminowany.

ELIMINACJA I ROTACJA: Gracz zostaje wyeliminowany, gdy nie odbije piłki, wybijie ją poza pole gry lub popełni błąd. Po eliminacji pozostali gracze rotują zgodnie z ruchem wskazówek zegara do kolejnego wyższego numeru kwadratu. Wyeliminowany gracz przechodzi do kwadratu 1, lub jeśli gra więcej niż czterech graczy – schodzi z pola i czeka na swoją kolej. Cel gry: Awansuj do kwadratu 4, zdobywaj punkty i bądź pierwszym, który zdobędzie 11 punktów z przewagą co najmniej 2 punktów, aby wygrać.

3	4
2	1



PRZYGOTOWANIE

SERWIS

PRZEBIEG GRY

WYNIK

BŁĘDY I ELIMINACJA: Błąd skutkuje eliminacją lub utratą wymiany. Błędy obejmują:

- Pozostawienie piłki, która spada w twój kwadrat, bez jej odbicia.
- Wybiecie piłki poza pole gry lub poza wyznaczoną strefę wodną.
- Odbicie piłki więcej niż raz przed jej odesłaniem.
- Złapanie, przytrzymanie lub podniesienie piłki zamiast czystego uderzenia.
- Nieprawidłowy serw lub brak zagrania po przekątnej do kwadratu 2.

PUNKTACJA: Tylko gracz znajdujący się w kwadracie 4 może zdobywać punkty. Punkt zdobywa się, gdy serwujący gracz wygra wymianę. Gracze zachowują zdobyte punkty, nawet jeśli zostaną później wyeliminowani z kwadratu 4. Zwycięża pierwszy gracz, który zdobędzie 11 punktów z przewagą co najmniej 2 punktów.

GDZIE GRAĆ: CROSSNET można grać w parku, na plaży, w ogrodzie, na murawie itp. – wszędzie tam, gdzie można bezpiecznie przymocować linki naprężające, aby utrzymać ramę na miejscu i grać.

JAK WYGRAĆ:

Pierwszy gracz, który osiągnie 11 punktów z przewagą 2 punktów, wygrywa grę.

Pozostań w kwadracie 4 i broń swojej pozycji – to klucz do zwycięstwa!

CROSSNET • Najlepsza gra w siatkówkę na cztery kwadraty! Kto zostanie królem boiska?

WYMAGANIA BEZPIECZEŃSTWA:

Przed rozpoczęciem gry CROSSNET przeczytaj wszystkie ostrzeżenia i zasady, aby zapewnić bezpieczną i przyjemną zabawę. Jeśli gra jest używana, przechowywana i utrzymywana zgodnie z zaleceniami, zapewni lata rozrywki.

- Nie rzucaj piłkami, chyba że wykonujesz serw podczas gry. Nieprawidłowe użycie może prowadzić do obrażeń u siebie lub innych osób.
- Nie wspinaj się na siatkę, ramę ani inne elementy gry i nie opieraj się na nich. Niewłaściwe użycie może spowodować obrażenia lub uszkodzenia sprzętu i/lub graczy.
- Dzieci muszą być zawsze pod nadzorem podczas gry. Nie pozostawiaj dzieci bez opieki.
- Przechowuj produkt poza zasięgiem małych dzieci.
- Każdy gracz jest odpowiedzialny za bezpieczne użytkowanie gry CROSSNET.
- Upewnij się, że gra jest solidnie zakotwiczona, aby zapobiec przewróceniu lub dryfowaniu.

INSTRUKCJE PRZECHOWYWANIA I PIELĘGNACJI:

Wszystkie gry CROSSNET wykonane są z wysokiej jakości materiałów i zaprojektowane na lata użytkowania. Gra jest odporna na warunki atmosferyczne, ale nie wodoodporna.

Gdy nie jest używana, CROSSNET należy przechowywać w pomieszczeniu w dołączonej torbie transportowej, w chłodnym i suchym miejscu. Nie pozostawiaj gry na zewnątrz w złych warunkach pogodowych ani wystawionej na działanie żywiołów przez dłuższy czas. Nadmierne nasłonecznienie, deszcz lub skrajne temperatury mogą uszkodzić grę i zniszczyć materiały.

Utrzymuj wszystkie elementy w czystości i suchości. Czyść wilgotną ściereczką z zimną wodą i łagodnym płynem do mycia. Nigdy nie używaj szorstkich gąbek ani środków ściernych do czyszczenia produktu. Pozostaw do wyschnięcia przed przechowywaniem lub użyciem.

Regularnie sprawdzaj oznaki zużycia lub uszkodzeń i w razie potrzeby wymieniaj zużyte części.

CROSSNET är världens första fyrvägs-volleybollspel. Det kombinerar de snabba bollarna i beachvolley med det dynamiska, roterande formatet från fyrkant; perfekt för lek på sand, gräs eller konstgräs. Nätet delar planen i fyra lika stora rutor, var och en upptagen av en spelare.

UPPSÄTTNING OCH START AV SPELET:

Planen är uppdelad i fyra numererade rutor (1–4). Fyra spelare börjar genom att välja en ruta, medan extra spelare väntar vid sidlinjen för att gå in via ruta 1. Spelaren i ruta 4 serverar alltid först och måste serva diagonalt till spelaren i ruta 2.

SPELFÖRLOPP

SERVE: Spelaren i ruta 4 startar varje runda genom att serva diagonalt till ruta 2. Bollen måste gå över nätet och landa i ruta 2.

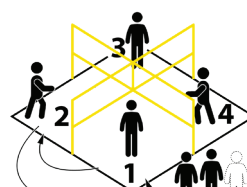
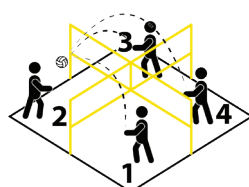
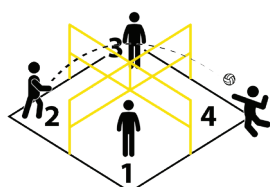
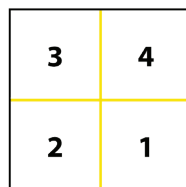
Om serven landar utanför linjerna eller träffar nätet utan att gå över är det ett fel, och spelaren i ruta 4 blir eliminerad eller flyttas ner.

RALLY: När bollen har servats kan spelarna slå den till vilken annan ruta som helst. Varje spelare måste returnera bollen med ett rent slag — ingen fångst, lyft eller hållning. Bollen kan slås med någon del av kroppen (händer, underarmar eller till och med huvudet), så länge det är ett enda, rent kontakt.

RALLYREGLER:

- Korsa inte den imaginära förlängningen av nätlinjen åt något håll.
- Endast ett slag per spelare innan bollen skickas till en annan ruta.
- Spelare får inte slå bollen två gånger i rad.
- Alla volleybollslag (underarm, pass, smash) är tillåtna, så länge bollen bara träffas en gång.
- Spelare kan röra sig fritt inom sin ruta, men får inte gå in i en annan ruta.
- Om bollen träffar nätet och går över, fortsätter spelet.
- Om bollen landar i en spelares ruta och spelaren inte returnerar den blir spelaren eliminerad.

ELIMINERING OCH ROTATION: En spelare elimineras om hen missar bollen, slår den utanför eller begår ett fel. Efter en eliminering roterar de kvarvarande spelarna medurs till nästa högre numererade ruta. Den eliminerade spelaren går till ruta 1, eller om fler än fyra spelare deltar, lämnar spelaren planen och väntar på nästa tur. Mål med spelet: Avancera till ruta 4, samla poäng och bli den första spelaren som når 11 poäng med minst 2 poängs försprång för att vinna.



UPPSTÄLLNING

SERVE

SPELFÖRLOPP

PÖÄNGSTÄLLNING

FEL OCH ELIMINERING: Ett fel leder till eliminering eller förlust av rallyt. Fel inkluderar:

- Låta bollen landa i din ruta utan att returnera den.
- Slå bollen utanför spelområdet eller utanför vattnet.
- Slå bollen mer än en gång innan den returneras.
- Fånga, lyfta eller hålla bollen istället för att slå rent.
- Servera fel eller inte skicka bollen diagonalt till ruta 2.

POÄNGRÄKNING: Endast spelaren i ruta 4 kan få poäng. Poäng erhålls när den servande spelaren vinner rallyt. Spelare behåller sina poäng även om de senare elimineras från ruta 4. Först till 11 poäng, med minst 2 poängs försprång, vinner spelet.

VAR DU KAN SPELA: CROSSNET kan spelas i parken, på stranden, i trädgården, på konstgräs osv. – var som helst där du säkert kan fästa spännlinorna för att hålla ramen på plats och spela.

HUR MAN VINNER: Den första spelaren som når 11 poäng med 2 poängs försprång vinner spelet.

Stanna i ruta 4 och försvara din position – det är nyckeln till seger!

CROSSNET • Det ultimata fyrkantsvolleybollspelet! Vem blir planens kung?

SÄKERHETSKRAV:

Innan du spelar CROSSNET, läs alla varningar och regler för att säkerställa en säker och rolig spelupplevelse. När spelet används, förvaras och hanteras korrekt ger det många års spelglädje.

- Kasta inte bollarna, förutom vid en serve under spelet. Felaktig användning kan orsaka skada på dig själv eller andra.
- Klättra inte på nätet, ramen eller andra spelkomponenter och luta dig inte mot dem. Felaktig användning kan orsaka skador eller skada spelet och/eller spelarna.
- Barn måste alltid övervakas under spelet. Lämna aldrig barn utan tillsyn.
- Förvara produkten utom räckhåll för små barn.
- Alla spelare ansvarar för att säkerställa att CROSSNET spelas på ett säkert sätt.
- Se till att spelet är ordentligt förankrat för att förhindra att det välter eller driver iväg.

FÖRVARING OCH SKÖTSEL:

Alla CROSSNET-spel är tillverkade av material av hög kvalitet och designade för långvarig användning. Spelet är väderbeständigt men inte vattentätt.

När det inte används bör CROSSNET spel förvaras inomhus i den medföljande bärväskan på en sval och torr plats. Lämna inte spelet utomhus i dåligt väder eller utsatt för väder under längre perioder. Överdriven sol, regn eller temperatur kan skada spelet och försämra materialen.

Håll alla delar rena och torra. Rengör med en fuktig trasa, kallt vatten och mild flytande tvål. Använd aldrig skurmedel eller slipande svampar för att rengöra produkten. Låt torka före förvaring och användning. Kontrollera regelbundet om det finns tecken på slitage eller skador och byt ut slitna delar vid behov.



EXPAND YOUR CROSSNET COLLECTION
ERWEITERN SIE IHRE CROSSNET-SAMMLUNG
AGRANDISSEZ VOTRE COLLECTION CROSSNET
AMPLÍA TU COLECCIÓN CROSSNET

AMPLIA LA TUA COLLEZIONE CROSSNET
BREID JE CROSSNET-COLLECTIE UIT
ROZSZERZ SVOJĄ KOLEKCJĘ CROSSNET
UTŌKA DIN CROSSNET-SAMLING



CROSSNET H2O

ITM. / ART.
CN-204

Built for water play
Entwickelt für Wasserspaß
Conçu pour le jeu aquatique
Diseñado para jugar en el agua
Progettato per il gioco in acqua
Gemaakt voor waterpret
Stworzony do zabawy w wodzie
Gjord för lek i vatten



CROSSNET PICKLEBALL

ITM. / ART.
CN-122

Play Standard or 4-way
Spielen Sie klassisch oder im 4-Wege-Modus
Jouez en mode classique ou à 4 voies
Juega en modo estándar o de 4 vías
Gioca in modalità standard o a 4 vie
Speel standaard of 4-weg
Graj w trybie standardowym lub 4-osobowym
Spela standard eller 4-vägs



CROSSNET SOCCER

ITM. / ART.
CN-120

Official Four-square soccer (football) game
Offizielles Vier-Feld-Fußballspiel
Jeu officiel de carré magique de football
Juego oficial de fútbol cuatro cuadrados
Gioco ufficiale di calcio a quattro quadrati
Officieel vierkantenspel voetbalspel
Oficjalna gra w piłkę nożną Cztery kwadraty
Officiellt fyrkantsspel fotbollsspel

CROSSNETGAME.COM

VIVERELTD.COM | VIVERELTD.CA
VIVEREEUROPE.COM | VIVEREOUTDOOR.CO.UK
VIVERE.COM.AU | VIVERE.CO.NZ

**CONTACT US | KONTAKTIEREN SIE UNS | CONTACTEZ-NOUS | CONTÁCTENOS
CONTATTACI | NEEM CONTACT MET ONS OP | SKONTAKTUJ SIĘ Z NAMI | KONTAKTA OSS**



PRODUCT PURCHASED IN | PRODUIT ACHETÉ EN
CANADA

VIVERE LTD.
customerservicecad@vivereltd.com
(1) 519 836 0986
www.vivereltd.ca

5067 WHITELAW ROAD, GUELPH, ON N1H 6J4 CANADA



PRODUCT PURCHASED IN | PRODUCTO COMPRADO EN
UNITED STATES

VIVERE LTD.
customerservice@vivereltd.com
(1) 877 836 0986
www.vivereltd.com

2880 RIDGEWOOD PARK DRIVE, WINSTON-SALEM NC 27107 USA



PRODUCT PURCHASED IN | PRODUKT GEKauft IN | PRODUIT ACHETÉ EN
PRODUCTO COMPRADO EN | PRODOTTO ACQUISTATO IN
PRODUCT GEKOCHT IN | PRODUKT ZAKUPIONY W | PRODUKT KÖPT I
EUROPE/EUROPA (EU/UE)

VIVERE EUROPE B.V.
info@vivereurope.com
+31 46 426 35 55
www.vivereurope.com

GEWANDEWEG 5, 6161 DJ GELEEN, THE NETHERLANDS



PRODUCT PURCHASED IN
UNITED KINGDOM (UK)

VIVERE OUTDOOR UK
info@vivereurope.com
+41 1227 64 71 17
www.vivereoutdoor.co.uk

5-10 SPARROW WAY, LAKEVIEW BUSINESS PARK, ISLAND ROAD
HERSDEN, CANTERBURY, KENT CT3 4JH UNITED KINGDOM



PRODUCT PURCHASED IN
AUSTRALIA

VIVERE OUTDOOR PTY. LTD.
sales@vivere.com.au
+61 409 918 108
www.vivere.com.au

50 OLD WALLGROVE ROAD, EASTERN CREEK NSW 2766 AUSTRALIA



PRODUCT PURCHASED IN
NEW ZEALAND

VIVERE NEW ZEALAND LIMITED
sales@vivere.co.nz
+61 409 918 108
www.vivere.co.nz



@CROSSNETGAME
@VIVERELTD

CROSSNETGAME.COM | VIVERELTD.COM



FR
**Pensez à
donner ou recycler.**



ou



ou



<https://quefairedemesdechets.fr>

Made in China
Hergestellt in China
Fabriqué en Chine
Hecho en China

Fatto in Cina
Gemaakt in China
Wyprodukowano w Chinach
Tillverkad i Kina