

USER MANUAL



Hereby, MOB declares that item MO6471 is in Compliance with the essential requirements and other relevant conditions of Directive 2009/48/EC. The full text of the EU declaration of conformity is available at the following internet address: www.momanual.com.
MOB, PO BOX 644, 6710 BP (NL).



UK
CA

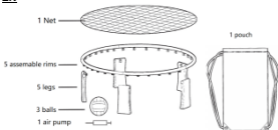


Warning: Not suitable for children under three years. Small parts. Please retain the name and address for future reference.

PO: 41-108361
Made in China

MO6471

EN



Installation Steps

Step 1: Assemble the circle

Insert all the arches into the legs in turn to form a circle.



Step 2: Assemble the net

Stretch the net over the circle and install it as shown in the figure below.

The tighter the net, the better the bounce of the ball.



How to play:

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

Teams: Two teams of Two (four total). Each team starts on opposite sides of the net. 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 (i.e., 'sets' in volleyball) between them before they must 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.

Scoring:

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

- To avoid contact, the opposing team must always try 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 replay the point.
- 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 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.

Notes:

- Assembly by adults.
- Not suitable for children under 36 months (or 3 years old).
- Do not jump or climb on the net.

DE

Montage-Schritte

Schritt 1: Zusammenbau des Spielkreises

Stecken Sie alle Teile der Reihe nach in die Stützen, um einen Kreis zu bilden.



Schritt 2: Befestigen Sie das Netz

Spannen Sie das Netz über den Kreis und montieren Sie es wie in der Abbildung unten gezeigt. Je straffer das Netz ist, desto besser springt der Ball.



Inhalt / So wird gespielt:

- 1 montiertes Rundnetz und Ball

- 4 Spieler (zwei Zweierteams)
- Ideal für Strand, Hof, Spielplatz oder Schule

Mannschaften: Zwei Zweierteams (insgesamt vier). Jedes Team beginnt auf gegenüberliegenden Seiten des Netzes. Team 1 steht mindestens einen Meter vom Netz entfernt und schlägt auf, indem es den Ball in die Luft wirft und den Ball auf das Netz zu Team 2 schlägt. Team 2 hat bis zu 3 mögliche Schläge (d.h. "Sätze" im Volleyball) innerhalb des Teams, bevor es den Ball zurück ins Netz schlagen muss. (Hinweis: Es müssen NICHT alle 3 Schläge ausgeführt werden.) Dies wird so lange als Volley fortgesetzt, bis eine Mannschaft den Ball nicht mehr zurückspielen kann. Verwende eine Punktevergabe bis 21.

Wichtig! Sobald der Ball im Spiel ist, gibt es keine "Seiten" mehr. Die Spieler können laufen, wohin sie wollen. Die Teams wechseln die Aufschlagseite, sobald ein Team 11 Punkte erreicht hat.

Punktevergabe:

- Das erste Team, das 21 Punkte erreicht, gewinnt (muss mit zwei Punkten Vorsprung gewinnen). Rallye-Wertung verwenden. Wenn dein Team aufgeschlagen hat und das andere Team euren Schlag nicht erwidern kann, habt ihr einen Punkt gewonnen.
- Um einen direkten Kontakt zu vermeiden, muss die gegnerische Mannschaft immer versuchen, der "schlagenden" Mannschaft aus dem Weg zu gehen. Wenn jemand im Weg steht, wird dies als "Behinderung" bezeichnet und der Punkt wird wiederholt.
- Wenn dein Schlag den Rand trifft, nennt man das einen "Rimmer" und die andere Mannschaft bekommt einen Punkt.
- Trifft dein Schlag eine "Pocket" (ein Schuss, der teils den Rand und teils das Netz trifft), spielt ihr den Punkt weiter. Besteht Uneinigkeit darüber, ob es ein "Rimmer" oder ein "Pocket" war, solltest du den Punkt wiederholen.
- Wenn der Ball nicht mit einem einzigen Aufprall vom Netz abprallt, ist es ein Punkt für das andere Team. Er muss den Rand überqueren, um gültig zu sein.
- Körpertreffer sind erlaubt. Du darfst den Ball nicht mit den Füßen

oder mehrmals mit dem Körper berühren. Ein Körpertreffer ist möglich und dann muss der Ball zu deinem Partner oder ins Netz gehen. Diese Regel hat auf dem Round Net Game Circuit für einige Kontroversen gesorgt. Das Vorgehen erfolgt auf eigene Entscheidung.

Anmerkungen:

- Zusammenbau nur durch Erwachsene.
- Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten (oder 3 Jahren).
- Nicht auf das Netz springen oder klettern.

FR

Etapes d'installation

Etape 1: Assembler le cercle

Insérer tous les arceaux dans les pieds pour former un cercle.



Etape 2: Assembler le filet

Etirer le filet sur le cercle et l'installer comme montré ci-dessous. Plus le filet est tendu, mieux la balle rebondira.



Comment jouer:

- 1 ensemble trampoline rond et balle
- 4 joueurs (deux équipes de deux)

- Plage, Jardin ou Terrain ou Ecole

Equipes : Deux équipes de deux (quatre au total). Chaque équipe commence sur les côtés opposés du filet. Debout à au moins 5 pieds du filet, l'équipe 1 sert en lançant le ballon en l'air et en redescendant, il rebondit sur le filet vers l'équipe deux. L'équipe 2 a jusqu'à 3 essais (Remarque : vous n'êtes PAS obligé d'utiliser les 3 essais.) Cela continue comme au volley jusqu'à ce qu'une équipe n'arrive pas à renvoyer le ballon. Comptez les points jusqu'à 21. Pour déterminer qui sert en premier, les équipes doivent jouer un point. **Important :** Une fois le ballon en jeu, il n'y a plus de "côtés". Les joueurs peuvent courir où ils veulent. Les équipes changent de côté au service une fois qu'une équipe atteint 11 points.

Compter les points:

La 1ère équipe à avoir 21 points gagne (elle doit gagner de deux points). Utilisez le score de rallye. Si votre équipe a servi et que l'autre équipe ne peut pas retourner votre tir, vous avez gagné un point.

- Pour éviter le contact, l'équipe adverse doit toujours essayer de s'écarter de l'équipe qui « frappe ». Si quelqu'un est sur le chemin, cela s'appelle une « entrave » et le point doit être rejoué.
- Si votre tir touche le cercle, cela s'appelle un « Rimmer » et l'autre équipe marque un point.
- Si votre tir touche le bord du filet, cela s'appelle un « Pocket ». Vous continuez à jouer le point. S'il y a désaccord quant à savoir s'il s'agissait d'un « Rimmer » ou d'un « Pocket », vous devez rejouer le point.
- Si le ballon rebondit plusieurs fois, c'est l'autre équipe qui marque le point. Il ne doit dégager toucher le cercle pour être bon.
- Les coups de corps sont autorisés. Vous ne pouvez pas jongler le ballon avec vos pieds ou le frapper plusieurs fois sur votre corps. Après un coup de corps, le ballon doit aller à votre partenaire ou sur le filet. Cette règle a suscité pas mal de controverses sur le circuit du Round Net Game. Procédez-y à vos risques et périls.

Notes:

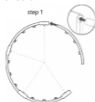
- Assemblage par des adultes.
- Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois (ou 3 ans).
- Ne sautez pas et ne grimpez pas sur le filet.

ES

Pasos para la instalacion

Paso 1: Montar el círculo

Inserta todos los arcos en las patas por turnos para formar un círculo



Paso 2: Montar la red

Estira la red sobre el círculo y móntala como se muestra en la figura siguiente.

Cuanto más ajustada esté la red, mejor será el rebote de la pelota.



Cómo se juega:

- 1 juego de red redonda montado y balón
- 4 jugadores (dos equipos de dos)
- Playa, patio trasero o escuela

Equipos: Dos equipos de dos (cuatro en total). Cada equipo comienza en lados opuestos de la red. De pie a un metro y medio

de la red, el equipo uno realiza el saque lanzando la pelota al aire y clavándola en la red hacia el equipo dos.

en la red hacia el equipo dos. El equipo dos tiene hasta 3 golpes (es decir, "sets" en el voleibol) entre ellos antes de tener que volver a rematar en la red. (Nota: NO es necesario utilizar los 3 golpes.) Esto continúa como una volea hasta que un equipo no pueda devolver el balón. Utilice la puntuación del rally a 21. Para determinar quién saca primero, los equipos deben volear para sacar.

Importante: Una vez que la pelota está en juego, ya no hay "lados". Los jugadores pueden sacar donde quieran. Los equipos cambian de lado de saque una vez que un equipo llega a 11 puntos.

Puntuación:

El primer equipo que llegue a 21 puntos gana (debe ganar por dos puntos). Utiliza la puntuación del rally. Si tu equipo saca, y el otro equipo no puede devolver tu tiro, has ganado un punto.

- Para evitar el contacto, el equipo contrario debe tratar siempre de apartarse del camino del equipo "golpeador". Si alguien se interpone en el camino, se denomina "estorbo" y el punto se repite.
- Si tu tiro golpea el aro, se llama "Rimmer" y el otro equipo obtiene un punto.
- Si tu tiro golpea una 'bolsa' (un tiro que más o menos golpea el aro y más o menos golpea la red) sigues jugando el punto. Si hay desacuerdo en cuanto a si fue un "Rimmer" o un "Pocket", se debe repetir el punto.
- Si la pelota no rebota en la red con un solo bote, es el punto del otro equipo. Debe pasar por el aro para ser bueno.
- Los tiros al cuerpo son legales. No se puede seguir haciendo malabares con el balón con los pies ni golpearlo varias veces con el cuerpo. Un tiro al cuerpo y luego debe ir a tu compañero o a la red. Esta regla ha causado bastante controversia en el circuito del Juego Redondo. Proceda bajo su propio riesgo.

Notas:

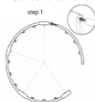
- Montaje por adultos.
- No apto para niños menores de 36 meses (o 3 años).
- No salte ni se suba a la red.

IT

Installazione

Passaggio 1: assemblare il cerchio

Inserisci a turno tutti gli archi nelle gambe per formare un cerchio



Passaggio 2: assemblare la rete

Allungare la rete sul cerchio e installarla come mostrato nella figura sottostante.

Più stretta è la rete, migliore è il rimbalzo della palla.



Come si gioca:

Cosa serve: 1 set e palla

- Giocatori: 4 giocatori (due squadre da due)
- Posti indicati: Spiaggia, cortile o parco giochi o scuola

Squadre: Due squadre da Due (quattro giocatori in totale). Ogni squadra inizia sui lati opposti della rete. In piedi ad almeno 5 piedi dalla rete, la Squadra Uno serve lanciando la palla in aria e

schiacciando la palla giù sulla rete verso la Squadra Due. La squadra due ha fino a 3 tiri (cioè, "set" nella pallavolo) tra di loro prima di dover tornare a rete. (Nota: NON è necessario utilizzare tutti e 3 i tiri.) Si continua in questo modo fino a quando una squadra non può restituire la palla. Usare il punteggio di scambio a 21. Effettuare un primo lancio per determinare chi serve per primo.

Importante: Una volta che la palla è in gioco, non esistono più "lati" e i giocatori possono correre dove vogliono. Le squadre cambiano lato al servizio una volta che una squadra raggiunge 11 punti.

Punteggio:

Vince la squadra che arriva a 21 (deve vincere di due punti). Usa il punteggio rally. Se la tua squadra ha servito e l'altra squadra non può rispondere al tiro, hai vinto un punto.

- Per evitare il contatto, la squadra avversaria si deve sempre cercare di allontanarsi dalla squadra che "colpisce". Se qualcuno è d'intralcio, si chiama "ostacolo" e il punto deve essere ripetuto.
- Se il tiro colpisce il ferro, viene chiamato "Rimmer" e l'altra squadra ottiene un punto.
- Se il tiro colpisce una "tasca" (un tiro che colpisce il bordo e colpisce la rete) si continua a giocare. In caso di disaccordo sul fatto che si trattasse di un "Rimmer" o di un "Pocket", si ripete l'operazione.
- Se la palla non rimbalza sulla rete con un solo rimbalzo, è il punto dell'altra squadra.
- I colpi al corpo sono legali. Non si può colpire o giocare con la palla coi piedi o col corpo: dopo 1 colpo al corpo deve andare al compagno o in rete. Questa regola ha suscitato non poche polemiche nel circuito del Round Net Game. Procedete a vostro rischio.

Note:

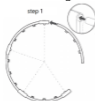
- Assemblaggio deve essere fatto da adulti.
- Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi (3 anni).
- Non saltare o arrampicarsi sulla rete.

NL

Installatie Stappen

Stap 1: Zet de cirkel in elkaar

Steek alle bogen om de beurt in de poten om een cirkel te vormen.



Stap 2: Monteer het net

Span het net over de cirkel en monteer het zoals op de onderstaande figuur is aangegeven.

Hoe strakker het net, hoe beter de stuit van de bal.



Hoe te spelen:

- 1 gemonteerd Rond Net set en bal
- 4 spelers (twee teams van twee)
- Strand, achtertuin, speelplaats of school

Teams: Twee teams van twee (vier totaal). Elk team begint aan tegenovergestelde kanten van het net. Staande op minstens 5 meter van het net serveert Team Een door de bal in de lucht te gooien, en de bal op het net richting Team Twee. Team Twee heeft maximaal 3 slagen (d.w.z., 'sets' in volleybal) tussen hen voordat ze de bal terug moeten spuiten op het net. (Opmerking: Je hoeft NIET alle 3

de slagen te gebruiken.) Dit gaat door als een volley totdat één team de bal niet meer terug kan slaan. Gebruik de rallyscore tot 21. Om te bepalen wie als eerste serveert, moeten de teams volleyen om te serveren.

Belangrijk: Als de bal eenmaal in het spel is, zijn er geen "kanten" meer. Spelers kunnen lopen waar ze willen. Teams wisselen van kant zodra een team 11 punten bereikt.

Puntentelling:

1e team tot 21 wint (moet winnen met twee punten verschil).

Gebruik de rally puntentelling. Als je team serveert, en het andere team kan je schot niet terugslaan, heb je een punt gewonnen.

Om contact te vermijden, moet de tegenpartij altijd proberen om uit de weg te gaan van het 'slaande' team.

- Als iemand in de weg staat, wordt dat een 'hinder' genoemd en moet het punt overgespeeld worden.
- Als je schot de rand raakt, heet dat een 'Rimmer' en krijgt het andere team een punt.
- Als je schot een 'pocket' raakt (een schot dat min of meer de rand en min of meer het net raakt), blijf je het punt spelen. Als er onenigheid is over het feit of het een 'Rimmer' of een 'Pocket' was, moet je het punt overspelen.
- Als de bal niet met één stuit van het net stuitert, is het het punt van het andere team. De bal moet over de rand gaan om goed te zijn.
- Body shots zijn toegestaan. Je mag niet met de bal blijven jongleren met je voeten of de bal meerdere keren op je lichaam slaan. 1 body shot en dan moet de bal naar je partner of op het net. Deze regel heeft nogal wat controverses veroorzaakt in het Ronde Net Spel circuit. Ga op eigen risico te werk.

Opmerkingen:

- Montage door volwassenen.
- Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden (of 3 jaar oud).
- Niet op het net springen of klimmen.

PL

Kroki instalacji

Krok 1: Złóż okrąg

Włóż kolejno wszystkie łuki do nóg, tworząc okrąg.



Krok 2: Złóż siatkę

Rozciągnij siatkę na okręgu i zainstaluj ją tak, jak pokazano na poniższym rysunku.

Im ciaśniejsza siatka, tym lepsze odbicie piłki.



Zasady gry:

- 1 zmontowany zestaw okrągłej siatki i piłka
- 4 graczy (dwie dwuosobowe drużyny)
- Plaża, podwórko, plac zabaw lub szkoła

Drużyny: Dwie dwuosobowe drużyny (w sumie cztery osoby). Każda drużyna zaczyna po przeciwnych stronach siatki. Stojąc co najmniej 5 stóp od siatki, Drużyna Pierwsza serwuje, podrzucając piłkę w powietrze i odbija ją w sieci w kierunku Drużyny Drugiej. Drużyna druga ma do 3 odbić (podobnie jak w siatkówce) między sobą, zanim będzie musiała wrócić do siatki. (Uwaga: NIE musisz wykorzystać wszystkich trzech odbić.) Kontynuujemy jak w

siatkówce, dopóki jedna z drużyn nie będzie mogła odbić piłki. Użyj punktacji do 21. Aby określić kto rozpoczyna, rozgrywamy punkt „o serw”.

Ważne: Gdy piłka jest w grze, nie ma już „stron”. Gracze mogą biegać w dowolne miejsce. Drużyny zmieniają strony serwujące, gdy drużyna osiągnie 11 punktów.

Scoring:

Pierwsza drużyna która zdobędzie 21 punktów wygrywa (musi wygrywać dwoma punktami). Użyj punktacji jak w siatkówce. Jeśli twoja drużyna zaserwowała a drużyna przeciwna może odebrać piłki, zdobywasz punkt.

- Aby uniknąć kontaktu, drużyna przeciwna musi zawsze starać się zejść z drogi drużynie „uderzającej”. Jeśli ktoś przeszkadza, nazywa się to „przeszkodą” i zagrywka jest powtarzana.
- Jeśli twój strzał trafi w obręcz, nazywa się to „obręczą”, a druga drużyna zdobywa punkt.
- Jeśli twój strzał trafi w „kieszonkę” (strzał, który trafia w obręcz i siatkę jednocześnie), kontynuujesz rozgrywanie punktu. Jeśli nie ma zgody co do tego, czy była to „obręcz” czy „kieszonka”, powinieneś powtórzyć ten punkt.
- Jeżeli piłka nie odbije się od siatki jednym odbiciem, jest to punkt przeciwnej drużyny.
- Strzały innymi częściami ciała są legalne. Nie możesz jednak ciągle żonglować piłką stopami ani wielokrotnie uderzać nią w ciało. Jeden strzał w ciało, a następnie musi trafić do twojego partnera lub w siatkę. Ta zasada wywołała sporo kontrowersji. Kontynuuj na własne ryzyko.

Uwaga:

- Montaż przez osoby dorosłe.
- Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy (lub 3 lat).
- Nie skacz ani nie wspinaj się po siatce.