

Liebe Kundin, lieber Kunde!

Turbo-Badminton ist ein dynamisches Spiel, in dem es auf gute Reflexe und Schnelligkeit ankommt. Ursprünglich aus dem Badminton entstanden, wird es jetzt weltweit unter verschiedenen Namen als eigenständige Sportart gespielt.

Der Vorteil: Turbo-Badminton kann immer und überall gespielt werden – drinnen und draußen, am Strand, im Park, selbst bei bis zu 4 Windstärken. Im Unterschied zu herkömmlichen Badminton-Bällen sind die Bälle beim Turbo-Badminton kleiner, schneller und ein wenig schwerer und daher nicht so windanfällig.

Viel Spaß wünscht ...

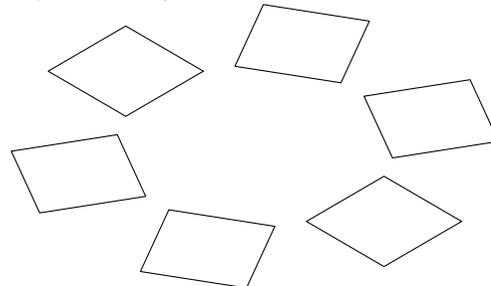
...Ihr Tchibo Team

Am Anfang und zum Spaß

- ▷ Üben Sie erst einmal ohne Spielfeld das Schlagen des Balles. Die Schläger haben eine deutlich andere Form als herkömmliche Badminton-Schläger und die Bälle sind kleiner und viel schneller. Daher müssen sich auch erfahrene Badminton-Spieler am Anfang auf die neue Technik einstellen.
- ▷ Gespielt wird immer ohne Netz. Zum Üben empfiehlt es sich, den Ball wie beim Federball sich einfach gegenseitig zuzuspielen.
- ▷ Der Aufschlag erfolgt immer von unten, d.h. der Ball muss also getroffen werden, solange sich der Schlägerkopf noch unterhalb der schlagführenden Hand bewegt.
- ▷ Im Spiel kann der Ball von oben und von unten geschlagen werden.
- ▷ Jeder Spieler darf den Ball nur 1x schlagen – nicht mehrmals hintereinander.
- ▷ Der Ball darf den Boden zwischendurch nicht berühren. Ansonsten erfolgt ein neuer Aufschlag.

Varianten

Üblicherweise wird Turbo-Badminton zu zweit oder zu viert (2 Paare) gespielt. Beim Spiel zu viert wechseln sich die Spielpartner mit dem Schlagen nicht gleichmäßig ab, sondern jeder bekommt ein Gebiet zugeteilt, von dem aus er Bälle retourniert, die dort ankommen. Weiterhin gilt aber, dass jedes Paar den Ball jeweils nur 1x schlagen darf, dann muss der Ball zum anderen Paar fliegen.



Man kann aber Turbo-Badminton auch zu fünft oder zu sechst oder vielleicht auch mit noch mehr Leuten spielen, indem man sich im Kreis aufstellt und gegenseitig die Bälle zuspielt.

Das Spielfeld

Jeder Spieler bekommt ein eigenes Spielfeld, in dem er sich zum Schlagen aufhalten muss. Die hier dargestellten Maße sind nur ein Beispiel, dass Sie mit Bändern o.Ä. markieren können. Der Abstand zwischen den Feldern liegt bei ca. 800 cm für das Spiel mit leichten Bällen bzw. ca. 1280 cm für die schweren - beiliegenden - Bälle.

Auf harten Untergründen (Asphalt etc.) können Sie die Felder auch mit Kreide markieren.

- ▷ Die Aufschlagzone befindet sich in der hinteren Hälfte des Quadrats.

- ▷ Der erste Aufschlag wird ausgelost, z.B. indem man den Ball hochwirft und derjenige den Aufschlag bekommt, in dessen Richtung die Ballspitze zeigt. Jeder Spieler hat 3 Aufschläge nacheinander. Dann wechselt der Aufschlag zur anderen Seite. Jeder Punkt wird gezählt, unabhängig davon, welcher Spieler gerade Aufschlag hat. Ab einem Spielstand von 15:15 wechselt der Aufschlag nach jedem Punkt. Der Aufschlag erfolgt immer aus der Aufschlagzone.
- ▷ Nach jedem Satz wird die Seite gewechselt.

Variante Doppel:

- ▷ Beim Doppel unterscheidet man in einem Team zwischen Rückraumspieler und Angriffspieler. Der Rückraumspieler führt auch immer die 3er Aufschlagserie aus. Wechselt der Aufschlag das nächste Mal zum Team wechseln die Spieler auch die Position.
- ▷ Der Rückraumspieler muss sich im Moment des Ballschlagens immer hinter dem Angriffspieler befinden (sein hinterer Fuß darf nicht vor dem vorderen Fuß des Angriffspielers sein, das gilt als Fehler und ergibt einen Punkt für das gegnerische Team).
- ▷ Auch beim Doppel darf der Ball nur 1x geschlagen werden. Welcher Spieler den Ball annimmt, ist egal.

Die Spielregeln

- ▷ Gespielt wird auf 2 Gewinnsätze. Ein Satz geht bis 16 Punkte, mit einem Abstand von 2 Punkten. D.h. bei einem Spielstand von 15:15 muss einer der Spieler 2 Punkte nacheinander erzielen, um dann z.B. mit 17:15 zu gewinnen.
- ▷ Ein Spieler punktet, wenn ...
 - ... sein Ball im gegnerischen Feld den Boden berührt. (Die Linie zählt zum Feld.)
 - ... der gegnerische Ball außerhalb des Spielfelds aufkommt. (Ein außerhalb des Spielfelds angenommener Ball bleibt im Spiel.)
 - ... der Gegner den Ball 2x schlägt.
 - ... der Ball den Gegner berührt.
 - ... der gegnerische Ball die Decke, Wand o.Ä. berührt.
 - ... der Aufschlag nicht ordnungsgemäß ausgeführt wurde (z.B. von oben oder aus der vorderen Hälfte der Aufschlagzone).

Sicherheitshinweise

Verwendungszweck

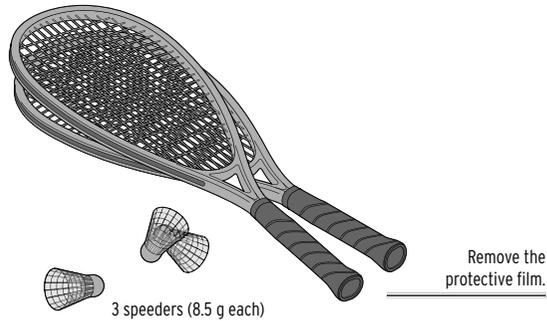
• Das Turbo-Badminton-Set ist als Spielgerät für den Funsport gedacht. Für gewerbliche Zwecke sowie den Vereins- oder Turniersport ist der Artikel ungeeignet.

GEFAHR für Kinder

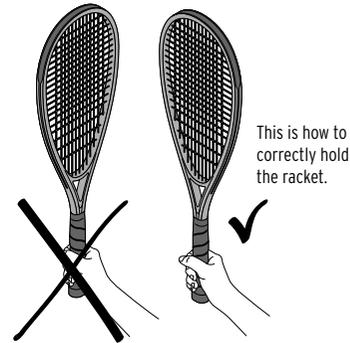
- Der Artikel ist kein Spielzeug. Halten Sie Kinder von dem Artikel fern.
- Halten Sie Kinder (und auch Tiere) aus dem Spielbereich fern.

WARNUNG vor Verletzungen

- Benutzen Sie die Schläger nur zum Schlagen des Balles beim Turbo-Badminton. Zweckentfremden Sie sie nicht.



3 speeders (8.5 g each)



Dear Customer

Turbo badminton is a dynamic game, in which good reflexes and speed play an essential role. Although it originated from badminton, it is now known by various names and played as its own sport around the world.

The advantage: Turbo badminton can be played wherever and whenever - indoors and outdoors, at the beach, in the park, and it can even be used up to wind force 4. In contrast to the common badminton shuttles, the "speeders" used in turbo badminton are smaller, faster and somewhat heavier, which makes them less easily affected by wind.

We hope you have lots of fun with your turbo badminton set.

Your Tchibo Team



Safety warnings

Intended use

- The turbo badminton set is designed to be used as equipment for this fun sport. It is not suitable for commercial purposes, nor for club sports or tournaments.

DANGER to children

- This product is not a toy. Keep the product out of children's reach.
- Make sure that children (and animals) keep out of the playing court.

WARNING - risk of injury

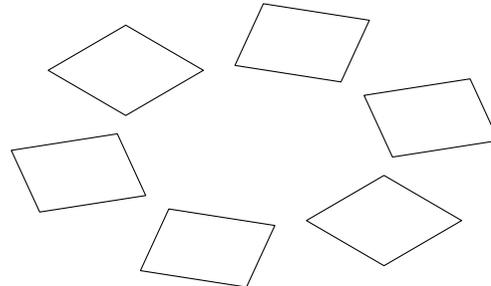
- Only use the rackets for hitting the speeder during turbo badminton matches. Only use them for their intended purpose.

Getting started and having fun

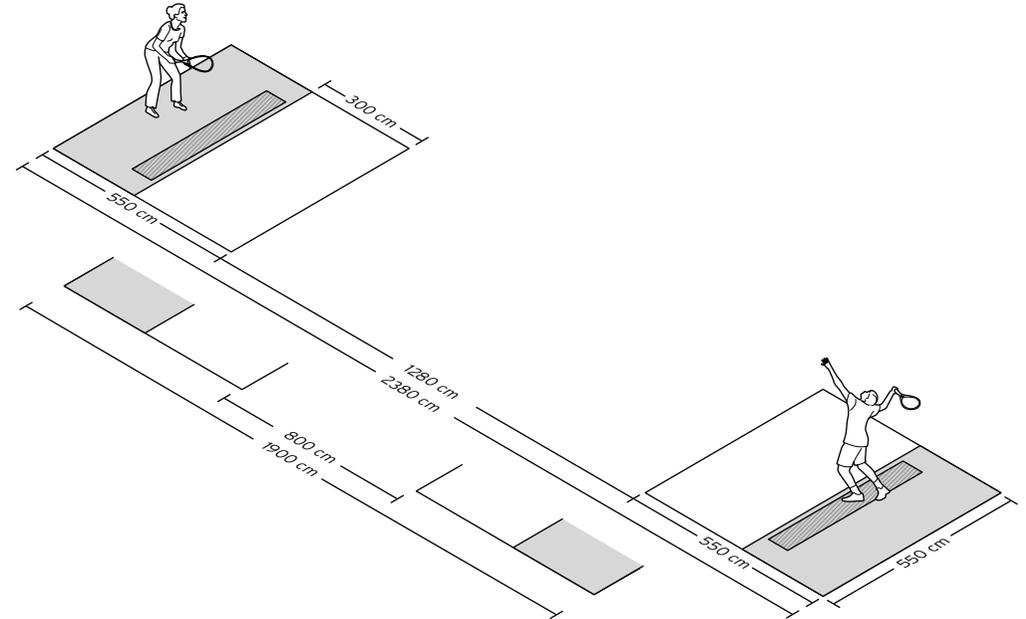
- ▷ First practice hitting the speeder without a playing court. The rackets are shaped differently to standard badminton rackets and the speeders are smaller and much faster than the usual shuttles. This makes it necessary even for experienced badminton players to learn new techniques in the beginning.
- ▷ The game is played without a net. To practice, try simply hitting the speeder back and forth like in badminton.
- ▷ The serve should always come from below, meaning contact with the racket must be made while the racket head is still positioned below the hitting hand.
- ▷ During the game, the speeder can be hit from above or below.
- ▷ Each player may only hit the speeder once - not multiple times in succession.
- ▷ The speeder is not allowed to touch the ground during play. Doing so results in a new serve.

Variations

Turbo badminton is normally played with two or four players (2 pairs). When playing with four people, the players on each team do not take turns hitting the speeder, but rather have a defined area of the playing court and must return the speeders that come into that area. Furthermore, each team is only allowed one hit, which must return the speeder to the other team.



Turbo badminton can also be played with five, six or even more players by standing in a circle and hitting the speeder from one side to the other.



The playing court

Each player is responsible for one area of the playing court and must return any speeders that come into that area. The dimensions shown here are only an example of one way you could mark out the court with bands or similar. The distance between the two sides of the court is approx. 800 cm for playing with light speeders and approx. 1280 cm for the heavier speeders provided.

- The playing court can also be marked out with chalk on hard surfaces (asphalt, etc.).

- ▷ The serving area is in the rear half of the square.

Rules of the game

- ▷ Each game is played in two sets. A set is played until 16 points are reached with the winner having a 2-point lead over the opponent. This means that with a score of 15:15, one player needs to score two consecutive points, to win with a final score of 17:15, for example.
- ▷ A player scores a point when ...
 - ... their speeder touches the ground in their opponent's court. (Speeders on the line count as in the court.)
 - ... the opponent's speeder lands outside of the court. (Whereas a speeder returned from outside the lines stays in the game.)
 - ... the opponent hits the speeder twice.
 - ... the speeder touches the opponent.
 - ... the opponent's speeder touches the ceiling, wall or similar.
 - ... the speeder was not served correctly (e.g. from above or in the front half of the serving area).

- ▷ The first serve can be decided, for example, by throwing the speeder up in the air and awarding the serve to the side to which the speeder is pointing when it lands.

Each player has three serves in a row, after which the serve goes to the other team. Every point is counted regardless of which player had the serve. At a score of 15:15, the serve switches sides after each further point scored. The serve always takes place in the specified serving area.

- ▷ The players switch courts after each set.

Doubles variant:

- ▷ When playing doubles, each team consists of an attacking player and a back-court player. The back-court player also makes all 3 serves in a row. The next time the serve comes back to the team, the players switch positions.
- ▷ The back-court player must always be positioned behind the attacking player when the speeder is hit (their back foot must not be in front of the attacking player's front foot, in which case the opposing team would gain a point).
- ▷ The speeder may only be hit once per side even when playing doubles, regardless of which player makes the hit.