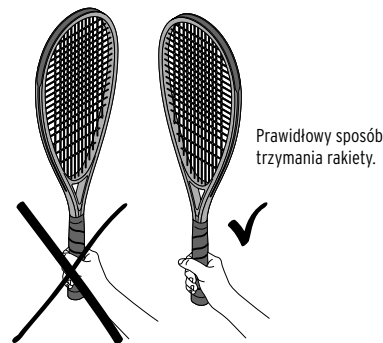
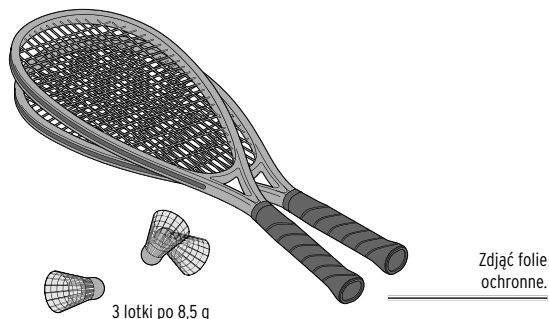




Drodzy Klienci!

Turbo badminton to dynamiczna gra, w której liczy się refleks i szybkość. Turbo badminton wywodzi się z badmintonu i obecnie stanowi niezależną dyscyplinę sportową. Jest znany na całym świecie pod różnymi nazwami.

Zalety: W turbo badmintonu można grać w każdym czasie i w każdym miejscu – w pomieszczeniach i na zewnątrz, na plaży, w parku, również przy wietrze o sile 4 stopni w skali Beauforta. W odróżnieniu od lotek do tradycyjnego badmintonu lotki do turbo badmintonu są mniejsze, szybsze oraz odrobinę cięższe, przez co nie są zbyt podatne na działanie wiatru.

Życzymy Państwu wiele radości podczas gry w turbo badmintonu.

Zespół Tchibo

Wskazówki bezpieczeństwa



Przeznaczenie

- Zestaw do turbo badmintonu służy do uprawiania sportu rekreacyjnego. Nie nadaje się on do celów komercyjnych ani do wykorzystywania w klubach sportowych lub na turniejach.

NIEBEZPIECZEŃSTWO – zagrożenie dla dzieci

- Produkt nie jest zabawką. Dzieci nie mogą mieć do niego dostępu.
- Dzieci (oraz zwierzęta) nie powinny się znajdować w obszarze gry.

OSTRZEŻENIE przed obrażeniami ciała

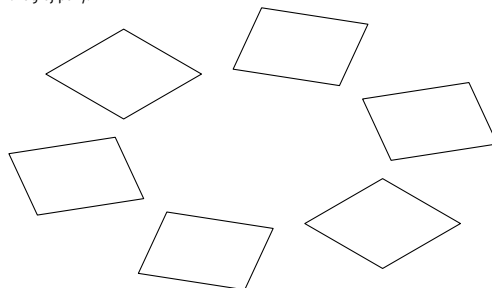
- Rakiet można używać wyłącznie w celu odbijania lotki podczas gry w turbo badmintonu. Nie wolno używać produktu w sposób niezgodny z jego przeznaczeniem.

O czym należy wiedzieć przed rozpoczęciem gry, aby się dobrze bawić

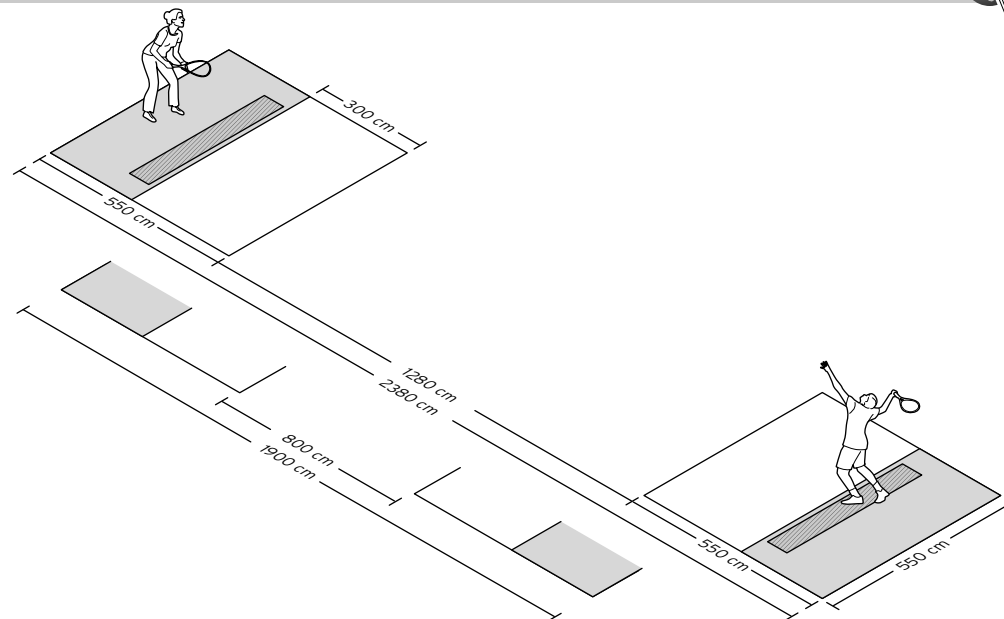
- ▶ Najpierw należy poćwiczyć odbijanie lotki poza boiskiem. Kształt rakiet znacznie różni się od kształtu tradycyjnych rakiet do badmintonu. Lotki są mniejsze i dużo szybsze. Dlatego nawet doświadczeni badmintoniści muszą już na początku przygotować się na opracowanie nowej techniki gry.
- ▶ Gra się zawsze bez siatki. W ramach ćwiczeń zaleca się odbijać lotkę do siebie nawzajem, jak w zwykłej kometce.
- ▶ Serwuje się zawsze od dołu, tj. trzeba trafić w lotkę, kiedy główka rakiety znajduje się pod prowadzącą dłoń.
- ▶ Podczas gry lotkę można uderzać od góry i od dołu.
- ▶ Każdy gracz może uderzyć w lotkę tylko raz – a nie kilka razy z rzędu.
- ▶ Lotka nie może spaść na ziemię. Jeśli tak się jednak stanie, następuje nowy serw.

Warianty

Zwyczaj w turbo badmintonu gra się we dwie lub w cztery osoby (dwie pary). Podczas gry w debla gracze z jednej pary nie odbijają lotki naprzemiennie, lecz każdy z nich odbija lotkę, kiedy ta znajdzie się w przydzielonej mu strefie. Poza tym para może odbić lotkę tylko raz, następnie musi ona przejść na pole drugiej pary.



W turbo badmintonu można również grać w pięć, sześć, a nawet więcej osób – należy wówczas ustawić się w kółko i odbijać lotkę między sobą.



Boisko

Każdemu graczowi przydziela się pole, w obrębie którego będzie odbijał lotkę. Dla przykładu powyżej przedstawiono wymiary, zgodnie z którymi można wyznaczyć boisko za pomocą taśmki lub podobnych przedmiotów. Odstęp pomiędzy dwoma polami wynosi ok. 800 cm w przypadku gry lżejszą lotką lub ok. 1280 cm w przypadku gry cięższą lotką, która jest dołączona do zestawu.



Na twardym podłożu (asfaltowym itp.) można również narysować pola kredą.

- ▶ Pole serwisowe znajduje się w tylnej części kwadratu.

Reguły gry

- ▶ Mecz rozgrywa się do dwóch wygranych setów. Set kończy się po zdobyciu przez jednego z graczy 16 punktów, z przewagą przynajmniej 2 punktów. To znaczy, że przy wyniku 15:15 jeden z graczy musi zdobyć 2 punkty pod rząd, aby wygrać, np. z wynikiem 17:15.
- ▶ Gracz zdobywa punkt, kiedy ...
 - ... jego lotka spadnie na pole przeciwnika. (Linia zalicza się do pola.)
 - ... lotka przeciwnika wypadnie poza boisko. (Lotka odebrana poza boiskiem pozostaje w grze.)
 - ... przeciwnik odbije lotkę dwa razy.
 - ... lotka dotknie przeciwnika.
 - ... lotka przeciwnika trafi w sufit, ścianę itp.
 - ... przeciwnik nie wykonał poprawnie serwu (np. od góry lub z przedniej połowy swojego pola).

- ▶ Gracz wykonujący pierwszy serw zostaje wyłoniony w wyniku losowania, np. rzuci się lotkę wysoko do góry i osoba, w kierunku której wskazuje czubek lotki, wygrywa.

Każdemu graczowi przysługują 3 serwy z kolei. Następnie serw przechodzi na przeciwnika. Zlicza się wszystkie punkty, niezależnie od tego, który gracz serwował.

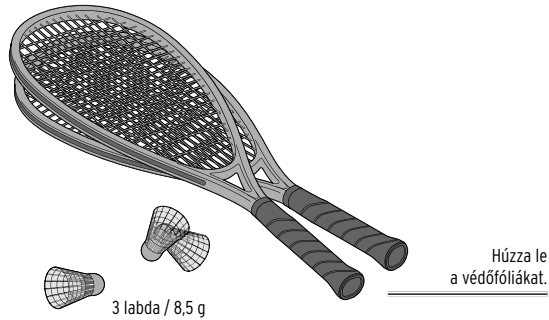
Od wyniku 15:15 serwujący zmieniają się po każdym punkcie.

Serw wykonywany jest zawsze ze strefy serwu.

- ▶ Po każdym secie następuje zamiana stron.

Wariant z deblem:

- ▶ W deblu każdy zespół składa się z gracza strefy tylnej i gracza atakującego. Gracz strefy tylnej wykonuje serię trzech serwów. Kiedy zespół ma serwować po raz kolejny, gracze zamieniają się pozycjami.
- ▶ W momencie uderzenia lotki gracz strefy tylnej zawsze musi znajdować się za graczem atakującym (jego tylna stopa nie może być przed przednią stopą gracza atakującego – jeśli tak się jednak stanie, zespół przeciwników zdobywa punkt).
- ▶ Również w deblu lotkę można odbijać tylko raz. Nie ma znaczenia, który z graczy odbiera lotkę.



Kedves Vásárlónk!

A gyorsstollaslabda dinamikus játék, amelynél fontosak a jó reflexek és a gyorsaság. Eredetileg a tollaslabdából alakult ki, azonban különböző megnevezésekkel ma már világszerte sok helyen játsszák önálló sportágként.

A játék előnye, hogy a gyorsstollaslabda bármikor és bárhol játszható, fedett teremben vagy a szabadban, vízparton vagy parkban, akár 4-es szélerezés esetén is. A hagyományos tollaslabdában használt labdához képest a gyorsstollaslabdában használt labdák kisebbek, gyorsabbak és egy kicsit nehezebbek, ezért kevésbé szélérzékenyek.

Jó szórakozást kívánunk a gyorsstollaslabdához!

A Tchibo csapata



Rendeltetés

A gyorsstollaslabda készlet szabadidős sporttevékenységhez használható eszköz. A termék nem alkalmas üzleti jellegű felhasználásra, valamint egyesületi vagy versenysportban való használatra.

VESZÉLY gyermekek esetében

A termék nem játékszer. Gyermekektől tartsa távol a terméket. Ügyeljen arra, hogy gyermekek (vagy állatok) ne tartózkodjanak a játék területén.

VIGYÁZAT - sérülésveszély

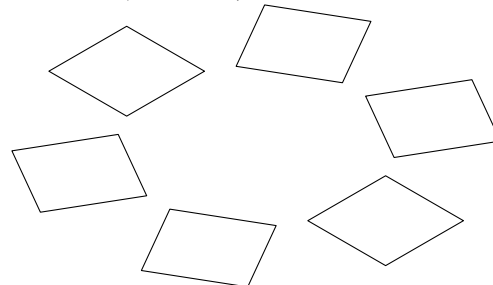
Az ütőket csak a gyorsstollaslabda labdjának ütéséhez használja. Ne használja őket rendeltetésüktől eltérő célokra.

Ismerkedés a gyorsstollaslabdával

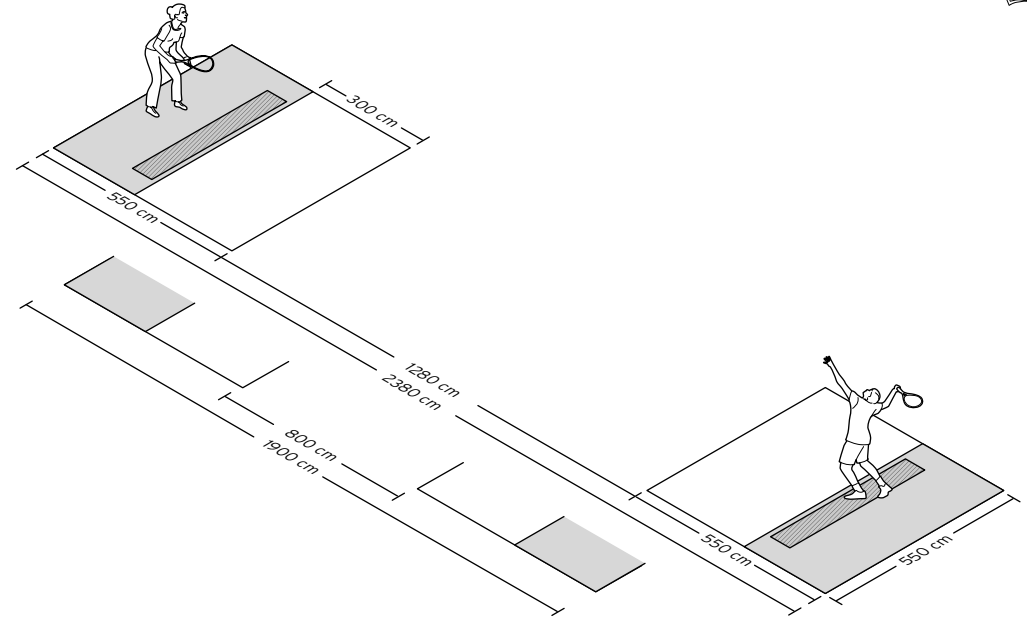
- ▶ Először játékmező nélkül gyakorolja a labdaütést. Az ütők formája jelentősen eltér a hagyományos tollasütőkéitől, és a labdák is kisebbek és sokkal gyorsabbak. Ezért a tapasztalt tollaslabda-játékosoknak is hozzá kell szokniuk az új technikához.
- ▶ A gyorsstollaslabdát mindig háló nélkül játsszák. Gyakorlásként ajánlatos a labdát egyszerűen egymásnak ütogetni úgy, ahogy a tollaslabdában.
- ▶ A szerválás mindig alulról történik, tehát a labdát akkor kell megütni, amikor az ütő feje még az ütést végző kéztől lejjebb mozog.
- ▶ A továbbiakban a labdát felülről és alulról is meg lehet ütni.
- ▶ Mindegyik játékos csak egyszer ütheti el a labdát, tehát nem ütheti meg egymás után többször.
- ▶ A labda a játék közben nem érintheti meg a talajt. Különböző új szerva következnek.

Variációk

A gyorsstollaslabdát általában ketten vagy négyen (két pár) játsszák. Ha négyen játsszák a játékot, a csapattársak nem felváltva ütik a labdát, hanem mindegyik játékosnak megvan a saját területe, ahonnan vissza kell ütnie az oda érkező labdákat. Ezenkívül minden pár csak egyszer ütheti meg a labdát, ezután a labdának a másik pár területére kell jutnia.



A gyorsstollast azonban lehet öt, hat vagy még több játékoskal is játszani úgy, hogy a játékosok körben állnak, és egymásnak ütik a labdát.



A játékmező

Minden játékos számára ki kell jelölni azt a mezőt, amelyben az ütéshez tartózkodnia kell. Az itt ábrázolt méretek csak példaként megadott méretek, hogy jelölőszalagokkal vagy hasonlókkal így jelölje ki a játékmezőt. A játékmezők közti távolság könnyű labdával való játék esetén kb. 800 cm, a (mellékelt) nehéz labdával való játék esetén kb. 1280 cm.

Kemény felületen (aszfalton stb.) krétával is kijelölhetik a mezőket.

▶ A szervaterület a négyzet hátsó felében található.

Játékszabályok

- ▶ A játékot két nyertes játszmaig játsszák. Egy játszma 16 pont eléréséig tart, amit két pontkülönbséggel kell teljesíteni. Tehát 15:15-ös játékállásnál az egyik játékosnak egymás után 2 pontot kell szereznie, hogy 17:15-re megnyerje a játszmát.
- ▶ A játékos akkor szerez pontot, ha ...
... labdját a talajt ér az ellenfél mezőjén. (A vonal a mezőhöz tartozik.)
... az ellenfél labdját a játékmezőn kívül ér a talajt. (A mezőn kívül fogadott labda továbbra is játékban marad.)
... az ellenfél kétszer üti meg a labdát.
... a labda az ellenfélhez ér.
... az ellenfél labdját hozzáér a mennyezethez, falhoz stb.
... a szervát nem szabályszerűen végezte az ellenfél (pl. felülről ütötte meg, vagy a mező elülső feléről szervált).

- ▶ Az első szervát kisorsolják a játékosok pl. úgy, hogy feldobják a levegőbe a labdát, és az szervál, akinek az irányába mutat a labda csúcsa. Minden játékosnak 3 szervája van egymás után. Majd a szerválás a másik térfélről folytatódik. Minden pontot számolnak függetlenül attól, hogy melyik játékos szervált. 15:15-ös állástól minden pont után cserélődik a szerva. Mindig a szervaterületről kell szerválni.
- ▶ Minden játszma után térfélcseré következik.

Páros változat:

- ▶ A páros játékban a csapaton belül megkülönböztetünk hátsó játékos és támadó játékos. Mindig a hátsó játékos végzi az egymást követő 3 szervát. Amikor a szerva visszakérül a csapathoz, a játékosok pozíciót cserélnek.
- ▶ A hátsó játékosnak a labda megütésekor mindig a támadó játékos mögött kell elhelyezkednie (hátralévő lábának nem szabad a támadó játékos elől lévő lába előtt lennie, mivel ez hibának számít, és az ellenfél javára egy pontot eredményez).
- ▶ A párosban is csak egyszer szabad megütni a labdát. Mindegy, hogy melyik játékos fogadja a labdát.