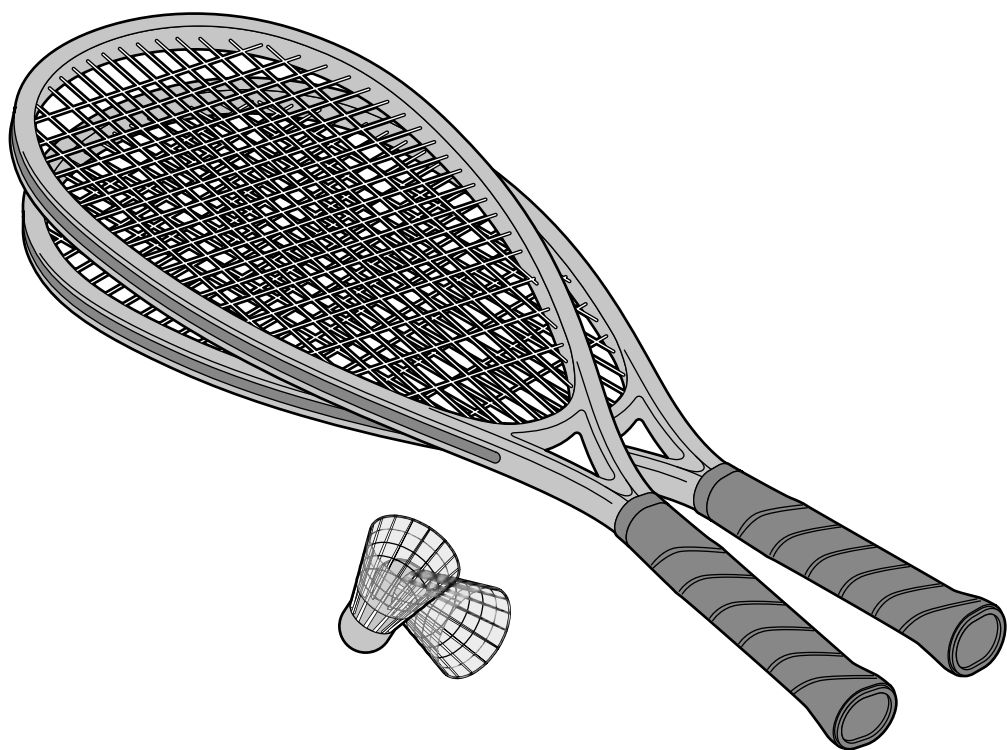




Zestaw do turbo badmintona



pl Zasady gry

Tchibo GmbH D-22290 Hamburg · 112236AB3X3X1 · 2020-12

Drodzy Klienci!

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

Zalety: W turbo badmintona 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 badmintona lotki do turbo badmintona są mniejsze, szybsze oraz odrobinę cięższe, przez co nie są zbyt podatne na działanie wiatru.

Życzymy Państwu wiele radości podczas gry w turbo badmintona.

Zespół Tchibo



www.tchibo.pl/instrukcje

Wskazówki bezpieczeństwa



Przeznaczenie

- Zestaw do turbo badmintona 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

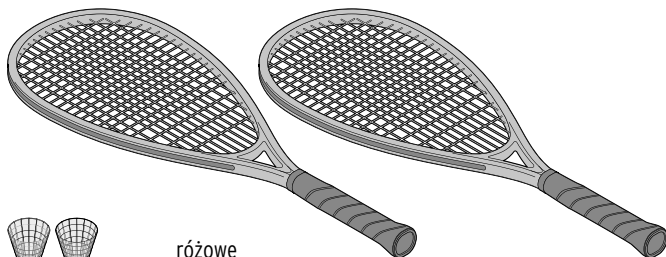
- Produkt nie jest zabawką. Dzieci nie mogą mieć do niego dostępu.
- Dzieci (oraz zwierzęta) nie powinny się znajdować w obszarze gry.

OSTRZEŻENIE przed obrażeniami ciała

- Należy uważać, aby – zwłaszcza o zmierzchu i w ciemności – nie potknąć się o wyznaczone granice boiska. Zawsze od razu po zakończeniu gry należy więc złożyć boisko.
- Rakiet można używać wyłącznie w celu odbijania lotki podczas gry w turbo badmintona. Nie wolno używać produktu w sposób niezgodny z jego przeznaczeniem.

Zakres dostawy

2 rakiety



2 lotki po 6,5 g



różowe

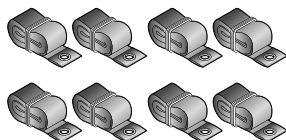
3 lotki po 8,5 g



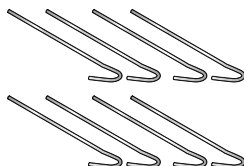
żółte

Zdjąć folie ochronne.

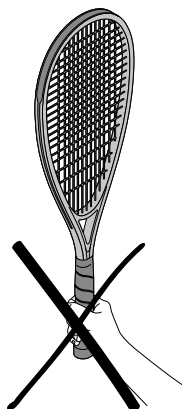
8 taśm do
wyznaczenia pola



8 śledzi



Nie ujęto na ilustracji:
1 torba do przenoszenia
1 woreczek na drobne
elementy



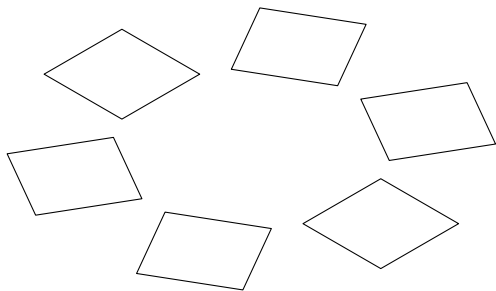
Prawidłowy sposób
trzymania rakiety

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.
- ▷ Należy zaczynać od lżejszych lotek. Nie osiągają one takiej szybkości jak cięższe. Przy grze lżejszą lotką wystarczy, kiedy gracze będą od siebie oddaleni o maks. 9 m, natomiast w przypadku cięższej lotki jest to zazwyczaj ok. 12-13 m.
- ▷ Serwuje się zawsze od dołu, tj. trzeba trafić w lotkę, kiedy główka rakiety znajduje się pod prowadzącą dłonią.
- ▷ 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

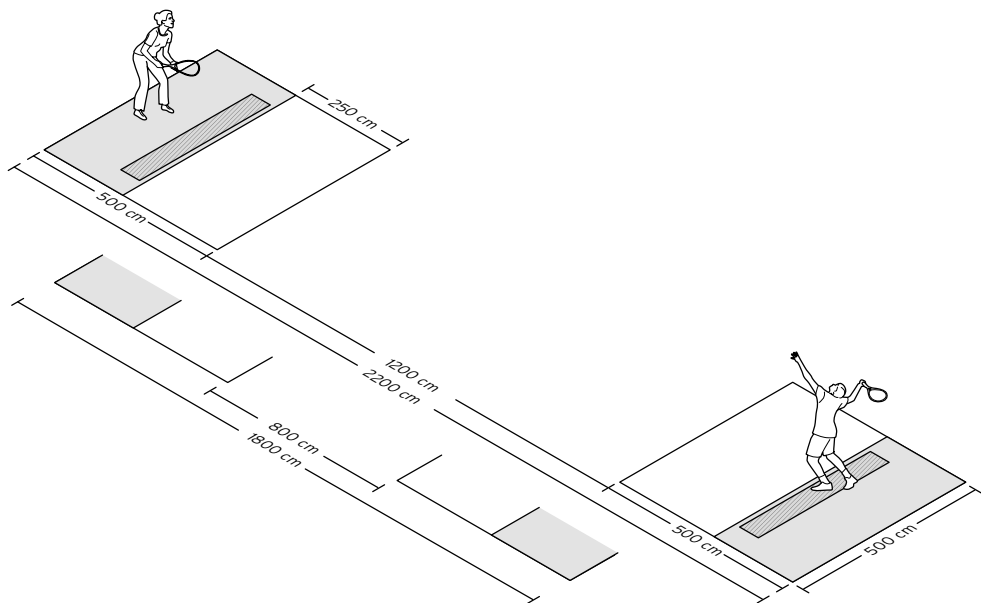
Zazwyczaj w turbo badmintonu gra się we dwie lub w cztery osoby (dwie pary). Podczas gry w debla gracze z jednej pary nie odbijają lotki naprzemiennie, lecz każdy z nich odbija lotkę, kiedy ta znajdzie się w przydzielonej mu strefie. Poza tym para może odbić lotkę tylko raz, następnie musi ona przejść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



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

Numer artykułu: 612 309

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 taśm znajdujących się w zestawie. Odstęp pomiędzy dwoma polami wynosi ok. 800 cm w przypadku gry lżejszą lotką lub ok. 1200 cm w przypadku gry cięższą lotką.

▷ Za pomocą znajdujących się w zestawie taśm wyznaczyć dwa leżące naprzeciwko siebie kwadraty. Przymocować taśmy do ziemi za pomocą śledzi.

Uwaga: Śledzie należy wbić jak najgłębiej, aby gracze nie potknęli się o nie podczas gry.



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. rzuca 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.