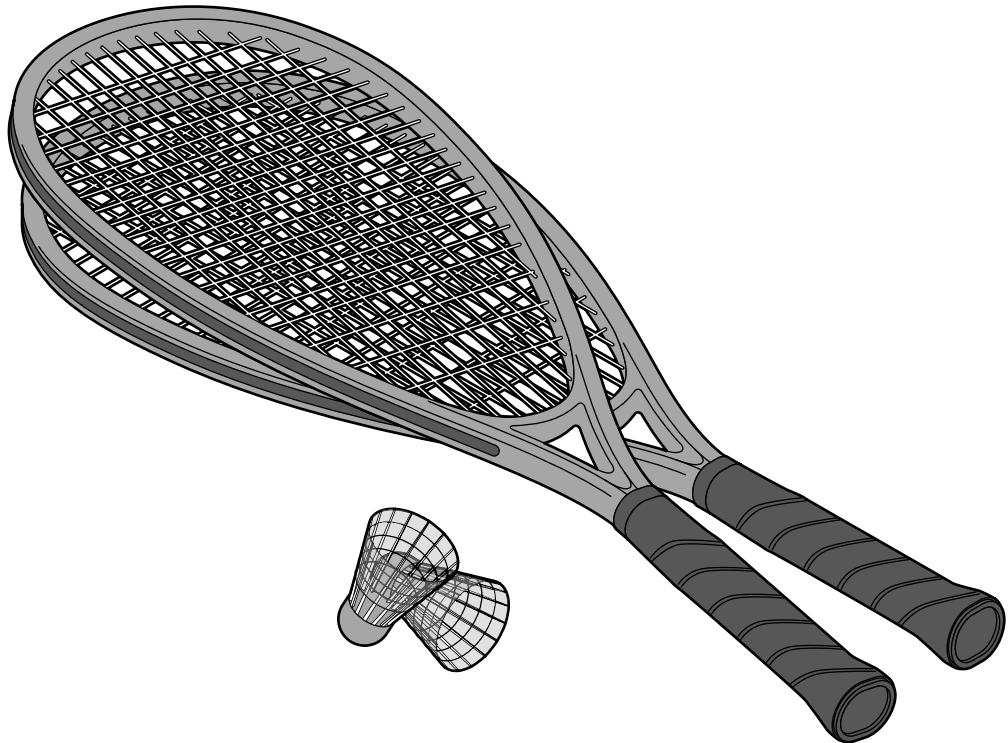




Set de turbo-badminton



Instructions de jeu

Tchibo GmbH D-22290 Hamburg · 122658AB3X3XII · 2021-12

Chère cliente, cher client!

Le turbo-badminton est un jeu dynamique, exigeant de la rapidité et de bons réflexes. Dérivé du badminton, c'est maintenant un sport à part entière, joué dans le monde entier sous de nombreux noms.

Son avantage? On peut y jouer partout et à tout moment, à l'intérieur ou en plein air, à la plage, dans les parcs, même par un vent de force 4.

En effet, les volants du turbo-badminton, plus petits, plus rapides et un peu plus lourds que ceux du badminton traditionnel, sont moins sensibles au vent.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec votre jeu de turbo-badminton.

L'équipe Tchibo



www.fr.tchibo.ch/notices

Consignes de sécurité



Domaine d'utilisation

- Ce set de turbo-badminton est un jeu conçu pour la pratique de loisirs. Il ne convient ni à un emploi commercial ou professionnel, ni à une utilisation en club ou en compétition.

DANGER: risques pour les enfants

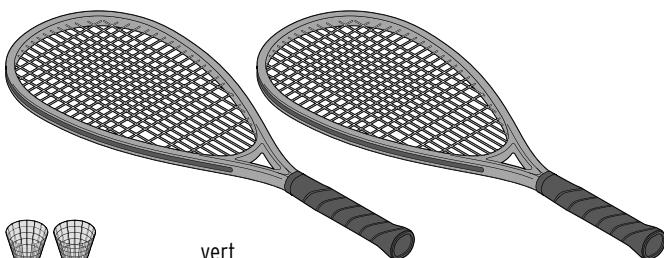
- L'article n'est pas un jouet. Tenez-le hors de portée des enfants.
- Tenez les enfants et les animaux en dehors de la zone de jeu.

AVERTISSEMENT: risque de blessure

- N'oubliez pas que le balisage (sardines et rubans) du terrain peut occasionner des chutes, en particulier à la tombée de la nuit ou dans l'obscurité. Retirez donc toujours le balisage du terrain dès que vous ne jouez plus.
- N'utilisez les raquettes de turbo-badminton que pour frapper le volant, à l'exclusion de toute autre utilisation.

Contenu de la livraison

2 raquettes



2 volants de 6,5 g



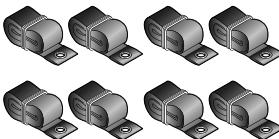
vert

3 volants de 8,5 g



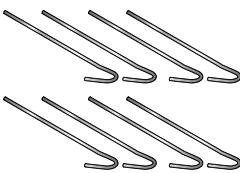
noir

8 rubans pour le
balisage du terrain

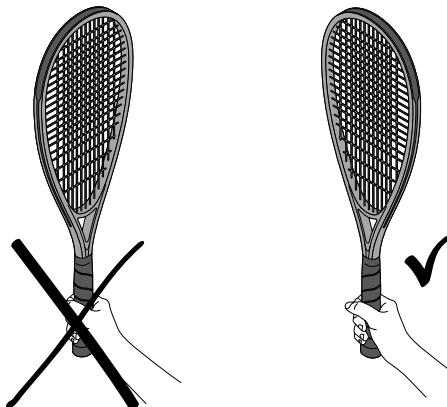


Retirez les films
de protection.

8 sardines



Ne figurent pas
sur l'illustration:
1 sac de transport
1 sac de rangement
pour les petits éléments



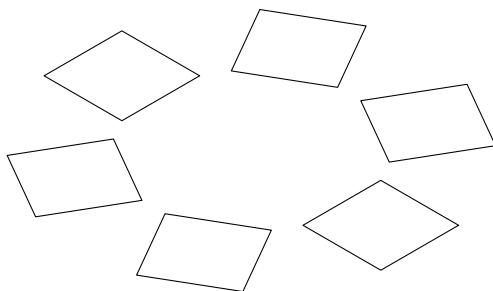
Comment bien
tenir la raquette.

Au début et pour s'amuser

- ▷ Dans un premier temps, vous n'avez pas besoin de terrain pour vous entraîner à frapper le volant. Les raquettes ont une forme très différente de celles du badminton traditionnel et les volants sont plus petits et beaucoup plus rapides. Au début, même les joueurs de badminton chevronnés devront s'habituer à cette nouvelle technique.
- ▷ Le turbo-badminton se joue sans filet. Pour s'entraîner, il est conseillé, comme pour le badminton, de se renvoyer simplement le volant.
- ▷ Commencez avec les volants légers, car ils ne sont pas aussi rapides que les lourds. Avec le volant léger, une distance max. de 9 m entre les joueurs est suffisante, pour le volant lourd, elle est habituellement d'environ 12 à 13 m.
- ▷ Pour servir, on frappe le volant toujours par dessous, c.-à-d. que la tête de la raquette est encore en dessous de la main qui sert quand elle frappe le volant.
- ▷ Pendant le jeu, on peut frapper le volant par le haut et par le bas.
- ▷ Chaque joueur ne peut frapper le volant qu'une seule fois.
- ▷ Le volant ne doit pas toucher le sol. S'il tombe par terre, il doit être remis en jeu et il y a service.

Variantes

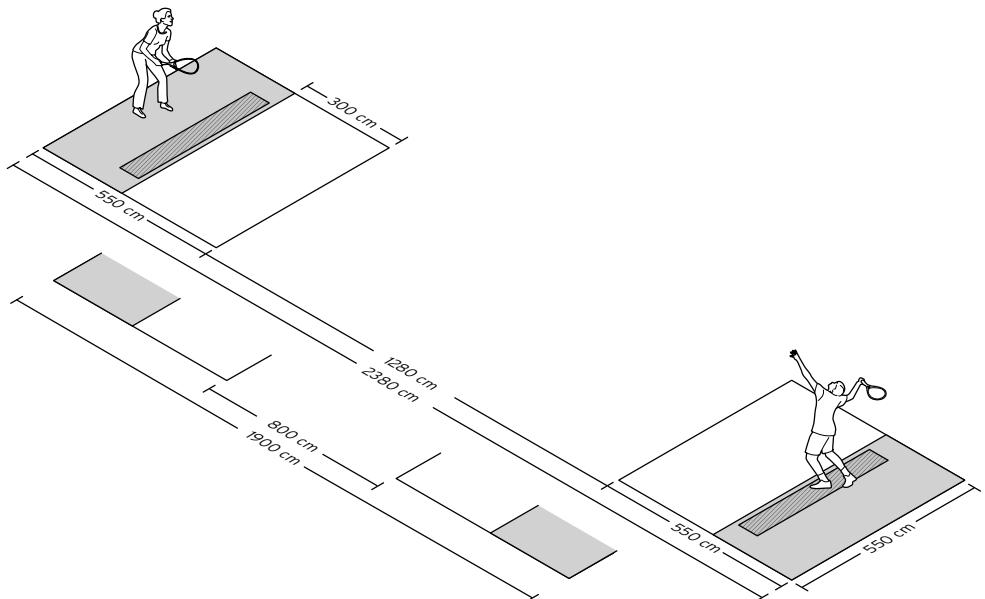
Le turbo-badminton se joue normalement en simple (deux joueurs) ou en double (deux équipes de deux joueurs). En double, les partenaires ne se succèdent pas à égalité au service, mais chacun est chargé d'une zone d'où il doit renvoyer le volant adverse. En double aussi, chaque équipe ne doit frapper le volant qu'une seule fois et l'envoyer ainsi dans le terrain adverse.



Il est aussi possible de jouer à cinq ou à six, voire à plus, en formant un cercle et en se lançant le volant.

Référence: 633 592

Le terrain



Chaque joueur a sa propre zone où il doit se trouver quand il frappe le volant. Les dimensions indiquées ici servent uniquement d'exemple pour vous montrer comment délimiter le terrain avec les rubans fournis. La distance entre les demi-terrains est d'environ 800 cm pour le jeu avec les volants légers et d'environ 1280 cm pour le jeu avec les volants lourds.

- ▷ Délimitez deux carrés se faisant face avec les rubans de balisage fournis.
Fixez les rubans avec les sardines.

Attention: Enfoncez les sardines le plus profondément possible dans le sol pour que les joueurs ne trébuchent pas pendant le jeu.

i Si vous jouez sur une surface dure (bitume, p. ex.), vous pouvez tracer les limites du terrain à la craie.

- ▷ La zone de service se trouve dans la moitié arrière du carré.

Règles du jeu

- ▷ Le jeu se joue en deux sets gagnants. Un set se joue en 16 points, avec deux points d'écart, c'est-à-dire que si le score est de 15/15, un des joueurs doit marquer successivement deux points pour gagner p. ex. 17/15.
- ▷ Un joueur marque un point quand ...
 - ... son volant touche le sol dans le demi-terrain adverse.
(La ligne fait partie du terrain.);
 - ... le volant adverse tombe en dehors des limites du terrain. (Un volant adverse renvoyé alors qu'il est à l'extérieur des limites du terrain reste en jeu.);
 - ... l'adversaire frappe deux fois le volant;
 - ... le volant touche l'adversaire;
 - ... le volant adverse touche le plafond, les murs, etc.;
 - ... le service n'est pas correct (p. ex. s'il est effectué par le haut ou depuis la moitié avant de la zone de service).
- ▷ On tire au sort le premier service en lançant le volant en l'air. La direction de la base du volant indique l'équipe qui servira en premier.
Chaque joueur a droit à trois services successifs, puis c'est l'équipe adverse qui sert. Chaque point compte, indépendamment du joueur qui est au service.
À partir d'un score de 15/15, le service change à chaque point.
Le joueur doit toujours servir depuis la zone de service.
- ▷ Après chaque set, les joueurs changent de demi-terrain.

Jeu en double:

- ▷ En double, chaque équipe est composée d'un arrière et d'un attaquant. C'est l'arrière qui effectue les séries de trois services. Les joueurs échangent leur position à chaque changement de service.
- ▷ Au moment du service, l'arrière doit toujours se trouver en arrière de l'attaquant (son pied arrière ne doit pas être devant le pied avant de l'attaquant, ce qui constitue une faute et donne un point à l'équipe adverse).
- ▷ En double aussi, le volant ne doit être frappé qu'une seule fois. Il peut être renvoyé par l'un ou l'autre des joueurs adverses.