

# WhipFlipp®

DAS VOLLFLEXIBLE SPORTGERÄT - FLEXIBLER WAR BALLSPORT NIE



## **WHIPFLIPP THE RESTLESS TOOL**

WhipFlipp ist der Newcomer unter den Ballsportarten. Der Spieler gestaltet nicht nur das Spiel und die Flugbahn des Balls sondern im Spiel das Sportgerät selbst!

Udenkbar, dass ein Tennisspieler beim Tie-break seinen Schläger in Form bringt. Bei WhipFlipp kann dies jedoch den Match entscheiden!

WhipFlipp ist Ballsport unter Einsatz plastischer Gestaltung.

Das Schuss- und Fanggerät besteht aus einer flexibel verformbaren Plane mit zwei seitlichen Haltegriffen sowie vier Stoppnocken. Durch jähes Spannen schnellt der Ball aus der ruhenden Plane oder wird beim Auftreffen umgelenkt.

Dem Spieler eröffnet die Flexibilität der Plane ein Maximum an Schleuder- und Fangtechniken. Die Form des WhipFlipps richtet sich nach der jeweiligen Ballsituation. Je nach Schwierigkeitsgrad der Formung werden mehr oder weniger Punkte eingeheimst.

# BASICS

Die grundlegenden Fang- und Wurfarten sind innert Kürze erlernbar. Das Grundprinzip des Werfens liegt im koordinierten Hochziehen und Spannen der Plane. Dasjenige des Fangens im Zusammenlegen der Plane.



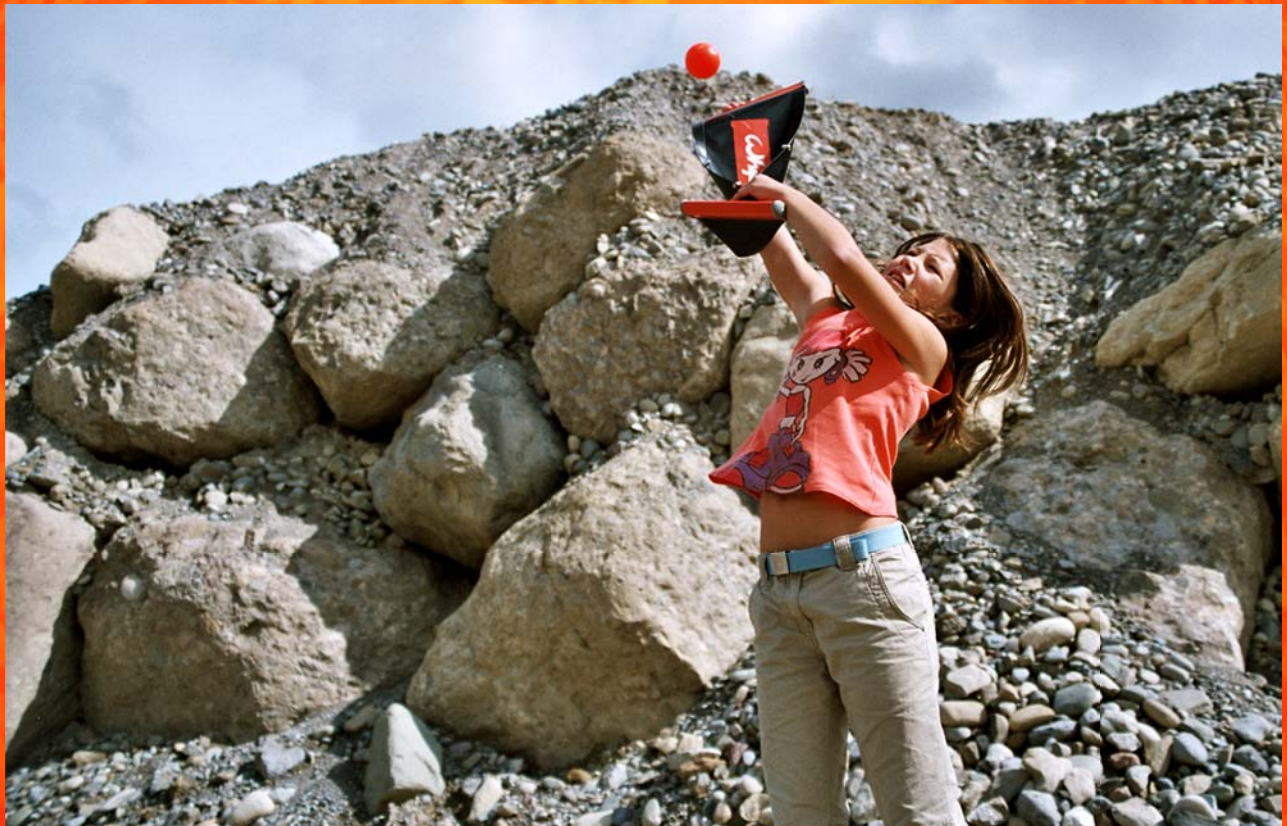
In der Grundposition hält der Spieler das WhipFlipp mit beiden Händen an den Griffen. Die Nocken schauen nach oben. Die Griffe werden nach vorn eingewinkelt leicht gesenkt. Die Plane hängt also u-förmig durch. Der Ball liegt dabei am vorderen Saum, gehalten von den Nocken.

Der Spieler nimmt eine breitbeinige Sprungstellung ein. Zieht er

jetzt beim Aufsprung das WhipFlipp mit den Armen hoch (whip) und reisst die Plane auf Kopfhöhe ruckartig horizontal auseinander (flipp), so schießt der Ball augenblicklich in die Höhe. Dreht der Spieler aber das WhipFlipp während des Hochziehens nach vorn, jagt der Ball vorwärts gerade aus. Geübte WhipFlipper spielen Distanzen von über 40 m Weite und 25 m Höhe.

# SACKSKILLS

Die biegsame Plane, die zwei stabile Griffe verbindet, erlaubt das Gerät in vielfältige Figuren umzuformen. Figuren, die sich als Fangtaschen für den Ball eignen, werden SACKS genannt. Die Kniffe zu ihrer Formung sind die SACKSKILLS.



Die Herausforderung an den Spieler besteht darin, den Ball im Flug a) richtig einzuschätzen b) das WhipFlipp entsprechend zu formen und c) den Ball auch noch zu fangen oder umzulenken. Auffassungsgabe, Reaktionsvermögen und manuelle Fähigkeiten sind gleichermassen angesprochen. Das WhipFlipp aus dem Moment heraus situationsgerecht zu skulpturieren,

ist ein wesentlicher Teil des spielvorbereitenden Trainings.

Die grundlegenden SACKSKILLS sind in einem Manualcomic Schritt für Schritt erläutert. Manche Skills sind jedoch noch unentdeckt und müssen erst ertüfelt werden. Die Entwicklung neuer Skills hängt ganz vom Gestaltungswillen der aktiven Spieler ab.

# CHUCKSKILLS

Die Flugbahn des Balls lässt sich durch den Absprungort auf der Plane, durch ihren Neigungswinkel und Zug gestalten. Je nach dem wie die Plane gespannt, gerissen, geschlagen oder geschwungen wird, beschreibt der Ball eine andere Kurve.



Für flache scharfe Bälle eignet sich der **CHUCKSKILL SNIPER** aus der Hüfte heraus. Das Whip-Flipp wird beim Abschuss hochkant geöffnet.

Bei der Direktabnahme **REFLEX** wird dem auftreffenden Ball für einen Moment nachgegeben, bevor das Straffen der Plane ihn in die Gegenrichtung zwingt. Wird die Plane hingegen starr gespannt, kann ein scharfer Ball

wie an einem Schild abprallen und nach diesem ersten Kontakt in abgebremster Geschwindigkeit mit einem Nachschuss weitergespielt werden.

Einige **SACKS** eignen sich auch als Ausgangsformen für die folgenden **CHUCKS**. So kann der **SACKSKILL BASEPOCKET** Übergangslos in den **CHUCKSKILL FIG LEAF** verwandelt werden.

# SPIELFORMEN

WhipFlipp lässt sich solo, zu zweit oder als Teamsport spielen. Die breite Palette der Spielformen bietet sowohl den Freizeit- wie den Turniersportlern jene Wahl, die von der Anzahl Spieler, der Platzgrösse oder dem technischen Niveau mitbestimmt wird.



Solo wird WhipFlipp durch steiles Hochschiesen und Fangen (SKILLOUT) gespielt, durch Wandab oder unter Einsatz des ganzen Körpers als Kontaktjonglage.

Zu zweit werden konfrontative oder kooperative Spiele performt. (DUELL, DUO, SEESAW)

In den Teamspielen SEESAW DOPPEL und CANYON werden auseinanderliegende Felder ver-

teidigt und angegriffen. Dabei werden die kooperativen und konfrontativen Taktiken der Paarspiele verbunden.

An einem dicht bevölkerten Strand braucht ein geübter Solo-WhipFlipper gerademal den Platz eines Badetuchs. Sein Spielraum ist die Vertikale. Beim SEESAW (siehe Bild) werden hingegen zwei Quadratfelder im geeigneten Abstand abgesteckt.

# EVENT

Beim Wettkampf HURRICANE werden die Bälle in einen Trichter auf einer Stange von 9 - 14 m gezielt. Trifft der Ball, fällt er durch die Stange und muss beim Auswurfsloch mit einer definierten Fangform eingesackt werden.



Ein WhipFlipp Event wird von drei Säulen getragen:

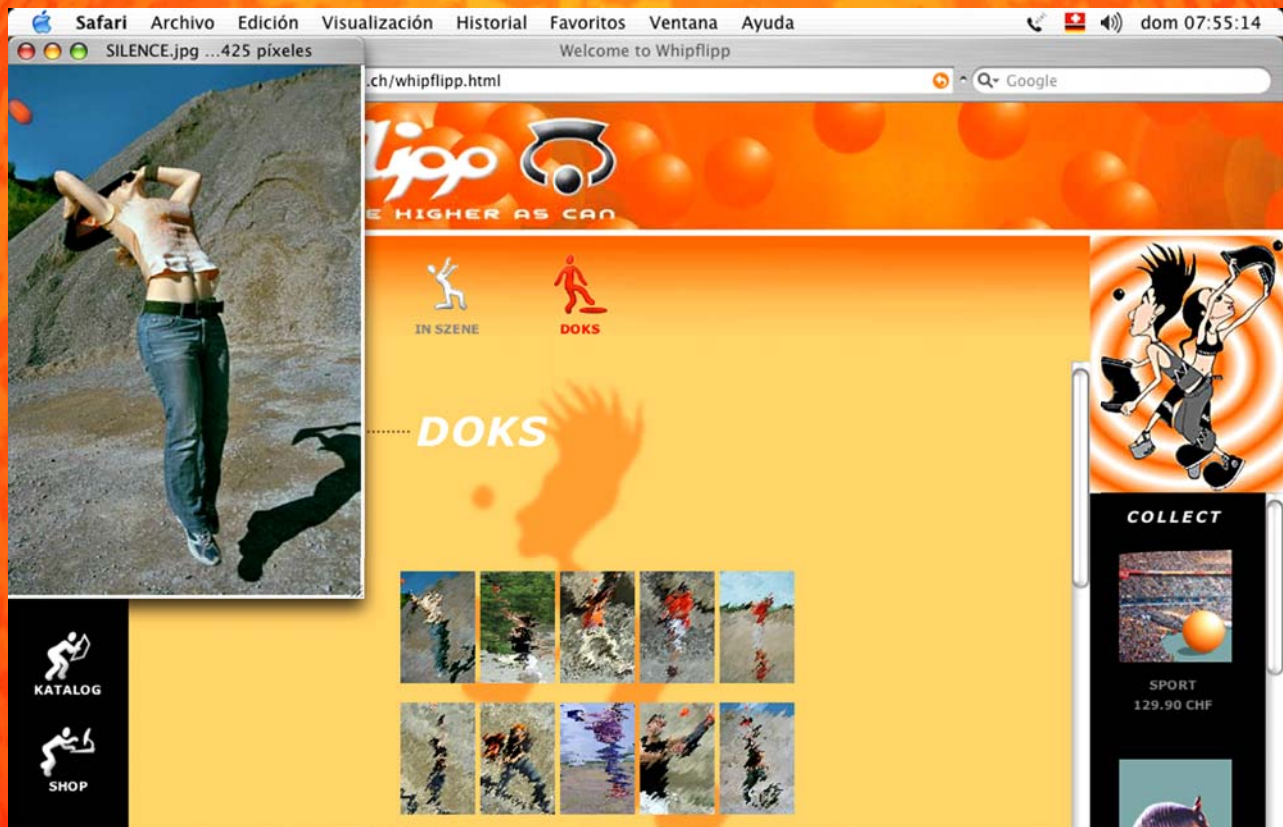
**A) STAND:** Neben der Auslage von Verkaufsware stehen den Besuchern gratis Geräte zu Testzwecken zur Verfügung. In kurzen Einführungen werden einige Basicskills erläutert und gleich an Ort eingeübt. Eingehendere Crash-Kurse vertiefen dann das Intro zur Contest-Reife.

**B) CONTEST:** An zehnmütigen Zielschuss-Contests auf den 9 -14 m hohen Trichterturm HURRICANE EYE kämpfen Kids, Teenies und Erwachsene mit dem gleichen Penalty-Fieber um den Sieg.

**C) FIGHT & SHOW:** Die Profi-Crew performt die WhipFlipp-Spiele SEESAW oder CANYON in Turnierspielen. Jongleure zeigen ihre Artistik solo.

# WEBSITE

Die reich bebilderte Homepage umfasst die Darstellung der Produkte, der Spielformen, der Events sowie die Portraits der aktiven WhipFlipper. Infotainment pur.



Die Homepage ist Informationsmedium und Bühne, Diskussionsforum und Nachschlagewerk, Comic und Katalog mit integriertem Shop.

Ihre Verlinkung gewährt dem Surfer einen Überblick über das aktuelle Angebot von anderen Szenesportarten.

Downloadbar sind die Spielregeln, das Skillmanual und Eventreports.

Das Glossar und Skillverzeichnis orientieren über die WhipFlipp-Terminologie, die neusten Tricks und die verbindliche Punktwertung.

Im Gästebuch intervenieren die Comicfiguren Whip und Flipp und kommunizieren mit den Fans, so wie ihnen der Schnabel gewachsen ist.

[www.whipflipp.ch](http://www.whipflipp.ch)

# PRODUKTE

WhipFlipps sind in drei Preisklassen erhältlich. POPUP ist das Leichteste und Günstigste von allen. RUBBER das Kompakteste und gleichzeitig das Geschmeidigste. SPORT empfehlen wir jenen Playern, denen das Beste nicht genug ist.

## WHIPFLIPP POPUP

Das Leichte aus Plastik. Das ideale Einsteigermodell. Preisgünstig, zäh und leicht spielbar. POPUP lässt sich easy überall mitnehmen. Popup! Aus dem Bag! Ausrollen, whipflippen, einrollen, ab durch die Mitte. Egal wo. Das WhipFlipp-Takeaway für unterwegs. Pop it up!



## WHIPFLIPP RUBBER

Das Elastische aus Vollgummi. Jedes Exemplar ist individuell grau/orange gemustert! Extrem strapazierfähig, spannkraftig und geschmeidig. Die Elastizität gibt dem Ball Zusatzpfeffer. Robust wie ein Pneu. Geschmeidig wie ein Tintenfisch. Läuft wie Butter. A wild thing.

## WHIPFLIPP SPORT

Das Professionelle aus Kunststoff und Aluminium. Highend Qualität. Vollflexible gewebeverstärkte Spielplane mit Aluminiumgriffen. Präzisionsverschweissung mit Ultraschalltechnik. Alle Teile sind austauschbar! Griffdeckel aus schlagfestem Kunststoff. Edelmetall. SPORT ist unschlagbar.



# SKILLMANUAL

Jedem WhipFlipp liegt das Skillmanual bei. Darin werden die grundlegenden Sackskills und Chuckskills Schritt für Schritt dargelegt.



Jeder Skill besitzt einen Namen und eine Nummer. Die Sackskills werden zusätzlich mit den Levelzahlen L01, L02, L03 oder HIGH SCORE bezeichnet. Diese geben Auskunft über die skilleigene Schwierigkeit der Formung und des Fangens. Eine einfache Formung kann eine Fangform mit kleiner Öffnung ergeben. Entsprechend grösseres Geschick braucht es, den Ball

danach einzusacken. Andererseits müssen aufwändige Formungen nicht unbedingt das Fangen erschweren.

Die Formungsschritte sind mit Bildern und Beschreibungen sachlich dargestellt. Pro Sackskill demonstrieren die Comicfiguren Whip und Flipp, was an Unmöglichkeiten sonst alles noch so möglich ist.

# WHIP & FLIPP

Whip: Wenn ich ein Tier sein könnte, wär ich eine Hydra.  
 Flipp: Hydra?! Was willst du als Hydra?!? Rumschleimen?  
 Whip: Sie ist die Königin der Tiefsee. Ja weisst du das denn nicht?  
 Flipp: Königinnen können mich mal.

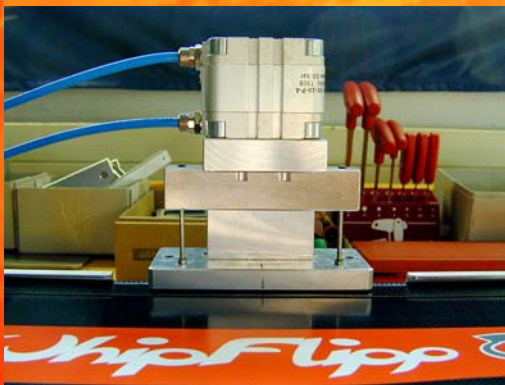
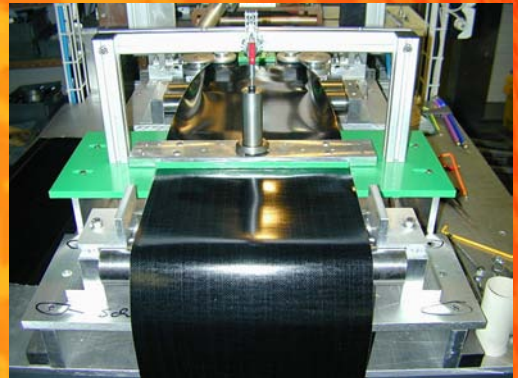


Whip: Sag mal Flipp, wieso schleckst du eigentlich vor jedem Zielschuss den Ball ab?  
 Flipp: Tu ich gar nicht. Ich geb dem Ball die Richtung vor.  
 Whip: Du gibst was?!  
 Flipp: Ich codiere das Geschoss. Was ein Pferd an seinem Flüsterer, das hat der Ball an mir.  
 Whip: Gulp! Seit wann schlecken Pferdeflüsterer ihre Pfade ab?

Flipp: Saublöd!  
 Whip: Eben hast du gesagt, dass du den Ball abschleckst, um ihm eine Richtung zu geben!  
 Flipp: Ich schlecke nicht! Ich flüstere dem Ball das Ziel ein.  
 Whip: Flüsterst du ihm auch vorerst Ohren an?  
 Flipp: Ein Ball kapiert Ballistik auch ohne Ohren. Ganz im Gegensatz zu dir.  
 Whip: Das will ich gehört haben!

# MAKING OF

Die Erfindung von WhipFlipp reicht ans Ende der 90er, als sich Jugendliche im Modellversuch mit Papierservietten und Stanniolkügelchen Matches über den Mittagstisch lieferten. Daraus entwickelte sich das Sportgerät und die eigenständige Sportart .



1998 Initialzündung der Idee  
 1999 Erstes WhipFlipp mit Holzgriffen und Seilen  
 2000 Erstes WhipFlipp mit Plastikgriffen und Tuch  
 2001 Erstes WhipFlipp mit Alugriffen und Plastikplane  
 2002 Verschweissung der Säume  
 2003 Fertigstellung der eigenen Produktionsanlage  
 Erstes industriell gefertigtes WhipFlipp: Urform des SPORT

Hurricane Eye Prototyp  
 2004 Corporate identity  
 Comic Whip und Flipp, Website, Spielregeln, SPORT  
 2005 RUBBER und POPUP  
 Skillmanual und eigene Bälle  
 Hurricane Eye, Trainingsstation  
 Erweiterung der gesamten Produktionsanlage: Saumschweissanlage, Ultraschall - Schweissanlage, Montagestation  
 Aufbau der Auswahlcrew

# AIM UND EINFÄLLE LE<sup>®</sup>NEN LAUFEN

AIM Produkte AG  
ALLES IST MÖGLICH  
Rebenstrasse 30  
CH 5426 Lengnau  
Tel. 0041 056 241 27 54  
www.aimprodukteag.ch  
info@aimprodukteag.ch

Projektleitung:  
Egon Alraun  
info@whipflipp.ch

Fabrikation:  
Bruno Bieli / René Fent  
info@whipflipp.ch

Art Direction:  
Harri Seidmann  
redaktion@whipflipp.ch



WhipFlipp ist eine eingetragene Marke. Patent pending.  
Alle Bilder und Texte urheberrechtlich geschützt.

©<sup>®</sup> 2003

WhipFlipp 