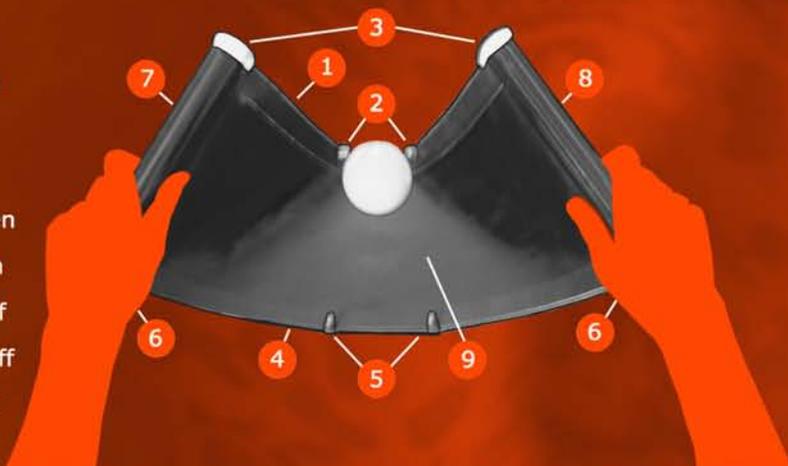




EXPAND YOUR SPACE

- 1 Skyline
- 2 Skynocken
- 3 Skyenden
- 4 Bodyline
- 5 Bodynocken
- 6 Bodyenden
- 7 Linker Griff
- 8 Rechter Griff
- 9 Spielplane



CHUCKSKILLS SCHMEISSTECHNIKEN

SKYSCRAPER aa

Spreize die Beine leicht und geh in die Knie. Die Arme leicht angewinkelt. Das WhipFlipp bildet eine Mulde. Der Ball wird von den Nocken gehalten. Nun ziehst du das WhipFlipp hoch und reisst die Griffe auf mittlerer Höhe jäh auseinander.

WHIP ist die Aufwärtsbewegung der Griffe von den Knien bis in die gestreckte Armposition über dem Kopf.

FLIPP ist das plötzliche Auseinanderziehen der beiden Griffe.

Die beiden Bewegungen fließend kombiniert ergeben den typischen Schleudereffekt des WhipFlipp.

Wer dabei mitspringt, verleiht dem Ball Extraguzzi.

Kratz 'ne Wolke

REFLEX + BOUNCE

ab

Die dynamische Direktabnahmen. Im Moment, wo der Ball auf die ungespannte Plane auftrifft, machst du den FLIPP und schickst den Ball zurück an den Absender.

ZACK! macht der Ballaufschlag und kurz darauf PLOPP! dein WhipFlipp. Die schnelle Folge von ZACK! und PLOPP! ist eine Frage gut trainierter Reflexe.

In etwa so: zzzzzackplopp!

REFLEX ist Schmeisstechnik vom Feinsten. Du nimmst den Drive des Balls auf und zwingst ihn zu einem Richtungswechsel. Judomeister können von diesem Prinziplein ein Liedlein singen. ;-)

Beim BOUNCE prallt ein scharf geschossener Ball zuerst an der hart gespannten Plane ab und spickt entsprechend abgebremst in eine genehmere Reichweite.

Erst beim folgenden Nachschlag wird er dann vollrohr wieder auf die Reise geschickt.

Die Kombi von REFLEX und BOUNCE zähmt den Ball also mit einem vorbereitenden Stopper, um ihn danach um so heftiger wieder davonzujagen. Trotzdem ist Mitleid mit dem Ball nicht unbedingt angebracht. Er ist gross genug und weiss, was er tut.

Bounce babebaby bounce

DRAWBACK

ac

Stelle dich in der Grundposition auf. Die beiden Beine sind dabei in einem leichten Ausfallschritt in der Längsrichtung gespreizt.

Die WhipFlipp-Plane mit dem Ball berührt in dieser Stellung beinahe den Boden. Jetzt ziehst du dein WhipFlipp von unten nach oben über deinen Kopf nach hinten weg.

Den FLIPP reisst du dabei im letzten Augenblick.

Mit dem DRAWBACK erreichst du die weitesten und höchsten Würfe. Für die Zielgenauigkeit wäre allerdings ein Auge am Hinterkopf wünschenswert.

Mal beim Schönheitschirurgen schön nachfragen.

SNIPER

ad

Mit dem SNIPER spielen wir scharfe, flache Bälle. Du stehst wie ein Baseballspieler beim Wurf seitlich zur Wurfbahn. Der Ball ruht in der Plane. Die Griffe hältst du aneinandergefügt. Zieh jetzt das WhipFlipp zum Ausholen etwas seitwärts. Zum Beispiel rechts von dir.

Verharr einen Moment der Konzentration. Dann schnell

das WhipFlipp quer vorne an dir durch und öffne es ruckartig im letzten Augenblick. Das offene und hochkante WhipFlipp befindet sich jetzt also links von dir. Und der Ball saust zum Horizont.

Je nach Stellung der Hände nimmt der Ball eine andere Richtung. Befinden sich die Hände bei der Öffnung exakt übereinander, fliegt der Ball auf Brusthöhe pfeilgerade davon. Du kannst aber auch schräg hoch oder runtersnipern.

Deckung!

HEARTBEAT

ae

Strecke beide Arme von der Schulter aus senkrecht dem Boden entgegen. Spanne dein WhipFlipp in dieser Stellung so fest du kannst, horizontal auseinander. Dein WhipFlipp gleicht nun einem starren Brett.

Versuche jetzt die WhipFlipp-Plane durch eine bei-

nahe unsichtbare rhythmische Auseinanderbewegung der gestreckten Arme zu belasten und entlasten. Diese kleinen zuckenden Bewegungen lassen den Ball auf- und niederhüpfen.

HEARTBEAT ist im Grund schnelles und minimales Wiederholen des FLIPPS. Die WHIP-Bewegung braucht es dazu nicht.

Wer's mal fünf Minuten durchhält, gewinnt den goldenen Muskelkater.

Body dankt.

SACKSKILLS FANGTECHNIKEN

Das WhipFlipp lässt sich vielfältig zu verschiedensten Fangtaschen verformen:

Trichter, Halfter, Köcher, Rinne, Täschchen, Mulde, Klemme, Wurst, Pokal, Tüte und und und... Kommt drauf an, was du daraus machst!

Je nach Schwierigkeitsgrad kann die Zeit knapp werden, den Sackskill hin-

zukriegen, wenn der Ball ungebremst auf dich zu stürzt. Aber easy! Um die Sackskills in den Griff zu kriegen, kannst du den Ball auch erst mal links liegen lassen und die Falten trocken einüben.

Versuch jeden Sackskill nur mit den Händen in der Luft zu formen. Also ohne den Bauch als Auflagefläche einzusetzen.

Und dann versuch den Skill mal mit geschlossenen Augen einzustudieren.

Wenn später der Ball ins Spiel kommt, wirst du vor allem ihn im Auge behalten wollen.

Die Falt- und Fangbarkeit der Sackskills werden in 4 Schwierigkeitsstufen eingeteilt.

Level 1 (L01)
Level 2 (L02)
Level 3 (L03)
Level 4 (High Score)

Jeder Skill kriegt eine ID.
Sackskills: 000 - 999
Chucksills: aa- zz

Let's get it started!

BASEPOCKET 001/L01



Rechte Hand biegt mit rechtem Griff links ein.

Linker Daumen klemmt rechten Griff ein.

Rechte Hand lässt los. Ball wird eingesackt.

BASEPOCKET



CHAIN 002/L01





Rechte Hand biegt mit rechtem Griff links ein.

Rechte Hand schiebt rechten Griff unter linkem Handgelenk durch.

Rechte Skyline arretiert sich an linker Bodynocke. Ball wird verhaftet.

CHAIN

UV
003/LOO



Linke Hand übergibt der rechten Hand den linken Griff.

Rechte Hand fasst beide Griffe und spreizt sie auseinander.

Zeigfinger der rechten Hand liegt dabei zwischen den Griffen. Ball gerät in den UV-Bereich.

UV



TWINLINE
004/HOO





Beide Hände führen die Griffe parallel zueinander.

Griffe berühren einander.

Ball beweist Schwindelfreiheit.

TWINLINE

GRIPLINE
005/L01



Rechte Hand zieht nach oben. Linke nach unten.

Linke Hand dreht Griff leicht ein.

Ball ist sichtlich ergriffen.



GRIPLINE

WHIRL
006/L01





Rechte Hand wendet sich um 180 Grad. Daumen unten.

Rechte Hand zieht nach oben. Linke nach unten.

Linke Hand dreht Skyende zur Grundlinie. Ball wird verschluckt.

WHIRL

CROSSOVER
007/LO1



Rechte Hand wendet sich um 180 Grad Daumen unten.

Rechte Hand dreht Griff um 180 Grad.

Skyline und Bodyline schnappen übers Kreuz zusammen. Ball kann's kreuzweise.

CROSSOVER

CUP
008/LO1





Rechte Hand hält rechten Griff. WhipFlipp hängt links runter. Linke Hand nähert sich.

Linke Hand drückt nahe des linken Griffs Skyline und Bodyline zusammen.

Ball gewinnt Pokal.

CUP

MANIA
E01/500
009/03



Skyenden werden zueinander geführt und an Bodyline gelegt.

Es entsteht ein flaches Dreieck.

Dreieck wird unten heran und gleich wieder vorwärts aufgeschwungen.



Daumen fassen nach. Dreieck kippt in die Waagrechte.

Griffe werden schräg gesenkt.

Ball reitet Rochen.

MENTA

IORO
E01/010
010/03





Wie Manta: Dreieck nach oben drehen, Daumen fassen nach. Griffe werden gleichzeitig hinten eingerollt.

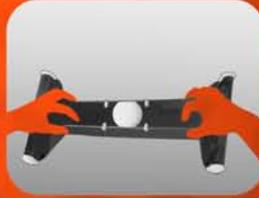
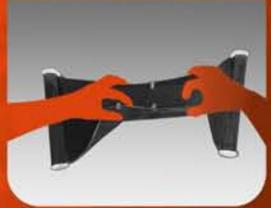
Plane mit Griffen aufgabeln. Griffe aussenrum abwärts hebeln.

Ball verdreht dem Stier den Grind.

TORO



CHANNEL 011/110



Linke Hand hält linken Griff. Rechte Hand fasst Plane an Skyline und Bodyline nahe des rechten Griffs.

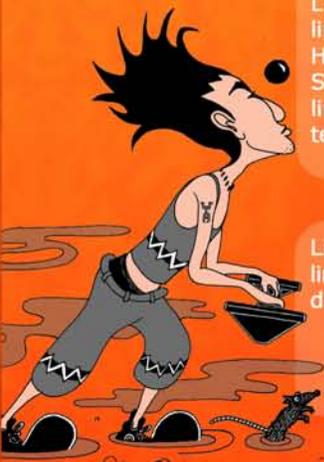
Linke Hand lässt los.

Linke Hand ergreift nahe der rechten Hand ebenfalls die Plane an Skyline und Bodyline.

CHANNEL

Linke Hand zieht zum linken Griff und spannt die Rinne waagrecht.

Ball plumpst in Kanal.



VAMPIRE 012/210





Weiterentwicklung von CHANNEL: Hände spannen Rinne waagrecht.

Skyline und Bodyline werden zusammengepresst, dass Nocken aufeinander klicken.

Hände nähern sich. Fangmulde öffnet sich. Ball wird geschnappt.

VAMPIRE

COUCH
101/ETO
013/101



Daumen fassen unter Bodyline und pressen Blachenrand hoch.

Ball fläzt sich faul aufs Sofa.

COUCH



COCOON
014/HIGH SCORE





Rechte Hand wendet sich um 180 Grad. Daumen unten.

Rechte Hand dreht rechten Griff um 180 Grad.

Und gleich wendet sich rechte Hand wieder um 180 Grad.

COCOON

Und nochmals dreht rechte Hand den rechten Griff um 180 Grad und wendet sich dabei zum dritten Mal.

Rechter Griff ebenfalls zum dritten Mal gedreht: Voilà: WhipFlipp ist spiraling aufgerollt. Griffe sind unten und liegen eng an.

Rechte und linke Hand drehen in entgegengesetzter Richtung leicht auf. Ball schlüpft in Kokon.

TOPOVER
015/LO2



Das WhipFlipp wird blitzschnell über den fallenden Ball gezogen...

...und überholt den Ball senkrecht...

...und kommt unter dem Ball als Landefläche wieder in die Waagrechte.

TOPOVER

PFLEGETRICKS

1. Die Spielplane

Die Spielplane kann bei Bedarf mit einem handelsüblichen Spülmittel abgewaschen werden. Kleine Verunreinigungen (wie Sand, Erde, oder ähnliches) lassen sich auch mit klarem Wasser abspülen. Zum Trocknen des Gerätes kann dieses an die Luft gehängt werden.

Ein Handtuch eignet sich ebenfalls zum Trockenreiben der Plane.

Auf gar keinen Fall sollte ein WhipFlipp mit einem Hochdruckreiniger behandelt werden. Der Siebdruck und die Saumverschweißungen könnten dabei stark beschädigt werden!

Die Planen des WhipFlipp **SPORT & POPUP** bestehen aus stabilem und gewebeverstärktem Plastik.

Die Längssäume sind solid verschweisst. Durch Extrembelastungen kann es in sehr seltenen Fällen vorkommen, dass sich eine Saumverschweißung leicht öffnet.

Mit einem handelsüblichen Industrieföhn lassen sich diese kleinen Schäden sofort wieder verschweißen. Einfach für 3-4 Sekunden mit ca. 300 Grad in den Zwischenraum des Saumes blasen, danach kurz mit einem Korken andrücken.

Die Plane des WhipFlipp **SPORT** ist auswechselbar **RUBBER** und **POPUP** aber sind einteilig.

Nur mit einem knitterfreien WhipFlipp lassen sich die Skills einwandfrei formen. Die spezielle Beuteltasche verhindert diese Faltenbildung. Zu Hause sollte ein WhipFlipp möglichst freihängend gelagert werden. Am besten eignet sich da der Kleiderschrank.

Sollte es aber trotzdem einmal zu unerwünschten Fal-

ten kommen, kann man diese relativ einfach wieder glätten. Dafür legt man sein WhipFlipp für 15 Min. an die Sonne. Die Falten sind danach weg. Scheint mal gerade keine Sonne, leg das WhipFlipp 15 Min. in ca. 60 Grad heisses Wasser. Danach hochkant an einem Griff aufhängen und trocknen lassen.

2. Die Stoppnocken

Mit den vier Stoppnocken lässt sich der Ball in der

WhipFlipp-Plane festkralen. Diese Nocken sollten regelmässig auf ihren Halt geprüft werden. Mit dem beigelegten Inbusschlüssel lassen sich die Chromstahlschrauben des **SPORT** kontrollieren und bei Bedarf nachziehen.

Defekte Stoppnocken von **SPORT** können entsprechend ersetzt werden.

Die Nocken von **RUBBER** und **POPUP** sind mit der Plane fix verbunden.

3. Die Griffe

Die Aluminiumgriffe des WhipFlipp **SPORT** besitzen ein konkaves Profil. Diese Form wurde im Test als ideales Durchschnittsprofil errechnet.

Beim **SPORT** können die Griffe easy ausgewechselt werden. Löse dazu die 2 Deckelschrauben. Der Griff kann so entlang des seitlichen Planenrands herausgezogen werden. Dann führst du den neuen

Griff in die Führungsrille wieder ein.

Die Griffe des WhipFlipp **SPORT** sind mit zwei Kunststoffdeckeln pro Griff verschlossen.

Schlägt ein Griffende mit grosser Wucht auf eine harte Unterlage wie Beton oder Steinplatten, kann es passieren, dass der Deckel bricht. Mit einem normalen Kreuzschraubenzieher kann ein defekter Deckel ausgewechselt werden.

Die Griffe von WhipFlipp **RUBBER / POPUP** sind nicht ersetzbar.

GEFAHRENHINWEIS

WhipFlipp ist ein Sport- und Spielgerät mit Schleudereffekt. Die AIM Produkte AG bietet für diese Zwecke die geeigneten Bälle an.

Bei Zweckentfremdung und falscher Anwendung von WhipFlipp sind Unfälle nicht auszuschliessen.

WhipFlipp ist kein Kleinkinderspielzeug. Kleinteile können sich lösen und von kleinen Kindern verschluckt werden.

WhipFlipp sollte nicht gespielt werden, wenn kurz zuvor die Hände mit Crèmes oder Ölen aller Art in Berührung gekommen sind. Es besteht dabei die Gefahr, dass die Griffe aus den Händen gleiten können und es so zu Unfällen kommen kann. Bei stark schwitzenden Handflächen sollten diese regelmässig mit einem Tuch abgetrocknet werden, um ein Herausgleiten der Griffe zu verhindern.

Die Nockenschrauben des WhipFlipp müssen regelmässig mit dem beigelegten Werkzeug kontrolliert werden.

Die AIM Produkte AG lehnt generell jede Haftung bei Unfällen ab, die aus dem Spiel mit WhipFlipp entstehen können.

Die notwendige Sorgfalts- und Aufsichtspflicht muss von jedem WhipFlipp-Benutzer oder vom gesetzlichen Vertreter garantiert sein. Bei allen hier nicht speziell aufgeführten Themen verweisen wir auf die AGB der AIM Produkte AG.

Einehbar auf www.whipflipp.ch

PRODUKTION

AIM Produkte AG
info@whipflipp.ch

ARTS + WORDS

patatum.ch
redaktion@whipflipp.ch

E-SHOP

www.whipflipp.ch

SPIELREGELN

SKILL OUT
SEESAW
CANYON
HURRICANE
EYE CATCHER
Gratis-Downloads auf:
www.whipflipp.ch

NEUE SKILLS

www.whipflipp.ch

POPUP

WhipFlipp **QUICKIE**:
der Leichte aus Plastik

RUBBER

WhipFlipp **ALLROUNDER**:
der Elastische aus Vollgummi

SPORT

WhipFlipp **TOPSHOT**:
der Professionelle aus Kunststoff und Alu

WhipFlipp Copyright:
© AIM PRODUKTE AG 2002
info@aimprodukteag.ch

® All rights reserved

INHALT

CHUCKSKILLS

aa SKYSCRAPER
ab REFLEX + BOUNCE
ac DRAWBACK
ad SNIPER
ae HEARTBEAT

SACKSKILLS

001/L01	BASEPOCKET	008/L01	CUP
002/L01	CHAIN	009/L03	MANTA
003/L01	UV	010/L03	TORO
004/L01	TWINLINE	011/L02	CHANNEL
005/L01	GRIPLINE	012/L03	VAMPIRE
006/L01	WHIRL	013/L01	COUCH
007/L01	CROSSOVER	014/HS	COCOON
		015/L02	TOPOVER

HIGHER AS CAN

YOUR TURN NOW!



WHIPFLIPP.CH