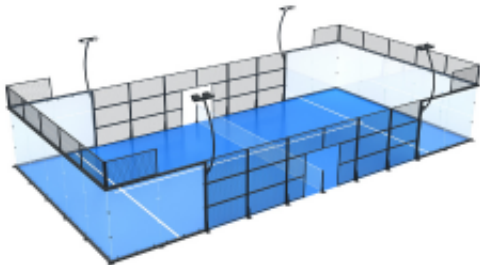


Link do produktu: <https://mcourt.eu/system-super-panorama-p-2404.html>

## System Super Panorama



Status	<b>Na zamówienie</b>
Numer katalogowy	<b>11020</b>
Producent	<b>NEOPADEL</b>

### Opis produktu

**Klatka padłowa w systemie Super Panorama** to innowacyjne rozwiązanie w budowie klatek do padla, które wyróżnia się całkowitym brakiem słupków w narożnikach. Dzięki temu uzyskujemy niezwykle przejrzysty widok na kort z niemal każdej strony, co znacząco wpływa na odbiór widowisk sportowych i podnosi komfort gry oraz obserwacji rozgrywek. Klatka w tym systemie jest mniej odporna na działanie silnego wiatru niż modele z dodatkowymi słupkami w narożnikach. W efekcie wybór Super Panoramy najlepiej sprawdza się w lokalizacjach o umiarkowanych warunkach pogodowych. System Super Panorama doskonale sprawdzi się w ośrodkach sportowych, klubach padlowych czy hotelach, gdzie kluczową rolę odgrywa atrakcyjny wygląd, a otwarta konstrukcja gwarantuje panoramiczny widok na boisko i ułatwia obserwację dynamicznych rozgrywek padla.

**UWAGA: Szczegółową wycenę przeprowadzamy indywidualnie bazując na wymaganiach i potrzebach klienta.**

### Specyfikacja:

#### Rozmiar Boiska:

Długość: 20 metrów  
Szerokość: 10 metrów

## Szkło Hartowane:

Typ	Szkło hartowane odporne na uderzenia
Wymiary	2000 mm x 3000 mm
Grubość	12 mm
Charakterystyka	Odporność na uderzenia; zgodność z GB 15763.2-2005 (szkło bezpieczne)
Normy	GB/T 20394-2006, EN12150-2

## Konstrukcja Stalowa:

Kąt pionowy	Mniej niż 1° między słupkiem, szkłem i podłożem
Montaż szkła	Montaż szkła powinien być gładki
Wymiary słupków	100 x 100 x 3 mm, 100 x 50 x 3 mm (grubość ścianki)
Rama	50 x 30 x 3 mm stalowa, ocynkowana ogniowo
Połączenia konstrukcji	Połączone śrubami ze stali nierdzewnej 304
Wysokość konstrukcji	Końce i boki: 4 m; środek boków: 3 m; Drzwi pośrodku boków
Siatka	Średnica: 4 mm, oczka: 50 x 50 mm
Powierzchnia	Malowanie proszkowe elektrostatyczne, powierzchnia gładka
Normy	GB 15065-94, IE60502
Wchłanianie wody	0%
Odporność na wiatr	Klasa 11-12 / powyżej 120 km/h


## System Oświetlenia:





Ilość	8 zestawów Lamp Led
Moc	200 W
Wodoodporność	IP65
Natężenie światła	300 LUX

## Sztuczna Trawa:

Typ	Sztuczna trawa fibrylowana
Wysokość	12 mm
Gęstość	63000 włókien/m <sup>2</sup>
Dtex	9500
Rozstaw	3/16"
Normy	GB/T 20394-2006 (sztuczna trawa sportowa), UNE 41958 IN
Wypełnienie	Piasek kwarcowy, ziarnistość: 50, ilość: 5-10 kg/m <sup>2</sup>
Elastyczność	Wartość BPR ≥ 80

## Warianty Sztucznej Trawy:

Opis	Zdjęcie poglądowe	Kolory
<b>Standard</b> Cesped 10 10 mm fibrylowana z certyfikatem		

<p><b>Premium</b> Italgreen Padel Pro 10 mm fibrylowana (FITP certyfikat)</p>		
<p><b>Tournament</b> Mondo Premier Supercourt X3 10 mm fibrylowana (FIP certyfikat)</p>		

<b>Opcjonalnie:</b>
Ocynk na korthy zewnętrzne / całość konstrukcji
Drzwi otwierane skrzydłowe na podwójnym zawiasie (180 stopni) / zestaw
Drzwi przesuwne turniejowe, przystosowane do gry poza klatką / zestaw
Drzwi przesuwne turniejowe, przystosowane do gry poza klatką, z napędem i pilotem / zestaw
Mobilna konstrukcja klatki, zestaw samonośny do instalacji w dowolnym miejscu / zestaw
Logo Własne tabliczka grawerowana laserowo / naklejka
Indywidualny kolor

**Film poglądowy:**

## Zasady gry

### ZASADY GRY

#### Gra

Gra w padla odbywa się na korcie podobnym do kortu tenisowego, lecz o wymiarach 20×10 m w przypadku gry deblowej. Zasady gry są zbliżone do zasad obowiązujących w tenisie ziemnym, jednak piłka, po jednokrotnym odbiciu się od boiska, może odbić się od zabudowy kortu, którą tworzą szklane panele oraz metalowa siatka. Jeżeli bezpośrednio trafimy w szybę lub kratę po stronie przeciwnika, jest to aut. Do przebicia piłki na drugą stronę kortu możemy również użyć szyb po swojej stronie. Mecz gry do dwóch wygranych setów, zarówno wśród pań, jak i panów. Set kończy się, gdy jedna z drużyn wygra 6 gemów, mając co najmniej 2 gemy przewagi nad przeciwnikiem. W przypadku wyniku 5:5 gemy do 7 wygranych gemów, a przy 6:6 konieczny będzie tie-break.

#### Tie-break

Tie-break to gem rozgrywany do 7 wygranych punktów, z obowiązującą dwupunktową przewagą. Jego celem jest wyłonienie zwycięzcy w secie przy wyniku 6:6 w gemach. Pierwszy z graczy rozpoczyna tie-break, serwując jeden raz z prawej strony, a każdy z kolejnych zawodników serwuje dwukrotnie, począwszy od lewej strony. Obowiązuje kolejność taka, jak dotychczas w danym secie.

---

### **Serwowanie**

W padlu serwujemy, uderzając piłkę po koźle maksymalnie z wysokości bioder (lub niżej). Piłka serwowana z prawej części kortu powinna przekroczyć siatkę oraz dotknąć pola serwisowego po przekątnej kortu. Następnie może odbić się od ścian, ale nie może uderzyć w kratę – jest to wówczas błąd serwisowy. Tak jak w tenisie, zawodnik dysponuje dwoma serwisami. Jeśli serwis jest prawidłowy, ale piłka zahaczy o taśmę siatki, serwis jest powtarzany. Zawodnik przed wykonaniem serwisu może wykonać maksymalnie jeden krok i nie może kozłować piłki wewnątrz swojego pola serwisowego. Odbierając serwis, musimy poczekać, aż piłka odbije się od kortu – nie możemy zagrać z woleja.

### **Punktacja**

Punktacja w padlu jest porównywalna z punktacją w tenisie ziemnym. W skład gry wchodzi punkty, sety i gemy. Punkty w gemie liczymy następująco: "15" - "30" - "40" - i gem. W przypadku wyniku 40:40 gramy albo na przewagi, albo tzw. „złoty punkt” – jedną decydującą akcją, w zależności od przedmeczowych ustaleń. Jeśli wybraliśmy zasadę „złotego punktu”, drużyna odbierająca decyduje, na którą stronę serwujemy. W grze mixtowej jest to zawsze kobieta na kobietę, mężczyzna na mężczyznę.

### **Strata punktu**

W padlu tracimy punkt, jeśli:

1. piłka odbije się o naszą połowę kortu więcej niż jeden raz,
2. nie przebijemy piłki na stronę przeciwnika,
3. dwukrotnie z rzędu zepsujemy serwis,
4. uderzymy piłką bezpośrednio w szybę po stronie przeciwnika,
5. uderzymy piłką bezpośrednio w kratę – w dowolnym miejscu,
6. piłka dotknie dowolnej części naszego ciała,
7. dotkniemy siatki naszym ciałem lub rakieta,
8. rozpoczniemy kontakt rakiety z piłką po stronie przeciwnika, zanim piłka odbije się od naszej połowy kortu,
9. przeszkodzimy przeciwnikowi w uderzeniu (na przykład krzycząc).