

Jak samodzielnie nakleić okładziny na deskę?



KROK 1.

- Nałóż na jedną stronę deski warstwę kleju.
- Staraj się równomiernie pokryć całą powierzchnię.
- Klej najlepiej nakładać szerokim pędzlem. Do 250-mililitrowych puszek klejów Butterfly i Yasaka są dołączane pędzle przytwierdzone do zamknięcia puszek.
- Aby ułatwić sobie nałożenie odpowiedniej ilości kleju na okładzinę lub deskę, można ostrożnie wylać niewielką ilość kleju na środek okładziny lub deski i równomiernie ją rozprowadzić po całej powierzchni.



KROK 2.

- Nałóż klej na podkład okładziny.
- Również staraj się równomiernie pokryć całą powierzchnię.
- Podczas nakładania kleju okładzina powinna leżeć równo na podłożu, a jej warstwa zewnętrzna powinna być zabezpieczona przed zabrudzeniem arkuszem ochronnym dołączanym do każdej okładziny (papierowym dla okładzin Butterfly i folią w przypadku Yasaki).



KROK 3.

- Pozwól przeschnąć okładzinie i desce, tak aby cały klej zdążył wsiąknąć.
- Zwykle trwa to ok. 2 minut dla zwykłego kleju i 3 – 5 minut dla szybkiego kleju.
- Czas wysychania zależy też od temperatury panującej w pomieszczeniu.
- Po wsiąknięciu kleju w podkład okładziny, można nałożyć dodatkową, równą i cienką warstwę kleju. Następnie ponownie pozostawić okładzinę do przeschnięcia.



KROK 4.

- Podnieś okładzinę za jej górne brzegi i precyzyjnie przyłóż do deski tak, aby dolny brzeg okładziny (z nazwą oraz logo producenta) dokładnie przylegał do brzegu uchwyty deski.
- Następnie dokładnie przykładaj okładzinę do deski w kierunku od uchwyty do góry deski, zwracając uwagę na to, żeby pod okładzinę nie dostały się pęcherzyki powietrza.



KROK 5.

- Używając wałka do tapet lub innego cylindrycznego przedmiotu (np. Ball Roller Butterfly) przyciśnij okładzinę do deski, również w kierunku z dołu do góry deski.
- Roluj mocno przyciskając po uprzednim upewnieniu się, że okładzina się nie przesuwa.
- Warstwa zewnętrzna okładziny nadal powinna być zabezpieczona arkuszem.



KROK 6.

- Odetnij nadmiar okładziny dobrze zaostrzonymi nożyczkami lub za pomocą skalpela lub noża do tapet.
- Polecamy następujący sposób : deskę z naklejoną okładziną położyć na twardej powierzchni, tak aby okładzina (ciągle chroniona arkuszem) przylegała do podłoża. Następnie nożykiem odetnij nadmiar okładziny zaczynając od swojej lewej strony. Przy okładzinach z czopami zewnętrznymi wskazana jest pomoc drugiej osoby, która trzyma i naciąga odcinany fragment okładziny.

- Po wykonaniu wszystkich powyższych kroków można na przystąpić do naklejania drugiej okładziny, postępując w identyczny sposób.
- Aby klej mógł optymalnie spełnić swoje zadanie, można gotową już raketkę przycisnąć warstwą książek.

Jak zdjąć starą okładzinę z deski?

Okładzinę należy zdejmować ostrożnie odrywając małe fragmenty, rozpoczynając od brzegów deski, najlepiej w kierunku od boku do boku deski, co chroni zewnętrzną sklejkę deski przed rozwarstwianiem.

Pomocne jest też używanie niewielkich ilości łagodnych rozpuszczalników (uwaga – mogą one niszczyć podkład okładziny). Gąbkę nasączoną takim preparatem należy wsuwać pomiędzy odrywany fragment okładziny a deskę.

Kiedy okładzina jest już usunięta można ostrożnie spolerować pozostałości kleju drobnoziarnistym papierem ściernymi.

Na czym polega gra na „świeżym / szybkim” kleju?

Gracze czołówki światowej wynaleźli metodę świeżego klejenia w latach 80. Nakładając świeżą warstwę kleju na okładzinę przed grą zwiększa się o ok. 12% rotację i ok. 4 % szybkość okładziny. Nie są to spektakularne rezultaty, ale należy pamiętać, że już same nowoczesne okładziny są bardzo przyczepne i szybkie.

„Szybkie” kleje zawierają dodatkowe składniki zwiększające szybkość i rotację okładziny. Opary kleju penetrują gąbczastą strukturę podkładu okładziny i rozszerzają wolne przestrzenie. W ten sposób podkład zwiększa swoją objętość i staje się bardziej sprężyste co powoduje „efekt katapulty”.

Naturalnie „szybkie” klejenie jest wskazane dla osób, które posiadają już odpowiednie umiejętności techniczne i trenują przynajmniej dwa razy w tygodniu. Początkujący gracze i osoby o niskim stopniu zaawansowania nie powinny go jeszcze stosować. Natomiast zaawansowani gracze amatorscy, szczególnie zawodnicy grający w agresywnym stylu ofensywnym, szukający dodatkowego „wzmocnienia” swojej raketki, ale bez radykalnej zmiany podstawowego sprzętu czyli deski lub okładziny, mogą być zadowoleni z zastosowania tej metody.

„Szybki” klej wymaga też lekkiego zmodyfikowania techniki grania – zamach powinien być krótszy. Konieczne jest „wyczucie” i dostosowanie swoich ruchów do nowych parametrów raketki. Można to osiągnąć tylko poprzez regularny trening.

Zaletą tej metody jest zwiększenie szybkości i rotacji raketki bez znaczącej utraty kontroli. Wady to natomiast :

- nierównomierność tego efektu,
- konieczność długotrwałej praktyki zanim osiągnięty zostanie optymalny efekt (dla konkretnej okładziny, dla określonego czasu trwania tego efektu itp.),
- nowe okładziny potrzebują kilku klejeń zanim zaczną optymalnie funkcjonować.

Nałożenie warstwy zwykłego kleju (np. Basic Chack Butterfly) skleja okładzinę z deską na kilka miesięcy, natomiast efekt „świeżego” kleju utrzymuje się od 3 do 6 godzin. Okładzinę należy nakleić ok. 15 minut przed grą, aby móc przyzwyczaić się do nowych parametrów raketki. Specjalny preparat Millenium Chack Butterfly przedłuża efekt „szybkiego” kleju nawet do kilku dni (stosuje się go razem z klejem do tego przeznaczonym np. Fair Chack Butterfly, Fair Chack Light Butterfly lub kleje serii Speed Yasaki).

Uwaga – częste klejenie okładzin znacznie zmniejsza ich trwałość.

Które okładziny najlepiej nadają się do „szybkiego” klejenia?

Różne typy okładzin różnie reagują na zastosowanie „szybkiego” kleju. Niektóre mają ten efekt już wbudowany n.p. : Catapult lub Mark V 30. Generalnie im bardziej miękki podkład, tym lepszy efekt „szybkiego” kleju. Oto zestawienie okładzin uwzględniające ten czynnik :

WYSOKI	Bryce, Bryce FX, Cermet, Ekrips Soft, Sriver, Sriver EL, Sriver G2, Sriver FX, Tackifire Special Soft, Tempest, Mark V GPS, Fusion, Xtend SG,
ŚREDNI	Ekrips, Raystorm, Tackiness C, Tackiness D, Tackifire Special, Soft D13, Mark V, Mark V M2, V-Stage, Visco, Do Up, Original XHG,
NISKI	Challenger Attack, Relop Attack, Speedy P.O., Super Anti, T – Version,
NIE ZALECANY	Feint Long II, Feint Long III, Feint Soft, Orthodox, Xtend, Rally, Omote, Antipower, Phantom 0011, Phantom 0012,