

Ricochet - Spielregeln

Gewonnen hat der Spieler, der drei Sätze für sich entscheiden konnte (best-of-five). Die Auslosung des ersten Aufschlages erfolgt über das elektronische Zählsystem. Mit einem geraden Punktestand erfolgt der Aufschlag von

der rechten Seite, mit einem ungeraden Punktestand von der linken Seite. Der Gewinner eines Ballwechsels erhält einen Punkt ("point-per-rally"). Ein Satz zählt als gewonnen, wenn der aufschlagende Spieler 15 Punkte erreicht und der Abstand zum

rückschlagenden Spieler mindestens zwei Punkte beträgt. Andernfalls wird der Satz fortgesetzt bis der Punktestand erreicht ist und der aufschlagende Spieler den letzten Punkt erzielt. Der Spieler, der zuerst 21 Punkte erreicht, gewinnt den Satz,

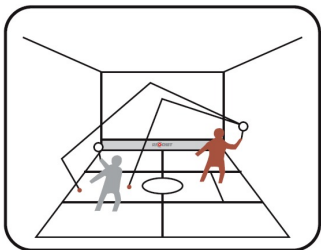
unabhängig von den vorgenannten Bedingungen. Der Sieger eines Satzes erhält das Aufschlagrecht zu Beginn des folgenden Satzes.

Der Ball

Für jede Spielstärke, vom Anfänger bis zum Liga-Spieler gibt es drei unterschiedlich gefärbte Bälle.

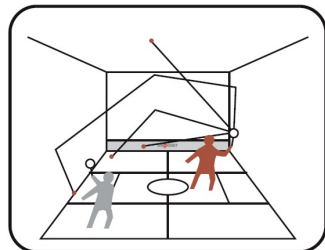
Der rote Ball für Anfänger, der purpurne Ball für Fortgeschrittene und der graue Ball für Liga-Spieler.

Spielsituationen



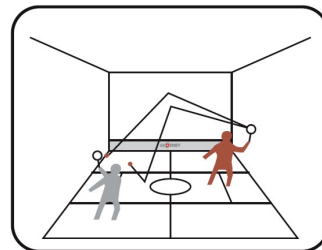
1. Korrekter Aufschlag:

Der Aufschläger muß einen Fuß ins Aufschlagfeld setzen, gleichzeitig darf der andere Fuß die Frontlinie nicht überschreiten. Der Ball muß direkt über die Frontwand (oberhalb der Infrarotzone) in das große Annahmefeld der Gegenseite geschlagen werden. Kommt der Ball von der



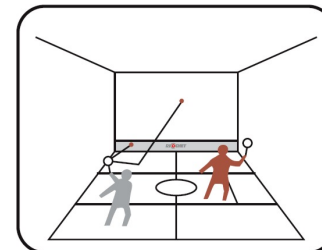
2. Aufschlagfehler:

- Der Ball berührt die Infrarotzone
- Der Ball berührt die Decke
- Der Ball wird nicht direkt gegen die Frontwand geschlagen
- Der Ball berührt die Rückwand auf oder über der roten Linie
- Der Aufschläger hat keinen Fuß im Aufschlagfeld
- Der Ball fällt nicht ins Annahmefeld



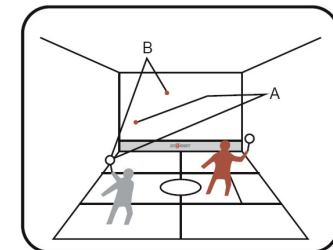
3. Aufschlag - Return:

Der rückschlagende Spieler darf den Ball schlagen bevor oder nachdem der Ball einmal auf den Boden fiel. Fällt der Ball nicht in das Aufschlagfeld, dann gewinnt der rückschlagende Spieler auch nach einem Rückschlag den Punkt.



4. Ein Ball ist fehlerhaft, wenn

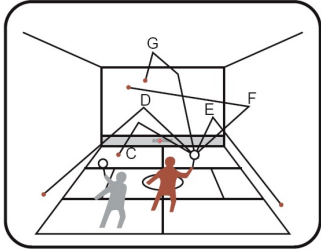
- er die Frontwand auf oder unterhalb der roten Linie berührt (Infrarotzone)
- er die Rückwand auf oder oberhalb der roten Linie berührt
- er vor dem Erreichen der Frontwand auf den Boden fällt.
- er vor dem Rückschlag zweimal auf den Boden fällt.



5. weiterer Spielverlauf

Der Ball kann direkt oder indirekt gegen die Frontwand gespielt werden. Der graue Spieler schlägt den Ball über die Seitenwand (A - reverse ricochet) oder die Decke (B - ceiling drop). Ein Spieler muß seinem Gegner die Möglichkeit geben, den Ball zu erreichen und zu spielen.

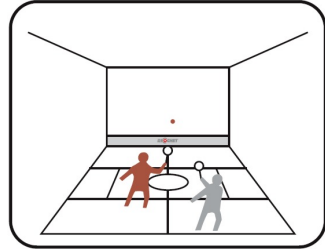
Frontwand, dann kann er die Seitenwand berühren bevor der Rückschlag erfolgt. Der aufschlagende Spieler hat nur einen Aufschlagversuch.



6. Schlagarten:

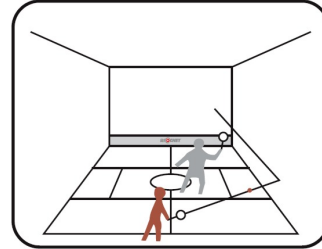
- A reverse ricochet (Seitenwand - Frontwand - langer Schlag)
- B ceiling drop (Decke - Frontwand)
- C dropshot (Ball fällt nahe Frontwand)
- D cross court (Schlag von der rechten Seite nach links oder umgekehrt)
- E length shot (entlang der Seitenwand)
- F sidewall ricochet (Seitenwand-Frontwand-kurzer Schlag)
- G ceiling ricochet (Frontwand-Decke)

Im Falle eines Aufschlagfehlers verliert der Aufschläger den Punkt und der annehmende Spieler erhält den nächsten Aufschlag.



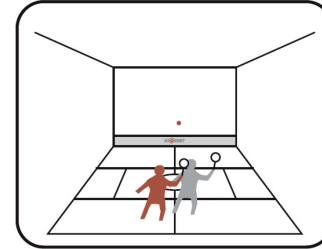
7. Behinderung - LET

Der rote Spieler steht dicht am grauen Spieler und stoppt den Ballwechsel. Wenn eine Behinderung des roten Spielers vorlag, ohne eine direkte Gefahr den grauen Spieler zu treffen, dann wird der Ballwechsel wiederholt (Let). Lag keine Behinderung des roten Spielers vor, dann erhält der graue Spieler den Punkt.



8. Behinderung: LET

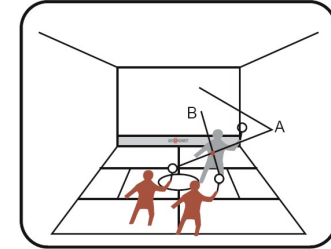
Der graue Spieler steht zu dicht am roten Spieler, der den Ball über eine Seitenwand spielen wollte. Es besteht die Möglichkeit, daß der graue Spieler getroffen wird. Wenn der rote Spieler den Ballwechsel stoppt, wird dieser wiederholt (Let).



9. Behinderung: Punkt

Der graue Spieler steht zu dicht am roten Spieler, der den Ball direkt gegen die Frontwand spielen wollte. Der graue Spieler kann neben, hinter oder vor den roten Spieler stehen. Es besteht die Gefahr, daß der rote Spieler den Ballwechsel stoppt, dann wird ihm der Punkt zugesprochen.

Der Spieler, der den Ball geschlagen hat, sollte sich in den Kreis begeben. Von dort aus ist es am einfachsten alle vier Ecken des Courts zu erreichen.



10. Der Ball trifft den Gegner:

Wenn der rote Spieler den grauen Spieler mit dem Ball trifft, dann - wird ein Let gespielt, wenn der Ball die Frontwand über eine Seitenwand erreicht hätte (A).
- erhält der rote Spieler den Punkt, wenn der Ball die Frontwand auf direktem Weg erreicht hätte (B).
- erhält der graue Spieler den Punkt, wenn der Ball die Frontwand nicht erreicht hätte.



Touchpad

Die Punktezahl basiert auf dem Spieler Erkennungssystem: Die Spieler entscheiden sich (nach dem Aufwärmen), wer rot und wer grau spielt. Beide Touchpads und das Scoreboard sind farblich mit rot ("R") und grau ("G") gekennzeichnet. Die Touchpads befinden sich an den Seitenwänden im Bereich der Aufschlagfelder. Das Scoreboard befindet sich in der Frontwand unterhalb der Decke. Die Spieler geben ihre Punkte über die Touchpads ein. Wenn ein Schiedsrichter das Spiel leitet, werden die Punkte über eine Fernbedienung (Remote Control) eingegeben. In dem Fall sind die Touchpads deaktiviert.

- Das Aufschlagsrecht wird durch



Remote Control

gleichzeitiges Drücken des START- und RESET-Sensors am Touchpad ausgelöst. Die Leuchtdioden oberhalb der Punkteanzeige zeigen das Aufschlagrecht an.

- Nach einem Ballwechsel drückt der Gewinner entweder den „R“- oder den „G“-Sensor am Touchpad um seinen Punkt einzugeben. Das Scoreboard aktualisiert dann den Punktestand. Die Leuchtdioden oberhalb der Punkteanzeige geben an, von welcher Seite der nächste Aufschlag zu erfolgen hat.
- Wurde der letzte Punkt eines Satzes eingegeben, dann blinkt der Punktestand des Satzgewinners auf und der Satzstand, angezeigt durch die Leuchtdioden unterhalb des



Scoreboard

Punktestands, wird aktualisiert.

- Vor Satzbeginn wird der START-Sensor gedrückt.
- Durch Drücken des RESET-Sensors können die letzten Eingaben rückgängig gemacht werden (bis zu drei Eingaben).
- Der Schiedsrichter hat am Remote-Control die gleichen Sensoren wie die Spieler an den Touchpads. Zusätzlich hat das Remote-Control einen LET-Sensor. Über diesen Sensor kann der Schiedsrichter das LET-Signal am Scoreboard aktivieren.
- Die FAULT-LET's am Scoreboard blinken, wenn die Infrarotzone an der Frontwand berührt wird. Zusätzlich ertönt ein akustisches Signal im Court.

