

PaddleSmash



PaddleSmash

ist eine Kombination aus Pickleball und Roundnet und wird zu zweit, dritt oder viert gespielt.

PaddleSmash-Regeln

AUFSCHLAG

- a. Der jüngste Spieler schlägt zuerst auf.
- b. Der/Die Aufschläger:in sollte einen leicht zurückschlagbaren Schlag ausführen (denken Sie daran, dass Sie Ihrem/ihrer Teamkollegen:in aufschlagen), wenn der Ball ins Feld geschlagen wird.
- c. Sobald der Aufschlag ausgeführt wurde, hat das aufschlagende Team 2-3 Schläge, um den Ball wieder ins Feld zu bringen (der Aufschlag zählt NICHT als einer der Schläge).
- d. Verwenden Sie das Rallye-Scoring, bei dem sowohl das aufschlagende als auch das gegnerische Team Punkte erzielen können.
- e. Das Aufschlagen erfolgt bei jedem Punkt im Uhrzeigersinn, unabhängig davon, wer den vorherigen Punkt gewonnen hat.

PUNKTE

- a. Die Spiele werden bis 11 Punkte, mit mind. 2 Punkte Vorsprung gespielt. Bei 10:10 wird bis ein Team den 12-ten Punkt erspielt hat. Der Sieg liegt bei 2 gewonnenen Sätzen. „Best Of Three“.
- b. Ein Punkt wird erzielt, wenn es einem Team nicht gelingt, innerhalb von 3 Schlägen einen Schlag zurückzuschlagen (der Ball berührt den Fußboden oder landet nicht im Spielfeld und fliegt nicht über das Netz).

SCHLÄGE

- a. Ein Schlag besteht darin, dass der Ball auf das Spielfeld trifft und dann nach oben und über das Netz fliegt.
- b. Jedem Team sind bis zu 3 Schläge pro Sequenz erlaubt (z. B. Bump, Set, Smash).
- c. Ein Team muss mindestens 2 Schläge hintereinander ausführen und beide Teammitglieder müssen den Ball treffen.
- d. Einem/Einer Spieler:in sind zwei aufeinanderfolgende Schläge erlaubt, aber Beide müssen den Ball in einer einzigen Sequenz schlagen (zum Beispiel kann ein/eine Spieler:in den Ball mit dem ersten Schlag zu sich selbst hoch schlagen, mit dem zweiten zum/zur Teamkollegen:in und der/die Teamkollege/in muss dann den Ball mit dem dritten Schlag ins Feld schlagen).
- e. Bei einem Schlag darf der Ball das Netz berühren.

BEWEGUNG

Sobald der Ball im Spiel ist, können sich die Spieler:innen in jede beliebige Richtung auf dem Platz bewegen, müssen jedoch zu Beginn jedes Punktes ihre ursprüngliche Aufschlagreihenfolge wieder einnehmen.

FEHLER

- a. Wenn der Ball beim Aufschlag das Netz trifft und darüber hinwegfliegt, ist der Ball im Spiel.

- b. Spieler dürfen mit ihrem Körper und/oder Schläger ins Netz schlagen, solange dies die Flugbahn des Balls nicht beeinflusst. Beeinflusst die Netzberührung die Flugbahn, erhält das gegnerische Team einen Punkt.
- c. Wenn die Behinderung unbeabsichtigt ist, wird der Punkt einfach wiederholt.
- d. Erfolgt die Behinderung mit Absicht (stellen Sie sich nicht unschuldig!), verliert das schuldige Team den Punkt.

REGELN FÜR 3 SPIELER

auch bekannt als KING'S COURT

- a. Zu Beginn sollten die Spieler:innen im gleichen Abstand auf dem Spielfeld stehen.
- b. Die drei Positionen sind: 1-Position, 2-Position und Königsposition.
- c. Weisen Sie im Uhrzeigersinn jedem Spieler eine Position zu.
- d. Der König beginnt einen Punkt, indem er einen leicht zurückschlagbaren Aufschlag auf die Position 1 ausführt (beachten Sie, dass der König **IMMER** der Aufschläger ist und **IMMER** auf die Position 1 ausführt).
- e. Spieler 1 und 2 arbeiten nun als Teamkollegen zusammen und befördern den Ball mit 2-3 Schlägen zurück ins Feld und über das Netz. Gelingt ihnen dies, ist es nun die Aufgabe des Königs, den Ball mit 2-3 Schlägen zurück ins Feld und über das Netz zu befördern (beachten Sie, dass der König **KEINEN** Teamkollegen hat und den Ball daher selbst anstößt, platziert und smasht).
- f. Ein Punkt wird erzielt, wenn es einem Team nicht gelingt, innerhalb von 3 Schlägen einen Schlag zurückzuschlagen (der Ball berührt den Boden oder landet nicht im Spielfeld und fliegt nicht über das Netz).
- g. Wenn der König den Punkt gewinnt, erhält er einen Punkt und kann weiter aufschlagen.
- h. Wenn das gegnerische Team den Punkt gewinnt, erhält niemand einen Punkt, aber alle Spieler wechseln die Position, sodass der Spieler, der zuvor auf der Position 2 war, nun der König ist, der König nun die 1 und die 1 nun die 2.
- i. Die Spieler sollten ihren eigenen Punktestand im Auge behalten und diesen vor jedem Aufschlag aus der Königsposition ansagen.
- j) Gewinner ist, wer 11 Punkte mit 2 Punkte Vorsprung erzielt. Siehe auch Punkte a..

REGELN FÜR 2 SPIELER

- a. Stellen Sie sich zu Beginn auf gegenüberliegende Seiten des Spielfelds.
- b. Ein/Eine Spieler:in beginnt einen Punkt, indem er/sie dem/der gegnerischen Spieler:in einen leicht zurückspielbaren Aufschlag serviert.
- c. Der/die annehmende Spieler:in hat nun 2 bis 3 Schläge, um den Ball zurück ins Feld zu bekommen, er/sie muss den Ball also selbst stoßen, setzen und schmettern (beachten Sie, dass die Spieler:innen **NICHT** nur einen Schlag ausführen dürfen. Sie müssen **MINDESTENS 2** Schläge ausführen und nicht mehr als 3).
- d. Wenn es dem/der Spieler:in gelingt, den Ball zurück ins Feld und über das Netz zu schlagen, ist nun der/die gegnerische Spieler:in an der Reihe, dasselbe zu tun.
- e. Ein Punkt wird erzielt, wenn es einem/einer Spieler:in nicht gelingt, innerhalb von 3 Schlägen einen Schlag zurückzuschlagen (der Ball berührt den Boden oder landet nicht im Feld und fliegt nicht über das Netz).
- f. Es handelt sich um ein Rallye-Scoring, bei dem die Spieler:innen Punkte bekommen, unabhängig davon, ob sie aufgeschlagen haben oder nicht.
- g. Der Aufschlag wechselt bei jedem Punkt, unabhängig davon, wer den vorherigen Punkt gewonnen hat.
- h. Gewinner ist, wer 11 Punkte mit 2 Punkte Vorsprung erzielt. Siehe auch Punkte a..