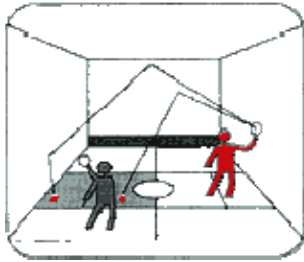


Hoe speel je Ricochet®

Telling

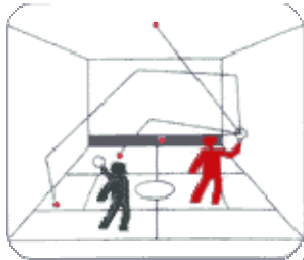
Een partij is gewonnen als een speler drie games wint uitgaand van "best of five". De keuze van serveren wordt door het **electronisch score systeem** gemaakt. Een speler serveert van rechts bij een even score en van links bij een oneven score. Een game is gewonnen als degene die serveert 15 punten haalt, mits het verschil met de score van de andere speler twee of meer punten bedraagt. Is dit niet het geval dan verlengen, totdat het verschil er wel is en de serveerder het laatste punt heeft gemaakt. Degene die echter het eerst 21 punten behaalt wordt winnaar van de game, ongeacht de voorafgaande voorwaarden. De winnaar van een game begint de volgende game met serveren.

Ricochet® Spelregels



1. Goede service:

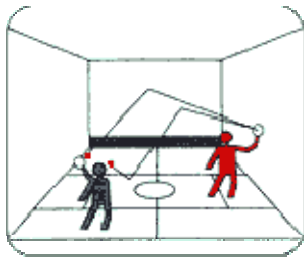
De serveerder staat met tenminste één voet in het servicevak en slaat de bal rechtstreeks op de voorwand (boven de infrarode zone) in het grote ontvangsvak. Wanneer de bal van de voorwand komt, mag hij al dan niet de zijwand raken alvorens speler B de bal retourneert.



2. Servicefout als:

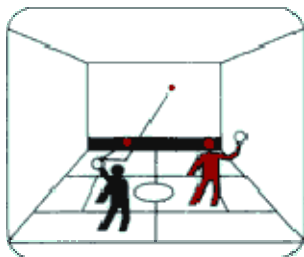
- De serveerder staat niet met tenminste één voet in het servicevak.
- De bal stuit niet in het ontvangsvak.
- De bal de infra-rode zone raakt. (incl. rode lijn)
- De bal het plafond raakt.
- De bal niet als eerste de voorwand raakt.
- Als de bal de achterwand op of boven de rode lijn raakt (niet getoond hier).

Bij een servicefout verliest de serveerder zowel de servie als een punt.



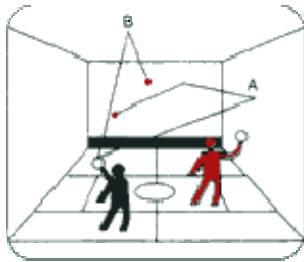
3. Een goede service return:

De bal wordt via volley of voordat deze de grond twee keer raakt teruggeslagen op de voorwand boven de infra-rode zone.



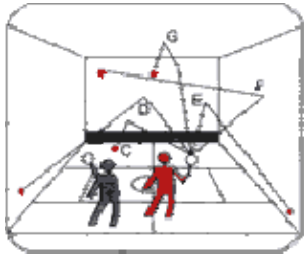
4. Een bal tijdens de rally is fout als:

- De bal de voorwand op of onder de rode lijn raakt (infrarode zone)
- De bal de achterwand op of boven de rode lijn raakt (infrarode zone).
- De bal wordt twee keer door een speler geraakt.
- De bal stuit twee keer voordat deze terug-geslagen wordt.



5. Bal in het spel:

De bal hoeft niet rechtstreeks de voorwand te raken. Speler B mag de bal via de zijwand (reverse ricochet shot) of plafond (plafond drop shot) slaan. Na het slaan geeft hij ruimte aan speler A opdat deze de bal kan slaan. De speler die geslagen heeft kan het best positie kiezen in de beschermde zone (cirkel); de vier hoeken zijn zo het snelst te bereiken.



6. Diverse slagen:

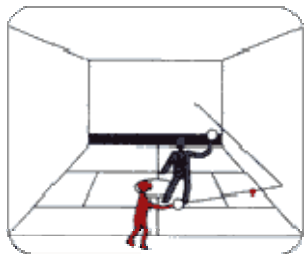
- A. Dropshot (stuit bij de voorwand).
- B. Lengteslag (langs de zijwand richting achterwand).
- C. Cross (slag van links naar rechts of v.v).
- D. Zijwand ricochet (zijwand(en)-voorwand).
- E. Plafond-drop (plafond-voorwand : zie fig 5)
- F. Plafond-ricochet (plafond-voorwand).
- G. Reverse ricochet (voorwand-plafond: zie fig.5).

Let / punten - situaties



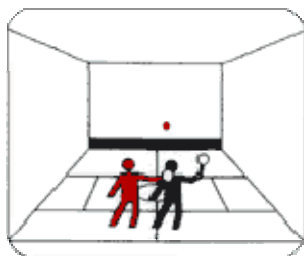
7. Hinder: Let / Punt

De grijze speler bevindt zich dicht bij de rode speler op het moment dat deze de bal wil slaan. Is er hinder maar geen gevaar dat de rode speler de grijze speler raakt, dan wordt de rally opnieuw gespeeld. Dit heet dan let. Was er géén sprake van hinder, dan verliest de rode speler de rally.



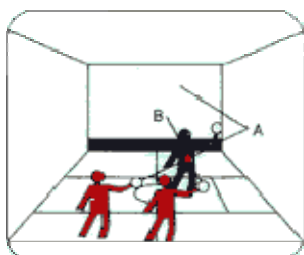
8. Hinder: Let

De grijze speler bevindt zich te dicht bij de rode speler op het moment dat deze de bal wil slaan. Als de rode speler stopt, dan wordt de rally opnieuw gespeeld. Dit is eveneens een let.



9. Hinder: Punt

De grijze speler bevindt zich te dicht bij de rode speler op het moment dat deze de bal naar de voorwand wil slaan. De grijze speler kan voor, naast of achter de rode speler staan. Er is gevaar dat de rode speler de grijze speler raakt. Als de rode speler stopt, dan wordt de rally aan hem toegekend.



10. Bal raakt de tegenstander:

- A. Als de de bal de voorwand niet zou hebben gehaald, dan wordt noch een let noch een punt toegekend, maar wint de grijze speler.
- B. Indien de bal de voorwand rechtstreeks gehaald zou hebben boven de infrarode zone, dan krijgt de rode speler een punt.