

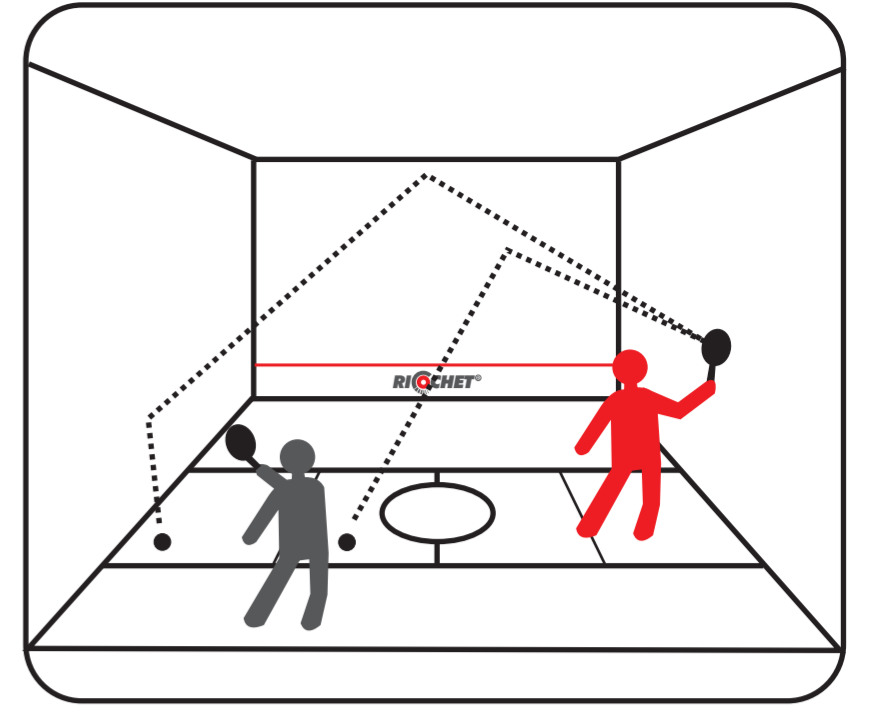
Hogyan játsszunk?

Pontozás:

Mecset nyer az a játékos, akinek három nyert szettje van. Az **elektronikus pontozórendszer** sorsolja, hogy ki kezdi a szervát. A játékos páros pontnál jobb, páratlan pontnál bal oldalról szervál. Szettet az a játékos nyer, aki minimum 15 pontot ér el azzal a feltétellel, hogy saját szervájával nyerte el a utolsó pontot, és a két játékos pontszámának különbsége legalább kettő. Ha ez nem teljesül, az a játékos nyer, aki előbb éri el a 21 pontot, figyelmen kívül hagyva a fent említett feltételeket. A szett nyertese szervál először a következő szettben.

Alabda

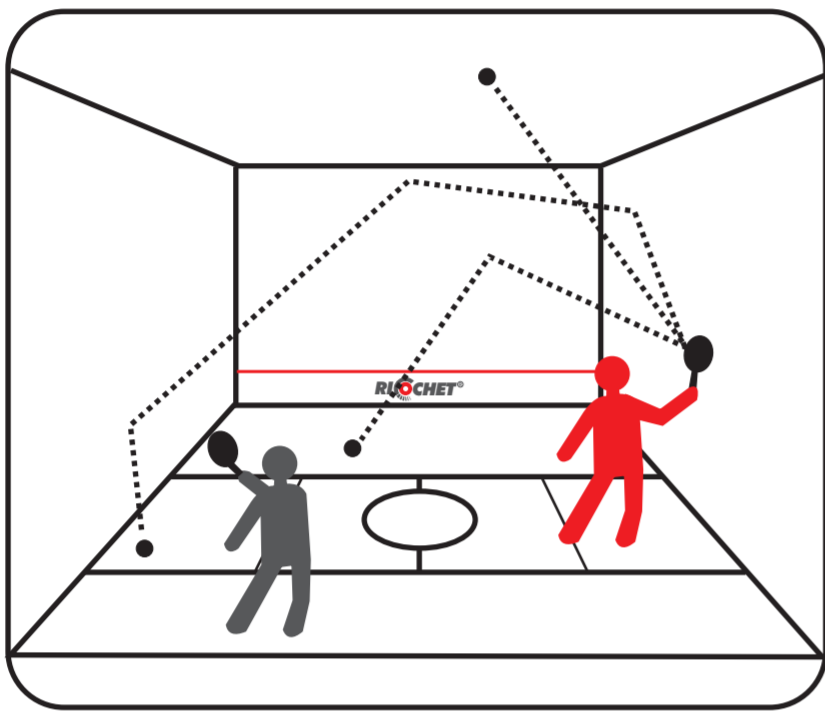
Minden szintű játékhoz - kezdőtől a profi játékig - **különböző színű labda** tartozik. A piros labda kezdőknek, a lila középhaladóknak, míg a szürke haladó játékosoknak ajánlott.



A szerváló kötelezően az egyik lábbal a szerváló négyzetben állva indítja a labdát a szemben lévő front falat érintve (az infravörös zóna fölé) a fogadó területre. Amikor a labda megérkezik a frontfalról érítheti az oldalfalat, mielőtt a fogadó visszaüti a labdát.

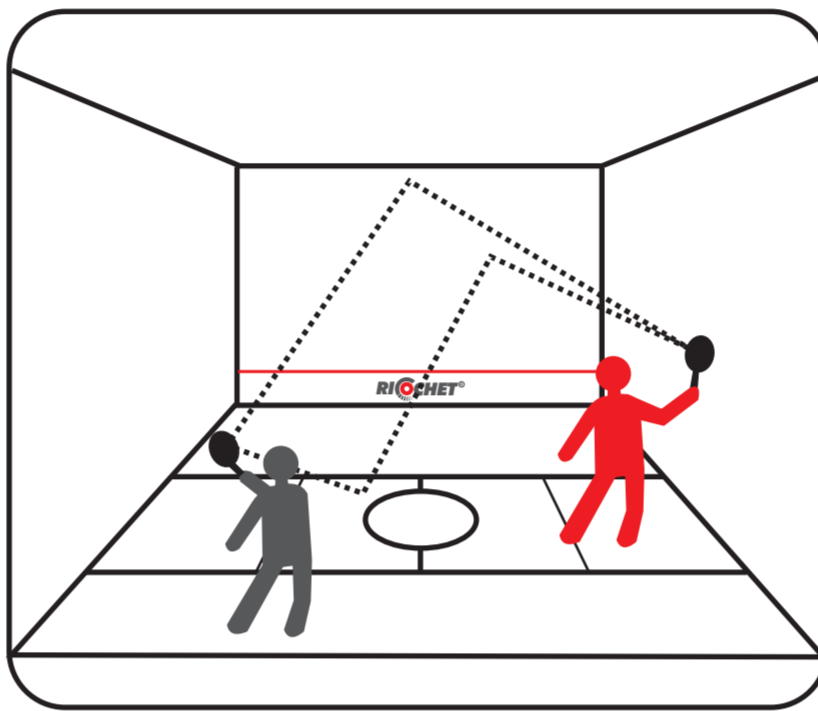
1

A szerva hibás, ha:



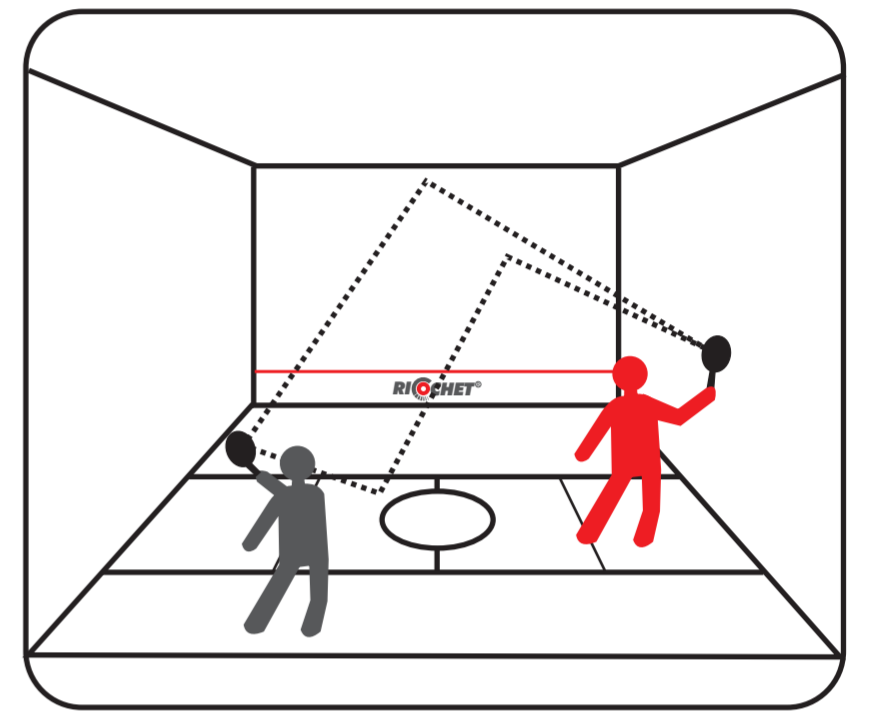
- Az adogató nem áll legalább egy lábbal a szervemezőben.
- A labda nem a fogadómezőben pattan (kivéve, ha a fogadó röptében üti meg a labdát).
- A labda az infravörös zónában pattan.
- A labda a plafonon pattan.
- A labda nem közvetlenül pattan a frontfalra.
- A labda a piros vonalon vagy afölött éri a hátsó falat.

A szerva jó visszaadása



A labdát közvetlenül "röptében" kell megütni, vagy mielőtt másodszor pattanna a földön. A frontfalat a piros vonal fölött kell érnie.

Hibás ütés a játékmenetben



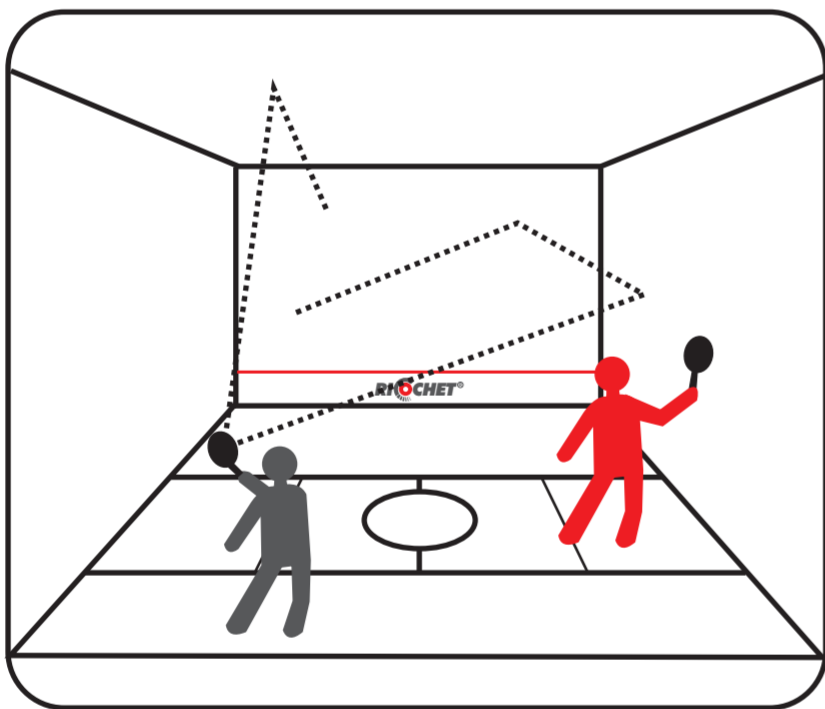
- A labda a frontfalat a piros vonal alatt érinti.
- A labda a piros vonalon vagy afelött érinti a hátsó falat.
- A labdát egy játékos kétszer üti meg.
- A labda kétszer pattan mielőtt az ellenfél visszaüti.

2

3

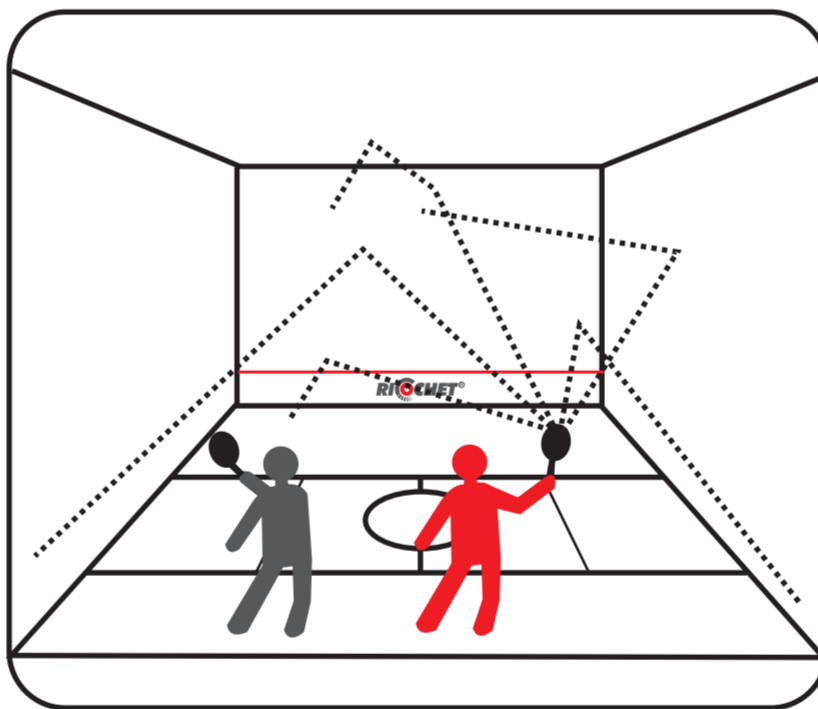
4

További játékmenet



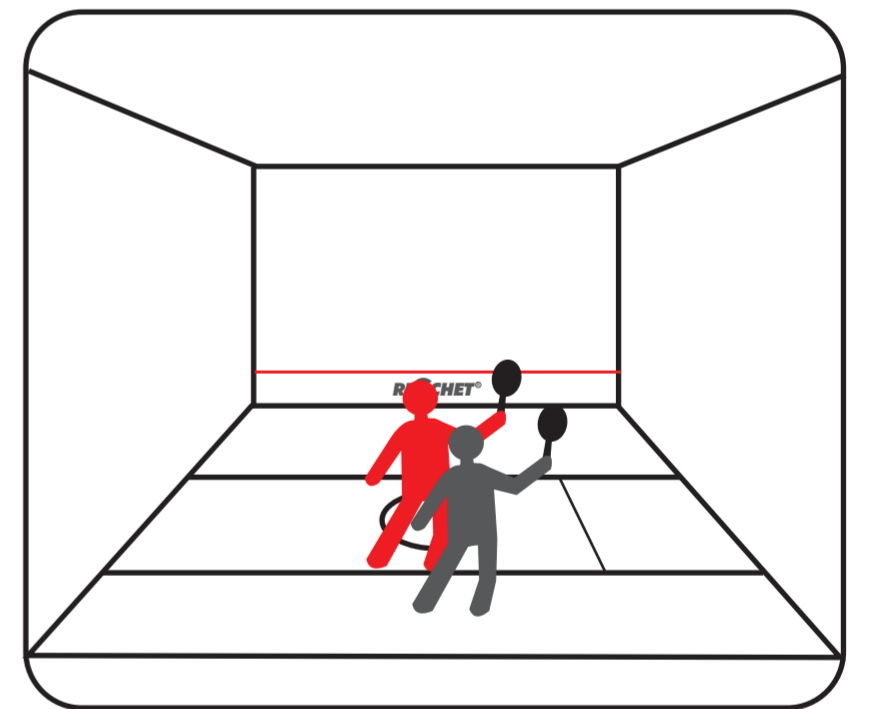
A labda érheti a frontfalat közvetlenül vagy közvetve (vagyis rápattanhat az oldalfalról, ezt hívják fordított ricochet ütésnek, illetve a plafonról, ezt hívják plafonról ejtett ütésnek).
A játékosnak lehetőséget kell adnia az ellenfél számára, hogy elérje és meg tudja ütni a labdát. A játékosnak, aki megütötte a labdát ajánlatos a védett zónába helyezkedni (kör); így számára mind a négy sarok egyaránt elérhető távolságba kerül.

Ütéstípusok



- A** Ejtett ütés - DROP (a frontfal közelében pattan a labda)
- B** Hosszütés - LENGTH (mélyen az oldalfal mentén)
- C** Keresztütés - CROSS COURT (ütés a pálya bal oldaláról a jobb oldalra vagy fordítva)
- D** Oldalfal Ricochet - SIDE WALL (oldalfal-frontfal)
- E** Plafonról ejtés - CEILING DROP (plafon-frontfal, ld. 5. kép)
- F** Plafon Ricochet - CEILING RICOCHET (plafon-frontfal)
- G** Fordított Ricochet - REVERSE RICOCHET (frontfal-plafon, ld. 5. kép)

Zavarás: Let és Pont



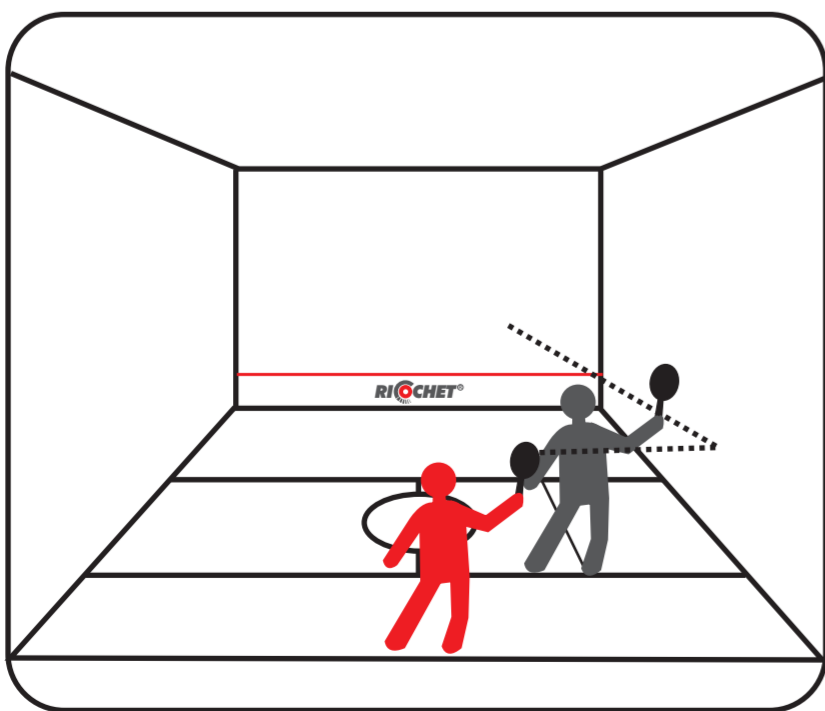
A szürke játékos a piros játékos közvetlen közelében van, amikor utóbbi ütéshez készül, de megállítja a játékmenetet. Ha a szürke játékos zavarta a piros játékos, de nem volt közvetlen veszély arra, hogy a piros játékos megüti a szürkét, a játékmenetet újra játszik (új szerva). Ezt hívják LET-szabálynak. Ha a szürke játékos nem zavarta a piros játékos, utóbbi pontot veszít.

5

6

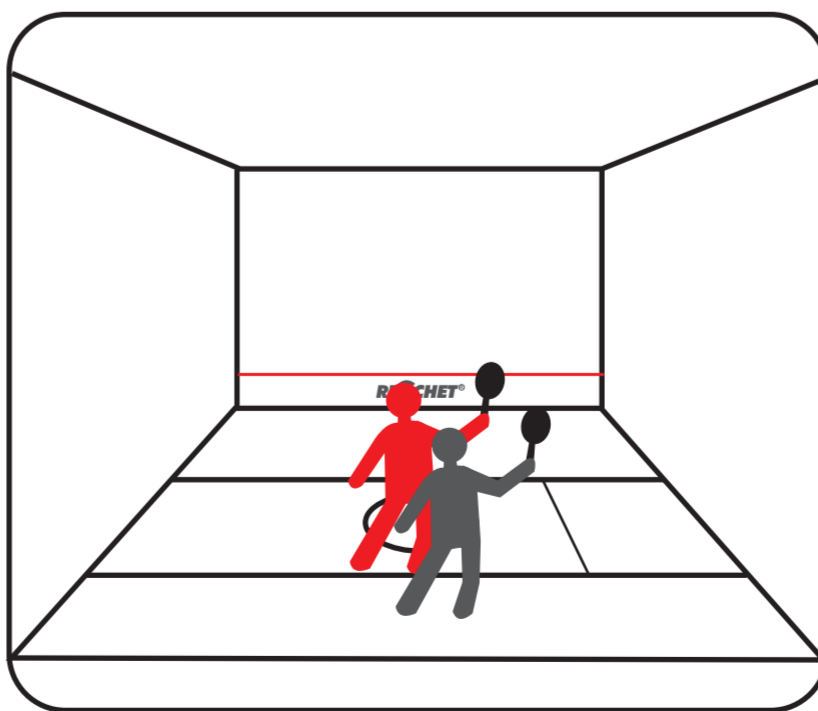
7

Zavarás: Let



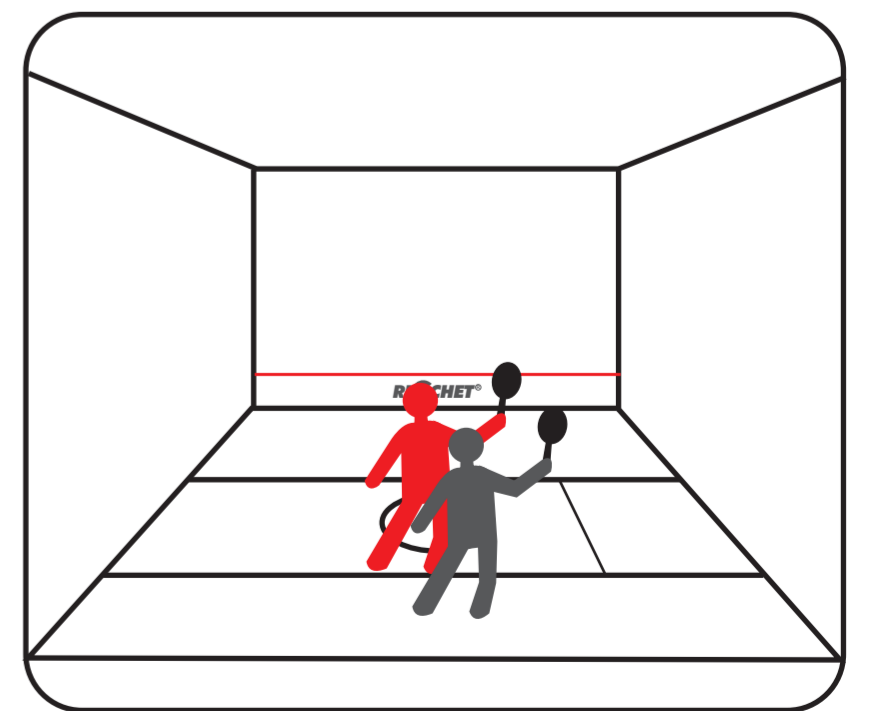
A szürke játékos túl közel van a piros játékoshoz, aki az oldalfalra akarja visszaadni a labdát. Ha ilyenkor a piros játékos megállítja a játékot, újra játszik a labdamentet. Ez szintén LET.

Zavarás: Let és Pont



A szürke játékos túl közel van a piroséhoz, aki a labdát közvetlenül a frontfalra akarja ütni. A szürke játékos lehet az ellenfél mögött vagy mellett. Veszély van, ha a piros játékos megüti a szürkét. Ha a piros játékos megállítja a labdát, pontot kap.

A labda az ellenfélre pattan



- A** Ha a labda nem érte a frontfalat, a szürke játékos nyeri a labdamentet.
- B** Ha a piros játékos megüti a labdával a szürkét, és onnan a labda továbbmegy a frontfalra, akkor a piros játékos nyeri a labdamentet, feltéve, ha a labda eléri a frontfalat.

8

9

10