



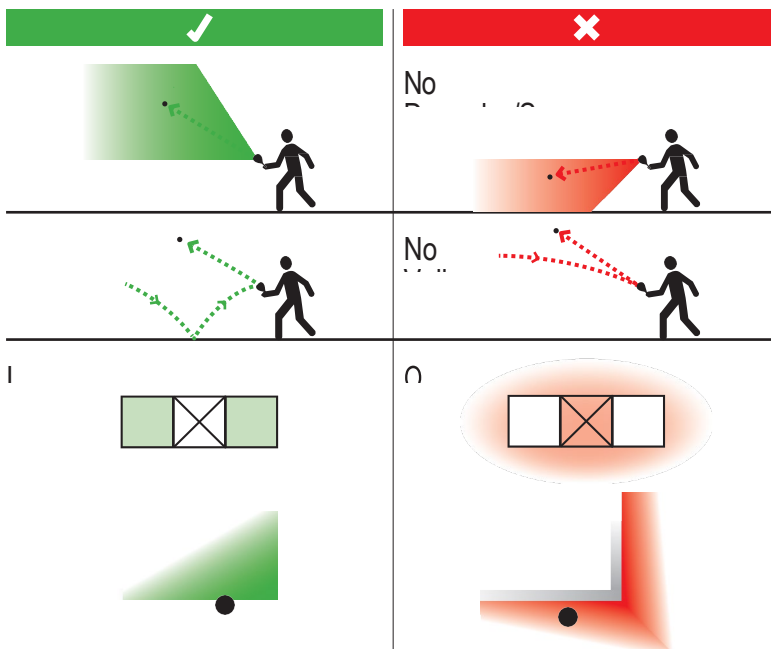
[Street Racket PLAY](#)



[Promotion.StreetRacket.Bayern](#)

STREET RACKET PROMOTION  
[PLAYLIST \* SLIDES \* CLIPs]

## Street Racket Regeln



- ❖ Der Ball muss sich nach dem Schlag immer nach oben oder geradeaus bewegen.
- ❖ Der Ball muss vor dem Schlag immer einmal aufspringen.  
(Ausnahme: Anspiel/Service darf direkt aus der Hand gespielt werden. Dabei darf das mittlere Quadrat nicht berührt oder betreten werden.)

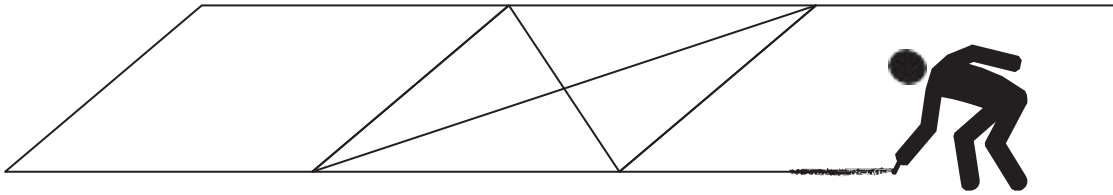
### Zählweise

Für die Wettkampfform von Street Racket gelten folgende Regeln:

- ❖ Der Gewinner eines Ballwechsels erhält einen Punkt und hat jeweils wieder das Anspiel. Der Spieler, der zuerst 11 Punkte gewonnen hat, gewinnt den Satz. Es gibt keine Verlängerung.
- ❖ Ein Wettkampfspiel wird grundsätzlich als «best of five» gespielt, also bis ein Spieler drei Sätze gewonnen hat.

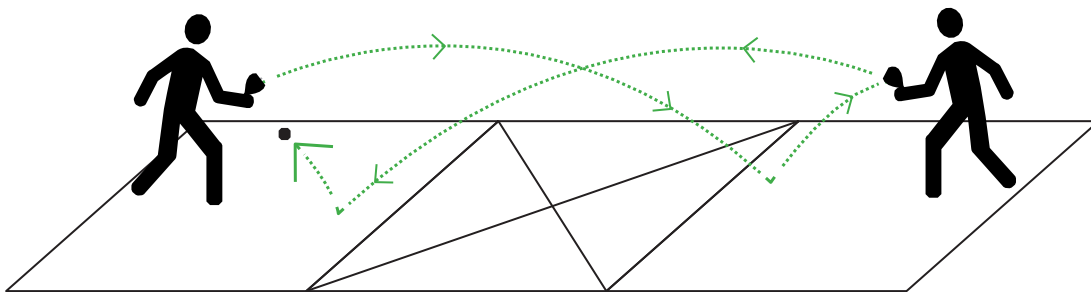
# Spielformen im Einzelfeld

## Grundform und Grundregeln



Drei gleich grosse Quadrate werden hintereinander aufgezeichnet (Kreide, Farbe, Spray) oder markiert (Klebeband, Sportmarkierungen). Das mittlere Quadrat wird als optische Hilfe mit einem Kreuz markiert und auf diese Weise «gesperrt».

## Grundregeln



Spieler A spielt den Ball jeweils ins Quadrat von Spieler B und umgekehrt. Das mittlere Quadrat wird überspielt und der Ball darf diese Fläche nicht berühren.

Im Grundspiel muss der Ball jeweils einmal auf den Boden springen (kein Volley/Direktspiel) und immer von unten nach oben gespielt werden (kein Smash/Downplay).

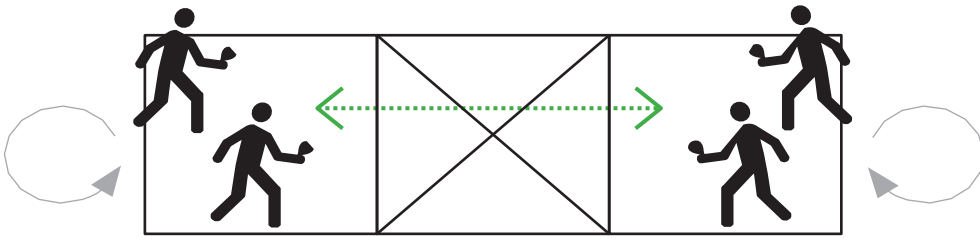
Ein Anspiel kann direkt aus der Luft (Ball aus der Hand fallen lassen) oder nach einmaligem Aufspringen am Boden ausgeführt werden.

Die Spieler können überall stehen, einzig beim Anspiel dürfen sie die Linie zum mittleren Quadrat nicht berühren oder übertreten.

Für kompetitive Spielformen

- ❖ Wer den Ball nicht ins Feld des Gegenübers spielen kann verliert den Ballwechsel und der Gegner erhält den Punkt. Die Linien gehören zum Spielfeld.
- ❖ Wer den Ballwechsel gewinnt, schlägt bei nachfolgenden Ballwechsel auf (winner's ball).
- ❖ Ein Satz wird auf 11 Punkte gespielt (keine Verlängerung), ein Match auf drei Gewinnsätze (best of five).

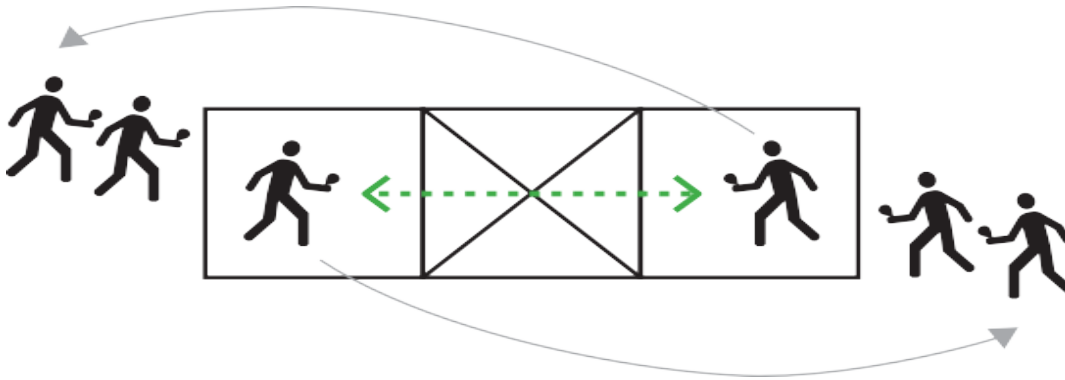
## Doppel



Pro Seite bilden je zwei Spieler ein Team. Die Spieler wechseln sich nach jeder Ballberührung ab und machen dem Partner sofort Platz für seinen Schlag.

Ein Doppel wird kooperativ (welche 2 Teams schaffen den längsten gültigen Ballwechsel als 4erGruppe?) oder kompetitiv (welches Team gewinnt das Spiel?) gespielt.

## Rundlauf



Auf einer Seite des Feldes befinden sich mindestens 2 Spieler, auf der anderen Seite mindestens ein Spieler. Pro Seite können auch mehrere Spieler stehen (Intensität nimmt bei Erhöhung der Spieleranzahl ab).

Nach dem Anspiel bzw. nach jedem geschlagenen Ball wechselt der betreffende Spieler die Seite und läuft eine halbe Runde ums Feld. Auf der anderen Seite wartet er, bis er wieder an der Reihe ist den nächsten Ball zu schlagen. Die Spieler einigen sich auf eine Richtung für das Wechseln der Seite (in der Regel gegen den Uhrzeigersinn; ein Seitenwechsel nach einer gewissen Spieldauer ist sinnvoll).

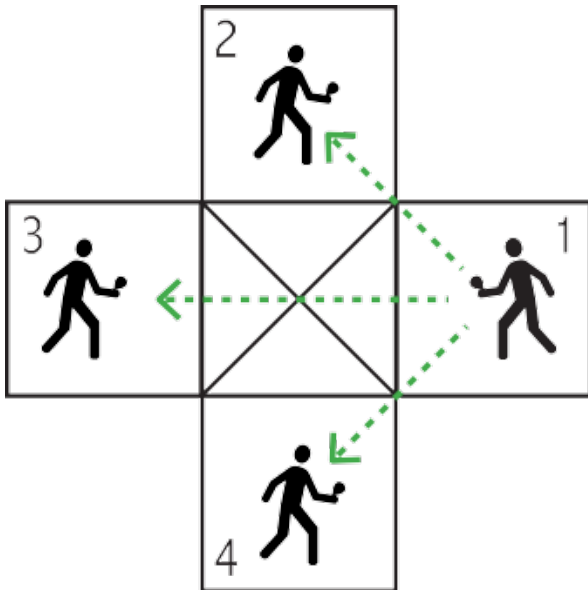
Rundlauf wird kooperativ (wie oft kann der Ball als Gruppe gültig geschlagen werden) oder kompetitiv (wer scheidet zuletzt aus) gespielt.

Wenn in der kompetitiven Form (Variante mit Ausscheiden nach einem Fehler) nur noch zwei Spieler übrig sind, spielen sie ein Finalspiel (Einzel) auf eine von der Gruppe vereinbarte Anzahl Punkte. Dem Gewinner werden 3 Punkte, dem Zweiten 2 Punkte und dem letzten vor dem Endspiel im Spiel verbliebenen Spieler ein Punkt gutgeschrieben.

## Spielformen im Kreuzfeld

Verbindet man 2 Einzelfelder zu einem Kreuz, entstehen viele neue Spiel- und Interaktionsmöglichkeiten. Alternativ können die beiden Felder auch weiterhin für doppelte Aktivitäten in separaten Einzelfeldern genutzt werden (Einzel, Doppel, Rundlauf, etc.). Auf diese Weise wird bei ausreichender Fläche noch mehr Bewegung und Kreativität initiiert.

### Quartett



4 Spieler verteilen sich auf die 4 Quadrate des Spielfelds. Jeder Spieler versucht, sein Quadrat zu verteidigen und den Ball in eines der drei anderen Quadrate zu spielen.

Das Quartett-Spiel eignet sich sehr gut als Einstieg in die Anwendungen des Kreuzfelds.

Welche Gruppe kann einen Ballwechsel auf diese Weise am flüssigsten gestalten, ohne einen Fehler zu machen (Kooperation)?

In einer zweiten Phase ist die kompetitive Form spannend und motivierend. Wer den Ball

nicht in eines der drei anderen Quadrate spielen kann, verliert ein Leben. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler das letzte seiner Leben (z.B. 5) verliert oder wenn eine vorher definierte Zeitdauer abgelaufen ist (wer noch am meisten Leben hat, gewinnt).

Es können auch mehr als 4 Spieler am Quartett teilnehmen. Wer einen Fehler macht, verliert ein Leben und gibt sein Feld frei für einen neuen Spieler. Der ausgeschiedene Spieler rotiert in einer Warteschlange bis er wieder an der Reihe ist. Die Spielregeln von Street Racket gelten auch beim Quartett (kein Volley, kein Downplay).

### Kreuz-Duell

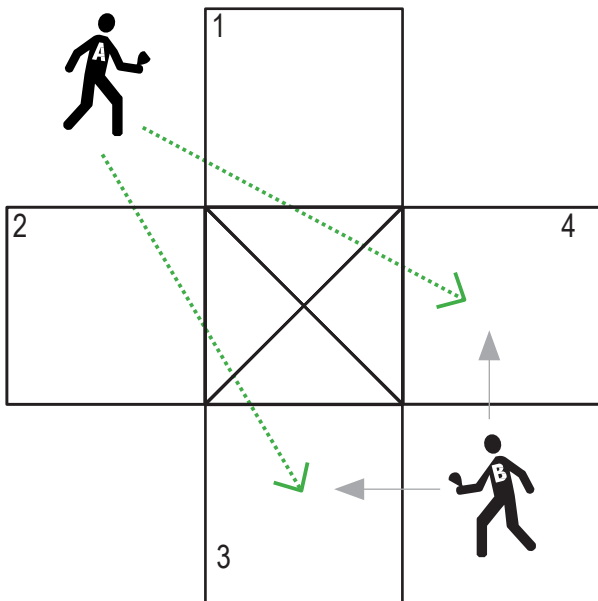
Zwei Spieler spielen hin und her, aber jeder deckt zwei nebeneinander liegende Felder ab und befindet sich in der Ausgangsposition zwischen seinen beiden Quadraten. Beide Felder des Gegners können beliebig angespielt werden.

Die Spielregeln von Street Racket (kein Volley, kein Downplay) gelten auch bei dieser Variante.

Zur Steuerung der Intensität kann die minimale Ballhöhe definiert werden (z.B. Knie, Hüfte, Schulter, Kopf). Dies macht insbesondere auch beim Anspiel Sinn.

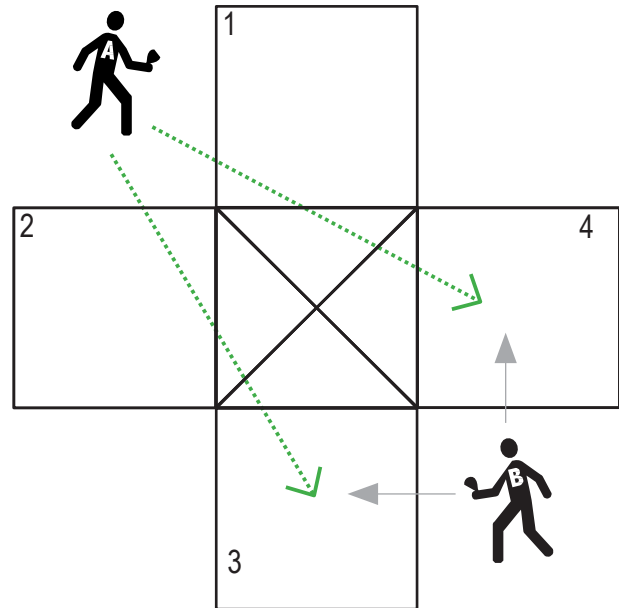
## Anspiel

Spieler A spielt eines der Felder von Spieler B an.



## Weiterspielen

Spieler B spielt den Ball in eines der Felder von Spieler A zurück



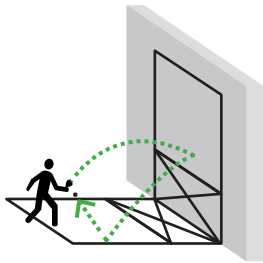
## Street Racket WAND – Spielvarianten

Die Grundformen wie Einzel, Doppel oder Rundlauf können gegen eine Wand gespielt werden. Zusätzlich können die Spieler auf diese Weise auch alleine üben. Spielformen gegen eine Wand benötigen weniger Grundfläche und eignen sich insbesondere auch für den Indoor-Einsatz.

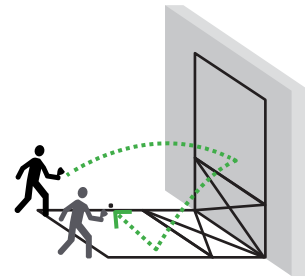
Im Aussenbereich können die Wandfelder ebenfalls mit Kreide markiert werden, im Innern von Gebäuden eignen sich verschiedenartige Klebebänder sehr gut (je nach gewünschter Beständigkeit der Felder). Am Boden können alternativ auch Sportmarkierungen aus Gummi (z.B. courtlines) oder Markierhütchen eingesetzt werden. Bei einer permanenten Installation eignen sich Spezialfarben, die sich je nach Beschaffenheit des Untergrunds unterscheiden.

Ein Street Racket Basisfeld wird zur Hälfte an einer Wand markiert, die andere Hälfte bleibt am Boden. Dadurch entsteht neben einem Zielfeld am Boden eines an der Wand, wo der Ball hineingespielt werden muss. Die Grundformen können wie immer kooperativ oder kompetitiv gespielt werden.

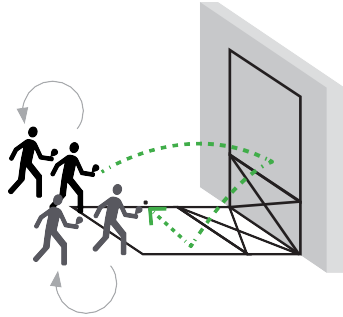
Alleine



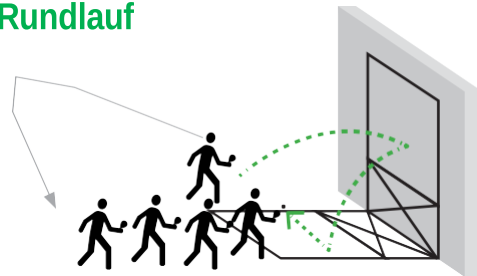
Einzel



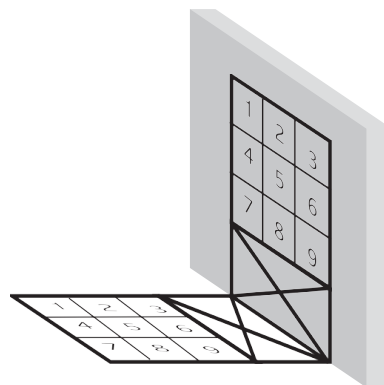
Doppel



Rundlauf



**Street Racket WAND** - Punkte sammeln



Als kleine Wettkampfform werden verschiedene Zielfelder eingezeichnet. Diese können an der Wand oder am Boden sowie auch in Kombination verwendet werden.

**Nun versuchen die Spieler kooperativ** (welches Paar oder welche Gruppe schafft in einer gewissen Zeit oder mit einer gewissen Anzahl Schläge die meisten Punkte) **oder kompetitiv** (welcher Spieler gewinnt auf diese Weise das Duell mit seinem Gegner oder den Wettkampf innerhalb einer Gruppe) **gegen die Wand zu spielen und dabei möglichst viele Punkte zu sammeln.**

Die Idee solcher Zielfelder kann in alle vorangehenden Anwendungen gegen die Wand integriert werden, um gewisse zusätzliche Aspekte zu fördern (u.a. Präzision, Konzentration, Motivation, Kooperation, uvm.).