



UPDATED: 17/01/2006

# SEESAW

**WhipFlipp SEESAW ist ein Duellspiel. Verteidigt werden zwei auseinanderliegende Felder. Das Ziel liegt darin, möglichst viele Bodentreffer im gegnerischen Feld zu platzieren. Die heranfliegenden Bälle werden mit direkten oder indirekten Abnahmen zurückgeschossen. Gespielt wird über drei Sätze.**

## SPIELFELD

Zwei Quadrate (6x6 Meter) am Boden markieren die gegenüberliegenden GROUNDS.

Der Feldabstand zwischen den GROUNDS beträgt : 5m bis 8m. Die Spielfeldgrösse und deren Abstand, kann aber auch individuell vereinbart werden, je nach Teamsstärke.

## CHUCKER UND CATCHER

Beim Wurf ist der Player ein CHUCKER. Bei der Ballabnahme ist der Player ein CATCHER. Ein Player ist also immer abwechselnd beides.

## SPIELVERLAUF

Die Player schiessen sich ähnlich wie beim SKILL OUT DUELL den Ball hin und her. See, saw, see, saw. Gespielt wird mit einem Ball auf drei Gewinnsätze bis 20 Punkte. Ein Satzgewinn muss mit mindestens 2 Differenzpunkten gesichert werden. Die Spielverlängerung dauert, bis die 2 Differenzpunkte erreicht sind. Die Markierungslinie ist Teil des Felds. Es zählt der Auftreffort des Balls. Im Zweifelsfall wird der Schuss wiederholt.

## ANSPIEL

Das erste Anspiel entscheidet das Los. Das Anspiel erfolgt immer hinter der Grundlinie.

Anspielschüsse von oben nach unten sind nicht erlaubt. Das heisst, der Ball muss mindestens für einen Moment über der

Kopfhöhe des Chuckers fliegen. Anspielbälle dürfen mit einem REFLEX oder direkt gespielt werden.

## BALLABNAHME

Die Bälle werden prinzipiell im GROUND mit REFLEX oder BOUNCE abgenommen und direkt oder indirekt zurückgespielt. Nach spätestens dem dritten Ballkontakt pro Team, muss der Ball dem Gegner zugespielt werden. Die Kombination BOUNCE/REFLEX gilt als zwei Ballkontakte.

## TWILIGHT ZONE

Der OFF-Bereich zwischen den GROUNDS heisst TWILIGHT ZONE. Droht der Ball nach dem ersten Ballkontakt in die TWILIGHT ZONE zu fallen, kann er per REFLEX zurück in den eigenen GROUND-Bereich geschossen werden. Der CHUCKER muss nach seinem Rückschuss zurück in den GROUND. Beim dritten Ballkontakt wird der Ball dann erneut per REFLEX abgenommen und zum Gegner gespielt.

## TREFFER: 1 Punkt

Landet der Ball auf dem Boden des gegnerischen GROUNDS, gewinnt der CHUCKER 1 Punkt.

## OFF-ERROR: 1 Punkt

Landet der Ball im OFF oder in der TWILIGHT ZONE, gewinnt der Gegner 1 Punkt.

## LOST-ERROR: 2 Punkte

Fliegt der Ball aus dem WhipFlipp oder bei Körpertreffer in den eigenen GROUND, zählt dieses faule Ei als 2 Punkte für den Gegenspieler.

## SKILL-ERROR: 1 Punkt

Nimmt ein CATCHER in seinem GROUND einen Ball mit einem SACKSKILL ab, geht 1 Punkt an den Gegenspieler.

## EXPANDER: 3 und 5 Punkte

Gelingt es dem CATCHER einen gegnerischen Ball im OFF mit einem SACKSKILL der Levels L01 oder L02 zu fangen, gewinnt er 3 Punkte. Alle Sackskills der Levels L03 und HS zählen indes 5 Punkte! (LEVELPUNKTE siehe Skillmanual.)

Der CATCHER muss dabei aber unbedingt ausserhalb seines GROUNDS stehen. Es zählt die Fussstellung bei der Landung. Nach dem Fang verharrt der CATCHER in seiner Stellung (FREEZING), bis der Schiri abpfeift.

Befindet sich der Ball dabei über dem GROUND, zählt dies entsprechend als SKILL-ERROR!

Verfehlt der CATCHER den Ball, so zählt die Landung des Balls im OFF als voller Punkt für den CHUCKER. Unerheblich ist, ob der CATCHER den Ball berührt hat. Massgebend ist die Stellung im OFF.

