

# Rally Royal 1 – Stunde

3 Spieler: 2 auf Aufschlagseite, 1 auf Returnseite

4 Spieler: 2 auf Aufschlagseite, 2 auf Returnseite

**Partner-Rotation:** Der Spieler, der den Fehler macht, wechselt mit seinem Partner.

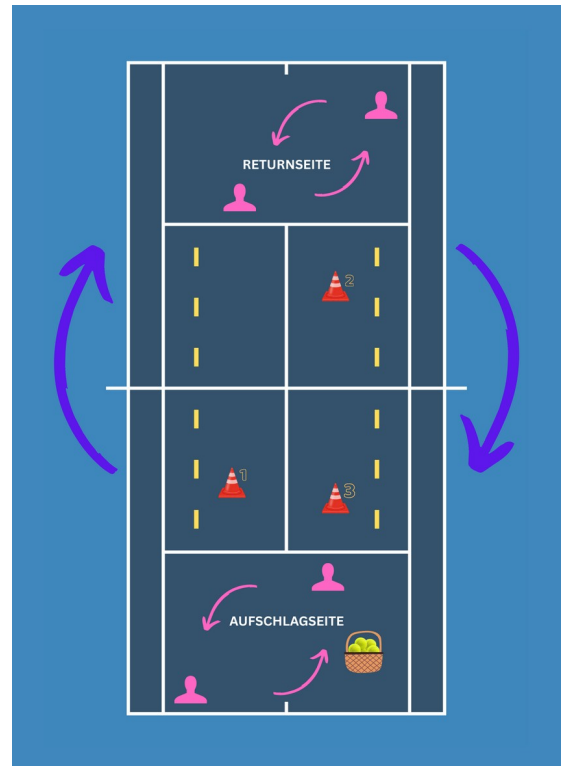
**Seiten-Rotation:** Wenn Ziel erreicht, tauschen die beiden Sieger ihre Positionen.

So sind alle immer gleichmäßig dran, weil sie sehr viel durchtauschen.

5 min Aufwärmen

5 min normal peppeln + mehrmals aufpeppeln und dann übers Netz spielen

5 min Aufbauen & Erklären des Spielprinzips („Plus-zählen“ & schnelles Bällesammeln erklären!)



**Min15: 7 min Kooperations-Phase 1** (danach Punkte aufschreiben!)

- Aufschlag cross, Return longline → 1 Punkt für beide
- Pyramide bei Return getroffen → 2 Punkte für beide

2 min Bälle sammeln, 1 min Puffer

**Min25: 7 min Kooperations-Phase 2** (danach Punkte aufschreiben!)

- Aufschlag cross, Return longline, Schlag cross → 2 Punkte für beide
- Pyramide bei letzten Schlag cross getroffen → 4 Punkte für beide

2 min Bälle sammeln, 1 min Puffer

**Min35: 7 min Kooperations-Phase 3** (danach Punkte aufschreiben!)

- Aufschlag cross, Return longline, Schlag cross, Schlag longline → 3 Punkte für beide
- Pyramide bei letzten Schlag longline getroffen → 6 Punkte für beide

2 min Bälle sammeln, 1 min Puffer

**Min45: 10 min Wettbewerbs-Phase**

- *King of the Court*
  - Spieler mit wenigsten Punkten bisher fängt als King an
  - Aufschlag cross und Return longline (so wie bei Kooperations-Phase 1), danach ist der Punkt frei
  - Bei Aufschlagfehler: Spieler auf Aufschlagseite rotieren  
Bei Returnfehler: Wechsel!

Gesamtpunktezahl ausrechnen & Ende der Stunde