

distributed by **HAMMER**

CROSSNET[®]



AUFBAUANLEITUNG UND SPIELREGELN



DAS SET BEINHALTET:

1x CROSSNET Netz

1x Rucksack

4x Stahlrohre

- Jedes Stahlrohr besteht aus 5 nummerierten Einzelstangen
- 20 Stangen insgesamt

4x Spannungsschnüre

12x Bodenanker

1x Äußere Begrenzung

1x Mittelstange

distributed by **HAMMER**

CROSSNET[®]



AUFBAU

*(Empfehlung mindestens 2 Personen)

1. Wählen Sie die Netzhöhe:

- für Männer ca. 240 cm (1+2+3+4+5)
- für Damen ca. 224 cm (1+3+4+5)
- für Jugend ca. 185 cm (1+2+3+5)
- für Kinder ca. 160 cm (1+4+5)

*siehe Abbildung

2. Stecken Sie die Einzelstangen je nach gewünschter Netzhöhe zu 4 Außenpfosten zusammen.

3. Setzen Sie die Mittelstange in das Netz ein und schließen Sie den Reißverschluss.

4. Schieben Sie zunächst 2 gegenüberliegende Pfosten in die Hüllen des Netzes. Die Augenschraube muss dabei durch den Schlitz im Netz geführt werden.

5. Befestigen Sie die Spannschnüre mit dem Karabiner am oberen Pfosten an der Augenschraube. (2x)

6. Lassen Sie den Pfosten von einem Partner aufrecht halten während Sie die Spannschnüre spannen. Drücken Sie den Bodenanker 45 Grad von der Stange aus in den Boden. Halten Sie den anderen Pfosten aufrecht.

7. Sie haben jetzt eine Seite Ihres CROSSNETS aufgestellt. Wiederholen Sie die Schritte 4 - 6 mit den restlichen beiden Seiten des Netzes.

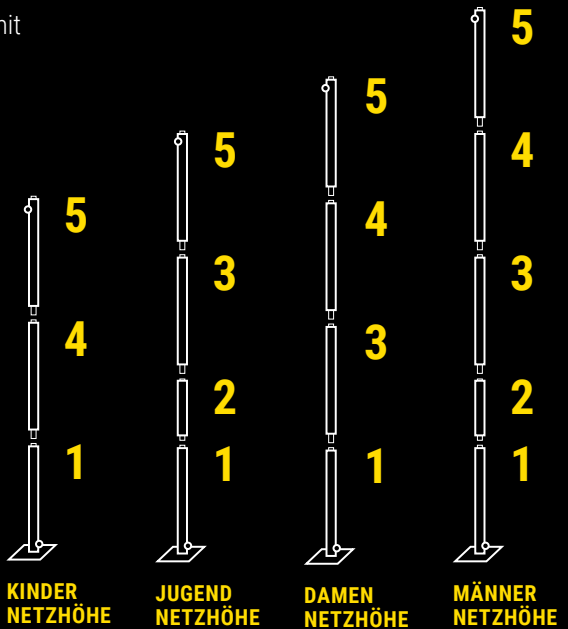
8. Um die äußere Begrenzung zu markieren, fixieren Sie die äußere Begrenzung an den 4 Eckpunkten mit Hilfe der 4 Bodenanker im Boden.

distributed by **HAMMER**

CROSSNET®

9. Um die äußere Begrenzung zu markieren, fixieren Sie die äußere Begrenzung an den 4 Eckpunkten mit Hilfe der 4 Bodenanker im Boden.

10. Justieren Sie die Spannschnüre bei Bedarf nach.



SPIELREGELN

Das Ballspiel

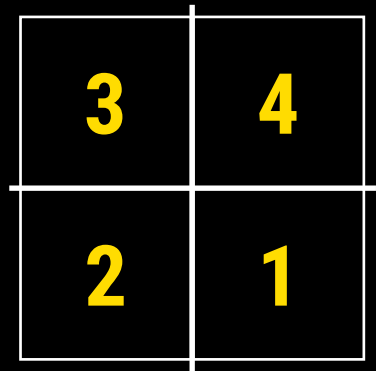
Die Spieler dürfen den Ball nur einmal mit ihren Händen berühren, um den Ball über das Netz zurückzubringen. Wir definieren "Hände" als jeden Bereich zwischen den Handgelenken und Fingerspitzen, einschließlich des Handrückens. Die Spieler dürfen den Ball zu keinem Zeitpunkt des Spiels fangen, tragen oder halten. Natürlich können Sie in der Gruppe entscheiden, die erlaubte Anzahl an Ballberührungen zu erhöhen. Oder Sie einigen sich darauf, dass der Ball auch mit weiteren Körperteilen gespielt werden darf. (zum Beispiel Füße, Knie, Kopf)

Rotationsprinzip

Immer wenn ein Spieler ausscheidet, verlässt dieser Spieler das Spielfeld und alle Spieler rücken in das nächst höhere Feld vor. Das Feld mit dem niedrigsten Rang wird dann mit einem neuen Spieler gefüllt. Die ausgeschiedenen Spieler verlassen das Spielfeld und warten auf ihren nächsten Einsatz, welcher dann wieder im Feld 1 beginnt.

Diese Situationen stellen mögliche Wege dar, um auszuscheiden:

- ★ Fehler beim Versuch den Ball in ein anderes Feld zu spielen
- ★ Zulassen, dass der Ball im eigenen Feld den Boden berührt
- ★ Der Ball wird ins Aus gespielt (außerhalb der äußeren Begrenzungslinien)
- ★ Falsches Spielen des Balles, zum Beispiel Halten, Fangen oder Tragen
- ★ Verstoß gegen zusätzliche Regeln, welche die Spieler in ihr Spiel mit einbeziehen



SPIELREGELN

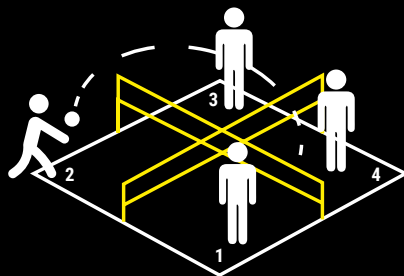
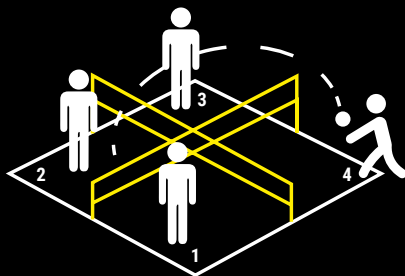
Das Spiel

Die Felder werden vom höchsten zum niedrigsten Rang geordnet, 4 - 1. Die Außengrenzen markieren das gesamte Spielfeld.

- ★ Die Außenbegrenzungslinien sind Teil des Spielfeldes. Landet der Ball aber außerhalb der äußeren Begrenzungslinie, ist der Ball im Aus.
- ★ Die Angabe wird immer aus dem 4. Feld in das 2. Feld gespielt. Dem Spieler des 2. Feldes ist es dann nicht erlaubt den Ball direkt nach der Angabe zu Schmettern oder zu Blocken. Nachdem der Ball aus dem 2. Feld herausgespielt wurde, darf geschmettert und geblockt werden.

distributed by **HAMMER**

CROSSNET®



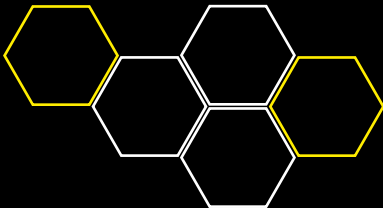
★ Sobald der Ball in ein Feld gespielt wird, ist der zugehörige Spieler verantwortlich, den Ball in ein anderes Feld weiter zu spielen. Außerdem ist nur der Spieler des Feldes, in welches der Ball gespielt wurde, berechtigt den Ball zu spielen. Ist sein Zuspiel fehlerhaft, scheidet er aus.

Nur der Spieler des 4. Feldes kann Punkte sammeln und behält diese auch, wenn er ausscheidet. Der Spieler, welcher zuerst 11 Punkte erzielt und gleichzeitig 2 Punkte Vorsprung hat, gewinnt das Spiel.

SPIELREGELN

Der Showdown

Wenn es Unstimmigkeiten gibt, welche von den Spielern nicht beigelegt werden können, ist der Showdown der einzig richtige Weg, um die Meinungsverschiedenheit zu lösen. Der Showdown wird als Minispiel auf zwei Feldern ausgetragen und der Verlierer scheidet aus.



distributed by **HAMMER**

CROSSNET[®]





distributed by **HAMMER**

CROSSNET®

Hammer Sport AG

Von-Liebig-Str. 21, 89231 Neu-Ulm

www.hammer-sport.de www.mikasa.de

