

Milaniwood – Skok! – Tenis (MLW_MJMP0_001)

Věk: od 4 let

Počet hráčů: 2 hráči (dvouhra) nebo 4 hráči (čtyřhra)

Obsah hry: 1 dřevěná síť, 4 dřevěné disky, 4 žluté dřevěné míčky

Cíl hry: Vítězí hráč, který získá nejvíce bodů.

Příprava na hru:

Položte tenisové hřiště na rovný povrch a vyhladte ho rukou. Umístěte síť na čáru označující střed hřiště (obr. 1 – H). Vyberte si barvu disku a vaši stranu hřiště, na které budete hrát (nedochází ke změně stran).

Jak házet

Lehce zatlačte na míček (malý žlutý disk) hranou disku, aby vystřelil dopředu. Trénujte, abyste se naučili střílet míček tam, kam chcete!

Doporučení: Před střílbou míčku můžete mírně pohnout hřištěm, ale musíte dávat pozor, abyste na něm ničím nepohnuli.

Začátečníci a děti

Pravidla

Rozhodněte, jak dlouho bude hra trvat – minimum jsou 3 minuty. Hrát začíná nejmladší hráč.

Servis

Položte míček kamkoli mezi základní čáru a obdélník pro podání (obr. 2 – C). Podání může dopadnout kamkoli na soupeřovu stranu hřiště.

Máte dvě podání.

Pokud se míček při podání dotkne sítě, a přesto dopadne na soupeřovu polovinu hřiště, musíte podání opakovat.

Pokud míček během hry zasáhne síť, pokračujete ve hře, dokud některý z hráčů nezíská bod.

Podává se střídavě, to znamená, že po každém bodu, bez ohledu na to, kdo bod získal, podává druhý hráč. Jeden míček je náhradní.

Výměna

Pokud je podání platné, druhý hráč se pokusí jej vrátit úderem zpět, to znamená, že vrátí míček na druhou stranu hřiště. Výměna pokračuje, dokud jeden z hráčů nezíská bod.

Platné body

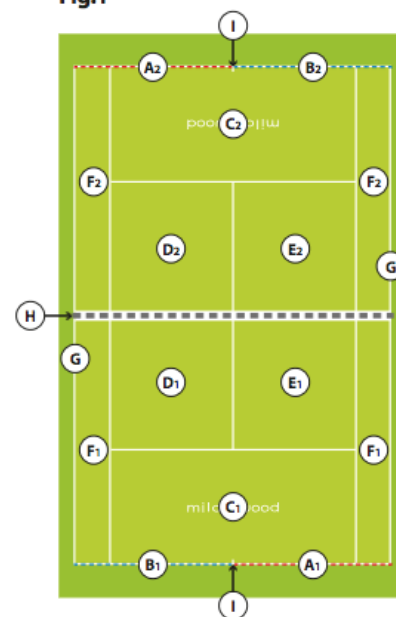
Bod získáte, pokud:

- zahrajete „vítězný úder“, to znamená že míček dopadne na soupeřovo pole a poté se odkutálí ze hřiště, takže jej váš soupeř nemůže vrátit zpět.
- váš soupeř udělá 2 po sobě následující chyby při podání.
- váš soupeř zahraje míč mimo hřiště nebo do sítě (míček zůstane v jeho polovině hřiště nebo mimo hřiště).

Konec hry

Vítězí hráč, který ve stanoveném čase získal nejvíce bodů.

Fig.1



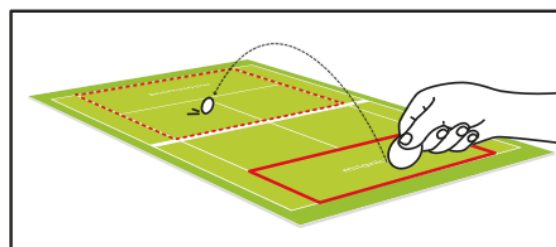
H – síť

G – vnější čára

A + B – základní čára

I – střed základní čáry

Fig.2



servis pro začátečníky

Tenis pro pokročilé

Pravidla

Začíná hrát nejmladší hráč. Čtyři obdélníky vedle sítě jsou pole, do kterých musí být míček zahrán při podání. Podání se provádí diagonálně přes hřiště, střídavě nejprve zprava (obr. 1 – I) a poté zleva od středu základní čáry.

Podáváte umístěním míčku kamkoliv od pravé poloviny základní čáry.

Podávejte diagonálně, aby míč přistál v opačném diagonálním obdélníkovém poli (obr. 3).

Při následujícím podání umístěte míček kamkoliv od levé poloviny základní čáry a pokuste se jej zahrát do opačného diagonálního obdélníkového pole (obr. 3).

Máte k dispozici 2 podání.

Pokud se míček při podání dotkne sítě, a přesto dopadne na soupeřovu polovinu hřiště do správné oblasti podání, musíte podání opakovat.

Pokud míček během hry zasáhne síť, pokračujete ve hře, dokud některý z hráčů nezíská bod.

Jeden hráč podává po celou dobu hry. V následující hře má podání soupeř.

Platné body

Bod získáte, pokud:

- zahrajete „vítězný úder“, to znamená že míček dopadne na soupeřovo pole a poté se odkutálí ze hřiště, takže jej váš soupeř nemůže vrátit zpět.
- váš soupeř udělá 2 po sobě následující chyby při podání.
- váš soupeř zahraje míček mimo hřiště nebo do sítě (míček zůstane v jeho polovině hřiště nebo mimo hřiště).

Výměna

Pokud je podání platné, druhý hráč se pokusí jej vrátit úderem zpět, to znamená, že vrátí míček na vaši polovinu hřiště. Tato výměna pokračuje, dokud jeden z hráčů nezíská bod.

Počítání bodů

Každá HRA se skládá ze 4 bodů (15 – 30 – 40 – hra). Pokud je stav 40-oba (shoda), potřebujete k vítězství ve hře jeden bodový rozdíl. Každý SET se skládá ze 6 her. První hráč, který vyhraje 6 her (za předpokladu, že má náskok 2 her), vyhrává SET. V případě nerozhodného výsledku se hraje tie break. Každý ZÁPAS se skládá ze 3 setů. První, kdo vyhraje 2 sety, vyhrává zápas (tj. nejlepší ze tří).

Tie break

Pokud každý hráč vyhrál 6 her, hraje se tie break, kde jsou body postupné (1, 2, 3, 4, 5, 6 atd.) a vítězí hráč, který jako první získá alespoň 7 bodů s 2-bodovou výhodou (např. 7:5). V tie breaku má první podání nejmladší hráč.

Konec hry

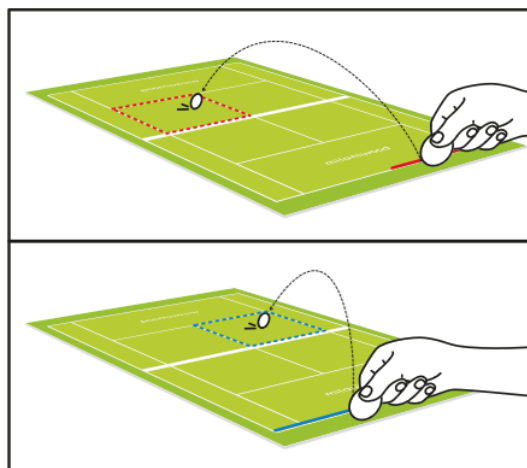
Vítězí hráč, který vyhraje 2 ze 3 setů.

Čtyřhra

Vyberte si, zda chcete hrát podle pravidel pro začátečníky nebo pokročilé. Je třeba dodržet následující:

- Dva postranní pruhy (obr. 1 – F) se počítají ve čtyřhře, ale ne ve dvouhře.
- Při výměně a při podání se hráči v každé dvojici střídají.

Fig.3



servis pro pokročilé

Upozornění: Hra není vhodná pro děti mladší 3 let. Hrozí vdechnutí nebo spolknutí malých částí. Používejte pod dohledem dospělé osoby.

4bambini.cz – 4bambini, Lilliputiens, Smartmax, Geosmart, Tegu, Smartivity, SmartGames, Milaniwood, Captain Smart

4bambini, s.r.o., Václavkova 364/22, Dejvice, 160 00 Praha