

**INSTRUKCJA**

Drewniane pchełki, Tenis  
Jest to gra dla 2 lub 4 osób

**CEL** Wygrać mecz.

**PRZYGOTOWANIE** Umieść filcowy kort na powierzchni i wygładź go dłońmi. Umieść drewniany klocek/ siatkę nad linią oznaczającą środek boiska (**rys. 1 - H**). Wybierz kolor dysk oraz swoją stronę boiska po której chcesz grać (nie ma zmiany stron).

**JAK GRAĆ?** Zabawa przypomina klasyczne pchełki. Wykorzystując krawędź dużego dysku, lekko naciśnij „piłeczkę” (mały żółty dysk) tak, aby wystrzelił do przodu. Ćwicz, aż będziesz mógł kontrolować, gdzie wyląduje piłka! **WSKAZÓWKA:** Przed „uderzeniem” możesz lekko przesunąć boisko, pod warunkiem, że nie poruszysz żadnego z nich elementów.

**ROZGRYWKA DLA  
POCZĄTKUJĄCYCH I DZIECI**

**ZASADY** Zdecydujcie, jak długo będzie trwała gra - minimum 3 minuty. Najmłodszy gracz rozpoczyna grę. Umieść dysk/piłkę w dowolnym miejscu na polu serwisowym dla początkujących (**rys. 2 - C**). Serw może wylądować w dowolnym miejscu po stronie przeciwnika. Masz dwa serwy. Jeśli „piłka serwisowa” trafi w siatkę i wylądować na połowie boiska przeciwnika, musisz ponownie wykonać strzał. Jeśli piłka trafi w siatkę podczas normalnej gry, gra jest kontynuowana, aż ktoś zdobędzie punkt. Serwy są przyjmowane na przemian, co oznacza, że po każdym punkcie, niezależnie od tego, kto go zdobył, serwuje drugi gracz. Jedna piłka jest piłką zapasową.

**POWROTNE UDERZENIE** Jeśli serw jest dobry, drugi gracz może spróbować go „odbić” na drugą stronę boiska (używając do tego dużego dysku). Ta wymiana trwa, dopóki jeden z graczy nie zdobędzie punktu.

**PUNKTACJA** Gracz zdobywa punkt, gdy:

- dysk/piłka ląduje na boisku przeciwnika, a następnie zsuwa się z boiska, tak że przeciwnik nie może odbić „piłki” przeciwnikowi;

- przeciwnik popełnia 2 kolejne błędy podczas serwowania;
- przeciwnik uderza piłkę poza boisko lub w siatkę (piłka pozostaje połowie odbijającego lub wychodzi poza boisko).

**KONIEC** Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej punktów w wyznaczonym czasie.

**TENIS DLA ZAAWANSOWANYCH**

**ZASADY** Najmłodszy gracz zaczyna grę. Cztery prostokątne obszary obok siatki to „skrzynki serwisowe”, w które trzeba „uderzyć” piłkę podczas serwowania. Serwowanie odbywa się po przekątnej na drugą stronę boiska, najpierw z prawej strony znacznika środka (**rys. 1 - I**), a następnie z lewej strony. Serwujesz, umieszczając piłkę w dowolnym miejscu wzdłuż prawej części linii bazowej (**rys. 3a - A**). Podaj po przekątnej, aby piłka znalazła się w przeciwnym polu serwisowym (D). Następna serw jest z lewej strony boiska, w dowolnym miejscu wzdłuż linii bazowej (**rys. 3b - B**); po raz kolejny piłka serwisowa musi wylądować w „skrzynce serwisowej” po przekątnej naprzeciwko (E). Masz 2 serwy. Jeśli „piłka serwisowa” trafi w siatkę i wylądować na połowie boiska przeciwnika, musisz ponownie wykonać strzał. Jeśli piłka trafi w siatkę podczas normalnej gry, po prostu kontynuuj grę, aż ktoś zdobędzie punkt. Jeden gracz serwuje całą grę, a drugi gracz serwuje w następnej grze.

**ZDOBYWANE PUNKTY** Gracz zdobywa punkt, gdy:

- dysk/piłka „ląduje” na boisku przeciwnika (lub w przeciwnym prostokącie, jeśli gracz serwuje), a następnie zsuwa się z boiska, więc przeciwnik nie może jej odbić z powrotem;
- przeciwnik popełnia 2 kolejne błędy podczas serwowania;
- przeciwnik uderza piłkę poza boisko lub w siatkę (piłka pozostaje połowie odbijającego lub wychodzi poza boisko).

Jeśli serw jest dobry, drugi gracz może spróbować go „odbić” na drugą stronę boiska (używając do tego dużego dysku). Ta wymiana trwa, dopóki jeden z graczy nie zdobędzie punktu.

**INSTRUKCJA**

Drewniane pchełki, Tenis  
Jest to gra dla 2 lub 4 osób

**CEL** Wygrać mecz.

**PRZYGOTOWANIE** Umieść filcowy kort na powierzchni i wygładź go dłońmi. Umieść drewniany klocek/ siatkę nad linią oznaczającą środek boiska (**rys. 1 - H**). Wybierz kolor dysk oraz swoją stronę boiska po której chcesz grać (nie ma zmiany stron).

**JAK GRAĆ?** Zabawa przypomina klasyczne pchełki. Wykorzystując krawędź dużego dysku, lekko naciśnij „piłeczkę” (mały żółty dysk) tak, aby wystrzelił do przodu. Ćwicz, aż będziesz mógł kontrolować, gdzie wylądować piłka! **WSKAZÓWKA:** Przed „uderzeniem” możesz lekko przesunąć boisko, pod warunkiem, że nie poruszysz żadnego z nich elementów.

**ROZGRYWKA DLA  
POCZĄTKUJĄCYCH I DZIECI**

**ZASADY** Zdecydujcie, jak długo będzie trwała gra - minimum 3 minuty. Najmłodszy gracz rozpoczyna grę. Umieść dysk/piłkę w dowolnym miejscu na polu serwisowym dla początkujących (**rys. 2 - C**). Serw może wylądować w dowolnym miejscu po stronie przeciwnika. Masz dwa serwy. Jeśli „piłka serwisowa” trafi w siatkę i wylądować na połowie boiska przeciwnika, musisz ponownie wykonać strzał. Jeśli piłka trafi w siatkę podczas normalnej gry, gra jest kontynuowana, aż ktoś zdobędzie punkt. Serwy są przyjmowane na przemian, co oznacza, że po każdym punkcie, niezależnie od tego, kto go zdobył, serwuje drugi gracz. Jedna piłka jest piłką zapasową.

**POWROTNE UDERZENIE** Jeśli serw jest dobry, drugi gracz może spróbować go „odbić” na drugą stronę boiska (używając do tego dużego dysku). Ta wymiana trwa, dopóki jeden z graczy nie zdobędzie punktu.

**PUNKTACJA** Gracz zdobywa punkt, gdy:

- dysk/piłka ląduje na boisku przeciwnika, a następnie zsuwa się z boiska, tak że przeciwnik nie może odbić „piłki” przeciwnikowi;

- przeciwnik popełnia 2 kolejne błędy podczas serwowania;
- przeciwnik uderza piłkę poza boisko lub w siatkę (piłka pozostaje połowie odbijającego lub wychodzi poza boisko).

**KONIEC** Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej punktów w wyznaczonym czasie.

**TENIS DLA ZAAWANSOWANYCH**

**ZASADY** Najmłodszy gracz zaczyna grę. Cztery prostokątne obszary obok siatki to „skrzynki serwisowe”, w które trzeba „uderzyć” piłkę podczas serwowania. Serwowanie odbywa się po przekątnej na drugą stronę boiska, najpierw z prawej strony znacznika środka (**rys. 1 - I**), a następnie z lewej strony. Serwujesz, umieszczając piłkę w dowolnym miejscu wzdłuż prawej części linii bazowej (**rys. 3a - A**). Podaj po przekątnej, aby piłka znalazła się w przeciwnym polu serwisowym (D). Następna serw jest z lewej strony boiska, w dowolnym miejscu wzdłuż linii bazowej (**rys. 3b - B**); po raz kolejny piłka serwisowa musi wylądować w „skrzynce serwisowej” po przekątnej naprzeciwko (E). Masz 2 serwy. Jeśli „piłka serwisowa” trafi w siatkę i wylądować na połowie boiska przeciwnika, musisz ponownie wykonać strzał. Jeśli piłka trafi w siatkę podczas normalnej gry, po prostu kontynuuj grę, aż ktoś zdobędzie punkt. Jeden gracz serwuje całą grę, a drugi gracz serwuje w następnej grze.

**ZDOBYWANE PUNKTY** Gracz zdobywa punkt, gdy:

- dysk/piłka „ląduje” na boisku przeciwnika (lub w przeciwnym prostokącie, jeśli gracz serwuje), a następnie zsuwa się z boiska, więc przeciwnik nie może jej odbić z powrotem;
- przeciwnik popełnia 2 kolejne błędy podczas serwowania;
- przeciwnik uderza piłkę poza boisko lub w siatkę (piłka pozostaje połowie odbijającego lub wychodzi poza boisko).

Jeśli serw jest dobry, drugi gracz może spróbować go „odbić” na drugą stronę boiska (używając do tego dużego dysku). Ta wymiana trwa, dopóki jeden z graczy nie zdobędzie punktu.

**PUNKTACJA** Każdy gem składa się z 4 punktów (15 - 30 - 40 - GAME). Na 40-all („równowaga w tenisie) potrzebujesz punktu przewagi, aby wygrać grę. Każdy set składa się z 6 gemów. Pierwszy gracz, który wygra 6 gemów (pod warunkiem, że są 2 gry do przodu) wygrywa set. Jeśli wynik osiągnie 6 punktów, rozgrywa się Tie Break. Każdy mecz składa się z 3 setów. Kto pierwszy wygra 2 sety, wygrywa mecz (tj. Najlepszy z trzech).

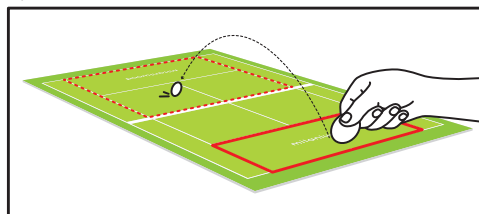
**TIE BREAK** Jeśli każdy z graczy wygrał 6 meczów, rozgrywany jest Tie Break, w którym punkty są progresywne (1, 2, 3, 4, 5, 6 itd.), ze zwycięzcą pierwszym, który uzyska 7 punktów, z różnicą dwupunktową (np. 7-5). Najmłodszy gracz gra pierwszy. Zwycięzą gracz, który jako pierwszy uzyskał 7 punktów o ile ma przewagę 2 punktów nad przeciwnikiem.

**KONIEC GRY** Zwycięzcą zostaje gracz, który wygra 2 z 3 setów.

### GRA W DEBLA

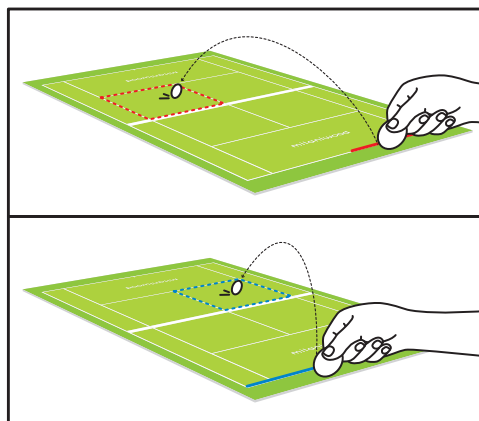
Wybierz, czy chcesz grać według zasad dla początkujących czy zaawansowanych graczy, pamiętając o następujących kwestiach: Linie wskazane na **rys. 1 – F** są używane w deblu, ale nie w grze indywidualnej; Odbijając i serwując, gracze w każdej parze wykonują naprzemienne tury - Gracze w każdej parze odbijają i serwują na zmianę.

Rys. 2



serw dla początkującego gracza

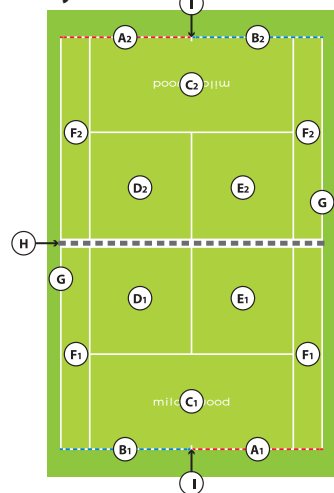
Rys. 3



serw dla profesjonalnego gracza

**PL OSTRZEŻENIA:** Produkt dla dzieci powyżej 3 roku życia. Małe elementy - ryzyko zadławienia. Produkt do użytku pod nadzorem osoby dorosłej. Nie należy rzucać elementami gry w ludzi. Instrukcję należy przeczytać i zachować na przyszłość.

Rys. 1



(A) + (B)  
linie bazowe

(H)  
linia środkowa

(G)  
linie boczne

(I)  
środkowy znacznik na linii bazowej

**PUNKTACJA** Każdy gem składa się z 4 punktów (15 - 30 - 40 - GAME). Na 40-all („równowaga w tenisie) potrzebujesz punktu przewagi, aby wygrać grę. Każdy set składa się z 6 gemów. Pierwszy gracz, który wygra 6 gemów (pod warunkiem, że są 2 gry do przodu) wygrywa set. Jeśli wynik osiągnie 6 punktów, rozgrywa się Tie Break. Każdy mecz składa się z 3 setów. Kto pierwszy wygra 2 sety, wygrywa mecz (tj. Najlepszy z trzech).

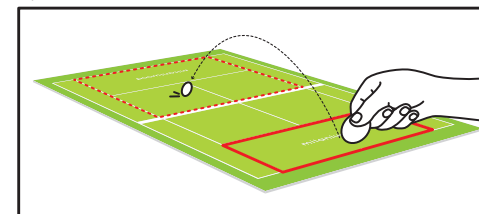
**TIE BREAK** Jeśli każdy z graczy wygrał 6 meczów, rozgrywany jest Tie Break, w którym punkty są progresywne (1, 2, 3, 4, 5, 6 itd.), ze zwycięzcą pierwszym, który uzyska 7 punktów, z różnicą dwupunktową (np. 7-5). Najmłodszy gracz gra pierwszy. Zwycięzą gracz, który jako pierwszy uzyskał 7 punktów o ile ma przewagę 2 punktów nad przeciwnikiem.

**KONIEC GRY** Zwycięzcą zostaje gracz, który wygra 2 z 3 setów.

### GRA W DEBLA

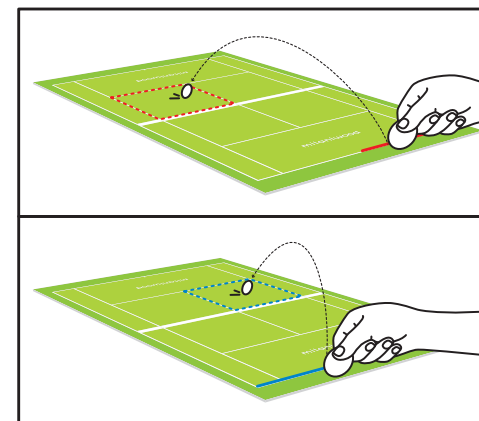
Wybierz, czy chcesz grać według zasad dla początkujących czy zaawansowanych graczy, pamiętając o następujących kwestiach: Linie wskazane na **rys. 1 – F** są używane w deblu, ale nie w grze indywidualnej; Odbijając i serwując, gracze w każdej parze wykonują naprzemienne tury - Gracze w każdej parze odbijają i serwują na zmianę.

Rys. 2



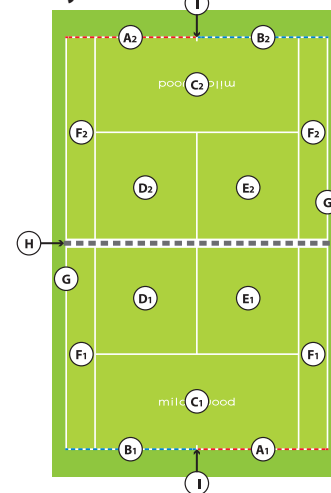
serw dla początkującego gracza

Rys. 3



serw dla profesjonalnego gracza

Rys. 1



(A) + (B)  
linie bazowe

(H)  
linia środkowa

(G)  
linie boczne

(I)  
środkowy znacznik na linii bazowej

**PL OSTRZEŻENIA:** Produkt dla dzieci powyżej 3 roku życia. Małe elementy - ryzyko zadławienia. Produkt do użytku pod nadzorem osoby dorosłej. Nie należy rzucać elementami gry w ludzi. Instrukcję należy przeczytać i zachować na przyszłość.