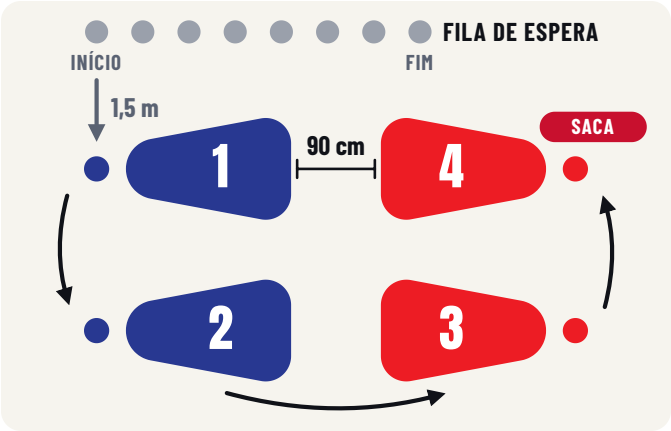
GUIA DE INÍCIO RÁPIDO

HANTIS

ESTILO LIVRE · 4 EM JOGO · ATÉ 8 NA FILA · 1 BOLA DE TÊNIS

1 PREPARAÇÃO

MESMA COR = DUPLA



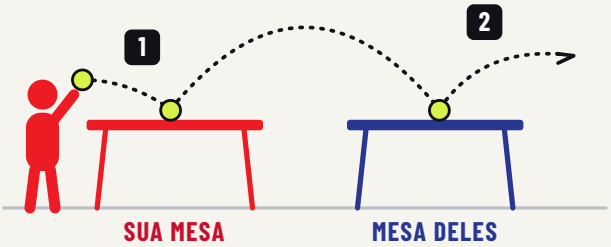
4 mesas iguais, com 90 cm entre elas.

Um jogador por mesa. Fila de espera: 1,5 m atrás.

2 SAQUE

MESA 4

A mesa 4 saca. Fique atrás dela.
Jogue para cima e bata. Não vale arremessar.



Sua mesa primeiro → depois uma adversária

ERROU? Só 1 repetição na 4. 2 erros = fora.

3 JOGADA

As contagens zeram quando a bola toca um adversário ou a mesa dele.

ATÉ **2** **TOQUES**

cada um, qualquer parte do corpo

Levante → devolva. Ou passe.

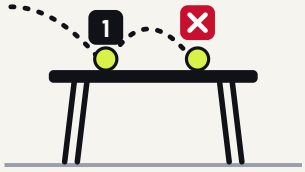
ATÉ **1** **QUIQUE**

em cada mesa da sua equipe

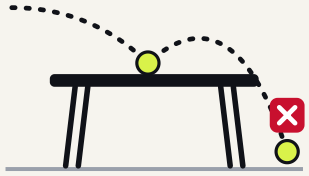
Dois quiques na mesma mesa = fora.

4 VOCÊ ESTÁ FORA

3º TOQUE



2º QUIQUE
na mesma mesa



VOCÊ OU SUA MESA
e depois o chão

PEGAR / SEGURAR

5 RODÍZIO

Eliminado → fim da fila.

Quem está atrás da vaga avança.

ENTRE NA 1. SUBA ATÉ A 4.

EXEMPLO: A MESA 3 É ELIMINADA

REGRAS
hantis.net/regras

NÃO SUBA NAS MESAS. • NA DÚVIDA, REPITA O PONTO.

VIRE A FOLHA PARA SUBIR DE NÍVEL →

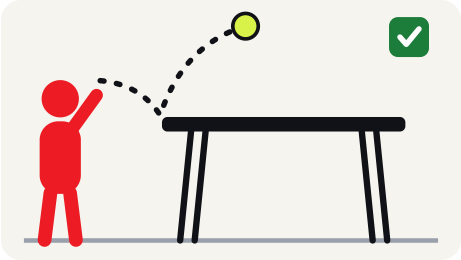
SUBA DE NÍVEL

6 REGRA DA BORDA · 7 DRIBLE · 8 FATORES X · 9 O DUPLO · 10 COMPETITIVO

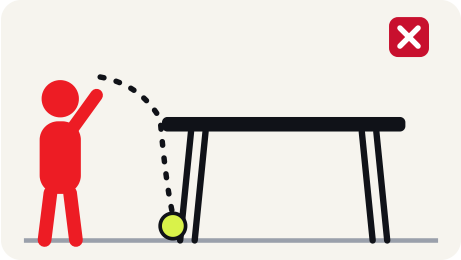
HANTIS

6 A REGRA DA BORDA

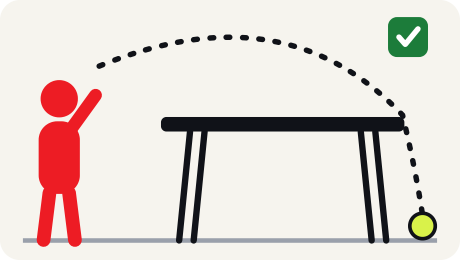
TESTE RÁPIDO Por cima primeiro? Conta. Borda primeiro? Só se subir.



BORDA PRÓXIMA, SOBE
Conta como mesa

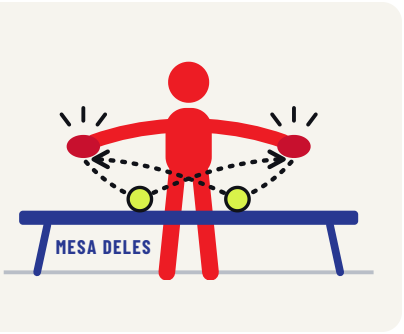


BORDA PRÓXIMA, CAI
Não conta: você é eliminado



BORDA DISTANTE, CAI
Conta como mesa

7 DRIBLE



Alterne as mãos na mesa deles.
Cada quique na mesa deles zera a sua contagem, então não pare.

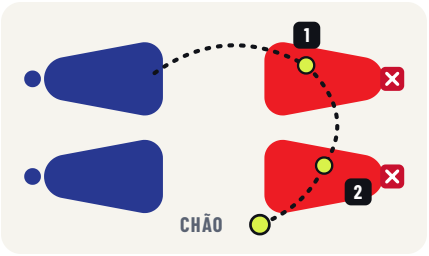
DEFESA Intercepte à vontade.

8 FATORES X

Paredes, teto, pés das mesas: em jogo.
São neutros, mas não zeram a sua contagem.

PRESA? O último a tocar sai.

9 O DUPLO



Uma só batida acerta as duas mesas deles e depois o chão.
Se alguém tocar na bola no meio do caminho, não é Duplo.

ESTILO LIVRE Elimina os dois
COMPETITIVO 2 pontos

10 COMPETITIVO

DUPLAS FIXAS · SEM FILA · PONTOS EM VEZ DE ELIMINAÇÕES

21
2 DE VANTAGEM
Melhor de 1, 3, 5 ou 7 sets. Pouco tempo? Joguem até 15 ou 11.

5
SAQUES POR VEZ
Depois o saque passa pelos 4 jogadores:
A — C — B — D

10
TROCA DE LADO
A cada 10 pontos: aos 10, 20, 30...

2
POR UM DUPLO
2 pontos, mas gasta só 1 saque.

- **Cada eliminação vale um ponto para a outra equipe.**
- **Errou o saque = ponto deles.** Nova chance só com set point ou match point contra.
- **No set point, quem está atrás saca até empatar.**
- **Primeiro saque: pedra, papel e tesoura.** Nos sets seguintes, alterna.

TOCOU? ASSUMA. • DEU DISCUSSÃO? REPITA O PONTO.

REGRAS COMPLETAS: HANTIS.NET/REGRAS