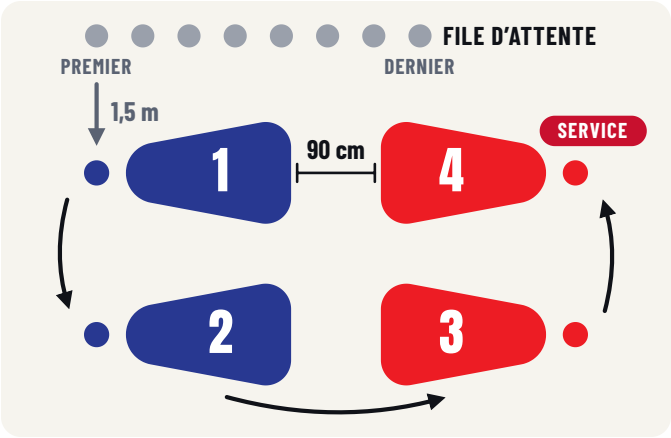
GUIDE DE DÉMARRAGE RAPIDE

HANTIS

STYLE LIBRE · 4 EN JEU · JUSQU'À 8 EN ATTENTE · 1 BALLE DE TENNIS

1 INSTALLATION

COULEUR = ÉQUIPE



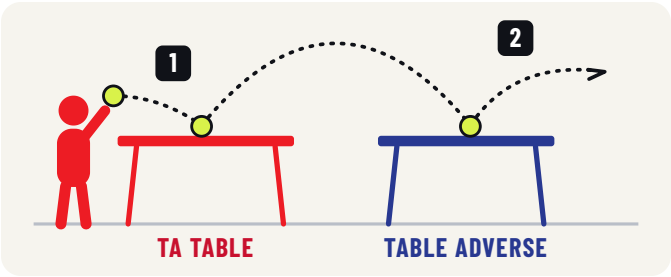
4 tables identiques, à 90 cm d'écart.

Un joueur par table. File d'attente : 1,5 m en retrait.

2 SERVICE

TABLE 4

La table 4 sert. Place-toi derrière.
Lance-la en l'air, puis frappe. Ne la jette pas.



D'abord ta table → puis une table adverse

RATÉ ? Tu ressers une fois par passage à la 4.
2 ratés = éliminé.

3 ÉCHANGE

Les comptes repartent à zéro quand la balle touche l'autre équipe ou sa table.

JUSQU'À **2** **FRAPPES**

chacun, avec n'importe quelle partie du corps

Soulève-la → renvoie-la. Ou passe-la.

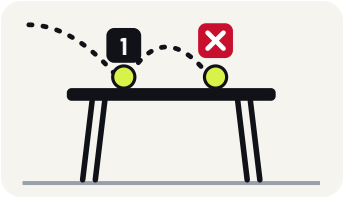
JUSQU'À **1** **REBOND**

sur chaque table de ton équipe

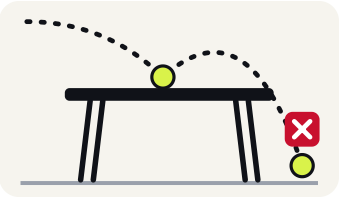
Deux sur la même table = éliminé.

4 TU ES ÉLIMINÉ

TROISIÈME FRAPPE



DEUXIÈME REBOND
sur la même table



TOI OU TA TABLE
puis le sol

ATTRAPER / TENIR

5 ROTATION

Éliminé → au bout de la file.
Ceux derrière avancent.

ENTRE À LA 1. VISE LA 4.

EXEMPLE : LA TABLE 3 EST ÉLIMINÉE

RÈGLEMENT
hantis.net/regles

NE MONTE PAS SUR LES TABLES. • UN DOUTE ? ON REJOUE.

NIVEAU SUPÉRIEUR AU VERSO →

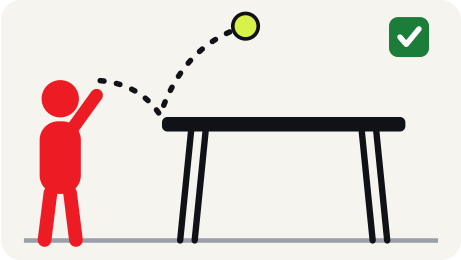
NIVEAU SUPÉRIEUR

HANTIS

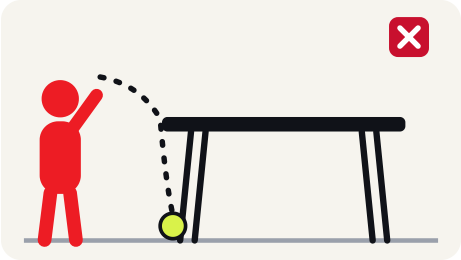
6 RÈGLE DU BORD · 7 DRIBBLE · 8 FACTEURS X · 9 LE DOUBLE · 10 COMPÉTITIF

6 LA RÈGLE DU BORD

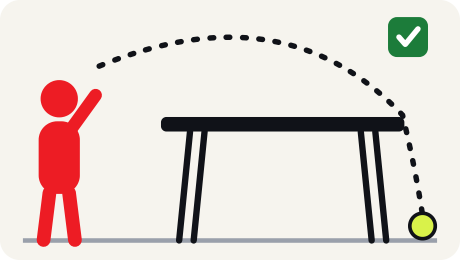
TEST RAPIDE Par-dessus ? Table touchée. Bord d'abord ? Si elle remonte.



BORD PROCHE, ELLE REMONTE
Table touchée

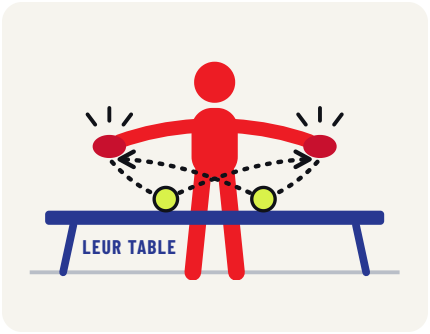


BORD PROCHE, ELLE TOMBE
Table non touchée : tu es éliminé



BORD ÉLOIGNÉ, ELLE TOMBE
Table touchée

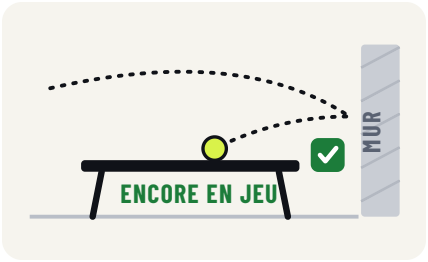
7 DRIBBLE



De main en main, sur leur table.
Chaque rebond chez eux remet ton compte à zéro : continue !

DÉFENSE Tu peux l'intercepter.

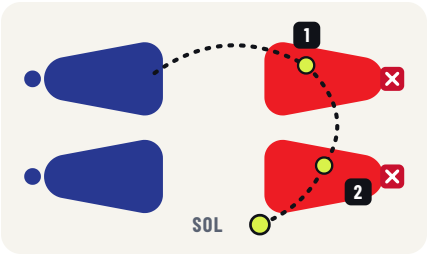
8 FACTEURS X



Murs, plafonds, pieds de table : en jeu.
Neutres, mais ils ne remettent pas ton compte à zéro.

COINCÉE ? Le dernier à l'avoir touchée est éliminé.

9 LE DOUBLE



Un seul coup touche leurs deux tables, puis le sol.
Si quelqu'un la touche entre-temps, ce n'est pas un Double.

STYLE LIBRE Les deux éliminés
COMPÉTITIF 2 points

10 COMPÉTITIF

ÉQUIPES FIXES DE 2 · PAS DE FILE · ON JOUE AUX POINTS

21
2 POINTS D'ÉCART
Au meilleur de 1, 3, 5 ou 7 sets. Peu de temps ? Jouez en 15 ou 11.

5
SERVICES CHACUN
Puis le service passe aux 4 joueurs, dans l'ordre :
A — C — B — D

10
CHANGE DE CÔTÉ
Tous les 10 points : à 10, 20, 30…

2
POUR UN DOUBLE
2 points, pour 1 seul service.

- **Chaque élimination donne un point à l'autre équipe.**
- **Service raté = point pour eux.** On ne ressert que pour sauver une balle de set ou de match.
- **Balle de set : l'équipe menée sert jusqu'à l'égalité.**
- **Pierre-papier-ciseaux pour le premier service.** On alterne ensuite à chaque set.

TU L'AS TOUCHÉE ? AVOUE-LE. • DÉSACCORD ? ON REJOUE LE POINT.

RÈGLEMENT : HANTIS.NET/REGLES