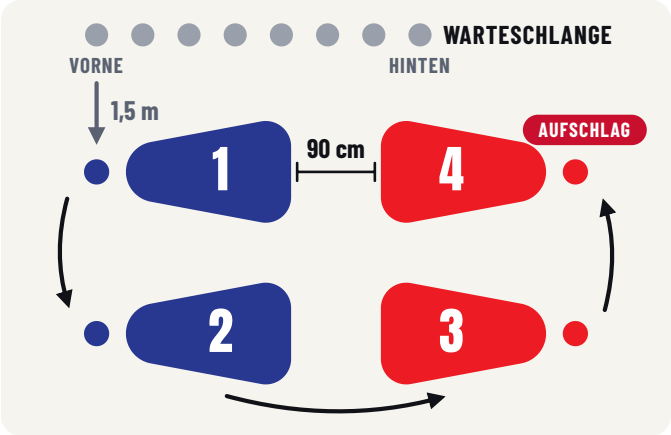
KURZANLEITUNG

HANTIS

FREESTYLE · 4 SPIELEN · BIS ZU 8 WARTEN · 1 TENNISBALL

1 AUFBAU

GLEICHE FARBE = EIN TEAM

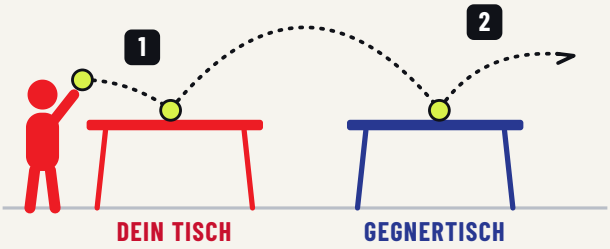


4 gleich große Tische, 90 cm Abstand.
Eine Person pro Tisch. Warteschlange: 1,5 m dahinter.

2 AUFSCHLAG

TISCH 4

Tisch 4 schlägt auf. Stell dich dahinter.
Hochwerfen, dann schlagen. Nicht werfen.



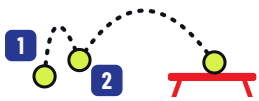
Erst dein Tisch → dann ein Gegnertisch

DANEBEN? Insgesamt 1 Fehler frei an Tisch 4.
Der 2. = raus.

3 BALLWECHSEL

Neu zählen, sobald der Ball das andere Team oder seine Tische berührt.

BIS ZU **2** **SCHLÄGE**
pro Person, mit jedem Körperteil



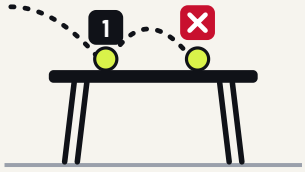
Erst hoch, dann rüber. Oder passen.

BIS ZU **1** **AUFSPRUNG**
auf jedem Tisch deines Teams

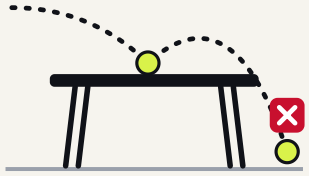
Zwei auf demselben Tisch = raus.

4 DU BIST RAUS

3. SCHLAG



2. AUFSPRUNG
auf demselben Tisch



DU ODER DEIN TISCH
dann Boden

FANGEN / HALTEN

5 ROTATION

Raus → hinten anstellen.
Alle hinter der Lücke rücken auf.

EINSTIEG AN 1. ZIEL: TISCH 4.

BEISPIEL: TISCH 3 IST RAUS

REGELWERK
hantis.net/regeln

NICHT AUF DIE TISCHE. • IM ZWEIFEL: WIEDERHOLEN.

UMDREHEN: NÄCHSTES LEVEL →

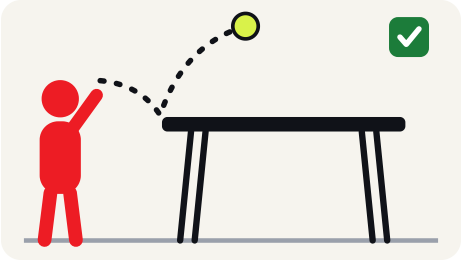
NÄCHSTES LEVEL

6 KANTENREGEL · 7 DRIBBELN · 8 X-FAKTOREN · 9 DOPPELTREFFER · 10 WETTKAMPF

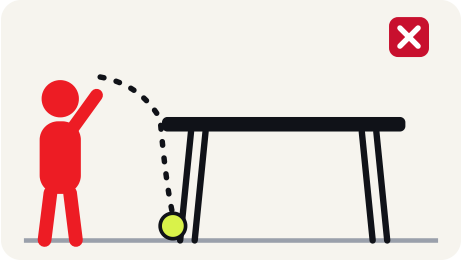
HANTIS

6 DIE KANTENREGEL

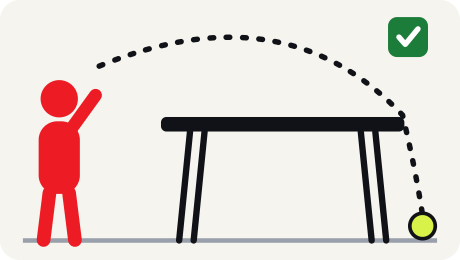
SCHNELLTEST Erst über die Platte? Zählt. Kante zuerst? Nur nach oben.



NAHE KANTE, NACH OBEN
Tischtreffer

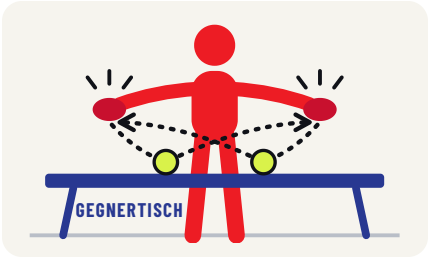


NAHE KANTE, NACH UNTEN
Kein Tischtreffer: Du bist raus



FERNE KANTE, NACH UNTEN
Tischtreffer

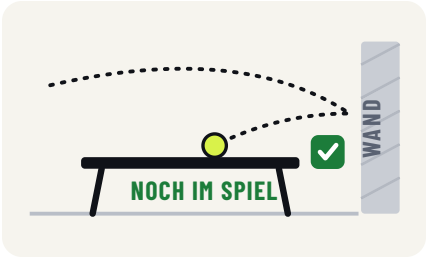
7 DRIBBELN



Von Hand zu Hand, auf den Gegnertisch.
Jeder Aufsprung dort setzt deine Zählung zurück, also immer weiter.

ABWEHR Abfangen ist jederzeit erlaubt.

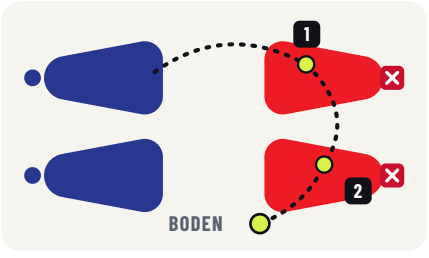
8 X-FAKTOREN



Wände, Decken, Tischbeine: im Spiel.
Neutral, aber deine Zählung läuft weiter.

HÄNGT FEST? Wer zuletzt dran war, ist raus.

9 DOPPELTREFFER



Ein Schlag trifft beide Gegnertische, dann den Boden.
Berührt jemand den Ball dazwischen, ist es keiner.

FREESTYLE Beide Gegner raus
WETTKAMPF 2 Punkte

10 WETTKAMPF

FESTE ZWEIERTEAMS · KEINE WARTESCHLANGE · PUNKTE STATT RAUS

21
2 PUNKTE ABSTAND
Best of 1, 3, 5 oder 7 Sätze. Wenig Zeit? Bis 15 oder 11.

5
AUFSCHLÄGE
pro Person, dann reihum an alle 4:
A — C — B — D

10
SEITENWECHSEL
Alle 10 Punkte: bei 10, 20, 30 …

2
DOPPELTREFFER
2 Punkte, verbraucht aber nur 1 Aufschlag.

- **Statt raus: ein Punkt für das andere Team.**
- **Aufschlagfehler = Punkt für die Gegner.** Satz- oder Matchball gegen euch: 1 Wiederholung.
- **Bei Satzball schlägt das zurückliegende Team bis zum Ausgleich auf.**
- **Erster Aufschlag: Schere, Stein, Papier.** Ab Satz 2 abwechselnd.

BERÜHRT? GIB'S ZU. • UNEINIG? PUNKT WIEDERHOLEN.

REGELWERK: HANTIS.NET/REGELN