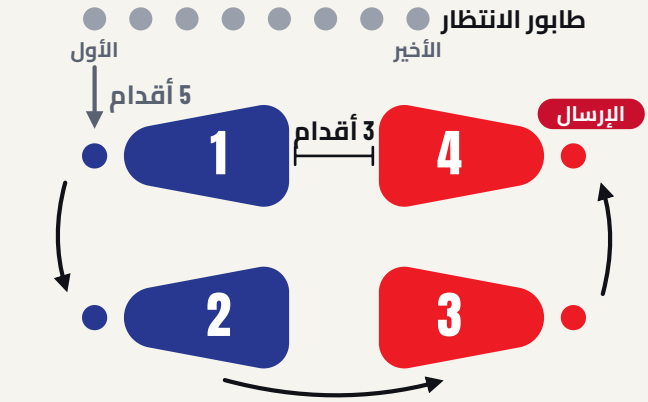
دليل البدء السريع

HANTIS

النمط الحر | 4 في الملعب | حتى 8 في الانتظار | كرة تنس واحدة

1 التجهيز

اللون نفسه = فريق واحد



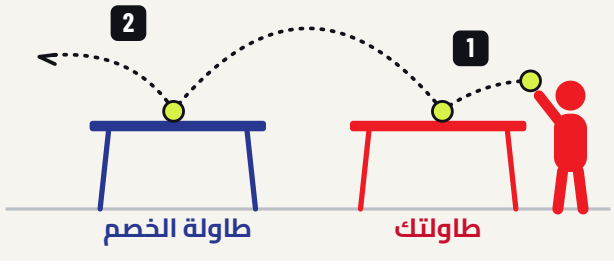
4 طاولات متماثلة، بينها 3 أقدام (90 سم).

لاعب عند كل طاولة. طابور الانتظار على بُعد 5 أقدام (1.5 م).

2 الإرسال

الطاولة 4

الإرسال من الطاولة 4. قف خلفها.
اقذف الكرة لأعلى ثم اضربها. لا تُرسلها رميًا.



طاولتك أولًا ← ثم إحدى طاولتَي الخصم

أخطأت؟ إعادة واحدة طوال بقائك عند الطاولة 4.
خطآن = خروج.

3 تبادل الكرة

يبدأ العدّ من جديد حين تلمس الكرة الفريق الآخر أو طاولته.

حتى 2 ضربتان

لكل لاعب، بأي جزء من الجسم

ارفعها ← ثم أعِدها. أو مرّرها.

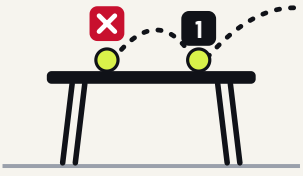
حتى 1 ارتداد واحد

على كل طاولة من طاولتَي فريقك

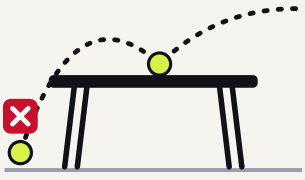
ارتدادان على الطاولة نفسها = خروج.

4 تخرج من اللعب

الضربة الثالثة



الارتداد الثاني
على الطاولة نفسها



أنت أو طاولتك
ثم الأرض

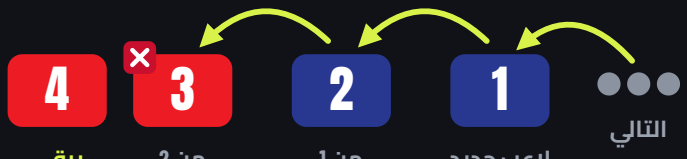
الالتقاط / الإمساك

5 الدوران

من يخرج ← إلى آخر الطابور.
ومن خلف المكان الشاغر يتقدّمون.

ادخل عند 1. وتقدّم نحو 4.

مثال: خروج لاعب الطاولة 3



القواعد كاملة
hantis.net/arabic

لا تصعد على الطاولات. • غير متأكد من القرار؟ أعيدوا النقطة.

اقلب الصفحة لترتقي بمستواك ←

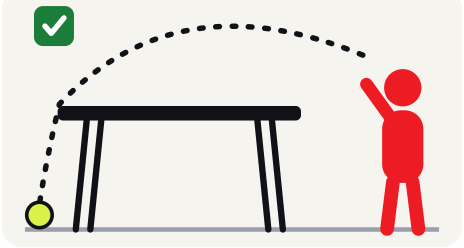
HANTIS

ارتق بمستواك

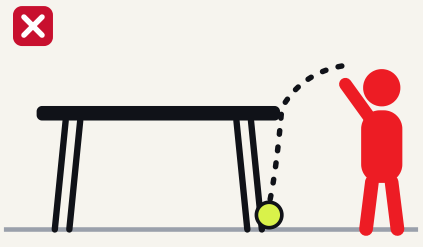
6 قاعدة الحافة | 7 التنطيط | 8 العوامل X | 9 الضربة المزدوجة | 10 النمط التنافسي

6 قاعدة الحافة

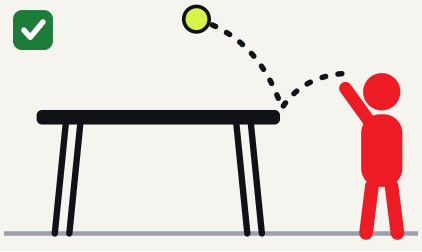
اختبار سريع فوق السطح أولًا؟ تُحتسب. الحافة أولًا؟ إن ارتدّت لأعلى فقط.



الحافة البعيدة، إلى أسفل
تُحتسب على الطاولة



الحافة القريبة، إلى أسفل
لا تُحتسب: تخرج



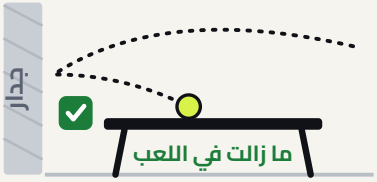
الحافة القريبة، إلى أعلى
تُحتسب على الطاولة

7 التنطيط

من يد إلى يد، على طاولة الخصم.
كل ارتداد على طاولتهم يبدأ عدّك من جديد، فواصل التنطيط.

الدفاع اعترضها في أي وقت.

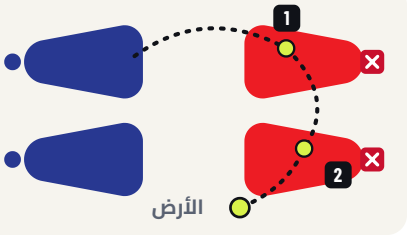
8 العوامل X



الجدران والأسقف وأرجل الطاولات: في اللعب.
محايدة، لكنها لا تبدأ عدّك من جديد.

علقت الكرة؟ يخرج آخر من لمسها.

9 الضربة المزدوجة



ضربة واحدة تصيب طاولتَي الخصم كلتيهما، ثم الأرض.
لمسها أحد قبل الأرض؟ ليست مزدوجة.

النمط الحر يخرج الخصمان كلاهما
التنافسي نقطتان

10 النمط التنافسي

فريقان ثابتان من لاعبَين · بلا طابور · نقاط بدلًا من الخروج

21
الفوز بفارق نقطتين
مباراة من 1 أو 3 أو 5 أو 7 أشواط. ضاق الوقت؟ العبوا حتى 15 أو 11.

5
إرسالات لكل لاعب
ثم ينتقل الإرسال بين اللاعبين الأربعة:
أ — ج — ب — د

10
تبديل الجهات
كل 10 نقاط: عند 10 و20 و30...

2
للضربة المزدوجة
نقطتان، لكنها إرسال واحد فقط.

- كل خروج نقطة للفريق الآخر.
- إرسال ضائع = نقطة لهم. إعادة واحدة فقط عند مواجهة نقطة الشوط أو المباراة.
- عند نقطة الشوط، يُرسل الفريق المتأخر حتى التعادل.
- الإرسال الأول: حجر، ورقة، مقص. ثم بالتناوب في الأشواط التالية.

لمستها؟ اعترف. • خلاف؟ أعيدوا النقطة.

القواعد كاملة: HANTIS.NET/ARABIC