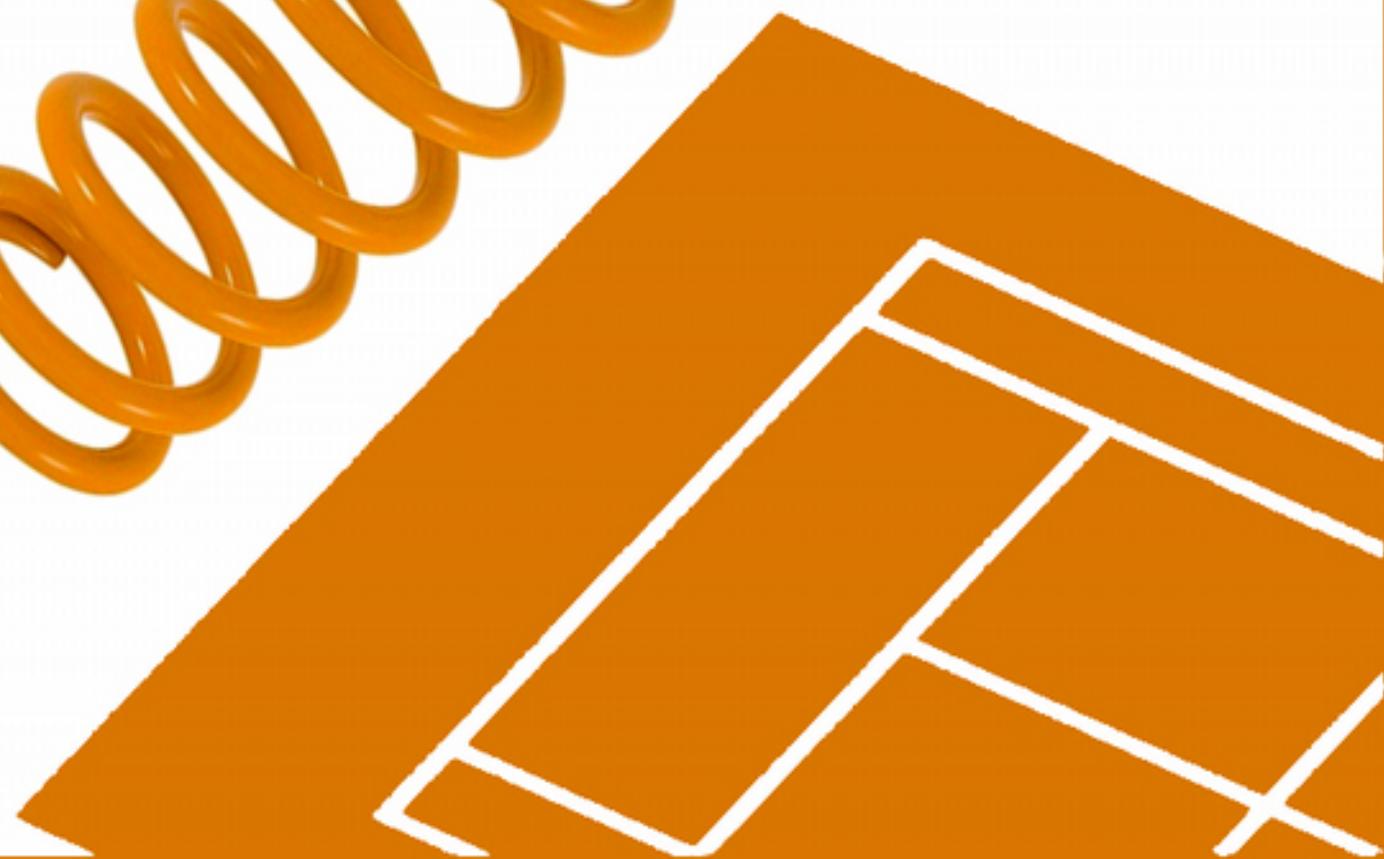


MOULLETTENNIS

MINI GIOCO DA TAVOLO



Qwein



Versione 0.1

MOLLA TENNIS

GIOCO DA TAVOLO SEMPLICE

Qwein

MOLLA TENNIS © versione 0.1 terminato il 16/11/2019 è un gioco minimale vecchio stile, realizzato da Qwein Molinari Michele, liberamente scaricabile, stampabile e utilizzabile in modo gratuito come altri giochi realizzati dal sito:

<http://giochidiquwein.altervista.org>

Il gioco nato dall'evoluzione di un primo regolamento realizzato nella versione 0.1 il 21/06/1993. Non deve subire mutazioni, copie anche parziali senza il consenso dell'autore, o diventare commerciale.

Viene concesso con la formula guarda, stampa, gioca in modo gratuito. Crescere non significa smettere di sognare.

Molinari Michele - Qwein

qwein@hotmail.it

LA FANTASIA NON COSTA NULLA !!

COMPONENTI

Palla molla, da stampare e ritagliare e preparare

Rete da stampare piegare e incollare per la lunghezza e tre basette da incollare su cartoncino e ritagliare per sorreggere la rete. Poste ai lati e centralmente.

Campo di gioco

Questo regolamento

Gioco da 2 o 4 giocatori.

REGOLAMENTO

Riprende le regole del Tennis, quindi due o quattro giocatori, su due parti contrapposte del campo, diviso centralmente dalla rete. Dove diversamente dall'uso della racchetta, viene impiegata una semplice molla, realizzata con la carta (come descritto in seguito)-

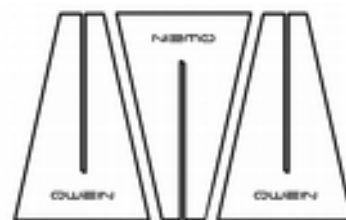
Lo scopo del gioco è mandare la palla (presente nella parte finale della molla) nel campo avversario, in aree delimitate da righe. Si lancia una moneta per vedere chi parte per primo. Chi è alla battuta porrà la base della molla fuori dal campo, sul lato destro e dovrà lanciare la molla, tenendola tra indice e pollice nella parte alta, e rilasciata dovrà far arrivare la palla oltre la rete, nel campo sinistro dell'avversario. Il lancio dipende dall'abilità nel rilasciare la molla, direzionandola, quindi piegandola nella direzione voluta e dalla quantità dell'abbassamento e quindi della potenza.

La parte della sfera, la palla della molla, se il lancio sarà riuscito, dovrà essere entro le righe nel campo sinistro avversario, se fuori il punto andrà all'avversario. Se il lancio sarà riuscito, sarà turno dell'avversario prendere la molla, porre la base sul punto dove è atterrata e presente la palla e rilanciare nel campo avversario. Qui potrà farlo in tutta la parte del campo. (Ovviamente ristretto nel caso di due giocatori, più allargato, e quindi comprendente le fasce in caso di doppio).

PUNTEGGI ovvero quando la palla non oltrepassa la rete e o esce dal campo, fuori le righe (la sfera gialla, la palla che si trovi a sfiorare ma toccare la riga sarà considerata dentro, serve quindi l'arbitro per dirimere dubbi).

Vengono calcolati nella successione 15, 30, 40 e Punto. E le partite, sono al meglio delle 3 o 5, in caso di pareggio si va a oltranza con almeno due vittorie di vantaggio, o chi arriva prima al settimo punto.

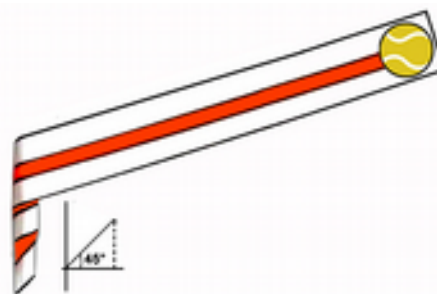
Ogni vittoria accertata, ce il cambio battuta, che passa all'altro giocatore. In caso la molla tocchi la rete indipendentemente su battuta, sia dentro o fuori si potrà rifare il lancio una sola volta.



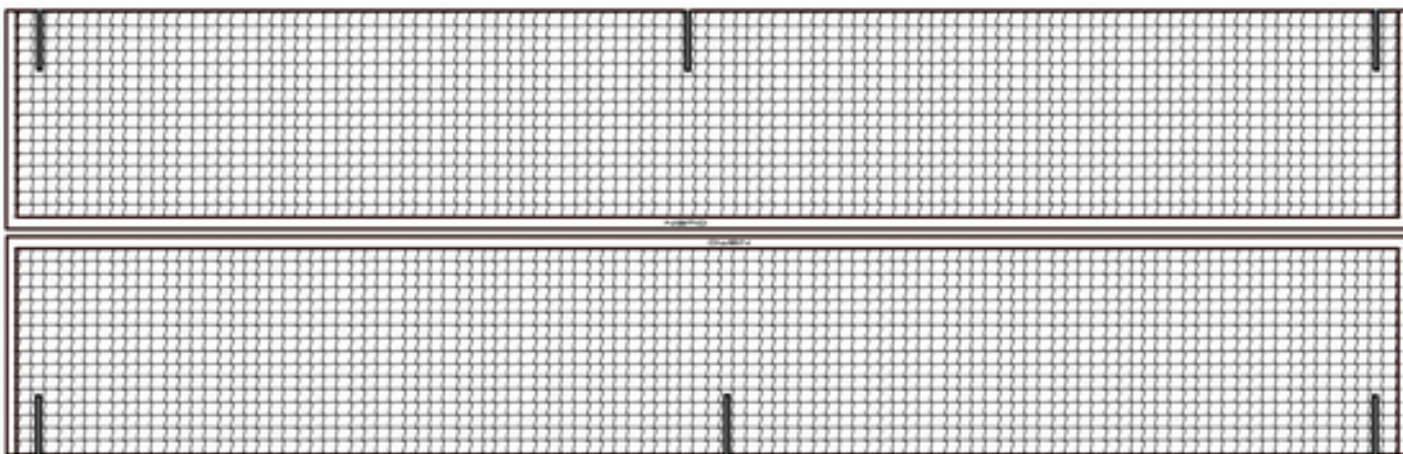
SOSTEGNI DI RETE



PALLA DA RITAGLIARE, PIEGARE COME INDICATO



PIEGARE ANGOLO 45°



RETE DA RITAGLIARE E PIEGARE PER LA LUNGHEZZA CON UN VELO DI COLLA

