



## KUIDAS MÄNGIDA

PaddleSmash (loe: pickleball + Spikeball) on välimäng, mida on kõige parem mängida 2 vs 2 ning eesmärgiks on koostöös paarilisega lüüa pall väljakule tagasi 2 või 3 puutega.

3

### KIIRET NÕUANNET:

1

Võta 10 minutit mänguga harjumiseks

2

Servi oma paarilisele

3

Järjestikused puuted on lubatud

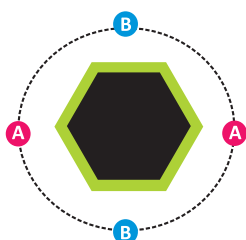
## MÄNGU ÜLES SEADMINE



- Ava väljak ning eemalda võrk, 6 posti, 4 reketit ja 2 palli.
- Paiguta väljak võimalikult tasasele pinnale.
- Libista 1 post igasse võrguavasse.
- Kui kõik postid on vastavates avades, siis paiguta iga posti alumine ots vastavalt 6 auku väljaku äärtetel.
- Võrk peaks olema võrdselt pingul igas suunas.

## MÄNGUPILT KIIRJUHEND

### ALUSTAMINE



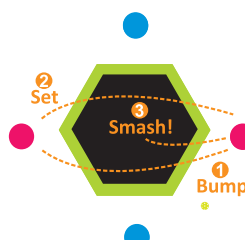
PaddleSmash'i on parim mängida 2 vs 2 ning paarilised alustavad seistes üksteise vastas.

### SERV



Tiimi A servija lööb palli vastu väljakut nii, et see pörkab tema paarilisele.

### MÄNGUPILT



Tiimidel on 2 või 3 puudet (soovitus: vastuvõtt, tõste, SMASH!), et pall tagasi vastu väljakut lüüa.

### SKOOR



Punkt saadakse, kui 1) pall ei pörka väljakust välja (üle võrgu) või 2) pall puutub maad.

Geimid mängitakse 11ni, võitmiseks peab olema kahene vahe. Servija vahetub päripäeva iga punkti järgselt.

# PADDLESMASH 2 VS 2 DETAILED MÄNGUREEGLID



## SERVIMINE

Servimist alustab noorim mängija.

Serv peaks olema kergesti vastuvõetav löök (mäleta, et servid oma paarilisele), mis lüüakse otse vastu mängulauda.

Kui pall on mängu servitud, siis servival tiimil on 2-3 lööki, et pall mängulaua vastu tagasi lüüa (serv ei lähe löögina arvesse).

Punkte saab koguda sõltumata sellest, kumb tiim servib.

Servijärjekord liigub peale igat punkti päripäeva edasi olenemata sellest, kes võitis eelmise punkti.

## PUNKTISÜSTEEM

Geimid mängitakse 11 punktini ning geimi võitmiseks peab olema kahepunktiline vahe.

Punkt antakse, kui võistkond ei suuda 2-3 löögi jooksul palli vastu mängupõhja lüüa. Pall peab puutuma mängulaua põhja, aga peab pörkama mängulauast välja ehk üle võrgu.

## LÖÖMINE

Löömine seisneb selles, et pall lüüakse reketiga mängulaua põhja vastu ja pörkab seejärel üles ja üle võrgu. Igal tiimil on lubatud teha 2 kuni 3 puudet löögikorra ajal (soovitus: vastuvõtt, tõste, SMASH!). Oma löögikorra ajal peab tiim tegema vähemalt 2 lööki ning mõlemad paarilised peavad palli puutuma.

Mängijal on lubatud teha kaks järjestikust lööki, aga mõlemad mängijad peavad löögikorra ajal palli puutuma (nt. mängija võib esimese löögiga servi vastu võtta ja teise löögiga paarilisele ette tõsta ning seejärel paarilisel peab lööma palli juba mängulaua põhja vastu).

Pall võib löökide järgselt võrku puutuda, kuid peab puutuma mängulaua põhja.

## LIIKUMINE

Mängijad võivad punkti käigus liikuda igas suunas, kuid peale punkti lõppemist peavad minema oma alguspunkti tagasi.

## ERIPÄRA

Kui pall puutub servil võrku, aga liigub ikkagi üle võrgu, siis see serv on õige ja mäng jätkub.

Mängijatel on lubatud punkti ajal oma keha või reketitega võrku puutuda senikaua, kuni see ei mõjuta palli liikumise suunda.

Kui aga võrgupuude mõjutab palli liikumise suunda, siis saab vastastiim punkti.

**MIS JUHTUB KUI VASTANE TAKISTAB MINU LÖÖKI?** Kui takistamine on tahtmatu, siis mängige punkt uuesti algusest. Kui takistamine on tahtlik, siis kaotab takistav tiim punkti.

**KUI PALL EI PUUTU MÄNGULAUA PÕHJA JA PÖRKAB AINULT VÕRGU PUUTEST VÄLJA, SIIS KAS SEE LOEB?** Pall peab puutuma mängulaua põhja, et punkt oleks õige. Pall võib nii enne kui ka pärast mängulaua põhja puutumist võrku puutuda, aga see peab ka mängulaua põhja puutuma.

