

SET & MATCH

GRA

SET & MATCH jest grą dla dwóch graczy (gra pojedyncza - singiel) lub czterech graczy (gra podwójna – debel). Gracze walczą w trakcie WYMIAN o PUNKTY, GEMY i SETY aby ostatecznie wygrać MECZ. Na zasadach podobnych jak w tenisie lecz krócej SETA wygrywa się po zdobyciu trzech GEMÓW a MECZ po wygraniu dwóch lub trzech SETÓW. Jeśli tenisowy system punktowania jest Wam obcy radzimy zapytać kogoś kto się na tym trochę zna lub po prostu sprawdzić w internecie.

PSTRYK

Pstrykanie to kluczowa technika wykorzystywana w grze. Pstryknięcie to szybki ruch palcem w celu uderzenia i wprowadzenia w ruch piłki (żółty dysk). Przedłużony kontakt palca z piłką (popychanie, przesuwanie) nie jest pstrykaniem i jest niedozwolony.

„PUNKTY” i „PKT”

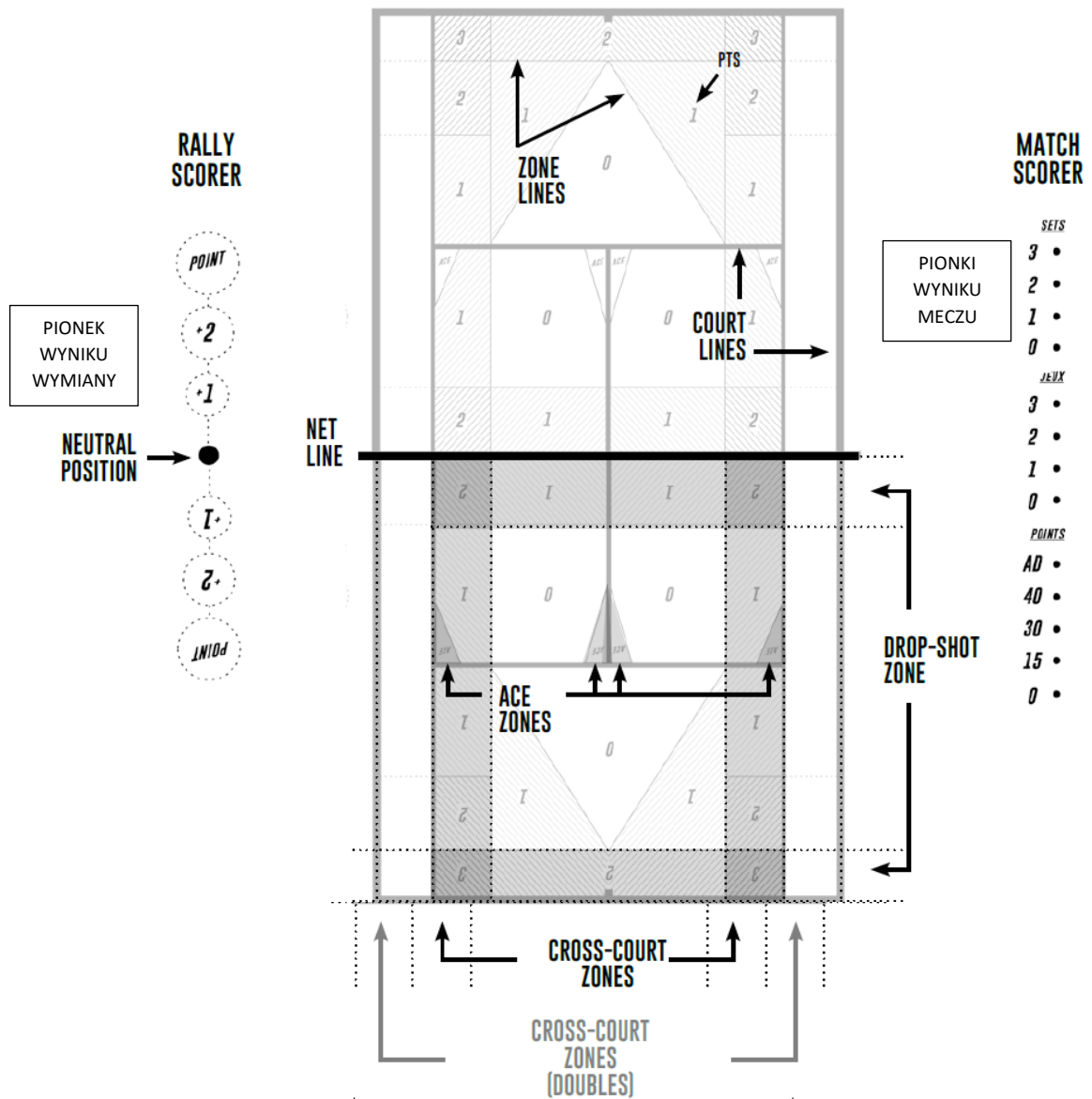
W niniejszych zasadach istotne jest rozróżnienie PUNKTÓW w MECZU i PKT w trakcie WYMIANY.

„PKT” w trakcie WYMIANY

Skrót PKT będzie się odnosić do wartości uderzenia w trakcie WYMIANY. Wartość ta jest określona przez strefę w której piłka się zatrzymała (0-1-2-3) i jest wskazana dokładnie przez czarną kropkę na środku piłki (patrząc z góry). O wskazaną wartość należy następnie przesunąć biały PIONEK WYNIKU WYMIANY w stronę przeciwnika (np. jeśli PIONEK WYNIKU WYMIANY już jest na polu +2 po stronie drugiego gracza to jeśli piłka wyląduje w strefie o wartości 1, 2 lub 3 gracz uderzający wygrywa WYMIANĘ).

„PUNKTY” w meczu.

Słowem PUNKT będziemy określać wygraną wymianę (poprzez przesunięcie PIONKA WYNIKU WYMIANY na pole POINT lub BŁĄD przeciwnika). Po rozstrzygnięciu WYMIANY należy przesunąć PIONEK WYNIKU MECZU zgodnie z zasadami punktowania w tenisie (np. jeśli gracz B prowadzi 30-15 i wygra wymianę to należy przesunąć jego PIONEK WYNIKU MECZU z 30 na 40).



PIŁKA

Żółty drewniany dysk z kropką na środku. Po rozpakowaniu gry należy przykleić od spodu filcową podkładkę która spowalnia ruch piłki aby lepiej oddać warunki panujące na korcie tenisowym o ceglanej nawierzchni.



PIONEK WYNIKU WYMIANY

Służy do zaznaczania zmian podczas WYMIANY prowadzących ostatecznie do jej wygrania przez jednego z graczy. Po każdym uderzeniu należy go przesunąć w stronę przeciwnika i ilość pól wskazaną przez piłkę (wartość strefy w której się zatrzymała). Kiedy pionek znajdzie się na polu POINT wymiana jest zakończona zwycięstwem gracza, który przesunął go na to pole (po stronie przeciwnika).



PIONKI WYNIKU MECZU

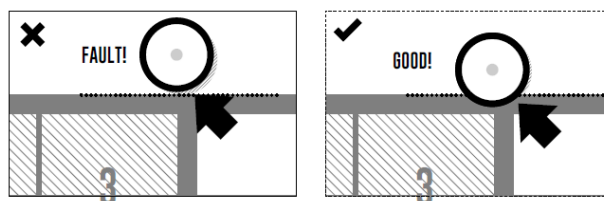
Te pionki wskazują wynik meczu – wygrane SETY, GEMY i wynik w bieżącym GEMIE. Po każdej zakończonej wymianie należy przesunąć jeden (lub więcej) z nich.

ZASADY PODSTAWOWE

Tak jak w tenisie strefa kortu w której wylądowała piłka ma kluczowe znaczenie. Poniższe zasady odnoszą się zarówno do całego obwodu piłki jak i czarnej kropki na jej środku. Czasami aby jednoznacznie określić pozycję piłki konieczne będzie spojrzenie na planszę z góry.

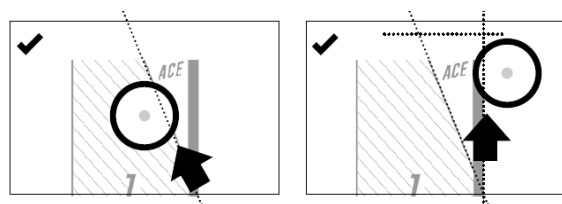
W POLU czy AUT?

Uderzenie jest W POLU jeśli jakakolwiek część piłki znajduje się w polu gry (nawet jeśli tylko jej krawędź dotyka linii). Dotyczy to również serwisu.



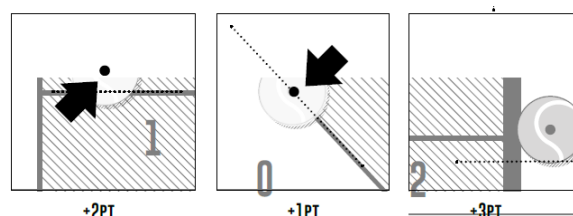
AS czy nie?

Serwis jest uważany za ASA (serwis wygrywający) jeśli jakakolwiek część piłki dotyka trójkąta ACE w polu serwisowym, na które serwował gracz podający.



ILE PKT?

Wartość uderzenia jest określona przez strefę, w której zatrzymała się piłka. Strefę tę określa czarna kropka na środku piłki (spojrzenie znad planszy). Jeśli kropka znajduje się dokładnie na linii przyznawana jest wartość wyższa z dwóch sąsiednich stref.



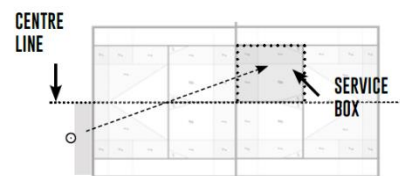
NET czy BŁĄD?

Za każdym razem kiedy piłka dotyka środkowej linii na środku kortu (siatki) należy sprawdzić czy:

- Czarna kropka nie przekroczyła linii (siatki) – oznacza to BŁĄD (piłka uderzyła w siatkę).
- Czarna kropka jest na linii siatki – oznacza to BŁĄD (piłka uderzyła w siatkę).
- Czarna kropka przekroczyła linię siatki – piłka dotknęła siatki i spadła po stronie przeciwnika. WYMIANA jest kontynuowana, obok normalnych punktów gracz uderzający otrzymuje dodatkowy PKT (NET BONUS).
- Czarna kropka przekroczyła linię siatki – jeśli sytuacja ma miejsce przy serwisie należy powtórzyć serwis (bez utraty próby).

ROZPOCZYNYMY GRĘ – JAK SERWOWAĆ?

Gracz rozpoczyna każdą WYMIANĘ od serwisu. Musi on pstryknąć piłkę zza linii końcowej po swojej stronie kortu bezpośrednio na pole serwisowe po przeciwnej (jak na diagramie obok). Gracze powinni zacząć serwowanie zawsze po prawej stronie. Są dwie próby serwisowe – nieudany serwis w obydwu próbach skutkuje PUNKTEM dla przeciwnika (jak w tenisie).



DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Jeśli druga próba serwisowa jest nieudana można umieścić piłkę na liczbie 0 w docelowym polu serwisowym i grać dalej bez konsekwencji dla serwującego.

DLA DOŚWIADCZONYCH

Jeśli po drugiej próbie piłka nadal nie wylądowała w polu serwisowym gracz serwujący traci PUNKT.

ZASADY ZAAWANSOWANE

W prawdziwym tenisie pierwszy serwis jest zawsze silniejszy. Z tego względu dodajemy 1 PKT przesuując PIONEK WYNIKU WYMIANY po pierwszym serwisie.

Uwaga: Jeśli piłka wylądowała na polu 2 to przesuujemy PIONEK WYNIKU WYMIANY na pole POINT ale WYMIANA jest kontynuowana. Wzrasta presja na gracza odbierającego.

AS

Serwis jest uważany za ASA (serwis wygrywający) jeśli jakkolwiek część piłki dotyka trójkąta ACE w polu serwisowym, na które serwował gracz podający.

Jeśli ASY zaczynają występować zbyt często gracze mogą uzgodnić, że o ASIE decyduje czarna kropka na środku piłki a nie cały jej obwód.

ZASADY ZAAWANSOWANE

W prawdziwym tenisie drugi serwis jest zawsze słabszy (bardziej ostrożny). Z tego względu dodajemy AS w drugim serwisie spowoduje jedynie ustawienie PIONKA WYNIKU WYMIANY na polu POINT i kontynuowanie WYMIANY.

UDERZENIA BONUSOWE

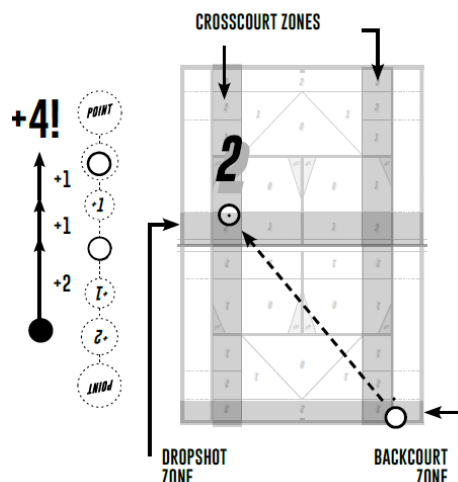
W grze możliwe jest uzyskanie 4 bonusów do uderzeń: CROSS-COURT, DROP-SHOT, PASSING, NET. Różne bonusy można kumulować w jednym uderzeniu (na diagramie obok przykład kumulacji CROSSCOURT + DROPSHOT).

CROSSCOURT – jeśli gracz uderza z jednej strony kortu na drugą (np. z lewej na prawą) uzyskuje dodatkowy 1 PKT.

DROPSHOT – kiedy gracz uderza z tylnej strefy kortu (backcourt zone) do strefy przy siatce po stronie przeciwnika (dropshot zone) uzyskuje dodatkowy 1 PKT

PASSING – kiedy gracz uderza ze swojej strefy przy siatce (dropshot zone) do strefy na końcu kortu po stronie przeciwnika (backcourt zone) uzyskuje dodatkowy 1 PKT

NET – kiedy po uderzeniu piłka dotyka siatki jednak czarna kropka przeszła na stronę przeciwnika gracz uderzający uzyskuje dodatkowo 1 PKT

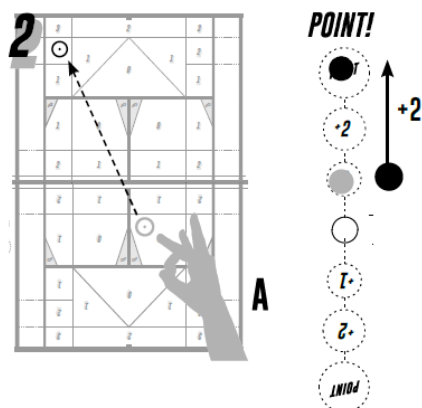


ZAKOŃCZENIE WYMIANY

WYMIANĘ można zakończyć na dwa sposoby:

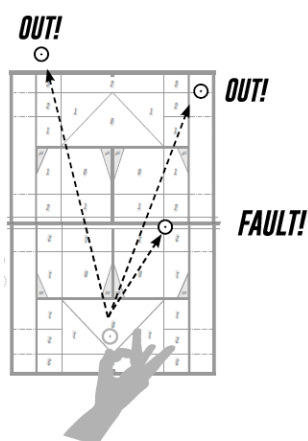
WYGRYWAJĄCE UDERZENIE

Kiedy graczowi uda się przesunąć PIONEK WYNIKU WYMIANY na pole POINT po stronie przeciwnika natychmiast wygrywa WYMIANĘ. Na przykładzie obok gracz zdobywa dzięki swojemu uderzeniu 2 PKT i przesuwał PIONEK WYNIKU WYMIANY o dwa pola kończy zwycięsko WYMIANĘ.



BEZPOŚREDNI BŁĄD

Kiedy gracz popełni bezpośredni BEZPOŚREDNI BŁĄD uderzając piłkę w aut lub w siatkę natychmiast przegrywa WYMIANĘ.



PRZEWAGA (AD)

Kiedy gracze remisują w GEMIE 40-40 następna wygrana WYMIANA da jednemu z graczy przewagę (AD). Jeśli gracz mający przewagę (AD) wygra kolejną WYMIANĘ – wygra całego GEMA. Jeśli nie – wynik wraca do stanu 40-40.

TIE-BREAK

Przy wyniku 3-3 set jest rozstrzygany w dodatkowym gemie zwanym tiebreakiem.

Punkty są liczone w tradycyjny sposób (0-1-2-3-4) . Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 4 PUNKTY i jednocześnie będzie miał ich o 2 więcej niż przeciwnik.

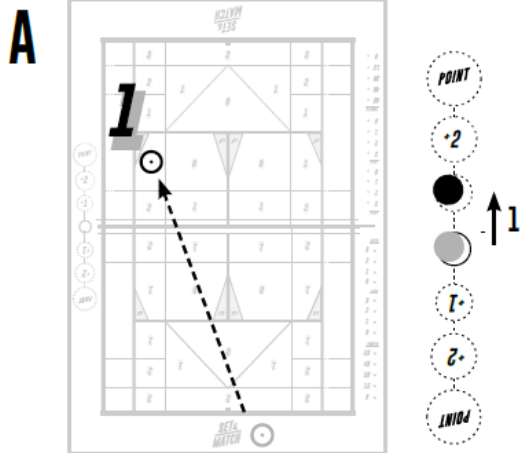
(W prawdziwym tenisie tiebreak jest rozgrywany do 7 punktów również z wymogiem 2 punktów przewagi).

GRA PODWÓJNA

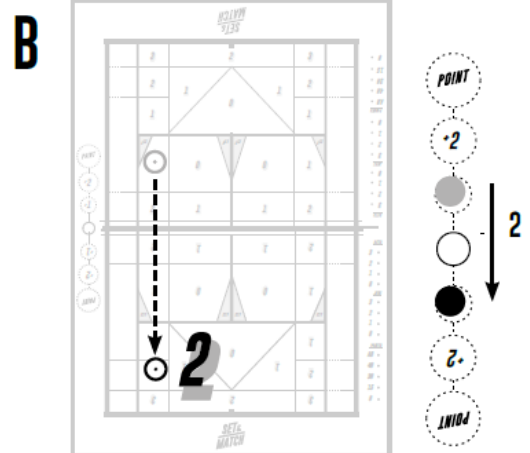
W grze podwójnej wykorzystywane są dodatkowe korytarze po obydwu stronach kortu – boisko jest szersze.

Gracze będą uderzali piłkę według schematu: A1>B1>A2>B2>A1>B1>itd.

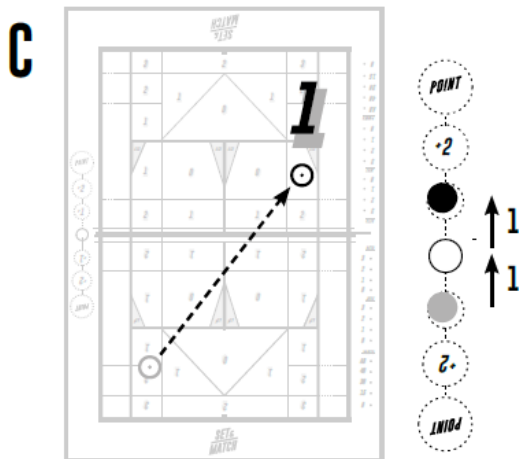
PRZYKŁAD WYMIANY



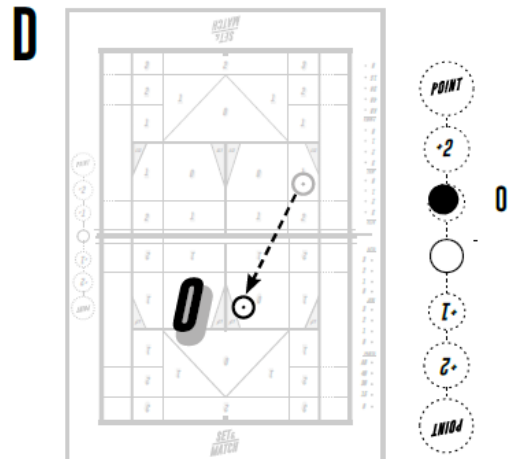
Po serwisie gracza A piłka ląduje w strefie 1 PKT (przesuwamy PIONEK WYNIKU WYMIANY o 1 pole).



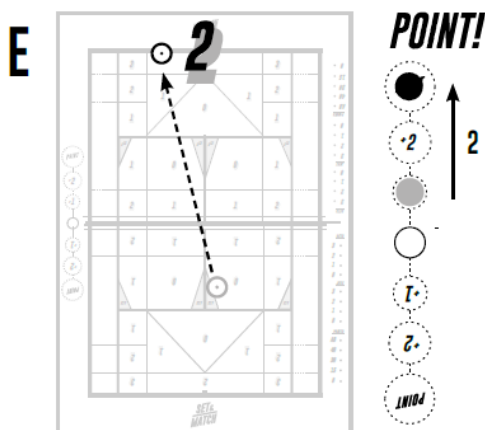
Gracz B odpowiada uderzeniem do strefy 2 PKT (przesuwamy PIONEK WYNIKU WYMIANY o 2 pola w kierunku gracza A).



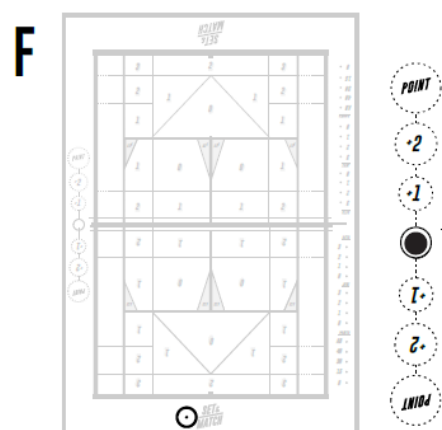
Gracz A odpowiada uderzeniem do strefy 1 PKT zyskując dodatkowo bonus CROSSCOURT (przesuwamy PIONEK WYNIKU WYMIANY łącznie o 2 pola).



Gracz B odpowiada niezbyt dobrym uderzeniem do strefy 0 PKT (PIONEK WYNIKU WYMIANY nie jest przesuwany).



Gracz A odpowiada uderzeniem za 2 PKT przesuwając PIONEK WYNIKU WYMIANY na pole POINT i tym samym kończąc WYMIANĘ



Gracz A będzie ponownie serwował aby rozpocząć nową WYMIANĘ (PIONEK WYNIKU WYMIANY ustawiamy na neutralnej pozycji)