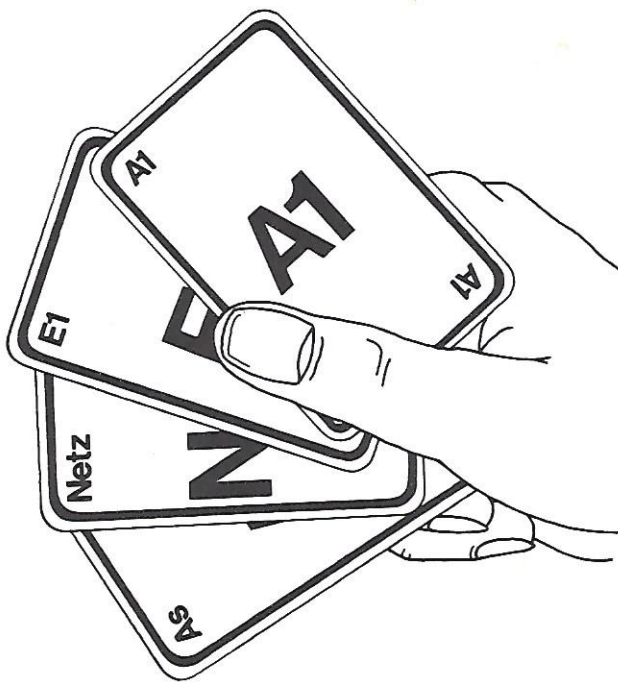
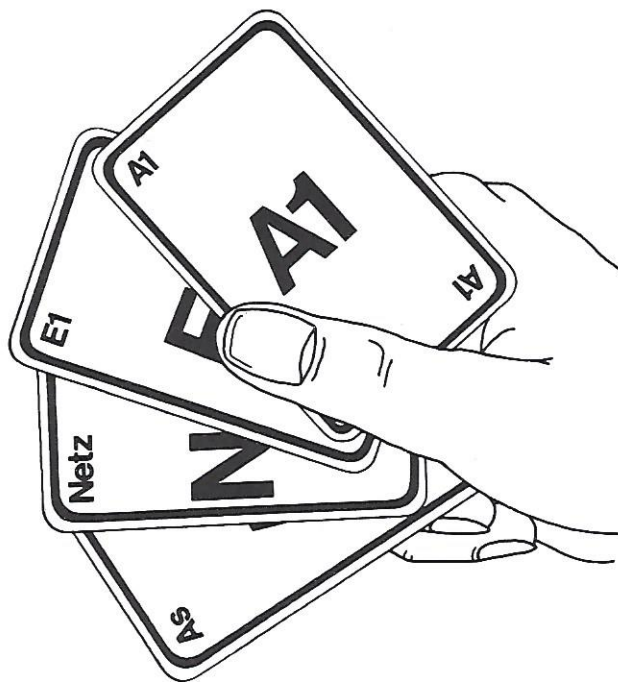


tennis temac



Das erste strategische
Tennis - Brettspiel
für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren

tennis temac



Herausgeber: mac-Spiele GmbH
Parsickstr. 35
4130 Moers



„tennmac“

Das erste strategische Tennis - Brettspiel für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren

Herausgeber:
mac-Spiele GmbH
Parsickstr. 35
41130 Moers

© 1985 by
Heinrich Macal
Neukirchen-Vluyn

- Inhalt:**
- 1 Spielfeld
 - 4 Spielfiguren
 - 14 „As“-Karten
 - 8 „Aus“-Karten
 - 15 „Stop“-Karten
 - 8 „Netz“-Karten
 - 6 „Netz-Roller“-Karten (Bez.: Netz A3 bis Netz E3)
 - 4 Karten mit Buchstaben-Zahlen Kombinationen und zusätzlicher „Aus“-Aufschrift.
 - („Aus“ gilt nur beim Aufschlag)
 - 41 Karten mit Buchstaben-Zahlen Kombinationen
 - 1 Spielstandanzeiger

Die Spielanleitung beinhaltet folgende Punkte:

1. Vorbereitung
2. Ziehen der Figuren
3. Erreichen des „Balles“
4. Der Aufschlag
5. Taktische Hinweise
6. Das Doppel-Spiel
7. Bedeutung der Karten
8. Internationale Tennisregeln (Entnommen aus: DER SPORT BROCKHAUS 4., neu bearbeitete Auflage Seite 537 und 539)

Bitte haben Sie für die ausgiebige Regelbeschreibung Verständnis. Wir gehen in einigen Punkten der Spielanleitung davon aus, daß die internationalen Tennisregeln nicht von jedem „tennmac“ - Spieler beherrscht werden.

Mit der Ausführlichkeit der Beschreibung möchte der Erfinder dieses Spieles gewährleisten, daß jeder Käufer viel Freude an „tennmac“ hat und die Spielregeln in kürzester Zeit erfaßt.

	E ₃	E ₂	E ₁		A ₁	B ₁	C ₁	D ₁	E ₁
	D ₃	D ₂	D ₁		A ₂	B ₂	C ₂	D ₂	E ₂
	C ₃	C ₂	C ₁		A ₃	B ₃	C ₃	D ₃	E ₃
	B ₃	B ₂	B ₁		A ₂	B ₂	C ₂	D ₂	E ₂
	A ₃	A ₂	A ₁		A ₁	B ₁	C ₁	D ₁	E ₁

Einleitung

Mit „tennmac“ stellt sich Ihnen ein realbezogenes Tennis-Brettspiel vor. Sie können das Taktieren der Spieler sehr gut nachvollziehen.

Der Tennisspieler schlägt seinen Ball beim Aufschlag in die gegnerische Hälfte. Bei „tennmac“ zeigt der Spieler mit den Karten diese Aktion an und gibt zu erkennen in welchem gegnerischen Planfeld der „Ball“ gelandet ist. Jetzt muß der Gegenspieler den Ball erreichen. Dies geschieht durch regelgerechtes Ziehen der Spielfigur. Danach spielt er den „Ball“ zurück. Das Zurückspielen des „Balles“ erfolgt durch Ablegen einer Karte. Spieler „A“ muß nun wiederum erst durch ziehen seiner Figur den „Ball“ erreichen.

Die Spieler können ein „As“ schlagen, ihren „Ball“ ins Netz befördern, oder den „Ball“ unterschneiden als „Stop-Ball“ servieren. Alle im Spiel bekannten Varianten, wie Doppelfehler, erster Aufschlag, zweiter Aufschlag, Tie-break und Aus sind möglich.

Sie können natürlich mit ihren Freunden auch ein Doppel oder Mixed spielen.

Selbstverständlich ist auch das Glück anteilmäßig berücksichtigt. Es handelt sich beim „tennmac“ aber vornehmlich um ein strategisches Gesellschaftspiel, bei dem es gilt, die zur Verfügung stehenden Möglichkeiten klug zu berechnen, um das „Match“ für sich zu entscheiden.

Jeder Spieler zieht vier Karten von dem Kartenstock, und er wird während der gesamten Spieldauer nie mehr, oder weniger Spielkarten, seinem Mitspieler nicht einsehbar, auf der Hand halten,

Sie erkennen, daß Sie mehrere Möglichkeiten haben, den Ball über das Netz zu spielen.

Haben Sie z.B. die Karte B2 auf der Hand und legen Sie diese aufgedeckt ab, so haben Sie Ihrem Gegenspieler gezeigt, daß Sie den Ball in seine Spielhälfte auf das Planfeld B2 geschlagen haben.

Nach dem Ablegen einer Karte, wird jeweils eine neue Karte vom Kartenstock gezogen.

Vorbereitung:

Nachdem Sie das Spielfeld aus der Kartonage genommen haben, richten Sie die Spielstandsanzeige auf. Diese stecken Sie zweckmäßigerweise in diese Schachtel zwischen Kartoneinsatz und Schachteiltrand (siehe Abb. 1).

Zuvor jedoch montieren Sie die bezeichnete Scheibe für „Spiel“ und „Punkt“ mit den beiliegenden Metallnieten und Kunststoffkappen so, daß die Kunststoffkappen auf die Außenfläche kommen.

Jeder Spieler stellt eine Spielfigur hinter die Grundlinie, wie bei Abb. 1.

Mischen Sie nun alle Karten und legen Sie diese aufgehäuft, die Buchstaben verdeckt, neben das Feld.

Diese Spielkarten sind der wichtigste Bestandteil von Ihrem „tennmac“ Spiel, denn sie ersetzen sinnbildlich Ihren Tennisschläger.

Die Spielkarten übernehmen die Funktion des Schlägers, indem sie die Flugbahn des „Balles“ in die gegnerische Hälfte anzeigen.

Anhand der Karten werden Sie erkennen, daß Sie den „Ball“ auch in das „Netz“, oder außerhalb des Spielfeldes schlagen können.

In diesem Fall ist das, bis auf ein paar Ausnahmen, ein Punkt für den Gegenspieler.

Zudem haben Sie die Möglichkeit einen „Stop-Ball“ oder einen „Netz-Roller“ zu spielen, worauf der Mitspieler, wie auch in der Realität, anders reagieren muß, wie auf die normalen Spielzüge.

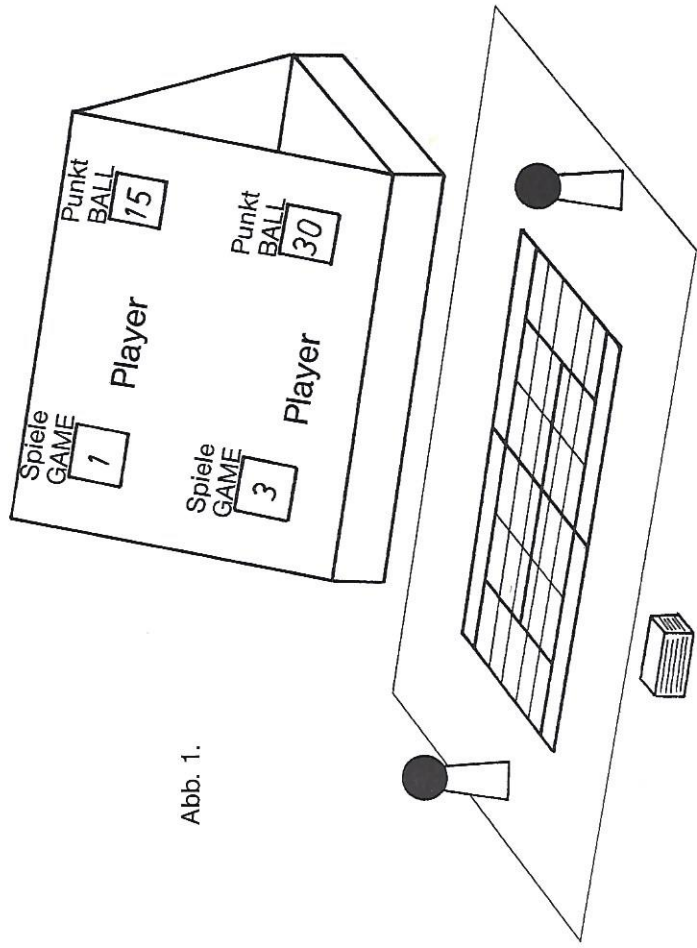


Abb. 1.

Ziehen der Figuren

Von der Grundlinie aus, darf die Figur um zwei Felder in das Spielfeld eindringen. Dabei spielt es keine Rolle, ob man diagonal, oder senkrecht zieht.

Diese Felder können beim Eindringen auf das Spielfeld erreicht werden:

Beide Figuren dürfen beim Aufschlag von der rechten Seite nur über die Felder A₁, B₁, C₁ das Spielfeld betreten. (siehe Abb. 2)

Beim Aufschlag von der linken Seite, nur über die Felder C₁, D₁, E₁! (siehe Abb. 3)



Abb. 3

	A ₁	B ₁	C ₁	D ₁	E ₁	
A ₂	A ₂	B ₂	C ₂	D ₂	E ₂	
A ₃	A ₃	B ₃	C ₃	D ₃	E ₃	



Abb. 2

	A ₁	B ₁	C ₁	D ₁	E ₁	
A ₂	A ₂	B ₂	C ₂	D ₂	E ₂	
A ₃	A ₃	B ₃	C ₃	D ₃	E ₃	

Wird der Aufschlag von der linken Seite gebracht, kann man die Felder, die die Abb. 3 zeigt, erreichen.

Steht die Figur dann im Spielfeld, darf und muß sie im weiteren Spielverlauf nur noch um 1 Feld in allen Richtungen bewegt werden.

Erreichen des „Balles“

Ein Spieler darf nur dann den Ballzurückschlagen, wenn er durch das Bewegen seiner Figur entweder auf das Planfeld kommt, auf das lt. Karte der Ball gespielt wurde, oder wenn er ein, dem Ball angrenzendes Planfeld erreicht. (siehe Abb. 4)

Steht die Figur wie bei Abb. 4 z.B. auf B₂, so kann der Ball von allen nebenliegenden Feldern zurückgeschlagen werden. Liegt der Ball auf der D oder E-Linie, dann kann nicht zurückgespielt werden!

	A ₁	B ₁	C ₁	D ₁	E ₁	
A ₂	A ₂	B ₂	C ₂	D ₂	E ₂	
A ₃	A ₃	B ₃	C ₃	D ₃	E ₃	

Abb. 4

Spieler „eins“ zeigt durch Ablegen einer Karte an, wohin er den Ball gespielt hat. Spieler „zwei“ muß durch Bewegen der Figur anzeigen, ob er den Ball erreicht. Also, er muß auf ein angrenzendes Planfeld ziehen!

Wenn er mit zwei Schritten von der Grundlinie, oder mit einem Schritt während des Spielverlaufes dieses Feld erreicht, so darf er erst jetzt eine seiner Karten ablegen, um seinen Rückschlag anzuzeigen.

Lieber Tennisfreund, von nun an ist „tennmac“ identisch mit den Internationalen Tennisregeln.

Viel Spaß!

Bedeutung der Karten

Bezeichnungen:

„Netz A3 - E3“

Der Ball berührt das Netz und landet auf A3. Während des Ballwechsels ein guter Ball, der vom Gegenspieler jedoch nur zurückgespielt werden kann, wenn er direkt auf das angespielte Planfeld zu stehen kommt. Beim Aufschlag darf das Netz nicht berührt werden, so daß dieser Ball beim Aufschlag als nicht geschlagen gilt und damit wiederholt werden muß.

„Netz C3 Aus“

Ball berührt das Netz und landet auf C3. Innerhalb des Ballwechsels eine Aktion die mit der normalen „Netz“-Karte gleichzusetzen ist, jedoch beim Aufschlag ein „Aus“-Ball, und somit ein Punkt für den Rückschläger, bzw. ein fehlerhafter Aufschlag.

„Stop“

Die „Stop“-Karten bedeuten, daß der Ball unterschritten wurde, nicht weiterspringt und somit nur erreichbar ist, wenn der Spieler unmittelbar an dem Ball steht. Das heißt im Spiel: Wie beim „Netz“ muß der Spieler nicht nur die anliegenden Felder mit seinem vorgeschriebenen einen Zug innerhalb der Planfelder erreichen, sondern auf das angespielte Feld stehen, um den Ball zurückzubringen. Erreicht er mit einem Spielzug nicht das Feld, so bedeutet das ein Punkt für den Anspieler.

„E2“

Beim Aufschlag wird jedoch kaum ein „Stop“-Ball gesetzt, so daß dann diese Karte normal wie eine übliche planfeldanzeigende Karte gewertet wird. Es wird lediglich beim Aufschlag das „Stop“ nicht beachtet.

„Netz“

Der Ball wurde über das Netz in das Planfeld „E2“ gespielt.

Ball wurde ins Netz gespielt
= Punkt für den Gegenspieler.

„Aus“

Ball wurde ins „Aus“ gespielt
= Punkt für den Gegenspieler.

„As“

a) Legt der Aufschlagsspieler eine „As“-Karte auf, so ist das für seinen Gegenüber ein unerreichbarer Ball.
= Punkt für den Aufschlagsspieler.

b) Der Aufschlagsspieler hat den Ball auf z.B.: C2 gesetzt. Wenn der Rückspieler eine „As“-Karte besitzt, so kann er diese aufspielen, wenn er auf das Feld C2 zu stehen kommt.

In diesem Fall gilt der Rückschlag als unerreichbar für den Aufschlagsspieler.

= Punkt für den Rückspieler

Die „As“-Karte kann jedoch nicht von den Feldern A1, B1, C1, D1 oder E1 gespielt werden.

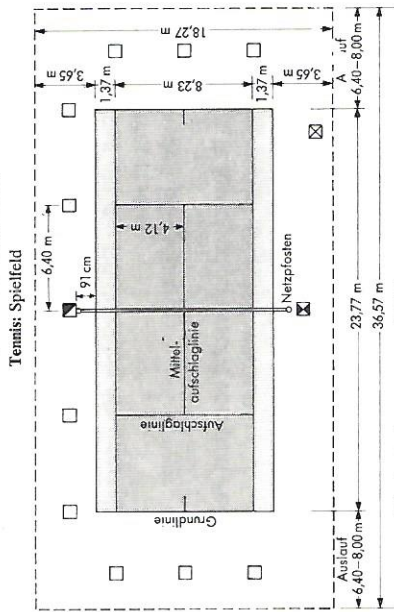
In der Realität wird auch sehr selten ein „As“ (unschlagbarer Ball) von der Grundlinie aus innerhalb des Spielverlaufes geschlagen.

Ball wird auf C2 gespielt und ist innerhalb des Ballwechsels ein normaler Ball, der auf das Planfeld C2 landet.

Beim Aufschlag kommt jedoch das „Aus“ zum tragen und bedeutet, der Ball landet zwar auf C2, doch leider nicht vorschriftsmäßig auf die Aufschlaghälfte. Also „Aus“ beim Aufschlag.

„C2-Aus“

Internationale Tennisregeln



- ☒ Schiedsrichter
- ☒ Netzsrichter
- ☒ Linienrichter
- ☒ Feldschiedsrichter
- ☐ Doppelspielfeld
- ☐ Einzelspielfeld

Das Spielfeld ist ein Rechteck, 23,77 m lang, im Einzel 8,23 m, im Doppel 10,97 m breit. Die Begrenzungslinien (Schmalseite = Grundlinie, Längsseite = Seitenlinie) sind auf dem Boden durch weiße Linien markiert. Von der Mitte der Seitenlinien ist ein 91,5 cm hohes Netz über das Spielfeld gespannt. Das Netz ist an einem Seil oder Metallkabel aufgehängt und an zwei 1,06 m hohen Pfosten befestigt. Parallel zum Netz (im Abstand von 6,40 m) verläuft auf jeder Seite eine Aufschlaglinie, senkrecht zum Netz je eine Aufschlagmittellinie, die vom Netz bis zur Aufschlaglinie reicht. Die Räume zwischen Aufschlaglinie und Netz nennt man Aufschlagfelder. Das Spielfeld wird von einem Auslauf umgeben, der hinter der Grundlinie mindestens 6,40 m, neben den Seitenlinien mindestens 3,65 m breit sein muß.

Man unterscheidet Rasen- (engl. Lawn) und Hartplätze. In angelsächsischen Ländern sind Rasenplätze stärker verbreitet. Die Bodendecke der Hartplätze besteht aus Ziegelsteinen oder feinem gemahlenem roten Naturstein. Es gibt außerdem Böden aus Kunststoff (Kunststrasen), Asphalt, Beton oder gestampftem Lehm (engl. Clay). Bei Hallentennis verwendet man Parquet, Korkholz, Teppichboden oder Kunststoff. Man unterscheidet »langsame« und »schnelle« Plätze. Bei langsamen Plätzen wird der Ball gebremst (Hartplätze), bei schnellen Plätzen springt der Ball schneller ab (Parkett, Rasen). Für den Spieler bedeutet das, mehr oder weniger Zeit zu haben, die richtige Position einzunehmen. Der T-Schläger besteht aus einem Rahmen aus Holz, Glasfaser, Kunststoff oder Metall und ist mit einem Geflecht aus Naturdarm oder Kunststofffasern bespannt. Die Bespannung kann verschieden hart sein (Auswirkung auf den Flug des Balles). Der Ball (Ø 6,35-6,67 cm, Gewicht 56,7 bis 58,7 g) muß so beschaffen sein, daß er zw. 1,23 und 1,47 m hoch springt, wenn er bei 20°C aus einer Höhe von 2,54 m auf eine harte Unterlage fällt. Es ist ein Hohlkugelmittel mit

Wertung

Ein Tennisspiel (Tennismatch) wird nach Punkten, Spielen und Sätzen gewertet. Zu einem Sieg gehören je nach Vereinbarung 2 oder 3 Gewinnsätze. Dameneinzel sowie gemischte Doppelspiele werden immer nur auf 2 Gewinnsätze gespielt. Gewinnt ein Spieler den 1. Punkt, so zählt das 15 zu seinen Gunsten, beim 2. Punkt 30, beim 3. Punkt 40 (eigtl. 45, aber 40 hat sich wegen des schnelleren Sprechens eingebürgert). Die Zählweise 15, 30, 45, 60 erklärt sich aus dem → Jeu de Paume, wo insgesamt um 60 Sous gespielt wurde; 1 Fehler bedeutete 15 Sous für den Gegner. Der 4. Punkt bedeutet für den Spieler Spielgewinn (engl. Game), er führt 1:0 im Satz. Haben aber beide Spieler in einem Spiel 3 Punkte gewonnen (40:40 = Einstand, engl. Deuce), dann ist der nächste Punkt noch nicht spielentscheidend, da der Vorsprung für einen Spielgewinn 2 Punkte betragen muß. Hat nach dem Einstand ein Spieler 1 Punkt gewonnen, wird er als Vorteil (engl. Advantage) für ihn gezählt. Man sagt entweder: »Vorteil Aufschläger« oder »Vorteil Rückschläger«. Gewinnt derselbe Spieler, der den Vorteil-Punkt gewonnen hat, auch den nächsten Punkt, so hat er das Spiel gewonnen; gewinnt jedoch der Gegner diesen Punkt, so gibt es wieder Einstand und es müssen wieder 2 Punkte von einem Spieler hintereinander gewonnen werden, um das Spiel zu gewinnen. Der Gewinn von 6 Spielen ist gleichbedeutend mit dem Gewinn eines Satzes, aber nur, wenn einer der Spieler 2 Spiele mehr als sein Gegner gewonnen hat (also 6:4). Steht das Spiel 6:5, Spielen erreicht ist. Ein Satz besteht also im Prinzip aus 6 Spielen, er kann aber auch aus 12, 20 oder noch mehr Spielen bestehen. Seit 1970 ist der »Tie-Break« (Unentschieden-Brecher) bei 6:6 zum Sieg mit 7:6 und bei 8:8 zum Sieg mit 9:8 möglich, um überlange Sätze zu vermeiden. Nach dem 1., 3. und jedem weiteren ungeraden Spiel werden die Seiten gewechselt. Mit dem Aufschlag wechseln die Spieler von Spiel zu Spiel ab. Diese Regeln gelten im wesentlichen auch für das Doppelspiel. Es wird nur auf einem breiteren Feld (auf jeder Seite 1,37 m breiter) gespielt; die Länge ist gleich. Der Aufschlag wird abwechselnd ausgeführt: im 1. Spiel der 1. Spieler von Team A, im 2. Spiel der 1. Spieler von Team B, im 3. Spiel der 2. Spieler von Team A und im 4. Spiel der 2. Spieler von Team B.

Die drei Grundschläge beim T. sind: Vorhandschlag (engl. Forehand) für Bälle, die mit dem rechten Arm (rechts vom Körper) geschlagen werden; Rückhandschlag (engl. Backhand) für Bälle, die auch mit dem rechten Arm, aber links vom Körper, geschlagen werden. Bei beiden Schlägen gilt für Linkshänder das Umgekehrte. Dazu kommt der Aufschlag. Außer diesen Grundschlägen gibt es den Flugball (engl. Volley), der im Flug angenommen wird, ohne daß der Ball vorher den Boden berührt hat. Mit Schmetterball (engl. Smash) wird ein hoch über das Netz kommender Ball, der scharf nach unten zurückgeschlagen wird, bezeichnet. Ferner gibt es → Lob, → Halbflugball, → Stoppball, → Passierschlag, den angeschnittenen Ball (→ schneiden) und den überhrittenen Ball (Toppin).

Wettbewerbe

Nach 1968 wurde die strikte Trennung zw. Amateuren und Berufsspielern im T. schrittweise abgebaut und zahlreiche Wettbewerbe mit hohen Dotierungen für vertraglich gebundene Spieler eingeführt, so 1971 die WCT-Profi-WM im Herren-Einzel und 1973 im Herrendoppel. Dennoch haben die früher nur Amateuren vorbehaltenen Turniere ihre Bedeutung behalten: die All England Lawn Tennis Championships in Wimbledon (seit 1877), die Internat. Meisterschaften der USA (seit 1881) in Forest Hills (1924-77), in Flushing Meadow (seit 1978), New York, von Frankreich in Paris, Stade Roland-Garros (seit 1891) und von Australien in Melbourne (seit 1905). Viele Länder veranstalten nationale und internat. Meisterschaften: Dtl. seit 1892 in Hamburg, Österreich seit 1907 in Pörschach, die Schweiz seit 1951 in Gstaad und Italien seit 1930 in Rom. Diese Titelkämpfe sind zum Teil in die Serie der Grand Prix-Turniere einbezogen. Dabei werden in mehreren Gruppen die Punktbesten der Herren und Damen ermittelt, die dann ein Finalturnier um den Grand Prix bestreiten (→ Master Tournament). Daneben gibt es die Turnierserien World Championship Tennis (WCT) mit begrenzter Teilnehmerzahl und der Ermittlung des WCT-Profi-WM sowie World Team Tennis (WTT), eine 1974 gegründete Städteliga in den USA. Auch die Damen haben ihre Turnierserien (engl. circuit, dt. Zirkus). Als Mannschaftswettbewerbe gibt es den 1900 gestifteten → Davis-Pokal für Herren, den → Federation Cup für Damen seit 1963, den → Königspokal für europ. Herren-Mannschaften seit 1936 als Hallen-Wettbewerb und den → World Team Cup, die Mannschaftsweltmeisterschaft. T. stand von 1896-1924 und steht wieder ab 1988 auf dem olymp. Programm. Seit 1969 werden EM (zumeist für osteurop. Spieler), seit 1967 ein Europapokal im T. ausgetragen.

Organisationen

Oberster Verband für T. ist in der Bundesrep. Dtl. der 1902 in Berlin gegr. Deutsche Tennis-Bund (DTTB), wiedergegr. 1949 in Allmannshausen mit Sitz in Hannover. Der DTTB umfaßte (1983) 1,6 Mio. Mitgl. – In der Dt. Dem. Rep. hatte der Deutsche Tennis-Verband (DTV), gegr. 1958, (1984) 40.800 Mitglieder. – Der Schweizer Tennis-Verband (STV), gegr. 1896 mit Sitz in Bern, umfaßte (1983) 185.000 Mitglieder. – Dem Österreichischen Tennisverband (ÖTV), gegr. 1902 mit Sitz in Wien, gehörten (1984) 110.200 Mitgl. an.

Der Internat. Tennissport wird von der International Tennis Federation (ITF), gegr. 1913 mit Sitz in London, geregelt. Der ITF gehörten (1984) 109 nationale Verbände an. Die vollbezahlten und vertraglich gebundenen Spieler sind in der Association of Tennis Professionals (ATP), gegr. 1971, zusammengeschlossen. Die Spielerinnen haben ihre eigene Interessenvertretung in der Women Tennis Association (WTA).