RÜTMISEINA ÜLDMÄNGURAAMAT

60 MÄNGU · 6 SPORDIALA · LIHTSAD REEGLID

SKANNI QR — SISESTA TULEMUS — VAATA EDETABELIT

TENNIS

JALGPALL

KÄSIPALL

PADEL

PICKLEBALL

RANNATENNIS

Rütmisein © 2026

KUIDAS MÄNGUDE RAAMATUT KASUTADA

Iga spordiala all on 10 lihtsate reeglitega mängu. Iga mäng on märgistatud kategooria(te), mängijate arvu ja raskusastmega, et sobiv mäng leiaks kiiresti üles nii algaja kui edasijõudnu. QR-koodi kaudu (paigaldatakse seinale) pääseb ligi reeglitele, saab sisestada tulemuse ja vaadata live-edetabelit.

- **Kiirus**
- **Täpsus**
- **Koostöö**
- **Osavus**
- **Reaktsioon**
- **Vastupidavus**

01 TENNISEREKETIGA

TENNIS — 10 MÄNGU

01 Löögiliini Duell

OSAVUS · ALGAJA

Lööge kordamööda vastu seina üle märgitud joone. Pall ei tohi maha kukkuda ega korra põrgata — kes eksib, kaotab punkti.

2 mängijat

02 Tsooni Snaiper

TÄPSUS · ALGAJA

Sooritage kordamööda 10 lööki numbritega tsoonidesse. Kokku loetud punktisumma otsustab võitja.

2 mängijat / 2 tiimi

03 Kiirussari

KIIRUS · EDASIJÕUDNU

Tabage sama tsooni 10 korda järjest võimalikult kiiresti — aeg peale.

1 või 2 mängijat

04 Peegelmäng

REAKTSIOON · ALGAJA

Esimene lööb suvalisse tsooni, teine peab järgmise löögiga tabama sama tsooni. Eksimine annab vastasele punkti.

2 mängijat

05 Kombomäng

TÄPSUS · ALGAJA

Iga järjestikune tabamus samasse tsooni kasvatab kordajat (1x, 2x, 3x...). Eksimine nullib kombo.

1 või 2+ mängijat

06 Numbribingo

TÄPSUS · KIIRUS · EDASIJÕUDNU

Tabage kindlaks määratud ajaga kõik 5 juhuslikult antud numbritega tsooni.

1 mängija / tiim

07 Sõnamäng

REAKTSIOON · OSAVUS · ALGAJA

Iga löögi ajal öelge sõna, mis algab eelmise sõna viimase tähega. Sõna meenumata jäämine või pall autis annab vastasele punkti.

2–4 mängijat

08 Kolme Põrke Ralli

KOOSTÖÖ · EDASIJÕUDNU

Hoidke pall mängus, lubades löökide vahel täpselt kaks põrget maapinnal.

2 mängijat

09 Vasak-Parem Duell

OSAVUS · EDASIJÕUDNU

Lööge vaheldumisi eeskäe ja tagakäega — vale käega valmis olles saab vastane sind üllatada.

2 mängijat

10 Legend 300

VASTUPIDAVUS · KIIRUS · ALGAJA–PROFESSIONAAL

Aegumatu hoovilegend! Koguge tsoonipunktidega kokku täpselt 300 punkti — kiireim aeg edetabelisse võidab.

Üksi, paaris või tiimina

02 JALGPALLIGA

JALGPALL — 10 MÄNGU

01 Jalgpalli-Süstik

KIIRUS · ALGAJA

Söötke kordamööda palli üle söödujoone vastu seina ja jookske rivi lõppu. Sööt üle joone või pall minema — miinuspunkt.

3–8 mängijat

02 Söödu-Snaiper

TÄPSUS · ALGAJA

Sooritage kordamööda 10 söötu märklaudadesse. Kokku loetud punktisumma otsustab võitja.

2 mängijat / 2 tiimi

03 Pomm Tiksub

REAKTSIOON · EDASIJÕUDNU

Söötke rangelt ühe puutega kordamööda vastu seina. Halb sööt kohustab järgmist tegema raske lennult löögi.

3–6 mängijat

04 Jalgpalli-Squash

OSAVUS · ALGAJA

Pärast seina puudutust tohib pall põrgata maas ainult üks kord. Vastane peab palli seinale tagasi lööma.

2 mängijat

05 Tsoonide Vallutus

TÄPSUS · ALGAJA

Tabage järjestikuste söötudega kõik 6 seinaruutu vähemalt korra — kes saab enne kõik täis, võidab.

2 mängijat

06 Parem-Vasak Vaheldus

OSAVUS · EDASIJÕUDNU

Iga järgnev sööt tuleb sooritada vaheldumisi parema ja vasaku jalaga.

1 vs 1 või individuaalne

07 Volley-Kuningas

OSAVUS · KOOSTÖÖ · EDASIJÕUDNU

Pall ei tohi maad puudutada! Tõstke ja koksake palli kordamööda jala, põlve või peaga üle 1 m joone.

2–4 mängijat

08 Rütmi-Redel

OSAVUS · EDASIJÕUDNU

Söötke järjest tsoonidesse alt üles (1→2→3→4) ja siis tagasi ülevalt alla (4→3→2→1).

2 mängijat (kordamööda)

09 Miiniväli

TÄPSUS · ALGAJA

Mängige punktimängu seina vastu, kuid pall punases 'miinitsoonis' maksab kohe 3 miinuspunkti.

2 mängijat

10 Legend 300

VASTUPIDAVUS · KIIRUS · ALGAJA–PROFESSIONAAL

Koguge jalaga sööduga tsoonipunktidest kokku täpselt 300 punkti — kiireim aeg edetabelisse võidab.

Üksi, paaris või tiimina

03 KÄSIPALLIGA

KÄSIPALL — 10 MÄNGU

01 Reaktsiooni-Süstik

KIIRUS · REAKTSIOON · ALGAJA

Visake palli tugevalt vastu seina üle joone ja jookske rivi lõppu. Järgmine peab tagasipõrke õhust kinni püüdma ja kohe uuesti viskama.

2–6 mängijat

02 Väravavahi Snaiper

TÄPSUS · ALGAJA

Sooritage kordamööda 10 viset väravanurkadesse. Kokku loetud punktisumma otsustab võitja.

2 mängijat / 2 tiimi

03 Pomm Tiksub

REAKTSIOON · OSAVUS · EDASIJÕUDNU

Püüdke seinalt tagasi põrganud pall ja visake see kohe uuesti vastu seina — palli ei tohi käes hoida üle ühe sekundi. Kes viivitab või palli maha pillab, saab miinuspunkti.

3–6 mängijat

04 Käsipalli-Squash

OSAVUS · ALGAJA

Vise peab tabama seina üle joone ja põrkama maapinnale. Vastane püüab palli pärast maksimaalselt ühte põrget.

2 mängijat

05 Nõrgema Käe Proovikivi

OSAVUS · EDASIJÕUDNU

Iga vise ja püük tuleb sooritada vaheldumisi nõrgema ja tugevama käega.

1 vs 1 või individuaalne

06 Tsoonide Vallutus

TÄPSUS · ALGAJA

Tabage kordamööda visates kõik 6 seinaruutu vähemalt korra — kes saab enne kõik täis, võidab.

2 mängijat

07 Põrkega Snaiper

OSAVUS · EDASIJÕUDNU

Kõik visked peavad enne seina puudutama maapinda ja põrkama sealt järgmisele mängijale.

2–4 mängijat

08 Rütmi-Redel

OSAVUS · EDASIJÕUDNU

Visake järjest tsoonidesse alt üles (1→2→3→4) ja siis tagasi ülevalt alla (4→3→2→1).

2 mängijat (kordamööda)

09 Miiniväli

TÄPSUS · ALGAJA

Mängige punktimängu seina vastu, kuid pall punases 'miinitsoonis' maksab kohe 3 miinuspunkti.

2 mängijat

10 Legend 300

VASTUPIDAVUS · KIIRUS · ALGAJA–PROFESSIONAAL

Koguge viskega tsoonipunktidest kokku täpselt 300 punkti — kiireim aeg edetabelisse võidab.

Üksi, paaris või tiimina

04 PADELI REKETIGA

PADEL — 10 MÄNGU

01 Padel-Squash

OSAVUS · ALGAJA

Pall peab tabama seina üle võrgujoone ja põrkama maapinnale. Vastane lööb palli õhust või pärast ühte põrget.

2 mängijat

02 Bandeja-Kuningas

OSAVUS · EDASIJÕUDNU

Kõik löögid tuleb sooritada peast kõrgemalt vastu seina kõrget tsooni. Palli mahalaskmine või madal löök annab punkti vastasele.

2–4 mängijat

03 Reaktsiooni-Süstik

REAKTSIOON · KIIRUS · EDASIJÕUDNU

Seiske seinale lähedal ja lööge palli kiirelt õhust (volley) tagasi. Maha lastud pall annab miinuspunkti.

3–6 mängijat

04 Tsoonide Vallutus

TÄPSUS · ALGAJA

Sooritage kordamööda 10 lööki numbritega tsoonidesse. Kokku loetud punktisumma otsustab võitja.

2 mängijat / 2 tiimi

05 Parem-Vasak Vaheldus

OSAVUS · EDASIJÕUDNU

Iga järgnev löök tuleb sooritada vaheldumisi eeskäega (forehand) ja tagakäega (backhand).

1 vs 1 või individuaalne

06 Pehme Puute Proovikivi

KOOSTÖÖ · EDASIJÕUDNU

Hoidke pall mängus nii, et iga löök maandub seinal väga madalasse tsooni — tugev löök viib palli tsoonist välja.

2 mängijat

07 Rütmi-Redel

OSAVUS · EDASIJÕUDNU

Lööge järjest tsoonidesse alt üles (1→2→3→4) ja siis tagasi ülevalt alla (4→3→2→1).

2 mängijat (kordamööda)

08 Miiniväli

TÄPSUS · ALGAJA

Mängige punktimängu seina vastu, kuid pall punases 'miinitsoonis' maksab kohe 3 miinuspunkti.

2 mängijat

09 Kombomäng

TÄPSUS · ALGAJA

Iga järjestikune tabamus samasse tsooni kasvatab kordajat (1x, 2x, 3x...). Eksimine nullib kombo.

1 või 2+ mängijat

10 Legend 300

VASTUPIDAVUS · KIIRUS · ALGAJA–PROFESSIONAAL

Koguge reketilöögiga tsoonipunktidest kokku täpselt 300 punkti — kiireim aeg edetabelisse võidab.

Üksi, paaris või tiimina

05 PICKLEBALLI REKETIGA

PICKLEBALL — 10 MÄNGU

01 Dinki-Meister

KOOSTÖÖ · ALGAJA

Hoidke pall mängus, nii et iga löök maandub seinal madalasse 'köögi' tsooni.

2 mängijat

02 Kiir-Volley Süstik

REAKTSIOON · KIIRUS · EDASIJÕUDNU

Seiske seinale lähedal ja lööge palli otse õhust tagasi vastu seina. Pall ei tohi maapinnale kukkuda.

2–4 mängijat

03 Pickle-Squash

OSAVUS · ALGAJA

Pall peab tabama seina üle võrgujoone ja põrkama maapinnale väljapoole köögijoont. Vastane lööb palli õhust või pärast ühte põrget.

2 mängijat

04 Tsoonide Snaiper

TÄPSUS · ALGAJA

Sooritage kordamööda 10 lööki numbritega tsoonidesse. Kokku loetud punktisumma otsustab võitja.

2 mängijat / 2 tiimi

05 Parem-Vasak Vaheldus

OSAVUS · EDASIJÕUDNU

Iga järgnev löök tuleb sooritada vaheldumisi eeskäega (forehand) ja tagakäega (backhand).

1 vs 1 või individuaalne

06 Kolmanda Löögi Tõste

TÄPSUS · OSAVUS · EDASIJÕUDNU

Lööge kaugemalt seina suunas pehmeid, kaarega tõstetud lööke täpselt märklaua kastidesse.

2 mängijat

07 Rütmi-Redel

OSAVUS · EDASIJÕUDNU

Lööge järjest tsoonidesse alt üles (1→2→3→4) ja siis tagasi ülevalt alla (4→3→2→1).

2 mängijat (kordamööda)

08 Miiniväli

TÄPSUS · ALGAJA

Mängige punktimängu seina vastu, kuid pall punases 'miinitsoonis' maksab kohe 3 miinuspunkti.

2 mängijat

09 Peegelmäng

REAKTSIOON · ALGAJA

Esimene lööb suvalisse tsooni, teine peab järgmise löögiga tabama sama tsooni. Eksimine annab vastasele punkti.

2 mängijat

10 Legend 300

VASTUPIDAVUS · KIIRUS · ALGAJA–PROFESSIONAAL

Koguge reketilöögiga tsoonipunktidest kokku täpselt 300 punkti — kiireim aeg edetabelisse võidab.

Üksi, paaris või tiimina

06 RANNATENNISE REKETIGA

RANNATENNIS — 10 MÄNGU

01 Õhuralli

KOOSTÖÖ · ALGAJA

Rannatennises pall maad ei puuduta! Lööge kordamööda vastu seina ja võtke tagasipõrge alati õhust. Loendage järjestikused löögid ja püstitage ühine rekord.

2 mängijat

02 Ranna-Squash

OSAVUS · ALGAJA

Lööge kordamööda vastu seina üle võrgujoone. Vastane peab palli õhust tagasi lööma — pall maas või joone all annab vastasele punkti.

2 mängijat

03 Tsooni Snaiper

TÄPSUS · ALGAJA

Sooritage kordamööda 10 lööki numbritega tsoonidesse. Kokku loetud punktisumma otsustab võitja.

2 mängijat / 2 tiimi

04 Smäšikuningas

TÄPSUS · OSAVUS · EDASIJÕUDNU

Partner tõstab kõrge palli, sina lööd pealtlöögi seina ülemisse tsooni. 10 katset, iga tabamus annab punkti — siis vahetage rollid.

2 mängijat

05 Kiir-Volley Süstik

REAKTSIOON · KIIRUS · EDASIJÕUDNU

Lööge palli õhust vastu seina ja jookske rivi lõppu — järgmine võtab tagasipõrke kohe õhust. Kes palli maha laseb, langeb välja.

3–8 mängijat

06 Paaride Ralli

KOOSTÖÖ · REAKTSIOON · EDASIJÕUDNU

Kaks paari vastamisi: paarilised löövad kordamööda ja kumbki pool hoiab palli õhus. Maha kukkunud pall annab vastaspaarile punkti.

4 mängijat (2 vs 2)

07 Madal-Kõrge Vaheldus

TÄPSUS · OSAVUS · EDASIJÕUDNU

Lööge vaheldumisi madalasse ja kõrgesse tsooni, ilma et pall maad puudutaks. Vale tsoon või pall maas annab vastasele punkti.

2 mängijat

08 Rütmi-Redel

OSAVUS · EDASIJÕUDNU

Lööge järjest tsoonidesse alt üles (1→2→3→4) ja siis tagasi ülevalt alla (4→3→2→1).

2 mängijat (kordamööda)

09 Miiniväli

TÄPSUS · ALGAJA

Mängige punktimängu seina vastu, kuid pall punases 'miinitsoonis' maksab kohe 3 miinuspunkti.

2 mängijat

10 Legend 300

VASTUPIDAVUS · KIIRUS · ALGAJA–PROFESSIONAAL

Koguge õhulöökidega tsoonipunktidest kokku täpselt 300 punkti — kiireim aeg edetabelisse võidab.

Üksi, paaris või tiimina