

ES JUMP! tenis

el juego de las pulgas de madera

JUGADORES:

2 (en el INDIVIDUAL) o 4 (en el DOBLE)

PROPÓSITO DEL JUEGO

¡Gana el jugador que realiza más golpes ganadores!

PREPARACIÓN

Extienda la cancha sobre una superficie plana y aplane bien pasando la mano. Coloque la red en la línea de mitad campo (Fig.1 - H). ¡Elija el color del disco JUMP! que prefiere y en qué campo jugar. (No hay cambio de campo).

COMO TIRAR

Con el borde del disco JUMP! haga una ligera presión sobre la pelota (disco pequeño amarillo) de forma que salte. ¡Entrénese para aprender a hacer aterrizar la pelota donde quiera!

***CONSEJO:** Antes de tirar puede mover ligeramente la cancha, pero haga cuidado a no desplazar ningún elemento.*

• Jugadores de tenis novatos y niños

REGLAMENTO

Establezca la duración de la partida, mínimo 3 minutos. Empieza el más joven.

SERVICIO

Coloque la pelota en cualquier punto entre la línea de fondo y los rectángulos de saque (Fig.2 - C). Saque el servicio de forma que la pelota aterrice en cualquier punto del campo oponente. Tiene a disposición 2 saques.

Si en el saque golpea la red (Net) y la pelota cae en el campo oponente, repita el saque. Durante el juego, sin embargo, con el Net continúe jugando hasta obtener el punto.

El saque se hace a su vez, es decir que a cada punto, independientemente de quien lo marca, el saque pasa al oponente. Una pelota es de reserva.

INTERCAMBIOS DE JUEGO

Si el saque es válido, su oponente responde, es decir que tira la pelota aterrizada en su campo de forma que regrese de nuevo en el campo del oponente. Continúen con los intercambios hasta que uno de los jugadores gane el punto.

PUNTOS VÁLIDOS

Hace punto cuando:

- Hace un "golpe ganador", es decir que la pelota "aterrizza" en el campo del oponente y luego rueda hacia fuera, así que su oponente no pueda responder.

- Su oponente falla el saque por 2 veces consecutivas.

- Su oponente tira la pelota fuera de la cancha o tira a la red y la pelota permanece en su campo o sale.

FIN

Gana la partida quien realiza más puntos en el tiempo establecido.

• Jugadores de tenis expertos

REGLAMENTO

Empieza el más joven. Los cuatro rectángulos adyacentes a la red son los rectángulos de saque,

es decir las partes del campo en las que tienes que hacer aterrizar la pelota cuando ejecutas el saque. El saque se realiza en diagonal, alternativamente, primero a la derecha de la marca de centro (Fig.1 - I) y luego a la izquierda.

Para realizar el saque coloque la pelota en cualquier punto en la mitad de derecha de la línea de saque (Fig.3a - A1). Tire el saque en diagonal de forma que haga llegar la pelota en el rectángulo de juego opuesto (D2).

En el servicio siguiente, coloque la pelota a la izquierda en cualquier punto de la línea de saque (Fig.3b - B1) y busque hacerla llegar en el rectángulo opuesto (E2).

Tiene a disposición 2 saques.

Si en el saque golpea la red (Net) y la pelota cae en el rectángulo de saque correcto, repita el saque. Durante el juego, sin embargo, con el Net continúe a jugar regularmente hasta la conquista del punto.

El saque permanece a usted, para toda la duración del juego. En el siguiente, el oponente golpea el saque.

PUNTOS VÁLIDOS

Hace punto cuando:

- Hace un "golpe ganador", es decir que la pelota "aterrizza" en el campo del oponente (o en el rectángulo de saque opuesto en el saque) y luego rueda hacia fuera, así que su oponente no pueda responder.

- Su oponente falla el saque por 2 veces consecutivas.

- Su oponente tira la pelota fuera del campo o tira a la red y la pelota permanece en su campo.

INTERCAMBIOS DE JUEGO

Si el saque es válido, su oponente responde, es decir que tira la pelota aterrizada en su campo de forma que regrese de nuevo en el campo del oponente. Continúen con los intercambios hasta que uno de los jugadores gane el punto.

CONTEO DE LOS PUNTOS

Cada JUEGO consta de 4 puntos (15 - 30 - 40 - juego). En caso de empate 40-40, sirve un punto de ventaja para ganar el juego. Cada SET consta de 6 juegos. Quien gana por primero 6 juegos (con 2 juegos de diferencia) gana el SET. En el caso de empate 6-6 se juega el Tie Break. Cada PARTIDA consta de 3 sets. Quien gana 2 sets, gana la partida.

TIE BREAK

En el empate 6-6 jugáis un juego en el que los puntos son 1, 2, 3, 4, 5, 6 y gana quien llega por primero a 7 con al menos dos puntos de ventaja (p. ej. 7-5). En este juego golpea por primero el más joven.

FIN

Gana la partida quien conquista por primero 2 sets sobre 3.

• Doble

Elijan si desean jugar con el reglamento para expertos o novatos, considerando que:

- En el Doble valen los pasillos (Fig.1 - F), en el individual no.

- En el intercambio de juego y en el saque, los jugadores en pareja tiran y golpean el saque una vez a cada uno.

JP JUMP! テニス

木製ティドリウインクス

プレイヤー数: 2人 (シングルス), 4人 (ダブルス)

ゲームの目的

ナイスショットの多かった人の勝ち!

ゲームの始めに

平たい場所にテニスコートを広げます。手でよく伸ばしましょう。ネットをコートの真ん中の線の上に置きます (Fig.1 - H)。好きな色の JUMP! の円盤を選んで、どちらを自分のコートにするか決めます (コートチェンジはしません)。

ボールの投げ方

JUMP!の円盤の縁でボール (黄色の小さい円盤) を軽く押して、ボールが跳びはねるようにします。練習して好きなところにボールを投げられるようになります!

アドバイス: ボールを投げる前には少しコートを動かしてもかまいませんが、他のものが動かないようにしましょう。

•新人または子供プレイヤー用ルール

ゲームの時間を決めます (最低3分)。歳の小さい人から始めます。

サーブ

ベースライン上かバックコート内の好きな位置ににボールを置きます (Fig.2 - C)。

相手のコートにボールを跳ばします。相手のコート内ならどこに着地してもかまいません。

サーブは2回できます。

サーブしたボールがネットに当たった場合 (これを「ネット」と言います) は、ボールがちゃんと相手コートに入っても、サーブをしないします。ただし、ゲームの途中であれば「ネット」になってもポイントが入るまで続けてかまいません。

サーブは順番に、つまり、ポイントが入るごとに交代して行います。誰がポイントを入れたかには関わらず、サーブ交代します。ボールのうち1個が予備です。

ボールの打ち合い

あなたのサーブがうまく入って、それに相手がこたえた場合、つまり相手が自分のコート内に着地したボールをまたあなたのコート内に打ち返した場合は、どちらかがポイントを獲得するまでボールをやりとりしてゲームを続けます。

ポイント

ポイントがもらえるのは次の場合です:

-「エース」ができた時。つまり、あなたがサーブしたボールが相手のコート内に着地した後にコートの外にころがり出て、相手が打ち返すことができない時。

-相手が2回続けてサーブに失敗した時。

-相手がコート外にボールを打った時、または相手が打ったボールがネットにあたって相手のコート内に残った場合。

ゲームの終わり

決めておいた時間内に獲得した合計ポイントが高かったプレイヤーの勝ちです。

•上級プレイヤー用ルール

歳の小さい人から始めます。

ネットのそばの4つの四角は「サービスコート」です。

サーブをする時には、相手のサービスコートにボールが着地

しなくてはなりません。

サーブは左右交互に、対角線上 (斜め) のサービスコートにボールが入るようにします。最初のサーブはセンターマークの右から (Fig. 1)、次のサーブは左からします。

最初のサーブは、ボールをベースライン上の右半分の好きなところから行いましょう (Fig. 3a - A1)。斜めにサーブして、相手の反対側のサービスコート (D2) にボールが入るようにします。

次のサーブではベースライン上の左半分のどこかからボールを跳ばして (Fig. 3b - B1)、これも反対側のサービスコート (E2) にボールが入るようにします。

サーブは2回できます。

サーブしたボールがネットに当たった場合 (これを「ネット」と言います) は、ボールがちゃんと対角線上の相手のサービスコート入っても、もう一度サーブをしなければいけません。ただし、ゲームの途中であれば「ネット」になってもポイントが入るまで続けてかまいません。

1ゲームが終わるまで、一人のプレイヤーがサーブを続けます。次のゲームでは相手のプレイヤーがサーブをします。

ポイント

ポイントがもらえるのは次の場合です:

-「エース」ができた時。つまり、あなたがサーブしたボールが相手のコート内に着地した後にコートの外にころがり出て、相手が打ち返すことができない時。

-相手が2回続けてサーブに失敗した時。

-相手がコート外にボールを打った時、または相手が打ったボールがネットにあたって相手のコート内に残った場合。

ボールのやりとり

あなたのサーブがうまく入って、それに相手がこたえた場合、つまり相手が自分のコート内に着地したボールをまたあなたのコート内に打ち返した場合は、どちらかがポイントを獲得するまでボールをやりとりしてゲームを続けます。

ポイントの数え方

1ゲーム＝4ポイント (フィフティーン15、サーティー30、オーティー40、ゲーム) です。40で同点になった場合は、相手に2ポイント差をつけたプレイヤーがセットを獲得します。1セット＝6ゲームです。先に6ゲーム取ったプレイヤー (ただし2ゲーム差をつけて) がセットを獲得します。

両方が6ゲーム取った場合は「タイブレーク」になります。

3セットで1試合になります。2セット獲得したプレイヤーが試合に勝ちます。

タイブレーク

両方もが6ゲームの場合は、また1ゲームします。この時、ポイントは1、2、3、4、5、6となり、相手に少なくとも2ポイント差をつけて7ポイントを獲得したプレイヤー (例えば7対5) の勝ちになります。このタイブレークでは、歳の小さいプレイヤーがサーブを始めます。

ゲームの終わり

3セット中、先に2セット獲得したプレイヤーの勝ちです。

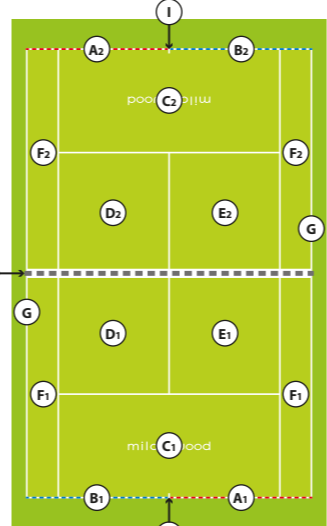
•ダブルス

上級プレイヤー用のルールで遊ぶか、新人用のルールで遊ぶかを決めます。その時の注意点は:

-ダブルスでは両脇の細長い四角にボールが入ってもポイントになりますが、シングルスでは駄目です。 (Fig. 1 - F)

-ボールをやりとりする時も、サーブする時も、同じチームのプレイヤーは、1回ずつ交代でプレイします。

Fig.1

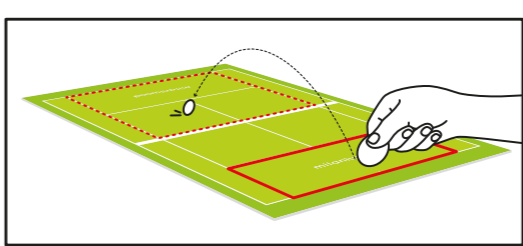


H linea di metà campo net line ligne médiane du court Netzlinie línea de mitad de campo ネットライン (コートの真ん中のライン)

G linea laterale side lines ligne latérale Seitenlinie línea lateral サイドライン

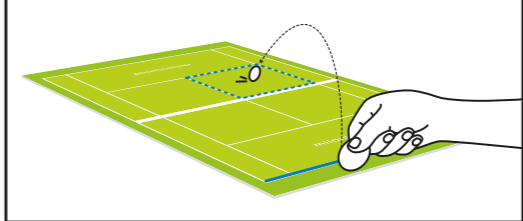
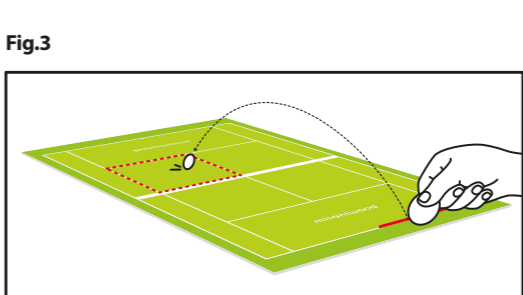
I segno di centro, sulla linea di battuta centre mark, on the baseline marque centrale sur la ligne de fond Mittellmarkierung auf der Grundlinie marca de centro, en la línea de fondo ベースライン上のセンターマーク

Fig.2



servizio da esordiente service for a beginner service d'un novice Aufschlagsposition für Anfänger saque de novato 新人プレイヤー用のサーブ

Fig.3



servizio da tennista esperto service for a pro player service du joueur de tennis expert Aufschlagsposition für Fortgeschrittene servicio de tenista experto 上級プレイヤー用のサーブ

jump!



100% made in Italy

milaniwood

IT AVVERTENZE: Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti potrebbero essere ingerite o inalate causando il soffocamento. Leggere e conservare per future referenze. Da utilizzare sotto la supervisione di un adulto.
EN WARNINGS: Not recommended for children under 3 years. Small parts can be inhaled or swallowed and may cause choking. Please read and keep for future reference. To be used under adult supervision.
FR AVERTISSEMENTS: Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments susceptibles d'être avalés ou inhalés. Risque d'étouffement. Lire et conserver pour référence ultérieure. À utiliser sous la surveillance d'un adulte.
DE WARNINHWISE: Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Es könnten Kleinteile verschluckt oder eingeatmet werden und zu Erstickung führen. Lesen

und für spätere Bezugnahmen aufbewahren. Unter Aufsicht eines Erwachsenen verwenden.
JP 注意事項: 3歳未満のお子様には使用しないでください。小さな部品を飲み込んだり吸い込んだりすると窒息する恐れがあります。本書をよく読み大切に保管してください。必ず大人と一緒に使用してください。
ES ADVERT-ENCIAS: No indicado a niños menores de 3 años. Pequeñas partes podrían ser ingeridas o inhaladas causando asfixia. Leer y conservar para futuras referencias. Utilizarse solamente bajo la supervisión de un adulto.
NO ADVARSLER: Er ikke egnet for barn under 3 år. Små partikler kan svelges eller inhaleres og medføre kvælning. Skal leses og oppbevares for fremtidig konsultasjon. Skal brukes under oppsyn av en voksen.
DA ADVARSLER: Ikke egnet til børn under 3 år. De små dele kan indtages og forårsage kvælning. Læs

og opbevar til senere brug. Skal anvendes under en voksens opsyn.
EL ΠΡΟΦΥΛΑΞΕΙΣ Ακατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών. Κίνδυνος ασφυξίας από την κατάποση ή εισπνοή των μικρών εξαρτημάτων. Διαβάστε και φυλάξτε για μελλοντική αναφορά. Απαραίτητη η επιτήρηση από έναν ενήλικα κατά τη χρήση.
PT AVISOS: Não é indicado para crianças com idade inferior a 3 anos. Pequenas partes podem ser ingeridas ou inaladas causando asfixia. Ler e guardar para referências futuras. A utilizar apenas na presença de um adulto.
NL WAARSCHUWINGEN: Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar. Kleine deeltjes kunnen worden ingeslikt of ingeademd en kunnen verstikking veroorzaken. Lezen en bewaren om later te kunnen raadplegen. Alleen gebruiken onder toezicht van een volwassene.

