

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).

CÓMO 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.

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 primera vez 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 primera a 7 con al menos dos puntos de ventaja (p. ej. 7-5). En este juego golpea por primera vez el más joven.

FIN

Gana la partida quien conquista por primera vez 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 parejas tiran y golpean el saque una vez a cada uno.

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 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 "aterriza" 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 primera vez 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 primera a 7 con al menos dos puntos de ventaja (p. ej. 7-5). En este juego golpea por primera vez el más joven.

FIN

Gana la partida quien conquista por primera vez 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 parejas tiran y golpean el saque una vez a cada uno.

Jugadores de tenis expertos

REGLAMENTO

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

JP JUMP! テニス 木製ティドリーウィンクス

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(黄色い小さい円盤)を軽く押します。ボールが跳びはねるようになります。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す。

・新人または子供プレイヤー用ルール

Hace punto cuando:

- Hace un "golpe ganador", es decir que la pelota "aterriza" 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.

・ボールのやりとり

あなたのサーブ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います。サーブをしなおします。ただし、ゲームの途中であれば「ネット」にならなく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、ポイントが入ることで交代して行います。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。

・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で、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

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



Fig.2

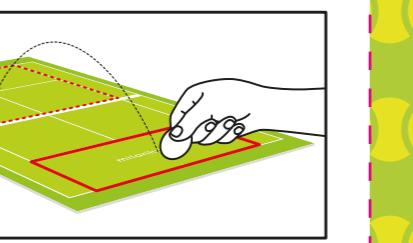
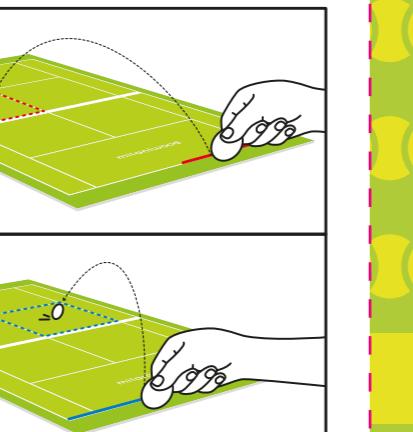


Fig.3



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 WARNSHINWEISE:** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Es können Kleintiere verschluckt oder eingezogen werden und zu Erstickung führen. Lesen und für später Bezugnahmen aufzubewahren. Unter Aufsicht eines Erwachsenen verwenden. **EL ΠΡΟΦΥΛΑΞΙΣ:** Ακατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών. Κίνδυνος ασφυξίας από την κατάπτωση ή εισπνοή των μικρών εξαρτημάτων. Διαβάστε και φυλάξτε για μελλοντική αναφορά. Απορρίψτε για όρους 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 futuras referências. Utilizar sómente sob a supervisão de um adulto. **NL WAARSCHIJNINGEN:** 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.

milaniwood

100% made in Italy



IT JUMP! tennis il gioco delle pulci in legno

GIOCATORI:
2 (nel SINGOLO) o 4 (nel DOPPIO)

SCOPO DEL GIOCO

Vince il giocatore che realizza più colpi vincenti!

PREPARAZIONE

Stendi il campo su una superficie piana e appiatiscilo bene passando la mano. Posiziona la rete sulla linea di metà campo (Fig.1 - H).

Scegli il colore del disco JUMP! che preferisci e in quale campo giocare (non c'è cambio campo).

COME TIRARE

Con il bordo del disco JUMP! fai una leggera pressione sulla pallina (disco piccolo giallo) in modo da farla balzare via. Allenati per imparare a far atterrare la pallina dove vuoi tu!

SUGGERIMENTO: Prima di tirare puoi muovere leggermente il campo, ma fai attenzione a non spostare alcun elemento.

• Tennisti esordienti e bambini

REGOLAMENTO

Stabilisci la durata della partita, minimo 3 minuti. Inizia il più giovane.

SERVIZIO

Posiziona la pallina in un punto qualsiasi tra la linea di battuta e i rettangoli di battuta (Fig.2 - C). Tira il servizio in modo che la pallina atterri in un punto qualsiasi del campo avversario.

Hai a disposizione 2 servizi.

Se nel servizio colpisci la rete (Net) e la pallina cade nel campo avversario, ripeti il servizio.

Durante il gioco, invece, col Net continuare a giocare regolarmente fino alla conquista del punto.

Il servizio si effettua a turno, cioè ad ogni punto, indipendentemente da chi lo segna, il servizio passa all'avversario. Una pallina è di scorta.

SCAMBI DI GIOCO

Se il servizio è valido, il tuo avversario risponde, cioè tira la pallina atterrata nel suo campo in modo che arrivi nuovamente nel tuo campo. Procedete con gli scambi fino a che uno dei giocatori conquista il punto.

CONTEGGIO DEI PUNTI

Ogni GAME è composto da 4 punti (15 - 30 - 40 - gioco).

Sul 40 pari, serve un punto di vantaggio per vincere il game. Ogni SET è composto da 6 games.

Chi vince per primo 6 games (con 2 games di distacco) vince il SET.

In caso di 6 pari si gioca il Tie Break. Ogni PARTITA è composta da 3 set. Chi vince 2 set, vince la partita.

TIE BREAK

Sul 6 pari giocate un game in cui i punti sono 1, 2, 3, 4, 5, 6 e vince chi arriva per primo a 7 con almeno due punti di vantaggio (es 7-5). In questo game batte per primo il più giovane.

FINE

Vince la partita chi per primo conquista 2 sets su 3.

Doppio

Scegliete se giocare con il regolamento da esperti o esordienti, considerando che:

- Nel Doppio valgono i corridoi (Fig.1 - F), nel singolo no.

- Nello scambio di gioco e nel servizio i giocatori di ogni coppia tirano e battono il servizio una volta per uno.

FINE

Vince la partita chi realizza più punti nel tempo stabilito.

• Tennisti esperti

REGOLAMENTO

Inizia il più giovane. I quattro rettangoli adiacenti

EN JUMP! tennis wooden tiddlywinks

PLAYERS:

2 (in SINGLES) or 4 (in DOUBLES)

GOAL

Win by hitting the most winners!

PREPARATION

Place the felt court on a flat surface and smooth it by hand. Place the net over the line marking the centre of the court (Fig.1 - H). Choose the colour of the JUMP! disc you want and which side of the court to play on (there is no change of ends).

HOW TO HIT

Using the edge of the JUMP! disc, lightly push down on the ball (small yellow disc) so it shoots forward. Practice until you can control where the ball lands.

TIP: Before hitting a shot, you can move the court slightly provided you don't move any of the pieces.

VALID POINTS

Fai punto quando:

- Effettui un "colpo vincente", cioè la pallina "atterra" nel campo avversario (o nel rettangolo di battuta opposto nel servizio) e poi rotola fuori, così che il tuo avversario non può rispondere.

- Il tuo avversario sbaglia il servizio per 2 volte consecutive.

- Il tuo avversario tira la palla fuori dal campo o tira a rete e la palla resta nel suo campo.

SCAMBI DI GIOCO

Se il servizio è valido, il tuo avversario risponde, cioè tira la pallina atterrata nel suo campo in modo che arrivi nuovamente nel tuo campo. Procedete con gli scambi fino a che uno dei giocatori conquista il punto.

CONTEGGIO DEI PUNTI

Ogni GAME è composto da 4 punti (15 - 30 - 40 - gioco).

Sul 40 pari, serve un punto di vantaggio per vincere il game. Ogni SET è composto da 6 games.

Chi vince per primo 6 games (con 2 games di distacco) vince il SET.

In caso di 6 pari si gioca il Tie Break. Ogni PARTITA è composta da 3 set. Chi vince 2 set, vince la partita.

TIE BREAK

Sul 6 pari giocate un game in cui i punti sono 1, 2, 3, 4, 5, 6 e vince chi arriva per primo a 7 con almeno due punti di vantaggio (es 7-5). In questo game batte per primo il più giovane.

FINE

Vince la partita chi per primo conquista 2 sets su 3.

Doppio

Scegliete se giocare con il regolamento da esperti o esordienti, considerando che:

- Nel Doppio valgono i corridoi (Fig.1 - F), nel singolo no.

- Nello scambio di gioco e nel servizio i giocatori di ogni coppia tirano e battono il servizio una volta per uno.

FINE

Vince la partita chi realizza più punti nel tempo stabilito.

Tennis pros

RULES

The youngest player goes first.

FR JUMP! tennis le jeu des puces en bois

JOUEURS:

2 (dans le SIMPLE) ou 4 (dans le DOUBLE)

BUT DU JEU

Le gagnant est le joueur qui réalise le plus de coups gagnants!

PRÉPARATION

Étalez le terrain sur une surface plane et aplatissez-le bien en passant la main. Positionnez le filet sur la ligne médiane du court (Fig.1 - H). Choisissez la couleur du disque JUMP! que vous préférez et dans quel camp jouer (il n'y a pas de changement de camp).

COMMENT LANCER

Avec le bord du disque JUMP! faites une légère pression sur la balle (petit disque jaune) de façon à la faire sauter. Entraînez-vous pour apprendre à faire atterrir la balle où vous voulez!

One player serves for an entire game, then the other player serves in the next game.

VALID POINTS

Vous scorez un point lorsque:

- Vous faites un "coup gagnant", c'est-à-dire que la balle "atterrit" dans le camp adverse (ou dans le rectangle de service opposé dans le service), et puis roule dehors, de sorte que votre adversaire ne puisse pas répondre.

- Votre adversaire fait deux erreurs consécutives lors d'un service.

- Votre adversaire tire la balle hors du court ou dans le filet et la balle reste dans son camp.

You have two serves.

If a service hits the net and the ball still lands in your opponent's half of the court, you must take another service.

If a ball hits the net during normal play like this, you just continue playing until someone wins a point.

RETURNING SHOTS

If a service is good, then the other player can try to return it by hitting it back onto the other side of the court. This exchange continues until one of the players wins the point.

SCORING

Each GAME consists of 4 points (15 - 30 - 40 - game). At 40-all (deuce), you need an advantage point to win the game. Each SET is made up of 6 games. Chi vince per primo 6 games (con 2 games di distacco) vince il SET. If the score reaches 6-all, a tie break is played. Each MATCH consists of 3 sets. The first to win 2 sets, wins the match (i.e. the best of three).

ÉCHANGES DE JEU

Si le service est valide, votre adversaire répond, c'est-à-dire qu'il lance la balle qui a atterri dans son camp de façon à ce qu'elle revienne à nouveau dans votre camp. Procédez aux échanges jusqu'à ce que l'un des joueurs gagne le point.

CALCUL DES POINTS

Chaque JEU est composé de 4 points (15 - 30 - 40 - jeu). À égalité 40-40, il faut un point d'avance pour gagner la partie. Chaque SET comprend 6 jeux.

Celui qui gagne en premier 6 jeux (avec 2 jeux d'écart) remporte le SET. En cas d'égalité 6-6 on joue le Tie Break. Chaque PARTIE est composée de 3 sets.

Celui qui gagne 2 sets, gagne la partie.

TIE BREAK

Si le service est valide, votre adversaire répond, c'est-à-dire qu'il lance la balle qui a atterri dans son camp de façon à ce qu'elle revienne à nouveau dans votre camp. Procédez aux échanges jusqu'à ce que l'un des joueurs gagne le point.

POINTS VALIDES

Vous faites un point lorsque:

- Vous effectuez un "coup gagnant", c'est-à-dire que la balle "atterrit" dans le camp adverse et puis roule dehors, de sorte que votre adversaire ne puisse pas répondre.

- Votre adversaire manque le service 2 fois de suite.

- Votre adversaire lance la balle hors du court ou dans le filet et la balle reste dans son camp ou sort.

FIN

The winner is the player who wins 2 out of 3 sets.

Doubles

Choose whether to play using the beginner or pro rules, bearing in mind the following:

- The tramlines (Fig.1 - F) are used in doubles but not in singles;

- For returning and serving, the players in each couple take alternating turns.

Joueurs de tennis experts

RÈGLEMENT

The youngest player goes first.

DE JUMP! tennis das Flohspiel aus Holz

SPIELER:

2 (beim EINZEL) oder 4 (beim DOPPEL)

ZIEL DES SPIELS

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte erzielt!

SPIELVORBEREITUNG

Lege das Tennisplinfeld auf eine ebene Oberfläche und streiche es mit der Hand glatt. Stelle das Netz auf die Netzlinie des Spielfeldes (Fig.1 - H). Wähle deine bevorzugte Farbe der JUMP! Scheibe! und deine Spielfeldhälfte aus (es gibt keinen Spielfeldwechsel).

WIE GEWORFEN WIRD

Drücke mit dem Rand der JUMP! Scheibe leicht auf den Ball (kleine gelbe Scheibe), sodass er wegspringt. Trainiere, damit du lernst den Ball dorthin zu schießen, wohin du ihn haben willst!

Du hast 2 Aufschläge zur Verfügung.

Berührt der Ball beim Aufschlag das Netz (Net) und der Ball fällt dabei ins richtige Aufschlagsrechteck, wird der Aufschlag wiederholt. Wenn der Ball während des Spiels das Netz berühren sollte, dann spielt ihr weiter bis ihr einen Punkt erzielt habt.

Du hast weiterhin Aufschlag für die Dauer des Games. Beim folgenden Game hat dein Gegenspieler den Aufschlag.

GÜLTIGE PUNKTE

Du bekommst einen Punkt, wenn:

- du einen "Treffer" hast, d.h. wenn du den Ball im gegnerischen Spielfeld platziert und er dann ins Aus rollt, sodass dein Gegenspieler ihn nicht zurückschlagen kann.

- deinem Gegenspieler zwei aufeinanderfolgende Aufschläge nicht gelingen.

- deinem Gegenspieler den Ball ins Aus oder ins Netz spielt und der Ball in seiner Spielhälfte oder im Aus bleibt.

BALLWECHSEL

Wenn der Aufschlag gültig ist, antwortet dein Gegenspieler, d.h., er spielt den Ball in deine Spielhälfte zurück. Der Ballwechsel erfolgt so lange, bis einer der beiden Spieler einen Punkt erzielt hat.

ZÄHLEN DER PUNKTE

Jedes GAME besteht aus 4 Punkten (15 - 30 - 40 - gioco). Bei 40 Punkten Gleichstand braucht man einen Punkt Abstand, um das Spiel zu gewinnen.

Jeder SATZ besteht aus 6 games. Wer zuerst 6 games gewinnt (mit 2 games Abstand) gewinnt den SATZ. Bei Gleichstand kommt es zum