

Affentennis

por
Jürgen Kohl



Un juego táctico y de destreza para dos jugadores a partir de 16 años.

Contenido

Una cancha suave, dos raquetas, una bola, dos jugadores monitos (Verwendung der Spielfigur "Äffle" mit freundlicher Genehmigung der LANG-FILM/Stuttgart. © LANG-FILM, Stuttgart/Lizenz: BULLYLAND, 73565 Spraitbach), una rampa, una plata de ataque, un bloque, cuatro contadores y las reglas que tú estás leyendo. Los plátanos para los jugadores los tienes que conseguir tú.

1. Preparaciones y técnica del toque

Pon la cancha en la mesa, con superficie plana. Muy importante: La línea debajo de la cancha debe estar plana también. Para utilizar la raqueta hay que tirar el trigger hacia atrás y acercar la raqueta a la bola. Entonces sueltas el trigger. Para ayudarte hay una pequeña escala de 1 a 5 encima del trigger. Si la bola no termina en la parte de la cancha del jugador contrario has cometido un error y tu oponente gana un punto. Se utilizan las reglas y la manera de contar del tenis normal, pero un set se gana con 3 puntos en vez de 6 como en el tenis.

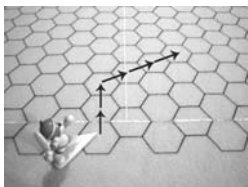
2. La punta marca la posición del jugador

La punta de la base del monitor marca la posición en que se encuentra. Así se puede girar el monitor si bloquea la vista cuando tiras.

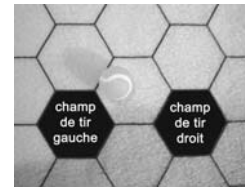


3. Se puede andar 5 pasos después de un golpe propio

Un cambio de pelota empieza con los jugadores tomando sus posiciones. El jugador que sirve toma una posición detrás de la línea de fondo, el jugador que retorna puede elegir cualquier posición. El servidor tiene que tirar la bola al cuarto de la cancha que este diamétricamente opuesto. Eso es diferente al tenis habitual. En el tenis normal la pelota tiene que aterrizar un cuarto hacia la red. Después del service el servidor puede andar hasta 5 pasos en cualquier dirección para alcanzar una posición favorable.

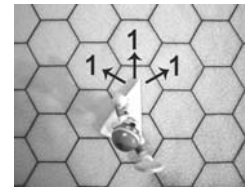


4. Hay 2 posiciones de golpe: tercio anterior y tercio posterior

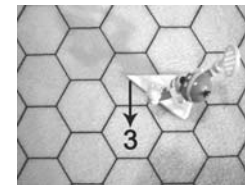


Para golpear el monitor tiene que estar diagonalmente detrás de la pelota. Estos dos puntos se llaman puntos de golpe y simulan tercio anterior y tercio posterior. El monitor siempre tiene que intentar alcanzar el punto de golpe mas cerca a su posición anterior.

5. Antes de cada golpe el jugador tiene 6 pasos, pero pasos atras cuestan mas



Para alcanzar su posición de golpe el jugador puede utilizar sus 6 puntos, teniendo en cuenta las reglas del retraso. Cuesta un punto moverse hacia adelante. Cuesta dos puntos moverse diagonalmente hacia atrás. Cuesta tres puntos moverse hacia atrás directamente. No es obligatorio utilizar

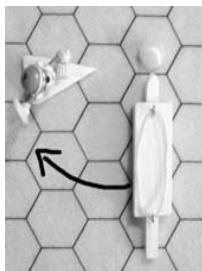
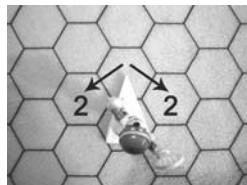


6. Si no llegas a una posición de golpe con 6 puntos, puedes prestarte mas puntos lo que llega a restricciones cuando golpeas



todos los puntos de movimiento pero tampoco puedes guardar los puntos hasta el próximo golpe. Importante: la regla de movimiento atrás no vale después de un golpe. Después de un golpe puedes retrasar un paso por cada punto en cualquier dirección.

Si no alcanzas una posición de golpe no te asustes, la bola aún no está perdida. Tu puedes prestarte hasta puntos mas que luego te faltan para moverte después del golpe. Tienes que golpear la pelota bajo restricciones. Esto significa que solo puedes girar la raqueta hacia donde esta el mono o dejarla paralelamente a la línea lateral. Si el mono no alcanza una posición de golpe con 11 puntos de movimiento (6 habituales y 5 prestados) pierdes la bola.



7. Cuesta 2 puntos poner y retirar el voleibloque

Después de un golpe puedes poner un voleybloque. Te cuesta dos puntos de movimiento que luego te faltaran para moverte. El voleibloque está puesto directamente enfrente del monitor en paralelo a la red. El marcador negro del voleibloque tiene que tocar el mismo hexágono en el que está situado el monito. Después del golpe de tu oponente tienes que retirar el voleibloque que te cuesta dos puntos mas.



8. Si la bola toca el voleibloque no debes moverte mas

Si la pelota toca el voleibloque del oponente y termina en una posición fuera de la cancha o en tu parte de la cancha, pierdes la pelota. Si la pelota resta en el área del contrario, pierdes todos tus puntos de movimiento y tampoco puedes poner tu propio voleibloque.

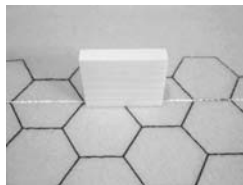
9. Para un lob se utiliza una rampa

Un lob (una pelota alta encima y a espaldas de tu oponente) es gratuito. Para jugar un lob sostienes la rampa en el voleibloque de tu oponente y golpeas, intentando de superar el bloque y siempre observando todas las demás reglas.



10. Si la posición de la pelota está en la parte atrás de la cancha puedes atacar

Si tu monitor se encuentra en la parte atrás y además no sufre de ninguna restricción, puedes atacar. Para esto debes poner la placa de ataque en la línea del fondo del oponente. El ataque es un golpe normal con la meta de tumbar la placa. Si tumbas la placa, ganas el punto. Si no cae, sigue el juego observando todas las reglas.



11. Mas reglas y un consejo

La pelota está fuera de la cancha sino toca la línea, siempre observado desde encima. Si la pelota está entre dos hexágonos, el golpeador puede elegir la posición mas favorable. Una pelota que toca un monitor y luego sale de la cancha también se considera fuera.



Consejo: A veces el monitor obstruye el movimiento de la pelota. Gira el monitor un poco, así que la punta de la base todavía indica la posición correcta.

12.Reglas del service y la manera de contar

Cada cambio de pelota empieza con el service al cuadro diamétricamente opuesto. El jugador tiene 2 intentos para colocar la pelota en el área correcta. Si falla 2 veces, pierde el punto. El primer service hay que golpear del lado derecho de la línea de fondo, luego cambiando posición para cada service.

Cada cambio de pelota termina con un punto para uno de los jugadores. Así se cuenta: 0, 15, 30, 40, juego. Hay que ganar por lo menos 4 puntos para ganar un juego (game). Además tiene que tener mas puntos que el oponente. El jugador que gana un punto en el momento de un 40:40 avanza a ventaja.

Durante un juego solo un jugador tiene el derecho del service. El derecho del service cambia de juego a juego. Después del primer juego hay que cambiar lados, luego después de cada 2 juegos. Al final gana el jugador que tiene 3:0 o 3:1 puntos. Con un resultado de 3:2 hay que continuar hasta 4 juegos.

Visita www.affentennis.com para enterarte de mas reglas, torneos y ampliaciones al tenis de monito.



Hecho en Alemania a mano con amor
© Jürgen Kohl, 75015 Bretten 2006
Traduction de Ingo Fröschmann