

1 Informazioni importanti

## Introduzione

2 Il gioco

3 Modalità di gioco

## Iniziare a giocare

4 Menu principale

5 Salvare i dati di gioco

## Come giocare

6 Comandi di base

7 Battere

8 Rispondere

## Tipi di colpi

9 Come colpire

## Un giocatore

10 Modalità un giocatore

## Più giocatori (locale)

11 Modalità più giocatori (locale)

## Più giocatori (Internet)

12 Modalità più giocatori (Internet)

## StreetPass

13 Giocare tramite StreetPass

14 Usare StreetPass

## Spogliatoio

15 Mii e impostazioni

## Regole base

16 Regole del gioco

## Servizio informazioni

17 Come contattarci

Grazie per aver scelto  
MARIO TENNIS™ OPEN per  
Nintendo 3DS™.

Questo software può essere  
utilizzato esclusivamente con la  
versione europea/australiana della  
console Nintendo 3DS.

Prima di utilizzare questo software,  
leggi attentamente il presente  
manuale. Se il software viene usato  
da bambini piccoli, è necessario che  
un adulto legga e spieghi loro  
questo documento.

Consulta anche il manuale di  
istruzioni della console  
Nintendo 3DS per maggiori  
informazioni e consigli su come  
ottimizzare l'utilizzo del software.

- ◆ Se non indicato altrimenti, in  
questo manuale il termine  
"Nintendo 3DS" si riferisce sia alla  
console Nintendo 3DS che alla  
console Nintendo 3DS XL.

### Informazioni per la salute e la sicurezza

#### **IMPORTANTE**

Prima di usare questo software, leggi  
attentamente le Informazioni per la  
salute e la sicurezza che si trovano  
nel menu HOME.

Per accedere alle suddette  
informazioni, tocca l'icona  nel

menu HOME e successivamente AVVIA. Leggi attentamente tutte le sezioni. Quando hai finito, premi  HOME per tornare al menu HOME.

Leggi attentamente anche il manuale di istruzioni della console, in particolar modo la sezione Informazioni per la salute e la sicurezza, prima di usare i software per Nintendo 3DS.

Per informazioni sulle precauzioni relative alla comunicazione wireless e al gioco online, consulta la sezione Informazioni per la salute e la sicurezza del manuale di istruzioni della console.

### Avvertenze sulla condivisione di contenuti

Quando condividi contenuti con altri utenti, non caricare, scambiare e/o inviare materiale illegale, offensivo o che potrebbe violare i diritti di altri. Non includere informazioni personali e assicurati sempre di aver ottenuto tutti i diritti e tutte le autorizzazioni necessarie da parte di terzi.

### Selezione della lingua

La lingua del software dipende da quella impostata nella console. Questo software ti permette di scegliere fra otto lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo, italiano, olandese, portoghese e russo. Puoi cambiare la lingua

modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni su come cambiare la lingua, consulta il manuale di istruzioni elettronico delle Impostazioni della console.

## Classificazione per età

Per informazioni sul sistema di classificazione per età per questo o per altri software, visita il sito del sistema di classificazione in vigore nella tua regione.

PEGI (Europa):  
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

USK (Germania):  
[www.usk.de](http://www.usk.de)

COB (Australia):  
[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

OFLC (Nuova Zelanda):  
[www.censorship.govt.nz](http://www.censorship.govt.nz)

## Avvertenze generali

Con il download o l'utilizzo di questo software (inclusi la documentazione o i contenuti digitali scaricati o utilizzati unitamente a questo software) e dopo aver effettuato l'eventuale pagamento, si acquisisce una licenza d'uso personale, non esclusiva e revocabile per l'uso del software con la propria console Nintendo 3DS. L'uso del software è soggetto all'Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy

sulla privacy, che comprende il Codice di Condotta del Nintendo 3DS.

Sono proibite la riproduzione e/o la distribuzione non autorizzate. La console Nintendo 3DS e questo software non sono destinati all'uso con dispositivi non autorizzati o accessori non dati in licenza da Nintendo®. Tale uso potrebbe essere illegale, rende nulla la garanzia e rappresenta una violazione dell'Accordo per l'utilizzo. Inoltre, tale utilizzo potrebbe arrecare danni a te o ad altri, impedire il corretto funzionamento della console Nintendo 3DS e/o provocare danni alla console Nintendo 3DS e ai relativi servizi. Nintendo (così come i suoi licenziatari e distributori ufficiali) non è responsabile per nessun danno o perdita causati dall'uso di tali dispositivi o accessori non dati in licenza da Nintendo.

Questo software, il manuale o altro materiale scritto che accompagna il software sono protetti dalle leggi nazionali e internazionali sulla proprietà intellettuale. Possedere questo documento non fornisce alcuna licenza o alcun diritto di proprietà su di esso o su altri documenti.

Nintendo rispetta la proprietà

intellettuale altrui e richiede ai provider di contenuti per software Nintendo 3DS di fare altrettanto. In accordo con quanto stabilito dal Digital Millennium Copyright Act negli Stati Uniti, dalla Direttiva relativa al commercio elettronico nell'Unione Europea e da altre leggi pertinenti, Nintendo ha adottato la politica di rimozione, nel caso se ne presenti la necessità e a sua sola discrezione, di qualsiasi software Nintendo 3DS che violi i diritti sulla proprietà intellettuale di chiunque. Se pensi che i tuoi diritti legati alla proprietà intellettuale siano stati violati, visita il sito Internet riportato di seguito per maggiori informazioni sulla nostra policy e per capire quali sono i tuoi diritti in merito: [ippolicy.nintendo-europe.com](http://ippolicy.nintendo-europe.com)

Gli utenti di Australia e Nuova Zelanda sono pregati di consultare il sito: [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)

© 2012 Nintendo Co., Ltd./  
CAMELOT

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

Powered by mobiclip

QR Code is a registered trademark of DENSO WAVE INCORPORATED in JAPAN and other countries.

"QR Code reader" includes software

deliverables of Information System  
Products Co., Ltd. and Institute of  
Super Compression Technologies,  
Inc.

CTR-P-AGAP-EUR-1



MARIO TENNIS OPEN ti permette di giocare a tennis utilizzando una grande varietà di personaggi. Oltre ad affrontare i tornei, potrai anche confrontarti con giocatori nelle vicinanze attraverso la comunicazione wireless locale, giocatori della tua area attraverso Internet e con i Mii™ incontrati tramite StreetPass™. Inoltre, potrai divertirti anche con i giochi speciali!



Potrai scegliere fra varie modalità di gioco. Le modalità contrassegnate dai simboli qui di seguito utilizzano la comunicazione wireless.

- Più giocatori (locale)  (vedi pag. 11)
- Modalità download  (vedi pag. 11)
- Più giocatori (Internet)  (vedi pag. 12)
- StreetPass  (vedi le pagg. 13-14)



## Modalità di gioco

### Torneo



Ottieni la vittoria battendo i tuoi avversari per vincere il trofeo.

### Esibizione



Prima di iniziare l'incontro, puoi scegliere ad esempio i personaggi, il campo di gioco e il numero di partite.

### Giochi speciali



Metti alla prova le tue abilità tennistiche con quattro diversi giochi speciali.

- Tiro all'anello
- Super Mario Tennis
- Scambi stellari
- Occhio alla macchia!

### Tipi di incontro



I due tipi di incontro disponibili sono il singolo (uno contro uno) e il doppio (due contro due).



Un giocatore (vedi pag. 10)	Gioca contro il computer. Sono disponibili tutte le modalità di gioco.
Più giocatori (locale) (vedi pag. 11)	Gioca in gruppi di massimo quattro giocatori tramite la modalità wireless o la modalità download.
Più giocatori (Internet) (vedi pag. 12)	Gioca online con i tuoi amici (fino a quattro giocatori) o contro utenti della tua area.
StreetPass (vedi le pagg. 13-14)	Affronta i Mii incontrati tramite StreetPass in un'esibizione oppure in un incontro di Tiro all'anello.
Spogliatoio (vedi pag. 15)	Configura le impostazioni di gioco e quelle relative al Mii, accedi al negozio o visualizza i record.



Scegli	
Conferma	
Annulla	

◆ Puoi selezionare le varie opzioni anche toccandole sul touch screen.

### Modalità riposo



Chiudi la console Nintendo 3DS durante il gioco per attivare la modalità riposo e ridurre notevolmente il consumo della batteria. Riapri la console per riprendere il gioco.



I dati vengono salvati automaticamente in vari punti del gioco, come ad esempio alla fine di ogni incontro.

Sono disponibili tre file di salvataggio. Per ognuno la classifica degli open (vedi pag. 12) verrà salvata separatamente.

- ◆ Durante i tornei, i dati verranno salvati automaticamente dopo ogni vittoria. Per eseguire un salvataggio rapido durante un incontro, accedi al menu di pausa (vedi pag. 6), seleziona SALVATAGGIO RAPIDO e poi SALVA ED ESCI. Così facendo, potrai riprendere l'incontro da dove l'avevi interrotto.

### Cancellare i dati di gioco

Per cancellare i dati di gioco, scegli un file di salvataggio e poi seleziona CANCELLA.

- ◆ Fai attenzione perché, una volta eliminati, i dati non potranno più essere recuperati.



## Dati Mii

Il Mii che hai selezionato per l'icona del file di salvataggio verrà usato con StreetPass (vedi le pagg. 13-14) e potrà essere scelto come personaggio con cui giocare. Puoi cambiare il tuo Mii nella sezione Spogliatoio (vedi pag. 15).

- ◆ Per creare il tuo Mii, accedi al Centro di creazione Mii dal menu HOME della tua console.



## Dati StreetPass

I dati ricevuti tramite StreetPass verranno salvati nella scheda di gioco/scheda SD.

- Non spegnere la console, non estrarre la scheda di gioco/la scheda SD e non riavviare la console durante il salvataggio. Non lasciare che sui terminali si accumulino sporco. Questi comportamenti potrebbero causare la perdita di dati.
- Non usare accessori o software per modificare i dati di salvataggio, poiché ciò potrebbe rendere impossibile il proseguimento del gioco o provocare la perdita di dati salvati. Qualsiasi modifica ai dati è permanente, pertanto fai attenzione.



## Muoversi

Muovi  per spostare il tuo personaggio.

## Colpire

Per prepararti a colpire la palla, tocca i pannelli dei colpi o premi i pulsanti (vedi le pagg. 8-9).



Pannelli dei colpi

All'inizio, i pannelli dei colpi visualizzati sul touch screen saranno tre.

Premi  per scegliere, nell'ordine, la versione a tre pannelli, a tre pannelli speculari o quella a sei pannelli.



## Modalità diretta

Per godere della stessa visuale che avresti nel campo di gioco e sentirti

protagonista dell'azione, tieni la tua console Nintendo 3DS verticalmente.

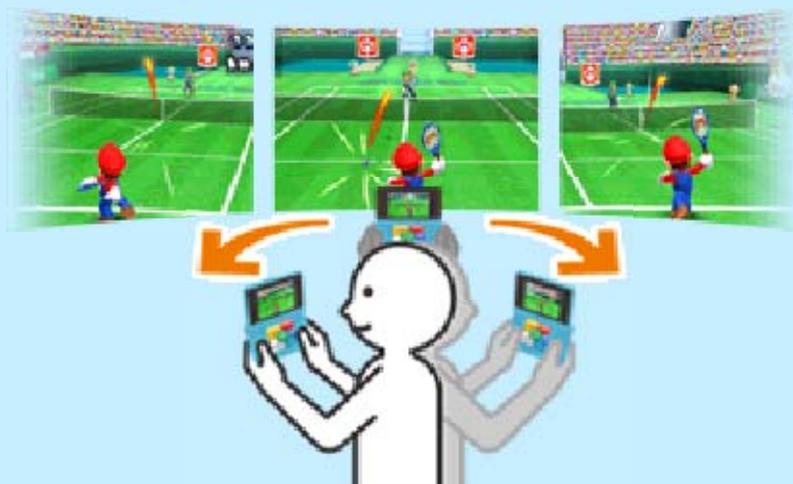


Questa visuale è ideale per i principianti perché il tuo personaggio si muoverà automaticamente verso la palla.

◆ Potrai comunque muoverti usando .

### Direzione dei colpi

Quando giochi in modalità diretta, la palla verrà colpita nella direzione in cui è orientata la console. Per mirare a destra o a sinistra, muovi la console nella direzione desiderata.



◆ Gli effetti visivi 3D non sono disponibili in modalità diretta.

Per usare questo software, dovrai muovere la console Nintendo 3DS. Assicurati di avere abbastanza spazio intorno a te e afferra saldamente la console con entrambe le mani. Non prendere queste precauzioni potrebbe causare danni alle persone e agli oggetti intorno a te.



## Menu di pausa

Puoi accedere al menu di pausa premendo **START** prima della battuta. In questo modo potrai interrompere l'incontro o il gioco speciale in corso e visualizzare, ad esempio, le regole e i comandi.





## Eseguire una battuta

- 1** Per scegliere da dove eseguire la battuta, spostati con ◀○▶.
  - 2** Per lanciare la palla, tocca uno dei pannelli dei colpi. 
  - 3** Per battere, tocca di nuovo uno dei pannelli dei colpi. 
- ◆ Per battere usando un colpo base (vedi pag. 9) basta toccare il pannello corrispondente una volta.

Per eseguire una battuta veloce (accompagnata dal giudizio "OTTIMO!"), lancia la palla e tocca uno dei pannelli in modo che la racchetta la colpisca quando è al punto più alto.

### Obiettivo della battuta

Quando fai una

battuta, la palla deve rimbalzare nell'area di battuta dell'avversario (■) diagonalmente opposta a te. Nello schema a lato, ad esempio, se ti trovi nella posizione ①, devi colpire la zona ①.



Se la palla non rimbalza nell'area di battuta dell'avversario, verrà considerato fallo. Commettere un doppio fallo (due falli consecutivi) farà guadagnare un punto all'avversario.

◆ Se la palla rimbalza nell'area di battuta dell'avversario dopo aver colpito la rete, la battuta viene considerata "let" (riprova).



## Rispondere alla battuta

Rispondi alla battuta una volta che la palla ha rimbalzato nella tua metà campo. Se colpisci la palla prima che ciò avvenga, il punto verrà assegnato all'avversario.

## Provocare



Mentre aspetti la battuta del tuo avversario, premi  per provocarlo. Se provochi l'avversario fino a far brillare di rosso il tuo personaggio, il tuo colpo successivo acquisirà un po' di potenza.





## Come rispondere

- 1 Spostati con  verso il punto in cui pensi che arriverà la palla.
- 2 Per preparare la racchetta, tocca uno dei pannelli dei colpi.
- 3 Quando la palla si avvicina la colpirai automaticamente. Determina la direzione del colpo con .



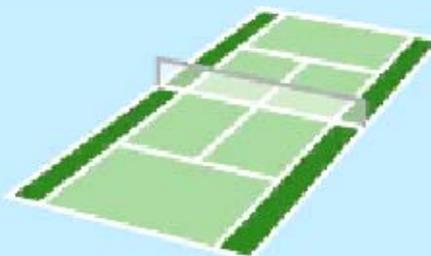
### Modalità diretta



- Il tuo personaggio si sposterà automaticamente verso la palla, ma puoi comunque usare .
- Il colpo andrà nella direzione in cui è orientata la console.

### Area di gioco e palla fuori

Se, una volta colpita, la palla rimbalza fuori dal campo, il punto verrà assegnato



all'avversario. Tieni a mente che l'area di gioco è diversa per il singolo e il doppio. L'area indicata in ■ viene usata solo nel doppio, nel singolo le palle che rimbalzano in quest'area sono quindi fuori.



Ogni tipo di colpo, come ad esempio il top spin, è associato a un colore diverso, che viene usato anche nel relativo pannello del colpo o per evidenziare la traiettoria della palla.

### Colpo base (X)

Permette di eseguire automaticamente il colpo più adatto.

- ◆ Per il colpo di fortuna, verrà scelto automaticamente il tipo di colpo più adatto, ma la potenza sarà un po' ridotta.

### Top spin (A)



Colpo alto con effetto rotatorio della palla in avanti. È veloce e dal rimbalzo forte.

### Colpo piatto (Y)



È il colpo più veloce, la palla non ha nessun effetto rotatorio.

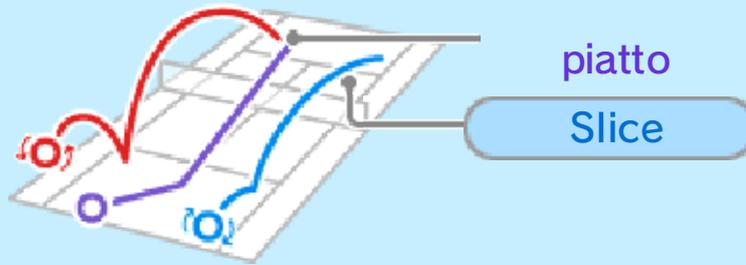
### Slice (B)



Colpo basso con effetto rotatorio all'indietro della palla. È lento e dal rimbalzo debole.

Top spin

Colpo



### Pallonetto (A) → (B)

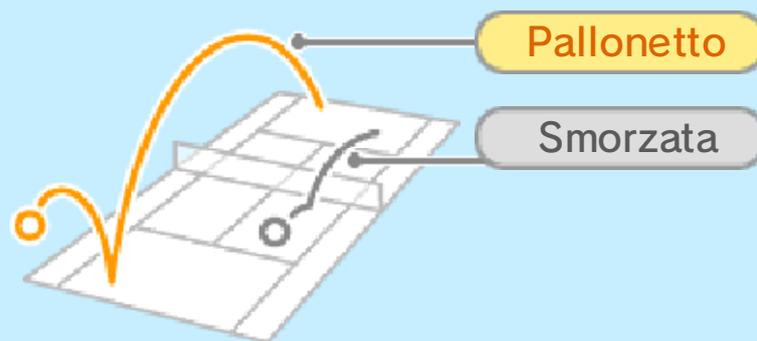


Colpo molto alto indirizzato verso il fondo del campo.

### Smorzata (B) → (A)



Colpo dal rimbalzo debole indirizzato sotto rete.



### Colpo con salto (R)

Per saltare e rinvviare una palla difficile da raggiungere, premi (R).





## Colpo caricato

Se prendi posizione un attimo prima che arrivi la palla, il tuo personaggio potrà caricare il colpo e aumentarne la forza.



- ◆ Mentre carichi un colpo, i movimenti sono limitati. Per annullare la carica, premi **L**.



## Colpo di fortuna

Durante la partita appariranno sul campo alcune aree colorate dette "aree colpo di fortuna". Per aumentare notevolmente



Area colpo di fortuna

l'efficacia del tuo colpo, posizionati su una di queste aree ed esegui un colpo del colore corrispondente.

Per eseguire una schiacciata potente, posizionati sopra un'area colpo di fortuna viola e premi **Y**.

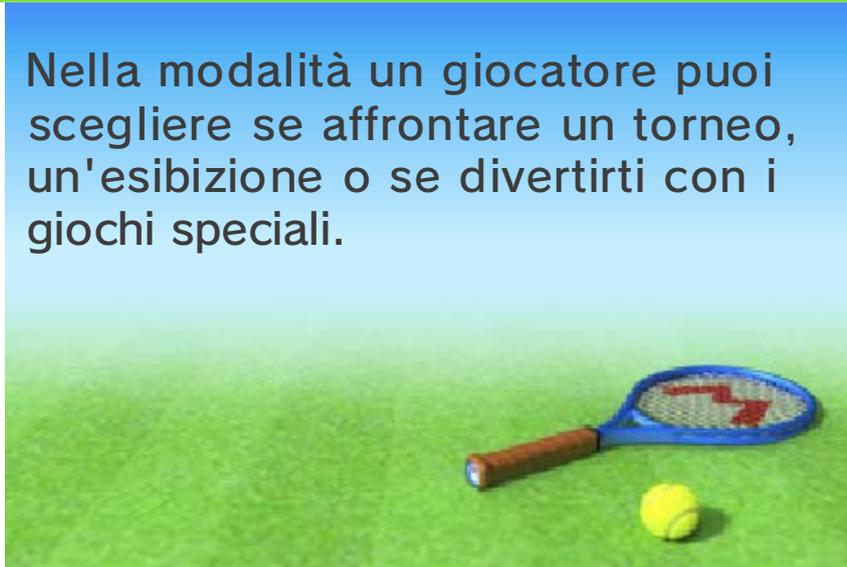




10

## Modalità un giocatore

Nella modalità un giocatore puoi scegliere se affrontare un torneo, un'esibizione o se divertirti con i giochi speciali.



Nella modalità wireless, fino a quattro giocatori possono cimentarsi in un'esibizione o nel gioco speciale Tiro all'anello, mentre in Super Mario Tennis il numero massimo di giocatori è due. Per giocare in un gruppo, è sufficiente avere una console Nintendo 3DS a testa e almeno una copia di MARIO TENNIS OPEN. Un giocatore in possesso del software creerà un gruppo, mentre gli altri dovranno unirsi al gruppo per giocare.

- ◆ I giocatori che non sono in possesso di una copia di MARIO TENNIS OPEN possono giocare tramite la modalità download (📶📄).
- ◆ I giocatori che non possiedono una copia di MARIO TENNIS OPEN avranno una scelta limitata di personaggi e campi di gioco.



### Materiale necessario:

- Una console Nintendo 3DS/ Nintendo 3DS XL per ogni giocatore.
- Almeno una copia di MARIO TENNIS OPEN.



## Creare un gruppo locale

### Giocatore con il software

- 1 Seleziona PIÙ GIOCATORI (LOCALE) dal menu principale, poi scegli CREA GRUPPO LOCALE.



- 2 Quando tutti i nomi dei giocatori vengono visualizzati nello schermo, tocca OK.



Icona di registrazione amici

- 3 Segui le istruzioni a schermo.
  - ◆ Le regole e il tipo di incontro vengono scelti dal giocatore che ha creato il gruppo.

## Registrazione amici



Se tu e un altro giocatore toccate l'icona di registrazione amici, diventerete amici e potrete giocare insieme quando siete collegati a Internet (pag. 12). La lista di amici è accessibile dal menu HOME.



## Unirsi a un gruppo

### Giocatori con il software (modalità wireless)

- 1 Seleziona PIÙ GIOCATORI (LOCALE) dal menu principale e poi il gruppo a cui ti vuoi unire.



- 2 Segui le istruzioni a schermo.

### Giocatori senza il software (modalità download)

- 1 Tocca l'icona della modalità download nel menu HOME e seleziona quindi AVVIA.



- 2 Seleziona il logo

## Nintendo 3DS e poi MARIO TENNIS OPEN.



- ◆ MARIO TENNIS OPEN apparirà nella lista quando un giocatore con il software crea un gruppo.

**3** Aspetta che inizi il gioco.

- ◆ Potrebbe essere necessario aggiornare la console. Segui le istruzioni a schermo per avviare l'aggiornamento. Se durante la procedura di aggiornamento un messaggio ti comunica che il collegamento non è riuscito, esegui l'aggiornamento dall'applicazione Impostazioni della console.  
Per maggiori informazioni sugli aggiornamenti, consulta il manuale di istruzioni.



Questo software supporta la funzione Nintendo Network™.

Per sapere se un software è compatibile con Nintendo Network, verifica se sulla confezione appare il logo corrispondente.

### Nintendo Network



NINTENDO  
NETWORK

Nintendo Network è un servizio online che ti permette di giocare con altri utenti da tutto il mondo, scaricare nuovi software e contenuti aggiuntivi, scambiare video e messaggi, e molto altro ancora!



## Collegarsi a Internet

Collega la tua console Nintendo 3DS a Internet per sfidare altri giocatori in avvincenti partite online e verificare la tua posizione in classifica, confrontando i tuoi risultati con quelli dei tuoi amici e di altri giocatori nella tua area di residenza.

- ◆ Per informazioni su come collegarti a Internet con la tua console Nintendo 3DS, consulta il manuale di istruzioni della console.

Quando giochi online, il collegamento con l'altro utente verrà automaticamente interrotto se non esegui una battuta entro 30 secondi.



## Esibizione

Gioca con i tuoi amici in gruppi di massimo quattro persone. Crea un gruppo seguendo le istruzioni a schermo o unisciti a un gruppo già esistente e inizia a giocare.

Lista di amici



Per registrare e gestire i tuoi amici, accedi alla lista di amici (👤) dal menu HOME.

- ◆ Per maggiori informazioni sulla lista di amici, consulta il manuale di istruzioni della console.



Affronta giocatori della tua stessa area in un incontro di singolo. Per iniziare, segui le istruzioni a schermo. Inoltre puoi vedere la tua posizione nella classifica per rendimento.

## Rendimento

Ogni giocatore parte da 2000 punti. Questo numero aumenterà quando realizzi punti durante gli incontri e diminuirà quando è il tuo avversario a segnare.



- ◆ Verranno selezionati avversari con un rendimento simile al tuo.
- ◆ Se la comunicazione viene interrotta durante un incontro, il rendimento verrà calcolato a seconda del punteggio raggiunto al momento dell'interruzione.
- ◆ È possibile limitare l'interazione online attraverso il filtro famiglia. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni

della console.





## Giocare tramite StreetPass

Se attivi StreetPass per MARIO TENNIS OPEN e incontri un'altra console Nintendo 3DS con StreetPass attivata per questo software, le informazioni relative al giocatore e al Mii verranno scambiate automaticamente. Inoltre potrete divertirvi con due diverse modalità di gioco.

- ◆ Perché ciò sia possibile, StreetPass deve essere stata attivata in entrambe le console.



## Esibizione StreetPass

Puoi sfidare un Mii incontrato tramite StreetPass in un incontro di singolo. Se vinci, guadagnerai delle monete. Se ottieni una serie di vittorie consecutive, ne guadagnerai di più.



## Tiro all'anello

Affronta il Mii di un giocatore incontrato tramite StreetPass in una sessione di Tiro all'anello. Otterrai una quantità di monete proporzionale al tuo punteggio. Se incontri di nuovo lo stesso giocatore, riceverà la stessa quantità di monete che hai ottenuto giocando con il suo Mii.

### Le monete



Puoi usare le monete per fare acquisti nel negozio (vedi pag. 15).



## 14 Usare StreetPass

Per iniziare a usare StreetPass, devi accettare l'Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy sulla privacy.

- ◆ Per maggiori informazioni sull'Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy sulla privacy, accedi alle Impostazioni della console.

### Attivare StreetPass

Quando inizierai a giocare per la prima volta, ti verrà chiesto se desideri usare StreetPass. Per attivare StreetPass per MARIO TENNIS OPEN, segui le istruzioni a schermo.

- ◆ Se più avanti desideri cambiare le impostazioni, seleziona STREETPASS dal menu principale, poi IMPOSTAZIONI STREETPASS e infine SÌ o NO.

### Incontri StreetPass

Se hai incontrato qualcuno tramite StreetPass, nello schermo di selezione del file apparirà .



### Disattivare StreetPass

Per disattivare StreetPass, accedi alle Impostazioni della console e seleziona GESTIONE DATI, poi

**GESTIONE STREETPASS. Tocca l'icona del software e scegli DISATTIVA STREETPASS.**

- ◆ È possibile limitare l'uso di StreetPass attraverso il filtro famiglia. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console.



Nello Spogliatoio puoi configurare varie impostazioni.

### Negozio

Compra vestiti e accessori per il tuo Mii con le monete guadagnate nel corso del gioco.

### Abbigliamento

Cambia i vestiti e gli accessori del tuo Mii.

### Saluto

Modifica il saluto usato per gli incontri StreetPass.

### Mii

Cambia il Mii che stai usando.

### Record

Visualizza vari dati, fra cui i record e le classifiche delle modalità più giocatori.

- Nelle classifiche puoi visualizzare solo gli amici che hanno partecipato ad almeno un open.
- Gli amici che non hanno partecipato ad un open per più di 30 giorni non saranno più visualizzati nelle classifiche.
- La posizione dei giocatori nella classifica per punteggio (mensile) dipende dai punti che hanno accumulato negli ultimi 30 giorni.

## Impostazioni

Senso- re di rotazio- ne	Se impostato su Disattivato, non verrà attivata la modalità diretta quando tieni la console verticalmente.
Mano della rac- chet- ta	Cambia la mano con cui il tuo personaggio tiene la racchetta.
Come giocare	Visualizza il tutorial che ti viene mostrato la prima volta che inizi a giocare.



## 16 Regole del gioco

Nel tennis il punteggio è suddiviso in tre categorie: punti, giochi e partite.

### Giochi e partite

In genere, bisogna ottenere quattro punti per vincere un gioco e sei giochi per aggiudicarsi una partita. In un incontro su una partita, per vincere bisogna aggiudicarsi una partita. In un incontro su tre partite, invece, vince chi si aggiudica prima due partite.

Partita					
Gioco	Gioco	Gioco	Gioco	Gioco	Gioco
4 pt	4 pt	4 pt	4 pt	4 pt	4 pt

- ◆ Per aggiudicarsi una partita, bisogna vincere almeno due giochi in più rispetto al proprio avversario.

### Punti

Nel tennis i punti vengono contati come riportato di seguito.

0 punti: 0  
1 punto: 15  
2 punti: 30  
3 punti: 40



## Parità

### Parità e vantaggio



Se i giocatori o le squadre ottengono tre punti a testa (raggiungendo il punteggio di 40-40) si ha parità. Chi segna un altro punto, ottiene un vantaggio. Nel caso in cui il giocatore che non è in vantaggio ottenga un punto, si ha di nuovo parità. Da una situazione di parità, chi si aggiudica due punti in più rispetto all'avversario, vince il gioco.

### Tie break



Se i giocatori o le squadre vincono lo stesso numero di giochi, si avrà un tie break per decidere chi si aggiudica la partita.

In una partita su sei giochi, questo accade quando si arriva a sei giochi pari. Vince la partita chi si aggiudica prima sette punti nel tie break.

- ◆ Se nel tie break si raggiunge un punteggio di 6-6, si procederà come in caso di parità, cioè vincerà chi segna prima due punti in più rispetto al proprio avversario.



Per informazioni sui prodotti,  
consulta il sito Nintendo all'indirizzo:  
[www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

Per supporto tecnico e risoluzione  
dei problemi, consulta il manuale di  
istruzioni della console  
Nintendo 3DS o il sito:  
[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)