

TENNIS



La storia del tennis risale al Medioevo, all'antico gioco greco dello sphairistike, ed è menzionato nella letteratura fin dal Medioevo. La forma medievale del tennis è chiamata real tennis (dall'inglese royal, "regale", poi diventato "real" poiché molto praticato a corte). Il real tennis si evolse per tre secoli da jeu de paume, un antico gioco francese e italiano del XII secolo chiamato pallacorda in italiano.

Il nome del tennis non è sempre stato quello che è adesso. Il nome nacque dall'errore di pronuncia dei primi tennisti inglesi: nel XV secolo era obbligatorio, prima di lanciare la palla, gridare l'avvertimento tenez! (francese per tenete!). L'assonanza portò poi gli inglesi a chiamare il gioco "tennis".

Per uno strano gioco del caso, però, in Inghilterra è improprio chiamare il tennis... tennis. Questo nome è infatti ancora riservato alla pallacorda. Il nome corretto è lawn-tennis, anche se ovviamente tutti, inglesi compresi, per comodità hanno abbreviato in "tennis".

Nel 1874 il maggiore inglese Walter Clopton Wingfield brevettò alla Camera dei Mestieri di Londra l'invenzione di un nuovo gioco, consistente in un campo a forma di clessidra, diviso al centro da una rete sospesa. Il gioco era addirittura confezionato in una scatola contenente alcune palle, quattro racchette, la rete e le indicazioni per segnare il campo. Il gioco era fondato sulle regole del vecchio real tennis e, su suggerimento di Arthur Balfour, venne chiamato lawn-tennis. La "data di nascita" ufficiale del tennis risulterebbe dunque il 23 febbraio 1874.

Wingfield prese in prestito parole ed espressioni francesi per la nomenclatura del suo gioco:

-Deuce (usato per indicare il 40 pari), deriva da à deux le jeu, che significa "a entrambi il gioco".

-Love (usato nei punteggi per chiamare lo zero), deriva da l'oeuf, che significa "uovo" e che simboleggia la forma dello zero.

L'inusuale convenzione di segnare i punteggi con 15, 30 e 40 ha sempre suscitato la curiosità degli esperti. Una teoria annuncia che si tratti dei quarti d'ora segnati per prendere il tempo (il 40 deriva da un accorciamento); un'altra invece sostiene che la traduzione francese (quinze, trente et quarante) sia orecchiabile e che quindi il punteggio fosse una sorta di ritornello.

Il gioco

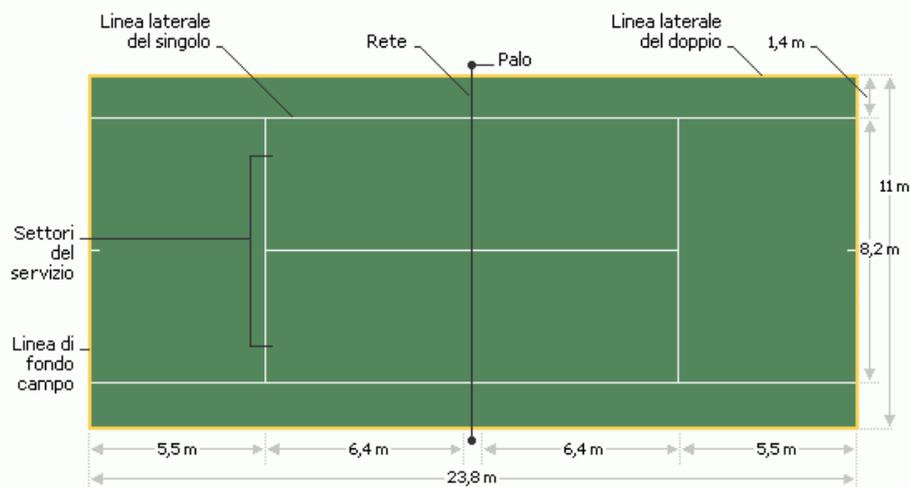
Il tennis è uno sport che vede opposti due giocatori (uno contro uno, incontro singolare) o quattro (due contro due, incontro di doppio) in un campo diviso in due metà da una rete alta circa un metro dal terreno.

I giocatori utilizzano una racchetta, come se fosse il prolungamento del braccio, al fine di colpire una palla. In passato le



racchette avevano un telaio in legno, successivamente in leghe leggere, ora in grafite pura o mista a kevlar, fibra di vetro, tungsteno o basalto, con una corda congiunta in diversi punti del telaio in modo da formare una rete.

Il tennis viene praticato da due giocatori contrapposti (o da due coppie di giocatori tra loro contrapposte) utilizzando una racchetta ciascuno ed



una pallina su un campo di gioco rettangolare diviso a metà da una rete. Il campo può essere in terra battuta, erba, cemento o materiale sintetico, all'aperto o al coperto.

Lo scopo del gioco è di mandare la palla nel campo opposto, in zone delimitate da righe in base al tipo d'incontro ossia singolo o doppio, per far punto facendo toccare una volta a terra la palla nel campo avversario in modo che l'avversario non possa rispondere, il punto si assegna anche quando l'antagonista non riesce a far passare la palla sopra la rete e quando l'avversario non riesce a prendere la battuta; la palla viene generalmente colpita con la racchetta, mai staccata dalla mano, al volo o dopo solamente un rimbalzo.

Gli incontri si suddividono in partite (in inglese set); in base ai tipi di torneo gli incontri sono al meglio delle 3 o 5 partite; un set, o partita, è costituito da 6 o più giochi. Dal 1976 se i giocatori sono sul punteggio di 6-6, quando il regolamento del torneo lo prevede, si disputa un gioco decisivo, in Inglese tie-break, per conseguire la vittoria sul 7-6, eccetto in genere che nel quinto set. In particolare, sono solo cinque i tornei che utilizzano il sistema dei 3 set al meglio di 5 (e solo a livello maschile) ovvero i tornei del Grande Slam e la Coppa Davis e di questi solo lo U.S. Open e la Coppa Davis prevedono il tie-break anche nel quinto set.



Al punto di un giocatore i punti vengono assegnati nella successione di "15", "30", "40", "vittoria" corrispondenti a una successione di quattro punti conquistati. Se i giocatori si trovano sul punteggio di 40 - 40, consegue la vittoria del game chi si aggiudica due punti consecutivamente. Nel tie-break, invece, vengono assegnati punti nella normale successione numerica (1, 2, 3, 4, ...): si aggiudica il gioco decisivo chi per primo realizza 7 punti, con uno scarto minimo di due punti (ad esempio 7-5, 8-6, ecc.).

Per vincere un gioco così come per vincere una partita un giocatore deve superare l'avversario sempre di almeno 2 punti; quindi il risultato di una partita può essere: 7-6 (tie-break), 7-5, 6-4, 6-3, 6-2, 6-1 o 6-0. Nel doppio questa regola è stata sostituita dal killer point (punto decisivo), il punto vincente sul pareggio: chi realizza il primo punto, in situazione di parità, vince il gioco.

L'origine del punteggio 15 - 30 - 40 non è certa, ma si pensa abbia radici medievali e francesi. Una possibile spiegazione è basata sulla presenza di un orologio sul campo. Un movimento di un quarto della lancetta (una per giocatore) veniva fatto dopo ogni punto e il risultato passava da 15 a 30 a 45 e un giro completo significava "gioco". Poi, per motivi di giocabilità, è stato introdotto il "vantaggio", perciò il terzo punto

venne spostato in posizione "40", e non più "45", che venne assegnato, appunto, al vantaggio.

La ripetizione della battuta ("Let")

Chi serve deve far rimbalzare la palla entro il rettangolo di campo situato a rete sul lato in cui si trovi l'avversario. Si hanno due possibilità prima che il punto venga assegnato al suo avversario. Esiste però un'eccezione: se la palla rimbalza nel rettangolo giusto ma tocca prima il nastro bianco che delimita la superficie della rete, il servizio può essere ripetuto senza intaccare le due possibilità appena dette. La ripetizione della battuta viene detta "let", o "let's", che deriva dall'inglese «let's play again» cioè "rigiochiamo", ma spesso è chiamata erroneamente "net" (in inglese "rete"), per via del fatto che la palla tocca il nastro della rete.

La prima battuta di ogni game si effettua dalla parte destra del campo del giocatore battente mentre la successiva sulla sinistra, l'altra ancora sulla destra e così via in maniera alternata.

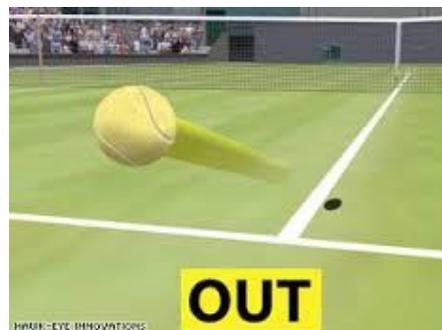
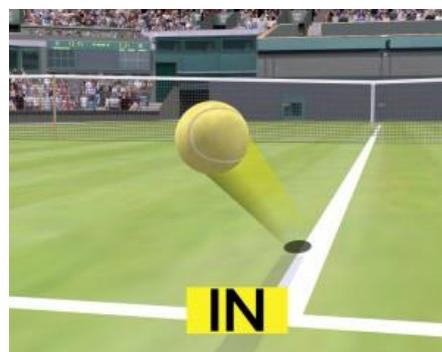
Moviola in campo

Dal 2005 è stata introdotta dall'ITF la possibilità, per qualsiasi torneo ufficiale riconosciuto, di installare sui campi da gioco la moviola, chiamata in inglese Hawk-Eye (occhio di falco) o anche "challenge": questo è uno strumento utilizzato per verificare, tramite replay successivo al punto appena concluso, se la chiamata del giudice di linea (il quale segnala quando la palla esce dal campo prima del primo rimbalzo) sia corretta. La richiesta per l'utilizzo dell'Hawk-Eye deve essere effettuata immediatamente dal tennista interessato e convalidata dal giudice di sedia, il quale ha anche la facoltà (quasi mai utilizzata) di rifiutare la chiamata qualora ritenesse che questa sia solo un pretesto per perdere tempo e recuperare fiato, in quanto la chiamata del giudice di linea è palesemente corretta.

Il giocatore ha anche la possibilità di interrompere a sua discrezione il punto qualora ritenesse che la palla sia uscita prima del primo rimbalzo, laddove il giudice di linea l'abbia invece considerata in gioco. Ogni tennista ha a disposizione tre chiamate per ogni set più una in supplemento per un eventuale tie-break. L'utilizzo del Challenge può dar vita a due situazioni:

- il tennista ritiene che una palla chiamata fuori a suo sfavore sia in realtà in campo: se la palla è effettivamente buona, al tennista in questione non viene scalata la chiamata e il punto viene rigiocato, se invece l'occhio di falco dà ragione al giudice di linea, il giocatore perde sia il punto sia la chiamata, che gli viene sottratta da quelle rimanenti per il set.

- il tennista ritiene che la palla colpita dall'avversario abbia superato le linee di delimitazione del campo prima del primo rimbalzo: in questo caso il tennista stesso si prende la responsabilità di interrompere il punto e verificare il replay; se la palla è effettivamente uscita la chiamata non viene scalata da quelle rimanenti e il giocatore chiamante guadagna un punto a proprio favore, se invece il replay dà ragione al giudice di linea allora il tennista perde la chiamata e il punto.



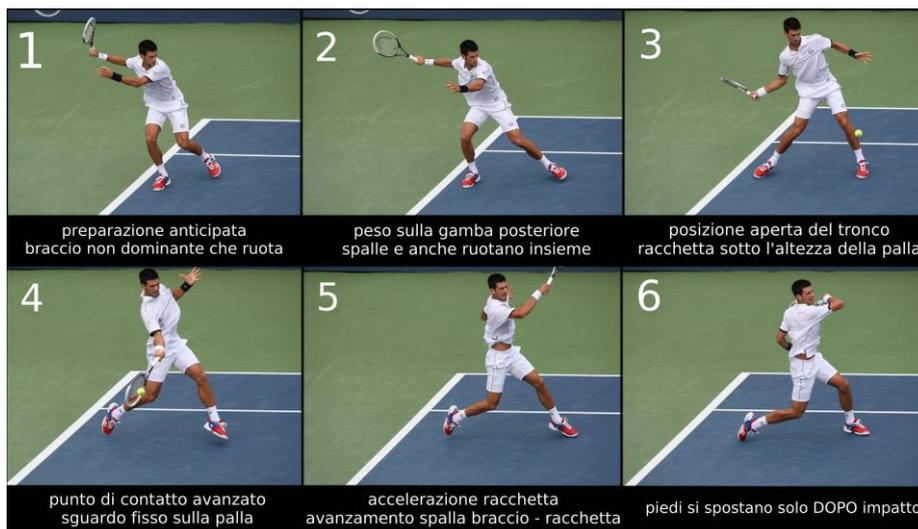
I colpi principali sono:

- il dritto
- il rovescio
- la battuta o servizio
- il colpo a volo o volée

Il dritto

Il dritto è, sostanzialmente, il colpo piazzato che avviene quando la palla è colpita alla destra del giocatore o alla sinistra nel caso di atleti mancini.

Considerato uno dei colpi più facili da eseguire è, di contro, uno dei più insidiosi ai quali rispondere.



Il rovescio

Il rovescio è, invece, il colpo piazzato che avviene quando la palla è colpita alla sinistra del giocatore o alla destra nel caso di atleti mancini.

Il colpo di rovescio è effettuato con l'impugnatura a due mani che tennisti del calibro di Bjorn



Borg, Jimmy Connors e Andre Agassi, tanto per citarne alcuni, contribuirono a diffondere.

Oggi uno dei grandi esponenti del colpo a una mano, ritenuto più elegante a livello stilistico, è Roger Federer.

Naturalmente entrambi i tipi di impugnatura presentano pregi e difetti. Il colpo ad una mano favorisce, infatti, nel gioco al volo mentre quello a due è particolarmente efficace nel gioco di rimbalzo. Meno naturale del colpo di dritto, il rovescio ha bisogno di più allenamento per poter essere migliorato.



La battuta

La battuta deve essere effettuata dal giocatore fermo oltre la linea di fondo del campo di gioco e se un giocatore tocca questa linea con un piede commette fallo di piede perdendo 1 punto; il giocatore dispone di 2 battute consecutive, sbagliandole



entrambe consegna il punto all'avversario per "doppio fallo". La battuta si esegue di solito lanciando con mano la palla verso l'alto ma si deve tirare con la racchetta verso



l'altra parte del campo: per esempio, se si batte dalla destra si tira la palla verso la sinistra e viceversa. Per regolamento la palla si può lanciare con mano in qualsiasi direzione quindi diverse volte i giocatori lanciano lateralmente la palla per effettuare una smorzata sorprendendo l'avversario. Se la palla tocca il nastro prima di atterrare entro le linee di battuta del campo avversario, il giudice di rete alza un braccio e l'arbitro dichiara il let annullando la battuta per farla ripetere.

Una buona battuta è un requisito fondamentale per chi voglia avere la meglio sull'avversario. Spesso la debolezza di un giocatore inizia proprio con una battuta poco efficace.

Il colpo a volo o volée

La volée si effettua colpendo la palla al volo, ovvero prima che rimbalzi nel proprio campo. La palla va colpita solo quando ha già superato la rete: se si colpisce quando è ancora al di là della rete, si commette fallo di invasione. Allo stesso modo, si commette fallo di invasione se si tocca la rete (con la racchetta o con il corpo) prima che il punto sia concluso.

La volée può essere effettuata sia di dritto che di rovescio, facendo attenzione alla posizione della racchetta e delle gambe: in entrambi i casi si gioca da sotto rete, con la racchetta alta ed il piatto corde dritto; nella volée di dritto il colpo va accompagnato al movimento del piede opposto con un passo in avanti (il piede destro per chi gioca di mancina, il sinistro per chi gioca di destra) mentre nella volée di rovescio la situazione è opposta (piede sinistro per chi gioca di mancina e destro per i destri). Entrambi i colpi di volée, così come lo smash, sono anche detti colpi di chiusura, poiché dovrebbero mettere contro tempo l'avversario, impedendogli di proseguire nello scambio. Assieme al servizio o battuta sono i fondamentali dello stile di gioco detto serve & volley.



Grande Slam

Il tennis ha preso in prestito questa definizione per indicare il conseguimento della vittoria nei quattro tornei qui sotto elencati, nell'arco di un anno:

- Australian Open (cemento)
- Open di Francia (Roland Garros) (terra rossa)
- Wimbledon (The Championships) (erba)
- U.S. Open (Flushing Meadows) (cemento)