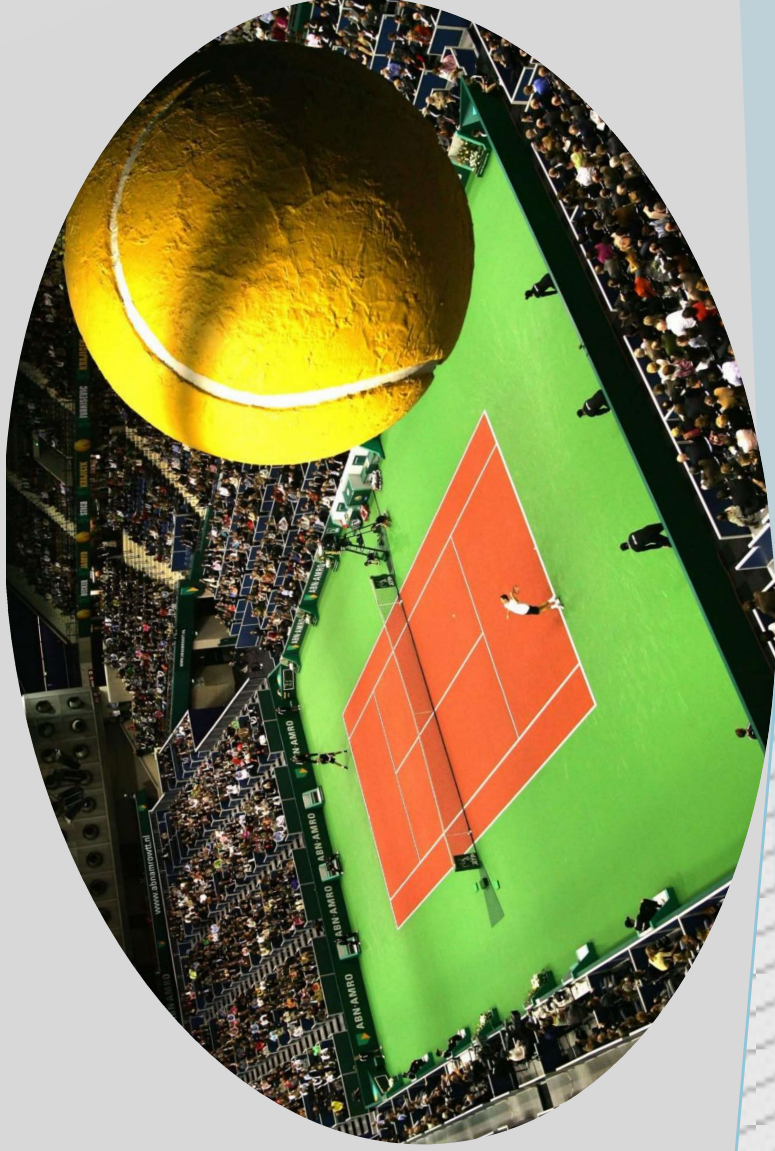
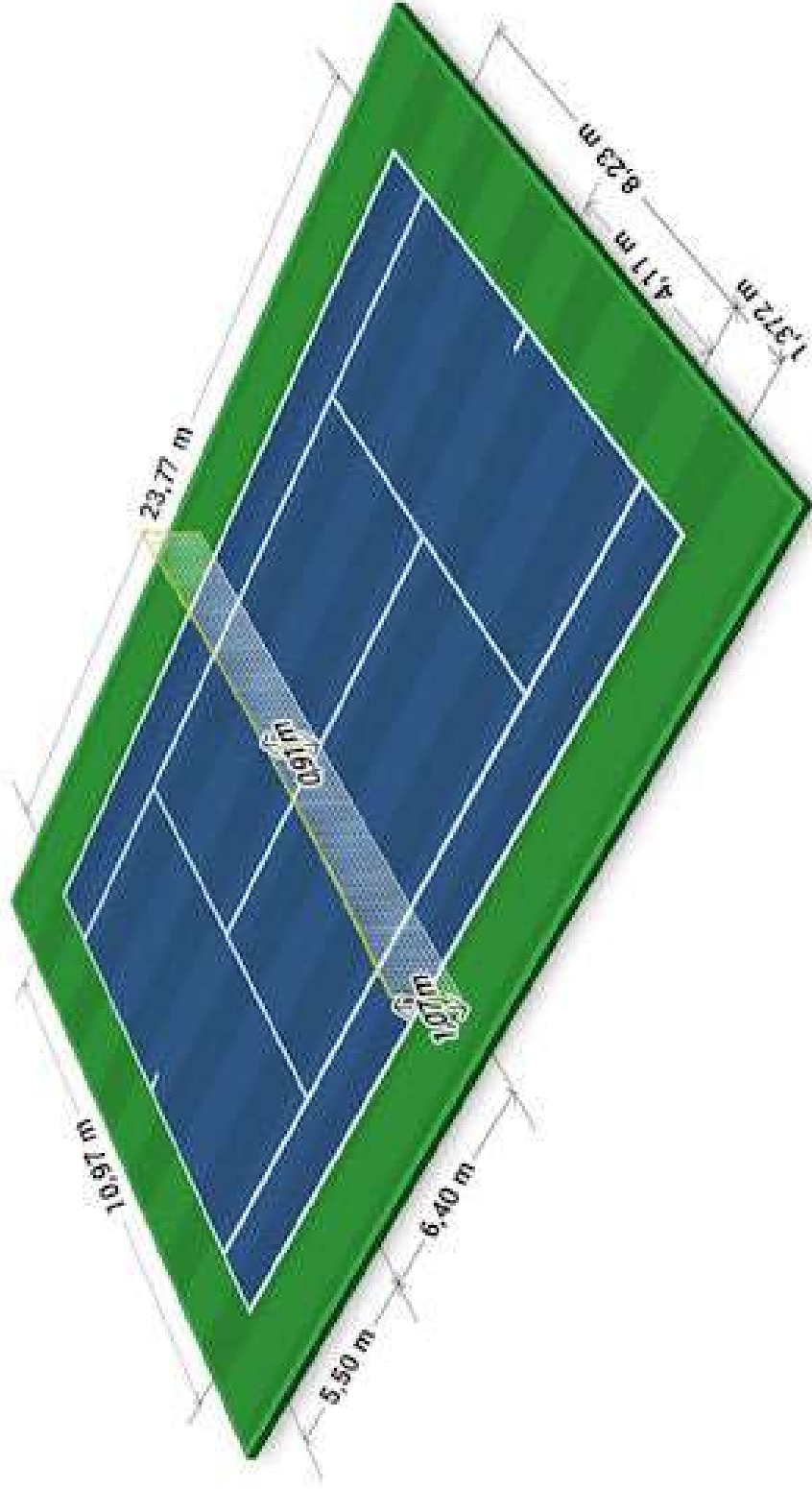


«Le regole del Tennis»



Ottavia Gigliotti
Tommaso Bonacci
Walter Gigliotti
Fortunato Sirianni

Il campo



Un campo da tennis ha delle misure e dei riferimenti standard, che permettono di giocare sia le partite di singolare che quelle di doppio.

La racchetta



La racchetta è lo strumento di gioco più importante.
La sua lunghezza standard è di 68 centimetri.

La palla



La palla da tennis è costituita da gomma rivestita di feltro; negli incontri a livello professionistico le palle utilizzate sono sempre nuove, cambiate dopo 7 giochi dall'inizio del match.

A meno che non sia chiamato un fallo o un colpo nullo, la palla è in gioco dal momento in cui il battitore la colpisce fino al momento in cui il punto viene deciso. La palla che tocca la linea è considerata come caduta nel campo delimitato da quella linea. Se la palla in gioco tocca un arredo permanente dopo aver toccato terra nel campo giusto, il giocatore che l'ha colpita vince il punto; se la tocca invece prima di toccare terra, il giocatore che l'ha colpita perde il punto.

Gli arredi permanenti

Gli arredi permanenti del campo comprendono la rete, i pali, i paletti da singolare, la corda o cavo metallico, la cinghia ed il nastro, ma anche, quando vi siano, le recinzioni laterali e di fondo, le tribune, i sedili

fissi o mobili, le sedie intorno al campo con i loro occupanti, tutti gli altri arredi intorno e al di sopra del campo, l'Arbitro, il Giudice di campo, il Giudice di fallo-di-piede, i Giudici di linea ed i raccattatori.

Il punteggiaggio

Ogni partita è suddivisa in set, a loro volta composti da game.

In ogni game, ciascun giocatore parte da 0, per poi salire a 15 dopo il primo punto, a 30 dopo il secondo punto e a 40 dopo il terzo punto. Al quarto punto conquistato, il giocatore vince il game. In caso di 40-40, i due giocatori si trovano in una situazione di parità, in cui chi riuscirà a ottenere due punti consecutivi vincerà il game.

Il set, nella maggior parte delle occasioni, viene vinto dal giocatore che raggiunge per primo 6 game vinti. Sul 6-6 si gioca un game speciale, chiamato “tie-break”.

Nel tie-break, a differenza dei game precedenti, i punti seguono la sequenza ordinaria (zero, uno, due, tre, ecc).

Un incontro può essere giocato al meglio delle 3 partite(il giocatore o coppia che vince 2 partite vince l'incontro) o al meglio delle 5 partite (il giocatore o coppia che vince 3 partite vince l'incontro



Ordine di Battuta e cambio campo



Al termine di ogni gioco normale, il ribattitore diventa

battitore e il battitore diventa ribattitore nel gioco successivo.

In doppio, la coppia cui spetta servire nel primo gioco di ogni partita decide quale giocatore deve servire in quel gioco.

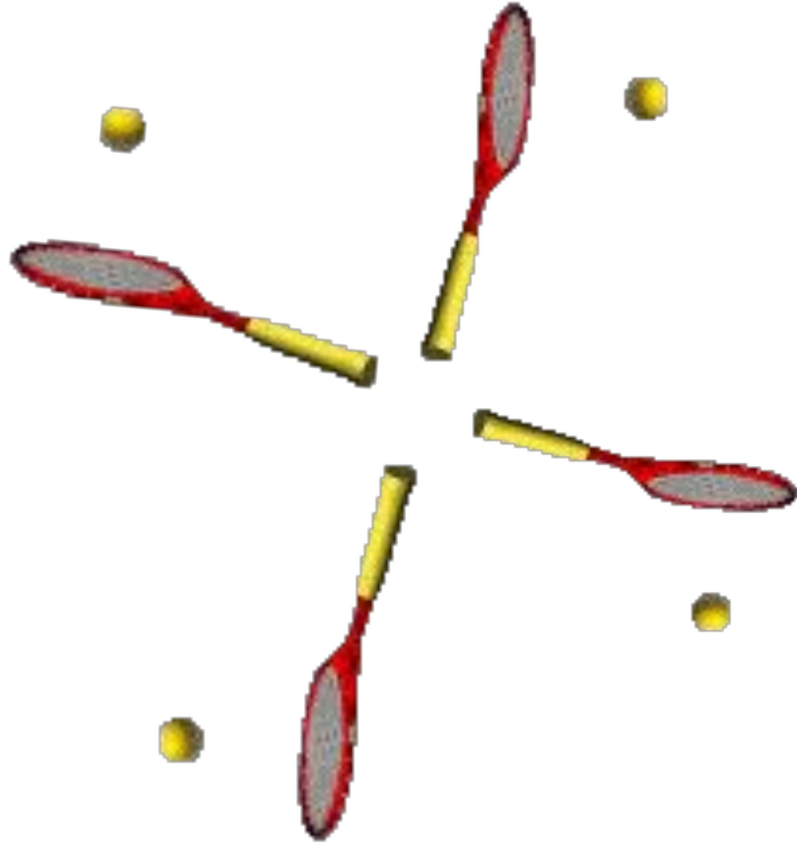
Analogamente, prima che inizi il secondo gioco, gli avversari decidono quale giocatore deve servire in quel gioco. Il compagno del giocatore che ha servito nel primo gioco serve nel terzo

gioco ed il compagno di chi ha servito nel secondo gioco, serve nel quarto. Questa alternanza dei servizi continua fino al termine della partita.

I giocatori cambiano campo alla fine del primo, del terzo e dei successivi giochi dispari di ogni partita. Durante il tie break, i giocatori cambiano campo ogni 6 punti.

1 Colpi Fondamentali

1. Il dritto
2. Il rovescio
3. La batutta (servizio)
4. La vole'e



Il Dritto

Per il dritto si intende quando la palla viene colpita alla destra del giocatore (o la sinistra in caso di giocatori mancini)



Il Rovescio

Per il rovescio si intende quando la palla viene colpita alla sinistra del giocatore (o la destra in caso di giocatori mancini)



La Battuta (Servizio)

**La battuta dev'essere
eseguita dal
giocatore fermo oltre
la linea di fondo del
campo da gioco.**



La Vole'e

La vole'e si esegue colpendo la palla al volo prima che rimbalzi nel proprio campo.



FIN

