Zeitschrift: Gioventù e sport : rivista d'educazione sportiva della Scuola federale di ginnastica e sport Macolin

Herausgeber: Scuola federale di ginnastica e sport Macolin

Band: 33 (1976)

Heft: 3

Artikel: Il doppio nel tennis

Autor: Meier, Marcel

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1000847

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 10.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Il doppio nel tennis

Marcel Meier

Il gioco a due contro due ha le sue particolarità tecniche e tattiche. Differenza essenziale in rapporto al «singolo»: il «doppio» è un gioco di squadra.

Collaborazione e spirito di squadra

Si tratta dapprima di trovare un buon compagno. Benchè certi giocatori sperimentati, che praticano volentieri il doppio, possano adattarsi assai facilmente a qualsiasi compagno, è pertanto necessario cercare il compagno capace di completare il proprio gioco e di creare con lui una forma di gioco armonica. Il doppio consiste spesso nel preparare il colpo decisivo del compagno.

Come trovare il compagno ideale?

Non è molto importante che i due stili si assomiglino, per contro il temperamento e il carattere dei due giocatori devono accordarsi. Il giocatore che rimprovera, lancia occhiate critiche, butta la racchetta quando il suo compagno sbaglia è un cattivo partner.

Ci sono infatti due tipi differenti: colui che ama dirigere il gioco e colui che preferisce lasciarsi dirigere; c'è chi ha buoni riflessi, sa concludere alla rete e attaccare al buon momento (salire alla rete nella traiettoria della pallina) mentre l'altro costruisce meglio il gioco dalle retrovie; c'è chi gioca senza errori sopra la testa (schiacciate) mentre l'altro è meno sicuro. Occorre tener conto di questi fattori per la scelta del compagno poichè è importante completarsi senza intoppi.

Bisogna assicurarsi che il compagno abbia la padronanza dei colpi importanti del doppio: il servizio, la risposta (al servizio), la volata e la schiacciata.

Non bisogna dimenticare che:

il servizio e la risposta rappresentano il 50 per cento dei colpi nel doppio e la volata e la schiacciata più del 35 per cento.

I fattori più importanti nel doppio

1. L'attacco
2. L'anticipo
3. Il lavoro di squadra

1. L'attacco

Attaccare significa raggiungere in ogni situazione la posizione alla rete prima dell'avversario. È la condizione di base del successo nel doppio. Ci si rende dunque conto che i colpi di base non hanno un ruolo determinante nel doppio.

2. L'anticipo

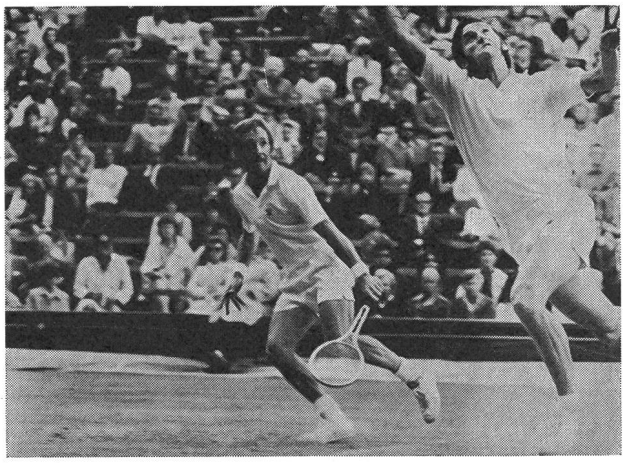
Si tratta di prevedere e valutare i colpi dell'avversario (dove piazzerà la pallina e con quale colpo?). Il doppio esige maggiore reazione che il singolo.

L'anticipo non è lasciato al caso ma è frutto di un lungo allenamento e della conoscenza dell'appostamento sul terreno. Nel doppio occorre mostrare coraggio ed essere pronti a prendere il rischio del colpo decisivo.

3. Il lavoro di squadra

Questa qualità non esiste nel singolo. La collaborazione nel doppio richiede dai giocatori una disciplina morale. Per esempio non solo si devono sopportare i propri errori, ma anche quelli del proprio compagno, il che è più difficile.

L'ambizione personale deve cedere il posto al lavoro di squadra. I due giocatori devono conoscersi molto bene e cercare sempre di completarsi a vicenda nel modo migliore.



Da notare l'attenta cooperazione di questa coppia. L'australiano Emerson prende una volata alta in colpo diritto; il suo compagno Rod Laver sorveglia attentamente l'azione e corre in posizione.

La disposizione classica nel doppio

(vedi disegno 1)

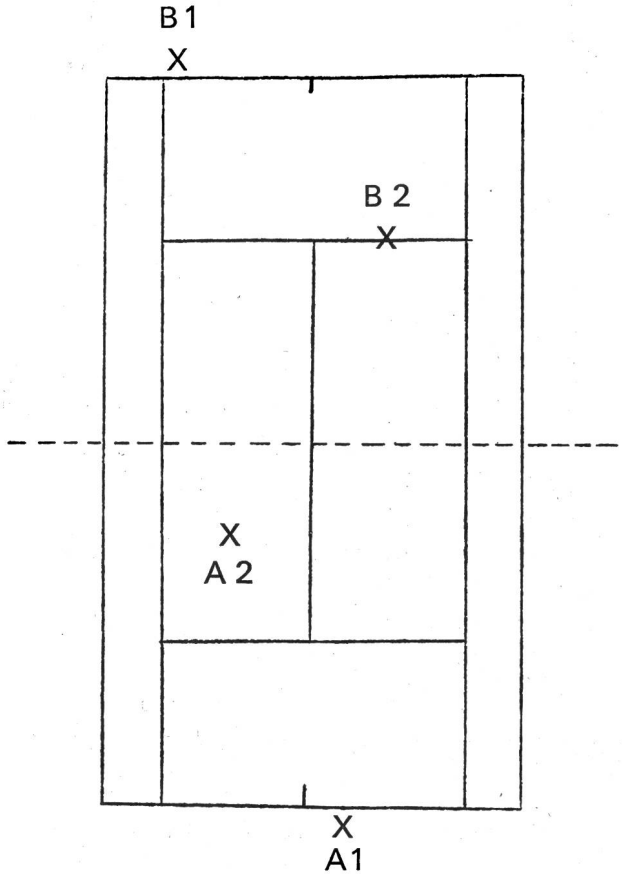
Il battitore (A 1) si apposta nei pressi del segno centrale. Serve per il 70-80 per cento sul rovescio dell'avversario, ovvero nel mezzo. Dopo il servizio, corre obliquamente a destra verso la rete per poter intercettare la risposta avversaria.

Il compagno del battitore (A 2) si trova esattamente al centro della superficie di servizio. Osserva attentamente l'asse delle spalle di colui che riceve. Se questi volta a sinistra, il compagno sa che il colpo tornerà in rovescio.

In questo caso può rinunciare a coprire il corridoio (formato dalle linee laterali del singolo e del doppio) e concentrarsi sulla pallina che ritorna al centro. Se si tiene al centro dell'area di servizio e leggermente lontano dalla rete, sarà dificile passarlo con un pallonetto. Se si tiene troppo vicino alla rete gli sarà difficile prendere una pallina che sopraggiunge con violenza (posizione d'indietreggiamento). Se si trova un po' più indietro potrà meglio colpire la pallina poichè dispone di più tempo per reagire.

Chi rilancia (B 1) si tiene al centro delle possibili traiettorie del servizio. La sua normale risposta è la pallina incrociata. Se riceve il servizio sul colpo diritto può giocarla lunga nel corridoio. Ogni tanto può piazzare con successo un lungo pallonetto al centro. Per l'attaccante (battitore) il pallonetto è un contropiede poichè corre in direzione della rete. Con la risposta chi rilancia avanza ugualmente alla rete.

Disegno 1



A 1 = battitore
A 2 = compagno del battitore
B 1 = chi rilancia
B 2 = compagno di chi rilancia

Il compagno di chi rilancia (B 2) si tiene sulla linea di servizio in posizione d'attesa.

Nel doppio sono dunque molto importanti:

— servizio ben piazzato e sicuro
— avanzare rapidamente alla rete
— pallonetti variati (tagliati e liftati)
— sicurezza nelle schiacciate

Il giocatore che serve da sinistra a destra gioca dal 70 all'80 per cento sul rovescio dell'avversario (vedi fotosequenza a pag. 61).

Considerazioni sui differenti colpi

Paragonati al singolo, i colpi del doppio sono differenti nella loro forma e tipo. Nel singolo la pallina dovrebbe essere giocata ad almeno mezzo metro o anche a un metro sopra la rete; nel doppio per contro bisogna cercare di mantenere la pallina il più basso possibile. L'esperto americano di doppio, Bill Talbert, ha stabilito una statistica sui colpi nel doppio. Ecco alcune cifre:

1. servizio	23 per cento
2. servizio	7 per cento
risposta	21 per cento
volata	24 per cento
schiacciata	9 per cento
pallonetto	7 per cento
altri colpi	9 per cento

Esiste un'altra statistica sull'influsso dei diversi colpi nel doppio. Indica in percentuale il numero dei punti realizzati con ognuno di essi:

1. servizio	18 per cento
2. servizio	1 per cento
risposta	12 per cento
volata	41 per cento
schiacciata	14 per cento
pallonetto	2 per cento
altri colpi	12 per cento

(osservazioni fatte su giocatori d'élite)

Il servizio

Tutti i buoni giocatori sanno che un servizio perduto nel doppio provoca quasi sempre la perdita del gioco o dell'incontro. Molti giovani giocatori credono che bisognerebbe direttamente segnare punti con il servizio. È un grave errore. Lo scopo essenziale del servizio è:

a) di forzare chi rilancia a commettere un errore
b) di raggiungere il più rapidamente possibile la posizione ideale alla rete.

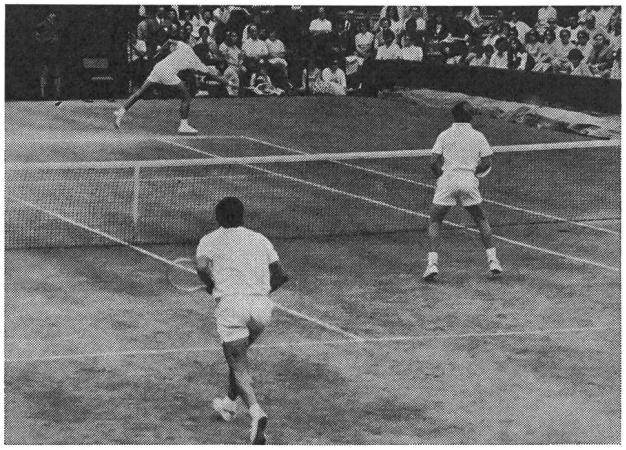
La battuta «Twist» costituisce il miglior servizio nel doppio (il movimento va da sinistra a destra per chi gioca di destro). Questa pallina è relativamente lenta ma rimbalza molto rapidamente. Inoltre si ha un miglior controllo e maggior sicurezza. Occorre quindi giocare la carta della sicurezza con il primo servizio.

80-90 per cento dei primi servizi devono riuscire

Influsso psicologico: chi rilancia è meno tranquillo con il primo servizio che con il secondo. Degli studi hanno mostrato che fino al 18 per cento dei punti sono conquistati dopo un buon primo servizio e solo l'uno per cento dopo il secondo. Ciononostante bisogna piazzare ogni tanto un servizio più violento per sorprendere l'avversario al momento opportuno, specialmente nell'angolo del colpo diritto. Non dimentichiamo che un servizio violento è così rapido che il battitore non ha il tempo sufficiente per raggiungere una posizione favorevole alla rete.

Dove si deve piazzare il primo servizio nel doppio?

Lo scopo migliore del servizio nel doppio è il rovescio dell'avversario. Dalla destra, poichè chi rilancia non può



Roy Emerson manda da sinistra a destra e sale alla rete. Il suo partner Rod Laver si sposta con scioltezza in una posizione d'attesa concentrata. Osserva con attenzione la reazione dell'avversario che risponde. Il servizio di Emerson è così ben piazzato che l'avversario può raggiungerlo soltanto con un lungo passo verso l'esterno. La pallina ritorna senza forza sopra la rete e rappresenta una facile preda per Laver.

trovare l'angolo migliore per la risposta e gli è praticamente impossibile giocare una pallina lunga nel corridoio.

Dalla sinistra, poichè l'avversario è costretto a spostarsi all'esterno e la lunga traiettoria della pallina permette al battitore di avvicinarsi meglio alla rete.

La risposta

La risposta è il colpo più difficile nel doppio. Il giocatore che rinvia il servizio deve sapere che:

a) il primo compito è di rinviare la pallina sopra la rete. Non bisogna mai dimenticare che si conquista la metà dei punti dopo le risposte al servizio su sbagli dell'avversario

b) bisogna rinviare la pallina in modo da poter prendere in seguito la miglior posizione alla rete. È dunque importante, dopo la risposta, di raggiungere la rete il più in fretta possibile. Un buon giocatore dovrebbe riuscire l'80 per cento delle risposte. Uno dei migliori giocatori di doppio, l'australiano John Bromwich, aveva una media del 90 per cento delle risposte riuscite.

La statistica mostra che il 20 per cento di tutte le risposte provocano un errore e che il 12 per cento soltanto permette la conquista del punto. Ciò significa che riuscendo a rinviare il servizio si hanno uguali possibilità di marcare il punto dell'avversario. L'élite mondiale gioca il 90 per cento delle risposte in palline incrociate, il rimanente in pallonetti, in colpi secchi sull'avversario o in lunghe palline nel corridoio.

La risposta incrociata dev'essere giocata molto bassa affinchè l'avversario che sale a rete sia obbligato ad alzare la sua volata.

Quando l'avversario fallisce il primo servizio, chi rilancia deve avanzare di uno o due passi.

Quali sono le risposte migliori?

— pallina blanda nei piedi dell'avversario. Si può controllarla bene ed è relativamente sicura. L'avversario non può giocare una volata secca, è relativamente lento e permette di salire in fretta alla rete. Dopo il secondo servizio, la possibilità di salire è nettamente aumentata.

— la pallina liftata che scende rapidamente al suolo (fra i piedi dell'avversario). È più rapida della pallina blanda, ma più rischiosa e richiede una tecnica raffinata e sicura. È chiaro, in questi casi, che non si può salire rapidamente a rete.

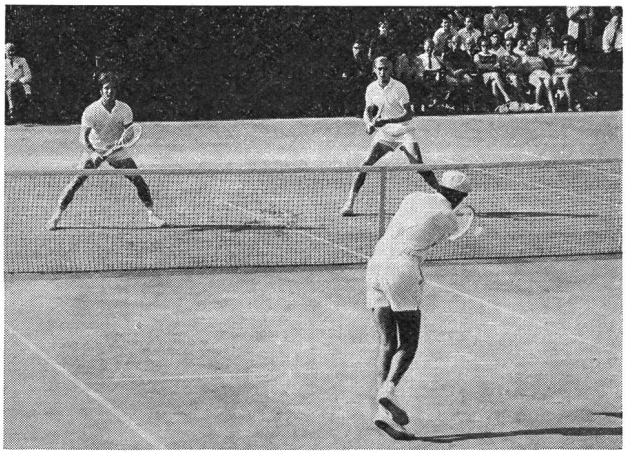
— il colpo diritto incrociato. Si tenta con questo di conquistare direttamente il punto oppure di spingere il battitore a commettere un errore alla prima volata. Dopo questa risposta chi rilancia deve restare indietro e avanzare solo dopo il colpo seguente.

— il pallonetto giocato generalmente lungo nel corridoio. Il pallonetto ha un grande influsso poichè modifica immediatamente la situazione in campo: chi riceve passa all'offensiva e i battitori alla difesa. Di regola il pallonetto è ricuperato dal giocatore che si trova alla rete. Se ben giocato (l'avversario non può schiacciarlo), chi riceve deve salire subito a rete, ma non prima.

Le risposte lungolinea sono utilizzate soltanto per sorprendere, specialmente contro una squadra i cui giocatori hanno tendenza a spostarsi lateralmente alla rete.

Il gioco alla rete

Ancora una volta alcune statistiche: di tutti i colpi di doppio, il 33 per cento sono giocati alla rete. Si ottiene in media alla rete il 54 per cento dei punti e soltanto il 25 per cento dalla linea di fondo. Non considerando il servizio e la risposta, il paragone si eleva a 4:1 a favore del gioco alla rete.



Il sudafricano Frew McMillan (con il berretto) ha servito ma è salito a rete solo dopo la risposta di Stan Smith. Il grande americano, per contro, è salito immediatamente dopo la sua risposta. La coppia americana (l'altro è Bob Lutz) si trova in perfetta posizione a rete, ovvero coprono al massimo il terreno. La loro posizione di partenza sciolta e ben marcata è tipica. Il sudafricano prova immediatamente di giocare una pallina blanda e incrociata.

Cosa imparare per giocare bene alla rete?

Primo compito: **anticipo** (lo si può acquisire con un allenamento prolungato e variato).

Secondo compito: adottare una **posizione corretta**.

Terzo compito: **attitudine nel colpire le palline e visione di gioco** (sapere come e dove la pallina dev'essere colpita).

La fotosequenza indica la posizione corretta durante un doppio, ovvero quella che bisogna costantemente ricercare.

Commento alla fotosequenza

Spiegazione: battitore A 1, compagno del battitore A 2, chi rilancia B 1, compagno di chi rilancia B 2.

1. Posizione classica dei giocatori in un servizio da sinistra a destra. A 1 si trova a circa 2 m a sinistra del segno centrale. Può così giocare una pallina forte e incrociata. A 2 si trova esattamente al centro della sua area di servizio. B 1 è in preparazione al centro delle possibili traiettorie del servizio, B 2 in mezzo sulla linea di servizio fra la linea centrale e la linea laterale del singolo.

2. A 1 ha servito e sale alla rete dietro la pallina. A 2 osserva con attenzione il rilanciatore che attende sciolto in stazione divaricata.

3. B 1 ha indovinato la traiettoria della pallina e si gira per il rinvio. B 2 osserva l'intenzione del compagno.

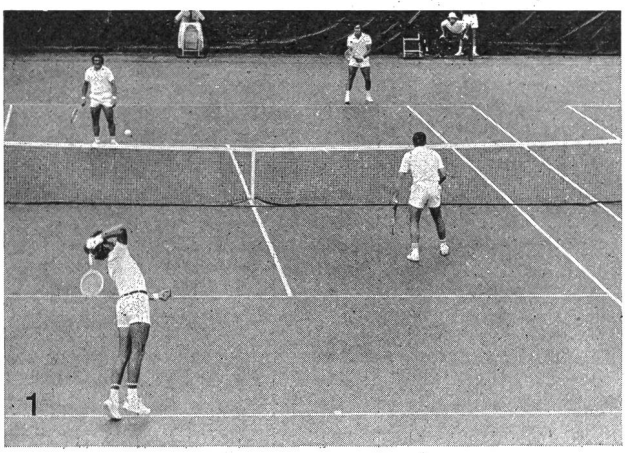
4. B 1 è mancino e batte dunque in «colpo diritto», A 2 tenta di raggiungere il centro del campo. Specula su una risposta incrociata.

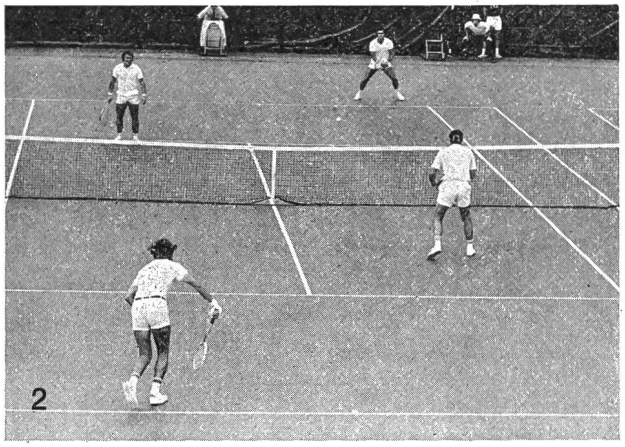
5. B 1 gioca effettivamente una pallina incrociata liftata. La squadra che batte copre molto bene il terreno. A 1 ha arrestato la corsa con una stazione leggermente divaricata, il suo compagno si è appostato ancor più verso il centro.

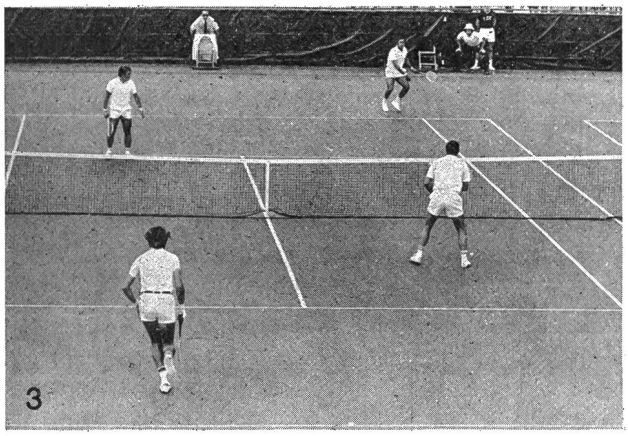
6. A 2 può intercettare al centro il rovescio di B 1. B 2 indovina l'intenzione e si trova in posizione sciolta d'attesa.

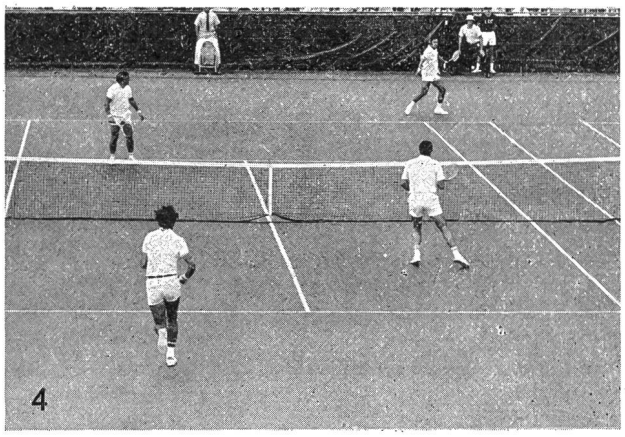
7. A 2 rinvia violentemente la pallina sulla destra e segue la direzione del suo intervento. A 1 ha già preparato la racchetta per colpire la pallina di rovescio nel caso in cui il suo compagno non ci riuscisse.

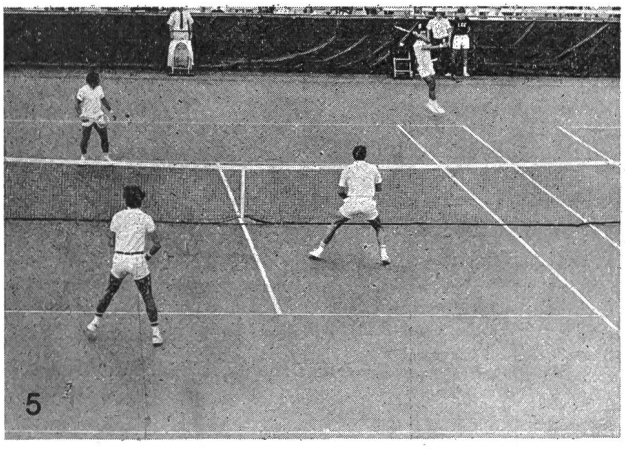
8. B 2 tenta ancora di raggiungere la pallina ben piazzata. Siccome A 2 si trova ora sulla metà sinistra del campo, il giocatore A 1 deve cambiare a destra. Si riconosce questa tendenza a coprire l'altra metà del campo dalla posizione del corpo di A 1.
O A 2 ha una buona capacità d'anticipo oppure specula correttamente. In questo caso una pallina lungolinea o un pallonetto diritto di B 1 sarebbe stato migliore.

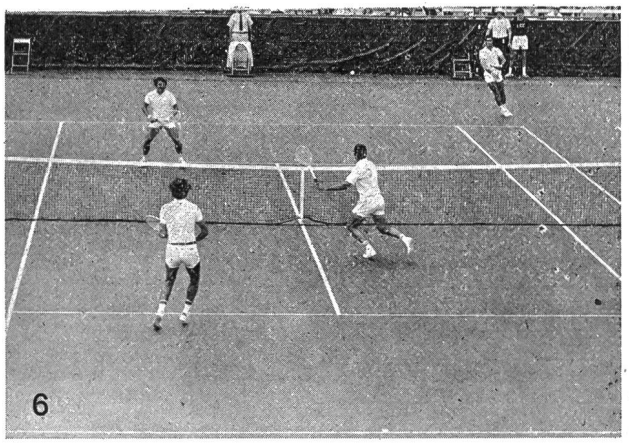

1

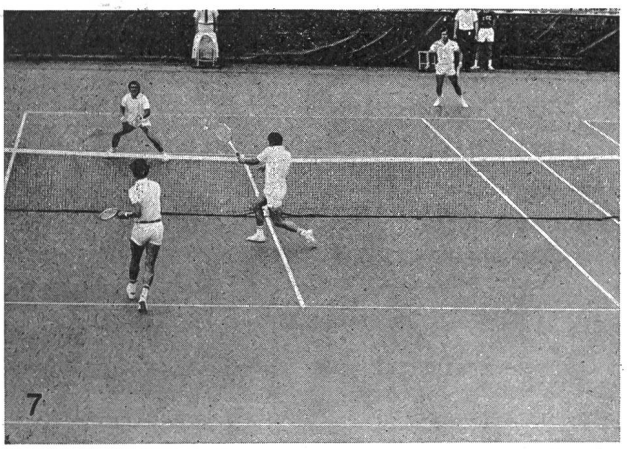

2

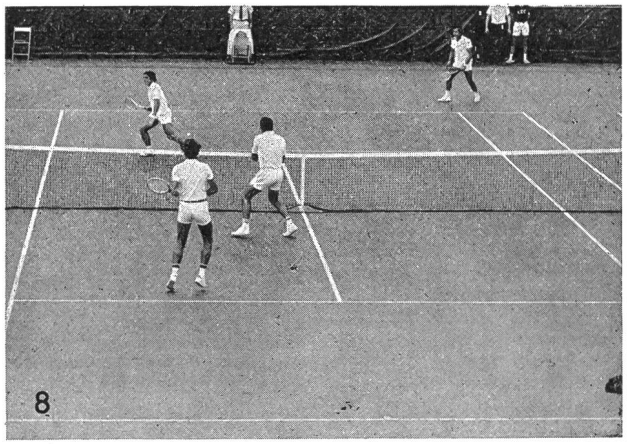

3


4


5


6


7


8

Ma, di tanto in tanto, occorre modificare questa posizione «classica». Ecco alcuni casi:

— quando si vede che gli avversari giocano un pallonetto, si deve immediatamente indietreggiare di uno o due passi
— quando l'avversario gioca una pallina blanda e breve, si deve cercare d'avvicinarsi alla rete e segnare direttamente il punto
— quando si desidera saltare lateralmente sulla pallina
— quando l'avversario gioca un colpo diritto dal fondo, bisogna avvicinarsi alla rete.

Spesso, alla rete, ci sono situazioni in cui i due partners possono colpire la pallina. Che cosa fare?

Ecco un consiglio:

— se l'avversario gioca la pallina al centro, colpisce chi può rispondere con un colpo diritto
— in uno scambio rapido al centro della rete è il giocatore che rinvia la pallina a continuare. È meglio in ritmo per colpire
— i pallonetti che l'avversario gioca al centro del terreno vengono schiacciati dal giocatore di sinistra, purchè giochi di destro
— se la situazione non è chiara, ci si deve capire rapidamente. Spesso un «lascia!» è sufficiente.

Chi deve schiacciare?

Il giocatore che schiaccia meglio dovrebbe giocare a sinistra. Può pure coprire una superficie migliore in ogni posizione. Normalmente ogni giocatore copre il suo lato, cioè ognuno schiaccia i pallonetti giocati sopra di lui. Ci sono pertanto tre eccezioni:

— se al battitore che sale alla rete viene risposto con un pallonetto, sarà il suo compagno a colpire
— se il pallonetto è troppo breve e il compagno è più vicino alla pallina, sarà questi a colpire
— se un giocatore, che deve avvicinarsi alla rete, è sorpreso da un pallonetto offensivo, il suo compagno che si trova più arretrato deve colpire. È importante in questi casi sentire «è mio!».

Il gioco alla rete comincia con la prima volata del battitore e il 90 per cento di tutte le risposte provengono incrociate.

La prima volata è la chiave di un efficace gioco alla rete

Normalmente, nella prima volata, ci si trova fra i 4 e i 6 m dalla rete. Si dovrebbe giocare il 95 per cento delle prime volate al centro. In questo modo gli avversari non possono giocare palline incrociate (passing shot). La volata al centro! Chi desidera ben giocare nel doppio deve ricordarselo.

Il gioco dalla linea di fondo

Se nel doppio siete forzati a giocare davanti alla linea di fondo, avrete le seguenti possibilità:

— diritti bassi appoggiati al centro
— palline blande liftate fra i piedi dell'avversario
— pallonetti offensivi sopra l'avversario che gioca alla rete
— pallonetti difensivi alti verso il centro.

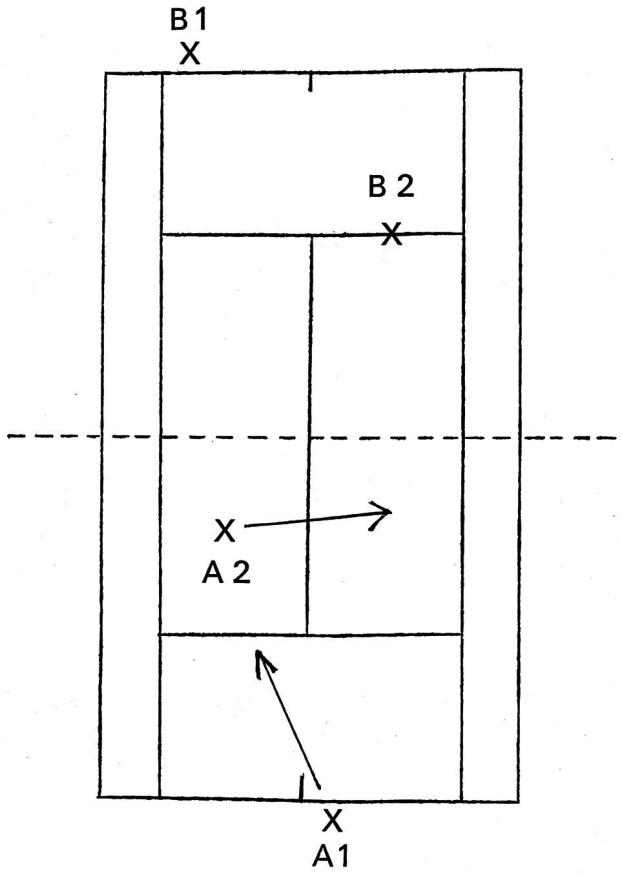
Si arriva spesso troppo tardi quando si sale a rete. Occorre se possibile evitare le mezze volate. Il rischio è troppo grande. In questo modo si ottiene il punto solo per caso.

Nel dubbio lasciate piuttosto la pallina rimbalzare a terra e toccatela il più rapidamente possibile mentre rimonta. Siccome vi troverete quasi sempre al centro del campo provare a giocare nel mezzo o direttamente sull'avversario, ma più violentemente.

Altri consigli tattici

Non lasciare mai in pace gli avversari. Spostarsi ogni tanto (vedi disegno 2). Imparate a scuotere l'avversario (effetto sorpresa). Giocate ogni tanto la pallina lungo la linea, sull'avversario. Piazzate ugualmente dei pallonetti. Variate le risposte al centro: una volta dolce fra i piedi, una volta rapida sul giocatore, una volta incrociata ecc. Utilizzate pure improvvisamente la posizione in «tandem» (disegno 3). Modificate il movimento alla rete subito dopo il servizio del vostro compagno. Effettuate una volta un passo verso il centro per impadronirvi di una pallina destinata altrimenti al vostro compagno; un'altra volta fate una finta di corpo ma rimanete sul posto. Potete pure fare la stessa cosa a un «livello superiore»: effettuare un passo verso l'esterno, ritornare alla posizione di partenza e lanciatevi sulla pallina. Prudenza! Prima di fintare occorre segnalarlo al compagno. Esiste un'eccezione alla regola nel doppio misto dove l'uomo deve fintare più spesso e in modo inatteso.

Disegno 2

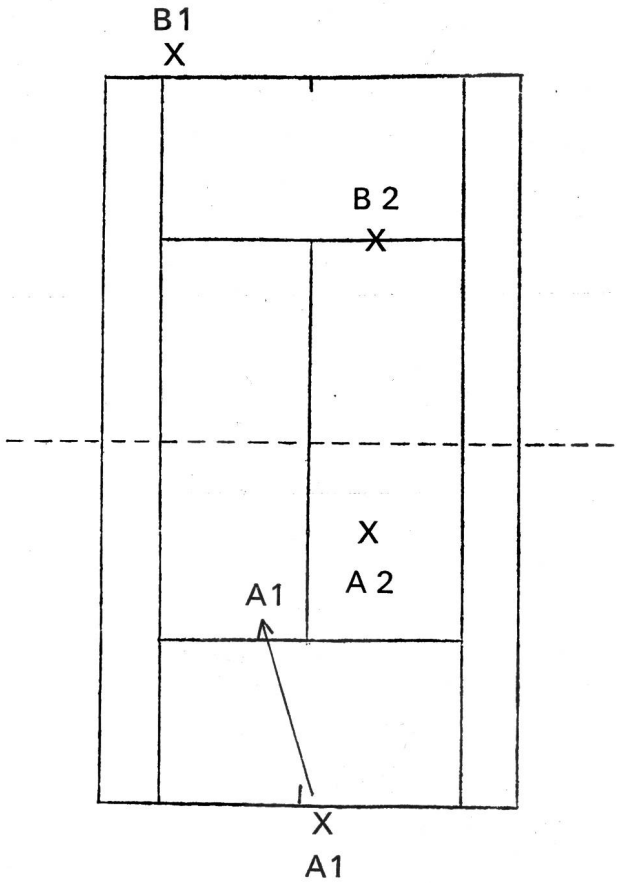


Il gioco alla rete esige idee chiare e sangue freddo

Molti giocatori, che hanno un punto sicuro nella racchetta, commettono stupidi errori perchè provano a colpire la pallina in modo troppo forte o di piazzarla con troppa precisione. Se non sanno dove rinviare la pallina, devono rigiocarla al centro e aspettare la risposta dell'avversario.

Giocherete le palline che potete prendere appena sopra la rete senza movimento preparatorio; occorrerà, per contro, tenere la racchetta saldamente e appoggiare correttamente il colpo.

Disegno 3 «Tandem» (formazione australiana)



Il pallonetto nel doppio non è un colpo difensivo

Un pallonetto nel doppio può spesso cambiare fondamentalmente la situazione. Una squadra può spesso uscire dalla difensiva dopo un buon pallonetto. Di conseguenza: allenamento del pallonetto!

Sorvegliate il vostro corridoio

Specialmente se il vostro compagno ha giocato un colpo lungo e violento. L'avversario spesso non può rispondere che con una pallina lungolinea o con un pallonetto.

Altre regole in breve

— il partner miglior battitore comincia a servire
— giocate se possibile sull'avversario più debole o più arretrato
— se un pallonetto vi passa sopra ed è preso dal compagno, cambiate immediatamente lato
— non arrabbiatevi se il vostro compagno che ha fintato manca la pallina, incoraggiatelo e la volta seguente sicuramente riuscirà
— giocate spesso un pallonetto, ma nessuna smorzata nel doppio
— quando volete colpire in volata dovete esser ben appoggiati al suolo: quindi non colpire in piena corsa
— nel doppio si deve rischiare maggiormente che non nel singolo. (Svatopluk Stojan)

Alcune forme d'allenamento per il doppio

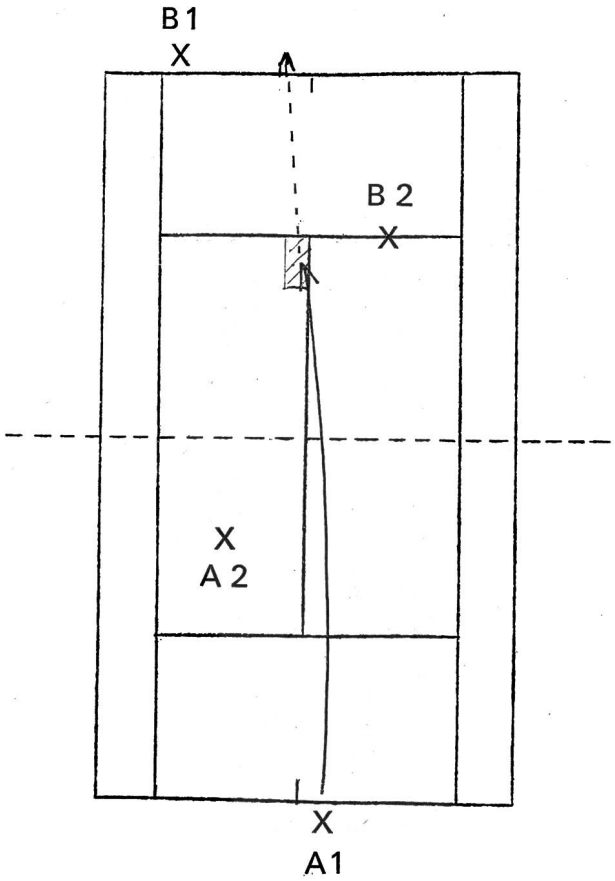
Servizio

— servizio lavorato da destra a sinistra sul rovescio dell'avversario (disegno 4)
— servizio da sinistra a destra sulla linea laterale (foto 2)
— servizio diretto sull'avversario
— servizio con salita alla rete

Risposta

— colpo spazzolato blando e basso fra i piedi dell'avversario che sale
— pallina incrociata liftata che scende rapidamente dietro la rete
— diritto lungolinea
— pallonetto sopra il giocatore alla rete (A 2)

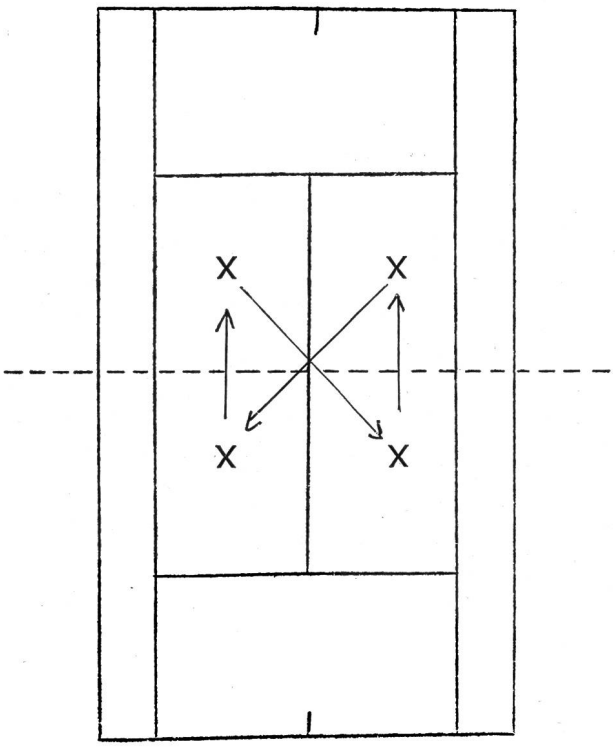
Disegno 4



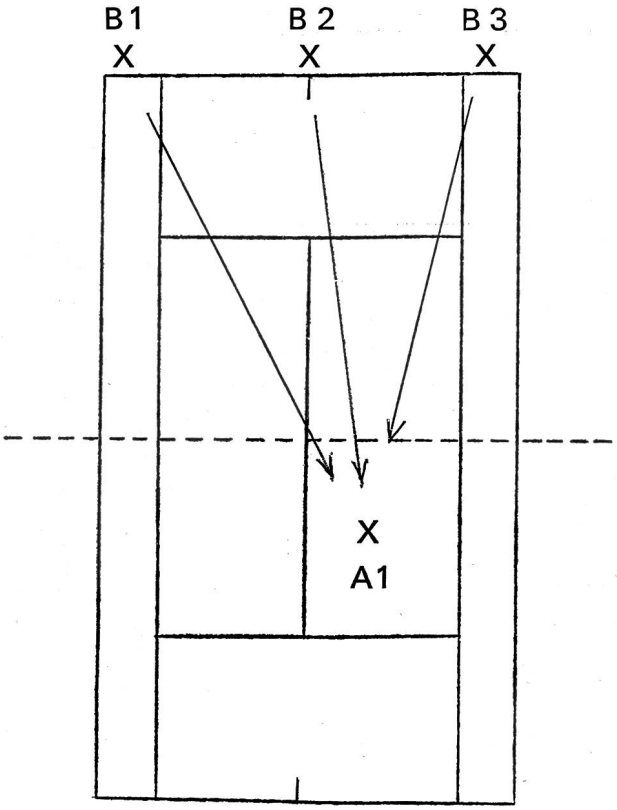
Volata

— scambio a quattro alla rete
— A 1 e A 2 giocano sempre incrociato, gli altri due solamente lungolinea (disegno 5)
— allenamento della volata a quattro, provare ogni tanto pallonetti in volata. Schiacciare dolcemente il pallonetto e continuare in volata
— A 1 si tiene in posizione di doppio alla rete. I giocatori B 1, B 2, B 3 ognuno con 6 palline. Queste palline sono giocate successivamente da B 1, B 2 e B 3 su A 1. Questi prova a segnare punti in volata. I tre giocano la pallina con le mani (disegno 6)
— A 1 si trova alla rete sul centro. Sull'altro lato ci sono 6 giocatori. B 1 gioca la pallina su A 1 che deve rinviarla successivamente su tutti i giocatori di fronte (esercizi per piazzare la pallina) (disegno 7)

Disegno 5



Disegno 6



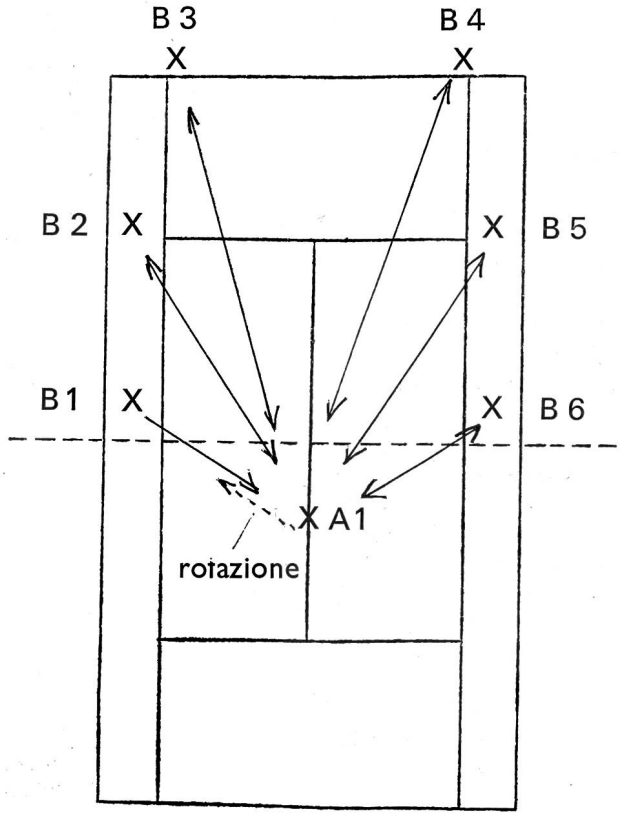
Esercizi speciali per il doppio (allenamento a quattro)

— servizio sul rovescio e gioco fino al punto
— idem, servizio sul giocatore
— idem, servizio sul diritto breve
— idem da sinistra a destra
— diverse risposte incrociate (spazzola, rotazione, pallonetto, lungolinea)
— attacco con cambiamento di compagno. A 1 corre immediatamente a sinistra dopo il servizio
— «posizione australiana» (vedi disegno 3)

Per poter giocare un doppio con sicurezza e il più rapidamente possibile, è raccomandato osservare il gioco di squadra dei giocatori sperimentati. Non bisogna però commettere l'errore, frequente, di osservare soltanto la pallina e di affascinarsi solo a quella. Potrete imparare guardando solo concentrandovi fase dopo fase su un giocatore: quali sono le sue diverse posizioni durante le diverse fasi di gioco, quali colpi preferisce, dove manda il suo servizio e con quale battuta? ecc.

Con una buona osservazione arriverete rapidamente a scoprire i segreti e i misteri del doppio. Conoscenze tattiche non sono evidentemente sufficienti. Una tattica senza tecnica e senza condizione fisica, è una casa senza fondamenti. Solo quando le qualità tecniche e fisiche sono completate da un'intelligenza tattica, un buon colpo di pallina e un senso del gioco organizzato, il doppio può essere giocato correttamente e procura così grandi gioie.

Disegno 7



Bibliografia

Meier M. «Wie lerne ich Tennis spielen?» Schriftenreihe des STV, Nr. 4. St. Gallen, Buchdruckerei Zollikofer & Co. AG, 1970. — 4. verbesserte und erweiterte Auflage.

Meier M. «Kleine Tennis-Schule». Bern, Hallwag Verlag, Taschenbuch, 1972.

Stojan S. Dr. «Tips für die Taktik im Doppel». Lehrbeilage «tennis», Nr. 8, 1970 u. f.

World Tennis. A tournament point. January 1973, Vol. 20 Nr. 7.