

Tennis – Servizio: Un game a due

Il giocatore, in questo esercizio, decide se eseguire un servizio sicuro o a rischio per vincere il game.

Giocare a punti uno contro uno. Ogni giocatore ha a disposizione sette servizi per vincere il game e può optare sia per un servizio sicuro che per uno a rischio. Dopo sette tiri c'è la verifica: se il giocatore si è aggiudicato il game ottiene un punto, altrimenti il punto va all'avversario. Il servizio passa poi all'altro giocatore.

Variante

In ogni game chi serve può avvalersi di un joker: uno scambio di palla che vale doppio.



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO