

Zeitschrift: Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport

Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin

Band: 50 (1993)

Heft: 4

Artikel: Giochi di rinvio : un approccio storico

Autor: Meier, Marcel K.

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-999661>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

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. [Voir Informations légales.](#)

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. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 01.04.2025

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

Giochi di rinvio: un approccio storico

di Marcel K. Meier, capodisciplina tennis alla SFSM

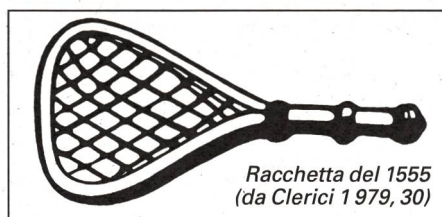
Il badminton, lo squash, il tennis e il tennistavolo sono delle discipline molto popolari in tutto il mondo e vengono praticate da molti sportivi. Queste discipline sono ancora in fase di evoluzione, soprattutto il tennis, che da sport praticato da una stretta cerchia elitaria sta diventando una disciplina popolare per il tempo libero.

Il termine «giochi di rinvio» è definito come il «gruppo di giochi, il cui principio consiste nel giocare la palla nel terreno di gioco dell'avversario in modo tale che egli non la possa raggiungere o commetta un errore nel rinvio». Si può distinguere fra giochi di squadra, di doppio e di singolo, nei quali gli avversari sono separati da una rete, una corda o una linea. La tecnica assume un ruolo fondamentale nei giochi di rinvio, in quanto un gesto tecnico errato ha come conseguenze la perdita del possesso della palla o la mancata assegnazione del punto. Nella maggior parte dei giochi di rinvio vengono usate delle racchette; il tempo di gioco non è limitato. I punteggi vengono assegnati con criteri specifici al singolo gioco. Negli incontri di doppio e di singolo, i risultati dei giocatori possono essere sommati per stabilire il punteggio di squadra. Sebbene il gioco dello squash non soddisfa il criterio: «gli avversari sono separati da una rete, una corda o una linea», esso è stato inserito nella famiglia dei giochi di rinvio poiché ne condivide le caratteristiche tecniche e tattiche.

I giochi di rinvio possono essere suddivisi in due categorie: i giochi con rinvio diretto (badminton, go-back, tennis, tennistavolo, ecc.), praticati singolarmente o a coppie, e i giochi con più colpi (indiana, pallapugno, pallavolo, ecc.), svolti in gruppi di almeno 4 giocatori. Queste due categorie si contraddistinguono per altre caratteristiche tattiche.

Le radici storiche

I giochi di rinvio trovano le loro origini nel 12° sec. in quelle forme di gioco simili al tennis (p.es. il jeu de paume). Essi appartengono così al patrimonio tradizionale di giochi di



Racchetta del 1555
(da Clerici 1979, 30)

molte culture. In Europa, i giochi di rinvio sono stati introdotti dai frati dentro e fuori i conventi. Più tardi, essi vennero praticati anche nelle corti dei castelli e nelle fattorie. Nessuno ancora si formalizzava sulle dimensioni del campo di gioco che variavano così a dipendenza delle situazioni. La palla era di stoffa, riempita con piume, sabbia, capelli, lana e rifiuti vari.

In seguito, venne introdotto il filo ad un'altezza di 1/2 metri, che diede così al gioco la sua concezione attuale. La racchetta venne introdotta solamente più tardi. Dapprima, il palmo della mano svolse la funzione di racchetta. In seguito, dato che si desiderava utilizzare palle più dure e colpire in modo più preciso, si pensò di

avvolgere la mano con un telo o con un guanto di cuoio. Le prime racchette vennero realizzate con dei semplici bastoni di legno.

Nelle rappresentazioni ed illustrazioni storiche, i giochi di rinvio vengono presentati come delle attività di intrattenimento per le corti dei principi e nobili. All'inizio, anche il clero si divertiva a praticare questo sport. È interessante notare come le donne siano citate come giocatrici sia nei documenti scritti sia nelle illustrazioni.

Alla metà del 19° sec., i giochi di rinvio assunsero un forte orientamento sportivo; il significato di questo gioco passò così dal passatempo preferito nelle corti ad una situazione di competizione e spirito di confronto.

Il cambiamento delle finalità del gioco fu il presupposto per introdurre delle regole precise. Infatti, vennero fissate delle condizioni ben precise per quel che concerne la palla, le dimensioni del campo di gioco, l'altezza della rete, il numero di giocate possibili e il punteggio. Con il miglioramento progressivo delle capacità tecniche fu possibile anche ottimizzare il contesto competitivo del gioco. Le racchette e le palle vennero perfezionate in modo tale che il gioco divenne più veloce e meglio controllabile. Contemporaneamente vennero dati gli impulsi necessari per migliorare i campi di gioco.

L'evoluzione storica e culturale del gioco trovò il suo compimento nell'elaborazione di regole di gioco specifiche ai singoli giochi di rinvio.

Le referenze bibliografiche possono essere richieste presso la redazione. ■



Doppio femminile nel 1874 (da Clerici 1979, 65)