

# SET & MATCH

## Il Tennis in Punta di dito



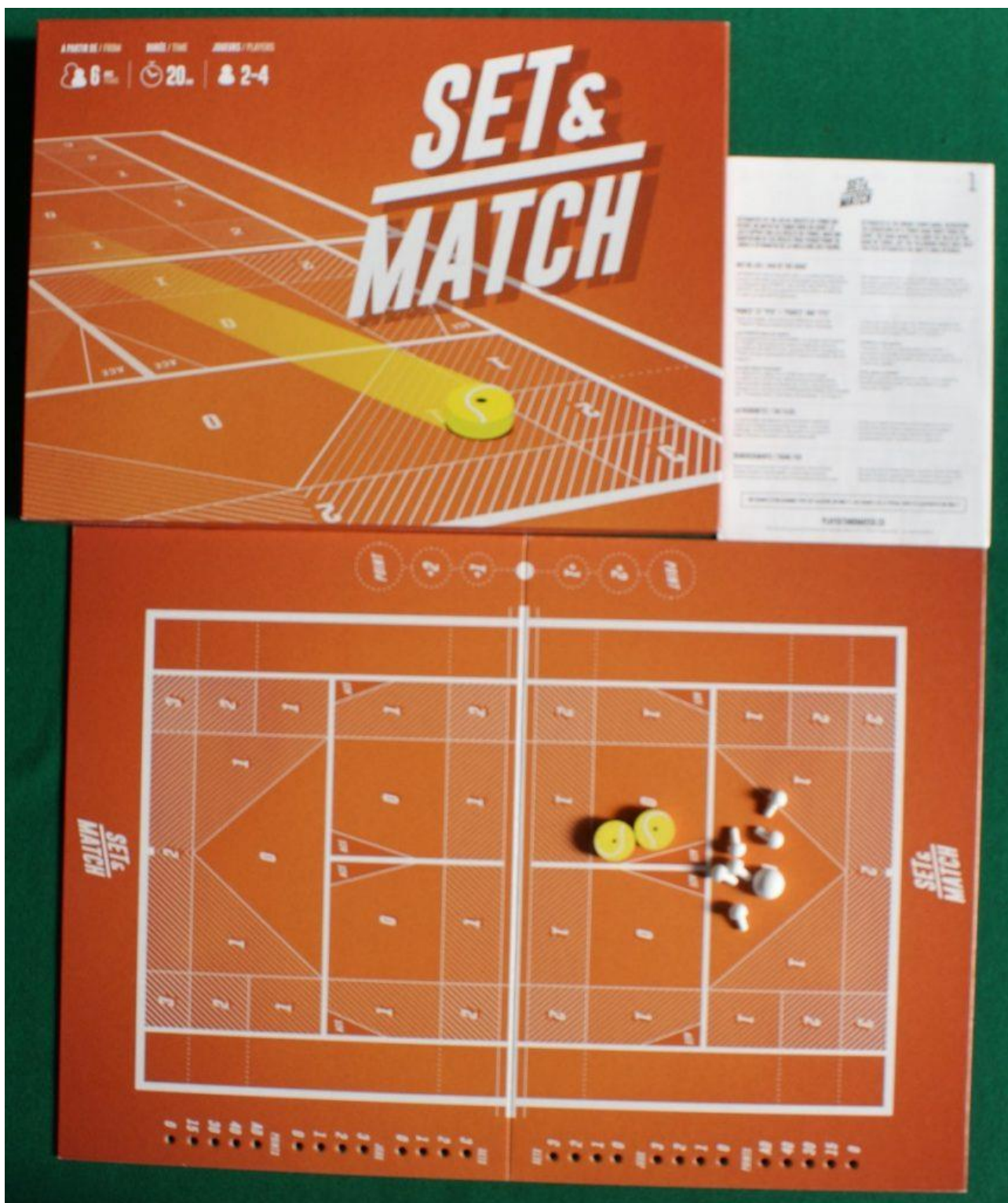
### Introduzione



**Set & Match** è un gioco creato da alcuni appassionati francesi ed edito da **Pretexte Sas** ([www.playsetandmatch.co](http://www.playsetandmatch.co)): è dedicato al tennis e permette di effettuare appassionanti partite utilizzando solo la punta di un dito per battere la palla nel campo avversario e continuare poi con degli scambi dal fondo campo o attaccando l'avversario sotto rete.

I componenti sono davvero “minimalisti”: un tabellone montato su cartone robusto e diviso in varie sezioni, due dischetti di legno giallo (le palle), con un puntino nero al centro di una delle due facce, due piccoli dischi di feltro arancione da attaccare sul retro delle palle (in modo da dosare meglio i tiri), un segnalino semisferico di plastica bianca (per la valutazione dei tiri) e sei pioli di plastica bianca per segnare i punti.

La scatola è molto “piatta” ma abbastanza grande per contenere il tabellone piegato in due falde, in modo da ridurre al minimo eventuali rialzi che potrebbero far deviare la palla durante il gioco.

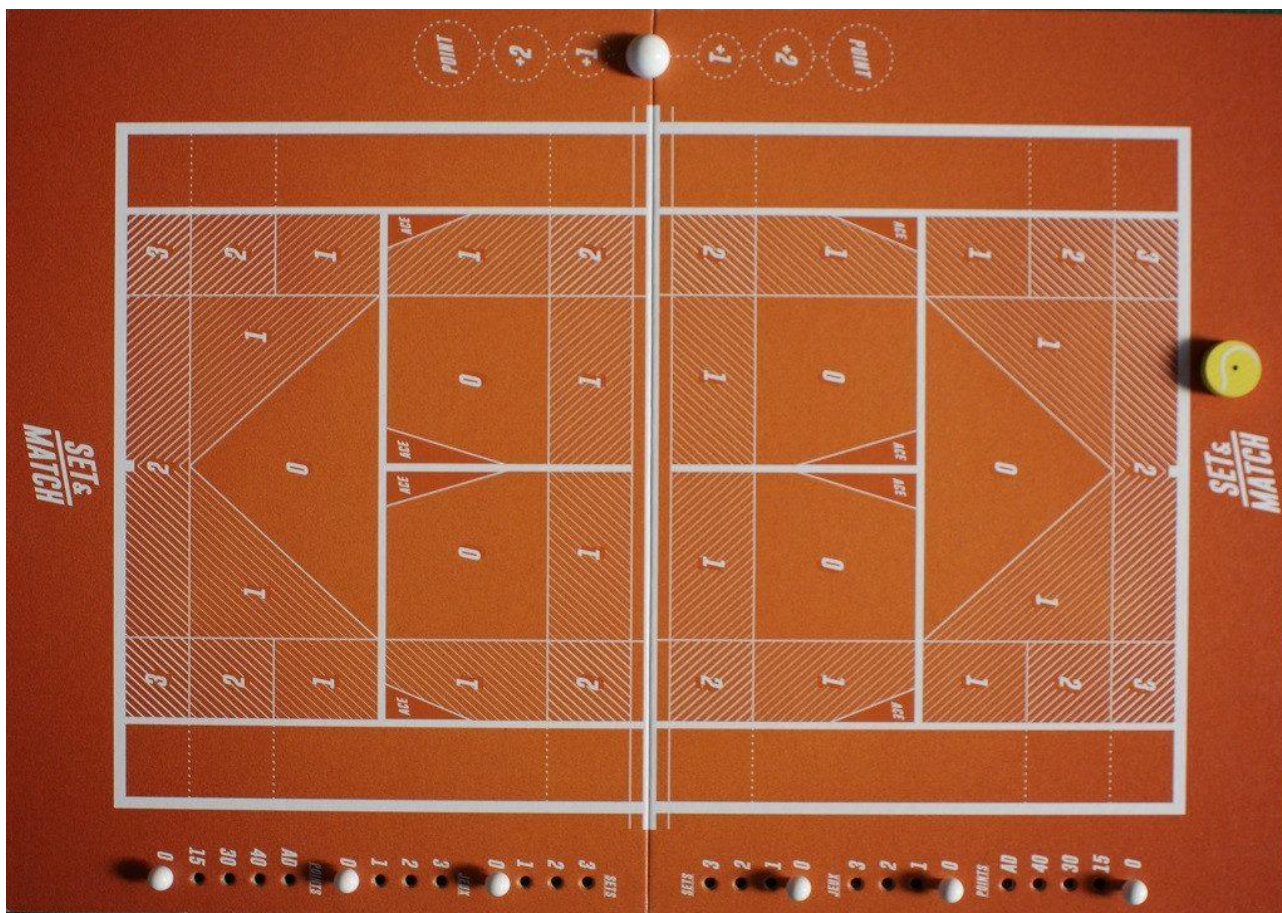


I component.

In definitiva i componenti di **Set & Match** sono tutti di buona qualità, il campo è ben liscio e non presenta asperità che possano falsare la traiettoria delle palle, e la piega che separa le due metà non costituisce un ostacolo. Bisogna però fare attenzione a montare i due feltri arancioni ben al centro dei dischetti per evitare che durante lo scivolamento possano avere movimenti anomali.

Si consiglia anche un breve “allenamento” iniziale per imparare a dosare la forza del “cicchetto” (o “schicchera”, se preferite) con cui deve essere colpito il dischetto ed a mandare la palla il più esattamente possibile nella direzione voluta.

Fatto ciò si mettono il segnalino dei tiri sulla casella “0” del tracciato ed i pioli nei tre fori “0” del "punteggio", del “gioco” e del “set”. Si decide chi sarà il primo a giocare e gli si consegna il dischetto/palla. L’arbitro raccomanda il silenzio agli spettatori e la partita può iniziare.



Il tabellone pronto per iniziare la gara.

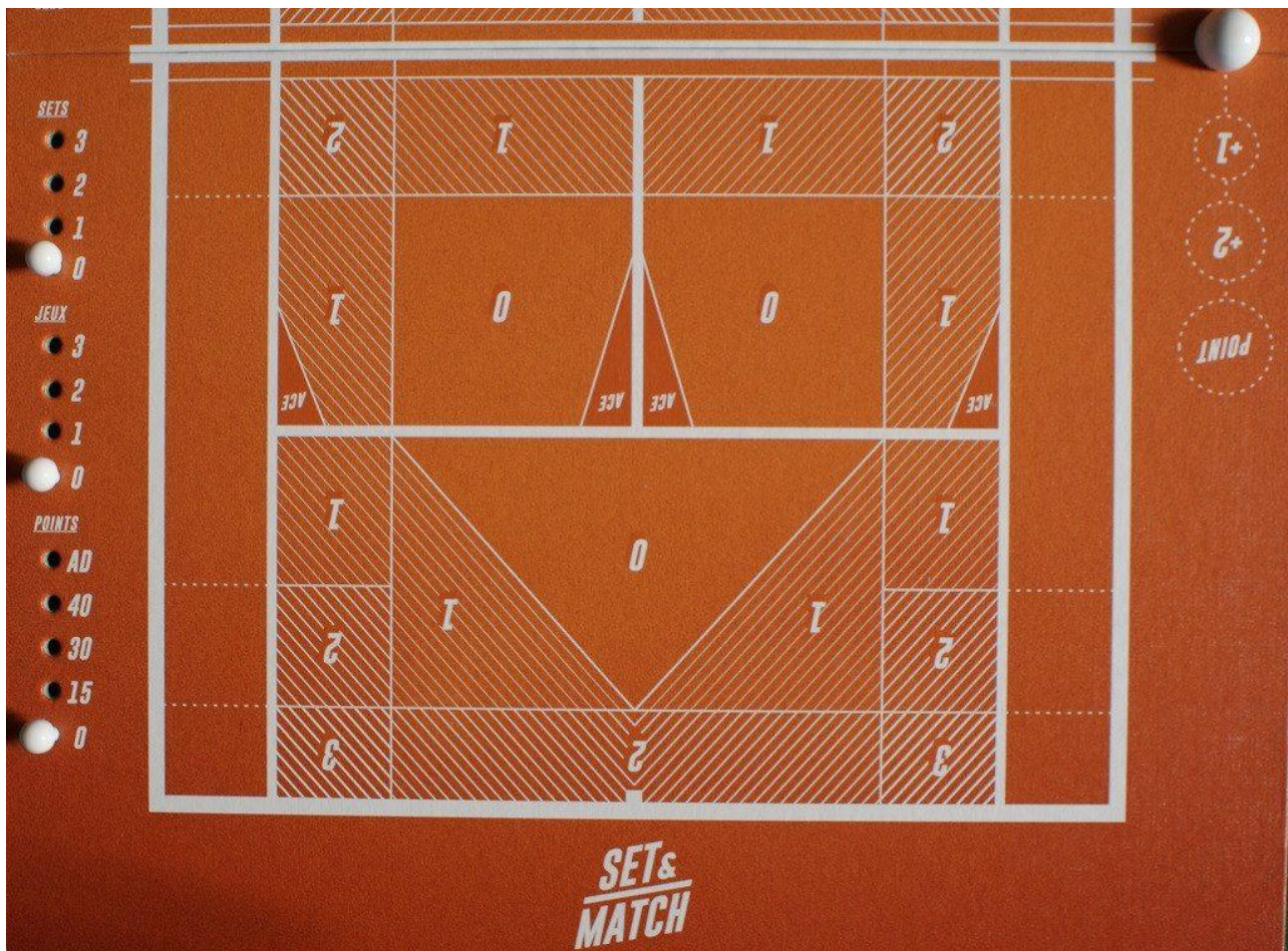
## Il Gioco

La foto qui sopra mostra il tabellone di **Set & Match** come appare ad inizio partita e poiché esso è il vero cuore del gioco proviamo a dargli un’occhiata più da vicino.

Come in un qualsiasi campo da tennis abbiamo le due linee laterali che delimitano il campo nel gioco a due ed altre due linee più esterne che si usano solo per quello a quattro; poi abbiamo le due aree di “battuta” (per ognuna delle metà campo) dove deve fermarsi la palla durante il “servizio”; a metà campo si vede una grossa riga bianca che si prolunga oltre le linee laterali (essa rappresenta la rete) e due righe più sottili per determinare il “net”; infine c’è l’area di fondo campo, all'esterno delle righe.

Il tabellone però, come si vede, è suddiviso ulteriormente in 18 diverse “zone”, ognuna delle quali è caratterizzata da un numero (da 0 a 3) che indica la difficoltà che i giocatori avranno a ribattere la palla proprio in quella zona ed il “valore del tiro” (come vedremo più avanti).

Ai due lati delle aree di “battuta” inoltre ci sono due triangolini con la scritta “Ace”: se la palla tocca uno dei lati di questi triangoli significa il giocatore ha effettuato un gran servizio e guadagna automaticamente il punto.



Dettaglio di una metà campo per evidenziare le 18 diverse aree e le quattro zone che danno diritto ad un “ace”, proprio al centro del campo.

Il giocatore di turno mette la pallina sulla metà di destra della sua metà campo, all'esterno della linea bianca, poi con un “cicchetto” la lancia al di là della rete, cercando di farla arrivare nella zona di “battuta”, proprio come in una normale partita di tennis. Ogni pallina ha un punto nero proprio al centro del disco ed è proprio guardando dove quest’ultimo si è fermato che si determina la posizione esatta della pallina se essa tocca diverse linee.

Se la zona in cui è arrivata la pallina ha un valore da 1 a 3 il giocatore sposta il segnalino sul tracciato dei tiri incrementandolo di quel numero: se il segnalino arriva nella casella “point” la partita si interrompe ed al giocatore viene assegnato un “punto”. Naturalmente il punteggio è quello “classico” del tennis: 15-30-40-gioco (il perché di questo “strano” sistema sembra sia da imputare al medioevo, quando si usava un orologio spostando la lancetta di 15 minuti ad ogni colpo a segno).



Il tracciato dei tiri: il segnalino viene sempre rimesso sulla casella “zero” all’inizio del servizio e si muove verso destra o verso sinistra a seconda dei punti fatti dai giocatori in base alla posizione della palla in campo[/caption]

Se il segnalino non ha ancora raggiunto la casella “point” l’avversario ribatte la palla e si continua in questo modo finché uno dei giocatori non sbaglia (mandando la pallina in rete o fuori campo) oppure quando il segnalino dei tiri raggiunge il “point”.

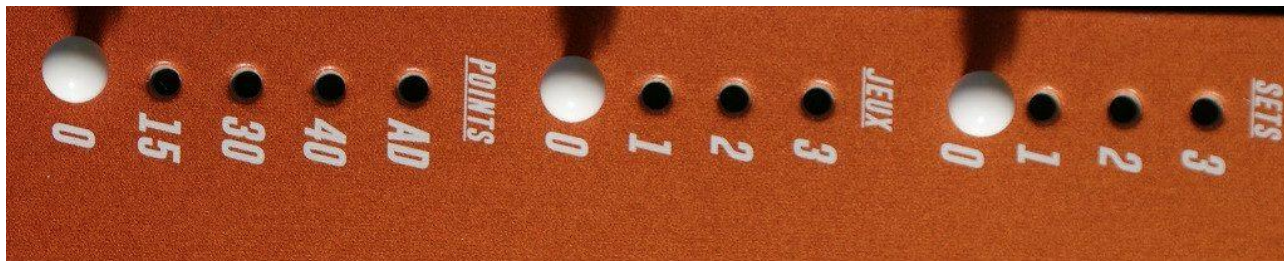
Come avevamo detto in precedenza se la pallina copre anche parzialmente una delle tre righe di una delle caselle triangolari ACE il giocatore ha fatto un tiro irresistibile e quindi prende subito il “punto”.

Il giocatore di turno continua a effettuare il suo servizio (alternando la posizione della battuta) finché uno dei due non vince il “gioco”. A questo punto la palla passa all’avversario e si ricomincia tutto da capo.

Ci sono naturalmente alcune regole che premiano i giocatori che “rischiano” di più: per esempio mandare la palla dal corridoio di destra a quello di sinistra (o viceversa) permette di ricevere un punto extra (quindi un “2”, per esempio, diventa un “3”) e questo spesso permette di vincere rapidamente uno scambio oppure di salvarsi da una situazione a rischio (se si è “sotto” di 2, per esempio, con un tiro del genere si può passare a “sopra” di 1 riaprendo lo scambio).

Al centro del campo è raffigurata la rete, con due righe più sottili chiamate “net”: se la palla tocca la rete naturalmente è considerato errore, mentre se tocca la riga del net al servizio il giocatore è autorizzato a ripetere la battuta, proprio come nella realtà.

Se due giocatori arrivano al punteggio di 40-40 diventa necessario ricorrere ai “vantaggi”: il giocatore che ottiene due “vantaggi” consecutivi (cioè fa due punti di seguito) vince il gioco. In **Set & Match** bastano tre giochi per ottenere un “set” e servono tre set per vincere la partita.



il tracciato dei punti: i cinque fori a sinistra, 15-30-40-AD, servono a segnare i punti dello scambio in corso, i quattro al centro indicano i “giochi” vinti e gli ultimi quattro il numero di “set” già ottenuto.

Come avevamo anticipato **Set & Match** si può giocare anche in quattro: in questo caso il campo si allarga ai due corridoi laterali e i due compagni si alternano nella battuta della propria squadra e, durante il gioco, nel rispondere ai tiri degli avversari. Tutte le altre regole restano invariate.

### Qualche considerazione finale

Quando si apre la scatola di **Set & Match** per la prima volta si resta quasi... delusi nel vedere che contiene soltanto un tabellone, alcuni accessori ed un pieghevole per le regole: ormai in ogni nuovo gioco ci si aspetta di trovare come minimo un bel pacchetto di carte piene di disegni ben fatti, un certo numero di miniature o di segnalini colorati, magari un sacchetto di cubetti o di meeple.

Poi si inizia a fare qualche prova lanciando il dischetto/palla da una parte all'altra del campo e brontolando perché scorre troppo e non si riesce a dosare bene il tiro: infine si apre il regolamento e

ci si accorge che i due feltri arancioni devono essere in effetti incollati sotto la palla per poterla lanciare con una certa precisione.



Le palline in gioco. Quella di destra è stata rovesciata per mostrare l'applicazione del feltrino.

Infine si precetta un amico per provare una partita e ci si ritrova circondati da tutto il gruppo che incita i due contendenti facendo un tifo indavolato, mentre i giocatori ci mettono tutto l'impegno possibile sia nel servizio (mirando soprattutto a quelle maledette caselle "ace") che nelle ribattute dal fondo o nei tiri cross per sorprendere l'avversario.

Pochi minuti dopo iniziano i suggerimenti, del tipo: *"Tira sulla sua sinistra, non vedi che non è capace di ribattere da quella posizione?"*, oppure *"Fai un lancio lungo laterale per prendere i 3 punti o sei fatto!"*, o anche *"Smorza al centro e fatti i 2 punti, così vinci la battuta"*, ecc.



La scatola del gioco.

**Set & Match** è un gioco concettualmente molto semplice, ed anzi ci chiediamo come mai nessuno ci abbia mai pensato prima, tuttavia richiede una certa destrezza per "ciccare" la palla nel modo giusto e quindi un po' di allenamento iniziale per poter arrivare a tirarla nelle caselle con il punteggio più alto. E' possibile praticarlo a tutte le età (noi abbiamo fatto una partita anche con un ragazzino di 7 anni a GiocAosta, e si è difeso molto bene!) ma occorre un minimo di abilità manuale

Non ci sono ovviamente consigli speciali da dare, visto che si tratta di un gioco di “destrezza”, ma se vi piacciono i giochi sportivi e quelli in cui più che con il cervello ci si deve applicare con l’occhio e le mani non lasciatevelo sfuggire, anche perché il costo davvero ridotto non fa paura a nessuno.