



# TENNISMANIA

## DOCUMENTO DI PROGETTAZIONE

*Realizzato da*  
Musciacchio Cosimo Marco  
Semidai Valerio  
Caracciolo Luca  
Amodeo Andrea

# Sommario

<b>1. INTRODUZIONE</b>	<b>3</b>
1.1 Presentazione dei concetti	3
1.2 Definizione dei concetti	3
1.3 Definizione dei task	4
<b>2. ARCHITETTURA</b>	<b>5</b>
2.1 Descrizione Preliminare	5
2.2 Descrizione Dettagliata	6
2.3 Definizione delle entità	6
2.3.1 Entità tipizzate	6
2.3.2 Entità tipizzate	7
2.4 Strutture d'accesso	8
2.5 Prototipi	9
2.6 Flowchart	14
2.7 Schermate	19
2.7.1 Pagina del titolo	19
2.7.2 Homepage	20
2.7.3 Regolamento	20
2.7.5 Sistema di punteggio	21
2.7.6 Ottenere punti e commettere falli	22
2.7.7 I principali tipi di tornei	22
2.7.8 Tornei importanti	23
2.7.9 Tornei del grande slam	23
2.7.10 Tornei del circuito ATP	24
2.7.11 Colpi fondamentali	24
2.7.12 Diritto	25
2.7.13 Rovescio	25
2.7.14 Servizio	26
2.7.15 Volée	26
2.7.16 Smash	27
2.7.17 Lob	27
2.7.18 Quiz	28
2.7.19 Aiuto	28
2.7.20 Chi siamo	29
2.7.21 Mappa	29

# 1. INTRODUZIONE

L'applicazione multimediale “TennisMania” è stata creata con lo scopo di informare l'utente sul mondo del tennis evidenziandone gli aspetti generali, le regole, i principali tornei e i colpi fondamentali.

## 1.1 Presentazione dei concetti

L'applicazione contiene i seguenti concetti:

- Informazioni base sul tennis;
- Regolamento del tennis;
- Approfondimento sui 4 punti principali del regolamento;
- Tornei importanti;
- Approfondimento sulle 2 categorie principali di tornei;
- Colpi Fondamentali;
- Approfondimento sui 6 tipi di colpi fondamentali;

Dal punto di vista logico, l'applicazione è suddivisa in tre macro-aree: ogni argomento relativo a ogni macro-area è raggiungibile da un bottone con la relativa foto e il relativo testo, fatta eccezione per le informazioni base sul tennis che sono fornite direttamente nella homepage. L'applicazione multimediale presenta inoltre un quiz, contenente tutte domande relative a argomenti presenti sull'applicazione stessa, al fine di verificare le conoscenze sul tennis.

## 1.2 Definizione dei concetti

L'ipermedia è strutturato in 4 macro-sezioni:

**Regolamento** suddiviso a sua volta in 4 tipi di entità differenti:

- Campo, strumenti e scopo del gioco;
- Sistema di punteggio;

- Ottener punti e commettere falli;
- I principali tipi di tornei;

All'interno di questa sezione vengono approfondite le basi del regolamento del tennis.

**Tornei Importanti** suddiviso a sua volta in 2 tipi di entità differenti:

- Tornei del grande slam;
- Tornei del circuito ATP;

All'interno di questa sezione vengono approfonditi i due grandi tipi di torneo nel tennis analizzando in un caso i 4 grandi slam, nell'altro i vari tornei ATP.

**Colpi Fondamentali** suddiviso a sua volta in 6 tipi di entità differenti:

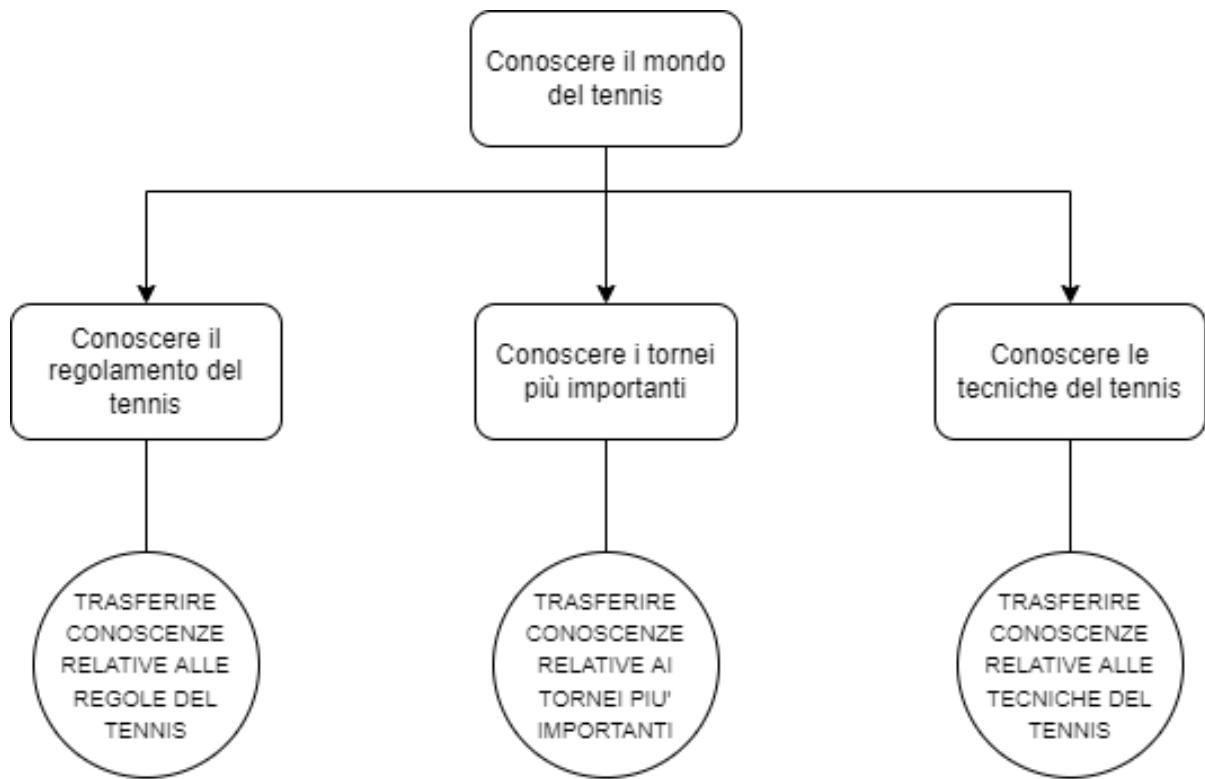
- Diritto;
- Rovescio;
- Servizio;
- Volée;
- Smash;
- Lob

All'interno di questa sezione vengono approfonditi i colpi fondamentali del tennis.

**Quiz:** sezione a singola entità che comprende domande relative agli argomenti trattati all'interno dell'applicazione multimediale.

## 1.3 Definizione dei task

- Conoscere il mondo del tennis;
- Conoscere le regole del gioco;
- Conoscere le tecniche del tennis;
- Conoscere i principali tipi di tornei;



## 2. ARCHITETTURA

### 2.1 Descrizione Preliminare

L'applicazione ipermediale è progettata in modo intuitivo e semplice con lo scopo di renderla agevole nell'utilizzo per qualsiasi tipo di utente che decida di approcciarsi a essa.

L'applicazione è strutturata attraverso l'interfaccia che permette all'utente di:

- sceglie gli argomenti e le sezioni attraverso la barra di navigazione a bottoni e bottoni singoli, oltre la possibilità di utilizzare i comandi da tastiera per un accesso più rapido ai vari argomenti;
- l'esplorazione avviene attraverso la barra di navigazione interattiva composta da varie icone rappresentanti: homepage, regolamento, tornei

importanti, colpi fondamentali, quiz, aiuto, chi siamo, mappa e esci.

## 2.2 Descrizione Dettagliata

Il team dell'applicazione ipermediale ha deciso di adottare il modello HDM(Hypermedia Design Model) come modello di progettazione.

Si è scelto di utilizzare questo modello, piuttosto che il modello RMM (Relationship Management Methodology), perché il dominio dell'applicazione, essendo statico, non richiede frequenti aggiornamenti.

## 2.3 Definizione delle entità

- Regolamento;
- Tornei importanti;
- Colpi fondamentali;
- Quiz;
- Aiuto;
- Chi siamo;
- Mappa.

### 2.3.1 Entità tipizzate

Regolamento: questa entità è composta da 4 istanze che rappresentano le varie realtà del tema trattato.

Le 4 istanze sono:

- Campo, strumenti e scopo del gioco;
- Sistema di punteggio;
- Ottenere punti e commettere falli;
- I principali tipi di tornei;

Tornei Importanti: questa entità è composta da 2 istanze che rappresentano le varie realtà del tema trattato.

Le 2 istanze sono:

- Tornei del Grande Slam;
- Tornei del Circuito ATP;

Colpi fondamentali: questa entità è composta da 6 istanze che rappresentano le varie realtà del tema trattato.

Le 6 istanze sono:

- Diritto;
- Rovescio;
- Servizio;
- Volée;
- Smash;
- Lob;

Quiz: questa entità è composta da 8 istanze che rappresentano le domande relative agli argomenti trattati nell'applicazione.

### 2.3.2 Entità tipizzate

Mappa: è un tipo di entità composta da un'unica istanza che indica la posizione in cui si trova l'utente, permettendogli di "non perdersi" navigando all'interno dell'applicazione, e indica l'intera struttura di quest'ultima.

Chi siamo: è un tipo di entità composta da un'unica istanza che contiene tutte le informazioni relative a ogni componente del team del progetto con relativa foto.

Aiuto: è un tipo di entità composta da un'unica istanza che contiene tutte le informazioni relative ai comandi da tastiera e ai pulsanti presenti all'interno dell'applicazione.

## 2.4 Strutture d'accesso

Homepage: graficamente è presentata con una scheda che permette di visualizzare le informazioni base del tennis e di navigare, tramite l'utilizzo di 3 bottoni differenti, all'interno dei 3 macro-argomenti. La navigazione può avvenire in due modalità: con l'utilizzo del cursore o dei comandi da tastiera.

Regolamento: è presentata come una collezione omogenea che racchiude e consente l'accesso a tutte le istanze del tipo "Regolamento".

Tornei Importanti: è presentata come una collezione omogenea che racchiude e consente l'accesso a tutte le istanze del tipo "Tornei Importanti".

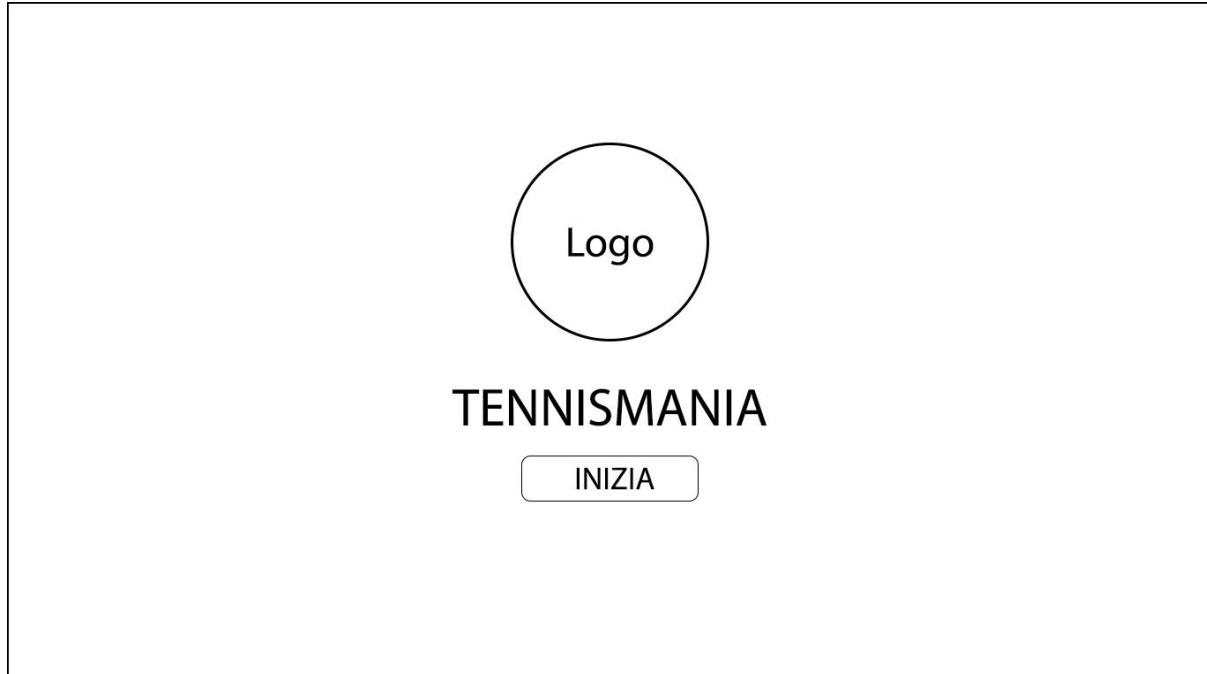
Colpi Fondamentali: è presentata come una collezione omogenea che racchiude e consente l'accesso a tutte le istanze del tipo "Colpi Fondamentali".

Mappa: è presentata come una collezione di livello superiore eterogenea che consente l'accesso a ogni istanza delle varie entità.

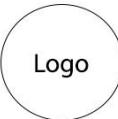
Quiz: è presentata come una collezione di base omogenea che consente l'accesso all'istanza di tipo "Quiz".

Chi siamo: è presentata come una collezione di base omogenea che consente l'accesso all'istanza di tipo "Chi siamo".

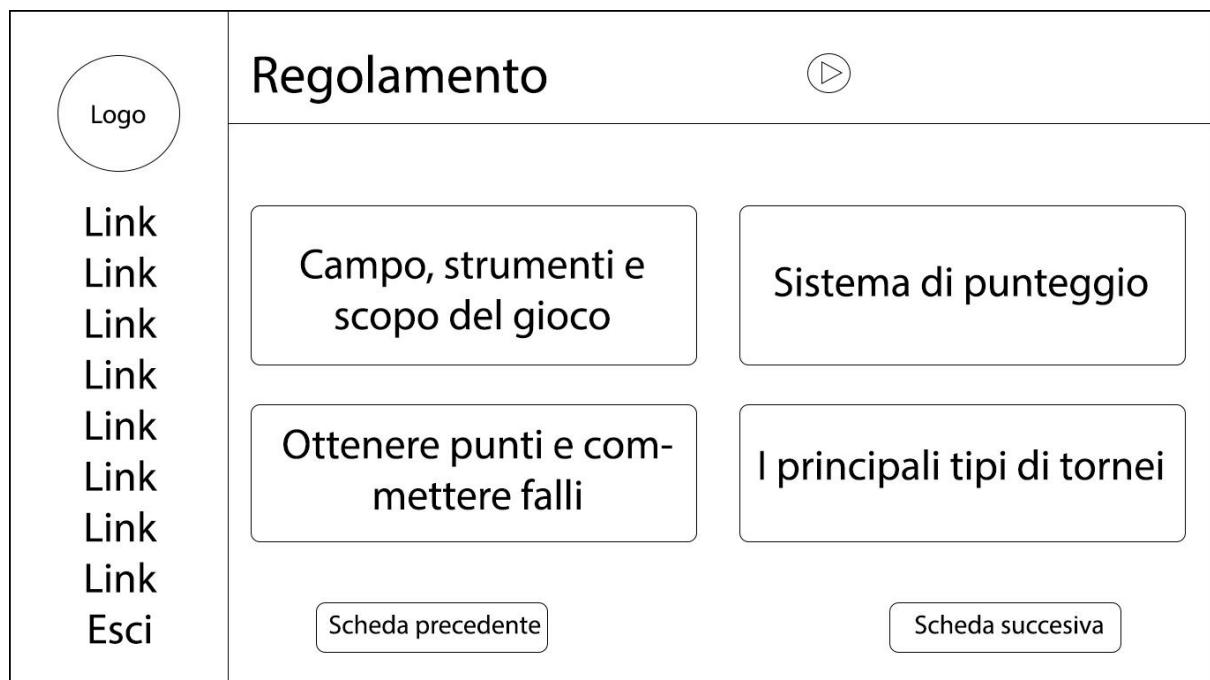
## 2.5 Prototipi



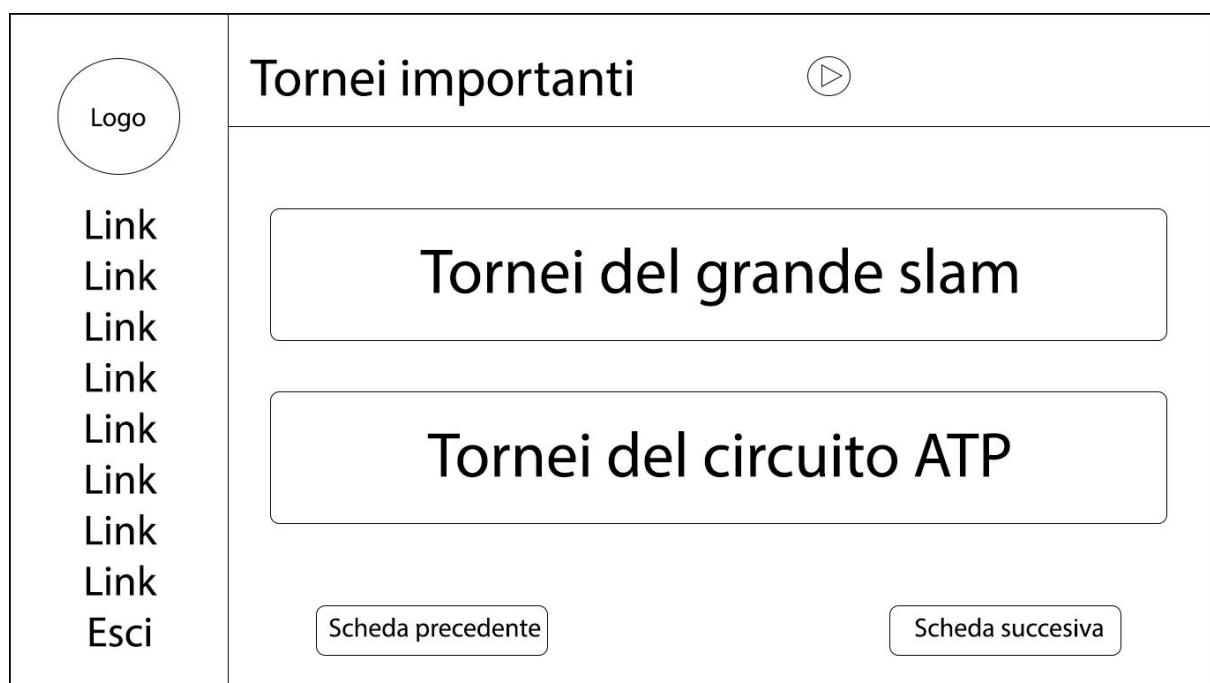
a) La landing page.

 Link Link Link Link Link Link Link Esci	<p><b>Homepage</b> </p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis.</p> <p><a href="#">Regolamento</a> <a href="#">Tornei importanti</a> <a href="#">Colpi fondamentali</a></p> <p><a href="#">Iniziamo!</a></p>
---	---

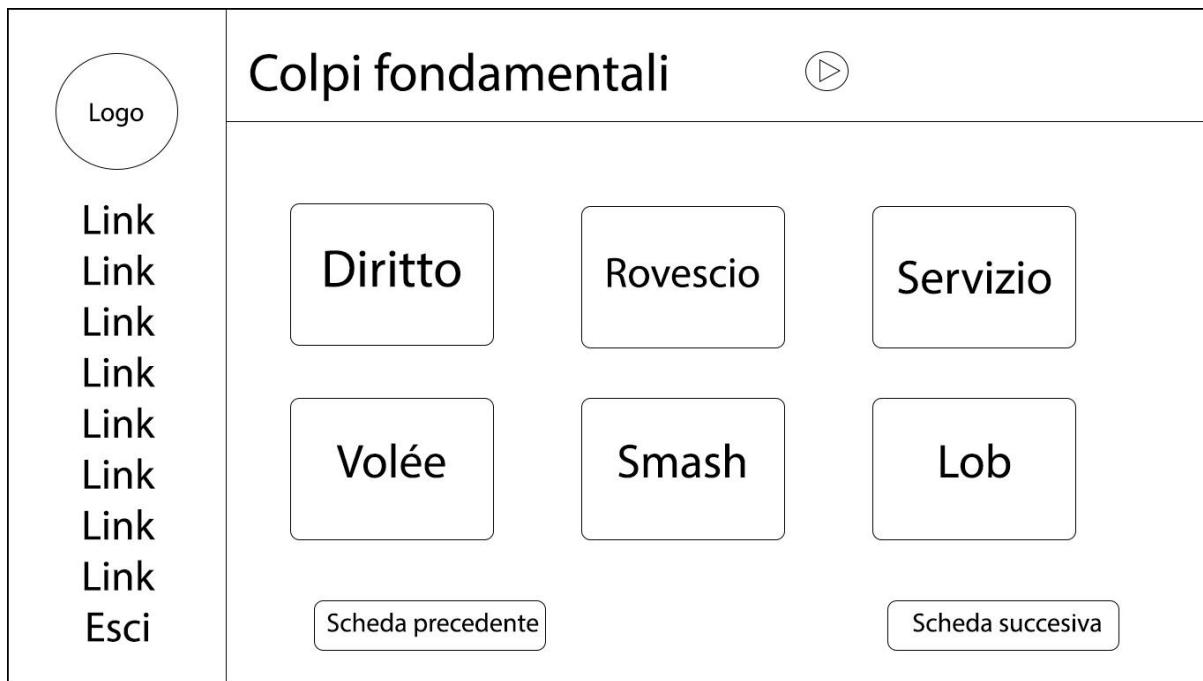
b) La homepage.



c) La struttura della pagina “Regolamento”.



d) La struttura della pagina “Tornei importanti”.



e) La struttura della pagina “Colpi fondamentali”.



f) La struttura della pagina con testo e foto.



# TITOLO



Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Esci

VIDEO

[Scheda precedente](#)

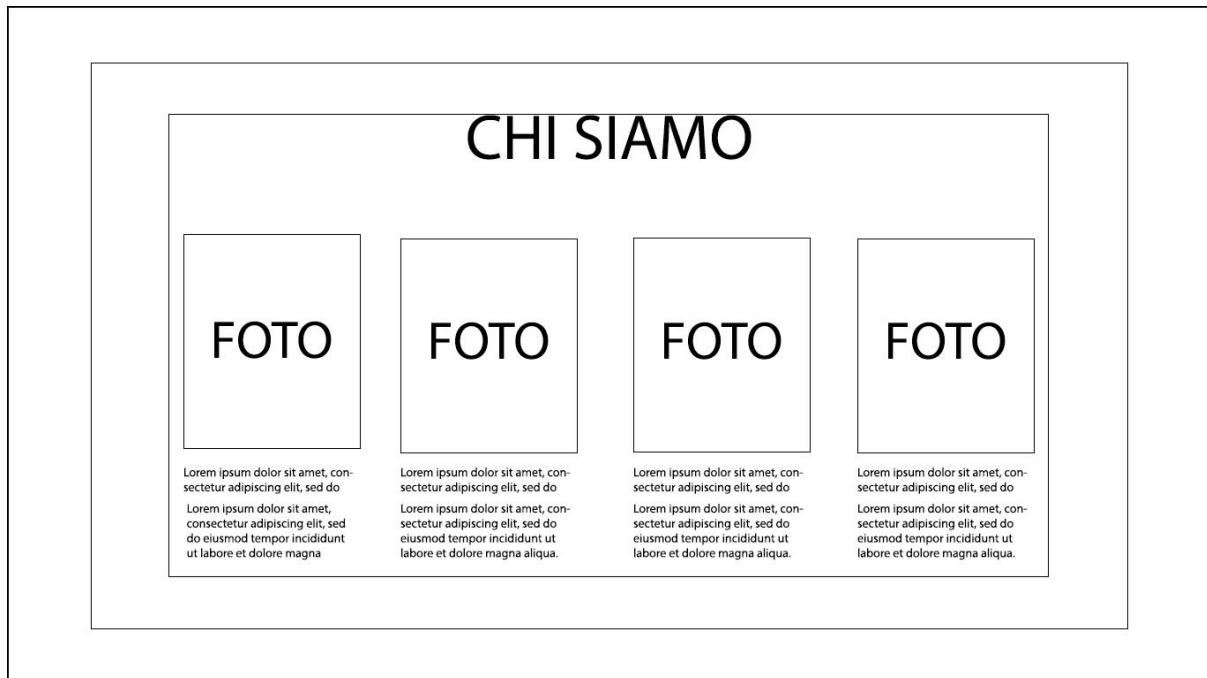
[Scheda successiva](#)

**Content Area:** The main content area contains two large text blocks. The first block is a standard paragraph of placeholder text (Lorem ipsum). The second block is a longer paragraph of placeholder text, starting with 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.' It continues this pattern for several lines.

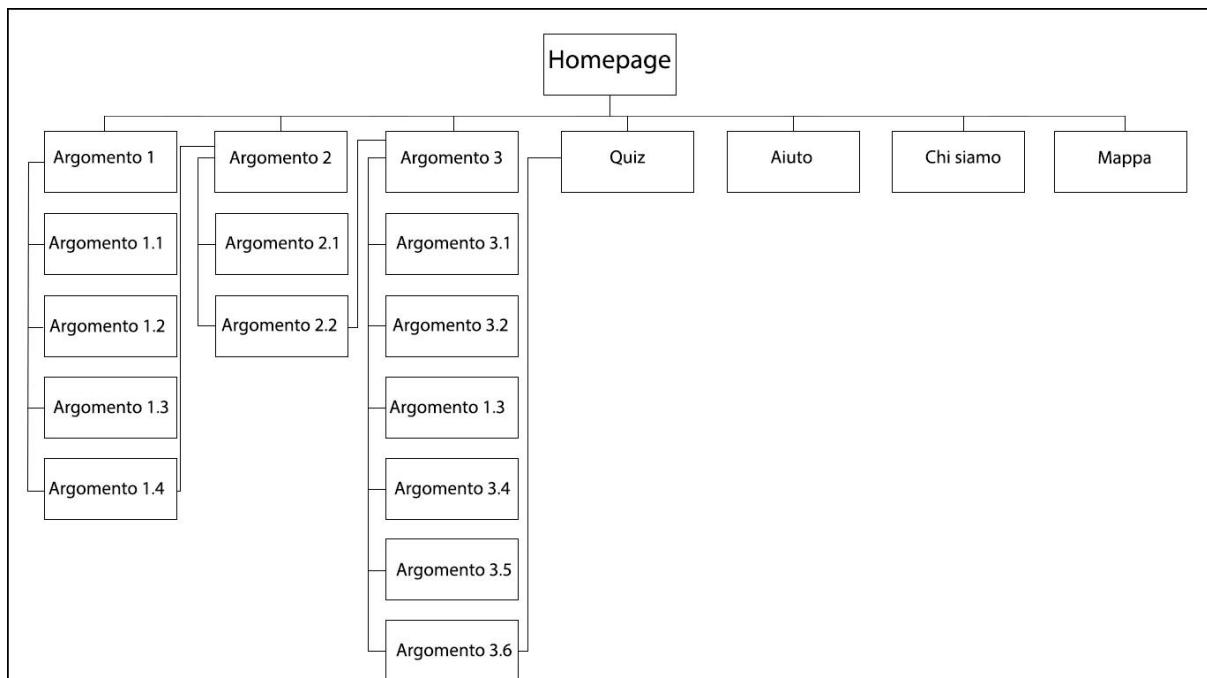
g) La struttura della pagina con testo e video.

 Logo	<h1>Quiz</h1>	
Link Link Link Link Link Link Link Link Link Esci	<h2>Domanda n°1</h2> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 20px;"><span>Risposta 1</span><span>Risposta 2</span></div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"><span>Risposta 3</span><span>Risposta 4</span></div> <p style="font-size: 1.5em; margin-top: 20px;">Domanda n° 1/9</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"><span>Scheda precedente</span><span>Scheda successiva</span></div>	

h) La struttura della pagina relativa al quiz.



i) La struttura della pagina relativa alla sezione “Chi Siamo”.

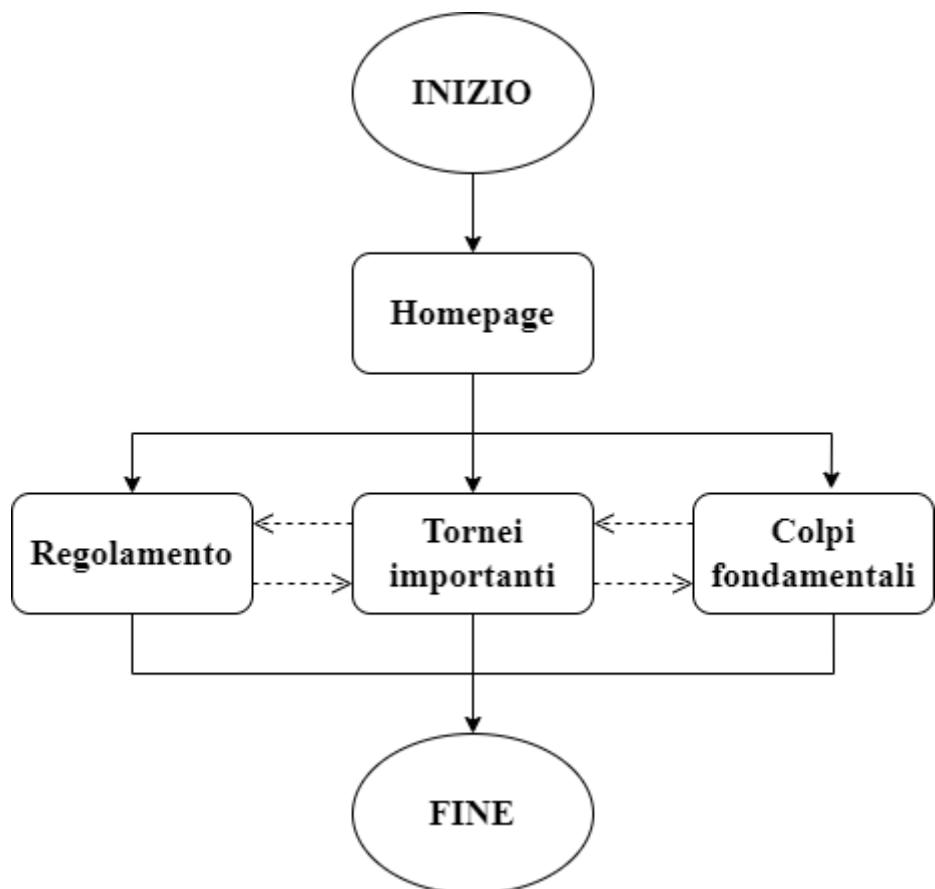


l) La struttura della pagina relativa alla sezione “Mappa”.

## 2.6 Flowchart

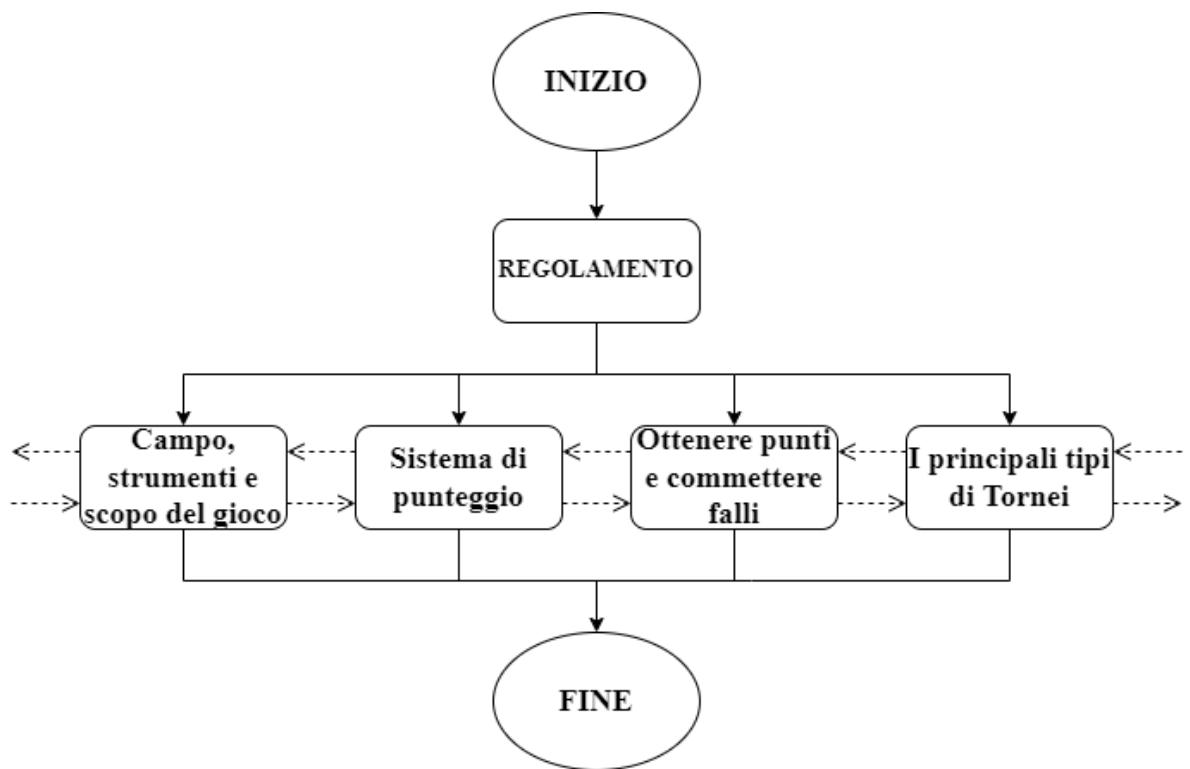
Flowchart di 1º livello

Homepage



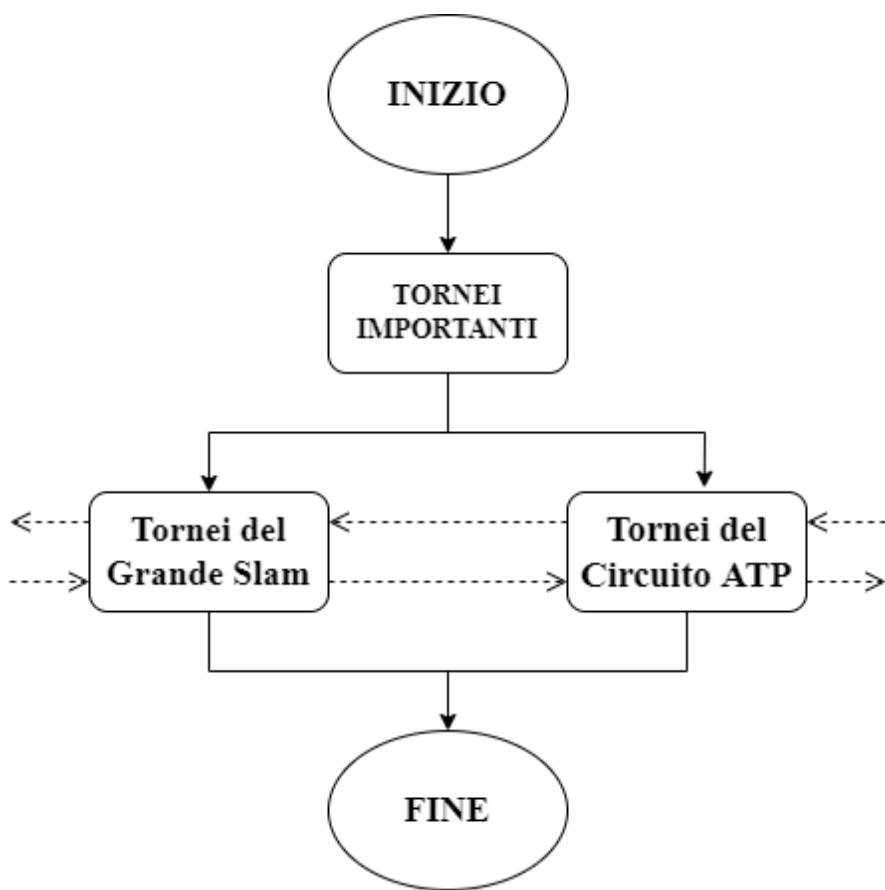
## Flowchart di 2° livello

### REGOLAMENTO



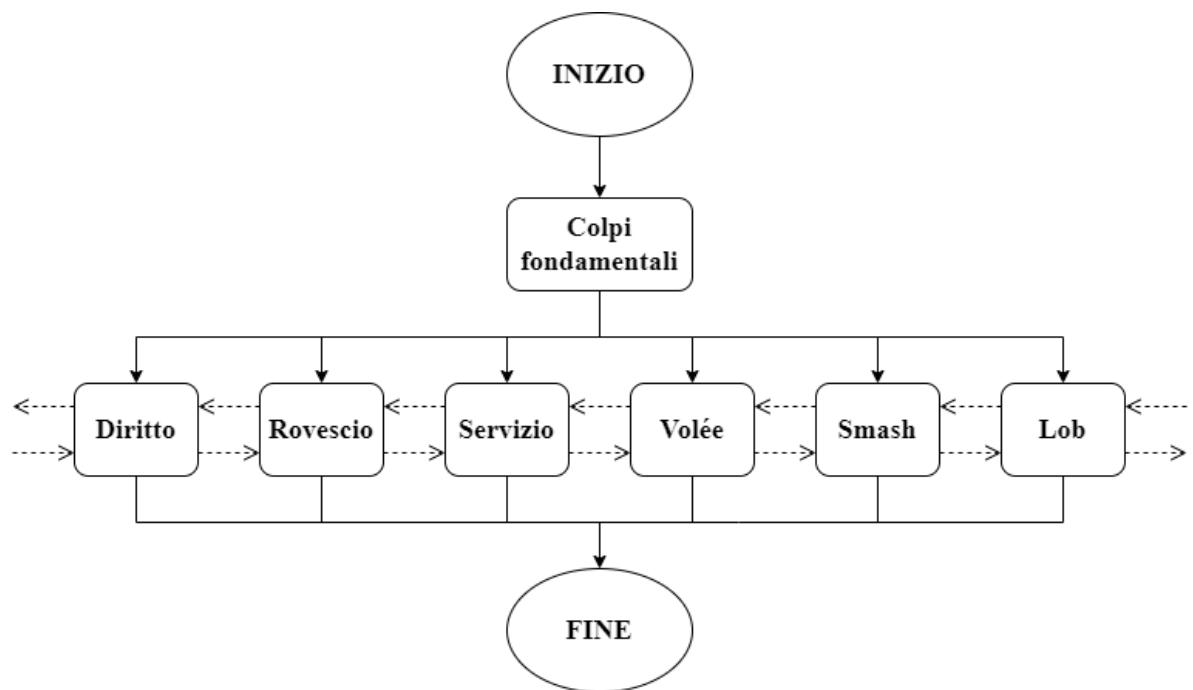
## Flowchart di 2° livello

### TORNEI IMPORTANTI



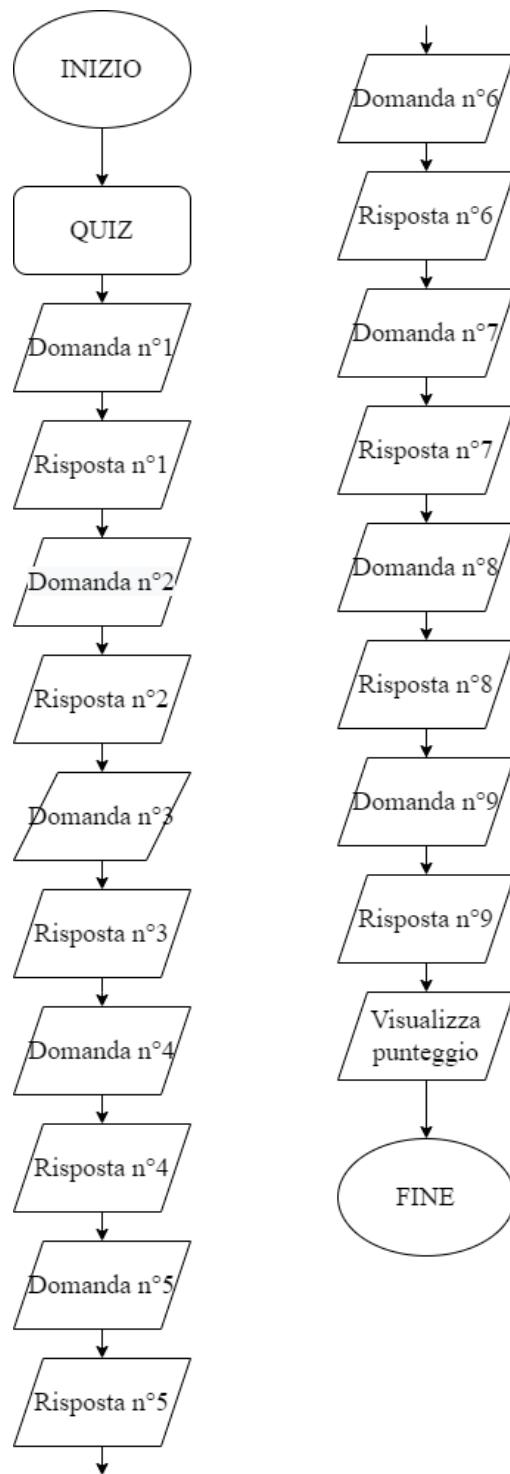
## Flowchart di 2° livello

### COLPI FONDAMENTALI



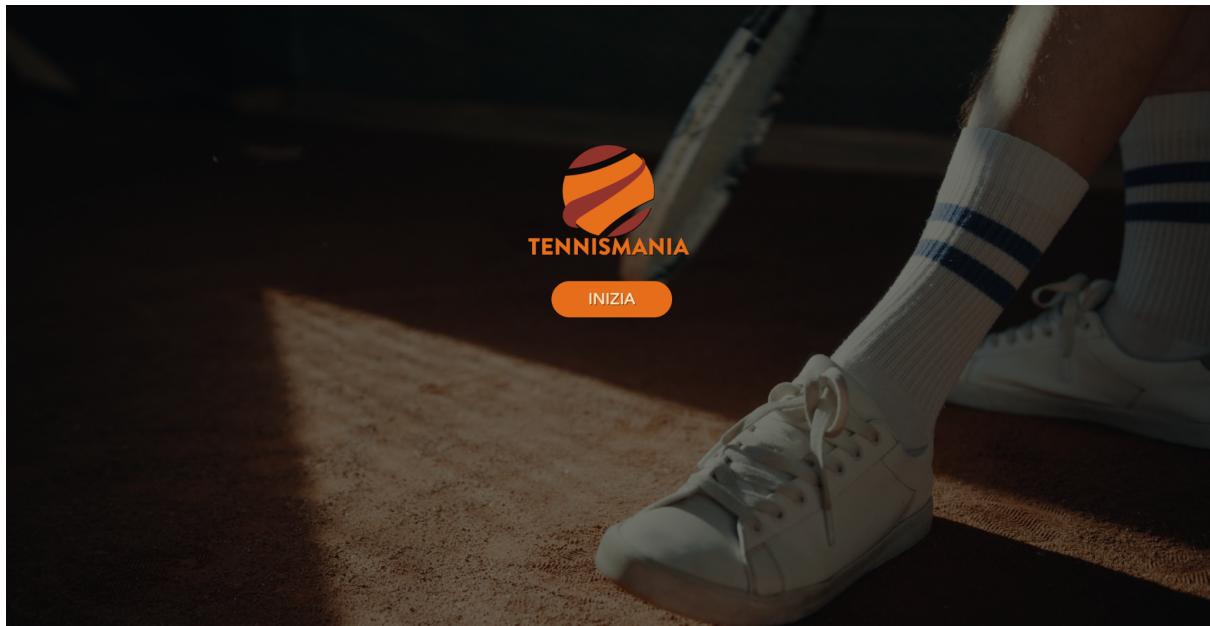
## Flowchart di 2° livello

### QUIZ



## 2.7 Schermate

### 2.7.1 Pagina del titolo



## 2.7.2 Homepage

TennisMania - Homepage

Il tennis è uno sport aerobico – anaerobico alternato, soddisfa tutte le caratteristiche di cui un corpo umano ha bisogno per svilupparsi e mantenersi in salute. È educativo dal punto di vista comportamentale, con le numerose regole da seguire induce disciplina e rispetto dell'avversario. Molto indicato per favorire il benessere del sistema cardiovascolare, migliora la coordinazione, apporta benefici alla pressione sanguigna e riduce il rischio di patologie dell'apparato cardio-circolatorio, con effetti anche sulle calorie bruciate durante una sessione di allenamento.

Nel tennis è fondamentale la **preparazione atletica**, che rappresenta una componente fondamentale nell'allenamento. È importante lavorare sulla mobilità articolare, sulla forza, sulla resistenza e sulla velocità, imprescindibili per una prestazione soddisfacente.

Richiede, quindi, una grandissima quantità di **energie fisiche e mentali**. La pratica di questo sport comporta una **dedizione costante** e duratura negli anni, che spesso porta gli atleti sin dalla giovane età a trascorrere la maggioranza del proprio tempo in campo. È, inoltre, estremamente utile per sviluppare l'abilità di risolvere problemi, cercare soluzioni e sviluppare quindi uno spirito critico e acuto nei confronti di situazioni che spesso possono apparire sopravvcenti. Per questi motivi, la disciplina è l'aspetto centrale di questo sport.

Regolamento

Tornei Importanti

Colpi Fondamentali

INIZIAMO!

## 2.7.3 Regolamento

Regolamento

Campo, Strumenti E Scopo Del Gioco

Novak DJOKOVIC • 2 12

ROLEX

7 1 7 4

PREVIOUS SETS

7 7

CHALLENGES \*\*\*

Roger FEDERER 2 12

6 6 6 6

SETS GAMES POINTS

CHALLENGES \*\*\*

Ottener Punti E Commettere Falli

I Principali Tipi Di Tornei

HOMEPAGE

CAMPO,STRUMENTI E SCOPO DEL GIOCO

## 2.7.4 Campo, strumenti e scopo del gioco

  
**TENNISMANIA**

Home  
**Regolamento**  
Tornei Importanti  
Colpi Fondamentali  
Quiz  
Aiuto  
Chi siamo  
Mappa  
Esci

**Campo, Strumenti e Scopo del gioco**

Regolamento > Campo, Strumenti e Scopo del gioco

Per capire come si gioca a tennis bisogna partire dal **campo da gioco** che, in questo sport, è rettangolare, è lungo 23,77 metri e largo 8,23 per il singolo o 10,97 per il doppio. La **rete**, invece, è alta 0,914 metri al centro e 1,07 ai lati. Il terreno di gioco viene suddiviso in **due metà** proprio dalla rete: nel tennis **singolo** a sfidarsi sono due giocatori, mentre nel **doppio** si affrontano due coppie di giocatori. A ciascun tennista o coppia di tennisti viene assegnata una metà del campo e i giocatori non possono in nessun modo invadere la metà degli avversari. Il terreno può essere di vario tipo, **erboso** come quello del celebre torneo di **Wimbledon**, in **terra battuta**, come quello dei **Roland Garros**, oppure in **cemento**, come quello degli **Australian Open**.

Le **regole fondamentali** del tennis comprendono anche una parte relativa agli strumenti utilizzati nel gioco: la **racchetta** può essere di varie misure, di peso e di materiale diverso, a seconda delle caratteristiche del giocatore; la **palla**, invece, è realizzata in gomma rivestita di feltro, ha un diametro compreso tra i 6,54 e i 6,86 metri e un peso che varia dai 56 ai 59,4 grammi. A livello professionistico, le palle usate nei match sono sempre nuove e vengono cambiate la prima volta dopo 7 giochi e, in seguito, dopo 9 giochi. Il regolamento del tennis prevede che vengano usate palle di colore giallo oppure, anche se molto raramente, di colore bianco.

Infine, nel gioco del tennis le regole definiscono anche lo scopo del gioco stesso, che è quello di **colpire**, appunto, la **palla con la racchetta** e di mandarla nella **metà campo dell'avversario**, cercando di segnare un punto, facendo in modo che il giocatore non riesca a ribatterla a sua volta dopo il primo rimbalzo o che commetta un fallo.



**REGOLAMENTO** **SISTEMA DI PUNTEGGIO**

Copyright © 2021 - TennisMania

## 2.7.5 Sistema di punteggio

  
**TENNISMANIA**

Home  
**Regolamento**  
Tornei Importanti  
Colpi Fondamentali  
Quiz  
Aiuto  
Chi siamo  
Mappa  
Esci

**Sistema di Punteggio**

Regolamento > Sistema di Punteggio

Il Regolamento del tennis prevede che ogni partita sia suddivisa in **set**, che possono essere 3 o 5 a seconda del tipo di torneo; a loro volta, i set sono composti da 6 "game" o giochi, ciascuno contenente un massimo di 4 punti. I giocatori partono da 0: quando segnano il primo punto salgono a 15, poi a 30 e infine a 40. I punteggi nel tennis non seguono dunque la classica successione numerica, ma prevedono la sequenza 15-30-40-vittoria, perché in passato, alle origini di questo sport, in campo veniva posta un orologio la cui lancetta veniva spostata di 15 minuti a ogni punto portato a segno. Il 45 è poi stato sostituito dal 40; dopo aver conquistato 4 punti, il giocatore si aggiudica il game.

In caso di parità, detta "deuce", allora si aggiudica il game chi riesce a segnare due punti di seguito: quando un giocatore segna un punto passa in **vantaggio**, ma se quello successivo viene segnato dall'avversario si ritorna in parità e si ricomincia praticamente da capo.

Quando capita di arrivare al 6-6, allora si gioca un game speciale, detto "tie-break": in questo caso i punti seguono la sequenza normale, da 0 in poi e, dopo il primo punto, i tennisti si alternano al **servizio** ogni due punti e cambiando campo ogni set. Il giocatore che arriva per primo a 7 punti, con un distacco di due dall'avversario, si aggiudica il game che verrà calcolato come il tredicesimo di tutta la partita. Il giocatore che lo vince, si aggiudicherà anche il set per 7 a 6. Le regole del tennis di alcuni tipi di torneo, in realtà, non ammettono il tie-break come game finale: in queste competizioni, i due giocatori continuano a oltranza, fino a che uno dei due non si impone sull'altro con **due game di vantaggio**. In generale, invece, nei **tornei più importanti** le partite vengono giocate al meglio dei tre set, oppure dei cinque set.



**CAMPO, STRUMENTI E SCOPO DEL GIOCO** **OTTENERE PUNTI E COMMETTERE FALLI**

Copyright © 2021 - TennisMania

## 2.7.6 Ottener punti e commettere falli

**TENNISMANIA**

Home  
**Regolamento**  
Tornei Importanti  
Colpi Fondamentali  
Quiz  
Aiuto  
Chi siamo  
Mappa  
Esci

Copyright © 2021 - TennisMania

### Ottener Punti e Commettere Falli

Per capire come si gioca a tennis, infine, bisogna comprendere come **ottenere punti**. Un giocatore si aggiudica il punto nei seguenti casi: quando porta a segno un "Ace", ossia quella battuta nel tennis che è talmente forte e ben eseguita da non lasciare scampo all'avversario, il quale non riesce a toccare la palla o a rimandarla nel campo opposto; quando riesce a far rimbalzare per due volte consecutive la palla nel campo avversario; quando si verificano situazioni di fallo del tennista avversario, ossia quando sbaglia due **servizi** di seguito, quando nel rispondere manda la palla a rete oppure fuori, quando colpisce la palla prima che rimbalzi nel suo campo, quando la trattiene sulla racchetta oppure quando la tocca due volte. Per avere il cosiddetto "**Out**", ossia il fuori nel tennis, la palla deve rimbalzare fuori dal campo.

Bisogna tener presente che il **servizio** è il momento in cui è più facile che si verifichi un fallo del tennista. Il giocatore alla battuta, infatti, non deve né camminare, né correre mentre effettua il servizio; prima di colpire la palla non deve superare la linea di fondo con uno o entrambi i piedi; infine, non deve toccare con uno o entrambi i piedi il prolungamento immaginario delle linee laterali, né quello del segno centrale. Il servizio nel tennis viene ripetuto anche in caso di "**colpo nullo**", meglio noto come "let": questa situazione si verifica quando la pallina tocca la rete ma rimbalza comunque nel campo opposto previsto, oppure quando elementi di disturbo all'interno del campo o tra il pubblico distolgono l'attenzione del giocatore ricevente. In questi casi la battuta viene ripetuta, anche se si tratta già del secondo tentativo.

Tra gli altri falli del tennis si parla, nello specifico, di **fallo di servizio** da parte del giocatore in battuta quando la palla non rimbalza nel campo di battuta previsto, oppure quanto il tennista non riesce a colpire la palla, o ancora quando la palla tocca il giocatore o il suo compagno nelle partite di doppio. Il sistema del punteggio del tennis prevede che il giocatore al servizio possa effettuare un secondo tentativo: se anche questo non andrà a buon fine, allora perderà il punto.

**SISTEMA DI PUNTEGGIO**

**I PRINCIPALI TIPI DI TORNEI**

## 2.7.7 I principali tipi di tornei

**TENNISMANIA**

Home  
**Regolamento**  
Tornei Importanti  
Colpi Fondamentali  
Quiz  
Aiuto  
Chi siamo  
Mappa  
Esci

Copyright © 2021 - TennisMania

### I Principali Tipi di Tornei

Il **sistema dei punteggi** del tennis che abbiamo visto sinora si applicano nella maggior parte delle competizioni. Bisogna tener presente, però, che il regolamento del tennis prevede diverse tipologie di tornei, a seconda del livello e in un certo senso anche del prestigio della competizione. Quelli a **eliminazione diretta** sono i più utilizzati a livello professionistico, come nelle gare del **Grande Slam**, alle Olimpiadi, e in alcuni **tornei ATP**, come ad esempio gli Internazionali di tennis di Roma: in questo caso il regolamento è molto semplice, ossia chi perde una partita viene **eliminato direttamente** dal torneo.

Le regole del tennis nei **tornei a gironi**, invece, sono un po' diverse: in questo caso i tennisti vengono suddivisi in gruppi, nei quali si ritrovano ad affrontare alcuni avversari. Alla fine i primi due classificati di ciascun girone si vanno a scontrare con gli altri che si sono qualificati; questa volta, però, lo scontro è a eliminazione diretta.

Esistono poi altre due modalità di gioco nel tennis, con sfide e punteggi diversi: nei tornei a **tabellone a due sensi**, ad esempio, chi vince la prima partita passa nella parte destra del tabellone, mentre chi perde nella parte sinistra, così tutti i partecipanti giocano quattro partite in totale.

Infine, nei tornei con **tabellone progressivo**, le regole in questo caso prevedono che il giocatore che vince un tabellone con la formula dell'eliminazione diretta possa poi accedere al tabellone successivo; in questo caso, i tennisti vengono suddivisi per livello così da riuscire ad avere sfide sempre ben equilibrate.

**OTTENER PUNTI E COMMETTERE FALLI**

**TORNEI IMPORTANTI**

## 2.7.8 Tornei importanti

The screenshot shows the TennisMania website's navigation bar on the left with options like Home, Regolamento, Tornei Importanti (which is highlighted in orange), Colpi Fondamentali, Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. Below the navigation is a copyright notice: Copyright © 2021 - TennisMania. The main content area is titled 'Tornei Importanti' and features two large images of tennis tournaments. The top image is labeled 'Tornei Del Grande Slam' and shows a blue hard court in a stadium. The bottom image is labeled 'Tornei Del Circuito ATP' and shows a red clay court in a stadium. At the bottom of the page are two orange buttons: 'PRINCIPALI TIPI DI TORNEI' and 'TORNEI DEL GRANDE SLAM'.

## 2.7.9 Tornei del grande slam

The screenshot shows the TennisMania website's navigation bar on the left with options like Home, Regolamento, Tornei Importanti (which is highlighted in orange), Colpi Fondamentali, Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. Below the navigation is a copyright notice: Copyright © 2021 - TennisMania. The main content area is titled 'Tornei del Grande Slam' and contains text about the four Grand Slam tournaments. It includes descriptions of the Australian Open (Happy Slam), Roland Garros (Stade Roland Garros), Wimbledon (Har-Tru), and US Open (DecoTurf). To the right of the text is a large image of a red clay tennis court in a stadium. At the bottom of the page are two orange buttons: 'TORNEI IMPORTANTI' and 'TORNEI DEL CIRCUITO ATP'.

## 2.7.10 Tornei del circuito ATP

The screenshot shows the TennisMania website with a dark header and sidebar. The sidebar includes links for Home, Regolamento, Tornei Importanti (highlighted in orange), Colpi Fondamentali, Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. The main content area has a title 'Tornei del Circuito ATP' and a sub-section 'Tornei Importanti > Tornei del Circuito ATP'. The page content discusses various ATP tournaments like Masters 1000, 500, and 250, and the ATP World Tour Finals. It features a video thumbnail of a tennis match at the Nitto ATP Finals. At the bottom are buttons for 'TORNEI DEL GRANDE SLAM' and 'COLPI FONDAMENTALI'.

## 2.7.11 Colpi fondamentali

The screenshot shows the TennisMania website with a dark header and sidebar. The sidebar includes links for Home, Regolamento, Tornei Importanti, Colpi Fondamentali (highlighted in orange), Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. The main content area has a title 'Colpi Fondamentali' and a sub-section 'Home > Colpi Fondamentali'. The page displays six fundamental tennis shots: Dritto, Rovescio, Servizio, Volee, Smash, and Lob, each shown with a small video thumbnail. At the bottom are buttons for 'TORNEI DEL CIRCUITO ATP' and 'DIRITTO'.

## 2.7.12 Diritto

The screenshot shows a dark-themed website for TennisMania. On the left, a sidebar lists navigation links: Home, Regolamento, Tornei Importanti, **Colpi Fondamentali** (highlighted in orange), Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. Below the sidebar is a copyright notice: Copyright © 2021 - TennisMania. The main content area has a light background with geometric patterns. At the top, it says "Il Diritto". In the top right corner, there is a video player interface with a play button and the text "Colpi Fondamentali > Il Diritto". The central text describes the forehand stroke, mentioning "IL DIRITTO" and its variants: eastern, semi-western, and western. It includes a small video thumbnail showing a forehand swing. Below the text are two orange buttons: "COLPI FONDAMENTALI" on the left and "IL ROvescio" on the right.

## 2.7.13 Rovescio

The screenshot shows the same dark-themed TennisMania website. The sidebar and copyright notice are identical to the previous page. The main content area is titled "Il Rovescio". In the top right corner, there is a video player interface with a play button and the text "Colpi Fondamentali > Il Rovescio". The central text describes the backhand stroke, mentioning "IL ROvescio" and its variants: eastern, continental, and two-handed. It includes a small video thumbnail showing a backhand swing. Below the text are two orange buttons: "IL DIRITTO" on the left and "IL SERVIZIO" on the right.

## 2.7.14 Servizio

The screenshot shows the TennisMania website with a dark header and sidebar. The sidebar includes links for Home, Regolamento, Tornei Importanti, Colpi Fondamentali (which is highlighted in orange), Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. The main content area has a title 'Il Servizio' and a video player at the top right. Below the video, there is a detailed text about the serve, mentioning 'IL SERVIZIO' and 'IL ROvescio'. At the bottom of the page are two orange buttons labeled 'IL ROvescio' and 'LA VOLEE'.

**IL SERVIZIO** Il servizio nel tennis dà avvio alla partita. Chi effettua il servizio deve avere i piedi fuori dal campo, ossia dietro la linea di fondo. Affinché la battuta vada a buon fine e possa dare avvio allo scambio, la pallina deve superare la rete e poi rimbalzare nel campo di battuta opposto, diagonalmente a quello dal quale si batte. Secondo le regole del tennis, il servizio viene considerato valido anche se la pallina tocca in minima parte le linee che definiscono il campo di battuta opposto, purché non le superi. Il **sistema del punteggio** del tennis prevede che il giocatore al servizio possa effettuare un secondo tentativo: se anche questo non andrà a buon fine, allora perderà il punto. Un giocatore si aggiudica il punto nei seguenti casi:

Quando porta a segno un "Ace", ossia quella battuta nel tennis che è talmente forte e ben eseguita da non lasciare scampo all'avversario;  
Quando riesce a far rimbalzare per due volte consecutive la palla nel campo avversario;  
Quando si verificano situazioni di **fallo** del tennista avversario, ossia quando sbaglia due servizi di seguito, quando nel rispondere manda la palla a rete oppure fuori, quando colpisce la palla prima che rimbalzi nel suo campo, quando la trattiene sulla racchetta oppure quando la tocca due volte.

Il servizio è un colpo molto importante, in quanto consente, se ben realizzato, di dominare da subito lo scambio. La risposta a tale colpo può essere difensiva o offensiva. La risposta è **difensiva** quando si risponde colpendo la palla in modo tale che essa rimanga in gioco, la risposta è **offensiva** quando, con un colpo d'attacco si mette in difficoltà il battitore, che ha meno tempo per riposizionarsi; è il caso della risposta a servizi più deboli, su cui si può attaccare la palla anche in anticipo.

**IL ROvescio**

**LA VOLEE**

## 2.7.15 Volée

The screenshot shows the TennisMania website with a dark header and sidebar. The sidebar includes links for Home, Regolamento, Tornei Importanti, Colpi Fondamentali (highlighted in orange), Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. The main content area has a title 'La Volée' and a video player at the top right. Below the video, there is a detailed text about volées, mentioning 'Le VOLEE', 'Volée di diritto e di rovescio', 'Volée bassa', 'Mezza volée', 'Volée lob', and 'Volée bloccata'. At the bottom of the page are two orange buttons labeled 'IL SERVIZIO' and 'LO SMASH'.

**Le VOLEE** sono colpi al volo, conclusivi, che si giocano in prossimità della rete, con l'obiettivo di chiudere lo scambio. Talvolta, la volée può esser eseguita anche da metà campo, con questo tipo di volée si impatta con la classica impugnatura con la quale si gioca il **diritto** / **rovescio** all'altezza della spalla, imprimendo l'effetto in topspin. Gli obiettivi della volée possono essere due: **sfruttare la forza della palla** (volée di opposizione) o **ridurre la forza della palla**" (volée smorzata). Si possono effettuare diversi tipi di volée:

**Volée di diritto e di rovescio** si tratta del colpo al volo realizzato a rete, con la palla davanti a sé e a mezza altezza.

**Volée bassa** è un colpo che si realizza quando la palla è ai piedi e viene quindi colpita dal basso verso l'alto.

**Mezza volée** è un colpo che si ha quando la palla viene colpita subito dopo il rimbalzo sul campo, con un movimento che va dal basso verso l'alto.

**Volée lob** si tratta di un colpo in cui coesistono una volée, quindi un colpo al volo, e un lob, quindi un **pallonetto**. È un colpo che si usa spesso quando l'avversario è a rete e lo si prova a scalpiccare.

**Volée bloccata** Giocata con la finalità di contenere è il colpo dell'avversario, diminuendone potenza e velocità. Non richiede un particolare movimento, ma basta semplicemente una leggera apertura del piatto della racchetta e discreta fermezza del polso.

**IL SERVIZIO**

**LO SMASH**

## 2.7.16 Smash

The screenshot shows the TennisMania website with a dark header and sidebar. The sidebar includes links for Home, Regolamento, Tornei Importanti, Colpi Fondamentali (which is highlighted in orange), Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. The main content area has a blue header "Lo Smash". Below it is a large text block about the smash technique, mentioning its execution after an offensive exchange and its technical complexity. A video player interface is shown with a black frame and a progress bar at 0:00 / 0:15. At the bottom, there are two orange buttons labeled "LA VOLEE" and "IL LOB". The footer contains the text "Copyright © 2021 - TennisMania".

## 2.7.17 Lob

The screenshot shows the TennisMania website with a dark header and sidebar. The sidebar includes links for Home, Regolamento, Tornei Importanti, Colpi Fondamentali (highlighted in orange), Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. The main content area has a blue header "Il Lob". Below it is a large text block about the lob technique, mentioning its purpose of neutralizing the opponent and its execution overhand. A video player interface is shown with a black frame and a progress bar at 0:00 / 0:11. At the bottom, there are two orange buttons labeled "LO SMASH" and "VAI AL QUIZ". The footer contains the text "Copyright © 2021 - TennisMania".

## 2.7.18 Quiz

The screenshot shows the TennisMania Quiz interface. On the left, a sidebar menu includes links for Home, Regolamento, Tornei Importanti, Colpi Fondamentali, Quiz (which is highlighted in orange), Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. Below the menu is a copyright notice: "Copyright © 2021 - TennisMania". The main content area is titled "Quiz" and features a question: "Quale impugnatura è maggiormente utilizzata dai professionisti per il diritto?". Four options are listed in a grid: Eastern, Semi-Eastern, Western, and Semi-Western. Below the grid, it says "Domanda n° 1/9". At the bottom of the screen are two buttons: "IL LOB" on the left and "RITORNA ALLA HOMEPAGE" on the right.

## 2.7.19 Aiuto

The screenshot shows the TennisMania Homepage. The sidebar menu is identical to the Quiz page. The main content area is titled "TennisMania - Homepage". It contains a large text block about tennis being an aerobic sport that improves health and coordination. Below this is a list of keyboard shortcuts: H (Home), R (Regolamento), T (Tornei Importanti), C (Colpi Fondamentali), Q (Quiz), P (Chi siamo), and O (Help). To the right of the text block are three cards: "Regolamento" (showing a player's legs), "Tornei Importanti" (showing a player in action), and "Colpi Fondamentali" (showing a player hitting a ball). At the bottom is a large orange "INIZIAMO!" button.

## 2.7.20 Chi siamo

The screenshot shows the TennisMania homepage. On the left, there's a sidebar with a logo and links to Home, Regolamento, Tornei Importanti, Colpi Fondamentali, Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. The main content area has a title "TennisMania - Homepage". It features a large text block about tennis benefits, a "CHI SIAMO" section with four team members (Marco Musciacchio, Valerio Semida, Luca Caracciolo, Andrea Amodeo) with their roles, and three cards for "Regolamento", "Tornei Importanti", and "Colpi Fondamentali". A large orange "INIZIAMO!" button is at the bottom.

## 2.7.21 Mappa

The screenshot shows the TennisMania homepage with a site map overlay. The sidebar and main content area are identical to the previous screenshot. A white box on the right side contains a hierarchical tree diagram of the website's structure:

```
graph TD; Homepage[Homepage] --> Regolamento[Regolamento]; Homepage --> TorneiImportanti[Tornei Importanti]; Homepage --> ColpiFondamentali[Colpi Fondamentali]; Homepage --> Quiz[Quiz]; Homepage --> Aiuto[Aiuto]; Homepage --> ChiSiamo[Chi siamo]; Homepage --> Mappa[Mappa];
```

Under each main category, there are further sub-links:

- Regolamento: Campo, Strumenti, Scorso, Punteggio, Sistema di Punteggio, Punti e Falli, Principali tipi di Tornei
- Tornei Importanti: Grande Slam, Tornei ATP
- Colpi Fondamentali: Dritto, Revisto, Servizio, Volee, Smash, Lob