

IL PING PONG è parente del tennis ma a differenza del cugino più ricco per impararlo non ci sono corsi estivi a Pievepelago, Ovindoli o Rivisondoli; bisogna impararlo come capita, dalla vita. Talvolta si fa pratica in un ospedale militare nel Viet Nam, come Forrest Gump; oppure nel retro di un bar, all'oratorio o, Dio ne scampi, in collegio. In questi casi vige una regola semplice e spietata: grande corsa in uscita dal refettorio all'inizio della ricreazione; il primo che arriva al tavolo da ping-pong gioca col secondo; gli altri si mettono in coda e attendono di giocare con il vincente. Chi perde viene eliminato.

Con questo sistema chi è più forte gioca di più, perché non deve mai lasciare il posto a un altro. L'allenamento lo fa giocare ancora meglio, mentre chi avrebbe bisogno di far pratica viene subito buttato fuori e non impara mai; e questo non accade solo al ping pong. Però la forza di volontà aiuta molto: qualche volta l'avversario ti sottovaluta, sa che sei una schiappa e ti lascia andare un po' avanti, come il gatto che non ammazza subito il topo per divertirsi un po' di più. Porti a casa un 3-2 per te, poi un 6-4, quindi addirittura un 10-5. A ping pong, dovete sapere, vince chi arriva a ventun punti: ogni cinque cambia il giocatore che fa la battuta, e quello è il momento buono per fare i conti. Il tuo avversario è stato un po' imprudente: un 4-6 si rimonta bene, un 5-10 è già più difficile, ma risalire da un 7-13 è un'impresa disperata. Perdere non fa piacere a nessuno e il tuo avversario comincerà a impegnarsi a fondo ma anche a innervosirsi. Se riesci a dominare l'emozione, permettendo che l'avversario continui a sbagliare, bloccando i suoi tentativi di bruciare il distacco potrai trasformare un 16-9 in 18-12, poi in 20-15 e a questo punto se non ti monti la testa basta esaurire il risultato per fare quel piccolo punto in più, per vincere senza andare agli spareggi. Ora hai vinto, puoi giocare ancora, diventerai più forte; ma dimenticavo di dire che per la vittoria ci vuole un vantaggio di almeno due punti. Se l'avversario supera i 19 punti, si va ai vantaggi e si può durare all'infinito, finché non si realizza quei due punti di distacco. È tutta questione di neghi, come bene insegna la parità di Vittorio Caserman a Castiglione (Hespero, Dino Risi, 1962): una specie di «scopone scientifico» balneare, con molti spettatori (comparsate amulate alla garbaldina, fra i bagnanti) tra i quali si vede, molto invidiato, un mio amico che ora insegna storia all'università di Trento.

Davanti al tavolo di compensato dipinto di verde forse basterebbe far sbagliare l'altro, chiudersi in difesa, rispondere colpo su colpo ai suoi tiri: prima o poi si sbaglia, basta collezionare i suoi errori. Ma così non si vince ed è giusto: il gioco ha una sua logica, premia chi ha qualcosa da dire, non c'è catenaccio che tenga. Se pari una palla troppo semplicemente, la alzi un po' nel campo avversario, l'altro risponderà con la «schiacciata», un colpo tremendo e velocissimo che è difficile da parare: devi correre indietro ed evitare che la forza del rimbalzo ti faccia rispondere con un tiro che va fuori. Anche se la parata è corretta, probabilmente ti aspetta un'altra schiacciata più forte della prima, magari tirata dall'altra parte, oppure un tiro debolissimo sulla rete, ma tu sei lontanissimo perché aspetti il tuo forte e non farai in tempo a rimandarlo di là prima che rimbalzi di nuovo. In-

I giochi perduti

Il ping pong



nel tennis. Se invece questo avviene durante il gioco, sta alla bravura del giocatore correre sottotono per recuperarla. Dato che è un tiro un po' mignottesco, il ping pong ha ereditato dal tennis la buona creanza di chiedere scusa all'avversario. Ogni tanto: ma il virtuoso chiede sempre scusa. Non fa altro. E con che faccia di bronzo!

C'è da dire inoltre che nel campo di tennis c'è una bella striscia bianca che delimita il campo. Una palla o è dentro o è fuori; si può discutere, comunque o è dentro o è fuori. A ping pong il tavolo finisce con uno spigolo; se la palla finisce là, oltre un certo limite, invece di rimbalzare, tocca e poi scivola verso terra. Riprenderla è impossibile, a meno di fare una cucchiata a colombella da sotto il tavolo, a cui peraltro segue l'inevitabile schiacciata proprio dall'altra parte. Insomma, un tiro micidiale, che teoricamente (come il net) avviene per caso e per il quale è buona norma scusarsi. Ma il virtuoso vive di rete e di spigoli, di battute col giro, di taglio, di finte... ma che vita è mai questa? Una vita senza grandezza. Fra l'altro, come sempre accade ai furbi, si frega qualcuno ma poi si incontra quello più duro e si viene sonoramente sconfitti. Il giocatore bravo appena può imposta il gioco lungo, e vince; oppure schiaccia le palle tagliate (è difficile, ma si può) proprio sotto la rete: senza eccessi muscolari, basta un tiro ben assestato, netto, come aprire un uovo sul bordo di un bicchiere.

IL GIOCATORE bravo batte lealmente. Per regolamento la palla va lanciata in aria e poi colpita dalla racchetta, ma i furbi contraggono questo tempo fino ad annullarlo, in modo che non si capisca se la palla è girata, tagliata o che altro. Il giocatore forte ha la battuta lunga, dialogica, forse un poco girata, comunque potente. Da l'idea di un colpo inesorabile, ma pienamente rispettoso delle regole. Se è in vantaggio, batterà più rapidamente: quando l'avversario è groggy, è il momento di infilare un punto dopo l'altro, senza dargli tempo di riprendersi, ma sempre nella legalità. Se è in svantaggio, amministrerà meglio il tempo per recuperare fiato e concentrazione. Parà il suo gioco: commette il suo errore di abbandono il suo repertorio quando è in svantaggio, perché sarebbe suicida, ma neanche quando vince, perché l'avversario non è una cavia, anche quando è anipatico. Sia chiaro, non si tratta solo di correttezza, di cavalleria. Questo comportamento è quello che mette l'avversario maggiormente a disagio, ben più di grida roboanti tipo arti marziali giapponesi, esibizioni muscolari, volgari espressioni da stadio: qui la cortesia è (guarda caso) un ferro di lancio, e non a caso è stata inventata e praticata (come un'arma) dalle classi dirigenti.

E poi ci vuole fantasia, estro. Ogni tanto cambiare gioco, fare il tiro inatteso e segreto, il colpo che spiazza, la mossa obliqua del cavallo che rimescola le carte, rovescia il punteggio, cambia l'animo e l'umore. Per vincere (si gioca per vincere, no?) questo è assolutamente necessario: nell'oratorio di periferia, nella sala interna del bar biliardi, o meglio in uno stabilimento balneare battuto dal sole, le racchette nell'armadietto dietro la cassa, il frigorifero pieno di gelati, l'eterno desiderio di farti notare e di vincere che assume la forma «quack» di un tavolo da ping pong.

Dritto, rovescio, schiacciata

ENRICO MENDUNI

somma, di rimessa si perde. Bisogna essere buoni incassatori ma se non hai carattere, personalità, un repertorio di tuoi tiri forti di cui sei abbastanza sicuro e che hai la forza d'animo di sparare al momento opportuno, perderai sicuramente. Un giocatore si vede dal coraggio e dalla fantasia (De Gregori), e non solo nel calcio: qui la squadra non c'è, c'è poco da essere altruisti, non devi passare a nessuno, c'è solo la scansione dei punti, il cambio di battuta ai multipli di cinque, il lieve vantaggio (come il «cartaio» a scopone) di fare la battuta e di dare l'impronta al gioco.

Questa è la cosa importante: capire qual è il gioco giusto per te, e impararlo. Ci sono i giocatori in lungo, dal piglio tennistico: la palla fa la spola, stanno lontani dal tavolo, alternano ordinatamente dritto e rovescio e al momento opportuno sparano una schiacciata imparabile, anche perché lo sventurato che la parasse si vedrebbe piovare addosso una replica ancor più dura. Posso dire che è il mio preferito? In questa guerra tavolo-tennistica il giocatore lungo è come la cavalleria: elegante, veloce, preciso, dall'efficacia a volte micidiale e a volte meno ma sempre con grande stile. Poi c'è il giocatore di posizione; aiutato dal fisico impugna la racchetta come un maglio, tira sventole che rimbalzano alte con gran rumore, qualche volta rompe anche la pallina e se è l'ultima son dolori, bisogna passarla sull'accendino ma non troppo se non prende fuoco con un cattivo odore di roba chimica. Ti verrebbe da dire: tu che hai tutta questa forza nei bicipiti puoi dedicarti, con maggior profitto, al sollevamento pesi in cui il tuo solipsismo è pre-

miato, non c'è neanche la finzione di un avversario, e lascia a noi (meno piazzati, più magrolini, come i cinesi, ma dotati di qualche «callidità» come Ulisse) questo gioco, l'incontro-scontro con l'avversario attraverso la spola della pallina, la finezza dei tiri che sembrano parabolici, educatamente somministrati all'altro, mentre hanno in sé il nerbo inflessibile della velocità che non perdona, l'effetto rotatorio che non tutti sanno neutralizzare, il taglio micidiale che manda in rete, implacabile, la risposta che non sa tenerne conto.

Poi ci sono i virtuosi. Dico subito che li trovo eccessivi, fuori misura, un po' meschini. Saprete certamente che se si imprime un certo «spin», un particolare moto rotatorio, alla racchetta (meglio se generosamente ammortizzata con gommapiuma) la palla va ovunque salvo dove sembra che vada, rimbalza dalla parte opposta a quella che parrebbe logica, non sopporta una risposta troppo forte (perché schizza via), anzi detesta qualsiasi risposta non dotata di altrettanto «spin»: il giro, perché finisce in rete. Inoltre, se fate con la racchetta il movimento che fa una vanga quando piantate i pomodori, la palla risulta «tagliata», smorzata, priva di forza e di soavità. Raggiunge blandamente la rete, va di là e si affloscia, fa un paio di rimbalzi e il punto è fatto.

Ciascun giocatore con un po' di sale in zucca sa rispondere a una palla tagliata (se ci riesce, è la risposta ideale alla schiacciata), sa dove vanno a finire i tiri col giro e sa girarli anche lui. Sa fare un uso di questa tecnica, ma non gioca solo di finte. Il virtuoso invece arriva al tavolo verde, tira fuori la sua racchetta cinese di spugna dalla custodia con la lampo (attenzione, questo è il segno che lo contraddistingue: la cura feticistica per la racchetta), si asciuga le mani e comincia un'interminabile serie di finte, di giri, di battute tagliate: una partita estenuante di scacchi giocata con la pallina che non ti dà mai modo di fare una bella vasca, un bello scambio tennistico di colpi, e vince il migliore. No, devi stare vicino al tavolo, prendere palle paralizzanti sottorete, una di qua e una di là, giocare tutto in diagonale, lento, col giro, affettando l'aria con la racchetta come un prosciutto Garbagnali.

Dovete sapere che se in battuta una palla colpisce la rete e va di là, è «net» e tocca ripetere, come

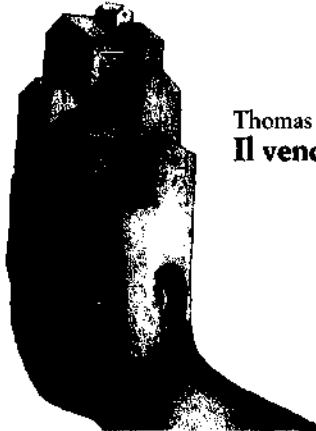
Misteri d'autore

Editori Riuniti

In Edicola
dal 3 agosto a 3.900 Lire



Thomas Hardy
Il braccio avvizzito



Thomas De Quincey
Il vendicatore



Honoré de Balzac
L'albergo rosso