

## MÓDULO 2

# Unidad 4

### **TEC6.- LOS SERVICIOS: Estudio físico, táctico y biomecánico.**

#### **2.4.- LOS SERVICIOS: Estudio físico, táctico y biomecánico.**

Es usual ver a los jugadores servir desde la esquina del revés. Es una reminiscencia de la época en la que los atacantes entraban sólo de derecha en toda la anchura de la mesa. Ahora se entra bastante de revés y sirven desde un poco más hacia el centro de la mesa. Todo el mundo tiene tendencia también de servir únicamente de derecha y es una lástima, porque hasta el alto nivel, los jugadores que sirven bien de revés tienen una ventaja importante, dado que sus adversarios están poco acostumbrados a restar este tipo de servicios.

De una manera general, los servicios de revés favorecen la entrada desde la parte de la derecha del servidor, mientras que los servicios de derecha tienden a volver hacia el revés (esto explica que en una cierta época, los jugadores se colocaban en la punta del revés para pivotar). Hoy en día aún observamos más el encadenamiento servicio de derecha – pivote para entrar de derecha – entrada de revés. Quizás porque aún hay pocos jugadores que entren bien de revés.

Hemos de enseñar como base táctica que un buen servicio no siempre hará el punto directamente, y que la base del servicio es poder coger la iniciativa en el segundo toque de pelota (que denominamos primera pelota, porque es la primera pelota que jugamos después del servicio).

Si un buen servicio no permite coger la iniciativa, como mínimo ha de impedir al contrincante que pueda cogerla. El trabajo de un buen

servicio es pues el de sorprender o molestar. Se sorprende sobre todo con la rapidez conjuntamente con la colocación, o con la cantidad de efecto conjuntamente con las precedentes. Se molesta más con pelotas difíciles de restar, especialmente cuando el restador no puede evaluar con certeza la cantidad de efecto (camuflaje), dado que siempre hay un riesgo de error. Pensamos que un jugador como Andrije GRUBBA sabe hacer, sin que se note nada en su gesto, un servicio un poco cortado, o un poco liftado, y muchos jugadores dudan mucho antes de entrar estos servicios, La base es un servicio con efecto lateral, que según los casos, toca un poco por encima o por debajo del ecuador.

Los servicios han de ir siempre por parejas a partir de una misma posición inicial, de tal manera que el adversario no sepa cual será el servicio que saldrá de la pala. De la misma manera se ha de enseñar, tan pronto como el jugador sea capaz de hacerlo, a concebir secuencias de servicios que conducirán más tarde a secuencias de esquemas de juego. El principio de la secuencia de cinco servicios se apoya en el condicionamiento del contrincante: cuando un jugador falla o resta mal un servicio, se condiciona inconscientemente para prepararse a restar mejor el próximo servicio a partir de los parámetros del servicio precedente. Ejemplo: después de ser sorprendido por un servicio rápido, el restador se posiciona inconscientemente más lejos de la mesa para el servicio siguiente. De la misma manera, un restador que acabe de fallar un servicio cortado a la red tendrá tendencia a levantar más el servicio siguiente; será el momento de darle un servicio menos cortado para que lo levante demasiado, y entrar.

Los parámetros que se utilizan son:

- **Colocación** (corto, pupa, largo, paralelo, cruzado, bolsillo). El servicio pupa es un servicio medio-corto que efectúa dos botes en la mesa adversa, el segundo en los alrededores de la línea de fondo, de tal manera que el restador no sepa hasta el último momento si lo puede entrar de top-spin o pasarlo. Su nombre se debe a las pequeñas lesiones que provoca el choque de los dedos con la línea de fondo de la mesa. También debemos mencionar el servicio corto al medio de la mesa, un poco hacia la derecha, que el restador ha de jugar con la cara de derecha de la pala, y estirando el brazo delante de él. El hecho de tener que jugar con

la muñeca en una posición incómoda (extensión forzada) puede provocar muchos errores.

- **Efecto** (cortado, liftado, lateral, helicoidal, sin efecto). El servicio helicoidal (desviado) puede salir (la pelota se aleja del restador) o entrar (la pelota se acerca al restador). Los más eficaces son los que salen hacia la derecha en el juego zurdo – diestro, y los que entran hacia el bolsillo en el juego diestro – diestro o zurdo – zurdo. Para que sorprenda mucho, un servicio desviado ha de desviarse poco en el primer bote, y mucho en el segundo bote. Para ello, es necesario que la rapidez permita la pérdida de energía justo por encima de la red, para que la desviación sea máxima en el segundo bote (ver los principios generales). Los restadores que utilizan flips son muy vulnerables contra los servicios sin efecto.
- **Rapidez** (largos o cruzados). En particular hay un servicio que aún se utiliza poco, pero que es muy eficaz: el rápido cortado. Es muy difícil de restar bien, o de atacar bien, y representa poco riesgo para el servidor: es solamente una cuestión de referencias.

Un servicio poco utilizado es el servicio rápido corto, que, precisamente porque es corto, puede salir fuera de banda. La realización es bastante difícil, pero vale la pena: es un servicio liftado empujado y no pegado, acelerado con la punta de la pala, como si rodara la pelota sobre la goma hacia la punta de la pala.

Una variante de este último servicio es el “servicio que salta”: es un servicio rápido, largo, muy liftado. El hecho de tener un efecto liftado bastante fuerte acelera la pelota al bote y da la impresión de que salta hacia el restador. Para que aún sorprenda más, el servicio ha de pasar bastante alto y en fase subiendo por encima de la red, y botar cerca de la línea de fondo del servidor (para que el choque con la mesa le añada efecto), y a la línea de fondo del restador (para que de la impresión de que salta).

Un parámetro solo, aunque sea muy bueno su valor absoluto, no es suficiente para molestar a un buen jugador. En cambio, una combinación de dos parámetros actúa a menudo como una sinergia, porque el restador puede evaluar justo uno de los dos parámetros, pero es muy difícil que

evalúe bien dos medidas al mismo tiempo. Un servicio muy cortado puede molestar, pero no sorprenderá mucho. Un servicio cortado bien colocado molestará mucho más. Y un servicio cortado rápido bien colocado será una arma absoluta. Se han de enseñar sistemáticamente todas las combinaciones.

Si no cambian las reglas, es mejor servir por debajo del brazo para los servicios de derecha, y con el codo hacia el adversario y por debajo del brazo libre para los servicios de revés. Esto sirve para esconder la acción de la pala a la pelota en el momento del impacto, y facilita el camuflaje.

Algunos jugadores prefieren lanzar la pelota hacia arriba para que tenga más inercia en el momento del impacto. Se ha medido y se ha comprobado que la pelota tiene más inercia si cae desde una cierta altura. Se ha comprobado también que no se puede ganar más inercia a partir de una altura de 5,5 metros, porque a partir de esta altura la pelota ya no se acelera y cae siempre a la misma velocidad. En cambio, a partir de esta altura lo que sí aumenta es el tiempo que tardará la pelota para bajar, y esto sí que puede molestar al restador porque tendrá que esperar un rato antes de jugar.

El servicio rápido se hace con un empujón dado con una flexión (de derecha) o la extensión (de revés) del codo. La muñeca interviene no para dar rapidez a la pelota sino para añadirle efecto. Según el caso, el efecto puede ser liftado, lateral o cortado.

Los servicios con efecto se efectúan con la muñeca, y si es posible, dentro de un movimiento de rotación interna del húmero (efecto helicoidal y cortado de derecha), flexión del codo (lateral de derecha y liftado de derecha), extensión del codo (lateral de revés, cortado de revés y liftado de revés). Básicamente es el lugar donde se toca a la pelota el que decide si es liftada o cortada (por encima o por debajo del ecuador). Será la dirección de la rascada la que decidirá la combinación helicoidal – cortado, lateral – cortado o lateral – liftado. En casi todos los casos (aparte de los servicios que se efectúan con la rotación interna del húmero), el antebrazo ha de estar vertical en el momento del toque. Es importante que el jugador sepa dar más o menos efecto a su servicio, de manera que engañe al restador con la variación.

Los servicios con efecto lateral se hacen “por el lado de la pelota”, para dar mucho efecto. Es decir, que la orientación de la pala y la dirección del movimiento han de ser paralelos a la dirección que queramos darle a la pelota.

Los servicios cortos lo son porque se les da poco empuje, o en algunos casos ninguno. En este caso la altura del toque de pelota puede ser determinante, y los jugadores han de tener una referencia justa de la altura del toque para poderla variar o repetirla a voluntad.

Los servicios camuflados se componen de dos movimientos diferentes encadenados muy rápidamente, de tal manera que tocando la pelota cerca del cambio del movimiento, no se sabe si se ha tocado con el primer movimiento o con el segundo. El ejemplo más conocido es el de la V: se hace rápidamente un gesto de arriba a abajo, y sin parar, la pala sube hacia arriba, dibujando una V. Se toca la pelota alrededor del ángulo de la V. Si la pala la toca en la fase bajando, y sube después, la pelota será cortada. Si la pala la toca en la fase subiendo, la pelota será liftada. Eso se puede realizar con cualquier combinación en cualquier plano: no todos los servicios se han realizado aún, quedan unos cuantos de ellos por inventar.

Una buena manera de trabajar los servicios cortos es entrenar la habilidad mediante una mesa cuadrículada en 12 partes, y buscar una combinación de los botes que haga la pelota en los diferentes cuadros.

Para trabajar los servicios rápidos, no hay nada mejor que marcar en el suelo el bote de la pelota, y buscar que el servicio (bueno) bote cuanto más lejos mejor.

Para concluir, debemos hacer notar que el trabajo de los servicios es una cuestión de voluntad, porque no requiere ningún contrincante, sólo una cesta de pelotas, y, que el servicio es el único golpe del tenis de mesa en el que todos los parámetros se encuentran en las manos del servidor: los jugadores que no mejoran sus servicios no tienen ninguna excusa.