

MÓDULO 2

Unidad 7

TEC8.- LA CONSTRUCCIÓN DEL PUNTO Y DEL SISTEMA DE JUEGO.

2.7.1.- La construcción del punto.

2.7.2.- La construcción del sistema de juego.

2.7.1.- La construcción del punto.

“Quién no sabe ganar un punto,
no sabe ganar un partido”

XIAO GOU

A partir del eje 2 (ver el módulo 1), ¿cómo continuamos la construcción del punto? Empezaremos sencillamente con el servicio y la restada.

A partir del servicio, y para un servicio dado, vemos de qué maneras el restador puede devolver este servicio, y en cada caso, vemos como podemos continuar:

Ejemplo:

jugador X

- servicio cortado corto
al medio de la mesa

jugador Y (restador)

- pasa pelota corta al medio
a la D
al R

- pasa pelota larga al
medio
a la D
al R

- Flip al medio
a la D
al R

Seguidamente se ha de definir como jugará el servidor en función del tipo de restada.

Empezaremos trabajando sólo con dos o tres opciones de las posibles, es decir, pediremos al restador que reduzca las posibles restadas a 2 o 3, respetando las consignas siguientes:

- No intentar nunca pelotas salvajes, sino asegurar las restadas.
- Cambiar las restadas según la pauta decidida (ejemplo: 50% de cortas al medio, 25% a la derecha, 25% al revés).
- Volver a hacer la misma restada cuando el contrario acabe de fallar, o al contrario, no dar nunca dos pelotas seguidas al mismo lugar, etc...

Después iremos añadiendo una a una las otras posibilidades. Se han de respetar las estadísticas: empezaremos por jugar los tipos de restadas más frecuentes en el partido (no hay muchas). Es inútil entrenar contra restadas que sólo nos encontraremos en un 10% de los casos en un partido, lo podemos guardar para más tarde, cuando suba el nivel, o bien no las

entrenaremos nunca, porque no valdrá la pena. Se ha de enseñar al jugador a no preocuparse de las pelotas salvajes del partido: si un jugador entra fuerte una pelota difícil y la entra, no ha de preocuparnos, porque si continúa, seguro que al final tendrá un porcentaje negativo.

Es evidente que un jugador puede tener un tipo de golpe “especial” que le salga bien, pero deberá de trabajar sistemáticamente los casos que sean más frecuentes.

Normalmente, después del servicio, se busca la entrada. De la misma manera, buscaremos las entradas que molesten o sorprendan, y el adversario (en el entrenamiento) nos ayudará a encontrarlas. Empezaremos también sólo con dos o tres posibilidades, después iremos añadiéndole las otras, etc... Idem para el control de la entrada, o para el contraataque.

En este momento, pediremos al jugador que piense su jugada, que a partir de su experiencia del momento, sepa que servicio ha de hacer para hacer el punto de tal manera, etc... Es un trabajo, no es un juego. El juego viene de que el jugador puede engañar al contrincante o sorprenderlo, pero siempre con la idea de que se está preparando para la competición. Después del trabajo de esquemas de juego se ha de reservar un tiempo de competición para poner en la práctica lo que se acaba de aprender.

El tiempo dedicado a los esquemas de juego ha de ser muy importante: la mitad del tiempo del perfeccionamiento. El análisis técnico que nos permite ver el grado de corrección técnica se ha de hacer en los ejercicios de esquemas de juego, y no en los mismos ejercicios técnicos, porque es importante valorar el gesto cuando el jugador se preocupa de otros elementos.

2.7.2.- La construcción del sistema de juego.

No es el entrenador el que decide el sistema de juego del jugador: el sistema de juego se decidirá solo, a medida que el jugador sepa más esquemas de juego diferentes y escoja de manera totalmente natural los esquemas que le salen mejor, o que a su gusto, le gustaría utilizar más. Estos últimos los deberemos de trabajar más.

Esto significa que hemos de empezar cuanto antes mejor la mayor variedad de esquemas de juego posibles que abarquen la mayor variedad posible de golpes antes de que el sistema empiece a fijarse.

Tan pronto como empiece la competición, empieza la fijación del sistema de juego. Si el sistema de juego es aún demasiado indefinido, esto puede ser contraproducente. La competición (oficial) habría de empezar a partir del momento en que el jugador sea capaz de definir las grandes líneas de su sistema.

Hay pero dos exigencias que nos obligarán a intervenir en el asunto: la coherencia, y el futuro.

La coherencia quiere decir que algunos golpes son incompatibles en la misma jugada, por ejemplo: una buena entrada de derecha y un revés que no mantiene la presión y cede la iniciativa al contrario (esto es bastante frecuente). Hemos visto casos de una incoherencia grave, por ejemplo: un jugador que tiene un buen top-spin de línea 1 o 2, y que tiene picos “soft” al revés. O bien este jugador entra de línea 0-1, y bloquea con el “soft” de revés, o bien se pone una goma que le permita jugar de revés desde la línea 2. Buscar la coherencia del sistema de juego quiere decir poder reaccionar ante todas las situaciones sin revelar una deficiencia grave, que todos los contrarios aprovecharían.

El futuro (en este momento) se apoya en la rapidez, la variación, el ritmo, y la colocación de las pelotas. Todos los entrenadores apuestan por estos valores. Esto no quiere decir de ninguna manera que, según como evolucionen las cosas, otro sistema de juego, basado en otro concepto, no tenga futuro. Lo difícil es tener la idea acertada. ¿Quién dice que ha muerto la defensa?