

MÒDUL 2

Unitat 4

2.4.- ELS SERVEIS: Estudi físic, tàctic i biomecànic.

2.4.- ELS SERVEIS: Estudi físic, tàctic i biomecànic.

És usual veure els jugadors treure des de la cantonada de revés. És una reminiscència de l'època en la que els atacants entraven només de dreta en tota l'amplada de la taula. Ara s'entra bastant de revés i treuen un xic més cap al centre. Tothom té tendència també de treure únicament de dreta i és una llàstima, perquè fins a l'alt nivell, els jugadors que treuen bé de revés tenen un avantatge important, atès que els seus adversaris estan poc acostumats a restar aquests tipus de serveis.

D'una manera general, els serveis de revés afavoreixen l'entrada des de la part de la dreta del servidor, mentre els serveis de dreta tendeixen a tornar cap al revés (això explica que a una certa època els jugadors es col·locaven a la punta del revés per pivotar). Avui en dia encara observem més l'encadenament servei de dreta - pivot que servei de dreta - entrada de revés. Potser perquè encara hi han pocs jugadors que entrin bé de revés.

Hem d'ensenyar com a base tàctica que un servei bo no farà sempre el punt directament, i que la base del servei és poder agafar la iniciativa al segon toc de pilota (que anomenem primera pilota, perquè és la primera pilota que juguem després del servei).

Si no permet agafar la iniciativa, com a mínim un bon servei ha d'impedir el contrincant que l'agafi. La feina d'un bon servei és

doncs de sorprendre o molestar. Es sorprèn més que res amb la rapidesa juntament amb la col·locació, o amb la quantitat d'efecte juntament amb les precedents. Es molesta més amb pilotes difícils de restar, sobretot quan el restador no pot avaluar amb certesa la quantitat d'efecte (variació de l'efecte), o el tipus d'efecte (camuflament), donat que sempre hi ha un risc d'error. Pensem que un jugador com l'Andreij GRUBBA sap fer, sense que es noti gens en el seu gest, un servei una mica tallat, o una mica liftat, i molts jugadors dubten molt per entrar aquests serveis. La base és un servei amb efecte lateral, que segons el casos, toca una mica per sobre o per sota de l'equador.

Els serveis han d'anar sempre per parells a partir d'una mateixa posició inicial, de tal manera que l'adversari no sàpiga quin serà el servei que sortirà de la pala. De la mateixa manera, s'ha d'ensenyar tan bon punt el jugador sigui capaç de fer-ho, a concebre seqüències de serveis, que conduiran més tard a seqüències d'esquemes de joc. El principi de la seqüència de cinc serveis es recolza en el condicionament del contrincant: quan un jugador falla o resta malament un servei, es condiciona inconscientment per preparar-se a restar millor el proper servei a partir dels paràmetres del servei precedent. Exemple: després de ser sorprès per un servei ràpid, el restador es posiciona inconscientment més lluny de la taula per al servei següent. De la mateixa manera, un restador que acabi de fallar un servei tallat a la xarxa tindrà tendència a aixecar més el servei següent; serà el moment de donar-li un servei menys tallat perquè l'aixequi massa, i entrar.

Els paràmetres que es fan servir són:

- **Col·locació** (curt, pupa, llarg, paral·lel, creuat, butxaca). El servei pupa és un servei mig curt que té dos bots a la taula adversa, el segon al voltant de la línia de fons, de tal manera que el restador no sàpiga fins a l'últim moment si el pot entrar de top-spin o passar-lo. El seu nom ve de les petites lesions que provoca el xoc dels dits contra la línia de fons de la taula. També s'ha d'esmentar el servei curt al mig de la taula, un xic cap a la dreta, que el

restador ha de jugar amb la cara de dreta de la pala, i estirant el braç davant seu. El fet d'haver de jugar amb el canell en una posició incòmoda (extensió forçada) pot provocar molts errors.

- **Efecte** (tallat, liftat, lateral, helicoidal, sense efecte). El servei helicoidal (desviat) pot sortir (la pilota s'allunya del restador) o entrar (la pilota s'apropa al restador). Els més eficaços són els que surten cap a la dreta en el joc esquerrà - dretà, i els que entren cap a la butxaca en el joc dretà - dretà o esquerrà - esquerrà. Perquè sorprengui molt, un servei desviat ha de desviar-se poc al primer bot, i molt al segon bot. Per això, cal que la rapidesa permeti just la pèrdua d'energia per damunt de la xarxa, perquè la desviació sigui màxima en el segon bot (vegeu els principis generals). Els restadors que fan servir flips són molt vulnerables contra els serveis sense efecte.

- **Rapidesa** (llargs o creuats). En particular hi ha un servei que s'utilitza encara poc, però que és molt eficaç: el ràpid tallat. És molt difícil de restar bé, o d'atacar bé, i representa poc risc per al servidor: és només una qüestió de referències.

Un servei poc utilitzat és el servei ràpid curt, que, precisament perquè és curt, pot sortir fora de banda. La realització és bastant difícil, però val la pena: és un servei liftat empès i no picat, accelerat amb la punta de la pala, com si rodés la pilota sobre la goma cap a la punta de la pala.

Una variant d'aquest últim servei és el "servei que salta": és un servei ràpid, llarg, molt liftat. El fet de tenir un efecte liftat bastant fort accelera la pilota al bot i dona la impressió de que salta cap al restador. Perquè encara sorprengui més, el servei ha de passar bastant alt i en fase pujant per damunt de la xarxa, i botar a prop de la línia de fons del servidor (perquè el xoc a la taula afegixi efecte), i a la línia de fons del restador (perquè doni la impressió de que salta).

Un paràmetre sol, encara que sigui molt bo el seu valor absolut, no és suficient per molestar a un bon jugador. En canvi,

una combinació de dos paràmetres actua sovint com una sinèrgia, perquè el restador pot avaluar just un dels dos paràmetres, però és molt difícil que avaluï bé dues mesures alhora. Un servei molt tallat pot molestar, però no sorprendrà gaire, un servei tallat ben col·locat molestarà molt més, i un servei tallat ràpid ben col·locat serà una arma absoluta. S'han d'ensenyar sistemàticament totes les combinacions.

Si no canvien les regles, més val treure sota el braç pels serveis de dreta, i amb el colze cap a l'adversari i per sota del braç lliure pels serveis de revés. Això serveix per amagar l'acció de la pala a la pilota en el moment de l'impacte, i facilita el camuflament.

Alguns jugadors prefereixen llançar la pilota enlaire perquè tingui més inèrcia en el moment de l'impacte. S'ha mesurat i s'ha comprovat que la pilota té més inèrcia si cau des d'una certa alçada. S'ha comprovat també que no es pot guanyar més inèrcia a partir d'una alçada de 5,5 m, perquè a partir d'aquesta alçada la pilota ja no s'accelera i cau sempre a la mateixa rapidesa. En canvi, a partir d'aquesta alçada el que sí augmenta és el temps que tardarà la pilota per baixar, i això sí que pot molestar el restador perquè haurà d'esperar una estona abans de jugar.

El servei ràpid es fa amb una empenta donada amb la flexió (de dreta) o l'extensió (de revés) del colze. El canell intervé no per donar rapidesa a la pilota sinó per afegir-li efecte. Segons el cas, l'efecte pot ser liftat, lateral o tallat.

Els serveis amb efecte s'efectuen amb el canell, i si s'escau, a dins d'un moviment de rotació interna de l'húmer (efecte helicoïdal i tallat de dreta), flexió del colze (lateral de dreta i liftat de dreta), extensió del colze (lateral de revés, tallat de revés i liftat de revés). Més que res és el lloc on es toca la pilota el que decideix si és liftada o tallada (per sobre o per sota de l'equador). Serà la direcció de la rascada la que decidirà la combinació helicoïdal - tallat, lateral - tallat o lateral - liftat. En quasi tots els casos (tret dels serveis que es fan amb rotació interna de l'húmer), l'avantbraç ha d'estar vertical en el moment del toc. És important que el jugador

sàpiga donar més o menys efecte al seu servei, de manera que enganyi el restador amb la variació.

Els serveis amb efecte lateral es fan "pel costat de la pilota", per donar molt efecte. És a dir que l'orientació de la pala i la direcció del moviment han de ser paral·lels a la direcció que hom vol donar a la pilota.

Els serveis curts ho són perquè se'ls dona poca empenta, o en alguns casos cap. En aquest cas l'alçada del toc de pilota pot ser determinant, i els jugadors han de tenir una referència justa de l'alçada del toc per poder-la variar o repetir-la a voluntat.

Els serveis camuflats es componen de dos moviments diferents encadenats molt ràpidament, de tal manera que tocant la pilota a la vora del canvi del moviment, no se sap si s'ha tocat amb el primer moviment o amb el segon. L'exemple més conegut és el de la V: es fa ràpidament un gest de dalt a baix, i sense parar, la pala puja cap a dalt, dibuixant una V. Es toca la pilota al voltant de l'angle de la V. Si la pala la toca en la fase baixant, i puja després, la pilota serà tallada. Si la pala la toca en la fase pujant, la pilota serà liftada. Això es pot realitzar amb qualsevol combinació en qualsevol pla: no tots els serveis s'han realitzat encara, en queden alguns per inventar.

Una bona manera de treballar els serveis curts és entrenar l'habilitat mitjançant una taula quadriculada en 12 parts, i buscar una combinació dels bots que faci la pilota en els diferents quadres.

Per treballar els serveis ràpids, ni hi ha res com marcar al terra el bot de la pilota, i buscar que el servei (bo) boti com més lluny millor.

Per concloure, notem que el treball dels serveis és una qüestió de voluntat, perquè no requereix cap contrincant, només una cistella de pilotes, i que el servei és l'únic cop en el tennis de taula, on tots els paràmetres es troben a les mans del servidor: els jugadors que no milloren els seus serveis no tenen cap excusa.