

MÓDULO 3

Unidad 6

3.6.1.- Análisis de los sistemas de juego.

3.6.2.- Los fundamentos de la táctica.

3.6.1.- Análisis de los sistemas de juego.

Ya hemos visto un ejemplo del tipo de observación del sistema de juego de un jugador en competición (ver la unidad 3.3). El sistema de juego de un jugador se compone del conjunto de golpes que hace para ganar puntos, pero más que nada de las ideas o de las intenciones que utiliza para ganar los puntos. Dicho de otra manera: ¿Cómo lo hace el jugador para ganar los puntos?

Hemos de tener claro que las deficiencias o los agujeros forman parte del sistema de juego, y la manera que el jugador utiliza para no perder puntos también forma parte de él.

También forman parte del sistema de juego los automatismos y los encadenamientos de golpes que el jugador utiliza de una manera inconsciente, pero que cuando se analiza con vídeo, se observa que siempre los hace de la misma manera.

Si hablamos de J.O. WALDNER, que sin duda es el jugador más conocido de hoy en día, y si decimos que su juego se apoya en un control de pelota muy bueno, aunque sea verdad, no es que avancemos mucho. Lo que hemos hecho no es una análisis, sino al contrario, es una síntesis.

Si decimos que al jugador X no le sale el top-spin en fase subiendo, ni el flip, ni ningún ataque sobre la mesa, porque ha empezado desde joven a jugar así, que le gusta jugar de lejos, que es una pena,

porque con los picos cortos en su revés, jugar de revés de lejos no le puede permitir mucho control, y que se lo hemos dicho muchas veces, pero que no hay manera, no es tampoco un análisis, es una explicación y un lamento, pero no nos servirá de mucho para establecer una estrategia de entrenamiento.

Si decimos del jugador X que cuando le alejamos de la mesa, dejándolo entrar sobre una pelota larga cruzada a su derecha, y que después jugándole rápido hacia su revés, X está perdido, no es tampoco un análisis, es una táctica para ganar cuando se juega contra él, pero no nos sirve de mucho para ayudarlo a progresar. A pesar de ello, diciendo todo lo que acabamos de decir, nos parece que le conocemos, a X. La dificultad del análisis es que hemos de detallar para profundizar.

Una manera útil de analizar los sistemas de juego (existen otros), es empezar por las intenciones de juego:

- Con el servicio,
 - ¿Desde dónde sirve?
 - ¿Cómo quiere molestar? (rapidez, bolsillo, desviación, efecto, variación).
 - ¿Se pueden entrar sus servicios? ¿Porqué?
 - ¿Cuáles son sus golpes en función de las restadas?
 - Cortas
 - Rápidas (a la derecha, al bolsillo, al revés)
 - Cortadas (a la derecha, al bolsillo, al revés)
- ¿Cómo entra de derecha?
 - ¿Hacia donde? (a la derecha, al bolsillo, al revés)
 - ¿Varía? ¿Cómo?
 - ¿Cuál es la entrada que más hace?

- ¿Cómo entra de revés? (mismas preguntas)

- ¿Cómo está de desplazamiento hacia la derecha?
 - ¿ - hacia el revés?

- ¿ Se aleja de la mesa? ¿Cuándo?

- Contra el servicio:
 - ¿Cómo resta el servicio?
 - Corto
 - Desviado, etc... todos los servicios

 - ¿Cómo hace los flips?
 - De derecha, de revés

- Contra la entrada
 - Controla (fuertemente, débilmente, hacia donde)

 - Contraataca (pegando, contratop-spin, hacia dónde)

etc, etc., se pueden hacer unas parrillas de análisis muy completas, con toda suerte de observaciones sobre el ritmo, los tipos de desplazamiento, cualidades de rapidez.

Todos los entrenadores lo han de hacer respecto a sus jugadores, pero también con los adversarios de sus jugadores, porque ganar un campeonato quiere decir ganar contra estos mismos adversarios. Además, ahora con las cámaras de vídeo, se pueden grabar los partidos y estudiarlos tranquilamente en casa.

Este análisis ha de servir para establecer el plan de entrenamiento y preparar los partidos contra jugadores en concreto. A partir de una cierta edad, el jugador puede tener su pequeño cuadernillo con los

apuntes tácticos sobre sus adversarios, igual que los jugadores profesionales, que tienen claro como se ha de jugar contra cada adversario, de tanto que se conocen entre ellos.

3.6.2.- Los fundamentos de la táctica.

El concepto de táctica recubre el concepto de flexibilidad de los actos motrices que permite adaptar su juego al del contrario para aprovechar sus debilidades y aplicar los propios puntos fuertes.

El requisito número uno de la táctica es la lucidez en el juego, sin la cual el remedio es peor que la enfermedad: se ha visto jugadores que estaban aplicando una táctica con buenos resultados, y que cuando súbitamente el adversario cambiaba su táctica, no se daban cuenta de ello y continuaban jugando de la misma manera, sin entender porqué ya no les funcionaba la táctica que estaban aplicando.

Trabajar la táctica en la sala del club es difícil porque los jugadores se conocen, y porque la jerarquía establecida hace que los jugadores no crean demasiado en sus posibilidades de ganar cambiando la táctica. La solución es hacer concentraciones de competición, que son competiciones amistosas, arregladas precisamente para trabajar la táctica. Los entrenadores pueden ponerse de acuerdo para hacer competiciones en las cuales puedan dar consejos, o bien competiciones en las que nadie de consejos. También se pueden poner de acuerdo para poder intervenir durante los partidos tanto como quieran para permitir a los jóvenes jugadores que puedan aprender la táctica.

Aún será necesario, de todos modos, que los jugadores tengan una cierta flexibilidad en el juego, la lucidez mencionada, y que se hayan preparado para este tipo de actividad. Se han pues de preparar en la sala las diversas maneras de jugar y ponerlas en la práctica en ejercicios tácticos.

El más práctico es el juego del rey: tres jugadores con una mesa y dos pelotas. "A" juega contra "B" un punto. El perdedor sale y entra el tercer jugador, que juega también un punto, mientras el perdedor va a recoger la pelota, etc. A partir de esta estructura se puede decidir que el

que entra recibe una consigna para jugar su punto de una manera precisa, y se le puede hacer un comentario al jugador que sale. También se pueden jugar más puntos (3 o una secuencia entera de servicios), y decidir quién sirve (el que entra o el que sale).

Todas las combinaciones para contar puntos son válidas para ensayar formas tácticas (contar como en el voleibol, como en el tenis, contando las series de puntos seguidos, con handicaps, etc...), con el servicio y contra el servicio.

Todo esto es posible evidentemente en la estructura del club o del equipo nacional: el entrenador es el mismo que hace banda y que lleva el entrenamiento. Si este no es el caso, es preciso encontrar soluciones de continuidad entre el entrenamiento y la competición, y en todo caso, es la competición la que manda, porque los resultados se hacen en la competición, y no en el entrenamiento, y el entrenamiento se decide a partir de la competición, y no al revés.

Para hacer banda, hay unos cuantos principios que se han de conocer:

- Dar consejos positivos (haz esto) o restrictivos (cuando ... haz esto), pero evitar los consejos negativos (no hagas esto).
- Sólo dar uno o dos consejos (nunca más, sería contraproducente).
- Preparar la presentación del consejo para que sea corto y claro (es conveniente tener una pequeña tablilla para dibujar jugadas).
- Nunca dar un consejo si no se sabe si el jugador lo puede seguir (es peor).
- Si el jugador no está preparado para recibir consejos, más vale animarle (soporte afectivo), sin darle ningún consejo.