

MÓDULO 3

Unidad 7

3.7.1.- El análisis del punto.

3.7.2.- Taxonomía o jerarquización de los objetivos.

3.7.1.- El análisis del punto.

En un veintiuno, solo la cuarta parte de los puntos se hacen con un esquema de juego que pase del cuarto toque de pelota (servicio, restada, entrada, control o contraataque). Los demás puntos se hacen con cuatro toques de pelota como máximo.

Todos los puntos empiezan con un servicio y una restada. Se deben pues de trabajar con una atención particular las cuatro primeras pelotas. Evidentemente, también se han de trabajar los intercambios de golpes, cuando los jugadores son capaces de ello. Pero esto requiere un cierto nivel técnico, y además, dado que a los jugadores les gusta mucho intercambiar golpes, hacen ver que son capaces de hacerlo ayudándose mutuamente, es decir, con regularidad y colocación convenida.

Aunque esto se haga en el calentamiento, o que sea un ejercicio de habilidad, de ritmo, de piernas, o que tenga cualquier otro objetivo, esto no deja de ser un ejercicio, y no tiene nada que ver con los puntos tal y como se juegan en el partido, donde precisamente, la meta es que el contrario no pueda devolver la pelota. En este tema, muchos jugadores han cogido malas costumbres y no saben acabar un punto que se alarga porque no saben salir del peloteo, por miedo a fallar.

Las formas modernas de jugar de hoy en día son justamente todo lo contrario del juego de regularidad. Una de las ideas maestras es **la variación**. Todas las formas de variación: efecto, ritmo, esquemas, estructuras de juego. A partir de una misma forma de inicio del punto,

los jugadores de nivel internacional saben entrar desde cualquier ángulo, con cualquier efecto, desde cualquier punto de la trayectoria. Ellos saben controlar una entrada dándole a la pelota muchas trayectorias diferentes: amortiguada, rápida, corta, incluso cortada. Las restadas sorprenden bastante.

La colocación de la pelota abarca toda la mesa. Se hacen jugadas en las que la pelota hace un bote corto después de la red para conseguir más ángulo (pelotas que salen fuera de banda).

Se empieza el juego con un top-spin con efecto con un “tempo” mediano para jugar una segunda pelota rápida al bote. Si el adversario coge la iniciativa, el jugador controla desde la línea 1 o 2, colocando las pelotas para impedir la rematada y contraataca con top-spin desde la línea 2.

Se juega con contratop-spin desde la primera entrada para alejar al contrincante de la mesa y abrir el ángulo con el cual se le intenta superar con un top-spin rápido.

Es evidente que estos esquemas son difíciles de realizar, y que para ejecutarlos con un cierto grado de seguridad, son indispensables unas cuantas horas de entrenamiento. Hemos pues de empezar pronto, y con las mismas ideas podemos construir esquemas sencillos que son rápidamente eficaces.

Para analizar el punto sin vídeo, solo hay una solución: guardarse en la memoria el punto con el fin de recordar después como se ha desarrollado. Si dura más de cuatro toques de pelota, es difícil, pero no hace falta recordarlo todo: los cuatro primeros toques son suficientes, porque son ellos los que determinan como se juega.

En cambio, cuanto más preciso sea el análisis, más aprovechable será: lo que necesitamos es entender cuales son los elementos (a veces los detalles) que hacen que el jugador coja, mantenga, o pierda la iniciativa, o pueda devolver la pelota en buenas o malas condiciones.

Hemos visto ya la estructura del análisis de un golpe (ver la unidad 3.3), utilizaremos la misma técnica para el punto. Al principio, es

útil la elaboración de parrillas de análisis. La diferencia importante que hay con el análisis de un golpe es la intención, que es, a la vez, difícil de interpretar. También puede ocurrir que no haya ninguna intención, sobre todo cuando un jugador está sometido a la iniciativa adversa.

3.7.2.- Taxonomía o jerarquización de los objetivos.

El análisis de los puntos nos permite recoger una cantidad horrorosa de datos. No todos son utilizables, pero de ellos podemos obtener muchas informaciones sobre las posibilidades de mejora del jugador en competición.

Dado que agrupamos las observaciones por familias y que cada familia nos da 2 o 3 objetivos, podemos tener entre veinte y treinta objetivos diferentes a partir de un análisis.

Los hemos de escoger por orden de importancia respecto a la eficacia general del jugador: hay casos en los que se presentan solo dos o tres veces en un partido, y en cambio, si por ejemplo el jugador tiene un problema de restada de los servicios, es importantísimo, porque es una situación que se presenta en el 50% de los casos. Calculamos la importancia relativa en función del número de puntos por veintiuno que podría representar una mejora en este objetivo.

Después, los hemos de escoger según el tiempo que se ha de dedicar: objetivos a corto plazo o a largo plazo. Esto nos permite saber que porcentaje de tiempo dedicamos a cada objetivo en cada unidad de entrenamiento (ciclo corto).

Al final los clasificaremos según el volumen de trabajo que requieran, empezando por los que exijan más tiempo de trabajo en cada sesión.

Nuestro plan de entrenamiento ya está casi a punto: solo nos faltarán los ejercicios y la planificación.