

MÒDUL 3

Unitat 7

3.7.- L'anàlisi del punt

3.7.1.- L'anàlisi del punt.

3.7.2.- Taxonomia o jerarquitzaació dels objectius.

3.7.1.- L'anàlisi del punt.

En un vint i un només una quarta part dels punts es fan amb un esquema de joc que passi del quart toc de pilota (servei, restada, entrada, control o contraatac). Els altres punts es fan en quatre tocs com a màxim.

Tots els punts comencen amb un servei i una restada. S'han doncs de treballar amb una cura particular les quatre primeres pilotes. Evidentment, s'han de treballar també els intercanvis de cops, quan els jugadors en són capaços. Però això requereix un cert nivell tècnic, i a més, com que als jugadors els agrada molt intercanviar cops, fan veure que són capaços de fer-ho ajudant-se mútuament, és a dir amb regularitat, i col·locació convinguda.

Encara que això es faci a l'escalfament, o que sigui un exercici d'habilitat, de ritme, de cames, o que tingui qualsevol altre objectiu, això no deixa de ser un exercici, i no té res a veure amb els punts tal com es juguen en el partit, on precisament, la meta és que el contrari no pugui tornar la pilota. En aquest tema, molts jugadors han agafat mals costums i no saben acabar un punt que s'allarga perquè no saben sortir del piloteig, per por de fallar.

Les formes modernes de jugar avui en dia són justament tot el contrari del joc de regularitat. Una de les idees mestres és la **variació**. Totes les formes de variació: efecte, ritme, esquemes, estructures de joc. A partir d'una mateixa forma d'inici del punt, els jugadors de nivell internacional saben entrar des de qualsevol angle, amb qualsevol efecte, des de qualsevol punt de la trajectòria. Ells saben controlar una entrada donant a la pilota moltes trajectòries diferents: esmorteïda, ràpida, curta, inclòs tallada. Les restades sorprenen força.

La col·locació de la pilota abraça tota la taula. Es fan jugades en les que la pilota fa un bot curt després de la xarxa per aconseguir més angle (pilotes que surten fora de banda).

Es comença el joc amb un top-spin amb efecte amb un "tempo" mitjà per jugar una segona pilota ràpida al bot. Si l'adversari agafa la iniciativa, el jugador controla des de la línia 1 o 2, col·locant les pilotes per impedir la rematada i contraataca amb top-spin des de la línia 2.

Es juga amb contratop-spin des de la primera entrada per allunyar el contrincant de la taula i obrir l'angle amb el qual se l'intenta superar amb un top-spin ràpid.

És evident que aquests esquemes són difícils de realitzar, i que per executar-los amb un cert grau de seguretat, calen unes quantes hores d'entrenament. Hem doncs de començar d'hora, i amb les mateixes idees podem construir esquemes senzills que són ràpidament eficaços.

Per analitzar el punt sense vídeo, només hi ha una solució: guardar-se en la memòria el punt per tal de recordar després com s'ha desenvolupat. Si dura més de quatre tocs de pilota, és difícil, però no cal recordar-lo tot: els quatre primers tocs són suficients, perquè són ells els que determinen com es juga.

En canvi, com més precisa sigui l'anàlisi, més aprofitable serà: el que necessitem és entendre quins són els elements (a vegades els detalls) que fan que el jugador agafi, mantingui, o perdi la iniciativa, o pugui tornar la pilota en bones o males condicions.

Hem vist ja l'estructura de l'anàlisi d'un cop (vegeu la unitat 3.3), farem servir la mateixa tècnica per al punt. A l'inici, és útil l'elaboració de graelles d'anàlisi. La diferència important que hi ha amb l'anàlisi d'un cop és la intenció, que és a la vegada difícil d'interpretar. També pot passar que no hi hagi cap intenció, sobretot quan un jugador està sotmès a la iniciativa adversa.

3.7.2.- Taxonomia o jerarquitització dels objectius.

L'anàlisi dels punts ens permet recollir una quantitat horrorosa de dades. No totes són utilitzables, però en podem obtenir moltes informacions sobre les possibilitats de millora del jugador en competició.

Atès que agrupem les observacions per famílies i que cada família ens dóna 2 o 3 objectius, podem tenir entre vint i trenta objectius diferents a partir d'una anàlisi.

Els hem de triar per ordre d'importància respecte a l'eficàcia general del jugador: hi han casos en els que es presenten només dos o tres vegades en un partit, i en canvi, si per exemple, el jugador té un problema de restada dels serveis, és importantíssim, perquè és una situació que es presenta en el 50% dels casos. Calculem la importància relativa en funció del nombre de punts per vint-i-un que podria representar una millora en aquest objectiu.

Després, els hem de triar segons el temps que s'hi ha de dedicar: objectius a curt termini o a llarg termini. Això ens permet saber quin percentatge de temps dediquem a cada objectiu en cada unitat d'entrenament (cicle curt).

Formació d'Entrenadors de Tennis de Taula

Programació específica: Mòdul 3, Unitat 7

Autor: Gérard Le Roy
Escola Catalana d'Entrenadors
Federació Catalana de Tennis de Taula
Consell Català de l'Esport

Al final els classificarem segons el volum de treball que requereixin, començant pels que exigeixen més temps de treball a cada sessió.

El nostre pla d'entrenament ja està quasi a punt: ens faltaran només els exercicis i la planificació.