



# TÁCTICA AVANZADA: CONCEPTOS, CARACTERÍSTICAS Y 5 SITUACIONES DE JUEGO

Departamento de Desarrollo ITF



CURSO PARA ENTRENADORES DE NIVEL III



## En esta sesión ...

- Presentaremos algunos conceptos de táctica ganadora de individuales.
- Explicaremos las características fundamentales de la táctica de alto nivel.
- Reflexionaremos sobre los principios y objetivos tácticos fundamentales para el tenis competitivo avanzado en las 5 situaciones de juego.

# CONCEPTOS TÁCTICOS GANADORES PARA EL TENIS DE INDIVIDUALES

# Estrategia Ganadora de Individuales

## Conceptos

- Hay algunos conceptos básicos que el jugador tiene que seguir para asegurarse un plan ganador.
- Estos conceptos están determinados por las dimensiones de la cancha, que no cambian independientemente de donde se juegue.
- De la misma forma que hay principios científicos que deben seguirse en cuanto a la técnica, también en táctica existen principios que han de seguirse.
- Se pueden utilizar los siguientes 10 conceptos para desarrollar las habilidades de toma de decisión en individuales.

# Estrategia Ganadora de Individuales

## Conceptos

- **Concepto 1 – Jugar al porcentaje consistentemente**
- **Concepto 2 – Conoce las zonas**
- **Concepto 3 – Comprende las áreas o dianas**
- **Concepto 4 – Limitar los cambios de direcciones**
- **Concepto 5 – Centrar la pelota**
- **Concepto 6 – Atacar las pelotas cortas**
- **Concepto 7 – Utilizar la secuencia 1-2**
- **Concepto 8 – D.N.O. Defensivo, neutral, o ofensivo**
- **Concepto 9 – Aguanta la línea**
- **Concepto 10 – Cambia marchas**

# Concepto 1 – Jugar al porcentaje consistentemente

- Un plan simple consiste en reducir el número de puntos perdidos por errores no forzados y aumentar el número de puntos ganados forzando al contrario a cometer errores.
- Errores no forzados son errores cometidos sin que haya presión del contrario.
- Errores forzados no son necesariamente fallos, sino pérdidas de punto debido a la presión del contrario.
- En individuales, los tres golpes más importantes desde el punto de vista de la consistencia son: servicio, resto y subida a la red.

# Concepto 2 – Conoce las zonas

- Utiliza la analogía del semáforo:
- Zona roja: Área de fondo: segura, juego consistente
- Zona amarilla: Área de media cancha: avanzar, subir
- Zona Verde: Área de delante: avanza y busca acabar el punto

# Concepto 3 – Comprende las áreas o dianas

- Cuanto más cerca se esté de la red mayor es el ángulo en potencia ( $130^\circ$  en la red frente a  $19.6^\circ$  en el fondo).
- La altura es igual a la profundidad – Busca una ventana de 3'-6' sobre la red.
- Línea segura- Dibuja un pasillo imaginario dentro de la línea de individuales (para golpes de subida). No busques que la subida bote en la línea.
- Áreas seguras- Son áreas pre-determinadas, por ejemplo, cuando se está a la defensiva en un lateral, hay que jugar alto y profundo para ganar tiempo para recuperar.



## Concepto 4 – Limitar los cambios de direcciones

- La diferencia entre jugar cruzado y jugar paralelo es muy pequeña ( $19.1^\circ$ ).
- La posibilidad de cometer un fallo aumenta cuando se cambia la dirección de una pelota profunda cruzada.

# Concepto 5 – Centrar la pelota

- El mejor error es jugar la pelota larga.
- En los ejercicios se puede usar el concepto de los dos botes — una línea imaginaria extendida desde la línea lateral, entre la que tiene que botar el segundo bote.
- Centrar la pelota reducirá el área de golpeo y los ángulos del contrario.

# Concepto 6 – Atacar las pelotas cortas

- Cuando te acercas a pegar pelotas cortas, determina tu alcance para pelotas cortas, es decir, el número de pasos que tienes que dar para alcanzar una buena posición en la volea.
- Sube a la parte débil del contrario, es decir la parte en la que suelen pegar golpes más altos y largos.
- Sube en la línea segura y muévete siguiendo la línea de subida para aproximarte al máximo a la red.
- La efectividad en la red supone ganar 2 puntos de cada 3 (66%).

# Concepto 7 – Utilizar la secuencia 1-2

- Utilizar la secuencia 1-2 para lo siguiente:
  - Subida y volea;
  - Volea baja y volea alta;
  - Primer y segundo passing shot; y
  - Saque y volea.
- Hay que intentar ganar el punto en el segundo golpe, por ejemplo, cuando un contrario sube a la red, juega el primer passing shot a él o a su volea más débil.

## Concepto 8 – D.N.O.

- Jugando de fondo, juega según tu posición — bien defensiva, neutral u ofensiva.
  - Defensiva es tras la línea de fondo,
  - Neutral es sobre la línea de fondo, y
  - Ofensiva es dentro de la cancha.

# Concepto 9 – Aguanta la línea

- En las voleas bajas, el golpe de porcentaje es jugar en paralelo.
- Hay que utilizar la diana de línea de seguridad.

# Concepto 10 – Cambia marchas

- Cambia la táctica y el ritmo cuando lo necesites utilizando:
  - Más o menos liftado
  - Reveses cortados
  - Más altura sobre la red
  - Estando en el fondo más tiempo
  - Variando la velocidad de la pelota
  - Atacando sólo las pelotas muy cortas
  - Sacando el primer saque como si fuera el segundo
  - Tomando más tiempo entre puntos

# CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LA TÁCTICA EN EL ALTO NIVEL



# Características principales de la táctica en el alto nivel

## Variación de los golpes

- El liftado anteriormente permitió jugar golpes de más calidad.
- Ahora los jugadores pueden variar la cantidad de liftado que imparten a los golpes.
- Ahora golpean considerablemente más plano (bajo), profundo y rápido.
- El resto y el passing shot son cada vez más peligrosos.
- La precisión y seguridad de todos los golpes no ha sufrido con la ampliación del nuevo liftado.

# Características principales de la táctica en el alto nivel

## Cubrir la cancha

- Los jugadores son capaces de cubrir la parte contraria de su lado de forma más eficiente.
- Pueden golpear con más precisión y potencia desde cualquier zona de la cancha.
- Son capaces de poner a su contrario bajo presión más eficientemente.

# Características principales de la táctica en el alto nivel

## Revés a dos manos (R2M) mucho más potente

- Ha cambiado la estrategia del tenis: El juego de fondo domina el tenis.
- Problemas para el jugador de saque-volea: Los jugadores de R2M pueden jugar restos perfectos de ambos lados y a todas las alturas.
- El R2M pone presión en los contrarios con golpes muy rápidos y agresivos en todas las posiciones.
- El R2M puede superar todas las situaciones difíciles cambiando a una mano con slice o de volea.
- El R2M permite jugar voleas con top spin a media cancha.
- Los jugadores con R2M no tienen casi ninguna zona débil en el juego de fondo de cancha.

# Características principales de la táctica en el alto nivel

## El juego de fondo es considerablemente más rápido y agresivo

- Los jugadores tienen un potencial táctico significativamente mucho mayor.
- Tienen mayor perfección técnica,
- La tecnología moderna en las raquetas influye,
- La aplicación de las ciencias del movimiento y del entrenamiento (biomecánica, anatomía, metodología, fisiología, etc.) ha influido mucho.

# Características principales de la táctica en el alto nivel

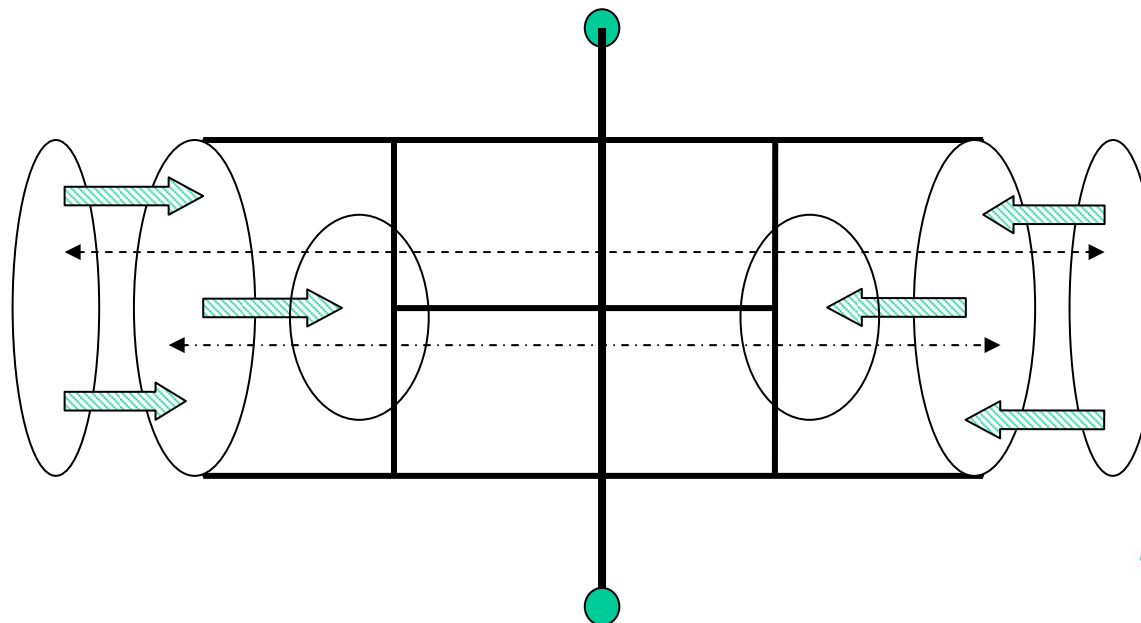
## Nueva estrategia básica para todos los mejores jugadores

- Muchos jugadores prefieren golpear un golpe ganador muy fuerte o intentar forzar al contrario a que cometa un error.

# Características principales de la táctica en el alto nivel

## Nueva posición en la línea de fondo

Acorta la distancia entre ambos jugadores.



# Características principales de la táctica en el alto nivel

## Estilos de juego

- Los jugadores profesionales actuales están muy en forma y son muy fuertes.
- Casi todos ellos golpean y cubren la cancha muy bien , y son tácticamente muy agresivos.
- El jugador de contra-ataque, como el tipo de jugador defensivo de fondo que reacciona a sus oponentes y les permite dictar su juego, no existe más en el tenis moderno profesional masculino.

# Características principales de la táctica en el alto nivel

## Estilos de juego

- En el tenis moderno los estilos de juego tienden a igualarse.
- Se encuentran jugadores que basan su juego sobre el saque y volea pero que juegan razonablemente bien desde el fondo.
- Lo mismo pasa con los jugadores de arcilla.
- Basan su juego sobre los golpes de fondo pero son capaces de jugar un buen juego de red cuando es necesario.
- Por eso se encuentran más jugadores “completos” y es difícil encontrar jugadores de saque y volea puros o jugadores defensivos.



# PRINCIPIOS Y OBJETIVOS TÁCTICOS FUNDAMENTALES PARA EL TENIS AVANZADO DE COMPETICIÓN EN LAS 5 SITUACIONES DE JUEGO

# Táctica en el nivel avanzado

## Introducción

- En este nivel los jugadores son tan eficientes al realizar un estilo de juego y su táctica correspondiente que el contrario y el ambiente pasan a tener una importancia secundaria.
- El objetivo fundamental es simplemente imponer su juego al contrario.

# Tácticas para el Servicio

## ¿Dónde y qué tipo de saque?

- En el circuito hay muchos estilos distintos y muchos saques diferentes.
- También hasta hace pocos años había muchos jugadores de saque y volea diferentes.
- Sampras, Rafter, Edberg, Ivanisevic, Henman, Cash, y Becker tenían todos distintos estilos en el saque y lo utilizaban de distinta forma y con resultados diferentes.
- Rafter, Henman y Edberg han sido los mejores sacadores de su clase por su rápida movilidad y el tipo de servicio que les permitía conseguir una buena posición en la red.

# Tácticas para el Servicio

## ¿Dónde y qué tipo de saque?

- Muchos de los jugadores modernos tienden a olvidar los “aces”, ¿Por qué?
  - En parte por el aumento en la efectividad del resto, y
  - Por que las superficies en el circuito son más lentas..
- ¿Pero qué pasa si tienen un mal día?

# Tácticas para el 1<sup>er</sup> Servicio en el tenis de alto nivel

- En el tenis masculino la potencia es lo primordial.
- Hay muy pocos jugadores que no puedan sacar como mínimo a 110 millas por hora (mph).
- Independientemente de su estilo de juego o de la superficie, muchos jugadores pueden sacar “aces” o saques ganadores.
- Los grandes sacadores son aquellos que sacan consistentemente por encima de las 120mph.

# Tácticas para el 1<sup>er</sup> Servicio en el tenis de alto nivel

- El número de jugadores que son buenos sacadores aumenta constantemente, y hay varios que pueden sacar a más de 135mph
- Una vez que los saques van a 125mph, parece que no es más ventajoso sacar a más velocidad.
- Andre Agassi comentó que preferiría golpear a 141mph, que le sacaran un ace a 120mph.
- Hay muy pocos ganadores de Grand Slam que no tengan el servicio como una gran arma en su juego.

# Tácticas para el 2º Servicio en el tenis de alto nivel

- La aparición de segundos servicios más potentes es la innovación más visible en la táctica moderna de alto nivel.
- Segundos saques a velocidades de 110mph y más son más y más comunes.

# Tácticas para el Servicio

## Porcentaje

- El porcentaje de puntos ganados es una estadística.
  - Entre los mejores jugadores es generalmente más del 80%.
- El porcentaje de 1<sup>os</sup> servicios buenos es igualmente importante.
- Los jugadores han aumentado la velocidad de sus 2<sup>os</sup> servicios para obtener los mismos beneficios.
- El hecho de que van a cometer más doble faltas es un tema de calcular el riesgo frente al posible beneficio, y cada jugador tiene que conseguir su equilibrio personal.



# Servicio

## Consejos Tácticos

- Si dudas, saca al lado débil.
- Los grandes sacadores no usan mucho el saque al cuerpo. Hay que usarlo porque da al restador una tercera variable a la que prestar atención.
- Un restador con una empuñadura Oeste extrema tiende a tener dificultades al restar saques angulados hacia la derecha.
- Un saque con slice al centro en la cancha de ventaja hará que el restador se mueva más que un saque más plano.
- Hay que anotar los patrones de servicio de los jugadores para asegurarse de que el jugador tiene un patrón de servicio razonablemente variado.
- Variar la posición de inicio del saque puede ser beneficioso.

# Táctica del resto

## Importancia

- De media, aproximadamente se juegan 30 juegos en un partido al mejor de 3 sets.
- Con una media de 8 puntos por juego, hace un total de 240 puntos.
- Basándonos en una media de 6 golpes por punto en arcilla, significa que hay 1440 golpes por partido, es decir, 720 golpes por cada jugador
- Si cada jugador golpea 3 golpes por peloteo, 1 de estos 3 golpes es un resto o un servicio.
- Esto significa que el 15% de todos los golpes son restos.
- En arcilla, el 30 - 33 % de todos los puntos se acaban inmediatamente tras el resto.

# Táctica del resto

## Importancia

- En cancha rápida, se juegan de media 5 golpes por punto que significa jugar 1200 golpes por partido, es decir 600 golpes por jugador.
- Lo que significa 2.5 golpes por jugador por punto.
- De ellos, uno es o un servicio o un resto, ¡Por lo que el 20% de todos los golpes es un resto!
- ¡En cancha rápida, del 37 al 42 % de todos los puntos se acaban inmediatamente tras el resto!
- Además, el 11% de todos los puntos en arcilla y el 17% de todos los puntos en rápida se acaban con el 3<sup>er</sup> golpe.

# Táctica del resto

## Importancia

- Aproximadamente el 6% de todos los puntos en arcilla y el 11% en rápida acaban con el 4<sup>o</sup> golpe. Además, el 7% de todos los puntos en arcilla y el 9% en rápida acaban con el 5<sup>o</sup> golpe. Sólo el restante 8% de todos los puntos jugados en arcilla y el 5% de los jugados en rápida acaban con el 6<sup>o</sup> golpe.
- Al aumentar el número de golpes por peloteo, el número de puntos que se deciden disminuye. El inicio de cada punto es, por tanto, particularmente importante.

# Táctica del resto

## Importancia

- Igual que el resultado del resto depende mucho de la calidad del servicio, el resultado del 3<sup>er</sup> golpe (el 2<sup>o</sup> golpe jugado por el sacador) depende de la calidad del resto.
- El 3<sup>er</sup> golpe junto con el 4<sup>o</sup> (el 2<sup>o</sup> golpe del restador) determina el resultado del 17% de los puntos en arcilla y el del 28% de los puntos en rápida. Este resultado positivo o negativo depende, según una probabilidad muy alta, de la calidad del servicio o resto precedentes (golpes ganadores a media cancha, voleas ganadoras, etc.).
- Esto significa que en conjunto, sobre el 50 - 70 % de todos los puntos en un partido dependen de la calidad bien del saque o del resto.

# Táctica del resto

## Importancia

- El resto contribuye al 25 - 35 % del nivel de éxito o fracaso general
- ¡Aproximadamente es 1/3 del partido!
- En el tenis actual, la calidad del resto es de importancia crucial para el resultado del partido.
- El resultado del 5º y 6º golpes (que suponen el 15% de todos los golpes) depende, en la mayoría de los casos, de los golpes previos, los cuales, están muy influenciados por el servicio y el resto.

# Resto de Alto Nivel

## Consejos Tácticos

- Las tácticas del resto dependen de el tipo, velocidad y la calidad general del saque, la altura del bote y de las habilidades técnicas del restador.
- El resto de R2M y la habilidad de los jugadores de R1M para jugar pelotas altas ofensivamente han cambiado la naturaleza de los patrones de servicio tradicionales.
- Hay que tener un plan específico para restar, aunque habrás de jugar golpes de emergencia con muchos saques rápidos y estar listo para avanzar tras jugar un buen resto.

# Resto de Alto Nivel

## Consejos Tácticos

- Recuerda que una pelota corta y alta es lo que muchos jugadores esperan para atacar. Un 2º servicio así hace que el resto sea una gran oportunidad para atacar.
- Si uno de los dos saques es flojo, el buen restador avanzará y atacará al sacador.
- Jugar al centro es una táctica poco utilizada en restos y juego de fondo. Los jugadores tienden a golpear mejor cuando se mueven hacia la pelota que cuando se quitan de ella.
- Si el saque va angulado, el mejor resto no es el paralelo si el sacador se queda en el fondo. La misma geometría del resto se aplica al juego de fondo.



# Juego de Fondo de Alto Nivel

## Consejos Tácticos

- El aspecto fundamental es adoptar una posición óptima.
- El número de jugadores profesionales que son capaces de jugar consistentemente cerca de la línea de fondo es muy limitado, a pesar de la opinión de que el ritmo del tenis está aumentando.
- La experiencia de muchos jugadores americanos es que tiene que quitarse de la línea de fondo para evitar perder puntos inmediatamente; pegar fuerte para sobrevivir en el punto y avanzar cuando surge la oportunidad.
- Un punto de contacto ideal es muy obvio en la mayoría de los jugadores profesionales al jugar en superficies lentas.

# Juego de Fondo de Alto Nivel

## Consejos Tácticos

- Un concepto relacionado es el papel del juego defensivo en el tenis actual.
- En el pasado los golpes bloqueados o los slice altos eran los golpes defensivos comunes.
- Muchos, si no todos, los jugadores en la actualidad juegan golpes liftados lentos como golpe de fondo defensivo.
- Pero como hay mucho juego ofensivo en la actualidad, también hay mucho juego defensivo. Es posible que ahora se jueguen menos golpes neutrales que en el pasado.

# Juego de Fondo de Alto Nivel

## Consejos Tácticos

- Hay menos derechas escoradas que hace varios años.
- Esto se debe básicamente a la cada vez mayor habilidad de los jugadores para cambiar direcciones con facilidad, particularmente cuando juegan reveses paralelos.
- Buenos ejemplos de esto son Kuerten, Williams (las dos), Agassi y Costa.

# Subida a la Red de Alto Nivel

## Consejos Tácticos

- La subida a la red ha cambiado mucho en el tenis masculino.
- Los jugadores son muy buenos avanzando para ganar pelotas cortas y altas.
- Son menos buenos jugando pelotas bajas y cortas.
- Subir a la derecha es arriesgado contra los mejores jugadores pues tienen 3 opciones (paralelo, cruzado o globo liftado) y pueden jugarlas todas muy bien.
- Jugar pelotas a media cancha con ángulo bien a reverses a 1 ó 2 manos tiende a reducir las opciones del defensor.
- No hay que olvidar los beneficios de jugar al centro. El slice es muy eficiente contra jugadores de 2 manos con empuñaduras extremas.

# El juego de red avanzado

## Introducción

- En el tenis masculino el juego de saque y volea existe y es eficiente.
- Muchos jugadores de fondo están añadiendo la volea a su juego.
- Los mejores voleadores intentan evitar jugar las voleas a la cancha abierta. Volean más ofensivamente, particularmente de revés cruzado (p.e. Rafter) son muy eficientes.
- Simplemente jugar la pelota baja no es suficiente a nivel profesional.

# El juego de red avanzado

## ¿Dónde volear?

- El juego de volea moderno ha cambiado el punto focal de la primera volea.
- Hace 15 años las canchas más rápidas facilitaban la vida al jugador de ataque pero muchos principio siguen valiendo.
- Pero ¿Dónde hay que volear cuando se juega en una cancha de arcilla de bote alto o en una dura de bote bajo?
- ¿Qué hacer si se juega contra un contrario que usa liftado agresivo? ¿O alguien que golpea muy duro y resta plano como Andre Agassi?
- ¿Fallan tus jugadores demasiadas voleas fáciles?
- Hacerlo simple al volear a menudo supondrá la diferencia en la consistencia del jugador en la red.

# Importancia Táctica de los primeros 4 golpes: Consejos

- Los peloteos a menudo no duran ni 4 golpes
- Pero algunos entrenadores piensan que se han de utilizar muchos ejercicios en los que se pare la pelota tras los primeros 4 golpes.
- Los primeros 4 golpes de un peloteo son muy importantes pero eso no quiere decir que un peloteo que puede acabarse tras el 5º ó 6º golpe se tenga que parar tras el 4º.
- Sería una pena no jugar el passing shot ganador bajo presión, ... porque estos son los golpes que marcan la diferencia en partidos importantes.
- Si los jugadores sólo deben jugar peloteos cortos y agresivos, tienen que jugar el 5º ó 6º golpe sólo si han creado la situación en la que pueden acabar el punto.
- El jugador tiene que practicar también peloteos largos para prepararse para los torneos que se disputan sobre canchas más lentas.

# El Juego de Red Avanzado

## ¿Cómo interceptar el passing-shot?

- La respuesta es experiencia.
- Hay varias posiciones comunes en las que a muchos jugadores les gusta jugar su passing. P.e. Sampras siempre jugaba en paralelo cuando corría tras un golpe angulado a su derecha. Philippoussis, por el contrario, siempre juega cruzado en el mismo golpe.
- Hay que usar la anticipación (leer la intención del jugador). P.e., si el jugador que pasa recibe una pelota corta en el fondo y hace un 'swing' amplio, seguro que no jugará un globo, por lo tanto, un paso rápido adelante aumentará las probabilidades de alcanzar el passing.
- Un jugador de ataque sólo necesita uno o dos de esos golpes para frustrar a un jugador de fondo, quien por su parte, intentará jugar más cerca de las líneas y, por tanto, cometerá más errores.