

Programa de Formación de Entrenadores de la ITF Curso de Nivel 2



Patrones tácticos para la subida a la red y el juego en la red

Al final de esta clase podrá



- Comprender y explicar las tácticas principales y los patrones para el:
 - Juego de subida a la red y el juego de red
- Saber cómo y donde dirigir los golpes desde media cancha
- Comprender las tácticas fundamentales cuando se juega en la red

Subida o juego en la red

Consideraciones generales



- Presiona al adversario con la amenaza de utilizar una subida retardada (subida a "destiempo").
- Domina y presiona desde media cancha usando potencia, precisión y/o pegando la pelota cuando sube.

Subida o juego en la red

Consideraciones generales



- Sube sorprendiendo al adversario.
- Utiliza tu mejor golpe para la subida a la red.
- Dirige el golpe de aproximación al lado débil del contrario.

Subida o juego en la red

Consideraciones generales



- Las pelotas profundas y bajas o con efecto liftado con un arco de trayectoria muy amplio y bote muy alto dirigidas al revés son muy eficaces.
- La aproximación en paralelo es más segura, mientras que la cruzada obliga a correr más al contrario.

Subida o juego en la red

Consideraciones generales



- Efectúa un "paso separado" ("split step") antes de la volea.
- No exageres el uso de las dejadas o las dejadas de volea. Úsalas para atraer al adversario a la red o como variación o golpe por sorpresa.

Subida o juego en la red

Consideraciones generales



- Sigue la trayectoria de la pelota en tu movimiento hacia la red: tras la aproximación, adelántate para volar.
- Trata de no jugar más de tres golpes en la zona de la red (concluye el punto).
- Muévete en diagonal y en equilibrio

Subida o juego en la red

Consideraciones generales



- Estate alerta. Trata de "leer" las intenciones del contrario.
- Las voleas a media cancha deben ser profundas y bajas.
- Las voleas desde cerca de la red deben ser anguladas, cortas y fuertes.
- Estate siempre preparado para el globo del adversario.

Juego en media cancha

Cómo actuar



- Voleas: No juegues más de tres voleas seguidas y efectúa una volea ganadora a la cancha abierta.
- Smash: Dirige la pelota siempre al lado débil del adversario.

Juego en media cancha

Cómo actuar



- Aproximación: Empieza con un golpe en paralelo y dirige la volea a al cancha abierta.
- No subas en paralelo a menos que agarres "a contrapié" al contrario y le envíes la pelota "detrás suyo".

Juego en media cancha

Cómo actuar



- Si pegas una pelota profunda y alta: Espera la reacción del contrario y mientras está pegando, avanza para cubrir el passing paralelo.
- Si juegas un globo y el adversario no efectúa un smash: Sube a la red pero estáte atento a recibir su globo.
- Si juegas una dejada y el contrario avanza para jugar la pelota: Muévete hacia la red para reducir y cubrir los ángulos de su respuesta.

Juego en media cancha

Cómo reaccionar



- Si es una pelota corta: realiza una aproximación con tu mejor golpe dirigido al lado débil del adversario.
- Si es una pelota alta y fácil a media cancha: Efectúa una volea de ataque, un smash o una volea liftada.

Juego en media cancha

Cómo reaccionar



- Si es una pelota a la altura de la cintura a media cancha: juega una volea profunda y acércate más a la red.
- Si es una pelota a media cancha a tus pies: juega una pelota de bote-pronto o una volea baja profunda y en paralelo o deja botar la pelota para pegar una derecha o un revés.

Juego en en la red

Cómo actuar



- Si es una pelota a la altura de la cintura: volea con tu mejor golpe a la cancha abierta.
- Si es una pelota baja cerca de la red: juega una volea baja hacia el centro o una dejada de volea angulada. Estáte preparado para el passing o el globo del adversario.
- Si es una pelota alta y lenta: juega una volea alta o un smash a la cancha abierta.

Juego en la red

Cómo actuar



- Si es una pelota muy alta a media cancha: efectúa un smash sin dejar botar la pelota a la cancha abierta.
- Si es una pelota muy alta y profunda: juega el smash después del bote al centro y adelántate para volear.

Juego en la red

Cómo reaccionar



- Después de que tu volea o smash es devuelto por el adversario, adelántate para "acabar" el punto.
- Si has jugado una pelota a media cancha muy fácil para el adversario: no retrocedas. Escoge un lado y trata de interceptar el passing shot.
- ° Si el passing shot es muy difícil: usa una dejada de volea. No retrocedas. Muévete en diagonal.

Juego en la red

Cómo reaccionar



- Tras un passing cruzado: no "empujes" la volea en paralelo. Volea cruzado con un ángulo cerrado. Juega una dejada de volea para que el adversario tenga que "recorrer" el mayor ángulo sobre la cancha.
- Tras un passing shot en paralelo: nunca volees cruzado si no puedes ganar el punto.
- Si estás obligado a jugar un bote-pronto: mantén la pelota delante tuyo.

Juego en la red

Cómo reaccionar



- Si el contrario juega buenos passing shots: varía tus golpes de aproximación. Quédate atrás más frecuentemente para que haya más variación.
- Si el adversario no sabe cómo pasarte: sube a la red continuamente.
- No decidas prematuramente que tendrás que responder a un globo: espera hasta ver que la cara de la raqueta del adversario se abre.