

## **ESTRATEGIA Y TACTICA: LAS JUGADAS DEL TENIS**

**por Miguel Crespo Celda**

### **I. INTRODUCCION.**

#### **1.1 Objetivos de la conferencia.**

En esta conferencia se intenta:

- a) Definir la estrategia, la táctica y la técnica, diferenciarlas, establecer sus relaciones y determinar su aplicación para el rendimiento del jugador.
- b) Definir el concepto de jugada desde el punto de vista táctico, determinar los distintos tipos de jugadas y sus variantes.
- c) Establecer una serie de conclusiones sobre la enseñanza de la táctica, el entrenamiento táctico y el planteamiento de los partidos desde el punto de vista táctico.

#### **1.2. Definición de estrategia.**

En su acepción general es el "arte que enseña a poner en orden las cosas", o el "arte de disponer y mover las tropas en el campo de batalla".

Es una acepción más concreta, es un "plan de juego general o amplio para enfrentarse a un determinado contrario".

#### **1.3. Definición de táctica.**

En general es el "sistema que se emplea hábilmente para conseguir un fin".

Más aplicado al tenis podemos decir que la táctica "Son los detalles del plan de juego, adaptados a una situación específica, con el fin de ganar un punto pero, por encima de todo, con el objetivo final de ganar el partido".

La táctica es una utilización racional o lógica de la técnica en situaciones determinadas. Supone un pensamiento creativo que se basa en las percepciones y en la capacidad analítica del jugador partiendo de diversas alternativas de decisión u opciones que permiten obtener una solución determinada.

#### **1.4. Diferencia entre táctica y estrategia.**

La estrategia supone un concepto más global y general que la táctica. La estrategia es el plan general, mientras que la táctica son los detalles específicos de dicho plan.

#### **1.5. Estrategia, táctica y técnica.**

Generalmente se define la técnica como "conjunto de recursos y conocimientos de un arte o una ciencia", o "la pericia para usar tales recursos" o "la aplicación práctica de una ciencia o arte".

La técnica es la ejecución de la táctica. La Estrategia planifica, la táctica decide y la técnica realiza.

Hay unos elementos que determinan la técnica. Son la velocidad y los golpes. Así podemos distinguir entre:

- Velocidad máxima de un servicio en una pista de tenis durante un partido es de 250 km./h.

- Velocidad óptima del servicio: 200 km./h. aprox.

La velocidad óptima a la que puede golpear la pelota un jugador depende de la técnica, la situación, el bote de la pelota, etc.

Calidad técnica de un golpe:

- La ejecución técnica del tipo de golpe por parte del jugador. La distribución del peso del cuerpo, la posición y rotación del cuerpo, la posición del codo, etc.

- La dirección, velocidad, profundidad, efecto, altura, seguridad, etc., de la pelota.

Calidad táctica de un golpe:

- La selección correcta de la dirección del golpe dependiendo de la situación de que se trate (golpe paralelo, cruzado, corto, largo, alto, bajo, etc.).

- La decisión correcta del tipo de golpe dependiendo de la situación de que se trate (golpe liftado, cortado, plano, golpe de fondo, de volea, globo, etc.).

- Depende de las características de la situación.

- Depende del instinto y la lógica del jugador.

### **1.6. Táctica, condición física y psicología.**

Todo jugador tiene un estilo, tipo o patrón de juego preferido para disputar un partido. Este estilo está basado en el carácter del jugador y en sus posibilidades y limitaciones técnicas, físicas y tácticas.

Es importante que el entrenador enseñe golpes y tácticas que no se opongan a la personalidad del jugador ni a sus cualidades físicas, pues de lo contrario, este podrá tener problemas.

### **1.7. Aplicación de la táctica.**

Las posibilidades o alternativas de decisión que se tienen en la pista son muy limitadas. Es decir, existen una serie de aspectos que limitan las posibilidades de aplicación de la táctica. Por ejemplo:

- Las dimensiones de la pista (97.77 m<sup>2</sup>).
- Las leyes de balística, gravedad, etc., que afectan a la trayectoria de la pelota.
- La técnica, preparación física y mental del jugador.

Además las interacciones entre dos jugadores determinan las posibilidades y limitaciones tácticas. Un jugador sólo puede hacer cosas si el contrario le deja.

## **II. LAS JUGADAS DEL TENIS.**

### **2.1. Definición.**

Por jugada se entiende el "golpe o serie (secuencia) de golpes realizados durante el transcurso de la disputa de un punto".

La jugada es la unidad táctica mínima de un partido de tenis.

Un punto es aquella unidad formada por una o varias jugadas que determina algún cambio en el marcador del juego.

Un golpe es el impacto de la pelota con la raqueta durante una jugada. El golpe es la unidad técnica mínima de un partido de tenis.

## **2.2. Tipos.**

Podemos distinguir los siguientes tipos de jugadas con sus correspondientes variantes:

1. Servicio:
  - + Primero o segundo.
  - + Y peloteo de fondo.
  - + Y subida + juego de red.
  
2. Resto:
  - + Y peloteo de fondo.
  - + Y subida + juego de red.
  - + Otras variantes.
  
3. Peloteo de fondo:
  - + Ofensivo.
  - + Defensivo.
  - + Neutro.
  - + Otras variantes.
  
4. Juego de media pista:
  - + Subida a la red.
    - + juego de red
  - + Otras variantes:
    - + bote-pronto.
    - + 1ª volea.
  
5. Juego de red:
  - + Voleas y remates.
  - + Otras variantes.

## **2.3. Consideraciones previas:**

A continuación se presentan una serie de situaciones típicas que se dan en los partidos de tenis con sus correspondientes jugadas aconsejadas.

Se trata de los consejos tácticos más habituales, es decir, no se debe pensar que estas indicaciones funcionan en todos los casos ya que el jugador, su contrario y la situación son los factores que más influyen en la táctica de un partido.

El entrenador debe considerar los siguientes esquemas como una guía táctica general para explicar dichas situaciones a sus jugadores.

## 2.4. El servicio.

<b>TIPO DE GOLPE REALIZADO</b>	<b>JUGADA MÁS ACONSEJABLE</b>
<b>Servicio directo o saque ganador.</b>	<b>Adelantarse, subir a la red y volear.</b>
<b>Primer servicio a potencia media o fuerte (no ganador) pero angulado o colocado.</b>	<b>Escorarse para golpear de fondo con el mejor golpe (derecha)</b>
<b>Primer servicio flojo (se entrega el saque).</b>	<b>Mantenerse en el fondo, esperar el resto sobre el golpe más débil</b>
<b>Segundo servicio alto, profundo, angulado o colocado</b>	<b>Adelantarse, subir a la red y volear o escorarse.</b>
<b>Segundo servicio flojo (se entrega)</b>	<b>Esperar el resto sobre el golpe más débil. Correr hacia ese golpe.</b>

### Otros consejos tácticos para el servicio:

- Tener confianza en el propio servicio.
- Dirigirlo, generalmente, al punto débil del otro.
- No "romper" la pelota si no entra o no es efectivo.
- Variar para desconcertar (efectos, dirección, etc.)
- Ser consistente: 70% en primeros y 100% en segundos.
- Angular el saque en los puntos importantes.
- Meter el primero en las ventajas.
- Utilizar los efectos según la superficie de la cancha.

**2.5. Resto:**

<b>TIPO DE SAQUE REALIZADO</b>	<b>JUGADA MÁS ACONSEJABLE</b>
<b>Primer servicio y subida a la red.</b>	<b>Resto defensivo (bloqueo) bajo a los pies, paralelo largo o cruzado corto. Quedarse en el fondo.</b>
<b>Primer servicio y se queda en el fondo.</b>	<b>Resto de bloqueo paralelo profundo o angulado sobre el revés. Según el resto--&gt; subir.</b>
<b>Segundo servicio y subida a la red.</b>	<b>Resto de ataque, liftado cruzado corto o paralelo largo. Según la situación --&gt; subir.</b>
<b>Segundo servicio y se queda en el fondo.</b>	<b>Resto de ataque, paralelo, profundo o angulado y subir a la red.</b>
<b>Saca, sube y volea mal</b>	<b>Resto para que volee el contrario. Quedarse en el fondo para passing indirecto o subir a la red.</b>
<b>Saca, sube y volea bien</b>	<b>Resto bajo y al cuerpo para cerrar ángulos. Quedarse en el fondo.</b>
<b>Servicio muy angulado.</b>	<b>Resto de anticipación, moviéndose en diagonal y jugando cruzado corto. Quedarse en el fondo.</b>

**Otros consejos tácticos sobre el resto:**

- Todo servicio fuerte ha de ser bloqueado.
- Todo servicio flojo o alto debe ser atacado.
- Nunca fallar restos de segundo servicio.
- Si el resto colocado no entra, jugar restos para que volee el contrario.
- Jugar restos de ataque con golpes liftados y los defensivos con golpes cortados o planos.
- Anticiparse: Leer las intenciones del contrario.

**2.6. Peloteo desde el fondo:**

<b>SITUACION DE JUEGO</b>	<b>TIPO DE JUGADA ACONSEJADA</b>
<b>A favor (ofensiva).</b>	<b>Buscar el golpe bueno, moverlo o jugar a ganar directamente.</b>
<b>Igualada (neutra).</b>	<b>Buscar el golpe bueno, jugar profundo y cruzado, moverlo.</b>
<b>En contra (defensiva).</b>	<b>Elevar la pelota, jugar profundo y angulado.</b>
<b>Contrario abre muchos ángulos o corre mucho.</b>	<b>Jugarle al centro de la pista para no abrirle ángulos.</b>
<b>Contrario sólo tiene un golpe bueno</b>	<b>Jugar sobre el golpe malo y ganar los puntos sobre el lado bueno.</b>
<b>Contrario se desplaza y corre mal</b>	<b>Jugar al contrapié, variar el juego, hacer dejadas, etc.</b>
<b>Contrario juega bien de fondo</b>	<b>Variar el juego, hacerlo subir o subir nosotros.</b>
<b>Contrario tiene golpes de fondo muy igualados.</b>	<b>Buscarle el punto débil del día.</b>
<b>Contrario juega muy variado</b>	<b>Ser consistente de fondo, no fallar.</b>
<b>Contrario sube mucho a la red</b>	<b>Jugar profundo y angulado</b>

**Otros consejos tácticos para el peloteo de fondo:**

- Pelotear cruzado: El contrario corre más.
- Ser consistente: No cometer errores no forzados.
- Si se tienen problemas: Jugar alto y profundo.
- Desplazarse siempre en diagonal.
- Atacar con golpes planos y liftados.
- Cambiar el ritmo del peloteo para desconcertar.
- Sacrificar la potencia por el control.

## 2.7. Juego de media pista.

<b>SITUACION DE JUEGO</b>	<b>TIPO DE JUGADA ACONSEJABLE</b>
El contrario deja una pelota corta	Subir con nuestro mejor golpe sobre el peor golpe del contrario (en paralelo)
Jugamos una pelota profunda y alta.	Esperar la reacción del contrario y subir cubriendo el passing paralelo.
Jugamos un globo liftado o muy alto.	Si vemos que no remata, subir sin pegarse para cubrir el globo.
Hacemos una dejada para hacerlo subir a la red.	Subir a la red rápido, colocarse cerca y cubrir los ángulos.
Tras el saque o la subida nos juegan a los pies.	Jugar un bote-pronto, una volea baja profunda o dejarla botar retrocediendo para jugar un golpe de fondo.
Tras la subida nos dejan una pelota fácil a media pista.	Volearla sin precipitarse, rematar o volear liftado.
Tras la subida nos dejan una pelota a media altura.	Volearla profunda siguiendo la carrera a hacia la red.

### Otros consejos tácticos para el juego a media pista:

- Subir para sorprender al contrario.
- Utilizar el mejor golpe para subir a la red.
- Dirigir la subida al golpe débil del contrario.
- La subida ha de ser profunda y rasa.
- La subida paralela es más segura, la cruzada desplaza más al contrario.
- Correr rápido en la zona de media pista y, antes de volear, hacer un "split-step".
- Seguir la jugada con el juego de pies: tras el golpe de subida, avanzar para volear.

## 2.8. Juego de red.

<b>SITUACION DE JUEGO</b>	<b>TIPO DE JUGADA ACONSEJABLE</b>
<b>Pelota a media altura con cierta velocidad</b>	<b>Volear con el mejor golpe al lado libre de la pista.</b>
<b>Pelota baja y muy cerca de la red.</b>	<b>Volea baja de toque, volea de dejada angulada. Estar preparado para el passing o el globo.</b>
<b>Pelota alta y con poca velocidad.</b>	<b>Volea alta o remate fuerte y al lado libre.</b>
<b>Pelota bastante alta y algo profunda.</b>	<b>Remate al aire o con salto al lado libre.</b>
<b>Pelota muy alta y profunda.</b>	<b>Remate tras el bote al centro de la pista y avanzar para volear.</b>
<b>Tras una volea o remate nuestro que alcanza el contrario.</b>	<b>Avanzar para volear de nuevo y "cerrar" la jugada.</b>
<b>Pelota a media pista muy fácil para el contrario.</b>	<b>No retroceder, ir hacia el lado donde se piensa que va a jugar el passing.</b>
<b>Pelota pasada y baja.</b>	<b>Volea casi "de espaldas", pasarla al otro lado.</b>
<b>Passing-shot del contrario muy cruzado o difícil.</b>	<b>Volea de bloqueo, poner la raqueta y esperar. No retroceder. Lanzarse en plancha.</b>

### Otros consejos tácticos para el juego de red:

- Estar poco tiempo en la red: Ser rápido.
- No hay que jugar más de 3 golpes en el juego de red.
- Moverse con soltura y en diagonal.
- Estar atento, leer las intenciones del contrario para anticiparse.
- Las primeras voleas (a media pista) serán profundas y rasas.
- Las segundas voleas (en la red) serán cortas, anguladas y fuertes.
- Vigilar siempre el globo del contrario.

## 2.9. Juego de fondo contra juego de red:

SITUACION DE JUEGO	TIPO DE JUGADA ACONSEJABLE
Subida muy presionante y el contrario volea bien	Tirar un globo alto y profundo.
Subida muy presionante y el contrario no volea muy bien.	Jugar un passing para que volee (por si falla).
Subida presionante y el contrario volea bien.	Jugar un passing para que volee (por si falla) o luego pasarle (indirecto).
Subida presionante y el contrario no volea muy bien	Jugar un passing ganador.
Subida muy fácil	Jugar un globo o passing ganador.
El contrario pasa muy bien.	Subir poco o muy bien.
El contrario pasa muy mal.	Subir constantemente sobre el lado flojo.
El contrario tira al cuerpo.	Jugar pelotas bajas con efecto.

### Otros consejos tácticos para el juego de fondo contra el juego de red:

- Todos los passing-shot han de ser rasos.
- Es conveniente buscar nuestro mejor golpe.
- No arriesgar, es mejor que el contrario volee a fallar el passing-shot en la red.
- Passings cruzados: cortos y angulados.
- Passings paralelos: profundos.
- Utilizar el passing indirecto: si no se tiene confianza en el ganador.
- Globos: siempre altos y profundos. Tener en cuenta el viento.

### BIBLIOGRAFIA

**FRAYENHOVEN, Frank (1991) Tactical decisions**, III Monográfico de Táctica, RFET, La Manga.

**SCHOBORN, Richard (1991) New concepts on tactics**, III Monográfico de Táctica, RFET, La Manga.