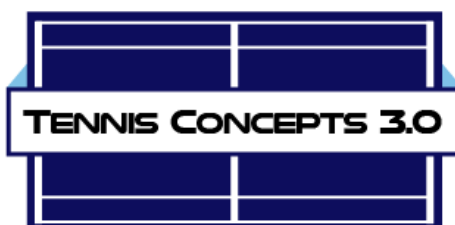


# TennisConcepts 3.0

A way to be solid...

Entrega 3



Un manual de conceptos del juego para el  
desarrollo de jugadores®

Gonzalo López Fabero

## ¿Cómo nacen los patrones?

Las diferenciaciones en los Patrones son producto de la adaptación de su respectivo grupo de entidades al tipo de superficie de juego para poder jugar de la forma ideal en cada una de ellas para ser lo más **competitivo** posible a la hora de cumplir los dos objetivos primarios del juego que ya nombramos en la introducción pero que es bueno repetir para que se queden grabados en el consciente y subconsciente:

**Objetivo Nº 1:** una fórmula de ganar puntos.

**Objetivo Nº 2:** una fórmula de neutralizar puntos.

Sobre estos dos objetivos primarios está basado todo el juego y las identidades son las herramientas técnicas, técnicas, físicas y mentales que el jugador interioriza en su época de formación para usarlas a su conveniencia a la hora de llevar a cabo estos objetivos.

Cada objetivo viene condicionado por dos variables que la superficie condiciona a las identidades de las dos áreas técnicas del juego así como la concepción del Tennis en global.

1. La trayectoria de la bola.
2. El movimiento de piernas.
3. Más menos agresiva, más menos pasiva.

Este primer objetivo, que es el principal en cualquier concepción se adapta a la reacción de la bola al botar en la pista, con cada tipo de pista la bola reacciona de una forma diferente cuando sale del bote, y esta variable hace que el juego ofensivo, necesario para cumplir 1er objetivo, requiera diferentes tipo de golpes/trayectorias para aprovechar todo el potencial ofensivo de la superficie.

Esta necesidad de diferentes tipos de bola hace que toda la estructura del swing sea diferente en cada caso para poder imprimir a la bola la trayectoria ideal.

Las diferentes reacciones de la bola después de botar son producidas por:

1. El tipo de superficie sobre la cual bota.
2. El efecto que lleva al botar
3. La trayectoria que lleva al impactar contra la superficie.
4. Velocidad de la bola al botar.
5. Tipo de bola.
6. Condiciones geográficas.
7. Condiciones meteorológicas.

Existen cuatro tipos de superficies: Rápida, “Tierra”, “Indoor” y “Hierba” y cada una de ellas con unas características que producen diferentes botes con las siguientes particularidades:

1. La “Hierba” acelera todo bote con efecto cortado y plano por que estos tipos de efectos hace que la bola resbale al botar, cualquier otro efecto frena mucho la velocidad de la bola, y en los dos casos lo mantiene bajo. Pistas muy rápidas si se juega con esos efectos, el “liftado” aquí solo le sirve a Rafa y Borg a los demás no les sirve...
2. Las pistas rápidas o “Hard” son unas superficies más neutras, aunque con tendencia a ser un bote rápido en general.
3. La “Tierra” decelera la bola, pierde velocidad, otro aspecto es que el bote coge cierta altura.
4. Las pistas “Indoor” produce una reacción similar a la “Hierba”.

El segundo objetivo viene determinado por el nivel de tracción que ofrece la superficie a los movimientos del jugador en los pasos de apoyo al golpear y recuperar después de golpear, frontal o doble paso cruzado dependerá de la tracción ofrecida al recorrer una distancia media/larga para golpear, diferentes apoyos y recuperaciones se pueden hacer mejor en una superficie que en otra, la tracción invita a moverse mejor de una forma u otra en cada caso, condicionando mucho el juego defensivo que es donde se necesitan los "neumáticos con más agarre" ya que hay que abrir bien las piernas para defender con una consecuente pérdida de fuerza en el apoyo provocando menor agarre.

Cuando la superficie ofrece menos tracción es más competitivo ser más directo en el Tennis ya que se defiende peor, ocurriendo lo contrario cuando si se tiene agarre que con un juego más expectante, incluso solo defendiendo se puede ser un buen jugador aunque para ser un campeón en estas superficies con más tracción también hace falta hacer daño.

Solo defendiendo hoy en día no se es un campeón, pero solo atacando tampoco.

**Las características del bote y el agarre que ofrece la superficie en el juego defensivo tienen una gran influencia en la concepción agresiva o más expectante de un patrón.**

Esas concepciones e identidades nacen con las primeras generaciones de jugadores, Principalmente son adquiridas e incorporadas al juego por los jugadores que tienen una competitividad innata, ya que con esta cualidad están capacitados para encontrar la forma adecuada para cumplir los dos objetivos del juego creando diferentes concepciones del juego dependiendo la superficie...

A través de los tiempos con las generaciones venideras van consolidándolo hasta definir el juego ideal en cada superficie y en cada momento de la historia creando los patrones.

En torno a cada patrón se fue creando una metodología de acorde con los conocimientos de cada época, y de esta forma llegamos a la forma de enseñar actual que es producto de la evolución e incorporación de los conocimientos actuales, aunque visto el resultado con los jóvenes soy de la opinión que esta metodología moderna va a la deriva.

### **Los jugadores con una competitividad innata crearon la forma ideal para ser competitivo en cada superficie**

La combinación de la superficie con el tipo de bola que bota en ellas ha creado los 4 patrones del Tennis, cuatro diferentes concepciones del juego que son las correctas y adecuadas en cada caso para conseguir cumplir los dos objetivos de la forma más eficiente:

- “Hierba”: Saque – Red.
- ““Hard””: Baseline activo, Saque y derecha.
- “Tierra”: Baseline pasivo.
- ““Indoor””: Saque y derecha.

### **La superficie es el motivo por la cual se activan las fuerzas que mueven las adaptaciones de las diferentes identidades**

Entiendan que todo este rollo de las superficies, el bote y la tracción es la piedra filosofal de como un jugador juega de una determinada forma, si se entiende el Tennis se contextualiza más fácilmente.