



DEPARTAMENTO DEPORTE Y RECREACIÓN

CLUB HARRODS GATH & CHAVES

Cuadernillo VI

Tenis



#EquipoHarrods

PAG 10

CHARLA SOBRE TENIS CON TUBITO

SITUACIONES DE DOBLE MAS COMUNES
FIJATE CUAL TE CONVIENE MAS.

Jugador 1: SACA ABIERTO SOBRE LA DERECHA DEL RIVAL, FIRME y CON SLICE SU PRIMER SAQUE.

Jugador 2: HACE UN GLOBO PARALELO PARA QUE NO INTERVENGA EL DE LA RED y TENGA QUE CAMBIAR DE LUGAR.

Jugador 3: AL NO PODER PEGAR DE SMASH, RETROCEDE EN DIAGONAL.

Jugadores 4 y 2: AVANZAN PARA CERRAR ESPACIO y POSIBLES ANGULOS.

↑
DEVOLUCION 1: GLOBO PARALELO y SUBIR A LA RED
↓

Jugador 1: CAMBIA DE LUGAR PARA CUBRIR EL GLOBO, VA PREPARADO.

Jugador 3: RETROCEDE EN DIAGONAL y CUBRE EL LUGAR DE SU COMPAÑERO y AMBOS PASAN A DEFENDER.

Jugadores 2, 4: AVANZAN TOMANDO LA RED (2a) SE ACERCA MAS A LA RED y CUBRE EL TIRO RECTO. (4a) SE UBICA UN POCO MAS ATRAS y CUBRE EL CENTRO y EL GLOBO AL COMPAÑERO.

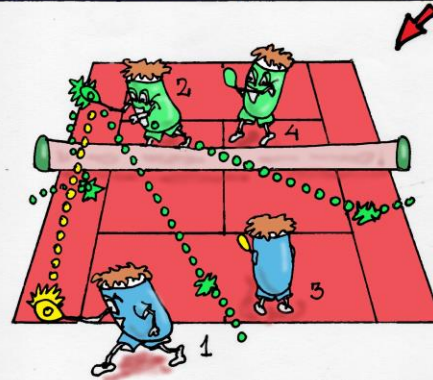




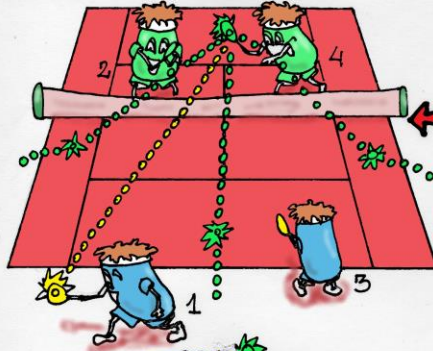
#EquipoHarrods

SITUACIONES DE DOBLE MAS COMUNES, FIJATE QUE TE CONVIENE

PAG 11



CIERRE DEL PUNTO LUEGO DE JUGAR UN GLOBO



JUGADOR 1: CORRE EL GLOBO y RESPONDE PARALELO A MEDIA ALTURA.

JUGADOR 2: CIERRA LA PARALELA y VOLEA.

LA VOLEA PUEDE SER PROFUNDA y AL MEDIO DE AMBOS RIVALES o CRUZADA o CORTO y PARALELO, EN TODOS LOS CASOS ES UNA BUENA OPORTUNIDAD DE CERRAR EL PUNTO, HACE LA QUE SIENTAS MAS SEGURA.

JUGADOR 4: ACOMPAÑA LA JUGADA y SIGUE ATENTO HASTA QUE ESTA TERMINE.

JUGADOR 3: QUEDA ANULADO y con pocas CHANCES DE GOLPEAR BIEN LA BOLA.

JUGADOR 1: PEGA REVES AL MEDIO y A MEDIA ALTURA.

JUGADOR 4: CIERRA EL MEDIO y EJECUTA UNA VOLEA, LA CUAL TIENE 3 DIRECCIONES PARA HACER EL TIRO y PODER GANAR EL PUNTO.

JUGADOR 3: QUEDA ANULADO.

JUGADOR 1: HACE UN GLOBO CRUZADO

JUGADOR 4: CUBRE EL GLOBO CON UN SMASH, PUEDE SER PLANO, PROFUNDO y AL MEDIO o CON SLICE SOBRE EL REVES DEL **JUGADOR 3**.

JUGADOR 2: ACOMPAÑA y SIGUE ATENTO.





#EquipoHarrods

PAG 12

**SITUACIONES DE DOBLE MAS COMUNES
FIJATE CUAL TE CONVIENE**

Jugador 1: SACA FIRME, ABIERTO y SOBRE LA DERECHA DE SU RIVAL TRATANDO DE ABRIRLO DE LA CANCHA.

Jugador 2: DEVUELVE CRUZADO Y PROFUNDO, LEJOS DEL ALCANCE DEL QUE ESTA EN LA RED.

Jugador 3: TIENE QUE CERRAR LA PARALELA y NO SE PUEDE CRUZAR.

Jugador 4: VE LA OPORTUNIDAD DE AVANZAR y CERRAR ESPACIOS.

Jugador 1: LA DEVOLUCION LO SACA DE LA CANCHA y SALE POR ABAJO.

Jugador 2: APROVECHA SU TIRO PARA SUBIR y CERRAR EL MEDIO.

Jugador 4: CUBRE EL TIRO PARALELO y ESTA ATENTO PARA INTERVENIR.

Jugador 3: DEBE CUBRIR EL MEDIO PARA CERRAR ANGULOS.

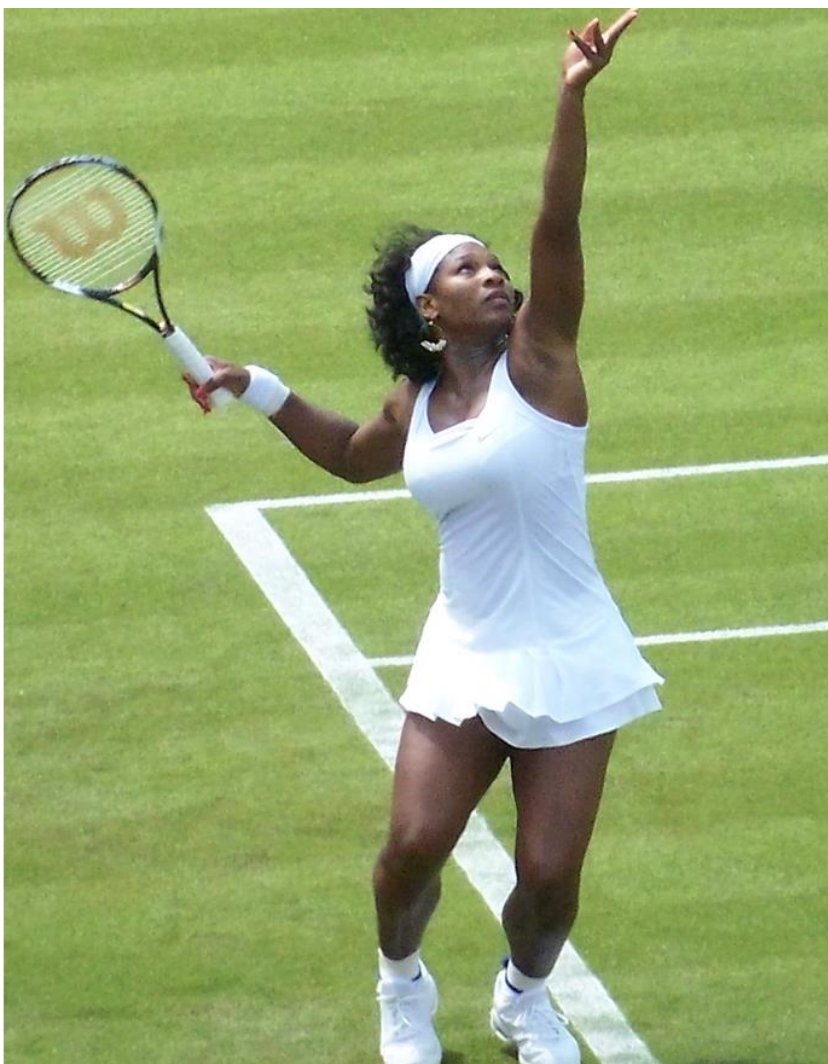
Jugador 1: HACE UN GLOBO CRUZADO TAMBIEN FIRME SOBRE EL QUE SUBE (12).

Jugador 4: CIERRA EL MEDIO y VOLEA.

Jugador 2: AL VER EL GLOBO RETROCEDE UN POCO PARA GOLPEAR DE SMASH.

Jugador 3: TRATA DE BLOQUEAR LOS ENVIOS RIVALES.





#EquipoHarrods

SITUACIONES DE DOBLE MÁS COMUNES FIJATE CUAL TE CONVIENE

PAG 13

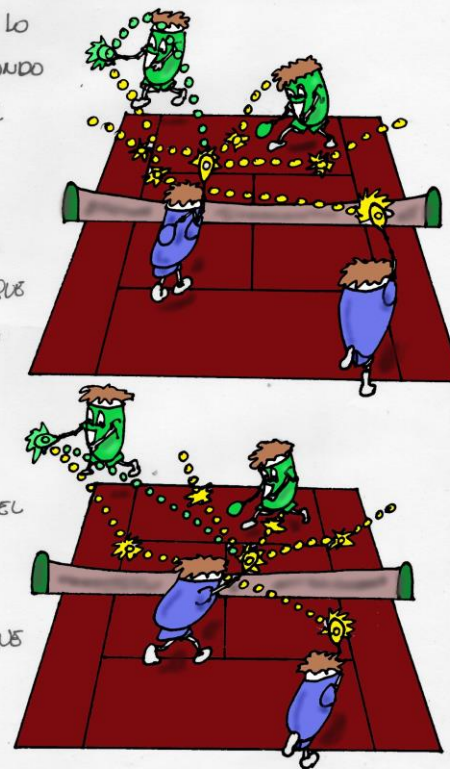


EN LAS PAGINAS 10-11 y 12
VEMOS COMO EL QUE DEVUELVE
PUEDE EVITAR AL RIVAL QUE ESTA EN
LA RED CON UN GLOBO O UN ENVIO
CRUZADO Y PROFUNDO, ESTO PUEDE
DARSE DEBIDO A QUE EL QUE
DEVUELVE TIENE MUY BUEN CONTROL
DE SUS GELPES O PORQUE EL
PRIMER SAQUE DEL RIVAL NO ES LO
SUFICIENTEMENTE CRUZADO, PROFUNDO
O VELOZ COMO PARA COMPLICAR AL
RECEPTOR.

HAY QUE TENER ESTA SITUACION
BIEN EN CUENTA PARA COMENZAR
A CAMBIAR LA DIRECCION DEL SAQUE
Y EVITAR QUE EL QUE RECIBE NO
NOS COLOQUE EN DESVENTAJA.
EL EQUIPO QUE TIENE EL SAQUE
TAMBIEN TIENE UNA LIGERA
OPORTUNIDAD PARA MANDAR EN EL
PUNTO.

AHORRA SI EL SAQUE ABIERTO
GENERA UNA SITUACION PARA QUE
EL QUE ESTA EN LA RED PUEDA

INTERVENIR CON UN SMASH
TOMANDO EL GLOBO O UNA VOLEA
CERRANDO EL TIRO CRUZADO, SE
PUEDE CONTINUAR CON ESA
ESTRATEGIA, HASTA QUE EL RIVAL
LA PUEDA RESOLVER.



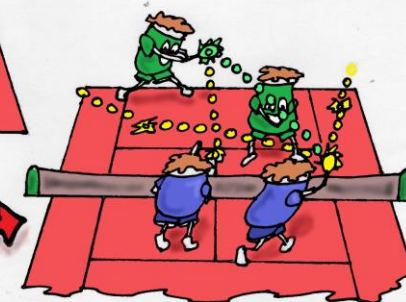
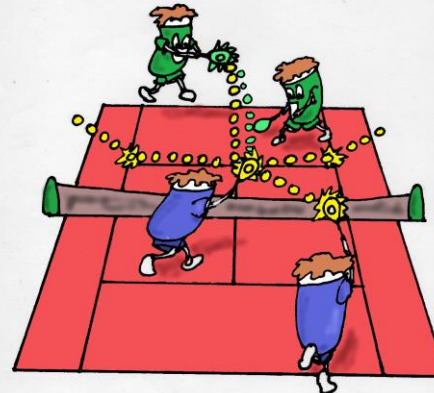
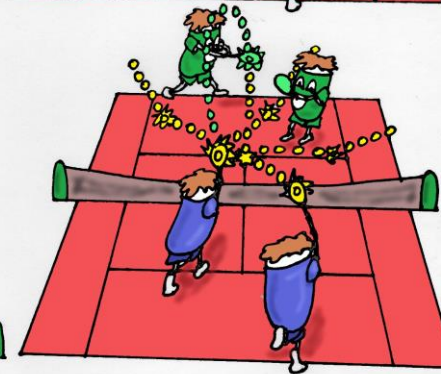
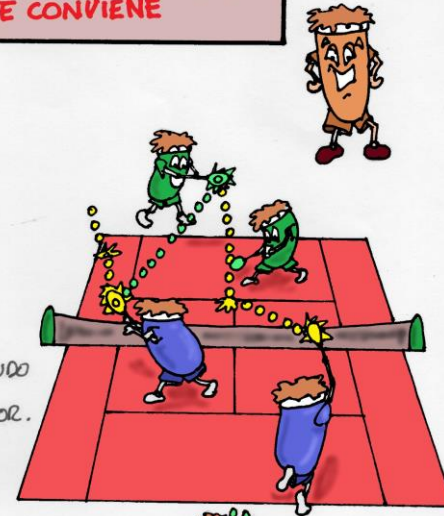


#EquipoHarrods

SITUACIONES DE DOBLE MAS COMUNES FIJATE CUAL TE CONVIENE

PAG 14

AQUI VEMOS QUE ANGULO DE TIRO TIENE EL QUE DEVUELVE CUANDO LE SACAMOS AL REVES O A LA "T", ESTOS ESPACIOS SON MAS REDUCIDOS Y LE CUESTA MAS ESQUIVAR AL JUGADOR DE LA RED, MIENTRAS ESTE SE ESTE MOVIENDO Y METIENDO PRESION AL DEVOLVEDOR. POR LO TANTO CONVIENE SACAR AL MEDIO ("T") TANTO EN EL PRIMER SAQUE Y MUCHO MAS EN EL SEGUNDO.



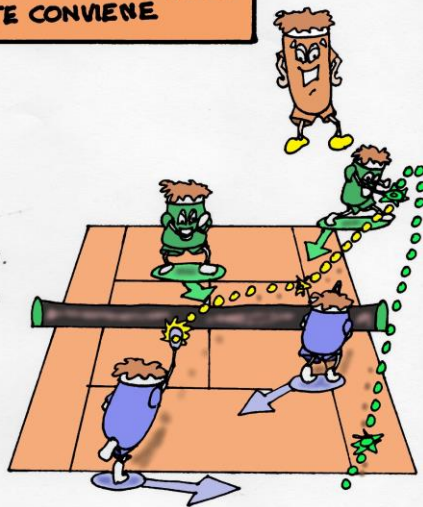
ESTO NOS PERMITE SUBIR A LA RED Y PODER VOLEAR, HACER SAQUES Y VOLEA ES LO MEJOR EN UN DOBLE. →



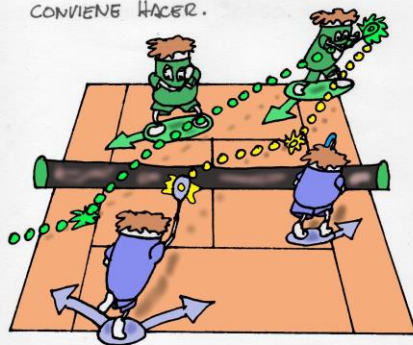
**SITUACIONES DE DOBLE MAS COMUNES
FIJATE CUAL TE CONVIENE**

PAG 15

HASTA AHORA HEMOS VISTO DISTINTAS
JUGADAS CUANDO LE SACAMOS
AL QUE DEVUELVE DE LA DERECHA.
AHORA VEREMOS QUE HACER CUANDO
SACAMOS AL QUE DEVUELVE DEL REVES.
LO MAS COMUN ES SACARLE ABIERTO
SOBRE SU REVES, PERO ESTO HACE
QUE NUESTRO COMPAÑERO QUE
ESTÁ EN LA RED, TENGA QUE
HOVERSE SOBRE LA PARALELA Y
LE PERMITE AL DEVUELDOR TENER
MAS ESPACIO PARA CRUZAR LA
PELOTA Y EVITAR AL JUGADOR DE
LA RED.
CON ESTOS GRAFICOS VAMOS A
PODER DECIDIR CUAL NOS
CONVIENE HACER.



PODEMOS APRECIAR CLARAMENTE
COMO EL JUGADOR QUE SACA
TIENE QUE COBRIR MUCHO MAS
ESPACIO, DEBIDO A QUE EL QUE
ESTÁ EN LA RED, AL COBRIR LA
PARALELA, SELO VA A PODER
INTERVENIR, SI EL QUE DEVUELVE
JUEGA UNA BOLA PARALELA Y A
MEDIA ALTURA Y ESTA JUGADA
ES POCO RECOMENDABLE PARA
EL QUE DEVUELVE.



#EquipoHarrods





#EquipoHarrods

SITUACIONES DE DOBLE MAS COMUNES
FIJATE CUAL TE CONVIENE

PAG 16

EN LA PAGINA (15) VEMOS COMO
CON ESAS DEVOLUCIONES PUEDEN
SUBIR A LA RED Y CERRAR LOS
ANGULOS y PONER A LA PAREJA
QUE TIENE EL SAQUE, A REFUGIARSE
ATRAS y ESTAR A LA DEFENSIVA (F1, F2).
EN MUCHOS CASOS, SACAR ABIERTO
SOBRE EL REVES DA BUENOS
RESULTADOS, PERO ESTO DEPENDE,
NO SOLO DE LA IRREGULARIDAD
EN LOS GOLPES DEL QUE DEVUELVE,
SI NO QUE TAMBIEN DE LA PAREJA Y LA
ACTIVIDAD DEL QUE ESTA EN LA RED.
ESTE TIENE QUE SER MUY RAPIDO
PARA MOVERSE, AMAGAR y REACCIONAR
A TIEMPO PARA CRUZARSE O
RETROCEDER PARA TOMAR EL GLOBO
y GOLPEAR UN SMASH (F3, F4)

(SUBIR LA RED y CERRAR ANGULO)

FIGURA 2

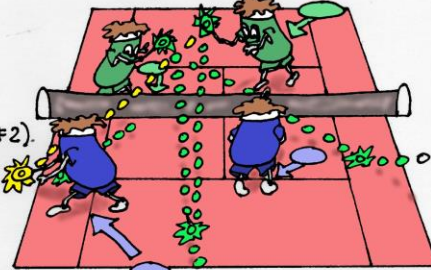


FIGURA 3

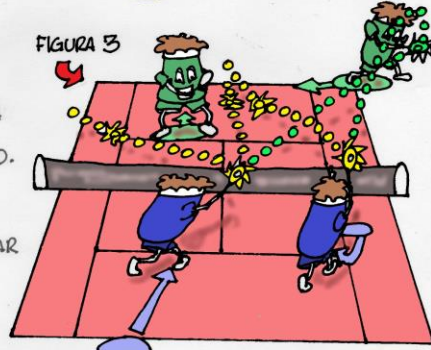


FIGURA 4

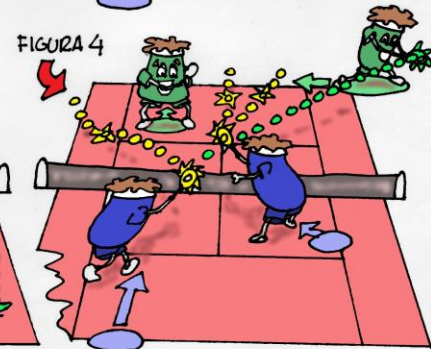


FIGURA 1

