



clase teórica
CON JORGE NICOLINI

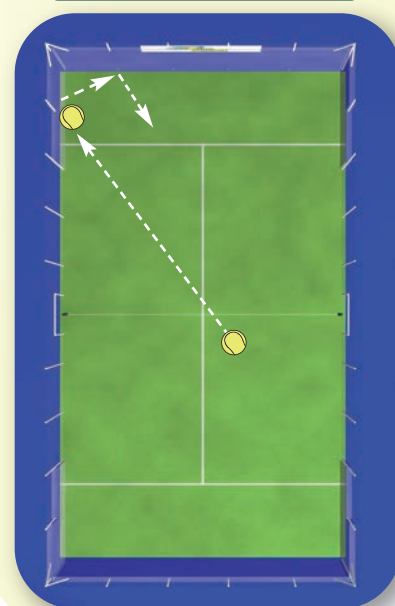
DÓNDE JUGAR LA BOLA EN ATAQUE



FOTO 1

La gran habilidad de la pareja en el pádel es tomar la red. Con ese "dominio territorial" será más fácil, desde allí ganar el punto. Pero la otra gran habilidad es conocer los lugares donde jugar la pelota y como armar un punto desde ese lugar de ataque.

FIGURA 1



La volea cruzada, es más fácil, tienen mayor distancia, la red es más baja y se crean rebotes en dos paredes.

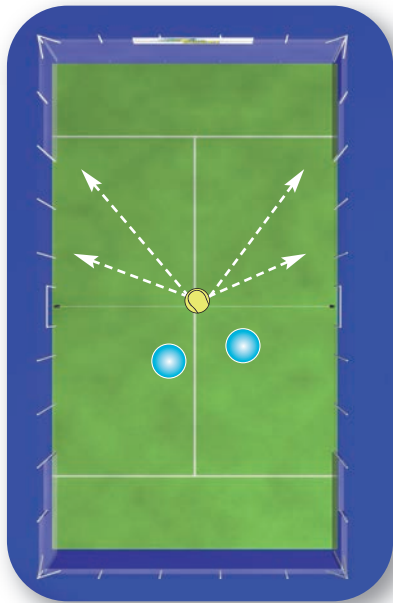
LA PISTA MARCA LA GEOMETRÍA

Evidentemente, más allá de una táctica especial a desarrollar, en primer término esta la **Geometría** de la pista, donde obviamente volear cruzado es más fácil, ya que la distancia es mayor, la red más baja y se provocan rebotes en dos paredes, más difíciles de devolver (*ver figura 1 y foto 1*). Si volean paralelo en cambio, deberán controlar mucho el tiro para que el rebote no sea tan grande, favoreciendo al rival.

Cuanto más cerca de la red se encuentre, su ángulo de juego será mayor, ya que muy cerca de ella, el jugador tendría casi un



FIGURA 2

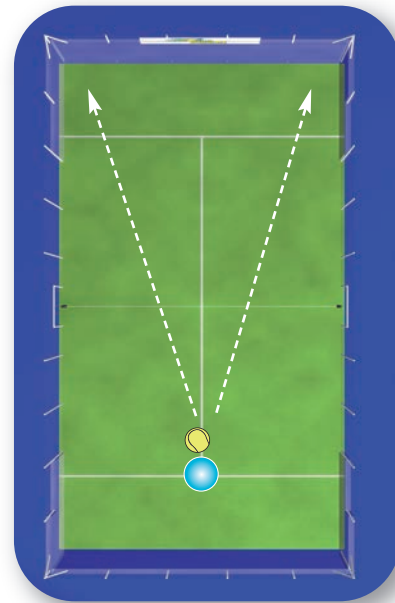


Cuando se encuentran cerca de la red, las opciones son mayores.

FOTO 2



FIGURA 3



Cuando se encuentran voleando o bandejeando en la "T" las opciones se limitan entre los vértices del otro campo.

DONDE JUGAR LA BOLA EN ATAQUE

ángulo "llano" (ver figura 2), si se encuentra en el medio de la pista, en cambio, cerca de la "t" el ángulo no tendrá mucho más de 30 grados. Por ello, siempre que este cerca de la red podrá utilizar tiros a las paredes laterales, pero cuando se encuentren cerca de la "t" (ver foto 2) solo podrá ejecutar tiros entre los vértices (ver figura 3).

Con respecto a la altura donde vuela. Si su volea es cómoda por encima del nivel de la red (ver foto 3) podrá realizar un tiro agresivo, en cambio si su volea es por debajo del nivel de la red, su golpe obviamente no podrá tener gran velocidad (ver foto 4).

Cuando esta voleando cerca del alambrado Hay que destacar dos situaciones, la

primera si esta cómodo, debería hacer un tiro agresivo a dos paredes cruzado, de esta forma, seguramente "lastimará" más con su golpe.

En cambio si se encuentra exigido en ese lugar de la pista, debería realizar su volea paralela, ya que si golpea cruzado, su compañero deberá cubrir su paralela y quedaría el medio libre (ver figura 4 y foto 5).

PRIMERO LA GEOMETRÍA, LUEGO LA TÁCTICA

Siempre decimos "hay táctica cuando se puede". Con respecto a esta situación que vimos anteriormente, es un caso ejemplar, recibimos una bola

fácil a su volea cerca del alambrado, lo ideal en este caso es, como dijimos, volar cruzado a dos paredes para "lastimar", pero la duda surge en el momento que se estableció una táctica en particular, donde esa era jugar más tiros sobre el jugador que está a su frente. Aquí la duda, ya que al jugar paralelo, se perderá una buena oportunidad de ataque, su tiro será menos "agresivo" y por ende facilitará la respuesta del rival, más allá que sea el rival de menor nivel. Por eso evalúe cual es el "mejor negocio" en ese tiro, quizás, la geometría sea más importante que la táctica en ese caso.

FOTO 3



FOTO 4





clase teórica

DONDE JUGAR LA BOLA EN ATAQUE



FOTO 5

AL MEDIO DE LOS RIVALES, UN BUEN COMIENZO

La idea, es tratar que nuestros rivales nos jueguen a los costados, cerca de los alambres, desde allí podremos atacar mejor. Para ello, podremos generar voleas al medio de ambos, para "tenderles una trampa". Si son astutos, jugarán al medio de nuevo o globos, pero en algún momento, tal vez, nos abran los ángulos, dándonos ahora la oportunidad de atacar a las dos paredes, al mismo tiempo que ellos aún se encuentren en el medio de la pista (ver figura 5). Muchos jugadores sostienen que en el medio se prepara el punto y en los "rincones" se define.

QUE EL RIVAL GOLPEE DETRÁS DEL CUERPO

Si nos basamos en la defensa en el "semáforo" (cuando la bola queda atrás del cuerpo, jugar globo y cuando queda adelante contraatacar), tendremos un dato importante, por ello, trate que el rival golpee detrás del cuerpo, (entre su cuerpo y la pared de fondo) de esa forma, recibirá una bola fácil o un globo, favoreciendo su ataque. Al mismo tiempo este rival cuando golpee detrás de su cuerpo no tendrá la "visión" de su posición en la pista.

CREEN ESPACIOS EN EL FONDO

Como ya sabéis, la pista es muy pequeña y dos jugadores la cubren perfectamente, otra de las habilidades será crear espacios para la definición o bien generar

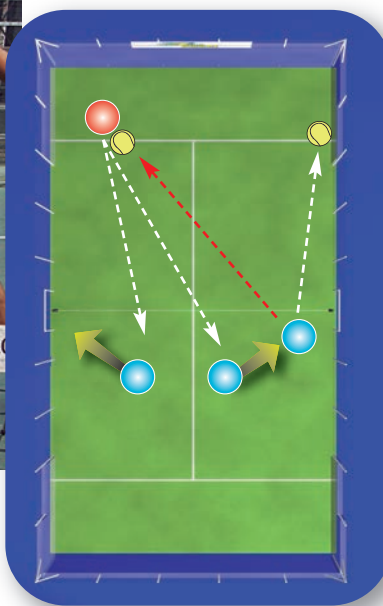
errores en los oponentes. Mediante un "juego simple" podrán generar espacios en el fondo.

Si vemos en la figura 6, tendremos, espacio, jugador, espacio, jugador y espacio. La idea es "acercar" un jugador al otro para crear dos espacios seguidos, como en la figura 7, de este modo crearán espacios más amplios

Como resumen, recuerden que al pádel se juega para "que la bola vuelva fácil", por ello, la idea es usar las herramientas que muchos tienen pero con la combinación que mejores resultados nos de, ahí esta la diferencia de los campeones. ■

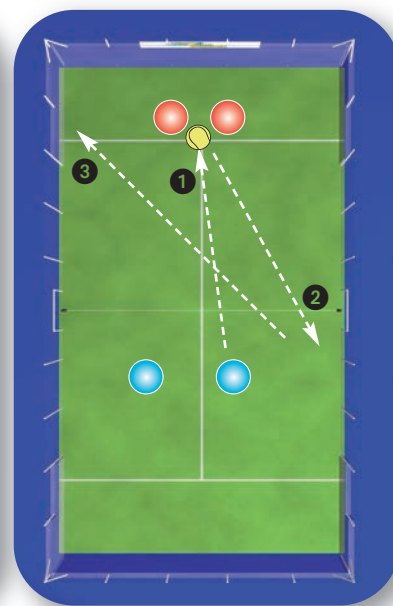
JORGE NICOLINI

FIGURA 4



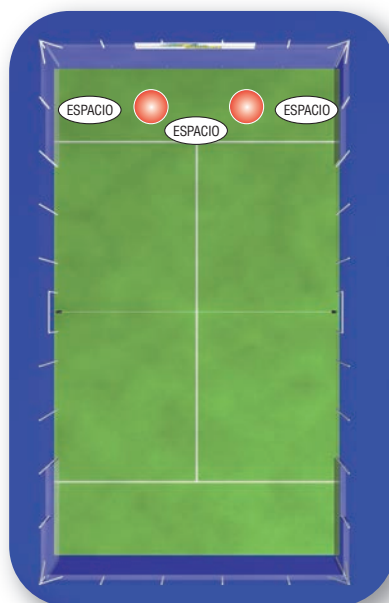
Cuando se encuentren exigidos en los costados, haga su volea paralela, en caso contrario, su compañero deberá cubrir su paralela y quedará el medio muy expuesto

FIGURA 5



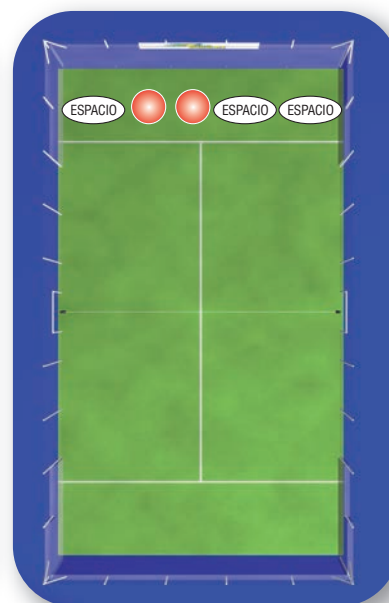
Al jugar al medio de los defensores, 1 podrán "entrar" en la trampa y al abrir el ángulo 2, tendrán la oportunidad de jugar a dos paredes 3.

FIGURA 6



Aquí vemos claramente los espacios donde comenzar a armar los puntos.

FIGURA 7



Aquí se ve claramente como se juntaron los dos jugadores y quedaron dos espacios juntos.