




# UVOD V TENIŠKO TAKTIKO



1. Taktika – izhodišča
  2. Strategija in taktika
  3. Možne poti do uspeha
  4. Taktični trening in sistem polj
- 

# CILJI

1. Ločite med strategijo in taktiko
2. Poznate temeljne načine igre in taktične pojme
3. Poznate osnove taktičnega treninga in sistem polj.

# 1. TAKTIKA - IZHODIŠČA

- Kaj vemo o taktiki?
- Kakšen je pomen taktike?
- Kateri so termini povezani s taktiko?
- Kam gre razvoj teniške taktike in do kakšnih sprememb je prišlo v zadnjem času?
- Kateri so problemi pri razumevanju taktike?
- Kateri so problemi pri razvoju taktike pri mladih igralcih? (analiza: zakaj so izgubili; je bil problem v taktiki)
  
- termin taktika je prvič omenjen pri starih Grkih (način uporabe orožja za premaganje tekmece)
- strategija je razmišljanje in planiranje (kaj mora narediti?) in ima posreden vpliv na uspeh
- taktika je delovanje (kako mora narediti?) ima neposreden vpliv na uspeh (Schönborn, 2003).

# Taktika - izhodišča

- taktika pomeni tudi načrtovanje:
  1. uporabe orožij
  2. izmikanje slabostim
- strategija in taktika sta odvisni od dejavnikov uspešnosti; kaj je **realno možno**, da igralec odigra; ne kaj bi moral odigrati v idealnih okoliščinah
- analize številnih dvobojev so pokazale, da v 99% primerov zmaga tisti igralec, ki dobi več točk, oziroma več točk v seriji kot tekmelec (Schönborn, 1999).

## 2. STRATEGIJA IN TAKTIKA

- **Strategija** (def.) pomeni natančno načrtovan plan , ki igralcu omogoča, da si na osnovi razpoložljivih sredstev povečuje možnosti za zmago (kaj moramo igrati, da zmagamo?).
- **Taktika** (def.) pomeni racionalno uporabo igralčeve tehnike v dani situaciji ter ustvarjanje kreativne imaginacije za izbiro prave rešitve v določeni igralni situaciji (kako moramo igrati, da zmagamo?).

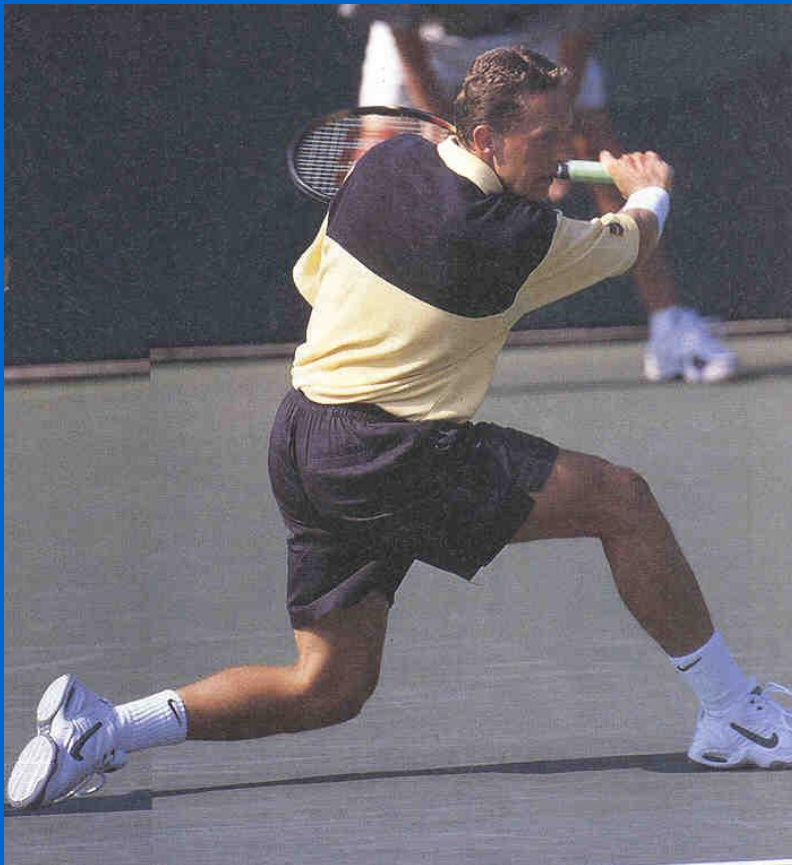


# Pomen taktike

Taktika v teniški igri sodi med bistvene dejavnike, ki vplivajo na tekmovalni rezultat. Še odločilnejši pomen ima, ko sta igralca tehnično in kondicijsko enako dobro podkrovana in pripravljena.



# Izjava



Rajši bi vedel nekaj  
vprašanj, kot pa vse  
odgovore.

James Thurber

### 3. MOŽNE POTI DO USPEHA

Igralec lahko dosega tekmovalni uspeh na več načinov, in sicer, da:

1. se izogiba lastnim napakam
2. tekmecu prepreči, da bi dosegel zmagovalni udarec – točko
3. tekmeca prisili k napaki
4. doseže zmagovalni udarec - točko (ang. winner).

# Cilj taktike

Pod taktiko razumemo tudi sposobnost teniškega igralca, ki mu omogoča, da kadarkoli uporabi svoje lastne ideje z upoštevanjem lastnih tehničnih, kondicijskih in psiholoških sposobnosti ter tekmečeve igre, in to na način, ki mu glede na cilj tekme omogoča doseganje prednosti, oziroma izogibanje pomanjkljivostim (Schönborn, 1999).

# Cilji na taktičnem področju



- razvijanje sposobnosti, da obvladamo dane situacije v igri (avtomatizacija)
- sposobnost uporabljanja taktičnih načrtov in navodil
- ravnati v skladu s situacijo (zaznavati, presoјati, odločati).

# Taktične akcije

- 1. Percepcija situacije in analiza v dani situaciji** - pomembno je taktično znanje+anticipacija.
- 2. Izbira rešitve** - pomembno je taktično znanje+anticipacija+poznavanje tekmeca.
- 3. Izdelava kreativne rešitve in izvedba udarca** - pomembna je kvaliteta izvedbe
- 4. Analiza izvedbe** - pomembna pri nadaljevanju.

*1+2+4 - KOGNITIVNO DELOVANJE*

*3 - MOTORIČNO DELOVANJE*

# Tehnična in taktična rešitev

Pri izvedbi določenega udarca v igri ločimo:

## 1. Taktično rešitev

(izbira smeri, hitrosti, višine, rotacije...)

## 2. Tehnično rešitev

(izvedba udarca: spin, slajz, lob, passing, skrajšana žoga ipd).

# Odločitveni model (Rodionov)

Odločitveni model 1	Odločitveni model 2	Odločitveni model 3
Odloča se po vnaprej določenem modelu (vzorcu)	Odloča se po miselnem modelu	Odloča se glede na situacijo
Sistem: ČE→POTEM	Sistem: BODISI → ALI	Sistem: glede na to kakšna žoga pride
Prednost: anticipira situacijo	Prednost: varira izbiro	Prednost: odziva se glede na situacijo
Slabost: težko varira izbire	Slabost: odziva se z zamikom (pozno)	Slabost: je presenečen nad situacijo
Ferrero, Williams	Federer, Mauresmo	Roddick, Dokić

# Taktični pojmi

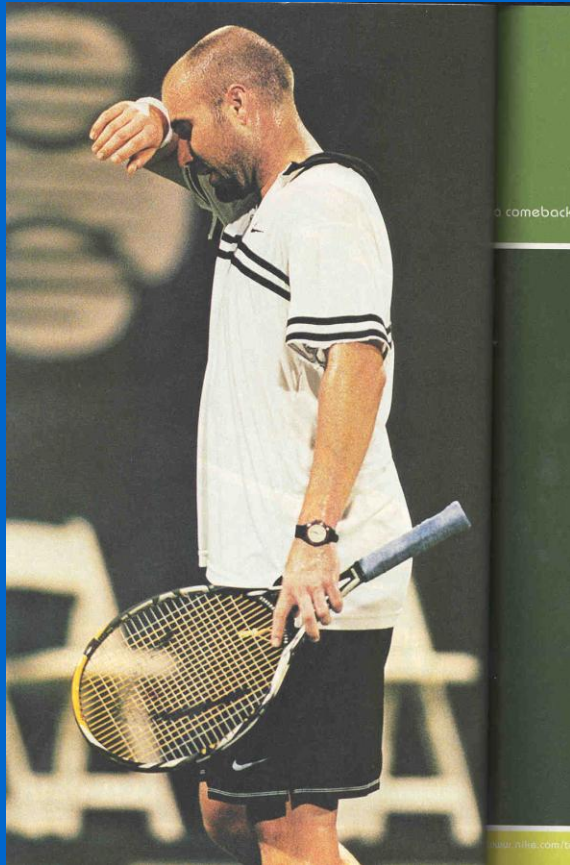
1. **Napadalni udarec:** z izvedbo udarca ima igralec kontrolo nad dogajanjem na igrišču. Odigra ga zavestno, z določenim ciljem in optimalno hitrostjo.
2. **Obrambni udarec:** ni izveden pod optimalno kontrolo. Igralec je omejen z izbiro vrste, smeri, rotacije in hitrosti udarca.
3. **Napadalni položaj** sledi tekmečevemu udarcu.
4. **Obrambni položaj** sledi lastnemu udarcu.

# Taktični načrt

1. Pri pripravi taktičnega načrta moramo upoštevati vse dejavnike (anatomske, tehnične, mentalne, kondicijske idr.)
2. Taktični načrt pripravimo na osnovi:
  - igralčevih prednosti in
  - tekmečevih slabosti.
3. Taktični načrt za posamezno tekmo mora biti realističen in ni nikoli idealen.

# 4a. TAKTIČNI TRENING

Le kaj razmišlja?



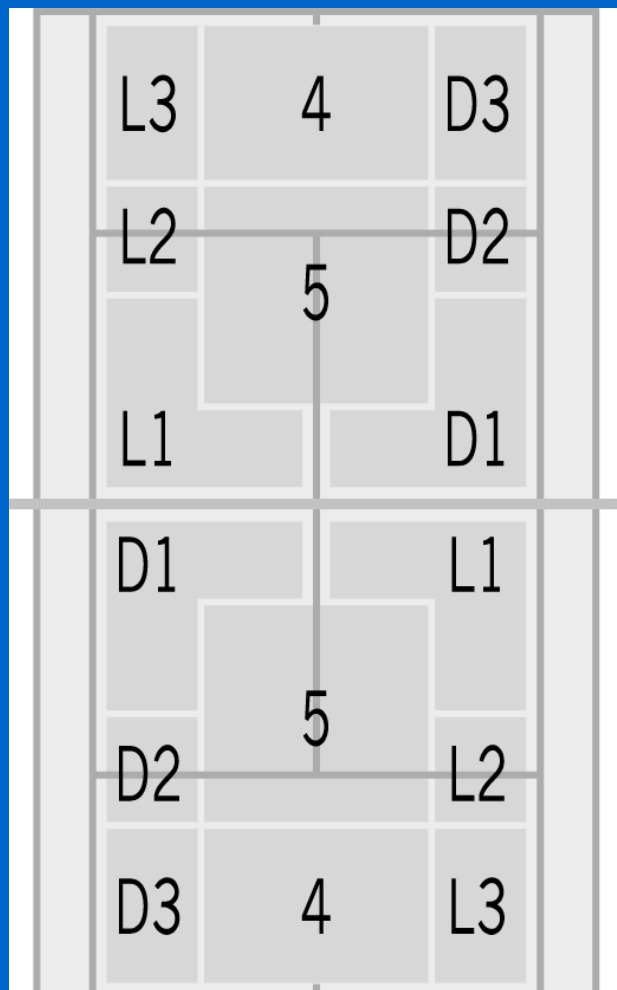
1. ustrezno taktično mišljenje
2. sposobnost izbire optimalne taktične rešitve
3. prevzemanje odgovornosti za tveganje
4. sposobnost izbire optimalne taktične rešitve pod psihološkim pritiskom
5. visoka raven frustracijske tolerance (psihološka sposobnost).

Taktični trening je lahko izveden le v igralni in odprti situaciji (Schönborn, 1993).

# Sistem polj

Za predstavitev osnov teniške taktike smo uporabili t.i. Target system dr. Richarda Schönborna. Sistem postavlja osnove za odločanje igralcev, poleg tega pa igralcem dopušča in omogoča kreativne in nove taktične rešitve. Teniško igrišče je razdeljeno na 5 polj, ki jih igralci ciljajo z različnimi udarci. Tem poljem so dodana še 3, ki veljajo samo za servis.

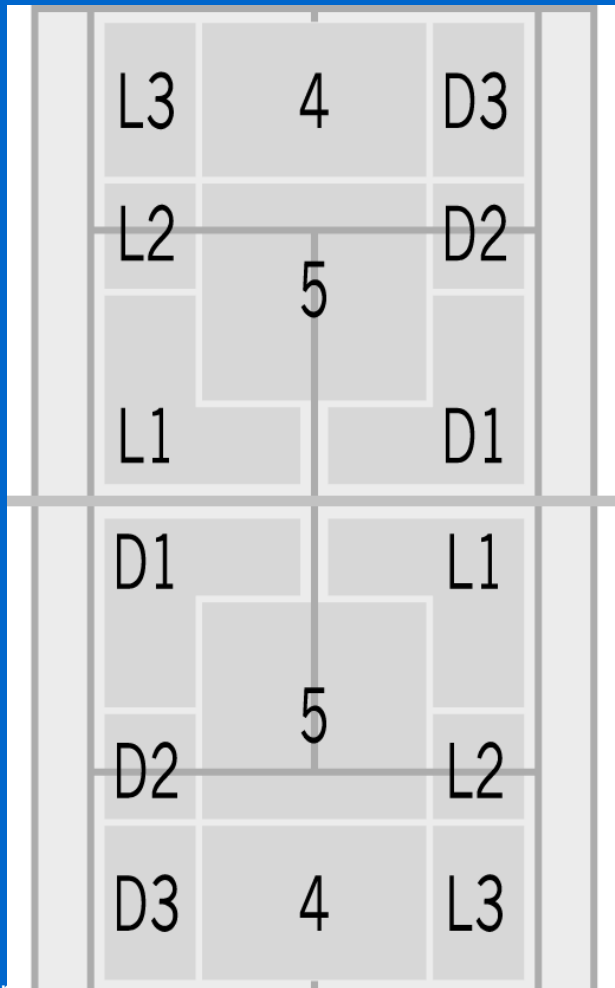
## 4b. SISTEM POLJ



Polje D1 in L1:  
skrajšana žoga z  
volejem (štop volej),  
skrajšana žoga, ostra  
diagonala in odgovor na  
skrajšano žogo.

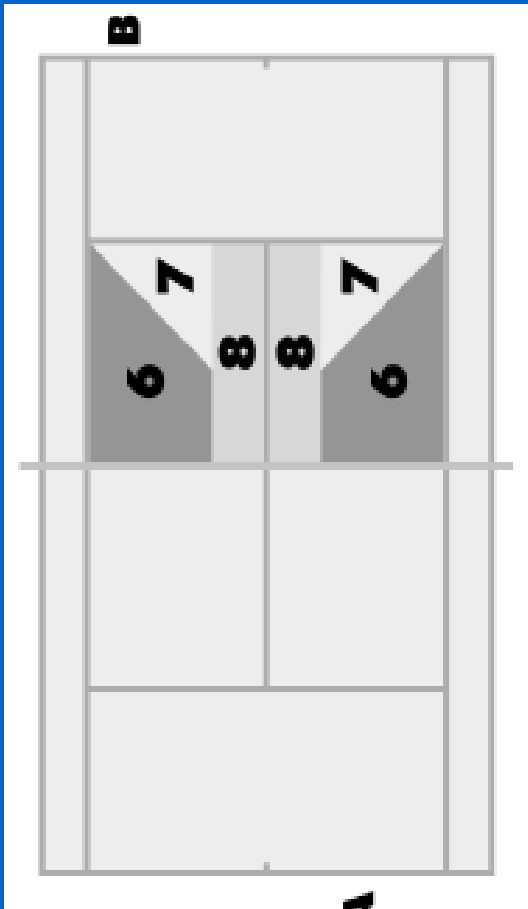
- Polje D2 in L2: volej, smeš, passing, zaključni udarec s forhendom in bekendom, retern (ko gre igralec proti mreži)

# Sistem polj



- Polje D3 in L3: retern, udarec z zadnje črte in igrišča, zaključne udarce, smeš, volej.
- Polje 4: udarec z zadnje črte in igrišča, lob, retern.
- Polje 5: igralci ne igrajo namenoma v to polje (izjema, ko gre igralec proti mreži).

# Sistem polj - servis



- Polje 6: servis navzven (diagonalno)
- Polje 7: servis v telo
- Polje 8: servis v sredino (paralelno):

# Igralne situacije in kvaliteta

- Igralne situacije:
  - s servisom in reternom
  - na zadnji črti in v igrišču
  - pri mreži
  - obrambne
  - pri igri dvojic.
- S taktičnega vidika lahko igralca opazujemo z vidika treh kvalitet:
  - zanesljivosti
  - natančnosti
  - hitrosti.