

# Táctica Básica de Singulares



## Táctica

### Definição de comportamento tático desportivo

O acto/comportamento tático desportivo é definido pelo “*processo intelectual de solução dos problemas competitivos, sendo uma componente indissociável da actividade, devendo ser rápida e deliberado, visando o maior grau de eficiência possível*” (Mahlo, 1966).

### Objectivo do comportamento tático desportivo

O objectivo fundamental do comportamento tático desportivo é o encontrar de soluções para a resolução prática dos diferentes problemas postos pelas diversificadas situações competitivas.

Podemos então definir tática como os meios utilizados para alcançar na competição os objectivos propostos na preparação desportiva, a arte de organizar as acções individuais e colectivas durante a competição, tendo em vista a obtenção de determinados objectivos e resultados.

No badminton estes meios envolvem a nossa movimentação e a do adversário para posições ou situações de jogo que nos permitam defender o nosso campo e atacar de forma eficaz o do nosso opositor.



**Os exemplos que referirmos serão sempre tendo em conta que o atleta segura a raquete com a mão direita.**

## Táctica de Singulares

Tendo em conta que o campo de badminton é mais comprido que largo, o objectivo principal será tentar movimentar o adversário mais no sentido do comprimento e depois na largura do mesmo, de modo a provocar um erro (volante para fora ou para a rede), uma devolução fraca ou o aparecimento de uma zona indefesa no seu campo e assim se conseguir finalizar a jogada.

Deverá também existir a sensibilidade para descobrir e atacar os pontos fracos do opositor e ao mesmo tempo a tentativa de prevenir que ele explore os nossos. Isto pressupõe que o jogador seja capaz de dirigir o volante de qualquer parte do seu campo para qualquer ponto do campo do adversário. Logo é importante, o aperfeiçoamento da técnica individual dos batimentos.

### Posição Base

A base é um local onde deveremos regressar após cada batimento, de forma a protegermos mais facilmente o nosso campo. Este local não é um ponto exacto no campo, mas sim uma área que deverá variar dependendo do batimento que o jogador efectuou, de onde foi efectuado e as possibilidades de respostas que o adversário irá ter a esse batimento.



Se o jogador executa um bom batimento à rede bem justo, ele deverá adoptar uma base um pouco atrás da linha de serviço curto. Se um batimento à direita é executado então a base será desviada um pouco para o lado direito e o mesmo no lado oposto. É importante que o jogador esteja equilibrado em qualquer das bases adoptadas, pronto para se deslocar de forma a interceptar qualquer devolução do adversário o mais cedo possível.

A base deverá também variar tendo em conta o estilo de jogo do opositor. Por exemplo, quando confrontado com um adversário que executa muitos batimentos à rede cortados e raramente levanta volantes dessa área, a base deverá ser deslocada para um local mais próximo da rede.

Fig.1, posição base

Todos os esforços deverão ser feitos para recuperar a base após cada batimento e deverá haver o cuidado de não se ser apanhado em contra-pé, isto implica que o jogador não deverá estar em movimento na altura da execução do batimento do adversário.

A base de um jogador depende dos possíveis ângulos de retorno e deve ser ajustada em relação ao ponto para o qual foi dirigido o seu batimento, tal como referido anteriormente. (Fig.2).

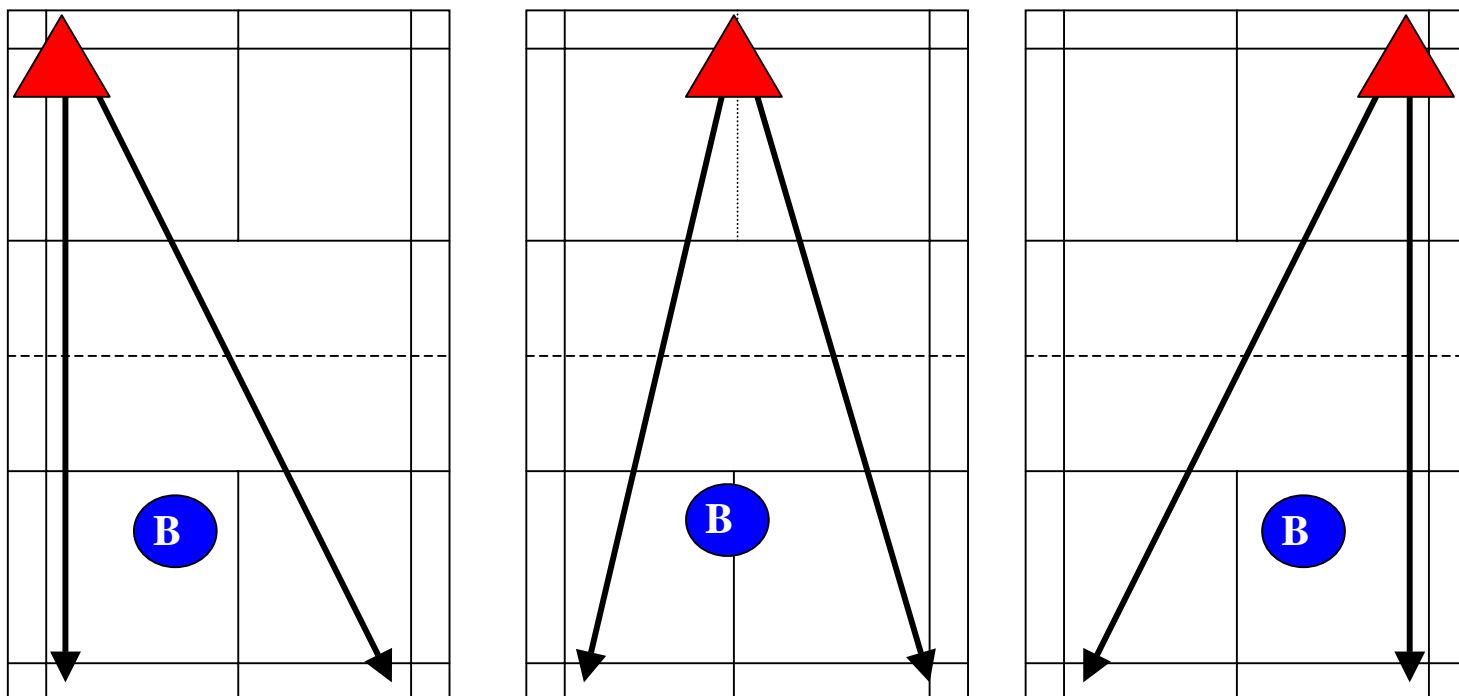


Fig.2, provável ângulo de devolução do volante

- Adversário ----- ▲
- Posição Base ---- ●
- Possível ângulo de devolução ----- ⇄

## Colocação do serviço

### **Serviço cumprido:**

Este serviço deve ser executado o mais alto, mais para o fundo do campo e de preferência a cair junto da linha central, isto dá mais tempo ao servidor de se preparar para o batimento seguinte; o volante desce na vertical o que dificulta o batimento ao adversário; com o volante na linha central a base do servidor é exactamente no meio do campo logo mais fácil de proteger, este serviço obriga o recebedor a deslocar-se para o fundo do campo.

O recebedor quando está na área de serviço do lado direito deve colocar-se o mais próximo da linha central e numa zona intermédia entre a linha de serviço e a linha do fundo do campo, quando recebe o serviço no lado esquerdo, este deverá colocar-se junto à linha lateral e também numa zona intermédia entre a linha de serviço e a linha do fundo do campo, desta forma evitará que lhe coloquem volantes na sua esquerda.

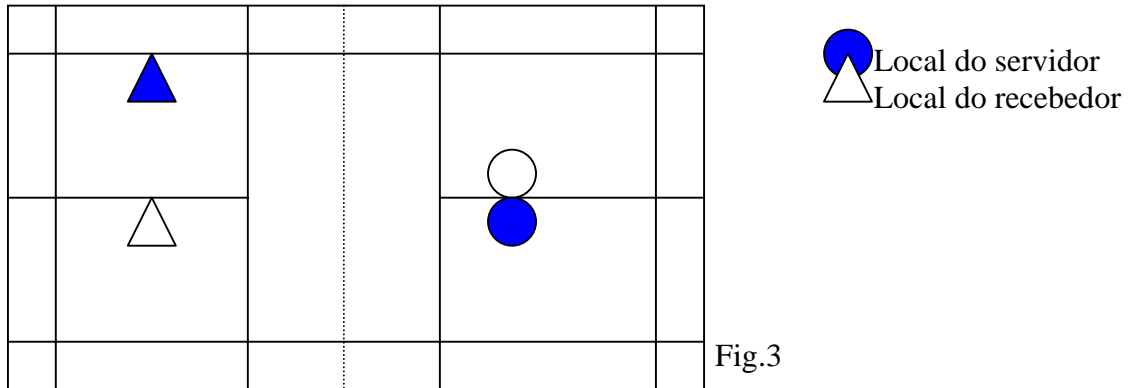


Fig.3

### Serviço curto:

Este serviço é usado como variante ao serviço comprido, deve ser utilizado quando o recebedor está um pouco deslocado para trás na sua área de serviço, obrigando-o possivelmente a levantar o volante. Este serviço deve ser executado o mais curto possível, para junto da linha central (trajectória mais curta) e com o movimento o mais idêntico possível ao serviço comprido.

### Devolução ao serviço alto comprido

1. **Clear**
2. **Amortie**
3. **Remate**

1. O **clear** deverá ser executado a direito, se possível atacante, desta forma o trajecto do volante será menor, logo dará menos tempo ao adversário para se preparar e mais facilmente se protegerá o nosso campo.

2. **Amortie**, este batimento deve ser executado a direito caindo o mais junto possível à rede, obrigando o opositor a deslocar à rede.

3. O **remate** deve ser usado como batimento de surpresa, utilizando-o quando o adversário executou um serviço um pouco curto, devemos dirigir o volante o mais próximo da linha lateral e a direito o mais picado possível.

### Devolução ao serviço curto

1. **Lob**
2. **Encosto**

1. O **lob** é um bom batimento defensivo, pois se o serviço for bem executado o mais lógico é ter bastante tempo para me preparar para o batimento seguinte.

2. O **encosto** resulta quando após o serviço o servidor ficou um pouco afastado da rede, deixando desprotegida a zona de rede.

## **Táctica básica do jogo**

A táctica básica, será utilizar o comprimento do campo (visto ser mais comprido que largo, como foi dito atrás), obrigando o adversário a ir a todos os cantos o mais rápido possível, de forma que este cometa um erro.

Uma boa colocação do volante, necessita de boa técnica, boa movimentação, alguma condição física e muita concentração.

## **Tipo de jogo**

Existe ao nível de jogo de singulares dois tipos de jogo mais característicos. Um é o tipo de jogo plano, rápido com muitos serviços curtos, clears atacantes, remates em suspensão, batimentos cortados, antecipações à rede com finalizações e lobs atacantes ou seja jogo atacante

O outro é um jogo com um ritmo mais lento onde existe a predominância de serviços compridos, clears defensivos, lobs bem altos e compridos, encostos e amorties bem cuidadosos ou seja jogo defensivo.

Nos últimos tempos o jogo tipo atacante tem ganho protagonismo em relação ao jogo tipo defensivo, apesar de que o jogo baseado na consistência e na paciência, não deve ser posto de lado.

### **Jogo atacante:**

- 1. Remate**
- 2. Amortie a direito**
- 3. Amortie cruzado**

1. Utilizar o **remate** quando o adversário se está a deslocar, por exemplo quando se atrasa a chegar à base ou quando faz uma devolução curta.

2. O **amortie** é uma variante ao remate que deve ser executado com o mesmo movimento de preparação do remate para assim ser simulado, se possível neste tipo de jogo amortie rápido.

3. O **amortie** cruzado, deve ser o mais simulado possível de forma a ter o factor surpresa, é um batimento difícil.



## Seguir o próprio ataque

Seguir o próprio ataque, quer dizer, manter o ataque. Por exemplo, depois de um bom remate existe grande probabilidade de uma fraca devolução, logo posso tentar terminar a jogada na rede. Colocamos o adversário sob pressão e temos uma atitude agressiva.

### Jogo defensivo:

1. Lob
2. Encosto

1. Quando estamos numa situação defensiva ou sob pressão, devemos sair dela o mais rápido possível. O **lob** deve ser executado o mais alto e comprido possível, pois dar-me-á tempo de recuperar a base e criará dificuldade ao adversário de realizar um bom ataque. O lob poderá ser executado a direito ou cruzado dependendo do local onde se encontrar o adversário.

2. Um bom **encosto** à rede, obrigará o adversário a jogar o volante abaixo da linha da rede o que dificultará a continuação do seu ataque.

## Explorar as fraquezas do adversário

Os jogadores devem ser encorajados a trabalhar por si mesmos os aspectos táticos do jogo. Observando os pontos francos e os pontos fortes do adversário, mais facilmente se entenderá a essência do jogo do seu opositor, no entanto, inicialmente o treinador deverá alertar o jogador para estas questões.



### Algumas das áreas a serem observadas são as seguintes:

#### Canto esquerdo (fundo lado esquerdo)

É muito fácil jogar para o canto esquerdo do adversário mas é bastante mais difícil explorá-lo convenientemente. Muitos batimentos para o lado esquerdo do nosso adversário são devolvidos frequentemente à volta da cabeça, o qual é em muitos casos,

uma área muito forte. Para explorarmos o lado esquerdo, clears atacantes deveram ser utilizados após deslocarmos bem o adversário para o seu lado direito. Lobs rápidos podem explorar o canto esquerdo uma vez que o adversário tenha sido deslocado para a rede, especialmente para o seu lado direito. Se o adversário está a proteger a sua esquerda, apresentando uma base deslocada para a esquerda, um remate cortado para o seu lado direito pode muitas vezes forçar a uma resposta fraca.

### **Canto direito (fundo lado direito)**

Alguns jogadores sentem algumas dificuldades no canto direito. Para explorarmos esta fraqueza, clears atacantes será um bom batimento para colocar em grande dificuldade o nosso adversário. Quando o adversário tiver sido deslocado na direcção à rede, lobs rápidos deveram ser executados. Para prevenirmos que o adversário defenda o seu canto direito, encostos bem justos deveram ser executados como variação aos lobs.

### **Defesa**

A defesa do adversário deve ser testada de forma a descobrirmos se existe uma área relativamente fraca. Uma vez descoberta uma fraqueza, a maioria dos batimentos atacantes deveram ser para aí dirigidos. Poderá existir uma fraqueza tanto do lado esquerdo como do lado direito ou ainda no corpo do adversário. Se a base do adversário está deslocada para o lado do remate a direito um remate cruzado pode forçar uma resposta fraca ou um erro. Remates mais profundos e planos assim como remates cortados e picados deveram ser incluídos como variação de forma a testarmos o adversário.

### **Movimentação**

Se um jogador é lento a movimentar-se, um jogo rápido deverá criar grandes dificuldades ao adversário. Além do mais, batimentos cruzados podem produzir uma resposta fraca. Quando um adversário se mostra lento a recuperar de um canto, o canto diagonalmente oposto pode apresentar uma abertura, por exemplo, se o adversário executa um clear a direito do seu canto direito, um remate cortado cruzado ou um amortie rápido poderiam ser eficazes.

### **Rede**

Se o adversário mostra pouco controle nos batimentos à rede, serviços curtos, encostos e amorties devem ser sobretudo utilizados. No entanto, se o adversário começa a antecipar os nossos batimentos para a rede, então será necessário executar alguns batimentos para o fundo do campo.





### **Condição física**

Um jogo de paciência com jogadas prolongadas pode frequentemente retirar dividendos contra um adversário que tenha uma condição física deficiente. No entanto, as fraquezas óbvias ou aberturas bem evidentes deveram ser exploradas. Ao deslocarmos o adversário ao longo do campo, a condição física do mesmo será testada até ao limite.

Assim como existem pontos fracos no jogo do nosso adversário que devemos explorar, existem pontos fortes que devemos evitar e contrariar. Alguns dos referidos pontos são:

### **Pontos fortes a evitar**

#### **Bons batimentos acima da cabeça**

Se o adversário tem potência e simulação ao nível dos batimentos por cima da cabeça, o serviço curto será o mais apropriado. Em geral, um adversário com estas características deve ser contrariado o mais possível com remates, amorties e batimentos cortados ou seja tentar baixar o mais possível o jogo. Também, os batimentos à rede devem ser utilizados para deslocarmos o adversário para a rede. Então lobs

rápidos deveram ser executados impedindo que o adversário se coloque atrás do volante, diminuindo-lhe a precisão, a potência e a simulação ao nível dos seus batimentos acima da cabeça.

#### **Bom jogo de rede**

Nesta situação os serviços compridos, clears e lobs será o mais conveniente. No entanto, se o volante for interceptado na rede bem cedo, um encosto bem justo e cortado, ou um batimento à rede cruzado pode ser eficaz.

#### **Alterações do ritmo de jogo**

Podemos quebrar ou acelerar o ritmo de jogo, podemos impor um ritmo no jogo dando pouco tempo para reagir, servindo ou estando rapidamente pronto para a recepção do serviço após o termino de uma jogada. Ou fazer exactamente o contrário,

para o caso de jogadores muito ofensivos, podemos quebrar-lhe o ritmo, baixando a velocidade do jogo, fazendo um jogo lento e defensivo, o que o desconcentrará.

### **Sugestões para singular senhoras**

Partindo do princípio que a mulher é mais fraca fisicamente que o homem, esta deve usar mais o comprimento do campo. Deve fazer mais serviços compridos, mais clears e amorties de forma a construir primeiro a jogada e assim termina-la com o ataque. O remate não é um bom batimento, enquanto o adversário se encontrar equilibrado.



Estas são algumas sugestões básicas possíveis para resolver alguns problemas que se colocam dentro de campo no decorrer da competição.

## **Bibliografia**

- Metodologia do treino desportivo – Edições FMH
  - J.Castelo/H.Barreto/F.Alves/P.Santos/J.Carvalho/J.Vieira
- Le Badminton “Techniques, Tactiques”
  - Terje Dag Osthassel/ Lars Sologub
  - Editions Vigot
- Curso de treinadores, Nível 1
  - Prof. António Crespo
- Tática de Singulares – Jogadores de Nível Avançado, Boletim Técnico n.º 4/96
  - Prof. António Crespo

**Trabalho realizado pelo Professor Jorge Cação**