

Taktiske overvejelser

Der er ikke vindere nok til at vinde en tenniskamp. Modstander skal lave fejl. Bolden skal derfor over nettet og ind på banen.

1. Bolden skal over nettet og ind på banen

Ser man spillere træne og spille point, kan man få den fornemmelse, at dette har mange **IKKE** forstået! Ofte vælges de sværeste slag, der ikke lykkes. Det bedste slag er **ALTID** det, der kommer over nettet og ind på banen.

2. Der er ikke vindere nok til at vinde en kamp

I en kamp overvurderer mange deres modstander. Derfor forsøger de hellere et vindere end at give modstander den chance, der samtidig er en **MULIGHED** for at lave fejl. Viser det sig, at modstander ikke laver fejl, kan man begynde på mere chancebetonede vindere – men ikke før!

3. Modstander skal presses til at lave fejl

- a) enten ved **ikke selv at lave fejl!** Det er nemlig surt at spille mod en modstander, der ikke laver fejl. Man får lyst til at gå efter en vinder – som sjældent lykkes!
- b) eller ved at spille **i en modstanders svaghed**. Det er nemlig hårdt for kampgejsten hele tiden at blive spillet i sin svaghed, og ikke kun en gang imellem.
- c) eller ved at **placere bolden, så modstander skal flytte sig**. Det er sværere et slå gode slag, mens man er i løb – og anstrengende!
- d) eller ved at spille **dybt direkte på kroppen**. Det er svært at flytte sig væk og slå et godt slag, hvis bolden kommer lige på kroppen.
- e) eller ved at give bolden **høj hastighed**, så modstander ikke får tid, men dette øger samtidig egen fejlprocent.
- f) eller ved **tempokift**. Det er overraskende så mange, der laver fejl, hvis en spiller efter at have returneret nogle hårde slag pludselig skal slå til en langsom bold.
- g) Eller ved at **variere boldens skru og højde på opspringet**.

TIL DIT KETSJERHYLSTER!

Nervøs inden en kamp? Fokuser på dine handlemuligheder!

Under indspilningen kan du kigge en modstander ud!

Hvilke slag ser gode ud, og hvor kan der være en svaghed?

Hvilke slag ønsker modstander ikke at vise dig – eller at dække over?

Hvordan bevæger personen sig fra side til side?

Hvordan er flugtninger og smash?

Hvordan er attitude/indstilling og kropssprog?

Under kampen fortsætter du med at lede efter svagheder!

1. Kan din modstander holde forhånden og/eller baghånden i gang?
2. Hvor kan modstander lide at placere sine grundslag? Cross eller langs linjen?
3. Kan modstander løbe fremad efter en stopbold?
4. Prøv selv at gå til nettet på en mindre vigtig bold. Kan din modstander passere dig med sin forhånd og/eller baghånd? Cross eller langs linjen?
5. Kommer din modstander til nettet og kan han flygte og smashe?
6. Virker din modstander konditionsstærk?

Forskellige grundlæggende strategier:

Plan A generelt:

Slå bolden over nettet, undgå at satse for hårdt på serveren og få returneringen i spil!

Hvis modstander laver fejl, før du gør det, så fortsætter du bare.

Plan B generelt:

Spil på en måde, som din modstander IKKE selv vælger! Selv om det ikke er DIN styrke, er det klogt at få en modstander til at spille anderledes, end han/hun selv vælger.

Plan C generelt:

Lykkes kampen ikke for dig, så kom evt. til nettet på ALT for at tvinge ham/hende til at træffe nogle valg. Måske brænder din modstander sammen!

Plan D generelt:

Kæmp altid til sidste bold er slut. Mange bliver rigtig nervøse på sidste bold, og så kan kampen vende!