

Táctica Básica de Pares



Homens/Senhoras

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 básica de pares homens/senhoras

O tipo de batimentos mais utilizados e o estilo de jogo nesta variante do nosso jogo são um pouco diferentes, obviamente, das outras variantes. Podemos dizer que nos pares o jogo é mais rápido, agressivo e explosivo com muitos remates e batimentos planos.

As situações que serão aqui tratadas, são somente atitudes básicas que consideramos comuns a qualquer sistema de jogo utilizado nesta variante.

Formação Atacante/Formação Defensiva

Existem duas regras básicas nas variantes de pares, uma é quando o volante se encontra abaixo da linha da rede ou quando se levanta o volante, o par deverá movimentar-se para a posição defensiva, ou seja lado a lado (Fig.1, a). A outra é quando o volante se encontra acima da linha da rede ou o adversário levantou o volante para o nosso campo, em última análise quando o volante se encontrar abaixo da linha da rede do lado do campo adversário, nesta situação o par deverá movimentar-se para uma posição atacante, um à frente outro atrás (Fig.1, b).

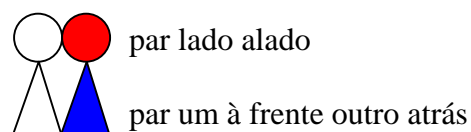
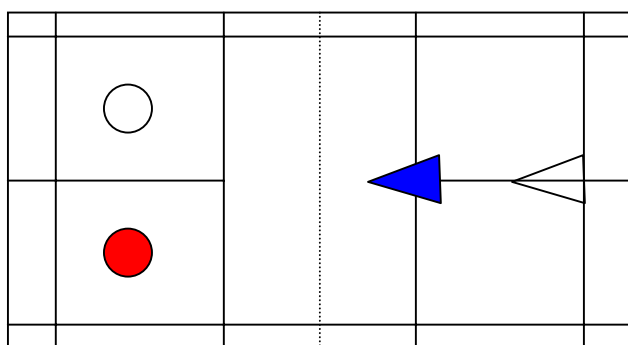


Fig.1, **Formação defensiva** (a) **Formação atacante** (b)

Serviço

1. Serviço curto a direito
2. Serviço em flick na diagonal (canto mais distante)
3. Serviço curto cruzado
4. Serviço em flick a direito

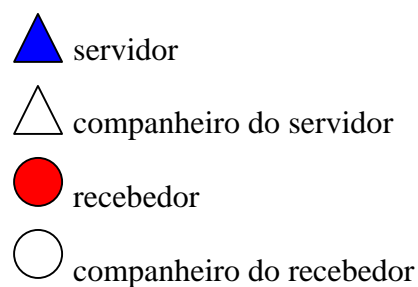
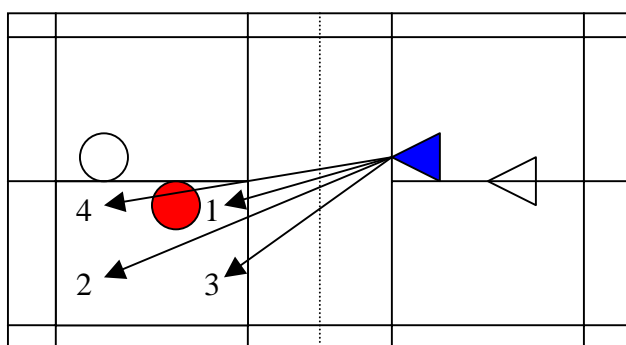


Fig.2

1. É o **serviço (curto)** que se deve executar com mais frequência, pois é o mais eficaz devido ao volante ter uma trajetória mais curta e plana dando menos tempo de resposta ao adversário.
2. O **serviço em flick na diagonal** é utilizado como elemento surpresa, obriga o recebedor a deslocar-se rapidamente para trás e para o lado, forçando-o a uma resposta deficiente. Se o recebedor não receasse este serviço poderia praticamente atacar todos

os serviços curtos. Somente a ameaça constante apresentada pelo serviço em flick pode conter o recebedor e de certa forma dar uma certa imunidade ao serviço curto.

3. O serviço curto cruzado, deve ser executado o mais rasante possível à rede, este serviço é de difícil execução, serve como elemento surpresa, pois o recebedor deverá estar deslocado para a linha central.

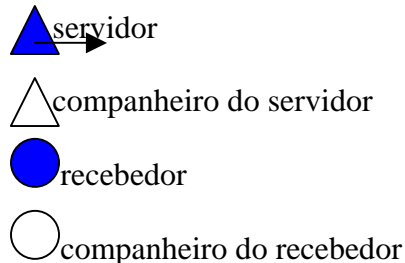
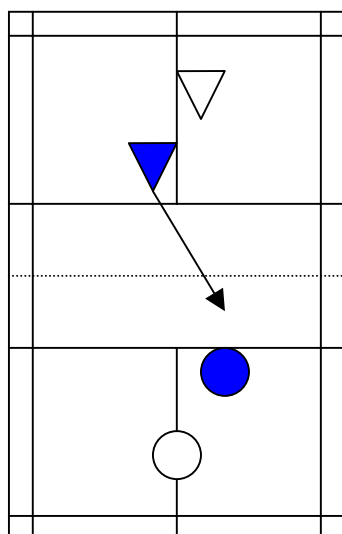
4. O serviço em flick a direito é muito arriscado de realizar, para além de ser de difícil execução mal executado será certamente jogada ganha pelo adversário, utiliza-se quando o recebedor se coloca mal deixando o seu lado esquerdo desprotegido.

O serviço é o batimento mais importante do jogo de pares, pensamos mesmo que é a essência do par, pois sem ele não se obtêm pontos. Utilizado na perfeição poder-se-á tirar grande vantagem, é provavelmente o batimento mais desprezado no treino.



Posição dos jogadores na execução e recepção do serviço

Servindo/recebendo do lado direito



Servindo/recebendo do lado esquerdo

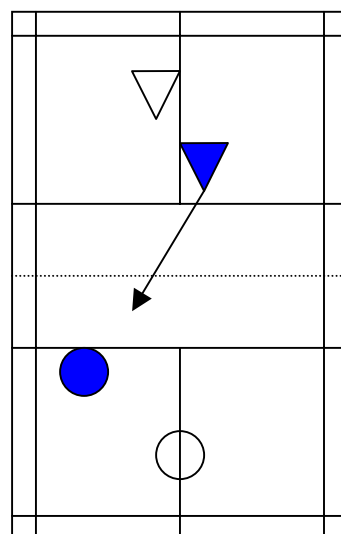


Fig.3, a)

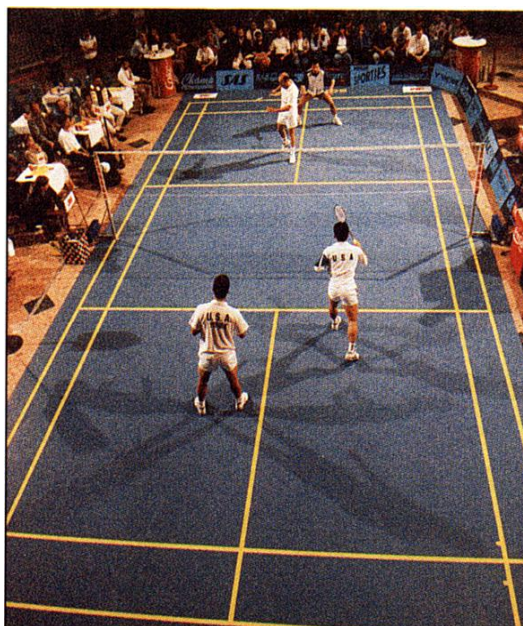
b)

Como observamos nesta figura 3, a) e b) o servidor deve colocar-se o mais junto possível da linha de serviço e da linha central, tanto servindo para do lado direito como do lado esquerdo, encurtando assim a trajetória de voo do volante.

O companheiro do servidor deverá colocar logo atrás do seu companheiro um pouco descaído para o lado para onde vai ser executado o serviço.

O receptor deverá colocar-se o mais à frente possível na sua área de serviço, intimidando desta forma o adversário, protegendo a sua esquerda. Quando recebe o serviço do lado direito deve chegar-se para a linha central, quando recebe o serviço do lado esquerdo deve chegar-se para a linha lateral.

O companheiro do receptor deverá colocar-se logo atrás do seu companheiro um pouco descaído para o lado oposto do serviço, não incomodando de forma alguma a resposta do seu companheiro.



Resposta ao serviço curto

1. **Antecipação ao serviço (dab)**
2. **Devolução à rede (encosto)**
3. **Push**

1. Tentar contactar com o volante o mais cedo e à frente possível, de forma a conseguir atacar o serviço.

2. A **devolução à rede** é a resposta mais usual no jogo de pares e é realizada com o intuito de obrigar o adversário a levantar o volante e assim ceder o ataque.

3. Esta resposta (push) ao serviço é bastante eficaz, quando executada para uma zona intermédia do campo ou para o meio dos dois adversários cria alguma hesitação pois não saberão quem há-de bater o volante. Este batimento também evita que o adversário possa atacar, além de mostrar agressividade, quando executado para o fundo do campo.

Assumindo que o recebedor conhece as zonas de devolução mais correctas do serviço curto, ele deverá tentar acabar a jogada, caso seja possível, ou forçar o par servidor a levantar o volante, ou seja, o recebedor, como referimos, deverá ter como objectivo atacar qualquer serviço curto de forma a que o adversário tenha de contactar o volante abaixo do nível da rede.

Quando o serviço curto é devolvido é vital que o recebedor se mova para a linha de serviço com a raquete levantada de forma a interceptar qualquer resposta para a zona da rede. O companheiro do recebedor deverá estar atento para as possíveis respostas e estar pronto para interceptar, o mais cedo possível, qualquer batimento que ultrapasse o jogador que está na rede.



Resposta ao serviço em flick

1. Remate
2. Amortie

1. O **remate** é a resposta mais comum a este tipo de serviço. Esta resposta quando executada a direito é mais eficaz, pois o volante terá menor distância para percorrer e criará maiores dificuldades ao adversário. Podemos também rematar para o meio dos dois jogadores, que geralmente cria alguma confusão ao adversário por não saberem quem deverá bater o mesmo, rematando para o meio evita também que rematemos para fora do campo (pois a maioria das vezes o recebedor ao executar esta resposta está em desequilíbrio), por fim rematar para o corpo do servidor pois ainda se encontrará a deslocar-se para uma zona mais recuada.

2. Este batimento deve ser utilizado como elemento surpresa, devendo ser dirigido para os mesmos locais do remate (exceptuando para o corpo do recebedor). O **amortie** deve ser o mais simulado possível de forma que o adversário não saiba se se vai executar um remate ou um amortie.

O recebedor deverá ter como objectivo atacar qualquer serviço em flick. Quando for possível colocar-se atrás do volante, o recebedor deverá tentar executar um remate finalizador. O companheiro do recebedor deverá, então, movimentar-se rapidamente para perto do T, formado pela linha de serviço e a linha central, para tentar interceptar qualquer volante devolvido para a zona da rede.



Posição do par servidor, após:

1. Serviço curto
2. Serviço flick

1. Devem manter a sua posição de ataque, um à frente e outro atrás.
2. Após o serviço em flick, o par deverá passar para a formação defensiva, lado a lado, pois o volante encontra-se alto no campo adversário. O servidor deverá recuar na diagonal para proteger os volantes que percorrem a maior distância e o seu companheiro desloca-se para a linha lateral protegendo os volantes a direito.

Áreas de responsabilidade na formação atacante

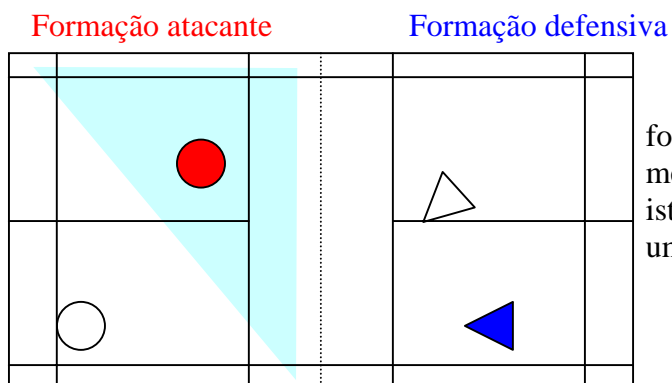


Fig.4

Como podemos verificar na figura 4 a formação atacante divide o campo em duas metades praticamente iguais (dois triângulos), isto acontece quando o volante se encontra de um dos lados do campo.

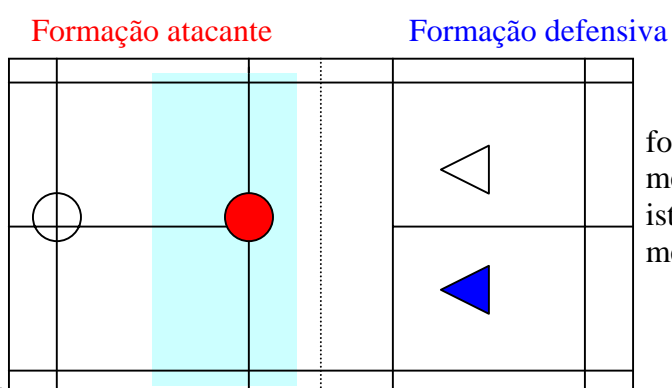


Fig.5

Como podemos verificar na figura 5 a formação atacante divide o campo em duas metades praticamente iguais (dois rectângulos), isto acontece quando o volante se encontra no meio do campo.

Jogo atacante

A essência de um bom ataque é a interceptação do volante o mais cedo possível. Isto implica saltarmos para interceptar o volante e manter-se em constante alerta. O jogador da rede deve ter sempre a raquete levantada de forma a tentar finalizar os batimentos devolvidos para a rede ou interceptar outros volantes ao seu alcance.

- 1. Remate**
- 2. Amortie**

1. O **remate** deve ser executado a direito, pois o volante terá uma distância a percorrer menor logo chegará ao adversário com maior potência dando também menos tempo para reagir. O remate pode também ser dirigido para o espaço existente entre o par opositor ou seja rematar para o meio dos dois, pois provoca alguma confusão de quem deverá bater o volante.

2. O **amortie** da mesma forma que o remate deverá ser executado para os mesmos locais e com as mesmas intenções, este batimento deve ser o mais simulado possível.

Troca das posições da formação de ataque

Acontece com alguma frequência o jogador que está atrás a atacar perder a sua potência no ataque, provocada pelo desgaste físico, à então que tentar fazer a troca do jogador que está na rede para trás sem que com essa movimentação se perca o ataque.

- 1. Após um lob cruzado por parte do adversário**
- 2. Seguindo o seu próprio ataque**

1. Quando o par que está em posição de defesa levanta o volante na diagonal (estando já o jogador que está na rede, um pouco deslocado para o canto oposto ao seu companheiro), o jogador que está na rede deverá deslocar-se para trás e continuar com o ataque, indo o seu companheiro para a zona da rede. É importante que o jogador de trás se desloque um pouco para a frente quando o seu companheiro que está na rede recua um pouco para a diagonal.

2. Quando o jogador que está atrás, após um bom ataque consegue que o adversário responda de forma deficiente para o seu lado permitindo assim avançar em direcção à rede, ou seja seguir o seu próprio ataque. Outra variante será a realização de um amortie e ir atrás do volante trocando assim de posições. Estas situações acontecem para que se mantenha o ataque de forma mais eficaz possível.



Áreas de responsabilidade na formação defensiva

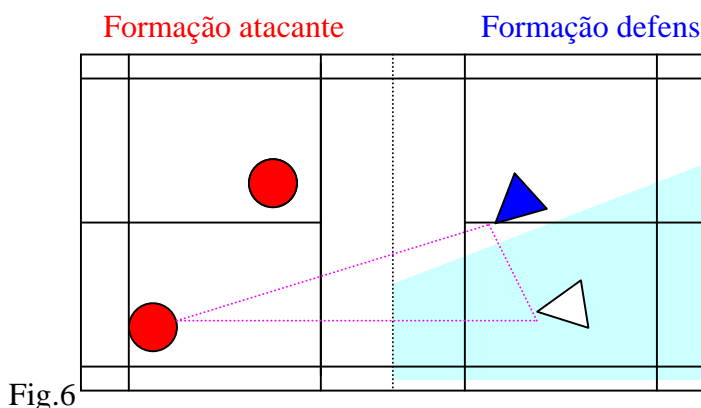


Fig.6

Como podemos verificar na figura 6 a formação defensiva divide o campo em duas metades praticamente iguais, onde o jogador que está de frente para o volante \triangle se coloca um pouco mais recuado e deslocado para a linha lateral em relação ao seu companheiro, este \triangle que se encontra avançado e deslocado para o centro do campo. Ambos os jogadores deverão encontrar-se praticamente à mesma distância do volante, formando praticamente um triângulo, chama-se a este tipo de defesa, defesa em cunha.

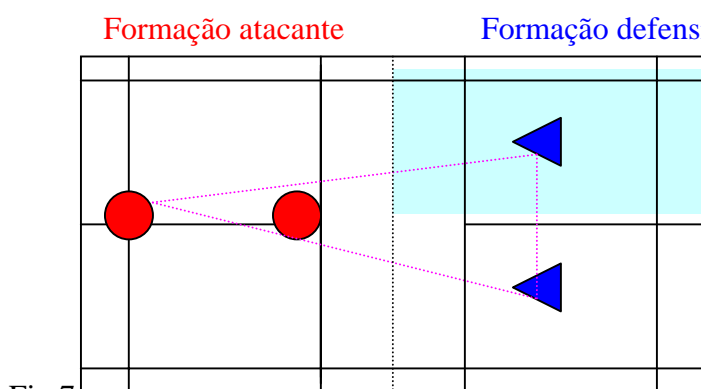


Fig.7

Como podemos verificar na figura 7 a formação defensiva divide o campo em duas metades iguais (dois rectângulos), isto acontece quando o volante se encontra no meio do campo.



Jogo defensivo

1. Lob

1. O **lob** deve ser executado o mais alto e para o fundo do campo possível, para ambos os lados, de forma que dificultemos o ataque ao adversário e provocando neste o eventual cansaço.

Passar da defesa ao ataque

1. Bloqueio

2. Contra-ataque

1. Executar um **bloqueio** após o remate do adversário a direito ou cruzado de forma que obrigue o adversário a levantar o volante e assim ceder o ataque. Geralmente quem faz o bloqueio ou joga para a rede deve seguir atrás do volante.

2. Realizar um **drive**, **push** ou um **bloqueio** de forma que o volante caia atrás do jogador da rede, obrigando o adversário a levantar o volante e a perder o ataque. O jogador que executar este batimento de contra-ataque deve dirigir-se para a rede.

Conselhos para os pares senhoras

Apesar dos pares senhoras cada vez mais se aproximarem do par homem e de tudo o que até aqui foi dito ser aplicado no par senhora, sabemos que as senhoras fisicamente são mais vulneráveis que os homens, logo o par senhora é jogado com mais batimentos defensivos, utilizam-se mais lobs e clears, que bem podem ser atacantes.

Existem também mais serviços em flick, e onde se deverá utilizar ainda mais os quatro cantos do campo, este tipo de jogo é mais cansativo e pode forçar a que se cometam erros.

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

Trabalho realizado pelo Professor Jorge Cação