

Artigo Original

AÇÕES TÉCNICO-TÁTICAS EM SITUAÇÃO DE DEFINIÇÃO NO TÊNIS

TECHNICAL AND TACTICAL ACTIONS ON FINAL POINT TENNIS GAME

Layla Maria Campos aburachid, Pablo Juan Greco

Universidade Federal de Minas Gerais

Correspondência: Layla Maria Campos aburachid - lagusmar@ig.com.br

Universidade Federal de Minas Gerais

Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional

Centro de Excelência Esportiva / Centro de Estudos de Cognição e Ação

Recebido: 17/09/2008

Aceite: 30/05/2009

RESUMO

Pesquisas no tênis orientadas nas teorias da psicologia cognitiva têm focado seu interesse nos processos de ensino-aprendizagem da modalidade. Os resultados oportunizam a formulação de metodologias para o desenvolvimento das habilidades técnico-táticas. Este estudo objetivou identificar a ocorrência das freqüências de ações técnico-táticas mais executadas no jogo de tênis de simples (1x1) em situação de definição do ponto e verificar se há diferença nessas freqüências entre os tipos de piso lento e rápido. O método consistiu-se da análise de vídeo de 7 jogos dos Torneios de *Grand Slam*, compondo um total de oito tenistas destros com *ranking* entre os dez melhores do mundo. Foram selecionadas 197 ações em situação de definição, sendo que 190 obtiveram um nível de concordância de 0.99 intra-avaliador e de 0.96 inter-avaliadores. A análise do Qui-quadrado (X^2) apresentou os golpes de fundo como as ações mais freqüentes $X^2 = 56,51$ ($P \leq 0,01$). A análise descritiva demonstra que essas ações apresentaram 48,4% de freqüência de ocorrência, seguidas de *approach* (20%), passada (16,3%) e voleio (15,2%). Tais dados permitem afirmar que neste estudo as ações técnico-táticas em situações de definição ocorrem em sua maioria no fundo de quadra tanto em pisos de saibro quanto em pisos rápidos.

Palavras-chave: Tênis. Ações técnico-táticas - Situação de definição - tênis

ABSTRACT

Tennis researches guided in cognitive psychology have concentrated on teaching-learning methods. This results allow to create methods to development of technical and tactical skills. The main study wanted to identify the frequency of technical-tactical actions most executed on final point simple tennis game (1x1) and to verify if there are frequencies differences between slow and fast court. The method consisted in analysis of 7 games Gland Slam Tournament videos which there were eight right hand tennis players ranking among ten positions in ATP tour. In these games 197 point actions were selected and 190 actions had validated level 0.99 (intra-evaluate) and 0.96 (inter-evaluate). The analysis and interpretation of the data by the games observation help to know the athletes performance level at the present time. The Qui-square (X^2) analysis showed main ground stokes actions are the most founded X^2 56,51 ($p \leq 0,01$). The descriptive analyze presented ground stokes with 48,4% of frequency follow by approach (20%), passing shots (16,3%) and volley (15,2%).The data analysis affirm that ground strokes technical and tactical actions on final point are most executed either slow and fast court.

Key -words: Tennis - Technical and tactical actions - Final point situation

INTRODUÇÃO

Pesquisas em diferentes modalidades esportivas têm contribuído para compreender as relações existentes entre as capacidades inerentes ao rendimento esportivo (1). Quanto mais se conhece sobre o comportamento dos atletas nas modalidades, melhores são as condições de elaborar os processos de ensino-aprendizagem-treinamento que objetivem o desenvolvimento das potencialidades dos participantes nos vários níveis de rendimento no esporte. Assim, pesquisas qualitativas com atletas *experts*, oportunizam conhecer os fatores determinantes do sucesso, de forma a traçar metas para as categorias de base, orientando a formação de atletas.

Alguns estudos na modalidade do tênis no Brasil se encontram em temas como o treinamento técnico (2) e treinamento técnico-tático (3, 4), entre outros, se preocupando em identificar e propor melhores formas para o desenvolvimento da capacidade técnico-tática. Balbinotti, Balbinotti, Marques e Gaya (2) dividem os golpes de tênis em dois grandes grupos: golpes de definição e golpes de preparação. Os golpes de definição incluem todos aqueles utilizados pelos tenistas com o objetivo de tornar sua jogada indefensável para o adversário. São os golpes paralelos e cruzados com profundidade ou angulados, a deixada (curta próxima à rede), os golpes de aproximação à rede e a passada (4). Já os golpes de preparação visam deslocar o adversário do posicionamento central da quadra em busca de um melhor momento para o ataque. Os tipos de ações técnicas executadas são as mesmas dos golpes de definição, porém a intensidade é menor e excluem-se as ações de subida à rede.

A temática deste trabalho esta inserida na área da psicologia cognitiva, relacionando os processos de percepção e tomada de decisão inerentes ao treinamento técnico e o treinamento tático e vem se incorporar aos estudos que propõe melhores formas de intervenção do processo de ensino-aprendizagem-treinamento . No tênis, assim como em outros jogos esportivos, os jogadores desenvolvem suas ações no marco da estrutura lógica do jogo, ou seja, conhecem quais são os elementos determinantes das ações para que seus objetivos sejam atingidos (vencer os pontos e conseqüentemente a partida).

Os recursos técnicos necessários para se jogar tênis são relativamente escassos em função do curto espaço de tempo para a realização de uma ação e das regras do jogo. As altas velocidades atingidas pela bola após o contato com a raquete, o efeito aplicado na bola e o tipo de piso influenciam na velocidade do jogo. Em função disso, Ucha (5) afirma que o jogador deve desenvolver versatilidade para realizar suas ações e conhecer as distintas variações das ações do adversário para alcançar a eficácia necessária para obter a vitória. A função da correta escolha das ações táticas é buscar dominar as ações do adversário de maneira a dificultar extremamente o controle da bola por ele, obrigando-o a ocupar uma posição pouco favorável para sua recepção; diminuindo ou anulando sua eficiência na devolução subseqüente ou, fazendo com que o adversário nem chegue a devolver a bola (5).

Conforme Beddington (6), para se efetivar uma ação tática de ataque, a bola deve ser golpeada na direção onde o jogador oponente encontre maior dificuldade para devolvê-la, tornando assim, sua situação cada vez mais difícil. No caso

oposto, a ação tática do defensor deve ser escolher a melhor solução para proteger-se do ataque e tentar partir para o contra-ataque.

Mesmo com a separação dos campos pela rede, observa-se que os jogadores devem apresentar alternância da percepção em função da constante variabilidade situacional nos diferentes momentos do jogo. Assim, no tênis o comportamento tático do atleta solicita tomadas de decisões rápidas e através da escolha da técnica o executante é direcionado a solucionar os problemas do jogo (7). As exigências que os jogos esportivos apresentam aos atletas se caracterizam pelo apelo à inteligência enquanto capacidade de adaptação a um contexto em permanente mudança, ou seja, na solução de problemas (8). Devido à maior velocidade do jogo, aumenta também a pressão de tempo para se tomar decisões para organizar mentalmente e realizar as ações motoras no momento certo.

As ações dos jogadores sem posse de bola são tão importantes quanto estar em posse de bola. Quando estão à espera da bola rebatida pelo adversário, os tenistas movimentam-se para atacar ou defender e ao mesmo tempo tomam decisões para resolver os problemas que a ação do adversário lhes impõe. As estruturas funcionais que identificam os problemas do jogo são delimitadas em: movimentos sem bola e com bola; estas últimas são as habilidades técnicas solicitadas para golpear a bola para o campo adversário (9) (quadro 1).

Problemas táticos	Movimentos sem bola	Habilidades c/ bola
Marcando pontos (ataque) • Iniciar o ataque para criar espaços no lado oponente • Iniciar o ataque para afastar o oponente das bolas • Vencer os pontos • Atacar em dupla	Subir à rede quando a bola do oponente se encurta. Comunicação lado a lado e frente fundo (em duplas).	Direita/Esquerda, lob, saque, voleio, approach, passada, smash
Prevenindo pontos (defesa) • Defender espaços no seu lado da rede • Defender contra um ataque • Defender em dupla	Retornar em melhor ângulo de cobertura na quadra. Comunicação defensiva lado a lado e frente e fundo (em duplas).	Lob e cruzada longa.

QUADRO 1: Problemas táticos, movimentos e habilidades nos esportes de raquete adaptado de Griffin, Mitchell e Oslin (9).

A solução dos problemas táticos remete não somente a decisão do “que fazer”; não há como pensar em uma habilidade técnica, sem pensar em sua solução tática. Como exemplo, para realizar um golpe denominado direita cruzada, estando no fundo de quadra e com chances de vencer o ponto, é necessário perceber a velocidade, a trajetória e o efeito da bola; além a localização do próprio corpo e localização do adversário. Quando as habilidades são executadas nos contextos do jogo, são consideradas habilidades técnico-táticas, pois ocorrem como consequência de movimentações dos jogadores, dos efeitos das trajetórias da bola e dos tipos de piso. Assim, classificamos as ações técnico-táticas de acordo com as possibilidades de ocorrência no jogo no quadro 2.

Ações técnico-táticas	Características

Golpes de fundo	- Podem ser realizados pelo lado direito e esquerdo do corpo e têm como objetivo: - manter o adversário no fundo de quadra, explorando também as cruzadas anguladas para deslocá-lo; - trazer o adversário à rede através de uma deixada, explorando os espaços vazios e dificultando sua devolução.
Saque	- O único golpe que o êxito ou o fracasso só depende do executante. Habilidade para colocar a bola em jogo a fim de iniciar o ponto. Quando bem realizado, pode dificultar a devolução do adversário, abrindo precedente para a conquista do ponto. No saque perfeito: - busca-se a variação de sua localização através de três tipos de efeito (slice, top spin e chapado) para evitar a antecipação do adversário; - após a execução de um bom saque que dificultará a devolução do adversário, sobe-se à rede antecipando o golpe em um voleio, ou seja, saque-voleio.
Devolução	Seu objetivo é colocar a bola em jogo e tentar ser mais ofensivo quando recebe um saque menos eficiente.
Approach (aproximação)	A aproximação ocorre quando a bola do adversário se encurta e o jogador se aproveita para atacar o campo adversário, conquistando o campo e se preparando para atacar à rede.
Subida à rede	- A subida à rede pode ser a consequência de um approach, um saque-voleio ou a antecipação de uma bola não quicada. Tal ação ocorre quando a bola do adversário se encurta e o jogador se aproveita para atacar o campo adversário, utilizando-se da profundidade do campo. Pode ocorrer nas situações seguintes: - Voleio: golpe antecipatório e ofensivo, sendo que a bola é tocada antes de seu quique no chão, podendo ser um golpe de aproximação ou definição. - Smash: mesmo golpe que o voleio, porém realizado acima da cabeça.
Passada	- Golpe que pretende transpor a oposição do adversário que se situa na rede. Pode ocorrer nas seguintes situações: - Passada: a trajetória da bola percorre ao lado do corpo do adversário (direito/esquerdo) e se mantém entre a cintura e a altura de sua cabeça. - Lob: a trajetória da bola passa sobre a cabeça do adversário se dirigindo ao fundo da quadra.
Observação: Todos os golpes podem ser executados tanto pelo lado direito quanto pelo lado esquerdo do corpo. Além disso, podem ser aplicados os efeitos (top spin, slice e side spin), assim como a ausência de efeito.	

QUADRO 2: Características das ações técnico-táticas de acordo com a possibilidade de ocorrência no jogo.

Os objetivos do presente estudo foram identificar a ocorrência das frequências de ações técnico-táticas mais executadas no jogo de tênis de simples

(1x1), em situação de definição do ponto e verificar se há diferença dessas frequências entre as quadras de piso lento e rápido. Sendo assim, as possíveis ações de ataque que poderiam chegar à definição do ponto foram: golpes de fundo, *approach*, voleio e passada.

METODOLOGIA

Amostra

A amostra formou-se através da compilação 197 cenas de vídeo de jogos em situação de definição realizada a partir de jogos gravados da internet utilizando-se o programa *Emule*. Os jogos selecionados para a captura das ações datam entre os anos de 2002 a 2007, possibilitando uma maior aproximação de se obter uma visão do comportamento técnico-tático dos jogadores nos dias atuais. Dentre os jogos selecionados foram encontradas situações em dois tipos de quadra, saibro (piso lento) e lisonde (piso rápido). As superfícies das quadras influenciam no quique da bola no chão, apresentando uma velocidade mais lenta ou mais rápida (10). Uma limitação do estudo foi a observação de tenistas apenas do sexo masculino, por não haver circulação, na época da coleta de jogos femininos na internet. Finalmente, a má qualidade da imagem em alguns dos jogos disponíveis, foi mais um fator limitante na seleção das cenas de jogos, pois em alguns confrontos não foi possível acompanhar a trajetória da bola e paralelamente os movimentos dos tenistas. Observou-se um total de trinta e dois jogos, sendo sete utilizados para a análise de oito tenistas que figuram no *ranking* entre os dez melhores do mundo. Entre os tipos de piso, quatro jogos foram em piso rápido e três em piso lento.

Procedimentos

O corte e a edição das cenas das situações de definição dos pontos foi realizado utilizando-se os *softwares Virtual Dobe* e *Windows Movie Maker*. Após a edição, as cenas de vídeo de jogos passaram por um processo de peritagem com o objetivo de definir os níveis de concordância. Para que as cenas sejam validadas, Thomas, Nelson e Silverman (11), afirmam que a concordância intra e inter-avaliadores deve ser acima de 0.80. Assim, dois peritos na modalidade realizaram a análise inter-avaliador (classificação dos tipos de golpe realizados nas cenas por dois indivíduos) e a análise intra-avaliador (classificação dos tipos de golpe realizados pelo mesmo perito com a diferença de sete dias entre as análises).

Análise de dados

A validade dos procedimentos de peritagem se apóia na verificação da concordância e validade de análise dos peritos. Portanto, aplicou-se a *técnica das metades* e o *Prognóstico de Sperman Brown* para análise de concordância intra-avaliador. Através da técnica das metades, este teste estatístico revela o grau de consistência que os escores da avaliação e reavaliação interna podem alcançar (12). O teste *Kappa* é utilizado para considerar a proporção de concordância observada entre avaliadores, neste caso, entre dois avaliadores (13). Finalmente, por serem dados nominais e serem apresentados por freqüências de ocorrência, foi aplicado o teste Qui-quadrado ($P \leq 0,01$) para verificar a discrepância entre os resultados observados e esperados dos valores das freqüências absolutas obtidas dos tipos de ações técnico-táticas executadas pelos tenistas (11). Levou-se em

consideração o somatório das frequências de ocorrências de ações nos dois tipos: piso lento (saibro) e piso rápido (lisonde).

RESULTADOS

A análise descritiva dos dados (tabela 1) aponta a frequência absoluta das ações técnico-táticas encontradas, seguidas dos pisos onde ocorreram e seu total. As ações de *Lob* e *Smash* não foram consideradas, pelo baixo número de incidência apresentado. Somente foram observadas 5 dessas ações de um total de 197 na soma dos dois tipos de piso.

Após se desconsiderar as 5 ações de *Lob* e *Smash*, analisou-se um total de 192 ações técnico-táticas de situação de definição nos jogos. O resultado do nível de concordância inter-avaliador pelo *Kappa* apresentou valores de 0.96. Após a aplicação da *Técnica das metades* e *Prognóstico de Sperman Brown*, o nível de concordância intra-avaliador obteve um valor de 0.99. Os resultados acima confirmaram 190 cenas com valores de concordância elevados, excluindo-se apenas duas de um total de 192 cenas.

Os valores de significância do qui-quadrado (X^2) apontaram que as frequências das ações de fundo de quadra, voleio, approach e passada são diferentes com X^2 56,51 ($P \leq 0,01$). Estes resultados foram citados unindo-se o número de ocorrência nos dois tipos de piso (lento e rápido). Realizando a análise de forma separada ($P \leq 0,01$), o valor se manteve diferente, tanto para piso lento (X^2 26,62), quanto para piso rápido (X^2 31,56). Os dados descritivos apresentados na tabela 1 permitem afirmar que neste estudo a maioria das ações técnico-táticas

em situações de definição ocorreu no fundo de quadra tanto no piso lento como no piso rápido.

TABELA 1: Totais de ações por tipos de piso.

Ações	Tipos de piso, frequência absoluta de ações e percentual por ações				Total de ações	
	Saibro (Lento)		Lisonda (Rápido)			
Golpe de fundo	33	17,3 %	59	31 %	92	48,4%
Voleio	8	4,2 %	21	11 %	29	15,2%
Passada	11	5,8 %	20	10,5 %	31	16,3%
Approach	10	5,2 %	28	14,7 %	38	20 %
Total	62	32,5 %	128	67,2 %	190	100 %

DISCUSSÃO

A função tática dos golpes de preparação é oportunizar espaços vazios para definição dos pontos sem a necessidade de potência e/ou precisão exacerbada (4), corroborando com o modelo de Griffin, Mitchell e Oslin (9) que descreve os problemas táticos nos esportes de raquete.

Em um estudo realizado na região sul do país, a maior parte do tempo das sessões de treino técnico no tênis é dedicada aos golpes de preparação para ambos os sexos em atletas juvenis (2). Encontra-se um padrão de consistência no fundo de quadra; local onde a maioria dos pontos é disputada e finalizada, buscando provocar o erro do adversário. Raramente são executados golpes vencedores para a definição dos pontos (2).

Os resultados deste estudo demonstram que a maioria dos pontos foi definida através de golpes de fundo de quadra (48,5%) contra um somatório de 51,5% de ações de voleio, *approach* e passada. Inicialmente ocorre a preparação

do ponto, com o jogador procurando por espaços vazios e posteriormente a finalização, sem a necessidade de subida à rede confirmando os estudos acima citados. Isto se dá pelo fato da ação tática anterior ter sido bem trabalhada para fragilizar o adversário. Fatores psicológicos como regulação da ação esportiva, atenção e concentração devem ser desenvolvidos para contribuir para a melhoria da consistência dos golpes, que passa a ser de fundamental importância para conquistar os pontos.

Coe e Miley apud (4), afirmam que 85% dos pontos são disputados no fundo da quadra. As altas velocidades imprimidas sobre a bola no jogo atual impedem que os jogadores tenham muitas oportunidades de subidas à rede. Ações potentes e precisas são suficientemente capazes de produzir golpes vencedores com os jogadores dispostos no fundo da quadra. Esses resultados contribuem para direcionar o processo de ensino-aprendizagem da tática, priorizando a diminuição de erros não-forçados dos atletas e o trabalho do ponto, buscando obter vantagem tática do jogo com espaços vazios e mal posicionamento do adversário na tentativa de produzir o erro do mesmo.

Os golpes encontrados em situação de definição do ponto desse estudo (golpes de definição, approach, voleio e passada) corroboram com os golpes apresentados no estudo de Balbinotti (4).

Os tenistas aplicam estratégias de posicionamento em quadra, quando jogam em diferentes superfícies. Nos torneios de *Grand Slam* entre os anos de 1997 e 1999 a proporção dos pontos disputados na linha de fundo apresentara os seguintes resultados: Aberto da França, 51%; Aberto da Austrália, 46%; Aberto dos EUA, 35% e Torneio de Wimbledon, 19% dos pontos (10). Os resultados das

freqüências de ações técnico-táticas se atrelam a estes resultados de movimentação no fundo de quadra nos pisos lentos (saibro) e rápidos (lisonde). Se a maior parte dos pontos ocorre na linha de fundo, então a maioria das ações técnico-táticas são de golpes de fundo. Já em quadras de grama, pelo fato do quique da bola ser mais baixo, a tendência é que os jogadores subam mais à rede para definir os pontos, como apresentam os dados acima de apenas 19% dos pontos serem realizados no fundo de quadra no Torneio de grama de Wimbledon.

CONCLUSÃO

Através da observação e análise de vídeos de jogos de tênis masculino, de atletas classificados entre os dez melhores do mundo, foi possível determinar os tipos de ações técnico-táticas mais freqüentes e significativas aplicadas na definição dos pontos. No jogo, a maioria das ações de definições de pontos realizada pelos tenistas ocorreu na posição de fundo de quadra, o que parece indicar que os jogadores, em geral, não tomam decisões de realizar *approachs* (subida à rede para definir pontos), seguidos de voleios e passadas. Na verdade, os mesmos tendem a ser mais agressivos se posicionando no fundo de quadra independente do tipo de piso. Essa afirmação se apóia nos resultados da amostra atual, onde as ações de *approach* ou *voleio*, não foram representativas nas freqüências de aparecimento das situações de definição.

Analisando o tipo de piso, pôde-se observar que o número de ações técnico-táticas de *approachs* e *voleios* no piso rápido (quadra de lisonde), aumentou consideravelmente, mas não a ponto de substituírem as ações de fundo de quadra.

É importante salientar que apesar de não ser o objetivo principal do estudo, a utilização de 2 avaliadores experientes para análise das ações de jogo veio reforçar a incessante preocupação em se apresentar resultados fidedignos. A utilização desse tipo de procedimento, através de métodos que buscam a objetividade de estudos, são cada vez mais valorizadas entre a comunidade acadêmica.

Finalmente, os dados analisados através de relações comparativas entre os tipos de golpe no tênis, considerando os aspectos dos diferentes pisos contribuem para o conhecimento do nível de rendimento técnico-tático dos atletas no tênis atual. Compreender de que forma os atletas *experts* executam suas ações, dependendo das condições de jogo tais como, tipo de piso e adversários distintos, se faz importante para a elaboração dos processos de ensino-aprendizagem-treinamento a serem aplicados em diversos níveis de rendimento visando a excelência esportiva.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Greco PJ, Benda RN. **Iniciação Esportiva Universal: da aprendizagem motora ao treinamento técnico**. 1 ed. Belo Horizonte: UFMG; 1998.
2. Balbinotti M, Balbinotti CAA, Marques A, Gaya A. Estudo Descritivo do "Inventário do Treino Técnico-desportivo do Tenista": resultados parciais segundo o sexo. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto** 2003 julho a dezembro;3.
3. Aburachid L. Jogos para o desenvolvimento da inteligência tática, habilidades técnicas e coordenação para esportes de raquete. In: Oliveira AP, GL. (Org.). , editor. **Fundamentos pedagógicos para o programa segundo tempo**. Porto Alegre: UFRGS; 2008.

4. Balbinotti CAA. O ensino do tênis de campo: o processo de aprendizagem progressiva. In: Tani GB, J.O.; Petersen, R.D.S. , editor. **Pedagogia do desporto**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan; 2001.
5. Ucha FG. **Fatores psicológicos implicados em la táctica del tênis de campo**. 2001.
6. Benddington J. **Squash: técnicas y tácticas**. Barcelona: Editorial Hispano Europea; 1986.
7. Aburachid LMC, Vilani LHP, Greco PJ. Análise das finalizações no squash como referencial para a elaboração de scouts técnico-táticos de jogo. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**. 2006;20:210.
8. Garganta JM. Para uma teoria dos jogos esportivos coletivos. In: Graça A, Oliveira J, editors. **O ensino dos jogos desportivos**. Porto: Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física; 1995. p. 3-16.
9. Griffin LL, Mitchell SA, Oslin JL. **Teaching sport concepts and skills: a tactical game approach**. Champaign: Human Kinectics; 1997.
10. O'Donoghue P, Ingram B. A notational analysis of elite tennis strategy **Journal of Sports Sciences**. 2001 february;19(2):107-15.
11. Thomas JR, Nelson JK, Silverman SJ. **Métodos de pesquisa em atividade física**. 5.ed. ed. Porto Alegre: Artmed; 2007.
12. Thomas JR, Nelson JK. **Método de pesquisa em atividade física**. 3 ed. 2 ed. Porto Alegre: Artmed; 2002.
13. Portney LG, Watkins MP. **Statistical measures of reability. Foundations of clinical research: applications to practice**. 2 ed. New Jersey: Upper Saddle River; 2000.

Problemas táticos	Movimentos sem bola	Habilidades c/ bola
Marcando pontos (ataque) • Iniciar o ataque para criar espaços no lado oponente • Iniciar o ataque para afastar o oponente das bolas • Vencer os pontos • Atacar em dupla	Subir à rede quando a bola do oponente se encurta. Comunicação lado a lado e frente fundo (em duplas).	Direita/Esquerda, lob, saque, voleio, approach, passada, smash
Prevenindo pontos (defesa) • Defender espaços no seu lado da rede • Defender contra um ataque • Defender em dupla	Retornar em melhor ângulo de cobertura na quadra. Comunicação defensiva lado a lado e frente e fundo (em duplas).	Lob e cruzada longa.

QUADRO 1: Problemas táticos, movimentos e habilidades nos esportes de raquete adaptado de Griffin, Mitchell e Oslin (9).

Ações técnico-táticas	Características
Golpes de fundo	- Podem ser realizados pelo lado direito e esquerdo do corpo e têm como objetivo: - manter o adversário no fundo de quadra, explorando também as cruzadas anguladas para deslocá-lo; - trazer o adversário à rede através de uma deixada, explorando os espaços vazios e dificultando sua devolução.
Saque	- O único golpe que o êxito ou o fracasso só depende do executante. Habilidade para colocar a bola em jogo a fim de iniciar o ponto. Quando bem realizado, pode dificultar a devolução do adversário, abrindo precedente para a conquista do ponto. No saque perfeito: - busca-se a variação de sua localização através de três tipos de efeito (slice, top spin e chapado) para evitar a antecipação do adversário; - após a execução de um bom saque que dificultará a devolução do adversário, sobe-se à rede antecipando o golpe em um voleio, ou seja, saque-voleio.
Devolução	Seu objetivo é colocar a bola em jogo e tentar ser mais ofensivo quando recebe um saque menos eficiente.
Approach (aproximação)	A aproximação ocorre quando a bola do adversário se encurta e o jogador se aproveita para atacar o campo adversário, conquistando o campo e se preparando para atacar à rede.
Subida à rede	- A subida à rede pode ser a consequência de um approach, um saque-voleio ou a antecipação de uma bola não quicada. Tal ação ocorre quando a bola do adversário se encurta e o jogador se aproveita para atacar o campo adversário, utilizando-se da profundidade do campo. Pode ocorrer nas situações seguintes: - Voleio: golpe antecipatório e ofensivo, sendo que a bola é tocada antes de seu quique no chão, podendo ser um golpe de aproximação ou definição. - Smash: mesmo golpe que o voleio, porém realizado acima da cabeça.
Passada	- Golpe que pretende transpor a oposição do adversário que se situa na rede. Pode ocorrer nas seguintes situações: - Passada: a trajetória da bola percorre ao lado do corpo do adversário (direito/esquerdo) e se mantém entre a cintura e a altura de sua cabeça. - Lob: a trajetória da bola passa sobre a cabeça do adversário se dirigindo ao fundo da quadra.
Observação: Todos os golpes podem ser executados tanto pelo lado direito quanto pelo lado esquerdo do corpo. Além disso, podem ser aplicados os efeitos (top spin, slice e side spin), assim como a ausência de efeito.	

QUADRO 2: Características das ações técnico-táticas de acordo com a possibilidade de ocorrência no jogo.

TABELA 1: Totais de ações por tipos de piso.

Ações	Tipos de piso, frequência absoluta de ações e percentual por ações				Total de ações	
	Saibro (Lento)		Lisonda (Rápido)			
Golpe de fundo	33	17,3 %	59	31 %	92	48,4%
Voleio	8	4,2 %	21	11 %	29	15,2%
Passada	11	5,8 %	20	10,5 %	31	16,3%
Approach	10	5,2 %	28	14,7 %	38	20 %
Total	62	32,5 %	128	67,2 %	190	100 %