UNIVERSIDAD DE JAÉN

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE JAÉN

DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN MUSICAL, PLÁSTICA Y CORPORAL

TESIS DOCTORAL

PERFIL DE JUEGO EN PÁDEL DE ALTO NIVEL

PRESENTADA POR:
BERNARDO ALMONACID CRUZ

DIRIGIDA POR:
DR. D. JUAN A. PÁRRAGA MONTILLA
DR. D. JOSÉ A. MORCILLO LOSA
DR. D. EMILIO J. LOZANO AGUILERA

JAÉN, 16 DE DICIEMBRE DE 2012

ISBN 978-84-8439-657-4
DEPÓSITO LEGAL J-1188-2012

PERFIL DE JUEGO EN PÁDEL DE ALTO NIVEL

Bernardo Almonacid Cruz

Tesis
Doctoral

UNIVERSIDAD DE JAÉN

DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN MUSICAL, PLÁSTICA Y CORPORAL

PERFIL DE JUEGO EN PÁDEL DE ALTO NIVEL

TESIS DOCTORAL

AUTOR

Bernardo Almonacid Cruz

DIRECTORES

Dr. D. Juan A. Párraga Montilla

Dr. D. José Alfonso Morcillo Losa

Dr. D. Emilio Damián Lozano Aguilera

OCTUBRE 2011

INFORME DE LOS DIRECTORES DE TESIS

D. Juan A. Párraga Montilla, **D. José Alfonso Morcillo Losa**, profesores del Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Jaén y **D. Emilio Damián Lozano Aguilera,** profesor del Departamento de Estadística e Investigación Operativa de la Universidad de Jaén, como directores de la Tesis Doctoral: "**PERFIL DE JUEGO EN PÁDEL DE ALTO NIVEL**" de la que es autor **D. Bernardo Almonacid Cruz**

HACEN CONSTAR: Que la presente Tesis Doctoral ha sido realizada bajo nuestra dirección y cumple los requisitos necesarios para acceder al grado de Doctor.

Y para que conste, expido el presente en Jaén a 24 de octubre de 2011.

Fdo.: D. Juan A. Párraga Montilla

Fdo.: D. José Alfonso Morcillo Losa

Fdo.: D. Emilio Damián Lozano Aguilera

Índice:

1. Introducción al padel.
2. Metodología.
3. Análisis desde la perspectiva del set.
4. Comparativa entre sets ganadores y perdedores.
5. Tipología de golpes.
6. Discusión.
7. Conclusiones finales.
8. Conclusiones y líneas futuras.
9. Referencias bibliográficas.

Anexos:

1. A1. Final máster PPT 2008.
2. A2. Semifinal (1) máster PPT 2008.
3. A3. Semifinal (2) máster PPT 2008.
4. A4. Fase de grupos (B1) máster PPT 2008.
5. A5. Fase de grupos (A2) máster PPT 2008.
6. A6. Fase de grupos (B3) máster PPT 2008.
7. A7. Semifinal 1 máster PPT 2008 (femenina).
8. A8. Semifinal 2 máster PPT 2008 (femenina).
9. A9. Final femenina máster PPT 2008.
10. A10. Fase de grupos (A4) máster PPT 2008.
11. A11. Semifinal Euskadi PPT 2008.
12. A12. Final Máster PPT 2009.
13. A13. Semifinal Euskadi PPT 2007.
14. A14. Final Euskadi PPT 2007.
15. A15. Final San Sebastian PPT 2010.
16. A16. Final Ciudad Real PPT 2010.

índice

PRESENTACIÓN

Después de tres años de duro y exigente esfuerzo ve la luz este trabajo, reflejo de la pasión que siento por el mundo del deporte, y en particular, por el pádel, al que tanto debo gracias a las intensas emociones que me ha permitido disfrutar durante la última década. El camino no ha sido sencillo, ni fácil, ni de rosas, sino todo lo contrario. Pese a lo cual me gusta abrigar estas hermosas palabras que tan certeramente apostilló Randy Pausch "los obstáculos están ahí para hacernos ver cuánto deseamos una cosa", y así tras esta larga andadura y de un sinfín de sinsabores (unos cuantos), amarguras (algunas), alegrías (inmensas), caídas (varias), recaídas (no muchas) y obstáculos (superados), puedo asegurar que el pádel, mi "pequeña pasión" como cariñosamente me gusta referirlo, es una de las grandes satisfacciones que debo a la vida, amén de muchos agradecimientos (espero no dejarme a nadie cuando llegue el momento de recordar a todos los que, de una forma u otra, me han ayudado a forjarme como persona).

El resultado que podréis contemplar en los próximos capítulos es fruto de muchos años de sudor y sacrificio, en los que he involucrado principalmente a toda mi familia, sin cuyo apoyo, insistencia y tesón, es muy probable que no hubiera podido concluir con acierto esta etapa de mi vida. El amor por unos valores que rodean al mundo del deporte ha posibilitado la definición y culminación de este trabajo, al que a muchos he de agradecer, antes y durante este largo recorrido. En un mundo ingrato donde prevalece la apología por los resultados en detrimento de virtudes y valores inherentes al deporte (sacrificio, compañerismo, esfuerzo, respeto, perseverancia, etc., parámetros que llevan hacia la pureza de las personas), y pese a considerarme un positivista indomable, son muchas las decepciones y los momentos de desánimo los que me han inundado, pero incluso en la más espesa de las tinieblas emerge la luz atravesando cual aguja incandescente la oscuridad e iluminando el horizonte dejando en el más remoto de los olvidos el esfuerzo, el sacrificio, los sinsabores, las decepciones, los obstáculos, las alimañas,... En definitiva, convirtiendo todo lo malo en cenizas, quedándonos sólo con lo bueno y con las buenas personas. Merece la pena, más aún cuando das con un equipo bajo el que he tenido la suerte de aprender, trabajar y disfrutar de mi pequeña pasión.

Un aspecto que nos interesaba priorizar en la confección del documento final es que pudiera utilizarse como fuente de consulta para futuras investigaciones; es por ello que consideramos añadir todas las plantillas con los datos recogidos en los 16 partidos analizados. De esta forma, aquellos que estuvieran interesados en profundizar en alguna de las cuestiones planteadas pudieran hacerlo directamente observando los datos recopilados. Fruto de ello, decidimos incluir como anexos todas las herramientas a las que recurrimos, tanto las que se emplearon para recoger los datos de la fase de campo, como las que se definieron con la intención de agrupar aquellos datos que pudieran desentrañar alguna

información, que fuera relevante para nuestro estudio, desde alguno de los enfoques previstos al comienzo del mismo.

A pesar de las numerosas ideas que nos rondaban cuando decidimos acometer este estudio, una prevaleció sobre todas las demás. Abundando en lo anterior, sobre la existencia de escasas fuentes y documentos de investigación en torno al pádel, me propuse, junto a los directores, concretar un trabajo que sirviera de referencia para ulteriores investigaciones. En base a ello, la primera parte de la tesis se ha centrado en el conocimiento de las fuentes de las que bebió el pádel hasta que a principios de los 70 vio la luz tal y como lo practicamos en la actualidad. Pese a adolecer de la rigurosidad necesaria, consideramos interesante incluir dicho apartado; no obstante, es preciso recalcar que habría que visitar las hemerotecas de varios países y bucear en la historia de las tradiciones deportivas de muchas culturas ancestrales para conseguir un trabajo más verosímil. El propósito era el de ofrecer una visión diferente de la que se viene ofreciendo en los tradicionales foros padelísticos que tratan este aspecto.

En la misma línea, se aborda la contextualización del pádel dentro del vasto campo del deporte, en el que se tratarán aspectos como su definición, su posición dentro del deporte, las fases de juego que lo componen, y otras circunstancias que nos ayudarán a concretarlo y conocerlo más de cerca. A esto último ayudará el siguiente apartado, en el que se analizará la identidad del pádel respecto a otras modalidades deportivas de raqueta, puesto que es en este punto donde residen las mayores contradicciones cuando alguien se adentra en esta disciplina. El pádel es una modalidad deportiva que se aleja del resto de sus hermanos mayores de raqueta (tenis, squash, tenis de mesa, bádminton, frontón,...), con una filosofía, un implemento, un entorno únicos hasta la fecha. Todo ello supone que aunque parecidos en su práctica sean absolutamente diferentes en su concepción y en su desarrollo, y por ello entendimos como básico enfatizar esta circunstancia desde el primer momento, ya que es una de las cuestiones que más cuesta corregir en la mayoría de los aficionados.

Otro de los aspectos que lo distancian aún más, del resto de las modalidades de raqueta, es en lo concerniente a los gestos técnicos. Se han concretado hasta 24 acciones diferentes, a las que prestaremos una especial atención en la descripción de cada una de ellas. Tan importante es dominar el amplio repertorio de gestos técnicos, como los condicionantes del juego, y así poder aplicar argumentos tácticos dentro de los límites reglamentarios. Igualmente, el recinto de juego introduce nuevos elementos y situaciones que caracterizan su práctica. Por tanto, no nos podíamos olvidar del Reglamento, ni de las características del recinto de juego, tan propias de esta modalidad. Todos estos aspectos, tratados desde un cierto enfoque personal, sobre la base de los conocimientos aportados por Federaciones y expertos del ramo, se pueden ojear en los siguientes epígrafes dentro del capítulo primero, así

como un análisis de los factores de rendimiento deportivo que afectan al juego del pádel.

Por último, y dentro de este primer bloque, profundizaremos en el análisis de juego desde la perspectiva de la investigación, con especial ahínco en la metodología observacional, herramienta fundamental para el desarrollo de esta tesis doctoral. Acabaremos el capítulo exponiendo los objetivos (generales y específicos) a los que nos propusimos dar respuesta a lo largo de estos tres años de investigación.

En el capítulo 2 explicaremos la metodología y las herramientas que nos han permitido recoger y apilar la ingente cantidad de datos (más de veinte mil) que se ha obtenido durante la fase de campo.

El capítulo 3 inicia el bloque de resultados que incluye el mencionado y dos más, el cuarto y el quinto. Aunque no es una práctica habitual, separar los resultados en varios capítulos, consideramos interesante esta propuesta, ya que se presentan los resultados desde tres perspectivas claramente distintas, aunque todas ellas bajo el mismo paraguas: definir un perfil de juego en pádel profesional. Esta decisión facilitará la consulta de los datos de interés por parte de los lectores. Es por ello que, en el capítulo 3 se expondrán los resultados que se han alcanzado tomando como referencia el set, analizándolo a partir de una serie de variables. Se conocerá el comportamiento de un set en pádel de alto nivel a partir de variables como número de juegos, tiempos de juego y descanso, primeros servicios, dobles faltas, número de impactos, globos, etc.

La siguiente no es una opción que se nos planteó al inicio de la investigación. Nos sobrevino durante el desarrollo de la misma, entendiendo que sería muy práctico conocer los factores que diferencian los sets ganadores de los perdedores, puesto que nos daría un conocimiento detallado de las pautas que marcan el devenir de un set. En concreto, en el capítulo 4 se detallan los hechos que llevan a ganar un set según variables relacionadas con el servicio, con el resto, con la definición del punto y con el número de impactos.

Para el capítulo 5 dejamos la idea esencial sobre la que comenzó este estudio. Establecer un perfil que nos facilitara información sobre la tipología de acciones técnicas que desarrolla un jugador de pádel de alto nivel durante el transcurso de un set. Se acometió tomando como punto de partida los cuatro bloques principales en los que se clasificaron todos los gestos técnicos que se definieron al inicio del trabajo en cuestión: fondo, pared, red y definición.

En el capítulo 6 discutiremos sobre los resultados alcanzados en los capítulos anteriores. Mientras que en el capítulo 7 estableceremos las conclusiones finales a las que hemos llegado después de los diferentes análisis efectuados sobre los datos recopilados durante la investigación. Asimismo, verteremos varias posibles líneas futuras de actuación. En el

capítulo 8 recogemos todas las referencias bibliográficas y fuentes de documentación de las que hemos absorbido para poder realizar nuestro trabajo.

El último tramo de este documento (anexos) se ha reservado para la exposición de todos los datos obtenidos en cada uno de los 16 partidos que se han destinado al análisis del perfil de juego en pádel de alto nivel. Se ha creado un anejo para cada partido, en el que se han incorporado las plantillas que se han usado para reunir dichos datos en función de parámetros que nos posibilitaran el análisis posterior de los mismos. Al principio de cada capítulo se ha incluido una tabla resumen con los datos más significativos del partido en cuestión, así como un pequeño comentario a nivel táctico de cómo se ha desarrollado el mismo.

AGRADECIMIENTOS

Llegados a este extremo resulta curioso, como después de muchos meses de duro trabajo, cuan complicado supone intentar hilvanar unas pocas palabras que articulen con cierto sentido todo lo que me invade. Síntoma inequívoco de mi temor por dejarme en el tintero algunas de las personas que me han influenciado a lo largo de todo este periodo; espero acordarme de todos.

Lo que primero me viene a la cabeza es la familia, motor inagotable de energía y cariño, sin cuyo apoyo, ánimo y "presiones" no hubiera podido alcanzar este estadio. Incluso ahora, a punto de culminar este compromiso, siguen rechinando en mi mente las palabras que mi padre día a día me repite "y la tesis, cómo va?"; un día, el siguiente, y al otro también. En gran medida, el afán por no escucharlo ha sido una de mis mayores motivaciones. De una madre qué se puede decir. Lo más importante, siempre está ahí. Sin su constancia, su persistencia y su cariño, es difícil imaginar que hubiera ocurrido, pero una cosa si es segura, sin ellos no habría llegado. De los malos ratos que he hecho pasar a mi mujer tampoco puedo olvidarme (espero que también los haya habido agradables), sólo ella lo sabe, pero a pesar de todo siempre ha estado a mi lado, apoyándome, animándome y regalándome la mayor alegría de mi vida. Mi Gordete, al que le dedico especialmente este trabajo por darme las fuerzas, las energías, y las ilusiones necesarias para superar esos momentos de decaimiento que conlleva todo trabajo de esta magnitud. Va por ellos y por otros muchos que también han aportado su granito de arena: María, Flowers, Bernar, Gordetis, Piter, etc. La familia siempre está ahí, en los buenos y en los malos momentos.

De mis directores, poca cosa (o mejor dicho, muchas cosas, todas buenas, pero necesitaría otro tomo para expresar todos mis sentimientos): la fortuna de haberlos conocido y de trabajar codo con codo. Lo que van a descansar cuando por fin demos por concluido el trabajo; cuánto van a rejuvenecer al no tener que sufrirme más. Son unos fenómenos, y únicamente por la mera aventura de haberme aguantado y soportado durante tres largos años se han ganado el cielo con creces. Vaya 4!

Quien tiene un amigo tiene un tesoro. Gracias a Cani, a la Manuela y a Mikelone, son un refugio de incalculable valor cuando hay que evadirse del estrés, de la rutina, y con quienes compartir extraordinarios pasajes de mi vida. Sin esos buenos ratos con amigos y familiares (sobre todo), y conocidos (algo menos), nada tendría sentido. Son reponedores y nos permiten recargar las baterías cuando están bajo mínimos. Gracias a ellos por resistirme durante tantos años. De todos en especial a Manolín, por su contribución, aportando sus grandes dosis de creatividad y buen hacer, así como parte de su valioso tiempo en el diseño de las portadas y algunas figuras que ilustran este trabajo. No puedo dejarme atrás a Los Muslitos, mi desahogo el último jueves de cada mes, con quienes además de los pronósticos deportivos comparto un profundo cariño. Me viene a la cabeza uno de sus miembros, por todas las virtudes y bondades que

atesoraba. Me refiero al Chufo, que tan tristemente nos dejó por esos avatares de la vida que uno no acaba por comprender. Nunca entenderé por qué personas tan extraordinarias tienen que abandonarnos antes de tiempo, mientras las pirañas siguen haciendo de esta maravillosa Tierra su cortijillo.

En lo académico, todavía recuerdo las cariñosas palabras de mi querido amigo Santiago Lorente tachándome de "fajador", cuando me inicié en el mundo de la domótica, y él me arropó e intentó instruirme durante el tiempo que tuve la suerte de disfrutar de su presencia y de sus sabios comentarios; seguro que se alegrará de ver este trabajo finalizado en su pequeño rinconcito de cielo en el que estará oteándonos, a pesar de malgastar su tiempo en un caso perdido. También me viene a la cabeza mi tío Gabino, cuando nos reunía a todos los primos en su despacho de la antigua Escuela Politécnica Superior de Jaén para trazarnos las pautas que nos permitirían desarrollar una carrera académica digna y seria, para que posteriormente pudiera ser tomada en consideración. Yo más chulo que el punteras, estaba por encima y decliné su ayuda y su experiencia; qué atrevida es la juventud, e ignorante. Menos mal que tuve la suerte de coincidir en sus clases y poder disfrutar de sus conocimientos y su embrujo impartiendo docencia. No quiero olvidarme de otros profesores y maestros, alguno de ellos hoy compañeros, que también han marcado mi trayectoria. Con el paso del tiempo percibes la importancia del influjo de ciertas personas que se cruzan en nuestro camino; cuánto nos marcan. Como Don Pelegrín que guió mis inicios en la primera etapa de mi formación básica; todavía se me ponen los pelos como escarpias con su "jarabe de palo" (que bonitos y grandes momentos los de la infancia, con personas como él). Igualmente, quiero agradecerle a Luis de Garrido su tiempo al acogerme y ayudarme a desgranar los entresijos de la tecnología Bluetooth; gracias a ello conseguimos un hermoso reconocimiento. No quisiera olvidarme en este instante de Juan Gómez Ortega y Francisco Jurado Melguizo, mis anteriores directores de tesis, que se involucraron de lleno en otras líneas de investigación que, finalmente, por diferentes circunstancias, no tuvieron culminación.

Como dijo Randy Pausch "es una gozada alcanzar los sueños de la infancia, pero con los años a veces descubres que hacer posibles los sueños de otros es todavía más divertido". Sin duda alguna, el pádel me ha permitido alcanzar ese estatus, consiguiendo logros personales ("El mundo está en las manos de aquellos que tienen el coraje de soñar y correr el riesgo de vivir sus sueños", Paulo Coelho), pero sobre todo, posibilitando el disfrute de las metas logradas por algunos de los alumnos. Aunque, como aseguró Ghandi "Nuestra recompensa se encuentra en el esfuerzo y no en el resultado. Un esfuerzo total es una victoria completa".

Es por ello, que me gustaría recordar y agradecer fraternalmente a todos los alumnos que durante este tiempo me han ayudado a crecer como entrenador, ya que gracias a ellos he alcanzado los conocimientos que ahora llevo impregnados; sin ellos no sería lo que hoy soy. Quisiera

hacer especial mención a uno de esos casos por los que merece la pena luchar, sacrificarse, robar tiempo a la familia. Me refiero a Marta Porras, una jugadora excepcional de pádel que acaba de culminar una temporada de ensueño. El pasado 22 de octubre se proclamó doble Campeona del Mundo de Menores en la ciudad de Melilla; en la modalidad por parejas junto a Bárbara Las Heras (una jugadora que lo había ganado todo en categorías inferiores, y no por ello, se olvidó de la humildad, el compañerismo, etc. Sin duda alguna, una grandísima campeona y extraordinaria compañera), y por naciones representando a España. A este hito hay que sumar el título de Campeona de España sub18 que logró en septiembre. Si ha demostrado ser gran jugadora, mejor aún como persona. Ha aguantado carros y carretas y, pese a las incómodas situaciones a las que la hemos enfrentado en numerosas ocasiones, las diferencias de criterios, y las amarguras del deporte, siempre ha perseverado, siempre ha estado dispuesta a sacrificarse, luchar, entrenar con dedicación y sobre todo a escuchar a su entrenador, incluso cuando no compartía sus decisiones. Un ejemplo a seguir, dentro y fuera de la pista, a la que deseo grandes éxitos en su etapa sénior, ya que personas y jugadoras así hacen más hermosa y confortable la Tierra que compartimos. No puedo dejarme atrás a mis paquetones, en especial, a Mery, Juanvi, Aranda, Juanito, Luque, Onieva, Vico, al Cabezón y su Cabrilla loca, Diana, Miriam, Pedrete, Nachete, Susana e Isa, Danielo (qué grande es), y otros tantos por su incondicional confianza en todo este tiempo.

Y, por supuesto, a todos los buenos hombres y mujeres que en algún momento se han cruzado en mi vida y han contribuido a que siga mejorando y creciendo como persona. Vaya para todas esas buenas almas de este mundo mi más sincero y profundo agradecimiento. En especial a Kiki. Otro maravilloso e increíble hombre que nos dejó por sacar adelante uno de los proyectos en los que consagré parte de mi vida y de mis ilusiones. Confió en mí y ahora no está. El mundo sería un poquito mejor con su presencia. Otro caprichoso designio del destino.

Bernardo Almonacid Cruz
Jaén, 2011

NOMENCLATURA

SÍMBOLO	SIGNIFICADO
AD	Alambrada derecha
AR	Alambrada revés
B	Bandeja
BPD	Bajada pared de derecha
BPR	Bajada pared de revés
BR	Ruptura/break (0: no, 1: si)
CD	Contra de derecha
CP	Contra pared
CR	Contra de revés
D	Derecha
DF	Doble falta
DJD	Dejada
DPA	Doble pared que abre
DPAG	Doble pared que abre con giro
DPC	Doble pared que cierra
ENF	Error no forzado
G	Punto ganador
GP	Golpe con el que se cierra el punto
P	Puntos disputados
PLD	Pared lateral de derecha
PLR	Pared lateral de revés
R	Revés
R1	Remate
R2	Finta de remate
R3	Remate por 3
R4	Remate por 4
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
RTO	Resto
SPD	Salida pared de derecha
SPR	Salida pared de revés
SQ	Saque
SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
t_0	Inicio del punto

t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{real}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
VD	Volea de derecha
VR	Volea de revés
W	Pareja ganadora (1 u 2)

ÍNDICE

Capítulo 1. Introducción al pádel
1.1. Introducción al pádel.....25
1.2. Origen del pádel.....26
1.3. El pádel como deporte.....49
1.4. La identidad del pádel: características diferenciadoras respecto a otros deportes de raqueta.....63
1.5. Técnicas de golpeo.....67
1.6. Reglamento de pádel. Algunas observaciones.....89
1.7. Factores de rendimiento deportivo que afectan al juego de pádel.....97
1.8. Análisis de juego. Investigación en pádel.....101
1.9. Objetivos.....103

Capítulo 2. Metodología
2.1. Metodología de investigación.....119
2.2. instrumentos de recogida de datos.....141

Capítulo 3. Desde la perspectiva del set
3.1. Número de juegos.....165
3.2. Tiempo de juego.....169
3.3. Tiempo de descanso.....172
3.4. Número de puntos disputados.....175
3.5. Tiempo medio por punto.....177
3.6. Primeros servicios.....179
3.7. Dobles faltas.....187
3.8. Restos acertados.....189
3.9. Puntos ganados y errores no forzados.....193
3.10. Impactos.....200
3.11. Resumen del análisis comparativo entre categorías.....212
3.12. Participación de juego en las parejas.....214
3.13. Conclusiones finales.....217

Capítulo 4. Comparativa entre sets ganadores y perdedores
4.1. Introducción.....227
4.2. Categoría masculina.....228
4.3. Categoría femenina.....237
4.4. Conclusiones.....245

Capítulo 5. Tipología de golpes
5.1. Introducción.....259
5.2. Categoría masculina.....260
5.3. Categoría femenina.....297
5.4. Comparativa entre categoría masculina y femenina.....330

Capítulo 6. Discusión
6.1. Objetivos del trabajo.....337
6.2. Pádel masculino versus femenino.....337
6.3. Tiempos de juego y descanso.....340

6.4. Número de impactos 342
6.5. Sets ganados frente a sets perdidos 343
6.6. Técnicas de golpeo 343

Capítulo 7. Conclusiones finales y líneas futuras
7.1. Objetivos del trabajo 353
7.2. Líneas futuras 357

Capítulo 8. Referencias bibliográficas
8.1. Referencias bibliográficas 365
8.2. Webs consultadas 374

Anexos
Anexo 1. Final máster PPT 2008 383
Anexo 2. Semifinal (1) máster PPT 2008 399
Anexo 3. Semifinal (2) máster PPT 2008 417
Anexo 4. Fase de grupos (B1) máster PPT 2008 437
Anexo 5. Fase de grupos (A2) máster PPT 2008 455
Anexo 6. Fase de grupos (B3) máster PPT 2008 471
Anexo 7. Semifinal 1 máster PPT 2008 (femenina) 487
Anexo 8. Semifinal 2 máster PPT 2008 (femenina) 503
Anexo 9. Final femenina máster PPT 2008 517
Anexo 10. Fase de grupos (A4) máster PPT 2008 535
Anexo 11. Semifinal Euskadi PPT 2008 551
Anexo 12. Final Máster PPT 2009 567
Anexo 13. Semifinal Euskadi PPT 2007 583
Anexo 14. Final Euskadi PPT 2007 601
Anexo 15. Final San Sebastián PPT 2010 617
Anexo 16. Final Ciudad Real PPT 2010 631

1. Introducción al pádel.

CONTENIDO

1.1. Introducción al pádel 25
1.2. Origen del pádel 26
1.2.1. Juegos de pala y pelota. Primeras manifestaciones 27
1.2.2. El Jeu du Paume (juego de palma) 30
1.2.2.1. Fiebre por el Jeu du Paume 33
1.2.2.2. Juego de Reyes 34
1.2.2.3. Declive durante los siglos XVIII y XIX 37
1.2.2.4. Algunas curiosidades 37
1.2.3. Tenis de barrio: el paddle tennis 39
1.2.4. Del paddle tennis al platform paddle 42
1.2.5. Y al fin: el pádel 44
1.2.6. Evolución y crecimiento en España 45
1.3. El pádel como deporte 49
1.3.1. El pádel: práctica deportiva contemporánea 49
1.3.2. Definición de pádel 51
1.3.3. Ubicación del pádel dentro de los deportes 52
1.3.4. Estructura funcional de los deportes de equipo 56
1.3.5. Las fases de juego 61
1.3.5.1. Saque 61
1.3.5.2. Recepción del saque 61
1.3.5.3. Construcción del ataque-defensa 62
1.3.5.4. Construcción de la defensa-defensa 62
1.3.5.5. Transición entre ataque y defensa 62
1.4. La identidad del pádel: características diferenciadoras respecto a otros deportes de raqueta 63
1.5. Técnicas de golpeo 67
1.5.1. Introducción 67
1.5.2. Técnicas de fondo 68
1.5.3. Técnicas de pared 71
1.5.4. Técnicas de red 80
1.5.5. Técnicas de definición 84
1.5.6. Técnica de servicio (saque) 88
1.6. Reglamento del pádel 89
1.6.1. La pista 89
1.6.2. Sistema de puntuación en un partido 90
1.6.3. Tiempos de espera y descanso 92
1.6.4. Posición de los jugadores 93
1.6.5. El saque o servicio 93
1.6.6. El resto o devolución de saque 94
1.6.7. Pelota en juego 94
1.6.8. Punto perdido 95
1.6.9. Devolución correcta 96
1.6.10. Punto ganado 97
1.6.11. Juego autorizado fuera de la pista 97
1.7. Factores de rendimiento deportivo que afectan al juego de pádel 97
1.8. Análisis de juego. Investigación en pádel 101
1.8.1. Análisis temporal del juego 105
1.8.2. Investigación en metodología observacional 109

1.9. Objetivos 113

TABLAS

Tabla 1. 1. Evolución de clubs federados por autonomías durante el periodo (1988-2009) 47
Tabla 1. 2. Evolución de licencias federativas por autonomías durante el periodo (1988-2009) 48
Tabla 1. 3. Ubicación del pádel dentro de las diferentes clasificaciones de deporte establecidas 56

FIGURAS

Figura 1. 1. Mujeres helenas practicando juegos de pelota 28
Figura 1. 2. Juego de pelota entre romanos 28
Figura 1. 3. Antigua enciclopedia inglesa editada en el año 1659, con textos en latín e inglés 29
Figura 1. 4. Juego de pelota practicado en los Campos Elíseos. Grabado hacia 1550 32
Figura 1. 5. Jugadores con raquetas de dimensiones más largas a las habituales equivalente al actual (1646) 32
Figura 1. 6. Diferentes grabados sobre el Jeu du Paume 34
Figura 1. 7. Número de salas de juego en Paris durante los siglos XVII y XVIII 36
Figura 1. 8. Juego de pelota (Goya enero-julio 1779). Escena de la vida cotidiana en Madrid 39
Figura 1. 9. Instantáneas de paddle tennis en los callejones de Nueva York 40
Figura 1. 10. Pista de paddle-tennis en Ivoryton 42
Figura 1. 11. James Cogswell y Fesseden Blanchardy (creadores del platform tennis) 43
Figura 1. 12. Pista de platform tennis (platform paddle) 43
Figura 1. 13. Primera pista de pádel (Acapulco) 44
Figura 1. 14. Derecha 69
Figura 1. 15. Revés 69
Figura 1. 16. Alambrada de derecha 70
Figura 1. 17. Alambrada de revés 71
Figura 1. 18. Salida de pared de derecha 72
Figura 1. 19. Salida de pared de revés 73
Figura 1. 20. Bajada de pared de derecha 74
Figura 1. 21. Bajada de pared de revés 74
Figura 1. 22. Pared lateral de derecha 75
Figura 1. 23. Pared lateral de revés 76
Figura 1. 24. Doble pared que abre 77
Figura 1. 25. Doble pared que abre con giro 77
Figura 1. 26. Doble pared que cierra 78
Figura 1. 27. Contra pared 79

Figura 1. 28. Contra pared lateral de derecha 80
Figura 1. 29. Contra pared lateral de revés 80
Figura 1. 30. Volea de derecha 81
Figura 1. 31. Volea de revés 82
Figura 1. 32. Bandeja 83
Figura 1. 33. Dejada 83
Figura 1. 34. Remate 84
Figura 1. 35. Finta de remate 85
Figura 1. 36. Remate por tres 86
Figura 1. 37. Remate por cuatro 87
Figura 1. 38. Contraataque de derecha 87
Figura 1. 39. Contraataque de revés 88
Figura 1. 40. Características de una pista de pádel 90
Figura 1. 41. Estructura de las Ciencias de la Motricidad (Gutiérrez-Dávila y Oña, 2005) 101

1.1. INTRODUCCIÓN AL PÁDEL

Las últimas décadas del pasado milenio destaparon una nueva y excitante disciplina deportiva: el pádel. Entendiendo por nueva una práctica consagrada en la Francia de la Edad Media cuyas características actuales no se han conocido hasta hace unas pocas décadas. A medio camino entre el tenis, el squash y el frontenis, se ha convertido en uno de los deportes con mayor auge de los últimos tiempos, desplazando en número de practicantes a modalidades de raqueta con más de un siglo de historia y ampliamente consolidadas en nuestra sociedad a nivel internacional, caso del tenis, bádminton, squash, frontón, tenis de mesa,...

Si tuviéramos que destacar una cualidad sobre las demás, el adjetivo que mejor se ajustaría a su filosofía sería el de "agradecido"; característica que ha repercutido notablemente en el vertiginoso crecimiento experimentado, sin precedentes hasta la fecha, y que le ha convertido en un deporte de masas; aunque es preciso señalar que todavía se practica en un número reducido de países. "Las dimensiones de la cancha y del implemento, así como la existencia de paredes y mallas en las que pueden rebotar las bolas dando la posibilidad de ser devueltas posteriormente, son algunas de las particularidades que hacen que el pádel resulte una actividad agradecida para sus practicantes" (Lasaga, 2010: 24). Desde el momento en que se ingresa en una cancha de pádel el aficionado ya advierte rápidamente algunas de las peculiaridades que lo han catapultado hasta el lugar en el que se encuentra en la actualidad. Si a las características espaciales de la pista se suma la práctica en parejas, la conclusión es evidente: la parcela/entorno de juego que hay que proteger es relativamente pequeña. Complementando a lo anterior, es preciso destacar la influencia del implemento-herramienta (pala) con la que se desarrolla esta disciplina: maciza con orificios a lo largo de toda la superficie de golpeo y de aspecto muy similar a las de la playa. Con estos ingredientes, en esta aproximación inicial, no parece muy arriesgado dar por cierto que el aficionado se pueda divertir desde el primer instante en el que entra a una cancha de pádel, independientemente de la condición física, la edad, el género o el peso, entre otros factores determinantes a la hora de ponerse a practicar cualquier tipo de deporte. Como indica Lasaga, 2010: 24, "el pádel es una actividad que resulta divertida en los diferentes niveles de juego, siendo importante para ello que exista un grado de dominio similar entre sus participantes".

Así lo considera la Federación Española de Pádel, la cual entiende que éste es un "deporte que sirve como actividad física básica por lo que puede ser útil para cualquier individuo" (FEP, 2009). Según ésta, "su propia naturaleza lo determina como una forma de actividad física, que puede llevarse a la práctica de una forma más o menos organizada, mediante la cual los practicantes pueden buscar mejorar sus condiciones físicas y/o psíquicas, las relaciones sociales o los resultados en competición".

Como se podrá comprobar en párrafos posteriores, el pádel, tal y como se juega actualmente es de reciente creación. De hecho, existe muy poca documentación en todo lo concerniente a este juego, razón por la cual hemos decidido comenzar la investigación bosquejando algunos de los aspectos que identifican y caracterizan al pádel. A lo largo de este primer capítulo conoceremos el origen y las distintas etapas por las que ha transcurrido su evolución, similitudes y divergencias con otras modalidades, técnicas de golpeo, características del entorno de juego, reglamento,...

A pesar de ser una disciplina relativamente nueva y de contar con unos inicios elitistas, el pádel se ha convertido en una de las modalidades deportivas más practicadas en nuestro país. Probablemente el deporte con mayor repercusión social y potencial de crecimiento de los últimos tiempos. Desde el punto de vista de la edad de los participantes una reciente encuesta realizada por la Federación Española de Pádel (FEP, 2009) concluye que ésta oscila entre 14 y 55 años, existiendo competiciones oficiales desde la categoría benjamín a la de veteranos. Del mismo modo, en este mismo estudio se manifiesta la circunstancia de que el pádel es el primer deporte adoptado masivamente por la mujer y en particular por la mujer adulta.

En definitiva, sencillez y divertimento parecen ser los secretos de su éxito.

1.2. ORIGEN DEL PÁDEL

Uno de los grandes avances que nos brindó la llegada del siglo XXI fue la ubicuidad de la información, es decir, la posibilidad de acceder a todo tipo de información en cualquier instante y desde cualquier emplazamiento de la Tierra. Gracias a Internet esto es posible, pero sacar provecho y obtener resultados fieles a la realidad de la mayor biblioteca jamás conocida supone conocer la enjundia de su funcionamiento. No existen revisores que filtren la información que se aloja en alguno de los cientos de miles de servidores que a través de sus bases de datos permiten acceder a esa ingente información que nos brinda esta megalópolis de la información. En este sentido, no existen criterios ni normas que regulen quien o quienes están capacitados para subir información a la red. Eso implica que, gran parte de la información a la que se puede acceder, no ha sido filtrada para comprobar su veracidad, de manera que una de las labores más interesantes y más rigurosas a la que todo investigador se ve obligado cuando recurre a Internet es saber reconocer y filtrar qué información se ajusta a la realidad. A pesar de estas limitaciones, y dado que no es el objeto principal de esta investigación, en una primera aproximación al conocimiento de la esencia del pádel, y teniendo en cuenta que sus orígenes son parte esencial, hemos considerado conveniente recurrir a esta herramienta. Después de reunir cuantiosa información sobre los fundamentos sobre los que se cimentó el pádel, tuvimos que aplicar grandes dosis de

coherencia y sentido común. Entendemos que el resultado es bastante interesante y verosímil.

Un argumento que dio pié a profundizar con cierta rigurosidad nos llegó en 2004 de la mano de nuestro ilustre Manuel Vázquez Montalbán. En el prólogo que acompaña al libro "100 años de deporte" lo resume con exquisita sencillez. Según el autor "Los ejercicios físicos seguían ligados a la cultura del ocio y tenían expresiones "espectaculares" condicionadas por usos y costumbres sociales: los reyes de Francia jugaban al frontón y a un tenis primitivo; los lugareños levantaban piedras o concursaban en la tala de bosques. Estas prácticas deportivas, es decir, movimientos físicos gratuitos regidos por unas reglas previas, pueden aparecer a la óptica de un espectador actual como algo muy alejado de lo que hoy entendemos por deporte. Pero, si así pensara estaría muy equivocado. Casi todas las variantes deportivas actuales son modificaciones de usos deportivos antiquísimos que han viajado con la historia: el polo y el hockey sobre hierba eran juegos tradicionales del Punjab; el tenis está emparentado con el frontón jugado con raqueta; el juego con una pelota procede de prácticas de juego colectivo con balón que sirve de punto de partida tanto al fútbol, como al rugby, como al fútbol americano. Hay que desterrar la creencia de que los hechos históricos y sociales surgen por generación espontánea de una tabula rasa anterior. Cualquier descubrimiento científico se fundamenta en otros previos. La actual morfología de los usos sociales, los deportes por ejemplo, se debe a modificaciones y adaptaciones de formas preexistentes."

De las numerosas, y en algunos casos sustanciosas, exploraciones en los abismos de Internet se puede afirmar que el origen del pádel es una cuestión que no ha sido abordada con rigurosidad hasta la fecha; la razón probablemente sea la dificultad de encontrar referencias bibliográficas que puedan acreditar y testimoniar la información que se ha recopilado durante los siguientes epígrafes.

1.2.1. JUEGOS DE PALA Y PELOTA. PRIMERAS MANIFESTACIONES

Cuando un neófito se adentra en este deporte, de reciente aparición, una de las primeras cuestiones que le embarga es la de su origen, que rápidamente tiende a asociar con hechos relativamente actuales; sólo hay que mirar unos 40 años atrás para encontrar su "nacimiento". Como veremos a continuación esto no es así. Al igual que el tenis, el bádminton y otros juegos de raqueta y pelota, y en general todos los deportes modernos como apunta Vázquez Montalbán (2004), sus antecedentes se remontan a pueblos milenarios. Sin documentación escrita se sabe que en la cultura griega, romana, china y egipcia ya existía esta tipología de juegos; algunos dibujos de la época así lo atestiguan (ver figura 1.1 y figura 1.2). Su existencia también está probada en las culturas centroamericanas precolombinas, pero su nulo

contacto con occidente antes del descubrimiento hace que no haya tenido influencia en los juegos de pelota europeos.

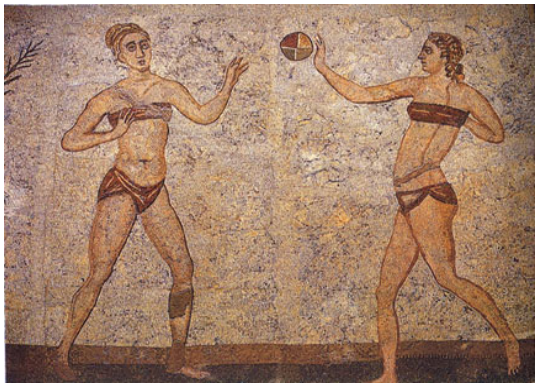


Figura 1. 1. Mujeres helenas practicando juegos de pelota

Figura 1. 2. Juego de pelota entre romanos

Las primeras referencias que se pueden confirmar son tanto de tipo visual como escrito, y en ambos casos aluden a juegos de pelota entre griegos y romanos. Algunos autores afirman que los helenos, cultura fuertemente unida a la actividad física, dentro de la variedad de juegos que practicaban "se recreaban intensamente jugando a la pelota". En concreto, hay fuentes que hablan de actividades con "cuerpos esféricos" que eran golpeados hacia el sol repetidas veces, sin dejar que ese cuerpo tocase el suelo; en este tipo de descripciones se comentaba lo curioso de la armonía de los movimientos que desarrollaban los jugadores, melódicos, donde jamás se veía un encontronazo o el más ligero desorden. Son varios los escritores griegos que coinciden en esta versión. Agalis, hombre de letras de la antigua isla Corcira, atribuye su invención a la princesa Nausicaa, que acogió amorosamente en sus brazos al batallador Ulises. Homero, en los cantos VI y VII de su Odisea, retrata como las doncellas se divertían jugando a la pelota afirmando que "cuando ya las doncellas y Nausicaa hubieron su apetito satisfecho, se quitaron los velos y jugaron juntas a la pelota...". Así se puede apreciar en los frescos que se encontraron en la Piazza Armerina de Sicilia que datan de la primera mitad del siglo IV d.C (figura 1.1).

Aunque fueron los griegos los primeros que introdujeron la actividad física como una alternativa lúdica y de recreo dentro de la estructura social de la época, las escasas investigaciones, con el fin de esclarecer la cronología de los juegos de pelota, coinciden que los romanos implantaron el juego de la pelota en Europa, asentando las bases de una nueva versión conocida como Jeu du Paume, que abordaremos más adelante. Los romanos tomaron prestadas ideas, liturgias, costumbres, etc., así como diferentes actividades físicas, caso del trigonale, paganica o harpostum, cuya característica más relevante para nuestro estudio es que utilizaban una pelota de cuero. Muchos de estos juegos fueron pasando de generación en generación, hasta calar en otras culturas tras

la caída del imperio romano. Estas costumbres fueron evolucionando a lo largo de la Edad Media.

Existe un único vestigio visual que confirma a los romanos como practicantes de una tipología de deporte con pelota: una antigua pintura encontrada en una tumba subterránea del siglo I d.C. (figura 1.2) muestra a un grupo de romanos jugando 'pilae', con las palmas de las manos. Su nombre completo 'ludus pilae cum palma' se puede traducir como juego de pelota con la palma de la mano; de hecho parece ser que etimológicamente pelota deriva del término latín 'pilae'). Existe un documento escrito que da fe del vínculo existente entre los juegos de pelota practicados en la antigüedad y los actuales. El documento en cuestión es una antigua enciclopedia inglesa del año 1659 (figura 1.3), con textos en latín e inglés, que establece una cierta relación entre el tenis con el juego romano Ludus Pilae, que a su vez es una evolución del que practicaban los antiguos griegos conocido como Sfairisticke (Sphairisticke), consistente en mantener una pelota en el aire con la palma de la mano.

(270)

CXXXIII.

Ludus Pilæ.

Tennis-Play.

In a Tennis-Court, 1. they play with a Ball, 2. which one throweth, and another taketh, & sendeth it back with a Racket; 3. and that is the sport of Noble-men to stir their body.
A winde-ball 4. being filled with air by a means of a Ventil, is tossed to and fro with the Fist 5. in the open air.

In *Sphæristerio*, 1. luditur *Pilâ*, 2. quam alter mittit, alter excipit, & remittit *Reticulo*; 3. idq; est Lusus Nobilium (ris.) ad cõmotionem corporis. *Follis* (pila magna) 4. aëre distenta ope *Epistomii*, sub dio *Pugno* 5. reverberatur.

(271)

Dice.

Figura 1. 3. Antigua enciclopedia inglesa editada en el año 1659, con textos en latín e inglés

Los documentos gráficos y escritos sobre juegos de pelota practicados por estas culturas primigenias son ciertamente escasos, sería fácil, por tanto, alejarse de esta hipótesis y afirmar que todas estas referencias nada tienen que ver con los deportes modernos. Obviamente, las actuales modalidades deportivas que conocemos difieren en gran medida de los juegos practicados antaño, pero también

sería injusto negarles a griegos, romanos y el resto de culturas ancestrales que de un modo u otro alguna relación tuvieron con el deporte, la paternidad de los juegos de pelota.

Existen citas de otras culturas arcaicas que confirman el desarrollo de juegos de pelota y pala desde tiempos inmemoriales. De hecho, se pueden encontrar datos que demuestran que en China se practicaba un juego con palas consistente en golpear una bola recubierta con plumas. El duque de Beaufort tras conocerlo, lo importó a Inglaterra donde empezó a practicarlo en su palacio de Badminton; ciudad que dio nombre a esta modalidad. Hasta la fecha, todas las reseñas apuntan a juegos de pelota, sin ningún artilugio distinto a la mano para golpear la bola. Aunque no se han encontrado archivos que lo confirmen, se conocen revelaciones que aseguran que en Persia se practicaba un deporte con unas raquetas encordadas con tripas de animales, entrecruzadas en forma de red. Pudieran ser los orígenes del tenis y otras modalidades deportivas similares.

1.2.2. EL JEU DU PAUME (JUEGO DE PALMA)

Padre de la mayoría de los deportes de raqueta modernos, el “Jeu du Paume” probablemente habría desaparecido sin el juramento que lo inmortalizó el 20 de junio de 1789 en Versalles. Se podría comparar a un personaje de ficción. Se le cita o es el lugar de intriga en una gran cantidad de libros que son ya parte de la antología de la literatura. De "La Odisea" a hoy, a través del tiempo, pasando por la obstinación y la pasión de reyes, alguno muerto tras la ingesta de agua fría con hielo después de un partido. Sale de la Edad Media con Pantagruel "raqueta en la mano”. Deporte nacional en el siglo XVI, es el deporte favorito de Enrique IV y se convierte en "espectáculo deportivo" en el Siglo de las Luces. La Revolución Francesa, que hubiera debido enterrar para siempre este "juego de reyes" hace su cueva en el templo de la República. El siglo XIX lo mira con privilegios de afecto salvados de la revolución. El siglo XX lo encuentra como lo que nunca ha dejado de ser: un deporte exigente que requiere destreza, precisión, estrategia y poder. ¿Cuántos de los llamados "deportes" puede reunir todos estos requisitos? Los mismos requisitos que hacen que, sea cual sea la época, siempre sea tratado como el deporte de "hombre honesto". Llegó a formar parte de la familia olímpica en los Juegos de 1908.

Tras la exposición de los principales testimonios alrededor de los juegos de pelota y pala, los primeros acercamientos al deporte moderno comenzaron a fraguarse al final del imperio romano, cultura desde la que fue saltando hacia los monasterios, donde en el siglo XI ya se practicaba un juego similar al tenis en el interior de sus claustros. Y de estos pasó a los palacios, incluso a las catedrales (existen indicios según los cuales se cuenta que Enrique VIII, tras su escisión de la Iglesia católica, adapta ciertos recintos de algunas catedrales en campos cerrados para practicar juegos de pelota con manos o raqueta). De esta forma, con

distintos nombres pero con parecidas reglas, se empezó a desarrollar socialmente por toda Europa: en Francia se conoció por Jeu du Paume, Ballhaus en Alemania, Kaatsbaan para los holandeses, en Italia la llamaron Pallacorda, y en Inglaterra surgió como Real Tennis o Royal Tennis. Todos ellos adoptaron esta práctica que supuso uno de los grandes integradores sociales de la época, sin precedentes hasta la fecha en los anales de la Historia. Por supuesto, no nos podemos olvidar de España, sobre la que también pesan testimonios donde estas prácticas llegaron a calar entre la sociedad del Medievo y posteriores.

Tal fue la repercusión, que de todos los juegos franceses que se conocen, el más famoso, el que más ha influido en el resto de poblaciones, culturas y juegos es el Jeu du Paume. Centraremos gran parte de nuestro esfuerzo en esta modalidad que tanto sedujo a la sociedad francesa durante más de 4 siglos. A decir verdad, podría usarse como un excelente instrumento de análisis sociológico, antropológico, histórico y deportivo. Desde un prisma sociológico destacaría la capacidad de destruir barreras dentro de la hermética jerarquía en la que se estructuraba la sociedad francesa medieval, llegando a ser practicado por todas las clases sociales, desde los campesinos hasta la realeza, pasando por el clero y las clases medias. Históricamente, ha sobrevivido durante más de 8 siglos, perdurando hasta nuestra era en diferentes versiones: tenis, pádel, squash, bádminton, pelota vasca, etc. Y por supuesto, nos resulta admirable por haber implantado en una época tan difícil, oscura y guerrera como la Edad Media la tradición de jugar entre los pueblos. Algo que parecía exclusivo de nuestro tiempo fue la esencia de este deporte hasta su declive en el siglo XVIII.

Hemos dejado para el final el factor antropológico, por su repercusión como motor de integración social, tan difícil en una época muy estratificada como la medieval, con fronteras muy gruesas prácticamente imposibles de traspasar. El deporte como supresor de la presión diaria servía de óptimo canalizador para afrontar en buenas condiciones las obligaciones cotidianas. Esta faceta es la base de los principios del deporte y los juegos, que va más allá de las demostraciones puramente físicas. Y a este nivel, la diferenciación artificial jerarquizada de una sociedad demasiado encorsetada desaparecía. En el terreno de juego, un noble se podía enfrentar al rey, un campesino al abad, y eso convierte el Jeu du Paume, o cualquier otro evento de similares características, en una actividad más allá del concepto de simple juego medieval. El Jeu du Paume traspasa las fronteras entre estratos sociales convirtiéndose en un integrador, un igualador social, o sea, una práctica revolucionaria, no por su liturgia, sino por sus repercusiones fuera de los límites del terreno de juego.

Básicamente, consistía en golpear con la palma de la mano (paume en francés, de ahí el nombre de Jeu du Paume), una pelota confeccionada con piel de oveja. Después de varios usos se tornaba lisa y resbaladiza por lo que sus practicantes se untaban la mano con aceite y se espolvoreaban harina para evitar que la pelota resbalara al ser

impactada. Alcanzó su esplendor en el siglo XVI causando furor por toda Francia, surgiendo todo tipo de profesiones a su alrededor, como maestros, aprendices, asociados, manufactureros de raquetas y pelotas, e incluso toda la infraestructura necesaria para el desarrollo de las apuestas, muy de moda sobre todo en la Francia del siglo XVII.

Durante 4 siglos, entre 1250 y 1650, se convierte en el deporte rey y Paris en la capital incontestable del juego. Dos hechos ratifican este testimonio: por un lado, su situación administrativa como capital del reino la convertía en el centro económico, político, religioso y demográfico de la nación; y, de otro lado, el bote excepcional de las bolas confeccionadas por los artesanos parisinos especializados, les paumiers, que supusieron el desencadenante que transformará la capital en el centro neurálgico de este juego. De las primeras representaciones de jugadores en actividad, aparecidas en los manuscritos de principios del siglo XIV, se deduce la composición de las primeras pelotas. En ellas se observan personajes sosteniendo en la mano un “esteuf”, es decir, una bola de pelo de seda o de lana recubierta con una piel de oveja cosida. La introducción de nuevos instrumentos tuvo un impacto notable en la producción de "esteufs" que se fabricaban cada vez más duros, y que, a partir de la década de 1580, preferían cubrir la nuez con algodón en lugar del cuero usado hasta ese momento. Habrá que esperar hasta el siglo XIX, y la aparición del caucho, para encontrar una pelota de mejor calidad.

Las primeras raquetas consistentes en una manga terminada en cabeza provista de una cuerda tejida, aparecieron en el siglo XIV, No obstante no se puede probar su utilización para el juego de palma corta hasta principios del siglo XVI (figura1.4 y figura 1.5), periodo durante el cual llegó a ser progresivamente el instrumento casi exclusivo para la práctica de este juego. Hasta mediados del siglo XVIII, la cabeza de las raquetas era en forma de gota, posteriormente, se transformó en excéntrica, con un lado casi plano y el otro convexo. Esta forma particular se sigue utilizando hoy en día debido al hecho de que las pelotas que rebotan ligeramente con una raqueta en la que un lado es casi plano permite recogerlas mejor cerca del suelo.

Figura 1. 4. Juego de pelota practicado en los Campos Elíseos. Grabado hacia 1550

Figura 1. 5. Jugadores con raquetas de dimensiones más largas a las habituales equivalente al actual (1646)

1.2.2.1. Fiebre por el Jeu du Paume

La afición por el juego de palma se convertiría en todo un acontecimiento social llegando a incomodar considerablemente a las autoridades, que decidieron articular una normativa universal que llegase a todo el mundo, desde el Rey hasta el más humilde, sin olvidar a las mujeres. El 22 de junio de 1397, durante el reinado de Carlos VI, se prohibió la práctica del juego entre semana, pudiéndose jugar únicamente los domingos, regulando el abuso que la fiebre por su práctica llevaba al pueblo a olvidar sus obligaciones familiares y laborales, llegando a afectar al normal desenvolvimiento de la nación. Ante la desesperación de las autoridades, estas prohibiciones tuvieron escasa o nula repercusión sobre la sociedad francesa, y siguió practicándose a diario. En sus inicios, las formas más jóvenes del juego eran al aire libre, en un prado o en un camino, luego pasó a las ciudades, practicándose en calles, plazas o delante de edificios públicos. Su intenso crecimiento derivó en la búsqueda de localizaciones novedosas, algunas de lo más variopinto: como fosas secas de castillos, plazas vacías, o incluso campos de feria. El terreno de juego en todos estos enclaves tenía un denominador común: se jugaba al aire libre en rectángulos de aproximadamente 80 m de largo por 60 m de ancho. Había que estar en un considerable buen estado físico de forma para disfrutar de esta disciplina en semejantes dimensiones.

Esta modalidad prevaleció durante mucho tiempo. A partir del siglo XV el incremento de la población hizo más difícil o incluso imposible practicar este juego en los espacios públicos urbanos. Los jugadores tuvieron que recurrir a otros lugares, llegándose a encerrar en una estancia y así se creó el juego de la "mano corta", aunque se seguían utilizando terrenos específicos fuera de las ciudades, continuando con la práctica del juego original, al que se empezó a denominar como "mano larga". En recuerdo al origen eclesiástico que dio pié a esta modalidad aparecen las galerías o salas, dotando a los habitáculos de un techo, justo encima de la planta baja, el cual se cubría con tablas ligeramente inclinadas o tejas bajo las que se encontraba el puesto de algún comerciante (existen varias pruebas escritas de que este techo fue utilizado no sólo por los jugadores, sino también por los espectadores que podían refugiarse bajo dicho enclave). Como consecuencia de todos estos avances, durante el año 1498 sufre una serie de transformaciones que lo acercan al pádel que hoy practicamos. El juego se ve afectado por tres significativas modificaciones:

1. A pesar de los ardides empleados por los jugadores de la época para evitar lesiones y resbalones al impactar la pelota, existía una fuerte controversia por el empleo de la palma de la mano desnuda para golpearla (en algunos casos de una dureza excesiva). En sentencia de 1480 el monarca de la época marca las pautas para la fabricación de las pelotas y evitar dichos infortunios. Años más tarde, se evita definitivamente la utilización de la mano desnuda y se empiezan a utilizar guantes de cuero, bastones de madera o raquetas con cuerdas cruzadas.

2. Durante la disputa de algunos partidos surgían rifirrafes al no quedar muy claro si la pelota superaba la cuerda por encima o por debajo. Se decidió sustituir la cuerda central por una red que impidiese pasar la pelota al campo contrario por debajo de la cuerda.
3. La evolución más cercana al padel, se produce cuando a partir de este año, el tamaño del terreno se acotará a un espacio mucho más pequeño de 30 m de largo por 10 m de ancho. Estos terrenos serán provistos de muros y en muchos casos de techo y se llamarán tripots (figura 1.6). Durante un tiempo cohabitan las dos versiones: la que se juega al aire libre en grandes espacios, Longue-Paume o mano larga (80x60 m), y la que se celebra en recintos cerrados reducidos, Court-Paume o mano corta (30x10 m).

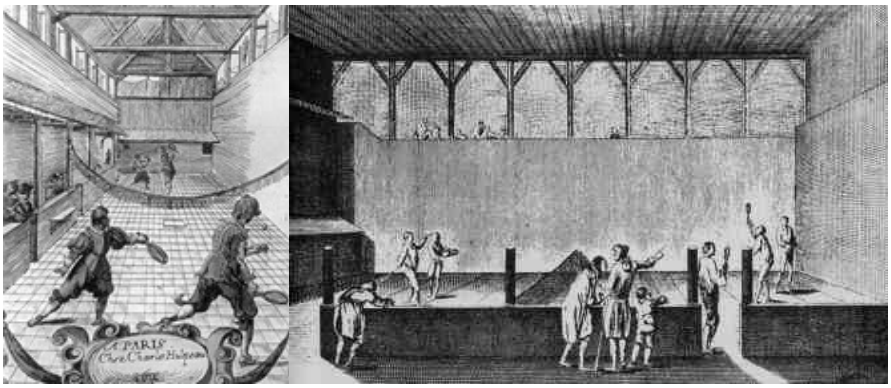


Figura 1. 6. Diferentes grabados sobre el Jeu du Paume

1.2.2.2. Juego de Reyes

Durante el Renacimiento se revitalizan las tradiciones helénicas y romanas por el ejercicio físico, hecho que se ve reforzado por el aumento espectacular de la práctica del Jeu du Paume en sus dos vertientes. Ninguna de las clases sociales de la época queda ajena; se cuentan gestas de monjes, abades, nobles e incluso varios Reyes, como Enrique II y Carlos IX que fueron destacados jugadores. Tal fue la embriaguez de la realeza que algunos llegaban a entrenarse casi a diario para evitar ser derrotados por otros rivales de la nobleza. Mientras tanto, se va consolidando la raqueta como herramienta indispensable para su práctica, aunque esto no impide la aparición de pequeños grupos que prefieren seguir fieles a la tradición de golpear la pelota con la mano desnuda, considerándolo más viril y elegante. Se empiezan a gestar los cimientos de lo que conocemos como Pelota Vasca.

En documento de fecha 9 de noviembre de 1527 el rey de Francia, Francisco I profesionalizaba los deportes, en particular el juego de palma. Esto equipara las ganancias de un jugador de palma

con los frutos del trabajo. Años después las apuestas en el juego se convirtieron también en una manera de ganarse la vida para muchos.

La Corte no estaba vacunada contra esta febril sensación por su práctica, así en el año 1594, al día siguiente de su entrada en París, el rey Enrique IV disputó un partido de paume, lo que provocó el aumento de su popularidad entre los parisinos. De todos los soberanos franceses enfebrecidos por esta práctica habría que resaltar la figura de este monarca, cuya desmedida pasión le llevaría a la imprudencia de olvidar sus quehaceres reales. Puede afirmarse, sin temor a equivocarnos, que Enrique IV fue el rey que impulsó con más fuerza la práctica del Jeu du Paume. Por entonces, gran parte de la población ya lo practicaba, pero gracias a él, la popularidad de esta disciplina creció de tal manera que la creación de tripots aumentó enormemente en las urbes más pobladas de la antigua Francia, empujando definitivamente a todos los sustratos sociales a practicar este juego. Surgieron con fuerza los concursos y torneos en los que se engalanaba con coronas de flores, guantes y raquetas a los vencedores. Tamaña repercusión consolidó a las academias de formación como una tradición entre las gentes de la sociedad francesa que deseaban mejorar su destreza. Indagando en los documentos reales, aparece un poema que destaca las bondades de este deporte sobre los demás; parece ser que fue aprobado por Enrique IV aunque no se ha podido contrastar. Data de 1599 y con el sugerente título "La utilidad proveniente del Jeu du Paume sobre cuerpo y espíritu", reza lo siguiente (http://www.museodeljuego.org/_xmedia/contenidos/0000000882/docu1.pdf):

«La honestidad del Jeu du Paume sobre los demás juegos,
donde el cuerpo del hombre ejercita el espíritu y los ojos.
Jugando con destreza, el cuerpo entra en acción
y el espíritu se dispone para un buen ejercicio.
Busquemos pues los placeres, en todo contrarios al tedio,
con el fin de encontrar más atrayentes los quehaceres».

« L'honneste jeu de la paume entre tous autres jeux.
Le corps de l'homme exerce et l'espirit et les yeux.
En jouant dextrement, le corps prend action
et l'espirit se dispose à bonne affection.
Cherchons donc les plaisirs aux ennuis tout contraires
à fin de retrouver plus gaillards aux affaires.

Todos los testimonios confirman la práctica generalizada por todos los segmentos de la población, no estando reservada sólo para una elite social como tendemos a creer hoy en día, aunque es menester afirmar que fue la implicación de la aristocracia la que tuvo un papel fundamental en el devenir de este deporte entre los siglos XVI y XVII. Es más, se puede convenir que el siglo XVII fue el de las luces para el Jeu du Paume, logrando la cima de su popularidad dentro de todos los estamentos sociales, y su cenit como deporte extensamente practicado. Las cifras suelen ser claramente reveladoras y con ellas como referencia

nos podemos acercar a conocer con rigurosidad la repercusión que durante muchos años alcanzó este deporte (a finales del siglo XVII existen no menos de doscientos cincuenta salas de palma en París, ocho en Bourges, unas veinticinco en Rouen, una cuarentena en Orleans, en Burdeos quince, trece en Mans, ocho en Angers ... Lista a la que hay que añadir las que dependen de castillos, algunos de los cuales podrían albergar varias secciones, como el Louvre, Blois, Saint-Germaine, Fontainebleau, etc. – figura 1.7). De igual manera, los antecedentes confirman que sólamente unas 7.000 personas vivían directa o indirectamente de su práctica. El viajero y escritor inglés Sir Robert Dallington (1561-1637) lo plasmó excepcionalmente en una publicación suya titulada "The View of France" de 1604, en la que recoge experiencias, anécdotas, costumbres y tradiciones de sus viajes por el país galo (realizados allá por el año 1598). Sus conclusiones ratifican el furor que sobre el territorio francés suponía la práctica del Jeu du Paume, causándole tal estupor que llegaría a afirmar "los franceses nacen con una raqueta en la mano y hay en Francia más salas de juego de palma que iglesias", no escatimando en críticas puesto que el juego era percibido por los ingleses de la época como una real pérdida de tiempo.

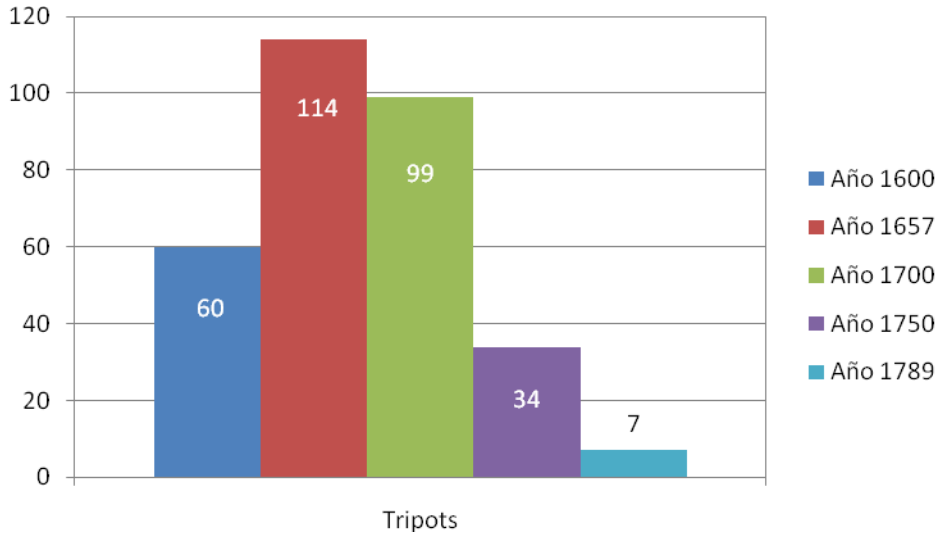


Figura 1. 7. Número de salas de juego en Paris durante los siglos XVII y XVIII

Otra característica destacable de la notoriedad del Jeu du Paume son las muchas palabras y expresiones del mundo de la palma que se usan en el lenguaje común. Además de esto, autores como Rabelais, Erasmo y Rousseau ensalzaron las virtudes o desventajas del juego, otros, como Brantome, La Fontaine, Scarron han discutido el juego o su entorno, lo que demuestra la forma en que fue parte de un mundo cotidiano.

Entre el siglo XVI y XVII el italiano Antonio Scainio escribía el primer tratado sobre tennis: 'Tratatto del Giocco de la Palla' (...si la pelota toca la cinta y pasa es buena en Francia, sin embargo, era mala en Italia...).

Por esas fechas el francés Forbet publicaba las primeras reglas 'oficiales' del Jeu du Paume.

1.2.2.3. Declive durante los siglos XVIII y XIX

El juego de palma sigue siendo el deporte rey, pero empieza a percibirse un claro retroceso durante el reinado de Luis XIII. Esta situación se va confirmando durante el reinado de Luis XIV y el desarrollo del siglo XVIII, protagonistas principales de la decadencia del Jeu du Paume. Fue el comienzo de su declive, aunque es preciso señalar que supuso la decadencia de todos los juegos en general, ya que se verán sustituidos por prácticas menos activas y más estáticas, como el billar. A pesar de levantar un tripot en el palacio de Versalles, Luis XIV lo practicó escasamente, y cuando lo hizo fue más por cuestiones formales que por pasión. Como ya ocurrió con Enrique IV la actitud de este rey supuso un mimetismo social, asimilando la sociedad francesa la nueva orientación real.

De lleno en el siglo XVIII, su práctica se precipita hasta casi la desaparición. Los reinados de Luis XV y Luis XVI provocaron la paulatina y casi definitiva extinción del Jeu du Paume. La cantidad de tripots en 1789 se redujo a sólo 7, y sus jugadores eran cada vez menos numerosos y más ancianos. Con la revolución francesa se prohíben las apuestas, consecuencia directa del ocaso durante casi una década tanto del Jeu du Paume como del Real Tennis. Aun así en 1800 Pierre Barcellón publica 'Regles et príncipes du Paume' donde llega a definir hasta cómo se ha de construir una pista. En el año 1837 se cerrará el último tripot en Paris.

1.2.2.4. Algunas curiosidades

Independientemente de la modalidad en la que se jugase (corta o larga), el objetivo primordial era el de devolver la bola por encima de una red, en sus inicios, a mano desnuda y, más adelante, con una raqueta. Desde sus orígenes se conocen diferentes modalidades: principalmente se podía practicar en individual o en dobles, aunque también eran habituales fórmulas de 3 contra 3, incluso hay indicios que señalan partidos de 4 contra 4. No es de extrañar que estas modalidades tuvieran eco en la época dadas las dimensiones de la modalidad practicada al aire libre (80x60 m), para la que habría que estar en un estado de forma excepcional. Por entonces no era algo habitual entrenarse para competir en un deporte, dado que el nivel físico de la población en general era bastante deficiente para desenvolverse correctamente en un espacio de juego tan extenso. No parece arriesgado suponer que se organizarían partidos de dobles, triples e incluso cuádruples, para compensar los grandes espacios a cubrir por un único jugador.

No está suficientemente contrastado, pero es probable que la aportación más interesante provenga del tanteo. Se utilizó como referencia la esfera de un reloj, en el que cada punto ganado suponía un cuarto, de manera que el que alcanzara una vuelta completa se llevaba el juego. En resumen, el primer punto se contaba por 15, el siguiente pasaba a 30, el tercero ganado sumaba 45 y, por último, se ganaba el juego. La entrada en escena del tenis en Inglaterra a finales del siglo XIX supuso una pequeña variación al tanteo. Como 45 (forthy five) era un término muy largo de cantar, el cansancio y la comodidad redujeron el tercer tanteo del juego a "40" (forthy). A pesar de todo lo anterior, el origen de esta forma de contar no está claramente establecido.

Se jugaba sin árbitros y los jugadores debían acatar las decisiones de los espectadores. Entre sus normas estaban la prohibición absoluta de enfadarse y existía la obligación de limpiarse y de cambiarse la camiseta después de cada juego. El partido era inmediatamente detenido si uno de los participantes no estaba apto físicamente.

Después de la batalla de Azincourt (1415), el duque de Orleans es capturado y conducido a Inglaterra donde permanecerá veinte años en Wingfield (Norfolk). De esta manera se introdujo el juego en Inglaterra, ya que el duque lo jugaba casi cotidianamente. En 1873, cuatro siglos más tarde, un descendiente, Walter Clopton Wingfield, considerado el inventor del tenis moderno, desarrolló un juego basado y adaptado del Jeu du Paume con el nombre griego de Sphairistiké. Patentado en 1874 y llevado para Inglaterra, el Sphairistiké (jugando con bola), sufriría modificaciones en 1875 transformándose en el Royal Tennis, practicado por reyes y aristócratas. Estos deportes comienzan a practicarse también en Australia (Court Tennis) y en Estados Unidos (Lawn-Tennis). Durante 1877 se celebró el primer campeonato aficionado de tenis en Winblendon.

Las mujeres también practicaron este deporte, entre ellas cabe destacar a Margot la Hennuyére, que causó sensación en París imponiéndose a los mejores especialistas del momento.

En España se viene jugando a pelota y pala desde la Edad Media y cuentan las crónicas que el rey de Castilla, Enrique I, ya lo practicaba, así como Felipe el Hermoso, que falleció de una pulmonía tras jugar un partido de palas. El cuadro de Goya de 1779 titulado "El juego de la pelota" (figura 1.8), recoge fielmente un partido de pala entre un grupo de cortesanos.

Figura 1. 8. Juego de pelota (Goya enero-julio 1779). Escena de la vida cotidiana en Madrid

1.2.3. TENIS DE BARRIO: EL PADDLE TENNIS

Podría convenirse que el siglo XIX fue el de las sombras en todo lo que tuviera cierta relación con el deporte, aunque es preciso señalar que fue a finales de esta centuria cuando comienzan a gestarse las bases del deporte moderno. Tras un largo periodo de ostracismo, el deporte regresa con fuerza a la sociedad como medio de escape y desahogo para los quehaceres diarios. El siglo XIX supuso un cambio radical en la cultura anglosajona: pasando de considerar como una absoluta pérdida de tiempo la práctica de cualquier deporte, a asentar las bases de gran parte de las modalidades deportivas que hoy conocemos. Durante este siglo la sociedad inglesa empieza a practicar deportes con cierta asiduidad, pero no es hasta finales de dicho siglo cuando se consolidan los cimientos del deporte actual. Durante 1848 nace el primer reglamento sobre fútbol, unificando las diferentes versiones que hasta la fecha existían; más adelante en 1864 se desvincula totalmente del rugby, con el que convivió en sus orígenes; en 1871 se fundó la Rugby Football Union y ese mismo año apareció el primer reglamento que daría contenido a lo desarrollado por su precursor William Webb Ellis en 1828; en 1873 Walter Clopton Wingfield establece las bases del tenis, aunque posteriormente sufriría modificaciones acercándolo a lo que hoy conocemos; años más tarde, en 1891, llega el bautismo del baloncesto gracias a James Naismith que durante su trabajo como profesor de educación física en el Springfield College de Masachusetts y al apoyo de la Asociación Cristiana de Jóvenes (ACT) desarrolló y divulgó este deporte por todo el país, organizando partidos de exhibición en China, Japón, Persia ... Como colofón a este periodo de eclosión deportiva, nace el movimiento olímpico, que gracias al Barón de Coubertin derivó en el desarrollo de los Juegos Olímpicos Modernos, cuya primera edición aconteció en 1896 en

la ciudad de Atenas, en homenaje al origen helénico de las prácticas deportivas.

Nuestro caso no iba a ser diferente al de la evolución y gestación de los deportes modernos. Como se verá en líneas posteriores, las raíces de la modalidad objeto de esta investigación afloraron a finales del siglo XIX. En la actualidad se pueden encontrar distintas versiones, según el país donde se juegue. Así encontramos dos tipologías en Norteamérica (Paddle Tennis y Platform Paddle), y la que nosotros conocemos que se practica principalmente en Europa y Sudamérica (Pádel o Paddle a secas). En los tres casos existen elementos comunes, como son la herramienta principal para su práctica. Paddle es un término de origen anglosajón que significa pala o remo pequeño, y de ahí que en las tres versiones conocidas se recurra a este término para nombrarlo.

El germen arrancó en 1898 en Albion, una pequeña localidad de Michigan (Massachusets), cuando el reverendo Frank Peer Beal para enseñar a jugar al tenis a niños pequeños redujo a la mitad las dimensiones de una pista de tenis, además de sustituir la pelota por otra de gomaespuma y la raqueta por una pala de madera, similar a las que se utilizaban para jugar en la playa. Tomó relevancia hasta convertirse en una moda cuando fue trasladado a una iglesia en Manhattan, adaptando sus dimensiones para que los jóvenes pudieran jugar en las calles de Nueva York (figura 1.9). A esta nueva forma de practicar tenis se la denominó Paddle Tennis. Posteriormente, los señores James Cogswell y Fesseden Blanchardy evolucionaron esta modalidad para que se pudiera practicar durante todo el año, con independencia de que la nieve cubriera las calles en ciertos periodos del año, apareciendo lo que denominaron Platform Tennis o Platform Paddle. Décadas más tarde, a principios de los 70, nace en México el Paddle (Pádel en castellano), gracias al ingenio de Enrique Corcuera que adaptó todo lo anterior a un entorno aún más reducido de 20x10 m, que configuraron el entorno de juego del pádel tal y como hoy lo practicamos.

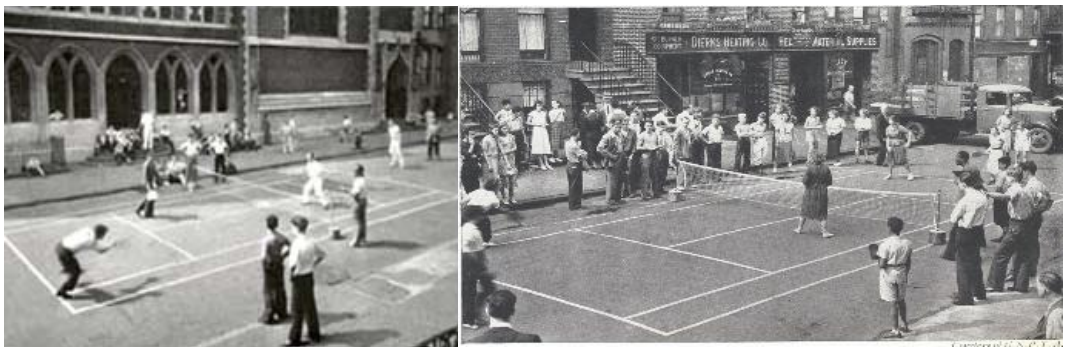


Figura 1. 9. Instantáneas de paddle tennis en los callejones de Nueva York

Aunque como se ha apuntado el origen del Paddle Tennis se centra en Albion (Michigan), se desarrolla con intensidad en Nueva York,

cuando el Sr. Beal regresa a Manhattan como ministro episcopal de una de sus iglesias. Su intención era la de extender el repertorio de actividades que los jóvenes del barrio podían practicar en las calles, además de acercar a toda la población, principalmente en aquellas zonas más humildes y con escasez de terreno para albergar instalaciones, la práctica de un deporte relativamente nuevo como el tenis, que por entonces sólo estaba al alcance de las clases más pudientes. Para conseguirlo tuvo que convencer al departamento municipal de parques y recreación, que bajo sus indicaciones decidió diseñar varias pistas de Paddle Tennis alrededor de la fuente del parque Washington en el pueblo de Greenwich en 1915. El resultado fue tremendo, volviéndose este juego muy popular, llegando a extenderse con enorme rapidez por todas las regiones metropolitanas de Nueva York.

A principios del siglo XIX las calles eran raramente transitadas por vehículos, sobre todo en estos barrios humildes, de manera que montar pistas para el disfrute en las calles era algo fácil de conseguir. Cuando algún carro cruzaba la calle sólo había que quitar la red momentáneamente para luego volverla a colocar en su sitio y seguir disputando el partido. El primer torneo de Paddle Tennis se disputó en 1922 con las reglas que un año más tarde, después de su constitución, aprobaría la Asociación Estadounidense de Paddle Tennis (United States Paddle Tennis Association, USPTA). Curiosamente no apareció publicado en el listado de modalidades deportivas que en 1925 publicó la Asociación Nacional de Recreación, llegando a practicarse años más tarde en más de 500 ciudades de todo el país. Gracias a sus peculiaridades, reducidas dimensiones y reducida economía, no sólo se convirtió en una de las actividades recreacionales más populares en las ciudades, sino que además salpicó a otros estratos, principalmente a los colegios, formando parte de los programas de educación física, llegando a desarrollarse torneos tanto para categorías sénior como para infantiles. Se utilizó como puerta de enlace para desarrollar habilidades y destrezas en las etapas iniciales en el aprendizaje del tenis, dada su mayor sencillez y facilidad (figura 1.10).

Aunque la creación de esta disciplina se debe al reverendo Beal, no hay que olvidarse de uno de sus mayores impulsores. Murray Geller fue considerado como el arquitecto del deporte moderno, dentro de los círculos de esta modalidad. Fue un excelente jugador en las décadas de los cuarenta y cincuenta, y más adelante fue elegido Presidente de la USPTA. Mientras su creador siguió trabajando e impulsando esta nueva modalidad entre los más jóvenes, el Sr. Geller se centró en los más adultos, entre los que fomentó su práctica. Su mayor aportación fue la introducción de importantes características que lo independizaron de su predecesor: el tenis. Su juego se extendió tanto por la costa este como la oeste de Estados Unidos, pero con reglas diferentes.

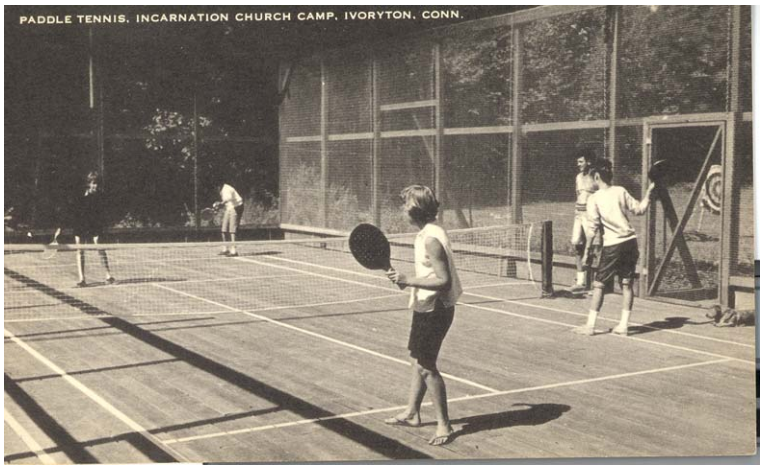


Figura 1. 10. Pista de paddle-tennis en Ivoryton

1.2.4. DEL PADDLE TENNIS AL PLATFORM PADDLE

A menos de 50 millas de la residencia del reverendo Beal en Manhattan vivían los promotores del Platform Paddle o Platform Tennis, que aseguraron desconocer la modalidad puesta en liza en las calles neoyorquinas. Puede ser que estuvieran en lo cierto ya que el lugar donde nació esta nueva versión del tenis en 1928, Scardale (New York), era una zona de gran poder adquisitivo formada por familias con altos puestos de trabajo en Manhattan, un enclave social considerablemente opuesto al entorno en el que el Sr. Beal fomentó su iniciativa. James Cogswell y Fesseden Blanchardy tuvieron por motivación la de crear un emplazamiento que permitiera la práctica del tenis durante toda la temporada a jugadores que deseaban mantener su forma y habilidades durante todo el año sin posibilidad de acceder a clubes de interior, lo que ocurría con frecuencia en los meses en los que Nueva York y sus alrededores se encontraban cubiertos por un espeso manto de nieve, impidiendo jugar al tenis en pistas al aire libre. Para evitar este contratiempo pensaron en una plataforma, de la que era relativamente sencillo retirar la nieve acumulada al mantenerse por encima del nivel del suelo.

Inicialmente montaron esta plataforma sobre una pista de bádminton, sobre la que añadieron las marcas de una práctica típica de la época que se desarrollaba bajo la cubierta de algunos buques para evitar el tedio y distraerse durante las largas travesías en barco. De esta forma comenzó a jugarse a finales de 1928 tanto al bádminton como al Deck Tennis (tenis bajo cubierta). Más adelante incorporaron una alambrada alrededor de la plataforma para evitar que las pelotas se alejaran con regularidad de la cancha de juego. Al poco de comenzar su promoción decidieron sustituir las antiguas pelotas por otras de goma, así como las raquetas por palas permitiendo el rebote en las paredes laterales. En la figura 1.11 aparecen Blanchardy y Cogswell sosteniendo una pala de las de la época, en la que ya se podía apreciar las grandes similitudes con las actuales palas utilizadas en pádel.

Figura 1. 11. James Cogswell y Fesseden Blanchardy (creadores del platform tennis)

A diferencia de su hermano mayor, el Platform Paddle (figura 1.12), debido a sus orígenes y al emplazamiento (parques y zonas recreativas) en el que inició su andadura, tuvo una expansión bastante más dificultosa, reduciéndose a las primeras familias que lo practicaban en Scardale, y a su posterior expansión a las residencias estivales. Mientras tanto siguieron añadiendo mejoras y evoluciones a este deporte, entre ellas, habría que destacar la sustitución de la malla de alambre por una estructura metálica y la adicción de arena a la plataforma para hacerlo practicable incluso en días lluviosos. Reformas que permitieron su consolidación. En 1932 se conocen 7 pistas en Scardale y es tal su repercusión que el New York Times decidió cubrir los resultados del primer torneo oficial. De sus orígenes se puede deducir que desde su inicio esta modalidad se practicaba por parejas, de lo que dan fe sus creadores que fueron compañeros habituales.

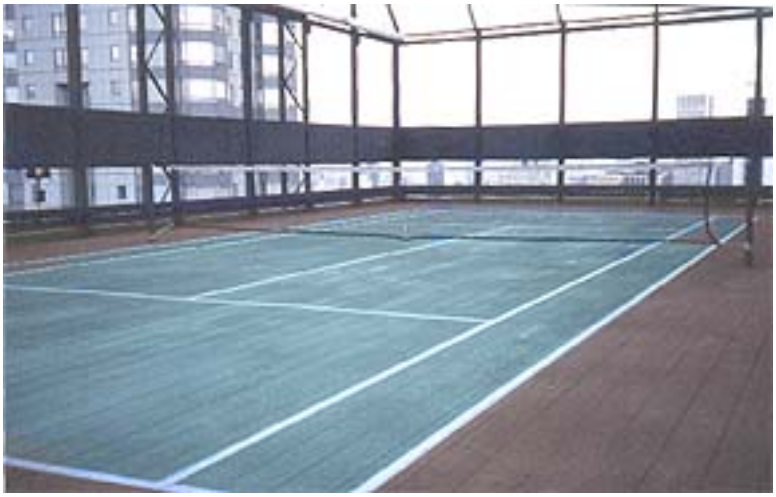


Figura 1. 12. Pista de platform tennis (platform paddle)

1.2.5. Y AL FIN: EL PÁDEL

Es de esta última modalidad, el Platform Tennis, de donde proviene el pádel que se juega actualmente, fruto de unas adaptaciones que realiza el empresario mejicano Enrique Corcuera en su sistema de juego. Desde nuestra particular visión, coincidimos plenamente con las palabras de Vázquez Montalván al afirmar que "... Hay que desterrar la creencia de que los hechos históricos y sociales surgen por generación espontánea de una tabula rasa anterior. Cualquier descubrimiento científico se fundamenta en otros previos". En este sentido, estamos convencidos de que fueron muchos los ingredientes que el Sr. Corcuera introdujo en su coctelera. Con toda seguridad tendría conocimiento de la existencia del tenis, el bádminton, el frontón y probablemente le hubieran llegado ecos de versiones aparecidas en los EE.UU., dada su proximidad y conexión con este país. Si a todo ello le sumamos una pizca de ingenio y creatividad, más la casuística de las circunstancias (probablemente el disponer de unas dimensiones reducidas para levantar una pista de tenis), el resultado es el que podemos disfrutar en la actualidad: el pádel.

En 1969, en la ciudad mejicana de Acapulco, Enrique Corcuera asentó los cimientos de este deporte, construyendo la primera pista de pádel (figura 1.13). Don Enrique, acaudalado empresario, constructor hotelero y empresario azucarero, así como miembro de la denominada jet set, tuvo la idea de reducir las dimensiones de la pista de tenis. Para ello incorporó unas paredes de fondo como en el Platform Tennis y una alambrada lateral (quizá para evitar tener que buscar las pelotas perdidas). El equipamiento lo tomó del Paddle Tennis, y de esta forma nació el pádel. Según otra versión, ante la falta de espacio para construir una pista de tenis, el Sr. Corcuera adaptó el espacio disponible y lo encerró entre paredes de hormigón. Aunque viable, parece más apropiada, atendiendo al sentido común, comulgar con la idea de adaptar un frontón a una modalidad practicada desde hace años en Norteamérica, el Paddle Tennis, de la que habría oído hablar en alguna ocasión en algunos de los numerosos viajes que le llevaban a visitar los Estados Unidos.

Figura 1. 13. Primera pista de pádel (Acapulco)

El pádel comenzó a fraguar esta exitosa realidad a principios de los años setenta, con España y Argentina como grandes exponentes. En 1974 Alfonso de Hohenlohe viaja a Méjico invitado por su amigo Enrique Corcuera. En su estancia se interesa por la práctica de un nuevo deporte que recientemente había creado su amigo, incorporando a un frontón otra pared opuesta de unos 3 metros de altura, colocando una red en el medio y cerrando los costados de dicha pista con una malla metálica. Se jugaba con paletas de madera y recibía el nombre de Paddle-Tenis. Su entusiasmo no se hizo esperar, y a su regreso a España, y tras estudiar y perfeccionar algunos detalles de la pista y reglas de juego, construye las dos primeras pistas de España, concretamente en el Marbella Club. Así, comenzó a promocionar el pádel entre sus amigos de la jet set, quienes enseguida se aficionaron. El éxito que obtuvo en poco tiempo atrajo a figuras destacadas del tenis como Manolo Santana, que comenzó a organizar torneos y a propagar el pádel por toda la Costa del Sol, donde varios clubes empezaron a construir sus propias instalaciones.

En 1975, un gran amigo de Alfonso de Hohenlohe, y asiduo visitante de Marbella, el millonario argentino Julio Menditengui es testigo del éxito del pádel, y decide importarlo a Argentina, donde en pocos años logra un auge sin precedentes, convirtiéndose en el segundo deporte más practicado del país, con más de 4 millones de jugadores y 10.000 pistas construidas a lo largo y ancho de todo el territorio. Gracias a este fuerte impulso, el pádel se ha extendido a países limítrofes: son los casos de Brasil, Uruguay, Chile, o Paraguay, con numerosos adeptos. Tal es la repercusión que está teniendo que existen indicios de su entrada en América del Norte, donde ya se pueden contar aficionados entre los estadounidenses y los canadienses, además de los mejicanos, depositarios de la primera pista de pádel conocida y con vínculos muy cercanos a los países promotores (Argentina y España). Es necesario precisar que la modalidad que se juega en esta zona del continente americano es más una evolución del Platform Tennis o del Paddle Tennis que del pádel tal y como los conocemos en Europa y Sudamérica. Las reglas y las canchas son distintas.

1.2.6. EVOLUCIÓN Y CRECIMIENTO EN ESPAÑA

En España el crecimiento ha sido más paulatino, siendo a finales de la década de los 90 cuando se produce su explosión definitiva (tabla 1.1 y tabla 1.2), aspecto que puede comprobarse al analizar el número de licencias federativas, siendo hasta 1997 poco significativas, y produciéndose una importante eclosión a partir de esta fecha. Comienza a expandirse a las grandes ciudades y cala en clubes deportivos de Madrid, Barcelona, Andalucía, Galicia y País Vasco, principalmente. Se crea la infraestructura necesaria para la práctica de este deporte por todo el país y se sientan las bases del circuito nacional que se desarrollará en los clubes más prestigiosos del país. El día 25 de julio de 1991, se constituye en Madrid la Federación Internacional de Pádel cuya presidencia recae en un español, Julio Alegría Artiach, que se encargó

de crear un circuito de encuentros internacionales y de concretar un reglamento de juego internacional. Aunque este proceso se ha producido de manera más lenta, ha sido mucho más constante, y actualmente España es el referente internacional del mundo del pádel; excepto una, las pruebas que componen el circuito profesional de 2010 se disputan dentro de nuestro territorio; la temporada 2011 sigue por los mismos derroteros, en la que sólo una prueba se ha celebrado lejos de nuestras fronteras. Hoy por hoy, se puede decir que es un deporte completamente asentado en nuestra sociedad, con millones de practicantes y creciendo a cada segundo, tanto en el número de aficionados como en el de instalaciones.

	1988	1989	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
Andalucía	5	17	7	10	9	6	6	6	9	11	11	21	18	23	27	40	39	58	75	84	85	89
Aragón	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	8	5	7	11	11	14
Asturias	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	5	6	7	5	4	1	3	5	2	5	8	6
Baleares	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	2	1	1	4	2	2	4	6	4	4	8
Canarias	0	0	0	0	0	1	2	1	0	1	0	1	2	1	0	0	1	1	1	3	4	7
Cantabria	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	5	4	5	4	6	4	6	2	7	13	7
Cast.La Mancha	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	1	2
Cast. León	0	0	0	0	1	1	1	2	2	1	1	1	1	0	2	2	4	5	5	7	8	10
Cataluña	5	3	6	6	5	7	8	7	11	11	11	14	28	32	29	35	33	35	57	68	74	92
Ceuta	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
Extremadura	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	3	7	6	6	8	3	5	4	2
Galicia	0	1	0	1	2	2	2	2	2	0	0	1	1	2	2	1	2	3	2	3	6	2
La Rioja	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	2	1	2	1	2
Madrid	5	6	8	9	10	13	14	15	16	25	19	24	35	22	34	29	34	32	1	41	20	18
Melilla	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	3	3	3	4	4	5
Murcia	0	0	1	1	2	1	1	0	1	0	0	0	2	1	1	2	2	4	4	8	12	17
Navarra	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	5	4	4	4	4	4	5	7	6
País Vasco	7	10	7	8	7	7	7	6	6	6	8	12	10	9	13	16	16	14	15	12	21	27
C. Valenciana	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	4	8	10	9	14	14	10	16	16	17	22
TOTALES	**23**	**37**	**30**	**36**	**37**	**40**	**43**	**42**	**52**	**60**	**62**	**94**	**120**	**121**	**142**	**163**	**179**	**201**	**204**	**285**	**300**	**336**

Fuente: Federación Española de Pádel (www.padelfederacion.es)

Tabla 1. 1. Evolución de clubs federados por autonomías durante el periodo (1988-2009)

	1988	1989	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
Andalucía	113	182	427	482	492	533	382	392	353	495	646	835	849	1158	1413	1833	1775	2977	3827	4473		5407
Aragón	0	0	0	0	0	0	0	0	3	2	2	14	7	25	56	92	331	372	417	514		752
Asturias	0	0	0	0	0	0	52	51	42	19	19	128	175	140	294	234	212	297	384	457		526
Baleares	17	10	45	39	15	10	2	2	5	5	3	19	15	36	115	72	97	129	232	192		257
Canarias	0	0	0	0	2	11	3	4	0	5	5	5	2	4	3	11	8	49	42	94		133
Cantabria	0	0	0	0	0	0	0	0	36	20	54	200	220	297	269	366	385	388	314	860		1029
Cast.La Mancha	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	2	20	4	2	8	3	9	12		53
Cast. León	0	0	0	0	3	0	4	9	4	4	3	5	23	9	42	117	177	193	309	368		714
Cataluña	59	161	340	314	332	470	463	312	260	350	345	792	1043	1364	1543	1905	2212	2608	3360	4006		5620
Ceuta	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	16	3	4	96	36		17
Extremadura	0	0	0	0	2	0	10	6	7	4	2	10	39	166	233	325	398	424	430	423		523
Galicia	0	42	100	86	93	119	53	77	42	37	22	41	49	50	46	48	60	49	61	104		193
La Rioja	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	8	2	4	54	90	113	155		140
Madrid	67	325	545	867	1076	1327	1346	1726	1590	2160	2395	2588	2660	2638	2748	2974	3062	3017	3267	3897		4778
Melilla	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	68	132	113	327	627	596	649	721		772
Murcia	0	0	5	36	40	30	25	21	21	14	10	11	20	24	21	36	40	19	126	342		652
Navarra	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	11	58	141	151	216	308	502	651		1256
País Vasco	166	389	442	374	398	502	395	470	346	364	586	749	815	971	1154	1302	1566	1768	2044	2184		2346
C. Valenciana	0	0	0	0	2	13	13	5	12	35	45	57	141	125	170	203	204	357	554	617		1307
Otras	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	17	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTALES	**422**	**1109**	**1904**	**2198**	**2455**	**3015**	**2748**	**3075**	**2721**	**3514**	**4143**	**5463**	**6143**	**7242**	**8369**	**10018**	**11435**	**13648**	**16736**	**20106**	**0**	**26475**

Fuente: Federación Española de Pádel (www.padelfederacion.es)

Tabla 1. 2. Evolución de licencias federativas por autonomías durante el periodo (1988-2009)

En el mes de mayo de 1993, el pádel dio un paso decisivo para su consolidación: el Consejo Superior de Deportes acordó el reconocimiento del pádel como modalidad deportiva. Un año después, se aprueba la constitución de la Agrupación Española de Pádel inscrita en el Registro de Agrupaciones Deportivas del CSD.

Centrándonos en nuestro entorno más cercano, Andalucía, junto con la comunidad madrileña, se ha convertido en la comunidad más sobresaliente del panorama nacional, en todas las categorías. De manera que podemos asegurar que en nuestra autonomía este deporte se encuentra ampliamente asentado y consolidado, sobre todo, en provincias como Málaga, Sevilla, Granada, Córdoba y Cádiz. En las 3 restantes se puede decir que no ha acabado de despegar, principalmente en Jaén, donde el número de aficionados es todavía pequeño, debido principalmente a la falta de instalaciones donde poder desarrollar esta modalidad deportiva. No obstante, en los últimos años se percibe un cambio de tendencia, siendo varias las instalaciones que cuentan con canchas de pádel en su cartera de servicios las que se han levantado, y algunas más las que están pendientes de construirse.

En la actualidad, el pádel se está extendiendo por diferentes países europeos, donde ya se han formado las respectivas federaciones, obteniendo un gran éxito en cuanto al número de federados y construcción de instalaciones -Francia, Italia, Bélgica, Holanda, Suiza, Gran Bretaña y Austria. España tiene un importante papel como dinamizadora del pádel por toda Europa.

1.3. EL PÁDEL COMO DEPORTE

Debido al gran vacío documental y a la ausencia de estudios rigurosos acerca del pádel, en las próximas líneas trataremos de enmarcar esta disciplina deportiva de reciente aparición, tal y como la conocemos y practicamos en la actualidad. Sobre el deporte en general y acerca de varias de las modalidades con las que comparte semejanzas existen numerosos trabajos de amplio calado en el ámbito científico.

1.3.1. EL PÁDEL: PRÁCTICA DEPORTIVA CONTEMPORÁNEA

Se afirma que “el deporte moderno como producto sociocultural de la sociedad industrial participa plenamente de las transformaciones que acompañan a los procesos de modernización. En la base de esta argumentación hay que destacar las características de la sociedad industrial basada en la organización tecnológica del trabajo y el ocio, con unas cotas de bienestar que permiten tener satisfechas las necesidades primarias, a la vez que proporcionan el suficiente tiempo libre para realizar actividades recreativas que compensen la ocupación laboral” (Contreras Jordán y col, 2001). Entendemos que en la línea de

esta argumentación se identifica plenamente la evolución y lugar que ocupa el pádel en el panorama socio-deportivo nacional contemporáneo, pudiéndose observar como el deporte en general, y en este caso el pádel, se muestran como un hecho genuinamente cultural que viene a reflejar en cada momento histórico los valores sociales dominantes.

El fenómeno que ha supuesto la inmersión del pádel en la práctica deportiva de España, es un claro ejemplo de que el deporte va más allá, llega a la vida cotidiana del ciudadano en múltiples modalidades como oferta de salud, de recreación o simplemente como posibilidad de mantener una imagen corporal agradable (Blázquez, 1995). Tanto es así en el caso de este deporte, que de un modo casi absoluto encontramos una amplia participación tanto en el ámbito del deporte recreativo, como en el deporte competitivo, incluso en el educativo.

Según Parlebas (2001), los deportes tienen como denominador común el hecho de haber sido elegidos y consagrados por las instancias oficiales. Este rasgo distintivo de naturaleza sociológica diferencia al deporte de competición del deporte con otras orientaciones, cuyos juegos son los llamados tradicionales, por oposición a los institucionales. Pero ambos pertenecen a un tronco común llamado juegos deportivos, con dos rasgos característicos como son la situación motriz y la codificación. El primero de ellos se refiere a que la motricidad se encuentra en su apogeo y en su propia realidad, este rasgo los diferencia de los juegos no competitivos. El segundo rasgo diferenciador se refiere al sistema de reglas que gobiernan a cada juego, los cuales definen sus límites y su funcionamiento. De forma concreta el propio Parlebas (2001) define a los juegos deportivos como "situaciones motrices de enfrentamiento codificado, denominadas juegos o deportes por las instancias sociales. Cada juego deportivo se define por un sistema de reglas que determina su lógica interna". Dentro de este término, como ya ha sido comentado, tienen cabida tanto los juegos deportivos tradicionales como los juegos deportivos institucionalizados o deportes.

Desde este momento, y teniendo en cuenta el carácter polisémico del término deporte, vamos a considerar como deporte de competición únicamente a un determinado tipo de actividades físicas que presentan los rasgos diferenciadores contenidos en la siguiente definición de Hernández Moreno (2000): “situación motriz de carácter lúdico, competitiva, reglada e institucionalizada”. Nos decantamos por esta definición y clasificación del deporte ya que entre los múltiples criterios utilizados para definir y clasificar el deporte, la propuesta de Parlebas primero y de Hernández Moreno a partir de éste, utilizan un criterio de pertenencia motriz.

El hecho de haber elegido las teorías de Parlebas en la contextualización de esta investigación como base para la definición de los términos y clasificaciones de juegos deportivos y deportes entendemos que se ve avalado por ser actualmente las más aceptadas,

como se demuestra en la definición de deporte que hacen otros autores (Ramírez, 2006), y que igualmente se encuentra justificada en el trabajo de García (citado por Hernández Moreno, 1996) el cual afirma que en la construcción de una definición de deporte hay que partir de posiciones amplias y flexibles: 1) es una actividad física e intelectual humana; 2) de naturaleza competitiva; 3) gobernada por reglas institucionalizadas. En segundo lugar Hernández Moreno (1996) defiende que el deporte puede quedar caracterizado por: situación motriz, el juego (con una finalidad lúdica), las reglas y la institucionalización.

1.3.2. DEFINICIÓN DE PÁDEL

El pádel es una modalidad deportiva de muy reciente aparición y por consiguiente con muchas lagunas y vacíos en todos sus ámbitos. El de su acotación conceptual no iba a ser menos y son escasas y de poca entidad las definiciones que del término se pueden encontrar. Esta afirmación se puede entender observando las definiciones que se han extraído de las prospecciones que durante el inicio de la investigación se llevaron a cabo y que arrojaron los siguientes resultados, de los que sólo uno merece la pena tener presente por la profundidad de su contenido. Como botón de muestra apuntar que en su última actualización del 2001 la Real Academia Española de la Lengua incorpora la palabra pádel, definiéndola en los siguientes términos "juego de pelota entre cuatro paredes, en el que aquella se golpea con una pala de mango corto".

En una aproximación general el pádel se puede concretar como "juego semejante al tenis que consiste en lanzar con una raqueta maciza una pelota de una a otra parte del campo, separadas por una red". No obstante, dicha definición se aleja de la más consensuada por los distintos autores especialistas en el tema, que consideran que "el pádel (del inglés paddle) es una variante del tenis sumamente practicada desde los años noventa. Es un deporte de **cooperación-oposición**, caracterizado por la presencia de **jugadores compañeros** que colaboran para conseguir un resultado común, ante el antagonismo de unos **adversarios** que, teniendo los mismos recursos, persiguen el fin opuesto. Es un deporte que requiere de una gran técnica y en el que no todo está decidido por la experiencia. Se juega en parejas, es un deporte de oposición, con tres elementos materiales fundamentales para su desarrollo; la **pelota**, la **pala** o paleta y el **campo de juego**. Posee reglas bien definidas y está representado por federaciones, asociaciones y confederaciones"

1.3.3. UBICACIÓN DEL PÁDEL DENTRO DE LOS DEPORTES

Dentro de las clasificaciones tradicionales de los deportes, puede afirmarse que el pádel es un híbrido entre los deportes de pared y los de red (Thorpe, Bunker y Almond, 1986), y comparte con ellos un objetivo común: la consistencia del juego. Este concepto es el que se debe buscar para mejorar el nivel, y podría definirse como la posibilidad de mantener la mayor parte del tiempo el control sobre las habilidades básicas: dirección, altura y profundidad de los golpeos, manejo de los efectos,...

En función de la sucesión de las acciones los deportes se clasifican en cíclicos o acíclicos. El pádel entraría dentro del segundo grupo, ya que su práctica no se basa en la repetición constante de movimientos idénticos, sino en situaciones de juego variadas. Debido a esta última característica, el pádel es una disciplina deportiva que requiere habilidades abiertas, lo que implica una combinación de capacidades motrices potenciadas a través de un conjunto de habilidades cognitivas (tácticas o estratégicas). Para Knapp (1979) los deportes pueden tener dentro de su estructura distintos tipos de habilidades que pueden ir desde completamente cerradas a completamente abiertas, pasando por tareas cerradas-abiertas o abiertas-cerradas. El pádel es un deporte en el que se suceden de manera continua tareas abiertas, es decir, aquellas que requieren un constante ajuste espacio-temporal del individuo que actúa (Barbero, 2002).

Para ubicar esta disciplina dentro de un contexto deportivo tomamos como punto de partida su situación entre los deportes de raqueta. “Se trata de un deporte de raqueta que se practica golpeando el móvil (pelota) con un utensilio que prolonga el brazo a modo de raqueta” (Cabello, 2000). Sampedro (1999) considera que esta modalidad, incluida en los deportes de equipo, puede definirse como “un juego de actividad compleja y dinámica debido a los múltiples factores que inciden directamente en las acciones motrices así como en el desarrollo del propio juego”.

En relación a la clasificación de los deportes y actividades físico deportivas, una de las aportaciones más importantes y de mayor relevancia sin duda ha sido la propuesta de Parlebas (1988), el cual como expondremos con detalle más adelante, diferencia entre deportes psicomotrices y sociomotrices.

En el ámbito de la actividad física y el deporte se han hecho múltiples clasificaciones, unas de carácter externo, es decir, tomando como criterio de partida la apariencia o forma exterior del deporte; o bien, teniendo en cuenta los fines que mediante él es posible conseguir o alcanzar por otra actividad. Entre ellas podemos atender a las de tipo pedagógico, sociológico y económico.

Otras clasificaciones son de carácter interno, es decir, que el criterio seguido es el de la estructura funcional de la actividad o desarrollo de la misma. De entre los diversos autores que han elaborado clasificaciones del deporte podemos destacar: Fitts, 1965; Bouet, 1968; Durand, 1969; Vanek y Cratty, 1970; Tessie, 1971; Harrow, 1972; Matveiv, 1975; Knapp, 1979; Metoudi, 1972; Parlebas, 1981. Centrados en aquellos que hacen una clasificación partiendo de la estructura funcional del deporte encontramos las siguientes propuestas:

- Bouet (1968) clasifica los deportes en función de la experiencia vivida o tipo de vivencia que el deporte practicado proporciona al individuo distinguiendo cinco grupos de disciplinas:
  - Deportes de combate.
  - Deportes de balón o pelota.
  - Deportes atléticos y gimnásticos.
  - Deportes en la naturaleza.
  - Deportes mecánicos.

  Entre los deportes de balón y pelota distingue dos grupos, los deportes colectivos de balón (fútbol, baloncesto, voleibol,...) y los individuales (tenis, golf).
- Durand (1969), de forma muy similar a Bouet, a partir de una orientación pedagógica, establece una clasificación de cuatro grupos: deportes individuales, deportes de equipo, deportes de combate y deportes en la naturaleza.

En base al aumento de la complejidad estructural de la tarea deportiva, cómo ya vimos anteriormente, Knapp (1979) establece una clasificación de dificultad creciente de las actividades, diferenciando entre habilidades abiertas y cerradas. Las habilidades contenidas en el pádel son de carácter abierto pues según el autor éstas requieren un adecuado ajuste espacio-temporal del individuo que actúa. En opinión de Lagardera y Lavega (2003), si bien hasta el momento han aparecido diversos intentos de clasificar las prácticas físicas ninguna de las propuestas formuladas responde a una solidez conceptual y a una rigurosidad científica como la clasificación que propuso Parlebas (1981).

La clasificación de los juegos deportivos de Parlebas (1981) es sin duda un referente en este tipo de estudios. Para este autor, cualquier "situación motriz" es un sistema de interacción global entre un individuo que se mueve, el entorno físico en que lo hace y los otros participantes (Contreras y cols., 2001). El factor clave, presente en toda situación, es la noción de incertidumbre (inseguridad, inquietud, variabilidad), con lo que la dimensión informacional adquiere una importancia de primer orden. A partir de estas consideraciones, el autor establece dos grandes grupos de situaciones motrices: las psicomotores que son aquellas en las que el individuo actúa en solitario, y las sociomotrices en las que coinciden varios sujetos que inciden de forma directa en las conductas que desarrollan sus compañeros y adversarios. Dentro del grupo de deportes sociomotrices, distingue diversos tipos entre los que situamos a los deportes de cooperación, los deportes de oposición, y los de oposición-cooperación (Hernández Moreno, 2000).

En esta clasificación el pádel se encuentra entre los deportes de cooperación-oposición, en los cuales la acción de juego depende de las interacciones entre los jugadores, de modo que éstos se relacionan colaborando y cooperando para oponerse al equipo contrario (Beni, 2009); es decir, se caracterizan por el enfrentamiento de dos individuos o equipos para conseguir un mismo objetivo y para evitar u obstaculizar al menos la consecución del mismo por el individuo o equipo contrario (Contreras Jordán y cols., 2001).

Tomando como referencia la clasificación de Parlebas, Hernández Moreno y Blázquez (Hernández Moreno, 1994) añaden dos nuevos elementos como criterios para efectuar algunas modificaciones en la misma: la forma de utilizar el espacio, y la participación de los jugadores. Al introducir estos criterios aparecen tres nuevos grupos en los deportes de oposición según que el espacio sea común o separado y que la participación sea simultánea o alternativa.

- Deportes de espacio separado y participación alternativa (entre los que se encontraría el pádel).
- Deportes de espacio común y participación alternativa (pelota vasca, entre otros).
- Deportes de espacio común y participación simultánea (por ejemplo, balonmano).

Los deportes de raqueta y red, entre ellos el pádel, se encuentran en aquellos de espacio separado y participación alternativa.

Para terminar, en la búsqueda de modelos alternativos a la enseñanza de los deportes, encontramos la clasificación de Almond (Thorpe, Bunker y Almond, 1986) a partir de la propuesta de Ellis (1983) que agrupa los juegos deportivos en cinco formas distintas:

- Juegos deportivos de blanco y diana.
- Juegos deportivos de campo y bate.
- Juegos deportivos de cancha dividida.
- Juegos deportivos de muro. En algunas clasificaciones éstos aparecen fusionados con la anterior modalidad como juegos deportivos de cancha dividida o red y muro.
- Juegos deportivos de invasión.

El pádel, a pesar de contar con un espacio delimitado por paredes o muros que condicionan el desarrollo del juego (lógica interna), entendemos que se encuentra entre los juegos deportivos de cancha dividida, los cuales se caracterizan porque los jugadores o equipos contrarios se sitúan frente a frente en espacios diferenciados y separados por una red, con el objetivo de lanzar o golpear un móvil por encima de ésta, de forma que caiga o muera en el campo contrario o resulte difícil su devolución (Méndez, 2003).

Por último, en función de la clasificación del GEIP (grupo de estudios e investigación praxiológica), en Hernández Moreno (2000), las modalidades como el pádel aparecen dentro de las prácticas que

tienen por objetivo situar la pelota en un espacio y/o evitarlo, enviándola a distintas zonas estratégicas del terreno, evitando que los contrarios hagan lo mismo y que incluso no puedan reenviar la pelota. En cuanto a la interacción motriz se actúa con un compañero contra dos adversarios. Por último, en cuanto a los aspectos espaciales, estamos ante una actividad de espacio no compartido y estandarizado, junto a una intervención de forma alternativa sobre el móvil.

Como síntesis a las diferentes clasificaciones de deporte consultadas, Alonso Roque y Argudo Iturriaga (2009) realizan una completa recopilación centrada en los deportes de pelota (tabla 1.3), a partir de la cual podemos ubicar en ellas al pádel.

AUTOR	CRITERIOS	UBICACIÓN DEL PÁDEL
Cuesta (1988)	Tipo de móvil y herramientas, participación espacio abierto y cerrado, recursos energéticos.	Juego con pelota, con herramientas, de equipo y recursos energéticos combinados.
Bouet (1968)	Experiencias vividas, herramientas, acciones, móvil y espacio.	Deportes de balón o con pelota.
Durand (1969)	Participación, acciones y espacio.	Deporte de equipo.
Fitts (1965)	Dificultad de movimientos y objeto-persona.	Nivel III: deportista y objeto en movimiento.
Knapp (1979)	Habilidades solicitadas	Deporte de habilidad abierta
Matveiev (1975)	Participación y características de la competición.	Deporte de equipo.
Tessie (1971)	Mayor o menor complejidad de la actividad y dominio corporal requerido en su ejecución.	Conocimiento del oponente.
Verjoshanski (1990)	Movimientos predominantes.	Deporte combinado.
Parlebas (1981)	En función de la incertidumbre del medio físico (I), a los compañeros de juego (C), y a la existencia o no de adversarios (A). Situaciones psicomotrices y sociomotrices.	Deporte sociomotriz (cooperación/oposición y medio estable.
F.S.G.T. (1982)[1]	Relación individuo-entorno.	Relación por medio de un equipo.
Hernández y Blázquez (1995)	Mismos criterios Parlebas (1981), añadiendo uso del espacio e intervención sobre el móvil.	Espacio distinto o separado y participación alternativa sobre la pelota.
G.E.P.L. (1993)	Presencia-ausencia colaboración, oposición y competición.	Prácticas de cooperación y oposición en las que siempre existe competición.
Moreno (1992)	Acciones, móvil, herramientas, localidades y espacio.	Deporte de pelota con raqueta y cancha dividida y con paredes.

[1] F.S.G.T. siglas de la Federación deportiva y gimnástica del trabajo.

Ruiz (2001)	Habilidad utilizada en el juego y el tipo de utensilio e implemento.	Deporte de pelota con raqueta.
Lavega y Olaso (1999)	Objetivos colectivos	Ver clasificación en libro juegos tradicionales
Devís y Peiró (1997)	Espacio e implementos	Juego deportivo de cancha dividida.
Rodríguez (1998)	Criterios de limitación del entorno y de objetivos motores	Deporte praxiosocial y de locomotricidad de objeto a lugar.

Tabla 1. 3. Ubicación del pádel dentro de las diferentes clasificaciones de deporte establecidas

1.3.4. ESTRUCTURA FUNCIONAL DE LOS DEPORTES DE EQUIPO

Para comprender bien la noción de deporte de equipo, en opinión de autores como Blázquez, 1986 y 1995; y Bayer, 1986; es imprescindible enumerar y analizar sus características. Cuando observamos un deporte, en opinión de Lagardera y Lavega (2003) "lo que vemos son secuencias de acciones, protagonizadas, esto sí, por una serie de jugadores que han debido adaptar sus peculiaridades afectivas, psicológicas, sociales y motrices a las condiciones exigidas por su reglamento". En este sentido, Parlebas (2001) define la acción motriz como "el proceso de realización de las conductas motrices de uno o varios sujetos que actúan en una situación motriz determinada". Cuando se trata de situaciones motrices que están reguladas por un reglamento, resulta más precisa la expresión acción de juego, aunque en estricto sentido se trata de una acción motriz de juego, ya que hace referencia a la acción de un jugador solo, con compañero y/o adversario que adquiere significación en el marco de un sistema de reglas, que define en su conjunto al juego o deporte de que se trate (Lagardera y Lavega, 2003).

Hace ya más de cuarenta años Bayer, 1987; Parlebas, 1977; Mahlo, 1969; Caron y Pelchat, 1975; Blázquez, 1995; Hernández Moreno, 1995 entre otros autores, basándose en una concepción estructuralista determinaron que existen unos elementos que se repiten y que conforman la realidad del juego. Desde esta perspectiva, afirman que todos los deportes de equipo están sometidos a principios comunes e idénticos: es lo que se denomina "estructura funcional". Estos principios varían según el enfoque sobre el que se apoya cada tendencia (Blázquez, 1995). Una primera aproximación la constituirá aquella que se centra en la noción de duelo; es decir, el carácter de colaboración y oposición, o, si se prefiere, de ataque y defensa. En este planteamiento, la estrategia o el acto táctico ocupan el centro de atención.

Una segunda perspectiva sería la que gira en torno a la comunicación, positiva o negativa entre los jugadores que participan,

creando un lenguaje motriz insólito y específico de los deportes de equipo.

Una tercera propuesta que, sintetizando las precedentes, ve en la utilización del espacio la forma de materializar de forma intencional la interpretación de un mensaje y su respuesta en forma estratégica.

Por último, y como común denominador, se encuentra el reglamento, que constituye el sistema de reglas capaz de regular el funcionamiento del juego y de determinar cómo se gana y cómo se pierde.

Aunque el análisis de la estructura de los deportes de equipo se ha realizado desde diferentes perspectivas, Parlebas (1977, 2001); Hernández Moreno (1995); Lagardera y Lavega (2003); consideran que aunque con ciertas licencias, éstas se pueden concretar en dos: las que consideran que los modelos de ejecución o acciones técnicas exigidas o solicitadas es lo que determina la estructura y el desarrollo de la acción, y las que consideran que esto depende del comportamiento estratégico o conducta de decisión. En este sentido, podemos considerar al pádel un deporte que aunque tiene ambas exigencias, en él predomina la toma permanente de decisiones. Estos autores entienden que la estructura de los deportes viene determinada en todos los casos por los siguientes parámetros:

1) La técnica o modelos de ejecución. Un jugador que efectúa un gesto técnico en el transcurso de un encuentro de deportes de equipo lo hace siempre en función del contexto, siendo su acción portadora de sentido para los otros jugadores que tienen en cuenta los desplazamientos de los compañeros y adversarios (Vankersschaver, 1982). En el apartado 5 detallamos la técnica correcta de cada tipo de golpe en el pádel.
2) El reglamento de juego.
3) El espacio de juego y su uso. El espacio deportivo de juego está comúnmente dividido en sub-espacios y zonas diversas, las cuales están afectadas por privilegios que condicionan el comportamiento motor de los participantes y caracterizan a las diferentes especialidades deportivas dándoles un carácter original. En el caso del pádel, el hecho de que el desarrollo del juego se produzca en **espacios reducidos**, da lugar a una serie de consecuencias o derivaciones técnicas, físicas y/o tácticas.
    - Además de los desplazamientos verticales, importantes en la mayoría de las modalidades deportivas, en este caso, adquieren especial relevancia los desplazamientos laterales.
    - Es considerablemente fácil llegar a todos los golpeos del rival y, por lo tanto, relativamente difícil definir un punto. Tanto es así que en la práctica de este deporte suele afirmarse, de manera coloquial, que en el pádel **no gana quien gana, sino que pierde el que pierde**. Haciendo buena la teoría de que es más fácil buscar el error del contrario que ganar un punto de manera directa.

- Es básico dominar las alturas, velocidades y trayectorias de los golpeos (consistencia del juego).

Además de jugarse en un espacio muy reducido otra característica del espacio que va a condicionar sensiblemente el desarrollo del juego es el influyente uso de las paredes o muros. El denominado **rebote en pared** va a dar lugar a una serie de circunstancias diferenciadoras, tanto a nivel técnico, como físico y/o táctico:

- Deben emplearse giros y desplazamientos hacia atrás.
- Puede existir más de una opción de impacto para una misma trayectoria de la pelota.
- Los rebotes pueden dificultar el cálculo de los ángulos de salida de la pelota, pero también ralentizan el juego.
- Las dos razones anteriores, a diferencia del tenis, disminuyen la agresividad y carácter definitorio del remate, justificando el uso del globo, golpe que se utiliza con gran frecuencia en el pádel.
- La unión de las paredes aumenta la posibilidad de rebotes y la incertidumbre en la trayectoria de la pelota; es una de las razones por las que, desde el punto de vista táctico y estratégico, destaca el juego en cruzado, cobrando especial interés por su eficacia.
- Los rebotes oblicuos, aunque no incluyan la doble pared, son más difíciles de resolver que los rebotes rectos. Por otra parte, las trayectorias diagonales son más largas que las rectas, siendo ésta otra razón más para jugar preferentemente, aunque no exclusivamente, en cruzado.

4) El tiempo de juego y su empleo. Cualquier encuentro se desarrolla conforme a un ritmo temporal que puede ser fácilmente observado y analizado, y que en el caso del pádel adquiere una relevancia destacada sobre todo en lo que se refiere al tiempo o ritmo de interacción.
5) La comunicación motriz, directamente relacionada con la interacción o relaciones entre los participantes. El pádel es un **juego de parejas**, con las subsiguientes derivaciones técnicas, físicas y/o tácticas:

- Existen dos lados de juego en los que predominan distintas características, virtudes y complicaciones particulares. Normalmente no resulta indiferente restar de derecha o de revés, sobre todo, cuando se incluyen rebotes en las paredes laterales. Los efectos, el ángulo, la profundidad y la potencia del remate no tienen la misma utilidad en ambos lados.
- El juego sobre el espacio central entre jugadores -en la red o en el fondo-, a menudo es un buen recurso táctico (aunque reduce los ángulos puede provocar dudas en los rivales).
- Debe existir una buena coordinación de la pareja en la red y en el fondo de la pista, no sólo en cuanto a la sincronización en los desplazamientos, sino también en relación al tipo de golpeos a escoger, ya que una mala

elección puede perjudicar al compañero dependiendo de su ubicación en la cancha.

6) La estrategia motriz deportiva. Aunque en el comportamiento estratégico inciden todos los parámetros que determinan la estructura funcional, podemos caracterizar como aspectos más relevantes de dicha incidencia a los siguientes:
   a. Los roles estratégicos adquiridos por los jugadores.
   b. Los subroles sociomotores o conductas motrices que se pueden desarrollar en cada momento y en el desempeño de cada rol.
   c. Para un adecuado análisis de la estrategia en los deportes de equipo (sociomotrices) es preciso diferenciar las distintas posibilidades o situaciones de juego que el jugador puede asumir en cada momento tanto si se encuentra en posesión o no del móvil. Para ello es preciso diferenciar los distintos roles que se pueden dar: poseedor del móvil, compañero del poseedor, oponentes,...

Entre los dos distintos modelos de análisis de los deportes, el modelo de síntesis o interaccionista (Mahlo, 1969) centra su planteamiento en considerar que la dinámica de la acción de juego en el deporte viene determinada por las decisiones que toma el jugador y pone en práctica después de hacer un análisis de la situación motriz, en la cual la estructura del deporte condiciona necesariamente su comportamiento motor, dado que lo que el jugador decida hacer y haga, toma como uno de sus referentes fundamentales la estructura del deporte en cuestión. El análisis de la acción de juego en el deporte describe lo que el jugador debe hacer para resolver las acciones del juego que conlleva una decisión y, en consecuencia su estrategia. El acto estratégico descrito por Mahlo (1969) consta de tres fases:

1ª) Percepción y análisis de la situación de juego (conocimiento de la situación).
2ª) Solución mental del problema (representación de la acción).
3ª) Solución motriz o ejecución práctica.

Estas tres fases de la acción estratégico motriz o táctica representan una sucesión de acciones en estrecha interrelación (Hernández Moreno, 2000).

El enfrentamiento por la consecución de un mismo objetivo que caracteriza de forma diferenciadora a los deportes sociomotores da lugar a la necesidad de elaborar y llevar a cabo una serie de planes de acción que permita a los jugadores o jugadoras orientar sus conductas para alcanzar sus propósitos en el juego, conociéndose tales conductas como tácticas o estratégicas. Surgen así en opinión de Contreras y cols. (2001) dos fases que de manera alternativa, determinan las conductas de los jugadores y de las jugadoras:

- Bien se tiene la iniciativa para conseguir el objetivo.
- Bien se ha de impedir que el adversario consiga sus objetivos.

Esta situación de alternancia en el significado y sentido de las acciones –con una breve fase de transición- da lugar a una serie de principios de ataque y defensa que en su día fueron propuestos por Bayer (1992) y que en este largo trayecto temporal se ha convertido en la base del comportamiento estratégico en los deportes de equipo, especialmente los de espacio común y participación simultánea, si bien autores como Martínez de Dios (1992) con mínimas adaptaciones hablan de ellos como principios tácticos de los deportes sociomotores, y que a nuestro modo de ver son imprescindibles pues fomentan la necesaria toma de conciencia sobre el para qué de las acciones en el pádel:

- Ataque:
  - Conservar la iniciativa.
  - Progresar hacia el objetivo.
  - Tratar de alcanzar el objetivo.
- Defensa:
  - Recuperar la iniciativa.
  - Obstaculizar la progresión hacia el objetivo.
  - Proteger el objetivo y los caminos que conducen a él.

Más concretamente, en relación a los juegos y deportes de cancha dividida autores como Contreras Jordán y cols, 2001; Méndez, 2003, establecen los principios tácticos:

- Cuando se tiene el móvil:
  - Lanzamientos o golpeos del móvil de forma que supere una línea, cuerda o red e intentando provocar el desplazamiento del adversario.
  - Lanzar o golpear el móvil a las zonas o espacios libres alejados del oponente.
  - Coordinarse en las acciones para alcanzar un espacio con el móvil.
  - Coordinarse para definir funciones y distribuir el espacio.
  - Explotar los puntos débiles del contrario.
  - Ante situaciones comprometidas, elevar el móvil con objeto defensivo, para ganar tiempo y recolocarse.
  - Fintar y/o intentar engañar para pillar a contrapié.
  - Enviar la pelota hacia el jugador de la pareja contraria que interese.
  - ...
- Cuando no se tiene el móvil:
  - Ubicarse adecuadamente en el espacio para controlar la recepción.
  - Recuperar la posición base lo más rápidamente posible.
  - Desplazarse rápidamente para defender una zona o recibir un móvil.
  - Recepcionar-actuar sobre el móvil.
  - Coordinarse con el compañero para neutralizar espacios.
  - Apoyar al compañero.
  - Coordinarse con el compañero para la recepción del móvil.
  - Ganar la red.
  - ...

Lasaga (2010) realiza una aportación idéntica en contenido a la de Contreras Jordán y Méndez, si bien diferencia tanto entre principios tácticos individuales y colectivos; como de ataque y defensa.

1.3.5. LAS FASES DE JUEGO

El pádel como deporte de raqueta y en consecuencia de golpeos del móvil, es un deporte en el que las posesiones se reducen al contacto con la pelota, aunque la intencionalidad con que éste se haga va a determinar claramente si se realiza con un carácter más o menos de ataque o defensa. Siguiendo la descripción que Cabello (2000) realiza del Bádminton podemos entender que en el pádel se diferencian dos únicas situaciones de juego, la jugada y el descanso entre jugadas. Durante el transcurso de la jugada no existen interrupciones o paradas del juego, ya que este consiste en mantener la pelota en juego a través de golpeos que la transporten de un lado a otro de la red con la condición de que superen ésta y toquen el suelo antes que la alambrada o la pared, siendo de este modo la posesión prácticamente nula o reducida a las milésimas de segundo en las que la raqueta contacta con la pelota. Sin embargo en el transcurso de la jugada podemos diferenciar cinco situaciones distintas que se producen de manera consecutiva y alterna (Jian, 1999):

- Saque.
- Recepción de saque.
- Construcción del ataque-defensa.
- Construcción de la defensa-defensa.
- Transición entre ataque y defensa.

1.3.5.1. Saque

Es la situación con la que comienza la jugada, poniendo en juego la pelota a través de la ejecución de la técnica de servicio que por restricciones reglamentarias ve limitado su carácter y posibilidades de ataque. Una correcta decisión y ejecución del tipo, lugar, trayectoria y velocidad puede suponer el comienzo del éxito o fracaso de la jugada.

1.3.5.2. Recepción del saque

Aunque se puede considerar que esta fase comienza al mismo tiempo que la anterior, con la adopción de la posición de recepción y la visualización de las posibles respuestas ante los diferentes posibles saques, no es hasta una vez ejecutado el servicio y en función de las características de éste, cuando se pone en marcha todo un mecanismo de movimientos coordinados y encadenados (desplazamientos) para colocar el cuerpo en la posición más idónea que permita golpear la pelota con la máxima eficacia. Durante la ejecución del desplazamiento

analizamos la situación y posición de los adversarios para seleccionar el golpeo (tipo, trayectoria, lugar, velocidad,...) que le supondría mayor dificultad de devolución. La puesta en juego del servicio supone un intento de iniciativa en ataque, para lo cual además de dificultar al máximo las posibilidades de devolución de la pelota, la pareja que realiza el servicio intenta mantener dicha iniciativa aproximándose a la red. Normalmente, la pareja que domina la red, es decir, que juega cerca de ella, tiene más posibilidades de ganar el punto, razón por la que permanentemente en el juego se manifiesta un duelo o lucha por la red. Podríamos considerar que la posición en la red determina el rol atacante, mientras que la lejanía de la red el rol defensivo.

1.3.5.3. Construcción del ataque-defensa

Esta fase comienza con la ejecución de la recepción del saque, y la iniciativa en la jugada la marca el jugador que domina esta situación, ya que una vez conseguida se pretende mantener hasta la finalización de la jugada con el éxito o no de la misma. Siguiendo a Cabello (2000), en el caso del bádminton, podemos hablar de situación de ataque siempre que los golpeos utilizados tengan una trayectoria descendente que obligue al adversario a efectuar sus golpeos por debajo de la red o en situaciones espacio-temporales muy reducidas, incluso sin posibilidades de actuación sobre la pelota y con la consecuente imposibilidad de devolución. En el caso del pádel, debido a la existencia de las paredes lateral y sobre todo de fondo, podemos entender golpeos defensivos también, aunque de forma absoluta, a aquellos en los que el jugador se sitúa de espaldas a la red debiendo golpear al tiempo que gira el cuerpo y especialmente aquellos en que debe apoyarse en las paredes para devolver la pelota.

1.3.5.4. Construcción de la defensa-defensa

Esta fase comienza en el momento en que uno de nuestros golpeos tiene carácter defensivo, lo que implica una trayectoria ascendente y la posibilidad de que el siguiente golpeo del adversario pueda tener una trayectoria descendente y en consecuencia un marcado carácter ofensivo.

1.3.5.5. Transición entre ataque y defensa

Aunque lo habitual durante el desarrollo del juego es que una pareja o equipo se encuentre en un situación de ataque y el otro en una de defensa, en algunas ocasiones existen ciertas fases o momentos del juego en los que no se puede definir claramente alguna de estas situaciones para ninguna de las parejas, por lo que son definidas como situaciones de transición entre el ataque y la defensa.

1.4. LA IDENTIDAD DEL PÁDEL: CARACTERÍSTICAS DIFERENCIADORAS RESPECTO A OTROS DEPORTES DE RAQUETA

Teniendo presente que los estudios e investigaciones sobre esta modalidad deportiva son escasos y muy elementales, podría caerse en el error de pensar que es fácil de entender. Así sería si se acotara su rango de análisis a la mera práctica lúdica, recreativa o aficionada; siendo preciso aclarar que esta característica ha sido y es la consecuencia directa de la enorme expansión y el extraordinario crecimiento que ha experimentado el pádel en nuestro país. Sin embargo, si se extiende este rango y se incluye la competición, la afirmación anterior adquiere una interpretación completamente opuesta. Sin entrar en los matices reglamentarios, podría afirmarse que es una evolución reglamentada del tradicional juego de las palas con un entorno de juego normalizado, unas reglas y un trabajo en equipo. En esencia, consiste en intercambiar golpes entre los equipos rivales superando una red que los separa. Es cierto que desde el punto de vista de su práctica es realmente sencillo, de ahí la gran repercusión que está consiguiendo en todos los estratos sociales, sobre todo en aquellos con unos condicionantes más restrictivos para la práctica habitual del deporte, como mujeres que no han realizado deporte durante largos periodos, personas mayores que no pueden desplegar las exigencias de otras modalidades practicadas en su juventud, niños en edades tempranas, discapacitados,... Ahora bien, entender el pádel es muy complicado si se pretende jugar competición a cualquier nivel o entrenar jugadores con prospectivas de éxito en el alto rendimiento. Trataremos de explicar con mayor detalle esta afirmación a lo largo de las siguientes líneas.

Uno de los grandes contratiempos a los que se tiene que enfrentar el aficionado que desea profundizar en el mundo de la competición dentro de este deporte, es su similitud con otras prácticas deportivas. Es bien sabido que son varias las disciplinas con las que pudiera compartir analogías, aunque hay una que nos interesa destacar sobre las demás: el gran parecido con el ya tradicional, internacionalizado y extendido juego del tenis. Aunque existe una tendencia institucional separatista que tiende a tratar el pádel de forma exclusiva, se hace inevitable establecer ciertos paralelismos, que en la etapa actual de desarrollo en la que está inmerso consideramos fundamental aclarar para no llevar a confusión, y poder seguir así acercándonos un poco más a comprender la verdadera estructura funcional de juego que caracteriza al pádel.

En la actualidad, la realidad que rodea al pádel es nítida. Independientemente de las personas que se hayan iniciado en este deporte sin conocimientos en otras áreas parecidas, un porcentaje muy elevado de jugadores, sobre todo en los niveles más altos, provienen del mundo del tenis; jugadores que durante muchos años han entrenado y competido a un nivel medio, pero que no estaban capacitados o no han logrado progresar a escala nacional e internacional. Estos jugadores han

visto recompensado ese esfuerzo de muchos años pasándose al pádel, modalidad que en muchos casos con la base adquirida en el tenis, permite poder competir en pádel al máximo nivel en un breve espacio de tiempo. Es una manera de seguir vinculado al mundo del deporte en general, y de la competición a buen nivel en particular. Y aunque esta circunstancia no sea un lastre excesivamente pesado para poder adentrarse y conocer las interioridades del pádel, en la mayoría de los supuestos se convierte en el peor hándicap de estos jugadores reconvertidos. Es de justicia reconocer que hay jugadores que han conseguido adaptarse a esta nueva práctica deportiva y la desarrollan perfectamente. Es en estos casos donde se ha producido la verdadera transformación del jugador al llegar a entender con cierta profundidad la enjundia de esta variedad deportiva.

Aunque las evidencias muestran que el tenis y el pádel son juegos completamente distintos, es cierto que se pueden establecer algunos paralelismos, por las similitudes que rodean a ambas modalidades deportivas (sin ir más lejos, solo hay que desplazarse unas líneas hacia arriba para observar como en casi todas las definiciones que se han incluido en la introducción se hace referencia al tenis). Si bien recurriremos a algunas de ellas, es preciso dejar claro que conceptualmente son disciplinas diametralmente opuestas, y este es uno de los principales aspectos sobre los que hay que incidir a la hora de planificar estudios centrados en estas modalidades. Es por ello, que antes de desgranar algunas de las características más relevantes que lo delimitan, sea preciso rescatar aquellos parámetros que consideramos deben tenerse en cuenta al confrontar el tenis con el pádel.

1) Algunos de los golpes que se practican en pádel son muy similares a los ejecutados en tenis, con las diferencias propias inherentes a las herramientas de juego: la raqueta en el caso del tenis, y la pala en el pádel. Sin embargo, mientras en tenis existen dos perfiles claramente diferenciados de tipología de juego (defensivo y de ataque), en el pádel no se pueden realizar dichas matizaciones, puesto que es fundamental saber desenvolverse con soltura en el fondo de pista para salir con solvencia de las presiones ejercidas por los rivales cuando estén en red. Y, de otro lado, si somos capaces de alcanzar la red, tener las habilidades suficientes para presionar a los rivales y forzar el error o una situación ventajosa que nos permita resolver el punto a nuestro favor. En definitiva, en pádel tan importante es saber defender con suficiencia como atacar con calidad, sin un equilibrio entre ambos perfiles estamos condenados al fracaso, puesto que cualquier debilidad será aprovechada por los rivales en pos de la victoria. No obstante, se puede realizar una primera clasificación de las técnicas de golpeo que las diferencia por su posición en la pista, es decir, defensa-ataque o fondo-red, pero nunca sobre el perfil de los jugadores, puesto que en el transcurso de un punto son varias las ocasiones en las que se van alternando las posiciones de ataque y defensa.

2) En cuanto a los golpes defensivos, aquellos que se realizan desde el fondo de la pista, estarían los básicos (derecha y revés), a los que habría que añadir los propios de este deporte propiciados por las características del entorno de juego. Es en este apartado donde comienzan a vislumbrarse las grandes diferencias entre ambas modalidades, debido a que el pádel introduce una rica y extensa variedad de golpes, que en tenis no existen. A saber:
    a) Paredes de fondo (derecha y revés).
    b) Paredes laterales (derecha y revés).
    c) Alambrada lateral (derecha y revés).
    d) Dobles paredes (las que abren y las que cierran).
    e) Contra pared (derecha y revés).
3) Por otro lado, es en los golpes en red (ataque) donde existe mayor dicotomía entre pádel y tenis. Mientras que en el segundo sólo se distingue entre volea de derecha, de revés, y remate, en pádel se abre un mayor abanico de posibilidades para aportar mayor riqueza y alternativas a la hora de decidirse por impactar la pelota, como (dentro de la clasificación que se ha expuesto no se ha tenido presente la dirección de la bola, una alternativa a las técnicas que enriquece y amplia las opciones de juego):
    a) Volea de derecha y revés.
    b) Remate para volverse la pelota a campo propio.
    c) Remate para sacar la pelota por el fondo (4 metros).
    d) Remate para sacar la pelota por las paredes laterales de 3 m.
    e) Bandeja, golpe exclusivo de esta modalidad.
    f) Y la finta, o amago de remate.
4) Uno de los parámetros más relevantes del mundo del deporte en cualquiera de sus versiones es el tiempo, que no suele ser infinito, por lo que no sólo cuenta realizar las técnicas correctamente sino que es esencial hacerlo en tiempo para poder desarrollarlas adecuadamente. Aquí reside otro matiz que los diferencia. En tenis, antes de preparar el golpe a ejecutar el jugador inicia el desplazamiento hacia el punto de impacto donde calcula va a ejecutar el golpeo y mientras va recorriendo la distancia hacia la bola va preparando el golpe. En pádel, dado que las distancias son muy reducidos y los tiempos de movimiento muy cortos, antes de iniciar el desplazamiento hay que preparar la técnica a desarrollar, y con la posición adquirida iniciar los desplazamientos, hasta encontrar el punto de impacto en el que desarrollar la técnica con garantías de éxito. En definitiva, si en el tenis hay que iniciar la carrera previamente a la preparación del golpe, en el pádel el planteamiento es bien distinto, siendo inevitable preparar el golpe previo a iniciar el desplazamiento hasta el punto de impacto, si se quiere ejecutar el golpe con la técnica adecuada, y dotarlo de la intención táctica más eficaz a cada momento. Esta diferencia se debe a las características y dimensiones del terreno de juego y a las distancias entre los rivales. En tenis, el terreno de juego es grande y la distancia que separa a los participantes es mayor aún, puesto que por lo

general en ambos casos se encuentran por detrás del entorno de juego que marca el reglamento. En pádel, el espacio donde se desarrolla el juego es mucho más pequeño que la cancha de tenis, los jugadores siempre están dentro del mismo, y por ende, alguno de los equipos implicados están en la red, reduciendo significativamente la distancia entre jugadores rivales, dando como resultado unos tiempos de movimiento muy pequeños. En el caso del tenis los jugadores que se enfrentan habitualmente están separados por distancias cercanas a los 30 m, si están en el fondo, o de unos 20 m si alguno de los jugadores se encuentra en la red; sin embargo, en pádel raramente esta distancia superará los 10 m. Esto confirma nuestra afirmación según la cual en pádel primero se apunta y después se corre.

5) Es cierto que un deporte consagrado como el tenis, contempla dos modalidades de juego: individual y dobles. Eso es así, pero también se puede afirmar que el tenis tal y como está concebido hoy en día es un deporte individual, a pesar de que se pueda practicar por parejas. Es más, a nivel televisivo y mediático escasas son las referencias que en los torneos se hace sobre competiciones de dobles. En el lado opuesto se encuentra el pádel, si bien están concebidas ambas modalidades, en las que cambian las dimensiones del entorno de juego (el pádel por parejas se juega en un entorno con unas dimensiones de 20 m x 10 m; en pádel individual, se reduce el ancho de la pista quedando delimitado por un rectángulo de juego de proporciones 20 m x 6 m), sólo tiene sentido en una modalidad, por parejas. Esto que pudiera parecer banal, es una de los grandes aspectos que marcan la filosofía de cada una de estas antagónicas disciplinas deportivas. **El tenis es un deporte individual, mientras que el pádel es un deporte de equipo**.
6) En relación a los tiempos aparece una nueva diferencia entre tenis y pádel. Respecto al tenis, al disponer de mayor espacio temporal entre golpe y golpe se pueden alargar tanto la preparación como la terminación de las técnicas, es más, es preciso hacerlo si se desea dotar a la bola de velocidad y profundidad, ya que la herramienta de golpeo carece de peso para hacerlo a velocidades lentas, por lo que para transmitir velocidad a la pelota es necesario adquirir mucha inercia y así poder generar esa gran cantidad de energía exigida para que la pelota alcance los niveles adecuados de velocidad, efecto y profundidad, parámetros fundamentales si se quiere dificultar al máximo la respuesta por parte del adversario. En pádel esto no es tan relevante, puesto que el instrumento de juego (pala) es macizo, de manera que si se logra aprovechar correctamente nuestras extremidades con muy poco recorrido se puede transmitir gran cantidad de fuerza a la bola durante el impacto y la terminación. Si a lo anterior se añade el escaso tiempo que se dispone entre intercambios, se requieren preparaciones cortas para estar prevenidos lo antes posible, y así poder reaccionar con prontitud ante los envites rivales.

7) Una última diferencia, y que se matizará con mayor profundidad cuando se analice el reglamento de juego, concierne al saque. En el caso que nos ocupa, es preciso dejar botar la pelota antes de golpear la misma para realizar el saque, que debe producirse siempre por debajo de la cintura. En todo caso, además de los evidentes contrastes técnicos, la diferencia fundamental del saque en ambos deportes tiene que ver con el aspecto táctico y estratégico, ya que mientras en el tenis este es, en numerosas ocasiones, definitivo, en el pádel, por el contrario, lo es escasamente.

Como ya se avanzó en el inicio de este apartado, también posee similitudes con otras variedades deportivas, como pudiera ser el tenis de mesa, squash, frontenis, bádminton,... Pero ninguna afecta tan negativamente como pudiera hacerlo el tenis a la hora de entender este deporte. Es preciso aclarar, que los fundamentos absorbidos por los niños y jóvenes en las etapas iniciales durante su aprendizaje en tenis, son perfectamente válidos para su posterior trasformación en jugadores de pádel. Eso sí, adaptando las técnicas y la filosofía a un deporte absolutamente diferente.

1.5. TÉCNICAS DE GOLPEO

1.5.1. INTRODUCCIÓN

Para la realización de este bloque nos hemos fundamentado en las siguientes referencias: el Manual de Pádel desarrollado por la Junta de Andalucía (Moreno de la Higuera, 2008), el material diseñado por las federaciones Andaluza y Española de Pádel para sus cursos de formación (Área de Formación de la FEP, 2009), reseñas y comentarios de técnicos y expertos expuestas en Internet, más la experiencia adquirida durante cerca de una década impartiendo clases, desde grupos de iniciación hasta grupos avanzados de primer nivel nacional e internacional. Para la confección de las ilustraciones que acompañan a cada de una de las técnicas definidas se ha contado con la colaboración de un diseñador gráfico.

Todas las técnicas de golpeo en pádel tienen un denominador común. El punto de partida nos lo brinda la "posición de espera o salida" (FEP, 2003) puesto que este debe ser el estatus que debe adoptar todo jugador antes de la ejecución de cada golpe, ya que si se realiza correctamente permite una respuesta casi inmediata ante las acciones de los rivales, al igual que nos permite afrontar el desarrollo técnico del golpe elegido para cada ocasión con grandes porcentajes de acierto y calidad. Para la explicación de las técnicas de golpeo se ha considerado un jugador diestro, quien ejecutará los golpes de derecha por el costado derecho, mientras que los de revés los hará por el lado izquierdo. Para los zurdos el análisis de la técnica es exactamente igual, teniendo presente

que las técnicas de derecha las realizará por el costado izquierdo y las de revés por el lado derecho. Antes de explicar las diferentes técnicas, expondremos los requisitos para adoptar una correcta posición básica de juego.

Posición básica de juego. La que debe adoptar el jugador previo a la devolución de la pelota por el adversario. Cuando esto ocurra deberá decidir la técnica de golpeo que mejor se ajuste según la velocidad y la trayectoria de la pelota impulsada por los rivales. El jugador se colocará de frente a la red mirando al campo contrario con las piernas semiflexionadas y los pies abiertos a la anchura de los hombros, con el peso ligeramente desplazado hacia delante, dejando los talones libres, para poder desplazarse con comodidad y reaccionar con prontitud a las devoluciones de los contrarios. Los brazos se colocarán semiflexionados con los codos separados del cuerpo y la pala cogida con las dos manos a la altura de la cintura, que estará empuñada correctamente por la mano dominante, y la no dominante la tomará por el corazón de la pala, de forma que el tapón del puño apunte a la cadera, mientras que el canto quede enfrentado a la pared de fondo del campo rival.

1.5.2. TÉCNICAS DE FONDO

Se decide por alguno de los golpes incluidos en este segmento cuando la pelota no alcanza una trayectoria profunda y se puede ejecutar alguna de las técnicas con cierta facilidad, antes del impacto sobre alguna de las paredes, lateral o fondo. También se han incluido las provenientes de la alambrada, puesto que no existe una técnica concreta para solventar dicha situación, sino que se suelen realizar de derecha o revés, según la salida que tenga la pelota después de tocar la alambrada.

Derecha (figura 14). Partiendo de la posición de espera giraremos el tronco hacia la derecha unos 45º, desplazando la pierna derecha hacia atrás (o la izquierda hacia delante), de manera que las piernas queden formando una L (la punta del pié izquierdo apuntando hacia la red y el pié derecho orientado hacia la pared lateral). A su vez, se llevará la pala a la altura de la cintura manteniendo un ángulo recto entre nuestro antebrazo y la pala, señalando con el tapón de la empuñadura la pared de fondo del campo contrario. Nuestra mano izquierda se quedará como referencia para la terminación delante del cuerpo, buscando la trayectoria que trae la pelota. Mientras se acerca la pelota, se moverá la pala de atrás hacia delante y de abajo hacia arriba, buscando el punto de impacto justo delante del cuerpo a la altura de la cintura con el brazo extendido y la muñeca firme en el impacto, para continuar avanzando hasta alcanzar nuestra mano izquierda, finalizando el golpe con la cabeza de la pala a la altura de los ojos.

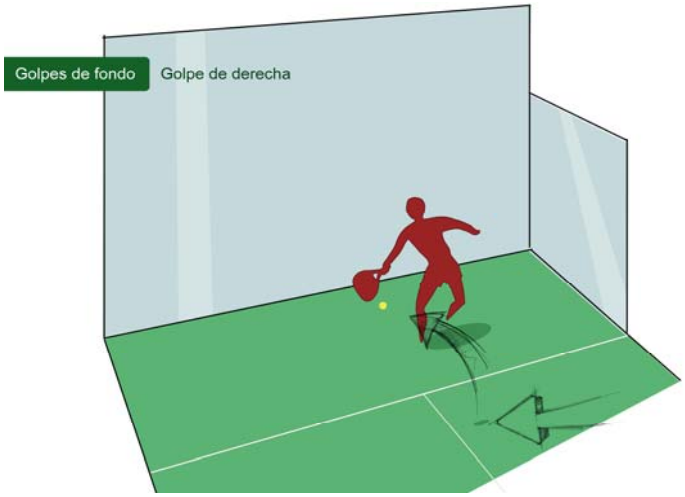


Figura 1. 14. Derecha

Revés (figura 15). Procederemos de manera semejante a como se describió el golpe de derecha, pero por el costado izquierdo. Desde la posición de espera giraremos el tronco retrasando la pierna izquierda (o adelantando la derecha), de modo que la punta del pié mire hacia la pared lateral, mientras el derecho lo hace hacia la red; estaremos de lado con nuestro hombro derecho apuntando hacia el campo contrario. A la par que se mueven los pies, se abrirá la pala hacia atrás a la altura de la cadera (bolsillo del pantalón) y cogida por las dos manos, mano derecha en el puño (empuñadura continental), y mano izquierda situada en el cuello de la pala con el dedo pulgar y el dedo corazón, intentando que la pala quede ligeramente en vertical. Mientras se acerca la pelota al punto de impacto se iniciará la maniobra de devolución, soltando la mano izquierda y lanzando la pala hacia el punto de impacto, delante del cuerpo, para terminar señalando con la pala hacia el frente a la altura de la barbilla, y la mano izquierda avanzando en sentido opuesto para equilibrar la posición del cuerpo.

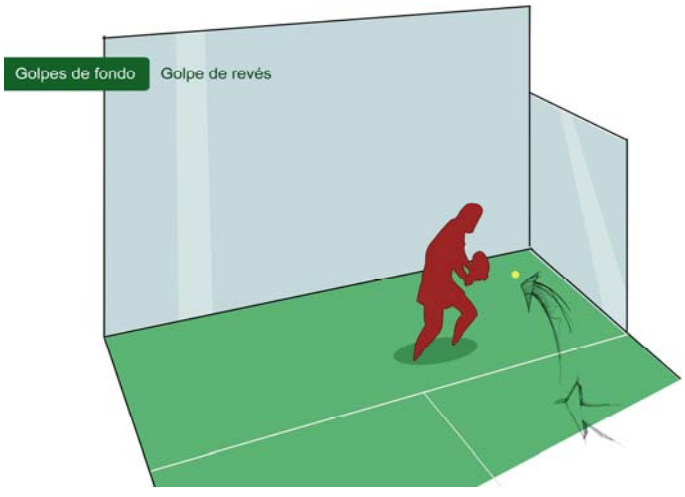


Figura 1. 15. Revés

Ambas modalidades, derecha y revés, tienen dos vertientes que conllevan acciones técnicas y tácticas muy diferentes: liftado y cortado. El primero, se suele utilizar cuando los rivales están presionando en la red y necesitamos golpes de tensión y calidad para contrarrestar esa presión, intentando que la pelota pase cerca de la red y baje con prontitud, así los contrarios tendrán que golpear la bola por debajo de la altura de la red, por lo que será mucho más complicado presionarnos que si la bola la atacan por encima de la red. En cuanto al cortado, se recurrirá a él si el bote de la pelota proveniente de los adversarios se eleva por encima de la red, de tal forma que podemos pasar a contraatacar realizando un golpeo descendente y con mucho efecto cortado que dificultará la devolución de los contrarios.

Alambrada de derecha (figura 16). No se corresponde con un golpeo directo sobre la pelota, en el que se devuelva a campo contrario antes de que esta impacte sobre alguno de los elementos del recinto de juego. Al no tener una técnica definida, motivado por las características de la superficie sobre la que impacta (alambrada), de rebote irregular, se ha decidido incluirla en este grupo, puesto que prácticamente son un fiel reflejo de cómo se ejecuta la técnica de derecha, con leves matices que expondremos a continuación. El principal, es que la bola nos llega después de tocar la alambrada con la incertidumbre que conlleva. La preparación es exactamente igual que la técnica de derecha salvo que hay que estar muy activos para poder reaccionar a tiempo tras el rebote sobre la alambrada, puesto que no podemos conocer la dirección exacta que tomará la bola.

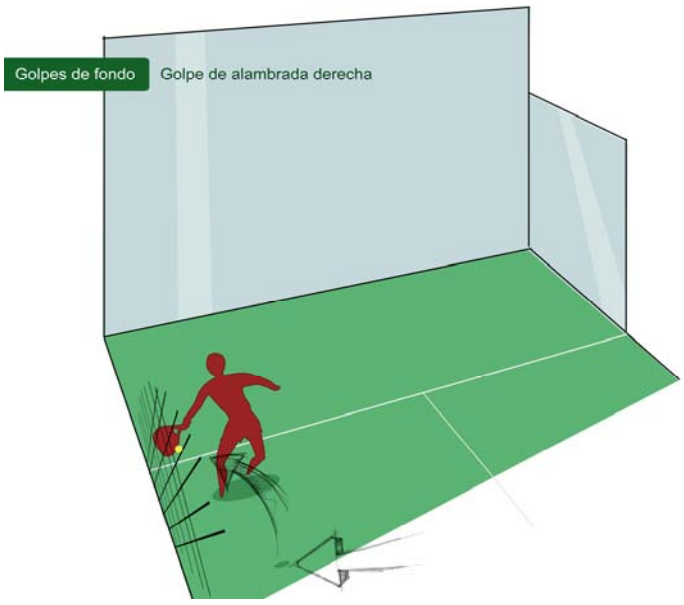


Figura 1. 16. Alambrada de derecha

Alambrada de revés (figura 17). Todo lo expuesto para la técnica de revés nos vale para la ocasión, pero al igual que en el supuesto anterior,

hay que permanecer muy activos, de manera que podamos reaccionar a tiempo, antes del segundo bote en el suelo, tras el toque en la alambrada, puesto que la dirección que tomará la pelota es indeterminada.

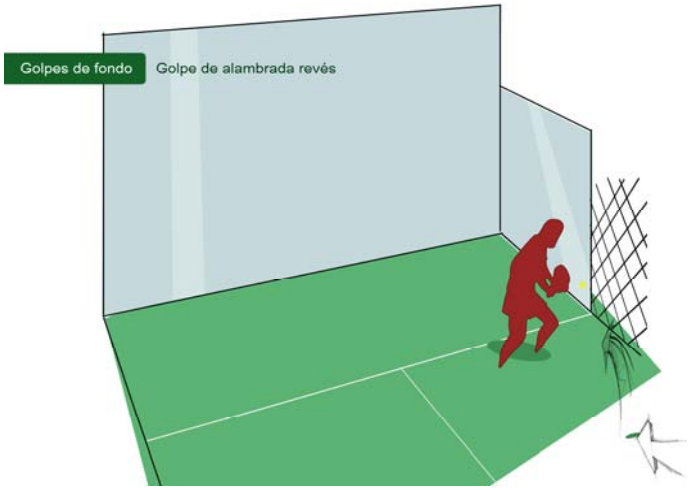


Figura 1. 17. Alambrada de revés

1.5.3. TÉCNICAS DE PARED

Es el grupo de mayor repertorio de todos los incluidos en este trabajo, de hecho contempla diez acciones técnicas, dependiendo de la zona del recinto de juego donde impacte la bola, antes o después de ejecutar el gesto. Esta situación se da cuando ante una devolución profunda de los adversarios (la bola bota cerca de las paredes laterales o de fondo, o la esquina que las une), el jugador que va a golpear la pelota decide hacerlo después de que esta haya tocado alguna de las paredes, tras rebote previo en el suelo. La salida de pared, tanto de derecha como de revés, se da si la pelota golpea la pared de fondo después de tocar el suelo.

Salida de pared de derecha (figura 18). Hay que estar preparados antes de que la pelota rebote en la pared de fondo, y siempre antes de que bote nuevamente en el suelo. Conforme la pelota nos va sobrepasando la vamos acompañando, de manera que la pala vaya posicionándose detrás de nuestro cuerpo a la espera de que la pelota toque la pared y salga despedida hacia delante, momento en el que iniciaremos la maniobra de devolución, acompañando de nuevo la pelota, en sentido contrario, hasta localizar el punto de impacto y golpearla. En definitiva, la pala ha de estar preparada en posición antes de que la bola nos sobrepase en su trayectoria hacia la pared de fondo, y una vez ocurrido se ajustarán los pasos necesarios para poder golpear la pelota a la altura de la pierna adelantada delante del cuerpo, calculando la velocidad con la que viene la bola, ya que en función de esta y de la trayectoria que traiga, la pelota saldrá despedida, a mayor o

menor distancia de la pared de fondo. Normalmente, el recorrido de la pala será de abajo hacia arriba ya que en este tipo de golpes, bien la bola viene con poca altura como consecuencia de un golpeo de calidad de los rivales, bien se busca realizar un globo para sobrepasar a los oponentes que estarán situados en la red. Su terminación será igual que en los golpes de derecha.

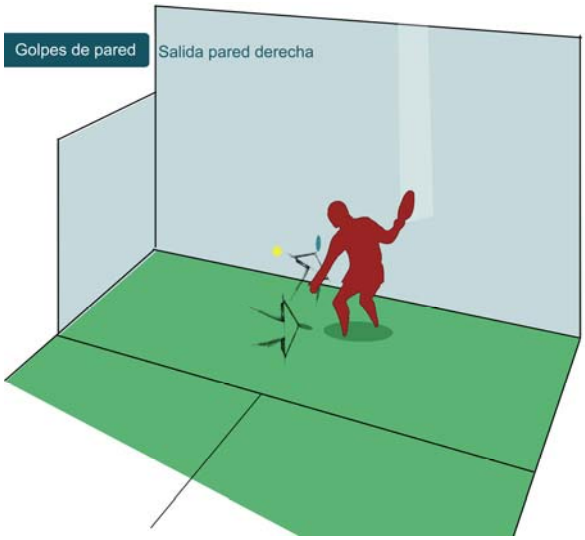


Figura 1. 18. Salida de pared de derecha

Salida de pared de revés (figura 19). Su ejecución será la misma que la relatada para la salida de pared de fondo de derecha, pero su preparación variará, tomando como posición de referencia el golpe de revés. Es decir, habrá que colocarse de lado (revés) dejando botar la bola en el suelo, y después de que rebote en la pared de fondo, y antes de que bote nuevamente en el suelo, ha de ser golpeada. La pala ha de estar preparada antes de que la bola nos sobrepase, seguidamente se ajustarán los pasos necesarios para poder golpear a la pelota delante de nuestro cuerpo a la altura de la pierna adelantada, calculando la velocidad y trayectoria con la que viene la bola, ya que de ello dependerá que salga despedida en mayor o menor medida de la pared de fondo. El recorrido de la pala será ascendente, según lo argumentado en el caso anterior. Su terminación será igual que en los golpes de revés.

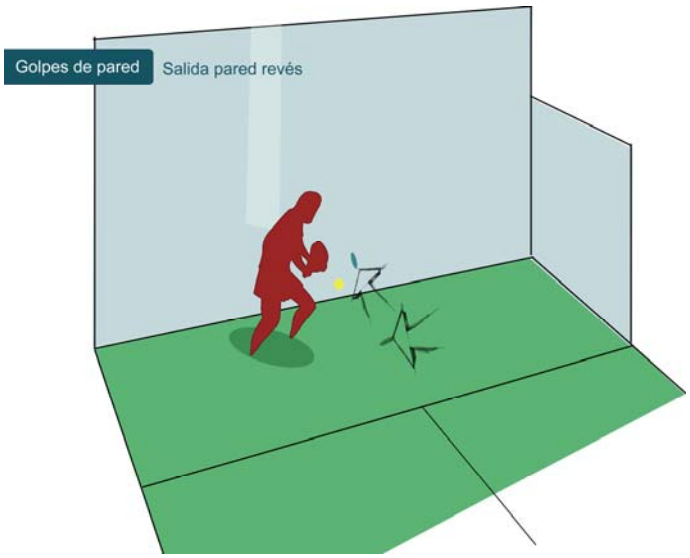


Figura 1. 19. Salida de pared de revés

La bajada de pared conceptualmente es muy similar a la salida de pared, pero técnica y tácticamente conlleva diferencias: la altura a la que sale despedida la pelota después de su rebote sobre la pared de fondo es considerablemente mayor, por encima de la cabeza. Esta circunstancia permite pasar a contraatacar en un movimiento descendente y de aceleración, a diferencia de la salida, que suele ser ascendente. Por regla general, con la salida de pared adoptamos una actitud de defensa, mientras con la bajada sería de ataque.

Bajada de pared de derecha (figura 20). La preparación de la técnica se llevará a cabo por el costado derecho después de que la bola rebote en la pared de fondo, de manera similar a la salida de pared, pero con la pala a la altura de la cabeza. Este hecho provoca que la terminación sea completamente distinta, ya que en la bajada se realizará el golpeo en descenso, tratando de presionar al rival con un golpe de contraataque ejecutado desde la defensa.

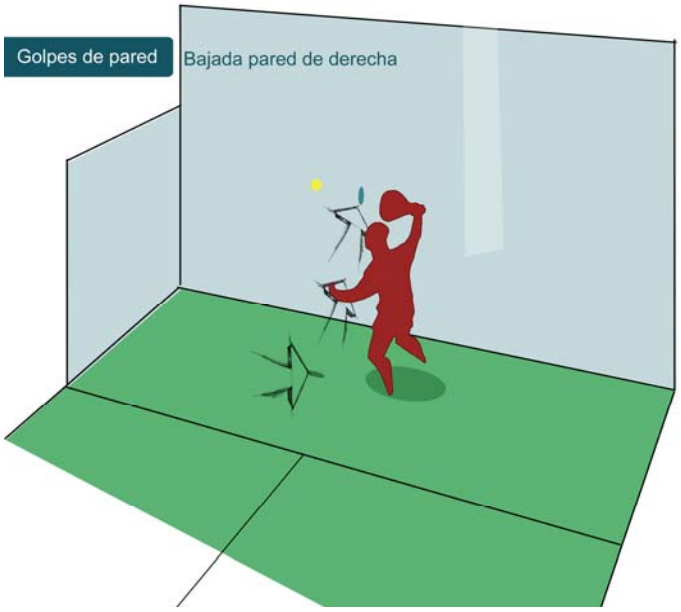


Figura 1. 20. Bajada de pared de derecha

Bajada de pared de revés (figura 21). Su preparación será análoga a la salida de pared de revés, con la salvedad de lo comentado para la bajada de pared de derecha. Es decir, en este caso, se ejecutará el golpe de arriba hacia abajo, presionando a los rivales con un impacto descendente y de gran velocidad de la bola.

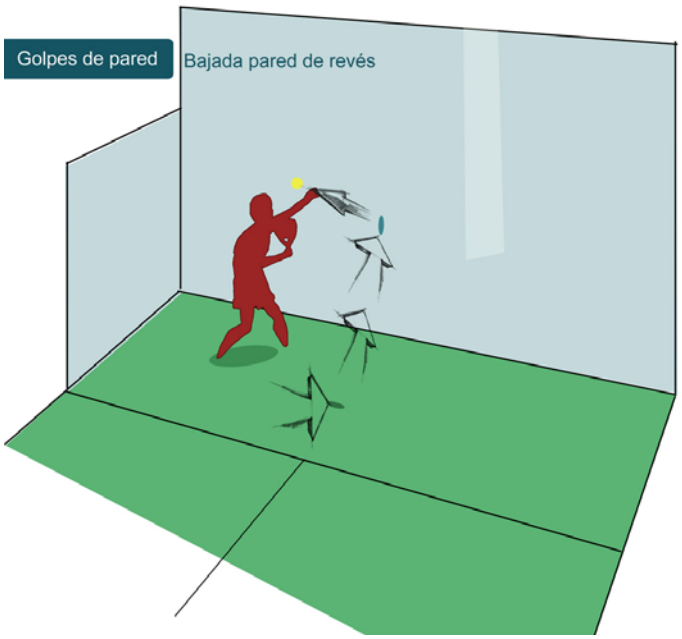


Figura 1. 21. Bajada de pared de revés

Pared lateral de derecha (figura 22). Se pondrá en práctica cuando la pelota, tras botar en el suelo, rebote en la pared lateral de derecha,

debiendo ser golpeada antes de que caiga nuevamente al suelo. Para su correcta ejecución, se deberá estar de lado, imaginándonos que nuestra pared lateral es un espejo y debemos vernos en ella completamente de frente. Una vez preparados, cuando veamos venir la bola, debemos ajustar los pasos necesarios dependiendo de la velocidad y angulación con la que venga la bola, para que una vez la pelota bote en el suelo y rebote en la pared lateral, sepamos si debemos retirarnos, o en su defecto, acercarnos hacia la pared para poder golpearla correctamente. Su terminación será igual que en los golpes de derecha.

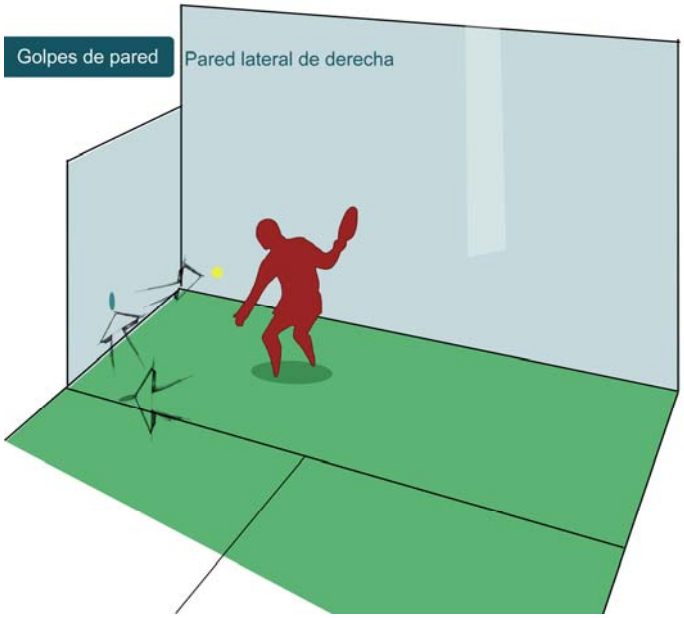


Figura 1. 22. Pared lateral de derecha

Pared lateral de revés (figura 23). Al igual que en la pared lateral de derecha, en este golpe, una vez la pelota haya botado en el suelo y tras rebotar de la pared lateral izquierda, deberá ser golpeada antes de que toque nuevamente al suelo. Para su correcta ejecución, partiendo de la posición de preparación del golpe de revés, se deberá estar colocado de lado, imaginando que nuestra pared lateral de revés es un espejo y vernos en ella completamente de frente. La pala irá ligeramente abajo y atrás (a la altura del bolsillo izquierdo), con los cantos semiabiertos y las piernas flexionadas. La mano libre sujetará la pala por el cuello. Una vez preparados, cuando se vea venir la bola, ajustar los pasos necesarios dependiendo de la velocidad y angulación con la que venga la bola para que, después que la pelota bote en el suelo y rebote en la pared lateral, distinguir si hay que retirarse o acercarse hacia la pared para poder golpearla correctamente. Su terminación será igual que en los golpes de revés. La pala terminará arriba a la altura de los ojos y el brazo libre extendido atrás, dando firmeza al golpe y ayudando a mantener el equilibrio.

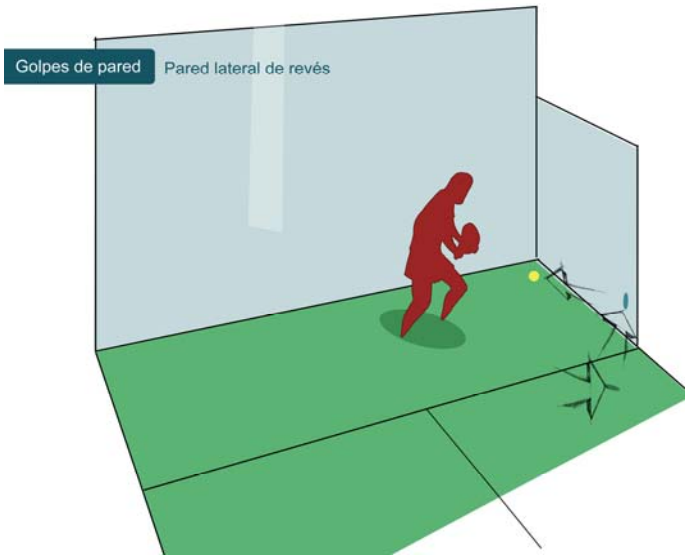


Figura 1. 23. Pared lateral de revés

Si la pelota viene muy angulada, cerca de la esquina formada entre fondo y lateral, y profunda, en la mayoría de las ocasiones, y para conseguir golpeos de calidad, es una opción muy interesante esperar a que la pelote salga despedida después de rebotar en dos de las paredes (fondo y lateral, o lateral y fondo). Según en la pared que impacte antes, tienen diferente denominación. Así hablamos de doble pared que abre cuando la pelota, tras golpear el suelo, impacta en primer lugar sobre una lateral y posteriormente en la de fondo. La otra posibilidad, se da si la pelota, después de su rebote en el suelo, toca en primera instancia la pared de fondo y a continuación lo hace en una de las laterales, quedando "encerrada", motivo por el que se conoce como doble pared que cierra. Sobre esta última solo se conoce una alternativa para defender el golpe, sin embargo, la doble pared que abre se puede ejecutar con o sin giro.

Doble pared que abre (figura 24). Tomando como referencia la posición de espera y una vez observada la trayectoria de la bola y su velocidad, hay que preparar nuestra pala antes de que la bola nos sobrepase y ajustar los pasos necesarios para localizar correctamente el punto de impacto, siempre delante de nuestro cuerpo, una vez que la pelota salga rebotada de la pared de fondo. Como regla general, el movimiento de los pies será casi siempre desplazándose hacia atrás. El recorrido de la pala será de abajo hacia arriba ya que se suele recurrir al globo para pasar a los oponentes que pueden estar situados en la red. Su terminación será igual que en los golpes de derecha.

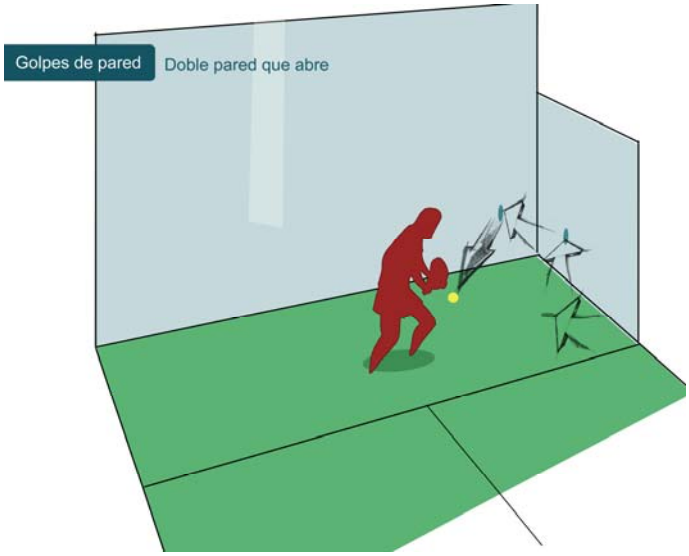


Figura 1. 24. Doble pared que abre

Doble pared que abre con giro (figura 25). La trayectoria que sigue la bola es la misma que para el caso anterior, es decir, después del bote en el suelo, toca en primer lugar la pared lateral y posteriormente la de fondo. En lugar de acercarnos a la pared de fondo, para darle espacio a la pelota de manera que quede delante después de su rebote en el fondo y así poder golpearla por delante del cuerpo, en esta ocasión, debemos seguir con los pies y el cuerpo la trayectoria que dibuja la pelota, yendo detrás de ella hasta que salga despedida tras su impacto sobre la pared de fondo. Será en ese preciso momento, y previo al segundo toque en el suelo, cuando deberemos ejecutar el golpe.

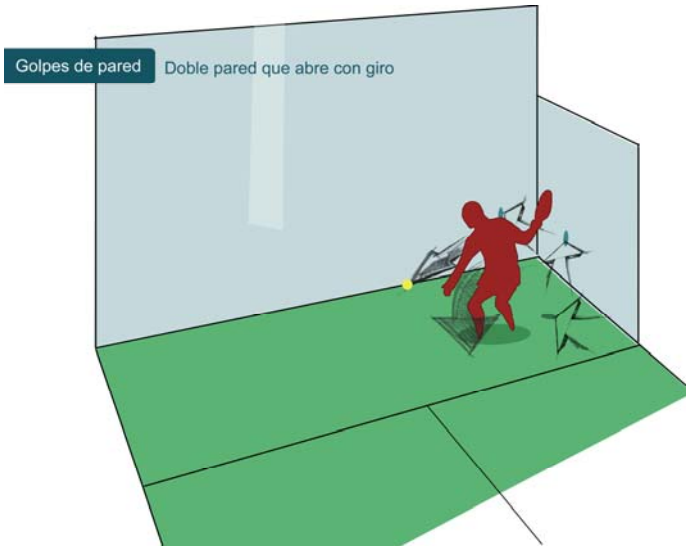


Figura 1. 25. Doble pared que abre con giro

Doble pared que cierra (figura 26). Desde la posición de espera se dejará que la bola bote en el suelo y nos sobrepase, impactando en la pared de fondo y una vez que salga habrá que desplazarse de lado (pierna izquierda delante) y en diagonal detrás de la bola hasta que impacte en la pared lateral de derecha. La pala ha de estar preparada antes de que la bola nos supere. Una vez que haya pasado se ajustarán los pasos necesarios para golpear en el punto de impacto (delante del cuerpo), calculando la velocidad con la que viene la bola ya que de ello dependerá que se abra más o menos, así como que salga más o menos despedida de la pared lateral de derecha. El recorrido de la pala será de abajo hacia arriba ya que se realizará un globo para pasar a los oponentes que puedan estar situados en la volea. Su terminación será igual que en el golpe de derecha.

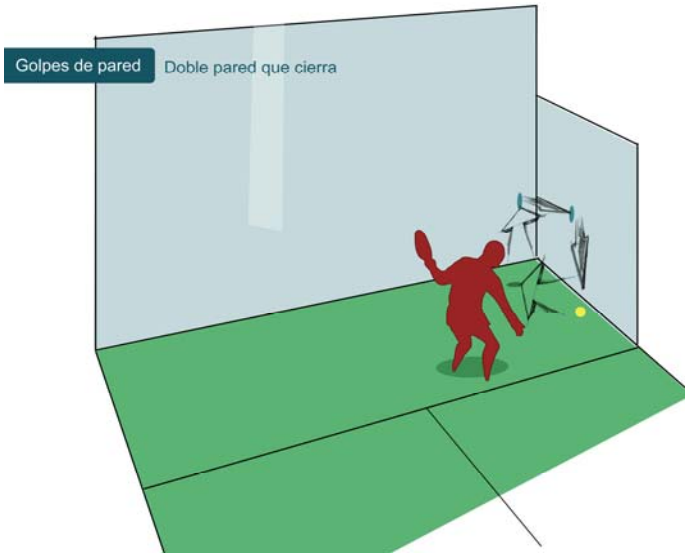


Figura 1. 26. Doble pared que cierra

El Reglamento de pádel contempla situaciones que podríamos tipificar como atípicas, aquellas en las que nos ayudamos de elementos del entorno de juego para conseguir que la bola supere la red y caiga en campo contrario. Cuando se da este hecho hablamos de contra pared. Es un golpe auxiliar, ya que puede ser utilizado como último recurso en aquellas bolas en las que no hay posibilidad de colocarse detrás de ellas, pudiendo golpear la bola con nuestra propia pared de fondo. Se distinguen la contra pared de ida y la contra pared de vuelta. Es preciso comentar que también se puede realizar sobre las paredes laterales y la denominación es la misma. Como la ejecución y el porcentaje de estos golpes suele ser bajo comparado con el resto, no hemos distinguido, a efectos de este estudio, entre las diferentes situaciones contempladas en este párrafo, por lo que independientemente de cómo se produzcan, siempre las contabilizaremos como contra pared.

Contra pared (figura 27). Analizando la contra pared de ida, nuestra posición de referencia será como en la preparación del golpe de derecha, mirando hacia nuestra pared de fondo, con la diferencia de que la pala se deja caer por completo, con el brazo casi totalmente extendido, como si se quisiera abanicar al suelo, perpendicular a éste. El punto de impacto será lo más bajo posible para posibilitar el movimiento ascendente del brazo acompañando a la bola de abajo hacia arriba, intentando que la bola vaya lo mas vertical posible y que impacte en el punto más alto de la pared de fondo; de esta forma rebotará describiendo una trayectoria parabólica, rebasando a los oponentes que se encontraran en la volea y consiguiendo una buena profundidad para evitar los golpes de definición de los adversarios. Su terminación será señalando a la pared de fondo en el punto más alto. Si en su defecto, se estima más oportuno devolver la bola ejecutando una contra pared de vuelta, se hará con la misma preparación anterior, pero con la diferencia de que se ejecutará después de que la bola impacte sobre la pared de fondo, debiendo golpearla antes de que caiga por segunda vez al suelo.

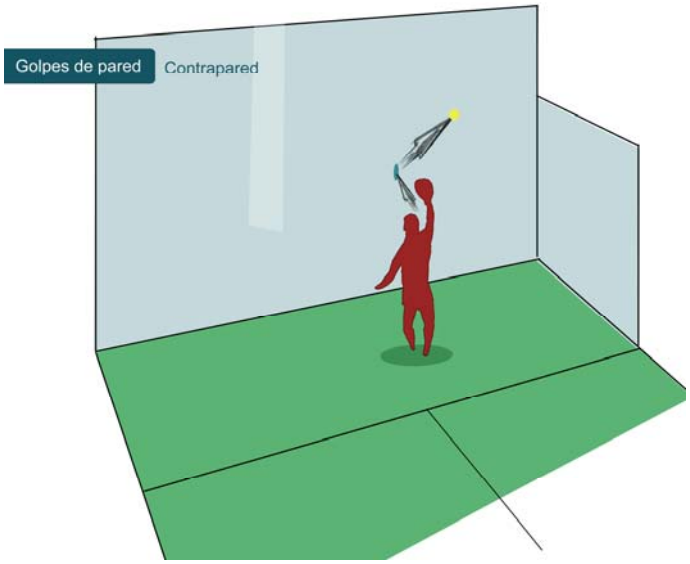


Figura 1. 27. Contra pared

Existen dos versiones más de la contra pared, las que se ejecutan recurriendo a las paredes laterales. En ambos casos se pueden realizar tanto de ida como de vuelta, es decir, previo o tras rebote de la pelota en una de las paredes laterales. Eso si, habrá que ponerlas en juego de cara al campo contrario, ya que se intuye realmente complicado realizar una contra pared lateral que después de impactar en dicha pared lo haga sobre la de fondo y regrese con la fuerza suficiente para traspasar la red. La preparación del golpe será muy similar a la detallada en las paredes laterales, modificando la trayectoria de la bola que habrá que dirigirla hacia la pared lateral y con el suficiente ángulo para que traspase la red y bote dentro del campo contrario. Se puede desarrollar tanto de derecha (figura 1.28) como de revés (figura 1.29).

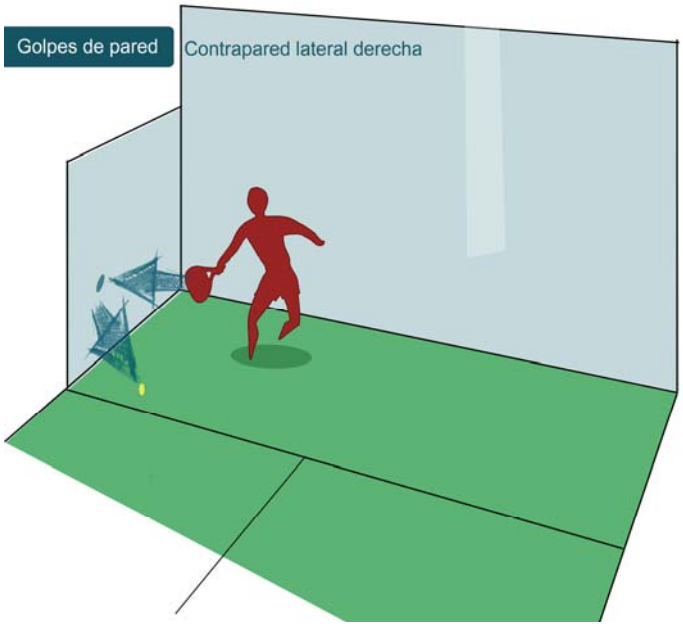


Figura 1. 28. Contra pared lateral de derecha

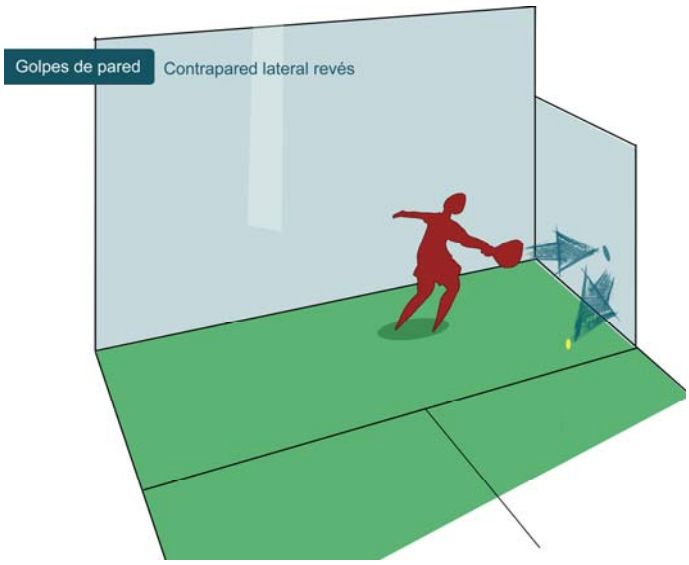


Figura 1. 29. Contra pared lateral de revés

1.5.4. TÉCNICAS DE RED

Las anteriores corresponden a los recursos técnicos que nos ofrece esta modalidad deportiva cuando nos encontramos al fondo de la pista. A partir de ahora, expondremos las posibilidades que se nos brindan cuando nos encontramos próximos a la red y tenemos la oportunidad de presionar a los oponentes. Dentro de las técnicas de red se han incluido aquellas que nos permiten mantener nuestra posición cerca de la red y seguir atacando a los rivales. Normalmente no son impactos resolutivos,

sino de mantenimiento. No obstante este matiz dependerá de la propia dinámica del juego.

Volea de derecha (figura 30). Éste es uno de los golpes de ataque del pádel. Nuestra colocación deberá estar en torno a los 2-3 metros de la red y la bola se golpea antes de que bote por primera vez en el suelo. Los pies se prepararán igual que en el golpe de derecha, es decir, pierna izquierda delante (en caso de diestros), quedando de lado mirando nuestra malla de derecha. A su vez, se lleva la pala a la altura de nuestra cabeza con el codo abajo, formando un ángulo recto, la mano izquierda se queda delante de nuestro cuerpo señalando la pared de fondo de nuestros adversarios. La pala se preparará a esa altura abriéndose hasta la línea del hombro, nunca más allá de éste, ya que al ser el espacio de juego tan reducido se está obligado a una mayor capacidad de reacción a la hora de golpear y cuanto mayor tiempo se ahorre mejor se ejecutará el golpe. Cuando se haya calculado la distancia de la bola, mediante el ajuste de pasos, se localizará el punto de impacto justo delante de nuestra cabeza. Al ser impactada la bola, el recorrido de la pala seguirá de atrás hacia delante siempre por la línea de la cabeza hasta terminar encontrándose con la mano izquierda.

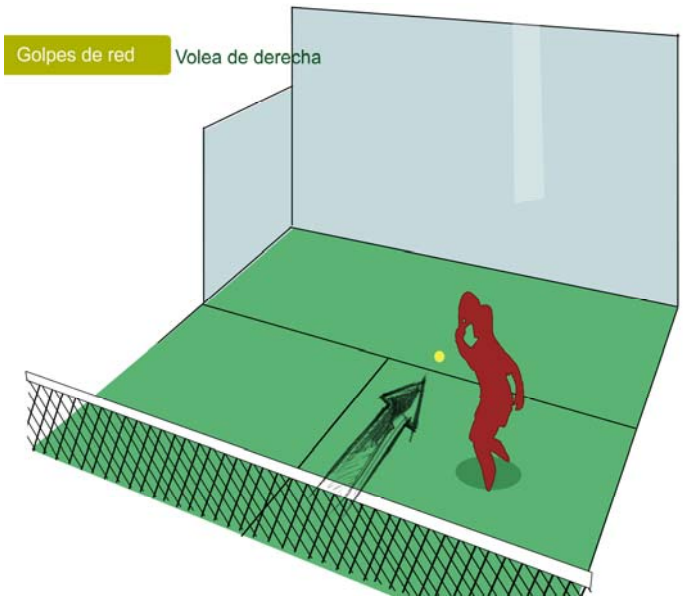


Figura 1. 30. Volea de derecha

Volea de revés (figura 31). Tal y como se comentó en la explicación de la volea de derecha, la de revés es otro de los golpes de ataque del pádel. La colocación será similar a la volea de derecha (2-3 metros de la red), y la bola se golpeará antes de que bote en el suelo. Se preparan los pies igual que en el golpe de revés, es decir, pierna derecha delante (en caso de diestros), colocándonos de lado mirando nuestra malla de revés, a su vez, se lleva la pala a la altura de nuestra cabeza con el codo abajo, en ángulo recto. La mano libre sujeta la pala por el cuello. La pala se preparará a esa altura abriéndose hasta la línea del hombro, nunca

más allá de éste, ya que al ser el espacio de juego tan reducido se está obligado a una mayor capacidad de reacción a la hora de golpear y cuanto mayor tiempo se ahorre, mejor se realizará el golpe. Cuando se tenga medida la distancia de la bola mediante el ajuste de pasos, se buscará el punto de impacto justo delante de nuestra cabeza, por ejemplo, como tener en la cara de nuestra pala pegada una foto y querer enseñarla al oponente. Al ser impactada la bola, el recorrido de la pala seguirá de atrás hacia delante siempre por la línea de la cabeza hasta terminar con el brazo extendido, la pala a la altura de nuestros ojos y el brazo libre totalmente extendido atrás para equilibrar.

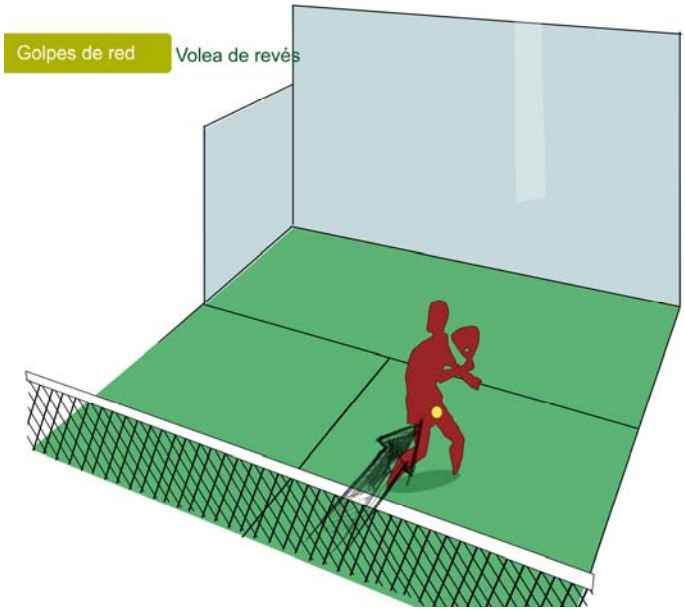


Figura 1. 31. Volea de revés

Bandeja (figura 32). Es un golpe muy parecido al remate, también de ataque, pero con la diferencia de que a la hora de abrir la pala, ésta estará mirando al cielo como si fuera una bandeja donde se transportan vasos y platos, de ahí su nombre. Se realizará también de arriba hacia abajo, trazando una diagonal con el brazo en el lado derecho de nuestro cuerpo y realizando un pequeño giro de hombros hacia la izquierda; con ello se conseguirá imprimirle un pequeño efecto de cortado haciendo el golpe más ofensivo. Imaginando que tenemos un reloj a nuestro alrededor y las 12 horas están sobre nuestra cabeza, el punto de impacto es a las 2 horas para los diestros, mientras que para los zurdos será a las 10 horas. La terminación será a las 6 horas en ambos casos. De esta forma se dará un efecto cortado para lograr menos rebote y tomar así la iniciativa. Su terminación tendrá lugar más hacia delante y de fuera hacia adentro a la altura del pecho.

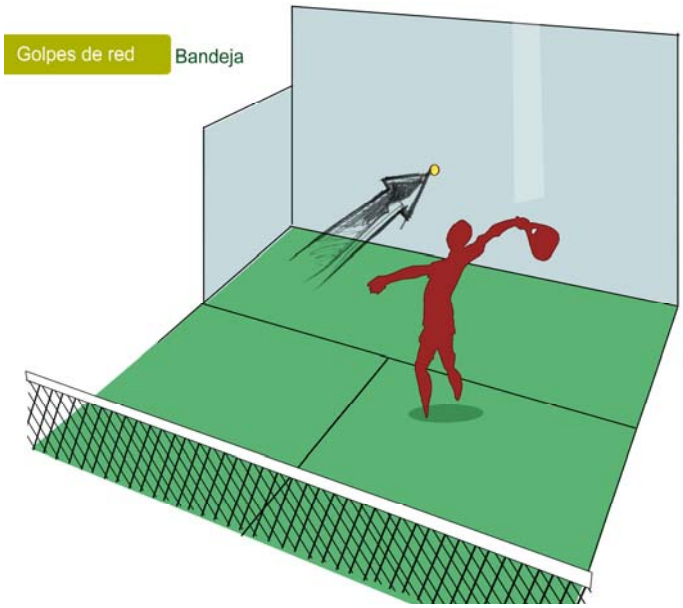


Figura 1. 32. Bandeja

Dejada (figura 33). Si los jugadores que se encuentran defendiendo, en algún momento en la disputa de un punto se encuentran muy alejados de la red (casi pegados a la pared de fondo), puede ser una acción táctica eficaz el golpear la bola de tal forma que se quede lo más próxima de la red en campo contrario que sea posible, de manera que al estar alejados a los rivales les resulte complicado alcanzar una bola corta.

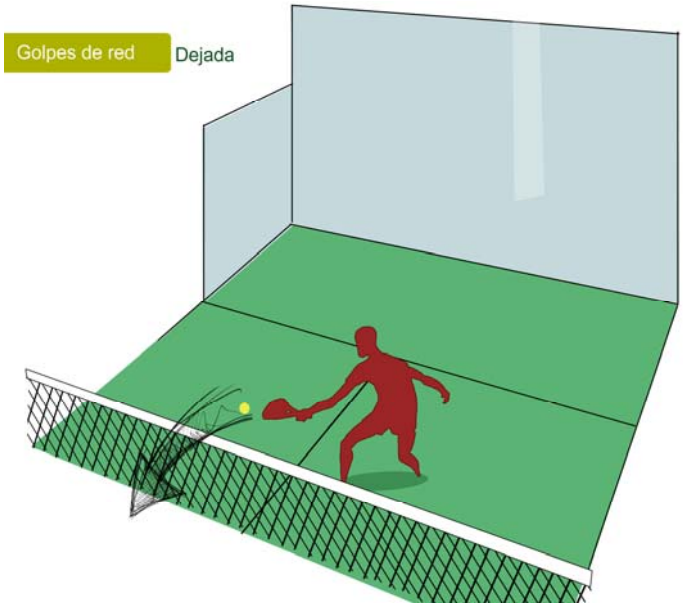


Figura 1. 33. Dejada

1.5.5. TÉCNICAS DE DEFINICIÓN

Hemos dejado para el final, las alternativas que podemos emplear para definir un punto de manera directa a nuestro favor. El abanico de posibilidades es muy extenso, debido principalmente a las características del recinto de juego. De las seis que se han incluido en este bloque, cuatro son de ataque, mientras que las dos últimas serían defensivas, como consecuencia de contrarrestar alguna de las técnicas anteriores cuando no han sido definitivas. En muchos casos, la situación de la pelota es ventajosa para los que contrarrestan el ataque, por lo que suele ser definitiva, de ahí que se haya enmarcado dentro de esta categoría.

Remate (figura 36). Consiste en golpear la bola por encima de nuestra cabeza y delante del cuerpo, llevando la pala de arriba hacia abajo. Existen dos tipos de remate, con bote o sin bote, en cualquier caso su ejecución será la misma, pero teniendo en cuenta ajustar los pasos necesarios en caso de que se quiera golpear con bote. Con la posición según el golpe de derecha, es decir, pierna izquierda adelante y colocándonos de lado, la pala se llevará detrás de la nuca por encima de la cabeza, intentándonos tocar con el canto de la pala en la espalda. Al venir la bola se ajustarán los pasos necesarios, teniendo en cuenta si se pretende que la bola bote o no, para meternos debajo de ella cuando caiga y buscar el punto de impacto en el sitio más alto, golpeándola delante del cuerpo, para continuar con un movimiento de arriba hacia abajo, terminando con la pala entre el brazo izquierdo y el cuerpo, realizando el mismo gesto de enfundar una espada. Es un golpe casi definitivo, aunque si no se ejecuta a la perfección pueda dar lugar al contraataque de los rivales y que un punto ganador a nuestro favor se vuelva en nuestra contra y se pierda.

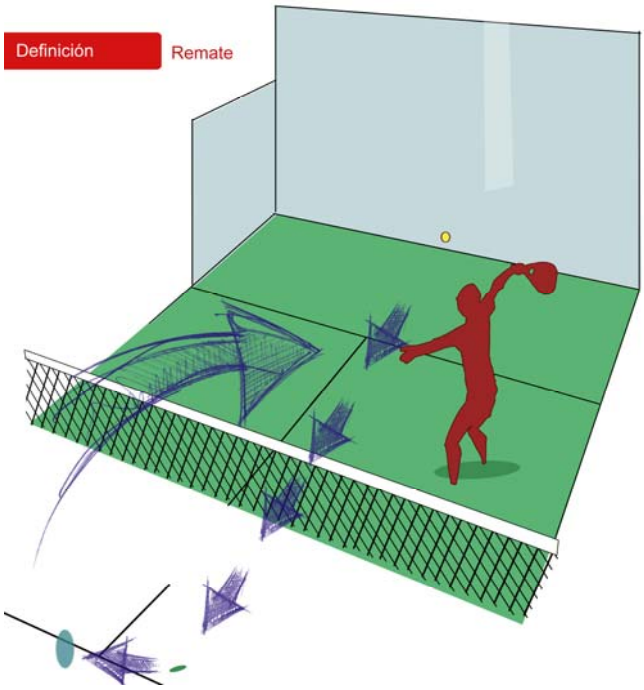


Figura 1. 34. Remate

Finta de remate (figura 37). Este recurso se puede utilizar cuando los jugadores que defienden en el fondo de la pista, ante un posible ataque de sus rivales que están en la red, se lanzan a la carrera para poder contrarrestar ese impacto que dejará la pelota cerca de la red. El jugador que va a realizar el remate previendo que los rivales puedan alcanzar la bola cerca de la red, convirtiéndose en un contraataque casi definitivo, realiza un amago de remate, golpeando suavemente la pelota de manera que no alcance la pared de fondo, y si lo hace sea un rebote muy corto, y evitar la devolución de los adversarios al detectar el engaño. La preparación es exactamente igual al remate, sólo que la terminación se hace lentamente para conseguir el efecto deseado. Tampoco es un golpe definitivo, y si no se realiza a la perfección, permitirá a los contrarios responder a ese ataque. Es una acción de recurso que varía la acción inicial de remate, rompiendo el movimiento, para sorprender al adversario.

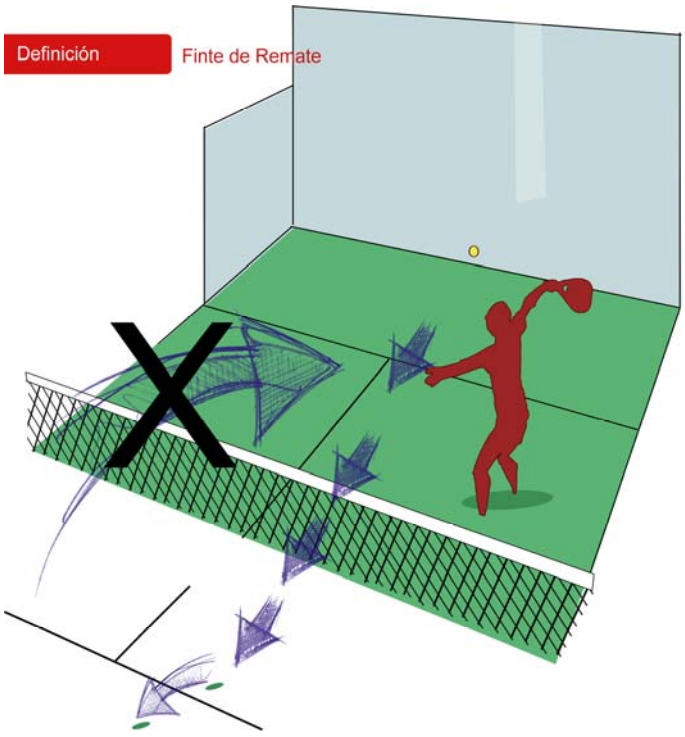


Figura 1. 35. Finta de remate

Remate por tres (figura 36). Si la cancha de juego está formada por paredes laterales de 3 metros, suele ser un recurso muy útil para los jugadores que tienen una técnica muy depurada de remate, realizar esta técnica en diagonal, buscando que la pelota tras rebotar en el suelo y posteriormente en la pared de fondo, coja altura de manera que la trayectoria parabólica que tome le permita sobrepasar la pared lateral situada a una altura de 3 metros. La preparación y la ejecución serán similares al remate, cambiando la dirección de golpeo, es decir, en lugar de hacerlo en paralelo debe ir en diagonal. Si las condiciones de la pista

no permiten el juego fuera de la misma, esta técnica será definitiva, puesto que no será posible salir de la pista para ponerla de nuevo en juego. Si está permitido el juego fuera del entorno de juego, no es un golpe definitivo e imperfectamente ejecutado puede suponer un punto para los adversarios si alcanzan la bola en buenas condiciones.

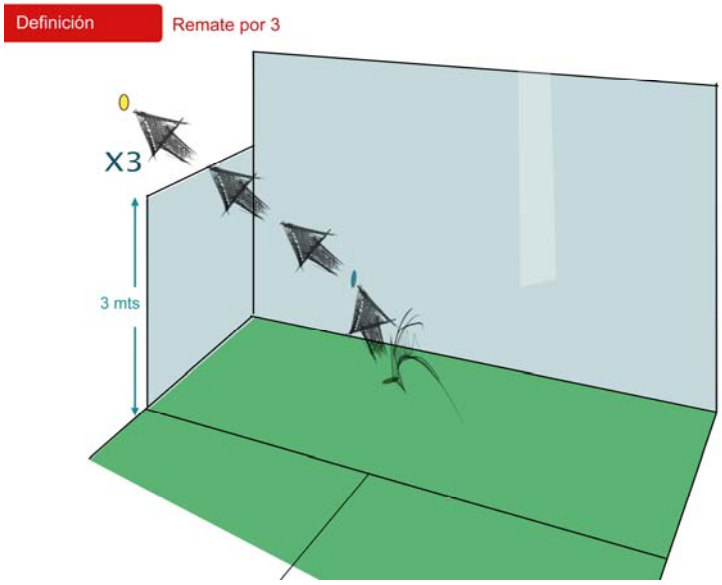


Figura 1. 36. Remate por tres

Remate por cuatro (figura 37). Si se produce una clara situación de desequilibrio de forma que un globo lanzado por los rivales se quede excesivamente corto tal que su previsible impacto con el suelo sea cercano a la red, lo opción más interesante es la de golpear con cierta intensidad la pelota hacia abajo para conseguir que tras su golpeo con el suelo tome la altura suficiente para superar la pared de fondo, a una altura de 4 metros. Este tipo de actuaciones son siempre definitivas, puesto que aunque las características de la pista permitan el juego fuera del recinto cerrado, es imposible que a los jugadores les de tiempo a salir de la pista y alcanzarla justo detrás de la pared de fondo. La preparación y la ejecución del golpe son similares al remate, salvo que hay que buscar que el bote de la bola sea cercano a la red para que esta pueda alcanzar la altura necesaria para superar los 4 metros. En el remate, la pelota debe botar cerca de la línea de saque para que la pelota rebase la altura de la red con la calidad necesaria para evitar que la alcancen los rivales.

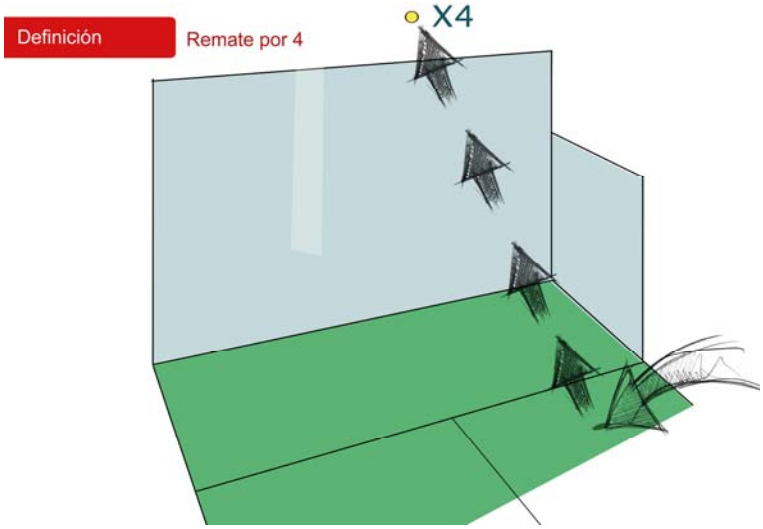


Figura 1. 37. Remate por cuatro

Contraataque de derecha (figura 38). Después de un remate para volverse la pelota a campo propio e intuyendo esta situación por parte de los jugadores que se encuentran defendiendo, estos pueden anticiparse a la jugada, aproximándose a la red con celeridad esperando que la pelota les llegue tras el impacto de la misma sobre la pared de fondo. Prácticamente no existe preparación ya que no hay tiempo, por lo que normalmente debemos de extender el brazo hacia delante en pos de la pelota, terminando el golpe como en el caso de la derecha.

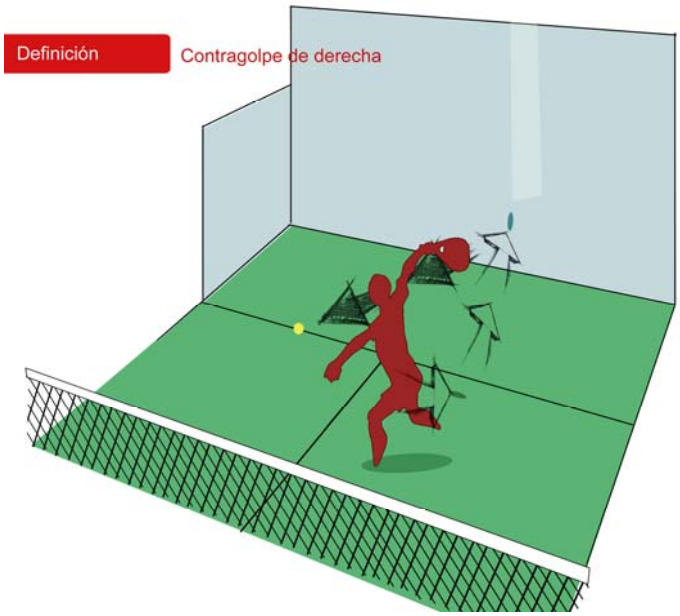


Figura 1. 38. Contraataque de derecha

Contraataque de revés (figura 39). Es la misma situación que la comentada en el párrafo anterior, con la salvedad de que la bola la atacamos por el costado izquierdo, ejecutando, por lo tanto, la técnica de revés.

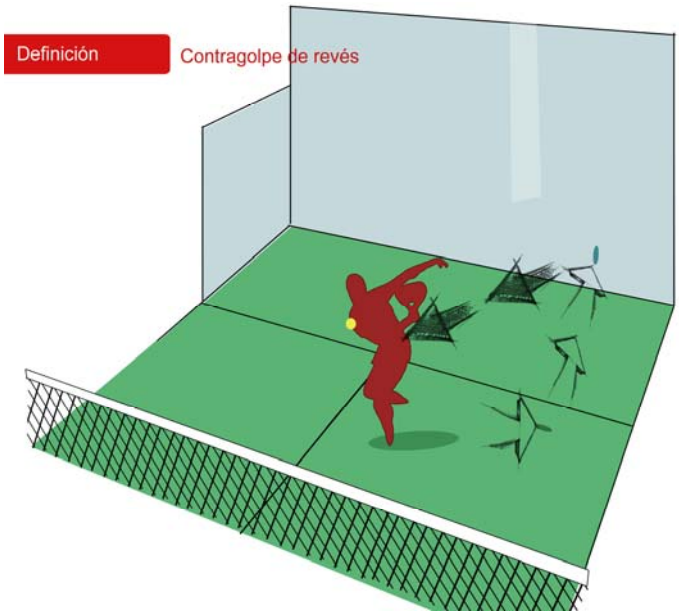


Figura 1. 39. Contraataque de revés

1.5.6. TÉCNICA DE SERVICIO (SAQUE)

Saque/servicio. El saque o servicio será el golpe con el que se pondrá en juego la pelota y comenzará el tanto. El jugador que saca se colocará detrás de la línea de saque, hará botar la pelota detrás de dicha línea y entre la línea central y la pared lateral. La golpeará en diagonal o cruzado de manera que bote en el cuadro de saque opuesto en el campo contrario. El reglamento nos obliga a golpear la pelota por debajo de la cintura, en caso contrario, se considera como falta.

El saque tiene algunas variantes, aunque nos centraremos en el saque plano ya que es el más fácil de realizar. Para realizar este golpe, el jugador se coloca de lado, con los pies alineados, izquierdo adelante y derecho atrás (al contrario en el caso de los zurdos) y piernas ligeramente flexionadas. Llevará la pala hacia atrás, paralela al suelo, con los cantos semiabiertos y golpeará la pelota delante del cuerpo igual que si fuera una derecha, trazando una línea recta desde que comienza el golpe hasta que golpea finalizando el golpe de igual manera como si se tratara de una derecha. Tenemos que procurar que la dirección de la pelota en el servicio impacte el suelo cerca de la pared lateral para dificultar al máximo la devolución, aunque de vez en cuando podamos sorprender con algún saque paralelo para que el contrario no se acostumbre a la devolución.

1.6. REGLAMENTO DEL PÁDEL

El deporte de competición está sujeto a reglas que condicionan o favorecen su desarrollo. De hecho, las características y la esencia que diferencian las modalidades deportivas están vinculadas a la definición reglamentaria de cada disciplina. Es, por consiguiente, una necesidad ineludible conocer con precisión el reglamento de pádel, de cara a poder descubrir las características del mismo, y definir las estrategias más eficaces para profundizar en el estudio que nos proponemos. El propósito de este apartado no es el de incluir el reglamento de pádel vigente en la actualidad. Y si el de exponer algunas cuestiones reglamentarias que lo delimitan y caracterizan, y que, en consecuencia, nos permitirán esclarecer algunas de las situaciones que irán saliendo a la luz a lo largo del trabajo. La idea es que se pueda seguir el contenido del mismo sin la necesidad de tener que recurrir a otros documentos para localizar situaciones normativas referidas en alguno de los episodios de esta investigación.

1.6.1. LA PISTA

El recinto de juego merece una especial atención, no con la exigencia de una Reglamentación pero si por su peculiaridad. Se reduce a un rectángulo de juego de 20 m de largo y 10 m de ancho. Este terreno se encuentra dividido en su mitad por una red que delimita dos espacios de juego antagónicos y simétricos, que ocuparán alternativamente cada equipo participante en una lid, pero nunca ocupando espacios comunes. Cada equipo defenderá un cuadrado de 10x10 m.

Dentro de cada espacio individual se pueden observar dos líneas que dibujan el recinto permitido durante el saque. La línea que transcurre paralela a la red a 7 metros de ella se conoce como línea de saque, mientras que la perpendicular que la une a la red se llama divisora de saque (que pertenece al terreno que delimita). Esta última está situada a una distancia equidistante de las paredes laterales.

El perímetro de juego es otra de las características definitorias de esta disciplina. Todo el se encuentra encerrado por diferentes tipos de superficies. Los fondos y las paredes laterales pueden estar fabricados por muro o cristal, mientras que el resto de los costados de la pista lo son de alambre, que puede ser electrosoldado o alambrada ganadera. Los fondos tienen una altura de 4 metros, de los cuales los 3 primeros corresponden al tipo de material (muro o cristal), mientras que el último metro lo es de alambrada. El primer paño de pared lateral, el que está unido al fondo, es idéntico al fondo, es decir, 3 metros del mismo material (muro o cristal) y un metro más de alambrada. El siguiente tramo de pared lateral tiene una altura de 3 metros, de ellos los dos primeros son del material elegido (muro o cristal), mientras que el tercero sería de

alambrada. Los restantes 6 metros de pared lateral, hasta alcanzar la red, lo serán de alambrada (figura 1.40).

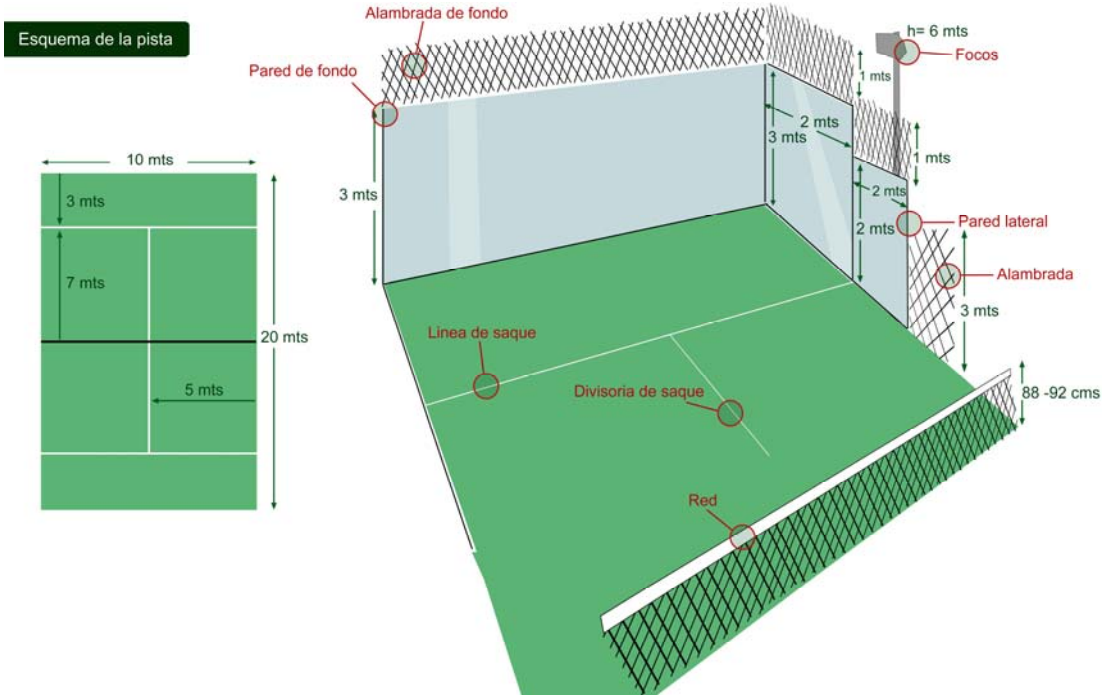


Figura 1. 40. Características de una pista de pádel

1.6.2. SISTEMA DE PUNTUACIÓN EN UN PARTIDO

De las lecturas sobre los orígenes de los deportes de pelota y pala, se puede intuir que la puntuación, de la mayoría de los deportes de raqueta que se conocen en la actualidad, tiene un origen basado en los cuartos que conforman un uso horario de nuestro actual sistema de tiempo (una vuelta completa de reloj). Es decir, para no confundir el desarrollo del set (1, 2, 3, ...) con el de los juegos se decidió un contaje diferente para estos últimos. Es el criterio que seguían las primeras modalidades deportivas que empezaron a practicarse en Europa, tras la caída del imperio romano. Particularmente, nos parece el argumento más plausible. Posteriormente, y con la incorporación de la cultura anglosajona al escenario de la actividad física, se implanta en el tenis moderno, en el que según parece, y por cuestiones fonéticas, el tercer punto ganado de cada juego, que debería ser forthy five (45), se redujo a forthy (40). Y así ha continuado hasta nuestros días, convirtiéndose en la base para la contabilización de los puntos en el desarrollo de un juego en pádel.

En concreto, cuando una pareja gana su primer punto se cantará “15”. Al ganar el segundo pasará a “30” su marcador. Cuando logra el tercero variará a “40”. Conseguido el cuarto punto (1 vuelta completa de reloj) ganará el “juego”, excepto si ambas parejas han sumado tres

puntos, con lo que se produce una situación de igualdad que recibe el nombre de "iguales". El tanto siguiente a la situación de iguales se denomina "ventaja" en favor del ganador, y si el mismo vuelve a llevárselo se adjudica el juego. En caso de perderlo, se volvería a la posición de iguales. Y así sucesivamente, hasta que uno de los participantes haya ganado dos puntos consecutivos desde dicha posición. Es decir, para ganar un juego habrá que conseguir 4 puntos con diferencia de dos, pero si se alcanza la posición de iguales, vencerá el juego la pareja que consiga dos puntos seguidos desde dicha situación.

En cuanto a los sets, el criterio es diferente, sumando una unidad cada vez que una pareja se hace con un juego. La dupla que primero consiga hacerse con 6 juegos, siempre con un mínimo de dos de ventaja, se anotará el set. En caso de empate a 5 juegos se deberán jugar dos más, que deberán caer del mismo lado para hacerse con dicho set por un tanteo de 7-5. Si no es así, y cada binomio logra uno de los juegos se produce una nueva igualdad, en este caso, un empate a 6 juegos. Llegados a este extremo se aplicará el "tie-break" o desempate.

El patrón de contaje para el desempate es similar al expuesto para los sets, añadiendo una unidad al casillero de la pareja que en cada ocasión logra hacerse con un tanto durante la disputa del tie-break. Empezando por cero se irán sumando tantos al equipo que los gana (0, 1, 2, 3, ...), hasta que uno de ellos alcance la cifra de 7 puntos, siempre y cuando lo haga con dos de ventaja. De esta manera, la pareja gana el juego de desempate (o tie-break) y, por consiguiente, el set. Si se produce un empate a 6 o sucesivos, resultará vencedor aquella dupla que consiga dos tantos seguidos desde la posición de equilibrio (6-6, 7-7, 8-8, etc.).

Los partidos se jugarán al mejor de tres sets, o sea, que una pareja necesita ganar dos sets para hacerse con el partido. En el caso de empate a un set, y siempre que se haya establecido previamente, se podrá jugar el tercer set sin aplicar el "tie break" o desempate, es decir, si se produce empate a seis juegos, ganará aquel que consiga dos de diferencia.

En la última revisión reglamentaria (enero 2010) se han incorporado otros métodos alternativos para resolver los partidos que dan mayor riqueza aún si cabe a esta práctica. Estas medidas se vienen aplicando en competiciones amateur y en cuadros de consolación, nunca, de momento, a nivel profesional, por eso sólo se comentarán brevemente para su conocimiento. Las opciones que se contemplan son las siguientes:

a) **Método de tanteo "sin ventaja" (punto de oro)**. La puntuación de los juegos es la tradicional, salvo al producirse la situación de iguales (3 puntos ganados por pareja). En este caso se jugará un único punto cuyo vencedor logrará hacerse con el juego en disputa. En este supuesto, la pareja restadora elegirá si quiere

recibir el servicio del lado derecho o del lado izquierdo de la pista.

b) **Set a cuatro o mini set**. La pareja que gane cuatro juegos ganará el set, siempre que lo haga con dos juegos de ventaja como mínimo sobre los contrarios. Si se produce un empate a 3 juegos habrá que disputar dos juegos adicionalmente. Si persiste el empate a cuatro juegos, se resolverá la igualdad con la disputa del juego de desempate.
c) **Tie-break decisivo del partido (7 puntos)**. Cuando el tanteo de un partido llegue a un set iguales, se jugará un tiebreak para decidir el ganador del partido. Este tie-break decisivo sustituye al último set. La pareja que obtenga siete puntos ganará el tie-break y el partido, siempre que lo haga con un margen mínimo de 2 puntos.
d) **Tie-break decisivo del partido (10 puntos)**. Ídem al supuesto anterior, con la salvedad de que el juego de desempate para dirimir el desenlace del tercer set, y, por ende, el vencedor del partido, se disputará al que alcance antes la cifra de 10, con diferencia de dos sobre sus contendientes.

1.6.3. TIEMPOS DE ESPERA Y DESCANSO

El Juez Árbitro dará por perdido el partido a cualquiera de las parejas cuyo/s jugadores no estén en la pista preparado/s para jugar 10 minutos después de la hora prevista para el inicio del mismo, salvo aquellos casos en los que el Juez Árbitro considere que son consecuencia de fuerza mayor. Las siglas que se utilizan cuando una dupla no se presenta a un enfrentamiento en hora son WO, término anglosajón que proviene de "walkover**",** aunque sería más propio decir "walk out**".** En ambos casos, significa abandono**.**

El peloteo de cortesía con los contrarios, será de 5 minutos y obligatorio. Como norma, el juego debería ser continuo, desde el momento en que se inicie el partido (cuando se efectúa el primer servicio) hasta que se acabe, por lo tanto, el partido nunca deberá suspenderse o retrasarse con el propósito de permitir que un jugador recupere fuerzas o reciba instrucciones o consejos. Entre puntos el tiempo máximo permitido es de veinte (20) segundos. Los jugadores cambiarán de lado cuando la suma de juegos del set en disputa sea impar, disponiendo de un máximo de noventa (90) segundos. Esta norma no se aplica después del primer juego de cada set y durante un tie-break (deben de cambiar de lado cuando la suma de los puntos disputados sea múltiplo de 6), de manera que el juego será continuo y los jugadores cambiarán de lado sin ningún descanso. Al final de cada set se concederá un descanso de ciento veinte (120) segundos como máximo. Los tiempos anteriores empiezan en el momento en que acaba un punto, y finalizan cuando se inicia el servicio del siguiente punto.

1.6.4. POSICIÓN DE LOS JUGADORES

Cada pareja de jugadores se colocará en cada uno de los campos, ubicados a uno y otro lado de la red. El jugador que ponga la pelota en juego es el que saca (servidor) y el que contesta el que resta (restador). El jugador que recibe puede colocarse en cualquier lugar de su campo, al igual que su compañero y el compañero del servidor. No existe ninguna limitación en cuanto al posicionamiento de los jugadores a la hora de sacar, salvo el que efectúa el saque, que deberá hacerlo desde el lugar habilitado para ello.

1.6.5. EL SAQUE O SERVICIO

Todos los puntos se inician con el saque. Si el primer saque es fallido se dispondrá de una segunda oportunidad. Si se yerra la segunda pierde el punto la pareja al servicio, disponiéndose para un nuevo servicio en el otro lado del campo rival. Aunque son muchos los matices que regulan este aspecto del pádel, expondremos los más interesantes para nuestro estudio, como los que se apuntan a continuación:

a) El que lo ejecute (el servidor) deberá estar en el momento de iniciarlo con ambos pies detrás de la línea de saque, entre la prolongación imaginaria de la línea central de saque y la pared lateral (recuadro de saque), y que los mismos permanezcan en ese espacio hasta que la pelota sea golpeada.
b) El servidor botará la pelota en el suelo para efectuar el saque dentro del recuadro de saque en que se encuentre. Queda obligado a no tocar con los pies la línea de saque, ni la línea imaginaria continuación de la línea central.
c) En el momento de golpear la pelota en el saque, esta deberá estar a la altura o por debajo de la cintura, y el jugador debe tener al menos un pie en contacto con el suelo. Es decir, no se podrá golpear la pelota por encima de la cintura en el momento de efectuar el servicio, con los pies en el suelo.
d) La pelota golpeada deberá pasar por encima de la red hacia el recuadro de recepción de saque situado en el otro campo, en dirección diagonal, haciendo que el bote inicial se produzca en dicho recuadro, que incluye las líneas que lo delimitan. Comenzará sacando sobre el recuadro de recepción de saque que esté situado a su izquierda y, terminado el punto, lo hará sobre el de su derecha, procediendo a partir de este momento alternativamente.
e) En el momento de impactar la pelota o en un intento fallido con intención de golpearla, el saque se considerará efectuado.
f) La pareja que tenga el derecho a servir en el primer juego de cada set, decidirá cuál de los componentes de la misma comenzará a servir. A su vez, al terminar el primer juego, la pareja que ha venido restando pasará a sacar eligiendo el jugador que debe hacerlo y así alternativamente durante todos los juegos de

un set. Una vez establecido el orden de servicio, este no puede ser alterado hasta el comienzo del siguiente set.

En general, en el servicio será falta si se infringe lo dispuesto en la regla 6 del Reglamento de Juego, respecto al saque o servicio. Además de las situaciones contempladas en dicha regla, se considerará erróneo cuando se den algunas de las siguientes situaciones:

- El servidor falla totalmente al intentar golpear la pelota.
- La pelota bota fuera del recuadro de recepción de saque, que incluye las líneas que lo delimitan, teniendo en cuenta que las líneas son buenas.
- La pelota golpea al servidor, a su compañero o cualquier objeto que lleven consigo.
- La pelota bota en el recuadro de recepción de saque contrario y toca la malla metálica que delimita el campo antes del segundo bote.
- La pelota bota en el recuadro de recepción de saque contrario y sale directamente por la puerta en una pista sin zona de seguridad y juego exterior.

1.6.6. EL RESTO O DEVOLUCIÓN DE SAQUE

El jugador que resta deberá esperar a que la pelota bote dentro de su recuadro de recepción de saque y golpearla antes de que toque el suelo por segunda vez. Además, hay que tener presente las siguientes consideraciones:

a) La pareja que recibe el saque en el primer juego de cada set decidirá cuál de sus dos integrantes comenzará a restar, y dicho jugador continuará recibiendo el primer servicio de cada juego hasta la terminación del set.
b) Cada jugador recibirá durante el juego alternativamente el saque, y una vez que el orden haya sido decidido, no podrá ser modificado durante ese set o tie-break, pero sí lo podrá hacer al principio de un nuevo set.
c) Si al jugador que resta o a su compañero les golpeara la pelota o la tocaran con la pala antes de que hubiera botado, se considerará tanto del jugador al servicio.

1.6.7. PELOTA EN JUEGO

La pelota será golpeada alternativamente por cada una de las parejas. La pelota estará en juego desde el momento en que se efectúe un servicio válido hasta que se cante “let” o el tanto quede decidido. Si la pelota en juego golpea cualquiera de los elementos de la pista después de haber botado sobre el suelo del campo que corresponda, permanecerá en juego y deberá ser devuelta antes de que rebote en el suelo por segunda vez.

Se consideran elementos de la pista las caras internas de las paredes, la malla metálica que cierra la pista, el suelo, la red y los postes de la red. El bastidor que enmarca las mallas electrosoldadas se considera a todos los efectos como malla metálica.

1.6.8. PUNTO PERDIDO

Las situaciones que recoge el Reglamento en cuanto a las consideraciones sobre punto perdido son numerosas. Mostraremos y extenderemos los comentarios de aquellas que nos resultan más interesantes para nuestra investigación. Se da por perdido el punto cuando:

a) Un jugador de la pareja, su pala o cualquier objeto que lleve consigo, toca alguna parte de la red, incluidos los postes, o el terreno de la parte del campo contrario, incluida la malla metálica, mientras la pelota esté en juego.
b) La pelota bota por segunda vez en su campo antes de ser devuelta.
c) La pelota, después de botar en el campo propio correctamente, salga por encima de los límites superiores (perímetro exterior), de la pista (fondo y lateral) o por la puerta.
d) Se toca la pelota antes de que ésta haya sobrepasado la red. Es decir, hasta que la pelota no haya sobrepasado el plano vertical que supone la prolongación de la red hacia arriba, el jugador que espera a devolverla no puede impactar la pelota.
e) Un jugador devuelve la pelota, bien directamente o golpeando primero en las paredes de su campo, de tal forma que, sin botar previamente, toque cualquiera de las paredes del campo contrario, la malla metálica o algún objeto ajeno a la pista que no esté situado sobre el suelo del campo contrario.
f) Un jugador devuelve la pelota, bien directamente o golpeando primero en las paredes de su campo, de tal forma que pegue en la red o en sus postes y después, directamente en cualquiera de las paredes del campo contrario, o en la malla metálica o en algún objeto ajeno a la pista que no esté situado sobre el suelo del campo contrario.
g) Un jugador golpea dos veces seguidas la pelota (doble toque).
h) Después de golpear la pelota uno de los miembros de la pareja, ésta toca al propio jugador, a su compañero o a cualquier objeto que lleven consigo.
i) La pelota impacta en cualquiera de los componentes de la pareja o de su equipación, excepto la pala, después de haber sido golpeada por uno de los jugadores contrarios.
j) Un jugador golpea la pelota y esta toca alguna de las mallas metálicas o terreno de su propio campo o en algún objeto ajeno a la pista que este situado sobre el suelo del campo propio.
k) Un jugador toca la pelota, lanzando contra ella la pala.
l) Salta por encima de la red mientras el punto está en juego.

m) Al devolver la pelota sólo un jugador podrá golpearla. Si ambos jugadores de la pareja, ya sea simultáneamente o consecutivamente golpean la pelota, perderán el punto. NOTA: No se considera doble toque cuando dos jugadores intentan golpear la pelota simultáneamente pero sólo uno la golpea y el otro golpea la pala de su compañero.
n) El jugador que golpea la pelota dentro de la pista lo hace con uno o los dos pies fuera del terreno de juego, salvo que esté autorizado el juego fuera de la pista.
o) El jugador comete falta en su segundo saque.

1.6.9. DEVOLUCIÓN CORRECTA

De igual forma que en el caso anterior, los casos que contempla el Reglamento para que la devolución sea correcta, se resumen en los siguientes puntos:

a) Si después de golpeada la pelota es voleada por cualquiera de los jugadores de la pareja contraria o les da en el cuerpo o en alguna parte de la ropa o en la propia pala.
b) Si la pelota después de golpeada bota directamente en campo contrario o impacta primero en una de las paredes del campo propio y a continuación bota directamente en el campo contrario.
c) Si la pelota bota en el campo contrario y después toca la malla metálica o alguna de las paredes.
d) Si como consecuencia de la dirección y la fuerza del golpe, la pelota bota en el campo contrario y se sale de los límites de la pista, o pega en el techo o en los focos de la iluminación, o en cualquier objeto ajeno a los elementos de la pista.
e) Si la pelota toca la red o sus postes, y después bota en el campo contrario.
f) Si la pelota en juego impacta en algún objeto situado en el suelo del campo contrario y que sea ajeno a ese mismo juego (por ejemplo otra bola).
g) Si la pelota tras botar en el campo propio retorna al campo del que la lanzó y es golpeada en campo contrario, siempre y cuando, el jugador o alguna parte de su ropa o la pala no haya tocado la red, sus postes o el campo de los contrarios.
h) Si la pelota devuelta bota en campo contrario en el ángulo (esquina) formado por una de las paredes y el suelo, se considerará devolución correcta. Esta situación es la que se conoce familiarmente como "huevo".
i) Juego autorizado fuera de la pista.

1.6.10. PUNTO GANADO

El Reglamento de Juego contempla algunas situaciones atípicas que suelen producirse con escasa incidencia, pero que cuando se producen podrían provocar confusión. Se considera que el punto es ganado cuando la pelota, tras botar en el campo contrario, se saliera de la pista por algún hueco o desperfecto de la red metálica, o bien se quedara enganchada en ésta.

Otro de los casos poco frecuentes que se pueden producir es cuando la pelota, tras botar en el campo contrario, se quedara inmóvil en la superficie horizontal plana de un muro.

1.6.11. JUEGO AUTORIZADO FUERA DE LA PISTA

Una de las características más sobresalientes y que mayor expectación genera entre el público se produce al salir un jugador fuera del recinto de juego a por una bola que ha superado los límites laterales, normalmente por el tramo situado a una altura de 3 metros. El Reglamento permite a los jugadores salir de la pista y estando fuera golpear la pelota siempre que la pista cumpla las condiciones establecidas en el apartado de la pista, zona de seguridad y juego exterior.

A partir de los 0,92 metros, y sólo en el caso de que esté autorizado el juego fuera de la pista, el poste vertical medianero entre puertas se considera zona neutral para los cuatro jugadores, pudiendo estos tocarlo o agarrarse a él.

1.7. FACTORES DE RENDIMIENTO DEPORTIVO QUE AFECTAN AL JUEGO DE PÁDEL

La manifestación deportiva está sujeta a múltiples factores que determinan la consecución del éxito en su exposición en competición. De ahí la importancia de analizar con precisión las características estructurales de la modalidad deportiva a estudiar, para definir las variantes e invariantes que afectan al juego y poder establecer las estrategias para elevar el nivel de respuesta de los deportistas en función de la propia demanda del juego.

Una de las principales preocupaciones de estudio en las ciencias del deporte se centra en conocer los parámetros de eficacia de cada modalidad deportiva y profundizar en las diferentes acciones que de manera específica pueden aparecer en el contexto competitivo. Se busca obtener la información precisa que contribuya a alcanzar el máximo nivel de rendimiento, para poder intervenir con éxito en el entrenamiento o en la propia competición.

Los parámetros de eficacia, que determinan las posibilidades de alcanzar el máximo nivel de excelencia en un deporte, son múltiples y están en dependencia con el propio deporte (reglamento), con los propios deportistas y con el contexto donde se desarrolle ese deporte. Cuanta más cantidad de información y más precisión en el conocimiento del funcionamiento de la modalidad estudiada, mayores posibilidades tendremos de elevar su rendimiento. No obstante, como indican Orta et al. (2000), el análisis de la competición en deportes sujetos a gran variabilidad presenta una gran dificultad, como consecuencia de la complejidad del fenómeno y de la indeterminación de las acciones de la propia competición.

Uno de los determinantes del rendimiento en competición deportiva será el grado de perfeccionamiento de las acciones especializadas del deportista y su nivel de correspondencia con la situación competitiva en la que se exponen, siendo necesaria la perfecta integración y sincronía de todos los factores que inciden en el juego y de los que depende la consecución de los índices más altos de eficacia (Párraga, 1999). Sin duda, las características de cada juego hacen que existan múltiples factores y que además estos no se repitan de igual manera durante la competición.

Como se expuso en apartados anteriores, el pádel tiene unas características singulares que nos inducen a contextualizarlo como un deporte de equipo, ya que se juega en pareja, pero al mismo tiempo es una modalidad de adversario con espacio separado respecto a los oponentes y delimitado por una red, siendo alternativas las intervenciones de uno y otro equipo, produciéndose relaciones de colaboración con el compañero y oposición con los adversarios, siendo numerosas las variables de acciones que se pueden producir. Además interviene un implemento (raqueta), que tiene unas características peculiares y que lo hacen diferente del manejo de implementos en otras modalidades similares. Por todo ello, en el juego no se da un orden de acontecimientos establecido, ya que está sujeto a múltiples contingencias que son difíciles de definir, lo que lo convierte en un juego caracterizado por una suma de acontecimientos desordenados y de difícil previsión. Siendo necesario que los deportistas tengan capacidades que les permitan adaptar sus respuestas a esta demanda cambiante que se genera en el juego.

El reglamento condiciona la estructura organizativa que rigen las diferentes modalidades deportivas (Gréhaigne, Godbout y Bothier, 2001). Define lo que se permite y lo que se prohíbe, determinando la esencia del juego y las posibilidades de manifestación motriz que puedan desarrollar los deportistas. De ahí que, por similitud estructural, podamos hablar de familias de modalidades deportivas, que tienen una raíz estructural muy similar pero que de manera específica presentan diferencias como consecuencia de los matices reglamentarios a los que nos referimos. Es por ello que el análisis pueda ser planteado atendiendo a este núcleo raíz para profundizar en mayor medida en los matices propios de cada

disciplina. Podemos indicar como invariantes genéricos de estas modalidades que: se juega con un implemento (raqueta), se juega en espacios separados por una red, el objetivo es que la bola impacte en el campo contrario o provocar el error del contrario, se juega por parejas, no existe un tiempo de juego definido (el sistema de puntuación es por juegos y set), el espacio de juego además del suelo se amplía a las paredes o mallas, etc.

Para conocer el funcionamiento del juego, no hay discusión entre los investigadores de que la competición es el contexto ideal del que obtener información exacta de los acontecimientos que se suceden, de sus demandas, de las necesidades de respuesta del deportista, etc. No obstante, las características de los deportes sujetos a múltiples contingencias, entre ellos el pádel, hacen que la dificultad del análisis del rendimiento en la competición dependa de un complejo sistema de interrelaciones que se producen entre los distintos factores que lo determinan. Unos implícitos o internos al propio juego y otros externos (factores ambientales, infraestructura deportiva,...). Siendo todos ellos imprescindibles para obtener la máxima información, precisa y fiable, pero debiendo tener presente que estos factores no siguen un patrón estándar, sino que se combinan entre sí en función de cada expresión motriz desarrollada durante la propia competición. Además, debemos considerar la propia variabilidad existente entre competiciones con similares características, lo que da idea de la magnitud de la dificultad de análisis y la necesidad de utilizar metodologías diseñadas para cada modalidad.

Los factores más significativos que determinan el rendimiento deportivo en las diferentes modalidades deportivas se han categorizado de manera global, en un intento de facilitar la comprensión del funcionamiento del deporte y profundizar en su conocimiento. Lo que ha generado diferentes líneas de investigación en busca de información para determinar el impacto de los distintos elementos de juego. Se pueden concretar tres grandes grupos de factores (Párraga y Delgado, 2000):

a) **Los que dependen de las características de la modalidad deportiva**. La definición reglamentaria determinará las exigencias del juego y por tanto los jugadores deberán elevar su nivel de capacidad en todos los factores para aumentar su rendimiento. Hablamos de preparación física, técnica, táctica, psicológica, teórica y estratégica. Ajustados todos ellos a las demandas específicas del juego y de las variables que en él se dan.
b) **Los que dependen de las características del deportista**. Las capacidades del deportista condicionan las posibilidades de rendimiento respecto a una modalidad deportiva concreta. La dotación genética, el entrenamiento y/o el estado de salud (lesiones, etc.) determinarán el nivel de rendimiento que pueda alcanzar. Existen factores entrenables y factores no entrenables, y todos ellos contribuyen decisivamente, de manera

interaccionada, a la elevación de las capacidades de respuesta del deportista en las diferentes situaciones de competición.

c) **Los que dependen del contexto de aplicación**. Es lógico pensar que el ámbito contextual donde se desarrolle el deporte condiciona las posibilidades de rendimiento del mismo. No son iguales las exigencias en iniciación que en alto rendimiento o en alto nivel. También, las características de la competición hacen que los matices de la misma condicionen el rendimiento. No es lo mismo competir en un Campeonato del Mundo, con la repercusión que tiene, que competir en un torneo local o en otra competición con otras connotaciones. Del mismo modo, podríamos incluir en este apartado factores medio ambientales (lluvia, temperatura ambiente, público, altitud, etc.), factores de infraestructura deportiva (superficie de juego, elementos de la instalación de juego, iluminación, ...), etc.

Debido a esta diversidad de factores, cada vez es mayor la producción científica que utiliza una metodología ecológica, con simulaciones que respetan al máximo las características originales de la modalidad y que realizan el tratamiento científico de cualquier actividad física o deportiva desde una perspectiva en la que confluyen distintos campos de conocimiento, con el fin de aportar una perspectiva interdisciplinar que englobe a cada uno de los factores de rendimiento determinantes para el conocimiento de los mecanismos básicos sobre los que se asienta una determinada acción y que posibilite el análisis del gesto desde diferentes ópticas bajo el conocimiento básico de la motricidad (Ortega, 2010).

Oña (2002) realiza un análisis de las perspectivas científicas del deporte. Expone que la exigencia de delimitación, de especialización, hace que la ciencia se estructure en diferentes niveles y áreas según la especificidad de los problemas a estudiar, aunque interrelacionados y compartiendo los atributos del conocimiento y del método. Se abren dos claras vías, las centradas en análisis de dimensión holística, con participación de diferentes perspectivas científicas, y las centradas en análisis más específicos en busca de resolver problemas concretos de un área especial.

En esta línea, Gutiérrez-Dávila y Oña (2005) definen el conjunto de conocimientos y técnicas que componen la actividad física y que pueden organizarse en el contexto de las ciencias mediante la estructura denominada *Ciencias de la Actividad Física.* Presentan la estructura formal de las ciencias de la motricidad organizándolas de la más general, perspectivas básicas, a la más concreta, técnicas aplicadas. De esta forma todo queda conectado, los conocimientos básicos constituyen el marco de los más específicos y estos a su vez de las técnicas. En la figura 1.41, se presenta de forma esquemática la estructura de las Ciencias de la Motricidad, desde las perspectivas básicas hasta las técnicas aplicadas.

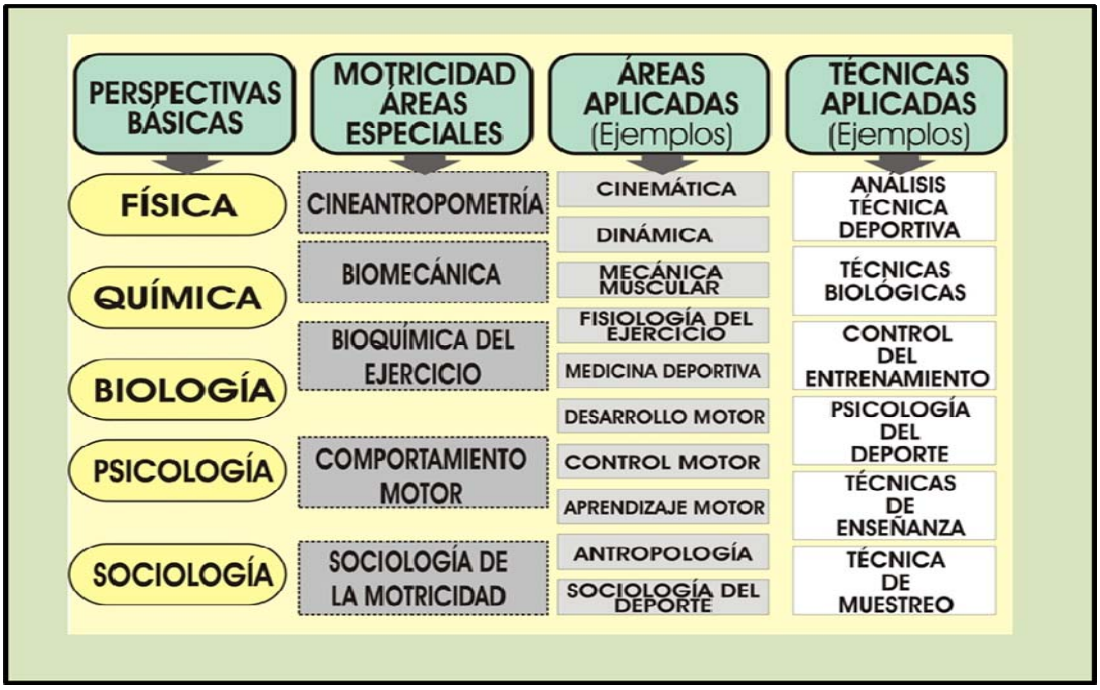


Figura 1. 41. Estructura de las Ciencias de la Motricidad (Gutiérrez-Dávila y Oña, 2005)

A partir de dicha estructura, Gutiérrez-Dávila y Oña (2005), organizan las perspectivas científicas relacionadas con el rendimiento deportivo en cinco grupos dependiendo de las disciplinas científicas que lo estudian y del desarrollo científico y tecnológico propio: Fisiología del ejercicio, Comportamiento Motor (Control, Aprendizaje y Desarrollo motor), Biomecánica, Bioquímica y Sociología del Deporte.

1.8. ANÁLISIS DE JUEGO. INVESTIGACIÓN EN PÁDEL

El análisis de los factores que determinan el rendimiento en el deporte ha sido y es uno de los objetos de estudio de mayor relevancia en la investigación deportiva. El análisis del juego, cuantificando los acontecimientos que en él se producen y su repercusión sobre la mejora del rendimiento del mismo, es un objetivo de investigación que busca deducir parámetros de referencia que contribuyan al aumento del conocimiento en cuanto al funcionamiento de una modalidad deportiva y su transferencia al entrenamiento y a la competición deportiva.

La cuantificación del gesto técnico, determinando un perfil de acontecimientos en el juego del pádel profesional es relevante y supone una información importante de cara a la planificación del entrenamiento, en busca de elevar el rendimiento del jugador en competición. Se pretende conocer qué factores determinan el rendimiento en el juego, en qué medida lo hacen y cómo se puede incidir de cara a su mejora y trasferencia a la competición real.

En pádel, como en otras modalidades deportivas de colaboración-oposición y sujetas a continua variabilidad, es el reglamento el que determina las características del juego, qué se permite y qué se prohíbe. De ahí, que aspectos técnicos, tácticos, estratégicos, psicológicos, físicos y teóricos dependan de la definición que se hace en el reglamento. Considerándose objetivo de mejora en el rendimiento y eficacia del juego elevar al máximo la competencia deportiva en relación a estos factores, desde una perspectiva individual y colectiva. Cada factor está respaldado por una disciplina científica que se encarga de su estudio. Pese a esto, debemos insistir en la necesaria interdependencia entre todos ellos, haciéndose imprescindible, de cara a la compresión veraz del juego, su tratamiento holístico.

No obstante, como ya hemos apuntado, es evidente la dificultad que conlleva el análisis del rendimiento en la competición, aspecto que se puede verificar por el complejo sistema de interrelaciones que se establecen entre los distintos factores que lo determinan, máxime cuando se analizan modalidades sujetas a variabilidad constante en las acciones de juego. Siendo tal el número de acontecimientos que hace muy complejo un análisis global del juego. De ahí que muchos estudios focalicen su atención en problemas específicos referentes a situaciones o factores concretos del juego, en los que la evaluación holística, de todos los factores, es especialmente difícil por la complejidad evaluativa que conlleva.

Como indican Marcelino, Mesquita y Sampaio (2010), el mayor grueso de trabajos de tipo descriptivo, que se han centrado en el análisis de juego en el deporte, se han realizado sobre todo en modalidades deportivas de invasión, principalmente en fútbol, hockey, waterpolo y rugby. Se trata de estudios que pretenden describir los patrones de actividades físico-motrices que desarrollan los jugadores durante el propio juego. Un gran número de estos trabajos se han orientado en las respuestas fisiológicas del deportista en función de las exigencias de juego, del puesto específico que ocupan, de los sistemas de juego, etc. Otro bloque se ha centrado en el análisis del movimiento de los jugadores en relación a acciones tácticas de ataque y/o defensa, donde destaca un elevado número de estudios en la modalidad de fútbol y voleibol.

En esta línea, siguiendo a Marcelino, Mesquita y Sampaio (2010), que hacen una profunda revisión de los trabajos más relevantes en este ámbito, destacan los estudios de Spencer et al. (2004), en hockey masculino, en el que se utilizan técnicas de observación mediante video. Los trabajos de Platanou & Geladas (2006) en waterpolo, empleando análisis de video. Los trabajos de Jäger & Schöllhorn (2007) en voleibol femenino, recurriendo al uso de grabación y sincronización de video y el empleo de software. Los trabajos de Rampinini et al. (2007) en fútbol masculino, que hacen un análisis semiautomático de video de juego. Los de Macleod et al. (2009) que emplean GPS en hockey masculino. Los de Castagna et al. (2009) que en futbol sala masculino aprovechan un sistema computerizado de análisis de video. Los de Barbero et al. (2009),

que analizan el perfil de la actividad de jugadoras infantiles de fútbol con el manejo de GPS, y los de Platanou (2009), que en waterpolo hace un análisis sirviéndose del video.

Otro importante foco de análisis tiene naturaleza comparativa, con estudios que se centran en el análisis de los indicadores de rendimiento, en función de las diferentes posiciones que ocupan los jugadores en el terreno de juego (puestos específicos). Entre ellos destacan los trabajos de Vanlandewijck et al (2004); Bloomfield, Polman, y O'Donoghue (2005); Burgess, Naughton y Norton (2006); Platanou y Geladas (2006); Jäger y Schöllhorn (2007); Rampinini, Coutts, Castagna, Sassi y Impellizzeri (2007); Tscholl, O'Riordan, Fuller, Dvorak y Junge (2007), entre otros.

También hay trabajos que comparan diferentes niveles competitivos, en busca de encontrar similitudes y/o diferencias como consecuencia de la variable nivel deportivo. Entre otros, destacan los de Eom y Schutz (1992); Vanlandewijck et al (2004); Quarrie y Hopkins (2007) y Lupo et al. (2010).

El análisis de los sistemas de puntuación también ha sido motivo de preocupación de los investigadores. Buscando definir cómo afectan las alteraciones de los sistemas de puntuación en el desarrollo del juego. Un ejemplo lo encontramos en la modalidad de bádminton, donde se realizaron modificaciones significativas en el sistema de puntuación oficial y se analizaron las alteraciones de esas modificaciones y su repercusión en el juego en parámetros tácticos y fisiológicos (Pearce, 2002; Bloomfield et al 2005; Chen y Chen, 2008 y Marcelino, Mesquita y Sampaio, 2010).

Otra variable analizada ha sido el género (categoría masculina y femenina), tratando de definir las diferencias de rendimiento entre ambas categorías. Sobresalen los trabajos de O'Donoghue e Ingram (2001); Tscholl et al (2007) y Koch y Tilp (2009). Algunos de estos trabajos se han centrado en tenis de élite, concluyendo los autores que el género tiene una influencia significativa en la duración de los puntos, en la utilización de diferentes acciones de juego y el porcentaje de puntos ganadores, en red y desde el servicio.

A pesar de ello, es importante matizar, como afirman Marcelino, Mesquita y Sampaio (2010), que los principales análisis se han basado en parámetros fisiológicos (Tauler, 2008), en las diferencias en variables de composición corporal (Aulin, 1995) y en aspectos biomecánicos (Chu, Fleisig, Simpson y Andrews, 2009).

En este bloque de estudios comparativos, además de profundizar en la obtención de datos descriptivos, se realizan correlaciones entre variables, lo que otorga unas mayores posibilidades de indagación sobre el conocimiento del juego. No obstante, al igual que ocurre con los análisis descriptivos, existen limitaciones metodológicas que deben ir depurándose con la interacción de diferentes metodologías, que resuelvan los puntos débiles de las otras y refuercen sus puntos fuertes.

Otro importante bloque de estudios se ha localizado en la comparación entre diferentes variables, lo que ha supuesto un paso más en el conocimiento del deporte desde una posición integral (Gréhaigne, Bouthier y David, 1997; Smith, Bellamy, Collins, Newell, 2001; O'Donoghue e Ingram, 2001; Lees, 2003; Vanlandewijck et al., 2004; Gabbett, 2005; Rocha y Barbanti, 2006; Platanou y Geladas, 2006; Rampinini, Coutts, Castagna, Sassi y Impellizzeri, 2007; Taylor, Mellalieu, James y Shearer, 2008 y Lago, 2009, entre otros).

Un tópico muy empleado, que aparece en diferentes estudios, se posiciona en la identificación y descripción de patrones de comportamiento (Eom y Schutz, 1992; Borrie, Jonsson y Magnusson, 2002; Spencer et al., 2004; Platanou y Geladas, 2006; Burgess, Naughton y Norton, 2006 y Jäger y Schöllhorn, 2007). La investigación se realiza preferentemente teniendo como soporte el análisis de datos acumulados de diferentes indicadores de rendimiento, en un intento de identificar perfiles para cada nivel de juego (Hughes y Bartlett, 2002). Lo que permite de manera general definir variables de tipo técnico, táctico y físico que afectan al rendimiento en competición (McGarry y Franks, 1994; McGarry y Franks, 1996; Lames, 2006 y Marcelino, Mesquita y Sampaio, 2010).

Es importante insistir, aunque pequemos de reiterativos, que es común a todos los trabajos, la gran dificultad de análisis, que radica en identificar la alta variabilidad de juego, que podemos llamar de desorden y organizarla de manera que lo hagamos orden, pudiendo analizar con precisión la esencia del juego.

También hay trabajos centrados en predecir acontecimientos de juego, los que llamamos de naturaleza predictiva. Si bien no son numerosos en cuanto a cantidad, adquieren un valor importante como herramienta de preparación estratégica de la competición y/o entrenamiento (Volossovitch, 2008).

Diferentes autores defienden que la comprensión de las relaciones existentes entre los indicadores de rendimiento y los resultados finales en el juego permite la identificación de la *performance* deportiva en competición, para a partir de ahí posibilitar la especialización de los métodos de entrenamiento más acordes con las exigencias competitivas (Appleby y Dawson, 2002; Bloomfield, Jonsson, Polman, Houlahan y O'Donoghue, 2005; James, 2006 y O'Shaughnessy, 2006).

Otro bloque de trabajos relacionados con el análisis de juego estudia variables situacionales o afines con el contexto de aplicación. Asociando el rendimiento con diferentes factores que pueden influir en el juego y que no dependen directamente de las capacidades de los jugadores. Notorios son los que se basan en la influencia de los factores meteorológicos, la incidencia del tipo y estado del terreno de juego, la influencia de rendimiento entre las primeras partes en fútbol respecto a las segundas, etc. (O'Donoghue e Ingram, 2001; Quarrie y Hopkins, 2007 y Rampinini et al., 2007).

1.8.1. ANÁLISIS TEMPORAL DEL JUEGO

De manera similar al caso del tenis, en pádel los determinantes del rendimiento no han sido establecidos con precisión, lo que da idea de la compleja naturaleza de estas modalidades deportivas. En ellas, para alcanzar el éxito se requiere de una perfecta sincronización de un conjunto multifacético de atributos físicos, habilidades deportivas específicas y estrategia competitiva (Fernández et al., 2006).

En tenis, durante muchos años, se ha llegado a considerar que la eficiencia a nivel técnico es el aspecto que más influía en el rendimiento (Vergauwen et al, 1998 y Smekal et al., 2001). Considerando aspectos como las habilidades en el manejo de la raqueta y la pelota, las destrezas de golpeo y la maestría de saque, entre otros, como determinantes importantes en la respuesta eficaz del jugador (Smekal, et al. 2003).

Pese a ello, las evidencias actuales sugieren que el incremento de las capacidades físicas, junto a unos mayores niveles de fortaleza mental y un alto desarrollo de la habilidad a nivel neuromuscular, están correlacionadas con el rendimiento en la competición (König et al., 2000 y Müller et al., 2000). Aún así, existen muchas lagunas en las modalidades de raqueta y en mayor medida en pádel, que permitan obtener referencias fiables de los requerimientos que exige el juego en su máxima expresión competitiva. Debiendo ser cautos al comparar modalidades diferentes, como es el caso del tenis y el pádel, ya que la estructura reglamentaria de una y otra disciplina hacen que los objetivos de juego sean distintos.

Los métodos más utilizados para el análisis de juego se basan en la observación de las acciones y los tiempos de juego (Bangsbo et al., 1991 y Gómez, 2000), y en la determinación de las exigencias fisiológicas y requerimientos energéticos mediante el análisis de la frecuencia cardiaca (Zaragoza, 1996, Dominguez et al., 1997) y del lactato sanguíneo (Bangsbo, 1998, Salinas y Alvero, 2001 y Barbero, 2003).

Las características del juego de pádel hacen que el tiempo de juego y el tiempo de pausa se puedan determinar con relativa facilidad. Es decir, se considera como tiempo de juego al tiempo que trascurre desde que comienza un juego hasta que termina y tiempo de pausa al tiempo que trascurre desde que se produce el final de un juego y el inicio del siguiente. No obstante, según las características del juego, dentro del tiempo de juego habrá momentos de participación más activa y momentos de participación menos activa, siendo la valoración de la carga física diferente. En consecuencia, el volumen de la carga puede ser determinada por el control temporal pero no la intensidad de la misma. De ahí que el pádel se clasifica dentro del grupo de modalidades que se caracterizan por la realización de esfuerzos intermitentes sin un orden establecido.

Hablaremos de volumen total de trabajo (en relación a aspectos temporales) cuando nos refiramos al tiempo total de juego (TT), incluyéndose en este el tiempo en el que la pelota permanece en juego o tiempo de acción (TA), y los tiempos en que se haya parado o tiempos de pausa (TP). Lo que nos permitirá relacionar el grado de esfuerzo realizado con el descanso.

El factor temporal adquiere una especial relevancia, ya que será un condicionante permanente de las diferentes acciones de juego, determinando, en muchas de las acciones, el éxito o fracaso repercutido en el resultado parcial y final. Por eso, la relación entre la dimensión temporal y la dimensión espacial adquiere especial protagonismo al analizar las características de juego de modalidades como la que nos ocupa.

Una de las técnicas más empleadas para conocer estas variables relevantes es el análisis del tiempo y de las acciones de juego, ya que nos permite conocer la duración parcial y total de los acontecimientos, así como la intensidad en la que se ejecuta una acción determinada. De esa forma podemos definir el perfil de juego en una modalidad deportiva (Wilkins et al., 1991 y Mombaerts, 1991). De ahí que las principales líneas de investigación en este ámbito se centren en determinar el espacio total recorrido en competición (atendiendo a los diferentes puestos específicos de los jugadores), a la determinación del número de acciones técnicas que se producen en el juego y su tipología, así como a la relación de los tiempos de trabajo y de pausa.

En el desarrollo del juego de pádel en competición se produce una alternancia de fases activas, cuando está la pelota en juego, y fases pasivas, cuando se acaba un punto, un juego o un set. La importancia de conocer la duración de las dos fases y los acontecimientos que en ellas se producen radica en ir depurando al máximo el perfil de juego de máximo nivel. De esa manera, conociendo los tiempos de trabajo totales o la suma de los diferentes parciales, podremos definir el tipo de requerimiento energético y las características de los esfuerzos en la competición de pádel del más alto nivel. Lo que nos aportará información para conocer el perfil energético que demanda el pádel.

Aunque con matices, las referencias de deportes con similitudes al pádel son de interés. Así, Fernández et al. (2006) describen el tenis como un deporte caracterizado por arrancadas rápidas, frenadas y acciones de golpeo repetitivas, con una implicación de muchos grupos musculares, que varían desde breves períodos de trabajo máximo o submáximo hasta períodos de actividad moderada o baja, de una forma aleatoria.

De manera más precisa, el perfil de juego en tenis se caracteriza por el ejercicio intermitente, alternando series cortas (4-10 segundos) de ejercicios de alta intensidad y series cortas (10-20 segundos) de recuperación interrumpidas por varios períodos de descanso de duración

más prolongada (60-90 segundos). Siendo los períodos de recuperación los establecidos por el reglamento, determinado por la Federación Internacional de Tenis, por tanto estable para las diferentes competiciones (Richers, 1995, Fernández, Mendez-Villanueva y Pluim, 2006 y Kovacs, 2007).

Con esta información podemos conocer que el tenis es especialmente exigente con el metabolismo anaeróbico aláctico (ATP-PCr) y con el metabolismo aeróbico, aunque en menor medida el metabolismo anaeróbico láctico. Debemos considerar el esfuerzo realizado en tenis como muy intenso. Concluyendo estos autores que los valores de consumo máximo de oxígeno, en tenistas de élite, deberían situarse alrededor de 55 ml/kg/min para mujeres y 60 ml/kg/min, lo que da una idea de la intensidad de los esfuerzos (Comellas y López, 2001). Las requerimientos energéticos en tenis afectan a los tres tipos: anaeróbico aláctico, aeróbico y anaeróbico láctico, siendo importantes la potencia y capacidad anaeróbica aláctica, en función de la exigencia de las distintas acciones y de la duración de un punto, así como la potencia y capacidad aeróbica en función de la duración de los juegos, set y partido. La acumulación de ácido láctico estará en consonancia con la intensidad y duración de los puntos o la suma de esfuerzos repetidos de intensidad alta. De ahí, que para mejorar el rendimiento debamos atender a estas consideraciones.

El bádminton es un deporte con estructura similar a tenis y pádel, pero con grandes diferencias, principalmente condicionadas por el implemento usado y por el móvil. Cabello et al. (2004), exponen que el bádminton de competición se caracteriza por la realización de esfuerzos interválicos de moderada y alta intensidad, provocadas por situaciones repetitivas de corta duración pero gran intensidad. Destacan que en el estudio de la estructura temporal de un deporte y en situación de competición el primer factor es conocer el volumen total de trabajo que tiene esa actividad, que suele ser estimado con el tiempo total (TT) de actividad. Aspecto que nos aportará información relevante sobre la base metabólica aeróbica necesaria para afrontar un partido hasta el final.

En los trabajos de Cabello et al. (2004), se evidencia que la duración de partidos de bádminton masculino se corresponde con una duración total superior a los 52 minutos, mientras que en categoría femenina la duración es superior a los 42 minutos. Respecto a los tiempos de actuación medios obtenidos en los partidos femeninos (9,7s), se observaron que eran superiores a los masculinos (7,8s). Sin embargo, en los tiempos de pausa no se encontraron diferencias entre categoría masculina y femenina. Datos similares se dan en squash (Salmoni et al., 1991), obteniéndose valores significativamente superiores en el tiempo de actuación de mujeres respecto a hombres (7,2 y 5,9s, respectivamente).

También se evidenció (Cabello et al, 2004) que no hay un golpe que predomine claramente, produciéndose una distribución bastante equilibrada en los golpes básicos. En individual masculino se producen

115 jugadas en un set, respeto a las 79 de individual femenino. Sin embargo en squash predomina un golpe en el juego, el golpe de derecha (drive), con más del 60% del total de golpeos (Hong, Robinson y Chang, 1996). No obstante, el número de variantes de golpes es de 5, a diferencia del mayor número que concurre en pádel, en bádminton (13 golpes diferentes), en tenis y otros deportes. En bádminton, el 40% de golpes se producen desde el fondo de la pista, el 30% a golpeos desde la red y el otro 30% a golpeos desde el centro del terreno, incluyéndose los saques.

En pádel podemos considerar que, aunque existen matices considerables respecto al tenis y al bádminton, las acciones tendrán estructuras similares, considerando las diferencias en la cantidad de acciones que se producen, en el tipo de golpes ejecutados y en la intensidad a la que se producen las acciones. Siendo, por tanto, el perfil diferente al compararse con cualquier otra modalidad deportiva, incluso con raíz o naturaleza similar. Así, podemos considerar que el pádel se caracteriza por una mezcla intermitente de esfuerzos de moderada y alta intensidad, provocados por acciones explosivas y esfuerzos de media y baja intensidad, originados por situaciones de pausa en el juego o de intervención del compañero o los adversarios. Existe una combinación de gestos de máxima intensidad con gestos de media o baja intensidad, ya que a diferencia del tenis, el juego con la pared le otorga una dimensión táctica y estratégica completamente diferente, que afecta principalmente a la intensidad de las acciones. Produciéndose en el juego una alternancia de acciones de gran intensidad y acciones de poca intensidad sin orden establecido, ya que la pared o malla supone un elemento que permite dar continuidad al juego. Por tanto, se producen esfuerzos intermitentes, donde el ejercicio implica períodos de actividad muscular intensa seguidos por períodos de ejercicio moderado, o incluso con descansos de hasta 1 minuto.

Es posible, como se ha evidenciado en tenis (Fernández et al., 2006), que la variación del sistema de puntuación, según el reglamento del torneo, el tipo de pelota usado, el tipo de superficie de la pista, el cerramiento de la pista, etc., influya en la demanda física y en la cuantificación de los golpes de un partido de pádel. De ahí que los datos que obtengamos no debamos considerarlos en valor absoluto y si desde una visión relativa y sujeta al contexto de aplicación de cada competición.

Sañudo, de Hoyo y Carrasco (2008) realizaron un estudio sobre las demandas fisiológicas en el pádel, concluyendo que la intensidad desarrollada durante su práctica se aproxima a la experimentada en la práctica del tenis individual. A pesar de que el consumo de oxígeno de los jugadores de pádel es similar al de los jugadores de tenis (tanto en valores máximos como relativos durante el juego), las exigencias reales de la práctica son diferentes. Esto es debido, probablemente, a una menor distancia recorrida por los jugadores de pádel en sus acciones. Un aspecto que puede compensarse con un mayor número de acciones

respecto al tenis individual, por la continuidad que permite el juego de paredes comentado anteriormente. Inciden en que el aspecto fundamental que define la estructura temporal de la práctica del pádel es la prevalencia del TP sobre el TR, siendo este ratio más compensado que en otros deportes de raqueta, como es el caso del tenis individual.

Para estos autores, otro aspecto relevante reside en la definición precisa de los golpes más utilizados a lo largo del juego, ya que ese dato ofrece una información relevante de cara a la planificación del entrenamiento y la gestión de la competición en pádel. Así, los golpes directos predominan sobre los indirectos, siendo la volea el golpe más utilizado. Por eso, la cuantificación de la dimensión temporal, con la sucesión continuada de acción-pausa, puede ser representativa de la carga competitiva soportada por los jugadores (Barbero, 2003).

En tenis, se ha observado que los puntos de los partidos individuales de las mujeres son significativamente más largos que los puntos de los partidos individuales de los hombres (Deutsch, Deutsch y Douglas, 1998 y Cooke y Davery, 2005). Se encuentran diferencias en las duraciones medias de los puntos al comparar jugadores de nivel medio con jugadores de máximo nivel.

Alonso y Argudo (2008) apuntan que los indicadores más analizados en los deportes de raqueta, que han mostrado mayor eficacia en análisis de partidos, son: la duración del peloteo, puntos ganadores y errores, tipos de golpeos o gestos técnicos, golpeos defensivos, ejecución y otros aspectos (estudiados en modalidades como bádminton, squash y tenis principalmente). Lo que supone una adecuada referencia para orientar nuestro trabajo y definir las variables más relevantes que nos permitan identificar el perfil de juego en pádel de alto nivel.

1.8.2. INVESTIGACIÓN EN METODOLOGÍA OBSERVACIONAL

La metodología observacional ha sido y es uno de los métodos más usados para abordar el análisis de la competición de modalidades sujetas a múltiples variables. Su primera función reside en recoger información sobre el objeto tomado en consideración, organizando las sensaciones visuales y tratándolas de acuerdo con una significación propia (Postic y Ketele, 1988). Esta metodología permite la descripción y análisis de las dinámicas sociomotrices desde la lógica de la investigación científica.

Como aportan Anguera et al. (2011), los estudios observacionales realizados en el ámbito de la actividad física y el deporte se han incrementado notablemente en las dos últimas décadas. De hecho, podemos afirmar que se ha producido un importante avance en la construcción de una metodología que aporta respuestas a las necesidades de investigación en el deporte, ajustándose a una estructura básica propia del método científico. Donde además se reúnen

una serie de características específicas que son propias de la metodología observacional, que se caracteriza básicamente por la perceptividad del comportamiento, la habitualidad en el contexto, la espontaneidad de la conducta observada, y la elaboración a medida de instrumentos de observación.

Este cuerpo de conocimiento cuenta en la actualidad con numerosos trabajos que han empleado un procedimiento propio específico de la metodología observacional, lo que ha permitido ir depurando los procesos de investigación desde esta perspectiva científica e incorporar los diseños observacionales (Deventer, 2009), así como mejorar el proceso de investigación al incidir en la posterior implementación, análisis y difusión.

Anguera et al. (2011:64) definen el diseño observacional como *la pauta o guía flexible que facilita la cadena de tomas de decisión que deben llevarse a cabo a lo largo del estudio empírico observacional, siempre subordinado a la delimitación de objetivos, y que atañen esencialmente a la recogida de datos (y por tanto también a la construcción del instrumento de observación), gestión de datos (y consecuentemente afecta a las transformaciones de datos de una modalidad a otra), y análisis de datos (básicamente análisis cuantitativos, pero también existen implicaciones respecto a su análisis cualitativo).*

En España se ha desarrollado de manera importante la investigación desde esta perspectiva, con un grupo de investigadores que han publicado numerosos trabajos permitiendo la construcción de este cuerpo de conocimiento. En el trabajo de Anguera et al (2011) se destacan las principales aportaciones en este ámbito: Anguera, 1991, 1993; Blanco-Villaseñor, 1993; Blanco-Villaseñor, 1997; Anguera, Blanco-Villaseñor y Losada, 2001), y, en concreto, en su aplicación al ámbito de la actividad física y el deporte (Anguera, Blanco-Villaseñor, Losada y Hernández-Mendo, 2000; Blanco-Villaseñor, Castellano y Hernández-Mendo, 2000; Castellano y Hernández-Mendo, 2000; Castellano, Hernández-Mendo, Gómez de Segura, Fontetxa y Bueno, 2000; Hernández-Mendo y Anguera, 2001; Hernández-Mendo y Anguera, 2002; Anguera y Blanco-Villaseñor, 2003; Blanco-Villaseñor y Anguera, 2003; Castellano y Hernández-Mendo, 2003; Gorospe, Hernández-Mendo, Anguera y Martínez de Santos, 2005; Jonson et al., 2006; Garay, Hernández-Mendo y Morales-Sánchez, 2006; Castellano, Hernández-Mendo, Morales-Sánchez y Anguera, 2007; Garay, Hernández-Mendo y Morales, 2007; Reina-Gómez, Hernández-Mendo y Fernández-García, 2010; Hernández-Mendo, Díaz-Martínez y Morales-Sánchez, 2010).

Es importante destacar que los diseños observacionales se configuran a partir de tres criterios clave (Anguera, Blanco-Villaseñor y Losada, 2001):

a) **Las unidades de estudio**. Que se decidirán en función de los objetivos especificados, dando lugar a dos posibilidades:

idiográfico o ideográfico (solo actúa una unidad) y nometético (pluralidad de unidades).

b) **La temporalidad**. Permite distinguir las dos grandes posibilidades de cualquier estudio observacional respecto a su carácter estático (puntual) o dinámico (seguimiento).

c) **La dimensionalidad**. Que hace referencia a los niveles de respuesta que se generan al registrar el flujo de conducta de uno o varios sujetos, y que pueden estar formados solamente por la misma modalidad de conducta (secuencias homogéneas o autocontingentes, que implican unidimensionalidad) o por una heterogeneidad de posibilidades (secuencias conductuales heterocontingentes, que implican multidimensionalidad). Lo que da lugar a estudios unidireccionales o estudios multidireccionales.

Debido al carácter multidimensional de la acción de juego que se produce en el pádel de máximo nivel y a la falta de construcciones teóricas, es necesario establecer sistemas de codificación que se correspondan con estrategias empírico-inductivas impuestas (Castellano, Hernández-Mendo, Gómez Segura, Fontetxa y Bueno, 2000).

Como apuntan Gorospe, et al. (2005) la adopción de un nivel descriptivo de alta molaridad, como es el desarrollo de un *punto*, entendido como la secuencia de interacción básica, permite la delimitación de las unidades de conducta, o eventos, que expresan los contextos de interacción y direccionalidad estratégica entre el jugador y su adversario, y recogidos dentro de un sistema exhaustivo y mutuamente excluyente. No obstante, como expondremos en próximos capítulos, es posible considerar al set como el nivel descriptivo de alta molaridad, dada su repercusión en el resultado final de la competición.

El empleo de la metodología observacional viene precisamente avalado y recomendado por las múltiples variables que concurren en la competición motriz, la interacción que se producen entre ellas y la dificultad de controlar las variables contextuales, nunca idénticas, de una situación a otra. En definitiva, la metodología observacional abre las puertas a la descripción y análisis de las dinámicas sociomotrices desde la lógica de la investigación científica (Gorospe, Hernández Mendo, Anguera y Martínez, 2005).

La aplicación de análisis de partidos en deportes de raqueta ha permitido investigar sobre las propias acciones que se producen durante el juego, en competición real. Para ello, han sido determinantes los avances tecnológicos que han posibilitado una gran sistematización de los procesos de recogida, almacenamiento y gestión de datos observados (Alonso, Argudo y Farua, 2005). En esta línea, Gorospe, Cayero y Hernández Mendo (2004), realizan un análisis de la secuencialidad en voleibol de competición, en él emplean metodología observacional, llevando a cabo observación sistemática en directo de competición, mediante la grabación en video de los partidos

retrasmitidos por televisión. Empleando un soporte informático (SDIS.GSEQ de Bakeman y Quera, 1996).

En esta línea, Alonso y Argudo (2008) realizan un estudio para definir los indicadores de rendimiento del saque en frontenis olímpico femenino, empleando una herramienta informática (Frontis v1.0), que permite la observación y registro de las variables observadas en el estudio. Principalmente se centra en variables como los espacios en los que impacta la pelota de forma secuencial, el rendimiento en la finalización (eficacia) en términos de intervención y desplazamiento de los adversarios sobre la pelota. Así como, punto directo, mínimas opciones de resto, opciones de resto y máximas opciones de resto.

Por su parte, Cabello et al. (2004) emplearon una herramienta informática para conocer datos directos en competición en bádminton, en busca de conocer datos clave de un partido, que permitan definir indicadores que sirvan de referencia para la planificación de competición y/o entrenamiento. Menayo et al. (2004) realizaron un trabajo para automatizar los registros de parámetros temporales en competición de tenis, concretamente del tiempo de reacción de la acción de saque y volea (split-step y volea).

El análisis de juego, ubicado en la propia competición, permite conocer las necesidades que ésta demanda, para mejorar el rendimiento, sin interferencias como consecuencia de la manipulación de la misma. Así diferentes estudios, que analizan las características de la competición en deportes de raqueta (O´Donoghue, 2001, 2004), han profundizado en el conocimiento de las propias acciones de juego, teniendo en cuenta su significación estratégica y sus consecuencias en el resultado de los partidos. Hay que destacar que los continuos avances tecnológicos han supuesto la mejora sensible del proceso de sistematización en la recogida, en el almacenamiento y en la gestión de datos observados. En esta línea destacan la aplicación de sistemas notacionales informatizados con aplicación específica a los deportes de raqueta. Estos han posibilitado obtener información relevante, sobre indicadores de eficacia, extraída de la competición y que suponen una fuente de información de especial interés para el entrenador y para el deportista (Hughes, 1998; Alonso, Argudo y Faura, 2005).

Si bien en pádel no se han encontrado estudios en esta línea, si son abundantes los realizados en otros deportes de raqueta, con estructuras de organización de juego similares al pádel, y que pueden servir de referencia metodológica de cómo afrontar nuestro trabajo. En esta línea debemos destacar los trabajos de Clarke (1995), Ruiz (1996), McGarry, Khan y Franks, (1998), Gorospe (1999), Hughes y Bartlett (2002) y Carazo (2002), entre otros, en deportes de raqueta como squash, tenis o bádminton.

O´Donoghue y Ingram (2001), O´Donoghue (2004) analizan los indicadores de rendimiento para los deportes de raqueta, basándose en

estudios previos sobre análisis de partidos (Hughes, 1995; Hughes, 1998; Hughes y Barlett, 2002), quedando suficientemente contrastados como reveladores de la eficacia dentro de estos deportes. Lo que nos permite afrontar el estudio inicial con antecedentes de investigación en esta línea. Las modalidades más analizadas han sido: bádminton, squash y tenis. En ellas se han considerado como factores determinantes del éxito variables como: la duración del punto, los puntos ganadores y los errores, tipos de golpeos o gestos técnicos, golpeos defensivos, ejecución y otros aspectos.

1.9. OBJETIVOS

Desde que iniciamos este largo camino nos resultó relativamente complicado encontrar la línea por la que encauzar la investigación. Los precedentes eran muy escasos y las fuentes sobre las que poder apoyarnos para la realización del trabajo reducidas. Este escenario dibujó muchas dudas hacia donde enfocar el estudio. Se barajaron muchas incógnitas, centrándose el estudio en conocer el perfil de juego en pádel de alto nivel, principalmente atendiendo al tipo y número de golpes empleados, al análisis temporal, y a las diferencias entre el juego masculino y el femenino.

Los objetivos que se pretenden con este trabajo son:

- **Objetivo general**:
  - Definir el perfil de juego en pádel de alto nivel.
- **Objetivos específicos**:
  1. Determinar las diferencias entre el juego de los hombres y el de las mujeres, definiendo un patrón de juego para cada una de las categorías.
  2. Valorar y cuantificar la participación de cada jugador respecto al conjunto de la pareja.
  3. Conocer los factores que determinan el éxito en un set.
  4. Evaluar la tipología y la cantidad de golpes ejecutados correctamente.
  5. Cuantificar los tiempos de juego y los de pausa.
  6. Determinar el número y el tipo de impactos que se producen.
  7. Cuantificar y valorar el uso del globo y su empleo como recurso táctico.

2. Metodología.

metodología

CONTENIDO

2.1. Metodología de investigación 119
2.1.1. Muestra 124
2.1.1.1. Los partidos 125
2.1.1.2. Los jugadores 126
2.1.1.3. Los sets 127
2.1.1.4. Las variables 129
2.1.2. Sujetos observadores 129
2.1.2.1. Entrenamiento de los observadores 131
2.1.3. Variables a observar 134
2.2. instrumentos de recogida de datos 141
2.2.1. Consideraciones sobre las plantillas de observación 141
2.2.2. Plantilla de recogida de datos por punto y juego 143
2.2.3. Plantilla de recogida de datos globales por juego y set 145
2.2.4. Resumen de impactos agrupados por técnicas de golpeo 149
2.2.5. Tiempos y valores medios por set y partido 152
2.2.6. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por jugador en un set y en el global del partido 154
2.2.7. Comparativa por parejas 156

TABLAS

Tabla 2. 1. Muestra de los partidos analizados en categoría masculina y femenina 125
Tabla 2. 2. Relación de jugadores observados, características y resultados más notorios 127
Tabla 2. 3. Relación de variables analizadas por técnicas de golpeo y su categorización 136
Tabla 2. 4. Plantilla para anotar la tipología de golpes ejecutados por cada jugador en la disputa de un punto en el transcurso de un juego 144
Tabla 2. 5. Contaje de las acciones técnicas efectuadas por los jugadores en un juego 145
Tabla 2. 6. Plantilla para la recogida de datos globales por juego y parcial 147
Tabla 2. 7. Ejemplo de la recogida de datos globales para un juego 148
Tabla 2. 8. Extracto del resumen de datos para un set 149
Tabla 2. 9. Resumen de impactos agrupados por técnicas de golpeo 150
Tabla 2. 10. Resumen de servicios, restos, puntos ganados y errores no forzados en el transcurso de un set por los cuatro jugadores en liza 151
Tabla 2. 11. Número de impactos en cada gesto técnico realizados por los jugadores 151
Tabla 2. 12. Tiempos e impactos medios por set y partido 153

Tabla 2. 13. Número de impactos y porcentaje ejecutados por cada jugador durante cada set y en el global del partido.....155
Tabla 2. 14. Comparativa por parejas.....156

2.1. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

A lo largo del capítulo expondremos la metodología empleada en el presente trabajo de investigación, describiendo pormenorizadamente las diferentes fases y procedimientos propios de la misma. Justificando la adecuación del método empleado, para conseguir con eficacia dar respuesta a los objetivos planteados, obteniendo los resultados que nos permitirán elaborar los oportunas conclusiones.

El análisis del deporte es objeto de números estudios de investigación que persiguen identificar factores que ayudan a conocer su estructura, funcionamiento y los acontecimientos que en él se producen. De cara a planificar la enseñanza y/o entrenamiento con la mayor precisión y eficacia posible para elevar los resultados obtenidos en las diferentes manifestaciones deportivas.

En los deportes individuales, sujetos a situaciones contextuales estables, con menores niveles de incertidumbre, en la que los acontecimientos se producen sin variabilidad, o siendo esta muy limitada, es posible obtener medidas precisas como consecuencia del empleo del oportuno aparataje que nos permite cuantificar con máxima precisión lo que pretendemos conocer. Sin embargo, en las disciplinas deportivas, sujetas a variación no determinada previamente de los acontecimientos, como es el caso del pádel, no existen herramientas que permitan analizar los gestos respetando las situaciones contextuales en las que se producen con la máxima fidelidad. Siendo necesario, simular situaciones reales en condiciones de laboratorio o manipulando las situaciones de campo. Lo que supone la obtención de datos con precisión, pero con el riesgo de no ajustarse a la situación contextual de juego real.

Por tal motivo, la evolución de las diferentes líneas de investigación se ha orientado a perfeccionar los instrumentos de medición y evaluación de las acciones o gestos deportivos. Y aunque se ha avanzado de manera significativa en el desarrollo de instrumentos que permiten obtener datos directos del juego, su procesamiento y la obtención de datos, son muchas las limitaciones que aún ofrecen estás metodologías. Posiblemente, cuando queremos conocer los acontecimientos que se producen en el juego, desde una perspectiva global, sin interferir en él, respetando al máximo el juego real, es la metodología observacional la que mejor se ajusta y es más eficaz para obtener datos que garanticen la máxima fidelidad de los datos obtenidos con las situaciones desarrolladas en el juego.

La metodología observacional se presenta como una alternativa válida y eficaz, para conocer cómo se producen los acontecimientos en un contexto real de competición, respetando su ambiente natural y no descontextualizando la esencia de los acontecimientos que en él se producen. Su empleo es recomendado por las múltiples variables y su interacción, que concurren en la competición, así como la dificultad de

controlar las variables contextuales, que no son idénticas de una situación a otra.

Con el empleo de una metodología observacional perseguimos obtener una fotografía de la realidad de juego, permitiéndonos describirla y acceder, con los datos obtenidos, al conocimiento de los acontecimientos que en él se producen. Sin obviar que el juego no se reproduce siempre de la misma manera, ni en un mismo partido, ni en distintos partidos, lo que nos lleva a que los datos obtenidos deben ser analizados teniendo en cuenta este matiz.

Mediante la observación se estudia un fenómeno totalmente desconocido en su ambiente natural, describiéndolo posteriormente con la mayor precisión (Medina y Delgado, 1999). Se pretende representar, con el máximo rigor posible, como acontece el juego de pádel, definiendo un perfil de acontecimientos que ayuden a detectar los factores de eficacia que van a permitir al deportista elevar sus prestaciones de rendimiento en el juego.

Para Anguera (1999), las investigaciones realizadas empleando esta metodología tienen como elementos fundamentales de observación y análisis las diferentes conductas perceptibles, constituyendo estos elementos los pilares básicos de esta metodología. Se puede afirmar que el método de observación tiene entidad suficiente para la obtención de un conocimiento científico, que tiene por objetivo no sólo describir una conducta o situación, sino también llegar a explicarla convenientemente y establecer relaciones de causalidad (Boudon, 1967). En general, la gran mayoría de los autores coinciden en que este método tiene por objetivo describir un fenómeno dado, analizando su estructura y explorando las asociaciones relativamente estables de las características que lo definen, sobre la base de una observación sistemática del mismo, una vez producido (Echeverría, 1983).

La observación científica debe garantizar el cumplimiento riguroso de una serie de características, para dar cumplimiento a las exigencias de la aplicación del método científico, combinando dos cualidades en apariencia incompatibles como son la flexibilidad y el rigor (Ureña, 2003). Como expone Anguera (1983), *tiene la capacidad de describir y explicar el comportamiento, al haber obtenido datos adecuados y fiables correspondientes a conductas, eventos y/o situaciones perfectamente identificadas e insertas en un contexto teórico*. En este sentido, podemos destacar que la observación sistemática, más que una técnica de recogida de datos, constituye un método observacional que sigue las fases del método científico: objetivos, recogida de datos, análisis e interpretación de los mismos. De hecho, esta misma autora (Anguera, 1988), define la metodología observacional *como procedimiento encaminado a articular una percepción deliberada de la realidad manifiesta con su adecuada interpretación, captando su significado, de forma que mediante un registro objetivo, sistemático y específico de la conducta generada de forma espontánea en un determinado contexto,*

y una vez se ha sometido a una adecuada codificación y análisis, nos proporcione resultados válidos dentro de un marco específico de conocimiento.

En la misma línea se expresan Colas y Buendía (1992), que consideran que la observación constituye un método científico siempre que reúna las siguientes características:

- Debe ser intencional. Planteamiento previo sobre qué es lo que se va observar, a quién, en qué condiciones y cuáles son los comportamientos que queremos registrar.
- Debe estar estructurada. Lo que nos permitirá vincular las teorías e hipótesis con las conductas observadas.
- Debe estar controlada. Debe ser objetiva y comprobable.

Además, la observación debe producirse en un ambiente natural, donde el observador se mantenga apartado del lugar donde ocurran los hechos, para evitar alterar el fenómeno observado, debiéndose emplear técnicas descriptivas (Pereda, 1987). Así, dentro del proceso de observación, podemos distinguir tres niveles de sistematización (Delgado Noguera, 1994):

- *Observación asistemática*. Consiste en una constatación directa, sin ningún objetivo claramente definido, sin un orden o planificación. Son relatos escritos en forma directa o datos recogidos de una manera no programada.
- *Observación semisistemática*. Es en la que los objetivos del registro se fijan a priori, se planifica el orden y el tiempo, especificándose la conducta antecedente, el núcleo observado y la conducta posterior, sin embargo, no están categorizadas las conductas objeto de observación.
- *La observación sistemática*. Trata de agrupar la información a partir de ciertos criterios fijados previamente o partiendo de estos registros (deductivo o inductivo). Precisa categorizar los hechos, conductas y/o eventos que se pretenden observar.

Estos tres niveles nos conducen a dos tipos claros de observación: la observación asistemática (pasiva o precientífica) y la observación científica, identificando esta última con la observación sistemática.

De hecho, en la metodología observacional, podemos encontrarnos con la necesidad de efectuar registros simples y repetidos, que nos garanticen una mínima constancia sesión tras sesión, y un control sencillo de los datos para la posterior realización del análisis de los mismos; pero también, habrá investigaciones que requieran de registros más complejos, haciendo uso de sistemas más sofisticados que se utilicen para un seguimiento prolongado de las conductas o situaciones perceptivas que analizar. En nuestro caso, se pretende desarrollar un sistema de categorías de carácter inductivo para la observación del pádel. De manera que se respete el carácter interaccional, en base a una adecuada estructuración fundamentada en los elementos que integran la situación motriz analizada.

Para Piéron (1988), los procedimientos de verificación empleados en la observación indirecta deben agrupase en cuatro tipos: a) *registros de acontecimientos:* que presenta la mayor objetividad. En ella se engloban toda clase de plantillas de observación empleadas en el ámbito deportivo (por ejemplo: número de saques directos en pádel, número de errores no forzados, etc., procediéndose a registrar la conducta en las ocasiones en que se presenta; *b) cronometraje:* se anota el lapso de tiempo que abarca cada comportamiento. En un partido de pádel se registra el tiempo que dura un punto, un juego, un set, un partido,….. ; *c) muestreo de tiempo:* el observador procede a la comprobación de si se realiza un comportamiento determinado de un deportista cuando finaliza cada uno de las fases de observación. Por ejemplo, cada diez segundos se realiza la verificación de la posesión del balón por parte de un determinado jugador. En el pádel no presenta el mismo interés por la alternancia de las acciones y la participación de los jugadores y *d) registro de intervalos:* similar al muestreo de tiempo, pero la diferencia, con respecto a éste último, es que el observador no necesita comprobar si se ha realizado el comportamiento del deportista cuando acaba la fase de observación, sino que es suficiente con que el comportamiento del jugador ocurra únicamente una ocasión a lo largo de la fase de observación para considerarlo y proceder al registro.

Atendiendo a los párrafos anteriores, podemos entender que el proceso de observación puede ser utilizado de dos formas: como método de investigación o como una técnica. Así, destacan investigaciones con objetos de estudio similares al nuestro y que emplean esta metodología. Un ejemplo lo tenemos en los trabajos de Hernández Mendo, Aragundi y González Fernández (1995), sobre el análisis de calidad de los datos en registro observacional en voleibol (recordemos que en voleibol al igual que en pádel los espacios de juego están separados por una red y la participación de los equipos es alternativa); Hernández Mendo (1996) en su trabajo sobre observación y análisis de patrones de juego en deportes sociomotores (fútbol, hockey sobre patines y voleibol); Hernández Mendo y Anguera (1997, 2000) sobre las aportaciones del análisis secuencial a las acciones de juego en deportes sociomotores (fútbol, hockey sobre patines y voleibol) y aportaciones de análisis de coordenadas polares a los deportes de equipo (fútbol); Gorospe y Hernández Mendo (1997) sobre análisis de la calidad de los datos en la acción de juego en tenis (tenis de individuales); en Blanco y Hernández Mendo (1998) sobre estimación y generalización en un diseño de estructura espacial defensiva en fútbol; en Aday (1998) en la gestión del espacio afectivo del resto en el tenis (tenis individuales); Ardá (1998) en análisis de los patrones de juego en fútbol a 7. Estudio de las acciones ofensivas (fútbol a siete); Santayo y Anguera (1998) en aspectos estratégicos y tomas de decisiones con base a los diseños de observación (aplicación deportes sociomotores); Losada (1998) en evaluación de patrones ofensivos y/o defensivos en tenis desde la perspectiva del análisis longitudinal (tenis individuales).

En palabras de Barbero (2003), "cuantificar la variable temporal del jugador durante su actuación en el partido proporciona información muy relevante para poder deducir las cargas físicas y fisiológicas a las que este se ve sometido". Asimismo, asevera que "analizar la dimensión temporal durante la competición permite estimar las exigencias físicas y requerimientos energéticos, el conocimiento de los tiempos y porcentajes de participación y de pausa permite la aplicación de entrenamientos más específicos". Por ello, si conocemos como se producen los acontecimientos en el juego podremos deducir los parámetros de eficacia que determinan el mismo.

Siguiendo a este autor se realizará un análisis temporal de partidos de pádel profesional, acompañado de un estudio cuantitativo de la tipología de golpes que se efectúan durante la disputa de un tanto. Tratando de sacar provecho en ambas direcciones, para la misma medición, a partir de los medios disponibles. El primero nos permitirá conocer los esfuerzos (duración e intensidad) de cada punto, mientras que el segundo nos facilitará datos de tipo: porcentaje de participación de cada jugador, tanto en el conjunto de los 4 jugadores como entre compañeros, aplicación de tácticas para virar el rumbo de un partido, tasa de globos a que se recurre durante un encuentro, … De manera que conozcamos con precisión las características de los acontecimientos que se producen en la disputa de un partido de pádel de competición en alto nivel.

El pádel es un deporte que está sujeto a gran variabilidad en sus acontecimientos que, según la definición de su reglamento de juego, hace que el espacio entre los equipos no sea compartido y el juego se desarrolle con un obligatorio intercambio de acciones entre ambos equipos, si bien en ese intercambio puede intervenir cualquiera de los dos jugadores que componen el equipo. Por tanto, no hay contacto físico entre los jugadores, teniendo los dos equipos sus espacios de juego separados por una red. Por eso se caracteriza, a diferencia de otras modalidades deportivas similares, en la variedad de golpes que aglutina; podría decirse que ésta es su seña de identidad, sin olvidar otros parámetros también característicos de esta disciplina como el entorno de juego, el implemento (raqueta)... Pero además, otra peculiaridad, que merece ser resaltada, son las reducidas dimensiones del recinto donde se desarrolla, que junto a las posibilidades que ofrece el poder jugar con las paredes (la pelota pueda golpear el suelo y las paredes durante el juego), hacen que la medición en tiempo real del número de intercambios y la técnica de golpeo ejecutada en cada impacto sean difíciles de cuantificar, incluso de llevar a la práctica. Máxime cuando se produce interacción entre 4 contendientes, con relaciones de comunicación y contracomunicación constantes y con indefinición del tipo de participación y momento de intervención de cada jugador.

En los últimos años, se ha avanzado en el desarrollo de sistemas semiautomatizados o automatizados de registro de acontecimientos, permitiendo al deportista y al entrenador un análisis pos-facto del juego.

No obstante, estas herramientas están limitadas y su aplicación in-situ es de difícil viabilidad a fecha de hoy. Los mayores esfuerzos tecnológicos se están dirigiendo a la cuantificación de los movimientos y a la definición de la intensidad de los mismos. Los mayores avances se han producido en el control y registro de variables fisiológicas y cinemáticas, mediante el uso de GPS, pulsómetro, etc. No obstante, el alto coste que conlleva de instrumental y desarrollo para la obtención y tratamiento de datos, junto a la no automatización en la definición de los golpes, hace necesario emplear o complementar con otras metodologías basadas en la observación sistemática.

Por todo ello, en nuestro estudio, se ha empleado una metodología observacional (Pereda, 1987), observando los acontecimientos en su contexto natural (competición oficial de pádel) y describiendo lo que sucede desde el inicio hasta el final de la competición. Se trata de una metodología descriptiva, con la que se pretende describir la competición en pádel de alto nivel, para conocer el perfil de juego. De manera que los resultados obtenidos puedan transferirse a la mejora del rendimiento del jugador en competición.

2.1.1. MUESTRA

Siguiendo las recomendaciones de Barbero (2003) abundando que las competiciones de alto nivel son acontecimientos privilegiados para realizar observaciones sobre la acción de juego y el comportamiento de jugadores y equipos, el circuito profesional PPT (Pádel Pro Tour) de pádel ha sido el punto de partida de nuestras observaciones.

El Pádel Pro Tour (PPT) es el circuito profesional de pádel más importante que actualmente se celebra en el mundo. Los mejores jugadores participan en este circuito, siendo el evento de máxima cualificación competitiva de Pádel. Hasta la fecha, el 100% de las pruebas que componen el mismo se disputan dentro de la geografía española, siendo el Máster PPT el colofón a la temporada y al que sólo se puede acceder por clasificación; es decir, sólo concurren los mejores jugadores de toda la temporada. En base a ello, podemos considerar que, los partidos jugados durante las campañas de 2007 a 2010, en este contexto, representan al máximo nivel de competición en pádel y, por tanto, son una excelente muestra para nuestra investigación, ya que representan a la población de jugadores de máximo nivel mundial de pádel. Por eso, hemos considerado como la población objeto de estudio, los enfrentamientos que han ocurrido a partir de semifinales de alguna prueba del circuito PPT durante las temporadas 2007, 2008, 2009 y 2010, así como los de las fases de grupo del máster celebrado en 2008.

2.1.1.1. Los partidos

La unidad de medida básica que nos ha permitido realizar el análisis de cada partido ha sido el set, por considerar que es el elemento clave de información que permite, según reglamento, obtener la victoria final en un partido. De tal manera que, según la competición, la acumulación de sets ganados dará la victoria a un equipo. Es por ello que en la selección de la muestra se han tenido en cuenta tres elementos muestrales diferentes: número de partidos, número de jugadores y sets analizados. En total se analizaron 16 partidos, correspondientes a finales y semifinales de diferentes pruebas del circuito profesional de pádel PPT (Pádel Pro Tour) celebrados entre 2007 y 2010, así como algunos de la fase de grupos del máster 2008, tanto en categoría masculina (13) como en la femenina (3). La tabla 2.1 recoge la muestra relativa al total de los partidos analizados en ambas, indicando los jugadores en liza, el nombre de la prueba, la ronda a la que corresponde y la categoría.

	TORNEO	SETS	JUG. 1	JUG. 2	JUG. 3	JUG. 4	RONDA	CATEGORÍA
1	Máster PPT'08	2	Cristian Gutierrez	Sebastián Nerone	Gaby Reca	Bebe Auguste	Final	Masculina
2	Máster PPT'08	3	Cristian Gutierrez	Sebastián Nerone	Agustín Gómez S.	Maxi Gabriel	Semifinal	Masculina
3	Máster PPT'08	3	Bebe Auguste	Gaby Reca	Miguel Lamperti	Matías Díaz	Semifinal	Masculina
4	Máster PPT'08	3	Miguel Lamperti	Matías Díaz	Raúl Arias	Willy Lahoz	Fase de grupos	Masculina
5	Máster PPT'08	2	Juan M. Díaz	Fernando Belasteguin	Agustín Gómez S.	Maxi Gabriel	Fase de grupos	Masculina
6	Máster PPT'08	2	Cristian Gutierrez	Sebastián Nerone	Raúl Arias	Willy Lahoz	Fase de grupos	Masculina
7	Máster PPT'08	2	Iciar Montes	Neki Berwing	María Silvela	Paula Eyheraguibel	Semifinal	Femenina
8	Máster PPT'08	2	Ceci Reiter	Valeria Pavón	Carolina Navarro	Cata Tenorio	Semifinal	Femenina
9	Máster PPT'08	3	María Silvela	Paula Eyheraguibel	Carolina Navarro	Cata Tenorio	Final	Femenina
10	Máster PPT'08	2	Bebe Auguste	Gaby Reca	Juan M. Díaz	Fernando Belasteguín	Fase de grupos	Masculina
11	Euskadi PPT'08	2	Miguel Lamperti	Matías Díaz	Juan M. Díaz	Fernando Belasteguín	Semifinal	Masculina
12	Máster PPT'09	2	Juan M. Díaz	Fernando Belasteguín	Juani Mieres	Pablo Lima	Final	Masculina
13	Euskadi PPT'07	3	Miguel Lamperti	Matías Díaz	Sebastián Nerone	Cristian Gutiérrez	Semifinal	Masculina
14	Euskadi PPT'07	2	Sebastián Nerone	Cristian Gutiérrez	Juan M. Díaz	Fernando Belasteguín	Final	Masculina
15	San Sebastián PPT'10	2	Juan M. Díaz	Fernando Belasteguín	Miguel Lamperti	Matías Díaz	Final	Masculina
16	Ciudad Real PPT'10	2	Bebe Auguste	Gaby Reca	Juani Mieres	Pablo Lima	Final	Masculina

Tabla 2. 1. Muestra de los partidos analizados en categoría masculina y femenina

2.1.1.2. Los jugadores

Por lo que se refiere al número de jugadores, se analizarán un total de 48 sujetos (8 mujeres y 40 hombres). Como los jugadores observados concurren en varias competiciones, por consiguiente, la cifra anterior se contrae hasta los 22, de los que 8 son mujeres y el resto (14) hombres. Al proponernos como requisito indispensable estar clasificado para las rondas finales, se garantiza que la muestra seleccionada representa a la población de jugadores de máximo nivel de pádel mundial. En la tabla 2.2 se expone la muestra de jugadores y jugadoras, en las que se detalla algunas de las características fisiológicas más relevantes, tipo de jugador (zurdo/diestro), la posición del campo en la que juega (izquierda/derecha), así como un resumen de los resultados más destacados de cada jugador.

JUGADOR	EDAD	COMPLEXIÓN	POSICIÓN	RESULTADOS
Fernando Belasteguín	1979	1'80 m 80 kgr	Izquierda (diestro)	Campeón mundial por parejas 2002 y 2004, campeón del mundo por selecciones 2002, 2004 y 2006.
Juan Martín Díaz Martínez	1975	1'84 m 74 kgr	Derecha (zurdo)	Campeón mundial por parejas 2000, 2002 y 2004, campeón del mundo por selecciones 1998.
Hernán Auguste Evangelista "Bebe"	1970	1'85 m 82 kgr	Izquierda (diestro)	Campeón mundial por parejas 2000 y 2006, campeón del mundo por selecciones 1994, 1996, 2000, 2002, 2004 y 2006.
Cristian Gutiérrez Albizu	1978	1'80 m 85 kgr	Derecha (diestro)	Campeón mundial por parejas 1998 y 2006, campeón del mundo por selecciones 2002, 2004 y 2006.
Matías Díaz Sangiorgio	1978		Derecha (diestro)	Campeón del mundo con Argentina 2002, campeón de España 2009, ganador de 1 prueba del PPT 2008.
Miguel Lamperti	1978		Izquierda (diestro)	Campeón II PPT Granada'09, campeón I PPT Salamanca'08, campeón de España por equipos'09.
Sebastián Nerone	1976	1'85 m 80 kgr	Izquierda (diestro)	Subampeón mundial por parejas 2000, 2002 y 2004, campeón del mundo por selecciones 2000, 2002, 2004 y 2006.
Gaby Reca	1974		Derecha (diestro)	Subampeón mundial por parejas 2000, 2002 y 2004, campeón del mundo por selecciones 1996, 2000, 2002, 2004 y 2006.
Agustín Gómez Silingo	1983	1'87 m 90 kgr	Izquierda (diestro)	Campeón III Internacionales Ciudad de Valladolid, Nº 12 del ránking PPT al final de 2009.
Maxi Gabriel	1976	1'69 m 68 kgr	Derecha (diestro)	Campeón III Internacionales Ciudad de Valladolid, Nº 12 del ránking PPT al final de 2009.
Raúl Arias Hernández	1975	1'79 m 77 kgr	Izquierda (diestro)	Campeón del mundo por selecciones 1998, campeón de

				España 2000.
Willy Lahoz Rodríguez	1971		Derecha (diestro)	Campeón del mundo por selecciones 1998, campeón de España 2000 y 2003.
Juani Mieres Petruf	1980	1'80 m 75 kgr	Izquierda (diestro)	Campeón del mundo por parejas y por selecciones con España en Calgary'08, Campeón de España 2007, 2008, 2009 y 2010.
Pablo J. Mongelo de Lima	1986		Derecha (zurdo)	4 veces campeón del mundo junior, subcampeón del mundo con Brasil en Murcia'06.
Iciar Montes	1975		Izquierda (diestra)	Campeona del mundo por selecciones en 2002, campeona del mundo por parejas (4), campeona de España (6).
Neky Berwing			Derecha (zurda)	Campeona del mundo por parejas en 2002.
María Silvela	1974		Izquierda (diestra)	2 veces campeona del mundo por selecciones, 12 veces campeona de España absoluta.
P. Eyheraguibel	1973	1'64 m 54 kgr	Derecha (diestra)	Campeona del mundo por parejas 2004 y 2006, campeona del mundo por selecciones 1996, 2002, 2004 y 2006.
Ceci Reiter	1982		Derecha (diestra)	Campeona del mundo por Selecciones en Buenos Aires 2004 y Murcia 2006.
Valeria Pavón	1982	1'62 m 52 kgr	Izquierda (diestra)	Campeona del mundo por selecciones en 2004, subcampeona del mundo por selecciones en 2004.
Carolina Navarro	1976	1'67 m 65 kgr	Izquierda (diestra)	Campeona del mundo por parejas 2000 y 2006, y 11 veces campeona de España absoluta.
Cata Tenorio	1975		Derecha (diestra)	Campeona del mundo por selecciones en 1996, 2002, 2004 y 2006. Campeona del máster PPT 2008 y nº 1.

Tabla 2. 2. Relación de jugadores observados, características y resultados más notorios

2.1.1.3. Los sets

El número total de sets analizados ha sido de 37, 30 en categoría masculina y 7 en la femenina, lo que nos apunta una muestra significativa de análisis para obtener datos que nos permitan identificar el perfil de juego. En concreto serían los que se detallan seguidamente:

1) 1er set de la final del Máster PPT de 2008 (masculina).
2) 2º set de la final del Máster PPT de 2008 (masculina).
3) 1er set de la primera semifinal del Máster PPT de 2008 (masculina).
4) 2º set de la primera semifinal del Máster PPT de 2008 (masculina).
5) 3er set de la primera semifinal del Máster PPT de 2008 (masculina).

6) 1er set de la segunda semifinal del Máster PPT de 2008 (masculina).
7) 2º set de la segunda semifinal del Máster PPT de 2008 (masculina).
8) 3er set de la segunda semifinal del Máster PPT de 2008 (masculina).
9) 1er set de la fase del grupo B (1) del Máster PPT de 2008 (masculina).
10) 2º set de la fase del grupo B (1) del Máster PPT de 2008 (masculina).
11) 3er set de la fase del grupo B (1) del Máster PPT de 2008 (masculina).
12) 1er set de la fase del grupo A (2) del Máster PPT de 2008 (masculina).
13) 2º set de la fase del grupo A (2) del Máster PPT de 2008 (masculina).
14) 1er set de la fase del grupo B (3) del Máster PPT de 2008 (masculina).
15) 2º set de la fase del grupo B (3) del Máster PPT de 2008 (masculina).
16) 1er set de la primera semifinal del Máster PPT de 2008 (femenina).
17) 2º set de la primera semifinal del Máster PPT de 2008 (femenina).
18) 1er set de la segunda semifinal del Máster PPT de 2008 (femenina).
19) 2º set de la segunda semifinal del Máster PPT de 2008 (femenina).
20) 1er set de la final del Máster PPT de 2008 (femenina).
21) 2º set de la final del Máster PPT de 2008 (femenina).
22) 3er set de la final del Máster PPT de 2008 (femenina).
23) 1er set de la fase del grupo A (4) del Máster PPT de 2008 (masculina).
24) 2º set de la fase del grupo A (4) del Máster PPT de 2008 (masculina).
25) 1er set de una semifinal de los Internacionales de Euskadi de 2008 (masculina).
26) 2º set de una semifinal de los Internacionales de Euskadi de 2008 (masculina).
27) 1er set de la final del Máster PPT de 2009 (masculina).
28) 2º set de la final del Máster PPT de 2009 (masculina).
29) 1er set de una semifinal de los Internacionales de Euskadi de 2007 (masculina).
30) 2º set de una semifinal de los Internacionales de Euskadi de 2007 (masculina).
31) 3er set de una semifinal de los Internacionales de Euskadi de 2007 (masculina).
32) 1er set de la final de los Internacionales de Euskadi de 2007 (masculina).
33) 2º set de la final de los Internacionales de Euskadi de 2007 (masculina).
34) 1er set de la final de los Internacionales de San Sebastián de 2010 (masculina).
35) 2º set de la final de los Internacionales de San Sebastián de 2007 (masculina).

36) 1er set de la final de los Internacionales de Ciudad Real de 2010 (masculina).
37) 2º set de la final de los Internacionales de Ciudad Real de 2007 (masculina).

2.1.1.4. Las variables

Para poder determinar con fiabilidad y eficacia el perfil de juego en pádel profesional nos hemos basado en el estudio y análisis de los siguientes grupos de variables.

- Para el perfil de juego:
  - Modalidad.
  - Número de juegos.
  - Tiempo de juego.
  - Tiempo de descanso.
  - Número de puntos disputados.
  - Tiempo medio por punto.
  - Primeros servicios.
  - Dobles faltas.
  - Restos acertados.
  - Puntos ganados y errores no forzados.
  - Impactos.
- Comparativa entre sets ganadores y perdedores:
  - El servicio.
  - El resto.
  - La definición del punto.
  - Los impactos.
- Para la tipología de golpes:
  - Golpes de fondo.
  - Golpes de pared.
  - Golpes de red.
  - Golpes de definición.

2.1.2. SUJETOS OBSERVADORES

Para la obtención de los datos se contó con la participación de tres sujetos observadores, que se encargaron de anotar en una hoja de registro de observación, específicamente diseñada para ello, los diferentes acontecimientos que se producían en el juego.

Los requisitos que debían cumplir los observadores eran: ser entrenadores de pádel de máximo nivel, o, en el caso de entrenadores territoriales, ser también licenciados en Educación Física. Para la ocasión, el observador 1 era entrenador nacional de pádel, el observador 2 monitor provincial y licenciado de Educación Física, mientras que el observador 3 era entrenador territorial y licenciado en Educación Física. Previo a la observación propia de la investigación, los observadores se sometieron a una fase de entrenamiento específico, al objeto de evitar o

reducir al máximo la posible aparición de errores sistemáticos, como consecuencia de la variable observador. Para ello, se determinó que el nivel de confianza de los mismos, aspecto que no presentó dificultad, fuese superior al 95% en el momento de inicio del experimento. Finalmente, puesto que se exigió coincidencia entre los tres observadores y que en el supuesto de no existir se revisaba la observación, se garantizó el 100% de fiabilidad en la misma.

La observación se hace de manera indirecta, mediante la grabación en video, unido a la posibilidad de manipular esta herramienta audiovisual, recurriendo a las múltiples posibilidades que nos ofrece esta tecnología (parada, avance lento, retroceso, …).

No obstante, al objeto de que el proceso cumpla los requisitos de máximo rigor, exigidos en toda investigación, y una vez obtenidos los datos de los tres observadores, se seleccionaron aquellos en los que había coincidencia entre los tres implicados, y en aquellos datos en los que no existía coincidencia entre alguno de los observadores, se pidió a los mismos la revisión del acontecimiento que presentaba conflicto, hasta que hubiera acuerdo por unanimidad.

Se procedió a un análisis de calidad del dato, para garantizar la validez de los datos obtenidos, mediante la comprobación de la concordancia y del acuerdo. Para la primera, establecimos dos perspectivas, una de carácter cuantitativo en base a los índices de concordancia inter e intra observador y el índice *Kappa,* y otra de carácter cualitativo apoyada en la concordancia consensuada (Anguera, 1990) entre los miembros del equipo de observadores. El acuerdo se comprobó mediante el cálculo de las correlaciones (coeficientes de *Pearson, Spearman y Kendall)*. No obstante, como hemos indicado anteriormente, nos inclinamos por el criterio de unanimidad, garantizando la máxima concordancia entre observadores.

En el entrenamiento de los observadores, necesario para garantizar la fiabilidad y precisión de los datos obtenidos en una investigación, se deben contemplar las siguientes recomendaciones aportadas por Gil, Valero y Polaino (1985):

- Los cambios en los registros no podrán deberse a la inconsistencia de la medición.
- Pueden servir como indicador de la objetividad y fiabilidad del instrumento de valoración que estamos utilizando, ya que, como Kent y Foster (1977) precisan, los observadores fiables proveen las bases para asegurar que los datos conductuales obtenidos son un producto replicable al haberse empleado para su obtención procedimientos de registro bien especificados y no juicios idiosincrásicos.
- El grado de dificultad para conseguir niveles de concordancia aceptables, cuando los observadores son fiables y precisos puede mostrarnos un valor riguroso acerca de la aplicabilidad o

no, en la práctica, de un determinado instrumento de evaluación.
- Nos posibilita garantizar, además, que los datos conseguidos por los observadores pueden generalizarse a otros observadores.
- Y, por último, el acuerdo entre los observadores refleja si la conducta objeto de estudio está bien o mal definida.

2.1.2.1. Entrenamiento de los observadores

Como apuntan Fernández-Ballesteros y Carrobles, (1987), cuando una persona va a ser el instrumento de observación, debe estar perfectamente preparada para desarrollar esa función, es decir, *debe aprender a ver qué es lo que se le pide que vea*. El objetivo principal de este tipo de entrenamiento de los observadores es, por tanto, conseguir un acuerdo entre los distintos observadores, que nos permita incrementar la precisión de los registros sobre la conducta a observar, así nos aseguraremos que la recogida de datos obtenida va a cumplir con los requisitos mínimos de fiabilidad (objetividad).

Para la definición de la metodología de entrenamiento de los observadores nos basaremos en las recomendaciones de Heyns y Zander (1959), que hacen una propuesta dividida en dos fases relacionadas: fase preparatoria y entrenamiento de la observación.

A) FASE PREPARATORIA. En esta fase se pretende familiarizar al observador con la conducta o comportamiento a observar, hacerle partícipe del proceso de elaboración de las categorías que conformarán el esquema de observación y darle a conocer el tipo de registro que va a tener que realizar durante el proceso de observación. Esta primera fase consta a su vez de dos partes:

1) **Formación teórica.** Esta primera parte está compuesta por las siguientes actividades:
   - Conocer la conducta a observar y comprender la definición operativa de la misma.
   - Realizar un ejercicio práctico de observación en vídeo sobre grabaciones parciales de la conducta a observar, sin utilizar un esquema sistematizado de observación.
   - El investigador junto con el grupo de observadores propiciará una discusión entre los mismos, en primer lugar, para hacerles reflexionar sobre determinadas conductas que se les han escapado parcialmente, y en segundo lugar, para mostrarles a través de esta primera toma de contacto con la observación, que es más útil trabajar guiándose de un esquema de observación compuesto de un sistema de categorías cuidadosamente elaborado.
   - Conocer las categorías existentes sobre la conducta objeto de observación.
   - Los observadores leerán detenidamente las definiciones operativas de las categorías. Para facilitar su comprensión

las definiciones de cada categoría deben contener ejemplos.

- A partir de ese momento, el investigador junto con el grupo de observadores aclarará todas las dudas que surjan sobre la conducta o sobre las categorías, corregirá las malas expresiones en las definiciones operativas, cambiará conceptos que resulten difícil de comprender y corregirá o cambiará los ejemplos para facilitar una mayor comprensión de las categorías a registrar.
- Los observadores estudiarán una transcripción sobre la conducta a observar e identificarán las categorías sobre supuestos prácticos escritos (ejemplo teórico).
- Finalizada la categorización de los supuestos prácticos escritos, el investigador junto al grupo de observadores discutirá las categorías y sus definiciones brevemente, realizándose bajo consenso los ajustes precisos (redefinir, eliminar o introducir nuevas categorías,...etc.) con el objetivo de facilitar la comprensión de las categorías a observar y mejorar así el registro de las mismas.

2) **Formación práctica.** Esta parte está compuesta por actividades prácticas que ayudarán a los observadores a conocer cómo deben realizar los registros durante el proceso de observación. Estas actividades son las siguientes:
   - Realizarán ejercicios prácticos de observación en vídeo sobre grabaciones parciales de la conducta a observar. Aproximadamente cinco ejercicios de diferente duración (dependiendo de la conducta a observar) son suficientes.
   - A partir de la experiencia en los ejercicios prácticos, el investigador junto al grupo de investigadores discutirá las categorías en profundidad, realizándose bajo consenso los ajustes precisos (redefinir, eliminar o introducir nuevas categorías,...etc.) con el objetivo de facilitar la comprensión de las categorías a observar y mejorar así el registro de las mismas.
   - Aprender y memorizar las categorías y sus definiciones para manejarlas de forma rápida e inmediata durante la observación
   - Ejercicios prácticos de observación en vídeo sobre grabaciones de duración real de la conducta a observar. Aproximadamente dos ejercicios (dependiendo de la complejidad de la conducta a observar) son suficientes.
   - Realizarán ejercicios prácticos de observación en la situación real en la que se produce la conducta a observar. Aproximadamente dos ejercicios en situaciones diferentes son suficientes.
   - Reunión final entre el investigador y el grupo de observadores para aclarar las dudas que hayan podido surgir a partir de los últimos ejercicios prácticos de observación, y sobre todo para conocer si es necesario incluir alguna nueva categoría o eliminar alguna de las ya

existentes, con el objetivo de facilitar la comprensión de las categorías y mejorar así el registro de las mismas durante la observación, tanto en los entrenamientos prácticos como durante el proceso de investigación.

- Constitución del guión de observación definitivo que se utilizará en el entrenamiento de los observadores y durante el desarrollo de la investigación.

Conviene subrayar que todos los ejercicios prácticos que se proponen en esta fase del entrenamiento, progresarán de menor a mayor complejidad.

B) ENTRENAMIENTO EN LA OBSERVACIÓN. Es el entrenamiento propiamente dicho, el objetivo de esta fase es realizar registros sobre la conducta a observar hasta conseguir un alto grado de acuerdo entre los distintos observadores. El entrenamiento práctico tendrá las siguientes características:

1. La duración del entrenamiento y la cantidad de sesiones, de los diferentes tipos que se proponen a continuación, dependerá de la conducta a observar y de los observadores. Sería un error estimar el número de sesiones adecuadas para entrenar a los observadores de nuestras investigaciones. Sin embargo, si es cierto que la metodología de entrenamiento que aquí se propone asegura que este proceso no sea muy largo para conseguir que los observadores alcancen el grado mínimo de fiabilidad estipulado.
2. El entrenamiento progresará de menor a mayor complejidad, desarrollándose el siguiente tipo de sesiones:
   a) Observaciones en vídeo sobre grabaciones parciales de la conducta a observar. Estas observaciones progresarán en cuanto a la duración de la grabación y en cuanto a la complejidad de los aspectos a observar.
   b) Observaciones en vídeo sobre grabaciones de duración real de la conducta a observar. Estas observaciones también progresarán en cuanto a la complejidad de los aspectos a observar.
   c) Observaciones en la situación real en la que se produce la conducta a observar. Estas observaciones se realizarán en situaciones diferentes.
3. Durante todo el entrenamiento se elaborará un diario sobre las decisiones tomadas, para saber qué ocurrió y las modificaciones que se realizaron a lo largo del mismo.
4. A lo largo de todo el entrenamiento se calculará en cada una de las sesiones la confiabilidad a los observadores.
5. Para el cálculo de la confiabilidad interobservador aplicaremos la fórmula: (número menor/número mayor) x 100 (Anguera 1987 y Luciano, 1989).
6. El grado mínimo de confiabilidad que es necesario que alcance un observador antes de participar en una investigación es de 0.80.

7. Una vez alcanzada la fiabilidad mínima (0.80) por todos los observadores, el entrenamiento se prolongará hasta asegurarnos que la fiabilidad alcanzada se mantiene en todos los observadores. A partir de aquí los observadores están capacitados para registrar datos en la investigación a desarrollar.
8. Durante el desarrollo de la investigación debemos comprobar con determinada frecuencia la fiabilidad de los observadores, así nos aseguraremos que los registros están cumpliendo con los requisitos mínimos de fiabilidad (objetividad) exigidos. En este sentido, Reid y De Master (1972) proponen que una comprobación periódica de concordancia entre pares de observadores es una buena solución para disminuir la fluctuación del observador.

2.1.3. VARIABLES A OBSERVAR

Según Orta (2000) *el análisis de la competición en los deportes de equipo presenta una gran dificultad como consecuencia de la complejidad del fenómeno y de la variabilidad de la propia competición*. Por ello es preciso definir una herramienta que garantice la obtención de los datos que se pretenden y que sea fácil de usar. Para su elaboración atenderemos a los siguientes criterios:

- Definir la tipología de golpes que se van a mensurar, así como la asignación de un código alfanumérico que caracterice a cada una de las técnicas de impacto.
- Diseñar una plantilla que permita reunir todos los golpes anteriores diferenciando según el jugador que los ejecute.
- Perfilar tablas resúmenes que aglutinen por juegos y, sobre todo, por sets todos los parámetros definidos en líneas superiores.
- Fijar los datos que se van a estudiar para poder extraer las resultados que nos permitan establecer las bases del entrenamiento con mayor objetividad, en base a datos reales, así como conocer con detalle tácticas empleadas y posibles estrategias para prevenirlas cuando afecte a nuestros jugadores.

El análisis de las variables a observar es uno de los aspectos que más hay que cuidar, puesto que una vez definidas no se puede volver atrás. Es decir, después de analizar un partido siguiendo unas directrices no es posible ni razonable recomponer los datos si se cambian las directrices, puesto que no serían fiables; habría que volver a analizar dicho partido teniendo en cuenta los cambios introducidos. Es por ello, que como se ha comentado en párrafos anteriores, fueron varias las reuniones preliminares y muchas las hipótesis que se han barajado hasta lograr el nivel de concreción necesario para conseguir obtener datos que fueran relevantes para la investigación, y, que con posterioridad, permitieran arrojar datos y resultados que fueran de interés para el trabajo.

Para la definición de las variables se ha recurrido a un grupo de expertos, a los que se ha preguntado sobre los aspectos más relevantes

del juego. En este proceso se emplearon herramientas de recogida de información abiertas y cerradas, de manera que en una fase final se han definido y acotado las variables más significativas que definen el objeto de estudio en el contexto del pádel de alto nivel.

El grupo de expertos, en una primera fase, ha estado constituido por 10 sujetos que, como requisito indispensable, debían ser entrenadores de pádel de máximo nivel (entrenador nacional), o en caso de ser entrenadores regionales además fueran licenciados de Educación física. Para esta fase se celebraron dos reuniones de expertos en las que se definieron las variables más significativas que acordaron que definen el juego de pádel.

En una segunda fase, se contó con un total de 5 expertos, 3 de los que compusieron el grupo de la primera fase, más un experto en estadística y un experto en metodología observacional, de manera que se complementaran tres perspectivas que consideramos básicas para poder diseñar la herramienta de observación que buscábamos. En esta fase se celebraron 5 sesiones de trabajo hasta llegar a un acuerdo pleno de las variables a analizar, de su agrupación y de la definición de la herramienta de obtención de información en la observación.

El acuerdo obtenido, tras las conclusiones emitidas, fruto de las reuniones de las dos fases de grupos de expertos, arrojó una definición de 27 variables, correspondientes a 24 técnicas de golpeo diferentes y más tres relativas a saque y resto. Estas se dividen en dos grandes grupos: a) golpes de ataque, con 10 variables de golpeo diferentes y b) golpes de defensa, con 14 variables de golpeo diferentes, más las tres relativas al primer saque, segundo saque y resto.

En la tabla 2.3 se presentan las variables definidas agrupadas en las diferentes categorías:

DEFENSA	FONDO	D	Derecha
		R	Revés
		AD	Alambrada derecha
		AR	Alambrada revés
	PARED	PLD	Pared lateral de derecha
		PLR	Pared lateral de revés
		SPD	Salida pared de derecha
		SPR	Salida pared de revés
		BPD	Bajada pared de derecha
		BPR	Bajada pared de revés
		DPA	Doble pared que abre
		DPAG	Doble pared que abre con giro
		DPC	Doble pared que cierra
		CP	Contra pared
ATAQUE	RED	VD	Volea de derecha
		VR	Volea de revés
		B	Bandeja
		DJD	Dejada
	DEFINICIÓN	R1	Remate
		R2	Finta de remate
		R3	Remate por 3
		R4	Remate por 4
		CD	Contra de derecha
		CR	Contra de revés

Tabla 2. 3. Relación de variables analizadas por técnicas de golpeo y su categorización

Para comprender con exactitud los criterios que se han fijado para clasificar las técnicas de golpeo, es preciso aclarar que las tipologías definidas se han agrupado en dos grandes categorías y dos subgrupos dentro de cada una de ellas atendiendo a los siguientes criterios diferenciadores:

- El primero es el que las distingue dependiendo de la posición del campo donde se ejecutan, es decir, en el fondo de la cancha de juego (**DEFENSA**) o próximo a la red que divide ambos cuadrados del campo de juego (**ATAQUE**).
- Dentro de las primeras se han dividido según si se apoyan en algún elemento del entorno (paredes) o no, es decir, se realizan

de manera directa sin el rebote previo/posterior en ningún elemento del entorno de juego (**FONDO**), o se ejecutan tras golpear en alguno de ellos (**PARED**).

- En ataque se han diferenciado atendiendo a si son impactos para dar continuidad al juego, tratando de no perder la red presionando a los rivales para forzar el error (**RED**), o si, por el contrario, buscan el cierre del punto a su favor (**DEFINICIÓN**). Todo lo anterior, categorías y técnicas de golpeo incluidas en cada una de ellas, viene recogido en la tabla anterior.
- El primer grupo (saque) no es una categoría de técnicas de golpeo, sino un grupo estadístico para conocer el porcentaje de primeros servicios, el de segundos y las dobles faltas, y permitirá la medición del porcentaje de acierto que se produce en los saques y en el resto.

Para no confundir en exceso, se consideró utilizar como patrón un jugador diestro, de manera que las técnicas de derecha las realizará por su costado derecho, mientras que las de revés por el izquierdo. Si el jugador fuera zurdo, cambiarán estas consideraciones, entendiendo que los golpes de derecha y revés los ejecutará por los costados izquierdo y derecho respectivamente. Teniendo presente este detalle, a continuación se explicarán cada una de ellas con mayor detenimiento, englobadas dentro de su categoría:

A) **TÉCNICAS DE FONDO**. Son las técnicas que se realizan de manera directa sin que la bola toque previa o posteriormente alguno de los componentes que forman parte del recinto de juego (paredes laterales, fondo o alambrada). Aunque la alambrada es parte del recinto de juego, cuando la pelota toca en alguno de sus módulos, la trayectoria que puede tomar la bola es incierta, y no hay definidas unas técnicas particulares para ejecutarlas. Cuando esto se produce en un partido, los jugadores tienen como primer objetivo volver a poner la bola en juego. Al no tener una técnica definida, normalmente se golpean de revés o derecha, de manera que se han incluido en este grupo.
   1) **Derecha (D)**. Se realizará impacto franco sobre la pelota por el costado derecho del cuerpo.
   2) **Revés (R)**. En esta ocasión, se llevará a cabo por el lado izquierdo del jugador que lo ejecuta.
   3) **Alambrada de derecha (AD)**. Ídem a la técnica de derecha pero después de que la bola toque la alambrada tras rebote en el suelo.
   4) **Alambrada de revés (AR)**. Igual al revés pero tras golpear la bola sobre la alambrada después del bote en el suelo.

B) **TÉCNICAS DE PARED**. Se han recogido las distintas posibilidades que ofrece esta disciplina cuando con antelación o posterioridad a la ejecución del golpe por parte de uno de los jugadores en liza, la pelota impacta en alguna de las paredes integrantes de la cancha donde se desarrolla el juego. Por evitar multiplicar los datos innecesariamente no se distinguirá entre muro y cristal, que pueden ser los materiales de qué estén formadas las paredes

(lateral y fondo). En este segmento se han incluido sólo las partes de la pista de juego, cuyo rebote tras impactar la pelota sobre ellas es regular y uniforme. En todos los casos, salvo en la contra pared, se supone que previo al contacto de la pelota con alguna de las paredes esta ha botado en la zona reglamentaria del recinto de juego.

5) **Pared lateral de derecha (PLD)**. Se golpeará la pelota de derecha posteriormente a que ésta rebote sobre la pared lateral.
6) **Pared lateral de revés (PLR)**. Se impactará sobre la bola de revés después de que esta haya golpeado en la pared lateral.
7) **Salida de pared de fondo de derecha (SPD)**. El jugador ejecutará la técnica de derecha tras rebote en la pared de fondo. El rebote en la pared no es ventajoso para ejecutar un golpe de ataque, por lo que no hay una intención clara y manifiesta de ganar el punto; sólo se busca poner la bola en juego manteniéndonos en la disputa por el punto.
8) **Salida de pared de fondo de revés (SPR)**. Ídem a 7, pero realizando la técnica de revés.
9) **Bajada de pared de derecha (BPD)**. Se ejecutará la técnica por el costado derecho después de que la bola rebote en la pared de fondo. La diferencia con la técnica 7 estriba en que para la ocasión la pelota tras el rebote queda en una posición franca, por encima de la altura de la red, para pasar al ataque acelerando considerablemente la bola en un movimiento descendente. En este caso, el jugador que lo realiza busca presionar al rival con un golpe de contraataque ejecutado desde la defensa. Se ha distinguido entre salida y bajada de pared, por ser golpes para continuar en el punto o tratar de ganarlo. Esta consideración se basa en que la técnica de ejecución en cada caso es bien distinta.
10) **Bajada de pared de revés (BPR)**. Ídem al supuesto 9 pero de revés.
11) **Doble pared que abre (DPA)**. Cuando la bola busca la esquina que une las paredes de fondo y lateral, muy probablemente rebote en ambos elementos. Cuando esto se produce se pueden dar 2 supuestos: a) si la bola toca antes la pared lateral y después la de fondo se dice "que abre"; mientras que cuando lo hace primero en la de fondo se llama "que cierra". Como no son muchas las ocasiones en las que se produce a lo largo de un partido no resulta trascendente para el estudio diferenciar entre las ejecutadas de derecha o revés. Sin embargo, si puede resultar interesante conocer cuales se hacen con giro.
12) **Doble pared que abre con giro (DPAG)**. Si la doble pared se realiza sin giro el jugador de la derecha siempre realizará la técnica de derecha, mientras que si aplica un giro en su movimiento cambiará la posición sobre la bola y la técnica

ejecutoria será la del revés. Lo contrario ocurre con el jugador ubicado en el lado izquierdo.

13) **Doble pared que cierra (DPC)**. Si el jugador que golpea es el de la derecha siempre lo hará aplicando la técnica de derecha, mientras que si es el de la izquierda siempre lo hará de revés. Si hubiera en el campo algún participante que fuera zurdo, las técnicas de golpeo se invierten. Es decir, si el zurdo jugara en el cuadro de la derecha, cuando la doble pared abre o cierra la técnica utilizada será la de revés, y la de derecha si es que abre con giro. Lo contrario ocurriría si se encuentra jugando en el lado izquierdo.
14) **Contra pared (CP)**. Esta situación se da cuando después de realizar la técnica de golpeo, la pelota impacta sobre alguna de las paredes (fondo o lateral) en su regreso al campo contrario. Esta técnica se puede ejecutar independientemente de si la pelota ha rebotado o no en alguno de sus elementos con anterioridad a la ejecución de la técnica. Es decir, aunque la pelota haya rebotado previamente a la ejecución del golpe sobre alguno de los elementos del entorno, se puede impactar la bola sobre alguna de las paredes (en este caso no valdría la alambrada) haciendo que regrese al campo contrario.

C) **TÉCNICAS DE RED**. Son técnicas que se ejecutan antes de que la pelota bote en el suelo. Generalmente son descendentes, es decir, se ejecutan de arriba hacia abajo, que buscan un doble propósito: profundidad para alejar lo más posible a los rivales, y efecto para que tanto el rebote de la pelota sobre el suelo como en los elementos perimetrales sea lo menor posible.

15) **Volea de derecha (VD)**. Cuando se impacta la bola sin dejar que bote en el suelo por el costado derecho del jugador, a una altura inferior a la propia del jugador.
16) **Volea de revés (VR)**. Ídem volea de derecha por el lado izquierdo.
17) **Bandeja (B)**. Se recurrirá a esta técnica cuando los rivales intentan recuperar la red utilizando un globo. En esta situación, el jugador en red trata de no perder su posición ventajosa realizando una técnica que se conoce como bandeja. Se ejecuta por encima de la cabeza en un movimiento descendente tratando de transmitir mucho efecto para que la bola resbale sobre la superficie cuando impacte sobre ella. Siempre se realiza por el costado derecho.
18) **Dejada (DJD)**. Cuando los rivales se encuentran muy alejados de la red puede ser muy útil dejar la bola cerca de la red para que tengan que desplazarse y buscar el desequilibrio de espacios. Se puede realizar tanto de derecha como de revés.

D) **TÉCNICAS DE DEFINICIÓN/CONTRA**. Como ya se advirtió anteriormente, este grupo reúne aquellas técnicas que se utilizan para definir el punto en liza. Cuando una bola se queda en clara posición

ventajosa los jugadores deben tratar de cerrar el punto aplicando alguna de las técnicas que se exponen a continuación. Que sean técnicas de definición no significa que los jugadores que las apliquen ganen el punto, puesto que si no se ejecutan a la perfección puedan dar opciones a los rivales a continuar en el juego. Incluso realizándolas con calidad algunas de ellas no son definitivas, por lo que el punto puede seguir disputándose a pesar de ponerlas en práctica. También se han incluido en este epígrafe aquellas técnicas que se desarrollan al tratar de recuperarse de situaciones de clara desventaja, comúnmente conocidas como contraataques.

19) **Remate (R1)**. Cuando la bola procedente de los rivales viene en altura y a distancia relativamente cercana de la red la mejor opción suele ser el remate en paralelo para tratar de traernos la bola a nuestro campo sin que la puedan alcanzar los rivales. Sólo se puede ejecutar de derecha.
20) **Finta de remate (R2)**. Ídem anterior, pero instantes antes del impacto al observar como los rivales se aproximan a la red para jugar a la contra, se puede realizar una finta tratando de que la bola quede cerca de la pared de fondo. Sólo se puede realizar de derecha.
21) **Remate por 3 (R3)**. Cuando la pelota viene alta y las dimensiones de la pista por los laterales son de 3 metros, se puede buscar sacar la bola por el lateral dando un efecto liftado a la bola de manera que al rebotar en la pared de fondo coja la suficiente altura para superar la alambrada lateral (3 metros). Sólo se puede desarrollar de derecha.
22) **Remate por 4 (R4)**. Similar a los casos previos, pero cuando la bola se puede sacar de los límites del recinto de juego por los fondos o los laterales que están a una altura de 4 metros; aunque en algunas pistas los laterales se encuentren a una altura de 3 metros la técnica a desarrollar es prácticamente la misma y no tendría sentido práctico discriminarlas. Se puede llevar a cabo tanto de derecha como de revés.
23) **Contraataque de derecha (CD)**. A priori, podría pensarse que son golpes defensivos, puesto que se recurre a ellos para salvar situaciones de desequilibrio que se dan cuando los rivales ejecutan alguna de las modalidades anteriores de definición. En la mayoría de los casos estas contras suelen ser definitivas, y esa es la razón de incluirlas en este apartado. Para el caso en concreto, se produciría cuando la contra se realiza de derecha.
24) **Contraataque de revés (CR)**. Ídem anterior pero ejecutando la técnica de revés.

2.2. INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE DATOS

2.2.1. CONSIDERACIONES SOBRE LAS PLANTILLAS DE OBSERVACIÓN

Definidas las técnicas de golpeo que se van a emplear para tipificar cada uno de los intercambios que se producen a lo largo de un partido de pádel, había que sentarse a definir herramientas de trabajo que fuesen funcionales, para poder obtener documentos que sean sencillos y fáciles de manejar. Es preciso recordar que se va a cuantificar y tipificar el número de impactos que se producen durante la disputa de un punto; a eso hay que añadirle que en cada juego se disputan como mínimo 6 tantos, como poco se dirimen 6 juegos por parcial y, al menos, dos set por partido. A todo ello hay que tener presente que los datos deben representarse en función del jugador que los ejecuta, que en este deporte siempre serán 4.

Llegados a este extremo, hay que reseñar que se plantearon numerosas situaciones de incertidumbre y controversia a la hora de asentar las bases sobre las cuales diseñar las plantillas, para alcanzar el estado de satisfacción y calidad perseguidos, a saber:

- La definición de las técnicas de golpeo fue uno de los aspectos más discutidos a los que tuvimos que hacer frente cuando comenzamos a trabajar en esta línea de investigación. Explicaremos esta afirmación con mayor detenimiento:
  - Podríamos haber seguido un criterio conservador, según el cual sólo se reflejarían las técnicas características que vienen recogidas en la mayoría de las referencias, sin entrar a valorar otros detalles o parámetros de posible interés para una investigación en este campo. En este caso, la plantilla se hubiera reducido significativamente al mermar el número de técnicas a analizar, pero hubiéramos renunciado a información de cierta enjundia para el propósito de este trabajo.
  - Siguiendo un criterio más ambicioso, menos riguroso, sin tener en cuenta ninguna limitación, se podría haber extendido a todas las técnicas de golpeo que se pueden encontrar en esta disciplina deportiva, independientemente del porcentaje de impactos en cada partido, de la importancia para la investigación en curso, … Al contrario de la hipótesis anterior el estudio se hubiera ampliado a un abanico mucho mayor de golpes, algunos de los cuales con un peso insignificante a lo largo de un partido de pádel y, en consecuencia, de escasa relevancia para el propósito de esta investigación.
  - Después de muchos vaivenes entre los miembros del equipo de expertos, finalmente se decidió apostar por la calidad de los datos, despreocupándonos de la cantidad que pudieran obtenerse. Como no todas las opciones eran

enriquecedoras para nuestra investigación, aquellas situaciones que poco o nada tenían que aportar a la misma se decidió no tomarlas en consideración.
    - ❖ El resultado de estos pensamientos dio como fruto un total de 24 técnicas de golpeo.
- Es una práctica deportiva que sólo conoce el juego por parejas, eso supone que son 4 jugadores los que despliegan sus habilidades en cada encuentro. Independientemente de la amplitud y tamaño de la plantilla, había que estudiar una fórmula que permitiera conocer porcentajes parciales y totales, por jugador y partido.
- En base a lo anterior, los modelos de recogida de datos que se han definido no son plantillas operativas, ya que cada una de ellas, cuenta con 96 columnas de datos (24 técnicas diferentes x 4 jugadores distintos). Todo ello multiplicado por el número de puntos de cada juego, y el número de juegos que dura cada set. Había que buscar fórmulas más sencillas y operativas de aglutinar todos los datos obtenidos de los análisis de campo. Se definieron nuevas herramientas: resumen por parciales, por pareja y jugador, ... Estas herramientas, que se comentarán más adelante, serán la base de nuestro estudio y de donde se podrán extraer todas las comparativas, porcentajes, tiempos, resúmenes, etc.
- Apareció una disyuntiva. Por un lado, había que reflejar en una plantilla todos los intercambios, y su tipología, que se producen en un encuentro. Pero, llegada la hora de comenzar los análisis surgió una problemática, puesto que otro de los parámetros que interesaba sobremanera cuantificar era el tiempo. Es decir, tiempo medio que dura cada punto, duración típica de cada juego, set y partido… Son datos muy importantes para nuestro estudio y que diferían respecto de los anteriores. Finalmente, se optó por diferenciarlos en dos plantillas distintas. De un lado, la propia que ya se ha concretado para la recogida de la información sobre técnicas de golpeo, y otra similar, aunque con las particularidades propias de este deporte, a las que se vienen utilizando en otras modalidades deportivas semejantes (tenis…). En esta segunda plantilla se van a recoger aciertos/errores tanto al inicio (saque) como en la definición del juego, y a diferencia de las anteriores que se agrupan por juegos, en esta ocasión habría una plantilla para cada parcial.
- Para hacer más fácil el seguimiento de plantillas tan extensas se ha asignado un color a cada jugador, de manera que sea sencillo identificar que datos corresponden a cada uno de ellos.
- Uno de los recursos más útiles a los que puede y debe recurrir todo buen jugador de pádel es el globo. Por esta razón otro de los aspectos que interesaba recoger en nuestro estudio era la cuantificación del número de intercambios que se realizan recurriendo al globo. En base a ello hubo que duplicar las tablas para cada juego. Es decir, en una misma plantilla se definieron 2 tablas: la primera recogerá las técnicas de golpeo, mientras que la segunda, sólo aquellas que se realizan mediante globo.

En los siguientes epígrafes trataremos de explicar cada una de las herramientas que se han definido para extraer el máximo provecho al trabajo de investigación.

2.2.2. PLANTILLA DE RECOGIDA DE DATOS POR PUNTO Y JUEGO

La plantilla que se aprecia en la tabla 2.4 es el modelo que hemos utilizado para la cuantificación de la tipología de gestos técnicos por jugador durante la disputa de un punto de pádel de alto nivel. Puede observarse como se han agrupado por juegos, es decir, se ha empleado una plantilla como la que se aprecia en la imagen para cada juego. En la parte superior se registran los intercambios que se van produciendo a lo largo de un punto, detallándose en la primera fila las 24 técnicas definidas agrupadas en su segmento (fondo, pared, red y definición). En el lateral izquierdo se representa secuencialmente el orden en el que se van sucediendo los puntos que se han necesitado hasta dirimir el juego. Al final de cada fila se contabilizan los intercambios producidos en el desarrollo de cada uno de los puntos necesarios para resolver un juego. De igual modo, al final de cada columna se recoge el número total de cada gesto técnico que se ha ejecutado en la disputa del juego en cuestión.

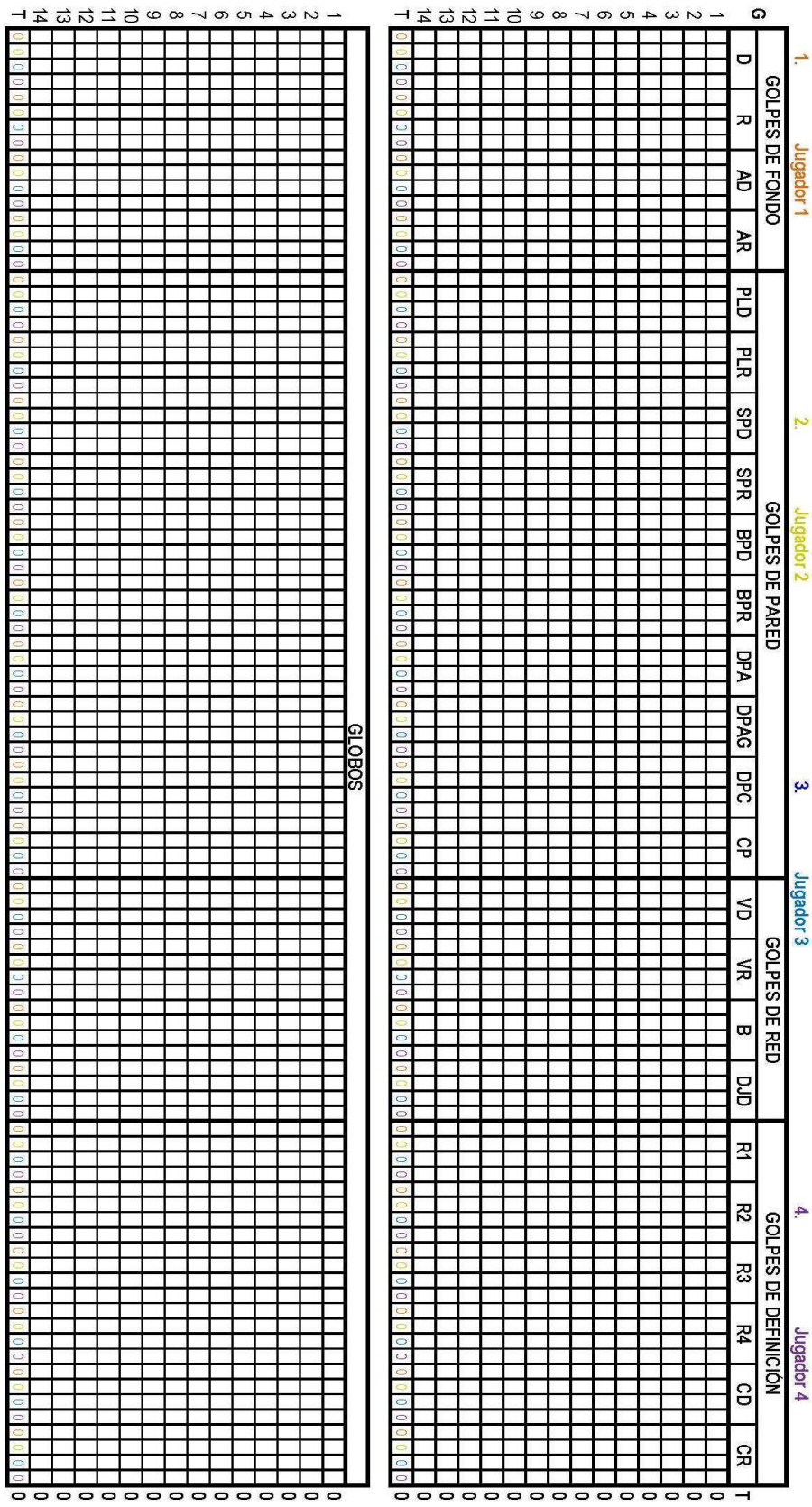


Tabla 2. 4. Plantilla para anotar la tipología de golpes ejecutados por cada jugador en la disputa de un punto en el transcurso de un juego

Como se aprecia en la figura 2.2, se han creado 4 columnas para cada tipología de acción técnica (24), cada una de ellas dedicada a contabilizar los gestos de un jugador en concreto; además se les ha dotado de un color característico para que se pueda distinguir con mayor claridad. El proceso que se ha seguido para recopilarlos se resume así: cuando uno de los participantes impacta la bola con una de las técnicas definidas se le coloca un 1 en la casilla correspondiente. Si posteriormente, ese mismo jugador repite esa acción durante el mismo punto, se sustituiría el dato anterior por un 2, y así sucesivamente. La última fila de la tabla recoge todos los impactos realizados por los jugadores en liza a lo largo de un juego para cada gesto técnico.

GOLPES DE RED								GOLPES DE DEFINICIÓN								
VD		VR		B		DJD		R1		R2		R3		R4		T
1	2	1	1						1						1	16
																1
			1													2
					1											2
	2		3		2							1				17
1	1	1	1		1			1			1					11
1	1			1												7
														1		4
																1
2	1	1		2	3	1				1						21
0	0	4	6	1	3	1	6	2	0	4	1	4	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	82

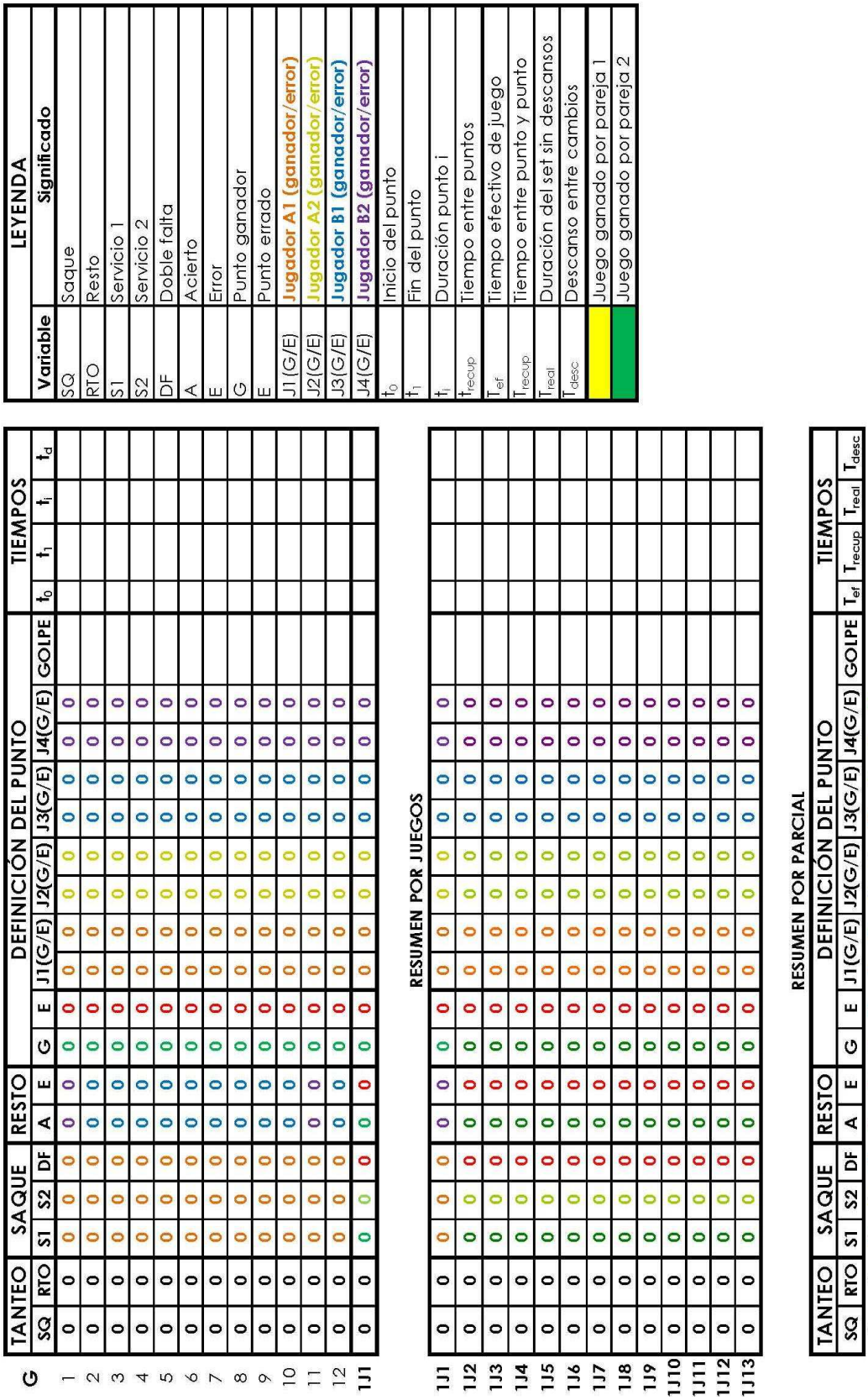
Tabla 2. 5. Contaje de las acciones técnicas efectuadas por los jugadores en un juego

En la parte inferior de la tabla 2.4 se indican aquellos golpeos que se han realizado mediante globo. Es decir, además de registrar la técnica aplicada (derecha, revés, …), hay que indicar si se ha efectuado con globo o no, La forma de cuantificar las acciones que se ejecutan mediante globo es exactamente igual que lo comentada para la tabla superior, con la salvedad de que se anotarán en la inferior.

2.2.3. PLANTILLA DE RECOGIDA DE DATOS GLOBALES POR JUEGO Y SET

La tabla 2.6 muestra la herramienta que se ha ideado para anotar datos globales por juego y set. Junto con la anteriormente comentada son las plantillas que se van a utilizar como base en nuestra investigación: la primera recogerá tipo y número de técnicas en la disputa de un tanto, mientras que la segunda recabará información que afecta al desarrollo global del partido. Las premisas para conocer todos los parámetros que se han incluido en la misma se pueden resumir en los siguientes puntos:

- El primer bloque refleja el ganador final del punto en liza. Aquel que gane 4 tantos u obtenga una diferencia de dos, ganará el juego.
- La segunda sección refleja el número de saques que se realizan con el primer servicio, los que se producen con el segundo, o las dobles faltas que se pudieran producir en el transcurso del juego por parte del jugador al servicio.
- El tercer segmento corresponde al resto. Se distingue entre acierto y error.
- Respecto al cuarto, indicar que se reflejará si el final del punto en cuestión se ha producido como consecuencia del acierto del binomio que lo gana, o por el contrario, se origina como resultado de un error no forzado de la dupla que lo pierde.
- El siguiente bloque recoge información individual de cada jugador sobre la definición del punto, es decir, si el jugador que realiza el último golpe lo hace con resultado positivo (ganándolo) o lo ejecuta con desacierto (perdiéndolo).
- En la última sección se recogen los tiempos: tiempo que dura un punto desde que se produce el saque hasta que se cierra y tiempo de pausa entre el final de un tanto y el inicio del siguiente.



LEYENDA	
Variable	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
S1	Servicio 1
S2	Servicio 2
DF	Doble falta
A	Acierto
E	Error
G	Punto ganador
E	Punto errado
J1(G/E)	Jugador A1 (ganador/error)
J2(G/E)	Jugador A2 (ganador/error)
J3(G/E)	Jugador B1 (ganador/error)
J4(G/E)	Jugador B2 (ganador/error)
t_0	Inicio del punto
t_f	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo entre punto y punto
T_{real}	Duración del set sin descansos
T_{desc}	Descanso entre cambios
	Juego ganado por pareja 1
	Juego ganado por pareja 2

Tabla 2. 6. Plantilla para la recogida de datos globales por juego y parcial

Para mejor comprensión en la utilidad de esta herramienta se ilustra en la tabla 2.7 un ejemplo de cómo se han anotado los datos durante la disputa de un juego. El primer bloque determina quién gana el punto en liza, la pareja al saque o al resto. El siguiente nos indica si el servicio se ha efectuado en primera o en segunda instancia; si los dos son fallidos se recoge en la columna de dobles faltas (DF). A continuación se recoge el acierto o el fallo en el resto. En el siguiente bloque aparece reflejado cómo ha terminado el punto (ganado o error no forzado) y qué jugador lo ha concluido. Al final de la tabla aparecen los tiempos medidos de duración y pausa de cada punto de los disputados en el juego.

G	TANTEO		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO											TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)		J2(G/E)		J3(G/E)		J4(G/E)		GP	t_0	t_1	t_i	t_d
1	1	0	1			1		1		1								R3	0:02:17	0:02:24	0:00:07	
2	0	1	1			1			1				1					B	0:02:34	0:02:47	0:00:13	0:00:10
3	1	0		1		1		1		1								R3	0:03:03	0:03:10	0:00:07	0:00:16
4	1	0	1			1		1				1						SPR	0:03:21	0:03:33	0:00:12	0:00:11
5	0	1	1			1		1								1		R3	0:03:46	0:04:00	0:00:14	0:00:13
6	0	1		1		1		1						1				VR	0:04:25	0:04:35	0:00:10	0:00:25
7	1	0	1			1			1								1	R	0:04:42	0:04:46	0:00:04	0:00:07
8	0	1	1			1			1				1					R	0:04:54	0:05:08	0:00:14	0:00:08
9	0	1	1			1			1				1					R1	0:05:20	0:05:33	0:00:13	0:00:12
10	1	0	1			1			1								1	SPD	0:05:45	0:06:10	0:00:25	0:00:12
11	1	0	1			1		1				1						R1	0:06:20	0:06:35	0:00:15	0:00:10
12	0	1	1			1			1		1							VR	0:06:46	0:06:50	0:00:04	0:00:11
13	0	1	1			1		1						1				R3	0:07:00	0:07:34	0:00:34	0:00:10
14	1	0	1			1		1		1								R1	0:07:49	0:07:55	0:00:06	0:00:15
15	1	0	1			1		1				1						VR	0:08:04	0:08:15	0:00:11	0:00:09
16	1	0		1		1		1		1								DJD	0:08:36	0:08:42	0:00:06	0:00:21
1J1	9	7	13	3	0	16	0	10	6	4	1	3	3	2	0	1	2				0:03:15	0:03:10

Tabla 2. 7. Ejemplo de la recogida de datos globales para un juego

En la tabla 2.8 se puede comprobar un resumen de los datos globales que caracteriza cada uno de los juegos que forman parte del set objeto de análisis. Al final de dicha tabla se aporta un balance del comportamiento del set, en el que se reflejan las cifras totales que se han producido durante el desarrollo del mismo. Para facilitar el seguimiento del set, se ha recurrido al uso de colores para diferenciar los vencedores de cada juego. Así, en fondo amarillo, indica que el juego ha sido ganado por una pareja en concreto, mientras que en fondo verde se indica la victoria para la pareja adversaria. Asimismo, si el fondo de color está situado a la izquierda de dicha columna, significa que la dupla al servicio ha vencido en el juego. Por el contrario, si la casilla con fondo de color está en la derecha, indica que se ha producido una ruptura, cayendo el juego del lado del restador.

DATOS DEL SET POR JUEGOS

2J1	1	4	3	2	0	5	0	3	2	1	0	0	2	2	0	0	0				0:01:57	0:01:20
2J2	4	1	4	1	0	5	0	3	2	0	0	0	1	2	0	1	1				0:00:52	0:00:57
2J3	4	1	5	0	0	5	0	5	0	1	0	3	0	1	0	0	0				0:01:00	0:00:47
2J4	4	0	3	1	0	3	1	3	1	0	1	0	0	1	0	2	0				0:01:24	0:00:51
2J5	7	5	11	1	0	12	0	6	6	1	0	2	2	1	2	2	2				0:04:57	0:03:33
2J6	3	5	7	1	0	8	0	3	5	0	1	1	0	2	3	0	1				0:02:27	0:03:10
2J7	5	3	7	1	0	8	0	8	0	3	0	2	0	2	0	1	0				0:02:08	0:01:39
2J8	4	2	4	2	0	4	2	3	3	1	3	1	0	0	0	1	0				0:01:11	0:01:15
2J9	4	1	4	1	0	3	2	3	2	2	0	0	0	1	0	0	2				0:01:00	0:02:02
2J10	5	3	6	2	0	7	1	2	6	0	2	0	1	1	3	1	0				0:02:43	0:02:05
2J11	1	4	5	0	0	5	0	1	4	1	1	0	3	0	0	0	0				0:01:06	0:00:52
2J12	4	6	8	2	0	10	0	3	7	1	2	0	0	2	3	0	2				0:03:04	0:02:58
2J13	7	2	6	2	1	9	0	6	3	1	2	1	1	3	0	1	0				0:02:38	0:03:35

RESUMEN FINAL DEL SET

JUEGOS		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO								TIEMPOS			
SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)			T_{ef}	T_{recup}	T_{real}	T_{desc}
53	37	73	16	1	84	6	49	41	12	12	10	10	18	11	9	8	0:26:27	0:25:04	0:51:31	0:12:11
																			1:03:42	

Tabla 2. 8. Extracto del resumen de datos para un set

2.2.4. RESUMEN DE IMPACTOS AGRUPADOS POR TÉCNICAS DE GOLPEO

En nuestro estudio hay que diferenciar entre las herramientas utilizadas para representar los datos obtenidos por medio de las observaciones, de aquellas otras que nos van a permitir analizar los datos extraídos. La información que se recoge en las dos plantillas analizadas en el apartado anterior no son operativas ni nos permiten obtener información útil y relevante para este estudio. Toda esta amalgama de datos hay que agruparlos en otro tipo de documentos que nos permitan extraer conclusiones al tratar datos similares.

La primera decisión que se tomó fue la de agrupar los datos de manera que se pudiese establecer una rápida comparativa según el jugador que los haya realizado. Dentro de cada técnica se definió una cuadrícula de 2x2 de manera que se pudiera observar en cada casilla el número de impactos realizados con éxito por los jugadores, en el transcurso de cada set y total del partido. Es una herramienta muy útil porque de manera rápida e intuitiva se puede ver con rapidez el número de impactos ejecutados por los cuatro jugadores para cada acción técnica. En la tabla 2.9 se puede visualizar todo lo comentado con anterioridad.

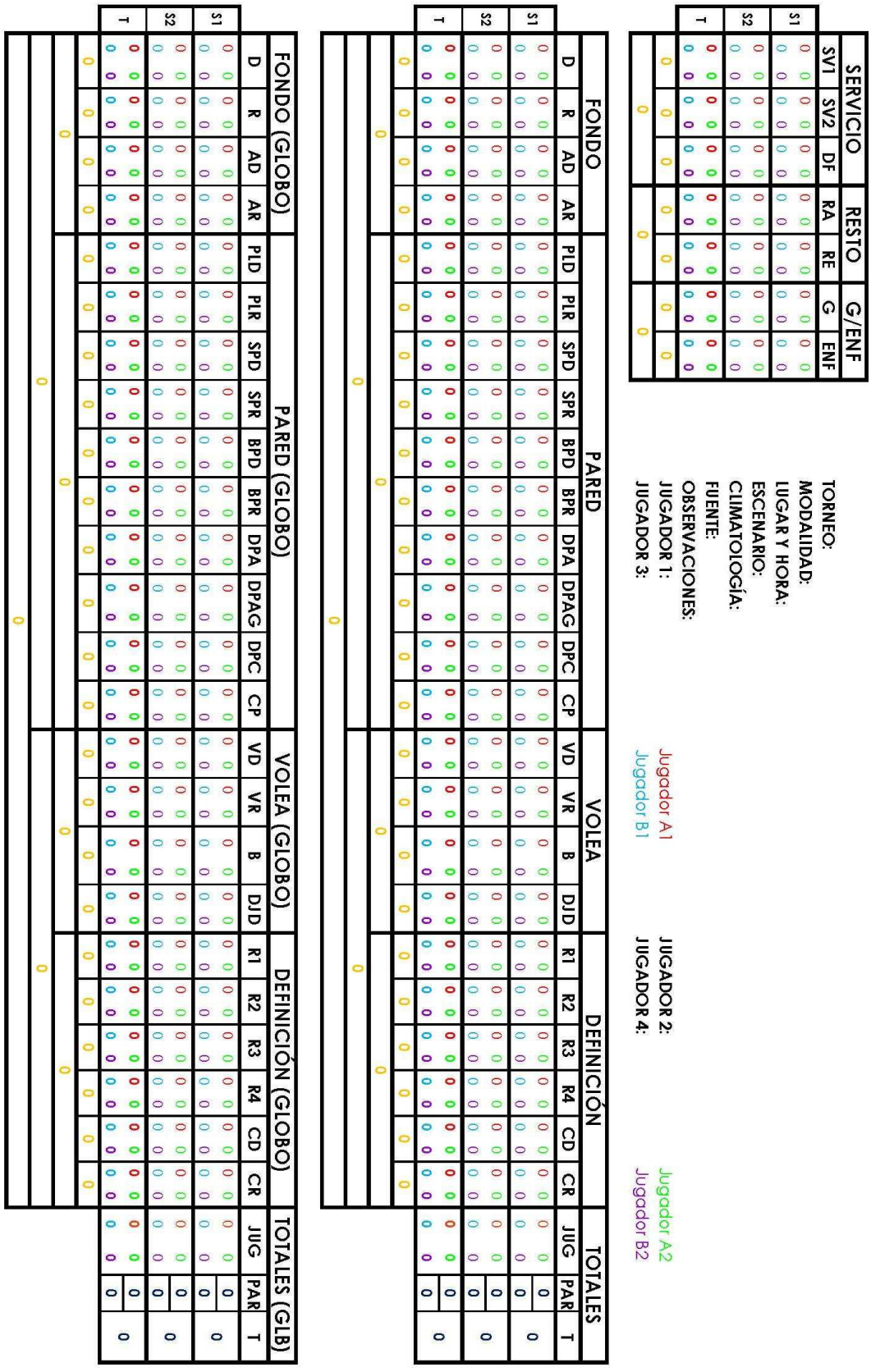


Tabla 2. 9. Resumen de impactos agrupados por técnicas de golpeo

La parte superior se puede contemplar en la tabla 2.10, donde se ha ampliado uno de los partidos analizados. El primer bloque recoge datos sobre el saque (primer servicio, segundo servicio o doble falta), mientras que el segundo lo hace del resto (acertado o errado). También se puede encontrar información acerca de los puntos ganados y los errores no forzados cometidos por los jugadores en el devenir de cada uno de los sets. En la última fila se han contabilizado el cómputo total de los sets disputados en ese partido en concreto. Además se incluye información referente al partido: prueba, ronda, escenario, jugadores en liza, etc.

	SERVICIO						RESTO				G/ENF			
	SV1		SV2		DF		RA		RE		G		ENF	
S1	21	17	3	3	0	0	13	13	0	1	11	10	6	6
	15	8	2	2	0	0	22	22	0	0	11	9	9	9
S2	8	8	1	1	0	0	11	14	0	0	6	5	6	4
	15	10	0	0	0	0	8	10	0	0	14	2	1	5
S3	16	33	0	6	0	0	15	17	0	0	23	3	9	12
	14	16	1	1	0	0	26	26	1	2	13	11	5	11
T	45	58	4	10	0	0	39	44	0	1	40	18	21	22
	44	34	3	3	0	0	56	58	1	2	38	22	15	25
	181		20		0		197		4		118		83	
	201						201				201			

Tabla 2. 10. Resumen de servicios, restos, puntos ganados y errores no forzados en el transcurso de un set por los cuatro jugadores en liza

La segunda parte de la tabla 2.9 facilita el número de impactos que los participantes en el partido han realizado en cada uno de los 24 gestos técnicos definidos. El último apartado reúne el número de impactos totales de cada jugador durante el set, lo cual se puede observar a partir de la tabla 2.11. Además, se advierte como las filas inferiores se han destinado para proporcionar información sobre el total de cada gesto (24), de cada segmento (fondo, pared, red y definición), y de cada posición (ataque y defensa).

	FONDO				PARED										VOLEA				DEFINICIÓN						TOTALES		
	D	R	AD	AR	PLD	PLR	SPD	SPR	BPD	BPR	DPA	DPAG	DPC	CP	VD	VR	B	DJ	R1	R2	R3	R4	CD	CR	JUG	PAR	T
S1	12	30	27	10	0	0	1	0	0	8	2	0	20	8	7	8	1	0	0	0	5	8	7	0	9	0	6	3	182	190	372	745
	13	25	36	11	0	1	4	0	0	3	3	1	5	17	15	14	0	1	0	1	5	5	0	2	6	3	2	3	221	152	373	
S2	9	24	17	8	0	0	2	0	0	3	2	0	10	1	4	2	0	0	0	0	0	3	2	2	1	2	10	2	90	98	188	379
	4	24	9	8	0	1	0	0	0	4	2	0	4	3	1	4	0	0	0	0	1	4	0	1	2	1	1	2	102	89	191	
S3	22	31	33	16	0	3	1	0	0	3	2	0	15	11	5	5	0	3	0	0	0	9	6	4	9	2	12	1	247	199	446	904
	10	47	37	18	0	1	3	0	0	7	3	1	11	10	7	19	0	1	0	0	3	8	0	1	4	6	8	5	240	218	458	
T	43	85	97	34	0	3	4	0	0	14	6	0	45	20	16	15	1	3	0	0	5	20	15	6	19	4	28	6	519	487	1006	2028
	27	96	82	37	0	3	7	0	0	14	8	2	20	30	23	37	0	2	0	1	9	17	0	4	12	10	11	10	563	459	1022	
	251		250		6		11		28		16		115		91		6		1		51		25		45		55		284		328		341		10		41		14		23		12		11		13				
	518								433																				963								114										
	951																												1077																		
	2028																																														

Tabla 2. 11. Número de impactos en cada gesto técnico realizados por los jugadores

La tercera sección acopia los datos de aquellas técnicas que han sido realizadas mediante globo. Asimismo se puede realizar una comparativa por set, además de extraer información global del conjunto del partido. Se han representado únicamente dos set, pero en el supuesto de disputarse una tercera manga, se incluiría en cada tabla un apartado correspondiente al tercer set, análogo a los anteriores (ver tabla 2.11).

2.2.5. TIEMPOS Y VALORES MEDIOS POR SET Y PARTIDO

Uno de los análisis que más nos interesaba era el que nos ocupa en esta ocasión. Para perfilar sesiones y ejercicios acordes a los esfuerzos que este deporte requiere necesitábamos conocer valores medios de algunos de los parámetros que concurren bajo esta modalidad deportiva. También perseguíamos información sobre tiempos. El resultado se puede contemplar en la tabla 2.12. Hemos de precisar que en esta ocasión los datos que se reflejan en la tabla corresponden al desenlace de cada juego. Las últimas líneas resumen el comportamiento de las variables en cuestión para cada uno de los sets necesarios para resolver el partido. Además de la información sobre tiempos e impactos medios relevante para plantear entrenamientos ajustados a la realidad que demanda esta disciplina deportiva, se ha incluido otro tipo de información pertinente para nuestro estudio. De la tabla 2.11 se extrae la siguiente información:

- Tiempo efectivo de juego, tiempo de reposo entre un tanto y otro, así como la duración total de cada juego (sumando los dos conceptos anteriores).
- Número de puntos disputados en cada juego, set y partido. Dividiendo la cifra anterior entre el tiempo efectivo por juego, obtenemos el tiempo medio que dura cada tanto en dicho juego. Si esto se extrapola a todo el set y a todo el partido, obtendremos los tiempos medios en que se prolonga cada punto a lo largo de un encuentro.
- Porcentajes de primeros y segundos servicios, así como el de dobles faltas.
- Tasa de acierto en los restos por juego, set y partido.
- Grado de definición en la consecución de los puntos en liza.
- Número de impactos que se produce en cada juego, set y partido. Esta cantidad se divide por el número de tantos disputados en cada juego y se obtiene el número de impactos medio en la disputa de cada juego, cada set y global del partido.
- Nivel de participación de cada jugador sobre la pareja.

JUEGO	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1				PAREJA 2			
	t_i	t_d	t_f	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
1J1	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
1J2	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
1J3	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
1J4	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
1J5	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
1J6	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
1J7	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
1J8	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
1J9	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
1J10	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
1J11	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
1J12	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
1J13	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
GL1	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
0	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
G	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
0	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
2J1	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
2J2	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
2J3	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
2J4	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
2J5	00:00	00:00	00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	

SET	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1				PAREJA 2			
	t_i	t_d	t_f	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
SET 1	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
SET 2	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	
TOTAL	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0		0	0	0	0	0		0	0		0		0		0	0		0	0	

Tabla 2. 12. Tiempos e impactos medios por set y partido

2.2.6. NÚMERO DE IMPACTOS Y PORCENTAJES DE TÉCNICAS EJECUTADAS POR JUGADOR EN UN SET Y EN EL GLOBAL DEL PARTIDO

Con la tabla 2.13 se pretende agrupar los datos que afectan a cada jugador individualmente, y en relación a la pareja, de manera que se puede identificar con relativa facilidad hacia donde han enfocado su estrategia de juego los equipos participantes en dicho enfrentamiento. El objetivo directo es observar el peso de cada técnica sobre el conjunto de las 24 definidas. Indirectamente se puede desprender la táctica empleada por la pareja rival. Los datos vienen separados por sets. En la imagen sólo se reflejan dos sets, en el caso de que fuera necesario un tercero para resolver el encuentro, se añadirá un espacio semejante a los que se han definido para los sets 1 y 2. Una vez más, los números globales son de interés para la investigación, por lo que las últimas columnas se han destinado a este fin.

Las pautas a tener en cuenta para poder extraer información pertinente y práctica para nuestro propósito se resumen en las siguientes:

- Los datos se han segmentado por parciales y por partido.
- Dentro de cada jugador aparecen dos columnas, la primera que recoge el número de impactos absoluto que dicho jugador ha realizado en el set, o en el partido. Mientras que la segunda refleja valores porcentuales sobre el total de las técnicas realizadas por set y partido.
- También se puede observar el número de impactos realizados por cada jugador clasificados por categorías, tal y como se realizó con las técnicas de golpeo. Igualmente aparecen agrupados en dos grandes categorías: defensa y ataque, de manera que se puede intuir el perfil de juego de cada jugador.
- Una última sección es la que matiza el peso de cada jugador respecto al conjunto de la pareja, y así poder apreciar con enorme precisión hacia donde han enfocado sus esfuerzos los jugadores rivales.

		SET 1 (Impactos y porcentaje)				SET 2 (Impactos y porcentaje)				GLOBAL (Impactos y porcentaje)			
		JUG1	JUG2	JUG3	JUG4	JUG1	JUG2	JUG3	JUG4	JUG1	JUG2	JUG3	JUG4
DE FONDO	D	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	R	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	AD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	AR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	FONDO	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
DE PARED	PLD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	PLR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	SPD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	SPR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	BPD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	BPR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	DPA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	DPAG	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	DPC	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	CP	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	PARED	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
DE RED	VD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	VR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	DJD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	RED	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
DE DEFINICIÓN	R1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	R2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	R3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	R4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	CD	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	CR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	DEF.	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
Defensa		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Ataque		0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
TOTAL	**N°**	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	%												
	Pareja	0		0		0		0		0		0	
	Set	0				0				0			

Tabla 2. 13. Número de impactos y porcentaje ejecutados por cada jugador durante cada set y en el global del partido

2.2.7. COMPARATIVA POR PAREJAS

La tabla 2.14 ilustra el comportamiento de las parejas en algunos de los parámetros que pueden ser de interés para el desenlace final del partido. Las variables que se han tenido en cuenta para esta comparativa son: primer servicio, segundo servicio, resto acertado, resto errado, puntos ganadores y errores no forzados.

	PAREJA1						PAREJA2						GLOBAL		
	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	P	W	B
1J1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
1J2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
!J3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
1J4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
1J5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
1J6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
1J7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
1J8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
1J9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
1J10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
1J11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
1J12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
1J13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
S1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0

LEYENDA	
SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
P	Puntos disputados
W	Pareja ganadora (1 u 2)
B	Ruptura/break (0: no, 1: si).

Tabla 2. 14. Comparativa por parejas

3. Análisis desde la perspectiva del set.

CONTENIDO

3.1. Número de juegos 165
3.1.1. Número de juegos en categoría masculina 166
3.1.2. Número de juegos en categoría femenina 167
3.2. Tiempo de juego 169
3.3. Tiempo de descanso 172
3.4. Número de puntos disputados 175
3.5. Tiempo medio por punto 177
3.6. Primeros servicios 179
3.6.1. Número de primeros servicios en categoría masculina 180
3.6.2. Número de primeros servicios en categoría femenina 181
3.6.3. Porcentaje de primeros servicios en categoría masculina 183
3.6.4. Porcentaje de primeros servicios en categoría femenina 185
3.7. Dobles faltas 187
3.7.1. Número de dobles faltas 188
3.8. Restos acertados 189
3.8.1. Número de restos acertados 189
3.8.2. Porcentaje de restos acertados 191
3.9. Puntos ganados y errores no forzados 193
3.9.1. Número de puntos ganados en categoría masculina 195
3.9.2. Número de puntos ganados en categoría femenina 196
3.9.3. Porcentaje de puntos ganados 198
3.10. Impactos 200
3.10.1. Número de impactos 202
3.10.2. Número medio de impactos 204
3.10.3. Número de globos 206
3.10.4. Porcentaje de globos en categoría masculina 208
3.10.5. Porcentaje de globos en categoría femenina 210
3.11. Resumen del análisis comparativo entre categorías 212
3.12. Participación de juego en las parejas 214
3.12.1. Participación de juego jugadores J1 y J2 en la pareja 1 215
3.12.2. Participación de juego jugadores J3 y J4 en la pareja 2 216
3.13. Conclusiones finales 217
3.13.1. Análisis entre categorías 217
3.13.2. Análisis de las duraciones de sets y puntos 218
3.13.3. El servicio y el resto 219
3.13.4. Puntos ganadores vs errores no forzados 220
3.13.5. Impactos y globos 220

TABLAS

Tabla 3. 1. Contraste de categorías para el número de juegos por set ... 165
Tabla 3. 2. Número de juegos por set en categoría masculina 166
Tabla 3. 3. Algunos estadísticos sobre el nº de juegos por set en categoría masculina 167
Tabla 3. 4. Número de juegos por set en categoría femenina 168

Tabla 3. 5. Algunos estadísticos sobre el nº de juegos por set en categoría femenina 168
Tabla 3. 6. Contraste de categorías para el tiempo de juego por set 169
Tabla 3. 7. Datos estadísticos sobre el tiempo de juego consumido en cada set 170
Tabla 3. 8. Contraste de categorías para el tiempo de descanso por set 172
Tabla 3. 9. Datos estadísticos sobre el tiempo de descanso consumido en cada set 173
Tabla 3. 10. Contraste del número de puntos disputados 175
Tabla 3. 11. Número de puntos disputados por set 175
Tabla 3. 12. Datos estadísticos sobre el número de puntos disputados por set 176
Tabla 3. 13. Contraste del tiempo medio por punto 177
Tabla 3. 14. Datos estadísticos sobre el tiempo medio por punto (segundos) 178
Tabla 3. 15. Contraste de los primeros servicios 179
Tabla 3. 16. Número de primeros servicios en categoría masculina 180
Tabla 3. 17. Datos estadísticos sobre el nº de primeros servicios en categoría masculina 180
Tabla 3. 18. Número de primeros servicios en categoría femenina 181
Tabla 3. 19. Datos estadísticos sobre el nº de primeros servicios en categoría femenina 182
Tabla 3. 20. Porcentaje de primeros servicios en categoría masculina 183
Tabla 3. 21. Datos estadísticos sobre el % de primeros servicios en categoría masculina 184
Tabla 3. 22. Porcentaje de primeros servicios en categoría femenina 185
Tabla 3. 23. Datos estadísticos sobre el % de primeros servicios en categoría femenina 186
Tabla 3. 24. Contraste de dobles faltas 188
Tabla 3. 25. Número de dobles faltas 188
Tabla 3. 26. Contraste de restos acertados 189
Tabla 3. 27. Número de restos acertados 190
Tabla 3. 28. Datos estadísticos sobre el número de restos acertados 191
Tabla 3. 29. Porcentaje de restos acertados 191
Tabla 3. 30. Datos estadísticos sobre el porcentaje de restos acertados 192
Tabla 3. 31. Contraste de puntos ganados y errores no forzados 194
Tabla 3. 32. Número de puntos ganados en categoría masculina 195
Tabla 3. 33. Datos estadísticos sobre el nº de puntos ganados en categoría masculina 196
Tabla 3. 34. Número de puntos ganados en categoría femenina 196
Tabla 3. 35. Datos estadísticos sobre el nº de puntos ganados en categoría femenina 197
Tabla 3. 36. Porcentaje de puntos ganados 198
Tabla 3. 37. Datos estadísticos sobre el porcentaje de puntos ganados 199
Tabla 3. 38. Contraste de puntos ganados y errores no forzados 201
Tabla 3. 39. Número de impactos 202
Tabla 3. 40. Datos estadísticos sobre el número de impactos 203

Tabla 3. 41. Número medio de impactos 204
Tabla 3. 42. Datos estadísticos sobre el número medio de impactos 205
Tabla 3. 43. Número de globos 207
Tabla 3. 44. Datos estadísticos sobre el número de globos 208
Tabla 3. 45. Porcentaje de globos (masculina) 208
Tabla 3. 46. Datos estadísticos del porcentaje de globos sobre el de impactos (masculina) 209
Tabla 3. 47. Porcentaje de globos (femenina) 211
Tabla 3. 48. Datos estadísticos del porcentaje de globos respecto al de impactos (femenina) 211
Tabla 3. 49. Comparativa e intervalo de confianza al 95% entre categorías 213
Tabla 3. 50. Resumen de los datos globales de cada set 21120

FIGURAS

Figura 3. 1. Diagrama de barras para el nº de juegos por set en categoría masculina 167
Figura 3. 2. Diagrama de barras para el nº de juegos por set en categoría femenina 169
Figura 3. 3. Gráfico Box-Whisker de tiempo de juego 171
Figura 3. 4. Histograma sobre el tiempo de juego en segundos 171
Figura 3. 5. Gráfico Box-Whisker sobre el tiempo de descanso 173
Figura 3. 6. Histograma sobre el tiempo de descanso en segundos 174
Figura 3. 7. Diagrama de barras sobre el número de puntos disputados 177
Figura 3. 8. Histograma sobre el tiempo medio por punto (segundos) 178
Figura 3. 9. Diagrama de barras de primeros servicios en categoría masculina 181
Figura 3. 10. Diagrama de barras de primeros servicios en categoría femenina 182
Figura 3. 11. Histograma sobre el % de primeros servicios en categoría masculina 183
Figura 3. 12. Gráfico Box-Whisker de % de primeros servicios en categoría masculina 185
Figura 3. 13. Porcentaje de primeros servicios en categoría femenina 186
Figura 3. 14. Gráfico Box-Whisker de primeros servicios en categoría femenina 187
Figura 3. 15. Porcentaje dobles faltas 189
Figura 3. 16. Diagrama de barras sobre el número de restos acertados 190
Figura 3. 17. Histograma sobre el porcentaje de restos acertados 192
Figura 3. 18. Gráfico Box-Whisker sobre porcentaje de restos acertados 193
Figura 3. 19. Diagrama de barras sobre el número de puntos ganados 195
Figura 3. 20. Diagrama de barras del nº de puntos ganados en categoría femenina 197
Figura 3. 21. Histograma sobre el porcentaje puntos ganados 198

Figura 3. 22. Gráfico Box-Whisker sobre porcentaje de puntos ganadores 200
Figura 3. 23. Diagrama de barras del número de impactos 203
Figura 3. 24. Histograma de los impactos medios por punto 205
Figura 3. 25. Gráfico Box-Whisker del número medio de impactos..... 206
Figura 3. 26. Diagrama de barras del número de globos 207
Figura 3. 27. Histograma del porcentaje de globos sobre el de impactos (masculina)..... 209
Figura 3. 28. Gráfico Box-Whisker sobre porcentaje de globos del total de impactos (masculina) 210
Figura 3. 29. Histograma del porcentaje de globos sobre el de impactos (femenina)..... 211
Figura 3. 30. Gráfico Box-Whisker sobre porcentaje de globos del total de impactos (femenina) 212
Figura 3. 31. Porcentaje de golpes del jugador J1 respecto de los golpes de la pareja 1 215
Figura 3. 32. Porcentaje de golpes del jugador J2 respecto de los golpes de la pareja 1 215
Figura 3. 33. Porcentaje de golpes del jugador J3 respecto de los golpes de la pareja 2 216
Figura 3. 34. Porcentaje de golpes del jugador J4 respecto de los golpes de la pareja 2 216

Durante los tres próximos capítulos se abordará el análisis de resultados desde diferentes perspectivas. Después de mucho madurar las ideas que se nos plantearon, decidimos seguir tres criterios, cada uno de ellos desde una panorámica bien distinta, de forma que nos facilitarán la concreción del perfil de juego en pádel de alto nivel: el set como variable de referencia, los factores que afectan el desenlace de un set, diferenciándolo entre ganador y perdedor, y la tipología de golpes. Esto nos ha permitido concebir tres análisis diferentes cuyos resultados se han tratado en capítulos independientes, uno para cada enfoque.

En el caso que nos ocupa (capítulo 3) tomaremos como referencia para dicho análisis el SET, del que se describirán algunas de las características relacionadas con dicha variable. Inicialmente se barajaron otras alternativas como referente de análisis: el juego, el set o bien el partido. La primera se desechó ya que los datos que recogía no permitían obtener información que ayudara a definir el perfil de juego de un jugador de pádel profesional, debido a que su peso a lo largo de un partido es poco relevante, a lo que habría que sumar la alta variabilidad que se produce en cada uno de ellos, como consecuencia de los múltiples factores que afectan el desarrollo de un partido de pádel. En el caso de optar por la variable partido tampoco encontramos una línea de actuación que nos permitiera alcanzar unas pautas de peso con las que concretar ese perfil de juego, puesto que se producen cambios significativos en el comportamiento de los 4 jugadores en liza. Por todo ello, finalmente, optamos por considerar que la variable que mejor se ajustaba a los fines que perseguíamos en esta investigación sería el set.

Para la ocasión, se usará como base un conjunto de observaciones realizadas sobre 37 sets estudiados que pertenecen a los jugados en 16 partidos observados, todos ellos correspondientes a las fases finales (semifinales en adelante) y máster del circuito profesional de pádel (PPT) entre los años 2007 y 2010. El conjunto de partidos que constituyen la base de este estudio se corresponde con 13 encuentros de la categoría masculina y 3 de la categoría femenina, que han permitido procesar 30 y 7 sets respectivamente.

Como quiera que, en un principio, se pudiera pensar que el desarrollo de los sets, respecto de las variables consideradas, puede ser distinto para cada categoría, decidimos incluir un estudio que permitiera comparar el comportamiento de ambas categorías, calibrando la magnitud de las posibles diferencias en cada variable entre los sets masculinos y femeninos. La estrategia es común en todas ellas y ha consistido en combinar convenientemente tres pruebas estadísticas: el contraste de igualdad de medias para dos muestras independientes basado en la t de Student, el contraste para parámetros de localización (mediana) de Mann-Whitney y la prueba de Kolmogorov-Smirnov para dos muestras. La razón de hacer uso de todas estas técnicas se justifica por la naturaleza y características de las variables consideradas y las muestras con las que se ha trabajado.

A priori, el contraste basado en la t de Student parece el conveniente; nos permite comprobar si podemos admitir, en media, un comportamiento igual en las variables para las categorías masculina y femenina. Sin embargo, en algunos casos la naturaleza de las variables (variables contador con valores discretos) y, en todos, la disponibilidad de tamaños muestrales dispares y, en el caso de categoría femenina, pequeños, nos hacen dudar de la pertinencia de la técnica, aunque pensamos que no es recomendable prescindir de ella, por la comparación que realiza sobre las medias y la estimación que se puede conseguir de las diferencias de estas (intervalo de confianza).

Por los comentarios anteriores, nos vemos en la necesidad de hacer uso de otras técnicas que no presenten los inconvenientes anteriores. Es por ello que decidimos complementar el análisis haciendo uso del contraste de Mann-Whitney para la igualdad de medidas de localización (mediana). Sobre este método no paramétrico no es necesario realizar las reservas anteriores. Sin embargo, presenta la característica de trabajar sobre medianas y no sobre las medias que, por otra parte, parecen inicialmente mejor parámetro para explicar el comportamiento general en los sets.

Los dos procedimientos anteriores (t de Student y Mann-Whitney), trabajan sobre medidas de localización: medias y medianas. Comparan las poblaciones de las que proceden las muestras respecto de ellas asumiendo que en lo demás el comportamiento coincide. Para subsanar este inconveniente proponemos el uso de otra técnica que compara ambas poblaciones de las que proceden las muestras respecto de parámetros de forma, de localización, de dispersión,... Nos referimos en este caso a la prueba de Kolmogorov-Smirnov para dos muestras.

Por todo lo indicado, para cada variable aplicaremos las tres técnicas teniendo en todo momento presente las reservas ya enunciadas. Proporcionaremos el p-valor asociado a cada una de ellas en cada variable y emitiremos el juicio correspondiente en función de este, actuando en consecuencia: si no existe diferencia entre las categorías describiremos la variable atendiendo a un único grupo a partir de una muestra de 37 observaciones; en el caso en que se observen diferencias, describiremos las variables en cada uno de los grupos que se corresponden con las categoría masculina (30) y la femenina (7).

En el desarrollo del análisis se han considerado una serie de características que pueden describir el comportamiento del juego a niveles análogos que los analizados. Esto permitirá tener información precisa sobre el perfil de juego, que posibilitará tomar decisiones de cara a mejorar los procesos de entrenamiento y competición encaminados a elevar el rendimiento de juego.

A lo largo de todo este proceso analítico se estudiarán algunas características de forma absoluta y a la vez relativa. Esto es, se presentarán situaciones cuyo estudio se afrontará atendiendo al número

(absoluto) y a la vez como porcentaje de otra cantidad mayor (relativo). Debe entenderse que esta forma de actuar da como resultado estudios complementarios y que en ningún caso deben calificarse como reiterativos. En general, el estudio del valor absoluto puede interpretarse como un análisis de "cantidad o intensidad" y el estudio de ese mismo valor como porcentaje puede entenderse como un análisis de "precisión".

En la mayoría de los estudios englobados en este apartado, las variables se obtienen como aportación de dos equipos, por lo que si queremos dar una visión de la implicación de una de las parejas, el número asociado a la variable debe dividirse por dos para obtener una visión media del peso de cada equipo. Esto no es necesario cuando la característica (variable) bajo estudio sea de tipo porcentual.

Como las variables que se estudian están asociadas a los sets, cuando se habla de frecuencia en la que se presenta una modalidad de la variable, debe entenderse el número de sets en el que aparece tal modalidad, número que puede ser absoluto si hablamos de frecuencia absoluta, o relativo en el caso que la frecuencia sea relativa (porcentaje de sets en los que aparece tal modalidad).

3.1. NÚMERO DE JUEGOS

Como ya se apuntó al inicio del capítulo, cuando dio comienzo la investigación se tomó la decisión de aceptar el set como unidad de referencia a lo largo de todo el estudio. Es lógico, por consiguiente, que decidiésemos comenzar el bloque de análisis estudiando el comportamiento de dicha unidad para poder definir con eficacia un patrón de juego. En primer lugar, describiremos el número de juegos que se han disputado hasta completar un set. Se realizará una observación preliminar cuyo resultado nos permita determinar si la variable tiene un comportamiento similar en las categorías masculina y femenina, a partir de los p-valores asociados a los contrastes descritos con anterioridad. Los valores obtenidos se pueden apreciar en la tabla 3.1.

	p-valor		
	t DE STUDENT	MANN WHITNEY	KOLMOGOROV-SMIRNOV
NÚMERO DE JUEGOS EN SET	0,03	0,01	0,07

Tabla 3. 1. Contraste de categorías para el número de juegos por set

Los números no son suficientemente clarificadores, por lo que para esta variable, la situación puede resultar algo controvertida: por un lado,

el test de Kolmogorov-Smirnov para dos muestras no nos lleva a un rechazo claro de la hipótesis de igualdad de ambas poblaciones; sin embargo, el valor es algo pequeño. Esta observación combinada con los p-valores obtenidos en los test de Mann-Whitney y de igualdad de medias, nos aconseja un tratamiento separado de esta variable para dichas categorías. Además, el intervalo de confianza al 95% para la diferencia de medias (categoría masculina - categoría femenina) es [0,15 ; 3,21] lo que nos permite concluir que el número de juegos en la categoría masculina es algo mayor, en media, que en la categoría femenina.

3.1.1. NÚMERO DE JUEGOS EN CATEGORÍA MASCULINA

En primera instancia nos centraremos en identificar el número de juegos que se disputa durante un set, recogiendo en una tabla resumen (tabla 3.2) las frecuencias que representan el comportamiento de la variable en cuestión para la categoría masculina, como se muestran a continuación:

NÚMERO DE JUEGOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
7	1	3,30	3,30
8	5	16,70	20,00
9	6	20,00	40,00
10	11	36,70	76,70
12	3	10,00	86,70
13	4	13,30	100,00
TOTAL	**30**	**100,00**	

Tabla 3. 2. Número de juegos por set en categoría masculina

En el extremo superior, se observa que en algo más de un 13% de los sets se llega a una situación en la que se tiene que resolver la victoria recurriendo al desempate o tie-break, en la que se computa un máximo de 13 juegos (resultado 7-6 o 6-7 en el set). Por abajo, no se han computado sets en blanco (6-0), mientras que se ha detectado una frecuencia muy baja (3,30%) para sets de 7 juegos, es decir, que acaban con un resultado de 6-1. Por otro lado, esta frecuencia aumenta para resultados 6-2 y 6-3 hasta un 16,70% y 20% respectivamente, encontrando en más de una tercera parte de los sets el resultado de 6-4, siendo este tanteo el que se da con mayor incidencia en la categoría masculina. Intuimos como un hecho a resaltar que una puntuación de 6 a 4 o inferior se da en el 76’7% de los set analizados, lo que conduce a señalar que a lo sumo se suelen jugar 10 juegos por set. Las intuiciones anteriores, a partir de las frecuencias obtenidas durante la fase de campo, resultarán más fiables si acompañamos algunos de los estadísticos asociados a dicha variable, los cuales se pueden observar en la tabla 3.3.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	9,97	10	8,00
Mediana	10,00	20	8,20
Moda	10,00	25	9,00
Desviación típica	1,69	30	9,00
Varianza	2,86	40	9,40
Rango	6,00	50	10,00
Mínimo	7,00	60	10,00
Máximo	13,00	70	10,00
		75	10,50
		80	12,00
		90	13,00

Tabla 3. 3. Algunos estadísticos sobre el número de juegos por set en categoría masculina

Una rápida pasada nos permite consolidar algunas de las afirmaciones ya apuntadas. Se observa como la media, la mediana y la moda están en el valor 10 o muy próximo. Esta situación junto con la avanzada anteriormente a partir de las frecuencias nos permitiría adoptar el valor 10 como un número de juegos representativo por set en la categoría masculina. Para ilustrarlo, nada mejor que representar las frecuencias obtenidas en un diagrama de barras (figura 3.1), que permitirá confirmar las hipótesis vertidas sobre esta variable.

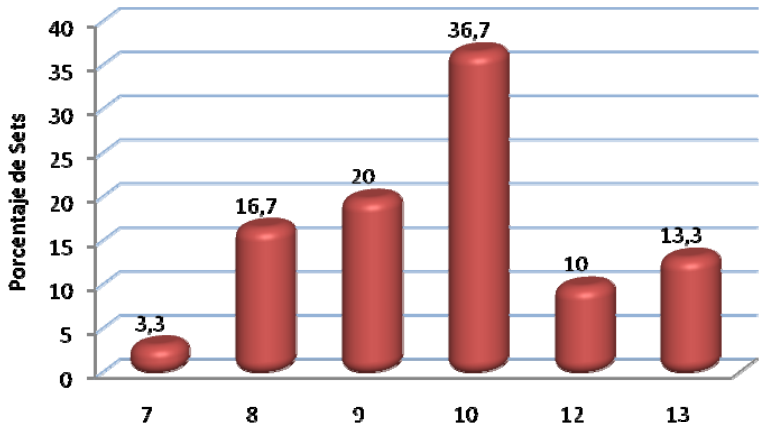


Figura 3. 1. Diagrama de barras para el número de juegos por set en categoría masculina

3.1.2. NÚMERO DE JUEGOS EN CATEGORÍA FEMENINA

De la misma manera que para el caso de los chicos, inicialmente recogeremos en una tabla de frecuencias el número de juegos por set para la categoría femenina, cuyos datos confirman lo argumentado en el análisis de compatibilidad entre categorías, arrojando datos

claramente distintos a la masculina, como demuestra lo recogido en la tabla 3.4.

NÚMERO DE JUEGOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
7	4	57,10	57,10
8	1	14,30	71,40
9	1	14,30	85,70
13	1	14,30	100,00
TOTAL	**7**	**100,00**	

Tabla 3. 4. Número de juegos por set en categoría femenina

Según la información representada en dicha tabla podemos afirmar que el número de juegos que se presenta con mayor insistencia es un número bajo, en concreto 7, con una frecuencia de 57,10%, que se corresponde con tanteos de 6 a 1. De otro lado, en un porcentaje bastante considerable (85,70%) los sets presentan como mucho 9 juegos en disputa (o lo que es lo mismo, un tanteo de 6 a 3 juegos). Esta información cobra aún mayor sentido si reunimos en una tabla (3.5) los estadísticos asociados a esta variable.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	8,29	10	7,00
Mediana	7,00	20	7,00
Moda	7,00	25	7,00
Desviación típica	2,21	30	7,00
Varianza	4,90	40	7,00
Rango	6,00	50	7,00
Mínimo	7,00	60	7,80
Máximo	13,00	70	8,60
		75	9,00
		80	10,60
		90	13,00

Tabla 3. 5. Algunos estadísticos sobre el número de juegos por set en categoría femenina

El análisis de los datos contenidos en las tablas anteriores nos lleva a considerar como un número de juegos representativo de esta categoría el 7 o el 8, esto es, tanteos en los sets de 6-1 o 6-2. Una interpretación inicial de los hechos conduciría hacia la afirmación de que existen diferencias significativas entre las parejas profesionales de pádel en la categoría femenina, lo que llevaría a desenlaces relativamente sencillos en el transcurso de la mayoría de los sets. Si nos apoyamos en un diagrama de barras (figura 3.2) se puede comprobar lo afirmado con cierta nitidez, en el que destacaría sobremanera el resultado de 6-1, que

se da en algo más de la mitad de los sets disputados. Comprobémoslo a través de la siguiente figura.

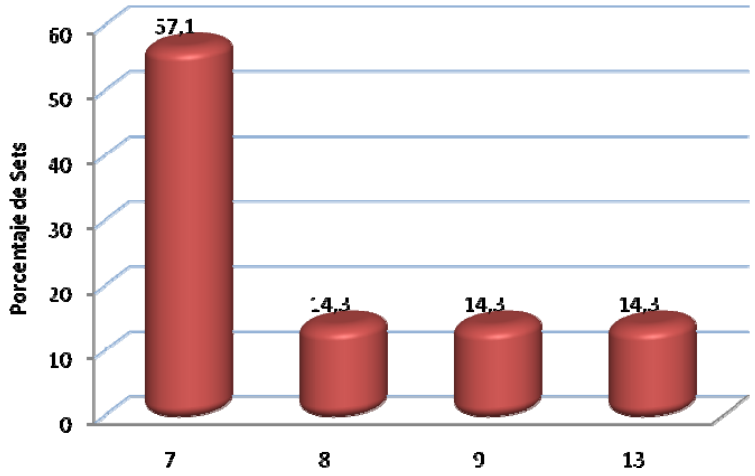


Figura 3. 2. Diagrama de barras para el número de juegos por set en categoría femenina

3.2. TIEMPO DE JUEGO

Uno de los parámetros que nos preocupaba a la hora de definir pautas de entrenamiento era el conocimiento de la duración del juego de pádel. Aunque se necesitará información más precisa para definir patrones de entrenamiento cercanos a la realidad, continuaremos el análisis conociendo algo más sobre la variable que ahora nos ocupa: tiempo de juego consumido en los sets. Se mide en esta variable el tiempo efectivo dedicado al juego, es decir, no se contabilizan los tiempos intermedios entre la finalización de un punto y el inicio del siguiente. La aplicación sucesiva de los contrastes para comprobar posibles diferencias en los comportamientos de la variable para las categorías masculina y femenina, nos arroja los datos que se pueden ver expuestos en la tabla 3.6.

	p-valor		
	t DE STUDENT	MANN WHITNEY	KOLMOGOROV-SMIRNOV
TIEMPO DE JUEGO EN SEGUNDOS	0,25	0,17	0,28

Tabla 3. 6. Contraste de categorías para el tiempo de juego por set

A partir de los datos obtenidos en las 3 pruebas, podemos apuntar que el tiempo de juego en los sets no presenta diferencias en función del

sexo, por consiguiente, las observaciones se considerarán como procedentes de una única población. Para conocer más detalles sobre esta variable, presentaremos algunos de los estadísticos asociados a la misma; los que aparecen recopilados en la tabla 3.7. Para facilitar la interpretación de los mismos se han utilizado dos unidades diferentes: en la primera columna la información se facilita en segundos, mientras que en la segunda se da en minutos y segundos.

ESTADÍSTICO		VALOR	VALOR
Media		948,54	15' 49''
Mediana		905,00	15' 05''
Desviación típica		338,82	05' 39''
Asimetría		0,85	--
Curtosis		0,18	--
Rango		1.299,00	21' 39''
Mínimo		505,00	08' 25''
Máximo		1.804,00	30' 04''
Percentiles	10	585,80	09' 46''
	20	614,60	10' 15''
	25	637,00	10' 37''
	30	656,80	10' 57''
	40	862,00	14' 22''
	50	905,00	15' 05''
	60	1.007,60	16' 48''
	70	1.090,00	18' 10''
	75	1.144,00	19' 04''
	80	1.178,20	19' 38''
	90	1.547,80	25' 48''

Tabla 3. 7. Datos estadísticos sobre el tiempo de juego consumido en cada set

Se desprende que el tiempo total de juego efectivo de los sets analizados va desde un mínimo de 8 minutos y 25 segundos, hasta un máximo que supera levemente los 30 minutos. Entendemos que estos límites no son suficientemente representativos, esto es, convendría eliminar los extremos para obtener una lectura más cercana a la realidad que representa. Es por ello que nos centraremos en los percentiles 10 y 90 que señalan que la duración de un set de pádel está comprendida entre los 9 minutos y 46 segundos y los 25 minutos y 48 segundos. Parece oportuno resaltar como los tiempos medio y mediano superan ligeramente los 15 minutos. Otro dato de interés destaca como el 80% de los sets tienen una duración inferior a 20 minutos (percentil 80 = 19' 38''). El gráfico Box-Whisker que se aprecia en la figura 3.3 nos permite comprobar el grado de concentración de los datos para esta variable.

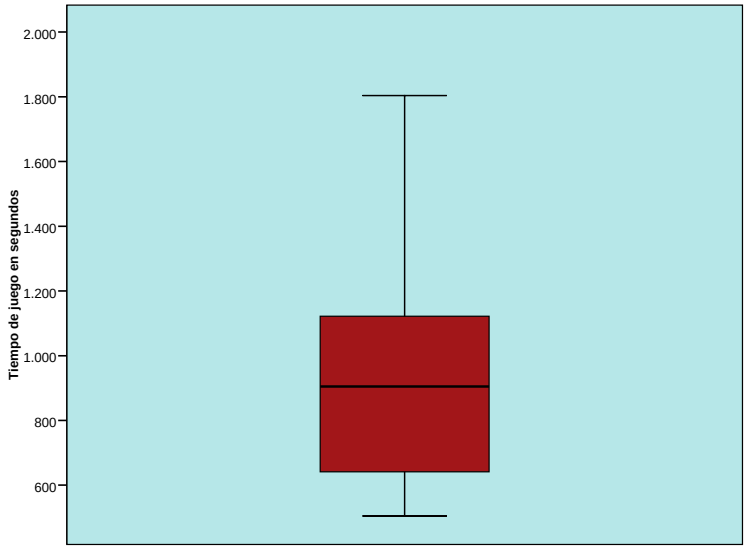


Figura 3. 3. Gráfico Box-Whisker de tiempo de juego

De la imagen anterior se deduce que es una variable poco dispersa, ya que todos los valores se encuentran agrupados dentro de una horquilla reducida. Esto concuerda claramente con la representación de las frecuencias sobre un diagrama de barras (ver figura 3.4). Del mismo se deriva que la clase modal se encuentra entre los 8 minutos y 30 segundos y los 10 minutos y 30 segundos.

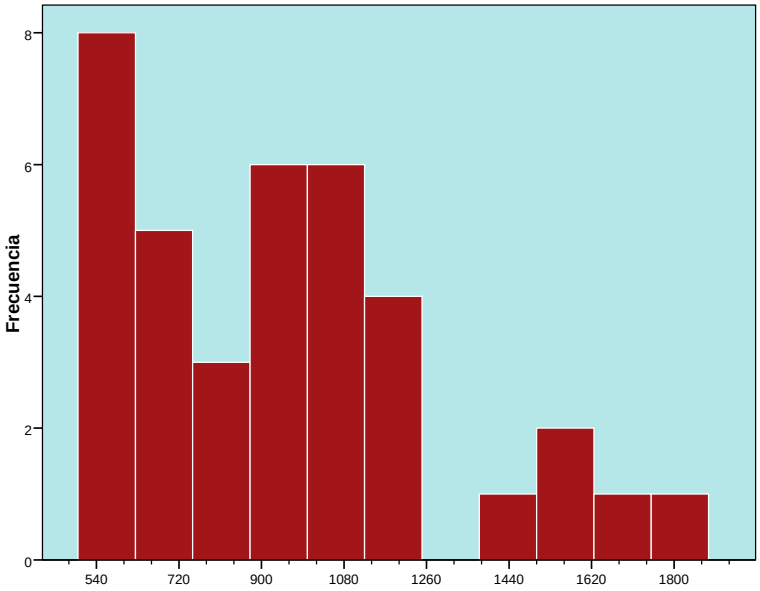


Figura 3. 4. Histograma sobre el tiempo de juego en segundos

3.3. TIEMPO DE DESCANSO

Tan importante es conocer el tiempo real que la pelota está en juego como el que se toman los jugadores para asegurar un adecuado proceso de recuperación, sin transgredir lo estipulado en el reglamento de juego, lo que podría acarrear la pérdida del siguiente punto para la pareja que rebase dicho límite. Para nuestro estudio, se considerarán los tiempos de descanso que se producen durante el desarrollo de los sets el periodo que va desde la conclusión de un punto y el comienzo del siguiente. Acumula todos los descansos, o dicho de otra forma, representa la diferencia entre el total de tiempo requerido para concluir un set y el tiempo efectivo de juego analizado en la variable anterior. De forma análoga al apartado anterior, el resultado de la comparativa sobre el comportamiento de esta variable para las categorías consideradas se resume en los datos que se pueden apreciar en la tabla 3.8.

	p-valor		
	t DE STUDENT	MANN WHITNEY	KOLMOGOROV-SMIRNOV
TIEMPO DE DESCANSO EN SEGUNDOS	0,25	0,20	0,26

Tabla 3. 8. Contraste de categorías para el tiempo de descanso por set

Concluimos de nuevo con la no diferencia en el comportamiento de la variable entre las categorías masculina y femenina, por consiguiente, los datos se analizarán como procedentes de una sola población. Al igual que el caso precedente, recurriremos al segundo como medida temporal de referencia, aunque para facilitar la lectura, en ocasiones, se empleará una unidad mayor como el minuto. Para conocer e interpretar mejor esta variable sería conveniente exponer algunos estadísticos asociados a ella, los cuales se pueden observar en la tabla 3.9.

ESTADÍSTICO		VALOR	VALOR
Media		932,65	15’33’’
Mediana		799,00	13’19’’
Desviación típica		317,21	05’17’’
Asimetría		0,95	--
Curtosis		0,34	--
Rango		1.303,00	21’43’’
Mínimo		493,00	08’13’’
Máximo		1.796,00	29’56’’
Percentiles	10	583,20	09’43’’
	20	692,00	11’32’’
	25	720,50	12’00’’
	30	731,20	12’11’’
	40	768,20	12’48’’
	50	799,00	13’19’’
	60	980,40	16’20’’
	70	1.041,40	17’21’’
	75	1.142,00	19’02’’
	80	1.185,40	19’45’’
	90	1.478,40	24’38’’

Tabla 3. 9. Datos estadísticos sobre el tiempo de descanso consumido por set

Resaltaremos algunas cuestiones que se deducen a partir de los datos anteriores. Por ejemplo, que los tiempos de descanso en los sets van desde los 8 minutos y 13 segundos a algo menos de 30 minutos. Para obtener una medida más realista sería conveniente eliminar los valores extremos, en cuyo caso, la horquilla se comprime desde los 9’43’’ (percentil 10) hasta los 24’38’’ (percentil 90). La media de tiempo de descanso está en torno a los 15 minutos y 30 segundos. Además se puede extraer que el 80% de los sets consumen menos de 20 minutos de reposo (percentil 80 = 19’45’’). El gráfico Box-Whisker asociado a esta variable se puede contemplar en la figura 3.5.

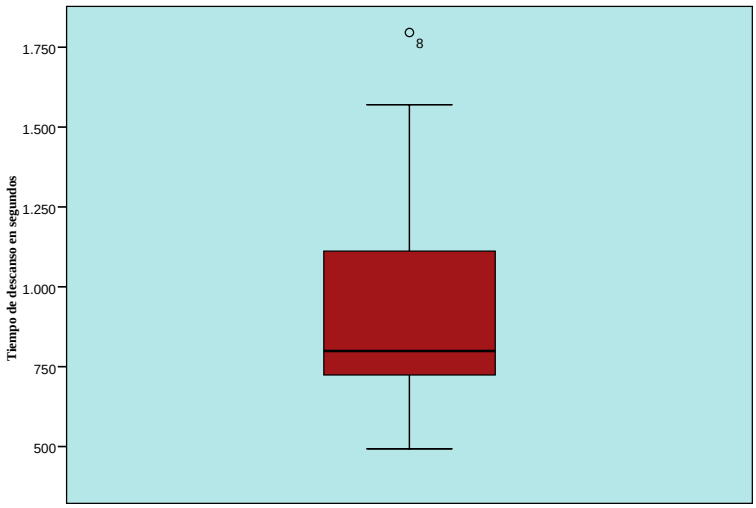


Figura 3. 5. Gráfico Box-Whisker sobre el tiempo de descanso

De la visualización de este gráfico comprobamos, entre otras características, la existencia de una observación anómala (*outlier*) con un consumo elevado de tiempo de descanso. Se trata del tercer set de una de las semifinales, concretamente la segunda, del máster PPT disputado en la temporada 2008. Si se representan las frecuencias obtenidas, a partir del trabajo de campo, podemos dibujar una ilustración que nos permita cotejar lo anteriormente apuntado. El resultado es el histograma que se puede contemplar en la figura 3.6, en la que se aprecia con cierta claridad la anomalía previamente citada.

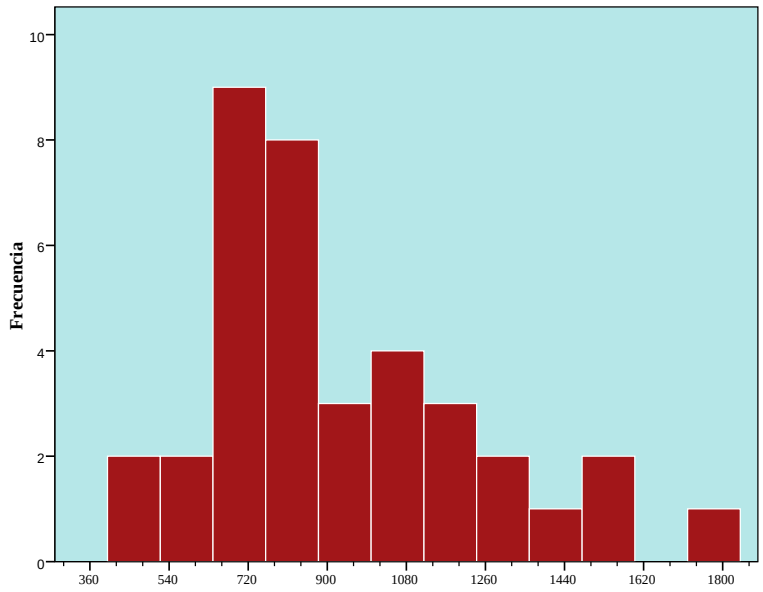


Figura 3. 6. Histograma sobre el tiempo de descanso en segundos

El tiempo de descanso que con mayor frecuencia se produce en los sets va, aproximadamente, de los 11 a los 13 minutos (clase modal), aunque para no ser excesivamente rigurosos podría convenirse que el tiempo de descanso más acusado es el comprendido entre los 11 y los 15 minutos (660 – 900 sg), ya que las incidencias de ambos rangos se encuentran muy próximas. Es una variable que presenta asimetría, que provoca la no aparición de la media en los intervalos de mayor impacto.

Concluiremos este apartado arrojando un dato de interés sobre tiempo efectivo y de descanso. Independientemente de los números aportados por el estudio de cada variable que permitirán orientar parte de un entrenamiento en consonancia a dichos valores, se extrae que el tiempo efectivo que emplean los jugadores en el desarrollo de un set, es prácticamente igual, aunque ligeramente superior, al que utilizan esos mismos jugadores para recuperarse de cada uno de los esfuerzos producidos durante el transcurso de dicho set, para la consecución de los puntos requeridos en la terminación del mismo. En definitiva, visto de manera integral, es decir, tomando como referencia el total de tiempo necesario para resolver un set, los jugadores profesionales emplean casi el mismo tiempo para recuperarse de los esfuerzos realizados que la duración de dicho esfuerzo en la consecución de un punto.

3.4. NÚMERO DE PUNTOS DISPUTADOS

Otra variable de interés se concreta en la cuantificación del número total de puntos disputados en el transcurso de un set. Esta información es muy genérica y la calidad de la información que aporta debe ir asociada a las variables que se producen en cada punto. De esta manera la planificación del entrenamiento se hará con mayor y más precisa información sobre la tendencia de acontecimientos de interés que se producen durante el juego. Los test que comparan el comportamiento en las dos categorías se resumen en la tabla 3.10.

	p-valor		
	t DE STUDENT	MANN WHITNEY	KOLMOGOROV-SMIRNOV
NÚMERO DE PUNTOS DISPUTADOS	0,10	0,07	0,26

Tabla 3. 10. Contraste del número de puntos disputados

Como en apartados previos los valores obtenidos para el p-valor de los sucesivos contrastes nos permiten trabajar con todas las observaciones como procedentes de una misma población. Al ser una variable con un abanico de valores muy extenso hemos propuesto agruparlos en intervalos de 5 unidades. Tomando el conjunto de la muestra (37 sets) se representará de manera tabulada la distribución de frecuencias asociada a esta variable. Partiendo de un valor inicial de 36 iremos estableciendo tramos de 5 unidades de amplitud hasta un valor de 115. Todo esto lo podemos verificar en la visualización de la tabla 3.11.

PUNTOS DISPUTADOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
36 a 40	2	5,40	5,40
41 a 45	3	8,10	13,50
46 a 50	4	10,80	24,30
51 a 55	5	13,50	37,80
56 a 60	5	13,50	51,40
61 a 65	3	8,10	59,50
66 a 70	2	5,40	64,90
71 a 75	4	10,80	75,70
76 a 80	3	8,10	83,80
81 a 85	0	0,00	83,80
86 a 90	4	10,80	94,60
91 a 95	1	2,70	97,30
96 a 100	0	0,00	97,30
101 a 105	0	0,00	97,30
106 a 110	0	0,00	97,30
111 a 115	1	2,70	100,00
TOTAL	**37**	**100,00**	

Tabla 3. 11. Número de puntos disputados por set

Obsérvese que hay 4 intervalos sin valores observados, siendo tres de ellos los comprendidos entre los valores 96 a 110 golpes. A pesar de ello, podemos constatar como en algo más del 97% de los sets se computan menos de 95 puntos; si procedemos de manera más exhaustiva, se puede precisar que este número corresponde a 92 puntos por set. Esta información sería poco relevante si no se coteja con algunos de los estadísticos considerados de interés para la investigación y que se han expuesto en la tabla 3.12.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	63,92	10	44,60
Mediana	60,00	20	48,00
Desviación típica	17,00	25	50,50
Varianza	289,13	30	54,40
Rango	75,00	40	56,40
Mínimo	37,00	50	60,00
Máximo	112,00	60	66,20
		70	72,20
		75	76,00
		80	77,80
		90	88,40

Tabla 3. 12. Datos estadísticos sobre el número de puntos disputados por set

De estos datos concluimos que la media de puntos disputados en los sets está en torno a los 64 puntos, con una mediana de 60, o lo que es lo mismo, en el 50% de los sets se computan 60 puntos o menos. Para encontrar una horquilla representativa de esta variable recurriremos a los percentiles 10 y 90, que nos permiten vaticinar que dicho intervalo oscilará entre 45 y 88 puntos jugados por set. Gráficamente puede entenderse todo lo anterior a partir del diagrama de barras bosquejado en la figura 3.7 y que recoge algunas de las características citadas. Obsérvese que se ha optado por dibujar sólo las clases en las que se ha computado alguna frecuencia.

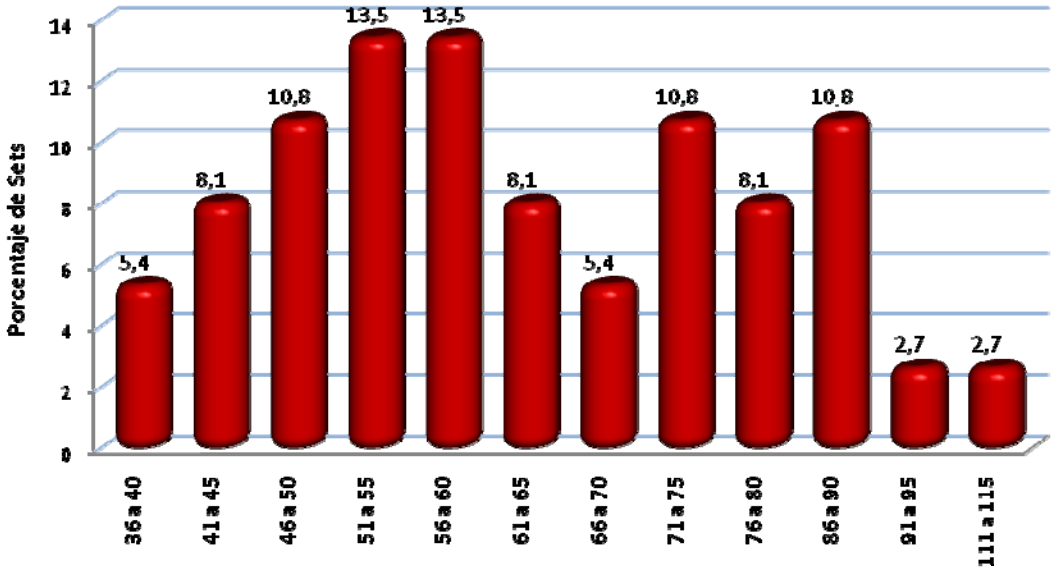


Figura 3. 7. Diagrama de barras sobre el número de puntos disputados

3.5. TIEMPO MEDIO POR PUNTO

La que sigue, como apuntábamos en el supuesto anterior, será uno de los parámetros a tener en cuenta a la hora de planificar los entrenamientos, en función de la duración de los esfuerzos. La variable que se describe a continuación es la que se ha denominado tiempo medio por punto, y se dará en segundos. Esta variable se ha generado considerando la variable tiempo de juego (tiempo efectivo de juego, es decir, sin considerar los tiempos de descanso) dividida por el número de puntos jugados. Se deduce de la comparativa expuesta en la tabla 3.13 que no se aprecian diferencias significativas entre las categorías objeto de análisis (masculina y femenina), por lo que el tratamiento, en la descripción de la variable, lo haremos considerando que todas las observaciones proceden de la misma población.

	p-valor		
	t DE STUDENT	MANN WHITNEY	KOLMOGOROV-SMIRNOV
TIEMPO MEDIO POR PUNTO	0,96	0,82	0,90

Tabla 3. 13. Contraste del tiempo medio por punto

Es por ello que recurriremos directamente al análisis estadístico conjunto de la variable para ambas categorías. Los valores que se han obtenido a partir de los cálculos pertinentes, se han anotado en la tabla 3.14.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	14,65	10	11,70
Mediana	14,65	20	12,51
Desviación típica	02,35	25	13,07
Asimetría	00,47	30	13,41
Curtosis	00,21	40	14,03
Rango	09,73	50	14,65
Mínimo	10,31	60	15,04
Máximo	20,04	70	15,44
		75	15,73
		80	16,19
		90	18,64

Tabla 3. 14. Datos estadísticos sobre el tiempo medio por punto (segundos)

Algunas conclusiones que se obtienen de la observación de estos estadísticos es que el tiempo medio dedicado a cada punto (y la mediana) son algo más de 14 segundos y medio, con una dispersión moderada de 2,35 segundos. Los tiempos medios de los puntos se encuentran en un rango comprendido entre los 10 y los 20 segundos aproximadamente, lo cual, según el valor de los percentiles primero y último, da una idea bastante cercana al tiempo que, por término medio, suelen emplear los jugadores profesionales para resolver un tanto. De nuevo el apoyo gráfico suele clarificar más aún los datos anteriores. En la figura 3.8 se ha representado el histograma que resume el comportamiento de esta variable.

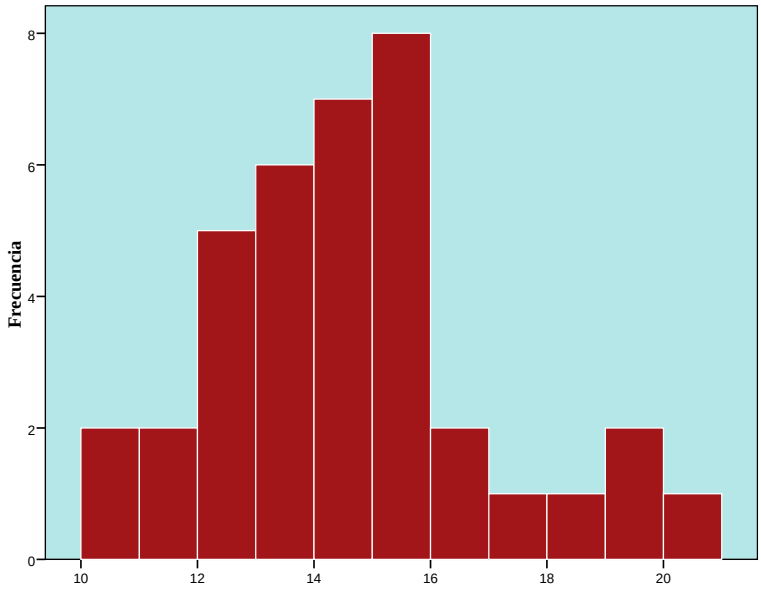


Figura 3. 8. Histograma sobre el tiempo medio por punto (segundos)

Este es un dato relevante de cara a conocer el tipo de esfuerzo que debe desarrollar un jugador en la disputa de un punto. No obstante, la variabilidad existente en el juego nos lleva a interpretar este dato de manera global. Así, podemos afirmar que los esfuerzos se producen de manera intermitente, es decir, como una combinación de trabajo y descanso. Por eso, conocer que los esfuerzos se sitúan en un volumen de carga parcial de entre 10 y 20 segundos nos indica que según la intensidad de los mismos se demande una vía metabólica u otra. Para esfuerzos de menor duración y máxima intensidad hablaremos del empleo de potencia anaeróbica aláctica, mientras que si la intensidad es menor y los acontecimientos, como así ocurre, se suceden, se demandarán el resto de vías metabólicas (capacidad anaeróbica aláctica, potencia y capacidad anaeróbica láctica y potencia y capacidad aeróbica; es la suma de esfuerzos a lo largo del partido).

3.6. PRIMEROS SERVICIOS

Dedicaremos dos subapartados al estudio y análisis de los servicios efectuados en primera instancia. Es preciso puntualizar que el Reglamento de pádel permite dos oportunidades para poner la pelota en juego por parte de la pareja/jugador que está en posesión del servicio; si se yerra a la primera, el reglamento permite una segunda oportunidad de poner la bola en juego, que de fallarse esta 2ª oportunidad el equipo al servicio perderá dicho punto. En este sentido analizaremos esta variable desde dos perspectivas: la primera, referenciada al valor absoluto, y, la segunda, desde el punto de vista del porcentaje sobre el total de puntos jugados en el set. Sin embargo, y como venimos haciendo en los casos precedentes, previo al análisis anunciado, realizaremos otro orientado a verificar la similitud en esta variable para las categorías consideradas. La tabla 3.15 lo resume.

	p-valor		
	t DE STUDENT	MANN WHITNEY	KOLMOGOROV-SMIRNOV
NÚMERO DE PRIMEROS SERVICIOS	0,02	0,01	0,03
PORCENTAJE DE PRIMEROS SERVICIOS	0,00	0,01	0,04

Tabla 3. 15. Contraste de los primeros servicios

Los valores del p-valor obtenidos para ambas variables (valor absoluto y porcentual) y para los tres contrastes no dejan lugar a duda de que existen diferencias significativas en el comportamiento de las dos variables entre las categorías masculina y femenina. Esto nos aboca a un análisis separado de las variables para cada categoría, y así lo haremos.

3.6.1. NÚMERO DE PRIMEROS SERVICIOS EN CATEGORÍA MASCULINA

Esta variable cuenta el número de primeros servicios jugados en los sets en categoría masculina. Su desarrollo se encuentra resumido en la tabla 3.16 donde se han anotado las frecuencias representativas de esta variable agrupadas en intervalos de amplitud 10, partiendo de un valor inicial de 31 y cerrando la recogida de datos en el valor 100.

PRIMEROS SERVICIOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
31 a 40	4	13,33	13,33
41 a 50	5	16,67	30,00
51 a 60	10	33,33	63,33
61 a 70	6	20,00	83,33
71 a 80	4	13,33	96,67
91 a 100	1	3,33	100,00
TOTAL	30	100,00	

Tabla 3. 16. Número de primeros servicios en categoría masculina

Debe observarse que entre los valores 81 y 90 no se han recogido impactos de la variable, de manera que hemos decidido eliminar su representación; sólo se han anotado aquellos intervalos que presentan frecuencias superiores a cero. El peso más significativo recae en el intervalo (51,60) con un valor de 10. A primera vista, y por los datos anteriores, se perfila una variable con poca asimetría, lo que comprobamos recurriendo a los datos estadísticos asociados a esta variable, reflejados en la tabla 3.17.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	57,10	10	39,10
Mediana	56,00	20	44,20
Desviación típica	14,10	25	45,75
Asimetría	0,76	30	49,60
Curtosis	0,78	40	52,40
Rango	62,00	50	56,00
Mínimo	35,00	60	58,20
Máximo	97,00	70	64,40
		75	66,00
		80	66,80
		90	77,80

Tabla 3. 17. Datos estadísticos sobre el número de primeros servicios en categoría masculina

De los cálculos realizados se desprende que se realizan por término medio 57 primeros servicios por set, y se puede considerar que en la

mayoría de los sets se efectúa un número de primeros servicios que oscila entre 35 y 97. Asimismo, se puede ratificar cómo en el 90% de los sets se efectúan algo menos de 78 primeros servicios. El valor de asimetría confirma lo adelantado anteriormente en el que presuponíamos que la variable tenía los valores centralizados. En la figura 3.9 se ha dibujado el diagrama de barras que nos permitirá apuntalar todo lo comentado correspondiente a esta variable, como así se corrobora tras su visionado.

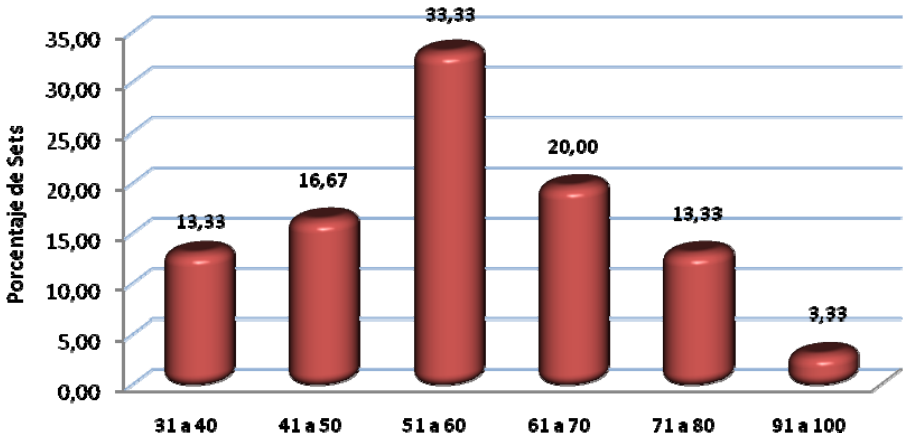


Figura 3. 9. Diagrama de barras de primeros servicios en categoría masculina

3.6.2. NÚMERO DE PRIMEROS SERVICIOS EN CATEGORÍA FEMENINA

Recogemos en este apartado el número de primeros servicios en la categoría femenina. Inicialmente abordaremos su estudio representando la distribución de frecuencias de dicha variable, para lo que agruparemos los datos en intervalos de amplitud 10, arrancando de la posición 21 y terminando en la 80. Los resultados se ven en la tabla 3.18.

PRIMEROS SERVICIOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
21 a 30	1	14,29	14,29
31 a 40	2	28,57	42,86
41 a 50	3	42,86	85,71
71 a 80	1	14,29	100,00
Total	7	100,00	

Tabla 3. 18. Número de primeros servicios en categoría femenina

Los intervalos no considerados (en comparación con la misma variable en la otra categoría) son porque no aparecen con observaciones de esta variable en la categoría bajo estudio. De los datos se extrae que algo menos de la mitad de los sets se mueven en un intervalo de primeros servicios entre 41 y 50. La información aportada por las frecuencias carece de relevancia si no se coteja con algunos de los

parámetros estadísticos asociados con ella, cuyos valores aparecen expuestos en la tabla 3.19.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	42,86	10	28,00
Mediana	39,00	20	31,00
Desviación típica	14,89	25	33,00
Asimetría	1,64	30	35,00
Curtosis	3,02	40	38,20
Rango	45,00	50	39,00
Mínimo	28,00	60	39,00
Máximo	73,00	70	45,60
		75	50,00
		80	59,20
		90	73,00

Tabla 3. 19. Datos estadísticos sobre el número de primeros servicios en categoría femenina

Se advierte de la observación de los datos asociados a esta variable que en categoría femenina se manifiesta el primer servicio en 43 ocasiones de media, en una horquilla que va desde un mínimo de 28 hasta un valor tope de 73 primeros servicios. En un porcentaje muy bajo de los sets, inferior al 10%, se ejecutan más de 73 servicios en primera instancia. Presenta un ligero peso de los valores hacia la izquierda, propiedad que se percibe con mayor claridad cuando se bosqueja el diagrama de barras asociado a esta variable. Se puede contemplar en la figura 3.10.

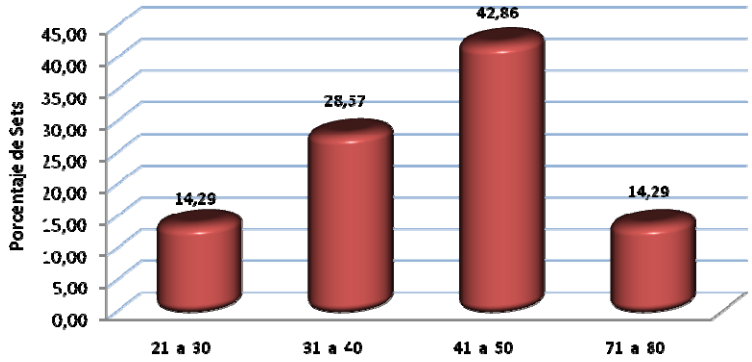


Figura 3. 10. Diagrama de barras de primeros servicios en categoría femenina

3.6.3. PORCENTAJE DE PRIMEROS SERVICIOS EN CATEGORÍA MASCULINA

Esta variable analiza los primeros servicios en relación al número de puntos jugados en cada set, esto es, se trata del porcentaje de puntos jugados con primeros servicios sobre el total de puntos disputados en el desarrollo de un set en un partido de pádel profesional. En concreto, en este apartado, nos dedicaremos al análisis de esta variable en la categoría masculina. En la tabla 3.20 se muestran las frecuencias de esta variable tomadas en intervalos de 5 puntos porcentuales comenzando en el tramo [75 ; 80) y sucesivos, así como el porcentaje individual de cada tramo y el acumulado.

PRIMEROS SERVICIOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
[75 ; 80)	1	3,33	3,33
[80 ; 85)	12	40,00	43,33
[85 ; 90)	9	30,00	73,33
[90 ; 95)	7	23,33	96,67
[95 ; 100]	1	3,33	100,00
TOTAL	**30**	**100,00**	

Tabla 3. 20. Porcentaje de primeros servicios en categoría masculina

Como viene siendo habitual los datos son claramente reveladores. Como puede apreciarse, tanto de la distribución de frecuencias como del histograma adjunto (figura 3.11), la variable que explica el porcentaje de primeros servicios es una variable con valores grandes, acumulando la mayoría de las observaciones en el rango comprendido entre el 80% y el 95%. Del histograma asociado a esta variable se pueden confirmar con mayor nitidez las hipótesis adelantadas previamente, donde se intuía como el mayor peso de esta variable recae en 3 de los tramos definidos.

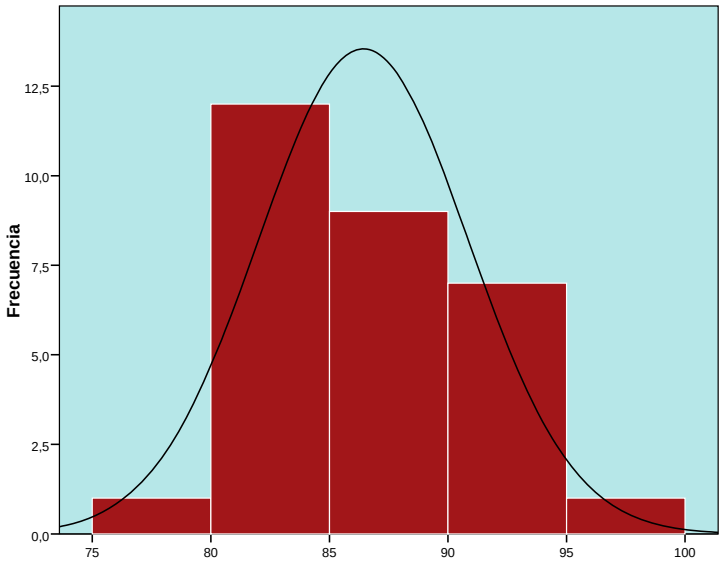


Figura 3. 11. Histograma sobre el % de primeros servicios en categoría masculina

Si a lo anterior añadimos los estadísticos característicos de esta variable, resumidos en la tabla 3.21 (las cifras representan porcentajes, excepto en el caso de la asimetría y la curtosis, cuyos valores son adimensionales), podremos extraer comentarios interesantes. Es preciso hacer notar que media y mediana se encuentran en el 86,4%, con una baja desviación típica de 4,4 unidades porcentuales, lo que facilita un dato bastante certero. Asimismo, estimamos de sumo interés el hecho de que el percentil 10 se encuentra en el 80,37%. Si a lo anterior sumamos que el rango intercuartílico (diferencia entre el tercer cuartil y el primer cuartil) es muy reducido, sólo de 6,8 puntos podemos afirmar que estamos ante una variable muy concentrada, con un rango también muy corto de algo más de 17 puntos porcentuales. Lo anterior vuelve a confirmarse si recurrimos a una comparativa entre el percentil 90 y el 10 (espacio en el que se encuentra el 80% de los sets), cuya diferencia se sitúa en 13 unidades porcentuales.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	86,43	10	80,38
Mediana	86,40	20	82,71
Desviación típica	4,42	25	83,33
Asimetría	0,21	30	83,67
Curtosis	-0,53	40	84,79
Rango	17,57	50	86,40
Mínimo	77,78	60	86,73
Máximo	95,35	70	88,62
		75	90,10
		80	90,73
		90	93,37

Tabla 3. 21. Datos estadísticos sobre el porcentaje de primeros servicios en categoría masculina

Para apuntalar lo extraído a partir de las frecuencias y los datos estadísticos nos apoyaremos en el gráfico Box-Whisker asociado a esta variable que se aprecia en la figura 3.12, y en el que de nuevo se pone de manifiesto, esta vez gráficamente, la poca dispersión presente en el porcentaje de primeros servicios ejecutados positivamente frente al total de puntos disputados en categoría masculina.

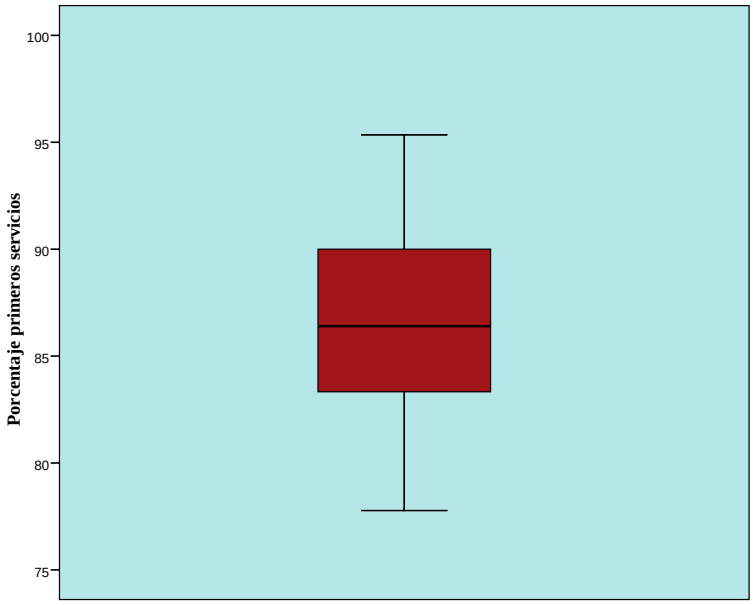


Figura 3. 12. Gráfico Box-Whisker de porcentaje de primeros servicios en categoría masculina

3.6.4. PORCENTAJE DE PRIMEROS SERVICIOS EN CATEGORÍA FEMENINA

Mantendremos el mismo hilo conductor que el trazado en el apartado anterior, pero esta vez para la categoría femenina, en relación al porcentaje de primeros servicios realizados sobre el total de puntos jugados en el desarrollo de un set en pádel profesional. En la tabla 3.22 se presentan las frecuencias calculadas para esta variable, agrupadas, como en categoría masculina, en intervalos de 5 puntos porcentuales, comenzando en el tramo [65 ; 70) y cerrando en el valor 90.

PRIMEROS SERVICIOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
[65 ; 70)	1	14,29	14,29
[70 ; 75)	1	14,29	28,57
[75 ; 80)	1	14,29	42,86
[80 ; 85)	3	42,86	85,71
[85 ; 90)	1	14,29	100,00
TOTAL	**7**	**100,00**	

Tabla 3. 22. Porcentaje de primeros servicios en categoría femenina

El caso que con mayor incidencia se repite es el comprendido entre los valores 80 y 85, en cierta consonancia con lo extraído para la categoría masculina, aunque con valores algo inferiores. Al representar el histograma (figura 3.13) a que da lugar el estudio de esta variable en la categoría femenina se puede contemplar con sencillez todo lo relatado.

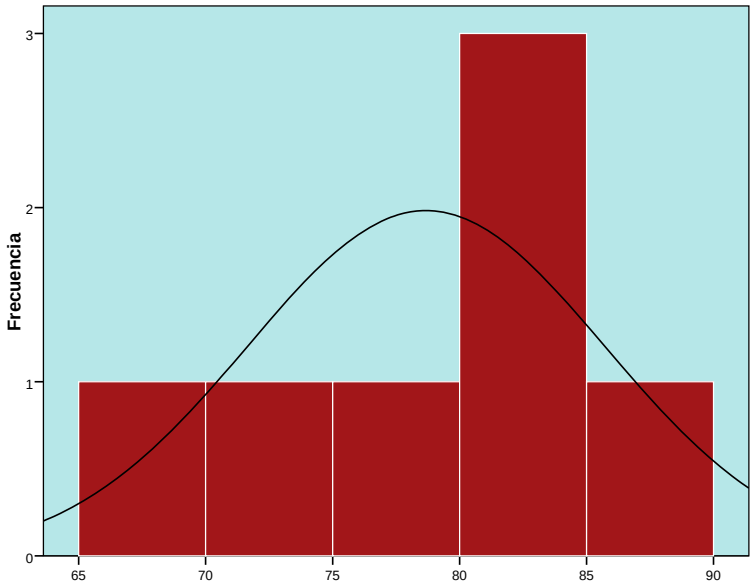


Figura 3. 13. Porcentaje de primeros servicios en categoría femenina

Del análisis conjunto, analítico (datos estadísticos) y visual (histograma), se puede sacar información adicional que complemente lo anteriormente señalado. En esta ocasión, encontramos una variable algo más dispersa con una desviación típica de 7 unidades porcentuales sobre un valor de referencia próximo a los 80 primeros servicios (a medio camino entre la media y la mediana), con un rango ligeramente mayor a 20 puntos. La diferencia entre el tercer y el primer cuartíl se sitúa en un valor de 11,5, mientras que la amplitud entre el percentil 90 y el 10 arroja una lectura de algo más de 20 unidades. La tabla 3.23 reúne los datos estadísticos en porcentajes, excepto la asimetría y la curtosis (adimensionales).

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	78,68	10	69,09
Mediana	81,11	20	70,71
Desviación típica	7,042	25	71,79
Asimetría	0,022	30	73,08
Curtosis	-0,91	40	76,22
Rango	20,10	50	81,11
Mínimo	69,09	60	81,22
Máximo	89,19	70	82,50
		75	83,33
		80	85,68
		90	89,19

Tabla 3. 23. Datos estadísticos sobre el porcentaje de primeros servicios en categoría femenina

Para ratificar las afirmaciones vertidas con anterioridad, representaremos los datos obtenidos en un gráfico Box-Whisker, obteniendo como resultado la figura 3.14. Se puede comprobar, para esta variable en la categoría femenina, esa mayor dispersión, con una distribución poco simétrica y con un recorrido amplio.

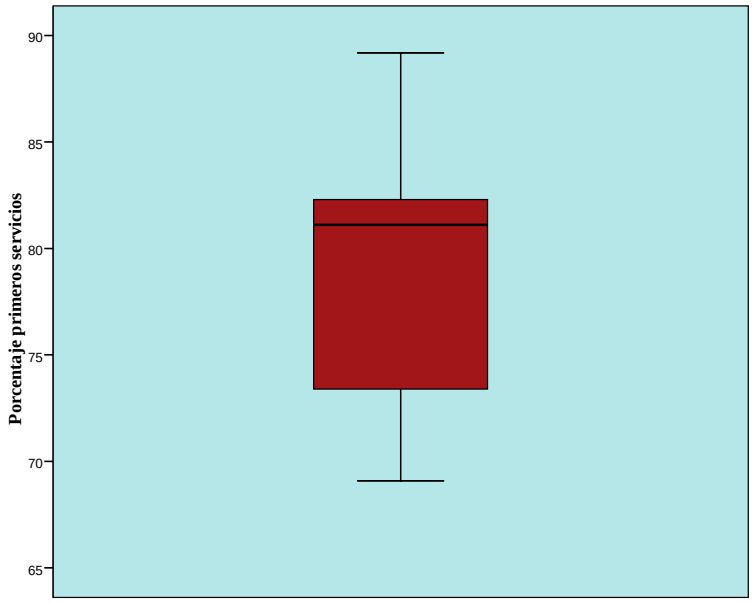


Figura 3. 14. Gráfico Box-Whisker de primeros servicios en categoría femenina

Evidentemente, aquellos puntos jugados que no son consecuencia de primeros servicios, lo serán de segundos servicios o de dobles faltas. La incidencia de las dobles faltas es bajísima, por lo que podemos afirmar básicamente que los puntos jugados que no son de primer servicio, lo serán, fundamentalmente, de segundo servicio, por lo que hemos considerado obviar este apartado, dado que no merece la pena ser estudiado de manera exhaustiva.

3.7. DOBLES FALTAS

En un principio podríamos estar tentados de continuar el esquema del apartado anterior y analizar las variables que relatan el comportamiento de las dobles faltas y que cuentan, por un lado, el número y, por otro, el porcentaje de dobles faltas respecto del total de puntos jugados en el set. Sin embargo, la baja incidencia de esta característica en los sets hace que el análisis que hagamos sea escueto y solamente referido al número de dobles faltas. El análisis de posibles diferencias en esta variable respecto de las categorías consideradas arroja los resultados expuestos en la tabla 3.24.

	p-valor		
	t DE STUDENT	MANN WHITNEY	KOLMOGOROV-SMIRNOV
DOBLES FALTAS	0,53	0,09	0,71

Tabla 3. 24. Contraste de dobles faltas

Donde de nuevo, los p-valores obtenidos en los contrastes nos permiten trabajar con todas las observaciones muestrales como procedentes de una misma población.

3.7.1. NÚMERO DE DOBLES FALTAS

El Reglamento señala que el jugador al servicio dispone de dos lanzamientos para poner la pelota en juego. Si se yerran las dos oportunidades el punto caerá del lado contrario, es decir, de la pareja que se encuentra al resto. La tabla 3.25 recoge el comportamiento de la variable que computa el número de dobles faltas.

NÚMERO DE DOBLES FALTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
0	30	81,10	81,10
1	6	16,20	97,30
4	1	2,70	100,00
TOTAL	**37**	**100,00**	

Tabla 3. 25. Número de dobles faltas

Como puede apreciarse, en más del 81% de los sets no existen dobles faltas, y cuando estas existen, es porque se computa solo una de ellas. Solo encontramos un set, de los 37 analizados, en el que el número de dobles faltas es algo superior, cuatro dobles faltas, correspondiente al primer set de la final de los XII Internacionales de Euskadi de 2007 en categoría masculina. Por enésima vez, el apoyo gráfico reafirma y clarifica lo anteriormente indicado, como así se percibe en la figura 3.15.

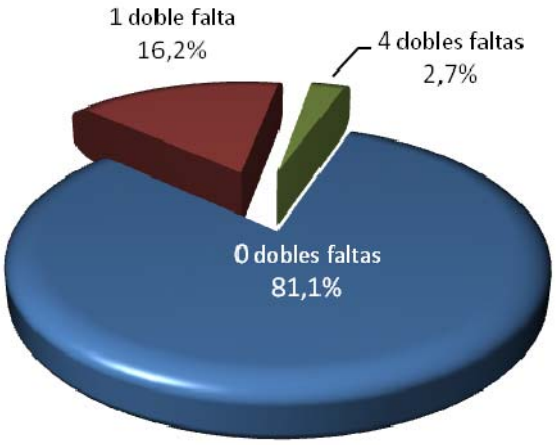


Figura 3. 15. Porcentaje dobles faltas

3.8. RESTOS ACERTADOS

En los siguientes apartados recuperaremos la línea de trabajo trazada en epígrafes anteriores, esto es, dedicaremos el análisis a los restos teniendo en cuenta el número y el porcentaje respecto de los puntos jugados. Para ambas variables, la aplicación sucesiva de las comparaciones en las categorías masculina y femenina no nos lleva a observar diferencias, tal y como se muestra en la tabla 3.26. En consecuencia, trataremos la variable como procedente de una única población, sin distinción entre las categorías masculina y femenina.

	p-valor		
	t DE STUDENT	MANN WHITNEY	KOLMOGOROV-SMIRNOV
NÚMERO DE RESTOS ACERTADOS	0,07	0,06	0,14
PORCENTAJE DE RESTOS ACERTADOS	0,25	0,20	0,14

Tabla 3. 26. Contraste de restos acertados

3.8.1. NÚMERO DE RESTOS ACERTADOS

Las frecuencias que resumen el comportamiento de la variable en estudio, número de restos acertados, se puede observar en la tabla 3.27, en la que solo se han incluido las categorías que presentan frecuencias distintas de cero. Al ser una variable de amplio recorrido resultará más práctico representar las frecuencias por tramos, que para el caso, se han concretado para una amplitud de 5 unidades, comenzarán en el valor 36 y terminarán en el 105.

Nº RESTOS ACERTADOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
36 a 40	3	8,10	8,10
41 a 45	3	8,10	16,20
46 a 50	7	18,90	35,10
51 a 55	5	13,50	48,60
56 a 60	4	10,80	59,40
61 a 65	1	2,70	62,10
66 a 70	3	8,10	70,20
71 a 75	5	13,50	83,70
81 a 85	3	8,10	91,80
86 a 90	2	5,40	97,20
101 a 105	1	2,70	100,00
TOTAL	**37**	**100,00**	

Tabla 3. 27. Número de restos acertados

Dada la dispersión y el amplio rango de valores, conviene ayudarnos de la representación visual de los mismos, la cual nos permitirá entender con mayor claridad los valores obtenidos. El diagrama de barras asociado es el que se aprecia en la figura 3.16. De manera semejante a casos precedentes se ha optado por dibujar sólo las categorías que presentan frecuencia positiva, por lo que no son consideradas las correspondientes a los intervalos 76-80 ni 91-100.

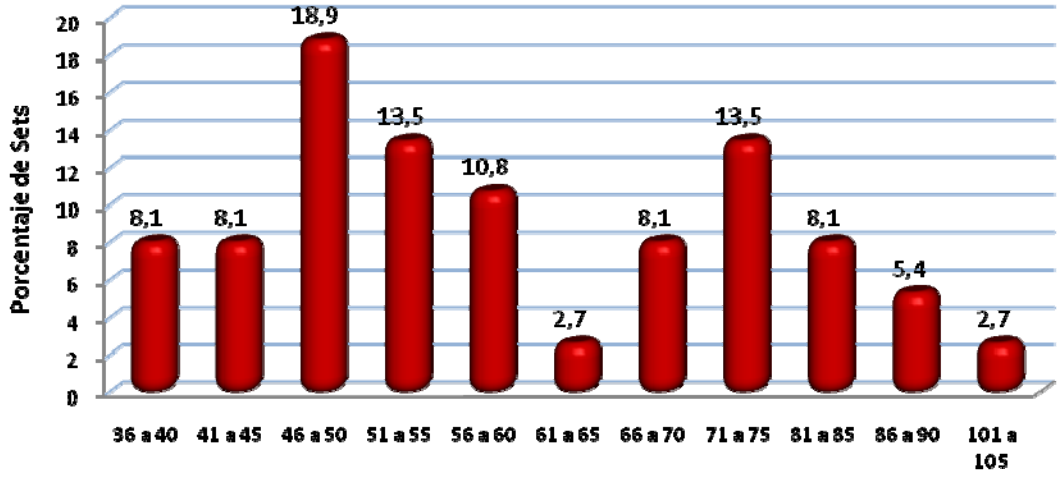


Figura 3. 16. Diagrama de barras sobre el número de restos acertados

Como curiosidad apuntar que la horquilla en la que más restos acertados se realizan es la comprendida entre 46 y 50. Se vislumbra cierto peso hacia la izquierda y un rango muy elevado, lo cual podremos contrastar con la determinación de algunos estadísticos asociados a esta variable; anotados en la tabla 3.28.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	60,41	10	42,00
Mediana	58,00	20	46,00
Desviación típica	16,48	25	46,50
Asimetría	0,61	30	47,40
Curtosis	-0,27	40	51,40
Rango	67,00	50	58,00
Mínimo	36,00	60	64,00
Máximo	103,00	70	70,60
		75	71,50
		80	72,40
		90	84,40

Tabla 3. 28. Datos estadísticos sobre el número de restos acertados

En esta oportunidad, consideramos que tampoco será necesario realizar un análisis pormenorizado de la variable, ya que los datos aportan poca información, sólo estadística. De hecho, en media se observan unos 60 restos acertados y una mediana de 58, aunque dicha variable se mueve mayoritariamente en una horquilla comprendida entre 42 y 84 restos por set. No cabe duda de que un valor de 60 se puede considerar como representativo de esta variable.

3.8.2. PORCENTAJE DE RESTOS ACERTADOS

La variable a estudiar en este apartado se refiere al porcentaje de restos acertados respecto del total de puntos jugados en el desarrollo de un set. Siguiendo el guión trazado en apartados precedentes, procederemos a realizar un estudio analítico-visual, mediante la distribución de frecuencias y el histograma como primera aproximación al estudio de esta característica. Para la primera herramienta agruparemos los resultados en intervalos de 5 puntos porcentuales, comenzando por el valor de 80. Las frecuencias resultantes se pueden comprobar en la tabla 3.29.

PORCENTAJE RESTOS ACERTADOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
[80 ; 85)	1	2,70	2,70
[85 ; 90)	4	10,80	13,50
[90 ; 95)	14	37,80	51,30
[95 ; 100]	18	48,60	100,00
TOTAL	**37**	**100,00**	

Tabla 3. 29. Porcentaje de restos acertados

La primera impresión después de una rápida visualización de los datos recogidos en la tabla anterior nos permite aventurarnos y confirmar

lo que sospechábamos antes de iniciar la investigación: el porcentaje de restos acertados es muy alto, en todos los supuestos por encima del 80%. Además, sólo el 13,50% de los sets acumulan un porcentaje de restos acertados inferior al 90%. Los demás sets, el 86,50%, computan un porcentaje de restos acertados superior al 90%. La figura 3.17 muestra con nitidez el histograma al que da lugar la representación de las frecuencias de esta variable.

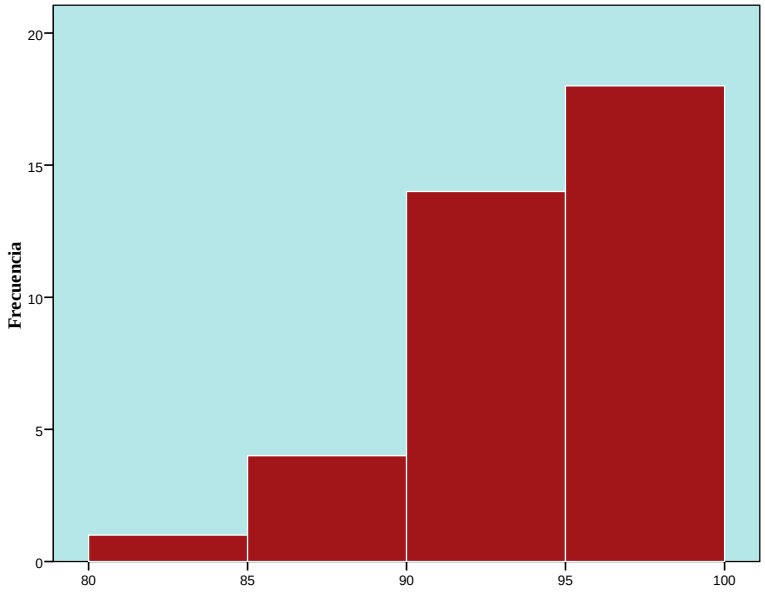


Figura 3. 17. Histograma sobre el porcentaje de restos acertados

Examinaremos los datos aportados por el análisis estadístico y lo cotejaremos con otras características asociadas a esta variable, las cuales se recogen en el cuadro asociado a la tabla 3.30 que se observa a continuación.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	94,40	10	88,73
Mediana	94,83	20	91,11
Desviación típica	3,98	25	91,82
Asimetría	-0,67	30	92,26
Curtosis	0,10	40	93,99
Rango	15,56	50	94,83
Mínimo	84,44	60	95,74
Máximo	100,00	70	96,92
		75	97,49
		80	98,03
		90	100,00

Tabla 3. 30. Datos estadísticos sobre el porcentaje de restos acertados

Dichos valores, hallados mediante cálculo estadístico, nos permiten corroborar lo anteriormente comentado. El porcentaje de restos acertados es muy alto y presenta una baja dispersión. En concreto, estamos hablando de que podría afirmarse que el porcentaje de aciertos en los restos se encuentra por encima del 94% de promedio (para esta variable coinciden media y mediana), con una desviación muy pequeña para el tamaño de los valores obtenidos, sólo un 4% de variación. El rango es muy corto, escasamente de 15 puntos porcentuales, moviéndose desde un mínimo de casi el 85% hasta el 100% en algunos supuestos. Todo ello da como consecuencia una gran concentración de valores, en esta ocasión, altos y muy próximos al 100%, como puede deducirse de la figura 3.18 correspondiente al gráfico Box-Whisker.

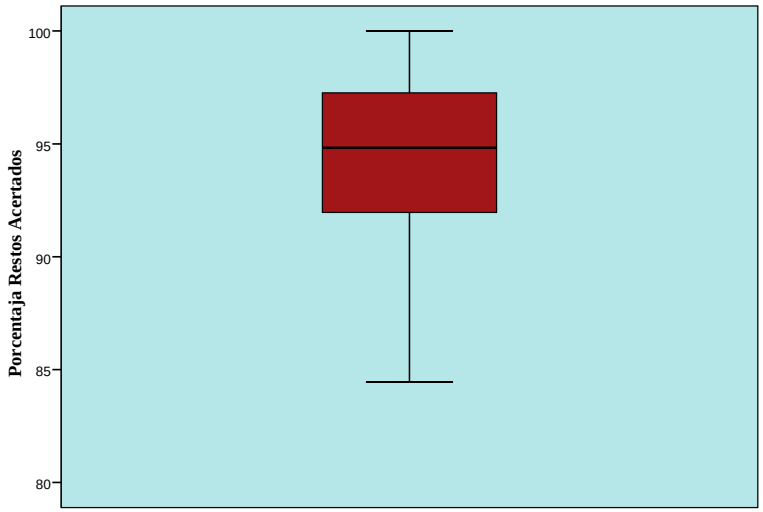


Figura 3. 18. Gráfico Box-Whisker sobre porcentaje de restos acertados

3.9. PUNTOS GANADOS Y ERRORES NO FORZADOS

Dedicaremos las próximas líneas a la eficacia de los jugadores en la conclusión de los puntos disputados a lo largo de un set. Es una situación que puede conllevar cierta confusión, por lo que hubo que ser muy concisos en la definición de ambas posibilidades. Incluiremos dentro del grupo de puntos ganados todos aquellos cuya finalización da como resultado un punto favorable del lado de quien ejecuta el último golpe, de manera acertada, bien por haber evitado la devolución de los rivales, o bien provocando un error forzado; generalmente siguiendo algunas de las técnicas etiquetadas como "de definición". El resto de puntos cuya finalización no se produce por alguna de las circunstancias anteriores se añadirá al grupo de los errores no forzados.

Como en los casos precedentes, para los puntos ganados, analizaremos tanto el número como el porcentaje respecto del total de puntos disputados. Parece evidente que la conclusión de un punto disputado es consecuencia de dos situaciones antagónicas: bien cae del

lado de la pareja que realiza el último impacto, bien termina como un error no forzado. Con este argumento por base debemos considerar que, en referencia al total de puntos, los errores no forzados son el complementario de los puntos ganados. Es por ello que dedicaremos un apartado exclusivo a los puntos ganados, entendiendo que los demás son puntos contabilizados como errores no forzados. En el análisis de las posibles diferencias de las variables entre las categorías consideradas encontramos los resultados que se aprecian en la tabla 3.31.

	p-valor		
	t DE STUDENT	MANN WHITNEY	KOLMOGOROV-SMIRNOV
PUNTOS GANADOS	0,02	0,02	0,05
PORCENTAJE PUNTOS GANADOS	0,06	0,09	0,34

Tabla 3. 31. Contraste de puntos ganados y errores no forzados

Inicialmente puede resultar curioso, e incluso quizá contradictorio, que para la variable "puntos ganados" se perciban diferencias entre las categorías, mientras que para la variable "porcentaje puntos ganados" dicha diferencia no sea apreciable. Sin embargo, entendemos que todo ello puede ser explicado: aunque, en apartados anteriores, hemos justificado que el número de puntos disputados no es significativamente diferente en los grupos considerados (categoría masculina y femenina), sí percibíamos cierta diferencia en esta variable, apuntando, en media, el número de puntos disputados en la categoría masculina algo por encima del de la categoría femenina. Además, el intervalo de confianza al 95% para la diferencia de medias de puntos ganados en categoría masculina menos categoría femenina nos da como resultado el intervalo [1,34 ; 16,81], que nos permite concluir que en media, el número de puntos ganados en la categoría femenina es menor que el de la masculina. En resumen, el número de puntos ganados en la categoría femenina es un número pequeño en un conjunto de números pequeños (número de puntos disputados en la categoría femenina). Todo ello nos aboca a rechazar la hipótesis de igualdad en el comportamiento de puntos ganados entre las categorías masculina y femenina.

Por otro lado, cuando la variable computa el porcentaje de puntos ganados, los efectos acumulados de números pequeños comentados anteriormente no se producen, por lo que no es de extrañar un no rechazo de la hipótesis de igualdad de comportamiento en ambas categorías. Todo lo anterior justifica que, el tratamiento que demos en el análisis que sigue sea el de separar por categorías el estudio de la variable puntos ganados, y analizar conjuntamente, como procedentes de una misma población, el porcentaje de puntos ganados.

3.9.1. NÚMERO DE PUNTOS GANADOS EN CATEGORÍA MASCULINA

La relación de frecuencias que da una imagen del comportamiento de esta variable se resume en la tabla 3.32.

Nº PUNTOS GANADOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
21 a 25	4	13,33	13,33
26 a 30	5	16,67	30,00
31 a 35	6	20,00	50,00
36 a 40	1	3,33	53,33
41 a 45	10	33,33	86,67
46 a 50	2	6,67	93,33
51 a 55	2	6,67	100,00
TOTAL	**30**	**100,00**	

Tabla 3. 32. Número de puntos ganados en categoría masculina

Cabe apuntar que el grueso de los puntos ganadores en un set, concretamente un tercio, en categoría masculina tiene lugar dentro del intervalo 41-45. El diagrama de barras asociado a esta distribución se presenta en la figura 3.19.

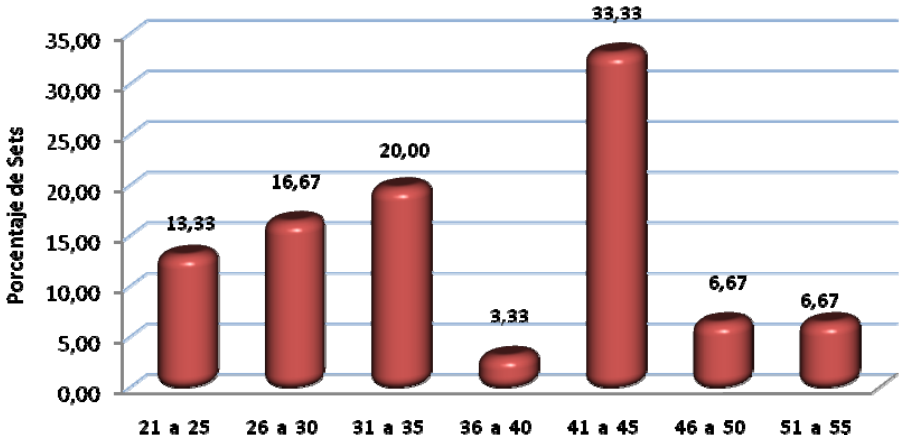


Figura 3. 19. Diagrama de barras sobre el número de puntos ganados

Se intuye una variable muy dispersa con algunas situaciones que se podrían catalogar como atípicas; no parece muy normal la baja frecuencia del tramo 36-40, estando franqueado por intervalos con las frecuencias más elevadas. Un análisis estadístico nos podría ayudar a clarificar esta situación atípica que se produce en esta variable. Algunas de estas características asociadas a los puntos ganados se recogen en el siguiente cuadro (tabla 3.33).

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	36,93	10	25,00
Mediana	36,00	20	28,00
Desviación típica	8,68	25	28,75
Asimetría	0,18	30	30,60
Curtosis	-0,97	40	33,00
Rango	31,00	50	36,00
Mínimo	24,00	60	42,00
Máximo	55,00	70	42,70
		75	43,25
		80	44,00
		90	49,70

Tabla 3. 33. Datos estadísticos sobre el número de puntos ganados en categoría masculina

De dicha tabla se desprende que los jugadores suelen necesitar cerca de 37 puntos ganadores, sobre el total de los disputados, para decidir el desenlace de un set. Hemos de coincidir que presenta una desviación típica importante cercana a 9, que relativiza el dato anterior. Para terminar el análisis de esta variable reseñar que se mueve en un rango muy amplio de valores (31), mientras que el rango intercuartílico está relativamente concentrado, con un diferencial de 15 golpes.

3.9.2. NÚMERO DE PUNTOS GANADOS EN CATEGORÍA FEMENINA

Con el mismo esquema que en el apartado anterior, comenzamos presentando la distribución de frecuencias de la variable puntos ganados para la categoría femenina, que se puede observar en la tabla 3.34.

Nº PUNTOS GANADOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
16 a 20	1	14,29	14,29
21 a 25	3	42,86	57,14
26 a 30	1	14,29	71,43
31 a 35	1	14,29	85,71
46 a 50	1	14,29	100,00
TOTAL	**7**	**100,00**	

Tabla 3. 34. Número de puntos ganados en categoría femenina

A diferencia de los chicos, en categoría femenina se produce la mayor concentración de puntos ganadores en el intervalo comprendido entre 21 y 25, lo que supone algo más del 42% de los puntos ganadores. Como en situaciones precedentes similares, se han eliminado las clases en las que no se han observado frecuencias. El histograma asociado a

esta distribución se corresponde con el gráfico que se puede contemplar en la figura 3.20.

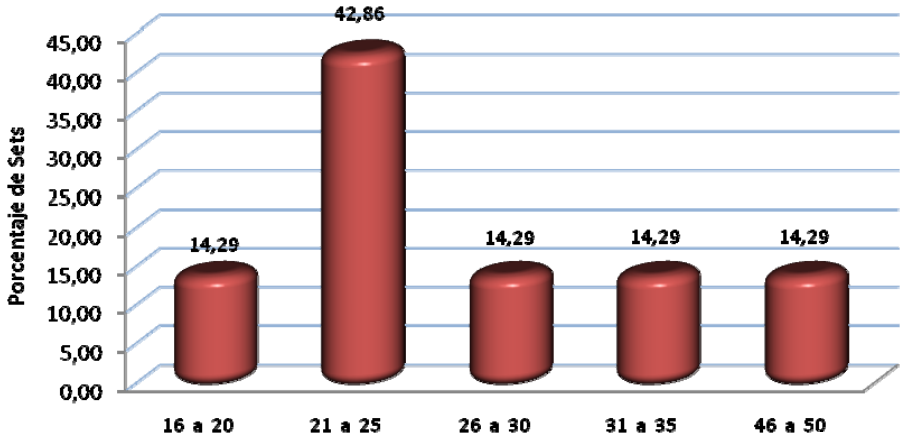


Figura 3. 20. Diagrama de barras del número de puntos ganados en categoría femenina

Dicho gráfico viene a reforzar, más aún si cabe, los datos que se habían obtenido para la distribución de frecuencias. Extenderemos esta información con la aportada por la estadística, determinando algunas de las características asociadas a esta variable desde dicha perspectiva, cuyos resultados se pueden comprobar ojeando la tabla 3.35.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	27,86	10	17,00
Mediana	23,00	20	19,40
Desviación típica	10,78	25	21,00
Asimetría	1,46	30	21,80
Curtosis	2,16	40	23,00
Rango	32,00	50	23,00
Mínimo	17,00	60	27,00
Máximo	49,00	70	31,60
		75	34,00
		80	40,00
		90	49,00

Tabla 3. 35. Datos estadísticos sobre el número de puntos ganados en categoría femenina

Podemos concluir para la variable puntos ganados que las chicas suelen conseguir ganar alrededor de 25 puntos de los necesarios para resolver un set, aunque es un dato poco fiable ya que presenta una elevada desviación, superior a 10. El rango es bastante extenso (32) si nos remitimos a los valores en los que se mueve la variable, mientras que el diferencial intercuartílico se mantiene en unos niveles relativamente cortos (13).

3.9.3. PORCENTAJE DE PUNTOS GANADOS

La variable que recoge el porcentaje de puntos ganados se ha construido a partir de las variables número de puntos ganados dividida por el total de puntos disputados en el set. Es decir, se trata de un porcentaje sobre el total de puntos disputados. Es preciso recordar que de los resultados obtenidos, al comparar esta variable en las dos categorías, no se producían indicios para analizarla por separado, por lo que procederemos a su estudio en el conjunto de la población. El comportamiento de esta variable se resume en la distribución de frecuencias que se ilustra en la tabla 3.36.

PORCENTAJE PUNTOS GANADOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
[40 ; 45)	5	13,50	13,50
[45 ; 50)	3	8,10	21,60
[50 ; 55)	7	18,90	40,50
[55 ; 60)	15	40,50	81,10
[60 ; 65)	6	16,20	97,30
[70 ; 75]	1	2,70	100,00
TOTAL	**37**	**100,00**	

Tabla 3. 36. Porcentaje de puntos ganados

Percibimos de la tabla de frecuencias que la clase modal se sitúa en los porcentajes de 55% a 60%. Esta situación se pone claramente de relieve en el histograma que se bosqueja en la figura 3.21.

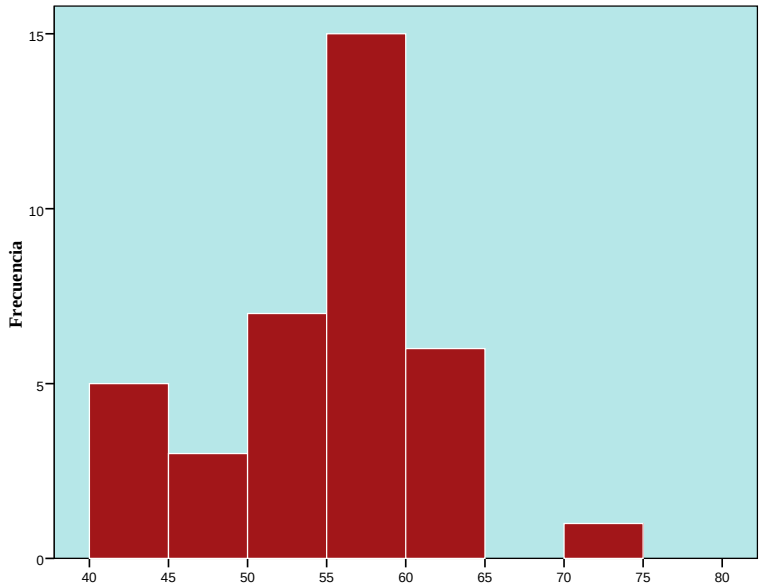


Figura 3. 21. Histograma sobre el porcentaje puntos ganados

A la vista de las imágenes se percibe una variable un tanto atípica. Será preciso aportar información adicional para poder conocer con más detalle la evolución de la misma. Los estadísticos asociados al porcentaje de puntos ganados se pueden ver en la tabla 3.37 que se acompaña seguidamente; en valores porcentuales, menos la asimetría y la curtosis.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	55,23	10	44,10
Mediana	56,45	20	48,08
Desviación típica	6,82	25	52,04
Asimetría	-0,20	30	53,63
Curtosis	0,03	40	54,68
Rango	29,85	50	56,45
Mínimo	41,82	60	57,41
Máximo	71,67	70	58,33
		75	58,91
		80	59,56
		90	64,05

Tabla 3. 37. Datos estadísticos sobre el porcentaje de puntos ganados

Del análisis de los tres elementos aportados en este apartado podemos adelantar algunas cuestiones, como por ejemplo que el porcentaje de puntos ganados nunca es superior al 72% de los puntos jugados, o que el 75% de los sets presentan un porcentaje de puntos ganados inferior al 59%. La media y la mediana que pudieran ser representativas de esta variable se encuentran en niveles muy similares, considerando el valor 56 como un buen indicador del porcentaje promedio que los jugadores profesionales de pádel obtienen por puntos ganados a lo largo de un set. Hemos de indicar que la desviación típica tiene un valor considerable. El rango que presenta podría considerarse como importante, mientras que el diferencial entre el tercer y el primer cuartíl es relativamente corto, escasamente de 7 puntos. Para confirmar estas aseveraciones se aportará el gráfico Box-Whisker el cual podemos estudiar a partir de la figura 3.22.

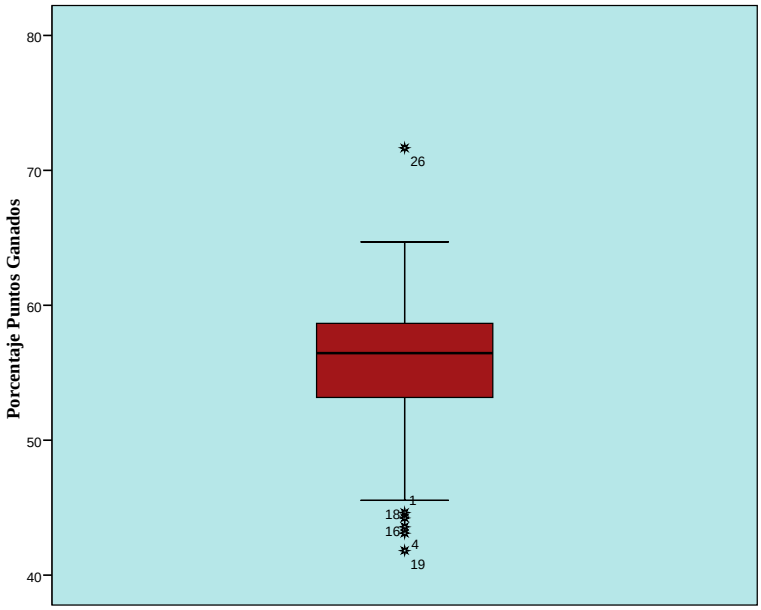


Figura 3. 22. Gráfico Box-Whisker sobre porcentaje de puntos ganadores

Con el gráfico anterior detectamos un conjunto de observaciones anómalas (*outliers*) situadas en ambos extremos del gráfico, esto es, constituyen porcentajes raros de puntos ganados en el conjunto de observaciones por ser muy bajos o, por el contrario, por ser muy altos. Por proporcionar valores bajos, tenemos de menor a mayor valor los que se apuntan a continuación:

- 2º set de la semifinal 2 del Máster PPT de 2008 de la categoría femenina: 41,82% puntos ganados.
- 2º set de la semifinal 1 del Máster PPT de 2008 de la categoría masculina: 43,10% puntos ganados.
- 1er set de la semifinal 2 del Máster PPT de 2008 en categoría femenina: 43,19% puntos ganados
- 1er set de la semifinal 1 del Máster PPT de 2008 en categoría femenina: 44,23% puntos ganados
- 1er set de la final del Máster PPT de 2008 en categoría masculina: 44,64% puntos ganados

En cuanto a los valores altos sólo aparece una observación anómala la correspondiente al 2º set de una de las semifinales de los XIII Internacionales de Euskadi de 2008 con un valor del 71'67% de los puntos ganados en un set.

3.10. IMPACTOS

En este apartado analizaremos las variables "impactos en los sets" y "número medio de impactos por punto", variable obtenida como el cociente del número de impactos ocurridos en el set entre el número de puntos disputados para resolver dicho set. Concluiremos el apartado

analizando un tipo de impactos particular como es el globo, en el que se estudiará el comportamiento de la variable "número de globos" y otra adicional que computa el "porcentaje de globos" respecto del total de impactos.

Antes de avanzar con el estudio de cada una de las variables nombradas, debemos de proceder como en los casos precedentes, comprobando la existencia de compatibilidad para cada una de las variables citadas entre categoría masculina y femenina. Los resultados de las pruebas de compatibilidad utilizadas se pueden ver en la tabla 3.38.

	p-valor		
	t DE STUDENT	MANN WHITNEY	KOLMOGOROV-SMIRNOV
IMPACTOS	0,11	0,06	0,06
IMPACTOS MEDIOS POR PUNTO	0,24	0,20	0,20
GLOBOS	0,64	0,56	0,76
PORCENTAJE DE GLOBOS RESPECTO DE IMPACTOS	0,01	0,00	0,00

Tabla 3. 38. Contraste de puntos ganados y errores no forzados

Se pone de manifiesto la no diferencia entre las categorías para las variables "impactos", "impactos medios por puntos" y "globos". Sin embargo, apreciamos claramente una diferencia significativa para la variable que almacena el porcentaje de "globos respecto de los impactos". Desde el punto de vista operativo, actuaremos como en apartados anteriores: analizaremos todas las observaciones como procedentes de una única población para las tres primeras variables, y para la cuarta se distinguirá en función de la categoría a la que nos hemos estado refiriendo.

Entendemos que la situación, paradójica, de aceptar la igualdad entre categorías para el número de globos y rechazarla para el porcentaje de estos, merece especial atención. Los datos recogidos de los sets en estudio no dejan lugar a duda de que el número de globos no tiene comportamiento distinto para las categorías estudiadas. Sin embargo, vista esta cantidad como porcentaje respecto del número de impactos, presenta diferencia para hombres y mujeres, debido a que el valor de referencia, el total sobre el que se calcula el porcentaje, el número de impactos, es algo menor en mujeres que en hombres. Esto no está en contradicción con la conclusión anterior, que no nos llevaba a rechazar la hipótesis de igualdad del número de impactos en ambas categorías; está basado en el hecho de que el intervalo de confianza al 95% para la diferencia de medias en el número de impactos o en el de impactos medios (impactos medios por puntos disputados) es de [-34,72 ; 346,62] y [-0,61 ; 2,43] respectivamente, por lo que, teniendo en cuenta

que la diferencia de medias se computa para categoría masculina menos categoría femenina, nos permite intuir que, en media, el número de impactos en mujeres es menor que en hombres. Todo ello justifica que el porcentaje de globos en las mujeres sea significativamente superior que en hombres y en consecuencia la hipótesis de igualdad en el comportamiento para esta variable sea rechazada.

3.10.1. NÚMERO DE IMPACTOS

Esta variable nos va a dar información sobre la cantidad de golpes que se ejecutan correctamente en el transcurso de un set, información que posteriormente nos servirá como referencia para planificar ciertas fases del entrenamiento. Dado que se presenta una variable con mucho recorrido agruparemos los datos por intervalos de amplitud 50, iniciando el contaje en 250. En la tabla 3.39 se resumen las frecuencias en las que aparecen los distintos tramos definidos para la ocasión.

NÚMERO DE IMPACTOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
250 a 300	3	8,1	8,1
301 a 350	6	16,2	24,3
351 a 400	4	10,8	35,1
401 a 450	1	2,7	37,8
451 a 500	1	2,7	40,5
501 a 550	6	16,2	56,8
551 a 600	2	5,4	62,2
601 a 650	2	5,4	67,6
651 a 700	5	13,5	81,1
701 a 750	1	2,7	83,8
751 a 800	1	2,7	86,5
801 a 850	0	0,0	86,5
851 a 900	1	2,7	89,2
901 a 950	1	2,7	91,9
951 a 1000	1	2,7	94,6
1001 a 1050	0	0,0	94,6
1051 a 1100	1	2,7	97,3
1101 a 1150	1	2,7	100,0
TOTAL	**37**	**100,0**	

Tabla 3. 39. Número de impactos

Como puede comprobarse, escasa información se puede extraer de lo resumido en la tabla anterior. Por consiguiente, construiremos el gráfico de barras que adoptaría la forma que se puede apreciar en la figura 3.23.

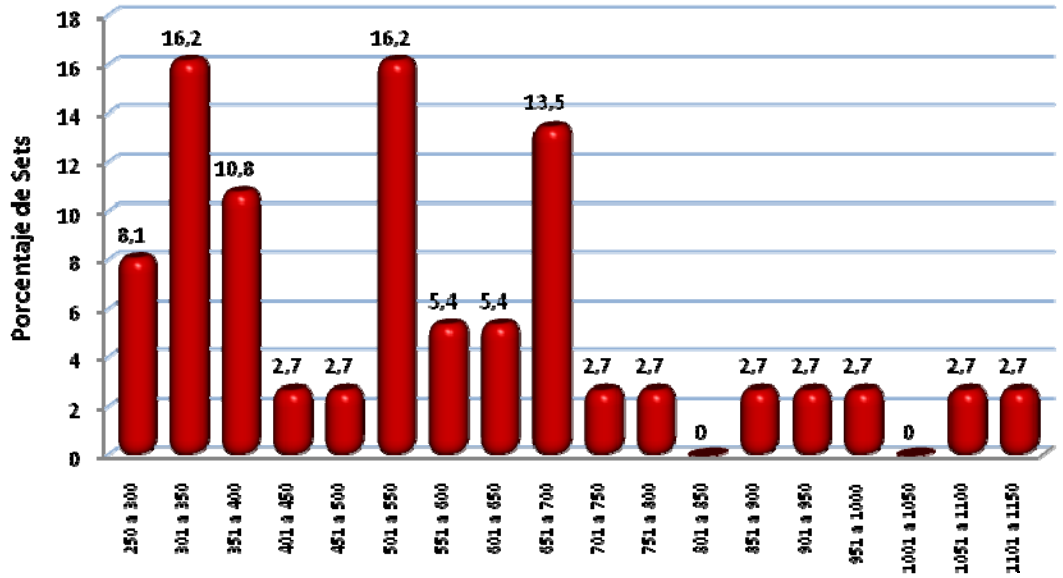


Figura 3. 23. Diagrama de barras del número de impactos

En esta ocasión, el apoyo visual tampoco deja entrever alguna característica relevante que podamos extraer. En consecuencia, recurriremos al análisis estadístico para conocer en mayor profundidad algunas de las propiedades que mejor identifiquen a la variable en cuestión, y de esta forma poder verter conclusiones que podamos aplicar a la hora de definir pautas de entrenamiento. Los estadísticos asociados a esta variable se pueden contemplar en la tabla 3.40.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	562,54	10	317,60
Mediana	532,00	20	344,60
Desviación típica	226,71	25	362,50
Asimetría	0,82	30	383,00
Curtosis	0,13	40	489,60
Rango	873,00	50	532,00
Mínimo	258,00	60	585,80
Máximo	1.131,00	70	662,40
		75	695,50
		80	716,80
		90	917,20

Tabla 3. 40. Datos estadísticos sobre el número de impactos

Observamos que la variable que computa el número de impactos en los sets es una variable con una alta dispersión. Hecho que queda reafirmado con el análisis de frecuencias, con el gráfico de barras y con la tabla de estadísticos asociados a la variable. Véase, por ejemplo, cómo la desviación típica es de 226,70, o que el rango de valores es de 873 con valores de la variable comprendidos entre los 258 y los 1.131

impactos. O que el rango intercuartílico es superior a los 330 impactos. No obstante, el dato que más nos interesa para conocer la intensidad de juego es el referente a los impactos que, por término medio, se producen en el desarrollo de un set. En este caso, y aunque se obtienen valores dispares (media 562'54 y mediana 532), se puede concluir que una cantidad representativa podríamos situarla alrededor de los 550 impactos por set.

La situación plasmada en el párrafo superior, era previsible, ya que esta variable acumula además de la variabilidad de los puntos en los sets, la de los impactos por punto. En un intento de suavizar esta variabilidad, aparece la variable número medio de impactos, como el cociente entre el número de impactos y el número de puntos disputados.

3.10.2. NÚMERO MEDIO DE IMPACTOS

El comportamiento del número medio de impactos, definido como el número de impactos dividido por el número de puntos jugados (número medio de impactos por punto), se encuentra resumido en la siguiente tabla 3.41 de frecuencias. Señalar que se han agrupado los valores en intervalos de amplitud 2, empezando en el valor 4 y terminando en 14.

IMPACTOS MEDIOS POR PUNTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
[4 ; 6)	3	8,10	8,10
[6 ; 8)	7	18,90	27,00
[8 ; 10)	20	54,10	81,10
[10 ; 12)	3	8,10	89,20
[12 ; 14]	4	10,80	100,00
TOTAL	**37**	**100,00**	

Tabla 3. 41. Número medio de impactos

La propia definición de esta variable le confiere el carácter de variable continua y por ello ha sido considerada como tal. El histograma correspondiente se presenta en la figura 3.24.

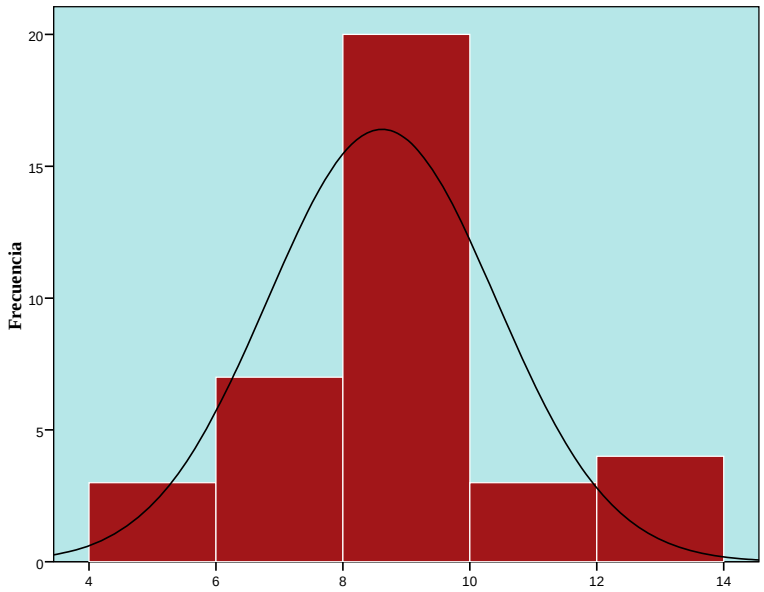


Figura 3. 24. Histograma de los impactos medios por punto

Junto con la tabla de frecuencias, pone de manifiesto varias características asociadas a esta variable; por ejemplo, la clase modal (con una diferencia grande, acumulando en ella una frecuencia superior al 54%) está formada por el intervalo definido por los valores 8 y 10. Como podremos comprobar en la tabla 3.42 que se muestra a continuación y que recoge algunos de los estadísticos asociados a este variable, la media y la mediana caen dentro del mismo intervalo que la moda. Todo esto y otras propiedades se pueden observar en el cuadro siguiente.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	8,62	10	6,49
Mediana	8,47	20	7,16
Desviación típica	1,80	25	7,24
Asimetría	0,37	30	8,09
Curtosis	0,35	40	8,36
Rango	7,46	50	8,47
Mínimo	4,95	60	8,67
Máximo	12,41	70	9,08
		75	9,37
		80	9,93
		90	12,06

Tabla 3. 42. Datos estadísticos sobre el número medio de impactos

Obsérvese que el percentil 80 está en torno a 10 impactos por punto, esto es, en algo más del 80% de los sets se disputan puntos con un número medio de impactos inferior a 10. En base a todos los argumentos vertidos nos interesa dar una cifra que sea representativa de esta variable, a partir de la cual podamos definir patrones de entrenamiento

en función de dicha intensidad. Nos inclinamos por un valor próximo a los 9 impactos por set. Parece lógico advertir que presenta una desviación algo elevada teniendo en cuenta la magnitud de esta variable. Además presenta un rango ciertamente elevado, superior a los 7 puntos. Para apuntalar algunos de los conceptos anteriores dibujaremos el gráfico Box-Whisker (figura 3.25).

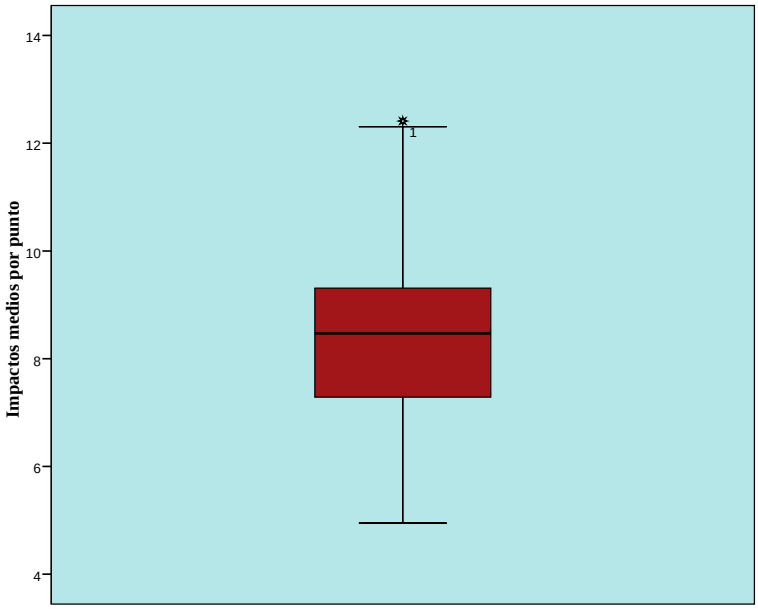


Figura 3. 25. Gráfico Box-Whisker del número medio de impactos

Esta ilustración confirma lo concentradas que se encuentran las observaciones en el intervalo 8 a 10 impactos por puntos y, a su vez, identifica una observación anómala por contar con más impactos que los previstos para el conjunto de observaciones. Nos referimos al primer set de la final del Máster PPT de la temporada 2008 en la categoría masculina, donde se observan, en media, 12,41 impactos por punto.

3.10.3. NÚMERO DE GLOBOS

Un aspecto táctico de suma importancia en esta modalidad es el recurso al globo, gracias al cual una pareja que se encuentra defendiendo puede recuperar la red y presionar a sus rivales. En primer lugar, reuniremos las frecuencias que resumen el comportamiento de la variable número de globos, para ello agruparemos los datos en tramos de amplitud 30, comenzando en el número 70 y acabando por encima de 281. El resultado de dicha representación se puede contemplar en la tabla 3.43.

NÚMERO DE GLOBOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
70 a 100	10	27,00	27,00
101 a 130	9	24,30	51,40
131 a 160	5	13,50	64,90
161 a 190	7	18,90	83,80
191 a 220	2	5,40	89,20
221 a 250	1	2,70	91,90
251 a 280	1	2,70	94,60
Más de 281	2	5,40	100,00
TOTAL	**37**	**100,00**	

Tabla 3. 43. Número de globos

Con los datos en la mano es fácil vaticinar como es una variable que se encuentra fuertemente concentrada en los tramos iniciales. Para verlo con mayor comodidad bosquejaremos el diagrama de barras correspondiente a esta variable, dado por la figura 3.26.

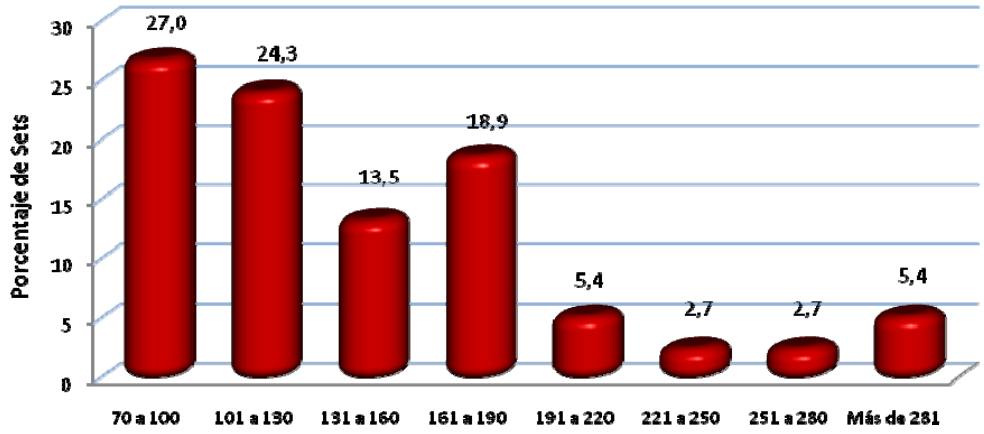


Figura 3. 26. Diagrama de barras del número de globos

Podemos extraer algunas conclusiones iniciales, como puede ser que algo más del 50% de los sets acumulan hasta 130 globos o menos y que casi el 84% utilizan menos de 190 globos. Como viene siendo habitual, ampliaremos estos resultados con la información que nos pueda aportar algunos de los estadísticos que se obtienen vinculados a dicha variable y que aparecen recogidos en la tabla 3.44.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	143,11	10	76,00
Mediana	130,00	20	89,80
Desviación típica	60,37	25	96,00
Asimetría	1,20	30	103,20
Curtosis	1,45	40	121,60
Rango	248,00	50	130,00
Mínimo	70,00	60	155,60
Máximo	318,00	70	162,00
		75	168,00
		80	176,80
		90	229,20

Tabla 3. 44. Datos estadísticos sobre el número de globos

Es una variable difícil de definir a tenor de los datos obtenidos. Tiene una gran dispersión de valores ya que presenta una desviación típica próxima al 42% respecto de la media, lo que evita que podamos lanzar ningún tipo de hipótesis que refleje la verdadera magnitud de esta variable. Si a eso sumamos un rango muy extenso y un rango intercuartílico también muy amplio, confirmamos lo anteriormente señalado. A pesar de lo anterior, y en base a los datos recabados, estimamos una medida en torno a los 130 globos como cercana a la realidad.

3.10.4. PORCENTAJE DE GLOBOS EN CATEGORÍA MASCULINA

La variable considerada en este apartado se define como el porcentaje de globos respecto del total de impactos acumulados en los sets para la categoría masculina. El comportamiento de esta variable, de carácter continuo, se resume en la tabla de frecuencias 3.45.

PORCENTAJE DE GLOBOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
[12,5 ; 15,0)	1	3,33	3,33
[17,5 ; 20,0)	1	3,33	6,67
[20,0 ; 22,5)	6	20,00	26,67
[22,5 ; 25,0)	11	36,67	63,33
[25,0 ; 27,5)	6	20,00	83,33
[27,5 ; 30,0)	2	6,67	90,00
[30,0 ; 32,5)	2	6,67	96,67
[45,0 ; 47,5]	1	3,33	100,00
TOTAL	**30**	**100,00**	

Tabla 3. 45. Porcentaje de globos (masculina)

Del cuadro superior se han eliminado las clases intermedias que no acumulan frecuencia. Como puede comprobarse de los datos recogidos en la misma, y del histograma que aparece dentro de la figura 3.27, el rango que acumula mayor porcentaje es el comprendido entre los valores 20% y 27,5%, para los que el porcentaje acumulado se encuentra por encima del 75%. Esto es, el porcentaje más frecuente de globos observado en los sets se encuentra entre el 20% y el 27,5% de presencia porcentual de globos respecto del resto de impactos para la categoría masculina.

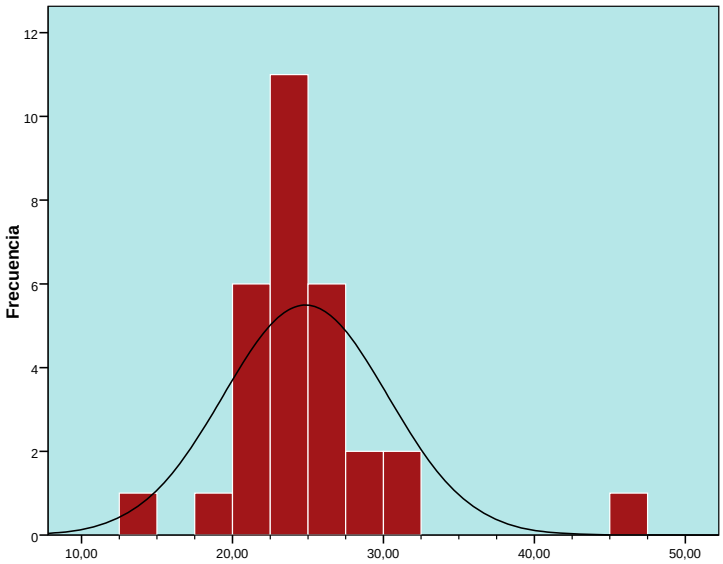


Figura 3. 27. Histograma del porcentaje de globos sobre el de impactos (masculina)

Para entender mejor esta variable debemos incorporar el análisis estadístico, cuyos resultados se muestran en la tabla 3.46.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	24,84	10	20,22
Mediana	23,90	20	22,31
Desviación típica	5,45	25	22,47
Asimetría	1,80	30	22,98
Curtosis	8,10	40	23,39
Rango	33,33	50	23,90
Mínimo	12,93	60	24,77
Máximo	46,26	70	26,01
		75	26,82
		80	27,39
		90	30,32

Tabla 3. 46. Datos estadísticos del porcentaje de globos sobre el de impactos (masculina)

El valor medio de esta variable es de 24,84% y el mediano es de 23,9%, como la desviación típica no es excesivamente elevada, nos permite intuir un valor cercano al 24% como representativo para la variable que nos ocupa. La interpretación de los valores percentiles pone de manifiesto una diferencia de sólo 10 puntos porcentuales entre el percentil 10 y el percentil 90, para los que los correspondientes valores son 20,2 y 30,3%, respectivamente. Una vez más nos apoyaremos en el gráfico Box-Whisher (figura 3.28) para extender el estudio sobre esta variable.

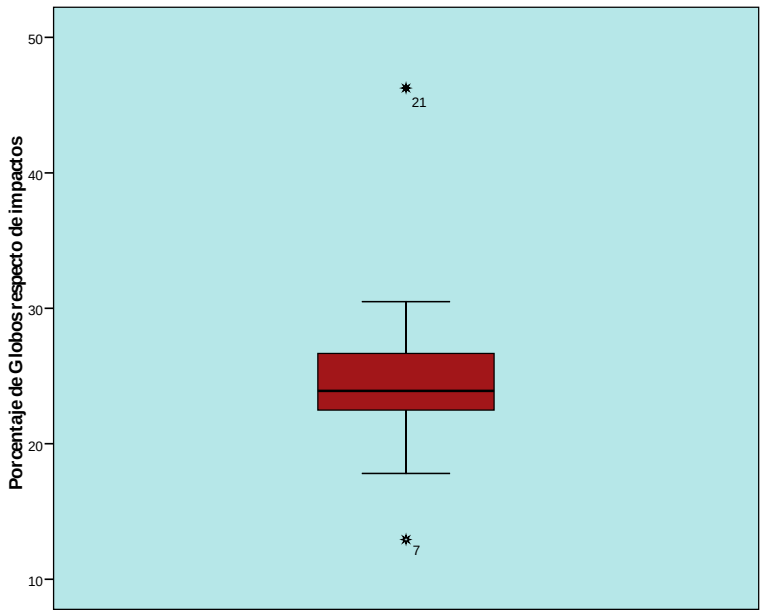


Figura 3. 28. Gráfico Box-Whisker sobre porcentaje de globos del total de impactos (masculina)

Se desprende una gran concentración en los valores para esta variable, aunque son patentes dos observaciones anómalas respecto del conjunto de observaciones. Una por aportar un porcentaje de globos muy pequeño, que se corresponde con el 2º set de una de las semifinales (2ª) del Máster PPT de 2008, con un 12,93% de globos respecto del total de impactos. En el otro extremo, identificamos otro dato anómalo correspondiente al 2º set de la final del Máster PPT de la temporada 2009, con un 46,26% de globos.

3.10.5. PORCENTAJE DE GLOBOS EN CATEGORÍA FEMENINA

Siguiendo el mismo esquema del párrafo anterior, analizamos la variable porcentaje de globos respecto del total de impactos acumulados en los sets para la categoría femenina. El comportamiento de esta variable, de carácter continuo, se resume en la tabla 3.47, en la que se han agrupado los valores en tramos de amplitud 2,5 puntos, iniciando el análisis en el valor 27,5 y cerrándolo para un valor de 35.

PORCENTAJE DE GLOBOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
[27,5 ; 30,0)	2	28,57	28,57
[30,0 ; 32,5)	4	57,14	85,71
[32,5 ; 35,0]	1	14,29	100,00
TOTAL	**7**	**100,00**	

Tabla 3. 47. Porcentaje de globos (femenina)

A partir de esta tabla de frecuencias y del histograma que sigue (figura 3.29), podemos concluir que el rango en el que se presentan los valores de esta variable es pequeño. Más del 50% de las observaciones se encuentran en el intervalo [30,0 ; 32,5).

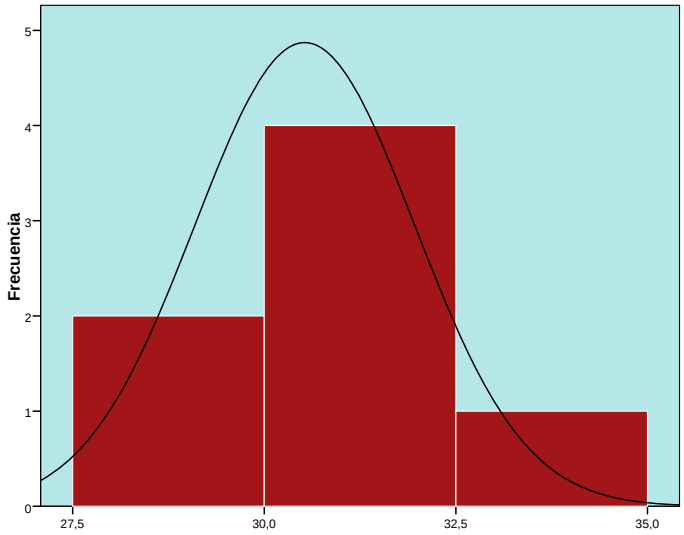


Figura 3. 29. Histograma del porcentaje de globos sobre el de impactos (femenina)

Para terminar con el conocimiento de esta variable aportaremos algunos estadísticos asociados a la misma. En la tabla 3.48 se recogen dichos valores.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	30,53	10	28,88
Mediana	30,12	20	29,26
Desviación típica	1,43	25	29,52
Asimetría	1,22	30	29,75
Curtosis	1,76	40	30,10
Rango	4,38	50	30,12
Mínimo	28,88	60	30,367
Máximo	33,26	70	31,01
		75	31,40
		80	32,14
		90	33,26

Tabla 3. 48. Datos estadísticos del porcentaje de globos respecto al de impactos (femenina)

El valor medio de esta variable es de 30,50% y el mediano es de 30,10%. El análisis de los valores percentiles reflejan una diferencia de sólo 4,4 puntos porcentuales entre el percentil 10 y el percentil 90, para los que los correspondientes valores son 28,9 y 33,3 respectivamente. El gráfico Box-Whisher que se aprecia en la figura 3.30 presenta lo anteriormente comentado. En él se aprecia una observación anómala respecto del conjunto de observaciones, para la que el valor de la variable es alto. Se corresponde con el set 1º de la final del Máster PPT de 2008, con un total de 33,26% de globos respecto del total de impactos.

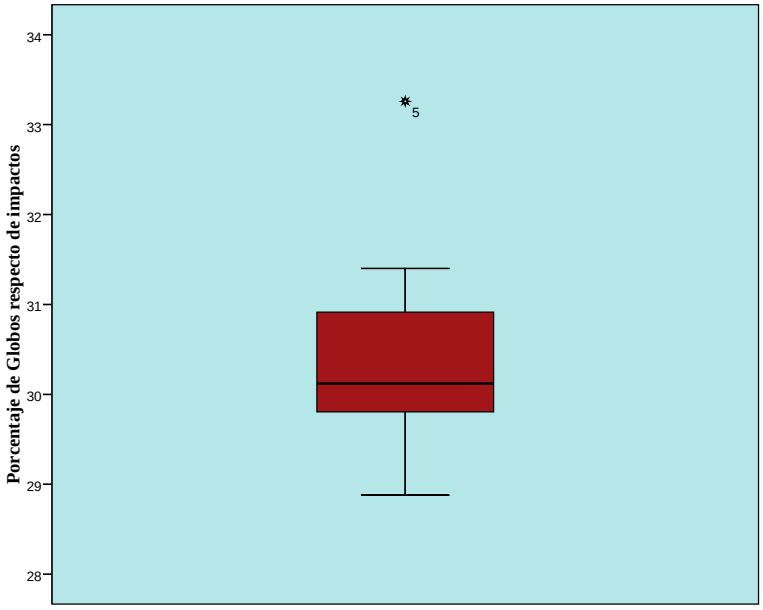


Figura 3. 30. Gráfico Box-Whisker sobre porcentaje de globos del total de impactos (femenina)

3.11. RESUMEN DEL ANÁLISIS COMPARATIVO ENTRE CATEGORÍAS

En este epígrafe proponemos un análisis resumen de todas las comparaciones que se han realizado respecto de las variables consideradas para las categorías masculina y femenina. La tabla 3.49 nos permite contemplar una visión resumida de los aspectos más significativos del análisis realizado.

	COMPARACIÓN ENTRE LAS CATEGORÍAS. p-valor			INT. CONFIANZA AL 95% DIFERENCIA MEDIAS		OBSERVACIÓN
	t DE STUDENT	MANN WHITNEY	KOLMOGOROV-SMIRNOV	INFERIOR	SUPERIOR	
NÚMERO DE JUEGOS	0,03	0,01	0,07	0,15	3,21	>
TIEMPO DE JUEGO EN SEGUNDOS	0,25	0,17	0,28	-122,04	452,50	=
TIEMPO DE DESCANSO EN SEGUNDOS	0,25	0,20	0,26	-115,66	422,42	=
NÚMERO DE PUNTOS DISPUTADOS	0,10	0,07	0,26	-2,43	25,84	? >
TIEMPO MEDIO POR PUNTO	0,96	0,82	0,90	-2,08	1,97	=
NÚMERO PRIMEROS SERVICIOS	0,02	0,01	0,03	2,11	26,37	>
PORCENTAJE PRIMEROS SERVICIOS	0,00	0,01	0,04	3,52	11,98	>
DOBLES FALTAS	0,53	0,09	0,71	-0,82	0,43	=
NÚMERO RESTOS ACERTADO	0,07	0,06	0,14	-1,10	26,07	? >
PORCENTAJE RESTOS ACERTADOS	0,25	0,20	0,14	-1,42	5,33	=
PUNTOS GANADOS	0,02	0,02	0,05	1,34	16,81	>
PORCENTAJE PUNTOS GANADOS	0,06	0,09	0,34	-0,17	11,01	? >
IMPACTOS	0,11	0,06	0,06	-34,71	342,62	? >
IMPACTOS MEDIOS POR PUNTO	0,24	0,20	0,20	-0,62	2,43	=
NÚMERO DE GLOBOS	0,64	0,56	0,76	-39,89	64,12	=
PORCENTAJE DE GLOBOS SOBRE IMPACTOS	0,01	0,00	0	-9,95	-1,43	<

Tabla 3. 49. Comparativa e intervalo de confianza al 95% entre categorías

La tabla recoge para cada variable el p-valor asociado a cada uno de los contrastes que se han usado, para comprobar si el comportamiento de la variable en las categorías masculina y femenina es similar: el contraste de igualdad de medias basado en la t de Student, el contraste de igualdad de medianas de Mann-Whitney y el contraste de Kolmogorov-Smirnov. La tabla 3.49 proporciona también el intervalo de confianza al 95% para la diferencia de medias en las dos categorías y una columna de observaciones.

Cuando los resultados de la aplicación sucesiva de los distintos contrastes nos llevan al rechazo de la hipótesis nula, esto es, nos indican que existen diferencias significativas entre las categorías masculina y femenina, resaltamos la fila correspondiente a la variable con un color distinto. Además, en la columna "observaciones" se indica el motivo del rechazo de la hipótesis de igualdad en las categorías, interpretando que el signo "<" explica que el rechazo se produce porque el valor de la variable, en media, en la categoría masculina es menor que en la femenina y situación contraria en el caso en el que el símbolo sea ">".

Cuando no exista evidencia muestral que nos lleve al rechazo de la hipótesis nula (igualdad de comportamiento en las categorías), en la columna "observaciones" se ha simbolizado "=". Para estos mismos casos, esto es, no rechazo de la hipótesis de igualdad, se ha usado también la notación "? >" para explicar las situaciones en las que las pruebas

estadísticas no nos llevan, en sentido estricto, al rechazo de la hipótesis nula. Sin embargo, los resultados obtenidos en los niveles de significación y el intervalo de confianza adjunto nos permite "intuir cierta diferencia" entre las categorías para las correspondientes variables (posiblemente el aumento de los tamaños de las muestras nos llevarían a una decisión clara en el sentido planteado); además esta diferencia se justifica por un mayor valor, en media, de los valores en la categoría masculina frente a la femenina.

En resumen, encontramos en el análisis comparativo entre las categorías masculina y femenina los siguientes grupos de variables:

- Variables sin diferencias entre las categorías masculina y femenina.
  - o Variables sin diferencia:
    - Tiempo de juego en segundos.
    - Tiempo de descanso en segundos.
    - Tiempo medio por punto.
    - Dobles faltas.
    - Porcentaje restos acertados.
    - Impactos medios por punto.
    - Número de globos.
  - o Variables donde se intuye cierta diferencia (con mayor valor, en media, de la categoría masculina frente a la femenina):
    - Número de puntos disputados.
    - Número de restos acertados.
    - Porcentaje de puntos ganados.
    - Impactos.
- Variables con diferencias entre las categorías masculina y femenina.
  - o Con mayor valor, en media, de la categoría masculina frente a la femenina:
    - Número de juegos.
    - Número primeros servicios.
    - Porcentaje primeros servicios.
    - Puntos ganados.
  - o Con menor valor, en media, de la categoría masculina frente a la femenina:
    - Porcentaje de globos respecto de impactos.

3.12. PARTICIPACIÓN DE JUEGO EN LAS PAREJAS

Una vez que también se han contabilizado los impactos realizados por cada una de las parejas y dentro de ellas por cada uno de los jugadores que la componen, pasamos a valorar la aportación o peso de cada jugador (entendiendo su mayor o menor participación en el juego) dentro del trabajo realizado por la pareja. Para ello, denominaremos J1 y J2 a los jugadores de la primera pareja, mientras que J3 y J4 a los componentes de la segunda. Se trata de valorar la aportación

porcentual en el juego de los jugadores en cada uno de los equipos, esto es, el porcentaje de impactos efectuados por cada jugador en relación al total de impactos efectuados por la pareja a la que pertenece.

Por no ser objetivo de este apartado, no se ha realizado el análisis comparativo entre los grupos definidos por las dos categorías consideradas en los apartados anteriores, aunque sí se puede indicar que se han realizado los contrastes oportunos y en las variables que computan porcentajes de participación de cada jugador en cada pareja no se han detectado diferencias significativas entre las categorías, con p-valores por encima de 0,3.

3.12.1. PARTICIPACIÓN DE JUEGO JUGADORES J1 Y J2 EN LA PAREJA 1

Como el objetivo es analizar la participación en el juego de cada uno de los componentes de la dupla, abandonaremos el análisis numérico en favor, en principio, del análisis gráfico, presentando el histograma correspondiente al porcentaje de juego de cada jugador dentro de la pareja, como se puede observar en la figura 3.31 y 3.32.

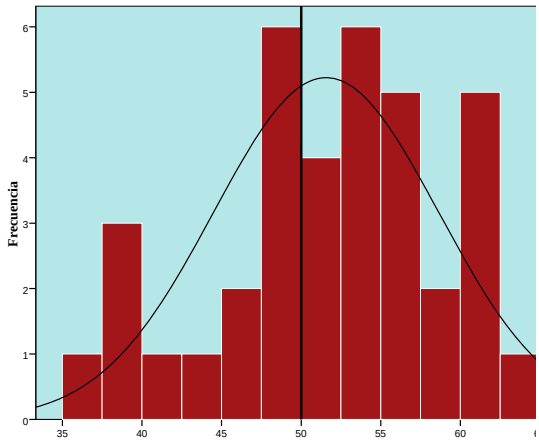


Figura 3. 31. Porcentaje de golpes del jugador J1 respecto de los golpes de la pareja 1

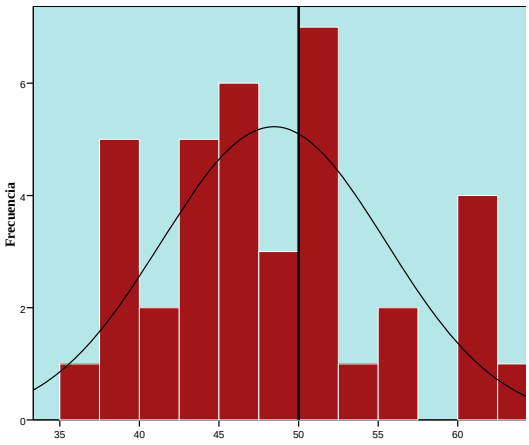


Figura 3. 32. Porcentaje de golpes del jugador J2 respecto de los golpes de la pareja 1

La figura 3.31 se corresponde con el histograma asociado a la variable que mide el porcentaje de impactos del jugador J1, respecto de los impactos de la pareja. La figura 3.32 se identifica con el del jugador J2. La primera impresión que se obtiene del análisis visual de los gráficos es que el jugador J1 tiene una carga de juego algo superior que el jugador J2, dado que los porcentajes de impactos respecto de la pareja se sitúan con una frecuencia por encima del 50%, situación inversa que la que se observa en el jugador J2.

Planteamos, para corroborar esta situación y validar la posible diferencia entre la intensidad de juego de un jugador frente a otro, un contraste de igualdad de medias para observaciones relacionadas (no olvidemos la relación entre pares en la intensidad de juego en cada miembro de la pareja para cada set, en la que la de uno es la complementaria respecto de 100 del otro). Los resultados del contraste arrojan un valor del estadístico de prueba de 1,35 y un p-valor de 0,18, lo que nos lleva a no rechazar la hipótesis de igualdad de medias, por lo que concluimos que no existe diferencia significativa en la participación de juego de cada uno de los componentes de la pareja.

El intervalo de confianza al 95% de la diferencia de medias es de [-1,58 ; 7,84] que, sin contradecir los resultados del contraste, inclinan algo la balanza hacia una sutil intensidad más alta del jugador J1.

3.12.2. PARTICIPACIÓN DE JUEGO JUGADORES J3 Y J4 EN LA PAREJA 2

Con un esquema análogo al planteado en el apartado anterior, reproducimos los histogramas que resumen las intensidades de juego de los jugadores J3 y J4 como integrantes de la pareja 2, quedando reflejados en las figuras 3.33 y 3.34.

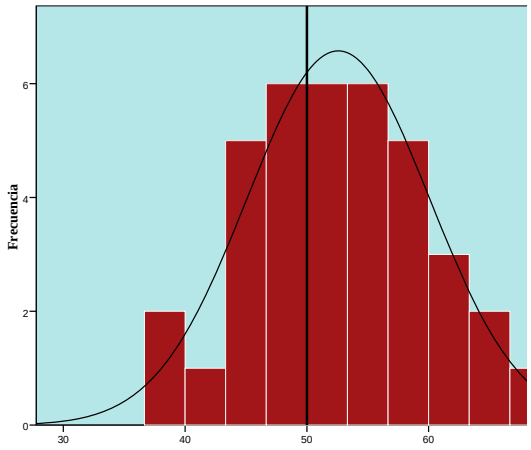


Figura 3. 33. Porcentaje de golpes del jugador J3 respecto de los golpes de la pareja 2

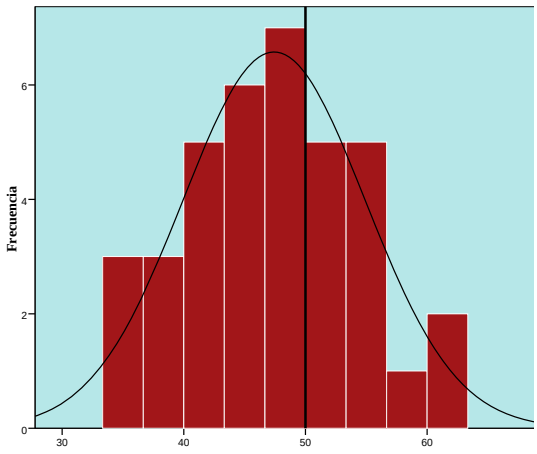


Figura 3. 34. Porcentaje de golpes del jugador J4 respecto de los golpes de la pareja 2

Parece que reproducimos la situación comentada para la pareja 1: la impresión de que la participación de juego del jugador J3 es algo mayor que la del jugador J4 es la que al parecer puede justificarse con la observación de los anteriores gráficos.

De nuevo planteamos un problema de contraste de hipótesis de igualdad de medias para observaciones relacionadas y obtenemos un

valor del estadístico de prueba de 2,03, con un p-valor asociado de 0,049, lo que nos lleva a una situación límite en la que no es clara la aceptación o el rechazo de la hipótesis de igualdad de medias. El intervalo de confianza para la diferencia de medias al 95% es [0,10 ; 9,14], que vuelve a situarnos en una posición límite en la que se puede apreciar una sutil diferencia en la carga de juego del jugador J3 frente al J4 a favor (más alta) del primero.

Queda ahora justificar esta situación, posiblemente debida a que tanto el J1 como el J3 son los jugadores en sus respectivas parejas que comiencen el saque del juego.

3.13. CONCLUSIONES FINALES

3.13.1. ANÁLISIS ENTRE CATEGORÍAS

De este primer bloque, sobre el estudio del perfil de juego en pádel profesional, son varias las conclusiones que se pueden extraer, algunas de las cuales vienen a confirmar muchas de las hipótesis que sobre el pádel se barajaban, mientras que otras arrojan un poco más de luz a esta modalidad deportiva ciertamente paradójica: fácil de practicar y divertirse, pero compleja y sujeta a múltiples variables. Desde el punto de vista del set, epicentro de este trabajo de investigación, las primeras evidencias habría que centrarlas en las diferencias entre el juego en categoría masculina y femenina. Los datos vienen a confirmar que existen ciertas diferencias en el juego de los chicos respecto del de las chicas. Según nuestro análisis las variables que ratifican la discordancia entre las categorías masculina y femenina en el desenlace de un set son:

- Número total de juegos disputados.
- Número de primeros servicios realizados correctamente por set y porcentaje de acierto de los mismos.
- Total de puntos ganados.
- Porcentaje de globos realizados.

No obstante, es importante resaltar que, en el resto de las variables analizadas, no se aprecian diferencias significativas al comparar el juego de los chicos con el de las chicas. Posiblemente, se pueda intuir que existe una mayor igualdad a nivel profesional en la categoría masculina que en la femenina. Dato que puede ser apoyado al comprobar la existencia de un mayor número de parejas masculinas respecto a femeninas, en el circuito internacional, y como consecuencia mayor igualdad competitiva. Esta circunstancia da pie a entender que se produzca una desigualdad significativa en el número de juegos que determinan la resolución de un set en cada categoría, como consecuencia del mayor equilibrio predominante en los hombres sobre las mujeres, donde se suelen resolver los sets con mayor facilidad.

En cuanto a la segunda variable de discordancia (primeros servicios), la reflexión a la que nos lleva está en consonancia con la filosofía del juego. El saque no es un elemento tan decisivo como en otros deportes. Para que no se torne en contra del sacador debe conseguir elevados porcentajes de primeros servicios, de modo que se pueda entrar dominando a los rivales, y llevar la iniciativa en la disputa del punto. Sin embargo, parece desprenderse de los resultados obtenidos que en categoría femenina puede tener algo más de peso, lo que nos lleva a pensar que el riesgo que corren las jugadoras es mayor puesto que la recompensa también lo es.

La tercera variable de discordia también juega a favor de los chicos, en el sentido de que tienen mayor poder de resolución y, por lo tanto, los puntos ganadores, en masculina, son sensiblemente mayores a los que se consiguen en la categoría femenina.

La última de las variables de desigualdad entre categorías, es la que atañe al porcentaje de globos sobre el número de impactos realizados. Y como cabría imaginar antes de realizar este estudio dicha variable es sustanciosamente más elevada en las chicas que en los chicos, en consonancia con lo comentado con anterioridad. Es decir, el poder de definición de las féminas es muy inferior a la otra categoría, de manera que pueden optar por jugar globos en un porcentaje mayor de ocasiones puesto que la desventaja no es tan notoria. En categoría masculina los globos deben ser casi perfectos o de lo contrario es relativamente sencillo que el rival pueda decantar el punto a su favor. En el lado opuesto, en chicas, esta técnica no tiene porque ser tan perfecta ya que la fuerza que pueden desarrollar las mujeres no es tan resolutiva como en los chicos.

3.13.2. ANÁLISIS DE LAS DURACIONES DE SETS Y PUNTOS

De las variables que no muestran una diferencia notoria entre categorías, continuaremos el estudio con la duración efectiva y el tiempo de descanso de un set de pádel profesional. En ambos casos, los resultados arrojados en los diferentes análisis nos permitirán ajustar los parámetros de entrenamiento, dosificando o prolongando los esfuerzos en función de los tiempos de referencia facilitados por el estudio de dichas variables. Como curiosidad reseñar que la duración efectiva de cada set viene a ser prácticamente igual al tiempo empleado por los jugadores entre el final de un punto y el inicio del siguiente, para recuperarse de cada uno de los esfuerzos. Significar que la mayoría de los sets estudiados se encuentran entre los 10 y los 25 minutos. Llegados a este extremo es interesante recalcar que los descansos reglamentarios entre los cambios de pista no están contemplados en este estudio, sólo se ha tenido presente el tiempo de recuperación que emplean los jugadores entre la disputa de un punto y el siguiente.

De igual manera que las variables anteriores nos permiten ajustar la intensidad de los esfuerzos a partir de los datos obtenidos, en cuanto al número de puntos disputados por set nos ayudará a fijar sesiones que se ajusten al nivel aportado por esta variable. Apuntar que la media se encuentra situada alrededor de los 64 puntos.

El tiempo medio de duración de un punto es una variable muy interesante de cara a definir los esfuerzos de trabajo de los jugadores dentro de una planificación del entrenamiento. Además este valor nos ha servido como referencia a la hora de definir los diferentes tramos en los que incluir cada uno de los puntos disputados según la duración, lo que nos permitía cuantificar la calidad e igualdad del partido según el porcentaje de puntos incluido en cada bloque. El estudio arroja, que por término medio, un punto de pádel profesional viene a tener una duración cercana a las 15 sg, concretamente, 14'65 sg. Profundizando algo más, y por no quedar demasiados encorsetados, podríamos afirmar que el 80% de los puntos disputados se encuentran localizados en un rango comprendido entre los 11 y 19 sg. A pesar de ello, es interesante resaltar que tienen un peso sensiblemente importante los puntos cuya duración se alarga más allá de los 30 sg. Además, es preciso apuntar que en partidos de cierta calidad o de mucha igualdad se producen con relativa frecuencia puntos que se prolongan en el tiempo durante más de 1 minuto, llegando a superarse en algunas ocasiones los 2 minutos.

3.13.3. EL SERVICIO Y EL RESTO

Se pone de manifiesto que el servicio tiene gran relevancia. La importancia del saque no tiene su origen en la posibilidad de obtener puntos directos y sencillos, como se podría imaginar si lo comparásemos con otras modalidades de raqueta, sino que debe realizarse de tal forma que podamos entrar a disputar el punto con cierta ventaja sobre los rivales, o como mínimo no hacerlo en desventaja. Para ello debemos conseguir un porcentaje elevado de primeros saques, pero no de cualquier manera, hay que ejecutarlos de forma que los rivales no puedan sacar provecho y para ello el parámetro predominante debe ser la profundidad; cuanto más alejados estén los rivales de nosotros más complicado lo tienen para presionarnos. Y si va acompañado de efecto, mucho mejor. Aunque hay diferencias en cuanto a las categorías, en ambos casos es importante destacar el elevado porcentaje de primeros servicios, en el supuesto de los chicos, superior al 87%, mientras que en las féminas se queda en un escaso 80%. El bajo índice de dobles faltas es otra variable a reseñar. En el 62'5% de los partidos analizados no se produce ninguna doble falta. En definitiva, todo lo anterior viene a confirmar lo que ya dábamos por cierto antes del inicio de la investigación: ninguno de los equipos "regala" un punto fácil a su rival.

Si los datos sobre el servicio son atractivos, los relativos al resto, cuando menos tremendamente llamativos. Vienen a corroborar una de las máximas que rodean a este deporte "primer resto y primera volea

dentro", dando a entender que no se debe entregar ningún punto fácil al rival. En todos los supuestos el porcentaje de acierto es mayor al 90%, siendo en la mayoría de los casos superior al 95%.

3.13.4. PUNTOS GANADORES VS ERRORES NO FORZADOS

De los datos obtenidos se deduce que el perfil de juego se ajusta a situaciones en las que se busca minimizar el error, a pesar de renunciar a conseguir un punto rápido. Parece desprenderse que se busca el error del contrario más que puntos directos. De ahí que el número de globos realizados sea alto. En este caso, se observa un significativo equilibrio entre puntos ganadores y errores no forzados.

Lo habitual en este apartado es encontrar un porcentaje ligeramente superior al 50% en puntos ganados, y por debajo de la cifra anterior en el caso de los errores no forzados. Lo cual refleja la tremenda paridad que existe entre ambas variables, no existiendo claras diferencias entre ellas, aunque si cierta ventaja a favor de los ataques. Una vez más queda patente la importancia de mantener un equilibrio entre puntos ganadores y errores no forzados.

3.13.5. IMPACTOS Y GLOBOS

Es una información complementaria a las duraciones medias, puesto que con los números que desprenden se pueden ajustar las pautas de entrenamiento con mayor rigurosidad. Al igual que se pueden definir ejercicios de entrenamiento con duraciones similares a la típica de los partidos profesionales, se pueden concretar actividades que tengan unos intercambios mínimos ajustados a la media que se viene produciendo, o superiores para contemplar un porcentaje elevado de los posibles situaciones que se vienen produciendo en el desarrollo de un partido de pádel profesional. Podemos garantizar que la media en cuanto al número de intercambios en promedio por cada punto disputado viene a ser algo inferior a 9, que representa una cifra considerablemente alta, es decir, por término medio cada punto disputado en padel profesional produce unos 9 intercambios, lo que conlleva a tener que definir pautas de entrenamiento que alcancen y superen este dato.

En este caso podemos constatar, al igual que en los supuestos anteriores, la dificultad que supone ganar un punto en pádel profesional. No solo debemos hacernos eco de "primer resto y primera volea dentro", sino que además habría que añadir la coletilla "si al pádel quieres ganar, no te canses de pasar". Hay que tener presente que si eliminamos las dobles faltas y los errores al resto, dicha media subiría.

En cuanto a los globos son varias las cuestiones que habría que matizar. En primer lugar, el alto porcentaje de golpes ejecutados según esta técnica, en concreto, uno de cada cuatro impactos se realizan por medio de globo. Y decimos alto porque consideramos esta cifra considerablemente elevada si nos atenemos al poder de definición de la mayoría de los jugadores profesionales, sobre todo, en categoría masculina, lo que conlleva cierto riesgo realizar esta técnica si no se hace con la suficiente altura y con una profundidad tal que la bola bote lo más cercana a la pared de fondo rival, de forma que no resulte cómodo a los jugadores rivales ejecutar alguna de las técnicas incluidas en el subgrupo de definición. En segundo lugar, y un tanto paradójico a lo apuntado con anterioridad, supone un peso bastante relevante en el desenlace de un partido de pádel profesional. Es decir, si uno de cada cuatro impactos se realiza mediante globo significa que es una técnica-táctica que se emplea con bastante frecuencia. Es por todo ello, que a la hora de planificar los entrenamientos una pieza fundamental de ese esquema de trabajo debe ser el globo, desde un punto de vista técnico trabajando y mejorando la realización de dicho golpe, así como desde una óptica táctica, ya que una de las opciones que contemplan los jugadores que defienden para recuperar la red es la ejecución de globos precisos que superen a los rivales en la red y se retiren todo lo posible al fondo de la pista. Significar que en el caso de la categoría femenina, dicho porcentaje se incrementa sustancialmente, llegando a superar el 30%. La explicación ya se aportó en el apartado correspondiente.

Trasladamos todo lo anterior en una tabla resumen que aglutina todos los globales de las variables empleadas para el análisis de los sets (figura 3.50).

SET	J	DURACIÓN						PUNTOS		SERVICIO					RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1			PAREJA 2		
		t_j	t_j(s)	t_{cj}	t_{cj}(s)	t_t	t_t(s)	Nº	t_m(s)	SV1		SV2		DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
1.1	9	0:18:42	1.122	0:13:03	783	0:31:45	1.905	56	20,04	49	0,88	7	0,1	0 0	51	5	0,91	25	31	0,45	695	12,41	212	0,31	212	141	0,60	228	114	0,67
1.2	13	0:28:20	1.700	0:22:06	1.326	0:50:26	3.026	88	19,32	76	0,86	12	0,1	0 0	86	2	0,98	47	41	0,53	1.083	12,31	297	0,27	311	232	0,57	333	207	0,62
2.1	10	0:14:20	860	0:12:16	736	0:26:36	1.596	55	15,64	44	0,80	7	0,1	0 0	47	4	0,85	28	23	0,51	512	9,31	117	0,23	117	136	0,46	126	133	0,49
2.2	9	0:17:51	1.071	0:14:09	849	0:32:00	1.920	58	18,47	53	0,91	4	0,1	1 0	55	2	0,95	25	33	0,43	696	12,00	162	0,23	168	175	0,49	165	188	0,47
2.3	13	0:30:04	1.804	0:24:32	1.472	0:54:36	3.276	92	19,61	78	0,85	14	0,2	0 0	90	2	0,98	43	48	0,47	1.131	12,29	318	0,28	226	342	0,40	263	300	0,47
3.1	9	0:14:30	870	0:16:51	1.011	0:31:21	1.881	63	13,81	56	0,89	7	0,1	0 0	60	3	0,95	34	29	0,54	543	8,62	121	0,22	144	120	0,55	153	126	0,55
3.2	10	0:20:31	1.231	0:22:23	1.343	0:42:54	2.574	77	15,99	65	0,84	12	0,2	0 0	72	5	0,94	44	33	0,57	789	10,25	102	0,13	201	193	0,51	198	197	0,50
3.3	13	0:25:38	1.538	0:29:56	1.796	0:55:34	3.334	112	13,73	97	0,87	15	0,1	0 0	103	9	0,92	51	61	0,46	970	8,66	196	0,20	249	236	0,51	249	236	0,51
4.1	8	0:10:04	604	0:12:04	724	0:22:08	1.328	48	12,58	40	0,83	8	0,2	0 0	45	3	0,94	28	20	0,58	341	7,10	80	0,23	92	83	0,53	94	72	0,57
4.2	10	0:14:57	897	0:15:42	942	0:30:39	1.839	68	13,19	59	0,87	9	0,1	0 0	68	0	1,00	44	24	0,65	565	8,31	127	0,22	160	124	0,56	157	124	0,56
4.3	8	0:09:24	564	0:11:14	674	0:20:38	1.238	49	11,51	46	0,94	3	0,1	0 0	46	3	0,94	24	25	0,49	324	6,61	76	0,23	92	73	0,56	101	58	0,64
5.1	10	0:18:20	1.100	0:16:34	994	0:34:54	2.094	77	14,29	63	0,82	14	0,2	0 0	73	4	0,95	42	35	0,55	644	8,36	160	0,25	144	176	0,45	167	157	0,52
5.2	10	0:19:26	1.166	0:17:04	1.024	0:36:30	2.190	79	14,76	67	0,85	12	0,2	0 0	72	7	0,91	42	37	0,53	666	8,43	173	0,26	179	158	0,53	148	181	0,45
6.1	10	0:15:00	900	0:13:10	790	0:28:10	1.690	61	14,75	57	0,93	4	0,1	0 0	58	3	0,95	33	28	0,54	535	8,77	146	0,27	108	162	0,40	167	98	0,63
6.2	10	0:17:20	1.040	0:16:30	990	0:33:50	2.030	71	14,65	57	0,80	14	0,2	0 0	70	1	0,99	42	29	0,59	657	9,25	162	0,25	136	217	0,39	185	124	0,60
7.1	8	0:13:24	804	0:11:57	717	0:25:21	1.521	52	15,46	39	0,75	12	0,2	1 0	47	4	0,90	23	28	0,44	425	8,17	128	0,30	121	94	0,56	125	85	0,60
7.2	13	0:26:27	1.587	0:25:04	1.504	0:51:31	3.091	90	17,63	73	0,81	16	0,2	1 0	83	8	0,92	49	41	0,54	874	9,71	258	0,30	209	229	0,48	275	161	0,63
8.1	7	0:08:25	505	0:09:51	591	0:18:16	1.096	39	12,95	28	0,72	11	0,3	0 0	36	3	0,92	17	22	0,44	258	6,62	81	0,31	53	69	0,43	69	67	0,51
8.2	7	0:10:46	646	0:13:19	799	0:24:05	1.445	55	11,75	38	0,69	16	0,3	1 0	48	6	0,87	23	32	0,42	329	5,98	95	0,29	83	83	0,50	86	77	0,53
9.1	9	0:15:08	908	0:12:53	773	0:28:01	1.681	60	15,13	50	0,83	10	0,2	0 0	55	5	0,92	34	26	0,57	484	8,07	161	0,33	151	89	0,63	109	135	0,45
9.2	7	0:10:33	633	0:12:47	767	0:23:20	1.400	48	13,19	39	0,81	9	0,2	0 0	46	2	0,96	28	20	0,58	345	7,19	105	0,30	93	80	0,54	65	107	0,38
9.3	7	0:10:19	619	0:08:27	507	0:18:46	1.126	37	16,73	33	0,89	4	0,1	0 0	37	0	1,00	21	16	0,57	349	9,43	105	0,30	90	81	0,53	66	112	0,37
10.1	13	0:19:49	1.189	0:19:46	1.186	0:39:35	2.375	86	13,83	71	0,83	14	0,2	1 0	82	3	0,95	55	31	0,64	698	8,12	163	0,23	214	137	0,61	172	175	0,50
10.2	10	0:15:05	905	0:12:23	743	0:27:28	1.648	73	12,40	66	0,90	6	0,1	1 0	71	1	0,97	42	31	0,58	532	7,29	124	0,23	152	110	0,58	147	123	0,54
11.1	10	0:17:12	1.032	0:19:45	1.185	0:36:57	2.217	67	15,40	56	0,84	11	0,2	0 0	65	2	0,97	37	30	0,55	591	8,82	176	0,30	153	148	0,51	136	154	0,47
11.2	9	0:15:10	910	0:17:33	1.053	0:32:43	1.963	60	15,17	54	0,90	6	0,1	0 0	59	1	0,98	43	17	0,72	520	8,67	158	0,30	123	135	0,48	118	144	0,45
12.1	10	0:10:08	608	0:11:44	704	0:21:52	1.312	59	10,31	51	0,86	8	0,1	0 0	53	6	0,90	33	26	0,56	292	4,95	76	0,26	55	95	0,37	91	51	0,64
12.2	8	0:09:25	565	0:10:47	647	0:20:12	1.212	54	10,46	45	0,83	9	0,2	0 0	51	3	0,94	32	22	0,59	281	5,20	130	0,46	73	75	0,49	78	62	0,56
13.1	10	0:19:31	1.171	0:18:32	1.112	0:38:03	2.283	71	16,49	61	0,86	10	0,1	0 0	70	1	0,99	41	30	0,58	745	10,49	178	0,24	182	190	0,49	221	152	0,59
13.2	8	0:10:01	601	0:09:12	552	0:19:13	1.153	43	13,98	41	0,95	2	0,0	0 0	43	0	1,00	27	16	0,63	379	8,81	85	0,22	90	98	0,48	102	89	0,53
13.3	12	0:22:57	1.377	0:26:10	1.570	0:49:07	2.947	87	15,83	79	0,91	8	0,1	0 0	84	3	0,97	50	37	0,57	904	10,39	222	0,25	247	199	0,55	240	218	0,52
14.1	8	0:10:41	641	0:08:13	493	0:18:54	1.134	45	14,24	35	0,78	6	0,1	4 0	38	3	0,84	25	16	0,56	376	8,36	97	0,26	111	75	0,60	80	110	0,42
14.2	12	0:15:09	909	0:13:44	824	0:28:53	1.733	62	14,66	52	0,84	10	0,2	0 0	60	2	0,97	35	27	0,56	525	8,47	140	0,27	159	102	0,61	118	146	0,45
15.1	9	0:09:51	591	0:12:08	728	0:21:59	1.319	48	12,31	39	0,81	9	0,2	0 0	46	2	0,96	30	18	0,63	344	7,17	70	0,20	68	105	0,39	99	72	0,58
15.2	7	0:11:20	680	0:11:03	663	0:22:23	1.343	45	15,11	39	0,87	6	0,1	0 0	45	0	1,00	29	16	0,64	389	8,64	93	0,24	107	91	0,54	85	106	0,45
16.1	9	0:11:13	673	0:12:44	764	0:23:57	1.437	55	12,24	51	0,93	4	0,1	0 0	49	6	0,89	33	22	0,60	393	7,15	70	0,18	118	77	0,61	99	99	0,50
16.2	12	0:17:55	1.075	0:19:32	1.172	0:37:27	2.247	75	14,33	66	0,88	9	0,1	0 0	71	4	0,95	44	31	0,59	630	8,40	131	0,21	187	122	0,61	185	136	0,58

Tabla 3. 50. Resumen de los datos globales de cada set

4. Comparativa entre sets ganadores y perdedores.

CONTENIDO

4.1. Introducción....227
4.2. Categoría masculina....228
4.2.1. Comparación entre sets ganadores y perdedores....228
4.2.2. Perfil de los sets ganadores y perdedores....229
4.2.2.1. Variables relacionadas con el servicio....229
4.2.2.2. Variables relacionadas con el resto....232
4.2.2.3. Variables relacionadas con la definición del punto....233
4.2.2.4. Variables relacionadas con los impactos....235
4.3. Categoría femenina....237
4.3.1. Set ganadores vs set perdedores....237
4.3.2. Perfil de los sets ganadores y perdedores....238
4.3.2.1. Variables relacionadas con el servicio....238
4.3.2.2. Variables relacionadas con el resto....240
4.3.2.3. Variables relacionadas con la definición del punto....242
4.3.2.4. Variables relacionadas con los impactos....243
4.4. Conclusiones....245

TABLAS

Tabla 4. 1. Prueba basada en el estadístico t de Student entre set ganadores y perdedores (masculina)....228
Tabla 4. 2. Datos estadísticos de variables relacionadas con el servicio....230
Tabla 4. 3. Valores absolutos de las variables relacionadas con el servicio....230
Tabla 4. 4. Datos estadísticos de variables relacionadas con el resto....232
Tabla 4. 5. Valores absolutos de las variables relacionadas con el resto....232
Tabla 4. 6. Datos estadísticos sobre el número total de puntos....234
Tabla 4. 7. Medias de las variables relacionadas con la definición del punto....234
Tabla 4. 8. Datos estadísticos sobre el número total de impactos....235
Tabla 4. 9. Medias de las variables relacionadas con los impactos....236
Tabla 4. 10. Prueba basada en el estadístico t de Student entre set ganadores y perdedores (femenina)....237
Tabla 4. 11. Datos estadísticos de variables relacionadas con el servicio....239
Tabla 4. 12. Valores absolutos de las variables relacionadas con el servicio....239
Tabla 4. 13. Datos estadísticos de variables relacionadas con el resto....240
Tabla 4. 14. Valores absolutos de las variables relacionadas con el resto....241
Tabla 4. 15. Datos estadísticos sobre el número total de puntos....242
Tabla 4. 16. Medias de las variables relacionadas con la definición del punto....242
Tabla 4. 17. Datos estadísticos sobre el número total de impactos....243

Tabla 4. 18. Medias de las variables relacionadas con los impactos 244
Tabla 4. 19. Resumen total de sets ganadores en categoría masculina 246
Tabla 4. 20. Resumen total de sets perdedores en categoría masculina 246
Tabla 4. 21. Resumen total de sets ganadores en categoría femenina .. 246
Tabla 4. 22. Resumen total de sets perdedores en categoría femenina..... 246

FIGURAS

Figura 4. 1. Comportamiento de primeros y segundos servicios en set ganadores y perdedores..... 231
Figura 4. 2. Comportamiento de restos acertados y errados en set ganadores y perdedores..... 233
Figura 4. 3. Comportamiento de puntos ganados y errores no forzados en set ganadores y perdedores 235
Figura 4. 4. Comportamiento de impactos en ataque, en defensa y globos en set ganadores y perdedores..... 236
Figura 4. 5. Primeros y segundos servicios en sets ganadores y perdedores..... 240
Figura 4. 6. Restos acertados y errados en sets ganadores y perdedores..... 241
Figura 4. 7. Comportamiento de puntos ganados y errores no forzados en set ganadores y perdedores 243
Figura 4. 8. Comportamiento de impactos en ataque, en defensa y globos en set ganadores y perdedores..... 245

4.1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de los párrafos siguientes centraremos nuestra atención en el estudio y la concreción del perfil de juego de un set en padel profesional. Y lo haremos desde dos perspectivas diametralmente opuestas: por un lado, de la pareja de ganadores de ese set, y por otro lado, de la pareja de perdedores de ese mismo set. Por consiguiente, cada set es observado, respecto de unas variables comunes, desde la óptica de la pareja que lo gana y desde el de la pareja que lo pierde. Esto nos permitirá conocer los parámetros que caracterizan los sets que resultan vencedores, así como de los que se pierden, lo que posibilitará la definición de un patrón de juego para cada situación: set ganado y set perdido. Este contexto nos ayudará a entender las variables que afectan a la hora de ganar o perder un set, u obtener unos indicadores de peso que nos permitan entender si han conducido al éxito o al fracaso en la resolución de un set.

Dentro de un mismo partido, el rol de pareja ganadora del set no tiene por qué ser único, sino que puede ejercerse por las dos parejas, es decir, en un mismo partido un equipo puede presentar ambos roles: como pareja ganadora de un set y como perdedora de otro set; en el caso de producirse un resultado de 2-1 en el computo global de sets en un partido de pádel, al menos, cada dupla implicada pierde un set, por lo tanto, ambos binomios participantes resultan vencedores, como mínimo de un set; una de ellas ganará dos sets. Las variables que se han considerado para realizar este estudio alrededor del set son las que a continuación se detallan:

- Variables relacionadas con el servicio.
  - Primeros servicios.
  - Segundos servicios.
- Variables relacionadas con el resto.
  - Resto acertado.
  - Resto errado.
- Variables relacionadas con la conclusión del punto.
  - Puntos ganados.
  - Errores no forzados.
- Variables relacionadas con los impactos.
  - Impactos en defensa.
  - Impactos en ataque.
  - Globos.

Como el objetivo fundamental es comparar los sets que resultan victoriosos frente a los que resultan perdedores, tomando como base los parámetros anteriores, consideraremos variables con estructura de porcentaje, de modo que, al referenciar las variables objeto de estudio sobre los mismos niveles, la comparación sea posible. Esto significa que, además de valorar cada variable con su valor absoluto, produciremos comparaciones con los porcentajes de primeros servicios y segundos servicios, respecto del total de servicios; con los porcentajes de restos acertados y restos errados, respecto del total de restos; porcentaje de

puntos ganados y errores no forzados, respecto del total de puntos jugados; y porcentaje de impactos en defensa, en ataque y globos ejecutados correctamente, respecto del total de impactos.

En el procedimiento que seguimos, se distingue entre los partidos de la categoría femenina y los de la masculina; como ya observamos en el capítulo anterior, existe diferencia apreciable entre dichas categorías para las variables señaladas. La brecha que se produce en estas variables es diferencia estadísticamente significativa o, donde se intuye, como entonces lo calificamos, cierta diferencia.

4.2. CATEGORÍA MASCULINA

4.2.1. COMPARACIÓN ENTRE SETS GANADORES Y PERDEDORES

Como ya se avanzó en la introducción, iniciaremos el estudio comparando las variables en cuestión con estructura de porcentaje. Para ello, y como se ha venido haciendo hasta la fecha, se hará uso de la prueba basada en el estadístico t-de Student de comparación de medias, dado que la naturaleza de las variables y el comportamiento de estas en sets ganadores y perdedores permiten justificar que la comparación se haga atendiendo solo al valor central media. Los resultados obtenidos se han tabulado para una fácil comprensión y se han recogido en la tabla 4.1. Para la ocasión, se compara la variable asociada a sets ganadores con la correspondiente a sets perdedores, en ese orden, que deberá tenerse en cuenta a la hora de interpretar los intervalos de confianza al 95% para la diferencia de medias. Los cálculos obtenidos se pueden ver en el siguiente cuadro:

	t	GL	SIG. (BILATERAL)	INT. CONFIANZA AL 95% DIFERENCIA MEDIAS	
				INFERIOR	SUPERIOR
PORCENTAJE DE PRIMEROS SERVICIOS	-0,50	58	0,62	-4,65	2,80
PORCENTAJE DE SEGUNDOS SERVICIOS	0,50	58	0,62	-2,80	4,65
PORCENTAJE DE RESTOS ACERTADOS	0,48	58	0,63	-1,82	2,97
PORCENTAJE DE RESTOS ERRADOS	-0,48	58	0,63	-2,97	1,82
PORCENTAJE DE PUNTOS GANADOS	2,15	47,26	0,04	0,19	5,60
PORCENTAJE DE ERRORES NO FORZADOS	-6,86	58	0,00	-11,08	-6,07
PORCENTAJE DE GLOBOS	0,88	58	0,38	-1,57	4,03
PORCENTAJE DE IMPACTOS DE DEFENSA	0,84	58	0,40	-2,76	6,77
PORCENTAJE DE IMPACTOS DE ATAQUE	-1,04	58	0,30	-7,88	2,49

Tabla 4. 1. Prueba basada en el estadístico t de Student entre set ganadores y perdedores (masculina)

Como puede observarse, respecto de las variables analizadas, solo se produce diferencia en el comportamiento de los sets ganados frente a los perdidos en las variables correspondientes a "porcentaje de puntos ganados" (para esta variable no se puede aceptar igualdad de varianzas según la prueba de Levene para la igualdad de varianzas, por lo que se ajustan los grados de libertad del estadístico de prueba) y "porcentaje de errores no forzados" (se corresponden con filas resaltadas en la tabla), como demuestra los valores de significación obtenidos en la prueba aplicada.

Abundando aún más, y dejando de lado la variable "porcentaje de puntos ganados" (para la que era de esperar que se observara una diferencia entre los sets ganadores y los perdedores, a favor de los primeros), podemos concluir que la variable que determina la diferencia entre los sets ganadores frente a los perdedores es la relacionada con los errores no forzados. Más aún, manteniendo los estándares definidos por el resto de variables y uniendo lo anteriormente indicado con los resultados aportados en la tabla 4.1 respecto de los intervalos de confianza, podemos decir que los sets ganadores se distinguen de los perdedores porque los primeros tienen menos errores no forzados que los segundos. O dicho de otra forma, manteniendo los estándares de juego, los sets ganadores no se distinguen de los perdedores en el porcentaje de primeros o segundos servicios, ni en los restos acertados o errados, ni tan siquiera en el tipo de juego más o menos agresivo (impactos en defensa e impactos en ataque).

Es preciso matizar que todas las referencias anteriores se hacen indicando los estándares del juego, o lo que podríamos denominar la forma en la que los jugadores de élite juegan al pádel y es precisamente a ello a lo que dedicaremos los siguientes epígrafes, analizando el perfil de juego según las variables relacionadas con los servicios, restos, definición del punto e impactos.

4.2.2. PERFIL DE LOS SETS GANADORES Y PERDEDORES

Como se ha apuntado previamente, se trata de conocer el perfil de los sets ganadores y perdedores respecto de cuatro bloques de variables: las relacionadas con los servicios (primeros o segundos), con los restos (acertados o errados), con la definición del punto (ganado o error no forzado) y con los impactos (ataque o defensa, y globos).

4.2.2.1. Variables relacionadas con el servicio

En este primer apartado trataremos de definir un patrón para el conjunto de sets ganados y perdidos, tomando como referencia las variables relacionadas con el servicio, a saber: porcentaje de primeros servicios y porcentaje de segundos servicios, todos ellos en referencia al total de servicios realizados en un set. Sin embargo, para posicionarnos y

tener claras las dimensiones (cantidades) sobre las que nos basamos, estimamos necesario analizar previamente la variable de referencia de estas tres, esto es, la variable que recoge el número total de servicios que se realizan en un set, tanto desde el punto de vista de la pareja que lo gana como la de la que lo pierde. En esta línea, un estudio inicial de tal variable nos lleva a resumir su comportamiento con los datos aportados en la tabla 4.2.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	32,97	10	22,10
Mediana	30,00	20	25,00
Moda	29,00	25	26,00
Desviación típica	10,34	30	27,00
Rango	42,00	40	29,00
Mínimo	18,00	50	30,00
Máximo	60,00	60	31,60
		70	35,40
		75	39,75
		80	42,80
		90	49,80

Tabla 4. 2. Datos estadísticos de variables relacionadas con el servicio

Con la información obtenida se pueden verter los primeros resultados. Aunque la variable presenta una alta desviación, lo que podría enturbiar la información aportada, al coincidir en sus valoraciones los valores centrales, consideraremos estos como suficientemente representativos del número de servicios que suele jugar una pareja de pádel por set. En consecuencia, podemos afirmar que dicho valor se sitúa alrededor de los 30, con un mínimo de 18 y un máximo de 60. Conviene tener presente que en el 75% de los sets una pareja no realiza más de 40 servicios, lo que supone la disputa, como mucho, de poco más de esos puntos por set, teniendo en cuenta el bajo porcentaje tanto de segundos servicios como de dobles faltas.

Volviendo a las variables consideradas en este apartado (porcentaje de primeros y segundos servicios), adoptaremos la media de tales variables como las más representativas. Además, distinguimos los valores en función de la clasificación en sets ganadores y perdedores que venimos considerando en este apartado. Todos estos valores se resumen en la tabla 4.3.

VARIABLES RELACIONADAS CON EL SERVICIO		MEDIA (%)
Porcentaje de primeros servicios	Set ganador	86,49
	Set perdedor	87,42
Porcentaje de segundos servicios	Set ganador	13,51
	Set perdedor	12,58

Tabla 4. 3. Valores absolutos de las variables relacionadas con el servicio

Los datos representados en la tabla certifican lo ya adelantado con anterioridad respecto a la igualdad de medias de las variables porcentaje de primeros y segundos servicios en sets ganadores y perdedores, ya que como se puede observar esta situación vuelve a reflejarse.

En la figura 4.1 se presenta el perfil del comportamiento medio de las variables consideradas dentro del apartado de las relacionadas con el servicio (se distingue entre sets ganadores y perdedores). Se desprende que mayoritariamente se juega con primeros servicios dado que el porcentaje de segundos servicios es muy pequeño, coincidiendo esta característica tanto en sets ganadores como en perdedores. Se deduce igualmente una falta de diferencia en el comportamiento de las variables para los dos conjuntos de sets. Por consiguiente, se puede concluir aseverando que el servicio no es un elemento que incline la balanza hacia un lado u otro en el desarrollo de un set en pádel profesional.

Dicho así, esta afirmación podría causar cierta confusión y entendemos que sería preciso matizarla. A nivel profesional los jugadores desarrollan el servicio de la forma más eficaz que consideran, intentando conseguir puntos directos o en segundos oleadas, como consecuencia de un resto de poca calidad. En este deporte, a diferencia de otros similares de raqueta, el servicio no tiene unas componentes que permitan obtener puntos de manera directa o sencilla. Consecuencia clara de las restricciones reglamentarias impuestas por la Federación Internacional, según las cuales no se permite el impacto de la pelota por encima de la cintura, lo que conlleva disponer de poca ventaja para lograr puntos fáciles. Es preciso recalcar que si el servicio no es de calidad los jugadores al resto sacarán provecho de esa situación y probablemente se posicionarán con ventaja a la hora de definir el punto a su favor.

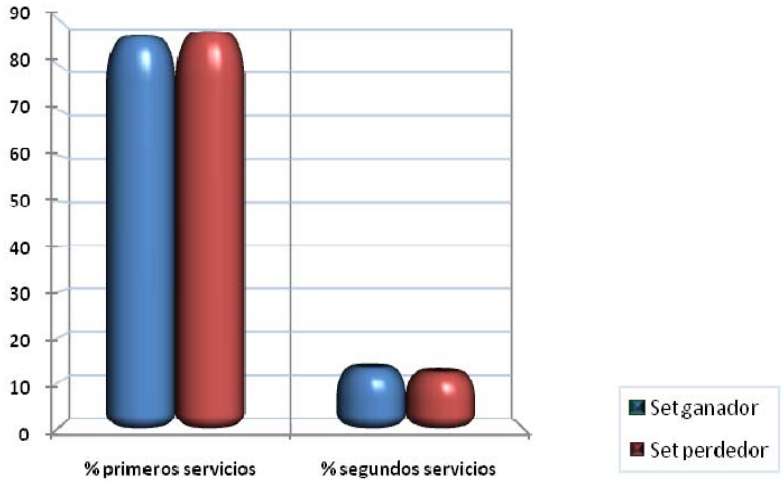


Figura 4. 1. Comportamiento de primeros y segundos servicios en set ganadores y perdedores

4.2.2.2. Variables relacionadas con el resto

Describiremos ahora los sets ganadores y perdedores respecto de variables relacionadas con los restos, como son: porcentaje de restos acertados y porcentaje de restos errados. En la descripción de la variable "número total de restos" encontramos que coincide, como era de esperar, con el número total de servicios, esto es, lo que para una pareja es servicio, para la contraria se convierte en resto (salvo quizá un número muy pequeño de dobles faltas donde no puede computarse el correspondiente resto, pero al ocurrir con una frecuencia tan baja, no interfiere en el cálculo de las características asociadas a esta variable). Es por ello que en la descripción de la variable número de restos aparecen los mismos valores que en la de número de servicios, situación que puede corroborarse con lo documentado en la tabla 4.4.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	32,97	10	22,10
Mediana	30,00	20	25,00
Moda	29,00	25	26,00
Desviación típica	10,34	30	27,00
Rango	42,00	40	29,00
Mínimo	18,00	50	30,00
Máximo	60,00	60	31,60
		70	35,40
		75	39,75
		80	42,80
		90	49,80

Tabla 4. 4. Datos estadísticos de variables relacionadas con el resto

Trasladamos, por tanto, aquí los comentarios que para el número total de servicios realizamos en su momento, es decir: el total de restos en un set está en un rango de 18 a 60 restos, con una media, mediana y moda en torno a los 30, valor que puede considerarse como suficientemente representativo del número de restos que suele jugar una pareja a lo largo de un set. Además, el tercer percentil nos indica que en el 75% de los sets una pareja no realiza más de 40 restos.

Los valores medios de las variables relacionadas con los restos, diferenciados entre sets ganadores y perdedores, nos permiten cumplimentar la tabla 4.5.

VARIABLES RELACIONADAS CON EL RESTO		MEDIA (%)
Porcentaje de restos acertados	Set ganador	95,45
	Set perdedor	94,88
Porcentaje de restos errados	Set ganador	4,55
	Set perdedor	5,12

Tabla 4. 5. Valores absolutos de las variables relacionadas con el resto

Una vez más, no se han apreciado diferencias entre los restos acertados y errados entre los sets ganadores y perdedores, situación que se evidencia en la anterior tabla y que de nuevo queda reflejada en el gráfico representado en la figura 4.2. Tras un rápido vistazo del mismo nos permite concluir que, fundamentalmente los restos son acertados, de manera que, contrariamente, los restos errados son muy pocos, y esta situación la encontramos tanto en sets ganadores como en perdedores. Nos encontramos, por tanto, en una situación similar al caso de los servicios, en la que tampoco se puede considerar el resto como una variable decisiva en el signo de un set en pádel profesional.

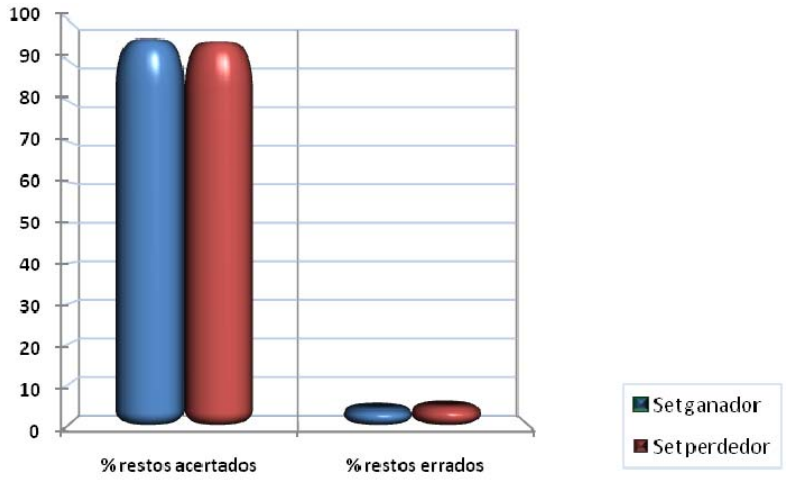


Figura 4. 2. Comportamiento de restos acertados y errados en set ganadores y perdedores

4.2.2.3. Variables relacionadas con la definición del punto

Las variables que hemos considerado en este apartado son aquellas que contabilizan la finalización de un punto. Nos hemos basado en la consideración de que el punto finaliza cuando la pareja lo gana o cuando se produce un error no forzado. Por ello, las variables aquí incluidas son las de porcentaje de puntos ganados y las de porcentaje de errores no forzados. Se han considerado estas variables desde el punto de vista de una pareja, de tal manera que así no se producen redundancias, porque los puntos no ganados por una pareja, son ganados por la otra y los errores no forzados cometidos por una pareja son puntos ganados por la otra. Para dimensionar el número de puntos que se juegan en un set y tener presente los valores de referencia entre los que se desarrollan las variables consideradas en este apartado, describimos la que acumula el total de puntos jugados en un set. En la tabla 4.6 se han recogido todos los valores del análisis estadístico de esta variable.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	66,00	10	45,30
Mediana	62,50	20	50,00
Desviación típica	16,40	25	55,00
Rango	71,00	30	55,30
Mínimo	41,00	40	59,40
Máximo	112,00	50	62,50
		60	69,80
		70	74,40
		75	77,00
		80	78,60
		90	87,90

Tabla 4. 6. Datos estadísticos sobre el número total de puntos

De los resultados incluidos en el cuadro superior se puede decir que, en un set, se juegan en torno a los 65 puntos y aunque el rango es amplio (entre los 41 y 112 puntos disputados) en el 75% de los sets no se disputan más de 77 puntos. Es preciso indicar que cuenta con una desviación algo elevada que junto a la amplitud de rango, invitan a ser cautos en nuestras apreciaciones, puesto que el margen de variación es relativamente grande. No obstante, el diferencial intercuartílico (tercer y primer cuartil) de 22 puntos invita a pensar que entre dichos valores se debe encontrar el de referencia, por lo que, definitivamente, puede considerarse un valor orientativo cercano a la realidad el de 65 puntos disputados por set.

Para conocer si esta variable repercute significativamente en el desarrollo de un set resumiremos en una tabla el comportamiento medio del porcentaje de puntos ganados y de errores no forzados en sets ganadores y perdedores, de manera que podamos comprobar si hay diferencias entre sets ganados y perdidos. Esta información se expone en la tabla 4.7.

VARIABLES RELACIONADAS CON LA DEFINICIÓN DEL PUNTO		MEDIA (%)
Porcentaje de puntos ganados	Set ganador	29,81
	Set perdedor	26,92
Porcentaje de errores no forzados	Set ganador	17,35
	Set perdedor	25,92

Tabla 4. 7. Medias de las variables relacionadas con la definición del punto

A la vista de los datos, podemos confirmar los resultados anteriormente mentados, según los cuales se apuntaba una diferencia significativa de estas dos variables entre los grupos de sets perdedores y ganadores, siendo especialmente evidente para el porcentaje de errores no forzados (p valor de 0,0) y, así mismo, clara en el caso de la variable

porcentaje de puntos ganados (p valor de 0,04), como se observa en la figura 4.3.

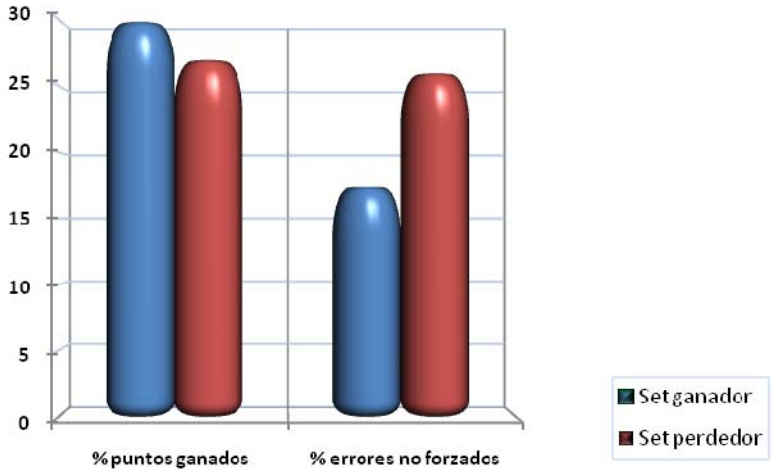


Figura 4. 3. Comportamiento de puntos ganados y errores no forzados en set ganadores y perdedores

4.2.2.4. Variables relacionadas con los impactos

Nos pareció interesante, al inicio de la investigación, conocer tasas de juego desde el fondo y desde la red, tratando de explicar si inclina o no la balanza del lado del vencedor realizar más o menos impactos cerca de la red. Saldremos de dudas en el siguiente análisis, en el que las variables consideradas son aquellas referidas al porcentaje de impactos en ataque, en defensa y globos –también nos pareció una información relevante conocer indicadores de impactos realizados mediante globo-. Para que dicho porcentaje quede dimensionado de forma precisa, comenzamos analizando la variable que contabiliza el número de impactos que una pareja realiza en un set. El comportamiento de la variable que computa el número de impactos de una pareja en un set puede resumirse a partir de la tabla 4.8.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	296,00	10	165,10
Mediana	280,00	20	188,40
Desviación típica	111,41	25	192,00
Rango	431,00	30	214,50
Mínimo	137,00	40	264,00
Máximo	568,00	50	280,00
		60	315,60
		70	342,70
		75	350,75
		80	368,20
		90	482,30

Tabla 4. 8. Datos estadísticos sobre el número total de impactos

Los estadísticos centrales de esta variable, expuestos en la tabla 4.8, nos permiten concluir con que el número de impactos que ejecuta una pareja en un set está en torno a los 290, aunque un análisis del resto de las características de esta variable (amplitud, valores máximo y mínimo y percentiles) nos llevan a situar ese número algo más alto, aunque conviene ser prudentes debido a una elevada desviación típica, lo que nos lleva a fijarla en torno a valores algo superiores a 300.

Para las variables porcentaje de impactos en ataque, porcentaje de impactos en defensa y porcentaje de impactos globo, aportamos la tabla 4.9 que resume sus valores medios para los sets ganadores y perdedores.

VARIABLES RELACIONADAS CON LOS IMPACTOS		MEDIA (%)
Porcentaje de globos	Set ganador	24,92
	Set perdedor	23,69
Porcentaje de impactos de defensa	Set ganador	50,54
	Set perdedor	48,54
Porcentaje de impactos de ataque	Set ganador	49,46
	Set perdedor	52,15

Tabla 4. 9. Medias de las variables relacionadas con los impactos

En esta tabla se evidencia el hecho de no existir diferencia significativa en estas variables entre los grupos de sets ganadores y perdedores. Para conseguir resultados ilustrativos conviene graficar los datos analíticos, muestra de ello es la imagen que podemos contemplar la figura 4.4.

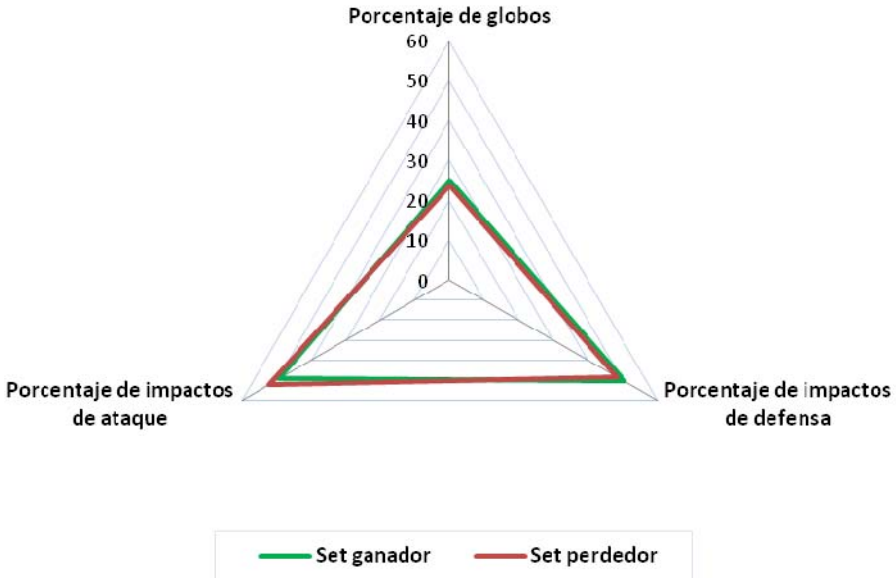


Figura 4. 4. Comportamiento de impactos en ataque, en defensa y globos en set ganadores y perdedores

Como suele decirse una imagen vale más que mil palabras, es lo que se deduce en la visualización del gráfico tridimensional anterior. De la representación anterior se confirma lo analizado inicialmente a través de la prueba t-de Student, donde se afirmaba que no existía diferencia sustanciosa según las tres variables consideradas entre sets ganadores y sets perdedores.

4.3. CATEGORÍA FEMENINA

4.3.1. SET GANADORES VS SET PERDEDORES

En el caso de la categoría femenina, se dispone de un total de siete sets, vistos desde el punto de vista de la pareja ganadora y otros tantos desde la perspectiva de la pareja perdedora. Recurriremos de nuevo, con las mismas consideraciones ya realizadas, a la prueba basada en el estadístico t de Student de comparación de medias. Los resultados obtenidos se muestran en la tabla 4.10 (se compara la variable asociada a sets ganadores con la correspondiente a sets perdedores, en ese orden, que deberá tenerse en cuenta a la hora de interpretar los intervalos de confianza).

	t	GL	SIG. (BILATERAL)	INT. CONFIANZA AL 95% DIFERENCIA MEDIAS	
				INFERIOR	SUPERIOR
PORCENTAJE DE PRIMEROS SERVICIOS	-0,91	12	0,38	-14,65	6,05
PORCENTAJE DE SEGUNDOS SERVICIOS	0,91	12	0,38	-6,05	14,65
PORCENTAJE DE RESTOS ACERTADOS	0,37	12	0,72	-6,44	9,03
PORCENTAJE DE RESTOS ERRADOS	-0,37	12	0,72	-9,03	6,44
PORCENTAJE DE PUNTOS GANADOS	3,83	12	0,00	7,17	26,07
PORCENTAJE DE ERRORES NO FORZADOS	-2,71	12	0,02	-13,48	-1,46
PORCENTAJE DE GLOBOS	-3,52	12	0,00	-8,48	-1,99
PORCENTAJE DE IMPACTOS DE DEFENSA	-0,91	12	0,38	-18,09	7,45
PORCENTAJE DE IMPACTOS DE ATAQUE	2,98	12	0,01	3,38	21,81

Tabla 4. 10. Prueba basada en el estadístico t de Student entre set ganadores y perdedores (femenina)

De forma diferente a lo que ocurría en los hombres, en el caso de la femenina, observamos más variables cuyo comportamiento difiere en los

sets ganadores y los perdedores, lo que nos permitirá con cierta seguridad establecer un perfil algo más detallado de unos frente a otros.

Además de las variables en las que ya detectábamos en la categoría masculina diferencia en el comportamiento entre sets ganados y perdidos ("porcentaje de puntos ganados" y "porcentaje de errores no forzados"), tenemos que incorporar a dicho grupo dos variables asociadas con los impactos: "porcentaje de globos" y "porcentaje de impactos de ataque". Todas las variables en las que se detectan diferencias significativas han sido resaltadas en la tabla 4.10.

Dejando al lado la variable "porcentaje de puntos ganados" (para la que era de esperar que se observara una diferencia entre los sets ganadores y los perdedores, a favor de los primeros) y considerando los datos aportados, para los intervalos de confianza de la diferencia de medias, podemos decir que los sets ganadores se distinguen de los perdedores porque los primeros tienen el porcentaje de errores no forzados menor. Y en lo que respecta a la tipología de los impactos, los sets ganadores presentan menos porcentaje de globos y más impactos de ataque que los sets perdedores. Para el resto de variables el comportamiento no presenta diferencias significativas entre los dos grupos a comparar.

Analizaremos, a continuación, el perfil de los sets jugados por jugadoras de élite, atendiendo a las variables relacionadas con los servicios, restos, definición del punto e impactos, independientemente de que presenten o no diferencia significativa entre unos grupos y otros de sets.

4.3.2. PERFIL DE LOS SETS GANADORES Y PERDEDORES

Con el mismo esquema ya usado en el caso de la categoría masculina, se trata de ver el perfil de los sets ganadores y perdedores en la categoría femenina, respecto de cuatro bloques de variables: las relacionadas con los servicios, con los restos, con la definición del punto y con los impactos.

4.3.2.1. Variables relacionadas con el servicio

Las variables consideradas en este apartado y que hemos presentado como relacionadas con el servicio son: porcentaje de primeros servicios y porcentaje de segundos servicios, siempre referidos al total de servicios realizados por la pareja durante el set. Para entender con mayor precisión las cantidades a las que nos referimos, analizamos previamente la variable que recoge el número total de servicios que se realizan en un set, tanto visto desde el punto de vista de la pareja que lo gana como de la que lo pierde. La tabla 4.11 resume el comportamiento de tal variable.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	27,00	10	16,00
Mediana	23,50	20	18,00
Desviación típica	9,84	25	19,50
Rango	33,00	30	20,00
Mínimo	15,00	40	23,00
Máximo	48,00	50	23,50
		60	28,00
		70	32,00
		75	34,75
		80	37,00
		90	44,50

Tabla 4. 11. Datos estadísticos de variables relacionadas con el servicio

Es una variable que presenta un rango entre 15 y 48 primeros servicios, con una desviación típica próxima a 10, con valores centrales de 27 para la media y 24 para la mediana, por lo que podríamos resumir el número de primeros servicios, atendiendo también a los valores de los percentiles, en unos 30.

Para las variables consideradas en este apartado (porcentaje primeros y segundos servicios), la tabla 4.12 recoge sus valores medios distinguiendo entre sets ganadores y perdedores.

VARIABLES RELACIONADAS CON EL SERVICIO		MEDIA (%)
Porcentaje de primeros servicios	Set ganador	76,81
	Set perdedor	81,12
Porcentaje de segundos servicios	Set ganador	23,19
	Set perdedor	18,89

Tabla 4. 12. Valores absolutos de las variables relacionadas con el servicio

Ya se concluyó que no se podía apreciar diferencia significativa entre las medias de las variables porcentaje de primeros y segundos servicios en sets ganadores y perdedores. Esta situación vuelve a reflejarse en la tabla anterior. El gráfico de la figura 4.5 presenta el perfil del comportamiento medio de las variables relacionadas con los servicios, distinguiendo entre sets ganadores y perdedores.

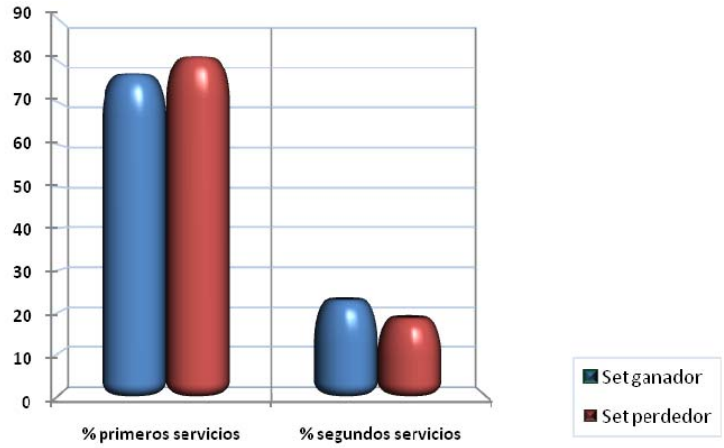


Figura 4. 5. Primeros y segundos servicios en sets ganadores y perdedores

El gráfico refleja que se juega principalmente con primeros servicios, porque el porcentaje de segundos servicios es pequeño, coincidiendo esta característica tanto en sets ganadores como en perdedores. Abundando en lo ya comentado, en la categoría femenina tampoco es un factor determinante en la consecución de un set el servicio.

4.3.2.2. Variables relacionadas con el resto

Las variables definidas como relacionadas con los restos son: porcentaje de restos acertados y porcentaje de restos errados. Como era de esperar, el comportamiento de la variable número total de restos es muy parecido al de la variable servicios, porque lo que para una pareja es servicio, para la otra se convierte en resto, con la salvedad de las dobles faltas. En el caso de la categoría femenina, la frecuencia en la que se observan las dobles faltas es algo mayor que en la categoría masculina, y es por eso por lo que si en la categoría masculina no encontrábamos diferencia al describir el comportamiento de la variable servicio y el de la variable resto, ahora, en la categoría femenina, sí observamos una pequeña diferencia, como se extrae de la tabla 4.13.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	27,07	10	16,00
Mediana	23,50	20	18,00
Desviación típica	10,01	25	19,50
Rango	34,00	30	20,00
Mínimo	15,00	40	23,00
Máximo	49,00	50	23,50
		60	28,00
		70	32,00
		75	34,75
		80	37,00
		90	45,00

Tabla 4. 13. Datos estadísticos de variables relacionadas con el resto

Sin embargo, la mayoría de los comentarios realizados para los servicios son reproducibles en este apartado, hablando ahora de restos; esto es, se trata de una variable que presenta un rango entre 15 y 49 restos, con una desviación típica próxima a 10 restos, con valores centrales de 27 para la media y 24 para la mediana, por lo que podríamos resumir el número de servicios, atendiendo también a los valores de los percentiles, en unos 30 servicios.

Los valores medios de las variables relacionadas con los restos, diferenciados entre sets ganadores y perdedores, nos permiten cumplimentar la tabla 4.14.

VARIABLES RELACIONADAS CON EL RESTO		MEDIA (%)
Porcentaje de restos acertados	Set ganador	93,55
	Set perdedor	92,25
Porcentaje de restos errados	Set ganador	6,45
	Set perdedor	7,75

Tabla 4. 14. Valores absolutos de las variables relacionadas con el resto

Recordamos que no se han apreciado diferencias en los restos acertados y errados en los sets ganadores y perdedores, situación que se evidencia en la anterior tabla y que de nuevo queda reflejada en el gráfico mostrado en la figura 4.6.

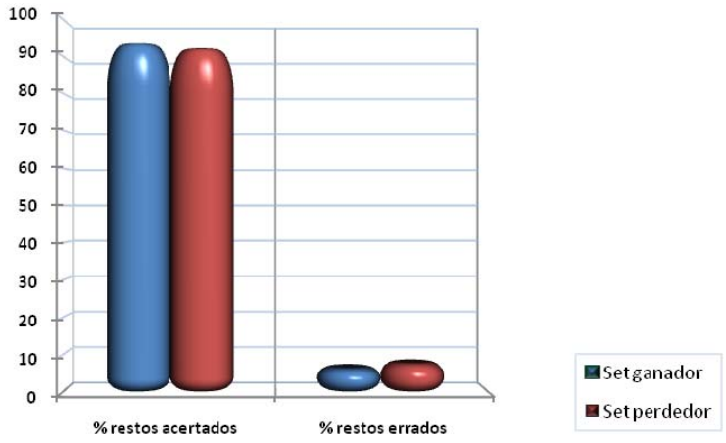


Figura 4. 6. Restos acertados y errados en sets ganadores y perdedores

Un rápido análisis de este gráfico nos permite concluir que, fundamentalmente los restos son acertados, por lo que, por el contrario, los restos errados son muy pocos, y esta situación la encontramos tanto en sets ganadores como en perdedores. De nuevo, y para finalizar este apartado, podemos afirmar que el resto tampoco es un parámetro que decida el sentido de un set hacia ganador o perdedor.

4.3.2.3. Variables relacionadas con la definición del punto

Las variables que hemos considerado en este apartado son aquellas que contabilizan la finalización de un punto, considerando que el punto finaliza cuando la pareja lo gana o cuando se produce un error no forzado. Por ello, las variables aquí incluidas son las de porcentaje de puntos ganados y la de porcentaje de errores no forzados. El tratamiento de estas variables coincide con el que se les da en el apartado referido a la categoría masculina. Para dimensionar el número de puntos que se juegan en un set y tener presente los valores de referencia entre los que se desarrollan las variables consideradas en este apartado, describimos la variable que computa el total de puntos jugados en un set. Datos que se exponen en la tabla 4.15.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	54,29	10	37,00
Mediana	51,00	20	39,00
Desviación típica	17,06	25	39,00
Rango	53,00	30	43,50
Mínimo	37,00	40	48,00
Máximo	90,00	50	51,00
		60	55,00
		70	57,50
		75	60,00
		80	60,00
		90	90,00

Tabla 4. 15. Datos estadísticos sobre el número total de puntos

Podemos decir que, en un set se juegan algo menos de 60 puntos y aunque el rango es amplio (entre los 37 y 90 puntos disputados) si seguimos al tercer percentil podemos afirmar que en el 75% de los sets no se disputan más de 60 puntos. Debido a su alta variabilidad no parece sencillo vaticinar un valor que nos sirva de consigna que nos permita ajustar los parámetros de entrenamiento a situaciones reales, aunque con los datos en la mano se puede intuir un valor alrededor de la mediana, es decir, 51 puntos disputados por set en categoría femenina.

La tabla 4.16 resume el comportamiento medio del porcentaje de puntos ganados y de errores no forzados en sets ganadores y perdedores.

VARIABLES RELACIONADAS CON LA DEFINICIÓN DEL PUNTO		MEDIA (%)
Porcentaje de puntos ganados	Set ganador	33,79
	Set perdedor	17,17
Porcentaje de errores no forzados	Set ganador	20,78
	Set perdedor	28,25

Tabla 4. 16. Medias de las variables relacionadas con la definición del punto

Se vuelve a apreciar, como ya se había indicado, la diferencia significativa de estas dos variables en los grupos de sets perdedores y ganadores. Esta situación también se refleja en figura 4.7.

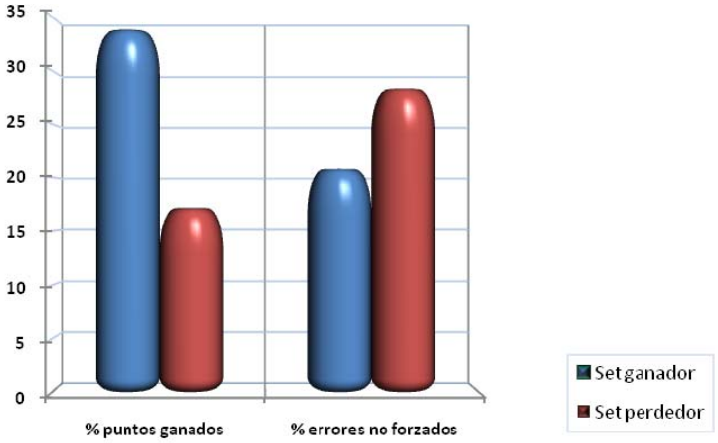


Figura 4. 7. Comportamiento de puntos ganados y errores no forzados en set ganadores y perdedores

En definitiva, dos de las variables que influyen en la evolución de un set son las estudiadas en este epígrafe. En categoría femenina vence el set la dupla que consigue un mayor porcentaje de puntos ganadores y a la vez ostenta el menor índice de errores no forzados. Recordemos que en la categoría masculina sólo se distinguían por los errores no forzados.

4.3.2.4. Variables relacionadas con los impactos

Consideramos ahora las variables porcentaje de impactos en ataque, en defensa y globos. Para que dicho porcentaje quede dimensionado de forma precisa, comenzamos analizando la variable que cuenta el número de impactos que una pareja realiza en un set. El comportamiento de la variable que computa el número de impactos de una pareja en un set puede resumirse a partir de la tabla 4.17.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	218,86	10	129,00
Mediana	175,50	20	163,00
Desviación típica	98,75	25	165,25
Rango	316,00	30	168,50
Mínimo	122,00	40	172,00
Máximo	438,00	50	175,50
		60	210,00
		70	227,50
		75	241,00
		80	244,00
		90	437,00

Tabla 4. 17. Datos estadísticos sobre el número total de impactos

Los estadísticos asociados a esta variable (características de localización y dispersión), nos permiten concluir que el número de impactos que ejecuta una pareja en un set podemos admitirlo en torno a los 220. En esta ocasión nos posicionamos cerca de la media, a pesar de contar con una desviación ciertamente alta, ya que el resto de información que nos aporta la tabla nos indica que el camino a seguir debe ir en esa línea. El rango de esta variable es muy ancho, abarcando desde un mínimo de 122 impactos hasta los 438. Eso sí, siguiendo al tercer cuartil afirmaremos que en el 75% de los sets no se ejecutan más de 240 golpeos.

Para las variables porcentaje de impactos en ataque, porcentaje de impactos en defensa y porcentaje de impactos globo, aportamos la tabla 4.18 que resume sus valores medios en sets ganadores y perdedores.

VARIABLES RELACIONADAS CON LOS IMPACTOS		MEDIA (%)
Porcentaje de globos	Set ganador	27,91
	Set perdedor	33,15
Porcentaje de impactos de defensa	Set ganador	49,33
	Set perdedor	54,65
Porcentaje de impactos de ataque	Set ganador	50,67
	Set perdedor	38,08

Tabla 4. 18. Medias de las variables relacionadas con los impactos

En esta tabla se puede apreciar la diferencia en las variables porcentaje de globos y porcentaje de impactos de ataque, en los conjuntos de sets ganadores y perdedores. Para la primera variable, porcentaje de globos, los sets ganadores hacen menos uso de este tipo de golpes que los sets perdedores. Mientras que para la segunda variable, porcentaje de impactos de ataque, la situación varía, observando que los sets ganadores hacen un uso mayor de este tipo de golpes que los sets perdedores. Ilustramos estos resultados en la figura 4.8.

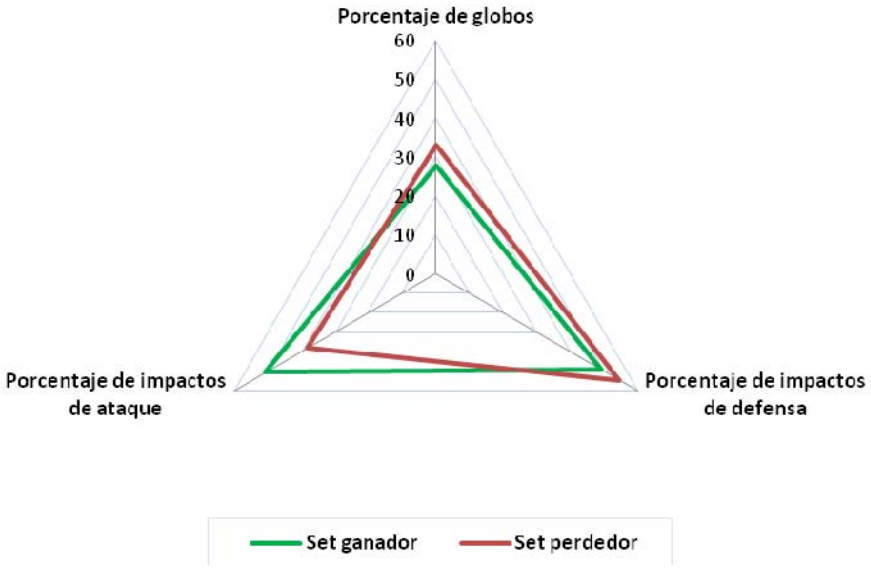


Figura 4. 8. Comportamiento de impactos en ataque, en defensa y globos en set ganadores y perdedores

Como ya hiciéramos en la categoría masculina la representación gráfica ayuda significativamente a entender los resultados obtenidos. Queda patente en el gráfico tridimensional de la figura 4.8, en la que se encuentran superpuestos los perfiles de sets ganados y perdidos en función de las tres variables objeto de este apartado. Por consiguiente, el binomio que juega menos globos y mantiene más tiempo su posición en la red decanta el set a su favor, en categoría femenina.

4.4. CONCLUSIONES

A la vista de los resultados, podemos adelantar que hay elementos objetivos para afirmar que existe un comportamiento diferente entre los sets ganados y los perdidos. De la misma manera, podemos corroborar que existen diferencias entre el juego desplegado por los hombres y el desarrollado por las mujeres. En este último supuesto, los puntos de discordancia son aún mayores cuando se trata de comparar sets ganadores frente a perdedores.

Inicialmente apuntaremos que, en categoría masculina, se produce una gran similitud en el perfil obtenido por los jugadores que ganan el set frente a los que lo pierden, enfatizando más aún los resultados obtenidos en etapas anteriores en los que se podía vislumbrar una gran igualdad en los partidos disputados en pádel profesional, dentro de la categoría masculina, obteniendo una media de juegos por set relativamente elevada (10, lo que implica que suelen acabar muy ajustados, como mínimo 6-4, con una sola ruptura de servicio de diferencia). De hecho, el único matiz que realmente diferencia a un perfil de set (ganador/perdedor) es el número de errores no forzados, ostensiblemente superior en el caso de los sets perdedores; dando por

hecho que se supone relativamente lógico y normal que el número de puntos ganados sea mayor en el caso de los sets ganadores, como así ocurre, aunque con un diferencial muy exiguo. En definitiva, podemos confirmar que la diferencia entre ganar un set y perderlo no radica en el servicio, independientemente de si se hace con el primero o el segundo, tampoco en el resto, ni en el porcentaje de globos, ni tampoco en la mayor presencia en la red o en el fondo. Parece evidenciarse que los sets en categoría masculina se inclinan del lado del vencedor gracias, en gran medida, al menor número de errores no forzados, y, en menor, al número de puntos definidos a favor del vencedor final. El perfil de la pareja que quiera ganar un set en categoría masculina debe ser buscar el cometer el menor número de errores no forzados que sea posible.

El reflejo en el juego de las féminas es difuso respecto de la fotografía retratada para los hombres, encontrándose más variables de diferenciación. Así, se percibe que además de los dos parámetros comentados para el caso de los hombres, aparecen diferencias en el porcentaje de globos y en el de impactos de ataque. Todo ello viene a corroborar lo que se ha venido observando en el desarrollo de este trabajo, en cuanto a los partidos analizados en categoría femenina, en los que la mayoría de los sets se resuelven con cierta comodidad a favor de una de las parejas en liza. En el caso del pádel profesional practicado por las mujeres, podemos aseverar que para ganar un set no es necesario recurrir al servicio (da igual que se haga en primera o segunda instancia), tampoco al resto, ni a la mayor presencia en el fondo de la pista. Para ganar un set en categoría femenina hay que achacarlo a los errores no forzados, al porcentaje de globos y a los impactos realizados sobre la red. El perfil sería el siguiente: ganará el set quien juegue de manera más agresiva, lanzando un porcentaje bajo de globos y cometiendo pocos errores no forzados.

Para facilitar la tarea a los interesados se incluyen los resúmenes finales de los sets ganadores y perdedores, tanto de la categoría masculina como de la femenina (tabla 4.19, tabla 4.20, tabla 4.21 y tabla 4.22).

SET	SERVICIO			RESTO			DEFINICIÓN		TIEMPO	PUNTOS			JUG-G1					JUG-G2					
	SV1	SV2	RC	RA	RE	RF	G	ENF	t_T	P	I	GB	DFS1	ATQ1	GB1	Z	PP	DFS2	ATQ2	GB2	Z	PP
1.1	21	4	1	30	1	2	15	11	0:31:45	56	353	120	116	96	81	0	0	83	58	39	0	1
1.2	27	7	2	52	2	2	30	21	0:50:26	88	543	156	169	142	89	0	0	115	117	67	0	1
2.1	24	2	1	27	2	2	13	9	0:26:36	55	269	81	96	32	51	0	0	85	56	30	0	1
2.2	32	2	0	22	1	1	9	10	0:32:00	58	343	76	81	87	46	0	0	50	125	30	0	1
2.3	27	5	1	59	1	1	21	22	0:54:36	92	568	124	105	121	50	0	0	107	235	74	0	1
3.1	24	0	0	38	1	2	15	8	0:31:21	63	279	75	89	64	55	0	0	68	58	20	0	1
3.2	39	9	1	25	4	2	27	20	0:42:54	77	394	44	60	141	23	0	0	48	145	21	0	1
3.3	51	8	1	49	4	1	23	26	0:55:34	112	485	80	89	160	32	0	0	103	133	48	0	1
4.1	16	4	0	27	1	2	16	7	0:22:08	48	175	56	70	22	36	0	1	45	38	20	0	0
4.2	23	3	0	42	0	1	28	15	0:30:39	68	281	43	66	91	25	0	1	42	82	18	0	0
4.3	23	3	0	21	2	2	13	9	0:20:38	49	165	46	67	25	31	0	1	40	33	15	0	0
5.1	32	4	1	35	3	2	19	13	0:34:54	77	324	95	94	73	58	0	1	86	71	37	0	0
5.2	20	9	2	43	7	3	19	16	0:36:30	79	329	77	63	85	43	0	1	86	95	34	0	0
6.1	28	2	1	30	1	2	14	9	0:28:10	61	270	72	66	42	26	0	0	93	69	46	0	1
6.2	36	8	0	26	1	1	22	12	0:33:50	71	350	94	73	63	32	0	0	140	74	62	0	1
10.1	40	5	1	38	2	1	24	10	0:39:35	86	351	85	111	103	57	0	1	71	66	28	0	0
10.2	37	6	1	29	0	2	21	14	0:27:28	73	262	47	69	83	36	0	1	45	65	11	0	0
11.1	29	7	1	31	0	2	19	13	0:36:57	67	290	92	83	53	38	1	0	70	84	54	0	1
11.2	23	5	0	31	1	2	23	6	0:32:43	60	262	74	60	58	26	1	0	57	87	48	0	1
12.1	22	7	1	27	3	2	20	12	0:21:52	59	150	45	32	23	11	1	0	49	46	34	0	1
12.2	29	3	0	20	2	2	19	9	0:20:12	54	144	41	43	26	16	1	0	37	38	25	0	1
13.1	38	6	2	26	1	3	21	12	0:38:03	71	372	100	97	85	49	0	1	75	115	51	0	0
13.2	25	0	0	18	0	2	16	6	0:19:13	43	191	43	24	78	14	0	1	52	37	29	0	0
13.3	30	2	1	53	3	2	24	16	0:49:07	87	458	130	86	154	54	0	1	124	94	76	0	0
14.1	15	3	0	23	0	2	16	5	0:18:54	41	190	48	41	39	20	1	0	52	58	28	0	1
14.2	25	6	1	31	0	2	18	10	0:28:53	62	264	80	66	52	34	1	0	84	62	46	0	1
15.1	22	6	0	19	1	1	17	7	0:21:59	48	173	22	29	39	7	1	0	37	68	15	0	1
15.2	16	4	0	25	0	3	18	7	0:22:23	45	198	47	79	28	18	1	0	40	51	29	0	1
16.1	25	1	0	26	3	2	18	10	0:23:57	55	198	36	56	43	13	0	1	53	46	23	1	0
16.2	30	0	1	45	0	2	19	8	0:37:27	75	321	84	105	80	31	0	1	83	53	53	1	0
T1	336	51	9	377	19	25	227	126	6:16:11	787	3394	927	980	714	502	4		867	833	425	1	
T2	362	62	8	409	18	25	269	154	6:54:38	853	3882	906	958	1014	433	4		879	1031	473	1	
T3	131	18	3	182	10	6	81	73	2:59:55	340	1676	380	347	460	167	0		374	495	213	0	
T	829	131	20	968	47	56	577	353	16:10:44	1980	8952	2213	2285	2188	1102	8		2120	2359	1111	2	

LEYENDA

SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RC	Rupturas en contra
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
RF	Rupturas a favor
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
t_T	Duración del set
P	Puntos disputados
I	Número de impactos
GB	Número de globos
JUG-G1	Jugador ganador 1
JUG-G2	Jugador ganador 2
DFS1	Impactos en defensa Jug-G1
ATQ1	Impactos en ataque Jug-G1
GB1	Impactos con globo Jug-G1
DFS2	Impactos en defensa Jug-G2
ATQ2	Impactos en ataque Jug-G2
GB2	Impactos con globo Jug-G2
Z	Presencia de jugador zurdo
PP	Posición pista (1-izda; 0-dcha)

Tabla 4. 19. Resumen total de sets ganadores en categoría masculina

SET	SERVICIO			RESTO			DEFINICIÓN		TIEMPO	PUNTOS			JUG-P1					JUG-P2				
	SV1	SV2	RC	RA	RE	RF	G	ENF	t_T	P	I	GB	DFS1	ATQ1	GB1	Z	PP	DFS2	ATQ2	GB2	Z	PP
1.1	28	3	2	21	4	1	12	18	0:31:45	56	342	92	112	116	59	0	0	53	61	33	0	1
1.2	49	5	2	34	0	2	20	17	0:50:26	88	540	141	174	159	76	0	0	105	102	65	0	1
2.1	23	6	2	23	3	1	16	17	0:26:36	55	253	40	54	68	23	0	0	39	102	17	0	1
2.2	21	2	1	33	1	0	16	23	0:32:00	58	353	86	111	54	48	0	0	94	94	38	0	1
2.3	51	9	1	31	1	1	22	27	0:54:36	92	563	193	177	86	111	0	0	178	122	82	0	1
3.1	32	7	2	22	2	0	19	21	0:31:21	63	264	46	59	85	28	0	0	52	68	18	0	1
3.2	26	3	2	47	1	1	17	13	0:42:54	77	395	110	139	59	77	0	0	137	60	33	0	1
3.3	46	7	1	54	5	1	28	35	0:55:34	112	485	115	152	97	88	0	0	127	109	27	0	1
4.1	24	4	2	18	2	0	12	13	0:22:08	48	166	24	33	61	15	0	1	27	45	9	0	0
4.2	36	6	1	26	0	0	16	9	0:30:39	68	284	84	114	46	56	0	1	42	82	28	0	0
4.3	23	0	2	25	1	0	11	16	0:20:38	49	159	30	35	66	21	0	1	22	66	9	0	0
5.1	31	10	2	34	2	1	23	22	0:34:54	77	320	65	88	56	31	1	0	62	114	34	0	1
5.2	47	3	3	29	0	2	23	21	0:36:30	79	337	96	113	66	35	1	0	78	80	61	0	1
6.1	29	2	2	28	2	1	19	19	0:28:10	61	265	72	56	111	40	0	1	49	49	32	0	0
6.2	21	6	1	44	0	0	20	17	0:33:50	71	307	68	71	112	41	0	1	53	71	27	0	0
10.1	31	9	1	44	1	1	31	21	0:39:35	86	347	78	83	89	24	1	0	86	89	54	0	1
10.2	29	0	2	42	1	1	21	17	0:27:28	73	270	77	98	49	43	1	0	67	56	34	0	1
11.1	27	4	2	34	2	1	18	17	0:36:57	67	301	84	83	70	46	0	1	60	88	38	0	0
11.2	31	1	2	28	0	0	20	11	0:32:43	60	258	84	65	58	40	0	1	57	87	44	0	0
12.1	29	1	2	26	3	1	13	14	0:21:52	59	142	31	37	54	10	0	1	32	19	21	1	0
12.2	16	6	2	31	1	0	13	13	0:20:12	54	137	30	40	36	19	0	1	23	38	11	1	0
13.1	23	4	3	44	0	2	20	18	0:38:03	71	373	78	89	132	31	0	1	87	65	47	0	0
13.2	16	2	2	25	0	0	11	10	0:19:13	43	188	42	57	33	25	0	1	47	51	17	0	0
13.3	50	6	2	32	0	1	26	21	0:49:07	87	446	92	125	122	61	0	1	88	111	31	0	0
14.1	20	3	2	15	3	0	9	11	0:18:54	41	186	49	46	65	24	0	1	42	33	25	0	0
14.2	27	4	2	29	2	1	17	17	0:28:53	62	261	60	54	105	30	0	1	46	56	30	0	0
15.1	17	3	1	27	1	0	13	11	0:21:59	48	171	48	58	41	34	0	1	40	32	14	0	0
15.2	23	2	3	20	0	0	11	9	0:22:23	45	191	46	40	45	26	0	1	38	68	20	0	0
16.1	26	3	2	23	3	0	15	12	0:23:57	55	195	34	56	62	22	0	1	30	47	12	0	0
16.2	36	9	2	26	4	1	25	23	0:37:27	75	309	47	75	112	26	0	1	52	53	21	0	0
T1	340	59	25	359	28	9	220	214	6:16:11	787	3325	741	854	1010	387	2		659	812	354	1	
T2	378	49	25	414	10	8	230	200	6:54:38	853	3830	971	1151	934	542	2		839	898	429	1	
T3	170	22	6	142	7	3	87	99	2:59:55	340	1653	430	489	371	281	0		415	408	149	0	
T	888	130	56	915	45	20	537	513	16:10:44	1980	8808	2142	2494	2315	1210	4		1913	2118	932	2	

LEYENDA	
SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RC	Rupturas en contra
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
RF	Rupturas a favor
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
t_T	Duración del set
P	Puntos disputados
I	Número de impactos
GB	Número de globos
JUG-P1	Jugador perdedor 1
JUG-P2	Jugador perdedor 2
DFS1	Impactos en defensa Jug-P1
ATQ1	Impactos en ataque Jug-P1
GB1	Impactos con globo Jug-P1
DFS2	Impactos en defensa Jug-P2
ATQ2	Impactos en ataque Jug-P2
GB2	Impactos con globo Jug-P2
Z	Presencia de jugador zurdo
PP	Posición pista (1-izda; 0-dcha)

Tabla 4. 20. Resumen total de sets perdedores en categoría masculina

SET	SERVICIO			RESTO			DEFINICIÓN		TIEMPO	PUNTOS			JUG-G1					JUG-G2				
	SV1	SV2	RC	RA	RE	RF	G	ENF	t_T	P	I	GB	DFS1	ATQ1	GB1	Z	DFS2	ATQ2	GB2	Z
7.1	18	10	1	20	3	3	15	12	0:25:21	52	215	60	68	53	35	0	46	48	30	1
7.2	73	16	2	84	6	2	27	19	0:51:31	90	436	125	127	148	67	0	104	57	58	0
8.1	18	6	1	12	3	4	5	15	0:18:16	39	136	41	38	31	23	0	37	30	18	0
8.2	24	10	0	17	3	2	15	14	0:24:05	55	163	43	32	54	22	0	31	46	21	0
9.1	32	5	0	20	3	1	16	9	0:28:01	60	240	66	69	82	31	0	65	24	35	0
9.2	25	5	0	18	0	2	21	10	0:23:20	48	172	42	40	25	19	0	35	72	23	0
9.3	15	2	0	20	0	3	18	8	0:18:46	37	178	54	38	28	24	0	44	68	30	0
T1	68	21	2	52	9	8	36	36	1:11:38	151	591	167	175	166	89	0	148	102	83	1
T2	122	31	2	119	9	6	63	43	1:38:56	193	771	210	199	227	108	0	170	175	102	0
T3	15	2	0	20	0	3	18	8	0:18:46	37	178	54	38	28	24	0	44	68	30	0
T	205	54	4	191	18	17	117	87	3:09:20	381	1540	431	412	421	221	0	362	345	215	1

LEYENDA

SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RC	Rupturas en contra
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
RF	Rupturas a favor
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
t_T	Duración del set
P	Puntos disputados
I	Número de impactos
GB	Número de globos
JUG-G1	Jugador perdedor 1
JUG-G2	Jugador perdedor 2
DFS1	Impactos en defensa Jug-G1
ATQ1	Impactos en ataque Jug-G1
GB1	Impactos con globo Jug-G1
DFS2	Impactos en defensa Jug-G2
ATQ2	Impactos en ataque Jug-G2
GB2	Impactos con globo Jug-G2
Z	Presencia de jugador zurdo

Tabla 4. 21. Resumen total de sets ganadores en categoría femenina

SET	SERVICIO			RESTO			DEFINICIÓN		TIEMPO	PUNTOS			JUG-P1				JUG-P2			
	SV1	SV2	RC	RA	RE	RF	G	ENF	t_T	P	I	GB	DFS1	ATQ1	GB1	Z	DFS2	ATQ2	GB2	Z
7.1	21	2	3	27	1	1	8	16	0:25:21	52	210	68	64	61	38	0	52	33	30	0
7.2	73	16	2	84	6	2	22	22	0:51:31	90	438	133	68	53	56	0	46	48	77	1
8.1	18	6	4	12	3	1	5	15	0:18:16	39	122	40	28	25	14	0	36	33	26	0
8.2	14	6	2	31	3	0	8	18	0:24:05	55	166	52	61	22	32	0	56	27	20	0
9.1	18	5	1	35	2	0	18	17	0:28:01	60	244	95	73	36	50	0	60	75	45	0
9.2	14	4	2	28	2	0	7	10	0:23:20	48	173	63	45	48	23	0	64	16	40	0
9.3	18	2	3	17	0	0	3	8	0:18:46	37	171	51	47	43	25	0	57	24	26	0
T1	57	13	8	74	6	2	31	48	1:11:38	151	576	203	165	122	102	0	148	141	101	0
T2	101	26	6	143	11	2	37	50	1:38:56	193	777	248	174	123	111	0	166	91	137	1
T3	18	2	3	17	0	0	3	8	0:18:46	37	171	51	47	43	25	0	57	24	26	0
T	176	41	17	234	17	4	71	106	3:09:20	381	1524	502	386	288	238	0	371	256	264	1

LEYENDA	
SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RC	Rupturas en contra
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
RF	Rupturas a favor
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
t_T	Duración del set
P	Puntos disputados
I	Número de impactos
GB	Número de globos
JUG-P1	Jugador perdedor 1
JUG-P2	Jugador perdedor 2
DFS1	Impactos en defensa Jug-P1
ATQ1	Impactos en ataque Jug-P1
GB1	Impactos con globo Jug-P1
DFS2	Impactos en defensa Jug-P2
ATQ2	Impactos en ataque Jug-P2
GB2	Impactos con globo Jug-P2
Z	Presencia de jugador zurdo

Tabla 4. 22. Resumen total de sets perdedores en categoría femenina

5. Tipología de golpes.

tipología de golpes

CONTENIDO

5.1. Introducción....259
5.2. Categoría masculina....260
5.2.1. Total de golpes....260
5.2.2. Golpes de defensa....265
5.2.2.1. Golpes de fondo....268
5.2.2.2. Golpes de pared....273
5.2.3. Golpes de ataque....280
5.2.3.1. Golpes de red....283
5.2.3.2. Golpes de definición....288
5.2.4. Resumen de golpes de un jugador en un set....293
5.3. Categoría femenina....297
5.3.1. Total de golpes....297
5.3.2. Golpes de defensa....301
5.3.2.1. Golpes de fondo....304
5.3.2.2. Golpes de pared....309
5.3.3. Golpes de ataque....314
5.3.3.1. Golpes de red....318
5.3.3.2. Golpes de definición....322
5.3.4. Resumen de golpes de una jugadora en un set....326
5.4. Comparativa entre categoría masculina y femenina....330

TABLAS

Tabla 5. 1. Técnicas de golpeo definidas para la cuantificación de los impactos....259
Tabla 5. 2. Número total de impactos de un jugador por set....261
Tabla 5. 3. Porcentaje de impactos en ataque y en defensa sobre el total de un jugador por set....263
Tabla 5. 4. Número de impactos en defensa de un jugador por set....265
Tabla 5. 5. Porcentaje de impactos de fondo y de pared en defensa de un jugador por set....267
Tabla 5. 6. Número de impactos de fondo de un jugador por set....269
Tabla 5. 7. Porcentaje de impactos de cada modalidad de fondo de un jugador por set....271
Tabla 5. 8. Número de impactos de pared de un jugador por set....274
Tabla 5. 9. Porcentaje de impactos de cada modalidad de pared de un jugador por set....276
Tabla 5. 10. Número de impactos en ataque de un jugador por set....281
Tabla 5. 11. Porcentaje de impactos de cada modalidad de ataque de un jugador por set....282
Tabla 5. 12. Número de impactos de red de un jugador por set....284
Tabla 5. 13. Porcentaje de impactos de cada modalidad de red de un jugador por set....285
Tabla 5. 14. Número de impactos de definición de un jugador por set....288
Tabla 5. 15. Porcentaje de impactos de cada modalidad de definición de un jugador por set....290

Tabla 5. 16. Porcentaje e intervalo de confianza al 95% de los 24 golpes considerados de un jugador por set 295
Tabla 5. 17. Número de globos de un jugador por set 296
Tabla 5. 18. Número total de impactos de una jugadora por set 297
Tabla 5. 19. Porcentaje de impactos en ataque y en defensa sobre el total de una jugadora por set 299
Tabla 5. 20. Número de impactos en defensa de una jugadora por set 301
Tabla 5. 21. Porcentaje de impactos de fondo y de pared en defensa de una jugadora por set 303
Tabla 5. 22. Número de impactos de fondo de una jugadora por set 305
Tabla 5. 23. Porcentaje de impactos de cada modalidad de fondo de una jugadora por set 307
Tabla 5. 24. Número de impactos de pared de una jugadora por set 309
Tabla 5. 25. Porcentaje de impactos de cada modalidad de pared de una jugadora por set 311
Tabla 5. 26. Número de impactos en ataque de una jugadora por set 315
Tabla 5. 27. Porcentaje de impactos de cada modalidad de ataque de una jugadora por set 316
Tabla 5. 28. Número de impactos de red de una jugadora por set 318
Tabla 5. 29. Porcentaje de impactos de cada modalidad de red de una jugadora por set 320
Tabla 5. 30. Número de impactos de definición de una jugadora por set 322
Tabla 5. 31. Porcentaje de impactos de cada modalidad de definición de una jugadora por set 324
Tabla 5. 32. Resumen de impactos realizados de una jugadora por set 328
Tabla 5. 33. Porcentaje e intervalo de confianza al 95% de los 24 golpes considerados de una jugadora por set 329
Tabla 5. 34. Número de globos de una jugadora por set 330

FIGURAS

Figura 5. 1. Histograma del total de impactos de un jugador por set 261
Figura 5. 2. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de un jugador por set 262
Figura 5. 3. Porcentaje de impactos en ataque de un jugador por set 263
Figura 5. 4. Porcentaje de impactos en defensa de un jugador por set 263
Figura 5. 5. Distribución del juego entre ataque y defensa de un jugador por set 264
Figura 5. 6. Porcentaje de globos sobre el total de impactos de un jugador por set 264
Figura 5. 7. Histograma del total de impactos de defensa de un jugador por set 266
Figura 5. 8. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de defensa de un jugador por set 266

Figura 5. 9. Porcentaje de impactos de fondo sobre los de defensa de un jugador por set 268
Figura 5. 10. Porcentaje de impactos de pared sobre los de defensa de un jugador por set 268
Figura 5. 11. Porcentaje de impactos de pared y de fondo sobre los de defensa de un jugador por set 268
Figura 5. 12. Histograma del total de impactos de fondo de un jugador por set 270
Figura 5. 13. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de fondo de un jugador por set 270
Figura 5. 14. Porcentaje de impactos de derecha sobre los de fondo de un jugador por set 272
Figura 5. 15. Porcentaje de impactos de revés sobre los de fondo de un jugador por set 272
Figura 5. 16. Porcentaje de impactos de alambrada de derecha sobre los de fondo de un jugador por set 272
Figura 5. 17. Porcentaje de impactos de alambrada de revés sobre los de fondo de un jugador por set 272
Figura 5. 18. Porcentaje de impactos de derecha, de revés, de alambrada de derecha y de alambrada de revés sobre los de fondo de un jugador por set 273
Figura 5. 19. Histograma del total de impactos de pared de un jugador por set 274
Figura 5. 20. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de pared de un jugador por set 275
Figura 5. 21. Porcentaje de impactos de pared lateral de derecha sobre los de pared de un jugador por set 277
Figura 5. 22. Porcentaje de impactos de pared lateral de revés sobre los de pared de un jugador por set 277
Figura 5. 23. Porcentaje de impactos de salida de pared de derecha sobre los de pared de un jugador por set 277
Figura 5. 24. Porcentaje de impactos de salida de pared de revés sobre los de pared de un jugador por set 277
Figura 5. 25. Porcentaje de impactos de bajada de pared de derecha sobre los de pared de un jugador por set 278
Figura 5. 26. Porcentaje de impactos de bajada de pared de revés sobre los de pared de un jugador por set 278
Figura 5. 27. Porcentaje de impactos de doble pared que abre sobre los de pared de un jugador por set 278
Figura 5. 28. Porcentaje de impactos de doble pared que cierra sobre los de pared de un jugador por set 278
Figura 5. 29. Porcentaje de impactos de doble pared que abre con giro sobre los de pared de un jugador por set 278
Figura 5. 30. Porcentaje de impactos de contra pared sobre los de pared de un jugador por set 278
Figura 5. 31. Distribución porcentual de las técnicas de pared 279
Figura 5. 32. Histograma del total de impactos de ataque de un jugador por set 281
Figura 5. 33. Gráfico de Box-Whisker del total de impactos de ataque de un jugador por set 282

Figura 5. 34. Porcentaje de impactos de red sobre los de ataque de un jugador por set 283
Figura 5. 35. Porcentaje de impactos de definición sobre los de ataque de un jugador por set 283
Figura 5. 36. Porcentaje de impactos de red y definición sobre los de ataque de un jugador por set 283
Figura 5. 37. Histograma del total de impactos de red de un jugador por set 284
Figura 5. 38. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de red de un jugador por set 285
Figura 5. 39. Porcentaje de voleas de derecha sobre técnicas de red de un jugador por set 286
Figura 5. 40. Porcentaje de voleas de revés sobre técnicas de red de un jugador por set 286
Figura 5. 41. Porcentaje de bandejas sobre técnicas de red de un jugador por set 286
Figura 5. 42. Porcentaje de dejadas sobre técnicas de red de un jugador por set 286
Figura 5. 43. Distribución porcentual de las técnicas de red 287
Figura 5. 44. Histograma del total de impactos de definición de un jugador por set 289
Figura 5. 45. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de definición de un jugador por set 289
Figura 5. 46. Porcentaje de remates sobre técnicas de definición de un jugador por set 291
Figura 5. 47. Porcentaje de fintas de remate sobre técnicas de definición de un jugador por set 291
Figura 5. 48. Porcentaje de remates por 3 sobre técnicas de definición de un jugador por set 291
Figura 5. 49. Porcentaje de remates por 4 sobre técnicas de definición de un jugador por set 291
Figura 5. 50. Porcentaje de contras de derecha sobre técnicas de definición de un jugador por set 291
Figura 5. 51. Porcentaje de contras de revés sobre técnicas de definición de un jugador por set 291
Figura 5. 52. Distribución porcentual de las técnicas de red 292
Figura 5. 53. Resumen de impactos realizados por un jugador por set 294
Figura 5. 55. Porcentaje de globos según cada categoría de un jugador por set 296
Figura 5. 56. Histograma del total de impactos de una jugadora por set 298
Figura 5. 57. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de una jugadora por set 299
Figura 5. 58. Porcentaje de impactos en ataque de una jugadora por set 300
Figura 5. 59. Porcentaje de impactos en defensa de una jugadora por set 300
Figura 5. 60. Distribución del juego entre ataque y defensa de una jugadora por set 300

Figura 5. 61. Porcentaje de globos sobre el total de impactos de una jugadora por set 301
Figura 5. 62. Histograma del total de impactos de defensa de una jugadora por set 302
Figura 5. 63. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de defensa de una jugadora por set 303
Figura 5. 64. Porcentaje de impactos de fondo sobre los de defensa de una jugadora por set 304
Figura 5. 65. Porcentaje de impactos de pared sobre los de defensa de una jugadora por set 304
Figura 5. 66. Porcentaje de impactos de pared y de fondo sobre los de defensa de una jugadora por set 304
Figura 5. 67. Histograma del total de impactos de fondo de una jugadora por set 305
Figura 5. 68. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de fondo de una jugadora por set 306
Figura 5. 69. Porcentaje de impactos de derecha sobre los de fondo de una jugadora por set 307
Figura 5. 70. Porcentaje de impactos de revés sobre los de fondo de una jugadora por set 307
Figura 5. 71. Porcentaje de impactos de alambrada de derecha sobre los de fondo de una jugadora por set 308
Figura 5. 72. Porcentaje de impactos de alambrada de revés sobre los de fondo de una jugadora por set 308
Figura 5. 73. Porcentaje de impactos de derecha, de revés, de alambrada de derecha y de alambrada de revés sobre los de fondo de un jugador por set 308
Figura 5. 74. Histograma del total de impactos de pared de una jugadora por set 309
Figura 5. 75. Gráfico de Box-Whisker del total de impactos de pared de una jugadora por set 310
Figura 5. 76. Porcentaje de impactos de pared lateral de derecha sobre los de pared de una jugadora por set 312
Figura 5. 77. Porcentaje de impactos de pared lateral de revés sobre los de pared de una jugadora por set 312
Figura 5. 78. Porcentaje de impactos de salida de pared de derecha sobre los de pared de una jugadora por set 312
Figura 5. 79. Porcentaje de impactos de salida de pared de revés sobre los de pared de una jugadora por set 312
Figura 5. 80. Porcentaje de impactos de bajada de pared de derecha sobre los de pared de una jugadora por set 313
Figura 5. 81. Porcentaje de impactos de bajada de pared de revés sobre los de pared de una jugadora por set 313
Figura 5. 82. Porcentaje de impactos de doble pared que abre sobre los de pared de una jugadora por set 313
Figura 5. 83. Porcentaje de impactos de doble pared que cierra sobre los de pared de una jugadora por set 313
Figura 5. 84. Porcentaje de impactos de doble pared que abre con giro sobre los de pared de una jugadora por set 313

Figura 5. 85. Porcentaje de impactos de contra pared sobre los de pared de una jugadora por set 313
Figura 5. 86. Distribución porcentual de los impactos de pared de una jugadora por set 314
Figura 5. 87. Histograma del total de impactos de ataque de una jugadora por set 315
Figura 5. 88. Gráfico de Box-Whisker del total de impactos de ataque de una jugadora por set 316
Figura 5. 89. Porcentaje de impactos de red sobre los de ataque de una jugadora por set 317
Figura 5. 90. Porcentaje de impactos de definición sobre los de ataque de una jugadora por set 317
Figura 5. 91. Porcentaje de impactos de red y definición sobre los de ataque de una jugadora por set 317
Figura 5. 92. Histograma del total de impactos de red de una jugadora por set 318
Figura 5. 93. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de red de una jugadora por set 319
Figura 5. 94. Porcentaje de voleas de derecha sobre impactos de red de una jugadora por set 320
Figura 5. 95. Porcentaje de voleas de revés sobre impactos de red de una jugadora por set 320
Figura 5. 96. Porcentaje de bandejas sobre impactos de red de una jugadora por set 321
Figura 5. 97. Porcentaje de dejadas sobre impactos de red de una jugadora por set 321
Figura 5. 98. Distribución porcentual de los impactos de red de una jugadora por set 321
Figura 5. 99. Histograma del total de impactos de definición de una jugadora por set 323
Figura 5. 100. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de definición de una jugadora por set 323
Figura 5. 101. Porcentaje de remates sobre impactos de definición de una jugadora por set 325
Figura 5. 102. Porcentaje de fintas de remate sobre impactos de definición de una jugadora por set 325
Figura 5. 103. Porcentaje de remates por 3 sobre impactos de definición de una jugadora por set 325
Figura 5. 104. Porcentaje de remates por 4 sobre impactos de definición de una jugadora por set 325
Figura 5. 105. Porcentaje de contras de derecha sobre impactos de definición de una jugadora por set 325
Figura 5. 106. Porcentaje de contras de revés sobre impactos de definición de una jugadora por set 325
Figura 5. 107. Distribución porcentual de los impactos de red de una jugadora por set 326
Figura 5. 109. Porcentaje de globos según cada categoría de una jugadora por set 330
Figura 5. 110. Perfil de juego en categoría masculina y femenina 331

5.1. INTRODUCCIÓN

En este capítulo nos proponemos realizar un análisis que permita definir un perfil de juego según la tipología de los gestos técnicos empleados. Se ha optado, como en casos anteriores, en considerar el set como elemento de agrupación y conteo. Por otra parte, como el interés reside en localizar un perfil del jugador en cuanto a la tipología de golpes que desarrolla en su juego, se han considerado las observaciones realizadas sobre cada jugador. Es por ello, que teniendo en cuenta que se han observado 37 sets y en cada uno participan cuatro jugadores, se han contabilizado 148 participaciones de jugadores, clasificando los distintos tipos de golpes desarrollados en 24 categorías definidas y clasificadas según se recoge en la tabla 5.1.

DEFENSA	FONDO	D	Derecha
		R	Revés
		AD	Alambrada derecha
		AR	Alambrada revés
	PARED	PLD	Pared lateral de derecha
		PLR	Pared lateral de revés
		SPD	Salida pared de derecha
		SPR	Salida pared de revés
		BPD	Bajada pared de derecha
		BPR	Bajada pared de revés
		DPA	Doble pared que abre
		DPAG	Doble pared que abre con giro
		DPC	Doble pared que cierra
		CP	Contra pared
ATAQUE	RED	VD	Volea de derecha
		VR	Volea de revés
		B	Bandeja
		DJD	Dejada
	DEFINICIÓN	R1	Remate
		R2	Finta de remate
		R3	Remate por 3
		R4	Remate por 4
		CD	Contra de derecha
		CR	Contra de revés

Tabla 5. 1. Técnicas de golpeo definidas para la cuantificación de los impactos

Se ha comprobado que el globo constituye una herramienta táctica esencial en el juego del padel. En base a ello, se ha considerado el globo como una alternativa más de ejecución del golpe, considerando a su vez las 24 modalidades anteriores en las que se puede realizar el globo. Aunque es preciso matizar que algunas de las técnicas definidas es opuesta al globo, como ocurre en el caso de la dejada. No obstante, las tablas de recogida de datos y el análisis posterior se han realizado sin tener en cuenta este antagonismo; en dichos casos aparecerá el 0 asociado a este tipo de situaciones en cuanto al número de globos realizados.

Por último, y siguiendo el hilo trazado en capítulos anteriores a raíz de los datos aportados por los estudios de compatibilidad, indicar que se ha diferenciado entre la categoría masculina y femenina, dado que según se dedujo en análisis previos se podía intuir diferencia en el número de impactos ejecutados en los sets jugados por hombres y mujeres, y diferencia clara en la frecuencia en la que se hacía uso del globo en una categoría frente a la otra. Por otra parte, también se había concluido que se apreciaba diferencia significativa en la categoría femenina entre los sets ganadores frente a los perdedores en lo que se refiere al uso de golpes de ataque. Todo lo precedente nos aconseja realizar un estudio por separado de la tipología de golpe en las categorías masculina y femenina.

En resumen, en la categoría masculina se han observado 120 sujetos para los que se han anotado sus golpes atendiendo a la clasificación ya descrita. Para la categoría femenina se han observado un total de 28 sujetos. En ambas categorías se analizará la frecuencia en la que se ejecuta cada tipo de golpe intentando facilitar al final un perfil del golpe en este tipo de competiciones.

5.2. CATEGORÍA MASCULINA

Estudiaremos el volumen (cantidad) y el tipo de golpes que desarrolla un jugador de pádel de élite a lo largo de un set en categoría masculina. Analizaremos los golpes individualmente y agrupados por categorías y subcategorías.

5.2.1. TOTAL DE GOLPES

En la variable total de golpes se computa el número de golpes que desarrolla un jugador de pádel durante el transcurso de un set en un partido de padel profesional. Dicha variable se puede entender atendiendo a los datos estadísticos que aparecen resumidos en la tabla 5.2.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	148,08	10	76,10
Mediana	141,00	20	95,60
Desviación típica	59,85	25	101,25
Asimetría	0,87	30	108,60
Curtosis	0,76	40	123,40
Rango	291,00	50	141,00
Mínimo	51,00	60	153,60
Máximo	342,00	70	174,10
		75	182,75
		80	196,20
		90	231,60

Tabla 5. 2. Número total de impactos de un jugador por set

Como se puede observar, media y mediana se sitúan en valores próximos a 145 golpes (148 y 141 respectivamente, para ser precisos), lo que nos lleva a pensar que es un valor de referencia adecuado. El rango de valores de la variable es amplio (entre 51 y 342), aunque menos del 20% de los jugadores desarrolla más de 200 golpes en un set. La situación descrita se ratifica en la observación del histograma representado en la figura 5.1, en el que se percibe una pequeña asimetría positiva (coeficiente de asimetría 0,87) de la variable y cierto comportamiento leptocúrtico (coeficiente de curtosis de 0,76).

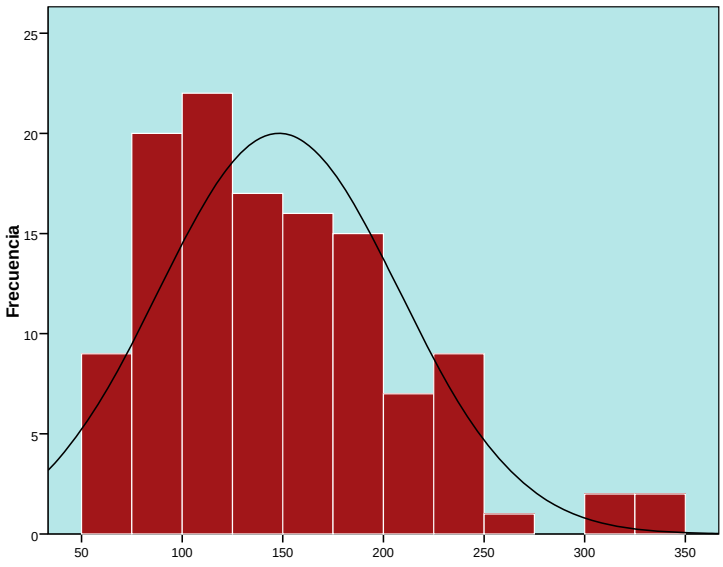


Figura 5. 1. Histograma del total de impactos de un jugador por set

Los datos nos ofrecen una representación óptima del volumen de golpes que un jugador realiza durante un set, lo que nos permite conocer, de manera objetiva, un dato relevante de las exigencias del juego de pádel profesional, pudiendo emplear dicha información en la

planificación del entrenamiento o en la propia situación de competición. De hecho, el empleo de los datos aportados en los diferentes percentiles es una buena referencia. Por ejemplo, el percentil noventa aporta un dato de 232 golpes, lo que nos permitiría cubrir con cierta seguridad el 90% de las situaciones posibles. Otra alternativa que podría ser igual de interesante y productiva es plantear una postura que no se sitúe ni en una posición de mínimos ni excesivamente exigente, lo cual nos podría llevar a diseñar un entrenamiento considerando por set un total de golpes que coincidieran con el percentil 75 (tercer cuartil) que para el caso sería de 183. En conclusión, los datos están ahí y en función de las necesidades podrán ser utilizados.

Concluimos este apartado aportando el gráfico Box-Whisker (ver figura 5.2) asociado a esta variable, que nos permite identificar un conjunto de observaciones anómalas (*outliers*) correspondientes a jugadores y sets con un número muy alto de golpes. En concreto, en orden de menor a mayor, se corresponden con:

- Sujeto 1 del 2º set de la final del Máster PPT de 2008. Golpes: 311.
- Sujeto 3 del 2º set de la final del Máster PPT de 2008. Golpes: 333.
- Sujeto 2 del 3er set de la semifinal 1 del Máster PPT de 2008. Golpes: 342.

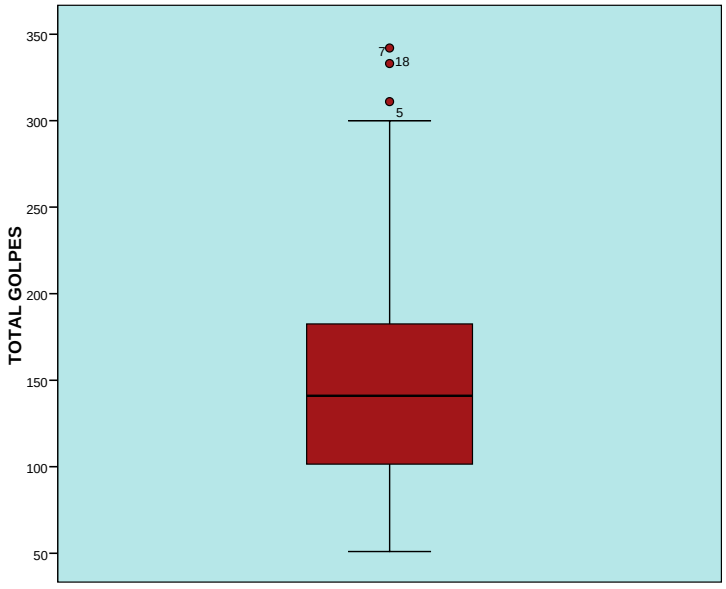


Figura 5. 2. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de un jugador por set

Siguiendo la clasificación de golpes ya presentada, en concreto la que los diferencia en función del lado del campo donde se golpean (fondo o red), sabemos que estos se pueden agrupar en golpes de ataque y golpes de defensa. Para analizar la aportación porcentual de estos dos tipos de golpes al total, analizamos las variables que contabilizan para cada sujeto estudiado el porcentaje de golpes de cada tipo (defensa y ataque) respecto del total de golpes. El estudio de

estas dos variables nos permite presentar la tabla 5.3 con un resumen de algunos de los datos estadísticos más relevantes para conocer las variables en cuestión.

ESTADÍSTICO	ATAQUE	DEFENSA	PERCENTIL	ATAQUE	DEFENSA
Media	50,00	50,00	10	36,69	35,23
Mediana	49,33	50,66	20	41,44	40,14
Desviación típica	11,15	11,15	25	42,63	41,59
Asimetría	-0,02	0,02	30	44,02	43,42
Curtosis	-0,28	-0,28	40	46,24	47,48
Rango	52,56	52,56	50	49,33	50,66
Mínimo	23,91	23,53	60	52,52	53,76
Máximo	76,47	76,09	70	56,58	55,98
			75	58,41	57,37
			80	59,86	58,56
			90	64,77	63,31

Tabla 5. 3. Porcentaje de impactos en ataque y en defensa sobre el total de un jugador por set

Admitiendo la media como representante de cada uno de los porcentajes analizados, concluimos que los golpes de ataque y defensa se producen casi al 50%; en todo caso, y siendo muy rigurosos, algo menos de golpes de ataque que de defensa. Esta situación se reafirma al comparar los histogramas correspondientes a las variables anteriores (figuras 5.3 y 5.4), y casarlo con el hecho de que el coeficiente de asimetría del porcentaje de golpes de ataque es -0,02, poniendo de manifiesto una pequeña asimetría a la izquierda. Este hecho concuerda con la asimetría medida para el caso del porcentaje de golpes de defensa en la que el valor anterior aparece con signo positivo, es decir, ligera tendencia de la curva hacia la derecha. Todo ello se puede observar con relativa comodidad siguiendo las gráficas representadas en las figuras 5.3 y 5.4.

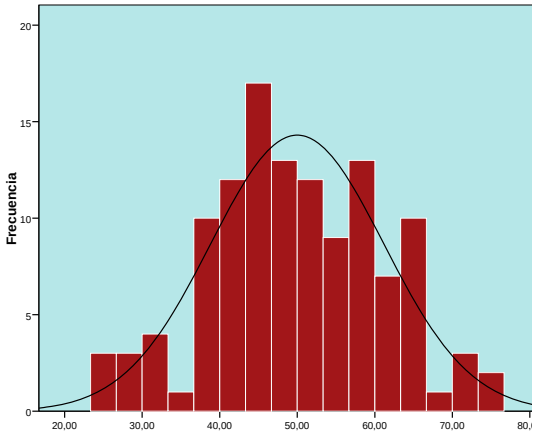


Figura 5. 3. Porcentaje de impactos en ataque de un jugador por set

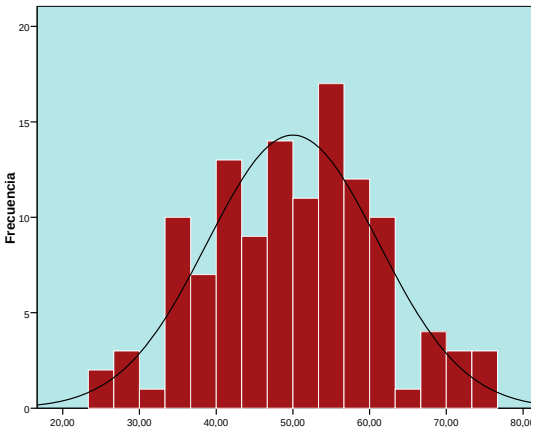


Figura 5. 4. Porcentaje de impactos en defensa de un jugador por set

El resumen a todo lo comentado, sobre la variable total de golpes, lo ilustra la figura 5.5, en la que se representa la composición porcentual de la variable total de golpes de un jugador durante la disputa de un set, atendiendo a una primera clasificación de estos entre ataque y defensa.

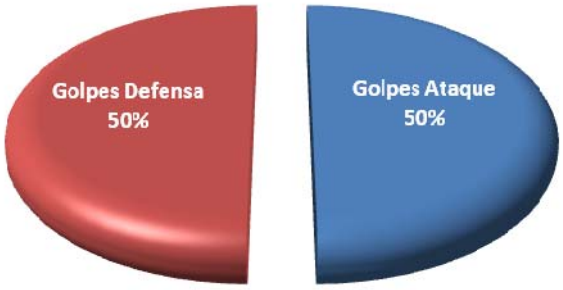


Figura 5. 5. Distribución del juego entre ataque y defensa de un jugador por set

No sería oportuno concluir este análisis sin hablar de los globos, un recurso táctico elemental para todo jugador de pádel. A partir de los datos recogidos en la fase de campo podemos recordar que estos constituyen, en media, un 24,35% sobre el total de golpes ejecutados con acierto. La ilustración que se muestra en la figura 5.6 corresponde al histograma que resume el comportamiento de la variable que acumula el porcentaje de globos sobre el total de golpes. Se intuye un valor de referencia en torno al 25%, lo cual supone que uno de cada cuatro impactos que se realizan correctamente durante un partido de pádel se hacen mediante el recurso al globo. Como dato anecdótico comentar que en algún caso se alcanzan cifras cercanas al 40%, lo que demuestra la importancia de esta herramienta táctica en el deporte del pádel.

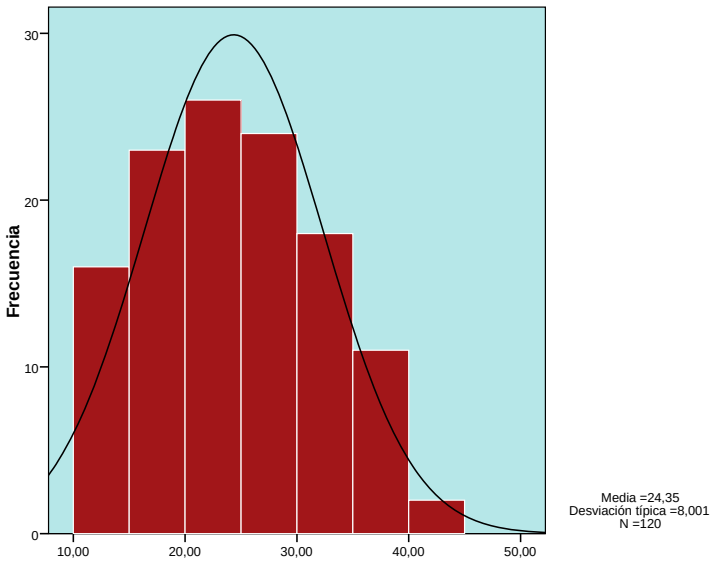


Figura 5. 6. Porcentaje de globos sobre el total de impactos de un jugador por set

5.2.2. GOLPES DE DEFENSA

El esquema seguido en líneas posteriores es análogo al que hemos desarrollado en el epígrafe anterior, esto es, analizaremos la variable que cuenta el número de golpes de defensa para poder valorar la intensidad de esta y, atendiendo a la clasificación de este tipo de golpes (fondo y pared), describiremos su comportamiento distribucional. La variable que cuenta el número de golpes de defensa que ejecuta un jugador en cada set observado tiene un comportamiento que puede ser resumido a partir de los siguientes valores, expuestos en la tabla 5.4.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	73,83	10	37,00
Mediana	67,50	20	43,40
Desviación típica	34,17	25	48,25
Asimetría	1,00	30	52,00
Curtosis	0,937	40	58,40
Rango	156,00	50	67,50
Mínimo	22,00	60	78,60
Máximo	178,00	70	86,00
		75	89,00
		80	97,80
		90	115,90

Tabla 5. 4. Número de impactos en defensa de un jugador por set

Los resultados nos permiten enunciar un comportamiento representado por un valor central situado entre los 68 y 74 golpes en defensa, o dicho de otra manera, un valor central ubicado alrededor de los 70 golpes. Es una variable que presenta cierta asimetría positiva (coeficiente de asimetría igual a 1) que nos pone de evidencia la existencia de observaciones de pequeña frecuencia con valores altos, aunque podemos afirmar que menos del 20% de observaciones realizan más de 98 golpes (percentil 80 igual a 97,80).

En el histograma mostrado en la figura 5.7 se pueden contemplar todas estas cuestiones de manera más intuitiva y directa. En el se percibe con cierta nitidez la asimetría comentada, observando un conjunto de elementos de baja frecuencia situados en la cola derecha de la distribución.

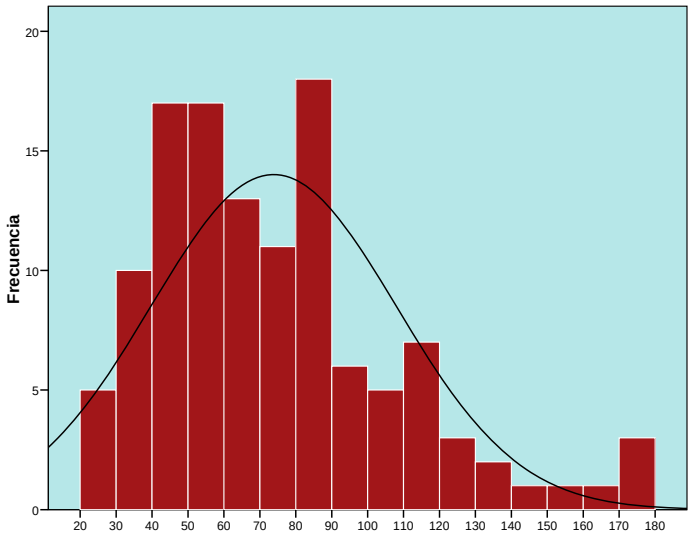


Figura 5. 7. Histograma del total de impactos de defensa de un jugador por set

Todo lo anterior se puede corroborar observando el resultado obtenido a través de la representación del gráfico Box-Whisker que se ilustra en la figura 5.8, que cataloga esas observaciones como anómalas.

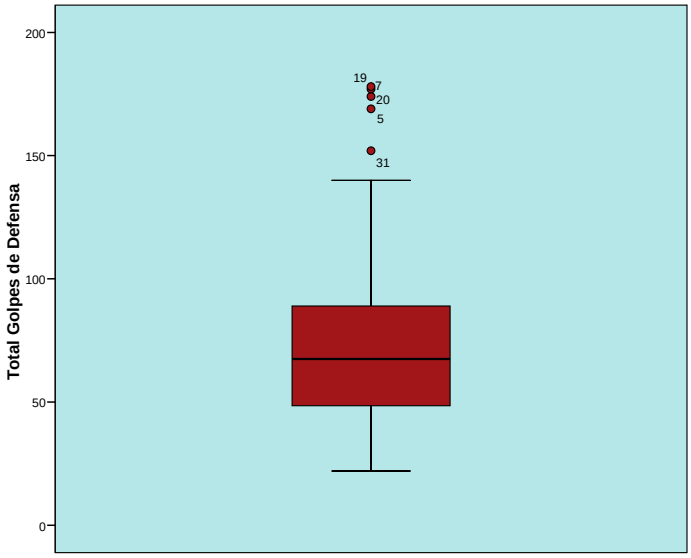


Figura 5. 8. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de defensa de un jugador por set

Dichas irregularidades se corresponden con los sujetos, sets y partidos que se presentan a continuación:

- Sujeto 3 del 3er set de la segunda semifinal del Máster PPT de 2008. Golpes de defensa: 152.
- Sujeto 1 del 2º set de la final del Máster PPT disputada en 2008. Golpes de defensa: 169.

- Sujeto 3 del 2º set de la final del Máster PPT jugada en 2008. Golpes de defensa: 174.
- Sujeto 3 del 3er set de la primera semifinal del Máster PPT de 2008. Golpes de defensa: 177.
- Sujeto 4 del 3er set de la primera semifinal del Máster PPT de la temporada 2008. Golpes de defensa: 178.

En la tabla 5.1 se han presentado las distintas técnicas de golpe agrupadas por categorías. En ella se puede observar como los golpes de defensa han sido clasificados en dos segmentos: golpes de fondo y golpes de pared. La distribución porcentual de los golpes de defensa en los dos grupos enunciados la obtendremos estudiando las variables definidas como porcentaje de golpes de fondo y porcentaje de golpes de pared referidos al total de golpes de defensa. La tabla 5.5 resume el comportamiento de estas dos variables:

ESTADÍSTICO	FONDO - DEFENSA	PARED - DEFENSA	PERCENTIL	FONDO - DEFENSA	PARED - DEFENSA
Media	51,27	48,73	10	39,86	37,04
Mediana	51,07	48,93	20	43,34	40,39
Moda	50,00	50,00	25	45,01	42,21
Desviación típica	9,40	9,40	30	45,95	44,12
Asimetría	0,32	-0,32	40	47,94	46,67
Curtosis	0,58	0,58	50	51,07	48,93
Rango	54,32	54,32	60	53,33	52,06
Mínimo	27,50	18,18	70	55,87	54,05
Máximo	81,82	72,50	75	57,79	54,99
			80	59,61	56,66
			90	62,96	60,14

Tabla 5. 5. Porcentaje de impactos de fondo y de pared en defensa de un jugador por set

En ambos grupos se observa gran homogeneidad, en casi todas las variables estadísticas estudiadas. De hecho, la media y la mediana son prácticamente iguales, aunque algo alejadas de la moda. Presentan muy poca asimetría, lo cual permite deducir que la mayoría de los valores de estas dos variables se encuentran muy centrados. Los correspondientes histogramas que ilustran el comportamiento de ambas variables se observan en las figuras 5.9 y 5.10.

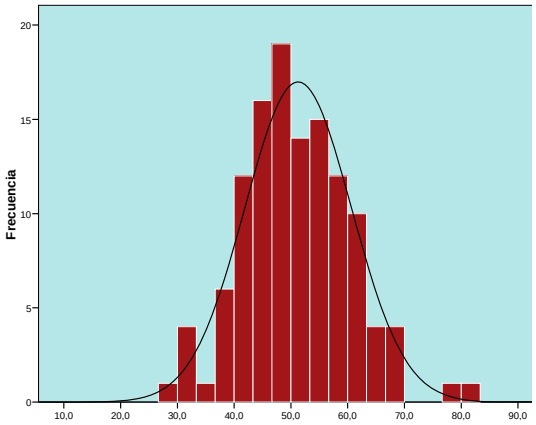


Figura 5. 9. Porcentaje de impactos de fondo sobre los de defensa de un jugador por set

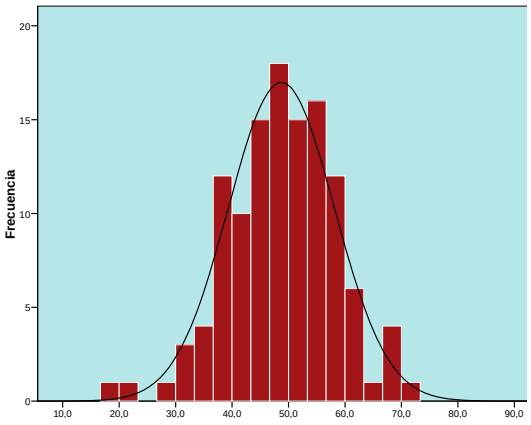


Figura 5. 10. Porcentaje de impactos de pared sobre los de defensa de un jugador por set

La primera hipótesis que podemos extraer es la existencia de un equilibrio en el reparto de golpes en el juego en defensa, aunque con una ligera inclinación a favor de los golpes de fondo (los ejecutados en defensa de manera directa sin la ayuda previa o posterior de ningún elemento del cerramiento permitido por reglamento). Si admitimos que la media puede representar el comportamiento porcentual de los golpes de fondo y de pared, concluiremos que los primeros están presentes en un 51,27% y los segundos en un 48,73% del total de golpes de defensa, lo que ilustramos a través de la representación gráfica de la figura 5.11.

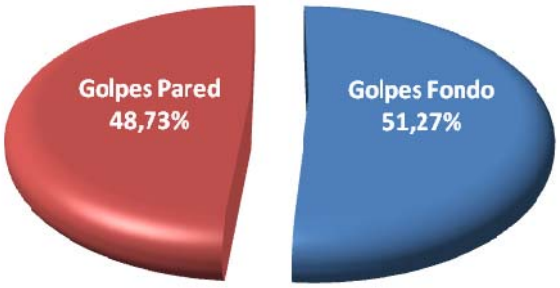


Figura 5. 11. Porcentaje de impactos de pared y de fondo sobre los de defensa de un jugador por set

5.2.2.1. Golpes de fondo

Para el análisis de los golpes de fondo, comenzaremos estudiando el número total de golpes efectuados dentro de esta categoría, para seguidamente desglosar, atendiendo a la clasificación de este segmento, en golpes de derecha, golpes de revés, golpes alambrada de derecha y golpes alambrada de revés, describiendo la presencia porcentual de estas cuatro categorías en el conjunto de golpes de fondo. Como en ocasiones precedentes presentaremos el

comportamiento que describe el número de golpes de fondo a partir de las características expuestas en la tabla 5.6.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	37,14	10	18,00
Mediana	34,00	20	23,20
Moda	24,00	25	24,25
Desviación típica	17,13	30	27,00
Asimetría	1,15	40	30,40
Curtosis	1,73	50	34,00
Rango	94,00	60	38,60
Mínimo	10,00	70	42,00
Máximo	104,00	75	44,75
		80	49,80
		90	58,90

Tabla 5. 6. Número de impactos de fondo de un jugador por set

Los valores centrales de esta variable nos llevan a admitir un número próximo a los 35 golpes de fondo como representativo de los golpes de tal categoría que desarrolla un jugador en un set; tomamos como referencia la media y la mediana, que aunque próximos difieren en sus valores, por lo que un valor entre dichas lecturas se presupone más cercano a la realidad. Aunque el rango en el que se mueve el número de golpes de fondo observados es grande (entre los 10 y los 104 golpes), la clara asimetría positiva de la variable (coeficiente de asimetría de 1,15) y su comportamiento leptocúrtico (coeficiente de curtosis de 1,73) nos lleva a reafirmarnos en el valor aportado como representativo del número de golpes de fondo. En cualquier caso, se observa que en menos del 10% de los casos el número de golpes de fondo es superior a 59 (percentil 90 igual a 58,90). Todas estas afirmaciones se ponen de manifiesto en el histograma que se muestra en la figura 5.12.

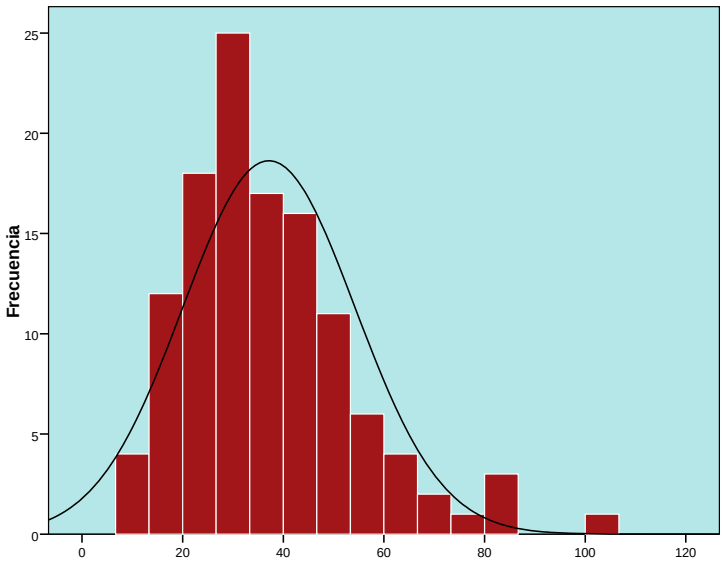


Figura 5. 12. Histograma del total de impactos de fondo de un jugador por set

Los casos que se observan en la cola de la derecha aparecen como observaciones anómalas si los datos se representan siguiendo el criterio de Box-Whisker que aparece esbozado en la figura 5.13.

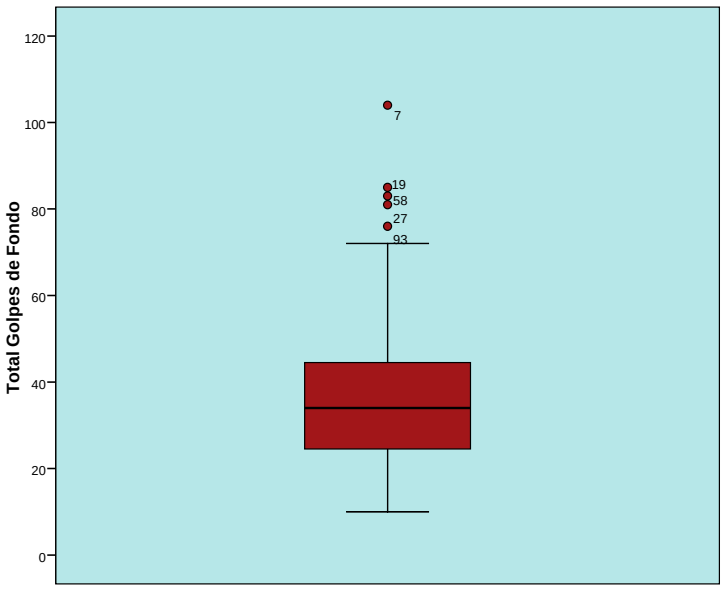


Figura 5. 13. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de fondo de un jugador por set

Según dicha representación las observaciones *outliers* que aparecen en la ilustración se corresponden a las siguientes situaciones:

- Sujeto 1 del 3er set de la semifinal de los XII Internacionales de Euskadi disputados en 2007. Golpes de fondo: 76.

- Sujeto 3 del 2º set de la segunda semifinal del Máster PPT de la temporada 2008. Golpes de fondo: 81.
- Sujeto 3 del 3er set de la primera semifinal del Máster PPT de 2008. Golpes de fondo: 83.
- Sujeto 2 del 2º set de la fase de grupos (B) del Máster PPT celebrado en 2008. Golpes de fondo: 85.
- Sujeto 3 del 2º set de la final del Máster PPT de la campaña 2008. Golpes de fondo: 104.

Indicábamos, al principio del epígrafe, que los golpes de fondo se han clasificado en golpes de derecha, golpes de revés, golpes alambrada de derecha y golpes alambrada de revés. Consideramos a continuación las variables que anotan el porcentaje de este tipo de golpes respecto del total de golpes de fondo, y analizando sus características pretendemos dar una imagen de la distribución porcentual de estos golpes dentro del conjunto de los de fondo. Las características que resumen el comportamiento de las variables citadas se exponen en la tabla 5.7.

		DERECHAS - FONDO	REVESES - FONDO	ALAMBRADAS DE DERECHA - FONDO	ALAMBRADAS DE REVÉS - FONDO
Media		44,64	50,66	1,87	2,82
Mediana		41,10	53,13	0,00	0,00
Moda		33,33	50,00	0,00	0,00
Desviación típica		16,87	16,63	3,05	3,99
Asimetría		0,41	-0,22	2,27	1,60
Curtosis		-0,90	-0,94	7,42	2,12
Rango		63,53	65,40	18,75	17,78
Mínimo		16,47	16,95	0,00	0,00
Máximo		80,00	82,35	18,75	17,78
Percentiles	10	25,00	26,13	0,00	0,00
	20	29,08	34,58	0,00	0,00
	25	30,65	37,50	0,00	0,00
	30	33,33	39,85	0,00	0,00
	40	37,50	46,03	0,00	0,00
	50	41,10	53,13	0,00	0,00
	60	46,70	58,82	0,00	2,60
	70	54,44	60,64	2,55	3,70
	75	57,07	62,99	3,23	4,17
	80	61,98	66,67	3,97	5,40
	90	71,15	70,90	5,99	9,01

Tabla 5. 7. Porcentaje de impactos de cada modalidad de fondo de un jugador por set

Como complemento a esta serie de datos aportamos los correspondientes histogramas asociados a las cuatro variables en estudio (figura 5.14, figura 5.15, figura 5.16 y figura 5.17).

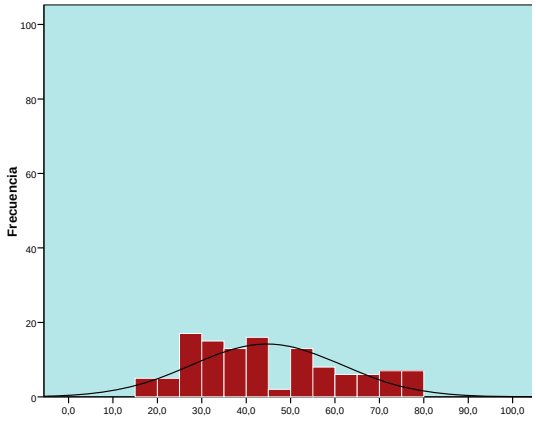


Figura 5. 14. Porcentaje de impactos de derecha sobre los de fondo de un jugador por set

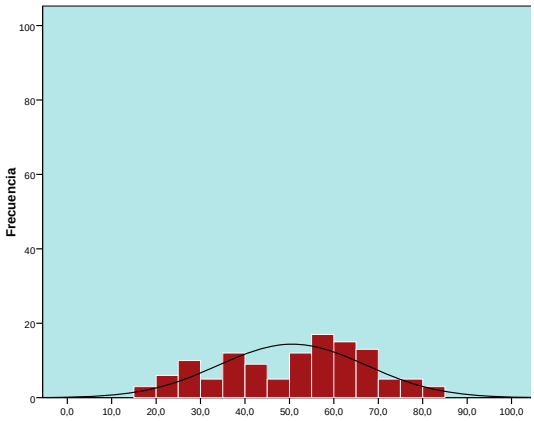


Figura 5. 15. Porcentaje de impactos de revés sobre los de fondo de un jugador por set

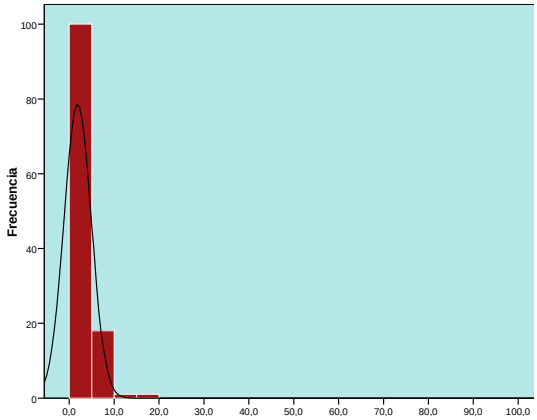


Figura 5. 16. Porcentaje de impactos de alambrada de derecha sobre los de fondo de un jugador por set

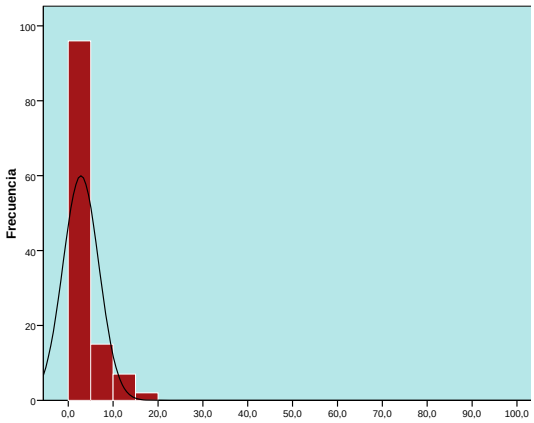


Figura 5. 17. Porcentaje de impactos de alambrada de revés sobre los de fondo de un jugador por set

Admitiendo, como venimos haciendo hasta ahora, las medias de las variables observadas como representantes de la aportación porcentual de cada uno de los tipos de golpes al total de golpes de fondo, indicaremos que la aportación de los golpes de derecha al total de golpes de fondo es del 44,64%, los de revés constituyen el 50,67%, los de alambrada de derecha el 1,87% y los de alambrada de revés el 2,82%. Evidencia que se ilustra en la figura 5.18.

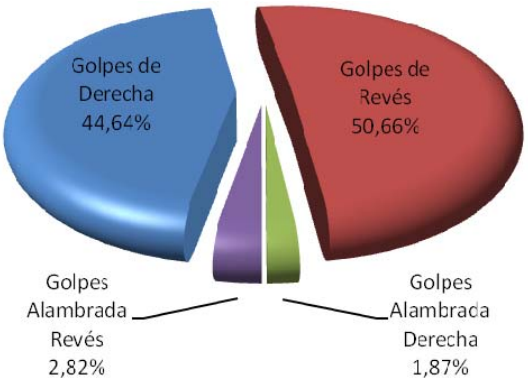


Figura 5. 18. Porcentaje de impactos de derecha, de revés, de alambrada de derecha y de alambrada de revés sobre los de fondo de un jugador por set

Como colofón a este apartado, podemos constatar que son escasas las ocasiones que los jugadores de pádel profesional tienen la oportunidad de devolver la pelota después de que esta haya impactado en la alambrada tras botar en el suelo. Inicialmente podría pensarse que son pocas las situaciones en que los jugadores devuelven la pelota después de hacerlo en la alambrada, consiguiendo una elevada eficiencia de puntos ganadores cuando la pelota se dirige en esa dirección. Pero después de analizar los partidos pormenorizadamente y dada la calidad que atesoran los jugadores estudiados podemos confirmar que no es una situación recurrente y que son escasas las ocasiones en que los jugadores buscan esta opción, dado que el nivel de éxito no es interesante, teniendo presente que a veces el rebote después de golpear la alambrada puede dejar la pelota franca a los rivales.

Por último, volvemos a insistir en la importancia que tiene como herramienta táctica el globo. En esta ocasión, hemos comprobado como el porcentaje de globos desde el fondo supera la media global, lo cual era fácil de advertir, alcanzando cifras muy superiores a las anteriores; en concreto, el 39,5%, en media, de los golpes de fondo son globos.

5.2.2.2. Golpes de pared

Los golpes de pared, como golpes de defensa, son clasificados en un amplio conjunto constituido por 10 técnicas distintas. Comenzaremos este apartado analizando cuantitativamente el comportamiento de la variable que acumula el número de golpes de pared y concluiremos con la distribución del total de estos golpes en las diez clases mencionadas. El comportamiento de la variable que anota el total de golpes de pared puede resumirse a partir de la tabla 5.8.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	36,68	10	15,00
Mediana	35,00	20	20,00
Moda	36,00	25	22,00
Desviación típica	19,60	30	25,00
Asimetría	1,24	40	29,40
Curtosis	2,59	50	35,00
Rango	116,00	60	38,00
Mínimo	4,00	70	44,00
Máximo	120,00	75	46,00
		80	53,60
		90	58,00

Tabla 5. 8. Número de impactos de pared de un jugador por set

Las características de esta variable nos permiten hablar de unos 36 golpes para resumir su comportamiento, teniendo presente que los tres parámetros representativos se mueven en los mismos niveles. De nuevo, aunque el rango de valores observados es grande (de 4 a 120 golpes de pared), podemos afirmar que no más del 10% de los valores observados acumulan más de 58 golpes de pared (percentil 90 igual a 58), lo que apunta que es una variable con mucha dispersión y con valores altos de poca frecuencia hacia la derecha de la curva. El histograma que se ve en la figura 5.19 resume las cuestiones indicadas y otras puestas de relieve en la tabla anterior.

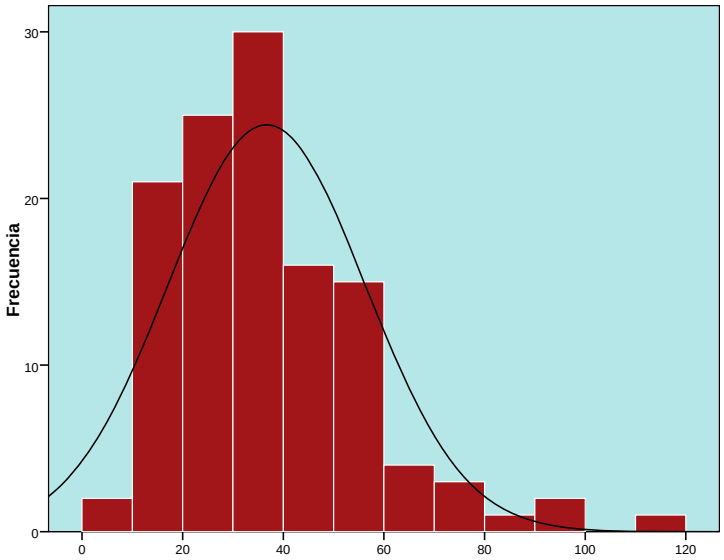


Figura 5. 19. Histograma del total de impactos de pared de un jugador por set

La existencia de un grupo de observaciones que se extienden en la cola derecha de la distribución es compatible con un coeficiente de asimetría de 1,24. Y el hecho de que se acumulen bastantes

observaciones en valores más pequeños de la variable está en consonancia con un valor del coeficiente de curtosis de 2,59. La figura 5.20 retrata el gráfico Box-Whisker, en el que se pueden apreciar fácilmente tres observaciones anómalas por presentar un número alto de golpes de pared, que se identifican con los siguientes hechos:

- Sujeto 3 del 3er set de la primera semifinal del Máster PPT del curso 2008. Golpes de pared: 94.
- Sujeto 1 del 2º set de la final del Máster PPT disputado en 2008. Golpes de pared: 98.
- Sujeto 4 del 3er set de la primera semifinal del Máster PPT jugado en 2008. Golpes de pared: 120.

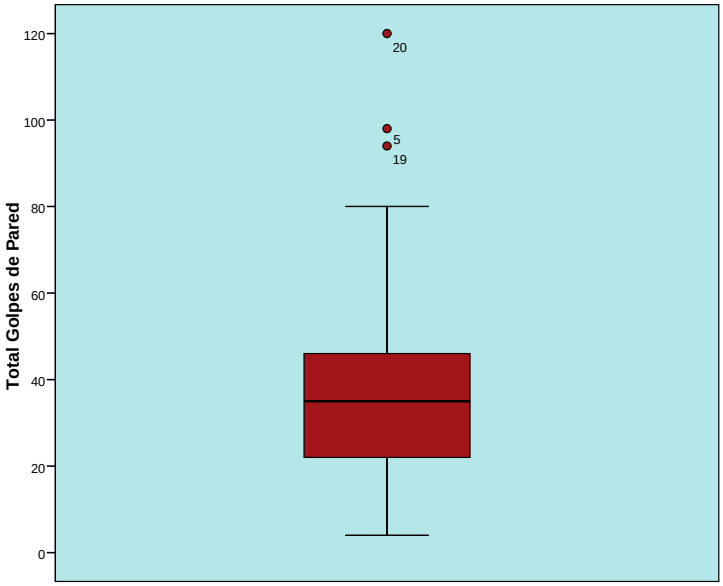


Figura 5. 20. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de pared de un jugador por set

Como ya se ha anticipado, los golpes de pared se han categorizado en 10 modalidades diferentes. Analizamos las variables que acumulan el porcentaje de golpes en cada una de esas categorías respecto del total de golpes de pared. Este análisis nos permitirá obtener la composición porcentual del total de golpes de pared en las diez clases consideradas. La tabla 5.9 resume el comportamiento de las variables mencionadas.

		Pared lateral de derecha - pared	Pared lateral de revés - pared	Salida pared de derecha - pared	Salida pared de revés - pared	Bajada pared de derecha - pared	Bajada pared de revés - pared	Doble pared que abre - pared	Doble pared que abre con giro - pared	Doble pared que cierra - pared	Contra pared - pared
Media		4,64	7,82	21,51	22,87	10,34	1,75	7,94	3,53	8,29	11,3
Mediana		0	4,6	18,83	20,72	7,79	0	7,32	0,62	7	10
Moda		0	0	20	25	0	0	0	0	0	0
Desviación típica		7,73	9,3	11,59	12,8	9,78	2,82	6,16	5,26	6,81	8,52
Asimetría		2,07	1,37	0,83	1,095	1,05	2,23	0,84	2,08	0,6	0,8
Curtosis		5,03	1,72	0,9	1,766	0,77	6,58	0,63	5,58	-0,39	0,09
Rango		42,11	43,75	57,14	75	45	16,67	27,27	30	28,26	35,38
Mínimo		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Máximo		42,11	43,75	57,14	75	45	16,67	27,27	30	28,26	35,38
Percentiles	10	0	0	8,41	9,09	0	0	0	0	0	0
	20	0	0	12,76	12,82	0	2,37	0	0	3,76	0,3
	25	0	0	14,29	13,33	0	3,42	0	3,04	4,55	2,55
	30	0	0	15,6	14,29	0	4,44	0	4	5,79	3,08
	40	0	1,91	17,07	16,91	0	5,8	0	5,3	8,23	5,78
	50	0	4,6	18,83	20,72	0	7,32	0,62	7	10	7,79
	60	0	7,47	22,73	25	1,28	9,04	2,75	9,28	11,35	10,88
	70	5,96	10,53	26,56	28,22	2,25	10,53	4,52	11,98	14,29	14,17
	75	8,38	12,43	28,49	29,74	2,79	11,11	5,26	13,29	16,52	16,5
	80	10,57	16,34	30,4	31,75	3,43	11,84	7	14,5	17,82	17,95
	90	16,07	21,39	36,23	40	5,69	16,5	12,17	18,35	24,46	24,72

Tabla 5. 9. Porcentaje de impactos de cada modalidad de pared de un jugador por set

Seguiremos la misma metodología de considerar la media del porcentaje de participación de cada tipo de golpe en el total de golpes de pared como la aportación de dicho tipo de golpe al total de golpes de pared, consiguiendo así la distribución de los golpes de pared respecto de los diez tipos en los que han sido clasificados. Los histogramas asociados a los porcentajes en los que cada tipo de golpe de pared aporta al total de este tipo de golpes se muestran en la figura 5.21, figura 5.22, figura 5.23, figura 5.24, figura 5.25, figura 5.26, figura 5.27, figura 5.28, figura 5.29 y figura 5.30.

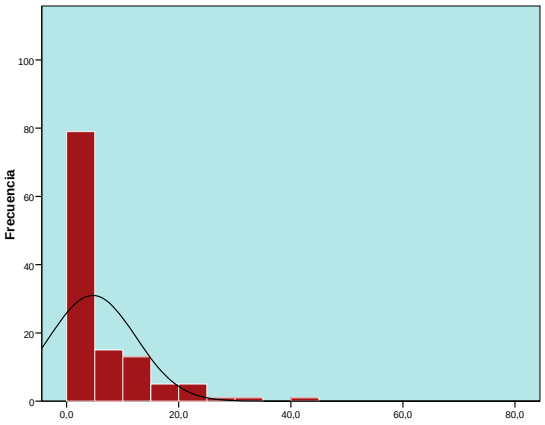


Figura 5. 21. Porcentaje de impactos de pared lateral de derecha sobre los de pared de un jugador por set

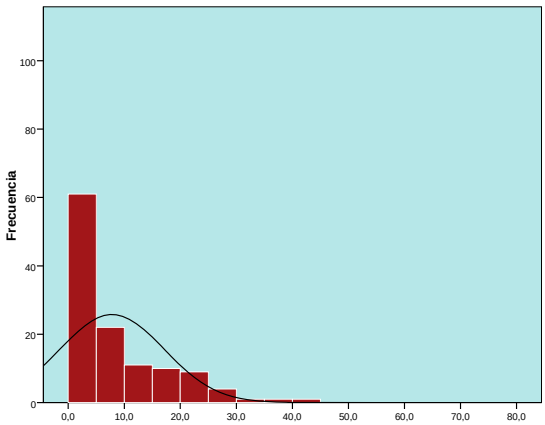


Figura 5. 22. Porcentaje de impactos de pared lateral de revés sobre los de pared de un jugador por set

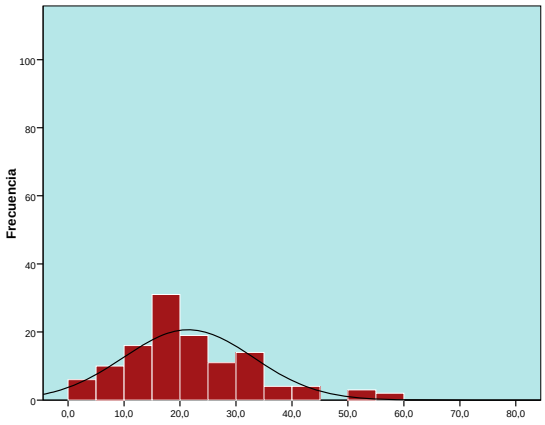


Figura 5. 23. Porcentaje de impactos de salida de pared de derecha sobre los de pared de un jugador por set

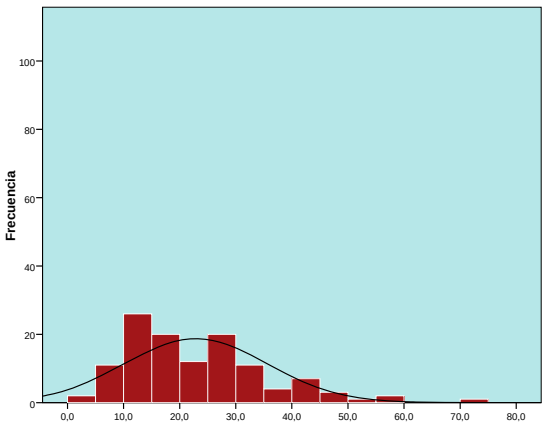


Figura 5. 24. Porcentaje de impactos de salida de pared de revés sobre los de pared de un jugador por set

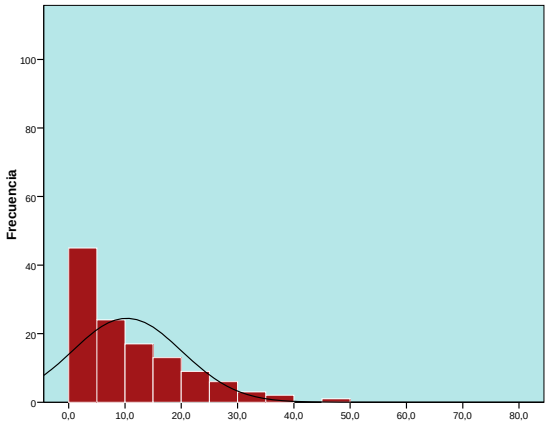


Figura 5. 25. Porcentaje de impactos de bajada de pared de derecha sobre los de pared de un jugador por set

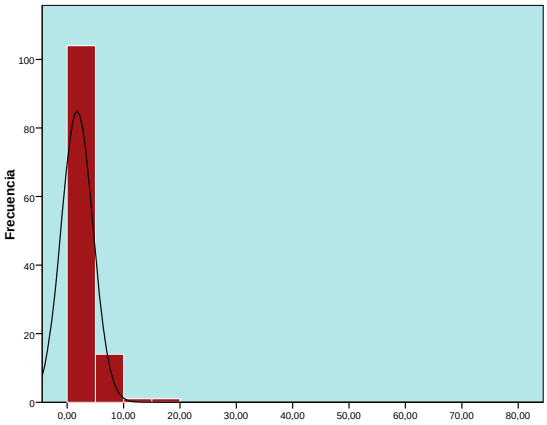


Figura 5. 26. Porcentaje de impactos de bajada de pared de revés sobre los de pared de un jugador por set

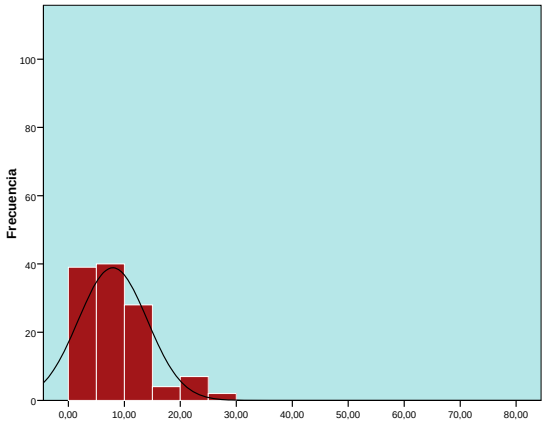


Figura 5. 27. Porcentaje de impactos de doble pared que abre sobre los de pared de un jugador por set

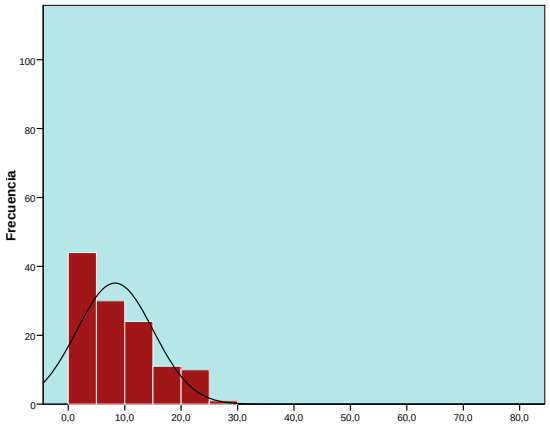


Figura 5. 28. Porcentaje de impactos de doble pared que cierra sobre los de pared de un jugador por set

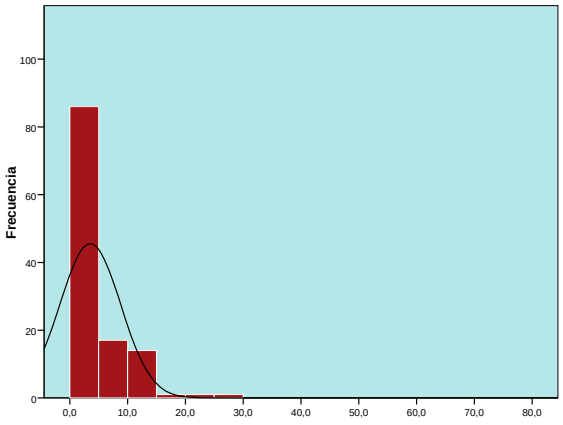


Figura 5. 29. Porcentaje de impactos de doble pared que abre con giro sobre los de pared de un jugador por set

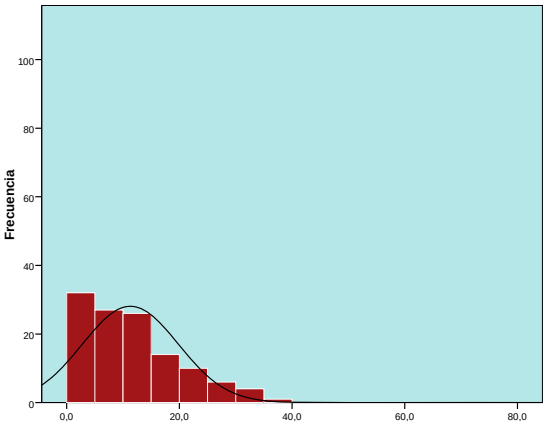


Figura 5. 30. Porcentaje de impactos de contra pared sobre los de pared de un jugador por set

Las características de simetría, curtosis, acumulaciones de frecuencias en posiciones bajas o altas, etc., pueden observarse en la tabla 5.9 y complementarse con los histogramas aportados.

Al igual que en casos precedentes, concluiremos el aparatado representando la distribución porcentual de los golpes de pared según las diez clases de golpes considerados mediante un gráfico tipo quesito (figura 5.31) en el que se pueden observar gráfica y analíticamente el peso de cada técnica de las que componen los golpes de pared.

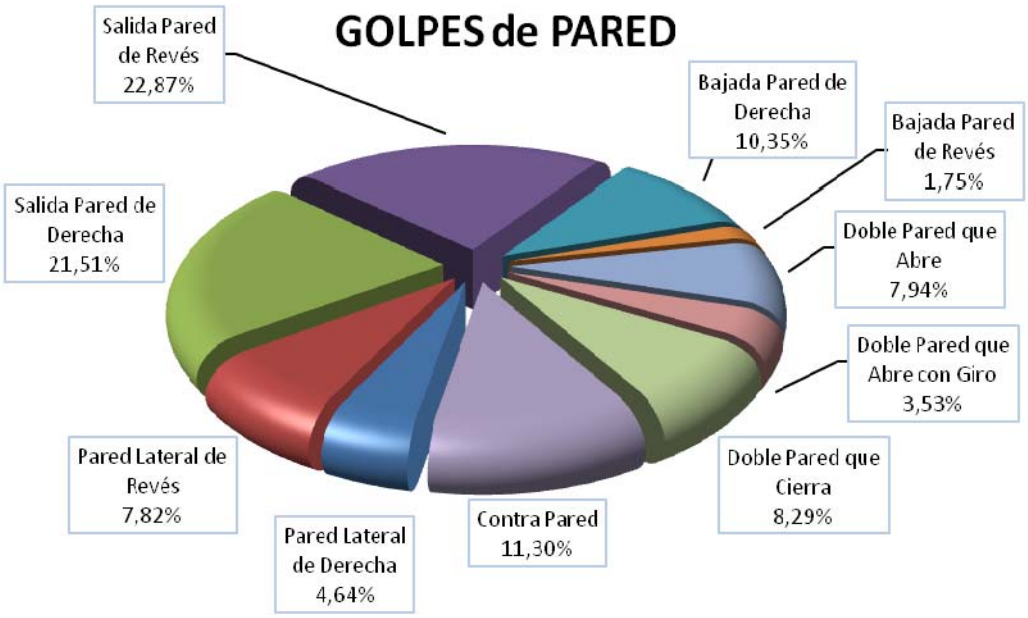


Figura 5. 31. Distribución porcentual de las técnicas de pared

De la observación de dicho reparto se puede concluir uno de los objetivos de nuestro análisis: comprobar si existen diferencias apreciables entre la doble pared que abre con y sin giro. Debemos concluir que no hemos encontrado parámetros de peso que indiquen cual de las dos opciones es más favorable. Dicho esto, es importante matizarlo apuntando que en el 66% de las ocasiones se ejecuta esta técnica sin giro, es decir, una de cada tres situaciones planteadas se resuelve con giro.

Merece la pena destacar el elevado porcentaje de situaciones que se solventan recurriendo a la contra pared, puesto que el riesgo es elevado si no se ejecuta con los parámetros adecuados. También es significativo que se juega casi el doble de impactos de pared lateral de revés que de derecha, máxime cuando en la mayoría de los supuestos el juego se vuelca hacia la derecha. La explicación a esta situación a priori contradictoria se debe a la presencia de jugadores zurdos que siempre juegan en el lado de la derecha, golpeando únicamente de derecha tras rebote de la pelota en la pared lateral.

Como ocurre en las categorías anteriores, un amplio conjunto de golpes de pared son ejecutados como globos. En este caso, la variable que computa

el porcentaje de golpes de pared ejecutados como globos nos arroja un valor del 53%, en media, de globos. Dicho dato es necesario interpretarlo correctamente por comparación con ese mismo dato en los golpes de fondo. En esta ocasión, es considerablemente superior, por consiguiente, se puede confirmar que se juega un mayor porcentaje de globos después de que la pelota rebote en alguna de las paredes.

5.2.3. GOLPES DE ATAQUE

Los golpes de defensa, salvo la derecha y el revés, están condicionados por el entorno de juego, ya sea por rebote previo o posterior al contacto sobre la alambrada, pared lateral o fondo. Es por ello que el abanico de técnicas es mucho más extenso que el que podemos encontrar en otros deportes de raqueta; vasta variedad consecuencia directa del entorno de juego, aunque no dejan de ser una extensión de los clásicos golpeos de derecha y revés apoyados en alguno de los elementos del entorno. Sin embargo, es en ataque donde se encuentra la mayor riqueza en cuanto a recursos técnicos que nos ofrece esta modalidad deportiva, puesto que a las clásicas voleas de derecha y revés se incorporan otras opciones, algunas exclusivas del pádel. Al estar delimitado por un recinto cerrado el campo reglamentario de juego ningún golpe es imposible de devolver, de manera que tenemos que buscar otras alternativas para dificultar la devolución por parte de los rivales. Entran en juego otras técnicas como el golpe de bandeja, de víbora, de remate por 3, para traérsela, buscando el bote próximo a la alambrada, ...

Gracias a esa variedad de técnicas a las que podemos recurrir cuando nos encontramos próximos a la red, hemos estimado conveniente crear dos subgrupos que nos permitan entender mejor las distintas opciones que nos permite esta disciplina. Hemos distinguido entre aquellas técnicas que buscan el mantenimiento de la bola dificultando la devolución por parte de los rivales, de aquellas otras que persiguen la consecución del punto en disputa. De esta forma se han formado las subcategorías siguientes: golpes de red y golpes de definición. La diferencia básica entre ellas radica en el intento de cerrar el punto a nuestro favor o no.

Analizamos en este apartado el número de golpes de ataque, describiendo las cuestiones más importantes, para concluir con la distribución de este tipo de golpes atendiendo a las categorías de golpes de red y de definición. El comportamiento de la variable que acumula el número de golpes de ataque puede ser resumido con los valores contenidos en la tabla 5.10.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	74,26	10	36,00
Mediana	66,00	20	45,20
Moda	58,00	25	49,50
Desviación típica	35,58	30	53,30
Asimetría	1,22	40	59,40
Curtosis	2,60	50	66,00
Rango	216,00	60	73,60
Mínimo	19,00	70	87,00
Máximo	235,00	75	94,00
		80	102,80
		90	121,90

Tabla 5. 10. Número de impactos en ataque de un jugador por set

Los valores centrales de esta variable nos sitúan en torno a los 70 golpes, aunque se trata de una variable muy dispersa, como se pone de manifiesto con un valor muy grande de la desviación típica (35,58) y un amplio rango de valores con una longitud de 216 con valores mínimo y máximo de 19 y 235 respectivamente. En el histograma de la figura 5.32 se pone de manifiesto esta situación apreciándose con claridad la asimetría que arroja esta variable.

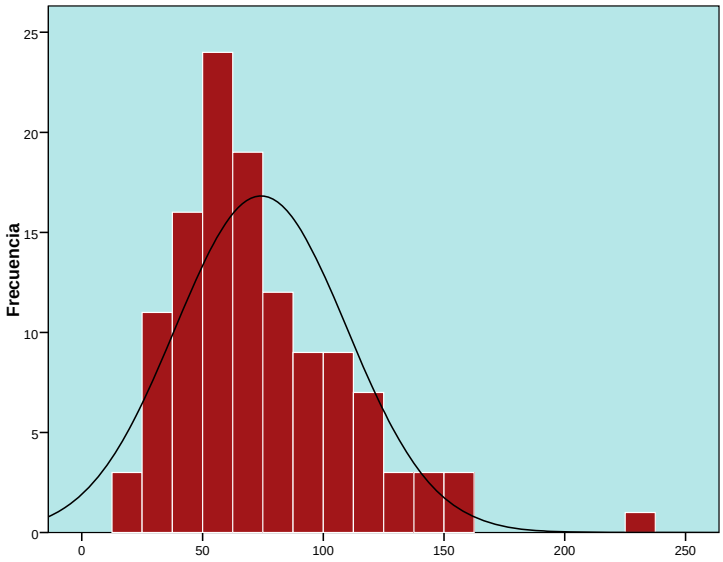


Figura 5. 32. Histograma del total de impactos de ataque de un jugador por set

De la observación del gráfico se deduce la existencia de pocas observaciones con un número muy alto de golpes de ataque, circunstancia que nos lleva a valores muy altos de parámetros de dispersión. En el gráfico de Box-Whisker que se ilustra en la figura 5.33 se identifica esa observación extrema, en concreto:

- Sujeto 2 del 3er set de la primera semifinal del Máster PPT celebrado en 2008. Golpes de ataque: 235.

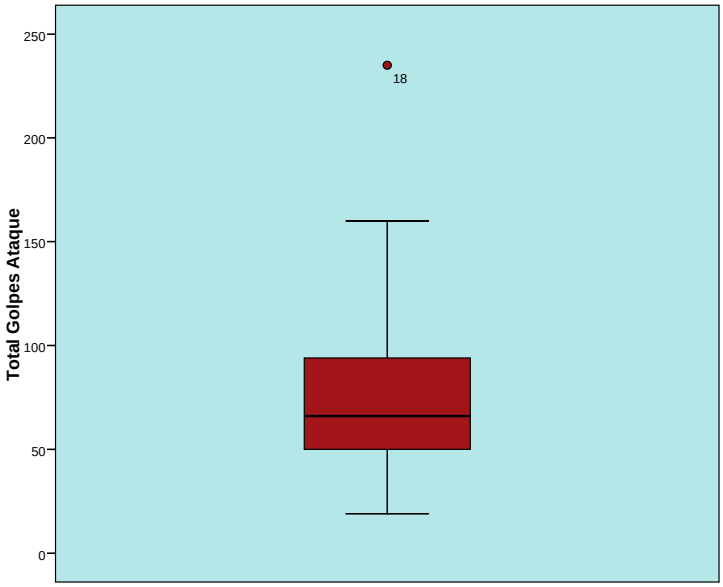


Figura 5. 33. Gráfico de Box-Whisker del total de impactos de ataque de un jugador por set

Recordemos que los golpes de ataque han sido clasificados como golpes de red y de definición, razón por la que analizaremos a continuación las variables que almacenan el porcentaje de este tipo de golpes respecto del total de golpe de ataque. La tabla 5.11 resume el comportamiento de dichas variables.

ESTADÍSTICO	RED - ATAQUE	DEFINICIÓN - ATAQUE	PERCENTIL	RED - ATAQUE	DEFINICIÓN - ATAQUE
Media	85,11	14,89	10	74,42	4,01
Mediana	85,31	14,69	20	77,08	7,18
Moda	75,00	25,00	25	79,08	7,98
Desviación típica	8,41	8,41	30	80,36	8,75
Asimetría	-0,51	0,51	40	83,33	11,59
Curtosis	-0,12	-0,12	50	85,31	14,69
Rango	39,13	39,13	60	88,41	16,67
Mínimo	60,00	0,87	70	91,25	19,64
Máximo	99,13	40,00	75	92,02	20,92
			80	92,82	22,92
			90	95,99	25,58

Tabla 5. 11. Porcentaje de impactos de cada modalidad de ataque de un jugador por set

Las medias de los porcentajes de golpes de red y definición se corresponden con los valores de 85,11% y 14,89% respectivamente. Datos que dan pié a aventurarnos en extraer una primera consecuencia. La mayoría de los impactos que ejecutan jugadores profesionales cuando se encuentran en la red son de mantenimiento, dejando sólo un 15% de los golpes para tratar de

definir el punto a su favor; esto supone que mentalmente el jugador está predispuesto a conservar la bola en juego sin tratar de precipitarse en decantar el punto de su lado, y sólo cuando las opciones de cerrarlo son claras se decide a ejecutar golpes de definición. Los histogramas para estas dos variables se pueden observar en las figuras 5.34 y 5.35.

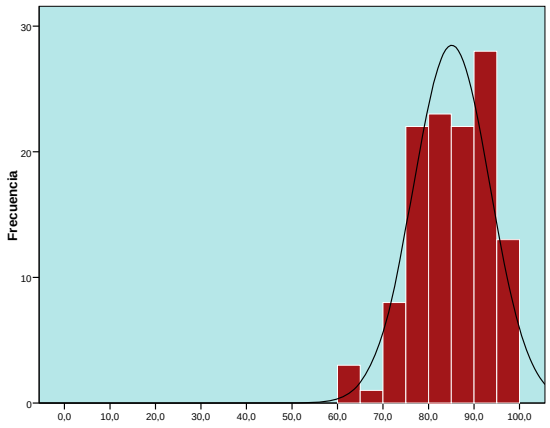


Figura 5. 34. Porcentaje de impactos de red sobre los de ataque de un jugador por set

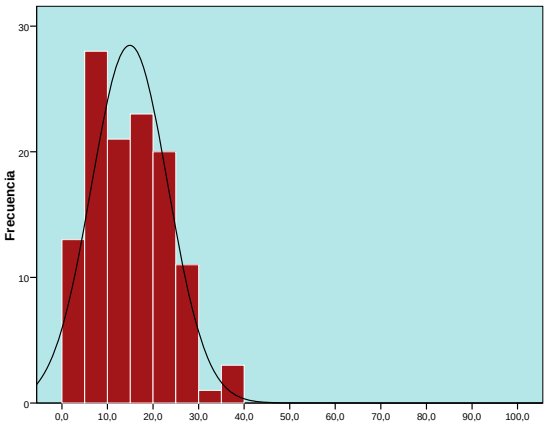


Figura 5. 35. Porcentaje de impactos de definición sobre los de ataque de un jugador por set

Los anteriores gráficos ponen de manifiesto de forma evidente la asignación de porcentajes enunciada anteriormente y que queda recogida en la figura 5.36.

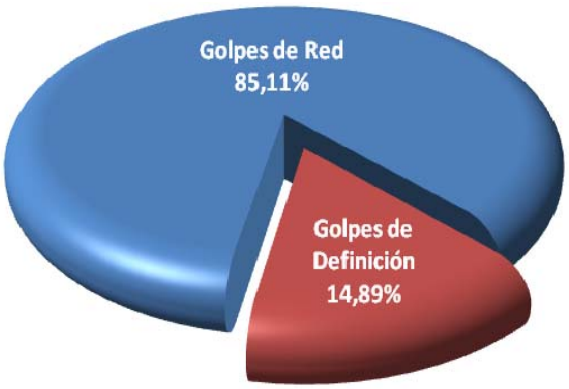


Figura 5. 36. Porcentaje de impactos de red y definición sobre los de ataque de un jugador por set

5.2.3.1. Golpes de red

Como una clase de golpes de ataque, se han presentado los golpes de red, que a su vez se han subdividido en volea de derecha, volea de revés, bandeja y dejada. Analizaremos en este epígrafe el número total de golpes de red y su distribución según las clases en las que se han subdividido. Las

características de la variable que acumula el total de golpes de red se recogen en la tabla 5.12.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	64,48	10	29,00
Mediana	56,50	20	35,40
Desviación típica	34,06	25	40,00
Asimetría	1,23	30	43,30
Curtosis	2,16	40	51,40
Rango	199,00	50	56,50
Mínimo	12,00	60	64,00
Máximo	211,00	70	71,00
		75	86,50
		80	92,60
		90	113,60

Tabla 5. 12. Número de impactos de red de un jugador por set

Los valores centrales de esta variable nos llevan a hablar de unos 60 golpes, como representante del número de golpes que se ejecutan en la modalidad red. Los valores de la desviación típica (34,06) y el rango de valores observados (mínimo de 12 y máximo de 211) nos hace pensar que se trata de una variable dispersa. Sin embargo la luz arrojada por el histograma (figura 5.37), y el gráfico Box-Whisker (figura 5.38) nos permiten mantener la afirmación en cuanto a la representación por la que hemos optado.

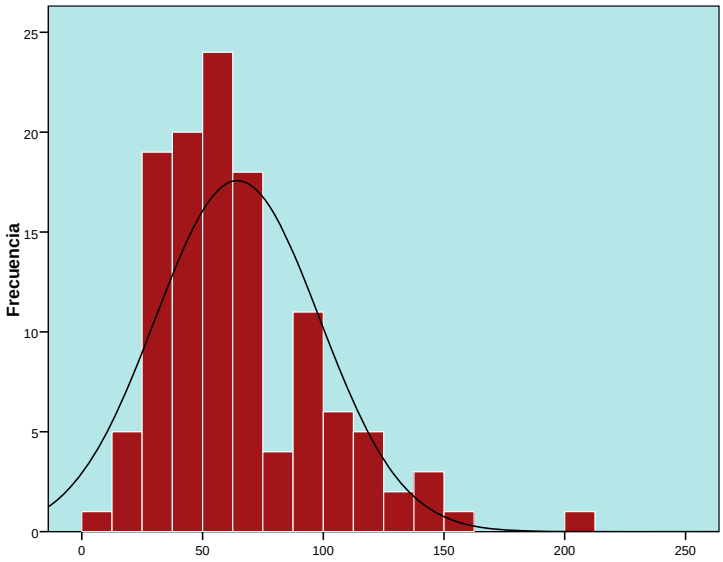


Figura 5. 37. Histograma del total de impactos de red de un jugador por set

Se trata de una distribución claramente asimétrica (coeficiente de asimetría 1,23) con un comportamiento leptocúrtico (coeficiente de curtosis 2,16). El valor anómalo observado se corresponde con:

- Sujeto 2 del 3er set de la primera semifinal del Máster PPT en 2008. Golpes de red: 211.

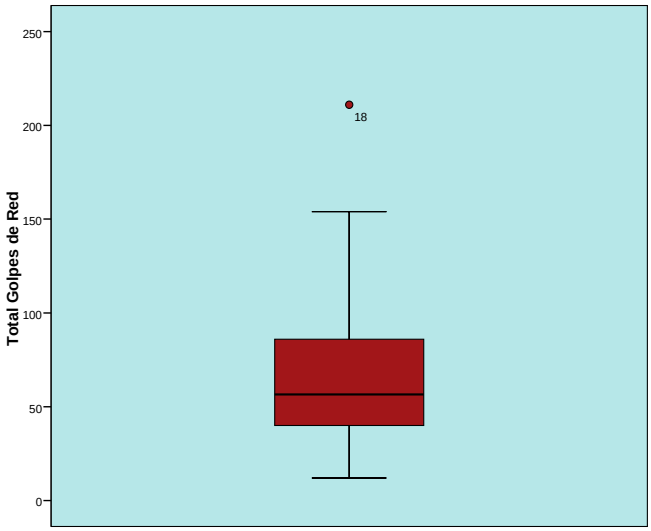


Figura 5. 38. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de red de un jugador por set

Si consideramos las variables porcentaje de golpes de volea derecha, porcentaje de golpes de volea de revés, porcentaje de golpes de bandeja y porcentaje de golpes de dejada, con el porcentaje calculado sobre el total de puntos de red, su análisis nos permitirá determinar la distribución porcentual del total de golpes de red según los cuatro tipos de golpes en los que han sido clasificados. La tabla 5.13 resume el comportamiento de estas variables.

		DERECHA - RED	REVÉS - RED	BANDEJAS - RED	DEJADAS - RED
Media		31,69	38,86	28,89	0,56
Mediana		31,11	39,31	29,54	0,00
Moda		33,33	50,00	0,00	0,00
Desviación típica		9,94	10,11	13,97	1,31
Asimetría		0,88	0,011	-0,31	3,09
Curtosis		2,02	-0,60	-0,66	10,95
Rango		61,21	46,69	56,34	7,84
Mínimo		12,12	15,38	0,00	0,00
Máximo		73,33	62,07	56,34	7,84
Percentiles	10	20,06	25,40	6,44	0,00
	20	23,58	28,16	17,27	0,00
	25	25,04	30,84	20,00	0,00
	30	26,00	32,67	21,92	0,00
	40	28,16	36,49	25,58	0,00
	50	31,11	39,31	29,54	0,00
	60	33,33	42,01	34,44	0,00
	70	34,83	44,95	38,10	0,00
	75	36,64	46,07	39,45	0,00
	80	39,86	48,32	41,74	0,98
	90	43,66	51,27	47,29	1,82

Tabla 5. 13. Porcentaje de impactos de cada modalidad de red de un jugador por set

Las características analíticas expuestas en la tabla anterior se pueden observar con mayor nitidez a partir de los histogramas asociados a estas variables (figura 5.39, figura 5.40, figura 5.41, figura 5.42 y figura 5.43).

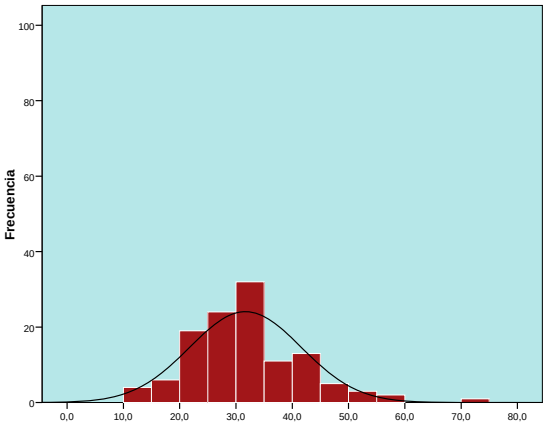


Figura 5. 39. Porcentaje de voleas de derecha sobre técnicas de red de un jugador por set

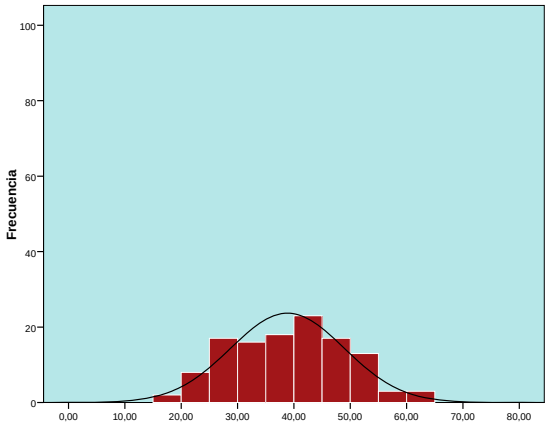


Figura 5. 40. Porcentaje de voleas de revés sobre técnicas de red de un jugador por set

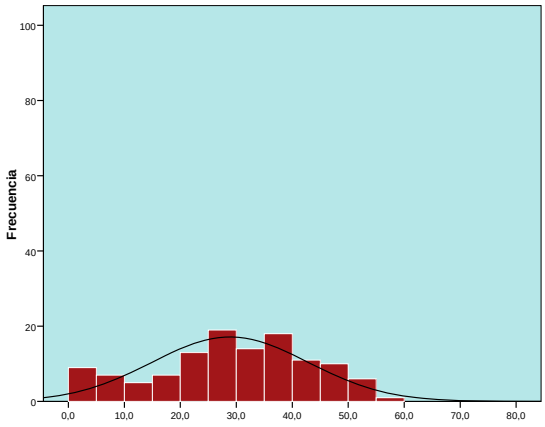


Figura 5. 41. Porcentaje de bandejas sobre técnicas de red de un jugador por set

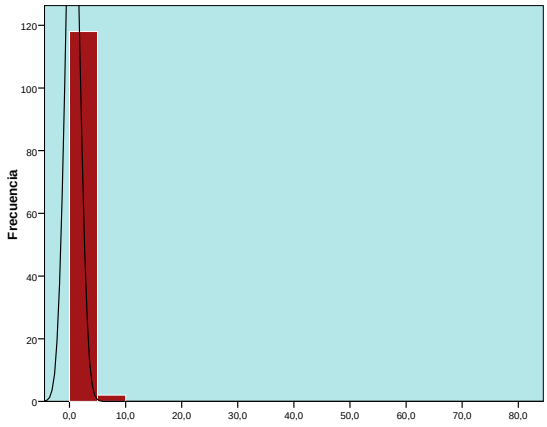


Figura 5. 42. Porcentaje de dejadas sobre técnicas de red de un jugador por set

El análisis de los valores, de cada una de las variables anteriores y de los histogramas asociados a cada una de ellas, nos permite concluir que la distribución porcentual de la variable que contabiliza el total de puntos de red puede admitirse asignando a los golpes de volea de derecha un 31,69%, a los golpes de volea de revés un 38,86%, a los golpes de bandeja un 28,89% y a los golpes de dejada un 0,56%. Esta situación queda reflejada en la figura 5.43.

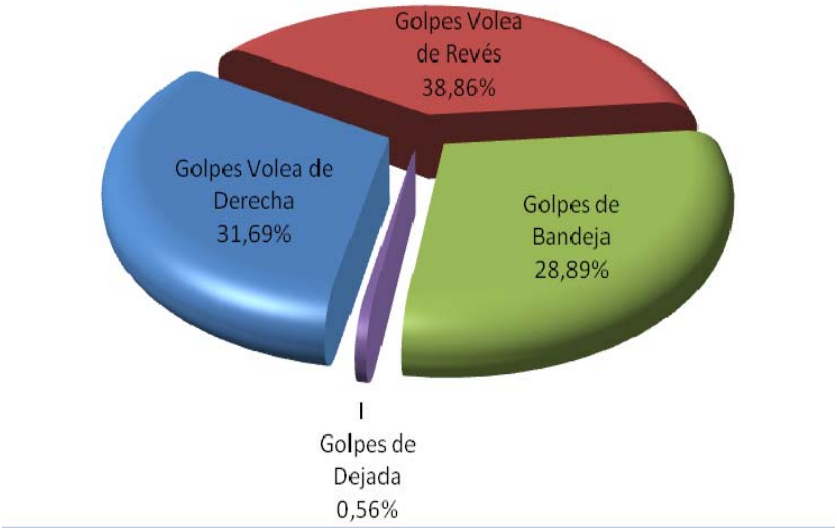


Figura 5. 43. Distribución porcentual de las técnicas de red

Esta información nos aporta un concepto adicional alrededor de esta categoría: la dejada no es una alternativa de juego, ni efectiva ni, por lo tanto, recurrente. La distancia entre el fondo de la pista y la red es muy corta, y si además tenemos presente que hablamos de jugadores profesionales con una preparación física exquisita, podemos entender el comportamiento de los jugadores de pádel profesional en cuanto a la dejada como alternativa de juego. Es una opción que se usa de manera excepcional ante situaciones de juego concretas, como consecuencia del desequilibro espacial de los contrarios, de su lejanía a la red y de la posibilidad de control del golpe procedente de los rivales.

Sin embargo, algo que se intuía, cobra más importancia si cabe, nos referimos a la bandeja. Conviene recordar que el uso del golpe de bandeja permite mantener la posición cercana a la red y, en consecuencia, la posibilidad de seguir atacando, presionando a los rivales intentando forzar el error. Con porcentajes de participación similares a las voleas de derecha y de revés, aunque algo inferiores.

En lo que se refiere a globos como forma de desarrollo de los golpes de red, podemos concluir, tras analizar la variable que computa el porcentaje de globos dentro de los golpes de red que, en media, el 3,5% del total de golpes de red son ejecutados como globos. La consecuencia de este dato es obvia: casi no se juegan globos cuando los jugadores están cercanos a la red, aunque es un recurso para tratar de sorprender a los rivales si tienen una posición ventajosa respecto a la nuestra. Es una clara situación en la que los dos equipos están cerca de la red voleando, y con este golpe se busca que los oponentes pasen a la zona defensiva, siempre y cuando se haya ejecutado de manera apropiada.

5.2.3.2. Golpes de definición

Dentro de esta categoría se han incluido las técnicas que se ejecutan pensando en ganar el punto, como son el remate, la finta de remate, el remate por 3, y el remate por 4. Los dos últimos incluidos en esta clasificación no corresponden a técnicas que se ejecuten con el propósito de cerrar el punto a nuestro favor, sino que como consecuencia de las características de este deporte se producen situaciones en las que a pesar de jugar golpes de definición no se consigue cerrar el punto a favor, posibilitando a los rivales jugar a la contra, que en muchos casos son casi definitivos, puesto que sorprenden a los primeros con golpes muy próximos a la red. Nos referimos a los golpes de contra de derecha y de contra de revés.

Siguiendo el mismo hilo conductor que en ocasiones precedentes, analizaremos el total de golpes de definición y su composición porcentual en atención a las seis clases que conforman este grupo. El comportamiento de la variable que contabiliza el total de golpes de definición puede resumirse con la tabla 5.14 en la que se exponen algunos datos estadísticos asociados a esta.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	9,78	10	3,00
Mediana	9,00	20	5,00
Moda	6,00	25	6,00
Desviación típica	5,64	30	6,00
Asimetría	0,80	40	7,00
Curtosis	0,54	50	9,00
Rango	28,00	60	11,00
Mínimo	1,00	70	12,00
Máximo	29,00	75	13,00
		80	14,00
		90	17,90

Tabla 5. 14. Número de impactos de definición de un jugador por set

La baja frecuencia con la que ocurren los golpes de definición se refleja en los valores contenidos en la tabla, de donde se puede aceptar como valor central representativo de este tipo de golpes el 9. El histograma asociado a esta variable (figura 5.44) ratifica un comportamiento asimétrico positivo y algo leptocúrtico.

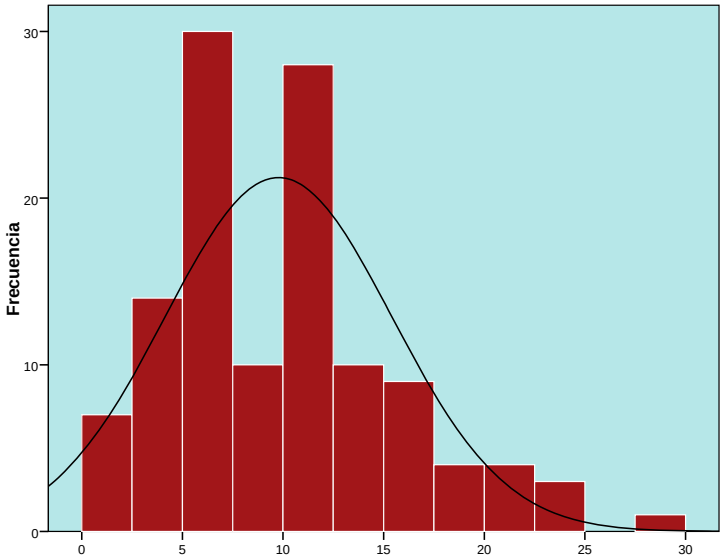


Figura 5. 44. Histograma del total de impactos de definición de un jugador por set

Los valores anómalos observados en la cola de la derecha, donde se sitúan las observaciones con muchos golpes de definición se presentan en el gráfico Box-Whisker que se contempla en la figura 5.45 y se corresponde a los hechos que se relacionan a continuación:

- Sujeto 2 del 3er set de la primera semifinal del Máster PPT Máster en 2008. Golpes de definición: 24.
- Sujeto 1 del 2º set de la segunda semifinal del Máster PPT jugado en 2008. Golpes de definición: 24.
- Sujeto 2 del 2º set de la fase de grupos correspondiente al grupo A del Máster PPT disputado en 2008. Golpes de definición: 24.
- Sujeto 1 del 3er set de la primera semifinal de los XII Internacionales de Euskadi de 2007. Golpes de definición: 29.

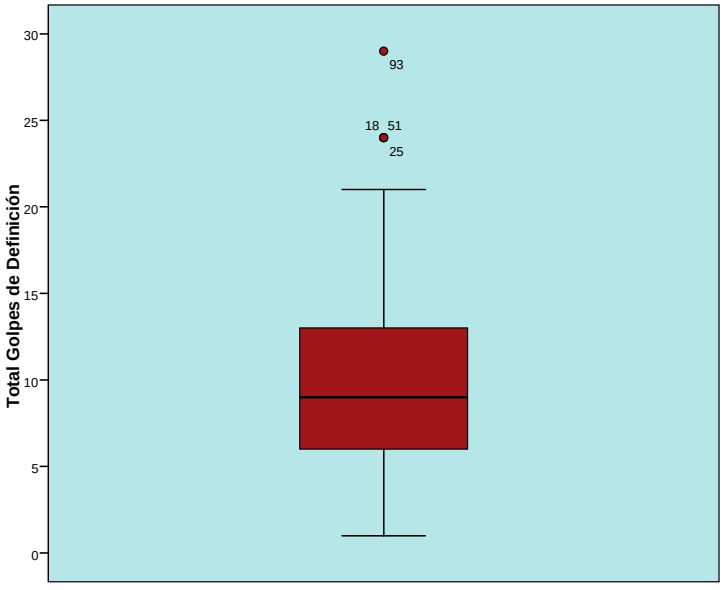


Figura 5. 45. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de definición de un jugador por set

La tabla 5.15 recoge el comportamiento de las variables que acumulan el porcentaje de golpes en cada una de las categorías en las que han sido clasificados los golpes de definición, en referencia al total de estos golpes.

		REMATES - DEFINICIÓN	FINTAS DE REMATE - DEFINICIÓN	REMATES POR 3 - DEFINICIÓN	REMATES POR 4 - DEFINICIÓN	CONTRAS DE DERECHA - DEFINICIÓN	CONTRAS DE REVÉS - DEFINICIÓN
Media		35,02	11,13	23,07	5,16	16,01	9,59
Mediana		33,33	7,41	19,37	0,00	9,09	6,25
Moda		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Desviación típica		21,62	13,89	20,25	8,86	19,43	13,71
Asimetría		0,51	1,42	0,56	1,89	1,64	3,04
Curtosis		0,55	1,98	-0,68	3,18	2,98	15,38
Rango		100,00	66,67	72,73	40,00	100,00	100,00
Mínimo		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Máximo		100,00	66,67	72,73	40,00	100,00	100,00
Percentiles	10	0,83	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	20	16,97	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	25	20,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	30	25,00	0,00	6,81	0,00	0,00	0,00
	40	28,57	0,00	16,14	0,00	7,14	0,00
	50	33,33	7,41	19,37	0,00	9,09	6,25
	60	38,46	11,06	25,00	0,00	13,91	8,33
	70	46,05	16,67	33,33	7,38	17,36	12,50
	75	50,00	18,18	38,33	8,33	25,00	14,29
	80	50,00	21,43	42,62	10,96	32,66	18,07
	90	62,25	32,85	50,00	16,67	45,40	25,00

Tabla 5. 15. Porcentaje de impactos de cada modalidad de definición de un jugador por set

Seguiremos la estrategia de considerar la media como representativa del porcentaje en el que aparece cada tipo de golpe en el total de golpes de definición, aunque se traten de variables con una alta dispersión y con una baja frecuencia, situación que además de poderse observar en la tabla anterior, se pone de manifiesto con los correspondientes histogramas, representados en la figura 5.46, figura 5.47, figura 5.48, figura 5.49, figura 5.50 y figura 5.51.

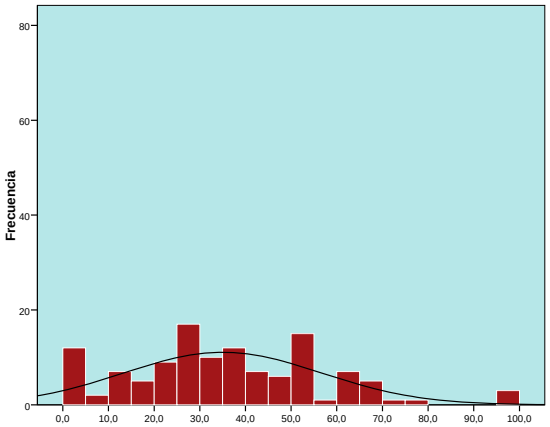


Figura 5. 46. Porcentaje de remates sobre técnicas de definición de un jugador por set

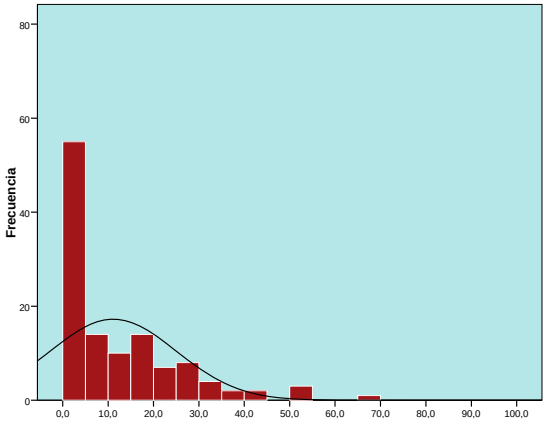


Figura 5. 47. Porcentaje de fintas de remate sobre técnicas de definición de un jugador por set

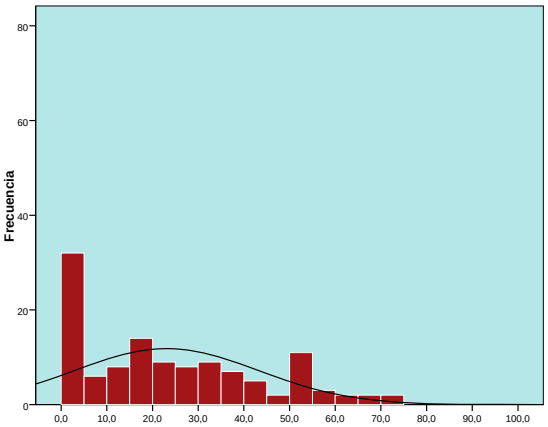


Figura 5. 48. Porcentaje de remates por 3 sobre técnicas de definición de un jugador por set

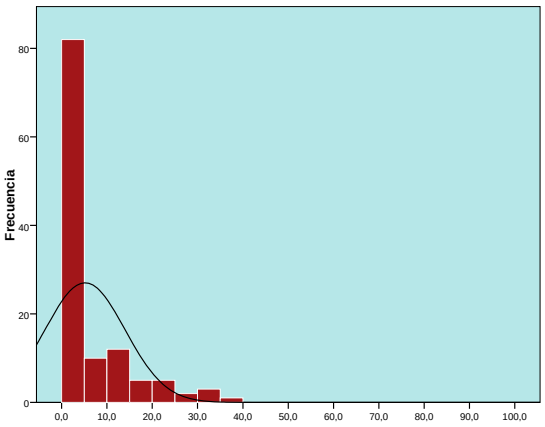


Figura 5. 49. Porcentaje de remates por 4 sobre técnicas de definición de un jugador por set

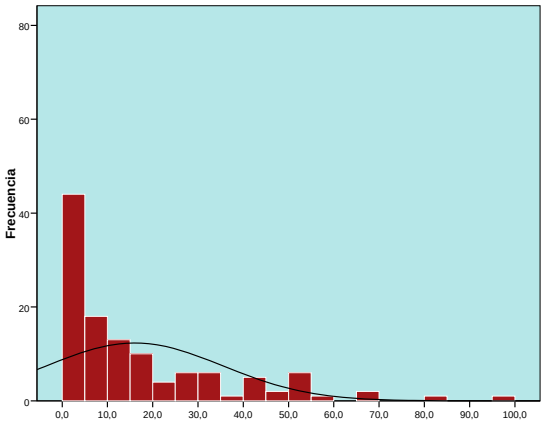


Figura 5. 50. Porcentaje de contras de derecha sobre técnicas de definición de un jugador por set

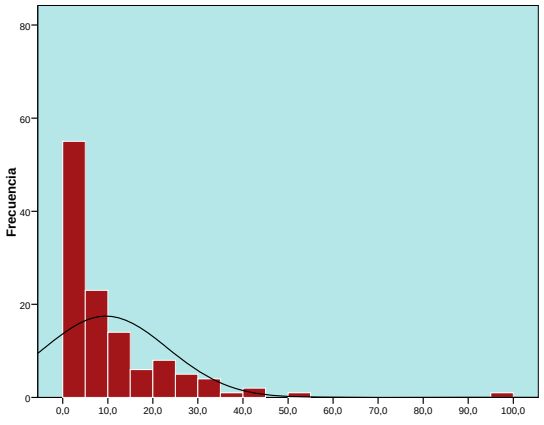


Figura 5. 51. Porcentaje de contras de revés sobre técnicas de definición de un jugador por set

Con la representación del porcentaje en el que participa cada tipo de golpe en el total de golpes de definición, podemos realizar el gráfico de la

figura 5.52, comprobando gráficamente la distribución porcentual de los golpes de definición en ataque durante un set.

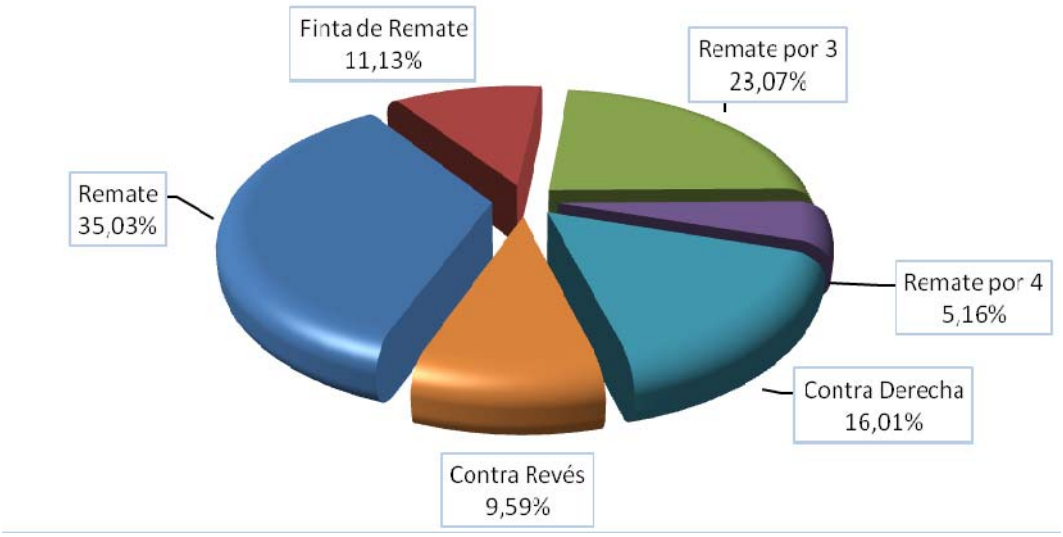


Figura 5. 52. Distribución porcentual de las técnicas de red

Podemos afirmar que de cada tres golpes de definición empleados uno de ellos es un remate para traerse la bola a campo propio. Aunque lo más interesante de la ilustración anterior es comprobar cómo a nivel profesional se barajan todas las alternativas que se conocen, puesto que lo importante de cara al éxito en el juego, no es contar con un excelente golpe, sino disponer de numerosos recursos técnicos que permitan decidir en cada ocasión cuál de ellas es la mejor alternativa en función de la posición de los jugadores rivales en la pista y de muchas otras variantes. Es interesante destacar que más de un 25% de los golpes se realizan de contra, aunque si tenemos presente que muchos de los remates por 4 se producen de contra, podríamos estar hablando de un porcentaje cercano al 30%, lo que viene a significar que casi 1 de cada 3 golpes se produce de contra, lo que ratifica la dificultad que conlleva definir los puntos en este deporte.

Como dato final en este apartado, indiquemos que, en media, el 1,4% de golpes de definición son globos. De manera similar a los golpes de red, es prácticamente insignificante el porcentaje de globos que se juegan en este apartado, lo cual es fácil de presuponer, puesto que las diferentes opciones de remate no tienen sentido de globo. La mayoría de las opciones de globo dentro de este apartado se limitan a la contra, bien al salir por la puerta en un remate por tres, o bien cuando no se alcanza la bola en buenas condiciones de presionar al rival ante un remate. Se puede entender dicha circunstancia como una situación en la que se sorprende al rival y, por consiguiente, una situación poco recurrida al estar su eficacia supeditada a situaciones especiales de juego.

5.2.4. RESUMEN DE GOLPES DE UN JUGADOR EN UN SET

Dada la amplitud de este tercer análisis, consideramos que la mejor fórmula para entender cómo se desarrolla el juego en función de las técnicas que ejecutan los jugadores, es la visual. Aportaremos un esquema gráfico (figura 5.53) que nos proporcionará de manera clara y resumida los porcentajes de técnicas realizadas correctamente, individualmente y agrupadas en función de las categorías en las que se segmentaron al comienzo de la investigación. El gráfico recoge, además de la mencionada distribución, algunos valores de las variables que contabilizan en cada clase el número total de golpes. Aprovechando dicha ilustración, dibujaremos un escenario para el jugador de pádel profesional en categoría masculina, en el que destacarían las situaciones que se apuntan seguidamente:

1. No hay diferencias ostensibles entre el ataque y la defensa, repartiendo el tiempo de juego y los golpes de manera equitativa (50%). Los jugadores pasan el mismo tiempo defendiendo desde el fondo de la pista que presionando a los rivales desde la red. En ambos casos, las medias de golpes coinciden con valores próximos a 74.
2. De igual forma, cuando el jugador se encuentra en el fondo de la pista no siente predilección entre disputar los golpes antes o después de que reboten en algunas de las paredes. Será la situación del juego la que determinará la decisión de golpear antes o después de pared.
3. Previo al rebote de la pared, hay cierta inclinación de los jugadores de red en buscar el revés de los rivales, aunque habría que matizar que influye el hecho de que un número importante de set se disputan con un jugador zurdo, lo que provoca incertidumbre en los datos recabados sobre reveses y derechas.
4. El equilibrio se mantiene cuando nos referimos a las salidas de pared. Tanto les da realizar las salidas de pared de derecha como de revés.
5. Ya en la red, como cabría esperar, existe un porcentaje muy elevado a favor de los golpes de red frente a los de definición, que aunque escaso podríamos afirmar es bastante significativo.
6. Al igual que en defensa, el jugador de pádel demuestra una clara preferencia en dirigir el juego hacia la volea de revés cuando el rival se encuentra en red. Entendemos que con una clara intención táctica que busca la acción menos decisiva del contrario.
7. Respecto a la bandeja, el golpe más carismático de este deporte, el porcentaje es muy notorio, testimoniando la importancia que esta técnica tiene en el desarrollo de esta modalidad deportiva. Se trata de un golpe que permite mantener la situación de ataque y en muchas ocasiones provoca el error del contrario.
8. Es en los golpes de definición donde reside el mayor bagaje padelístico de la categoría masculina. No en vano todas las técnicas catalogadas dentro de este grupo disfrutan de unos porcentajes de participación bastante relevantes, dando por hecho que es más importante tener un buen repertorio de golpes que uno o dos muy buenos. A estos niveles hay que evitar ser previsibles ya que la condición física de estos jugadores, junto a las características del entorno de juego, hacen que un jugador en buen estado de forma pueda alcanzar cualquiera de las pelotas ejecutadas por los rivales, aunque sean de definición.

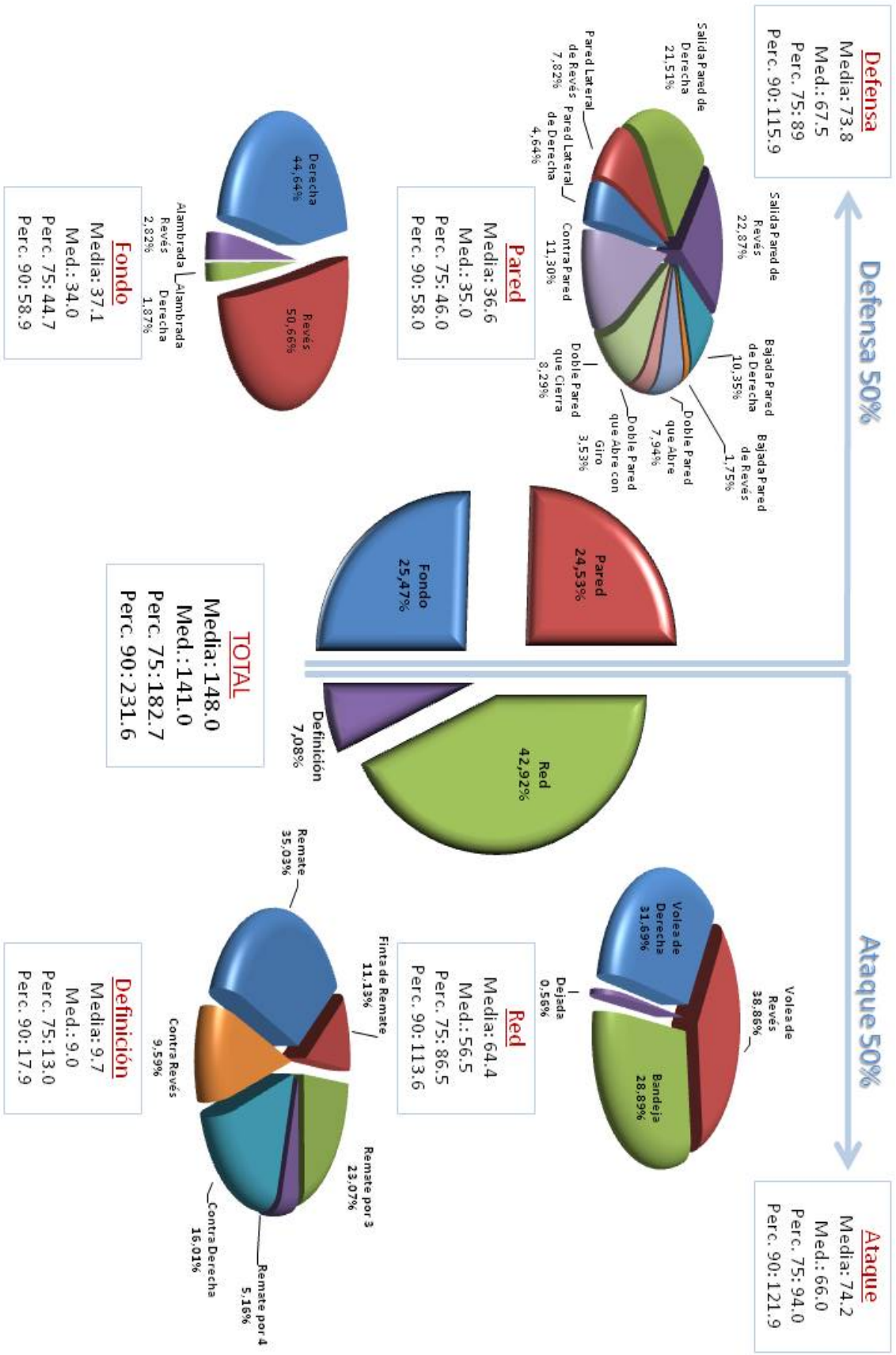


Figura 5. 53. Resumen de impactos realizados por un jugador por set

Proponemos a continuación la tabla 5.16 en la que quedan reflejados todos los tipos de golpes considerados (24 tipos de golpes) y respecto de ellos determinamos la distribución porcentual del total de golpes. De la misma forma aportamos un intervalo de confianza al 95% en el que se encuentra el valor de participación porcentual de cada tipo de golpe en el conjunto de todos los golpes estudiados.

TIPOLOGÍA DE GOLPE	PORCENTAJE (%)	INTERVALO DE CONFIANZA AL 95% PARA EL VALOR ESTIMADO DEL PORCENTAJE	
		INFERIOR	SUPERIOR
Derecha	11,23	10,30	12,15
Revés	13,05	11,94	14,15
Alambrada derecha	0,46	0,33	0,60
Alambrada revés	0,73	0,54	0,93
Pared lateral de derecha	1,08	0,77	1,39
Pared lateral de revés	1,85	1,45	2,24
Salida pared de derecha	5,41	4,77	6,04
Salida pared de revés	5,46	4,87	6,04
Bajada pared de derecha	2,54	2,09	2,99
Bajada pared de revés	0,41	0,30	0,51
Doble pared que abre	1,96	1,68	2,24
Doble pared que abre con giro	0,91	0,67	1,14
Doble pared que cierra	2,13	1,78	2,48
Contra pared	2,80	2,36	3,24
Volea de derecha	13,02	12,31	13,73
Volea de revés	16,38	15,38	17,37
Bandeja	13,27	11,87	14,67
Dejada	0,25	0,15	0,35
Remate	2,38	2,08	2,69
Finta de remate	0,83	0,63	1,04
Remate por 3	1,91	1,53	2,29
Remate por 4	0,32	0,23	0,42
Contra de derecha	0,95	0,73	1,16
Contra de revés	0,69	0,52	0,86

Tabla 5. 16. Porcentaje e intervalo de confianza al 95% de los 24 golpes considerados de un jugador por set

Como resumen de los golpes ejecutados como globos, recordemos que estos constituyen, en media, un 24,35% del total de golpes, que en número, podemos resumir indicando que son en torno a 36 globos en un set. O de otra manera, si consideramos la variable que contabiliza el número de globos en un set, esta variable presenta las siguientes características recogidas en la tabla 5.17.

NÚMERO DE GLOBOS	
Media	36,29
Mediana	31,50
Percentil 75	47,75
Percentil 90	61,90

Tabla 5. 17. Número de globos de un jugador por set

Además, la forma en la que se ejecuta un globo admite la clasificación de globos de fondo, de pared, de red y de definición. La distribución porcentual de los globos, ejecutados en un set, se ajusta al esquema recogido en la ilustración de la figura 5.54, cuyo dibujo es tan clarificador que habla por si solo, aunque convendría aclarar algunas cuestiones. Como cabría esperar casi todos los globos se juegan desde el fondo de la pista, dejando un porcentaje muy escaso, de algo más del 5%, para situaciones comprometidas cuando los 4 jugadores se encuentra en la red, en la que puede resultar beneficioso para quien lo pone en práctica ejecutar un globo para alejar de la red a sus opositores. Conviene resaltar que se juega un porcentaje más elevado de globos tras rebote en las paredes que de forma directa sin rebote previo al impacto sobre alguna de las paredes perimetrales del entorno de juego.

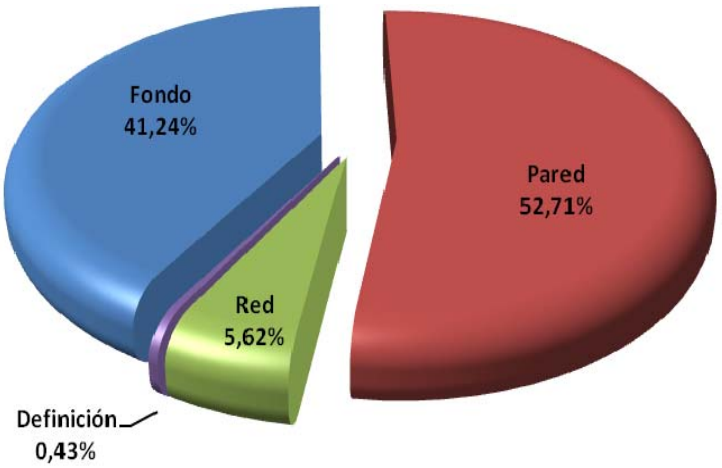


Figura 5. 54. Porcentaje de globos según cada categoría de un jugador por set

5.3. CATEGORÍA FEMENINA

Este apartado está dedicado al estudio de la cantidad y los tipos de golpes que desarrolla una jugadora de pádel de élite en un set. El esquema que se seguirá será básicamente el mismo que el definido para la categoría masculina: analizaremos los golpes por tipología con las agrupaciones correspondientes a la clasificación que en este trabajo se ha realizado de ellos.

5.3.1. TOTAL DE GOLPES

El número total de golpes que ejecuta una jugadora en un set constituye la variable de estudio en este apartado. Con los datos observados podemos obtener como características asociadas a esta variable las que aparecen reflejadas en la tabla 5.18.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	109,43	10	65,90
Mediana	89,50	20	69,00
Desviación típica	52,96	25	77,75
Asimetría	1,81	30	80,70
Curtosis	3,08	40	84,20
Rango	222,00	50	89,50
Mínimo	53,00	60	99,20
Máximo	275,00	70	114,70
		75	124,00
		80	138,20
		90	211,00

Tabla 5. 18. Número total de impactos de una jugadora por set

Las características de tendencia central, media y mediana, son valores claramente distantes (media 109,43 y mediana 89,50), lo que unido a una elevada desviación, será difícil decantarnos por un valor intermedio que represente con confianza el total de puntos disputados en la categoría femenina a lo largo de un set. Ante una situación de este tipo nos guiaremos por un punto de vista conservador, pensando que esta cantidad puede ajustarse más certeramente a la intensidad de los entrenamientos, en cuyo caso optaríamos siempre por una cifra alta, en este caso, por la media. Combinaremos el hecho mencionado con el resultado obtenido para el percentil 75 (tercer cuartil), que con el valor que arroja nos permite afirmar que menos del 25% de los sets desarrollarán más de 124 golpes. Además presenta un rango bastante considerable que abarca desde un mínimo de 53 hasta un tope de 275 impactos durante un set.

La diferencia grande observada entre la media y la mediana, unida a una alta desviación, nos augura una distribución poco simétrica. En efecto,

según se puede observar, el coeficiente de asimetría es de 1,81 que nos lleva a una evidente asimetría positiva consecuencia de aparecer algunas observaciones con valores altos en la variable; esto provoca que la curva esté desplazada hacia la izquierda. Además se observa también un claro comportamiento leptocúrtico (coeficiente de curtosis de 3,08). Como se ponen de manifiesto en el histograma que aparece retratado en la figura 5.55.

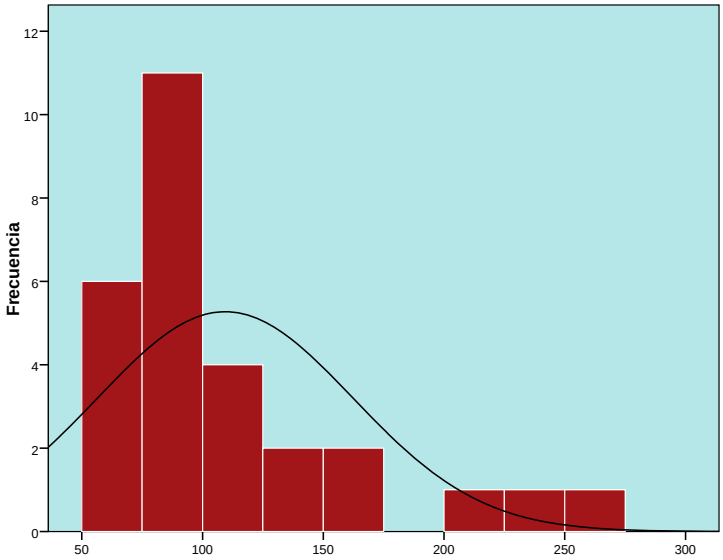


Figura 5. 55. Histograma del total de impactos de una jugadora por set

De manera similar a como se obró en categoría masculina, y con la información preliminar aportada por este epígrafe, podemos marcar unas directrices iniciales que permitirían concebir un patrón de entrenamiento para la categoría en cuestión. La base sobre la que sustentar esta planificación la tomaríamos de los valores centrales, en este caso, y para cubrir la mayoría de las situaciones posibles nos decantaríamos por el escenario más desfavorable, o sea, un escenario de entrenamiento donde el mínimo se encuentre alrededor de los 109 intercambios. A partir de este objetivo de mínimos, y recurriendo a los percentiles, deberíamos fijar unos objetivos más ambiciosos de manera que se contemplen situaciones en las que el set se alarga con respecto a esta consigna. Nos basaremos en el percentil 90 que nos obliga a alcanzar cifras en torno a los 211 intercambios por set, lo que nos permitiría garantizar un comportamiento estable para el 90% de las situaciones. Son datos que permiten tomar decisiones de cara a la planificación de la preparación de la temporada y las competiciones. Así, según los objetivos, tomaremos como referencia el percentil 90 o el tercer cuartil, buscando un equilibrio entre los extremos anteriores, es decir, trabajaríamos situaciones comprendidas en la horquilla que va de los 124 hasta los 211 golpes.

Esas observaciones aludidas anteriormente, en las que el número total de golpes era alto, quedan resaltadas en el gráfico Box-Whisker que se muestra en la figura 5.56 asociado a esta variable, En concreto, las observaciones anómalas se identifican, en orden de menor a mayor, con las señaladas seguidamente, correspondientes todas ellas a un mismo partido:

- Sujeto 1 del 2º set de la primera semifinal del Máster PPT de la temporada 2008. Golpes: 209.
- Sujeto 2 del 2º set de la primera semifinal del Máster PPT celebrado en 2008. Golpes: 229.
- Sujeto 3 del 2º set de la primera semifinal del Máster PPT que se desarrolló en 2008. Golpes: 275.

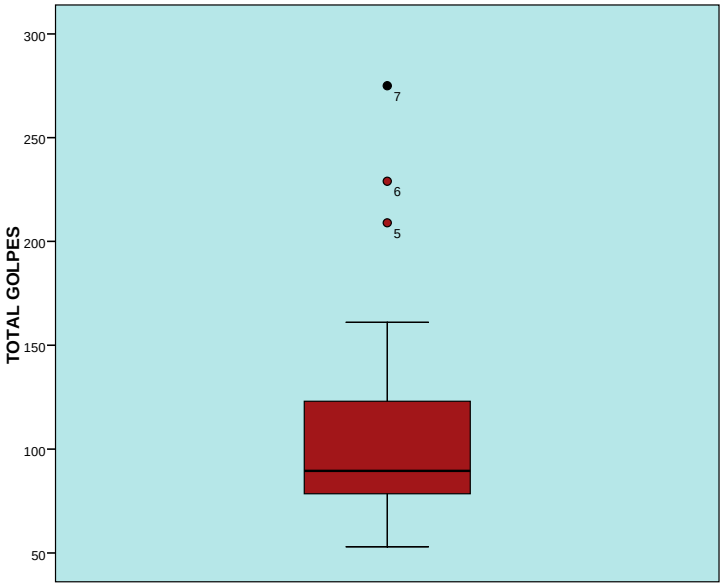


Figura 5. 56. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de una jugadora por set

Analizaremos ahora el total de golpes considerando su clasificación en golpes de ataque y golpes de defensa. La aportación porcentual de estos dos tipos de golpes al total de golpes, está recogida en las variables que contabilizan para cada jugadora y set el porcentaje de golpes de cada tipo (defensa y ataque) respecto del total de golpes. El estudio de estas dos variables nos permite presentar los datos estadísticos que resumen el comportamiento de las variables, recogidas todas ellas en la tabla 5.19.

ESTADÍSTICO	ATAQUE	DEFENSA	PERCENTIL	ATAQUE	DEFENSA
Media	44,70	55,30	10	26,92	39,08
Mediana	46,05	53,95	20	32,93	45,45
Desviación típica	11,74	11,74	25	36,16	46,73
Asimetría	-0,16	0,16	30	38,45	48,77
Curtosis	-0,44	-0,44	40	43,25	52,20
Rango	47,29	47,29	50	46,05	53,95
Mínimo	20,00	32,71	60	47,80	56,75
Máximo	67,29	80,00	70	51,22	61,55
			75	53,27	63,84
			80	54,55	67,07
			90	60,92	73,08

Tabla 5. 19. Porcentaje de impactos en ataque y en defensa sobre el total de una jugadora por set

Admitiendo la media como representante de cada uno de los porcentajes analizados, concluimos que los golpes de ataque aparecen en menor porcentaje que los de defensa, o lo que dicho en otros términos, que el juego en la categoría femenina es algo más defensivo. Los porcentajes se ajustan a un 55,3% de golpes de defensa frente a un 44,7% de golpes de ataque. El comportamiento del resto de variables se puede cotejar con el visionado de los histogramas asociados a las dos variables bajo estudio, que se corresponden con las ilustraciones referenciadas por las figuras 5.57 y 5.58.

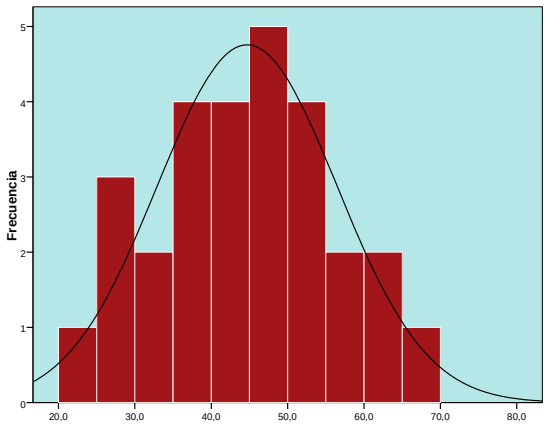


Figura 5. 57. Porcentaje de impactos en ataque de una jugadora por set

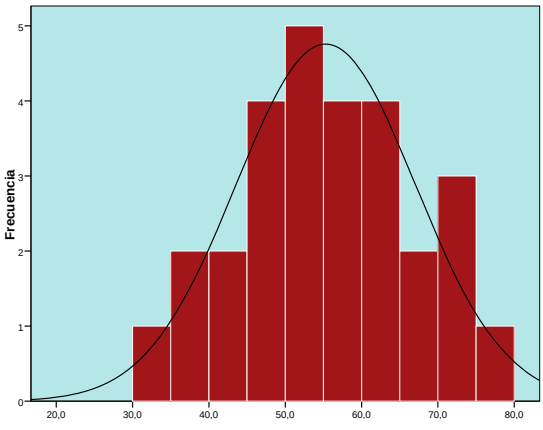


Figura 5. 58. Porcentaje de impactos en defensa de una jugadora por set

La observación de los dos gráficos anteriores nos permite reafirmarnos en las conclusiones anteriormente establecidas sobre el comportamiento porcentual de ambos tipos de golpes. Como resumen, la gráfica 5.59 ilustra la composición porcentual de la variable total de golpes de una jugadora durante la disputa de un set, atendiendo a la clasificación de estos como golpes de ataque o de defensa.

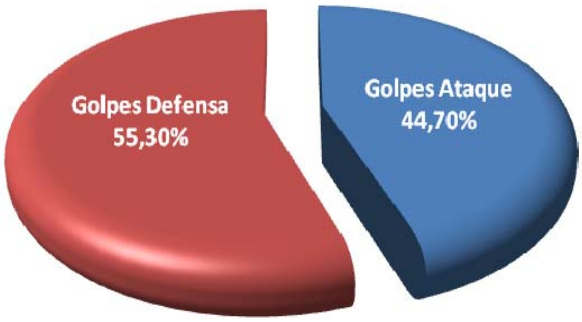


Figura 5. 59. Distribución del juego entre ataque y defensa de una jugadora por set

Un tipo particular de golpes son los globos. Los globos constituyen, en media, un 31% del total de golpes. Este dato supone una cifra considerablemente superior al porcentaje medido en la categoría masculina, lo que viene a ratificar ese perfil más conservador (defensivo) en el caso de las

féminas. El histograma de la figura 5.60 resume el comportamiento de la variable que acumula el porcentaje de globos sobre el total de golpes.

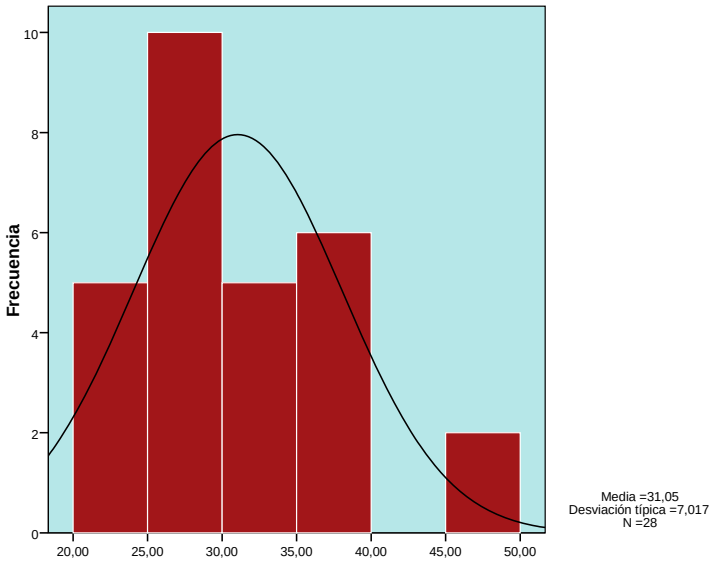


Figura 5. 60. Porcentaje de globos sobre el total de impactos de una jugadora por set

5.3.2. GOLPES DE DEFENSA

Dedicaremos este epígrafe al análisis de la variable que cuenta el número de golpes en defensa, ejecutados desde el fondo de la pista, para poder valorar la intensidad de esta y, atendiendo a su clasificación (golpes de fondo y golpes de pared), describiremos su comportamiento distribucional. La variable que cuenta el número de golpes en defensa que ejecuta una jugadora en cada set tiene un comportamiento que puede ser comprendido a partir de los valores representados en la tabla 5.20.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	59,57	10	31,90
Mediana	54,00	20	36,80
Desviación típica	28,89	25	38,00
Asimetría	1,51	30	39,40
Curtosis	1,88	40	45,60
Rango	113,00	50	54,00
Mínimo	28,00	60	60,40
Máximo	141,00	70	64,30
		75	67,25
		80	69,80
		90	111,70

Tabla 5. 20. Número de impactos en defensa de una jugadora por set

El comportamiento del número de golpes en defensa que practican las mujeres puede resumirse por un número comprendido entre los 54 (mediana) y los 60 (media) impactos o, en otras palabras, un valor central situado en torno a los 58 golpes. Se trata de una variable con asimetría positiva (coeficiente de asimetría con valor 1,51), que nos pone de evidencia la existencia de observaciones, con pequeña frecuencia, con valores altos, aunque podemos afirmar que menos del 20% de observaciones realizan más de 70 golpes (percentil 80 igual a 69,80). La figura 5.61 se corresponde con el histograma asociado a esta variable, en el que se pueden contrastar todas estas afirmaciones.

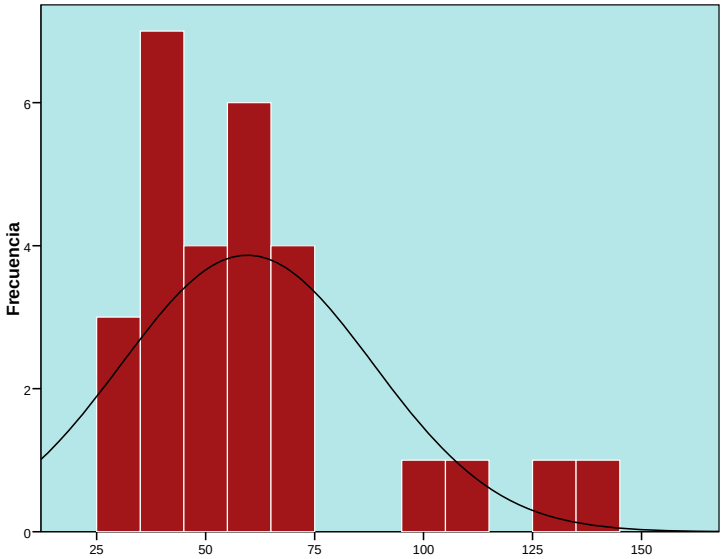


Figura 5. 61. Histograma del total de impactos de defensa de una jugadora por set

El histograma pone de relieve la asimetría positiva comentada debida a un conjunto de elementos situados en la cola derecha de la distribución. Efectivamente, la figura 5.62 muestra a partir del gráfico Box-Whisker esas observaciones anómalas, que se identifican con:

- Sujeto 1 del 2º set de la primera semifinal del Máster PPT de 2008. Golpes de defensa: 110.
- Sujeto 3 del 2º set de la primera semifinal del Máster PPT disputado en 2008. Golpes de defensa: 127.
- Sujeto 2 del 2º set de la primera semifinal del Máster PPT jugado durante 2008. Golpes de defensa: 141.

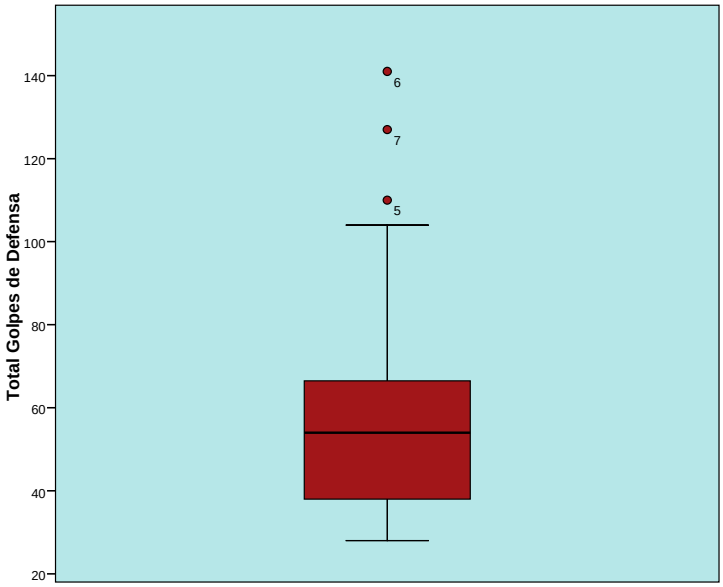


Figura 5. 62. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de defensa de una jugadora por set

Como se recordará, los golpes de defensa se clasificaron en dos grupos: los de fondo y los de pared. La distribución porcentual de los golpes de defensa según estos grupos la obtendremos estudiando las variables definidas como porcentaje de golpes de fondo y porcentaje de golpes de pared referidos al total de golpes de defensa. La tabla 5.21 resume el comportamiento de estas dos variables.

ESTADÍSTICO	FONDO - DEFENSA	PARED - DEFENSA	PERCENTIL	FONDO - DEFENSA	PARED - DEFENSA
Media	45,19	54,81	10	35,47	43,70
Mediana	43,78	56,21	20	40,85	49,79
Moda	50,00	50,00	25	40,96	50,00
Desviación típica	7,20	7,20	30	41,27	51,34
Asimetría	0,54	-0,54	40	42,74	53,94
Curtosis	1,20	1,20	50	43,78	56,21
Rango	34,35	34,35	60	46,06	57,26
Mínimo	30,56	35,09	70	48,66	58,72
Máximo	64,91	69,44	75	50,00	59,04
			80	50,21	59,15
			90	56,30	64,53

Tabla 5. 21. Porcentaje de impactos de fondo y de pared en defensa de una jugadora por set

Los histogramas que nos permiten comprobar las características de estas variables se pueden contemplar en las ilustraciones que se exponen en las figuras 5.63 y 5.64.

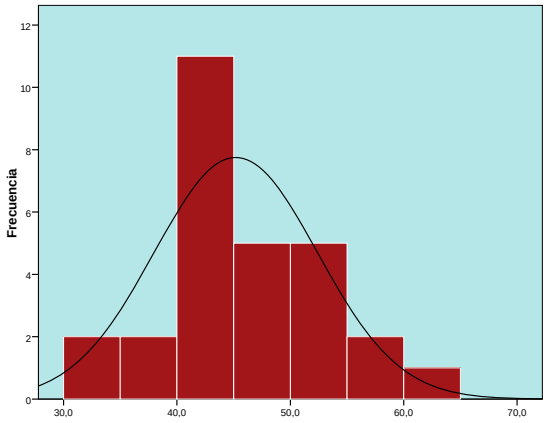


Figura 5. 63. Porcentaje de impactos de fondo sobre los de defensa de una jugadora por set

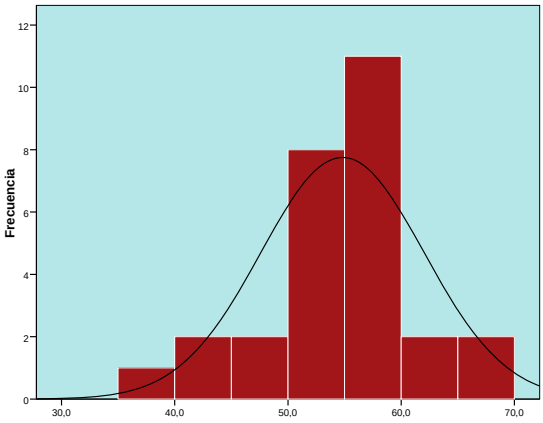


Figura 5. 64. Porcentaje de impactos de pared sobre los de defensa de una jugadora por set

En este caso, admitiendo que la media puede representar el comportamiento porcentual de los golpes de fondo y de pared, concluiremos con que los primeros están presentes en un 45,19% y los segundos en un 54,81% del total de golpes de defensa, lo que apoyado en herramientas gráficas permite observar con cierta nitidez el peso de cada subcategoría respecto del total.

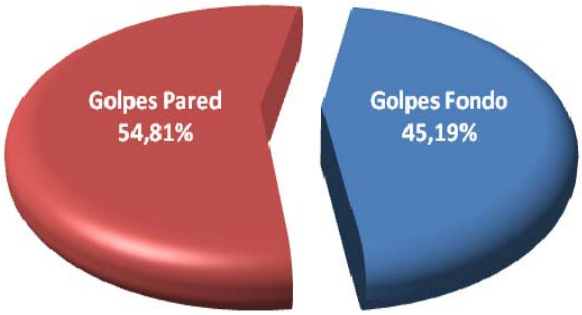


Figura 5. 65. Porcentaje de impactos de pared y de fondo sobre los de defensa de una jugadora por set

Como puede apreciarse emerge un nuevo dato diferencial respecto al patrón de juego estudiado para los hombres, categoría en la que apenas hay una distancia de 3 puntos porcentuales entre golpes de fondo y de ataque. En el caso de las mujeres el margen entre un grupo y otro es de casi 10 puntos porcentuales, lo que refleja, una vez más, diferencias sustanciales en el perfil de juego entre hombres y mujeres.

5.3.2.1. Golpes de fondo

Comenzaremos exponiendo el número total de golpes de fondo efectuados correctamente por las jugadoras de pádel profesional, después continuaremos el estudio teniendo en cuenta la clasificación de este tipo de

golpes: golpes de derecha, golpes de revés, golpes de alambrada de derecha y golpes de alambrada de revés. El objetivo será describir la presencia porcentual de estas cuatro categorías en el conjunto de golpes de fondo. El número de golpes de fondo puede describirse a partir de las características resumidas en la tabla 5.22.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	26,93	10	13,70
Mediana	24,50	20	16,80
Desviación típica	13,76	25	18,00
Asimetría	1,65	30	18,70
Curtosis	3,33	40	20,60
Rango	62,00	50	24,50
Mínimo	10,00	60	27,00
Máximo	72,00	70	28,60
		75	31,50
		80	36,20
		90	46,00

Tabla 5. 22. Número de impactos de fondo de una jugadora por set

La media y mediana de esta variable nos llevan a admitir un número próximo a los 26 golpes de fondo como representativo del número de golpes de este tipo que ejecuta una jugadora durante un set. Aunque el rango en el que se mueve el número de golpes de fondo observados es grande, 62 golpes, la clara asimetría positiva de la variable (coeficiente de asimetría de 1,65) y su comportamiento leptocúrtico (coeficiente de curtosis de 3,33) nos lleva a reafirmarnos en el valor aportado como representativo del número de golpes de fondo. En cualquier caso, se observa que en menos del 10% de los casos el número de golpes de fondo es superior a 46 (percentil 90 igual a 46). Recurriremos una vez más al histograma fruto de los datos obtenidos de esta variable para corroborar todo lo anterior de manera gráfica, situación que se puede apreciar en la figura 5.66.

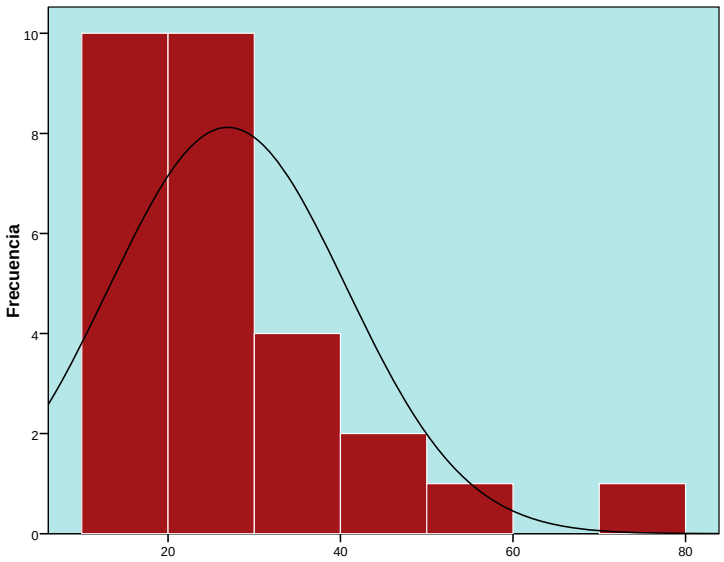


Figura 5. 66. Histograma del total de impactos de fondo de una jugadora por set

Valores elevados con bajas frecuencias suelen ser síntoma de variables dispersas y en muchos casos de comportamientos extraños respecto de los valores típicos. A partir del gráfico Box-Whisker representado en la figura 5.67 se pueden apreciar dos observaciones anómalas en el conjunto de valores de golpes de fondo, a saber:

- Sujeto 3 del 2º set de la primera semifinal del Máster PPT jugado en 2008. Golpes de fondo: 55.
- Sujeto 2 del 2º set de la primera semifinal del Máster PPT disputado en 2008. Golpes de fondo: 72.

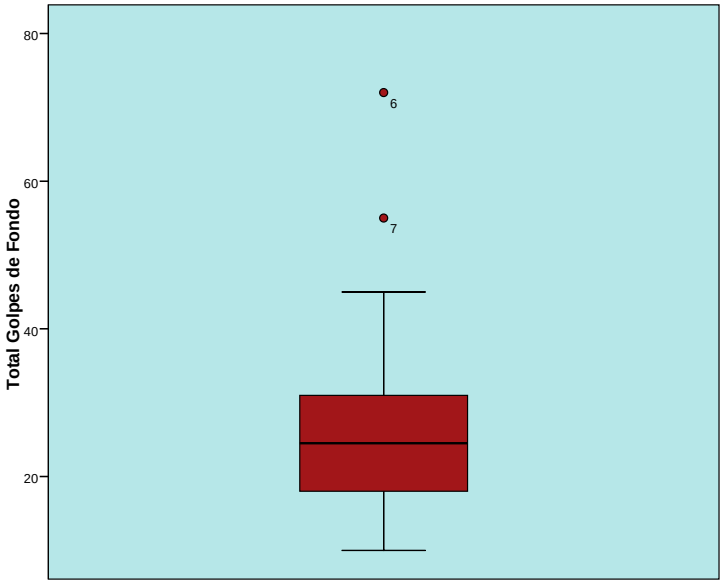


Figura 5. 67. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de fondo de una jugadora por set

Los golpes de fondo se clasifican en golpes de derecha, golpes de revés, golpes de alambrada de derecha y golpes de alambrada de revés. Consideramos a continuación las variables que anotan el porcentaje de este tipo de golpes respecto del total de golpes de fondo y damos la distribución porcentual de estos golpes dentro del conjunto de los de fondo. Las características que resumen el comportamiento de las variables citadas se observan en la tabla 5.23.

		DERECHAS - FONDO	REVESES - FONDO	ALAMBRADAS DE DERECHA - FONDO	ALAMBRADAS DE REVÉS - FONDO
Media		41,81	52,91	1,81	3,46
Mediana		42,71	50,92	0,00	0,00
Desviación típica		11,24	10,76	3,06	4,91
Asimetría		-0,56	1,34	1,68	1,07
Curtosis		-0,10	2,10	2,00	-0,38
Rango		42,71	45,83	10,53	14,81
Mínimo		16,67	37,50	0,00	0,00
Máximo		59,38	83,33	10,53	14,81
Percentiles	10	26,87	41,79	0,00	0,00
	20	32,98	43,57	0,00	0,00
	25	35,14	44,79	0,00	0,00
	30	35,66	46,42	0,00	0,00
	40	37,44	48,50	0,00	0,00
	50	42,71	50,92	0,00	0,00
	60	45,87	54,73	0,00	1,77
	70	50,71	56,20	3,26	6,12
	75	52,38	57,76	3,62	7,02
	80	52,81	57,98	3,76	10,11
	90	53,93	69,20	7,36	11,64

Tabla 5. 23. Porcentaje de impactos de cada modalidad de fondo de una jugadora por set

Como complemento a la información anterior se aportan los correspondientes histogramas (figura 5.68, figura 5.69, figura 5.70 y figura 5.71) asociados a las variables en estudio, en el que se ilustran las características de cada variable individualmente.

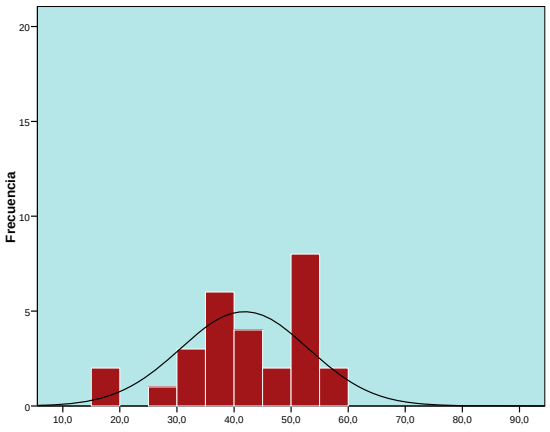


Figura 5. 68. Porcentaje de impactos de derecha sobre los de fondo de una jugadora por set

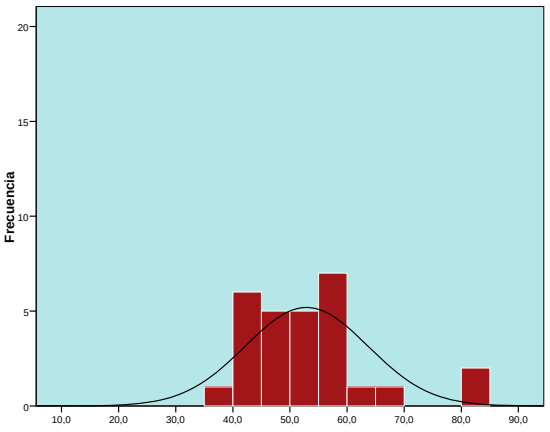


Figura 5. 69. Porcentaje de impactos de revés sobre los de fondo de una jugadora por set

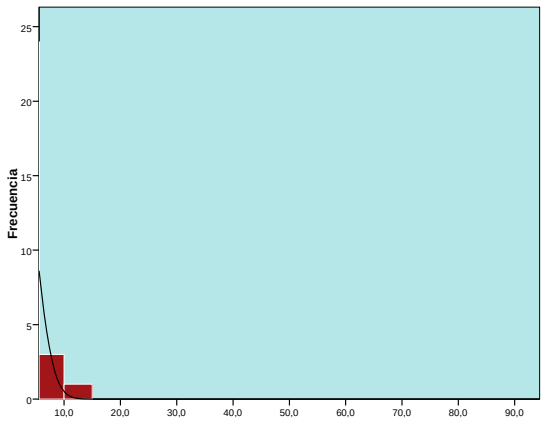


Figura 5. 70. Porcentaje de impactos de alambrada de derecha sobre los de fondo de una jugadora por set

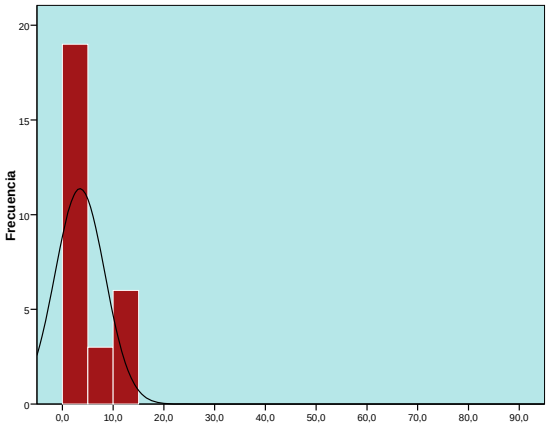


Figura 5. 71. Porcentaje de impactos de alambrada de revés sobre los de fondo de una jugadora por set

La aportación de los golpes de derecha al total de golpes de fondo es del 41,81%, los de revés constituyen el 52,91%, los de alambrada de derecha el 1,81% y los de alambrada de revés el 3,47%. Esto lo ilustramos con el gráfico de la figura 5.72.

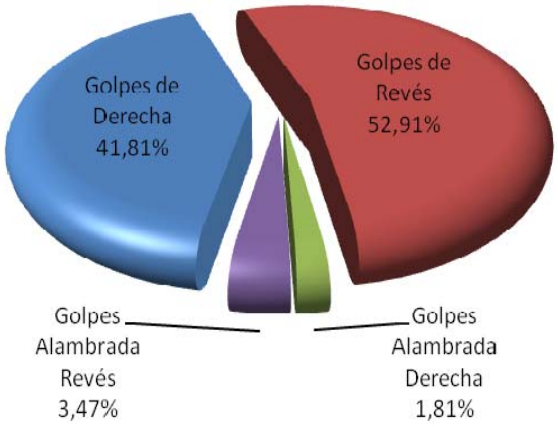


Figura 5. 72. Porcentaje de impactos de derecha, de revés, de alambrada de derecha y de alambrada de revés sobre los de fondo de un jugador por set

Se hace patente de nuevo la brecha existente entre chicos y chicas. Cuando el margen entre derecha y revés es de 6 puntos en el caso de los chicos, las chicas disfrutan de un margen mucho mayor superando los 11 puntos porcentuales. Esta situación conlleva una conclusión obvia: la orientación del juego hacia el revés cuando las jugadoras se encuentran en el fondo de la cancha.

Existe una clase de golpes de fondo que se ejecutan en forma de globo; en concreto, el 55,3%, en media, de los golpes de fondo son globos. De nuevo se percibe una tendencia más defensiva en la categoría femenina, donde la alternativa al globo es una opción más recurrida.

5.3.2.2. Golpes de pared

Los golpes de pared están clasificados en un conjunto constituido por 10 categorías distintas de técnicas. Analizaremos cuantitativamente el comportamiento de la variable que acumula el número de golpes de pared y concluiremos con la distribución del total de estos golpes en las diez clases mencionadas. Anotaremos los datos estadísticos más interesantes, para el estudio que nos ocupa, del total de golpes de pared en la tabla 5.24.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	32,64	10	16,90
Mediana	27,50	20	18,80
Desviación típica	16,23	25	19,25
Asimetría	1,29	30	22,10
Curtosis	0,86	40	25,60
Rango	56,00	50	27,50
Mínimo	16,00	60	32,00
Máximo	72,00	70	36,30
		75	37,75
		80	42,20
		90	65,40

Tabla 5. 24. Número de impactos de pared de una jugadora por set

Siguiendo la misma hipótesis considerada en casos anteriores tomaremos un valor de referencia comprendido entre la media y la mediana. A pesar de ser una variable con una alta dispersión, admitiremos un número próximo a 30 golpes como representativo del número total de golpes de pared para la categoría femenina. El histograma que sigue (figura 5.73) resume las características fundamentales de esta variable.

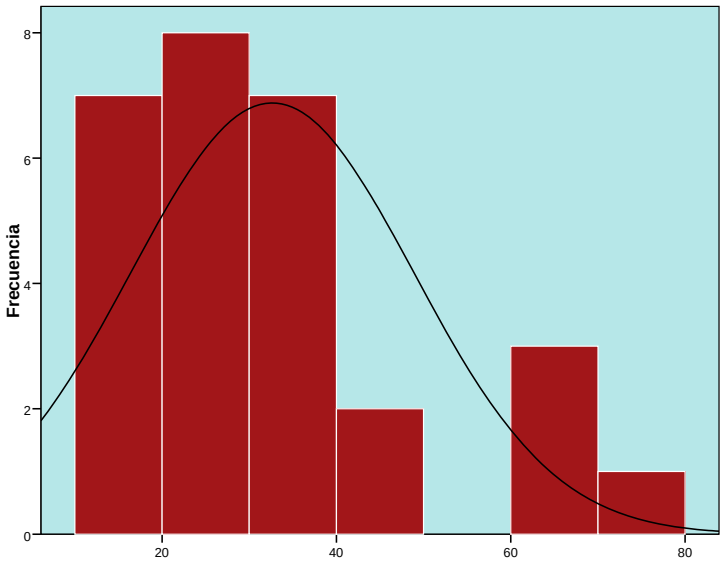


Figura 5. 73. Histograma del total de impactos de pared de una jugadora por set

La existencia de un grupo de observaciones que se extienden en la cola derecha de la distribución está en consonancia con un coeficiente de asimetría de 1,29. Esta propiedad se vuelve a manifestar visualmente si representamos el gráfico de Box-Whisker (figura 5.74), según el cual se detectan tres observaciones anómalas, las indicadas a continuación:

- Sujeto 1 del 2º set de la primera semifinal del Máster PPT del 2008. Golpes de pared: 65.
- Sujeto 2 del 2º set de la primera semifinal del Máster PPT jugado en 2008. Golpes de pared: 69.
- Sujeto 3 del 2º set de la primera semifinal del Máster PPT celebrado en 2008. Golpes de pared: 72.

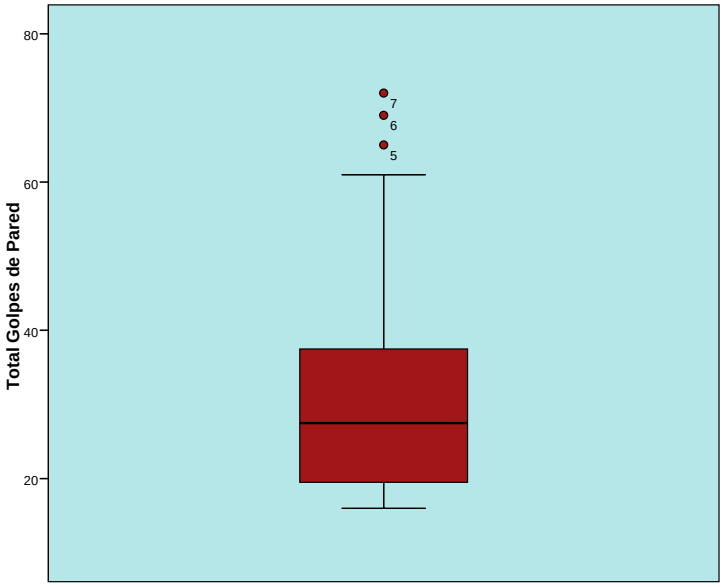


Figura 5. 74. Gráfico de Box-Whisker del total de impactos de pared de una jugadora por set

Los golpes de pared se han clasificado en diez grupos: pared lateral de derecha, pared lateral de revés, salida de pared de derecha, salida de pared de revés, bajada de pared de derecha, bajada de pared de revés, doble pared que abre, doble pared que abre con giro, doble pared que cierra, contra pared. Analizamos las variables que acumulan el porcentaje de golpes en cada una de esas categorías respecto del total de golpes de pared. La tabla 5.25 resume el comportamiento de las variables citadas.

	Pared lateral de derecha - pared	Pared lateral de revés - pared	Salida pared de derecha - pared	Salida pared de revés - pared	Bajada pared de derecha - pared	Bajada pared de revés - pared	Doble pared que abre - pared	Doble pared que abre con giro - pared	Doble pared que cierra - pared	Contra pared - pared
Media	4,55	12,36	29,32	18,5	12,29	2,8	6,6	2,3	8,49	2,79
Mediana	0	13,39	28,64	14,93	11,14	0	6,25	0	6,97	2,74
Desviación típica	9,92	11,59	11,59	11,99	9,19	3,76	4,7	3,024	7,57	2,437
Asimetría	3,32	0,634	-0,42	1,39	0,78	1,21	0,22	0,92	0,62	0,28
Curtosis	12,65	-0,439	0,509	2,25	0,38	0,49	-0,49	-0,76	-1,04	-1,19
Rango	47,06	36,84	50,72	55	35,29	11,9	16,67	8,33	21,74	7,14
Mínimo	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Máximo	47,06	36,84	50,72	55	35,29	11,9	16,67	8,33	21,74	7,14
Percentiles 10	0	0	14,92	6,06	0	0	0	0	0	0
Percentiles 20	0	0	21,18	10,99	0	1,16	0	0	0	4,87
Percentiles 25	0	0	23,91	11,11	0	2,85	0	3,01	0	6,25
Percentiles 30	0	1,15	25,54	11,56	0	3,25	0	3,59	0	6,73
Percentiles 40	0	6,28	26,59	13,37	0	5,63	0	4,46	2,05	7,81
Percentiles 50	0	13,39	28,64	14,93	0	6,25	0	6,97	2,74	11,14
Percentiles 60	0	15,78	31,25	17,81	2,83	8,08	1,53	7,98	3,24	13,87
Percentiles 70	3,37	16,96	34,57	19,12	4,62	9,42	4,19	11,45	4,3	15,96
Percentiles 75	5,3	18,23	36,53	23,46	5,48	9,67	5,19	16,57	5,19	16,5
Percentiles 80	7,55	20,22	41,69	28,3	5,7	10,79	5,5	18,04	5,26	17,71
Percentiles 90	18,75	34,79	44,21	37,44	10,59	12,16	7,72	21,08	6,8	26,46

Tabla 5. 25. Porcentaje de impactos de cada modalidad de pared de una jugadora por set

Seguiremos la misma metodología de considerar la media del porcentaje de participación de cada tipo de golpe en el total de golpes de pared como la aportación de dicho tipo de golpe al total de golpes de pared, consiguiendo así la distribución de los golpes de pared respecto de los diez tipos que en los que han sido clasificados. Los histogramas asociados a los porcentajes en los que cada tipo de golpe de pared aporta al total de esta tipología de golpes se presentan en la figura 5.75, figura 5.76, figura 5.77, figura 5.78, figura 5.79, figura 5.80, figura 5.81, figura 5.82, figura 5.83 y figura 5.84.

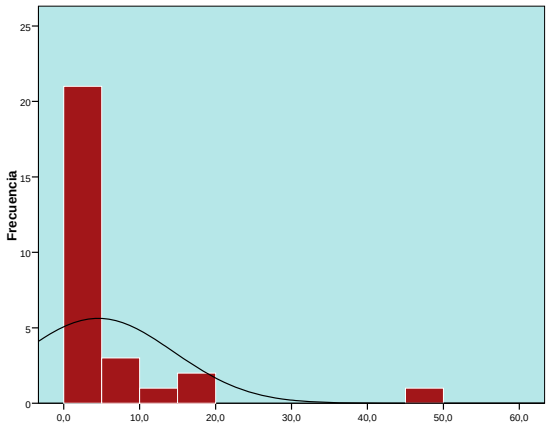


Figura 5. 75. Porcentaje de impactos de pared lateral de derecha sobre los de pared de una jugadora por set

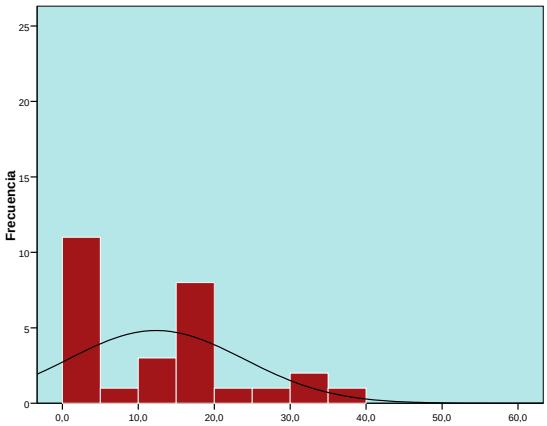


Figura 5. 76. Porcentaje de impactos de pared lateral de revés sobre los de pared de una jugadora por set

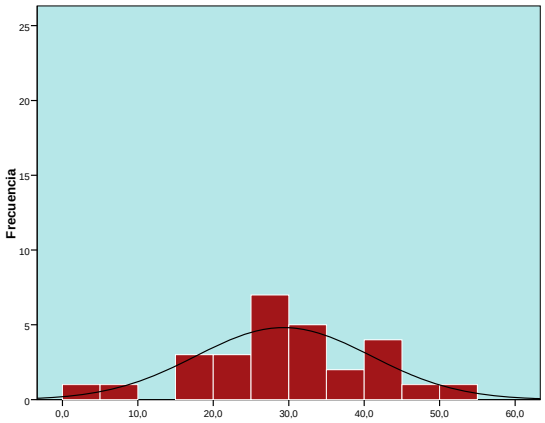


Figura 5. 77. Porcentaje de impactos de salida de pared de derecha sobre los de pared de una jugadora por set

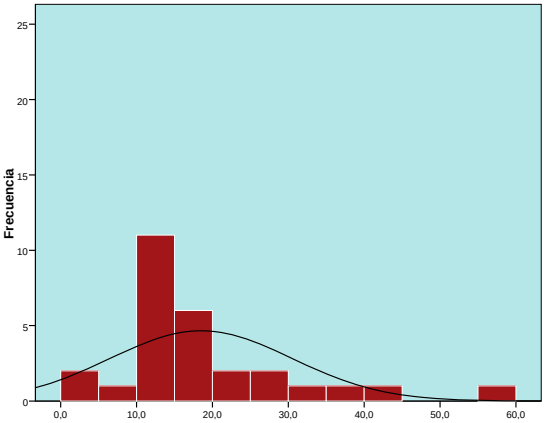


Figura 5. 78. Porcentaje de impactos de salida de pared de revés sobre los de pared de una jugadora por set

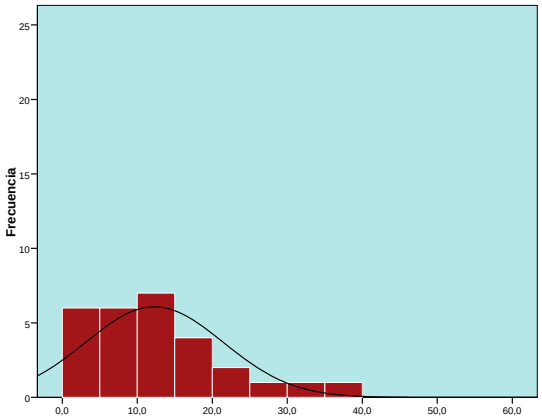


Figura 5. 79. Porcentaje de impactos de bajada de pared de derecha sobre los de pared de una jugadora por set

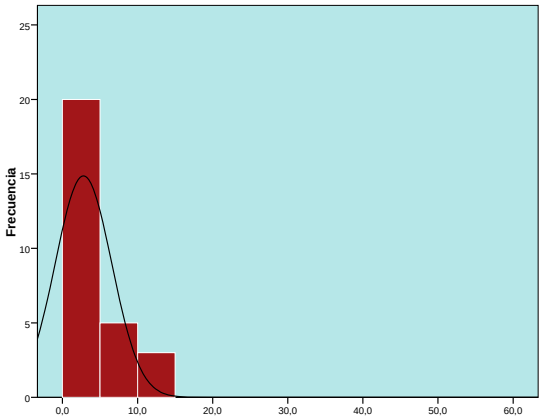


Figura 5. 80. Porcentaje de impactos de bajada de pared de revés sobre los de pared de una jugadora por set

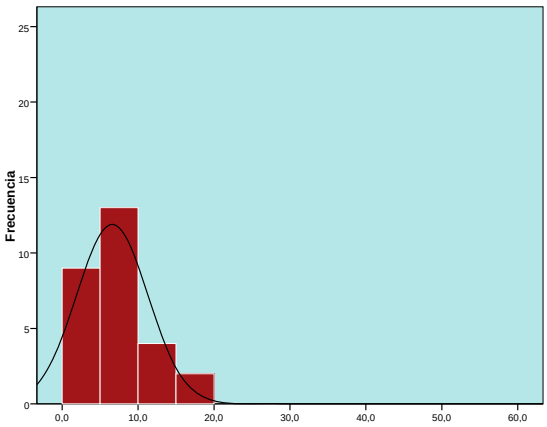


Figura 5. 81. Porcentaje de impactos de doble pared que abre sobre los de pared de una jugadora por set

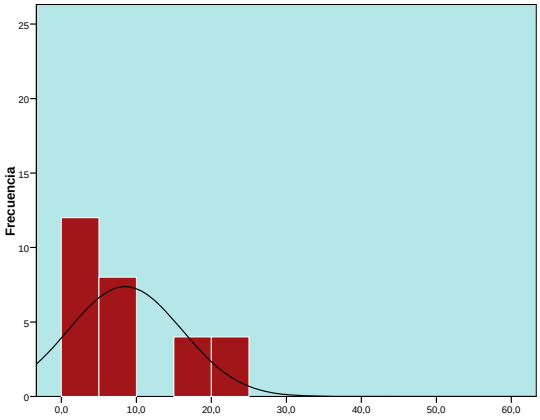


Figura 5. 82. Porcentaje de impactos de doble pared que cierra sobre los de pared de una jugadora por set

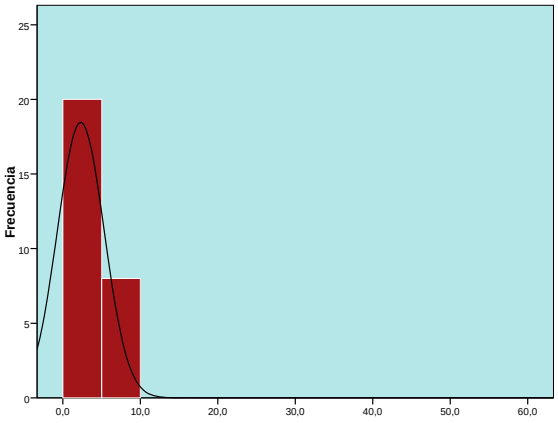


Figura 5. 83. Porcentaje de impactos de doble pared que abre con giro sobre los de pared de una jugadora por set

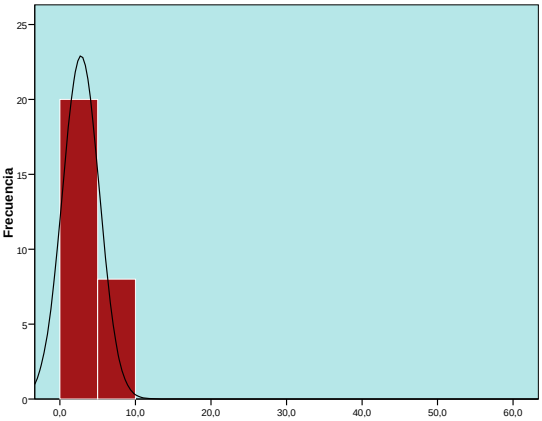


Figura 5. 84. Porcentaje de impactos de contra pared sobre los de pared de una jugadora por set

Las características de simetría, curtosis, acumulación de frecuencias en posiciones bajas o altas, etc., pueden obtenerse de la tabla de características

de las variables y complementarse con los histogramas aportados. Por último, la distribución porcentual de los golpes de pared, según las diez clases de golpes consideradas, la aportamos en el gráfico de la figura 5.85.

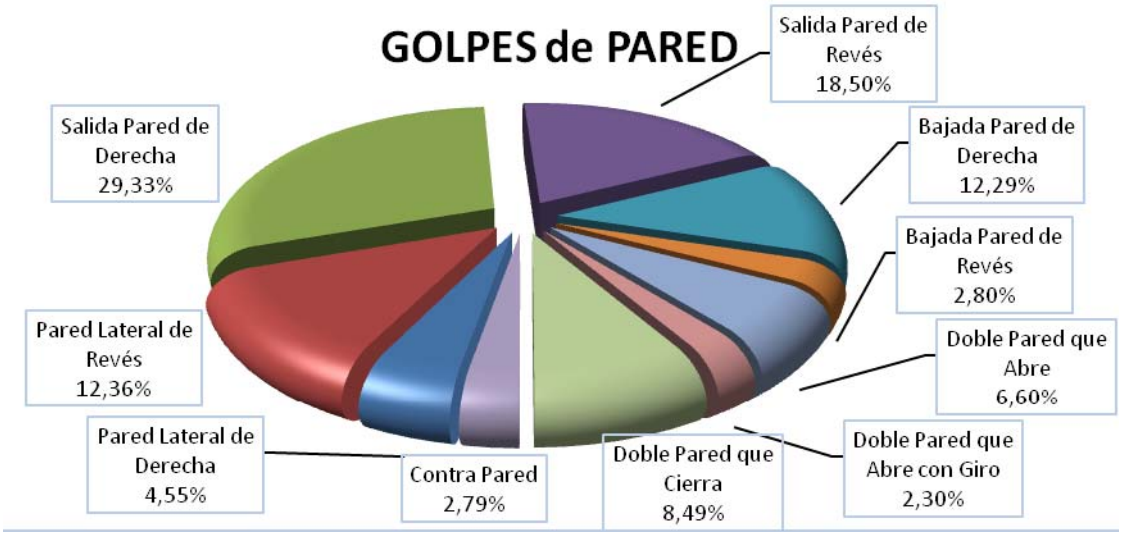


Figura 5. 85. Distribución porcentual de los impactos de pared de una jugadora por set

El gráfico apunta una pequeña contradicción con el apartado anterior, puesto que refleja un mayor índice de golpes de derecha que de revés, algo más de 10 puntos porcentuales. Con las paredes laterales ocurre todo lo contrario, situándose los impactos de pared lateral de revés casi 8 puntos por encima de los de pared lateral de derecha. Lo anterior viene a ratificar que en el juego femenino se busca con mayor ahínco el revés de las rivales, cuando se encuentran en el fondo de la pista. El que haya un mayor porcentaje de salidas de pared de derecha que de revés sólo es entendible atendiendo a las características del perímetro de juego, habiendo mucho más espacio y recorrido para la salida de pared de derecha que de revés.

Como ocurre en las categorías anteriores, un amplio conjunto de golpes de pared son ejecutados como globos. En este caso, la variable que computa el porcentaje de golpes de pared ejecutados como globos nos arroja un valor del 54,6%, en media. En esta ocasión los valores obtenidos en ambas categorías (masculina y femenina) son parecidos, no apareciendo diferencias significativas que den pié a intuir que ambas categorías transcurren por recorrido diferentes.

5.3.3. GOLPES DE ATAQUE

Analizamos en este epígrafe el número de golpes de ataque. Aportaremos la distribución de este tipo de golpes en términos de golpes de red y de definición. El comportamiento de la variable que acumula el número de golpes de ataque puede resumirse con los valores expuestos en la tabla 5.26.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	49,86	10	23,80
Mediana	44,50	20	25,00
Desviación típica	29,35	25	27,25
Asimetría	1,60	30	29,40
Curtosis	3,31	40	33,00
Rango	132,00	50	44,50
Mínimo	16,00	60	50,00
Máximo	148,00	70	58,20
		75	66,25
		80	72,60
		90	89,10

Tabla 5. 26. Número de impactos en ataque de una jugadora por set

Las características asociadas a esta variable nos llevan a considerar una horquilla de valores comprendida entre los 45 y los 50 puntos, en base principalmente a los datos vertidos por la media (49,86) y la mediana (44,50). Se trata de una variable con un alto nivel de dispersión (alta desviación y asimetría positiva), por lo que puede plantearnos ciertos problemas al optar por un valor concreto como representante del número de golpes de ataque. Siempre podremos hacer un planteamiento más o menos conservador, basado en el comportamiento de los percentiles, en función de la altura de la temporada en la que se encuentren los jugadores, el tipo de entrenamiento que se pretenda desarrollar (de mínimos o por exceso), etc. En la figura 5.86 se puede contemplar el histograma asociado a esta variable, en el que se observa con nitidez la dispersión y la asimetría hacia la izquierda de dicha curva.

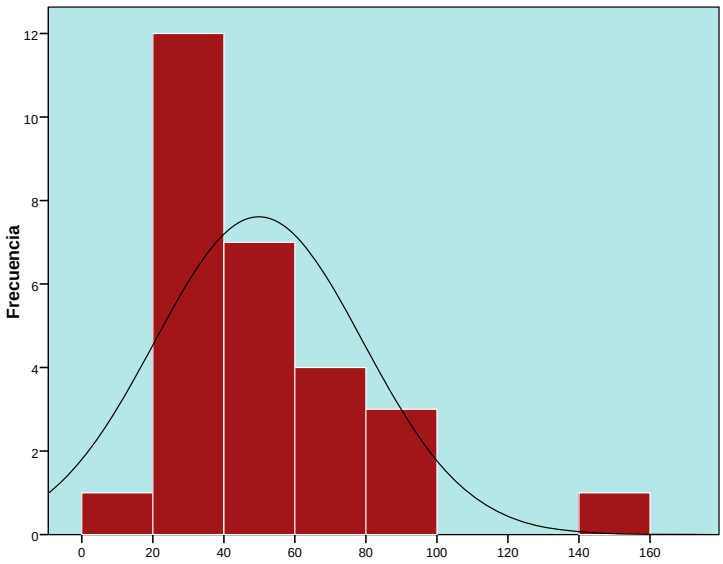


Figura 5. 86. Histograma del total de impactos de ataque de una jugadora por set

Los valores recogidos en la tabla apuntaban ya a un gráfico con una tendencia de los valores de peso hacia la izquierda, así como un comportamiento más apuntado que la distribución normal (comportamiento leptocúrtico). Para apuntalar toda la información aportada por los estadísticos y el histograma, conviene representar el gráfico Box-Whisker (figura 5.87), en el que se identifica una observación extrema:

- Sujeto 1 del 2º set de la primera semifinal del Máster PPT disputado en 2008. Golpes de pared: 148.

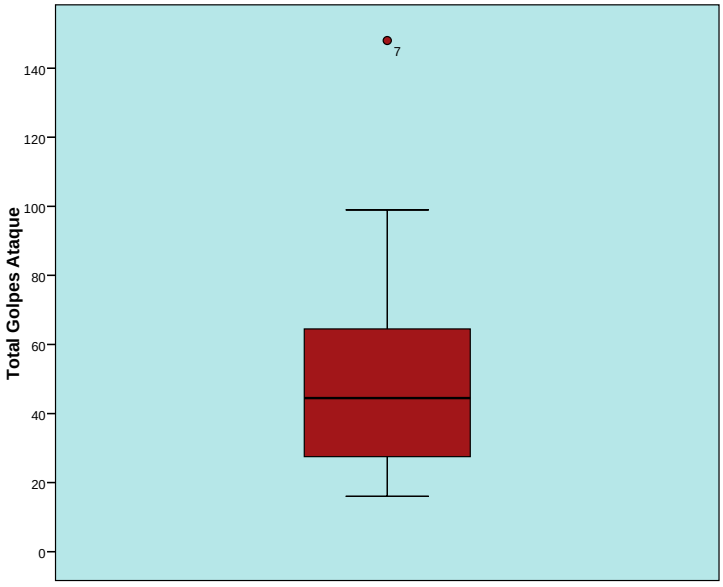


Figura 5. 87. Gráfico de Box-Whisker del total de impactos de ataque de una jugadora por set

Los golpes de ataque se han clasificado en dos grupos: golpes de red y de definición. Analizamos las variables que almacenan el porcentaje de estos grupos de golpes respecto del total de golpes de ataque. La tabla 5.27 resume el comportamiento de dichas variables.

Estadístico	Red - ataque	Definición - ataque	Percentil	Red - ataque	Definición - ataque
Media	88,85	11,15	10	78,44	0,00
Mediana	87,94	12,06	20	84,82	4,28
Moda	100,00	0,00	25	85,24	7,26
Desviación típica	6,53	6,53	30	86,08	8,23
Asimetría	0,00	-0,00	40	87,36	10,62
Curtosis	-0,30	-0,30	50	87,94	12,06
Rango	24,00	24,00	60	89,37	12,64
Mínimo	76,00	0,00	70	91,77	13,92
Máximo	100,00	24,00	75	92,73	14,75
			80	95,72	15,18
			90	100,00	21,56

Tabla 5. 27. Porcentaje de impactos de cada modalidad de ataque de una jugadora por set

Las medias de los porcentajes de golpes de red y definición se corresponden con los valores de 88,85% y 11,15% respectivamente. Aunque las diferencias no son significativas existe cierta variación en los porcentajes con respecto a la categoría masculina, en la que es más elevado el porcentaje de golpes de definición, cercano al 15%. Posiblemente como consecuencia directa de las diferentes características fisiológicas del hombre, este ostenta un mayor poder resolutorio. Los histogramas para estas dos variables se presentan en la figura 5.88 y 5.89.

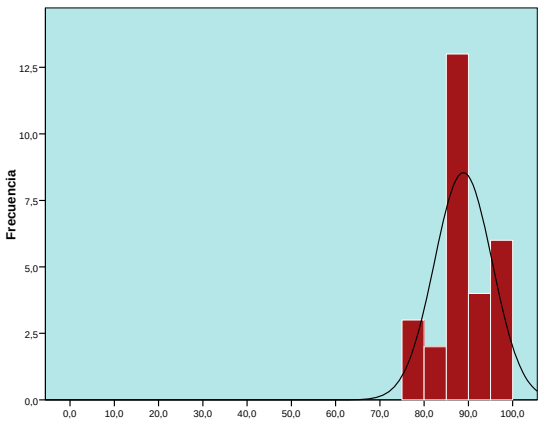


Figura 5. 88. Porcentaje de impactos de red sobre los de ataque de una jugadora por set

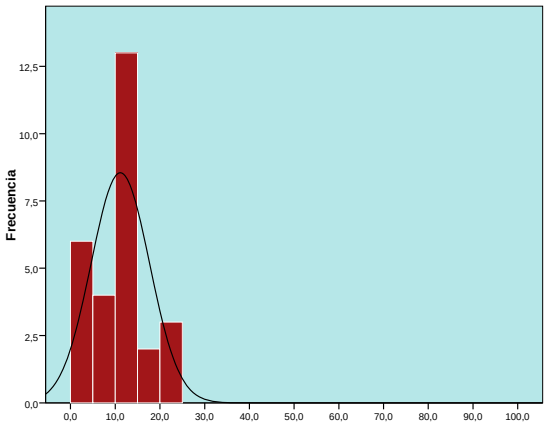


Figura 5. 89. Porcentaje de impactos de definición sobre los de ataque de una jugadora por set

Es evidente la asignación de porcentajes a los dos grupos de golpes comprendidos en la categoría de golpes de ataque, como ponen de manifiesto los anteriores gráficos. Como resumen, ponemos de nuevo de manifiesto esta situación en la ilustración que se puede observar en la figura 5.90.

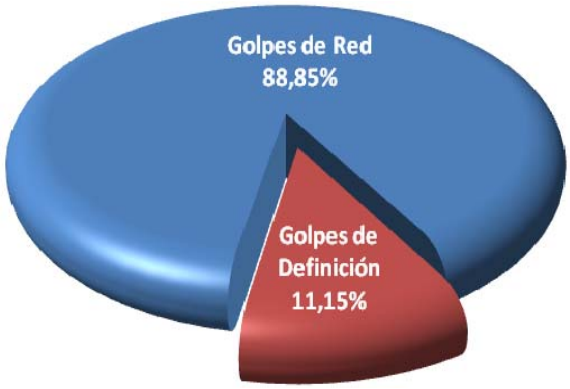


Figura 5. 90. Porcentaje de impactos de red y definición sobre los de ataque de una jugadora por set

5.3.3.1. Golpes de red

Los golpes de red constituyen un grupo de golpes de ataque que a su vez se han subdividido en golpes volea de derecha, volea de revés, bandeja y dejada. Recordamos que representan un grupo de técnicas que se utilizan para mantener la bola dentro de la pista, sin pensamiento en sacar la bola de la cancha rival. Analizamos en este epígrafe el número total de golpes de red y su distribución según las clases en las que se han subdividido. Las características de la variable que acumula el total de golpes de red se recogen en la tabla 5.28.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	44,39	10	18,80
Mediana	41,50	20	22,00
Desviación típica	26,14	25	23,25
Asimetría	1,45	30	24,70
Curtosis	2,65	40	29,00
Rango	113,00	50	41,50
Mínimo	16,00	60	43,60
Máximo	129,00	70	53,30
		75	60,75
		80	65,80
		90	77,30

Tabla 5. 28. Número de impactos de red de una jugadora por set

Los valores centrales de esta variable nos llevan a hablar de unos 42 golpes como representante del número de golpes que se ejecutan en la modalidad golpes de red. Los valores de la desviación típica (26,14) y el rango de valores observados (mínimo de 16 y máximo de 129) nos hace pensar que se trata de una variable dispersa. Sin embargo, los gráficos histograma (figura 5.91) y de Box-Whisker (5.92) nos permiten mantener la afirmación en cuanto a la representación por la que hemos optado.

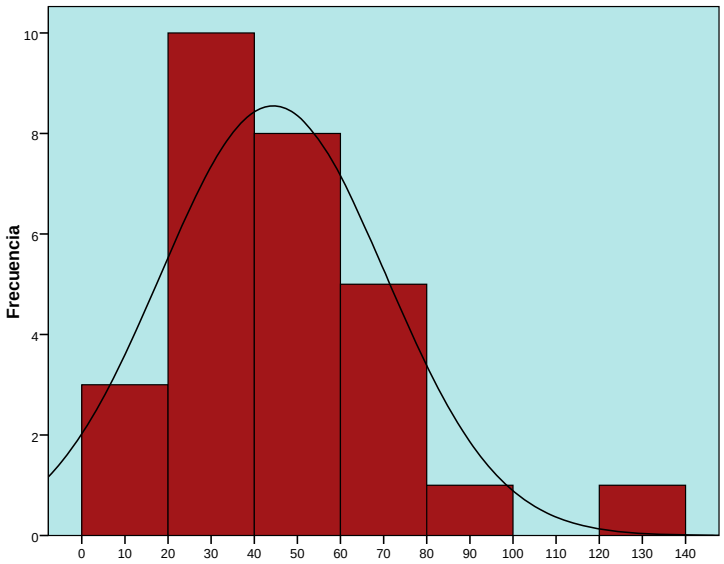


Figura 5. 91. Histograma del total de impactos de red de una jugadora por set

Se trata de una distribución asimétrica (coeficiente de asimetría 1,45) con un comportamiento leptocúrtico (coeficiente de curtosis 2,65). El valor anómalo observado se corresponde, de nuevo, con:

- Sujeto 1 del 2º set de la primera semifinal del Máster PPT de 2008. Golpes de red: 148.

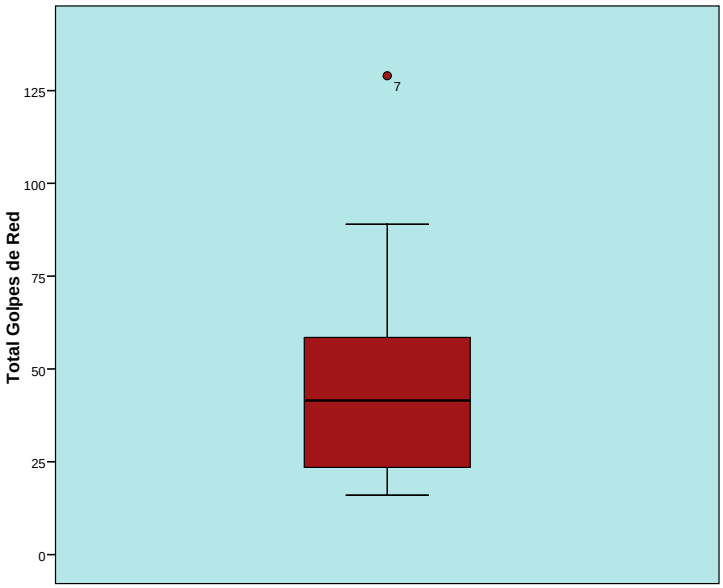


Figura 5. 92. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de red de una jugadora por set

Considerando ahora las variables porcentaje de golpes de volea derecha, porcentaje de golpes de volea de revés, porcentaje de golpes de bandeja y porcentaje de golpes de dejada, con el porcentaje calculado sobre el total de puntos de red, su análisis nos permitirá determinar la distribución porcentual del total de golpes de red según los cuatro tipos de golpes en los que han sido clasificados. La tabla 5.29 muestra el comportamiento de las variables citadas.

		VOLEAS DE DERECHA - RED	VOLEAS DE REVÉS - RED	BANDEJAS - RED	DEJADAS - RED
Media		29,77	28,80	40,77	0,65
Mediana		28,08	26,01	41,60	0,00
Desviación típica		12,24	13,62	13,98	1,61
Asimetría		0,90	0,23	-0,43	2,54
Curtosis		1,30	-0,22	0,06	5,80
Rango		54,55	56,25	59,50	6,25
Mínimo		9,09	0,00	6,25	0,00
Máximo		63,64	56,25	65,75	6,25
Percentiles	10	15,91	13,20	20,91	0,00
	20	21,37	18,37	28,16	0,00
	25	22,78	19,05	30,65	0,00
	30	23,62	19,97	31,87	0,00
	40	25,41	24,44	40,95	0,00
	50	28,08	26,01	41,60	0,00
	60	29,73	31,35	44,84	0,00
	70	32,10	34,04	47,55	0,00
	75	34,72	39,30	48,55	0,00
	80	38,44	42,74	54,30	0,26
	90	50,29	48,65	59,27	3,85

Tabla 5. 29. Porcentaje de impactos de cada modalidad de red de una jugadora por set

Para comprender con mayor nitidez los datos representados en la tabla anterior visualizaremos los mismos recurriendo a los histogramas asociados a estas variables, que se pueden contemplar en la figura 5.93, figura 5.94, figura 5.95 y figura 5.96.

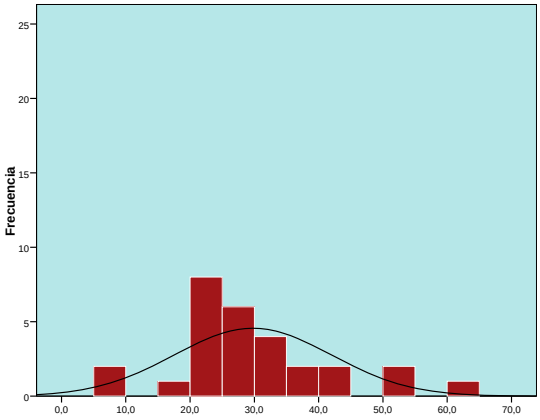


Figura 5. 93. Porcentaje de voleas de derecha sobre impactos de red de una jugadora por set

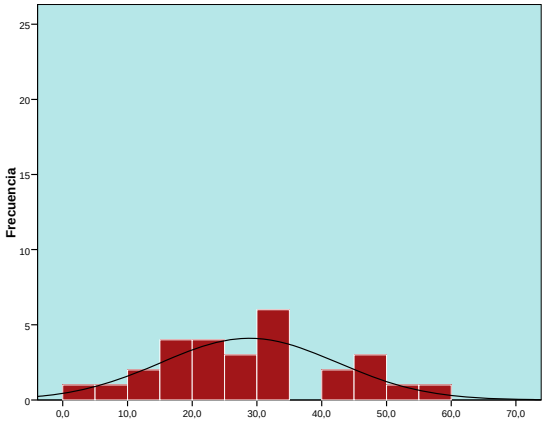


Figura 5. 94. Porcentaje de voleas de revés sobre impactos de red de una jugadora por set

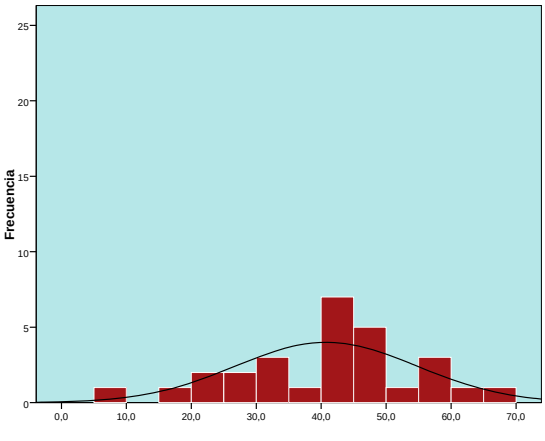


Figura 5. 95. Porcentaje de bandejas sobre impactos de red de una jugadora por set

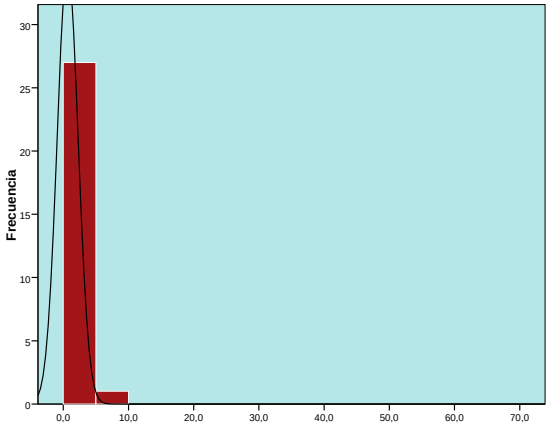


Figura 5. 96. Porcentaje de dejadas sobre impactos de red de una jugadora por set

El análisis de los valores de cada una de las variables anteriores y de los histogramas asociados a cada una de ellas nos permite concluir que la distribución porcentual de la variable que contabiliza el total de puntos de red puede admitirse asignando a los golpes de volea de derecha un 29,77%, a los golpes de volea de revés un 28,80%, a los golpes de bandeja un 40,78% y a los golpes de dejada un 0,65%. Situación que queda reflejada en la figura 5.97.

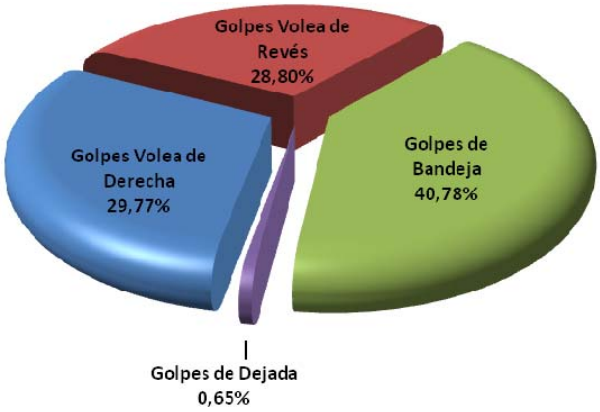


Figura 5. 97. Distribución porcentual de los impactos de red de una jugadora por set

El primer efecto de esta información es inmediato. Al igual que ocurría con los hombres el porcentaje de dejadas es prácticamente despreciable, jugando un porcentaje inferior al 1% de los golpes de red. De nuevo la evidencia se constata con facilidad. Las féminas juegan un porcentaje mucho mayor de bandejas que los chicos, superior en 12 puntos porcentuales, consecuencia del mayor porcentaje de globos que disputan las mujeres. Sin embargo, existe un equilibro entre las voleas de derecha y de revés, en contra de lo que viene ocurriendo en los chicos, en los que existe una clara tendencia a buscar la volea de revés sobre la de derecha.

En lo que se refiere a los globos como golpes de red, podemos afirmar que, en media, constituyen el 2,81% de este tipo de golpes. Dicho valor es poco significativo y confirma que una vez situadas cerca de la red las jugadoras escasamente se decantan por jugar de globo, salvo aquellas situaciones de inferioridad en las que una decisión de este tipo bien ejecutada puede sorprender a los rivales desplazándolos hacia el fondo de la pista.

5.3.3.2. Golpes de definición

Los golpes de definición, como golpes de ataque, se han clasificado a su vez en golpes remate, finta de remate, remate por 3, remate por 4, contra de derecha y contra de revés. Sin desviarnos de la estructura trazada en apartados anteriores, analizamos el total de golpes de definición y su composición porcentual en atención a las seis clases que conforman este grupo. El total de golpes de definición se resume en la tabla 5.30.

ESTADÍSTICO	VALOR	PERCENTIL	VALOR
Media	5,46	10	0,00
Mediana	5,00	20	2,00
Moda	4,00	25	3,00
Desviación típica	4,05	30	3,70
Asimetría	1,36	40	4,00
Curtosis	3,45	50	5,00
Rango	19,00	60	6,00
Mínimo	0,00	70	7,00
Máximo	19,00	75	7,00
		80	8,20
		90	10,20

Tabla 5. 30. Número de impactos de definición de una jugadora por set

Los valores presentados en la tabla ponen de manifiesto la baja frecuencia con la que ocurren estos golpes. Podemos aceptar, en torno a 5 golpes, como valor representativo de los golpes de definición que las jugadoras ejecutan a lo largo del desarrollo de un set. El histograma de la figura 5.98 asociado a esta variable ratifica un comportamiento asimétrico positivo y leptocúrtico.

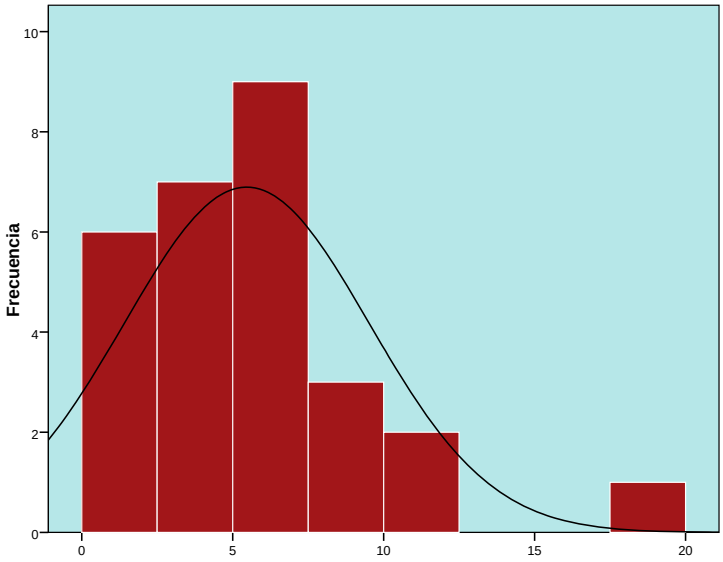


Figura 5. 98. Histograma del total de impactos de definición de una jugadora por set

De la representación del diagrama de Box-Wisker (figura 5.99) se observa la aparición de un nuevo valor observado calificado como anómalo, que se corresponde, como viene siendo habitual, con:

- Sujeto 1 del 2º set de la primera semifinal del Máster PPT jugado en 2008. Golpes de definición: 19.

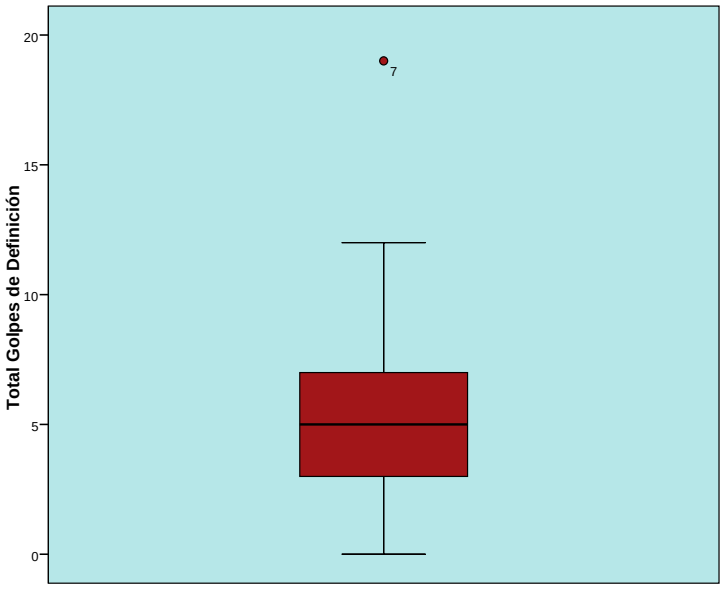


Figura 5. 99. Gráfico Box-Whisker del total de impactos de definición de una jugadora por set

Para analizar la tipología de golpes que constituyen el total de golpes de definición, se expone la tabla 5.31.

		REMATES - DEFINICIÓN	FINTAS DE REMATE - DEFINICIÓN	REMATES POR 3 - DEFINICIÓN	REMATES POR 4 - DEFINICIÓN	CONTRAS DE DERECHA - DEFINICIÓN	CONTRAS DE REVÉS - DEFINICIÓN
Media		57,59	8,18	4,05	3,15	13,67	13,36
Mediana		57,14	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Desviación típica		30,76	13,45	6,77	8,41	23,59	18,86
Asimetría		-0,40	1,73	1,18	2,90	2,45	1,48
Curtosis		-0,45	2,71	-0,50	7,96	6,89	1,49
Rango		100,00	50,00	16,67	33,33	100,00	66,67
Mínimo		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Máximo		100,00	50,00	16,67	33,33	100,00	66,67
Percentiles	10	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	20	34,66	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	25	40,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	30	45,90	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	40	50,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	50	57,14	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	60	66,67	0,00	0,00	0,00	8,77	10,67
	70	76,00	13,33	2,00	0,00	15,43	17,63
	75	82,85	16,67	10,55	0,00	22,50	25,00
	80	88,25	19,33	13,65	0,00	25,00	25,00
	90	100,00	28,33	16,67	16,32	50,00	45,72

(*) Se computan solo 25 observaciones, porque hay 3 para las que no se ha ejecutado ningún golpe de definición

Tabla 5. 31. Porcentaje de impactos de cada modalidad de definición de una jugadora por set

.

Consideraremos la media como representativa del porcentaje en el que aparece cada tipo de golpe en el total de golpes de definición. No debemos olvidar que se trata de variables con una bajísima frecuencia. Los correspondientes histogramas se pueden observar en la figura 5.100, figura 5.101, figura 5.102, figura 5.103, figura 5.104 y figura 5.105.

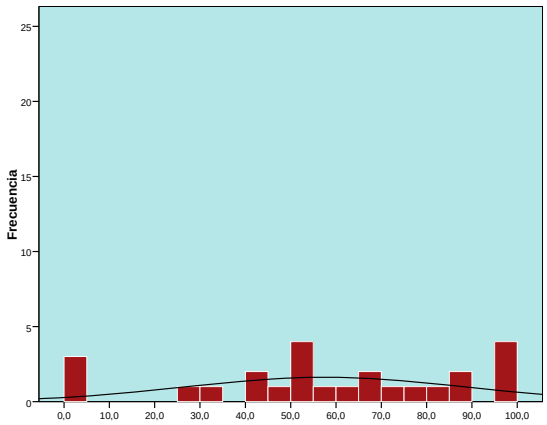


Figura 5. 100. Porcentaje de remates sobre impactos de definición de una jugadora por set

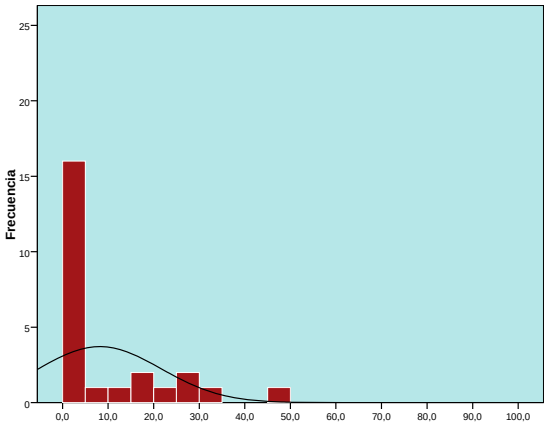


Figura 5. 101. Porcentaje de fintas de remate sobre impactos de definición de una jugadora por set

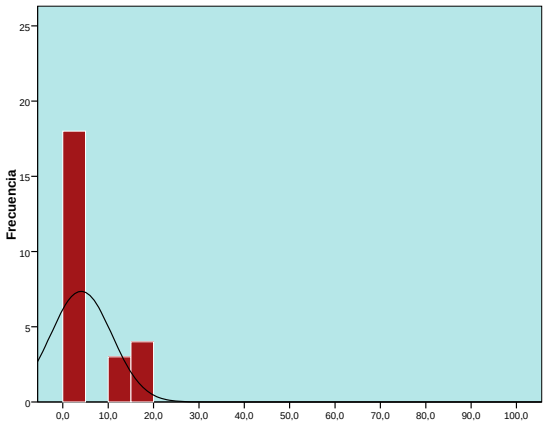


Figura 5. 102. Porcentaje de remates por 3 sobre impactos de definición de una jugadora por set

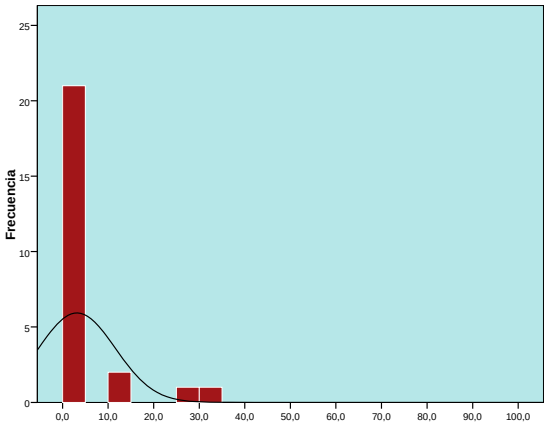


Figura 5. 103. Porcentaje de remates por 4 sobre impactos de definición de una jugadora por set

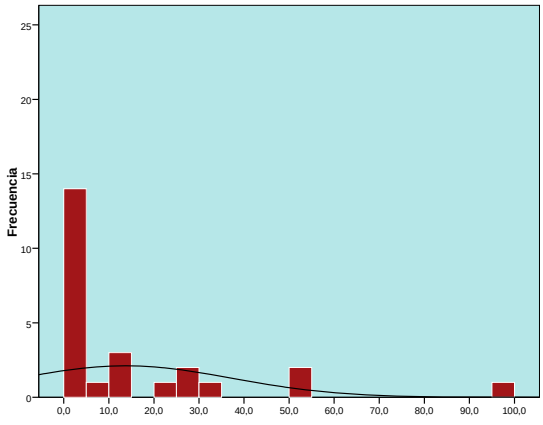


Figura 5. 104. Porcentaje de contras de derecha sobre impactos de definición de una jugadora por set

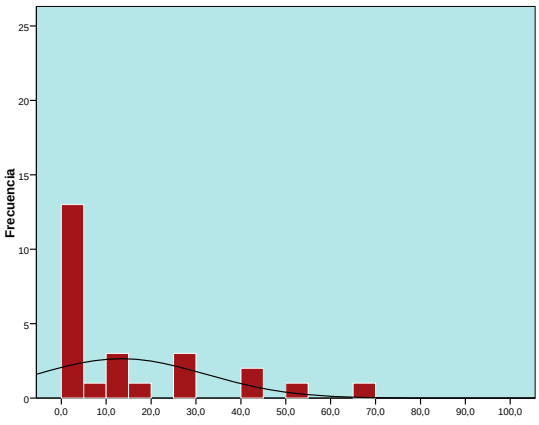


Figura 5. 105. Porcentaje de contras de revés sobre impactos de definición de una jugadora por set

Con la representación del porcentaje en el que participa cada tipo de golpe en el total de golpes de definición, podemos realizar el siguiente gráfico (figura 5.106).

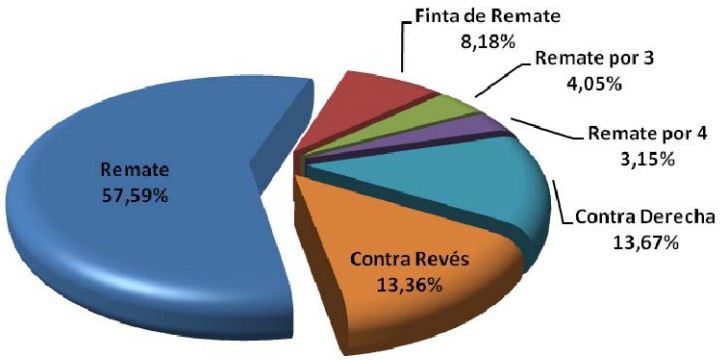


Figura 5. 106. Distribución porcentual de los impactos de red de una jugadora por set

El gráfico resulta demoledor. Mientras que los hombres mantienen porcentajes razonables en cada una de las modalidades, salvo el remate por 4 (un escaso 5%), lo cual enriquece y mantiene con un alto nivel de incertidumbre al rival, que desconoce qué golpe va a desarrollar el jugador hasta el último instante, en las chicas más de la mitad de los impactos son de remate, obteniendo porcentajes elevados de contra, tanto de derecha como de revés, dejando prácticamente de lado las otras opciones, principalmente el remate por 3 y por 4. La conclusión es clara, en chicas existe menor variabilidad en la ejecución de golpes de definición.

Como dato final en este apartado, indiquemos que, en media, el 0,87% de golpes de definición son globos, esto es, un porcentaje muy pequeño de un número pequeño de golpes.

5.3.4. RESUMEN DE GOLPES DE UNA JUGADORA EN UN SET

Se aporta un gráfico resumen (figura 5.107) donde se recogen todas las distribuciones de golpes en las clases en las que se han analizado éstos. El gráfico reúne, además de la mencionada distribución, algunos valores de las variables que contabilizan en cada clase el número total de golpes. A partir de esta ilustración podemos extraer algunas ideas sobre las que definir el perfil de juego de una jugadora profesional de pádel:

1. La jugadora de pádel permanece más tiempo en el fondo de la pista que cerca de la red, defendiéndose y contraatacando.
2. En defensa prefiere disputar los golpes de pared, frente a los de fondo. Cuando decide jugar de pared lo hace principalmente de derecha, ya sea de salida o de bajada.
3. La pareja posicionada en la red tiene tendencia a volcar el juego sobre el revés de sus rivales, dando por hecho que la respuesta de la rival será de menor eficacia respecto a las ejecuciones realizadas de derecha.

4. Cuando se encuentra cerca de la red golpea de volea, indistintamente entre derecha o revés. Uno de cada tres golpes en la red es de bandeja y prácticamente no hace dejadas.
5. A la hora de definir se lo piensa considerablemente, y a no ser que sea un golpe muy claro no lo ejecuta, de ahí el bajo índice de golpes de definición, escasamente un 5%. Si eliminamos las contras de derecha y revés, el porcentaje se reduciría mucho más.
6. Cuando se decide a cerrar el punto en la gran mayoría de los casos lo hace de remate, y en algún caso amaga el remate. Los remates por 3 y por 4 son muy escasos. Sin embargo, y como consecuencia de ejecutar preferentemente el remate, se contabiliza un porcentaje importante de contras, tanto de derecha como de revés.
7. En golpes de definición la variabilidad de los golpes es limitada, con tendencia a priorizar significativamente unos sobre otros, lo que puede suponer que las rivales reduzcan su nivel de incertidumbre sobre el tipo de golpe a defender.
8. A nivel táctico el globo es una componente fundamental en el perfil de juego de las mujeres, puesto que casi uno de cada tres golpes se realiza en globo.
9. La jugadora de pádel se siente más cómoda lanzando globos cuando la pelota rebota en alguna de las paredes, que cuando no lo hace. Y casi nunca hace globos cuando se encuentra en la red.

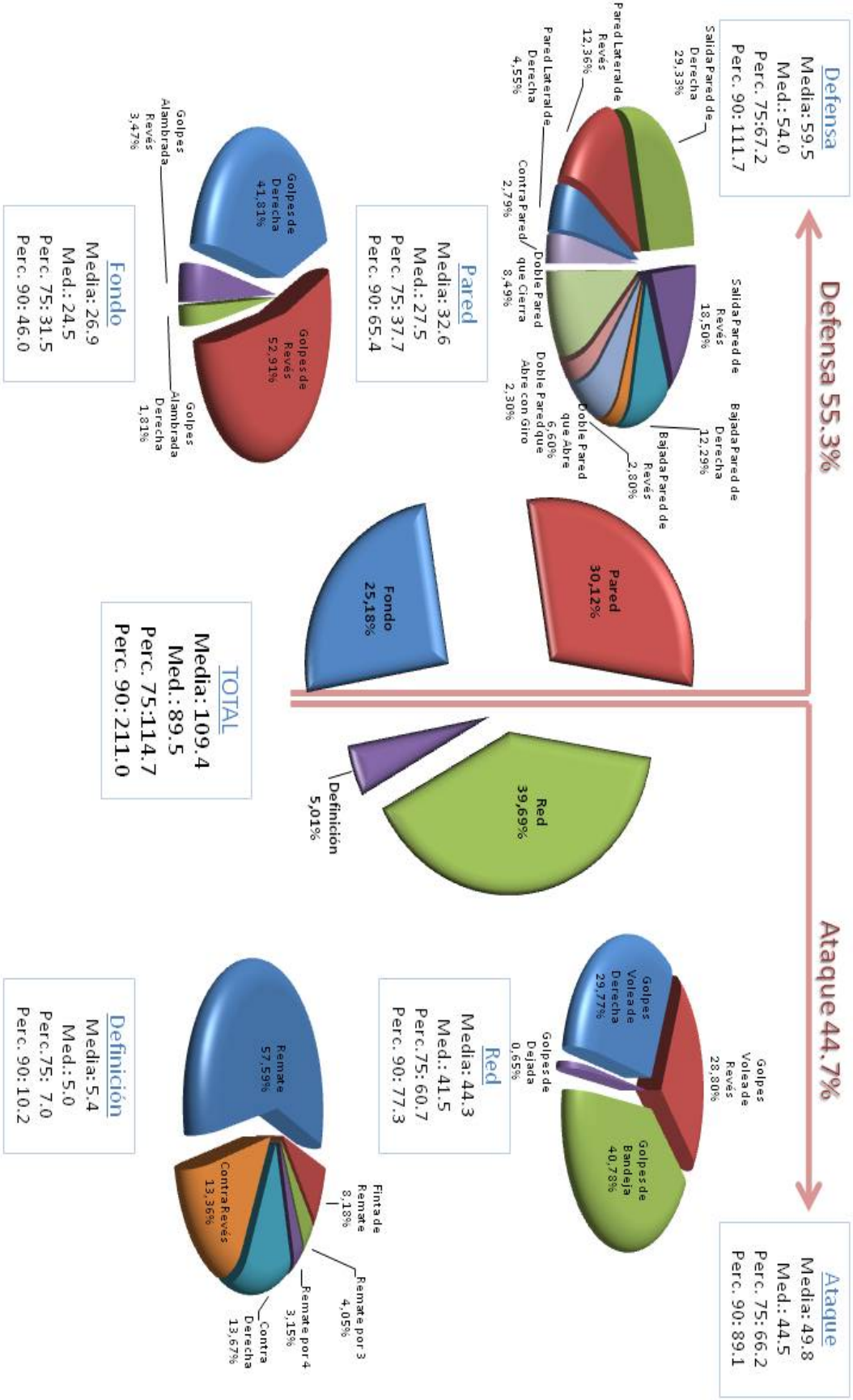


Tabla 5. 32. Resumen de impactos realizados de una jugadora por set

Proponemos a continuación la tabla 5.32, en la que quedan reflejados todos los tipos de golpes considerados en la clasificación (24 golpes distintos) y respecto de ellos determinamos la distribución porcentual del total de golpes. También aportamos el intervalo de confianza al 95% en el que se encuentra el valor de participación porcentual de cada tipo de golpe en el conjunto de todos los golpes estudiados.

TIPOLOGÍA DE GOLPE	PORCENTAJE (%)	INTERVALO DE CONFIANZA AL 95% PARA EL VALOR ESTIMADO DEL PORCENTAJE	
		INFERIOR	SUPERIOR
Derecha	10,43	8,81	12,05
Revés	13,54	11,28	15,80
Alambrada derecha	0,46	0,15	0,77
Alambrada revés	0,75	0,35	1,14
Pared lateral de derecha	1,16	0,27	2,04
Pared lateral de revés	3,97	2,44	5,50
Salida pared de derecha	8,63	7,20	10,06
Salida pared de revés	5,66	4,14	7,18
Bajada pared de derecha	3,47	2,51	4,44
Bajada pared de revés	0,82	0,39	1,24
Doble pared que abre	2,07	1,43	2,70
Doble pared que abre con giro	0,72	0,35	1,09
Doble pared que cierra	2,79	1,74	3,83
Contra pared	0,84	0,56	1,13
Volea de derecha	11,60	9,57	13,63
Volea de revés	11,37	9,20	13,54
Bandeja	16,54	13,68	19,39
Dejada	0,18	0,02	0,35
Remate	3,12	2,25	3,99
Finta de remate	0,43	0,14	0,72
Remate por 3	0,26	0,07	0,45
Remate por 4	0,17	0,00	0,36
Contra de derecha	0,38	0,18	0,57
Contra de revés	0,66	0,25	1,07

Tabla 5. 33. Porcentaje e intervalo de confianza al 95% de los 24 golpes considerados de una jugadora por set

Como resumen de los golpes ejecutados como globos, recordemos que estos constituyen, en media, un 31% del total de golpes, que en número, podemos resumir indicando que son en torno a 33 globos por set. O de otra manera, presentaremos la variable que contabiliza el número de globos en un set en la tabla 5.33.

NÚMERO DE GLOBOS	
Media	33,32
Mediana	28,10
Percentil 75	39,50
Percentil 90	58,90

Tabla 5. 34. Número de globos de una jugadora por set

Además, la forma en la que se ejecuta un globo admite la clasificación de globos de fondo, de pared, de red y de definición. La distribución porcentual de los globos ejecutados en un set se ajusta al esquema recogido en la ilustración que se aprecia en la figura 5.108.

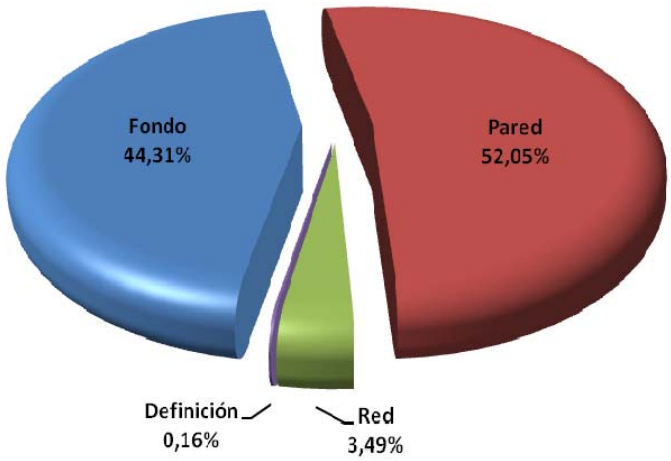


Figura 5. 107. Porcentaje de globos según cada categoría de una jugadora por set

5.4. COMPARATIVA ENTRE CATEGORÍA MASCULINA Y FEMENINA

Para terminar el análisis de este capítulo sobre la tipología de golpes, lo haremos representando el perfil de juego de cada categoría en función del peso de cada una de las técnicas sobre el total de golpes ejecutados. Asimismo, ahondaremos en el análisis aportando algunos comentarios a lo ilustrado en dicho gráfico (figura 5.109).

La primera consecuencia que se extrae, tras un vistazo rápido al gráfico en cuestión, es que cada categoría concibe de manera diferente la práctica profesional del pádel; las curvas rojo y verde así lo atestiguan. Entre los hechos más significativos que arroja el gráfico se constatan los siguientes:

a) Comenzaremos este resumen destacando que el abanico de técnicas puesto en liza por los chicos es mucho más rico y variado que en el caso de las mujeres, como lo confirma el hecho de que la curva roja no presente picos en algunas de estas tipologías, como, por ejemplo, el remate por 3 y por 4, la dejada, o la contra pared.
b) Como curiosidad, apuntar que ellos y ellas divergen hasta en los golpes más frecuentemente utilizados. En el caso de las féminas, el

más recurrente es la bandeja, como consecuencia del elevado porcentaje de globos con el que suelen jugar. Mientras que en los chicos es la volea de revés la que se emplea con más profusión, dado que es el golpe con el que parece provocar menos dificultad al defender, al ser comparado con el resto de golpes de ataque.

c) Asimismo, resulta notorio el porcentaje tan significativo de contra paredes a los que recurren los jugadores, prácticamente nulo en la categoría femenina.

d) En los golpes de fondo también se aprecian diferencias. Mientras que se encuentra repartido equitativamente el porcentaje de reveses y derechas en la categoría masculina, no ocurre lo mismo con las mujeres, en las que existe una mayor inclinación hacia los golpes de revés.

e) Terminaremos el análisis con una pequeña coincidencia. Ambas categorías coinciden en la relación de los 5 golpes con mayor peso en el transcurso de un set, como son: derecha, voleas de revés y derecha, revés y bandeja.

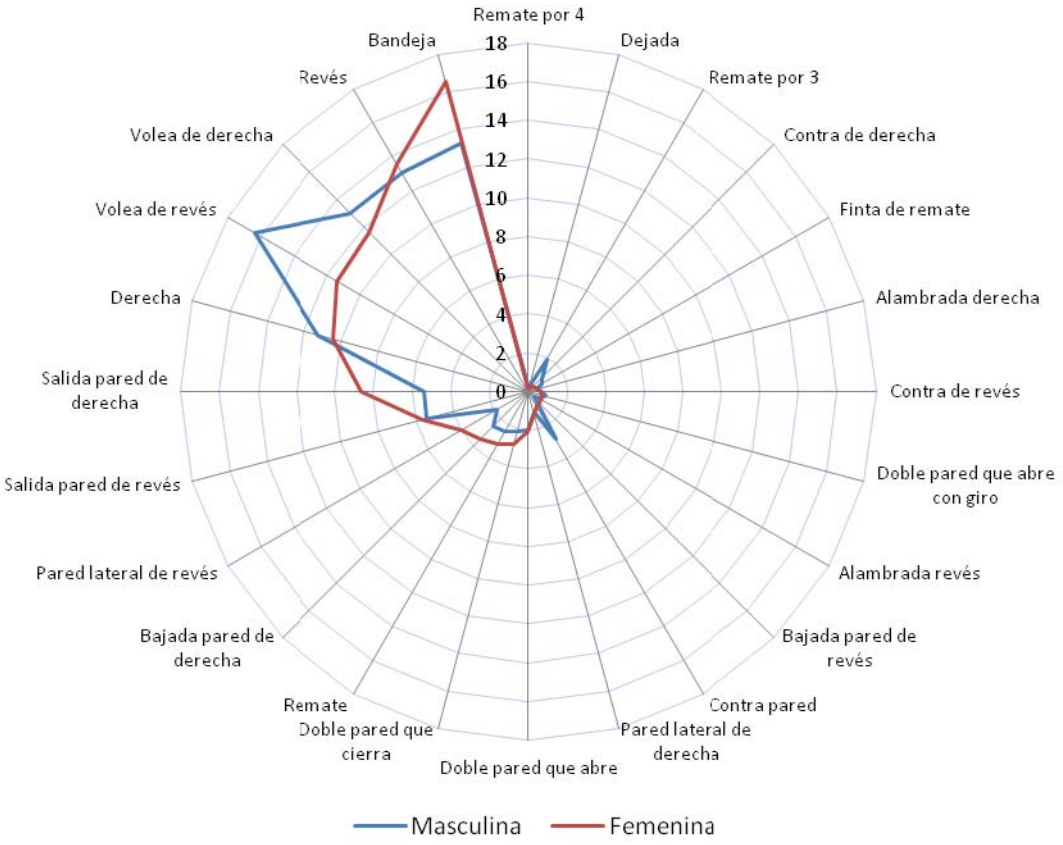


Figura 5. 108. Perfil de juego en categoría masculina y femenina

6. Discusión.

CONTENIDO

6.1. Recordatorio de los objetivos 337
6.2. Pádel masculino versus femenino 337
6.2.1. El servicio o saque 338
6.2.2. Puntos ganados y globos 339
6.3. Tiempos de juego y descanso 340
6.4. Número de impactos 342
6.5. Sets ganados frente a sets perdidos 343
6.6. Técnicas de golpeo 343
6.6.1. Categoría masculina 344
6.6.2. Categoría femenina 347

FIGURAS

Figura 6. 1. Resumen de impactos realizados por un jugador por set 346
Figura 6. 2. Resumen de impactos realizados por una jugadora por set 348

6.1. RECORDATORIO DE LOS OBJETIVOS

A partir de los objetivos definidos (general y específicos), desarrollaremos este apartado. Aprovechamos para recordarlos.

- **Objetivo general**:
  - Definir el perfil de juego en pádel de alto nivel.
- **Objetivos específicos**:
  1. Determinar las diferencias entre el juego de los hombres y el de las mujeres, definiendo un patrón de juego para cada una de las categorías.
  2. Valorar y cuantificar la participación de cada jugador respecto al conjunto de la pareja.
  3. Conocer los factores que determinan el éxito en un set.
  4. Evaluar la tipología y la cantidad de golpes ejecutados correctamente.
  5. Cuantificar los tiempos de juego y los de pausa.
  6. Determinar el número y el tipo de impactos que se producen.
  7. Cuantificar y valorar el uso del globo y su empleo como recurso táctico.

6.2. PÁDEL MASCULINO VERSUS FEMENINO

Una de las cuestiones que barruntábamos, durante la etapa de reconocimiento de los objetivos a perseguir con el desarrollo de este trabajo, era la de ratificar, lo que a pié de pista, nos parecía una evidencia: el juego de los chicos parece diferente al que practican las chicas. Algo que parecía una realidad pretendíamos contrastarlo con evidencias empíricas. Después del análisis realizado sobre los datos recopilados, esta hipótesis la podemos confirmar en un elevado porcentaje. De las distintas variables analizadas se han encontrado indicios que apuntalan los comentarios anteriores, sobre la diferencia entre categorías. En particular, de las 16 analizadas, sólo 5 arrojaron datos contradictorias entre categorías:

- Número total de juegos disputados por set.
- Número de primeros servicios realizados correctamente por set.
- Porcentaje de acierto de primeros servicios.
- Total de puntos ganados.
- Porcentaje de globos realizados en un set.

Aunque pudieran parecer escasos, estos puntos discrepantes, concretan perfiles de juego claramente diferenciados. La primera variable en conflicto, entendemos se debe más a la situación del pádel profesional que a un elemento diferenciador del perfil del juego entre hombres y mujeres. De su análisis se desprende que existe mayor igualdad en los partidos de pádel profesional en la categoría masculina.

Actualmente, son muy pocos los jugadores y, por ende, las parejas que se dedican profesionalmente a este deporte. Si lo particularizamos a las féminas, el número baja considerablemente, de manera que, la brecha entre las jugadoras profesionales y el resto es, cada vez, más alargada, por ahora. En chicos, aunque también existe un escalón entre los que se dedican por completo a la competición y los que lo compaginan con otras facetas, va creciendo el número de jugadores de máximo nivel, y, sobre todo, los jugadores que después de un exitoso recorrido por las categorías inferiores, dan el salto al circuito profesional; el tiempo que llevan practicando, entrenando y compitiendo, sumado a la ilusión de codearse con los mejores son sus credenciales. Esta situación se irá regularizando conforme el pádel se vaya asentando en otros países, y, como consecuencia, el mecenazgo vaya aumentando, de forma que el profesionalismo vaya creciendo en número de jugadores y jugadoras.

6.2.1. EL SERVICIO O SAQUE

El servicio merece una especial atención en este deporte, dado que, por lo general, siempre desde nuestra peculiar visión del pádel, no se le presta la debida atención. Es cierto, que debido a sus limitaciones reglamentarias no adquiere la relevancia que se le otorga en otras modalidades similares, en las que se pueden conseguir, con cierta facilidad, puntos directos si se dispone de un buen servicio. En el juego del pádel, su importancia no viene de la posibilidad de obtener puntos directos con facilidad y en número considerable, sino de entrar en el punto como dominadores o dominados. Dada la calidad que atesoran los jugadores de alto nivel, a la menor relajación, a la menor oportunidad que se les presente, intentarán tomar una posición ventajosa pasando a dominar el punto. Y algo que parece obvio marca el devenir de los partidos: mayor sencillez de conseguir puntos si se domina la situación de juego (rol atacante) que cuando se está dominado (rol defensor). Si se pretende alcanzar el éxito en un set, se convierte en un parámetro esencial conseguir un porcentaje muy elevado de juegos con nuestro servicio; de no hacerlo tendremos muy difícil dicho cometido.

Ha quedado patente que existen marcadas diferencias entre las categorías masculina y femenina respecto al primer servicio. Los hombres presentan índices sensiblemente superiores a las mujeres en el porcentaje de primeros servicios acertados. La explicación más convincente, a nuestro parecer, se basa en el hecho de considerar al juego masculino más potente y resolutivo que el femenino, de manera que es relativamente importante entrar a dominar el juego con un buen servicio, lo que posibilitará la consecución de puntos con cierta facilidad en segundas o terceras oleadas. En pádel, se considera un buen servicio aquel en el que la pelota bota cerca de la línea de fondo que delimita la zona de servicio; si además va acompañado de efecto y velocidad mucho mejor, aunque no son tan importantes como la profundidad (siempre desde nuestra particular percepción). Como el servicio se realiza desde una posición estática no existen grandes diferencias entre

hombres y mujeres a la hora de ejecutarlo. Sin embargo, los efectos son mayores en el caso de las mujeres, es por ello que en la categoría femenina se arriesga más con el primer servicio, intentando lograr puntos de manera sencilla con un buen primero. En categoría masculina es muy complicado conseguir puntos ganadores directos de servicio, por consiguiente, es preferible poner una bola en juego que nos permita dominar el punto desde el principio, que hacerlo en la 2ª oportunidad, en la que los rivales tienen más opciones de pasar a dominarnos.

El 87% de éxito en el primer servicio en hombres y el 80% en mujeres refuerzan las anteriores afirmaciones. Se puede asegurar que existe una gran consistencia en el número de primeros servicios acertados, tanto en el juego masculino como en el femenino, que además es mayor si hablamos de dobles faltas, ya que en el 81% de los sets no se produce ninguna, y cuando se dan, aparece en una sola ocasión. De hecho, en el 62'5% de los partidos no se produce ninguna doble falta, dato digno de mencionar ya que da idea de la importancia que se concede al éxito del saque en pádel profesional.

6.2.2. PUNTOS GANADOS Y GLOBOS

A pesar de los comentarios anteriores, las variables que mejor caracterizan y, por tanto, definen el juego de hombres y mujeres, son las que aportan información sobre el número de puntos ganados y el porcentaje de globos ejecutados en el desarrollo de un set. A la vista de los resultados, se puede ratificar que los chicos aglutinan un mayor número de puntos ganados, como consecuencia directa de su potencia y de su mayor poder resolutivo, lo que provoca que el porcentaje de globos a los que recurren, como medio para alejar a los rivales de la red, sea considerablemente inferior. Quizás esta característica provoca la mayor velocidad en las acciones de juego en pádel masculino.

Una característica que marca distancias frente a otras prácticas deportivas similares es el elevado porcentaje de globos que se ejecutan en un partido de pádel profesional, en concreto, los jugadores de alto nivel vienen realizando alrededor de un 25% de globos, cifra que supera el 30% cuando nos referimos a las mujeres. Estos datos son muy interesantes ya que confirman lo que suponíamos: el globo es una herramienta táctica muy recurrida en esta disciplina, por lo que conviene darle el peso necesario desde el punto de vista del entrenamiento, lo que redundará en alcanzar una técnica de calidad que impida que los rivales puedan presionarnos con facilidad y conseguir puntos fáciles cuando ejecutamos un globo. Podríamos considerar que las características del terreno de juego condicionan estas acciones y la manera de disminuir la velocidad del juego por parte de los defensores sea provocando que la pelota esté más tiempo en el aire y dificultando las acciones técnicas al exigir una gran coordinación oculo-motriz.

Como colofón a este epígrafe, cabe destacar que las dos variables en cuestión, definen perfiles de juego bastante distantes entre la categoría masculina y la femenina. En resumen, podríamos confirmar que el juego de los chicos se caracteriza por su agresividad (mayor número de puntos ganados y menor porcentaje de globos), mientras que el de las chicas se identifica más con el empleo de estrategias conservadoras (menos puntos ganadores y mayor porcentaje de globos). Si bien, es verdad que el mayor uso del globo es una consecuencia de la desigualdad entre parejas y el marcado rol defensivo que deba adoptar una de ellas.

6.3. TIEMPOS DE JUEGO Y DESCANSO

Las variables que aportaban información de tipo temporal fueron, desde el primer momento, parte esencial de nuestro estudio. Es decir, la duración de los acontecimientos que se producen en el juego de pádel. Para planificar un entrenamiento orientado a mejorar el rendimiento y la resistencia de los jugadores, conocer con precisión los tiempos que se barajan en cada deporte son vitales. Sin el conocimiento de estas magnitudes no podríamos ajustar los parámetros de una sesión de entrenamiento al deporte en cuestión. No es lo mismo preparar a un corredor de fondo que de velocidad, de igual manera, no entrena lo mismo un jugador de baloncesto que otro que practica bádminton. Diferenciaremos entre tres aspectos: el tiempo total de juego (TT), el tiempo de acción (TA) y el tiempo de pausa (TP).

Como se ha comentado, en nuestro trabajo, se ha empleado el set como unidad de análisis, al considerar que ganarlo o perderlo tiene relevancia directa sobre el resultado final del partido. No considerándose especialmente relevante la duración de los puntos de los juegos, ya que su repercusión en el juego no tiene significación directa y además, la existencia de gran variabilidad en los acontecimientos, puede llevarnos a confusión al trabajar con valores medios.

Es evidente que el pádel, al igual que otros deportes de raqueta, se caracteriza por la combinación de fases activas y pasivas durante el juego. Unas determinadas por el Reglamento al considerarse la bola en juego y al establecer periodos reglados de descanso, y otras, como consecuencia de la propia dinámica del juego, al producirse alternancia en las acciones entre un equipo y otro, así como en la participación de un jugador u otro del mismo equipo. Pese a lo cual, en estos casos, hablamos de tiempos de acción con diferentes niveles de intensidad.

Al considerar el set como unidad de medida, los datos obtenidos no pueden ser comparados con los de otros estudios de otras modalidades deportivas, que han centrado su análisis temporal en la duración de los puntos principalmente (Richers, 1995; Fernández, Méndez-Villanueva y Pluim, 2006 y Kovacs, 2007). Además, dado que las características

estructurales del juego son muy diferentes, consideramos que sería un error cualquier comparación que no se hiciera con parámetros similares, focalizados en el juego del pádel.

En esta línea, debemos resaltar que en nuestro estudio, tanto en tiempos de juego (tiempo de acción) como en tiempos de descanso (tiempo de pausa), no se han encontrado diferencias entre el juego de hombres y el de las mujeres. Algo que no ocurre en otros deportes de raqueta. Un ejemplo lo tenemos en bádminton (Cabello et al., 2004), en el que se evidencia una duración total superior a los 52 minutos en categoría masculina por otra superior a los 42 minutos en la femenina. Es verdad que la duración de los puntos en mujeres es superior a la de los hombres (9,7 sg respecto a 7,8 sg), y, sin embargo, no se encontraron diferencias en los tiempos de pausa entre ambas categorías. En squash ocurre algo similar, siendo los tiempos de acción por punto superiores en mujeres (7,2 sg) frente a los hombres (5,9 sg).

En la duración parcial de los puntos, en nuestro estudio, obtenemos una duración media de 15 sg, tiempo sensiblemente superior al obtenido en bádminton y squash. A pesar de ello, es interesante destacar que el 80% de los puntos se sitúan en un rango temporal de entre 11 y 19 sg, siendo importantes aquellos que se alargan hasta 30 sg, dándose puntos por encima de los 60 sg y de los 120 sg. Lo que refuerza la evidencia del carácter intermitente del juego y la variabilidad en las cargas que se soportan en cada punto. De hecho, se constata que además del volumen varía la intensidad, por lo que los sistemas energéticos demandados serán el aeróbico y anaeróbico aláctico y láctico, con especial incidencia sobre la potencia y la capacidad anaeróbica aláctica y sobre la potencia aeróbica.

No obstante, podemos intuir que pese al resultado obtenido en la cuantificación temporal en partidos de hombres y mujeres, considerando el set como referencia, pudieran existir puntos más largos en una y otra categoría, pero que en el global del set, los tiempos tienden a igualarse. De ahí que considerando el esfuerzo que deben realizar los jugadores, debamos diferenciar entre la carga global por set y partido, de la suma de cargas que se produce en la acumulación de cada punto y cada juego, así como la estructura de las mismas.

Quizá, el dato más relevante que hemos detectado en esta variable se encuentre en la similitud temporal entre los tiempos de acción y pausa. Confirmándose que el tiempo efectivo en un set es prácticamente igual (aunque ligeramente superior) que el tiempo de descanso. La media del tiempo de acción se sitúa en 15 minutos y 49 segundos, mientras que la media del tiempo de descanso se alarga hasta los 15 minutos y 33 segundos, lo que nos da idea de esa igualdad entre tiempos. Es preciso puntualizar que no se han contabilizado los descansos cuando el número de juegos es impar y los jugadores han de cambiar de lado, disponiendo, según Reglamento, de 120 sg desde la finalización del juego que provoca el cambio hasta la ejecución del primer servicio del siguiente

juego. Basándonos en la media de juegos (10) podemos añadir un cifra entre 8 y 10 minutos extra, como consecuencia de lo anterior. En base a ello, podemos aseverar que la duración de un set, en pádel profesional, viene a tener una extensión entre 38 y 40 minutos.

Otra cuestión que consideramos relevante, y que ya apuntamos en el apartado de resultados, se refiere a que debemos aproximarnos a la realidad del juego en la valoración de los datos. Para ello, es recomendable conocer e interpretar los percentiles 10 y 90, de manera que la precisión de la información sea mayor. Así, el tiempo de acción en el percentil 10 es de 9 minutos y 46 segundos y en el 90 de 25 minutos y 48 segundos, mientras que el tiempo de pausa tiene un percentil 10 de 9 minutos y 43 segundos respecto al percentil 90 que alcanza una cifra de 24 minutos y 38 segundos.

Datos que, de cara a tomar decisiones sobre la preparación del jugador, nos ofrecen una horquilla del volumen límite por abajo y por arriba que se produce en el juego, determinando un umbral temporal. De hecho, como se puede comprobar en el capítulo de resultados, el 80% de los sets tienen una duración inferior a 20 minutos en el tiempo de acción y un descanso también inferior a dicha cantidad. Siendo este un dato muy aproximado a la tendencia general de acontecimientos temporales que se producen en un set de pádel de alto nivel.

6.4. NÚMERO DE IMPACTOS

La información que se desprende de esta variable posibilitará la concreción de parámetros de cantidad en lo que se refiere a los entrenamientos. De la misma forma que convenímos en considerar los tiempos medios de duración de puntos y sets como relevantes, a la hora de planificar sesiones de entrenamiento, desde el punto de vista de la intensidad, en esta ocasión, podremos hacerlo definiendo objetivos relativos a la cantidad.

El número de intercambios medio que se produce en un encuentro de pádel de alto nivel se ha fijado en 9, a partir de los diferentes análisis aplicados. Esta medida es una excelente referencia, pero deberíamos acudir a valores superiores para garantizar que los jugadores están convenientemente preparados para soportar aquellos intercambios que superan la cifra anterior. Cabe reseñar que en un número destacado de casos se producen puntos con una cantidad superior a los 20 golpeos. Es más, son varios los puntos en los que se han medido cifras superiores a 50 intercambios. Insistimos en la variabilidad de las acciones y en el carácter orientativo de los datos obtenidos.

6.5. SETS GANADOS FRENTE A SETS PERDIDOS

Otro de los ejes en los que basamos el trabajo que nos ocupa, consistía en la localización de parámetros que nos permitieran comprender los factores que llevan a ganar o perder un set durante el transcurso de un partido profesional de pádel. El fin que perseguíamos con esta actuación era el de poder aplicar a los entrenamientos componentes tácticas y de resultados, es decir, entendiendo las razones que llevan a la victoria o la pérdida de un set, que se podrán transferir a los entrenamientos con los jugadores, corrigiendo las situaciones incorrectas y fortaleciendo las decisiones acertadas, de esa manera, iremos logrando acercarnos al perfil de juego necesario para decantar el set a nuestro favor.

Como era de esperar, se han encontrado elementos objetivos que nos permiten afirmar la existencia de un comportamiento diferente entre sets ganados y perdidos. Previamente, se ha podido constatar la aparición de diferencias entre el juego desplegado por los hombres y el desarrollado por las mujeres. Estas circunstancias, agudizan aún más la brecha entre categorías cuando se trata de comparar sets ganadores frente a perdedores. De hecho, en categoría masculina sólo se detecta un elemento diferencial de peso (realmente son dos), mientras que en el caso de las femeninas se perciben dos variables más que ratifican la distancia entre hombres y mujeres, también en el perfil de sets ganadores y perdedores.

Los hombres tienen un juego más parejo, demostración de la igualdad que se produce en los partidos masculinos en pádel de alto nivel, lo que queda patente con el hecho de que sólo existan diferencias apreciables en el número de errores no forzados, mayor en el caso de los sets perdedores; hay que recordar que el número de puntos ganadores también evidencia una diferencia, mayor en el caso de los set victoriosos. En cuanto a la categoría femenina, todo apunta a que las diferencias son más marcadas, lo que se percibe con la aparición de cuatro variables que confirman dicha brecha. A los errores no forzados y los puntos ganadores, habría que sumar el porcentaje de globos y el peso de los impactos de ataque (red).

6.6. TÉCNICAS DE GOLPEO

Una vez más, y como ya ocurriera en los dos análisis precedentes, aparecen indicios que revelan una percepción claramente distinta entre el juego que practican las mujeres del que desarrollan los hombres. Las ilustraciones que se muestran a continuación dan fe de esta situación (figura 6.1 y figura 6.2).

6.6.1. CATEGORÍA MASCULINA

El perfil de juego del jugador de pádel en función de la tipología de golpes que realiza durante el desenlace de un partido de alto nivel, contiene muchos matices que conviene comentar. En primer lugar, hemos de destacar que se produce un equilibrio entre ataque y defensa, que podemos hacer extensivo al número de golpes que se ejecutan desde el fondo y desde la red, que por término medio suelen rondar los 74 impactos. El reparto del juego, cuando se encuentra en el fondo de la pista defendiéndose de los envites rivales, no suele mostrar ningún tipo de preferencia, buscando los jugadores posicionados en la red tanto los golpes de revés como de derecha, indistintamente.

Lo mismo podríamos comentar respecto a las salidas de pared, ya que se producen con la misma frecuencia desde ambos costados. Si nos centramos en las paredes laterales si que se aprecia cierta inclinación a buscar la pared lateral del jugador a la izquierda; aunque conviene resaltar que se han analizado varios sets con presencia de zurdos, en cuyo caso los dos jugadores golpearían siempre de revés al rebotar la pelota en la pared lateral. Como se comenta en las líneas futuras, lo ideal, sería separar el estudio de parejas con zurdos y sin zurdos y obtener resultados más fieles a la realidad.

En cuanto a las bajadas de pared, y como cabría esperar, se juega principalmente de derecha, dejando en un porcentaje muy reducido las que se realizan de revés. Las dobles paredes también merecen una especial atención, sobre todo las que “abren”, es decir, la bola, después de tocar el suelo, toca la pared lateral y después la de fondo. Estas se pueden realizar con y sin giro. Hemos de convenir que la mayoría se ejecutan sin giro, reduciéndose a la mitad las que se llevan a cabo con giro. Las contra paredes suponen un porcentaje interesante de los golpes realizados desde el fondo; correctamente ejecutado nos permite recuperar de situaciones de equilibrio y en algunas ocasiones pasar a contraatacar.

Lo más reseñable de los golpes de red sería el bajo porcentaje de golpes de definición, sólo el 7% respecto al total de golpes realizados (14% si lo comparamos con los de red). A lo que habría que sumar el escaso porcentaje de dejadas que el jugador de pádel profesional ha realizado a lo largo de un partido de pádel, no relevante. Hay una clara tendencia a buscar la volea de revés frente a la de derecha, previsiblemente por el menor poder de presión. La bandeja se suele utilizar con bastante frecuencia, casi un 30%, con el propósito de no perder la red con facilidad.

En cuanto a la definición, el más recurrido por los jugadores es el remate para traerse la bola a campo contrario, una de cada tres pelotas de definición. Sobresaliente el porcentaje de remates por 3, ya que uno de cada cuatro se realiza siguiendo esta técnica. A pesar del poder resolutivo que suelen presentar la mayoría de los jugadores profesionales,

hay que reseñar el porcentaje tan elevado de contraataques, tanto de revés como de derecha se utiliza esta opción en algo más de una cuarta parte de los golpes realizados en definición.

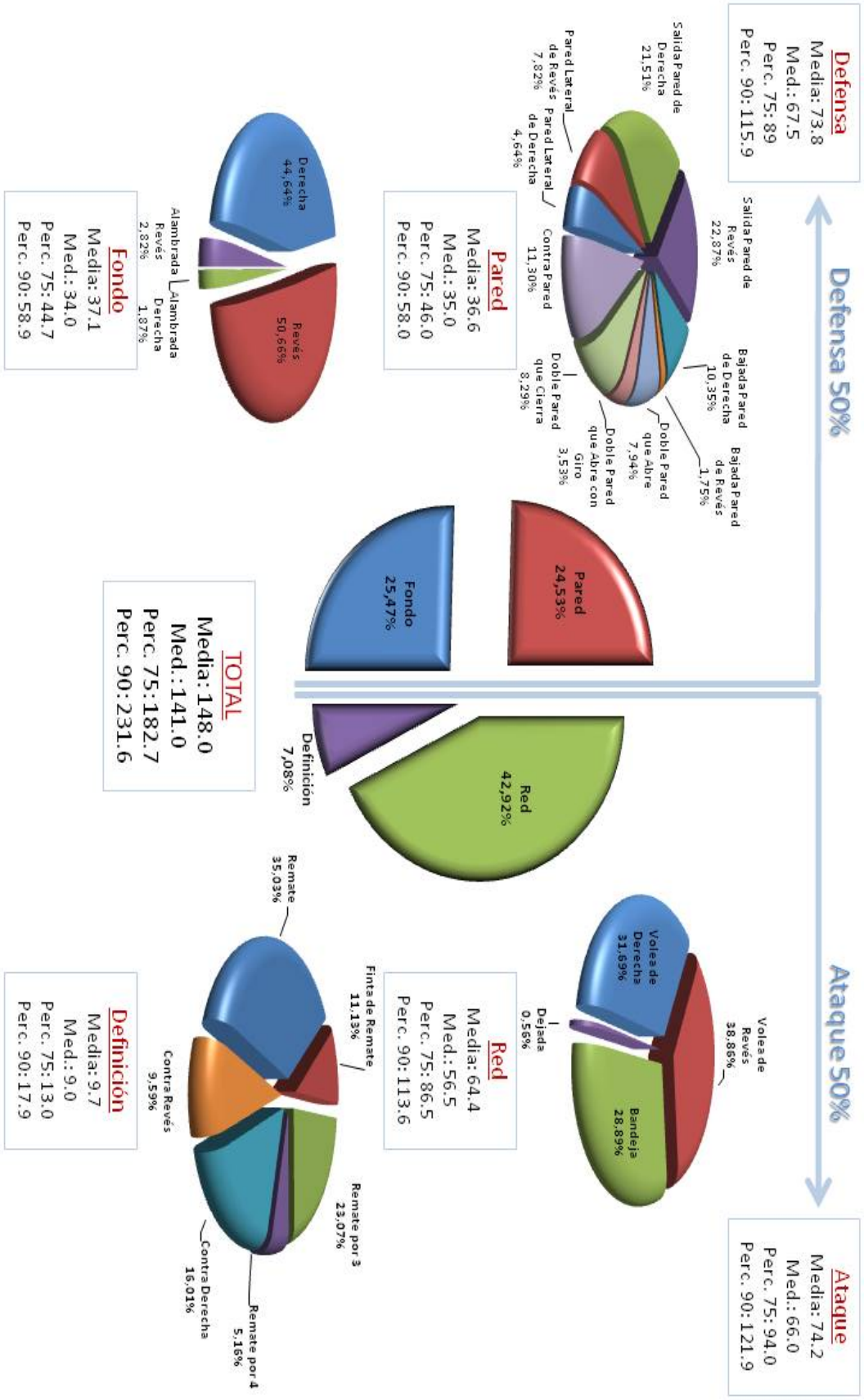


Figura 6. 1. Resumen de impactos realizados por un jugador por set

6.6.2. CATEGORÍA FEMENINA

Como se viene observando durante todo el estudio, las categorías masculina y femenina tienen un comportamiento bien diferenciado a la hora de desarrollar esta modalidad deportiva a nivel de competición. No iba a ser menos esta sección, como comprobaremos seguidamente. La figura 6.2. resume el peso de cada técnica realizada en un partido de pádel femenino, junto a algunos datos de interés.

La jugadora de pádel de alto nivel pasa más tiempo cerca de la red presionando a sus rivales que defendiéndose en el fondo de la pista; hecho que se confirma acudiendo a las medias de cada segmento principal (defensa y ataque), cuyos datos arrojan unas cifras muy significativas, 60 y 50 impactos respectivamente. En defensa, siempre y cuando sea posible, prefiere dejar que la pelota rebote sobre alguna de las paredes que hacerlo directamente sin recurrir a las paredes, lo que le permite ganar tiempo y pensar con mayor margen temporal el siguiente golpeo.

Orienta el juego preferentemente hacia el revés, de ahí que se produzca un diferencial de 11 puntos entre el revés y la derecha, a favor del primero. Sin embargo, cuando decide jugar la pelota tras rebote en la pared de fondo, en una tasa muy elevada lo hace de derecha. En cuanto a las bajadas de pared, y como no podía ser de otra forma, casi siempre que lo hace es de derecha, dejando la bajada de pared de revés para contadas ocasiones. Igual que ocurre en la masculina, las jugadoras tienen preferencia por la pared lateral de la derecha, donde se encuentra la jugadora de izquierda, provocando que se juega mayoritariamente de revés que de derecha. Raramente realiza la doble pared que "abre" con giro, de la misma manera, que en escasas oportunidades recurre a la contra pared como opción para solventar situaciones de desequilibrio.

Cuando alcanza la red, tiene que estar convencida de conseguir el punto a su favor a la hora de buscar la definición del punto, puesto que rara es la situación que decide hacerlo, sólo un 5% de los puntos disputados lo hace en definición. Desde el fondo de la pista no decanta su juego hacia el revés o la derecha, obteniendo unos niveles similares en ambas voleas. Como consecuencia del perfil de juego de las féminas, abusando considerablemente del globo, se produce una tasa de bandejas muy por encima de la que utilizan los hombres; más de un 40%.

A la hora de definir el punto lo hace en más de la mitad de las ocasiones mediante el remate para traerse la pelota a campo propio. Las demás alternativas son utilizadas con muy poca frecuencia. Los contraataques forman una parte importante de este grupo, ya que en suponen algo más del 25%.

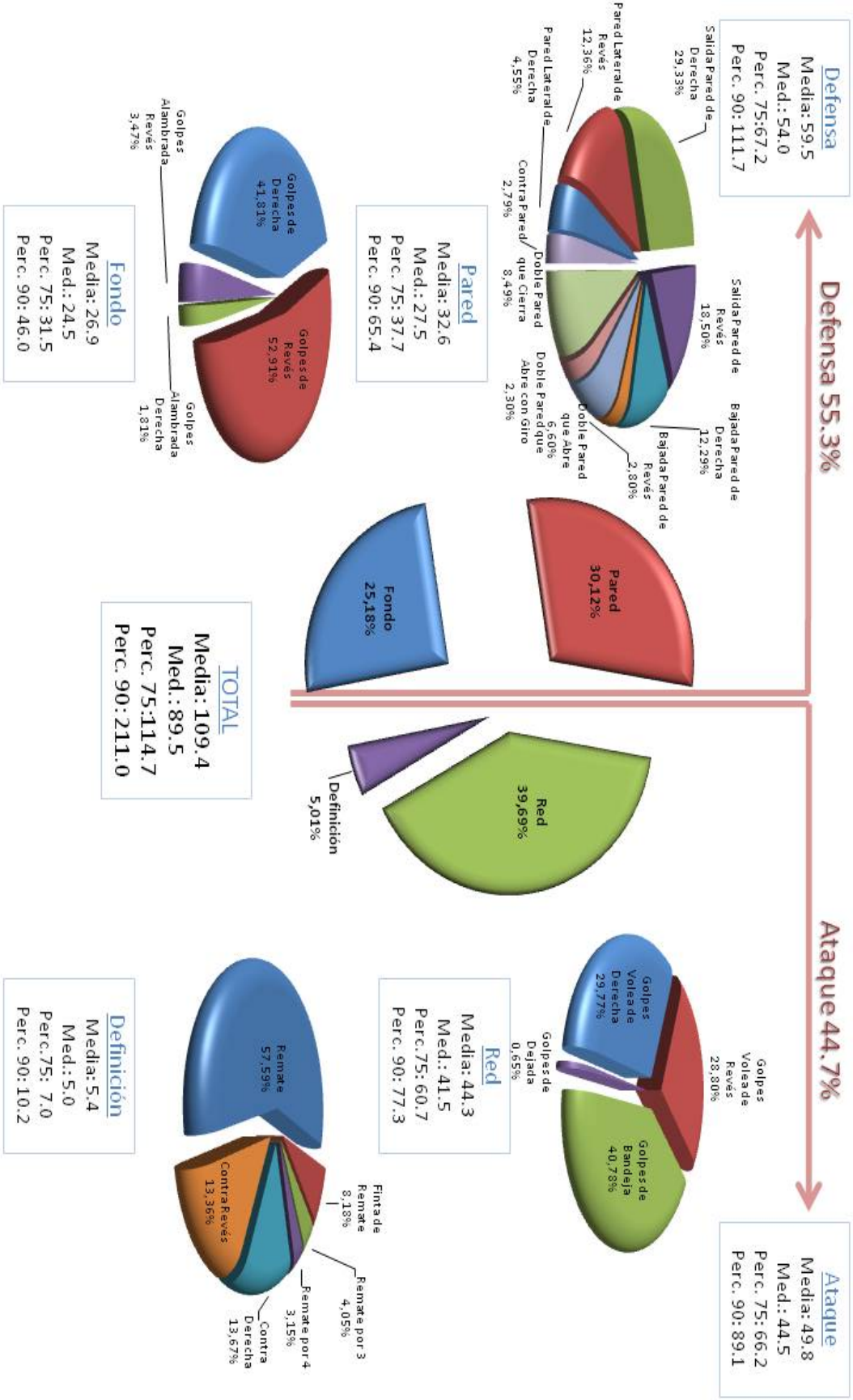


Figura 6. 2. Resumen de impactos realizados por una jugadora por set

7. Conclusiones finales y líneas futuras.

CONTENIDO

7.1. Conclusiones finales 353
7.1.1. Conclusión 1: perfil de juego 353
7.1.2. Conclusión 2: perfil de juego en hombres 353
7.1.3. Conclusión 3: perfil de juego en mujeres 353
7.1.4. Conclusión 4: participación de los jugadores en la pareja 354
7.1.5. Conclusión 5: factores determinantes del set 354
7.1.6. Conclusión 6: tipología de golpes en categoría masculina 355
7.1.7. Conclusión 7: tipología de golpes en categoría femenina 355
7.1.8. Conclusión 8: tiempos de juego y pausa 355
7.1.9. Conclusión 9: el globo como recurso táctico 356
7.1.10. Conclusión 10: "si al pádel quieres ganar no te canses de pasar" 356
7.1.11. Conclusión 11: importancia del servicio 356
7.1.12. Conclusión 12: el resto 356
7.2. Líneas futuras 357
7.2.1. Importancia de un jugador zurdo 357
7.2.2. Direccionalidad del juego 357
7.2.3. Al aire libre o bajo cubierta 358
7.2.4. Cuantificación de parámetros fisiológicos 359
7.2.5. Incorporación tecnológica 359

7.1. CONCLUSIONES FINALES

7.1.1. CONCLUSIÓN 1: PERFIL DE JUEGO

La primera consecuencia que se desprende de nuestro trabajo es que existen dos perfiles de juego claramente diferenciados: el que practican los hombres y el que juegan las mujeres. Sin entrar a valorar, de momento, las diferencias entre categorías, se puede afirmar que el jugador de pádel, en general, pasa el mismo tiempo defendiendo que atacando, recurre con cierta frecuencia al globo como recurso táctico para alejar a los rivales cuando se encuentra atacando desde la red, raramente falla el primer servicio y casi nunca comete dobles faltas, ejecuta aproximadamente el mismo número de golpes en ataque que en defensa, en defensa se apoya sobre los elementos del entorno por igual que cuando no lo hace, la dejada es una alternativa que prácticamente nunca utiliza, y a la hora de definir lo hace con preferencia por el remate en paralelo. Asimismo, podemos añadir que la pareja que menos errores comete es la que se lleva el set de su lado.

7.1.2. CONCLUSIÓN 2: PERFIL DE JUEGO EN HOMBRES

El reparto del juego en defensa y ataque está equilibrado, disputando el mismo número de impactos desde el fondo de la pista que en las proximidades de la red. La pareja ejecuta igual número de acciones ayudándose de los elementos del recinto de juego (paredes laterales, fondo y alambradas) que las que realiza de forma directa sin el apoyo de estos elementos. Uno de cada cuatro gestos se hace mediante globo, a pesar de lo cual los golpes de definición alcanzan un porcentaje bajo, lo que denota la calidad de estas acciones cuando recurren a esta alternativa jugadores de alto nivel. Son insignificantes las situaciones en las que recurre a la dejada como alternativa de juego, manteniendo porcentajes similares el resto de golpes de red (voleas de derecha y revés, y bandeja), aunque con mayor tendencia hacia la volea de revés. A la hora de definir utilizan mayormente el remate en paralelo para traerse la pelota a campo propio, así como el remate por 3. Los porcentajes de acciones de contraataque son significativos, lo que implica que en algunas ocasiones los jugadores empleen la finta o el amago de remate para evitar dichos contraataques. Tanto en defensa como en ataque hay una clara orientación de inclinar el juego hacia los golpes de revés en detrimento de los de derecha.

7.1.3. CONCLUSIÓN 3: PERFIL DE JUEGO EN MUJERES

Las mujeres ejecutan un mayor número de acciones defensivas (desde el fondo de la pista). Habitualmente se apoyan en alguno de los elementos del entorno, muy por encima de las situaciones en las que

impactan la pelota directamente. Usan el globo con mayor frecuencia que los hombres, pese a ello, el porcentaje de impactos de definición es muy inferior al desarrollado por los hombres. Esta situación provoca que la bandeja sea el gesto técnico que más emplean las mujeres cuando se encuentran en las proximidades de la red, con porcentajes superiores a las voleas de derecha y revés; como en los chicos, la dejada tiene una participación irrelevante. En cuanto a la definición, casi siempre se apoyan en el remate para intentar concluir los puntos a su favor, lo que se traduce en un porcentaje considerable de contraataques; el remate por 3 y por 4 son gestos de poca trascendencia, ya que en contadas ocasiones se ponen en práctica, dejando a la finta de remate como la segunda alternativa de ataque, aunque con porcentajes inferiores a los chicos. Se aprecia una tendencia del juego hacia los gestos de revés, aunque en menor medida que en el caso de los hombres.

7.1.4. CONCLUSIÓN 4: PARTICIPACIÓN DE LOS JUGADORES EN LA PAREJA

El peso de cada integrante sobre el conjunto de la pareja está compensado, obteniendo unos porcentajes de participación en ambos equipos muy próximos al 50%. Esta conclusión confirma que la calidad y la preparación de los jugadores de alto nivel es excelente, por lo que la igualdad entre ellos es la nota dominante, no produciéndose situaciones de desequilibrio entre los componentes de la pareja. No obstante, si analizamos por separado las acciones de defensa y de ataque si que se aprecia cierta tendencia de orientar el juego hacia el jugador menos poderoso en ataque, y al que se intuye defiende con menos calidad.

7.1.5. CONCLUSIÓN 5: FACTORES DETERMINANTES DEL SET

Existen parámetros objetivos que deciden el signo de un partido de pádel de alto nivel. En categoría masculina, la igualdad es el denominador común de todas las variables incluidas en el estudio, salvo en el número de errores no forzados. En este sentido, podemos afirmar que vence el set principalmente aquel binomio que comete menos errores no forzados en el transcurso del mismo.

Coincidiendo con la conclusión primera, la situación es diferente al referirnos a la categoría femenina. A la variable anterior (errores no forzados) habría que añadir el porcentaje de globos y el número de impactos de ataque ejecutados durante el set. En definitiva, en chicas gana el set la dupla que comete menos errores, lanza menos globos y ejecuta más golpes de ataque.

7.1.6. CONCLUSIÓN 6: TIPOLOGÍA DE GOLPES EN CATEGORÍA MASCULINA

Los jugadores de élite en categoría masculina desarrollan el mismo número de acciones en defensa que en ataque, repartiendo equitativamente el tiempo que pasan cerca como alejados de la red. Juega más golpes de revés que de derecha, sin embargo, la igualdad se mantiene cuando se apoya en los elementos del entorno (paredes y alambrada), salvo en la bajada, ya que raramente lo hace de revés. Al igual que ocurre en defensa, cuando está posicionado en la red prevalece la volea de revés, aunque también lo hace con porcentajes elevados de volea de derecha y de bandeja. Por el contrario, escasamente emplea la dejada como recurso táctico. Cuando tiene que definir, encuentra en el remate para traérsela su mejor alternativa, aunque también recurre al remate por 3, cuando la pista lo permite. Son significativos los índices de contraataques, tanto de derecha como de revés, lo cual demuestra la excelente condición física que atesoran los jugadores profesionales. Es por ello que la finta o amago de remate arroja porcentajes interesantes de participación, lo que demuestra que se emplea con cierta asiduidad para evitar dichas contras.

7.1.7. CONCLUSIÓN 7: TIPOLOGÍA DE GOLPES EN CATEGORÍA FEMENINA

Las mujeres juegan de manera menos ofensiva que los hombres, lo que se traduce en una menor presencia en las proximidades de la red, desde donde ponen en práctica un menor número de acciones. En el fondo de la pista prevalecen los golpes de revés, sin embargo, cuando se apoya en las paredes lo hace principalmente de derecha; en contadas ocasiones emplea la bajada de pared de revés. Es en ataque donde se aprecian diferencias más significativas. Existe equilibrio en el peso entre las voleas de derecha y revés, siendo la bandeja el golpe más utilizado; prácticamente no usa la dejada como argumento táctico. Se puede concluir que es el remate la acción técnica a la que recurre con mayor asiduidad a la hora de definirlos, dejando el resto de opciones de definición en porcentajes casi insignificantes. El índice de contraataques es considerable.

7.1.8. CONCLUSIÓN 8: TIEMPOS DE JUEGO Y PAUSA

Los resultados obtenidos permiten confirmar que los jugadores profesionales de pádel se toman el mismo tiempo para recuperarse tras el esfuerzo requerido para la conclusión de un punto (tiempo de pausa entre la finalización de un punto y el inicio del siguiente), y el que necesitan para dilucidar el vencedor de dicho punto. Es decir, por término medio, el tiempo necesario para resolver un punto y el de pausa hasta el comienzo del siguiente son semejantes.

7.1.9. CONCLUSIÓN 9: EL GLOBO COMO RECURSO TÁCTICO

El globo es un recurso táctico muy útil durante el desarrollo de un punto de pádel de alto nivel. Podemos confirmar que en categoría masculina es una alternativa estratégica que se emplea con cierta frecuencia, en concreto, uno de cada cuatro gestos. Al referimos a la categoría femenina los valores anteriores crecen aún más, alcanzando cifras todavía más relevantes, una de cada tres acciones.

7.1.10. CONCLUSIÓN 10: "SI AL PÁDEL QUIERES GANAR NO TE CANSES DE PASAR"

A partir de esta investigación no se puede concluir que en pádel de alto nivel se cumpla la máxima que reza la frase en cuestión "Si al pádel quieres ganar, no te canses de pasar". Es tanta la igualdad que se da entre los jugadores incluidos en la muestra que son pequeños detalles los que hacen inclinar la balanza de un lado o de otro, por lo que no es posible confirmar esta afirmación.

7.1.11. CONCLUSIÓN 11: IMPORTANCIA DEL SERVICIO

Podemos confirmar que el servicio juega un papel primordial en el juego del pádel. Hecho que se ratifica observando los elevados porcentajes de primer servicio, por encima del 90%. Las dobles faltas son prácticamente inexistentes. Estos datos confirman lo anterior, no por la posibilidad de conseguir puntos directos, y si para evitar comenzar en desventaja a la hora de afrontar los puntos al servicio. Incluso así, con tasas de éxito tan elevadas, el servicio no es tan decisivo como en otras modalidades similares, lo que se deduce del índice de rupturas, considerablemente alto, que se produce en promedio en un partido de pádel de alto nivel, próximo al 30%, lo que implica que casi uno de cada tres servicios lo gana la pareja al resto.

7.1.12. CONCLUSIÓN 12: EL RESTO

Al igual que el servicio, el resto es un parámetro de suma trascendencia en el desarrollo de un partido de pádel de alto nivel. Las connotaciones reglamentarias que limitan las posibilidades de lograr puntos directos al servicio, otorgan gran notoriedad al resto, en el sentido de convertirse en un factor decisivo no cometer errores en esta acción. El promedio de rupturas medido en este trabajo certifica esta observación, puesto que se logra con gran eficacia.

7.2. LÍNEAS FUTURAS

Siguiendo la metodología que se ha definido para este trabajo de investigación sería factible acometer otras actuaciones que podrían facilitar información pertinente para conocer en mayor profundidad esta modalidad deportiva, de manera que se puedan aplicar las conclusiones extraídas en aras de mejorar aspectos técnicos, físicos, psicológicos, tácticos y estratégicos del juego de pádel.

Sería interesante conocer el perfil físico que exige el juego de pádel de alto nivel, qué capacidades prevalecen y con qué características.

7.2.1. IMPORTANCIA DE UN JUGADOR ZURDO

Dadas las características del recinto de juego que nos marca el Reglamento, en el que los jugadores de la dupla deben de desenvolverse en un entorno reducido (un cuadrado de 10x10), se intuye como ventaja destacable la presencia de un jugador zurdo. La razón parece evidente, tanto el jugador diestro que ocuparía la zona izquierda como el jugador zurdo posicionado en el cuadro de la derecha, ocupan el centro de la pista con su golpe de derecha, lo que les permite ser más agresivos y presionar con mayor facilidad a sus rivales. Todos los gestos técnicos de definición se hacen por el costado derecho en el caso de un diestro, y por el izquierdo si es un zurdo quien los ejecuta, de manera que se vislumbra un aumento del poder de definición de la pareja con la presencia de un jugador con esta fisionomía.

Esta circunstancia es algo que se barrunta dentro de los círculos padelísticos, pero no existen evidencias contrastables que inviten a afirmar con cierta rotundidad la ventaja de contar con un jugador zurdo. Acometiendo una línea de investigación similar a la desarrollada durante este trabajo sería posible dar respuesta a muchos interrogantes sobre la importancia de que uno de los integrantes de la pareja sea un zurdo. Probablemente, en defensa no sea tan beneficioso, es más, diríamos que podría ser hasta contraproducente. Sin embargo, en ataque la ventaja sería bastante notoria. Son algunas de las reflexiones que nos inundan al plantearnos esta situación, las cuales podrían responderse a través de una línea futura.

7.2.2. DIRECCIONALIDAD DEL JUEGO

Uno de los aspectos que toman especial relevancia en la disputa de un punto de pádel es la dirección que se imprime a la pelota para dar respuesta a las acometidas del equipo rival. Básicamente podríamos afirmar que existen dos posibles trayectorias: paralelo y cruzado. El envío es en paralelo cuando la trayectoria que toma la bola después del golpe es perpendicular al plano formado por la red que delimita ambas

parcelas de juego. Por el contrario, se juega en cruzado si la dirección que sigue la pelota en su camino hacia el campo contrario es en oblicuo o diagonal.

El rebote y las consecuencias en función de la trayectoria aplicada a la pelota pueden marcar significativamente la calidad y eficacia de la devolución por parte de los adversarios. Ambas posibilidades tienen sus ventajas y sus inconvenientes, será la situación del juego, la calidad del jugador y las decisiones tácticas las que marcarán el que los jugadores se decidan por una u otra alternativa. Así, por lo general, suele ser más complicada la respuesta de una bola que trae una trayectoria diagonal (en cruzado), ya que el rebote en las paredes, cuando se produzca, deja menos margen de maniobra a los jugadores, además el efecto y la dirección saliente tras el impacto en alguno de los elementos dificultarán la maniobra de los oponentes. Sin embargo, la contestación de un golpeo en paralelo, en la mayoría de los casos, suele tener una acción de respuesta mucho más sencilla, salvo que la disposición de los jugadores y del juego, conviertan esta direccionalidad es definitiva.

Gracias a lo anterior sería muy conveniente disponer de un estudio que evaluara los factores a favor y en contra que conlleva dirigir las acciones de golpeo en una dirección u otra. Esto permitirá a entrenadores y jugadores decidir con mayor acierto que trayectoria debería imprimirse a la pelota según la situación del juego y la colocación de los jugadores rivales sobre la pista. Por supuesto, la táctica también marcará nuestra decisión a la hora de dirigir la pelota.

La metodología sería similar a la que hemos emprendido para el contaje y la tipología de los globos. Es decir, además de cuantificar el tipo de gesto que se realiza en cada acción de juego deberemos definir la trayectoria que toma la bola, en base a las dos alternativas ya comentadas: paralelo o cruzado.

7.2.3. AL AIRE LIBRE O BAJO CUBIERTA

Parece evidenciarse una tendencia hacia instalaciones cubiertas en lo que se refiere a pádel. Está claro que para crecer y convertirse en un deporte internacional las instalaciones bajo techo van a ser un elemento indispensable para que recale en el centro y norte de Europa, así como en Estados Unidos y Canadá, principales exponentes del futuro del pádel. No obstante, y hasta que esto ocurra (se prevé entre 15-20 años como una medida prudente para que se consolide su práctica en estos países), y sobre todo, en climatologías como la mediterránea, cohabitarán las pistas de pádel al aire libre y las cubiertas o bajo techo.

Obviamente los factores que afectan al desarrollo del juego se ven aumentados considerablemente cuando se disputa al aire libre. La velocidad y dirección del viento, la intensidad de la lluvia (si no es copiosa y la pista cuenta con un buen drenaje se puede jugar con cierta

normalidad), la humedad absorbida por el césped, si los cristales están empañados, húmedos o secos, la temperatura ambiente, la altura con respecto al nivel del mar, etc., son variables que repercuten en el patrón de juego en pádel de alto nivel.

El propósito de ese trabajo futuro iría en esta línea. A partir de una muestra semejante de actores encontrar si existe un perfil de juego distinto al que se pone en práctica cuando se hace bajo techo. Evidentemente, establecer un perfil de juego al aire libre sería una cuestión prácticamente inviable, ya que la climatología y las condiciones ambientales modifican el patrón de juego en gran medida. Habría que despejar incógnitas como lluvia, viento (fijando un umbral, a partir del cual considerar que el desarrollo del juego se encuentra condicionado por este factor y no se tendría en cuenta a la hora de definir el perfil de juego) y humedad de la pista, para resolver la ecuación anterior y así poder definir un modelo de juego "típico" al aire libre, ajeno a condiciones climatológicas adversas y que nos permitiera comparar con el que dichos jugadores ponen en liza cuando juegan en interior.

7.2.4. CUANTIFICACIÓN DE PARÁMETROS FISIOLÓGICOS

Para mejorar el rendimiento y la eficiencia de un jugador de pádel conocer parámetros físicos propios al desarrollo de un partido de pádel, se nos antoja como una variable fundamental. Conocer distancias medias en la disputa de un punto, un set y de un partido, velocidades medias y máximas, así como los promedios según unos intervalos previamente definidos, pulsaciones, etc., son variables que pueden ayudar a los entrenadores y preparadores físicos a mejorar la preparación de los jugadores de pádel de alto nivel.

Para el desarrollo de la misma necesitaríamos de artilugios y herramientas que nos permitieran cuantificar este tipo de información y almacenarlas en los dispositivos que luego posibilitaran su manejo. GPS, pulsómetro y mecanismos similares serían necesarios para llevar a buen puerto el objeto de este trabajo futuro.

7.2.5. INCORPORACIÓN TECNOLÓGICA

Sería conveniente la automatización de los sistemas de registro de acontecimientos, de manera que la obtención de datos, además de hacerse en contexto real, sea fácil y permita obtener información relevante disminuyendo el coste temporal que conlleva el proceso de observación.

Existen programas informáticos adoptados a otras modalidades deportivas y sistemas de obtención de datos que pueden suponer un punto de inicio en esta línea.

8. Referencias bibliográficas.

CONTENIDO

8.1. Referencias bibliográficas.....365
8.2. Webs consultadas.....374

8.1. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alday, D. (1998). *La gestión del espacio afectivo del resto en el tenis. Comunicación presentada en el I Congreso Nacional de Tenis (Entrenamiento en Alto Rendimiento)*, celebrado en Logroño. 10-11-12 de Diciembre.

Alonso Roque, J.I. y Argudo Iturriaga, F. (2009). *Indicadores de rendimiento del saque en frontenis olímpico femenino*. International Journal of Sport Science. VOLUMEN IV. AÑO IV, 59-76, Nº 10.

Alonso, J.I., Argudo, F. y Faura, F. (2005). *Computerized registration of the motor actions of marks in the olympic frontenis of high level Frontis v1.0*. Presented in 5th International Symposium Computer Science in Sport. Hvar, Croatia.

Anguera, M. T. (1983). *Manual de prácticas de observación*. Trillas, México.

Anguera, M.T. (coord.) (1999). *Observación en deporte y conducta cinético-motriz: aplicaciones.* Edicions UB, Universitat de Barcelona. Barcelona.

Anguera, M.T. (1987). *Manual de prácticas de observación*. Méjico: Trillas.

Anguera, M.T. (1988). *Observación de conductas*. En G. Sastre y M. Moreno (Dirs), Enciclopedia Práctica de Pedagogía, Vol. I (pp. 349-358). Barcelona: Planeta.

Anguera, M.T. (1990). *Metodología Observacional*. En J. Arnau, M.T. Anguera y J. Gómez Benito (Eds). *Metodología de investigación en ciencias del comportamiento*. (pp 125-236). Murcia. Universidad de Murcia.

Anguera, M. T., Blanco-Villaseñor, A. y Losada, J. L. (2001). Diseños observacionales, cuestión clave en el proceso de la Metodología Observacional. *Metodología de las Ciencias del Comportamiento, 3*(2), 135-160.

Anguera, M.T., Blanco-Villaseñor, A., Hernández Mendo, A. y Losada, J.L. (2011). Diseños observacionales: ajuste y aplicación en Psicología del Deporte. *Cuadernos de Psicología del Deporte*. Vol. 11, núm 2, 63-76.

Appleby, B., Dawson, B. (2002). *Video analysis of selected game activities in Australian rules football*. Journal of Science and Medicine in Sport, 5(2): 129-142.

Aulin, K.P. (1995). *Gender-specific issues*. Journal of Sports Sciences, 13(1 supp 1): 35 – 39.

Ardá, A. (1998). *Análisis de los patrones de juego en fútbol a siete. Estudio de las acciones ofensivas*. Tesis Doctoral. Universidad de la Coruña.

Bakeman, R. y Quera, V. (1996). *Análisis de la interacción. Análisis secuencial con SDIS. GSEQ*. Madrid: Ra-Ma.

Bangsbo, J. (1998). *Entrenamiento en la condición física en fútbol*. Barcelona. Paidotribo.

Bangsbo, J., Norregaard, L. y Thorsoe, F. (1991). *Activity profile of competition soccer*. Canadian Journal Sports Science, 16, 110-116.

Barbero, J.C. (2003). *Análisis cuantitativo de la dimensión temporal durante la competición en fútbol sala*. Revista Motricidad. European Journal of Human Movement. 10, 143-163.

Barbero, J.C. (2002). *Desarrollo de un sistema fotogramétrico y su sincronización con los registros de frecuencia cardiaca para el análisis de la competición en los deportes de equipo. Una aplicación práctica para el fútbol sala*. Tesis Doctoral. Universidad de Granada.

Barbero-Álvarez, J.C., Barbero-Álvarez, V., Gómez, M., Castagna, C. (2009). *Análisis cinemático del perfil de actividad en jugadoras infantiles de fútbol mediante tecnología GPS*. Cronos, VIII, 14, 35-42.

Bayer, C. (1986). *La formación del jugador de balonmano*. París: Vigot.

Bayer, C. (1987). *Técnica: La formación del jugador*. Barcelona: Hispano Europea.

Bayer, C. (1992). *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Barcelona: Hispano Europea (2ª edición).

Beni, I. (2009). *Fundamentos de táctica y acción motriz en el deporte. Una visión a través del fútbol*. Madrid: Síntesis.

Blanco, A. y Hernández Mendo, A. (1998). *Estimación y generalización en un diseño de estructura espacial defensiva en el fútbol*. En J. Sabucedo, R. García Mira, E. Ares y D. Prada, Medio Ambiente y Responsabilidad Humana (pp. 579-583). A Coruña: Tórculo.

Blázquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo.* Barcelona: Martínez Roca.

Blázquez, D. (1995). *El concepto iniciación deportiva*. En D. Blázquez. *La Iniciación deportiva y el deporte escolar.* (pp. 19-23). Barcelona: INDE.

Bloomfield, J., Jonsson, G., Polman, R., Houlahan, K., O'Donoghue, P. (2005). *Temporal pattern analysis and its applicability in soccer*. In: Anolli L, Duncan S, Magnusson MS, et al., eds. *The hidden structure of interaction: From neurons to culture patterns*. Amsterdam: 238-252.

Bloomfield, J., Polman, R., O'Donoghue, P. (2005). *Effects of score-line on intensity of play in midfield and forward players in the FA Premier League*. Journal of Sports Sciences, 23(2): 191-192.

Borrie, A., Jonsson, G., Magnusson, M. (2002). *Temporal pattern analysis and its applicability in sport: an explanation and exemplar data*. Journal of Sports Sciences, 20(10): 845 -852.

Boudon, R. (1967). *Les relations causals: problèmes de definition et de verification*. *Revue Francaise de Sociologie*, 8, 389-402.

Bouet, M. (1968). Signification du sport. París: P.U.F.

Burgess, D., Naughton, G., Norton, K. (2006). *Profile of movement demands of national football players in Australia*. Journal of Science and Medicine in Sport, 9(4): 334-341.

Cabello, D., Carazo, A. Ferro, A., Oña, A. y Rivas, F. (2004). *Análisis informatizado de juego en jugadores de bádminton de élite mundial*. Cultura, Ciencia y Deporte. 1, 1, 25-31.

Cabello, D. (2000). *Análisis de las características del juego en el bádminton de competición. Su aplicación al entrenamiento*. Tesis Doctoral. Universidad de Granada.

Carazo, A. (2002). *Registro informatizado de índices de rendimiento en el bádminton de competición*. Trabajo presentado en II Congreso de la Asociación Española de Ciencias del Deporte, Madrid, España.

Caron, J. y Pelchat, CH. (1975). *Apprendissaje des Sports collectifs*. Quebec: P.U.

Castagna, C., D'Ottavio, S., Granda Vera, J. y Barbero, J.C. (2009). Match demands of professional Futsal: A case study. *Journal of Science and Medicine in Sport 12*, 490–494.

Castellano, J., Hernández-Mendo, A., Gómez de Segura, P., Fontetxa, E. y Bueno, I. (2000). *Sistema de codificación y análisis de la calidad del dato en el fútbol de rendimiento*. Psicothema, *12(4),* 635-641.

Chen, H., Chen, T. (2008). *Temporal structure comparison of the new and conventional scoring systems for men's badminton singles in Taiwan*. Journal of Exercise Science & Fitness, 6(1): 34-43.

Chu, Y., Fleisig, G., Simpson, K., Andrews, J. (2009). *Biomechanical comparison between elite female and male baseball pitchers*. Journal of Applied Biomechanics, 25(1): 22-31.

Colas, M.P. y Buendia, L. (1992). *Investigación educativa*. Cádiz: Alfar.

Comellas, J. y López de Viñaspre, P. (2001). Análisis de los requerimientos metabólicos del tenis. *Apunts Educación Física y Deportes* (65) (60-63)

Contreras, O. y cols. (2001). *Iniciación deportiva*. Madrid: Síntesis.

Cooke, K. y Davery, P. (2005). *Tennis ball diameter; the effect on performance and the concurrent physiological responses*. *J. Sport. Sci.* 23, 31-39.

Cuesta, J. (1998). *Béisbol: caracterización y sistema de roles*. Ponencia presentada en el IV Seminario Internacional de Praxiología Motriz, Madrid: UPO.

Delgado Noguera, M.A. (1994). *Análisis de los comportamientos docentes del entrenador*. Apuntes del Master en Alto Rendimiento Deportivo. Centro Olímpico de Estudios Superiores: Comité Olímpico Español.

Deutsch, E., Deutsch, S.L. y Douglas, P.S. (1998). *Exercise training for competitive tennis.* Clin. Sports Med. 2, 417-27.

Deventer, J.P. (2009). Ethical considerations during human centered overt and covert research. Quality & Quantity. *International Journal of Methodology*, 43(1), 45-57.

Devís, J. y Peiró, C. (1997). *Nuevas perspectivas curriculares en educación física. La salud y los juegos modificados***.** Barcelona: INDE.

Domínguez, E., Patiño, D., Ramallo, R., Riveiro, J.E., Rodríguez, A. y Valverde, A. (1997). La estructura energética y funcional del fútbol. *Training fútbol*, 22, 38-54.

Durand, M. (1969). *El niño y el deporte. Barcelona:* Paidós-MEC.

Echeverría, B. (1983). *La investigación empírica de carácter educativo en las universidades españolas "1980-1983"*. Revista de Investigación Educativa, 2 (1), 144-204.

Ellis, M. (1983). *Similarities and differences in games: a system for classification*. Congreso mundial de la AIESEP. Roma.

Eom, H., Schutz, R. (1992). *Transition play in team performance of volleyball. A log-linear analysis*. Research Quarterly for Exercise and Sport, 63(3): 261-269.

FEP. (Federación Española de Pádel) (2009). *Curso de monitor e instructor nacional*. Madrid: inédito.

Fernández-Ballesteros, R. y Carrobles, I.A. (1987). *Evaluación conductual*. Madrid: Pirámide.

Fernández, J., Mendez Villanueva, A. y Pluim, B.M. (2006). *Intensity of tennis match play*. *Br. J. Sports Med.* 40, 387-391.

Fernández, J., Méndez, A., Babette, M., Fernández-García, B. y Terrados, N. (2006). *Aspectos físicos y fisiológicos del tenis de competición (I)*. Archivos de Medicina del Deporte. Vol. XXIII, 116, 451-454.

Fitts, P. M. (1965). *Factors in complex skill training*. Citado en Robert Glasser (ed.). Training, Research and education. Nueva York: Johm Wiley & Sons.

Gabbett, T. (2005). *Science of rugby league football: A review*. Journal of Sports Sciences 23(9): 961-976.

Gómez, M. (2000). *Relaciones temporales y frecuencia de las acciones en el desarrollo de un partido de fútbol*. Training Fútbol, abril, 50, 16-28.

Gorospe, G. (1999). *Observación y análisis en el tenis de individuales. Aportaciones del análisis secuencial y de las coordenadas polares*. Tesis Doctoral. Vitoria: Euskal Herriko Unibertsitatea – Universidad del País Vasco.

Gorospe, G., Cayero, R. y Hernández Mendo, A. (2004). *Análisis de la sencuencialidad en el voleibol de competición*. En las ciencias de la actividad física y el deporte en el marco de la convergencia europea. III Congreso de la Asociación Española de Ciencias del Deporte. Valencia 11-13 marzo.

Gorospe, G. y Hernández Mendo, A. (1997). *Análisis de la calidad de los datos en la acción de juego en el tenis*. Comunicación presentada en el V Congreso de Metodología de las Ciencias Humanas y Sociales. Sevilla, 23 al 26 de Septiembre de 1997.

Gorospe, G., Hernández Mendo, A., Anguera, M.T. y Martínez, R. (2008). *Desarrollo y optimización de una herramienta observacional en el tenis de individuales*. Psicothema 2005. Vol. 17, nº 1, pp. 123-127.

Gorospe, G., Hernández Mendo, A., Anguera, M. T., Martínez de Santos, R. (2005). Desarrollo y optimización de una herramienta observacional en el tenis de individuales. *Psicothema,17*(1), 123-127.

Gréhaigne, J., Bouthier, D., David, B. (1997). *Soccer: The players' action zone in a team*. Notational Analysis of Sport I & II: 61-68.

Gréhaigne, J., Godbout, P. y Bothier, D. (2001). *The teaching and learning of decision making in team sports*. Quest, 53(1), 59-76.

Gutiérrez-Dávila, M. y Oña, A. (2005). *Metodología de las Ciencias del Deporte*. Madrid: Síntesis.

Harrow, A (1972). *Taxonnomía del dominio psicomotor.* Alcoy: Marfil.

Hernández Mendo, A. (1996). *Observación y análisis de patrones de juego en deportes sociomotores*. Tesis Doctoral. Santiago de Compostela: Servicio de publicaciones e intercambio científico.

Hernández Mendo, A. y Anguera, M.T. (1997). *Aportaciones del análisis secuencial a las acciones de juego en deportes sociomotores*. En V Congreso de Metodología de las CC. Humanas y Sociales. Sevilla: AEMCCO. 23-26 de septiembre.

Hernández Mendo, A. y Anguera, M.T. (2000). *Aportaciones del análisis secuencial a las acciones de juego en deportes sociomotores*. En A.M. López Jiménez, J. López Ruiz y R. Moreno Rodríguez, Actas del V Congreso de Metodología de las CC. Humanas y Sociales (pp. 53-58). Sevilla: Ed. Kronos.

Hernández Mendo, A., Aragundi, C.A. y González Fernández, M.D. (1995). *Análisis de calidad de datos en registros observacionales en voleibol*. En M.T. Vega y M.C. Tabernero, Psicología Social de la educación y de la Cultura, Ocio, Deporte y Turismo (pp. *423-427).* Salamanca: Eudema.

Hernández Moreno, J. (1994). *Análisis del deporte: análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona: INDE.

Hernández Moreno, J. (1995). *La diversidad de prácticas. Análisis de los deportes para su aplicación a la iniciación deportiva*. En D. Blázquez (comp.) *La iniciación deportiva y el deporte escolar.* (pp. 207-310). Barcelona: INDE.

Hernández Moreno, J. (1996). *Tiempo de participación y pausa y de las incidencias reglamentarias en deportes de equipo* (1ª parte). *RED, 10 (2), 39-42*.

Hernández Moreno, J. (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica*. Barcelona: INDE.

Heyns, R. y Zander, A.F. (1972). *Observación de la conducta de grupo*. En FESTINGER, L. y KATZ, D. (eds.). *Los métodos de investigación en las ciencias sociales*. Buenos Aires: Paidós.

Hong, Y., Robinson, P.D. y Chan, W.K. (1996). *Notational analysis on game strategy used by the world´s top male squash players in international competition*. Australian Journal of Science and Medicine in Sports. 28(1), 18-23.

Hughes, M. y Barlett, R. (2002). *The use of performance indicators in performance analysis*. Journal of Sports Sciencies, 20, 739-754.

Hughes, M. (1995). *Computerised notation of racket sports*. In Science and racket sports, T. Reilly, M. Hughes and A. Lees (Ed.) (pp. 249-256). London: E y FN Spon.

Hughes, M. (1998). *The aplications of notational analisis to racket sports*. In Science and racket sports II, A. Lees, I. Maynard, M. Hughes and T. Reilly (Ed.) (pp. 211-220). London: E y FN Spon. McGarry, Khan y Franks, (1998).

Jäger, J., Schöllhorn, W. (2007). *Situation-orientated recognition of tactical patterns in volleyball*. Journal of Sports Sciences, 25(12): 1345-1353.

James, N. (2006). *The Role of Notational Analysis in Soccer Coaching*. International Journal of Sport Science & Coaching, 1(2): 185-198.

Jian, H. (1999). *The sep-up for bádminton in China (the Chinese way).* IBF World Academy. Kuala Lumpur: IBF (paper).

Kent, R.N. y Foster, S.L. (1977). *Direct observation procedures: methodological issues in naturalistic settings*. En Ciminero, Calhoun y Adams (Eds.) (1977). Handbook of Behavioral Assessment. New York: Wiley, 279-328.

Knapp, B. (1979). *La habilidad en el deporte*. Valladolid: Miñón (edición original en 1963).

Koch, C., Tilp, M. (2009). Beach *Volleyball techniques and tactics: a comparison of male and female playing charecteristics*. Kinesiology, 41(1): 52-59.

König, D., Hounker, M., Schmid, A., Halle, M., Berg, A. y Keul, J. (2000). *Cardiovascular, metabolic, and hormonal parameters in professional tennis players*. Med. Sci. Sports Exerc. 33. 654-8.

Kovacs, M.S. (2007). *Tennis physiology: training the competitive athlete*. Sports Med. 37(3), 189-98.

Lagardera, F. y Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Lago, C. (2009). *The influence of match location, quality of opposition, and match status on possession strategies in professional association football*. Journal of Sports Sciences, 27(13): 1463-1469.

Lames, M. (2006). Modelling *the interaction in game sports - Relative phase and moving correlations*. Journal of Sports Science and Medicine, 5(4): 556-560.

Lasaga, M. J. (2010). *Estudio social y metodológico del pádel desde la percepción de técnicos y jugadores: una apuesta educativa.* Tesis Doctoral. Universidad de Sevilla.

Lavega, P. y Olaso, S. (1999). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales*. La tradición jugada. Barcelona: Paidotribo.

Lees, A. (2003). *Science and the major racket sports: a review*. Journal of Sports Sciences, 21(9): 707-732.

Losada, J.L. (1998). *Evaluación de patrones ofensivos y/o defensivos en tenis desde la perspectiva del análisis log-lineal*. Comunicación presentada en el V Congreso de Evaluación Psicológica. Benalmádena Costa (Málaga). 30 de abril al 3 de Mayo.

Luciano, M.C. (1989). *Una aproximación conceptual y metodológica a las alteraciones conceptuales en la infancia*. Servicio de publicaciones de la Universidad de Granada. Granada.

Lupo, C., Tessitore, A., Minganti, C., Capranica, L. (2010). *Notational analysis of elite and sub-elite water polo matches*. Journal of Strength and Conditioning Research, 24(1): 223-229.

MacLeod, H., Morris, J., Nevill, A. & Sunderland, C. (2009). The validity of a non-differential global positioning system for assessing player movement patterns in field hockey. *Journal of Sports Sciences, 27*(2), 121-128.

Mahlo, F. (1969). *La Acción Táctica en el juego.* París: Vigot.

Marcelino, R. (2010). *Modelação da performance no jogo de voleibo. Estudo de indicadores predictivos do rendimento desportivo em equipas de alto nivel*. Porto: R. Marcelino. Dissertação de Doutoramento em ciências do Desporto apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade de Porto.

Marcelino, R., Mesquita, I. y Sampaio, J. (2010). *Investigação centrada na Análise do Jogo: da modelação estática á modelação dinâmica*. Revista Portuguesa de Ciencias do Desporto. 11(1), 481–499.

Martínez de Dios, C. (1992). *Hockey*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.

Matveiev, P. (1975). *Periodización del entrenamiento deportivo*. Madrid: INEF.

McGarry, T., Khan, M. y Franks, I. (1998). *Analysing championship squash matchplay as a dynamical system*. In Science and racket sports II, A. Lees, I. Maynard, M. Hughes and T. Reilly (Ed.), (pp. 221-226). London: E y FN Spon.

McGarry, T., Franks, I. (1994). *A stochastic approach to predicting competition squash match-play*. Journal of Sports Sciences, 12(6): 573-584.

McGarry, T., Franks, I. (1996). *Development, Application, and Limitation of Stochastic Markov Model in Explaining Campionship Performance*. Research quarterly for exercise and sport, 67(4): 406-415.

Medina, J. y Delgado, M. (1999). *Metodología de entrenamiento de observadores para investigaciones sobre E.F. y deporte en las que se utilice como método la observación*. Revista Motricidad, *5*, 69-86.

Menayo, R.; Fuentes, J.P.; Luis, V. & Moreno, F. J. (2004). Protocolo automatizado para análisis de split-step y volea en tenis. *Motricidad. European Journal of Human Movement.* 12, 95-113.

Méndez, A. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación Física*. Barcelona: Paidotribo.

Metoudi, M. (1972). *Classifier en sociologie du sport. Travaux et recherches, 5*. Paris: INSEP.

Mombaerts, E. (1991). *Football, de l´analyse du jeu á la formation du joueur*. France: Actio.Joinville-le-Pont.

Moreno, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España.* Madrid: Alianza.

Moreno de la Higuera, R.A. y Moreno de la Higuera, A. (2008). *Manual de pádel: conceptos básicos*. Sevilla: Junta de Andalucía, Consejería de Turismo, Comercio y Deporte.

Müller, E., Benco, U., Raschner, C. y Schwameder, H. (2000). *Specific fitness training and testing in competitive sports*. Med. Sci. Sports Exerc. 33. 216-20.

O´Donoghue, P. (2004). *Match analysis in racket sports*. In Science and racket sports III, A. Lees, F. Kahn and I. Maynard (Ed.) (pp. 155-162). London: E y FN Spon.

O´Donoghue, P. y Ingram, B. (2001). *A notational analysis of time factors of elite tennis strategy*. Journal of Sports Sciences, *19*(2), 107-115.

O'Shaughnessy, D. (2006). *Possession versus position: Strategic evaluation in AFL*. Journal of Sports Science and Medicine, 5(4): 533-540.

Oña, A. (2002). *La ciencia en la actividad física. Viejos y nuevos problemas*. European Journal of Human Movement. Vol. IX, 9-42.

Orta, A., Pino, J. y Moreno, I. (2000). Propuesta de un método de entrenamiento universal para los deportes de equipo basándose en el análisis observacional de la competición. Lecturas de Educación Física y Deportes. Revista digital, año 5, 17.

Ortega, M. (2010). *Efectos de la incertidumbre sobre las estrategias de anticipación en porteros y no porteros de balonmano.* Tesis Doctoral. Universidad de Jaén. Servicio de publicaciones de la Universidad de Jaén. Jaén.

Parlebás, P. (1977). *Activités physiques et éducation motrice*. Dossiers EPS. Revue Education Physique et sport. París.

Parlebás, P. (1981). *Contribution a un lexique commenté en sciencie de l´action motrice*. París: INSEP.

Parlebás, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte. Málaga: Colección Unisport.* Junta de Andalucía.

Parlebás, P. (Ed.). (2001). *Juegos, deportes y sociedades: Léxico de Praxiología Motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Párraga, J.A. (1999). *Efectos de la variación del tiempo de aparición de estímulos visuales sobre la precisión y los parámetros biomecánicos en el lanzamiento en balonmano.* Tesis doctoral. Universidad de Granada.

Párraga, J.A. y Delgado, M. (2000). *El entrenamiento deportivo: análisis conceptual y ámbitos de aplicación.* En Párraga, J.A. y Zagalaz, M.L. (Ed.) Reflexiones sobre Educación Física y Deporte en Edad Escolar. Ed. Universidad de Jaén. Jaén.

Pearce, A. (2002). *A physiological and notational comparison of the conventional and new scoring systems in badminton*. Journal of Human Movement Studies, 43(1): 49-67.

Pereda, S. (1987). *Psicología Experimental I. Metodología*. Madrid: Pirámide.

Pieron, M. (1988). *Pedagogía de la actividad física y el deporte*. Málaga: Unisport.

Platanou, T., Geladas, N. (2006). *The influence of game duration and playing position on intensity of exercise during match-play in elite water polo players*. Journal of Sports Sciences, 24(11): 1173-1181.

Postic, M. y Ketele, J.M. (1988). *Observer les situatios éducatives*. Paris: PUF.

Quarrie, K., Hopkins, W. (2007). *Changes in player characteristics and match activities in Bledisloe Cup rugby union from 1972 to 2004*. *Journal of Sports Sciences,* 25(8): 895-903.

Ramírez, G. (2006). D*eporte Vs. Juego. a la Búsqueda de un Concepto Integrador*. *Revista Digital,* Lecturas: Educación Física y Deportes. Núm. 94. 2006

Rampinini, E., Coutts, A., Castagna, C., Sassi, R., Impellizzeri, F. (2007). *Variation in top level soccer match performance*. International Journal of Sports Medicine, 28(12): 1018-1024.

Real Academia Española de la Lengua (2001). *Diccionario de la Real Academia española de la Lengua.* (22 Edición). Madrid: Espasa Calpe.

Reid, J.B. y De Master, B. (1972). *The efficacy of the spotcheck procedure in maintaining the reliability of data collected by observers in quasi-natural settings: two pilot studies*. ORI (Oregon Research Institute), *Research Bulletin*, 12 (8), 1-13.

Richers, T.A. (1995). *Time-motion analysis of the energy systems in elite and competitive singles tennis*. *J. Hum. Mov. Stud*. 28, 73-76.

Rocha, C., Barbanti, V. (2006). *An analysis of the confrontations in the first sequence of game actions in Brazilian volleyball*. Journal of Human Movement Studies, 50(4): 259-272.

Rodríguez, J. P. (1998). *Vocabulario básico e praxiología motriz*. Comunicación presentada en el IV seminario internacional de praxiología motriz. Madrid: UPO.

Ruiz, G. (1996). *Análisis praxiológico de la estructura del tenis. Comparación de las acciones de juego en la modalidad singles y dobles masculina sobre superficie de tierra batida*. Tesis doctoral: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

Ruiz, J. G. (2001). *Juegos y deportes tradicionales asturianos.* Gijón: Alborá libros.

Salinas, E. y Alvero, J.R. (2001). *Niveles de ácido láctico por puestos específicos en jugadores de baloncesto en competiciones oficiales*. Archivos de Medicina del Deporte, Vol XVIII, 85, 402.

Salmoni, A.W., Sidney, K., Michel, R., Hiser, J., Langlotz, K. (1991). *A descriptive analysis of elite-level racquetball. Research quarterly for exercise and sport.* 62(1), 109-114.

Sampedro (1999). *Fundamentos de táctica deportiva*. Madrid: Gymnos.

Santoyo, C. y Anguera, M.T. (1998). *Aspectos estratégicos y toma de decisiones con base a los diseños de observación.* Comunicación presentada en el V Congreso de Evaluación Psicológica. Benalmádena Costa (Málaga). 30 de abril al 3 de Mayo.

Sañudo, B., de Hoyo, M. y Carrasco, L. (2008) *Demandas fisiológicas y características estructurales de la competición en pádel masculino*. Apunts. Educación Física y Deportes. 4º trimestre, 23.28.

Smekal, G., Von Duvillard, S.P., Pokan, R., Tschan, H., Baron, R., Hofmann, P., Wonisch, M. y Bachl, N. (2003). *Changes in blood lactate and respiratory gas exchange measures in sports with discontinuous load profiles*. Eur. J. Appl. Physiol. 89:489-495.

Smekal, G., Von Duvillard, S.P., Rihacek, C., Pokan, R., Hofmann, P. Baron, R. Tschan, H. y Bachl, N. (2001). *A physiological profile of tennis match play*. Med. Sci. Sports Exerc. 33. 999-1005.

Smith, N., Bellamy, M., Collins, D., Newell, D. (2001). *A test of processing efficiency theory in a team sport context*. Journal of Sports Sciences, 19: 321-332.

Spencer, M., Lawrence, S., Rechichi, C., Bishop, D., Dawson, B., Goodman, C. (2004). *Time-motion analysis of elite field hockey, with special reference to repeated-sprint activity*. Journal of Sports Sciences, 22(9): 843-850.

Tauler, P., Ferrer, M., Romaguera, D., Sureda, A., Aguiló, A., Tur, J., Pons, A. (2008). *Antioxidant response and oxidative damage induced by a swimming session: Influence of gender*. Journal of Sports Sciences, 26(12): 1303 - 1311.

Taylor, J., Mellalieu, S., James, N., Shearer, D. (2008). *The influence of match location, quality of opposition, and match status on technical performance in professional association football*. Journal of Sports Sciences, 26(9): 885-895.

Tessie, J. (1971). *Les Sports collectifs*. *E.P.S.* nº 20.

Thorpe, R. Bunker, D. y Almond, L. (Eds.). (1986). *Rethinking games Teaching. Loughborough: U.K. Universoty of Technology.* Department of Physical Education and Sport Science.

Tscholl, P., O'Riordan, D., Fuller, C., Dvorak, J., Junge, A. (2007). *Tackle mechanisms and match characteristics in women's elite football tournaments*. British Journal of Sports Medicine, 41: I15-I19.

Ureña, A. (2003). *Introducción a la investigación en el deporte mediante de la metodología de la observación.* Guía de prácticas. Granada. Departamento de Educación Física y Deportiva.

Vanek, M. y Cratty, B. (1970). *Psychology and the superior athelete*. Toronto: McMillan Co.

Vankersschaver, J. (1982). *Analyce d'un geste technique au football en situation de double tache visuelle*. Motricité Humaine. 1982, (1): 29-38.

Vanlandewijck, Y., Evaggelinou, C., Daly, D., Verellen, J., Van Houtte, S., Aspeslagh, V., Hendrickx, R., Piessens, T., Zwakhoven, B. (2004). *The relationship between functional potential and field performance in elite female wheelchair basketball players*. Journal of Sports Sciences, 22(7): 668-675.

Vázquez Montalbán, M. (2004). *100 años de deporte*. Exit: imagen y cultura, 15, 24-51.

Vergauwen, L., Spaepen, A.J., Lefevre, J. y Hespel, P. (1998). *Evaluation of stroke performance in tennis*. Med. Sci. Sports Exerc. 30, 1281-8.

Verjoshanski, I. (1990). *Entrenamiento deportivo*. Barcelona: Martínez Roca.

Volossovitch, A. (2008). *Análise dinâmica do jogo de andebol. Estudo dos factores que influenciam a probabilidade de marcar golo*. Lisboa, Dissertação de Doutoramento apresentada à Faculdade de Motricidade Humana - Universidade Técnica de Lisboa.

Wilkins, H.A., Petersen, S.R. y Quinney, H.A. (1991). *Time-motion analysis of and heart rate responses to amateur Ice Hockey officiating*. Canadian Journal of Applied Sports Science, 16(4): 37-50.

Zaragoza, J. (1996). *Baloncesto. Conclusiones para el entrenamiento a partir del análisis de la actividad competitiva*. Revista de Entrenamiento Deportivo, 2, 22-27.

8.2. WEBS CONSULTADAS

American Platform Tennis Association.
http://www.platformtennis.org/.

Federación Andaluza de Pádel.
http://www.fap.es/.

Federación Española de Pádel.
http://www.padelfederacion.es/Paginas/inicio/index.aspx.

Federación Internacional de Pelota Vasca.
http://www.fipv.net/index.php/es/el-juego/historia.

Fernández Cuevas, Ismael. Proyecto de investigación "Jeu du Paume".
http://www.museodeljuego.org/_xmedia/contenidos/0000000882/docu1.pdf.

Gran Enciclopedia Navarra. Historia de la Pelota Vasca.
http://www.enciclopedianavarra.net/navarra/pelota/14375.

New York State Paddle Tennis Association Inc.
http://www.paddletennis.org/.

Origines du Jeu de paume publicado por el Comité Francais de Courte-Paume.
http://www.club.fft.fr/courte-paume/originespaume.html.

Paddle Tennis Sports.
http://www.paddletennissports.com/.

Platform and Paddle Tennis.
http://www.geography.ccsu.edu/harmonj/atlas/platpad.htm

Superpadel. Noticias de pádel de la Sierra Norte de Madrid.
http://superpadel.blogspot.com/2010/03/historia-del-padel.html.

The Padel Company Inc.
http://www.thepaddlecompany.com/paddle_tennis.htm.

Un mundo de símbolos. Cultura Maya.
http://www.mayareseraches.com/juegodepelota.htm.

United States Paddle Tennis Association (USPTA).
http://www.theuspta.com/.

Anexos

anexos

INTRODUCCIÓN

Dado el carácter del trabajo y la novedad del mismo hemos considerado conveniente incluir la ingente cantidad de datos recopilados, tras la observación de los 16 partidos incluidos en la muestra. Cada partido tiene su propio anexo. Como podrá comprobarse en los anejos correspondientes, no ha sido tarea sencilla sacar provecho a toda esa jugosa cantidad de datos recopilados, obtenidos al estudiar y analizar los 37 sets que generaron los partidos incluidos en este trabajo; datos que posteriormente hubo que ir agrupando en plantillas resumen para poder obtener información que fuera relevante para la investigación. El propósito es llegar a todos los estamentos de este joven deporte (federaciones, técnicos, jugadores, ...), razón por la cual, además de representar todas las fichas de datos (sólo están presenten en el formato digital que acompañará a este trabajo), y plantillas resumen, dirigidas a aquellos profesionales que deseen ahondar en esta disciplina analizando situaciones muy particulares y concretas, se han definido unas tablas en las que se van a recopilar los datos más interesantes de cada partido, de manera que aquellos que no tengan por intención profundizar en su análisis, puedan hacer una rápida composición de cómo transcurrió el partido y cuáles fueron los aspectos técnicos y tácticos más destacados del mismo.

En definitiva, la idea es que aquellos interesados que deseen acercarse más exhaustivamente al alcance y resultados obtenidos a lo largo de estos meses de trabajo, lo puedan hacer, y para ello se ha incluido como anejos todas las plantillas utilizadas en el transcurso de la investigación. Se han añadido tanto las que nos sirvieron para recoger los datos que nos interesaba cuantificar durante la disputa de un partido de pádel alto nivel (sólo en la versión digital), como las tablas resumen empleadas para apilar datos relacionados entre si, de cuyo estudio posterior se pudo extraer información pertinente para el fin de este trabajo.

Y, para los que no necesiten o requieran profundizar en los datos recopilados en las diferentes fichas que se acompañan a cada uno de los partidos, se han resumido en tablas aquellos datos que sean más interesantes y que puedan ser objeto de interés sin necesidad de entrar a valorar en profundidad la vastedad de datos obtenidos en la etapa de campo; estamos hablando de decenas de miles de datos recogidos y tabulados. El propósito es que los interesados puedan hacerse una idea preliminar de cómo se desarrolló el partido y cuáles fueron las cifras que arrojaron los parámetros más destacados de un partido de pádel desde una doble perspectiva: la del jugador y la del entrenador.

Una de las aportaciones más atractivas, en este epígrafe, es la cuantificación de la duración de los tantos por tramos. Tomando como consigna la duración media medida en los 16 partidos (15 sg) se han definido tramos proporcionales a dicha cantidad, hasta el minuto, es decir, 15, 30, 45 y 60 sg, en los que se irán contabilizando los puntos cuya

duración esté comprendida entre esos intervalos ([0 – 15], [15 – 30], [30 – 45], [45 – 60] y [60 – adelante]. Esta segmentación nos dará idea de la calidad e igualdad del enfrentamiento.

Además de toda la información, tablas y resúmenes que se añadirán a cada anejo, se realizará un pequeño análisis del partido en cuestión, incluyendo cuestiones de ámbito táctico que pudieran haber influido en el desenlace final del encuentro.

A1. Final máster PPT 2008.

CONTENIDO

A1.1. Final del Máster PPT de 2008 383
A1.1.1. Comentarios preliminares 383
A1.1.2. Fichas de datos 385
A1.1.3. Fichas resumen 407

TABLAS

Tabla A1. 1. Datos más destacados de la final del máster PPT 2008 383

FIGURAS

Figura A1. 1. Juego 1 del set 1 385
Figura A1. 2. Juego 2 del set 1 386
Figura A1. 3. Juego 3 del set 1 387
Figura A1. 4. Juego 4 del set 1 388
Figura A1. 5. Juego 5 del set 1 389
Figura A1. 6. Juego 6 del set 1 390
Figura A1. 7. Juego 7 del set 1 391
Figura A1. 8. Juego 8 del set 1 392
Figura A1. 9. Juego 9 del set 1 393
Figura A1. 10. Juego 1 del set 2 394
Figura A1. 11. Juego 2 del set 2 395
Figura A1. 12. Juego 3 del set 2 396
Figura A1. 13. Juego 4 del set 2 397
Figura A1. 14. Juego 5 del set 2 398
Figura A1. 15. Juego 6 del set 2 399
Figura A1. 16. Juego 7 del set 2 400
Figura A1. 17. Juego 8 del set 2 401
Figura A1. 18. Juego 9 del set 2 402
Figura A1. 19. Juego 10 del set 2 403
Figura A1. 20. Juego 11 del set 2 404
Figura A1. 21. Juego 12 del set 2 405
Figura A1. 22. Juego 13 del set 2 406
Figura A1. 23. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica 407
Figura A1. 24. Tiempos e intercambiosmedios por set y partido 408
Figura A1. 25. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido 409
Figura A1. 26. Comparativa por parejas 410
Figura A1. 27. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set 412
Figura A1. 28. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set 415

A1.1. FINAL DEL MÁSTER PPT DE 2008

A1.1.1. COMENTARIOS PRELIMINARES

La final del máster PPT como colofón a la temporada 2008 enfrentó a dos de las duplas más en forma de la temporada. El resultado del partido se resolvió a favor de los campeones en dos igualados sets, como demuestra el tanteo final: 6-3 y 7-6. Una de las finales más igualadas, más espectaculares y emocionantes que se recuerdan, a tenor de los datos que se han obtenido y que se pueden ver resumidos en la tabla A1.1, confirmándolo como uno de los partidos más brillantes.

VARIABLE	DATO
Punto más largo (impactos)	94
Punto más largo (tiempo)	144 sg (2'24'')
Golpes de media por punto	12'3
Puntos de duración superior a la media (15 sg)	72 (50%)
Puntos de duración entre M y 2M (30 Sg)	25 (17%)
Puntos de duración entre 2M y 3M (45 sg)	13 (9%)
Puntos de duración mayor al minuto (60 sg)	5 (3'5%)
Duración media por tanto	20 sg
Puntos disputados	144
Efectividad primer servicio	125 (87%)
Dobles faltas	0 (0%)
Errores al resto	7 (5%)
Puntos ganadores	72 (50%)
Juegos disputados	22
Puntos disputados por término medio en un juego	6,55
Número de rupturas	7 (32%)
Nº total de golpes	1.778
Nº total de globos	509 (29%)
Pareja vencedora	1
Defensa/ataque (pareja 1)	483/413 (54%)
Defensa/ataque (pareja 2)	444/438 (50%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 1)	285 (59%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 1)	238 (58%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 2)	286 (64%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 2)	275 (63%)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 1	17/24 (0'7)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 2	28/8 (3,5)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 3	20/24 (0'8)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 4	12/11 (1'1)

Tabla A1. 1. Datos más destacados de la final del máster PPT 2008

De los partidos analizados posiblemente el que presenta los datos más atractivos de igualdad entre los contendientes. De hecho, es el que

promedia valores más elevados, en cuanto a duración de puntos y número de intercambios por punto y el que reúne más puntos en los tramos de duración más elevada. Los 20 sg de media por punto y los más de 12 intercambios por punto en media, corroboran lo anteriormente afirmado. Paradójicamente, esta igualdad que se demuestra en cada punto no se cumple en los juegos, ya que es necesaria una cantidad menor de puntos para decidir el desarrollo de cada juego. Destaca el tiempo y el número de intercambios del punto más largo, que corresponde al 7º del cuarto juego del segundo set: nada menos que 94 intercambios durante casi dos minutos y medio continuados de juego. De reseñar también los 72 tantos disputados con una duración superior a los 15 sg, a los que habría que sumar los 25 por encima de los 30 sg, los 13 de más de 45 sg, y los 5 que superan los 60 sg de duración. Es curioso apreciar como no se producen dobles faltas, y que el número de errores al resto, como consecuencia del saque, también es considerablemente bajo, sólo 7. Lo que viene a apuntalar lo ya extraído en el trabajo de investigación sobre la escasa importancia del saque, en cuanto a la consecución de puntos directos, puesto que de los 22 juegos que ha necesitado el partido para definirse, 7 han sido con ruptura del servicio. Igualmente notorio el porcentaje de técnicas con globo, casi un tercio de los golpes ejecutados correctamente se realizan mediante este recurso.

La dupla 1 ha tenido un comportamiento sensiblemente defensivo, aunque el porcentaje es poco representativo; sin embargo, la pareja 2 ha disputado igual número de puntos en la red que en defensa. En ambos casos se percibe una clara tendencia del juego hacia el lado de la derecha, con porcentajes de participación bastante significativos, sobretodo en el caso del binomio 2, que tanto en defensa como en ataque llega a cifras superiores al 63%. Esta situación se comprende cuando se analiza el ratio entre puntos ganadores y errores no forzados, encontrando en ambas duplas una tasa superior a la unidad en los jugadores de izquierda. En la pareja 1 dicho indicador es sustancialmente mayor, de hecho, el jugador que juega en la izquierda de la pareja 1 es el que más puntos define (28) y el que menos errores no forzados comete (8) entre todos los participantes.

Para concluir este análisis, es menester resaltar el enorme partido el realizado por el jugador 2, sus números le avalan. Un 20% de los puntos disputados se han resuelto a su favor como consecuencia de su poder de definición. A esto hay que sumar que sólo ha errado en el 6% de los puntos en juego, la tasa más pequeña de cuantos participan. No sería justo, en un deporte de equipo, olvidarnos de su compañero, puesto que habrá tenido gran culpa en los extraordinarios datos cosechados durante la disputa de este partido.

A1.1.2. FICHAS DE DATOS

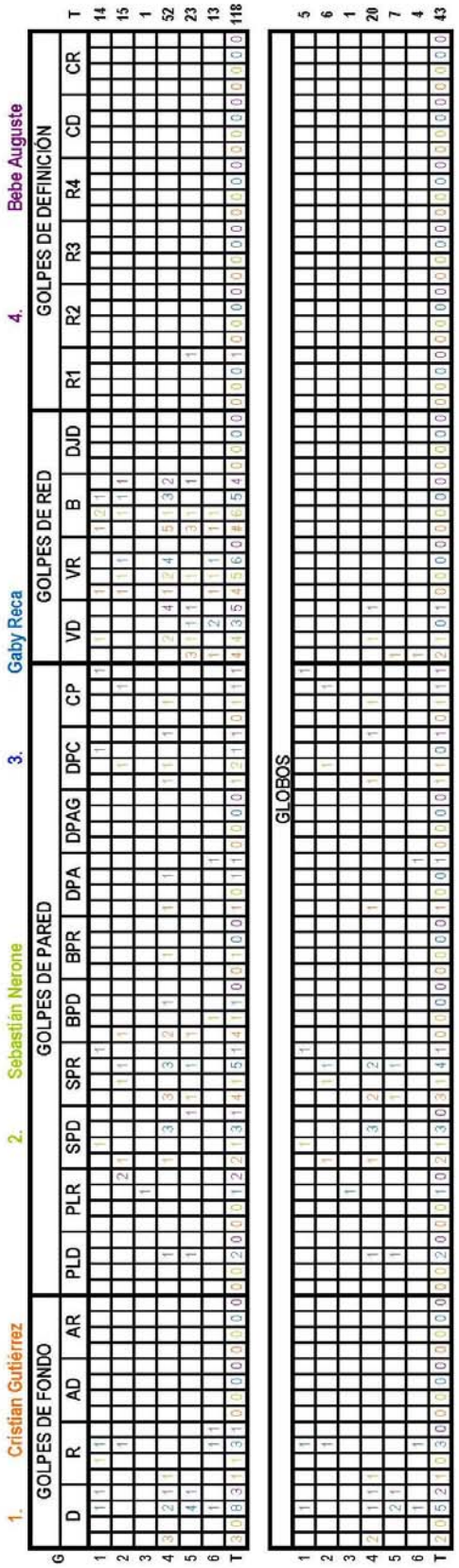


Figura A1. 1. Juego 1 del set 1

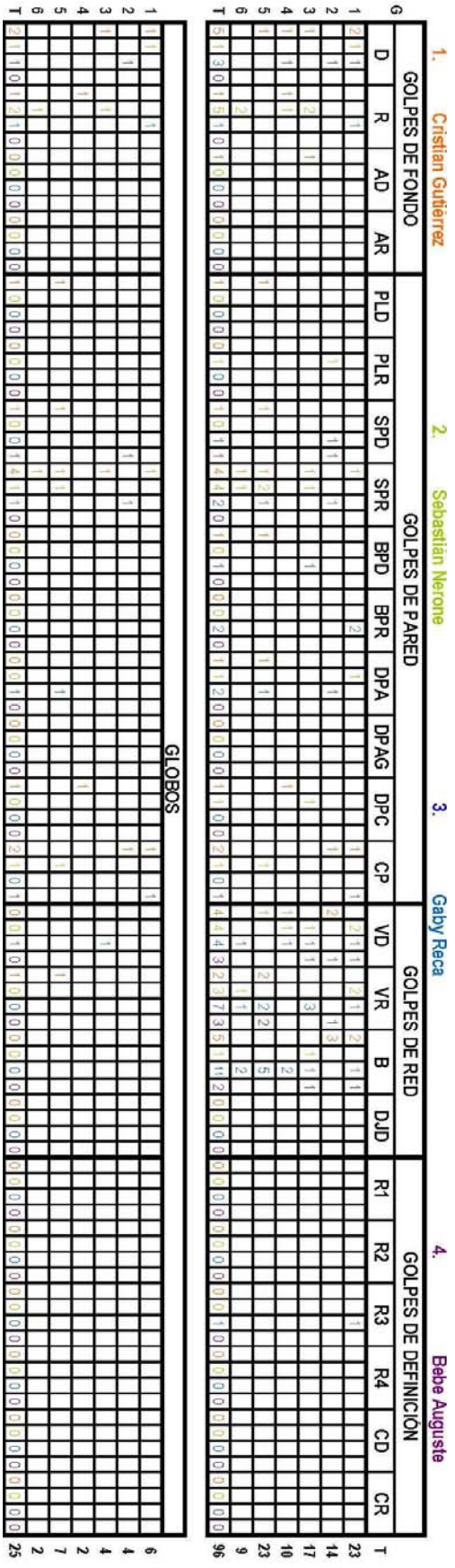


Figura A1. 2. Juego 2 del set 1

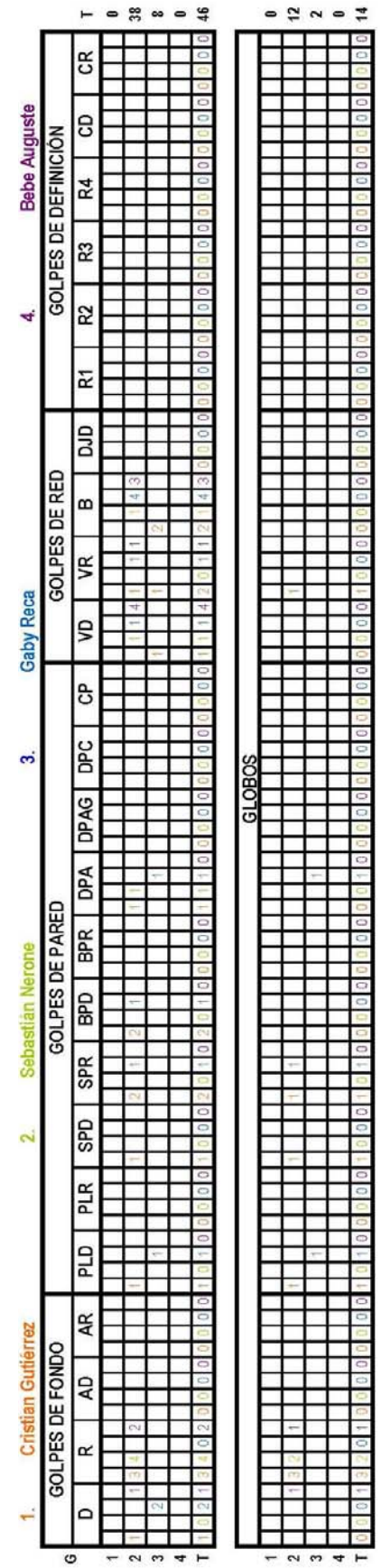


Figura A1. 3. Juego 3 del set 1

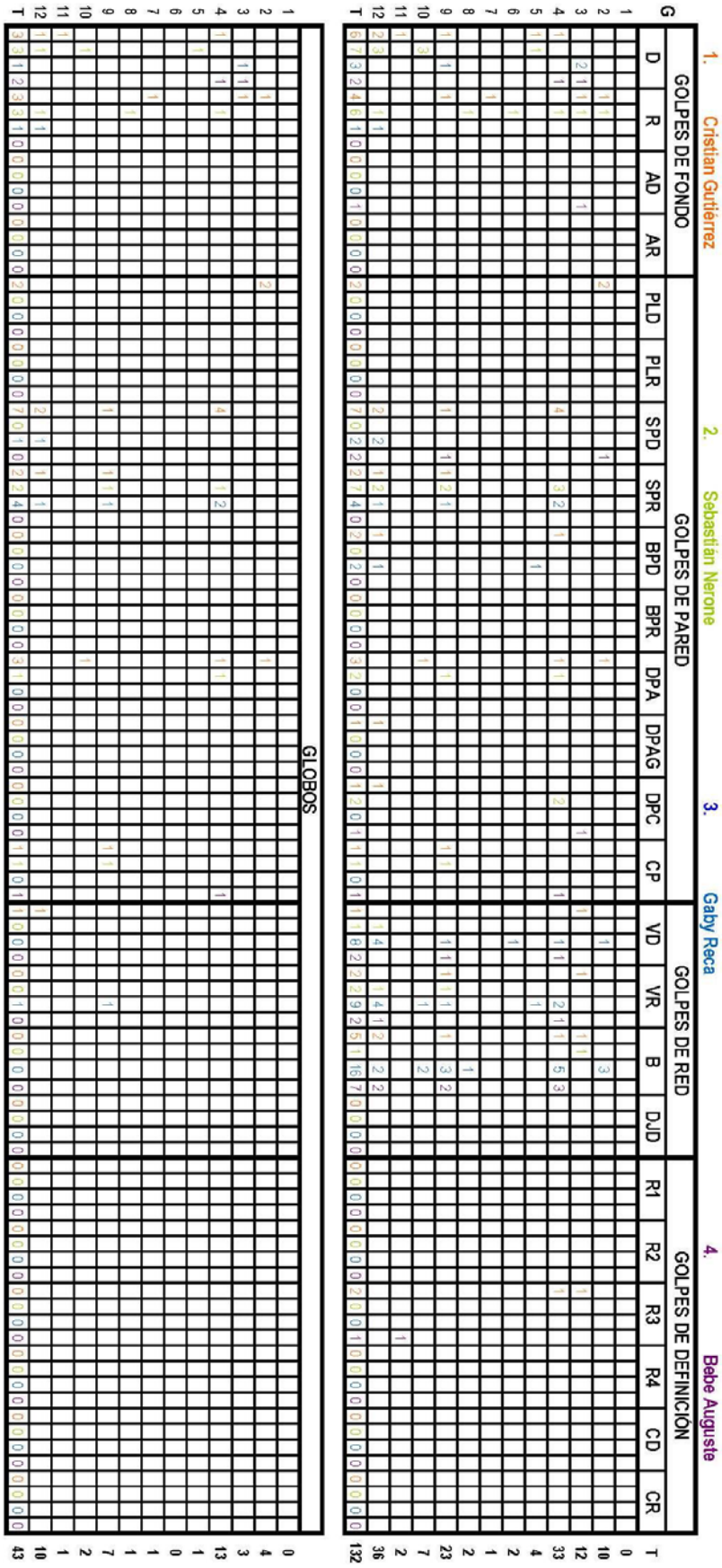


Figura A1. 4. Juego 4 del set 1

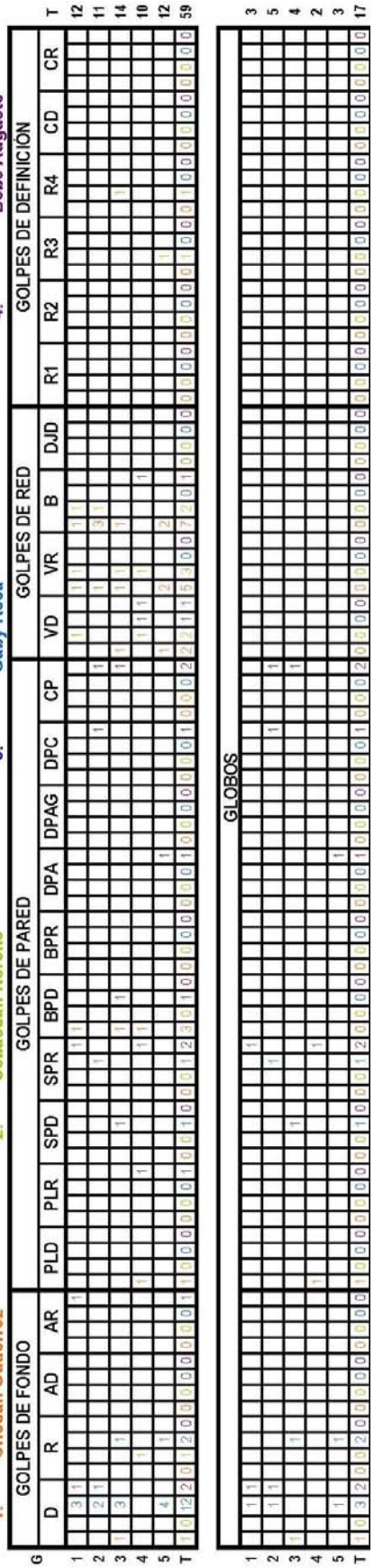


Figura A1. 5. Juego 5 del set 1

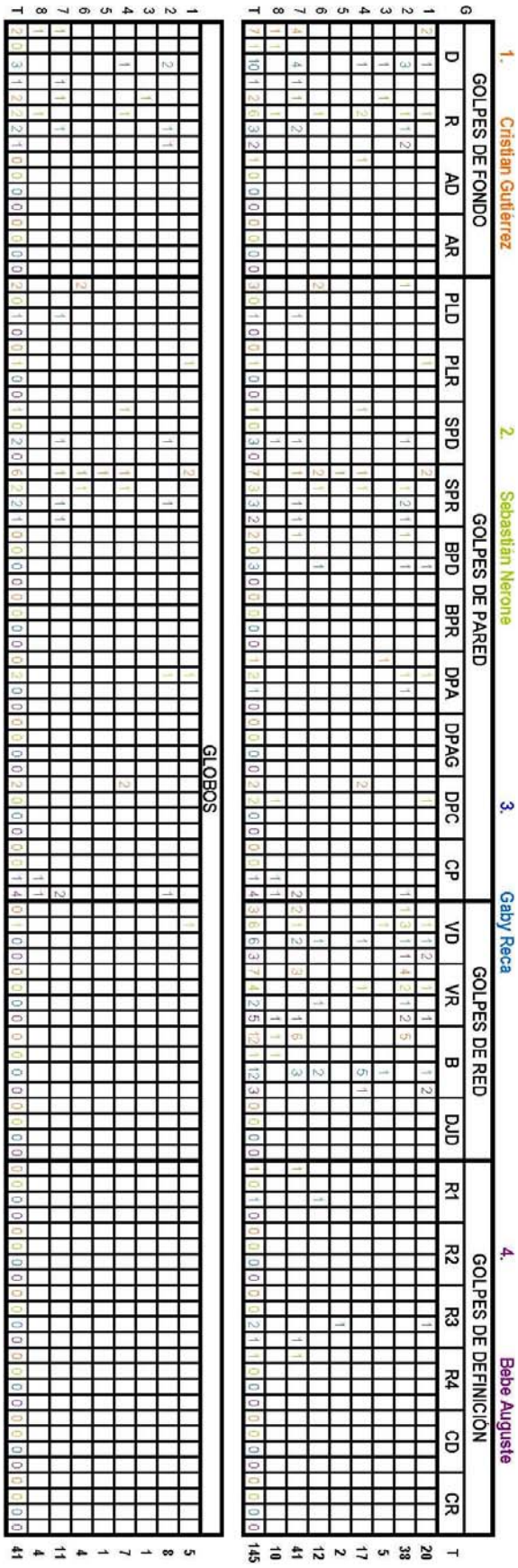


Figura A1. 6. Juego 6 del set 1

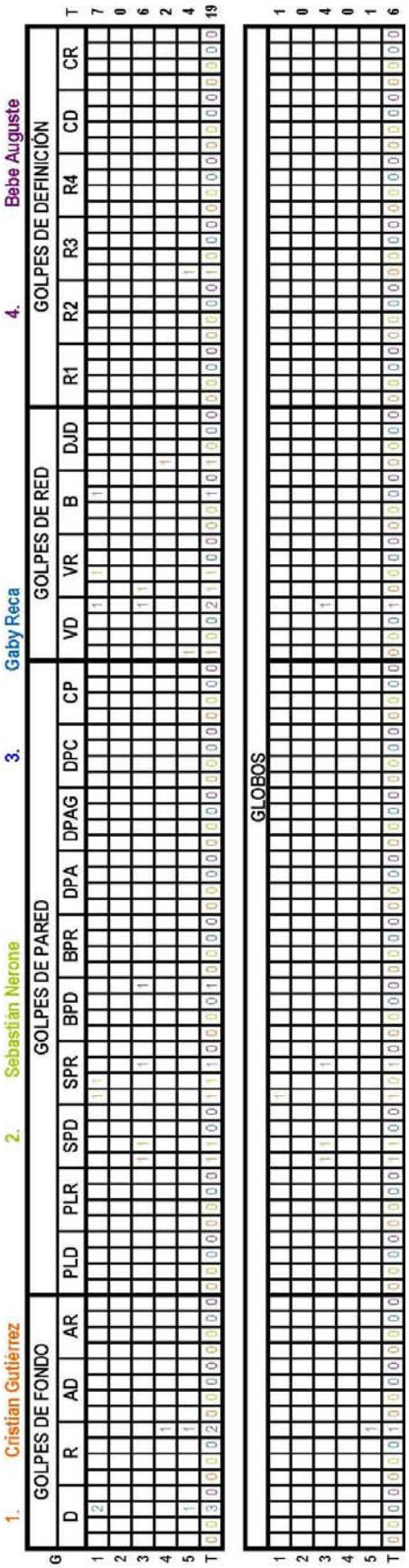


Figura A1. 7. Juego 7 del set 1

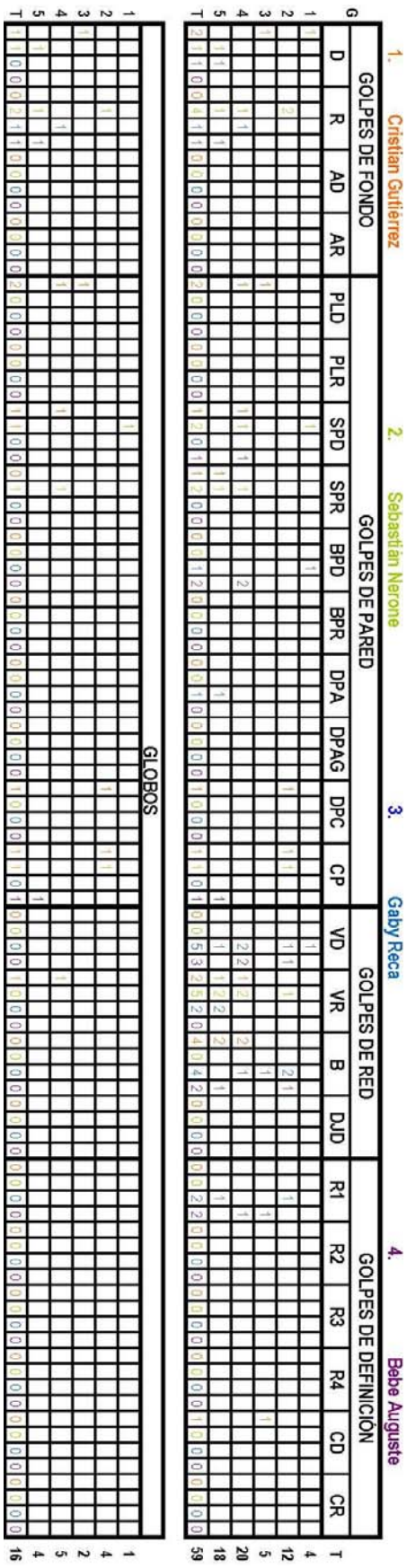


Figura A1. 8. Juego 8 del set 1

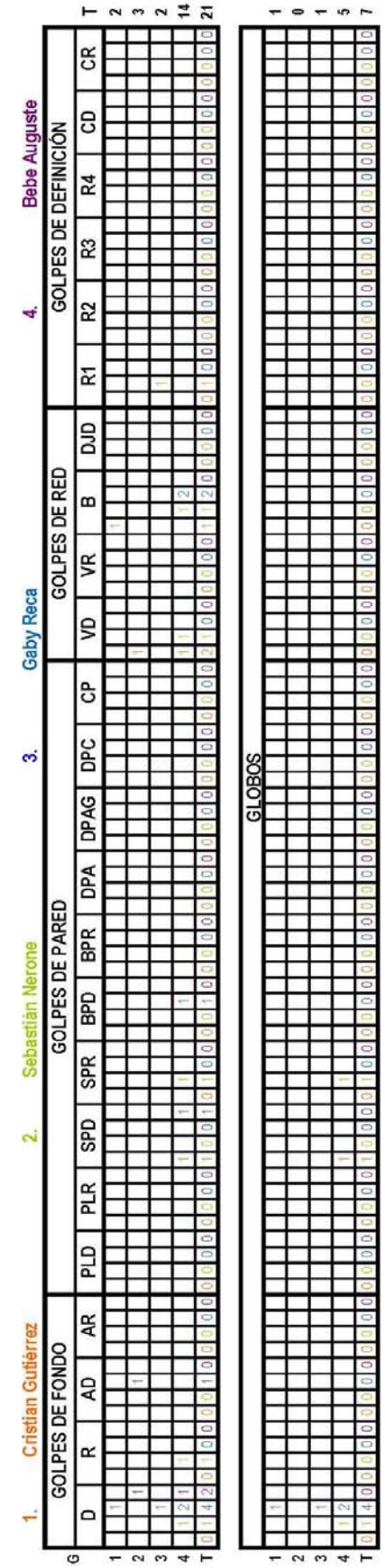


Figura A1. 9. Juego 9 del set 1

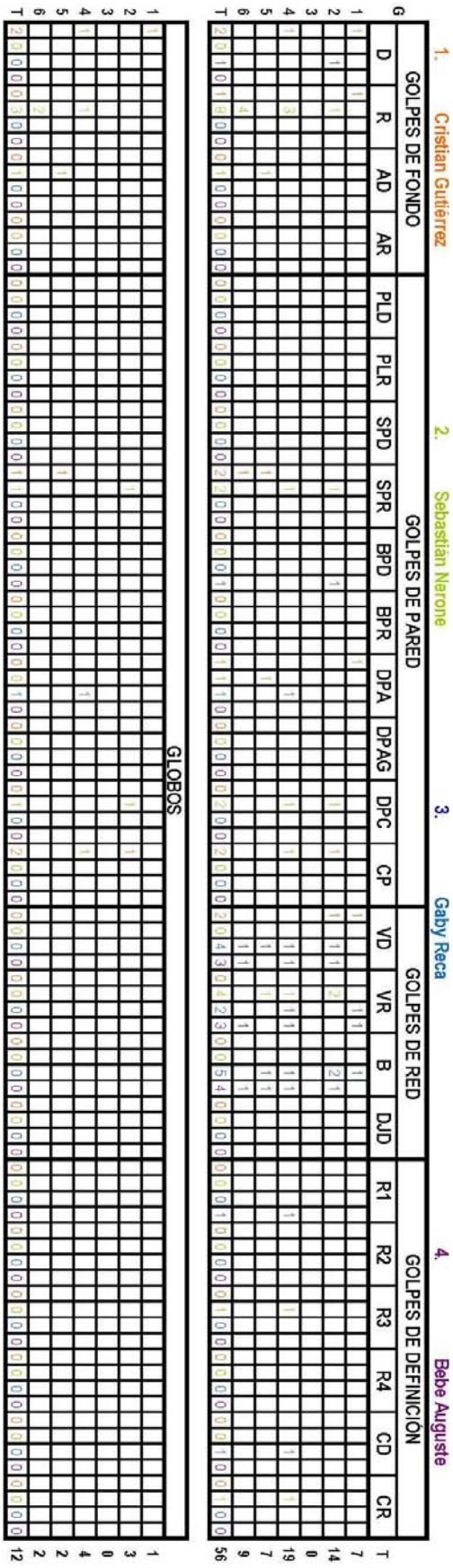


Figura A1. 10. Juego 1 del set 2

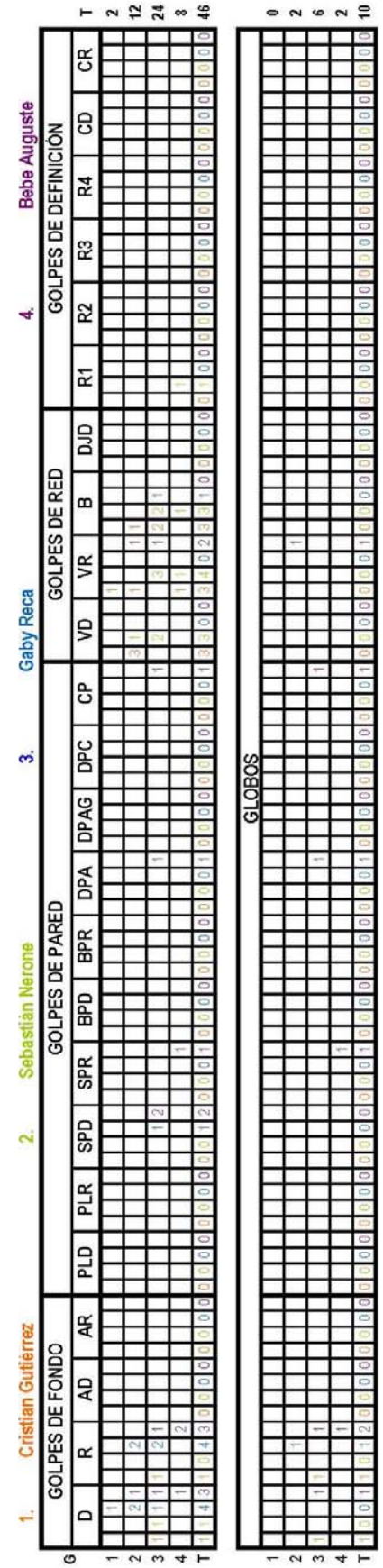


Figura A1. 11. Juego 2 del set 2

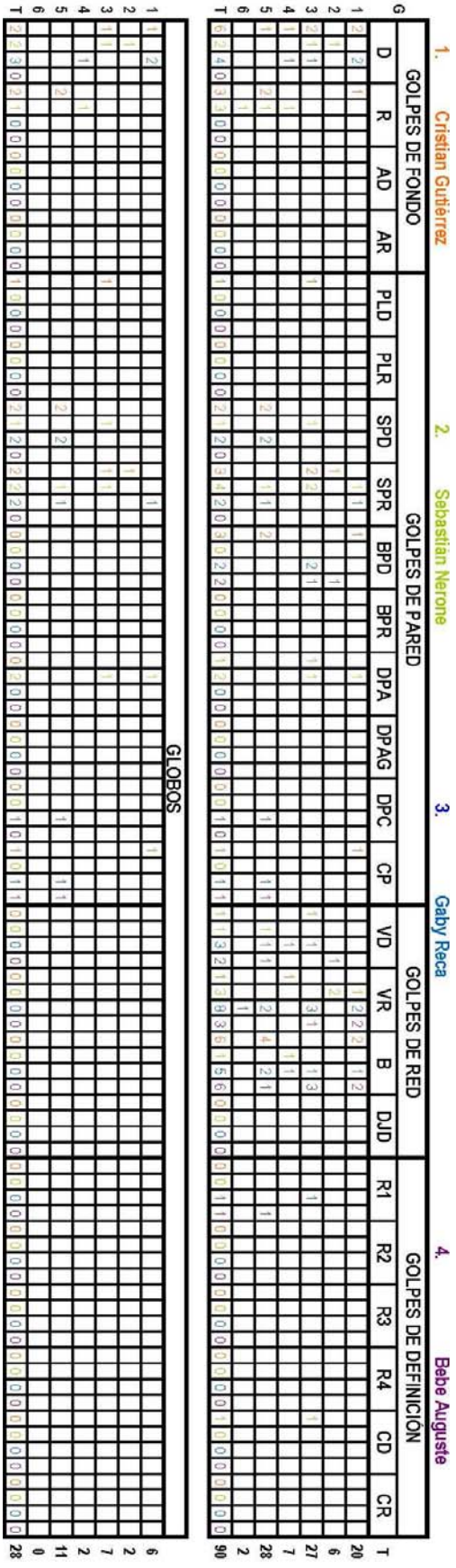


Figura A1. 12. Juego 3 del set 2

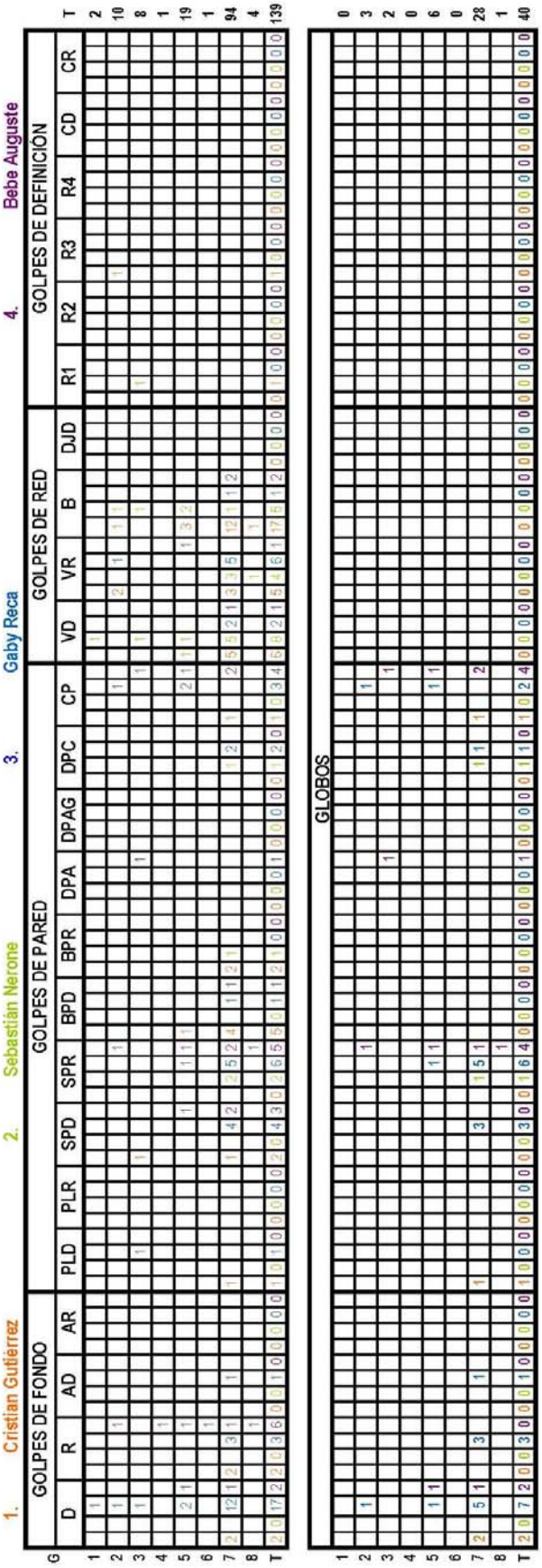


Figura A1. 13. Juego 4 del set 2

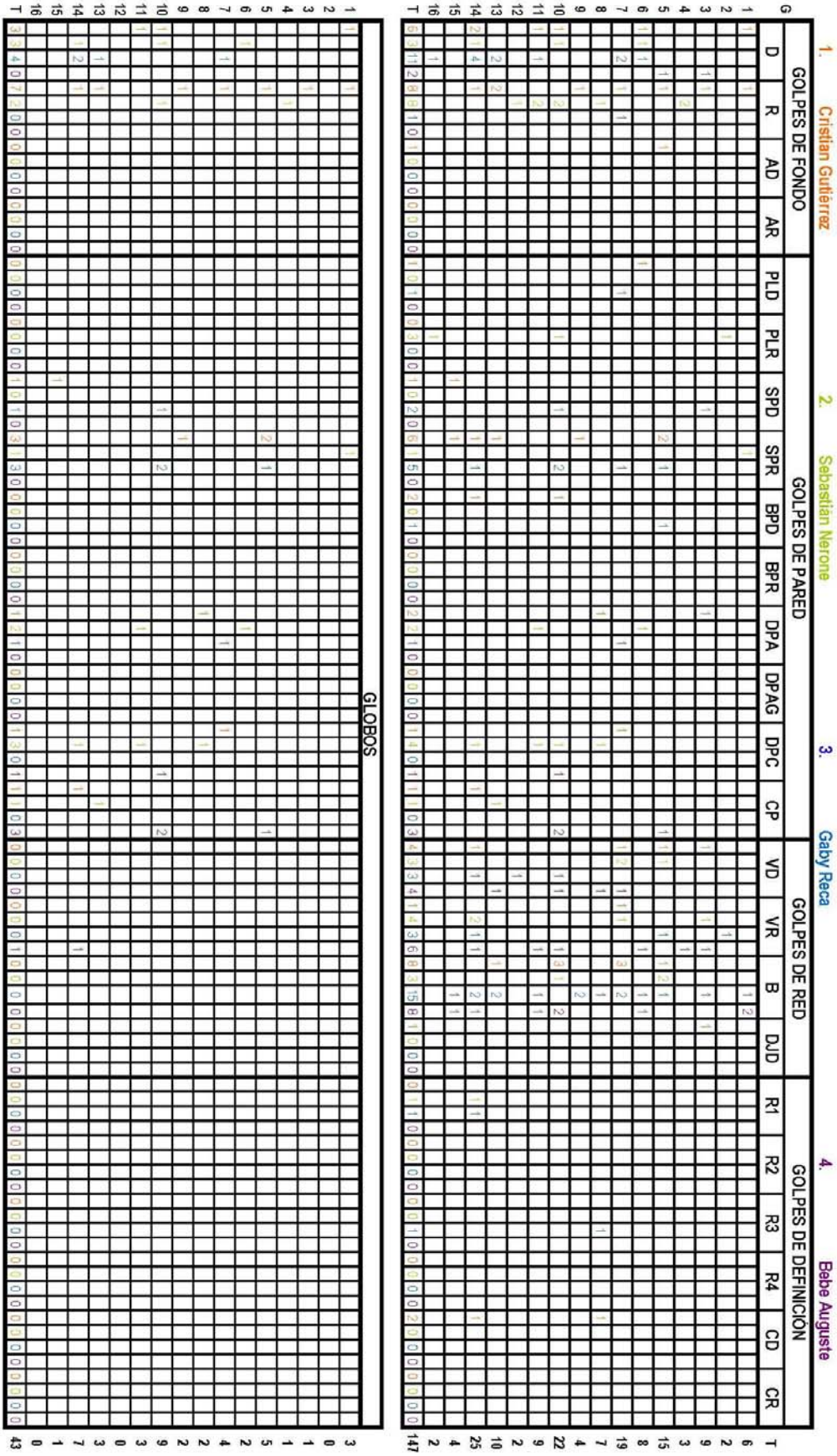


Figura A1. 14. Juego 5 del set 2

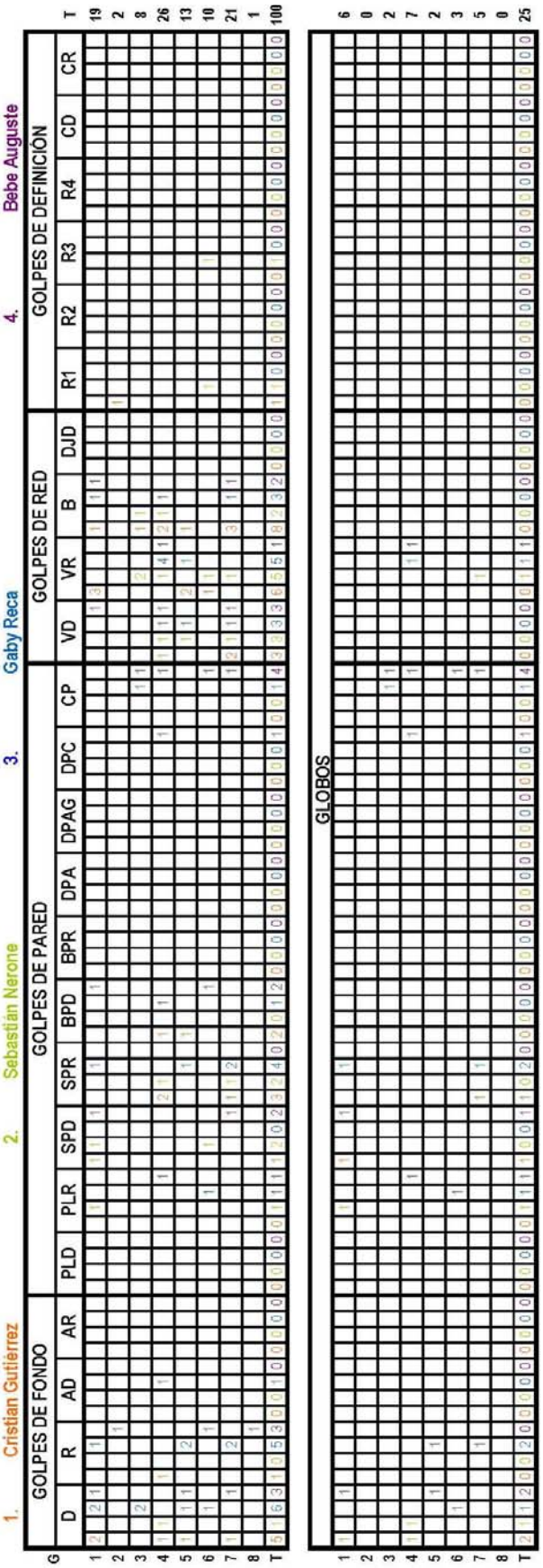


Figura A1. 15. Juego 6 del set 2

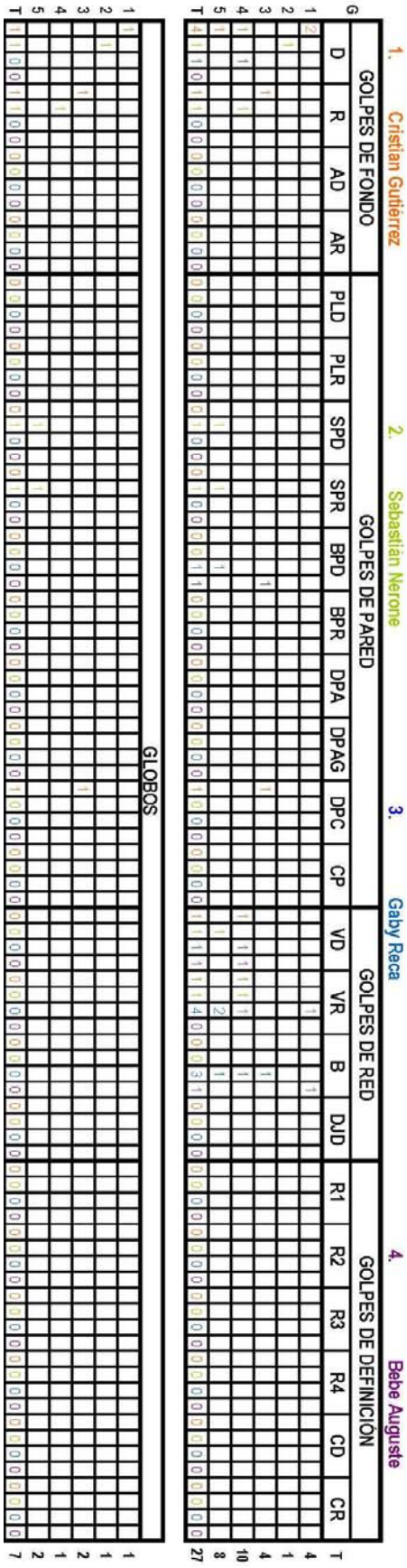


Figura A1. 16. Juego 7 del set 2

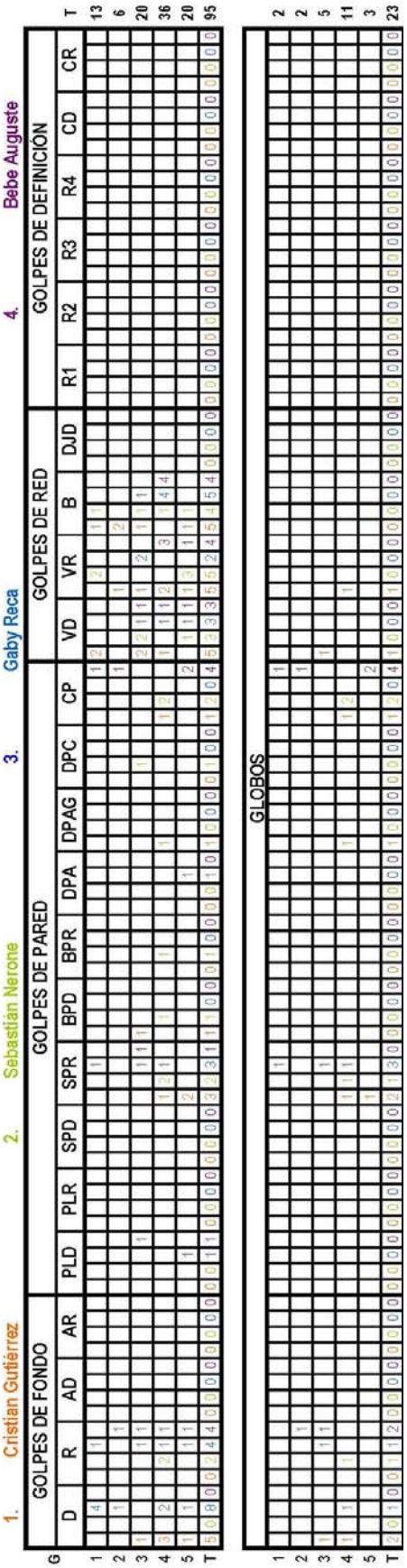


Figura A1. 17. Juego 8 del set 2

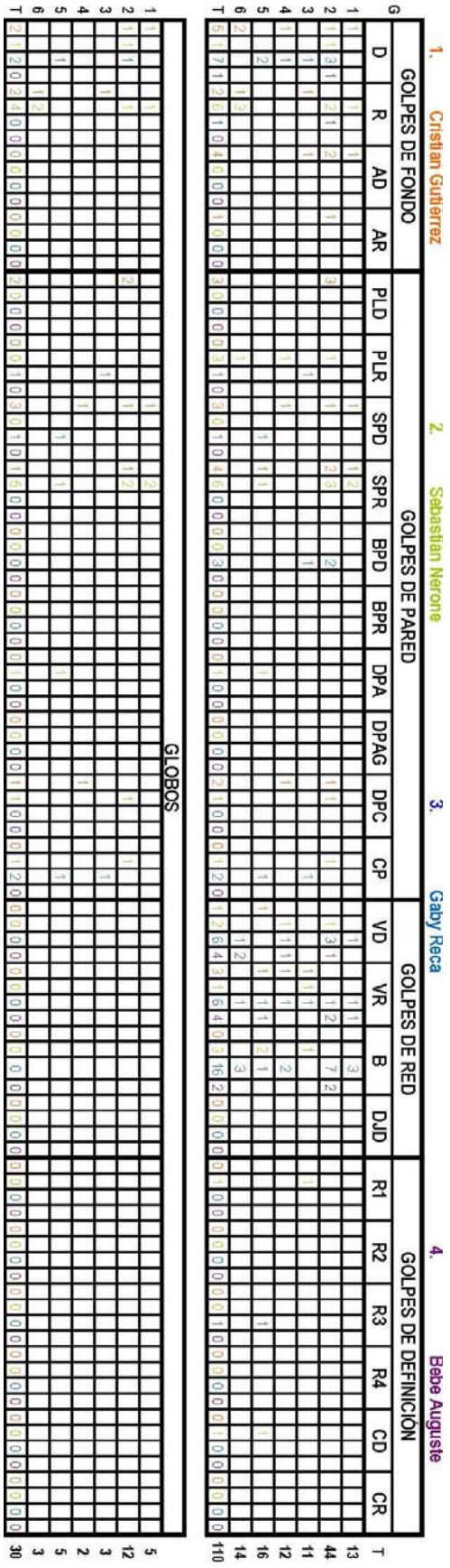


Figura A1. 18. Juego 9 del set 2

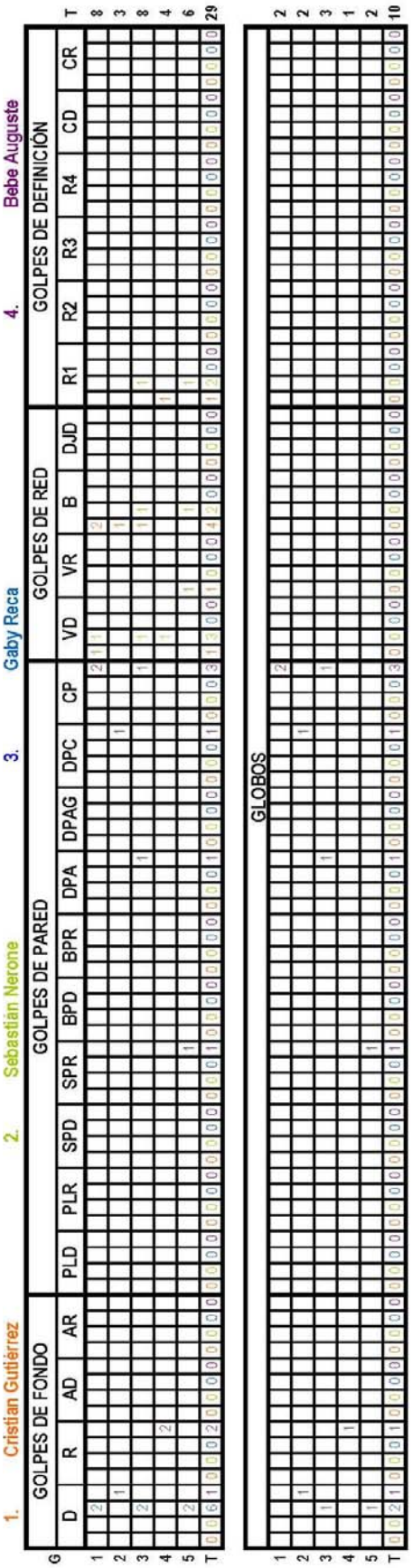


Figura A1. 19. Juego 10 del set 2

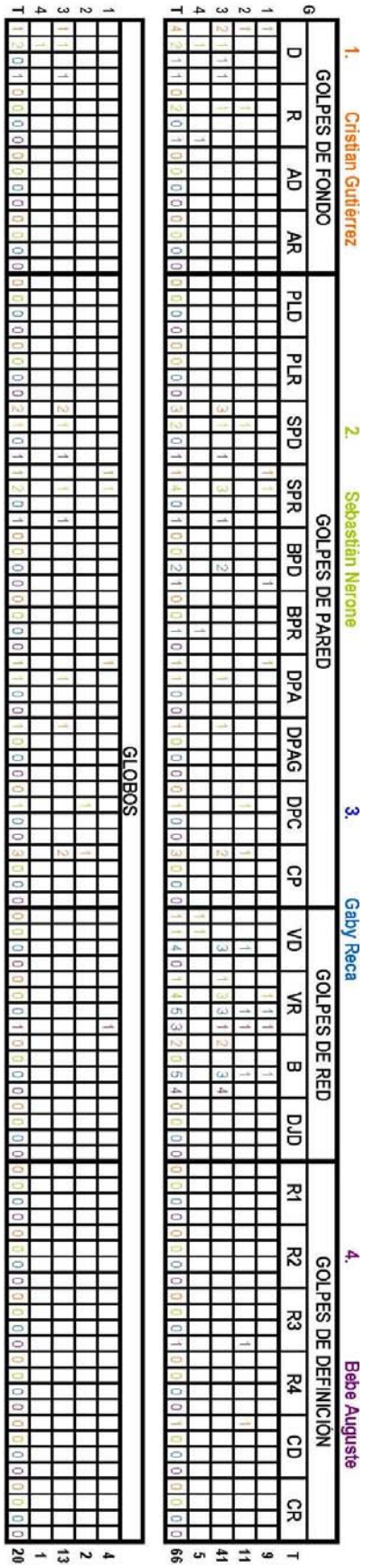


Figura A1. 20. Juego 11 del set 2

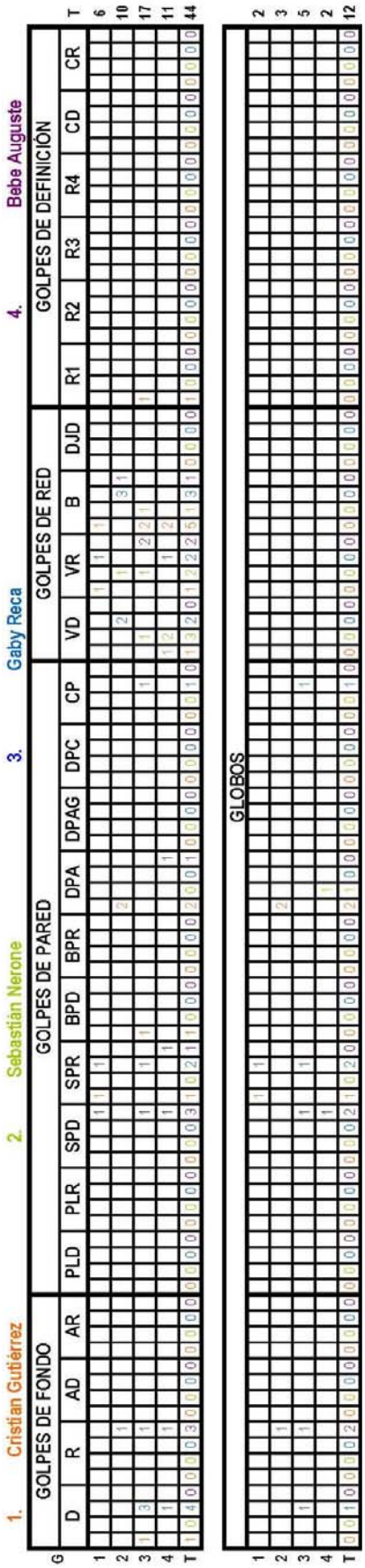


Figura A1. 21. Juego 12 del set 2

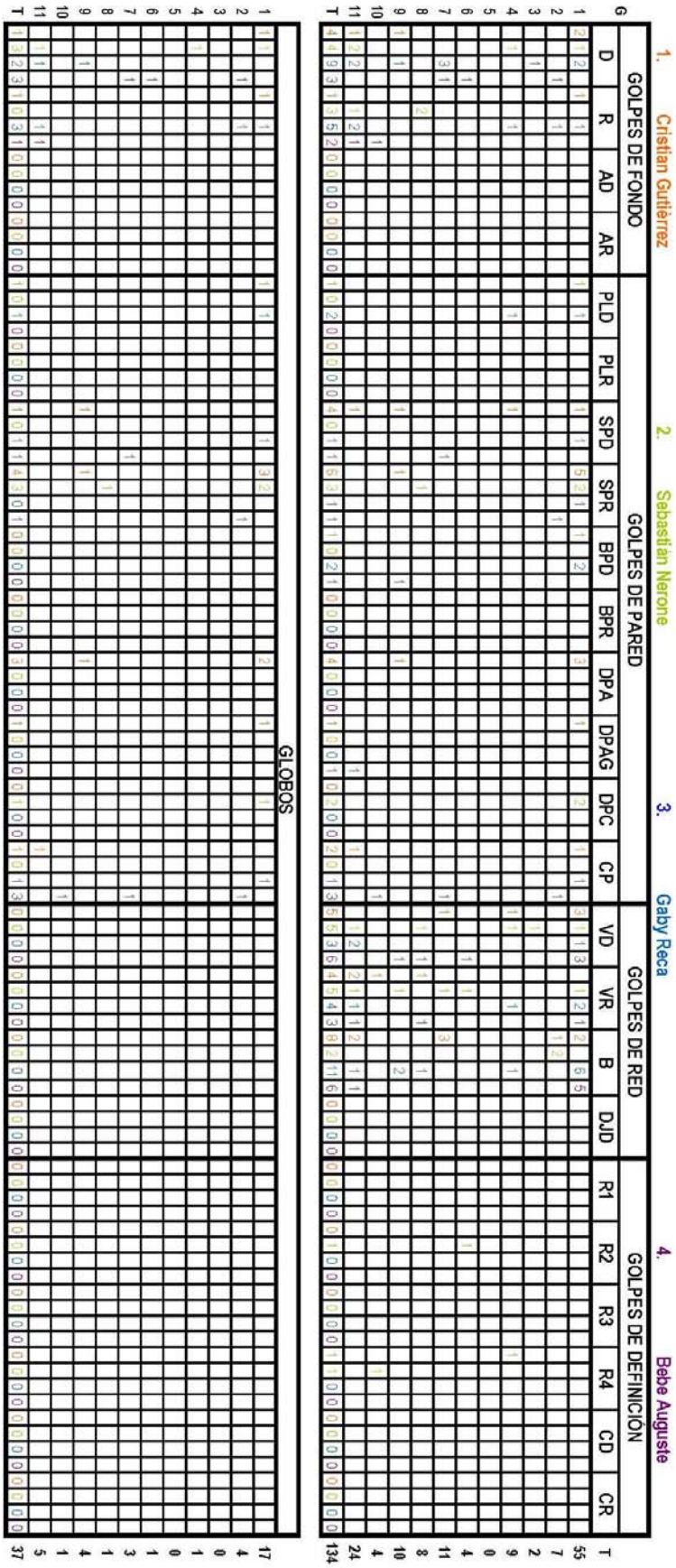


Figura A1. 22. Juego 13 del set 2

A1.1.3. FICHAS RESUMEN

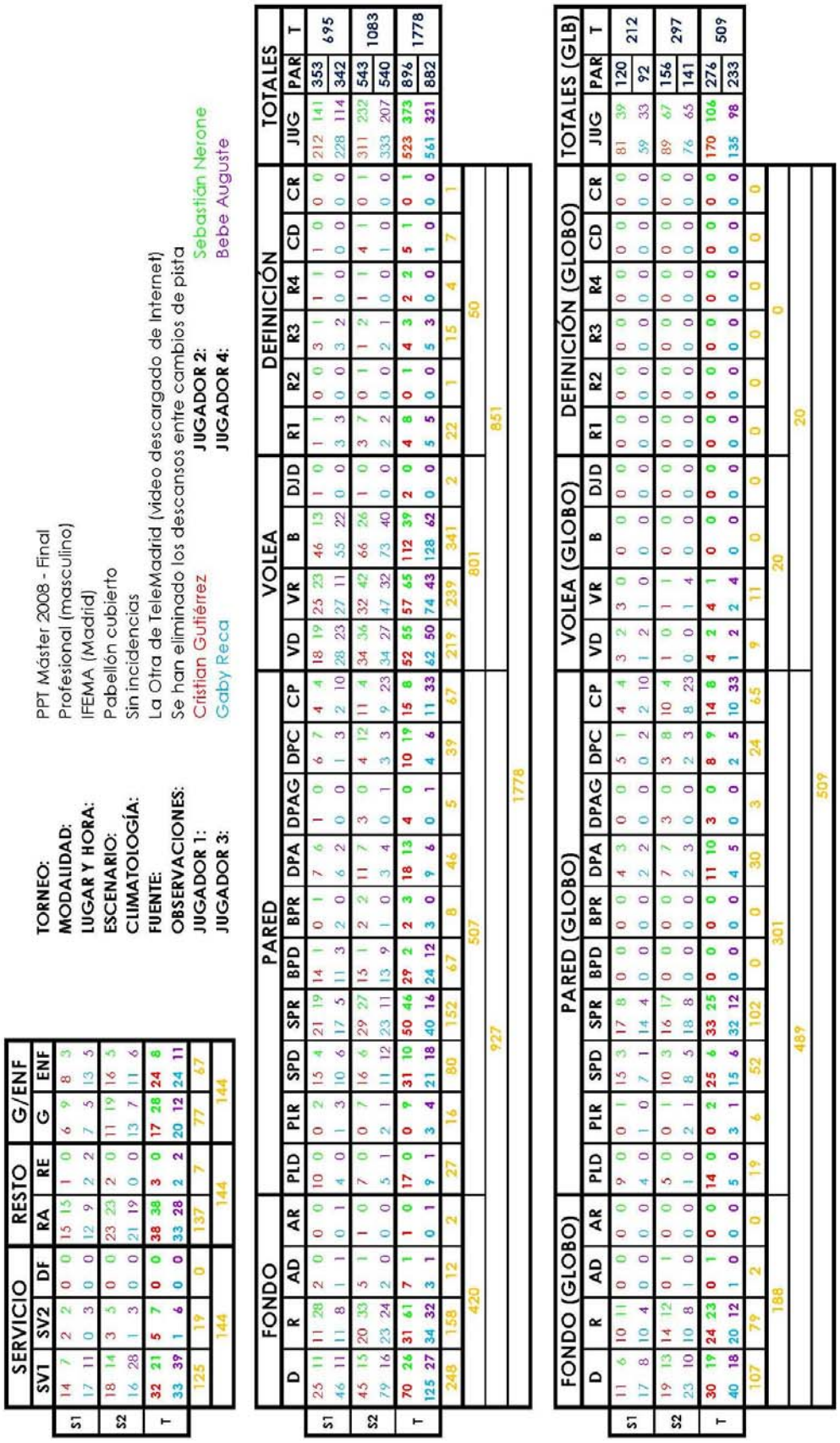


Figura A1. 23. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica

JUEGO	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS			PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_d	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
1J1	03:14	01:22	04:36	6	00:32	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	1	5	17%	118	19,7	43	36%	34	23	60%	40	21	66%
1J2	02:16	01:23	03:39	6	00:23	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	4	2	67%	96	16,0	25	26%	29	22	57%	35	10	78%
1J3	01:20	00:47	02:07	4	00:20	3 75%	1 25%	0 0%	2	2	50%	0	4	0%	46	11,5	14	30%	16	7	70%	12	11	52%
1J4	03:51	02:24	06:15	12	00:19	12 100%	0 0%	0 0%	11	1	92%	5	7	42%	132	11,0	43	33%	39	29	57%	45	19	70%
1J5	01:33	01:02	02:35	5	00:19	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	2	3	40%	59	11,8	17	29%	19	10	66%	18	12	60%
1J6	03:35	02:47	06:22	8	00:27	6 75%	2 25%	0 0%	8	0	100%	6	2	75%	145	18,1	41	28%	50	26	66%	48	21	70%
1J7	00:43	01:14	01:57	5	00:09	4 80%	1 20%	0 0%	4	1	80%	2	3	40%	19	3,8	6	32%	6	3	67%	5	5	50%
1J8	01:28	00:52	02:20	5	00:18	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	4	1	80%	59	11,8	16	27%	15	15	50%	17	12	59%
1J9	00:42	01:12	01:54	5	00:08	5 100%	0 0%	0 0%	4	1	80%	1	4	20%	21	4,2	7	33%	4	6	40%	8	3	73%
2J1	01:28	01:17	02:45	6	00:15	5 83%	1 17%	0 0%	5	1	83%	3	3	50%	56	9,3	12	21%	10	20	33%	14	12	54%
2J2	01:01	00:33	01:34	4	00:15	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	2	2	50%	46	11,5	10	22%	11	12	48%	10	13	43%
2J3	02:22	01:02	03:24	6	00:24	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	5	1	83%	90	15,0	28	31%	29	17	63%	29	15	66%
2J4	03:44	02:13	05:57	8	00:28	7 88%	1 13%	0 0%	8	0	100%	4	4	50%	139	17,4	40	29%	44	22	67%	47	26	64%
2J5	04:09	04:33	08:42	16	00:16	14 88%	2 13%	0 0%	16	0	100%	10	6	63%	147	9,2	43	29%	45	33	58%	45	24	65%
2J6	02:36	02:22	04:58	8	00:20	6 75%	2 25%	0 0%	8	0	100%	3	5	38%	100	12,5	25	25%	30	18	63%	30	22	58%
2J7	00:52	00:39	01:31	5	00:10	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	1	4	20%	27	5,4	7	26%	8	6	57%	10	3	77%
2J8	02:15	01:40	03:55	5	00:27	2 40%	3 60%	0 0%	5	0	100%	3	2	60%	95	19,0	23	24%	26	21	55%	27	21	56%
2J9	02:46	01:32	04:18	6	00:28	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	4	2	67%	110	18,3	30	27%	28	27	51%	44	11	80%
2J10	00:52	00:48	01:40	5	00:10	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	3	2	60%	29	5,8	10	34%	7	7	50%	6	9	40%
2J11	01:44	00:46	02:30	4	00:26	3 75%	1 25%	0 0%	4	0	100%	2	2	50%	66	16,5	20	30%	18	17	51%	18	13	58%
2J12	01:07	00:59	02:06	4	00:17	3 75%	1 25%	0 0%	4	0	100%	1	3	25%	44	11,0	12	27%	13	6	68%	14	11	56%
2J13	03:24	03:42	07:06	11	00:19	10 91%	1 9%	0 0%	10	1	91%	6	5	55%	134	12,2	37	28%	42	26	62%	39	27	59%

SET	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS			PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_d	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
SET 1	0:18:42	0:13:03	0:31:45	56	00:20	49 88%	7 13%	0 0%	51	5	91%	25	31	45%	695	12,4	212	31%	212	141	60%	228	114	67%
SET 2	0:28:20	0:22:06	0:50:26	88	00:19	76 86%	12 14%	0 0%	86	2	98%	47	41	53%	1.083	12,3	297	27%	311	232	57%	333	207	62%
TOTAL	**0:47:02**	**0:35:09**	**1:22:11**	**144**	**00:20**	**125 87%**	**19 13%**	**0 0%**	**137**	**7**	**95%**	**72**	**72**	**50%**	**1.778**	**12,3**	**509**	**29%**	**523**	**373**	**58%**	**561**	**321**	**64%**

Figura A1. 24. Tiempos e intercambios medios por set y partido

		SET 1 (Impactos y porcentaje)								SET 2 (Impactos y porcentaje)								GLOBAL (Impactos y porcentaje)							
		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4	
DE FONDO	D	25	12%	11	8%	46	20%	11	10%	45	14%	15	6%	79	24%	16	8%	70	13%	26	7%	125	22%	27	8%
	R	11	5%	28	20%	11	5%	8	7%	20	6%	33	14%	23	7%	24	12%	31	6%	61	16%	34	6%	32	10%
	AD	2	1%	0	0%	1	0%	1	1%	5	2%	1	0%	2	1%	0	0%	7	1%	1	0%	3	1%	1	0%
	AR	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	1	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0%	0	0%	0	0%	1	0%
	FONDO	**38**	**18%**	**39**	**28%**	**58**	**25%**	**21**	**18%**	**71**	**23%**	**49**	**21%**	**104**	**31%**	**40**	**19%**	**109**	**21%**	**88**	**24%**	**162**	**29%**	**61**	**19%**
DE PARED	PLD	10	5%	0	0%	4	2%	0	0%	7	2%	0	0%	5	2%	1	0%	17	3%	0	0%	9	2%	1	0%
	PLR	0	0%	2	1%	1	0%	3	3%	0	0%	7	3%	2	1%	1	0%	0	0%	9	2%	3	1%	4	1%
	SPD	15	7%	4	3%	10	4%	6	5%	16	5%	6	3%	11	3%	12	6%	31	6%	10	3%	21	4%	18	6%
	SPR	21	10%	19	13%	17	7%	5	4%	29	9%	27	12%	23	7%	11	5%	50	10%	46	12%	40	7%	16	5%
	BPD	14	7%	1	1%	11	5%	3	3%	15	5%	1	0%	13	4%	9	4%	29	6%	2	1%	24	4%	12	4%
	BPR	0	0%	1	1%	2	1%	0	0%	2	1%	2	1%	1	0%	0	0%	2	0%	3	1%	3	1%	0	0%
	DPA	7	3%	6	4%	6	3%	2	2%	11	4%	7	3%	3	1%	4	2%	18	3%	13	3%	9	2%	6	2%
	DPAG	1	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	1%	0	0%	0	0%	1	0%	4	1%	0	0%	0	0%	1	0%
	DPC	6	3%	7	5%	1	0%	3	3%	4	1%	12	5%	3	1%	3	1%	10	2%	19	5%	4	1%	6	2%
	CP	4	2%	4	3%	2	1%	10	9%	11	4%	4	2%	9	3%	23	11%	15	3%	8	2%	11	2%	33	10%
	PARED	**78**	**37%**	**44**	**31%**	**54**	**24%**	**32**	**28%**	**98**	**32%**	**66**	**28%**	**70**	**21%**	**65**	**31%**	**176**	**34%**	**110**	**29%**	**124**	**22%**	**97**	**30%**
DE RED	VD	18	8%	19	13%	28	12%	23	20%	34	11%	36	16%	34	10%	27	13%	52	10%	55	15%	62	11%	50	16%
	VR	25	12%	23	16%	27	12%	11	10%	32	10%	42	18%	47	14%	32	15%	57	11%	65	17%	74	13%	43	13%
	B	46	22%	13	9%	55	24%	22	19%	66	21%	26	11%	73	22%	40	19%	112	21%	39	10%	128	23%	62	19%
	DJD	1	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	0%	0	0%	0	0%	0	0%
	RED	**90**	**42%**	**55**	**39%**	**110**	**48%**	**56**	**49%**	**133**	**43%**	**104**	**45%**	**154**	**46%**	**99**	**48%**	**223**	**43%**	**159**	**43%**	**264**	**47%**	**155**	**48%**
DE DEFINICIÓN	R1	1	0%	1	1%	3	1%	3	3%	3	1%	7	3%	2	1%	2	1%	4	1%	8	2%	5	1%	5	2%
	R2	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0%	0	0%	0	0%
	R3	3	1%	1	1%	3	1%	2	2%	1	0%	2	1%	2	1%	1	0%	4	1%	3	1%	5	1%	3	1%
	R4	1	0%	1	1%	0	0%	0	0%	1	0%	1	0%	0	0%	0	0%	2	0%	2	1%	0	0%	0	0%
	CD	1	0%	0	0%	0	0%	0	0%	4	1%	1	0%	1	0%	0	0%	5	1%	1	0%	1	0%	0	0%
	CR	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0%	0	0%	0	0%
	DEF.	**6**	**3%**	**3**	**2%**	**6**	**3%**	**5**	**4%**	**9**	**3%**	**13**	**6%**	**5**	**2%**	**3**	**1%**	**15**	**3%**	**16**	**4%**	**11**	**2%**	**8**	**2%**
Defensa		**116**	**55%**	**83**	**59%**	**112**	**49%**	**53**	**46%**	**169**	**54%**	**115**	**50%**	**174**	**52%**	**105**	**51%**	**285**	**54%**	**198**	**53%**	**286**	**51%**	**158**	**49%**
Ataque		**96**	**45%**	**58**	**41%**	**116**	**51%**	**61**	**54%**	**142**	**46%**	**117**	**50%**	**159**	**48%**	**102**	**49%**	**238**	**46%**	**175**	**47%**	**275**	**49%**	**163**	**51%**
TOTAL	**N°**	**212**		**141**		**228**		**114**		**311**		**232**		**333**		**207**		**523**		**373**		**561**		**321**	
	%	**60%**		**40%**		**67%**		**33%**		**57%**		**43%**		**62%**		**38%**		**58%**		**42%**		**64%**		**36%**	
	Pareja	**353**				**342**				**543**				**540**				**896**				**882**			
	Set	**695**								**1083**								**1778**							

Figura A1. 25. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido

	PAREJA1						PAREJA2						GLOBAL		
	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	P	W	B
1J1	5	1			0	3			6	0	1	2	6	2	1
1J2			6	0	3	0	5	1			2	1	6	1	1
1J3	3	1			0	0			2	2	0	4	4	1	0
1J4			11	1	2	4	12	0			3	3	12	2	0
1J5	4	1			2	1			5	0	0	2	5	1	0
1J6			8	0	3	0	6	2			3	2	8	1	1
1J7	4	1			2	1			4	1	0	2	5	1	0
1J8			5	0	1	1	5	0			3	0	5	2	0
1J9	5	0			2	1			4	1	0	2	5	1	0
1J10															
1J11															
1J12															
1J13															
S1	21	4	30	1	15	11	28	3	21	4	12	18	56	1	3
2J1			5	1	2	1	5	1			1	2	6	1	1
2J2	4	0			2	0			4	0	0	2	4	1	0
2J3			6	0	2	1	6	0			3	0	6	2	0
2J4	7	1			3	2			8	0	1	2	8	1	0
2J5			16	0	5	4	14	2			5	2	16	2	0
2J6	6	2			2	3			8	0	2	1	8	2	1
2J7			5	0	0	3	5	0			1	1	5	2	0
2J8	2	3			2	0			5	0	1	2	5	1	0
2J9			6	0	1	1	6	0			3	1	6	2	0
2J10	5	0			3	1			5	0	0	1	5	1	0
2J11			4	0	2	0	3	1			0	2	4	1	1
2J12	3	1			0	3			4	0	1	0	4	2	1
2J13			10	1	6	2	10	1			2	1	11	1	1
S2	27	7	52	2	30	21	49	5	34	0	20	17	88	1	5

LEYENDA

SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
P	Puntos disputados
W	Pareja ganadora (1 u 2)
B	Ruptura/break (0: no, 1: si)

Figura A1. 26. Comparativa por parejas

G	TANTEO		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO											TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)		J2(G/E)		J3(G/E)		J4(G/E)		GP	t_0	t_1	t_i	t_d
1	1	0	1			1			1						1			VD	0:02:48	0:03:10	0:00:22	
2	0	1	1			1			1		1							R	0:03:31	0:03:59	0:00:28	0:00:21
3	0	1	1			1			1		1							B	0:04:14	0:04:20	0:00:06	0:00:15
4	1	0		1		1			1						1			D	0:04:38	0:06:03	0:01:25	0:00:18
5	0	1	1			1		1								1		R1	0:06:15	0:06:49	0:00:34	0:00:12
6	0	1	1			1			1		1							R	0:07:05	0:07:24	0:00:19	0:00:16
1J1	2	4	5	1	0	6	0	1	5	0	3	0	0	0	2	1	0				0:03:14	0:01:22
1	1	0	1			1		1						1				R3	0:09:01	0:09:32	0:00:31	
2	0	1	1			1			1								1	VR	0:09:51	0:10:14	0:00:23	0:00:19
3	0	1	1			1			1			1						B	0:10:27	0:10:49	0:00:22	0:00:13
4	1	0		1		1		1						1				D	0:11:13	0:11:26	0:00:13	0:00:24
5	0	1	1			1		1		1								VR	0:11:42	0:12:16	0:00:34	0:00:16
6	0	1	1			1		1				1						VR	0:12:27	0:12:40	0:00:13	0:00:11
1J2	2	4	5	1	0	6	0	4	2	1	0	2	0	2	0	0	1				0:02:16	0:01:23
1	1	0	1				1		1						1			D	0:13:10	0:13:13	0:00:03	
2	1	0		1		1			1						1			D	0:13:30	0:14:28	0:00:58	0:00:17
3	1	0	1			1			1						1			SPD	0:14:44	0:14:59	0:00:15	0:00:16
4	1	0	1				1		1								1	R	0:15:13	0:15:17	0:00:04	0:00:14
1J3	4	0	3	1	0	2	2	0	4	0	0	0	0	0	3	0	1				0:01:20	0:00:47
1	1	0	1				1		1		1							PLD	0:16:52	0:16:55	0:00:03	
2	0	1	1			1			1						1			B	0:17:05	0:17:22	0:00:17	0:00:10
3	0	1	1			1		1				1						R	0:17:34	0:17:53	0:00:19	0:00:12
4	0	1	1			1		1		1								R3	0:18:13	0:19:06	0:00:53	0:00:20
5	1	0	1			1			1				1					SPR	0:19:20	0:19:30	0:00:10	0:00:14
6	1	0	1			1		1						1				VD	0:19:44	0:19:49	0:00:05	0:00:14
7	0	1	1			1			1						1			BPD	0:19:57	0:20:03	0:00:06	0:00:08
8	1	0	1			1			1		1							D	0:20:22	0:20:27	0:00:05	0:00:19
9	1	0	1			1		1								1		SPD	0:20:38	0:21:20	0:00:42	0:00:11
10	0	1	1			1			1						1			VR	0:21:28	0:21:40	0:00:12	0:00:08
11	1	0	1			1		1								1		R1	0:21:49	0:21:54	0:00:05	0:00:09
12	1	0	1			1			1		1							AR	0:22:13	0:23:07	0:00:54	0:00:19
1J4	7	5	12	0	0	11	1	5	7	1	3	1	1	1	3	2	0				0:03:51	0:02:24
1	1	0	1			1			1								1	VD	0:23:24	0:23:41	0:00:17	
2	0	1	1			1			1		1							B	0:23:54	0:24:15	0:00:21	0:00:13
3	1	0		1		1		1				1						R4	0:24:34	0:24:57	0:00:23	0:00:19
4	1	0	1			1			1								1	R	0:25:13	0:25:28	0:00:15	0:00:16
5	1	0	1			1		1				1						R3	0:25:42	0:25:59	0:00:17	0:00:14
1J5	4	1	4	1	0	5	0	2	3	0	1	2	0	0	0	0	2				0:01:33	0:01:02
1	1	0	1			1		1						1				R3	0:27:48	0:28:19	0:00:31	
2	0	1	1			1		1				1						VD	0:28:38	0:29:30	0:00:52	0:00:19

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
E	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	Cristian Gutiérrez
J2(G/E)	Sebastián Nerone
J3(G/E)	Gaby Reca
J4(G/E)	Bebe Auguste
t_0	Inicio del punto
t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{real}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Gutiérrez/Nerone
	Reca/Auguste

INCIDENCIAS

| | | |

G	TANTEO		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO											TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)		J2(G/E)		J3(G/E)		J4(G/E)		GP	t_0	t_1	t_i	t_d
1	0	1	1			1			1								1	VR	0:45:12	0:45:23	0:00:11	
2	1	0		1		1		1						1				B	0:45:40	0:46:00	0:00:20	0:00:17
3	1	0	1				1		1		1							D	0:46:16	0:46:20	0:00:04	0:00:16
4	0	1	1			1		1				1						VD	0:46:31	0:46:58	0:00:27	0:00:11
5	0	1	1			1		1				1						VR	0:47:20	0:47:32	0:00:12	0:00:22
6	0	1	1			1			1								1	B	0:47:43	0:47:57	0:00:14	0:00:11
2J1	2	4	5	1	0	5	1	3	3	0	1	2	0	1	0	0	2				0:01:28	0:01:17
1	1	0	1			1			1						1			SPR	0:49:40	0:49:46	0:00:06	
2	1	0	1			1		1				1						VD	0:49:55	0:50:07	0:00:12	0:00:09
3	1	0	1			1			1								1	B	0:50:18	0:50:49	0:00:31	0:00:11
4	1	0	1			1		1				1						R1	0:51:02	0:51:14	0:00:12	0:00:13
2J2	4	0	4	0	0	4	0	2	2	0	0	2	0	0	1	0	1				0:01:01	0:00:33
1	1	0	1			1		1						1				VR	0:51:28	0:51:56	0:00:28	
2	0	1	1			1		1				1						VD	0:52:10	0:52:17	0:00:07	0:00:14
3	1	0	1			1		1						1				D	0:52:29	0:53:15	0:00:46	0:00:12
4	0	1	1			1		1				1						B	0:53:29	0:53:40	0:00:11	0:00:14
5	1	0	1			1		1								1		R1	0:53:46	0:54:31	0:00:45	0:00:06
6	1	0	1			1			1		1							D	0:54:47	0:54:52	0:00:05	0:00:16
2J3	4	2	6	0	0	6	0	5	1	0	1	2	0	2	0	1	0				0:02:22	0:01:02
1	1	0	1			1			1								1	DPA	0:56:58	0:57:03	0:00:05	
2	1	0	1			1		1		1								R3	0:57:13	0:57:28	0:00:15	0:00:10
3	1	0	1			1		1				1						R1	0:57:40	0:57:55	0:00:15	0:00:12
4	0	1	1			1			1		1							VD	0:58:12	0:58:16	0:00:04	0:00:17
5	0	1		1		1			1		1							R4	0:58:39	0:59:10	0:00:31	0:00:23
6	0	1	1			1		1								1		R	0:59:33	0:59:36	0:00:03	0:00:23
7	1	0	1			1		1				1						B	0:59:52	1:02:16	0:02:24	0:00:16
8	1	0	1			1			1						1			D	1:02:48	1:02:55	0:00:07	0:00:32
2J4	5	3	7	1	0	8	0	4	4	1	2	2	0	0	1	1	1				0:03:44	0:02:13
1	1	0	1			1		1								1		B	1:03:29	1:03:39	0:00:10	
2	1	0	1			1		1						1				VR	1:03:53	1:03:56	0:00:03	0:00:14
3	0	1	1			1		1		1								DJD	1:04:07	1:04:18	0:00:11	0:00:11
4	0	1	1			1			1						1			BPD	1:04:36	1:04:43	0:00:07	0:00:18
5	0	1	1			1		1				1						B	1:04:58	1:05:23	0:00:25	0:00:15
6	1	0	1			1			1		1							PLD	1:05:38	1:05:54	0:00:16	0:00:15
7	1	0		1		1		1						1				D	1:06:24	1:06:50	0:00:26	0:00:30
8	0	1		1		1		1		1								CD	1:07:15	1:07:27	0:00:12	0:00:25
9	1	0	1			1			1		1							DPC	1:07:41	1:07:53	0:00:12	0:00:14
10	0	1	1			1		1		1								R1	1:08:07	1:08:44	0:00:37	0:00:14
11	0	1	1			1			1						1			D	1:09:00	1:09:17	0:00:17	0:00:16

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
E	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	Cristian Gutiérrez
J2(G/E)	Sebastián Nerone
J3(G/E)	Gaby Reca
J4(G/E)	Bebe Auguste
t_0	Inicio del punto
t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{real}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Gutiérrez/Nerone
	Reca/Auguste

INCIDENCIAS

INCIDENCIAS

| | | |

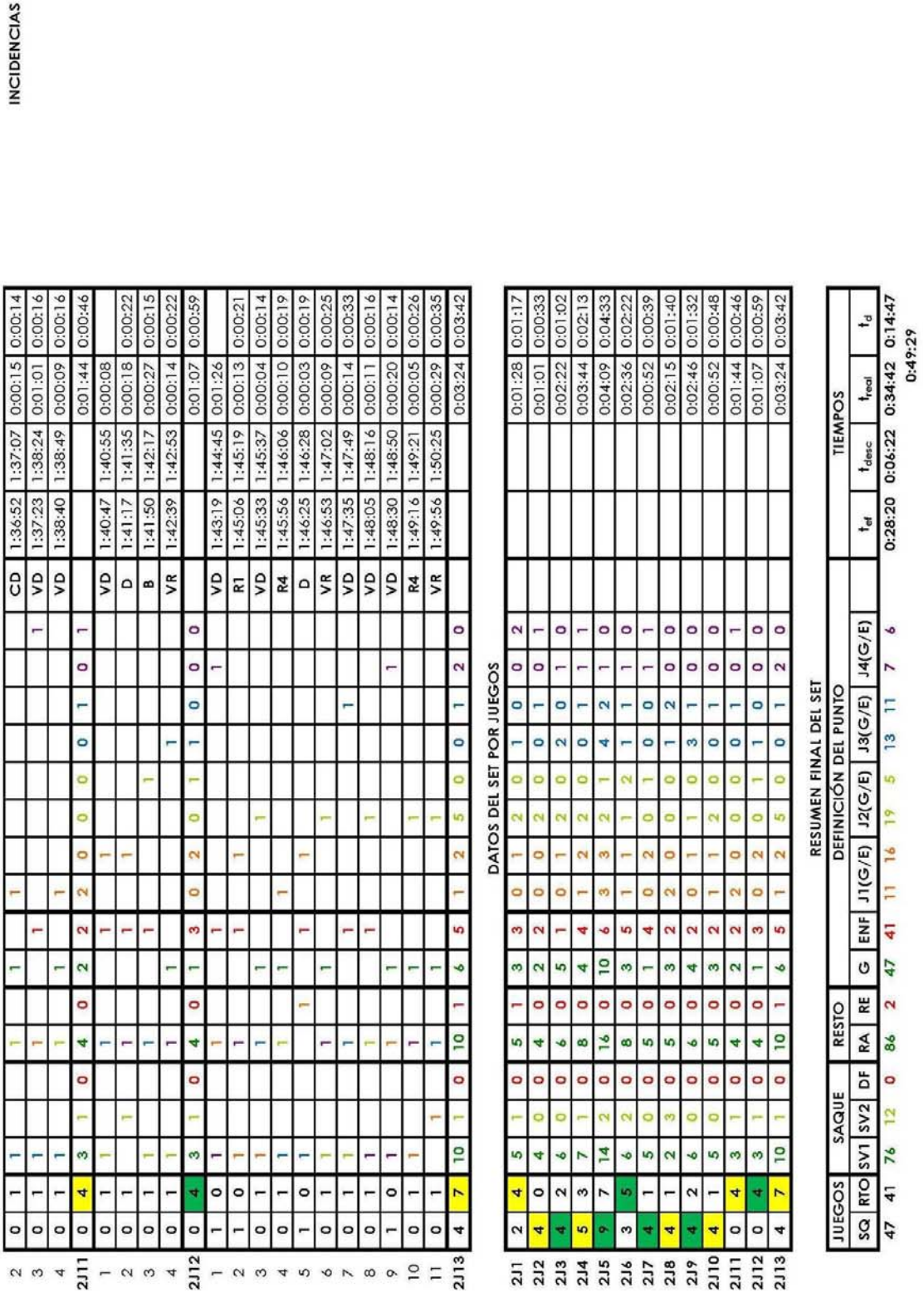


Figura A1. 28. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set

A2. Semifinal (1) máster PPT 2008.

Semifinal máster ppt 1 2008

CONTENIDO

A2.1. semiFinal (1) del Máster PPT de 2008 421
A2.1.1. Comentarios preliminares 421
A2.1.2. Fichas de datos 423
A2.1.3. Fichas resumen 455

TABLAS

Tabla A2. 1. Datos más destacados de la semifinal 1 del máster PPT 2008 421

FIGURAS

Figura A2. 1. Juego 1 del set 1 423
Figura A2. 2. Juego 2 del set 1 424
Figura A2. 3. Juego 3 del set 1 425
Figura A2. 4. Juego 4 del set 1 426
Figura A2. 5. Juego 5 del set 1 427
Figura A2. 6. Juego 6 del set 1 428
Figura A2. 7. Juego 7 del set 1 429
Figura A2. 8. Juego 8 del set 1 430
Figura A2. 9. Juego 9 del set 1 431
Figura A2. 10. Juego 10 del set 1 432
Figura A2. 11. Juego 1 del set 2 433
Figura A2. 12. Juego 2 del set 2 434
Figura A2. 13. Juego 3 del set 2 435
Figura A2. 14. Juego 4 del set 2 436
Figura A2. 15. Juego 5 del set 2 437
Figura A2. 16. Juego 6 del set 2 438
Figura A2. 17. Juego 7 del set 2 439
Figura A2. 18. Juego 8 del set 2 440
Figura A2. 19. Juego 9 del set 2 441
Figura A2. 20. Juego 1 del set 3 442
Figura A2. 21. Juego 2 del set 3 443
Figura A2. 22. Juego 3 del set 3 444
Figura A2. 23. Juego 4 del set 3 445
Figura A2. 24. Juego 5 del set 3 446
Figura A2. 25. Juego 6 del set 3 447
Figura A2. 26. Juego 7 del set 3 448
Figura A2. 27. Juego 8 del set 3 449
Figura A2. 28. Juego 9 del set 3 450
Figura A2. 29. Juego 10 del set 3 451
Figura A2. 30. Juego 11 del set 3 452
Figura A2. 31. Juego 12 del set 3 453
Figura A2. 32. Juego 13 del set 3 454
Figura A2. 33. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica 455
Figura A2. 34. Tiempos e intercambios medios por set y partido 456

Figura A2. 35. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido.....457
Figura A2. 36. Comparativa por parejas.....458
Figura A2. 37. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set.....460
Figura A2. 38. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set.....462
Figura A2. 39. Recogida de datos globales durante el transcurso del tercer set.....465

A2.1. SEMIFINAL (1) DEL MÁSTER PPT DE 2008

A2.1.1. COMENTARIOS PRELIMINARES

Si hubiera que destacar algún partido en la edición que cerraba la temporada 2008 del máster PPT no sería justo elegir un único partido, ya que tanto las dos semifinales como la final quedarán en la retina de los buenos aficionados durante muchos años. Las dos semifinales se resolvieron en el desempate del tercer set y como podrá deducirse de sendos resúmenes son realmente espectaculares y reúnen todos los ingredientes de este apasionante deporte. Los, a la postre, finalistas lograban alzarse con la victoria frente a sus rivales con un marcador que deja pocas dudas de la igualdad que se vivió durante todo el encuentro: 6-4, 3-6 y 7-6. Los datos más curiosos y relevantes vienen recogidos en la tabla A2.1.

VARIABLE	DATO
Punto más largo (impactos)	71
Punto más largo (tiempo)	91 sg (1'31'')
Golpes de media por punto	11'5
Puntos de duración superior a la media (15 sg)	98 (48%)
Puntos de duración entre M y 2M (30 Sg)	34 (17%)
Puntos de duración entre 2M y 3M (45 sg)	11 (5%)
Puntos de duración mayor al minuto (60 sg)	5 (2'4%)
Duración media por tanto	18 sg
Puntos disputados	205
Efectividad primer servicio	178 (87%)
Dobles faltas	1 (0,5%)
Errores al resto	9 (4,4%)
Puntos ganadores	97 (47%)
Juegos disputados	32
Puntos disputados por término medio en un juego	6,4
Número de rupturas	6 (19%)
Nº total de golpes	2.359
Nº total de globos	602 (26%)
Pareja vencedora	1
Defensa/ataque (pareja 1)	436/738 (37%)
Defensa/ataque (pareja 2)	741/444 (63%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 1)	240 (55%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 1)	276 (37%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 2)	357 (48%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 2)	272 (61%)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 1	15/22 (0'7)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 2	31/27 (1'1)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 3	28/34 (0'8)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 4	23/25 (0'9)

Tabla A2. 1. Datos más destacados de la semifinal 1 del máster PPT 2008

Los datos hablan por si sólos, y tanto los obtenidos en el desarrollo de este encuentro como los recopilados de la otra semifinal y de la final de dicho torneo, destacan sobre los demás partidos analizados, con medias y duraciones muy por encima de las típicas, aunque curiosamente los puntos medios por juego se encuentran por debajo de la media. Casi la mitad de los puntos tienen una duración superior a la típica de los 16 analizados (15 sg); un 17% supera los 30 sg, mientras que 5 puntos se alargan más allá de los 60 sg. El porcentaje de puntos definidos con acierto es relativamente bajo, sólo el 47%, lo que denota la igualdad existente entre las parejas implicadas, así como la dificultad de definir con cierta claridad los puntos. Pocas dobles faltas, bajo porcentaje de errores al resto y escasas rupturas serían otras notas relevantes. Uno de cada cuatro golpes se ejecuta con globo.

El análisis táctico lo comenzaremos destacando el peso de cada jugador en la pareja, inclinándose en el caso del binomio 1 hacia el lado de la izquierda con un porcentaje del 56%, contrariamente a lo que inicialmente cabría pensar. Esta dupla se ha mostrado considerablemente más agresiva permaneciendo en el 63% de los puntos disputados próximos a la red. La dupla 2 ha orientado su juego sobre el jugador de la derecha en defensa, mientras que en ataque no han podido frenar las acometidas del jugador de la izquierda, ya que ha disputado el 63% de los tantos jugados en la red. Por el contrario, la pareja 1 no ha dirigido parcialmente el juego hacia uno de sus componentes en defensa, y si que han conseguido evitar que el jugador de la izquierda lleve el mando en ataque, dejándolo en un porcentaje de participación muy escaso del 39%. Una vez más el jugador a la izquierda de la pareja 1 consigue el mejor ratio entre puntos ganadores y errores no forzados, dejándolo por encima del punto de equilibrio.

A2.1.2. FICHAS DE DATOS

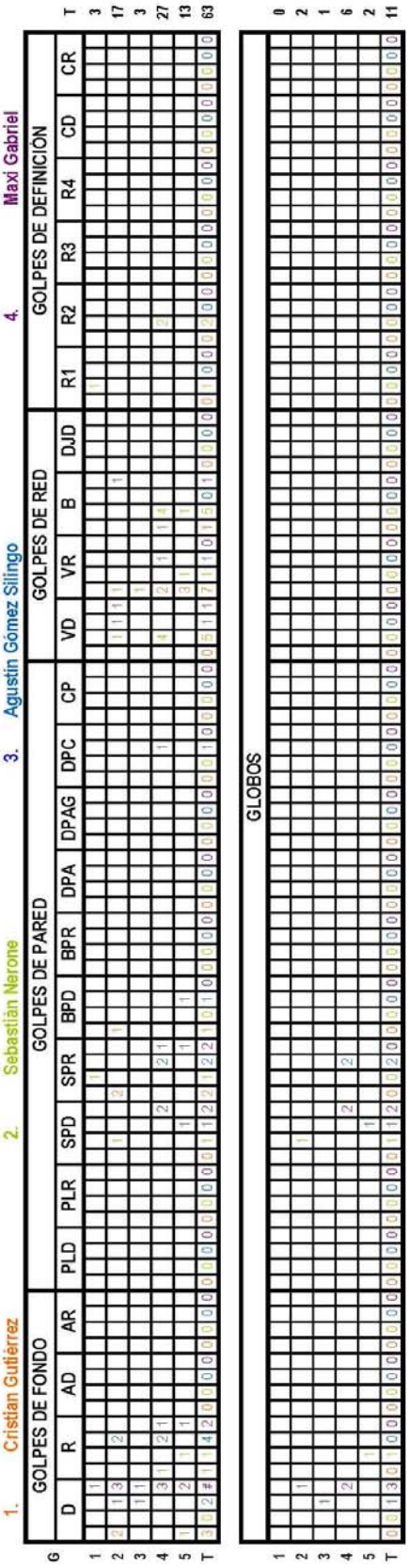


Figura A2. 1. Juego 1 del set 1

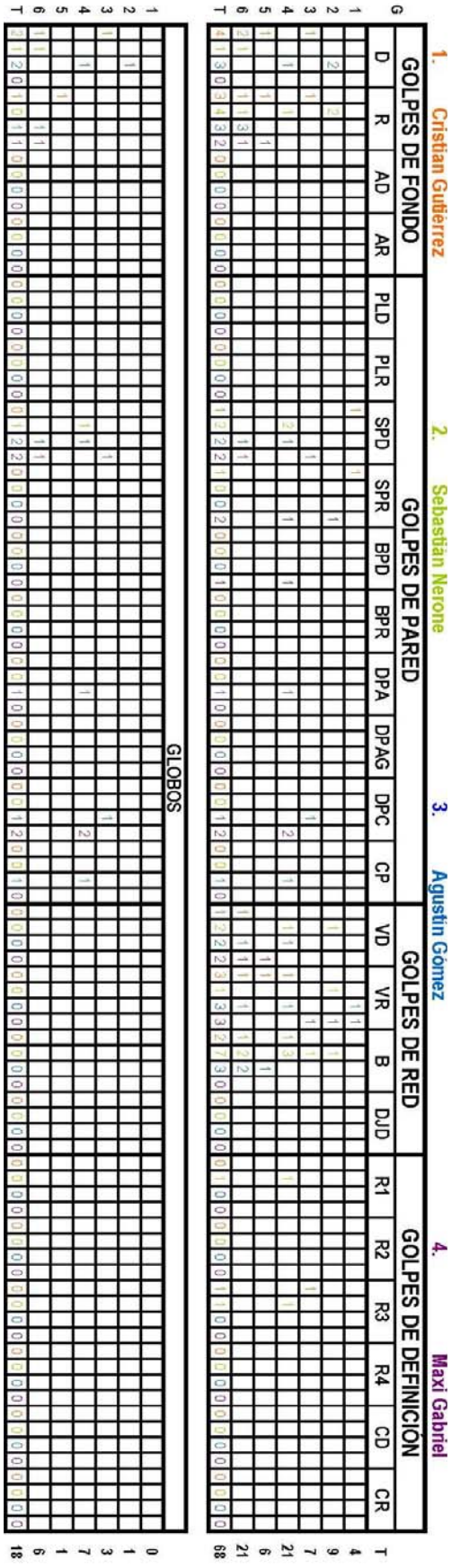


Figura A2. 2. Juego 2 del set 1

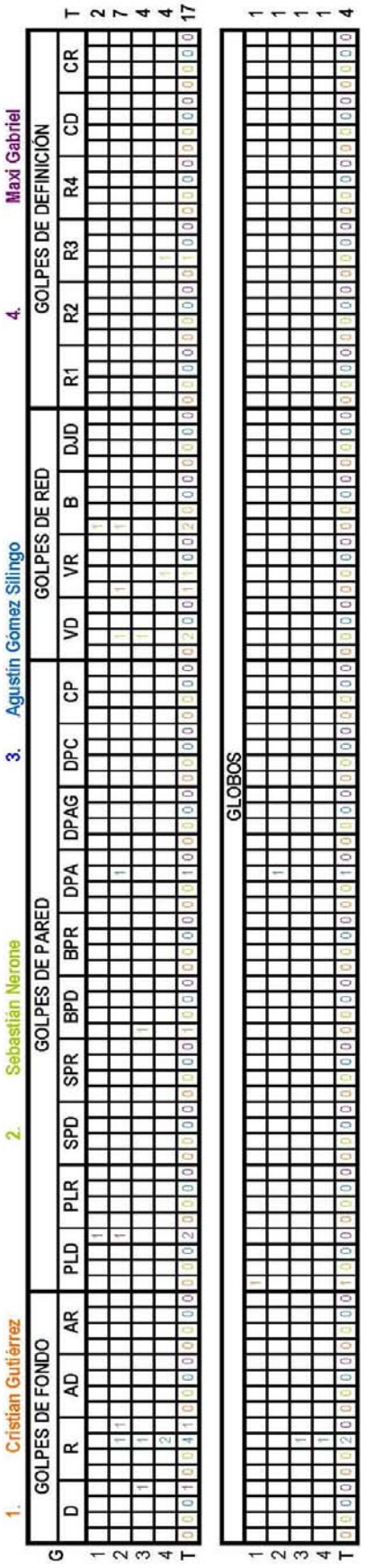


Figura A2. 3. Juego 3 del set 1

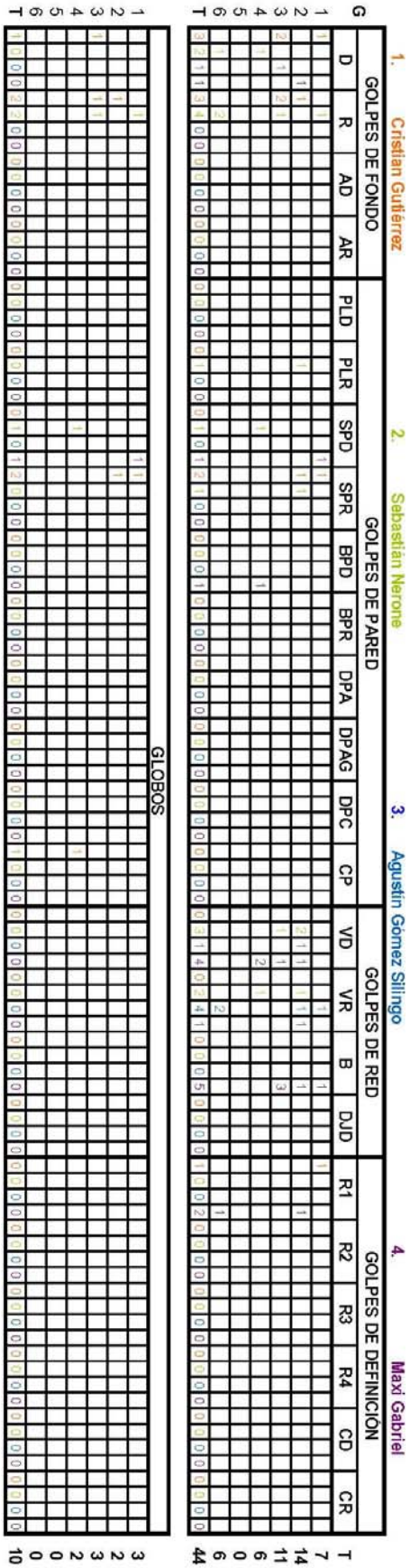


Figura A2. 4. Juego 4 del set 1

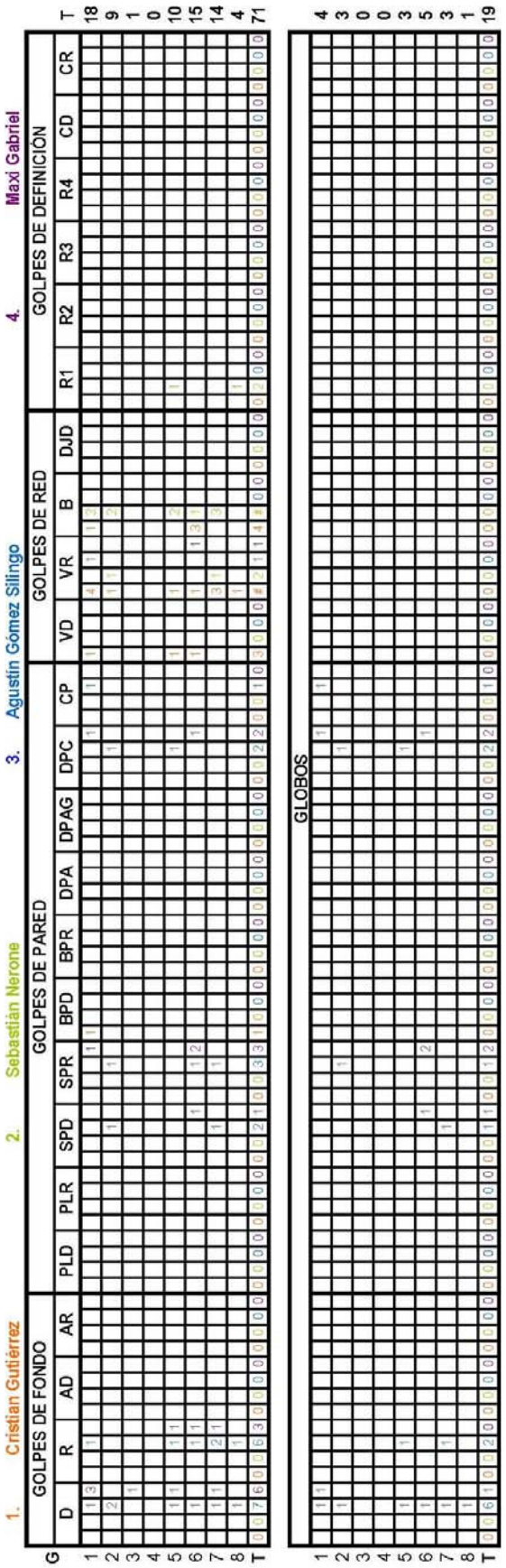


Figura A2. 5. Juego 5 del set 1

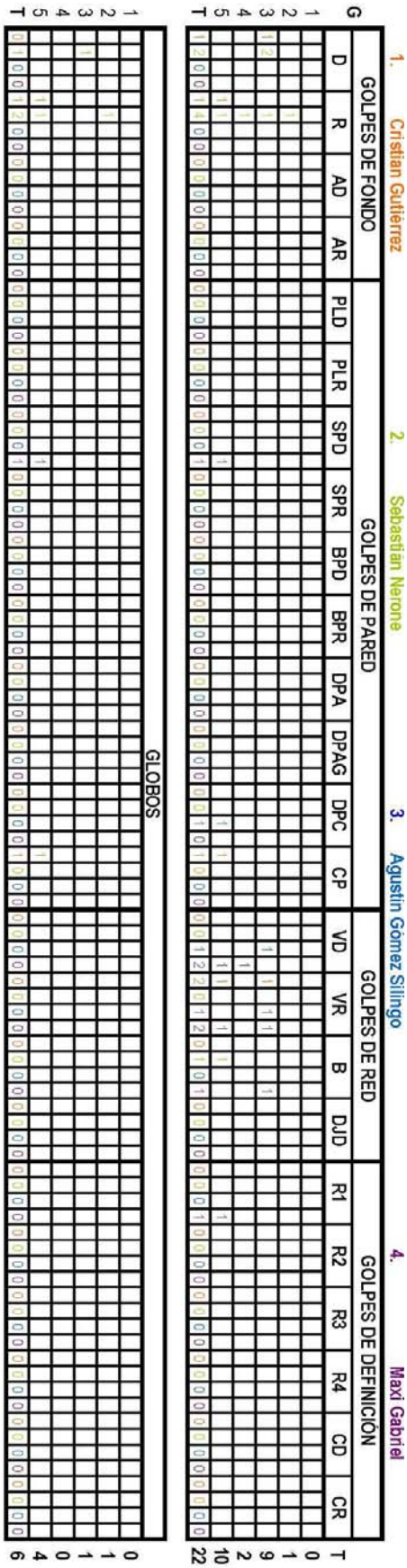


Figura A2. 6. Juego 6 del set 1

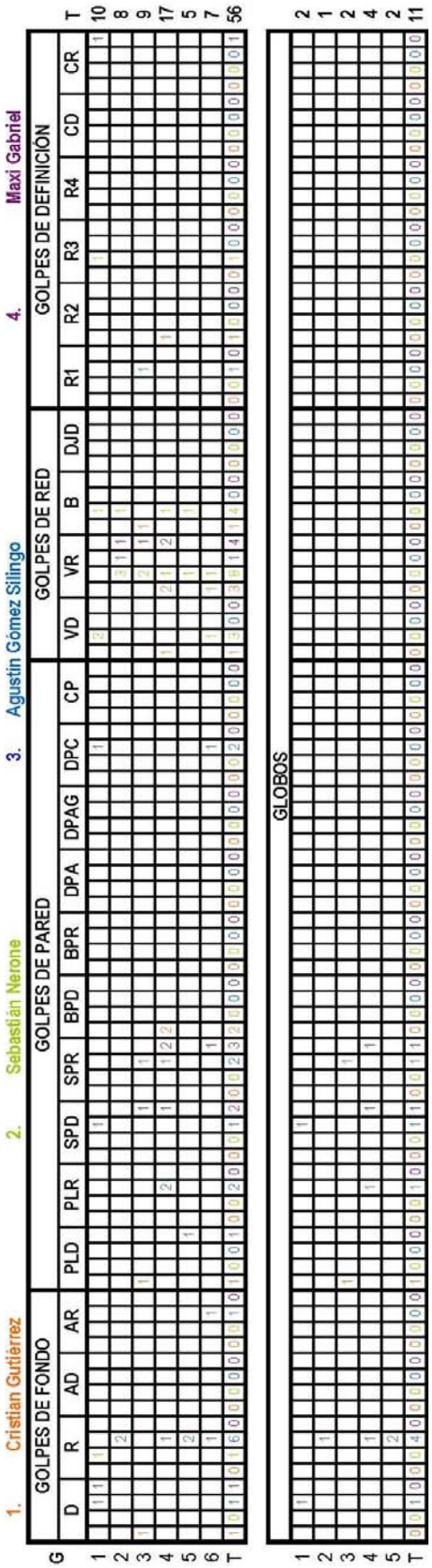


Figura A2. 7. Juego 7 del set 1

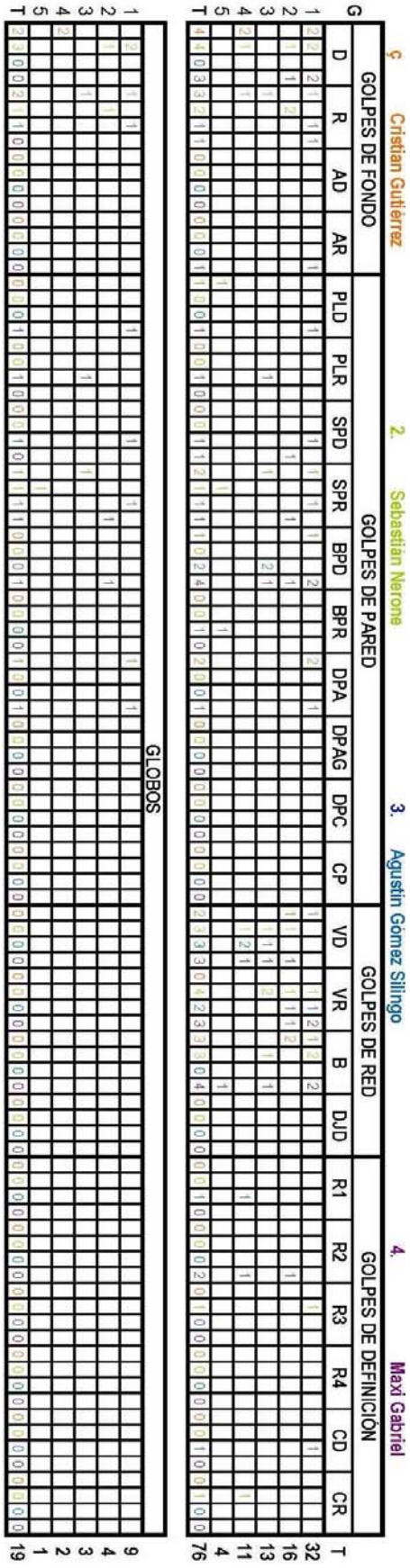


Figura A2. 8. Juego 8 del set 1

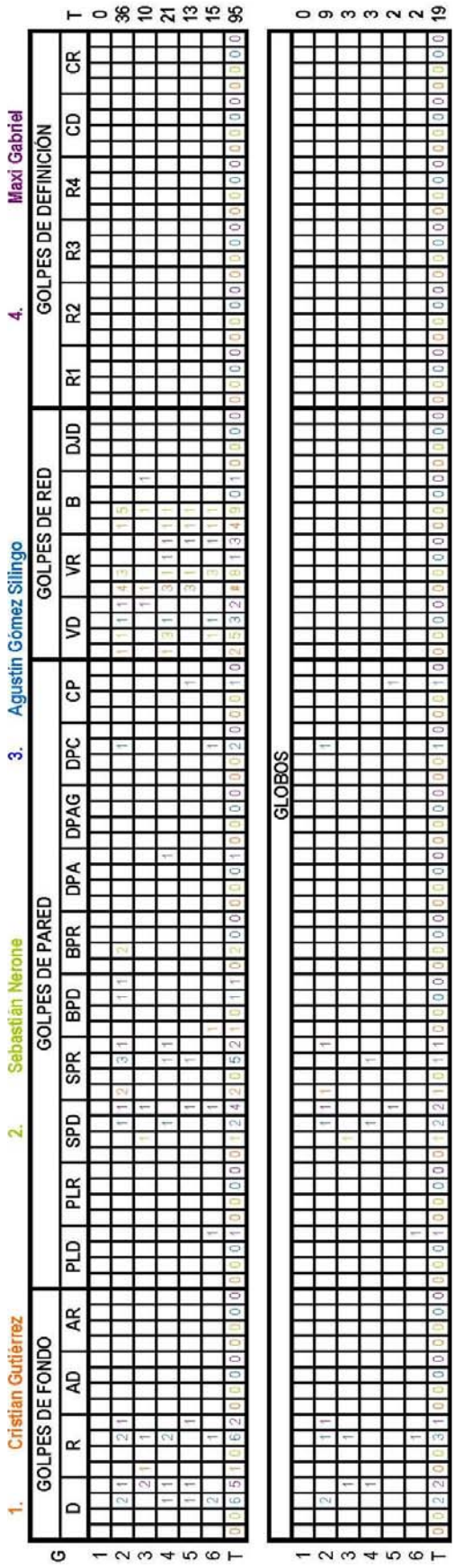


Figura A2. 9. Juego 9 del set 1

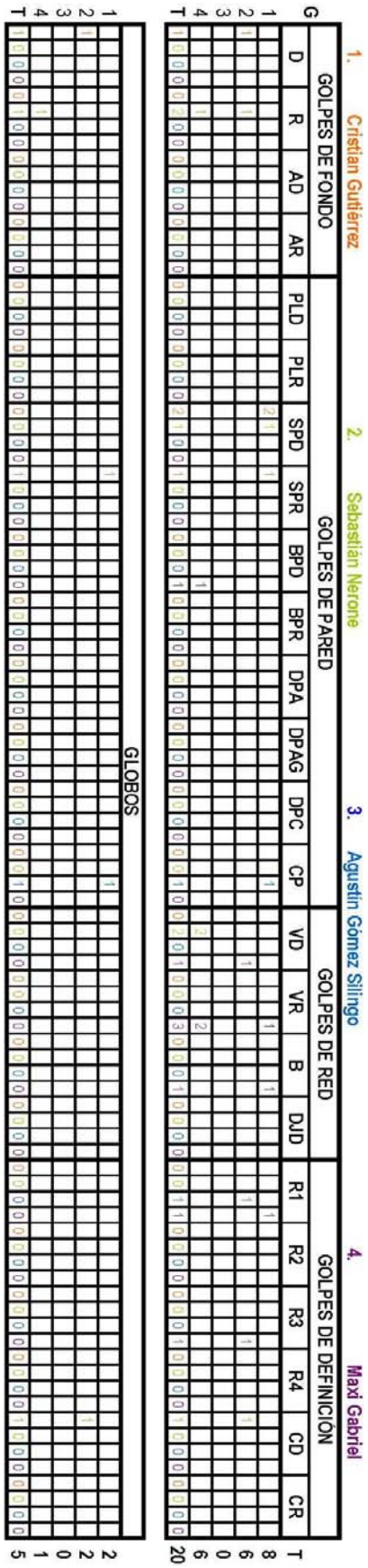


Figura A2. 10. Juego 10 del set 1

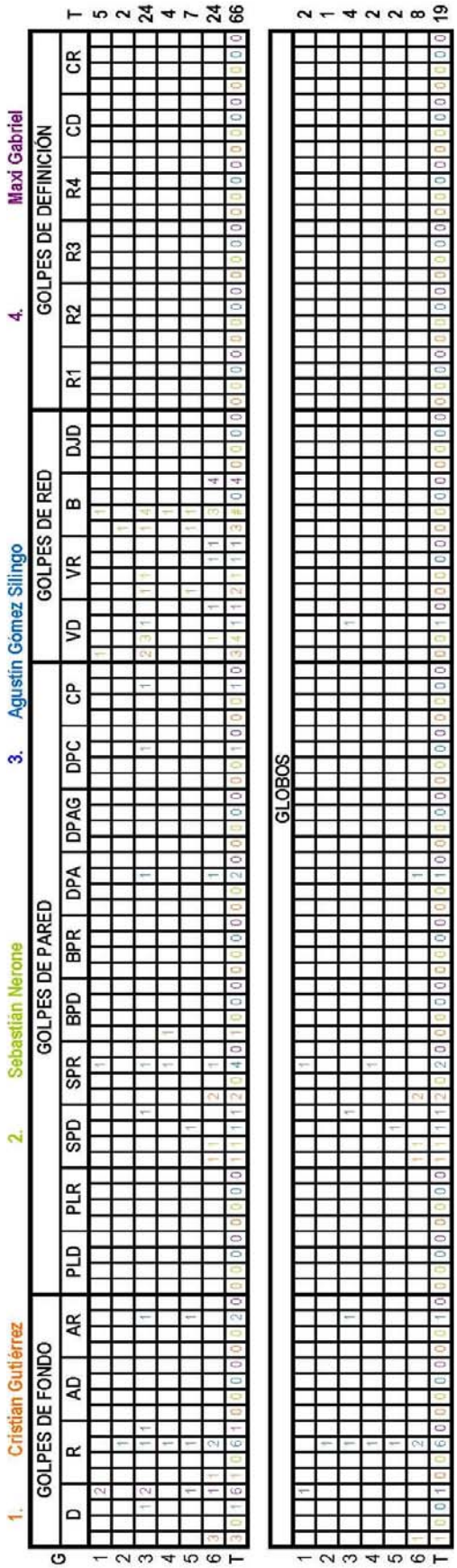


Figura A2. 11. Juego 1 del set 2

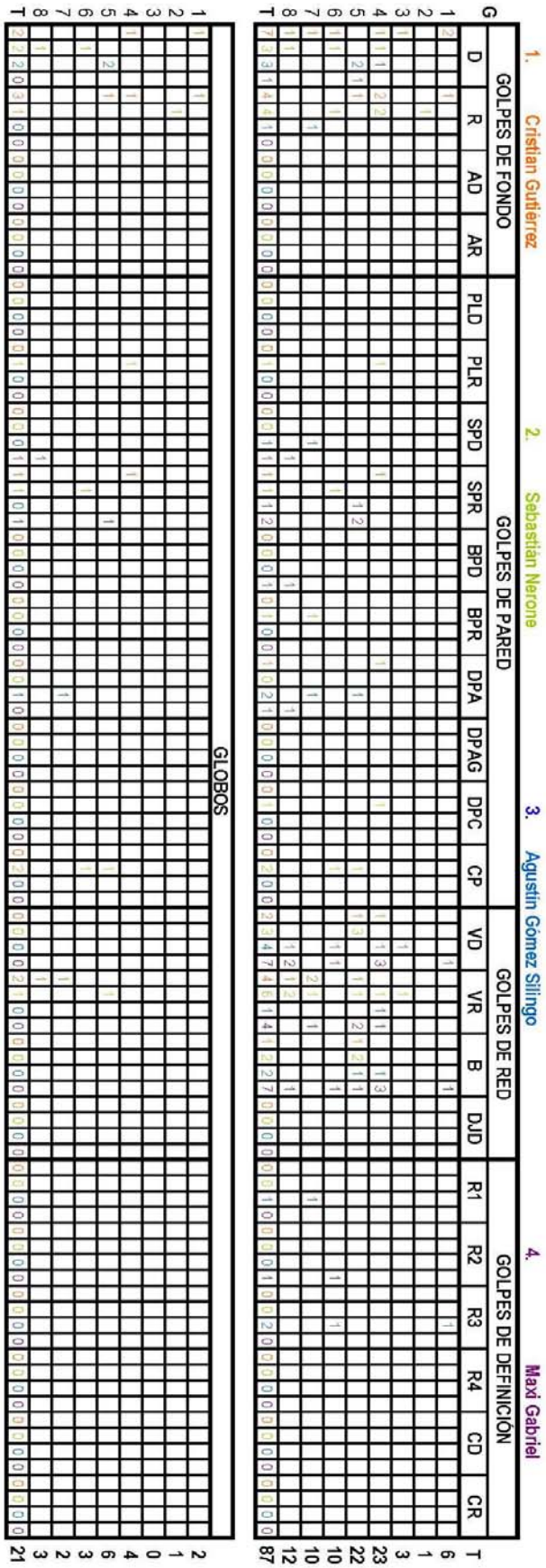


Figura A2. 12. Juego 2 del set 2

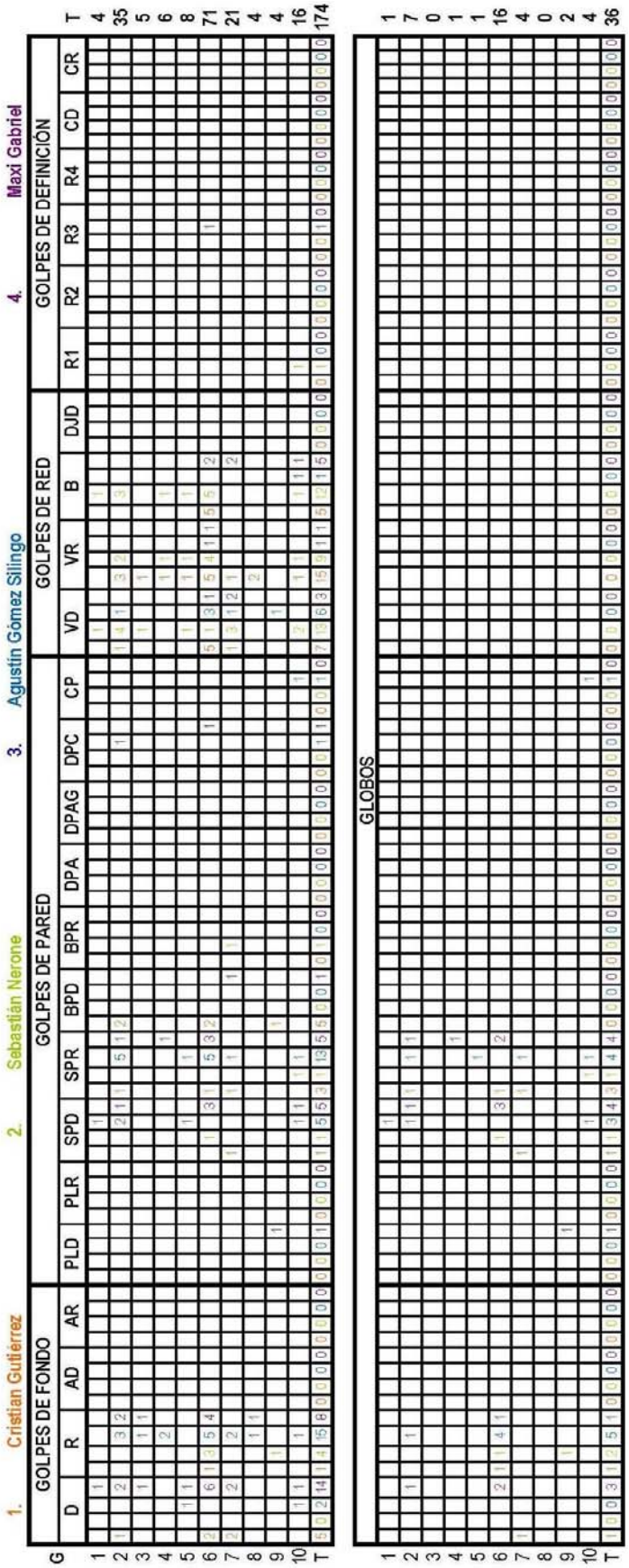


Figura A2. 13. Juego 3 del set 2

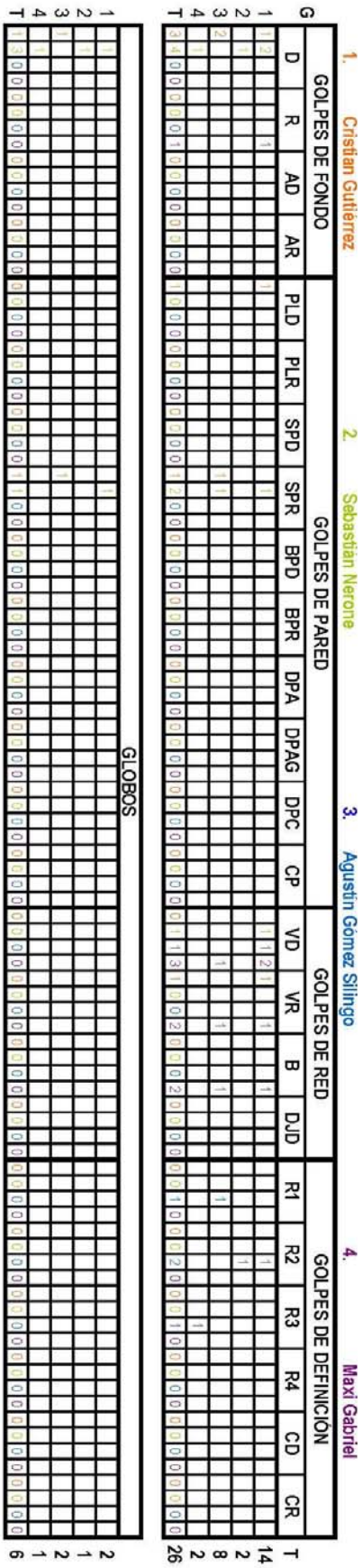


Figura A2. 14. Juego 4 del set 2

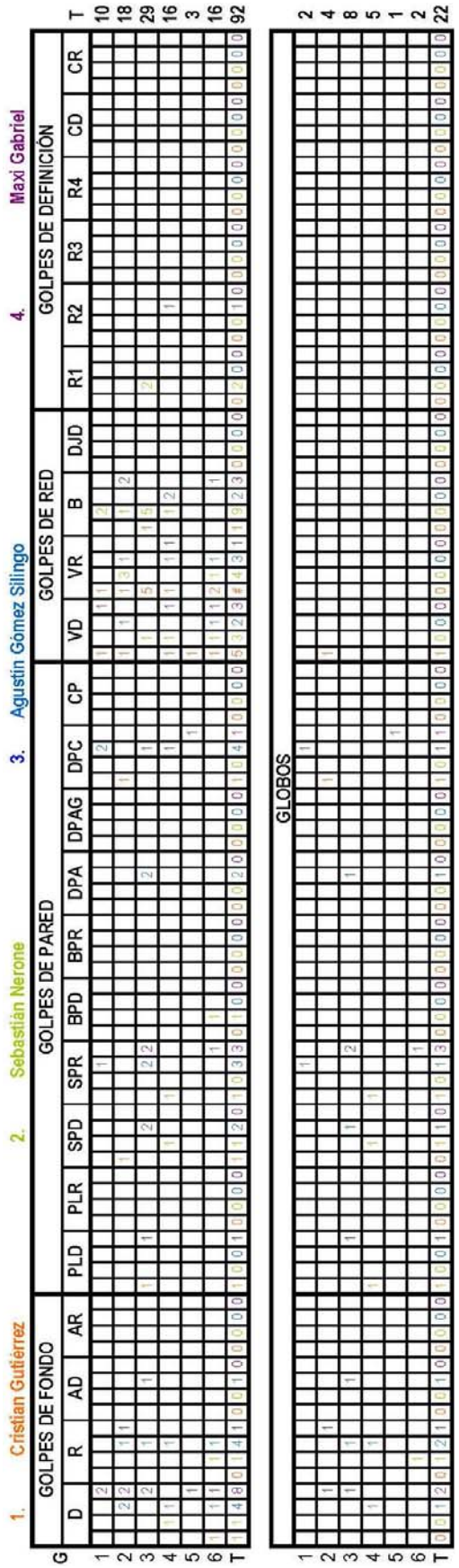


Figura A2. 15. Juego 5 del set 2

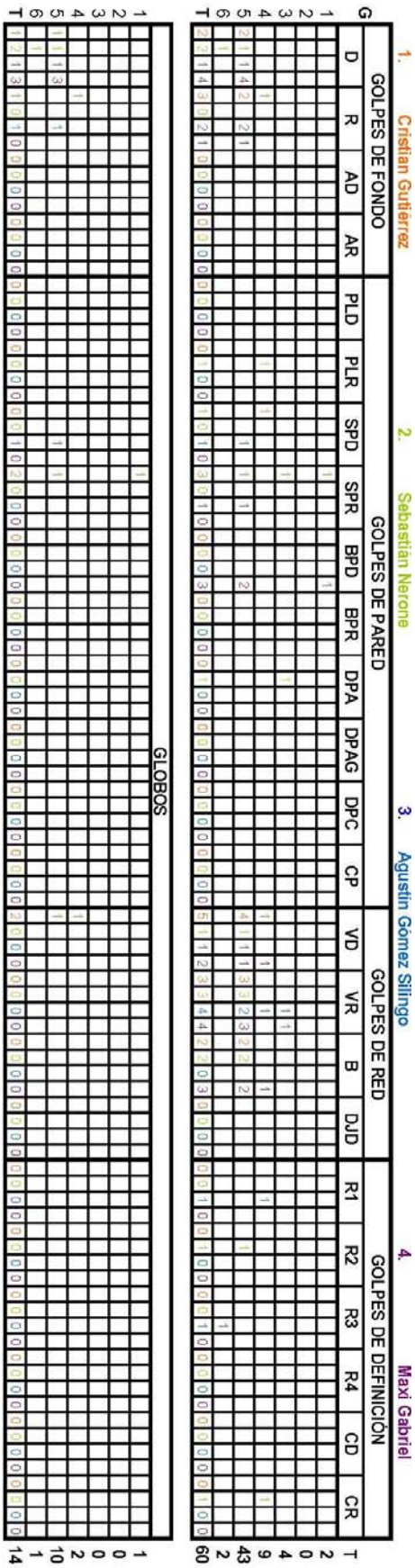


Figura A2. 16. Juego 6 del set 2

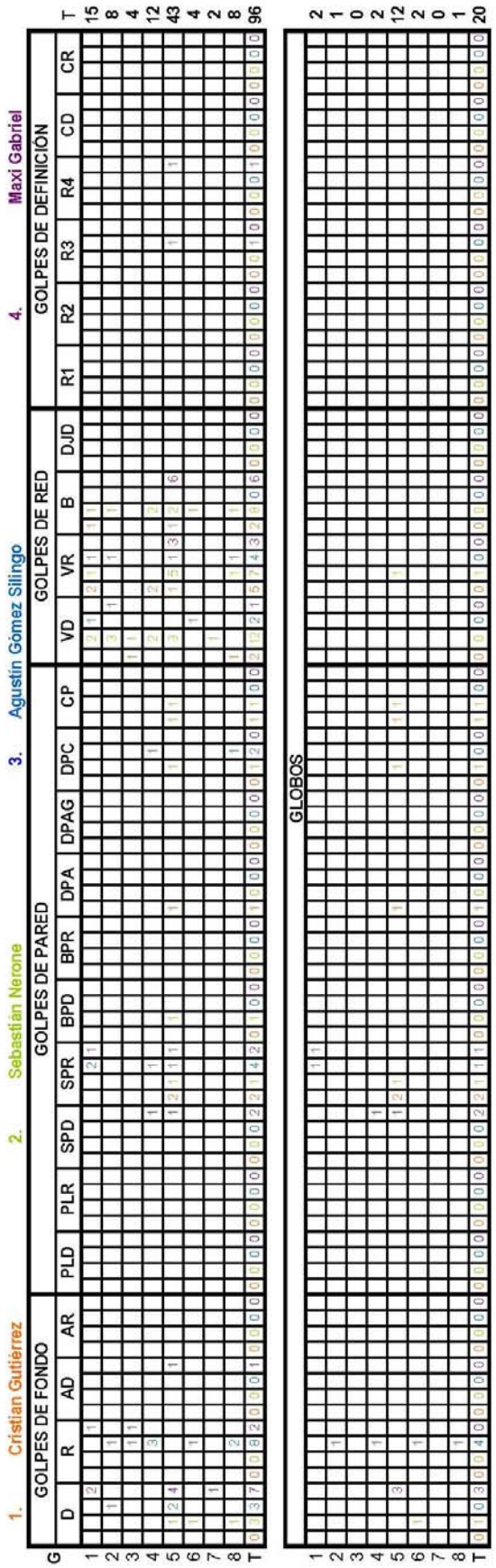


Figura A2. 17. Juego 7 del set 2

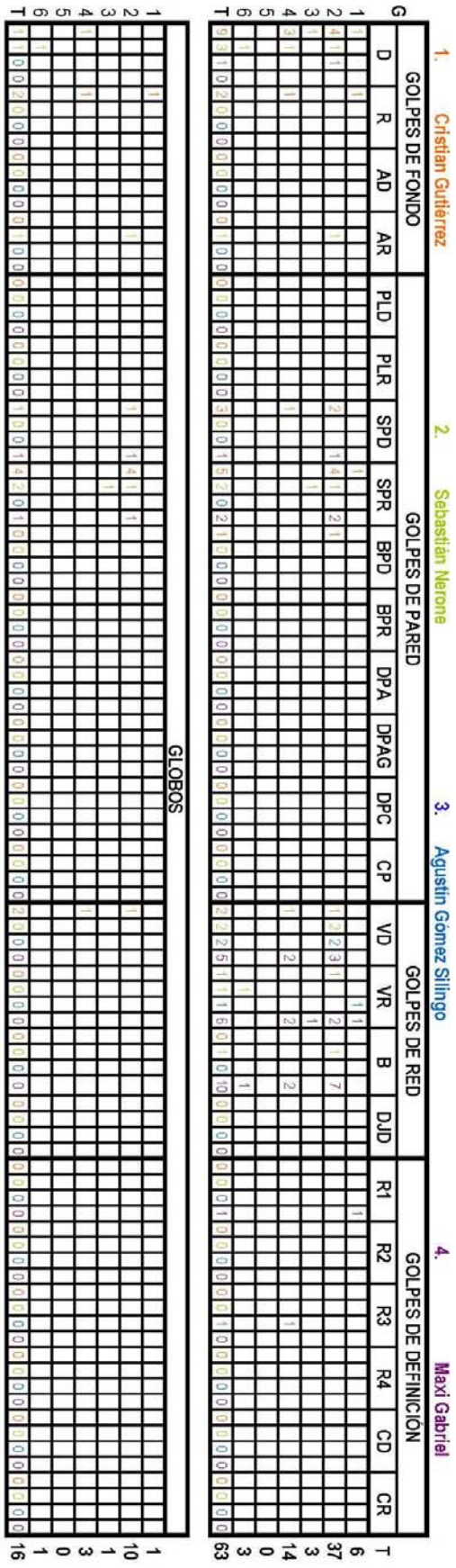


Figura A2. 18. Juego 8 del set 2

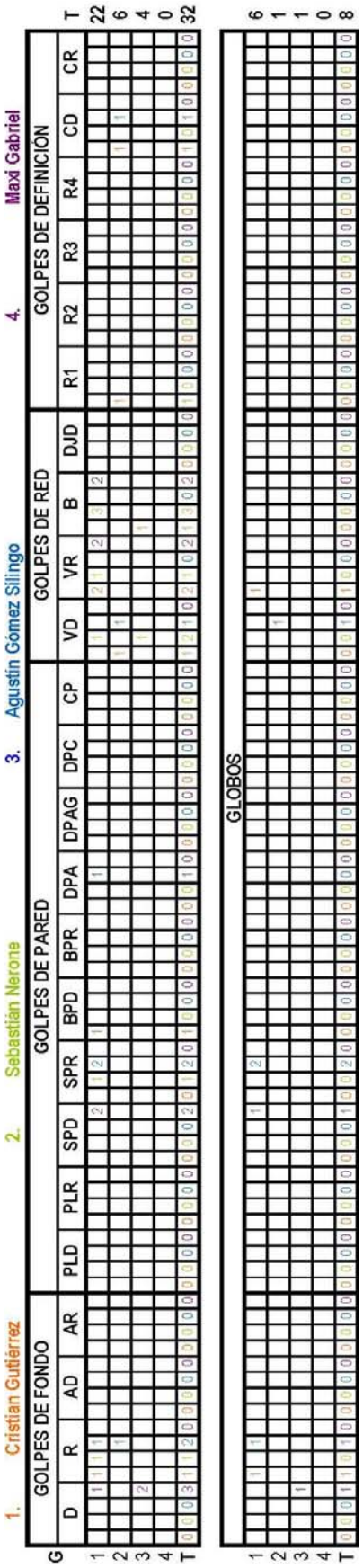


Figura A2. 19. Juego 9 del set 2

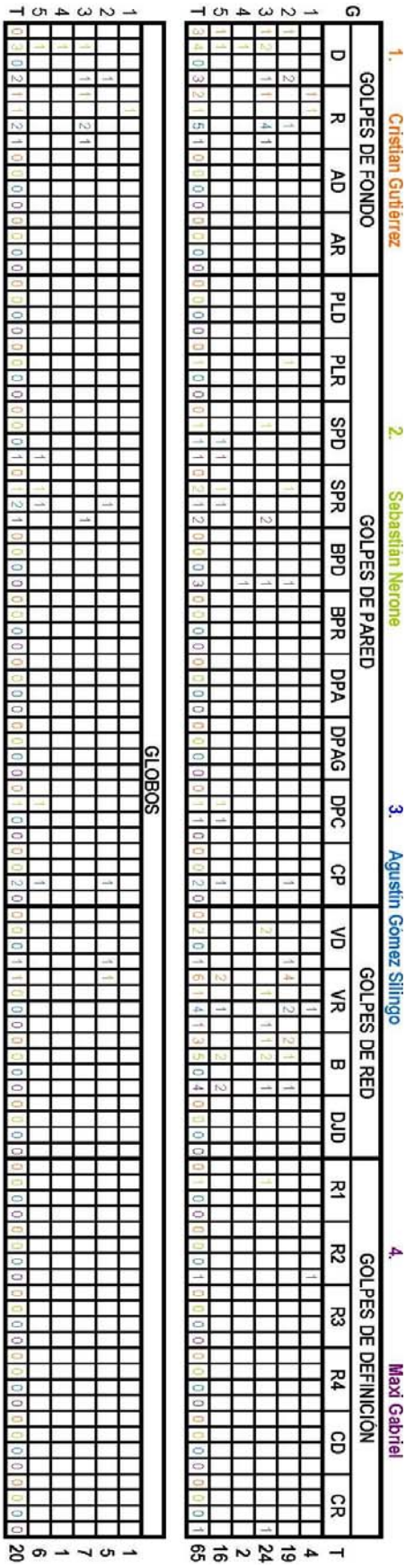


Figura A2. 20. Juego 1 del set 3

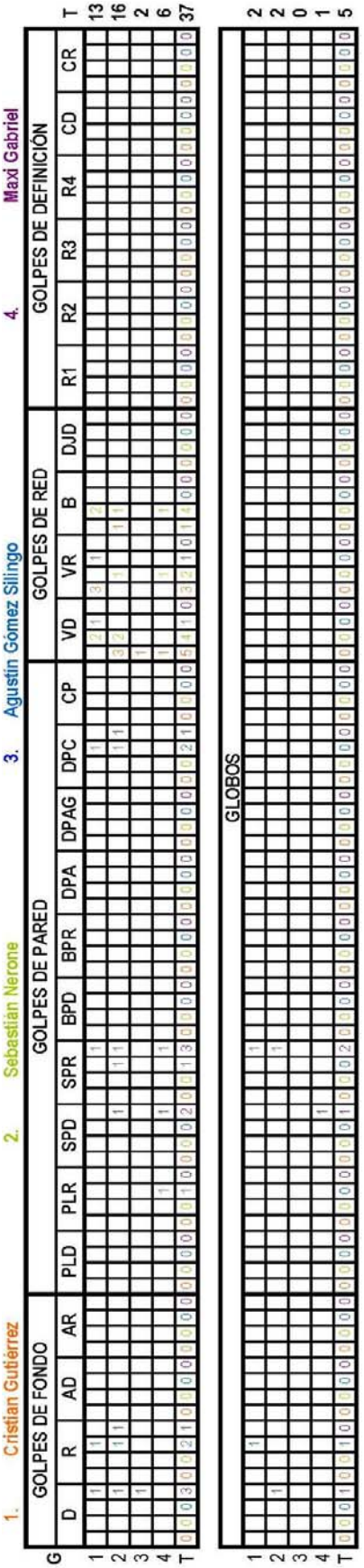


Figura A2. 21. Juego 2 del set 3

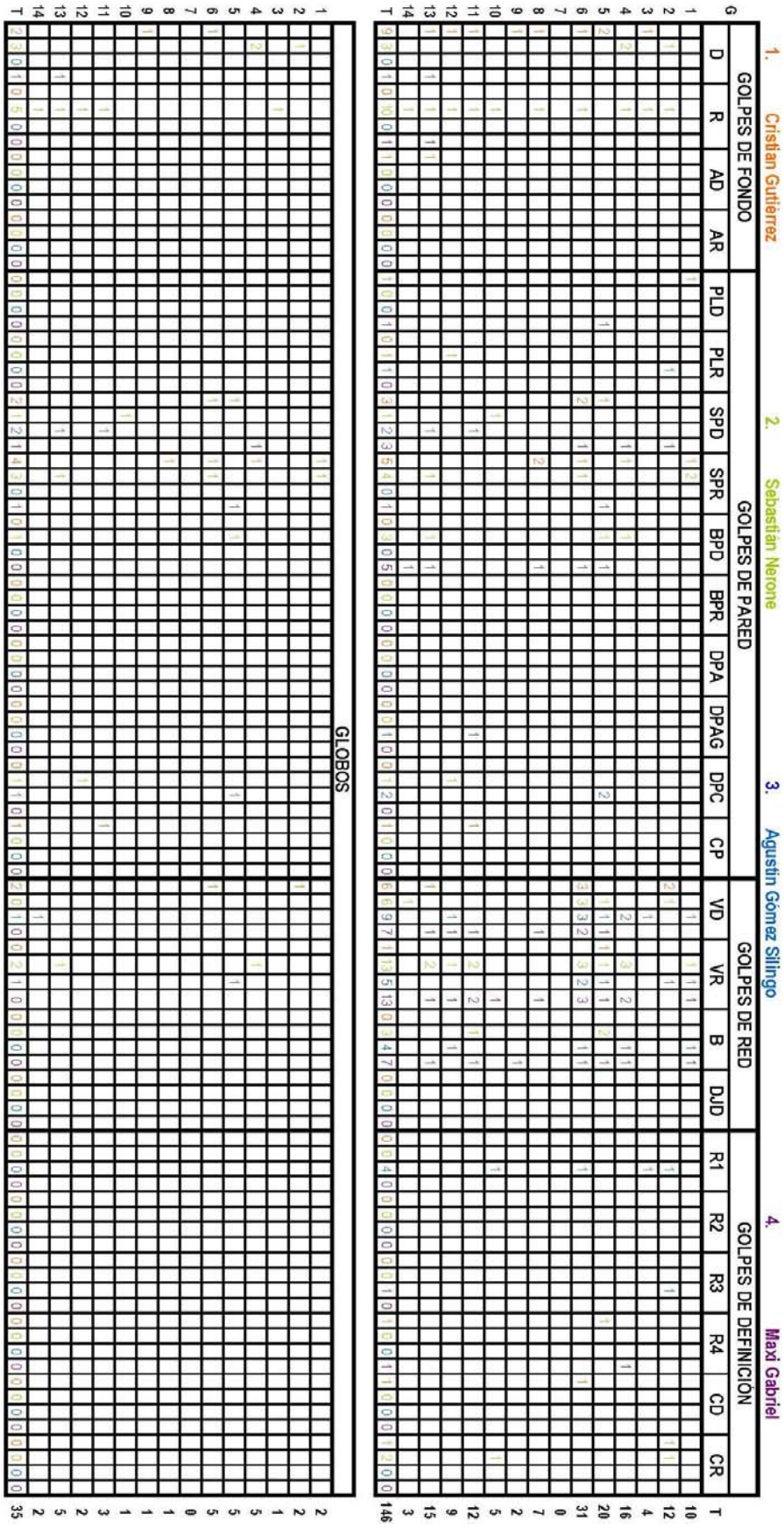


Figura A2. 22. Juego 3 del set 3

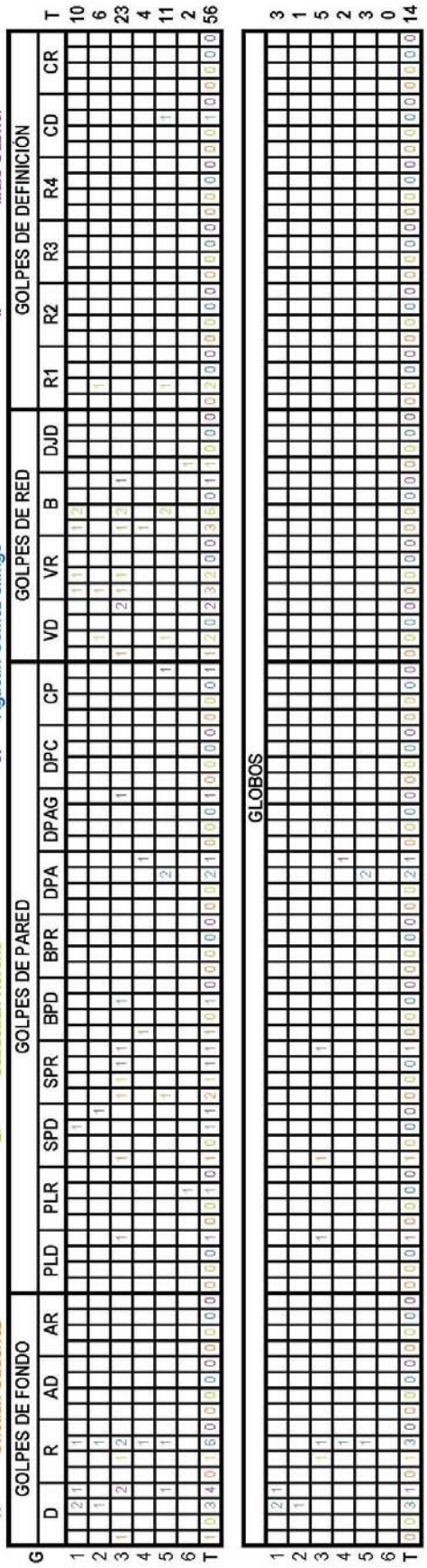


Figura A2. 23. Juego 4 del set 3

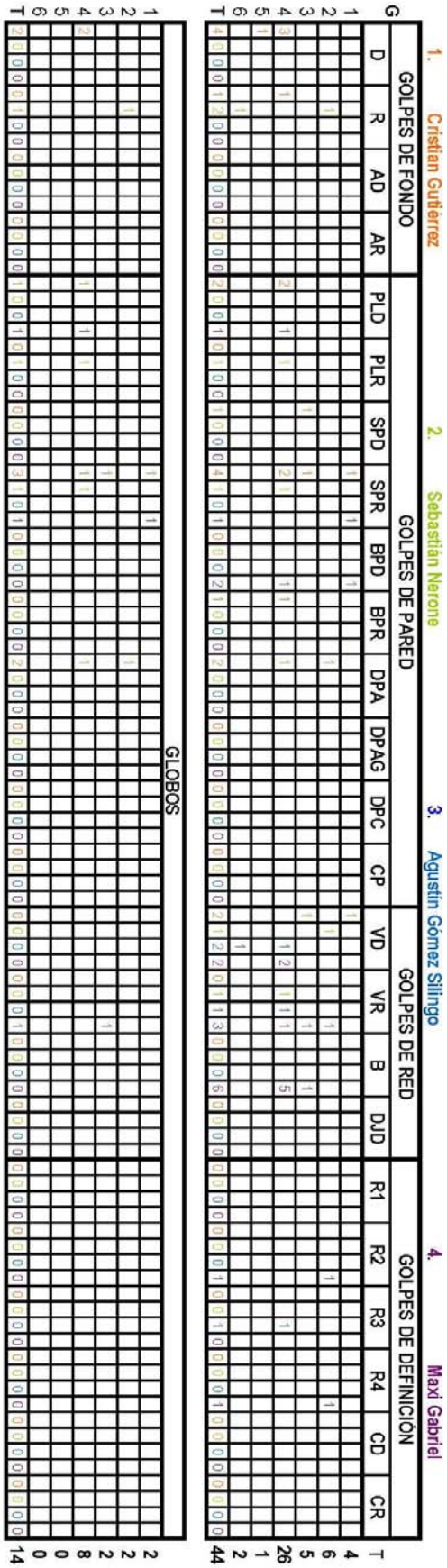


Figura A2. 24. Juego 5 del set 3

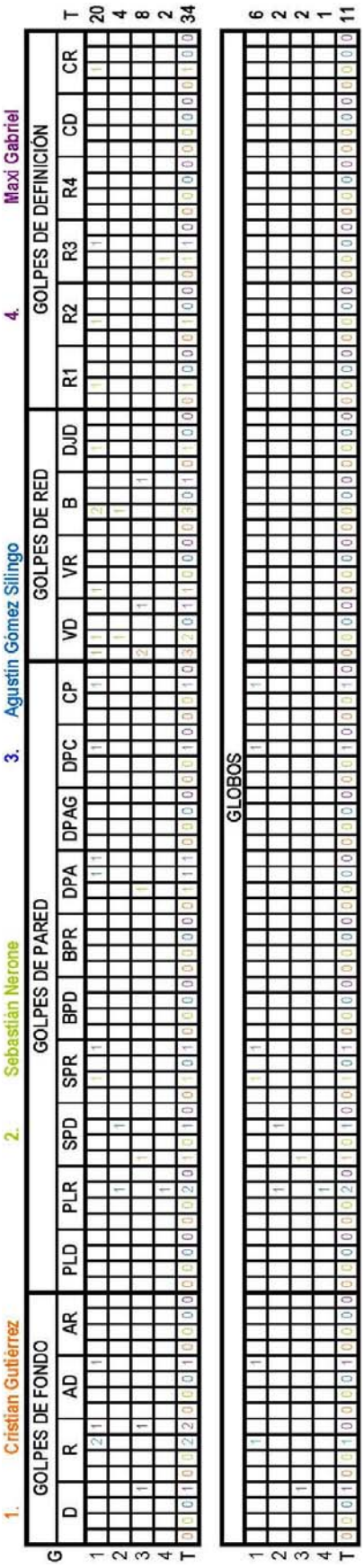


Figura A2. 25. Juego 6 del set 3

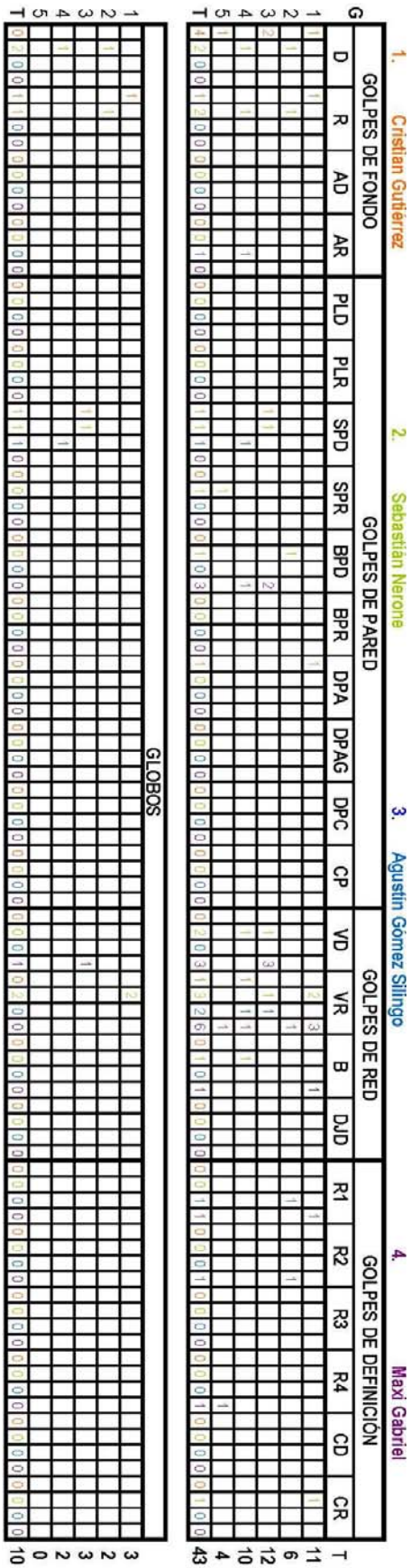


Figura A2. 26. Juego 7 del set 3

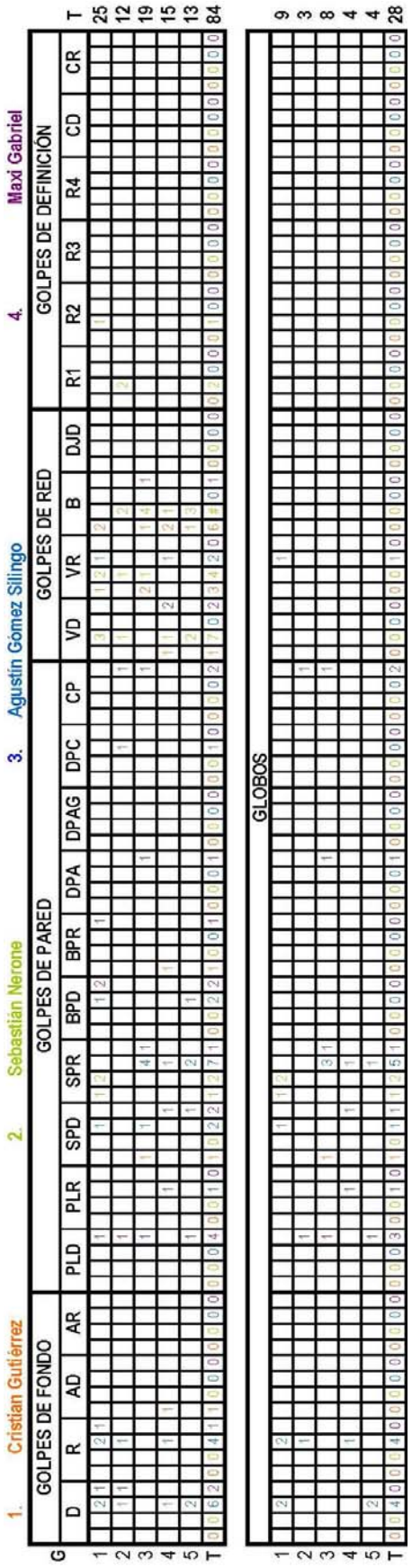


Figura A2. 27. Juego 8 del set 3

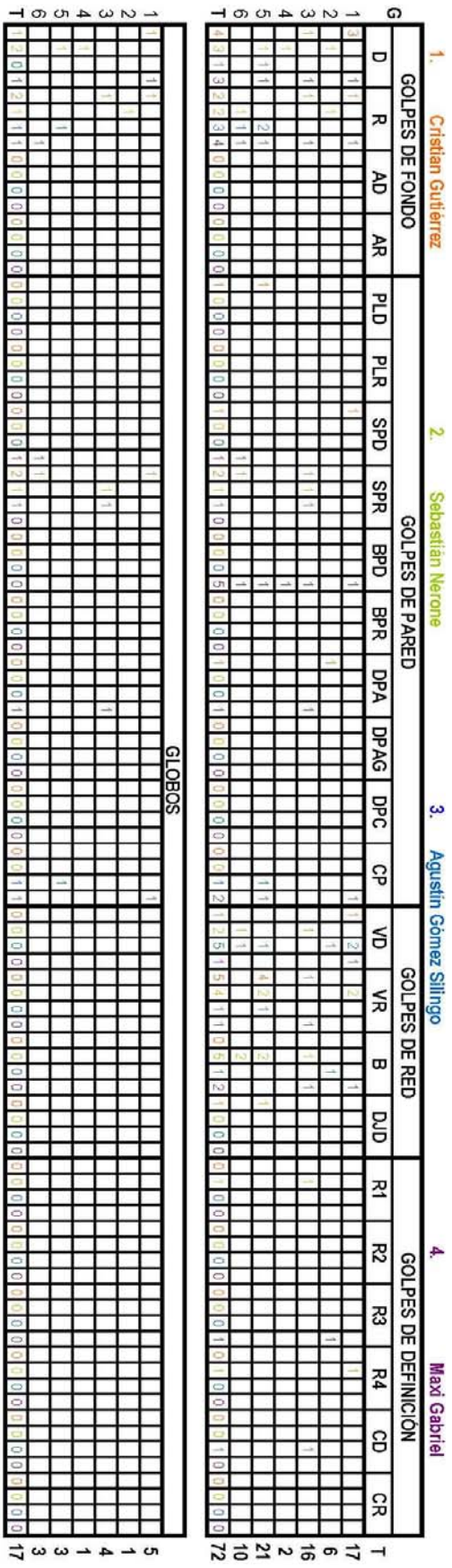


Figura A2. 28. Juego 9 del set 3

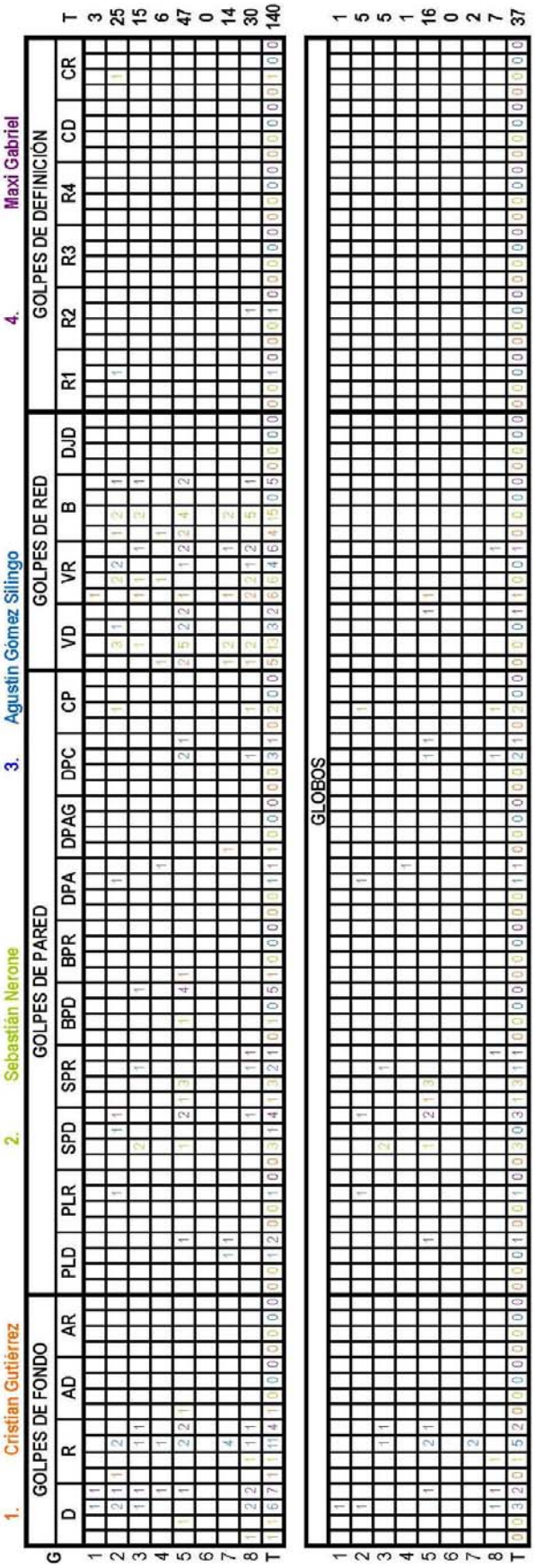


Figura A2. 29. Juego 10 del set 3

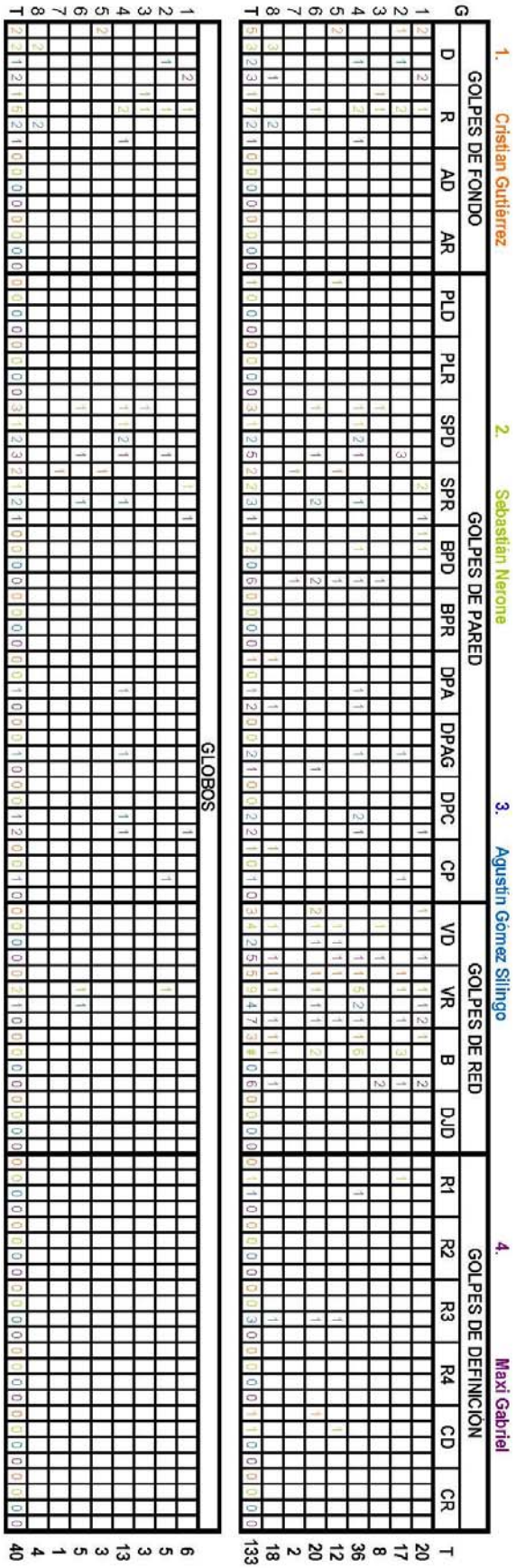


Figura A2. 30. Juego 11 del set 3

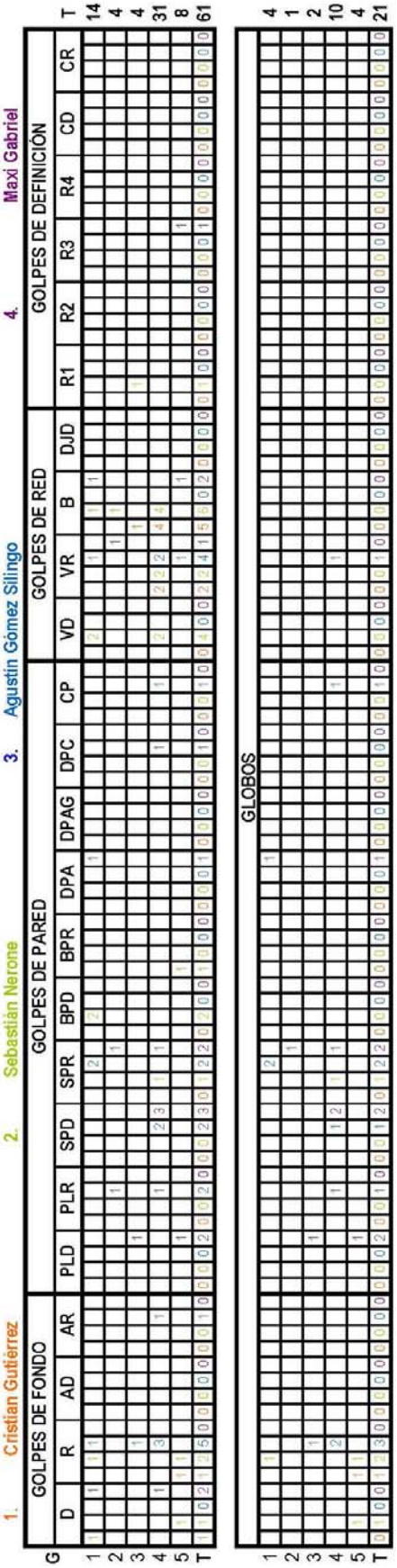


Figura A2. 31. Juego 12 del set 3

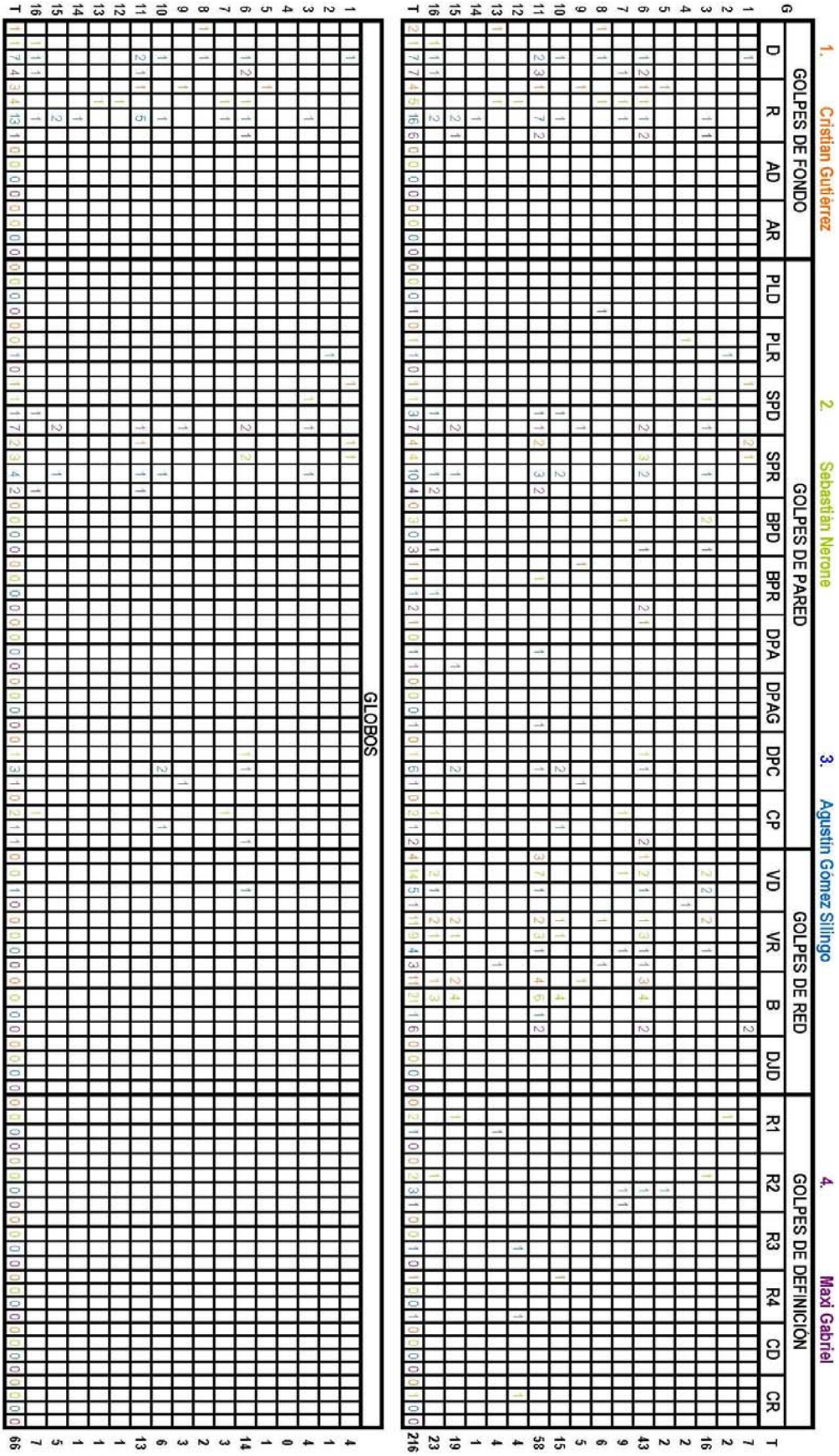


Figura A2. 32. Juego 13 del set 3

A2.1.3. FICHAS RESUMEN

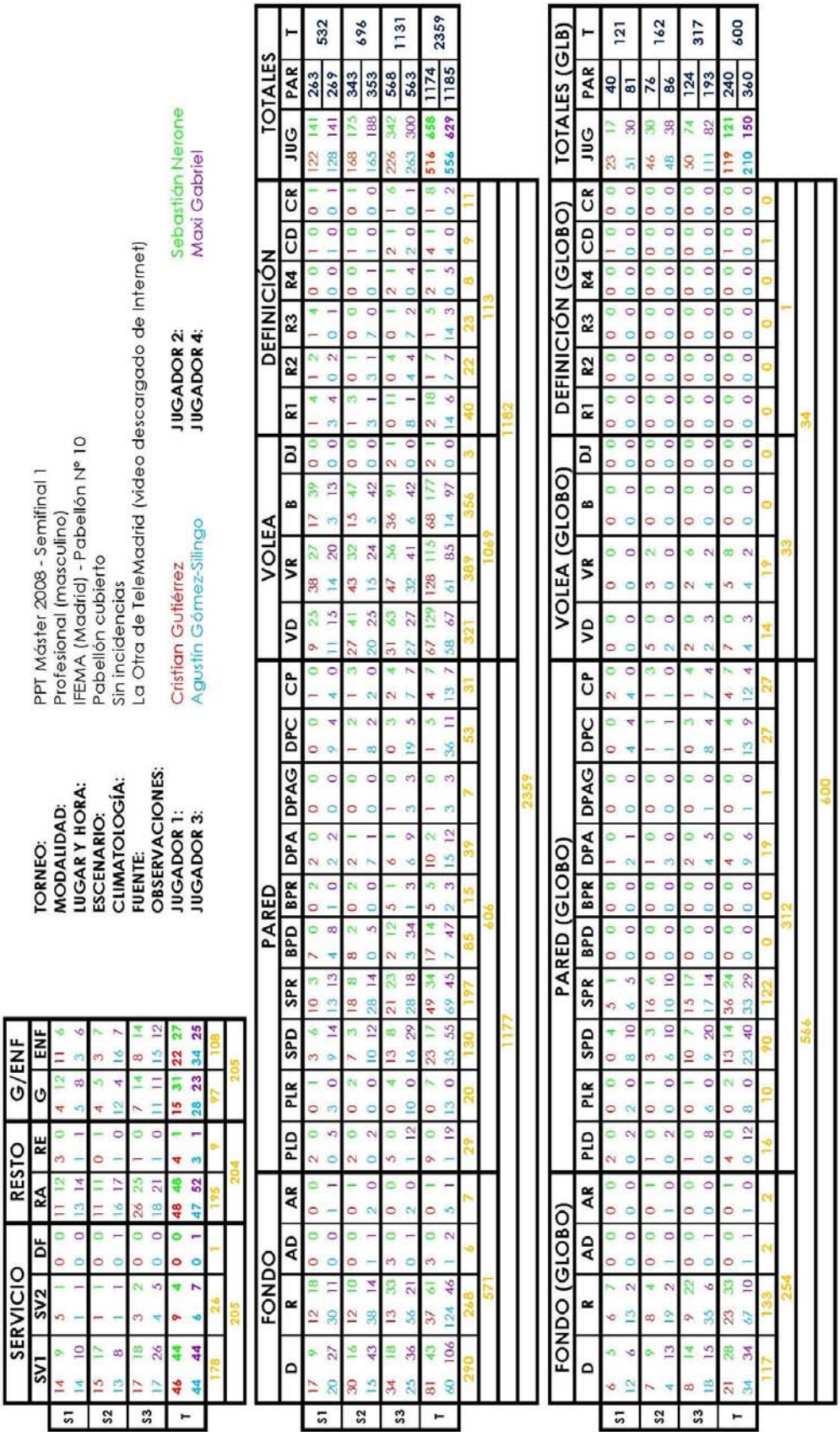
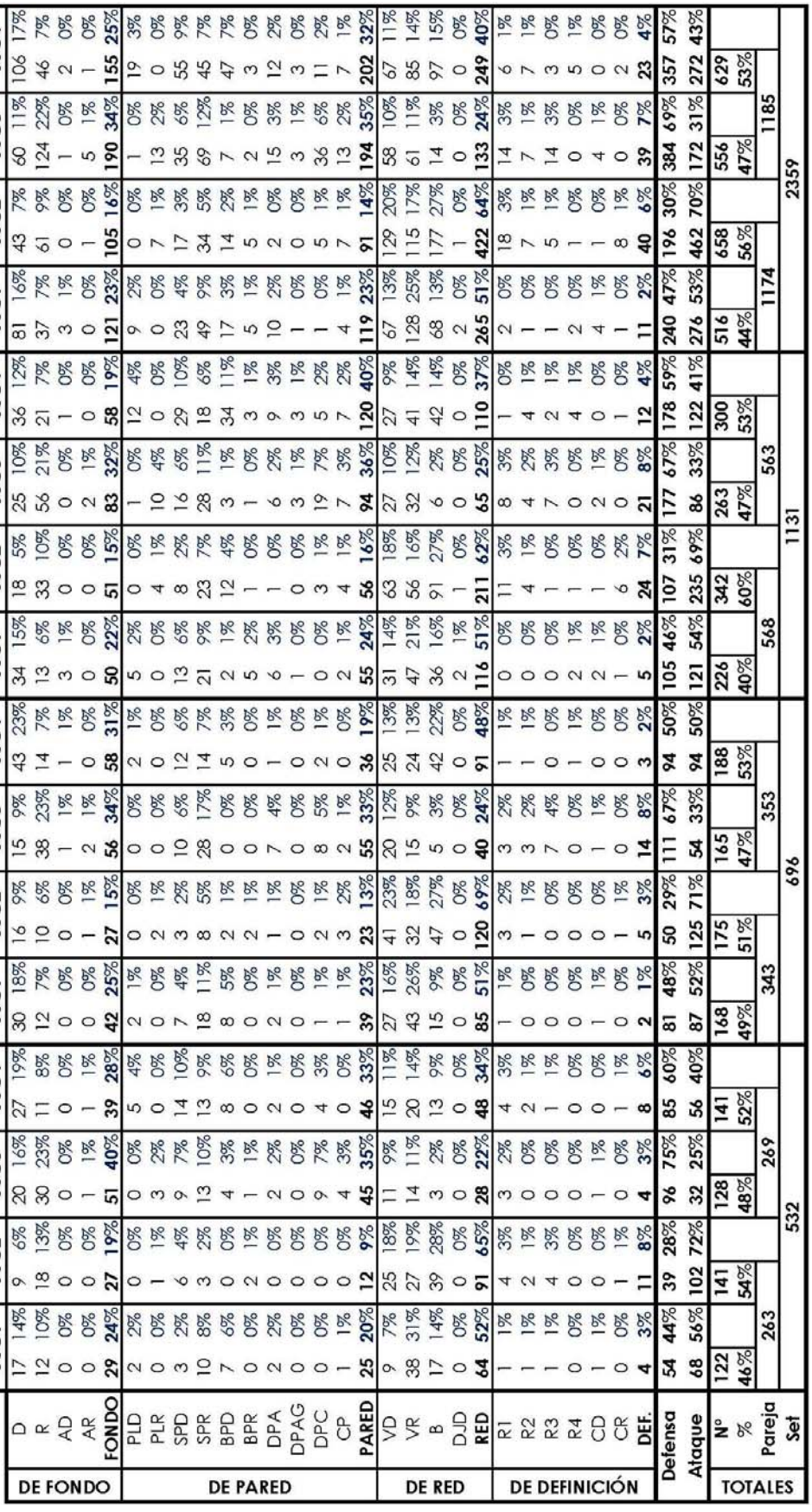


Figura A2. 33. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica

JUEGO	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_t	t_{cd}	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{JJ/2}$	J3	J4	$T_{RJ/4}$
1J1	01:34	01:08	02:42	5	00:19	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	2	3	40%	63	12,6	11	17%	15	17	47%	13	18	42%
1J2	01:46	01:54	03:40	6	00:18	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	6	0	100%	68	11,3	18	26%	16	19	46%	19	14	58%
1J3	00:34	00:45	01:19	4	00:09	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	3	1	75%	17	4,3	4	24%	4	4	50%	5	4	56%
1J4	01:13	01:04	02:17	6	00:12	6 100%	0 0%	0 0%	5	1	83%	4	2	67%	44	7,3	10	23%	9	14	39%	6	15	29%
1J5	02:08	02:03	04:11	8	00:16	5 63%	3 38%	0 0%	7	1	88%	3	5	38%	71	8,9	19	27%	19	14	58%	22	16	58%
1J6	00:42	00:40	01:22	5	00:08	5 100%	0 0%	0 0%	4	1	80%	2	3	40%	22	4,4	6	27%	5	7	42%	3	7	30%
1J7	01:26	01:34	03:00	6	00:14	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	4	2	67%	56	9,3	11	20%	10	17	37%	17	12	59%
1J8	02:02	00:59	03:01	5	00:24	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	3	2	60%	76	15,2	19	25%	18	19	49%	14	25	36%
1J9	02:18	01:22	03:40	6	00:23	4 67%	2 33%	0 0%	5	1	83%	1	5	17%	95	15,8	19	20%	21	25	46%	27	22	55%
1J10	00:37	00:47	01:24	4	00:09	3 75%	1 25%	0 0%	3	1	75%	1	3	25%	20	5,0	5	25%	5	5	50%	2	8	20%
2J1	01:52	01:04	02:56	6	00:19	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	2	4	33%	66	11,0	19	29%	16	16	50%	20	14	59%
2J2	02:12	01:57	04:09	8	00:16	7 88%	1 13%	0 0%	8	0	100%	4	4	50%	87	10,9	21	24%	20	24	45%	18	25	42%
2J3	04:08	03:06	07:14	10	00:25	10 100%	0 0%	0 0%	10	0	100%	4	6	40%	174	17,4	36	21%	42	42	50%	46	44	51%
2J4	00:46	00:53	01:39	4	00:11	3 75%	1 25%	0 0%	4	0	100%	3	1	75%	26	6,5	6	23%	6	7	46%	5	8	38%
2J5	02:15	01:33	03:48	6	00:22	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	1	5	17%	92	15,3	22	24%	21	22	49%	28	21	57%
2J6	01:35	01:02	02:37	6	00:16	6 100%	0 0%	0 0%	5	1	83%	3	3	50%	60	10,0	14	23%	19	12	61%	12	17	41%
2J7	02:25	02:30	04:55	8	00:18	7 88%	1 13%	0 0%	8	0	100%	4	4	50%	96	12,0	20	21%	13	34	28%	24	25	49%
2J8	01:39	01:24	03:03	6	00:16	5 83%	0 0%	1 17%	5	0	83%	2	4	33%	63	10,5	16	25%	23	10	70%	5	25	17%
2J9	00:59	00:40	01:39	4	00:15	4 100%	0 0%	0 0%	3	1	75%	2	2	50%	32	8,0	8	25%	8	8	50%	7	9	44%
3J1	01:45	01:08	02:53	5	00:21	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	2	3	40%	65	13,0	20	31%	14	19	42%	14	18	44%
3J2	00:48	00:37	01:25	4	00:12	3 75%	1 25%	0 0%	4	0	100%	0	4	0%	37	9,3	5	14%	9	10	47%	8	10	44%
3J3	03:51	03:33	07:24	14	00:17	12 86%	2 14%	0 0%	13	1	93%	8	5	57%	146	10,4	35	24%	30	47	39%	29	40	42%
3J4	01:33	01:28	03:01	6	00:16	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	3	3	50%	56	9,3	14	25%	13	14	48%	16	13	55%
3J5	01:16	01:26	02:42	6	00:13	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	2	4	33%	44	7,3	14	32%	17	6	74%	4	17	19%
3J6	01:06	00:43	01:49	4	00:17	3 75%	1 25%	0 0%	4	0	100%	1	3	25%	34	8,5	11	32%	5	12	29%	9	8	53%
3J7	01:10	01:09	02:19	5	00:14	3 60%	2 40%	0 0%	5	0	100%	2	3	40%	43	8,6	10	23%	8	14	36%	5	16	24%
3J8	02:10	01:34	03:44	5	00:26	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	3	2	60%	84	16,8	28	33%	14	26	35%	25	19	57%
3J9	01:43	01:45	03:28	6	00:17	3 50%	3 50%	0 0%	6	0	100%	3	3	50%	72	12,0	17	24%	18	19	49%	14	21	40%
3J10	03:37	02:09	05:46	8	00:27	7 88%	1 13%	0 0%	7	1	88%	3	5	38%	140	17,5	37	26%	21	46	31%	35	38	48%
3J11	03:21	01:58	05:19	8	00:25	7 88%	1 13%	0 0%	8	0	100%	6	2	75%	133	16,6	40	30%	27	42	39%	25	39	39%
3J12	01:46	01:06	02:52	5	00:21	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	2	3	40%	61	12,2	21	34%	10	19	34%	18	14	56%
3J13	05:58	05:56	11:54	16	00:22	16 100%	0 0%	0 0%	16	0	100%	8	8	50%	216	13,5	66	31%	40	68	37%	61	47	56%

SET	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_t	t_{cd}	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{JJ/2}$	J3	J4	$T_{RJ/4}$
S1	0:14:20	0:12:16	0:26:36	55	00:16	44 80%	7 13%	0 0%	47	4	85%	28	23	51%	512	9,3	117	23%	117	136	46%	126	133	49%
S2	0:17:51	0:14:09	0:32:00	58	00:18	53 91%	4 7%	1 2%	55	2	95%	25	33	43%	696	12,0	162	23%	168	175	49%	165	188	47%
S3	0:30:04	0:24:32	0:54:36	92	00:20	78 85%	14 15%	0 0%	90	2	98%	43	48	47%	1.131	12,3	318	28%	226	342	40%	263	300	47%
TOTAL	1:02:15	0:50:57	1:53:12	205	00:18	175 85%	25 12%	1 0%	192	8	94%	96	104	47%	2.339	11,4	597	26%	511	653	44%	554	621	47%

Figura A2. 34. Tiempos e intercambios medios por set y partido



		SET 1 (Impactos y porcentaje)								SET 2 (Impactos y porcentaje)								SET 3 (Impactos y porcentaje)								GLOBAL (Impactos y porcentaje)							
		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4	
DE FONDO	D	17	14%	9	6%	20	16%	27	19%	30	18%	16	9%	15	9%	43	23%	34	15%	18	5%	25	10%	36	12%	81	16%	43	7%	60	11%	106	17%
	R	12	10%	18	13%	30	23%	11	8%	12	7%	10	6%	38	23%	14	7%	13	6%	33	10%	21	7%	37	7%	61	9%	124	22%	46	7%
	AD	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	1	1%	3	1%	0	0%	0	0%	1	0%	3	1%	0	0%	1	0%	2	0%
	AR	0	0%	0	0%	1	1%	1	1%	0	0%	1	1%	2	1%	0	0%	0	0%	2	1%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0%	5	1%	1	0%
	FONDO	29	24%	27	19%	51	40%	39	28%	42	25%	27	15%	56	34%	58	31%	50	22%	51	15%	83	32%	58	19%	121	23%	91	16%	190	34%	155	25%
DE PARED	PLD	2	2%	0	0%	0	0%	5	4%	2	1%	0	0%	0	0%	2	1%	5	2%	0	0%	1	0%	12	4%	9	2%	0	0%	1	0%	19	3%
	PLR	0	0%	1	1%	3	2%	0	0%	0	0%	2	1%	0	0%	0	0%	0	0%	4	1%	10	4%	0	0%	0	0%	7	1%	13	2%	0	0%
	SPD	3	2%	6	4%	9	7%	14	10%	7	4%	3	2%	10	6%	12	6%	13	6%	8	2%	16	6%	29	10%	23	4%	17	3%	35	6%	55	9%
	SPR	10	8%	3	2%	13	10%	13	9%	18	11%	8	5%	28	17%	14	7%	21	9%	23	7%	28	11%	18	6%	49	9%	34	5%	69	12%	45	7%
	BPD	7	6%	0	0%	4	3%	8	6%	8	5%	2	1%	0	0%	5	3%	2	1%	12	4%	3	1%	34	11%	17	3%	14	2%	7	1%	47	7%
	BPR	0	0%	2	1%	1	1%	0	0%	0	0%	2	1%	0	0%	0	0%	5	2%	1	0%	1	0%	3	1%	5	1%	5	1%	2	0%	3	0%
	DPA	2	2%	0	0%	2	2%	2	1%	2	1%	1	1%	7	4%	1	1%	6	3%	1	0%	6	2%	9	3%	10	2%	2	0%	15	3%	12	2%
	DPAG	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0%	0	0%	3	1%	3	1%	1	0%	0	0%	3	1%	3	0%
	DPC	0	0%	0	0%	9	7%	4	3%	1	1%	2	1%	8	5%	2	1%	0	0%	3	1%	19	7%	5	2%	1	0%	5	1%	36	6%	11	2%
	CP	1	1%	0	0%	4	3%	0	0%	1	1%	3	2%	2	1%	0	0%	2	1%	4	1%	7	3%	7	2%	4	1%	7	1%	13	2%	7	1%
	PARED	25	20%	12	9%	45	35%	46	33%	39	23%	23	13%	55	33%	36	19%	55	24%	56	16%	94	36%	120	40%	119	23%	91	14%	194	35%	202	32%
DE RED	VD	9	7%	25	18%	11	9%	15	11%	27	16%	41	23%	20	12%	25	13%	31	14%	63	18%	27	10%	27	9%	67	13%	129	20%	58	10%	67	11%
	VR	38	31%	27	19%	14	11%	20	14%	43	26%	32	18%	15	9%	24	13%	47	21%	56	16%	32	12%	41	14%	128	25%	115	17%	61	11%	85	14%
	B	17	14%	39	28%	3	2%	13	9%	15	9%	47	27%	5	3%	42	22%	36	16%	91	27%	6	2%	42	14%	68	13%	177	27%	14	3%	97	15%
	DJD	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	1%	1	0%	0	0%	0	0%	2	0%	1	0%	0	0%	0	0%
	RED	64	52%	91	65%	28	22%	48	34%	85	51%	120	69%	40	24%	91	48%	116	51%	211	62%	65	25%	110	37%	265	51%	422	64%	133	24%	249	40%
DE DEFINICIÓN	R1	1	1%	4	3%	3	2%	4	3%	1	1%	3	2%	3	2%	1	1%	0	0%	11	3%	8	3%	1	0%	2	0%	18	3%	14	3%	6	1%
	R2	1	1%	2	1%	0	0%	2	1%	0	0%	1	1%	3	2%	1	1%	0	0%	4	1%	4	2%	4	1%	1	0%	7	1%	7	1%	7	1%
	R3	1	1%	4	3%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	7	4%	0	0%	0	0%	1	0%	7	3%	2	1%	1	0%	5	1%	14	3%	3	0%
	R4	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	2	1%	1	0%	0	0%	4	1%	2	0%	1	0%	0	0%	5	1%
	CD	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	2	1%	1	0%	2	1%	0	0%	4	1%	1	0%	4	1%	0	0%
	CR	0	0%	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	1	0%	6	2%	0	0%	1	0%	1	0%	8	1%	0	0%	2	0%
	DEF.	4	3%	11	8%	4	3%	8	6%	2	1%	5	3%	14	8%	3	2%	5	2%	24	7%	21	8%	12	4%	11	2%	40	6%	39	7%	23	4%
Defensa		54	44%	39	28%	96	75%	85	60%	81	48%	50	29%	111	67%	94	50%	105	46%	107	31%	177	67%	178	59%	240	47%	196	30%	384	69%	357	57%
Ataque		68	56%	102	72%	32	25%	56	40%	87	52%	125	71%	54	33%	94	50%	121	54%	235	69%	86	33%	122	41%	276	53%	462	70%	172	31%	272	43%
TOTALES	Nº	122		141		128		141		168		175		165		188		226		342		263		300		516		658		556		629	
	%	46%		54%		48%		52%		49%		51%		47%		53%		40%		60%		47%		53%		44%		56%		47%		53%	
	Pareja	263				269				343				353				568				563				1174				1185			
	Set	532								696								1131								2359							

Figura A2. 35. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido

	PAREJA1						PAREJA2						GLOBAL		
	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	P	W	B
1J1	5	0			2	1			5	0	0	2	5	1	0
1J2			6	0	4	0	6	0			2	0	6	1	1
1J3	4	0			3	0			4	0	0	1	4	1	0
1J4			5	1	2	2	6	0			2	0	6	2	0
1J5	5	3			3	3			7	1	0	2	8	1	0
1J6			4	1	0	2	5	0			2	1	5	2	0
1J7	5	1			2	2			6	0	2	0	6	2	1
1J8			5	0	0	1	4	1			3	1	5	2	0
1J9	4	2			0	3			5	1	1	2	6	2	1
1J10			3	1	0	3	3	1			1	0	4	2	0
S1	23	6	23	3	16	17	24	2	27	2	13	9	55	2	3
2J1	5	1			1	1			6	0	1	3	6	1	0
2J2			8	0	0	1	7	1			4	3	8	2	0
2J3	10	0			2	2			10	0	2	4	10	1	0
2J4			4	0	0	1	3	1			3	0	4	2	0
2J5	6	0			1	2			6	0	0	3	6	1	0
2J6			5	1	1	2	6	0			2	1	6	2	0
2J7	7	1			2	1			8	0	2	3	8	1	0
2J8			5	0	0	0	5	0			2	4	6	1	1
2J9	4	0			2	0			3	1	0	2	4	1	0
S2	32	2	22	1	9	10	21	2	33	1	16	23	58	1	1
3J1			5	0	0	2	4	1			2	1	5	2	0
3J2	3	1			0	0			4	0	0	4	4	1	0
3J3			13	1	5	3	12	2			3	3	14	1	1
3J4	5	1			3	1			6	0	1	1	6	1	0
3J5			6	0	0	2	6	0			2	2	6	2	0
3J6	3	1			1	0			4	0	0	3	4	1	0
3J7			5	0	0	2	3	2			2	1	5	2	0
3J8	4	1			1	2			5	0	2	0	5	2	1
3J9			6	0	1	2	3	3			2	1	6	2	0
3J10	7	1			1	1			7	1	2	4	8	1	0
3J11			8	0	2	1	7	1			4	1	8	2	0
3J12	5	0			2	1			5	0	0	2	5	1	0
3J13			16	0	5	5	16	0			2	4	16	1	0
S3	27	5	59	1	21	22	51	9	31	1	22	27	92	1	2

LEYENDA

SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
P	Puntos disputados
W	Pareja ganadora (1 u 2)
B	Ruptura/break (0: no, 1: si)

Figura A2. 36. Comparativa por parejas

G		TANTEO			SAQUE			RESTO			DEFINICIÓN DEL PUNTO							TIEMPOS			
		SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GOLP	t_0	t_1	t_i	t_d
1		1	0	1			1		1			1			R1	0:03:19	0:03:23	0:00:04	
2		1	0	1			1			1				1	VR	0:03:41	0:04:07	0:00:26	0:00:18
3		0	1	1			1			1		1			BPD	0:04:20	0:04:30	0:00:10	0:00:13
4		1	0	1			1		1						VD	0:04:42	0:05:16	0:00:34	0:00:12
5		1	0	1			1			1				1	D	0:05:41	0:06:01	0:00:20	0:00:25
1J1		**4**	**1**	5	0	0	5	0	2	3	0	0	2	0	2			0:01:34	0:01:08
1		1	0	1			1		1				1		VR	0:07:30	0:07:37	0:00:07	
2		0	1	1			1		1			1			B	0:08:08	0:08:21	0:00:13	0:00:31
3		0	1	1			1		1		1				R3	0:08:34	0:08:46	0:00:12	0:00:13
4		0	1	1			1					1			R3	0:09:04	0:09:38	0:00:34	0:00:18
5		1	0	1			1		1					1	VD	0:10:04	0:10:14	0:00:10	0:00:26
6		0	1	1			1		1			1			B	0:10:40	0:11:10	0:00:30	0:00:26
1J2		**2**	**4**	6	0	0	6	0	6	0	1	0	3	0	1	0		0:01:46	0:01:54
1		1	0	1			1		1		1				R2	0:11:32	0:11:38	0:00:06	
2		1	0	1			1			1				1	PLD	0:11:57	0:12:08	0:00:11	0:00:19
3		1	0	1			1		1		1				BPD	0:12:20	0:12:28	0:00:08	0:00:12
4		1	0	1			1		1			1			R1	0:12:42	0:12:51	0:00:09	0:00:14
1J3		**4**	**0**	4	0	0	4	0	3	1	2	0	1	0	1			0:00:34	0:00:45
1		0	1	1			1		1		1				R1	0:14:30	0:14:50	0:00:20	
2		1	0	1			1		1					1	R1	0:14:56	0:15:11	0:00:15	0:00:06
3		0	1	1			1		1			1			VD	0:15:24	0:15:39	0:00:15	0:00:13
4		1	0	1			1			1					CP	0:15:49	0:16:01	0:00:12	0:00:10
5		1	0	1				1		1					D	0:16:25	0:16:28	0:00:03	0:00:24
6		1	0	1			1		1					1	R1	0:16:39	0:16:47	0:00:08	0:00:11
1J4		**4**	**2**	6	0	0	5	1	4	2	1	2	1	0	0	0	2	0		0:01:13	0:01:04
1		1	0		1		1		1				1						B	0:17:10	0:17:35	0:00:25	
2		0	1	1			1			1									BPD	0:18:04	0:18:21	0:00:17	0:00:29
3		0	1	1			1			1		1							VR	0:18:34	0:18:37	0:00:03	0:00:13
4		1	0	1				1		1				1					D	0:18:48	0:18:53	0:00:05	0:00:11
5		1	0	1			1		1			1							R1	0:19:04	0:19:20	0:00:16	0:00:11
6		0	1		1		1		1										R1	0:19:40	0:20:04	0:00:24	0:00:20
7		1	0		1		1			1		1							SPD	0:20:18	0:20:48	0:00:30	0:00:14
8		1	0	1			1		1						R3	0:21:13	0:21:21	0:00:08	0:00:25
1J5		**5**	**3**	5	3	0	7	1	3	5	0	2	3	1	0	1	0	1		0:02:08	0:02:03
D		1	0	1				1		1		1							D	0:23:02	0:23:05	0:00:03	
2		0	1	1			1		1		1								R3	0:23:12	0:23:16	0:00:04	0:00:07
3		1	0	1			1		1		1								VR	0:23:27	0:23:38	0:00:11	0:00:11
4		1	0	1			1		1					1	VD	0:23:49	0:23:55	0:00:06	0:00:11
5		1	0	1			1		1					1	R1	0:24:06	0:24:24	0:00:18	0:00:11
1J6		**4**	1	5	0	0	4	1	2	3	0	2	0	0	0	1	2	0			0:00:42	0:00:40

INCIDENCIAS

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	Cristian Gutiérrez
J2(G/E)	Sebastián Nerone
J3(G/E)	Agustín Gómez-Silingo
J4(G/E)	Maxi Gabriel
t_0	Inicio del punto
t_f	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{recl}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Gutiérrez/Nerone
	Gómez-Silingo/Gabriel

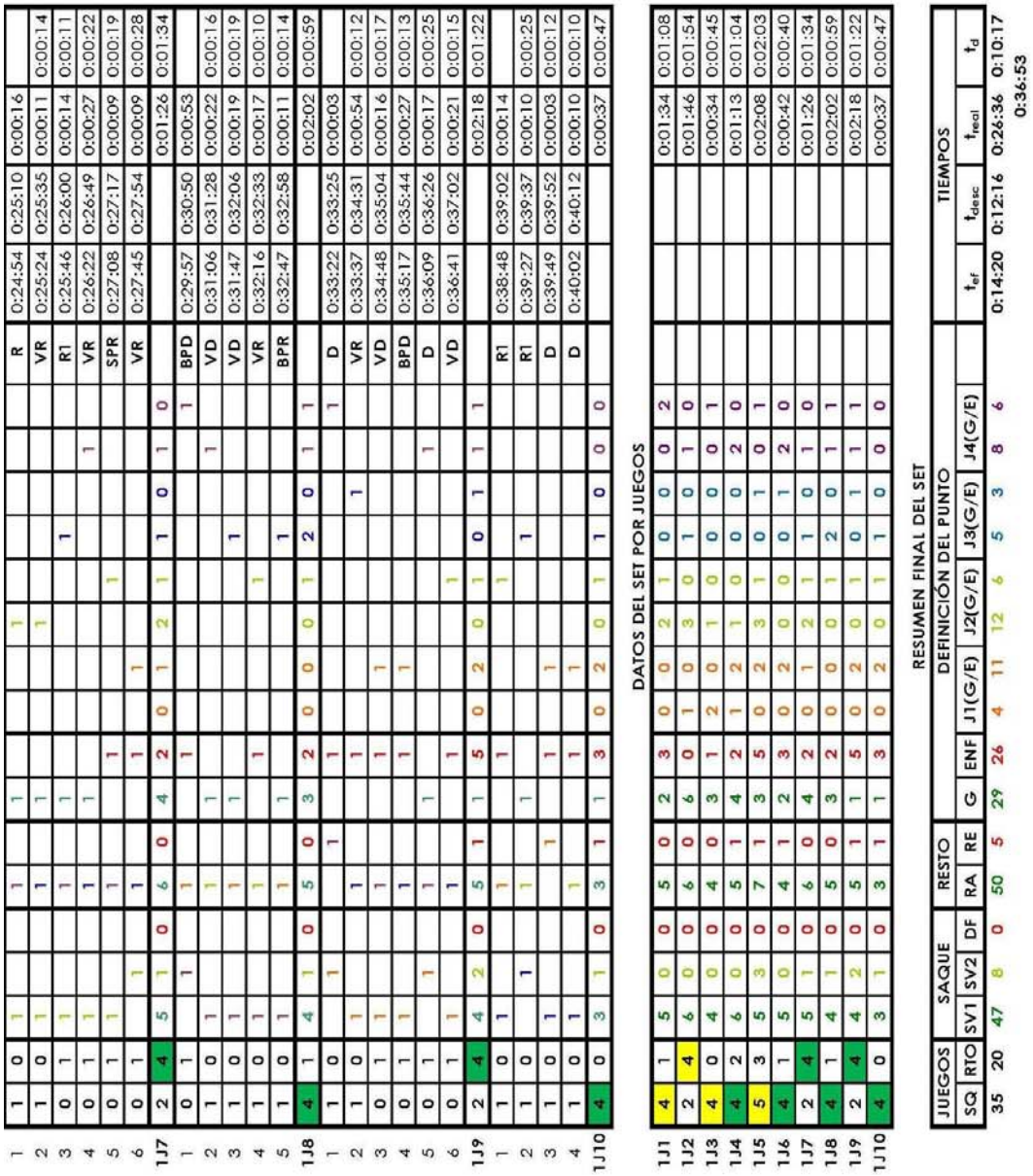


Figura A2. 37. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set

G	TANTEO		SAQUE			RESTO			DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GOLP	t_o	t_f	t_i	t_d
1	0	1	1			1			1		1			BPD	0:40:30	0:40:43	0:00:13	
2	1	0	1			1			1				1	D	0:40:52	0:40:59	0:00:07	0:00:09
3	1	0	1			1			1			1		CP	0:41:12	0:41:43	0:00:31	0:00:13
4	1	0	1			1		1		1				BPD	0:41:57	0:42:07	0:00:10	0:00:14
5	0	1	1			1		1				1		AR	0:42:17	0:42:29	0:00:12	0:00:10
6	1	0		1		1			1				1	B	0:42:47	0:43:26	0:00:39	0:00:18
2J1	4	2	5	1	0	6	0	2	4	1	0	1	1	0	2		0:01:52	0:01:04
1	1	0	1			1		1				1		R3	0:45:14	0:45:23	0:00:09	
2	0	1	1			1			1				1	R3	0:45:44	0:45:48	0:00:04	0:00:21
3	0	1	1			1			1					VD	0:45:58	0:46:02	0:00:04	0:00:10
4	0	1	1			1			1			1		D	0:46:14	0:46:44	0:00:30	0:00:12
5	1	0	1			1			1		1			VD	0:46:57	0:47:30	0:00:33	0:00:13
6	1	0		1		1		1				1		R3	0:47:58	0:48:17	0:00:19	0:00:28
7	1	0	1			1		1				1		R3	0:48:34	0:48:50	0:00:16	0:00:17
8	1	0	1			1		1					1	VD	0:49:06	0:49:23	0:00:17	0:00:16
2J2	5	3	7	1	0	8	0	4	4	0	1	0	0	3	2	1	1				0:02:12	0:01:57
1	1	0	1			1			1					SPR	0:49:51	0:50:00	0:00:09	
2	0	1	1			1			1			1		B	0:50:14	0:51:03	0:00:49	0:00:14
3	0	1	1			1			1			1		SPD	0:51:18	0:51:26	0:00:08	0:00:15
4	1	0	1			1			1				1	R	0:51:41	0:51:53	0:00:12	0:00:15
5	1	0	1			1		1		1				VD	0:52:09	0:52:22	0:00:13	0:00:16
6	0	1	1			1		1				1		R3	0:52:35	0:54:06	0:01:31	0:00:13
7	0	1	1			1		1				1		VD	0:54:36	0:55:04	0:00:28	0:00:30
8	1	0	1			1			1				1	R	0:55:51	0:55:59	0:00:08	0:00:47
9	1	0	1			1			1			1		B	0:56:19	0:56:27	0:00:08	0:00:20
10	1	0	1			1		1			1			R1	0:56:43	0:57:05	0:00:22	0:00:16
2J3	6	4	10	0	0	10	0	4	6	1	0	1	2	0	0		0:04:08	0:03:06
1	1	0	1			1		1					1	VD	0:58:49	0:59:10	0:00:21	
2	1	0		1		1		1				1		R2	0:59:30	0:59:36	0:00:06	0:00:20
3	1	0	1			1		1				1		R3	0:59:56	1:00:08	0:00:12	0:00:20
4	1	0	1			1		1			1			CR	1:00:21	1:00:28	0:00:07	0:00:13
2J4	4	0	3	1	0	4	0	3	1	0	0	0	1	2	0	1	0				0:00:46	0:00:53
1	1	0	1			1			1					SPR	1:00:42	1:00:58	0:00:16	
2	0	1	1			1			1			1		VD	1:01:12	1:01:36	0:00:24	0:00:14
3	1	0	1			1		1			1			R1	1:01:49	1:02:30	0:00:41	0:00:13
4	1	0	1			1			1			1		B	1:03:11	1:03:35	0:00:24	0:00:41
5	0	1	1			1			1	1				BPD	1:03:47	1:03:55	0:00:08	0:00:12
6	1		1			1			1			1		D	1:04:08	1:04:30	0:00:22	0:00:13
2J5	4	2	6	0	0	6	0	1	5	0	1	1	1	0	2	0	1				0:02:15	0:01:33
1	1	0	1			1		1								1	BPD	1:06:12	1:06:19	0:00:07	

LEYENDA

Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	Cristian Gutiérrez
J2(G/E)	Sebastián Nerone
J3(G/E)	Agustín Gómez-Silingo
J4(G/E)	Maxi Gabriel
t_o	Inicio del punto
t_f	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{red}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Gutiérrez/Nerone
	Gómez-Silingo/Gabriel

INCIDENCIAS

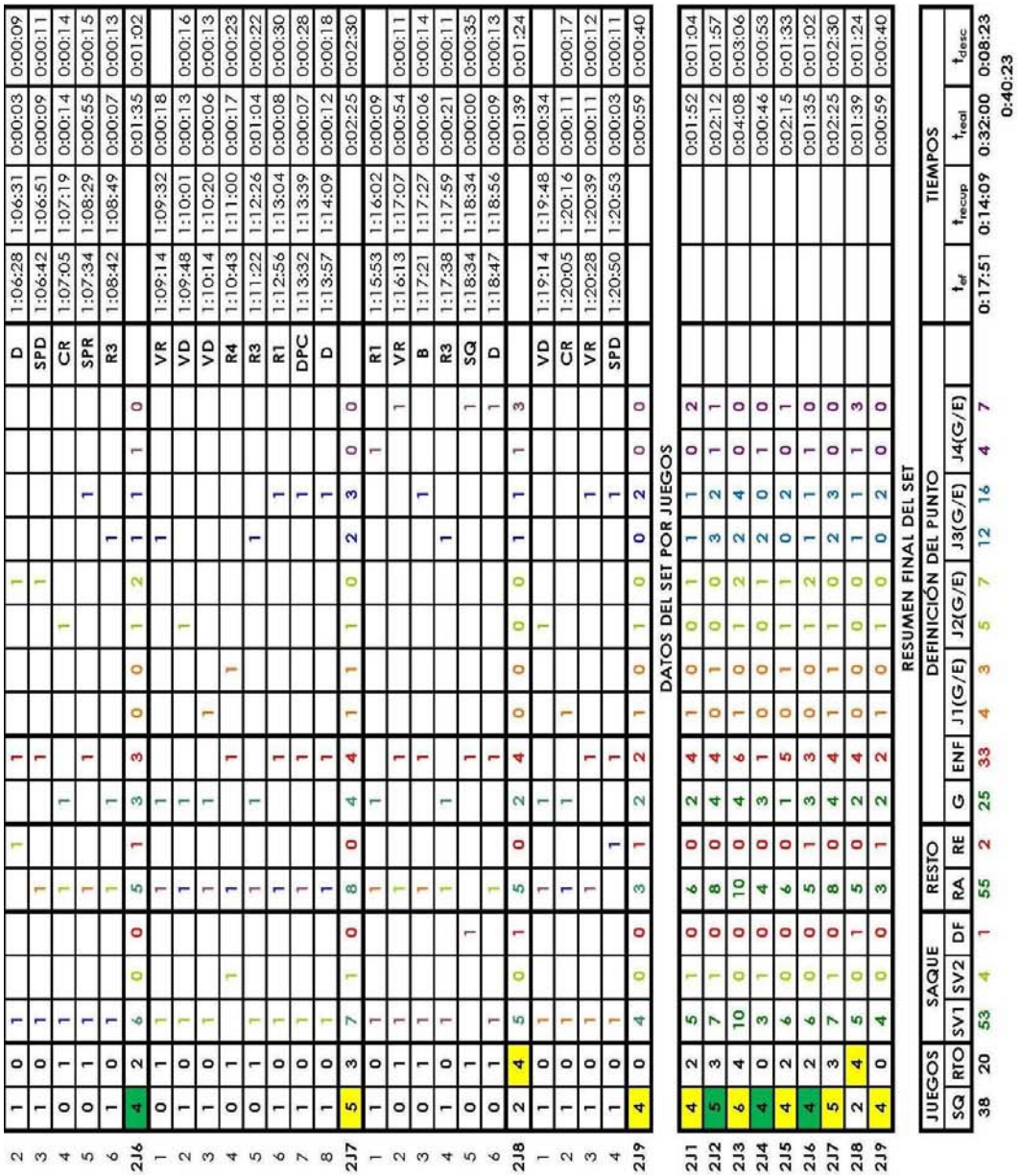


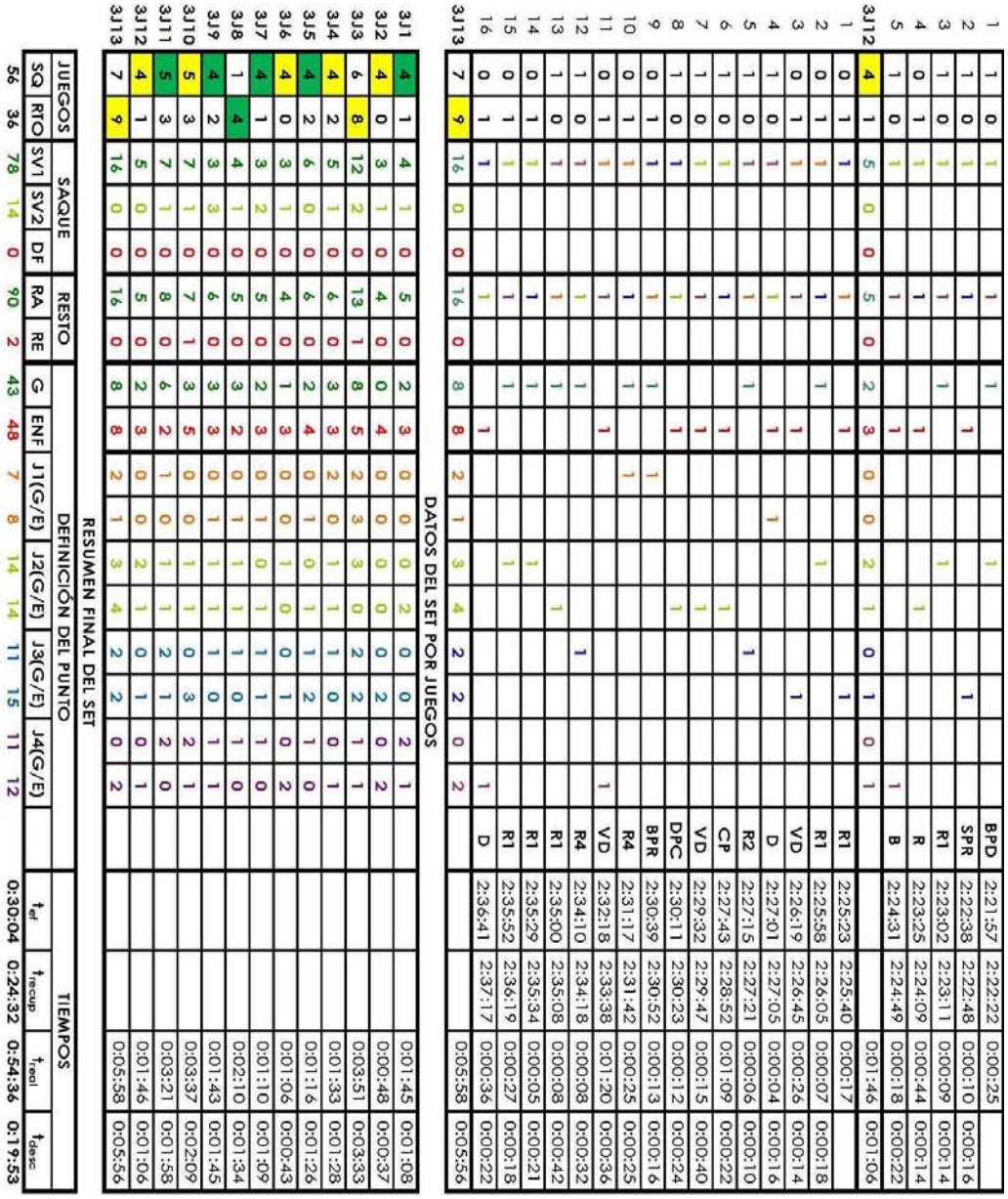
Figura A2. 38. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set

G	TANTEO		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GOLP	t_o	t_f	t_i	t_d
1	1	0	1			1			1		1			R	1:22:48	1:22:56	0:00:08	
2	0	1	1			1			1				1	SPR	1:23:05	1:23:31	0:00:26	0:00:09
3	1	0		1		1		1					1	CR	1:24:02	1:24:37	0:00:35	0:00:31
4	1	0	1			1		1					1	BPD	1:24:54	1:25:00	0:00:06	0:00:17
5	1	0	1			1			1		1			B	1:25:11	1:25:41	0:00:30	0:00:11
3J1	4	1	4	1	0	5	0	2	3	0	0	0	2	1			0:01:45	0:01:08
1	1	0		1		1			1			1		VR	1:27:32	1:27:47	0:00:15	
2	1	0	1			1			1				1	VR	1:28:00	1:28:20	0:00:20	0:00:13
3	1	0	1			1			1				1	SPD	1:28:32	1:28:36	0:00:04	0:00:12
4	1	0	1			1			1			1		VR	1:28:48	1:28:57	0:00:09	0:00:12
3J2	4	0	3	1	0	4	0	0	4	0	0	0	2	2			0:00:48	0:00:37
1	1	0	1			1			1	1				D	1:29:13	1:29:29	0:00:16	
2	0	1	1			1		1			1			CR	1:30:00	1:30:25	0:00:25	0:00:31
3	1	0	1			1		1				1		R1	1:30:34	1:30:43	0:00:09	0:00:09
4	1	0	1			1		1					1	R4	1:30:53	1:31:16	0:00:23	0:00:10
5	0	1	1			1		1		1				R4	1:31:29	1:31:55	0:00:26	0:00:13
6	0	1	1			1		1		1				CD	1:32:06	1:32:40	0:00:34	0:00:11
7	1	0	1				1		1		1			D	1:33:02	1:33:05	0:00:03	0:00:22
8	0	1	1			1			1				1	VR	1:33:21	1:33:34	0:00:13	0:00:16
9	1	0		1		1			1	1				R	1:33:51	1:33:59	0:00:08	0:00:17
10	0	1	1			1		1			1			CR	1:34:15	1:34:25	0:00:10	0:00:16
11	1	0	1			1		1				1		DPAG	1:34:36	1:34:53	0:00:17	0:00:11
12	0	1	1			1						1		R3	1:35:09	1:35:21	0:00:12	0:00:16
13	0	1	1			1		1			1			BPD	1:35:36	1:36:01	0:00:25	0:00:15
14	0	1		1		1			1			1		VR	1:36:27	1:36:37	0:00:10	0:00:26
3J3	6	8	12	2	0	13	1	8	5	2	3	0	2	1			0:03:51	0:03:33
1	1	0	1			1			1					R	1:38:37	1:38:52	0:00:15	
2	1	0	1			1		1			1			R1	1:39:08	1:39:17	0:00:09	0:00:16
3	0	1	1			1			1			1		R	1:39:30	1:40:04	0:00:34	0:00:13
4	1	0	1			1			1	1				BPD	1:40:22	1:40:32	0:00:10	0:00:18
5	0	1	1			1		1				1		CD	1:40:44	1:41:05	0:00:21	0:00:12
6	1	0	1			1		1		1				DJD	1:41:34	1:41:38	0:00:04	0:00:29
3J4	4	2	5	1	0	6	0	3	3	2	0	1	1	0	1		0:01:33	0:01:28
1	1	0	1			1			1		1			R1	1:42:01	1:42:11	0:00:10	
2	1	0	1			1		1					1	R4	1:42:24	1:42:31	0:00:07	0:00:13
3	0	1	1			1			1			1		VD	1:42:50	1:42:59	0:00:09	0:00:19
4	1	0	1			1		1		1				R3	1:43:11	1:43:53	0:00:42	0:00:12
5	0	1	1			1			1		1			VR	1:44:13	1:44:16	0:00:03	0:00:20
6	1	0	1			1			1			1		SPD	1:44:38	1:44:43	0:00:05	0:00:22
3J5	4	2	6	0	0	6	0	2	4	0	1	0	1	0			0:01:16	0:01:26

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	Cristian Gutiérrez
J2(G/E)	Sebastián Nerone
J3(G/E)	Agustín Gómez-Silingo
J4(G/E)	Maxi Gabriel
t_o	Inicio del punto
t_f	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{red}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Gutiérrez/Nerone
	Gómez-Silingo/Gabriel

INCIDENCIAS

| | | |



DATOS DEL SET POR JUEGOS

| | | |

A3. Semifinal (2) máster PPT 2008.

Semifinal máster ppt 2008

CONTENIDO

A3.1. semiFinal (2) del Máster PPT de 2008 471
A3.1.1. Comentarios preliminares 471
A3.1.2. Fichas de datos 473
A3.1.3. Fichas resumen 505

TABLAS

Tabla A3. 1. Datos más destacados de la semifinal 2 del máster PPT 2008 471

FIGURAS

Figura A3. 1. Juego 1 del set 1 473
Figura A3. 2. Juego 2 del set 1 474
Figura A3. 3. Juego 3 del set 1 475
Figura A3. 4. Juego 4 del set 1 476
Figura A3. 5. Juego 5 del set 1 477
Figura A3. 6. Juego 6 del set 1 478
Figura A3. 7. Juego 7 del set 1 479
Figura A3. 8. Juego 8 del set 1 480
Figura A3. 9. Juego 9 del set 1 481
Figura A3. 10. Juego 1 del set 2 482
Figura A3. 11. Juego 2 del set 2 483
Figura A3. 12. Juego 3 del set 2 484
Figura A3. 13. Juego 4 del set 2 485
Figura A3. 14. Juego 5 del set 2 486
Figura A3. 15. Juego 6 del set 2 487
Figura A3. 16. Juego 7 del set 2 488
Figura A3. 17. Juego 8 del set 2 489
Figura A3. 18. Juego 9 del set 2 490
Figura A3. 19. Juego 10 del set 2 491
Figura A3. 20. Juego 1 del set 3 492
Figura A3. 21. Juego 2 del set 3 493
Figura A3. 22. Juego 3 del set 3 494
Figura A3. 23. Juego 4 del set 3 495
Figura A3. 24. Juego 5 del set 3 496
Figura A3. 25. Juego 6 del set 3 497
Figura A3. 26. Juego 7 del set 3 498
Figura A3. 27. Juego 8 del set 3 499
Figura A3. 28. Juego 9 del set 3 500
Figura A3. 29. Juego 10 del set 3 501
Figura A3. 30. Juego 11 del set 3 502
Figura A3. 31. Juego 12 del set 3 503
Figura A3. 32. Juego 13 del set 3 504

Figura A3. 33. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica 505
Figura A3. 34. Tiempos e intercambios medios por set y partido 506
Figura A3. 35. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido 507
Figura A3. 36. Comparativa por parejas 508
Figura A3. 37. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set 511
Figura A3. 38. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set 514
Figura A3. 39. Recogida de datos globales durante el transcurso del tercer set 518

A3.1. SEMIFINAL (2) DEL MÁSTER PPT DE 2008

A3.1.1. COMENTARIOS PRELIMINARES

Al hilo de lo comentado en el anejo anterior, esta semifinal junto a la final tendrán su hueco en las videotecas de los mejores partidos de la historia. Dos de las duplas más en forma de la temporada y que más espectáculo ofrecieron durante la temporada se enfrentaban por un puesto en la final. De nuevo, se tuvo que decidir en el desempate del tercer set, con un tanteo que presagia lo ajustado del marcador: 3-6, 6-4 y 7-6. El resumen de dicho partido se puede contemplar en los datos recogidos en la tabla A3.1.

VARIABLE	DATO
Punto más largo (impactos)	45
Punto más largo (tiempo)	65 sg (1'05'')
Golpes de media por punto	9'1
Puntos de duración superior a la media (15 sg)	98 (39%)
Puntos de duración entre M y 2M (30 Sg)	20 (8%)
Puntos de duración entre 2M y 3M (45 sg)	7 (3%)
Puntos de duración mayor al minuto (60 sg)	1 (0'4%)
Duración media por tanto	14 sg
Puntos disputados	252
Efectividad primer servicio	218 (87%)
Dobles faltas	0 (0%)
Errores al resto	17 (6'7%)
Puntos ganadores	129 (51%)
Juegos disputados	32
Puntos disputados por término medio en un juego	7,87
Número de rupturas	7 (22%)
Nº total de golpes	2.302
Nº total de globos	470 (20%)
Pareja vencedora	1
Defensa/ataque (pareja 1)	411/732 (36%)
Defensa/ataque (pareja 2)	712/447 (61%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 1)	203 (49%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 1)	346 (47%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 2)	332 (47%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 2)	227 (51%)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 1	45/35 (1'29)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 2	24/32 (0'75)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 3	34/26 (1'31)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 4	26/30 (0'87)

Tabla A3. 1. Datos más destacados de la semifinal 2 del máster PPT 2008

Otro partido excepcional de pádel, sin lugar a dudas, el que se pudo contemplar con motivo de la 2ª semifinal del Máster PPT 2008. Una vez algunos datos parecen paradójicos: en los casos anteriores había tal igualdad que las medias de duración e intercambios estaban muy por encima de las medias globales, por el contrario, el número medio de puntos necesarios para resolver cada juego se situaba por debajo de la media. En este caso, la media de puntos disputados por juego es considerablemente superior a la media (7'87 frente a 6'64), mientras que la duración e intercambios se posicionan en niveles cercanos o inferiores a las medias. Aunque no parece vislumbrarse un modelo de juego que se ajuste a estas características, entendimos que era conveniente apuntarlo.

Como hemos señalado, los datos son elocuentes: 3 sets, 32 juegos, 252 puntos disputados, 2.302 impactos correctamente ejecutados, y una muerte súbita de infarto en el 3º fueron los ingredientes necesarios para resolver el partido. Como viene siendo habitual el porcentaje de primeros servicios es muy elevado, aunque en este caso y como nota discordante reseñar el bajo porcentaje de aciertos en el resto, sólo el 93%; posiblemente en consonancia con un bajo índice de rupturas, sólo 7 de 32 juegos. En cuanto a la duración de los puntos la media del partido se encuentra ligeramente por debajo de la media de la investigación, lo que conlleva bajos porcentajes dentro de los diferentes tramos considerados (15, 30, 45 y >60 sg). Los puntos de larga duración son escasos lo que hace pensar que se resuelven con cierta rapidez, lo cual concuerda con el perfil de los jugadores que juegan a la izquierda, en ambos casos con un poder de definición por encima de la media.

En esta ocasión el juego se encuentra repartido equitativamente entre los dos componentes de la pareja, no existiendo grandes diferencias ni en ataque ni en defensa entre ambos integrantes de cada binomio. Por otro lado, si que se percibe una diferencia bastante apreciable en cuanto a la zona donde cada pareja ha desarrollado su juego. La pareja 2 ha sido mucho más agresiva, tomando la red con relativa frecuencia y forzando a los rivales a permanecer un tiempo excesivo en el fondo de la pista (36%). Estos datos son reflejo del perfil que pudiera acompañar a cada una de las parejas. Las tasas de acierto y errores no forzados son similares en los dos equipos, con mayor acierto por parte de los jugadores que juegan en la izquierda que los que lo hacen en la derecha, rondando en ambos casos el índice 1'3. Todo ello sintoniza con el desenlace del partido, resuelto en el desempate del tercer set. El jugador más desequilibrante fue el de la izquierda de la pareja 1, que a pesar de tener un coeficiente inferior a su homólogo de la rival, el número de tantos ganados a su favor es considerablemente superior, 45 frente a 34.

A3.1.2. FICHAS DE DATOS

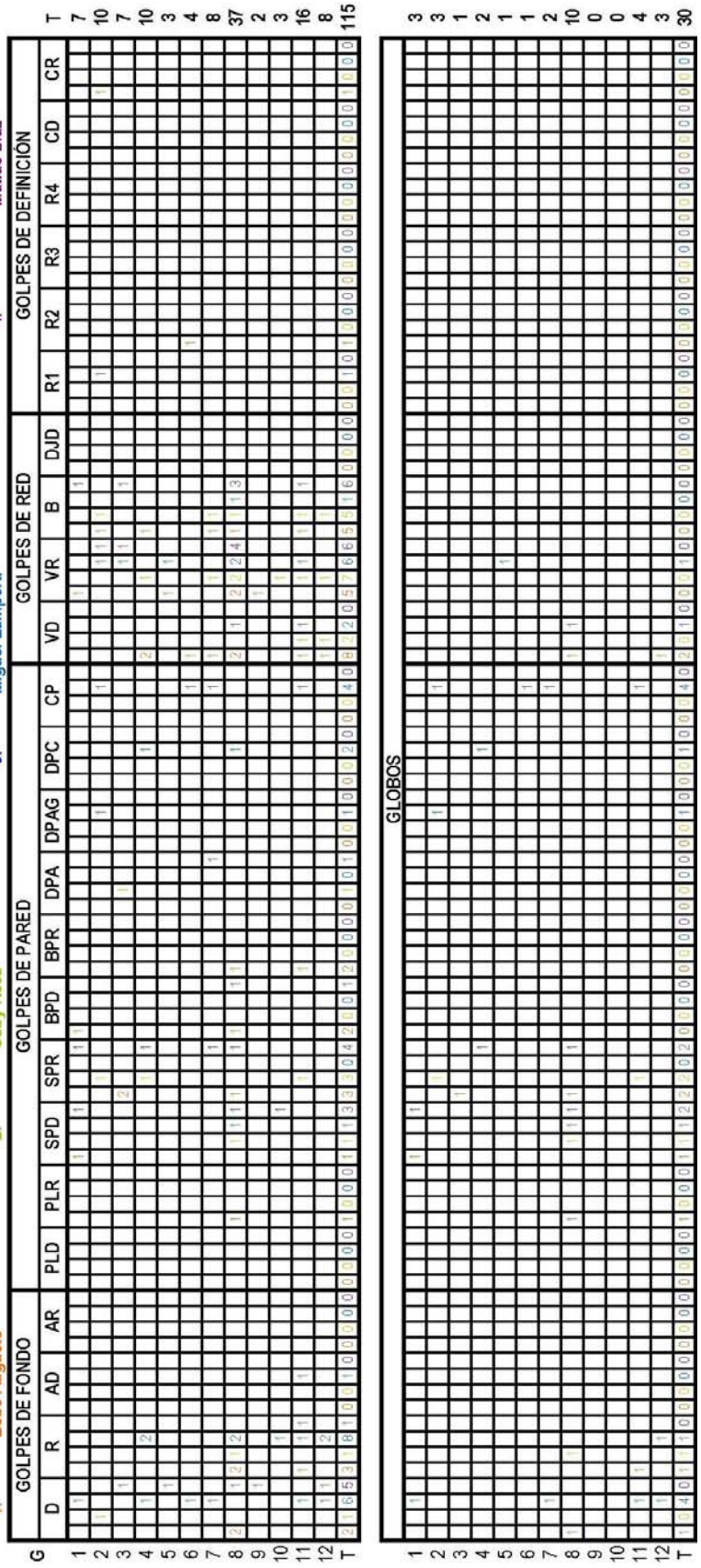


Figura A3. 1. Juego 1 del set 1

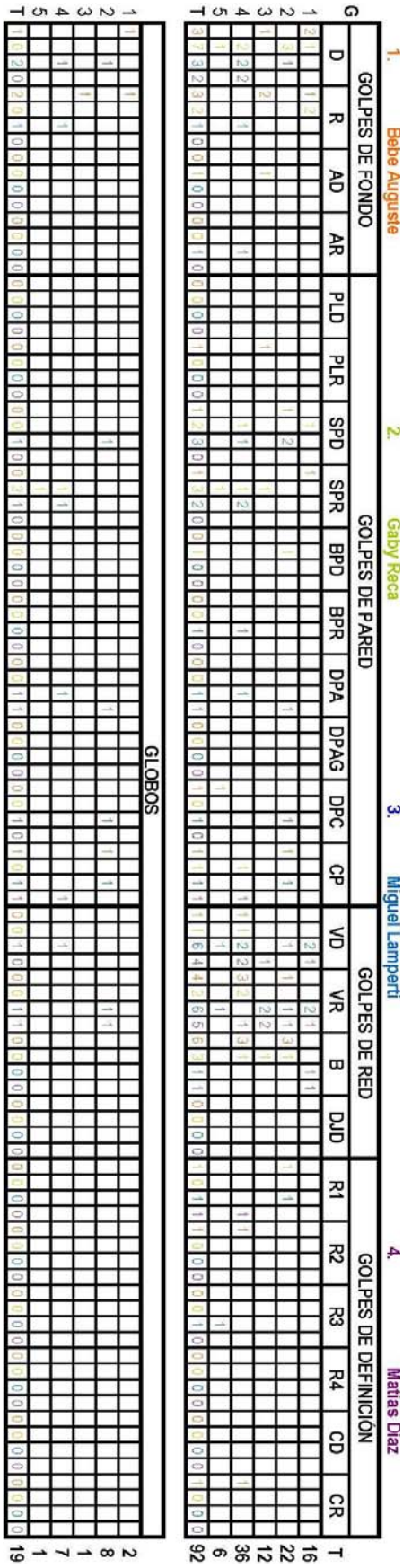


Figura A3. 2. Juego 2 del set 1

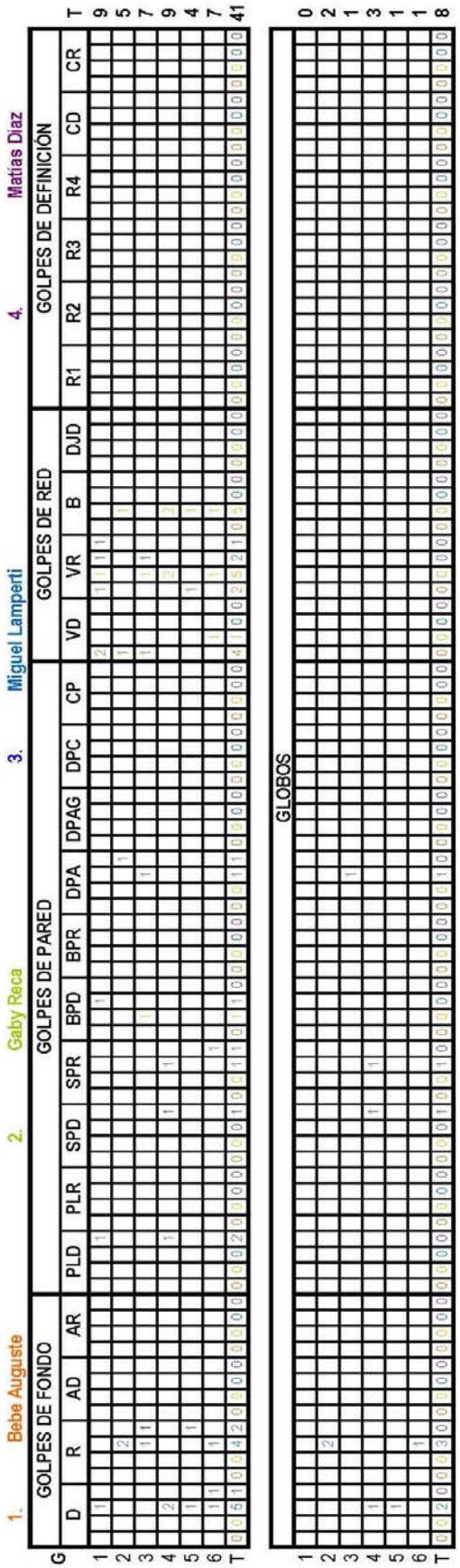


Figura A3. 3. Juego 3 del set 1

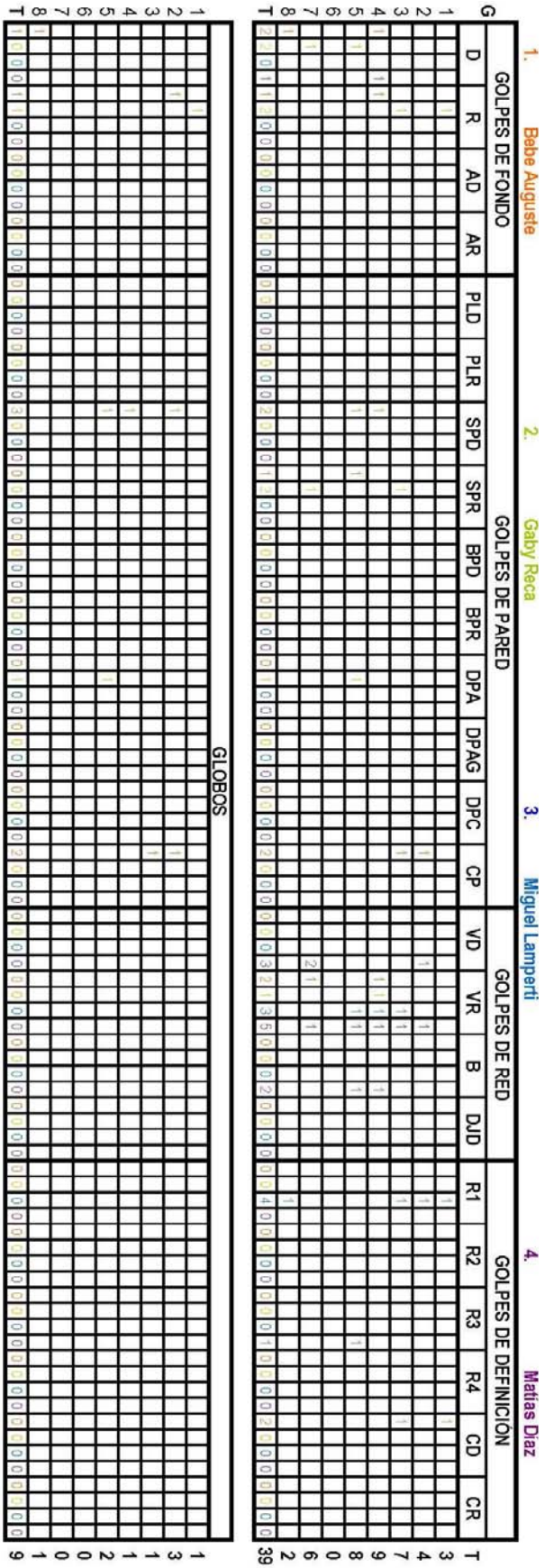


Figura A3. 4. Juego 4 del set 1

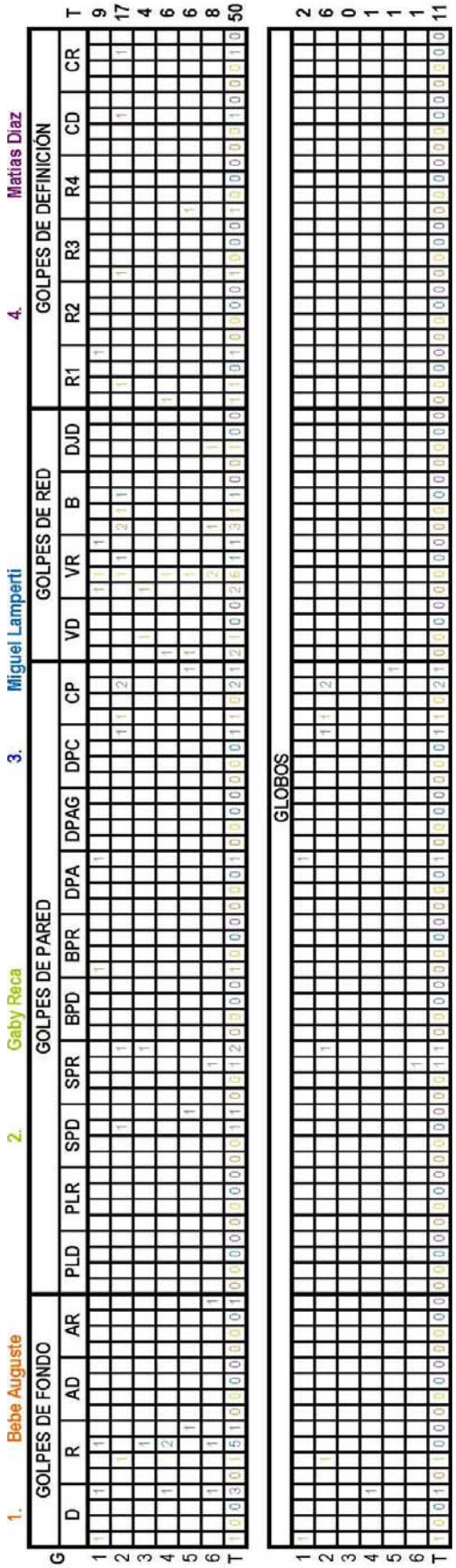


Figura A3. 5. Juego 5 del set 1

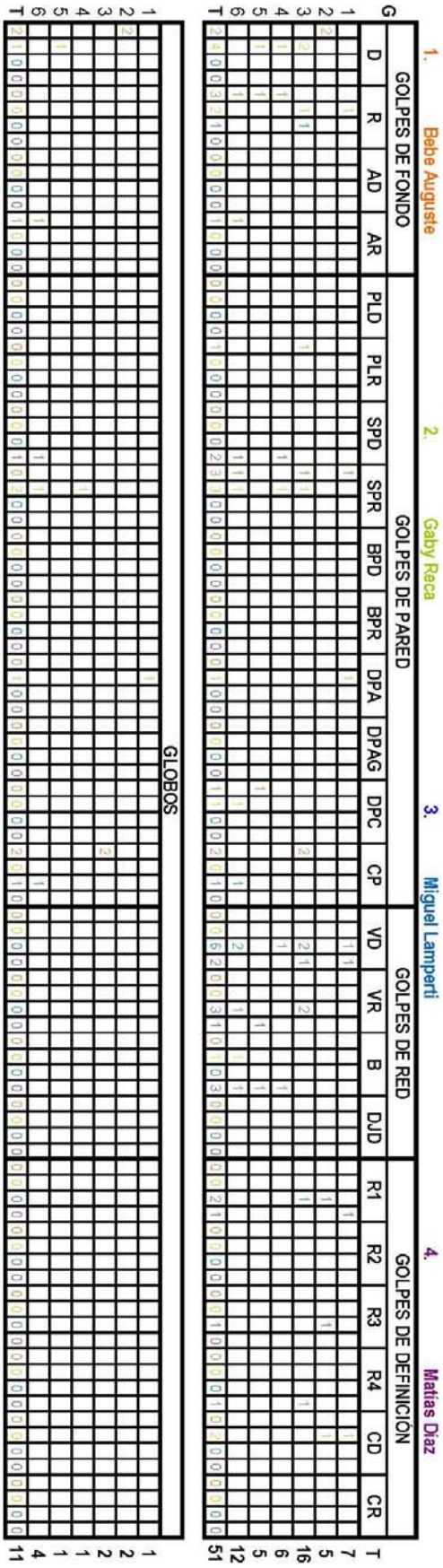


Figura A3. 6. Juego 6 del set 1

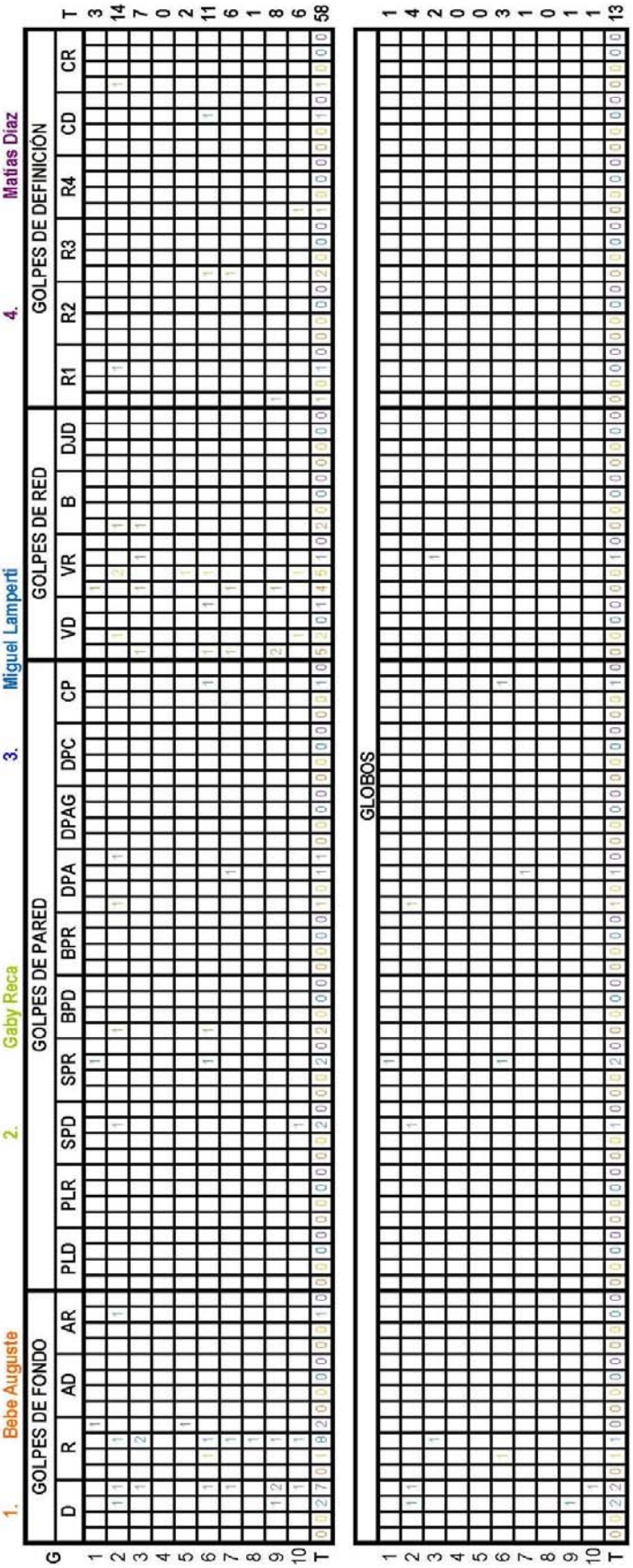


Figura A3. 7. Juego 7 del set 1

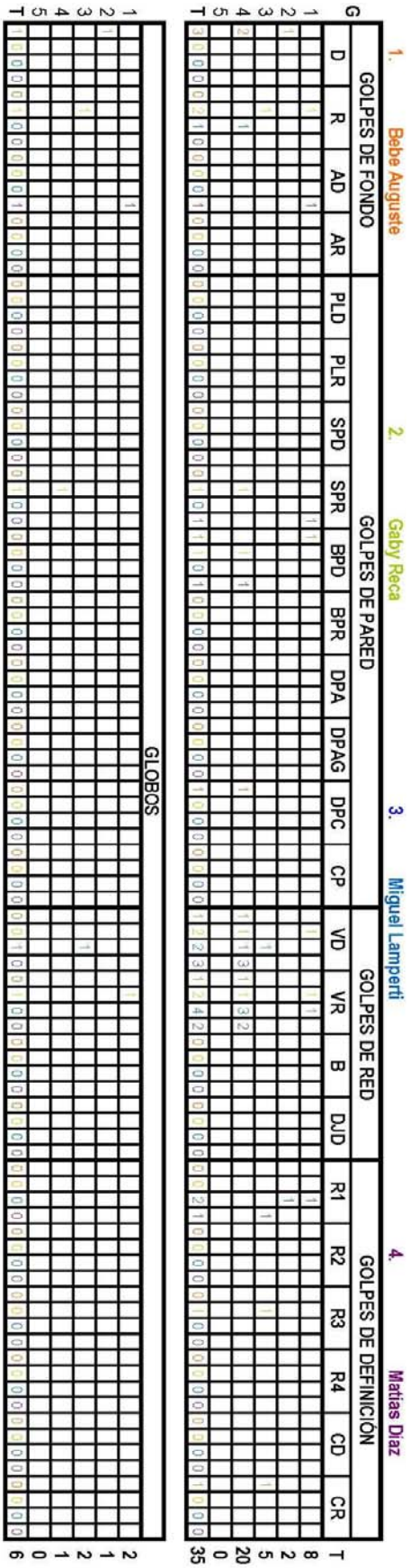


Figura A3. 8. Juego 8 del set 1

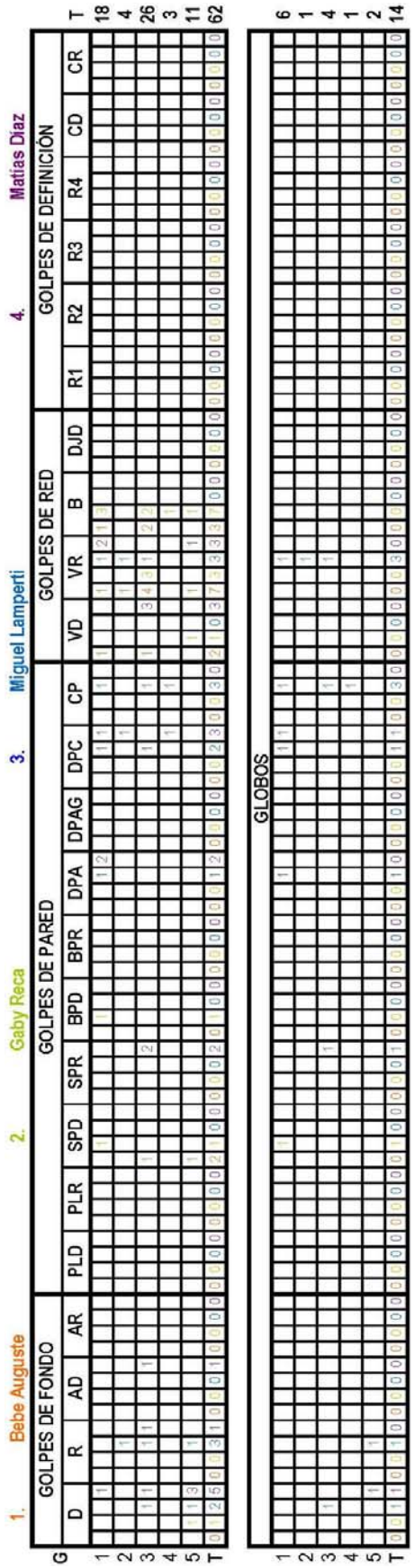


Figura A3. 9. Juego 9 del set 1

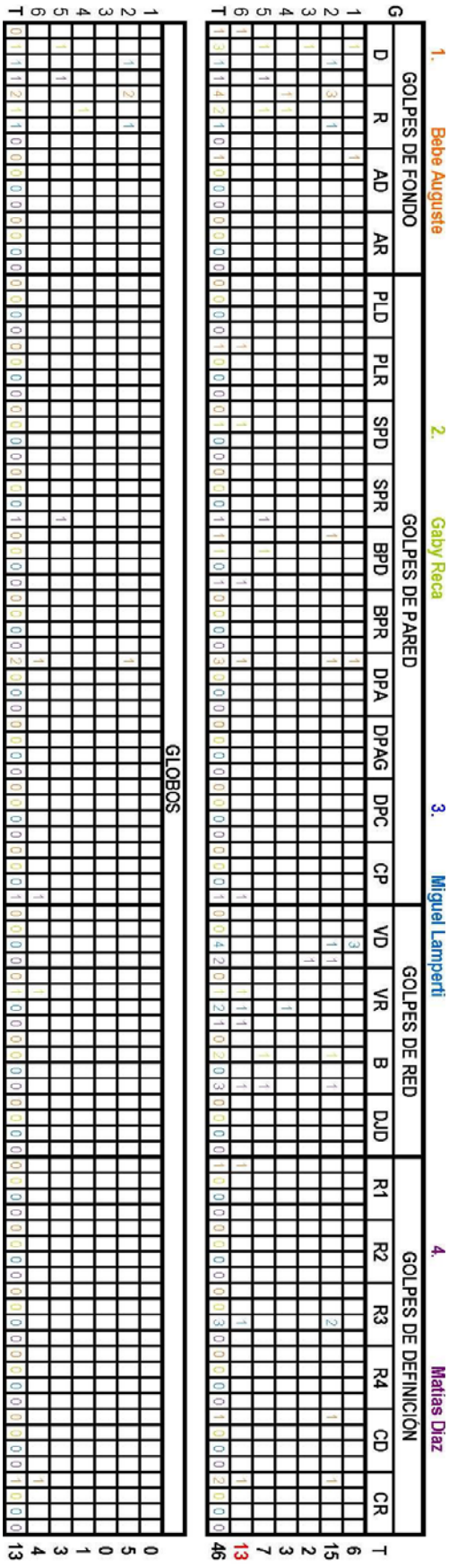


Figura A3. 10. Juego 1 del set 2

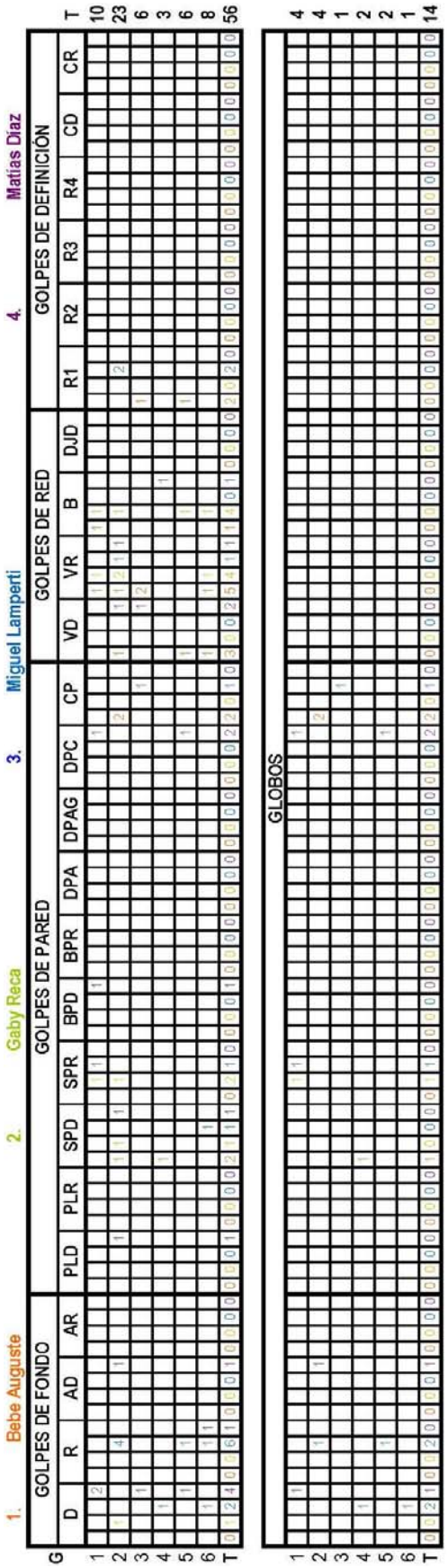


Figura A3. 11. Juego 2 del set 2

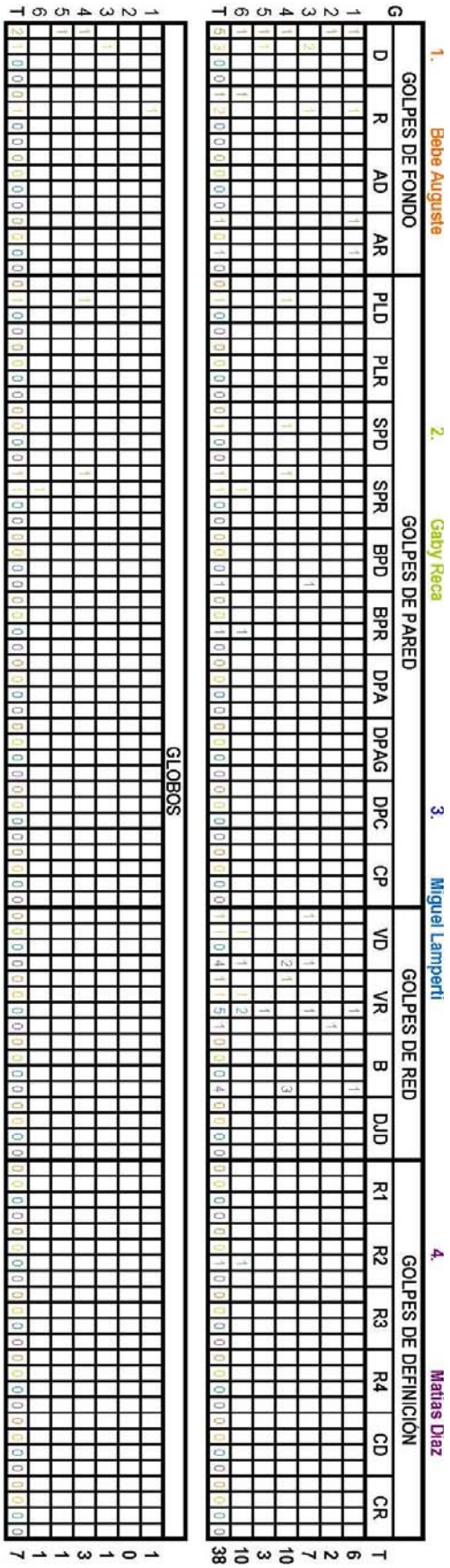


Figura A3. 12. Juego 3 del set 2

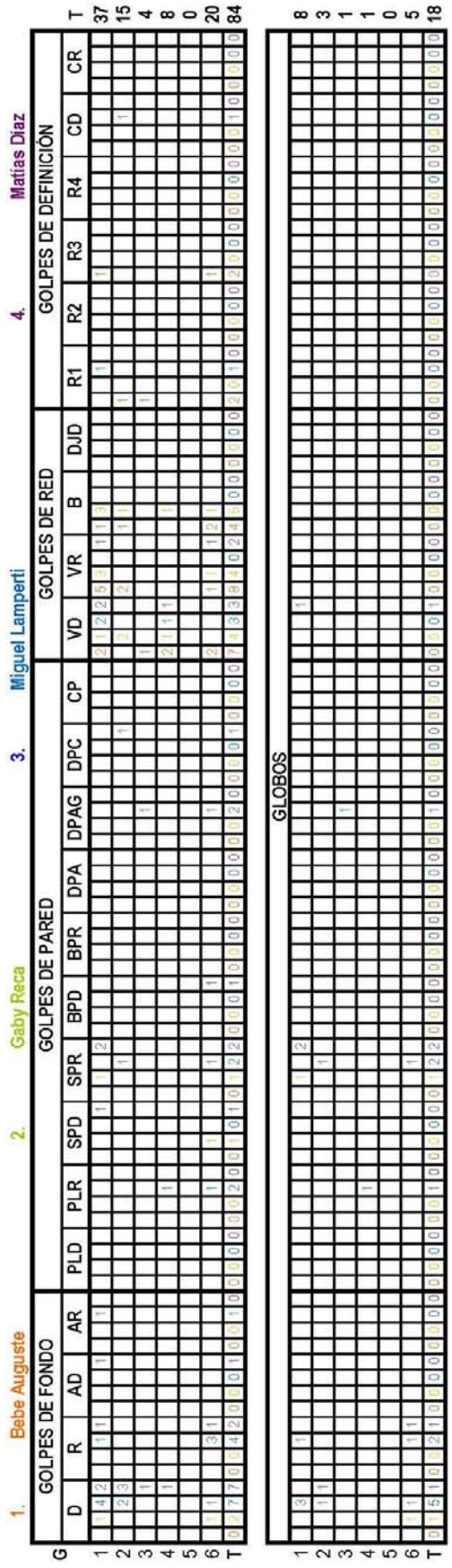


Figura A3. 13. Juego 4 del set 2

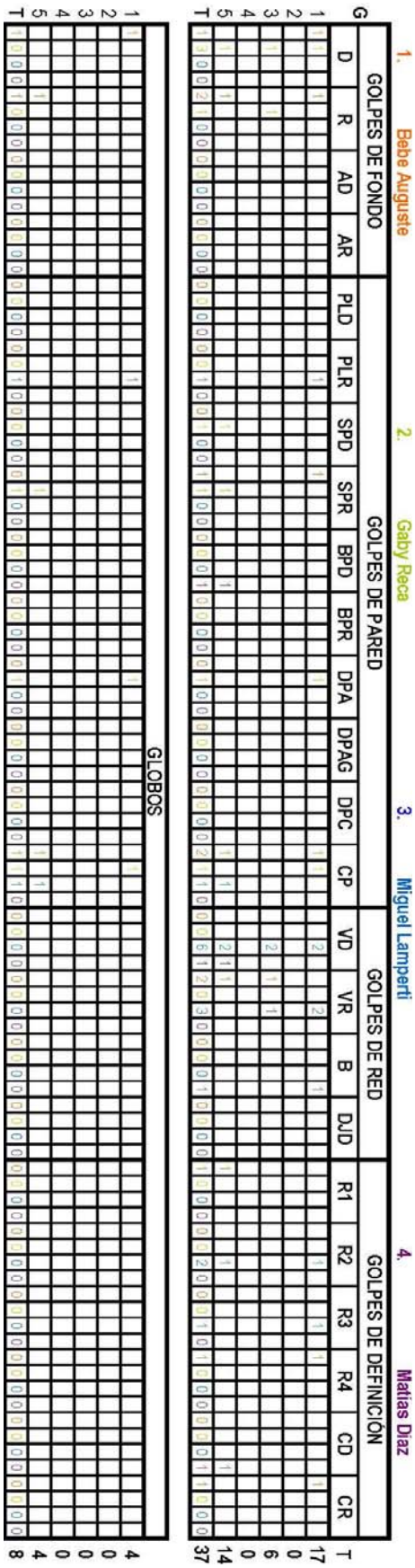


Figura A3. 14. Juego 5 del set 2

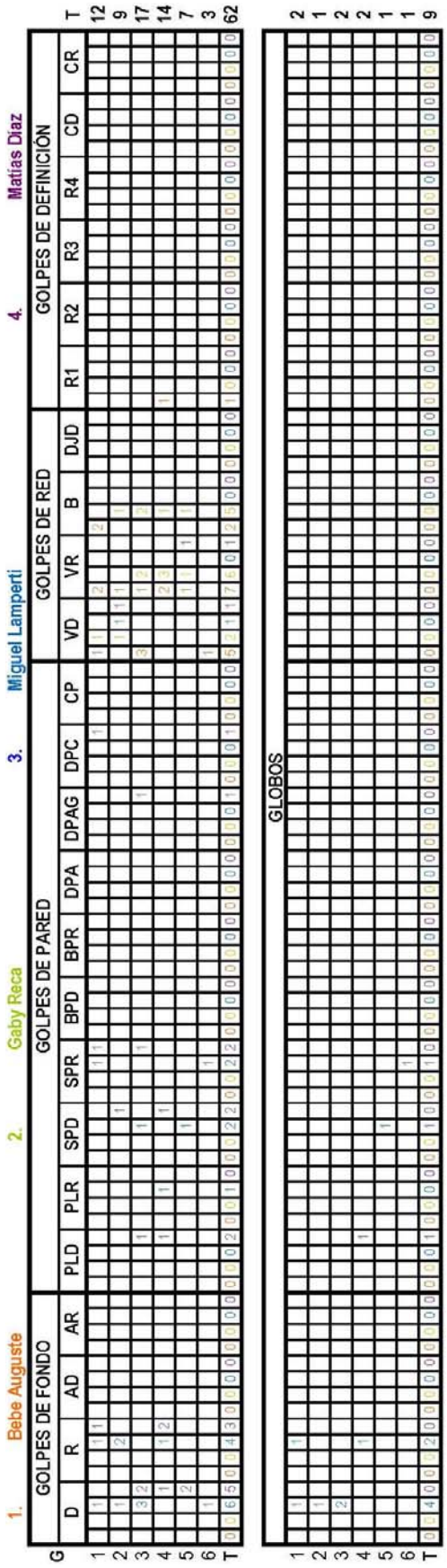


Figura A3. 15. Juego 6 del set 2

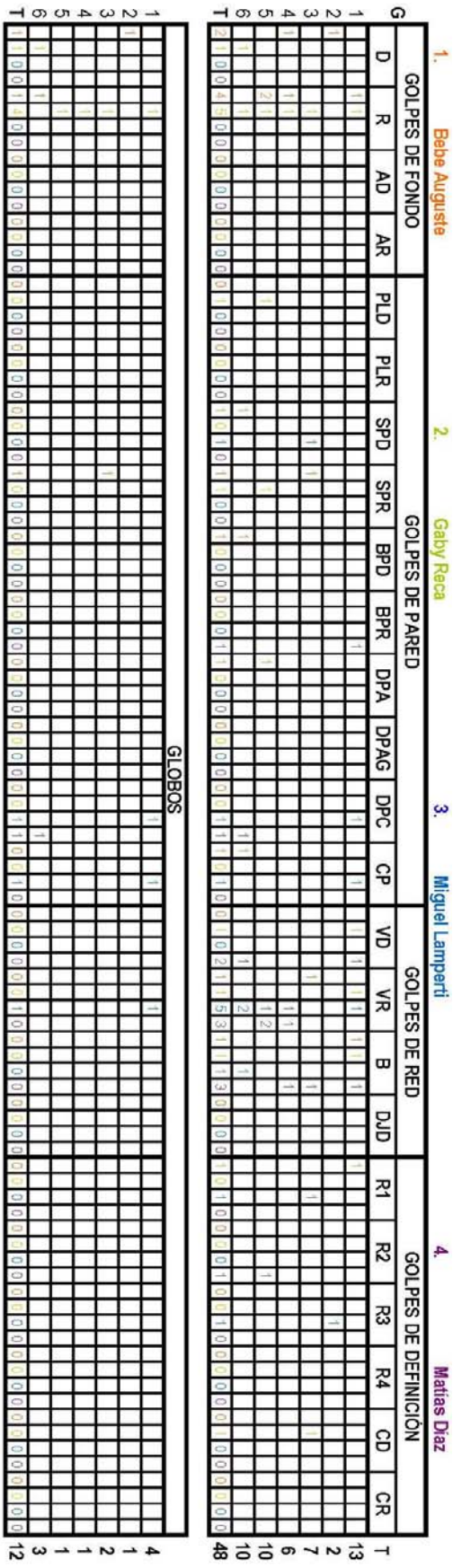


Figura A3. 16. Juego 7 del set 2

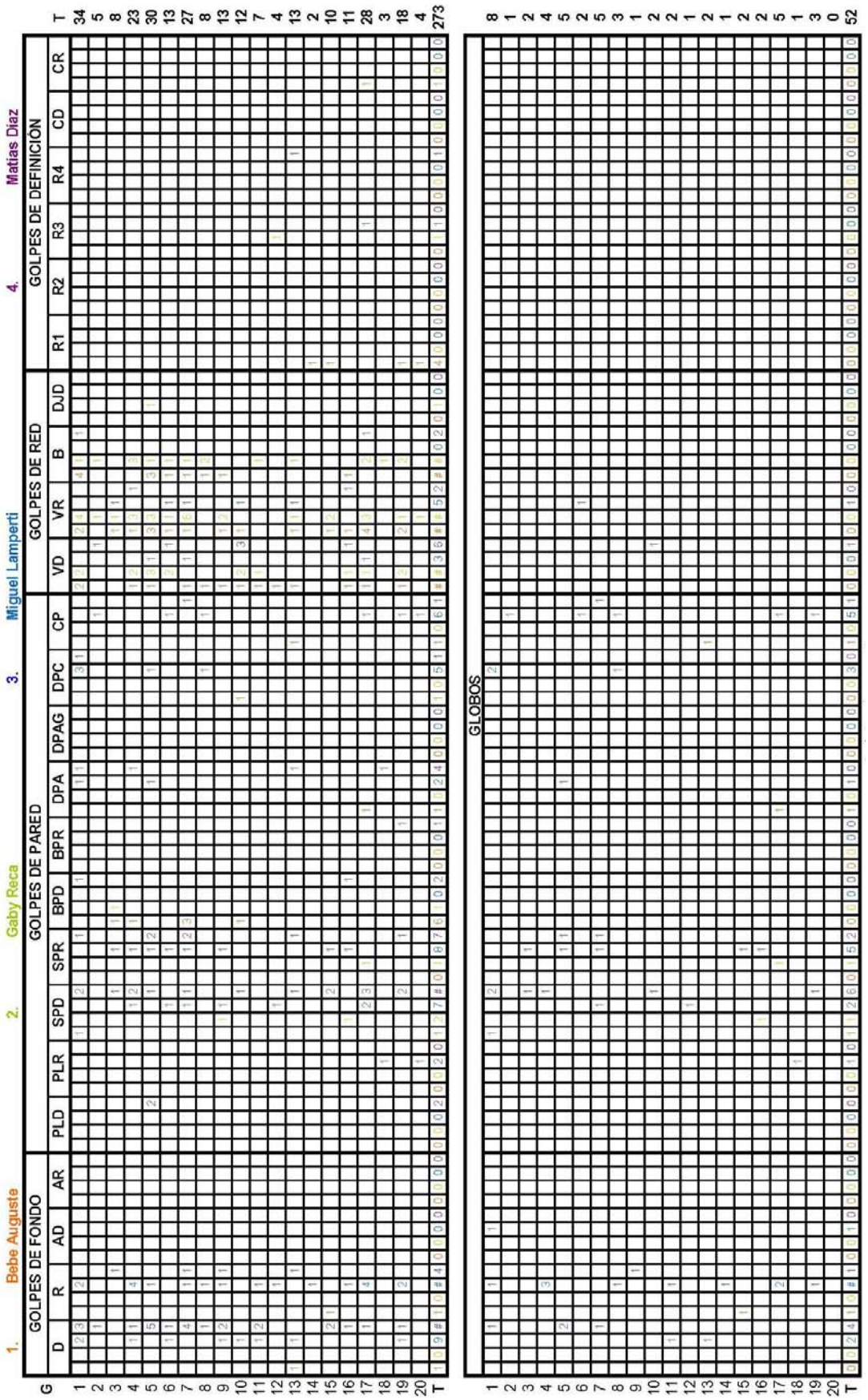


Figura A3. 17. Juego 8 del set 2

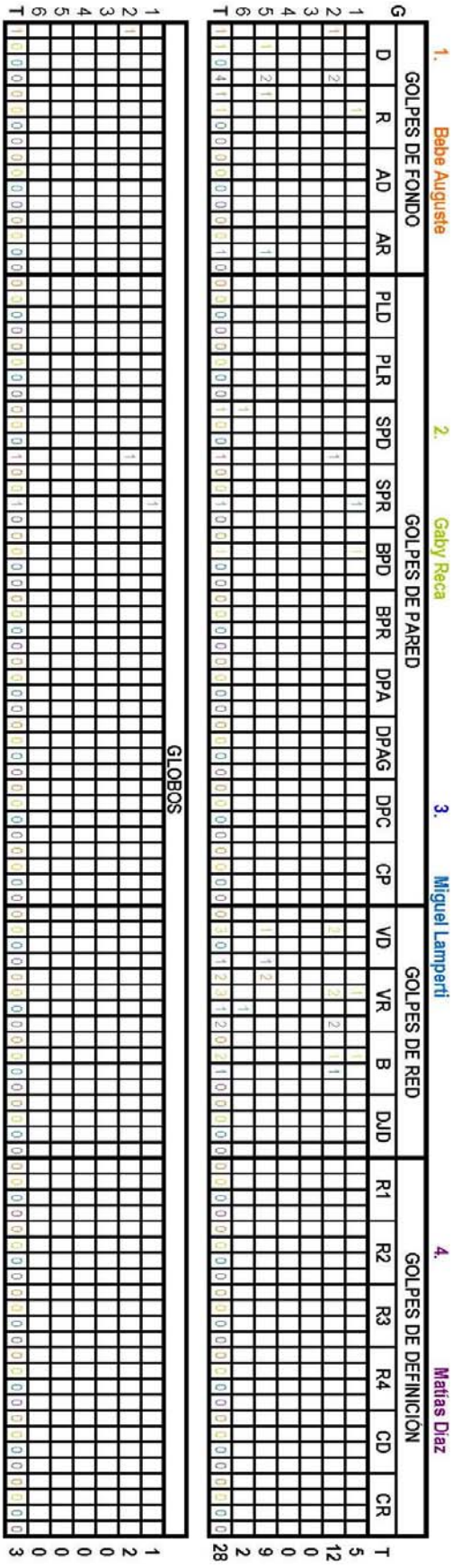


Figura A3. 18. Juego 9 del set 2

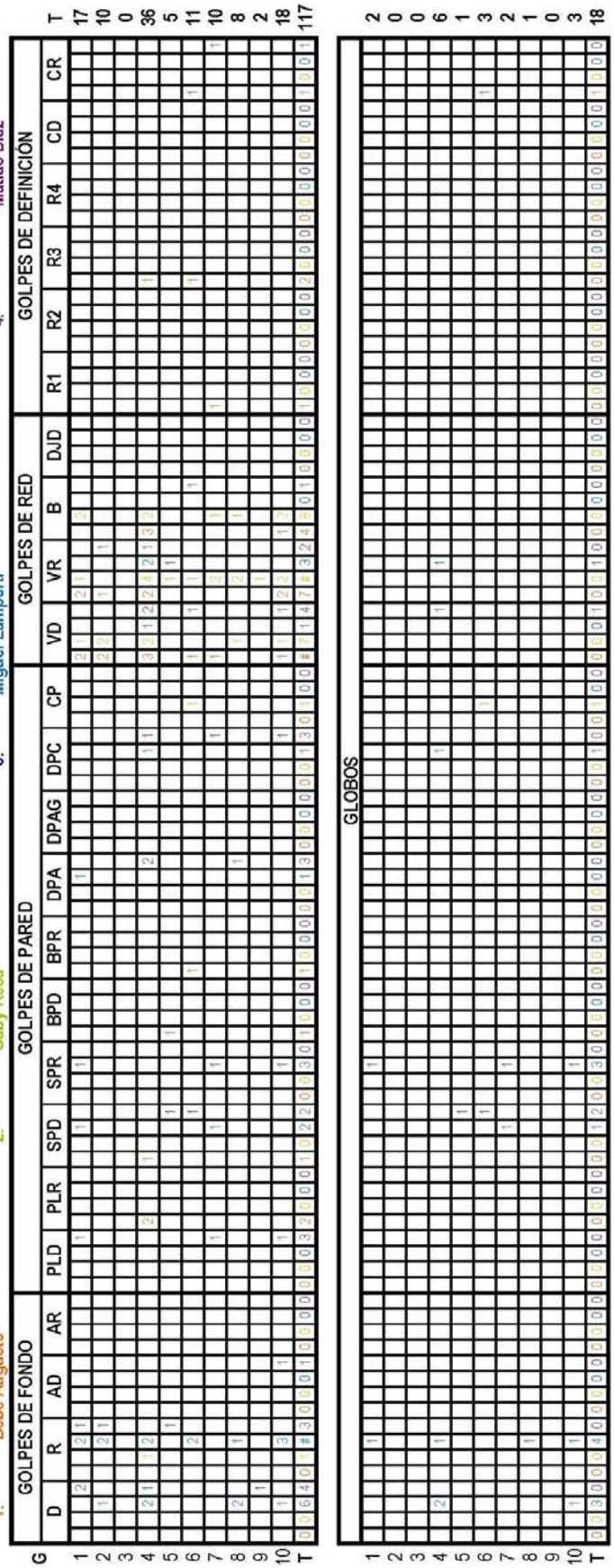


Figura A3. 19. Juego 10 del set 2

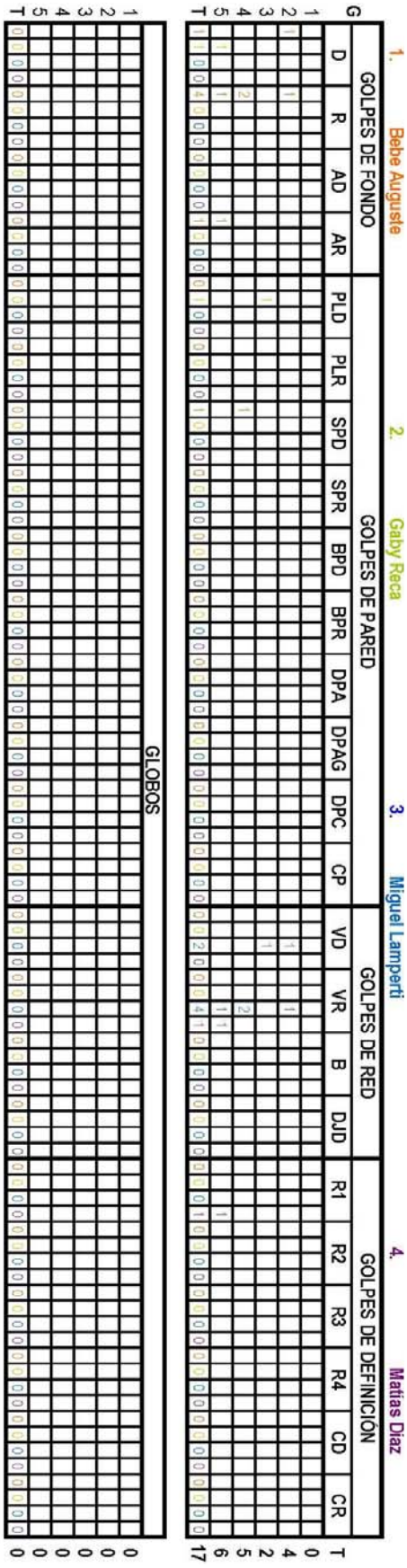


Figura A3. 20. Juego 1 del set 3

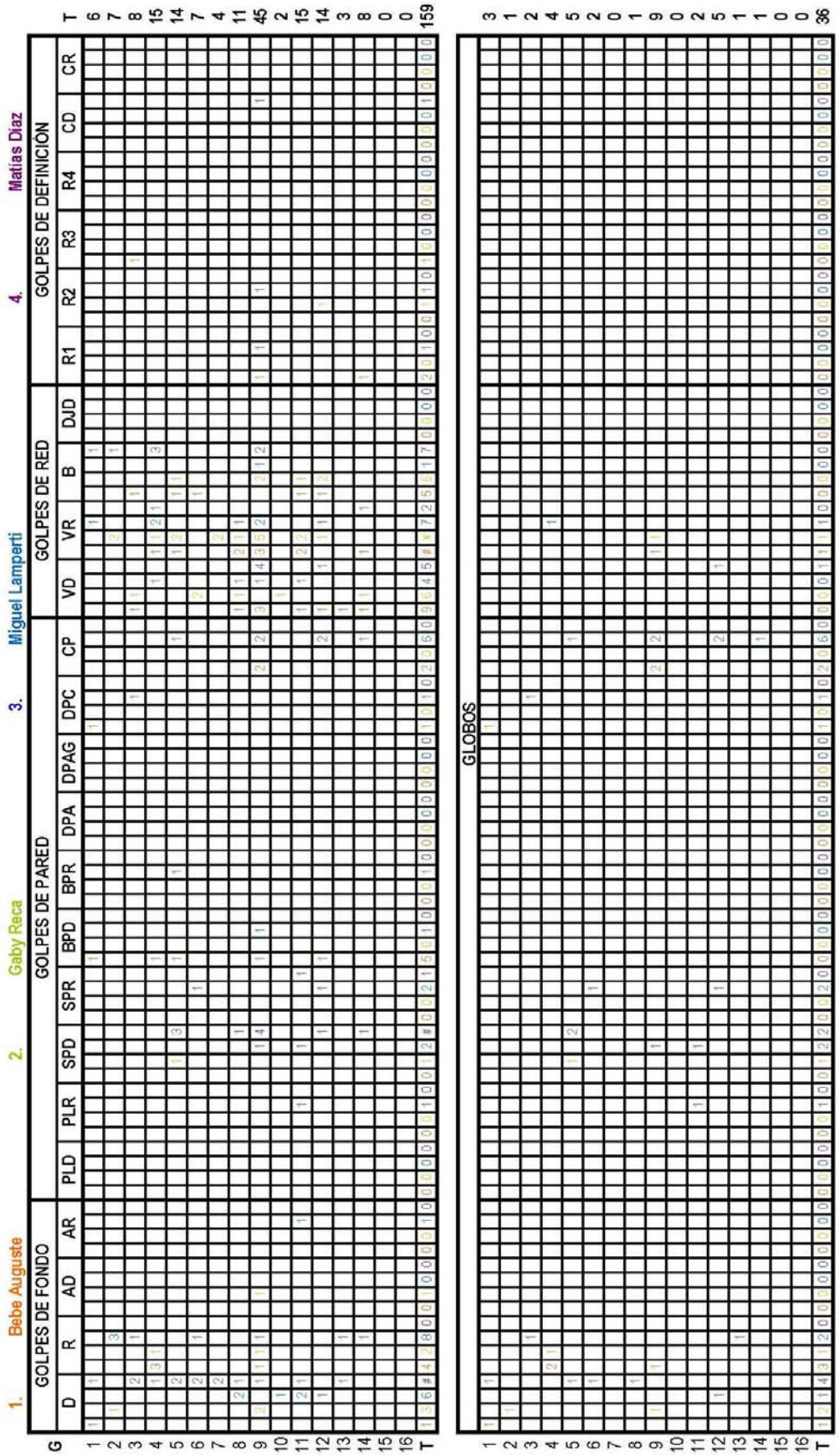


Figura A3. 21. Juego 2 del set 3

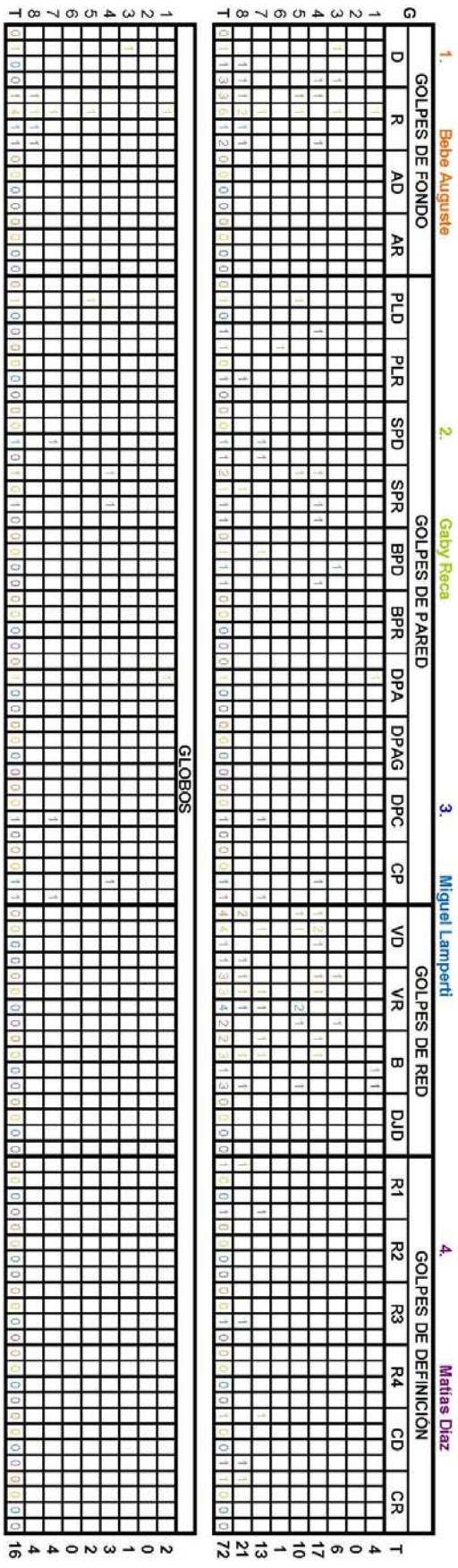


Figura A3. 22. Juego 3 del set 3

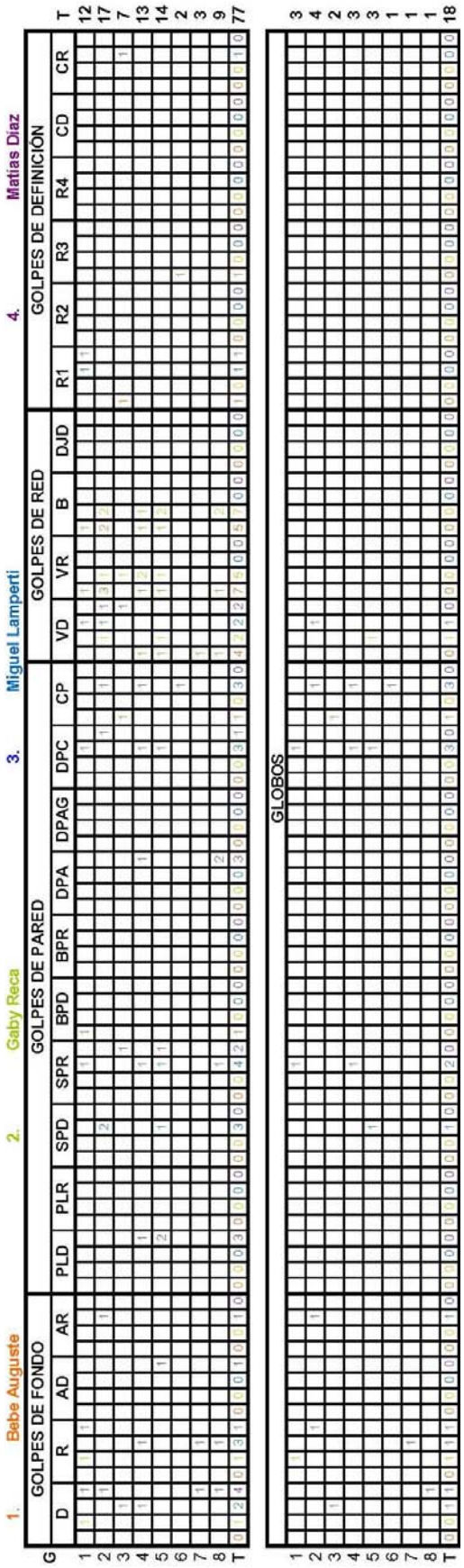


Figura A3. 23. Juego 4 del set 3

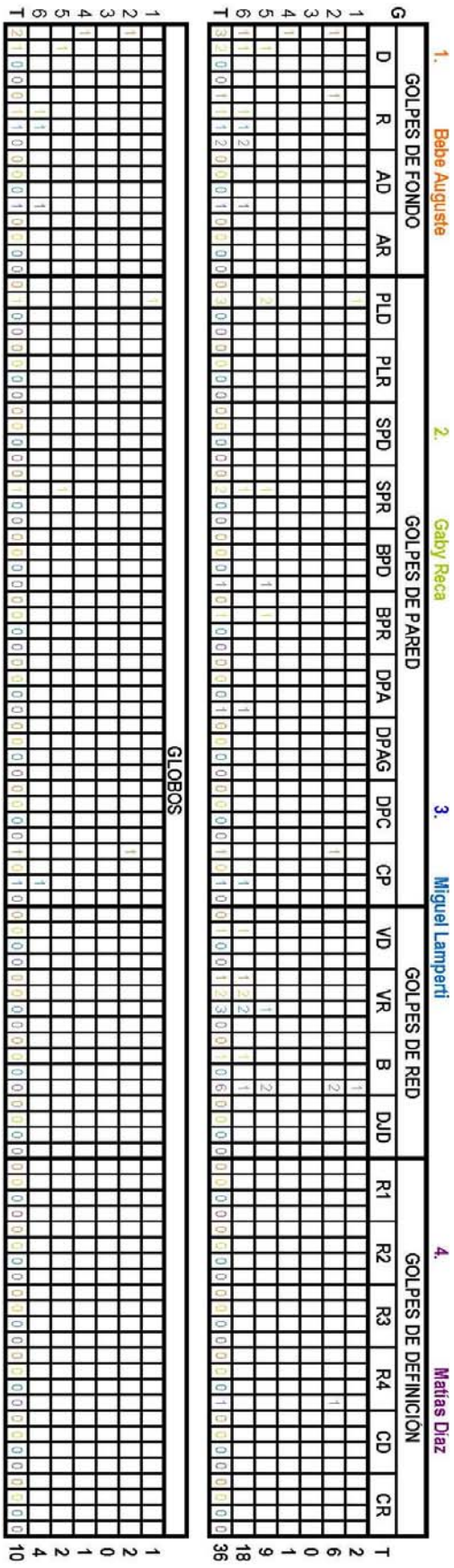


Figura A3. 24. Juego 5 del set 3

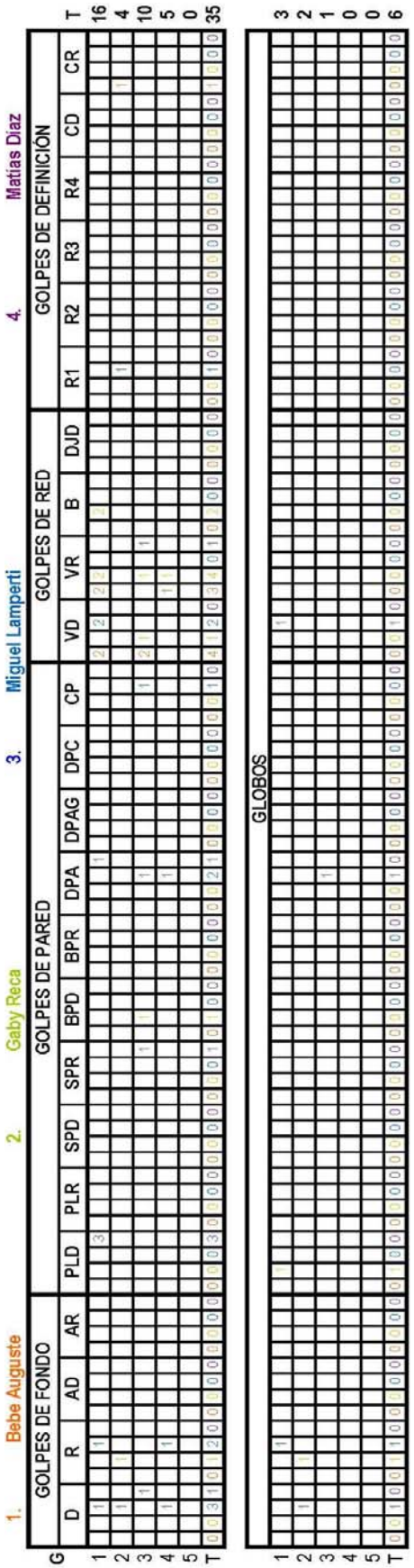


Figura A3. 25. Juego 6 del set 3

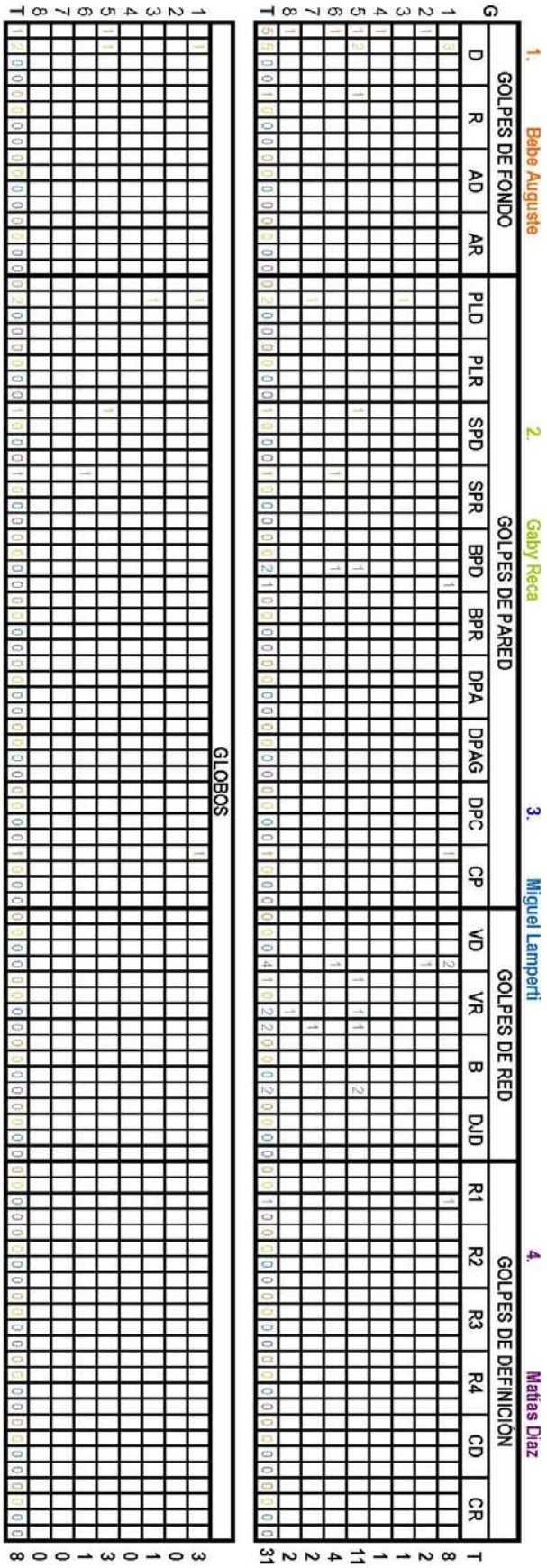


Figura A3. 26. Juego 7 del set 3

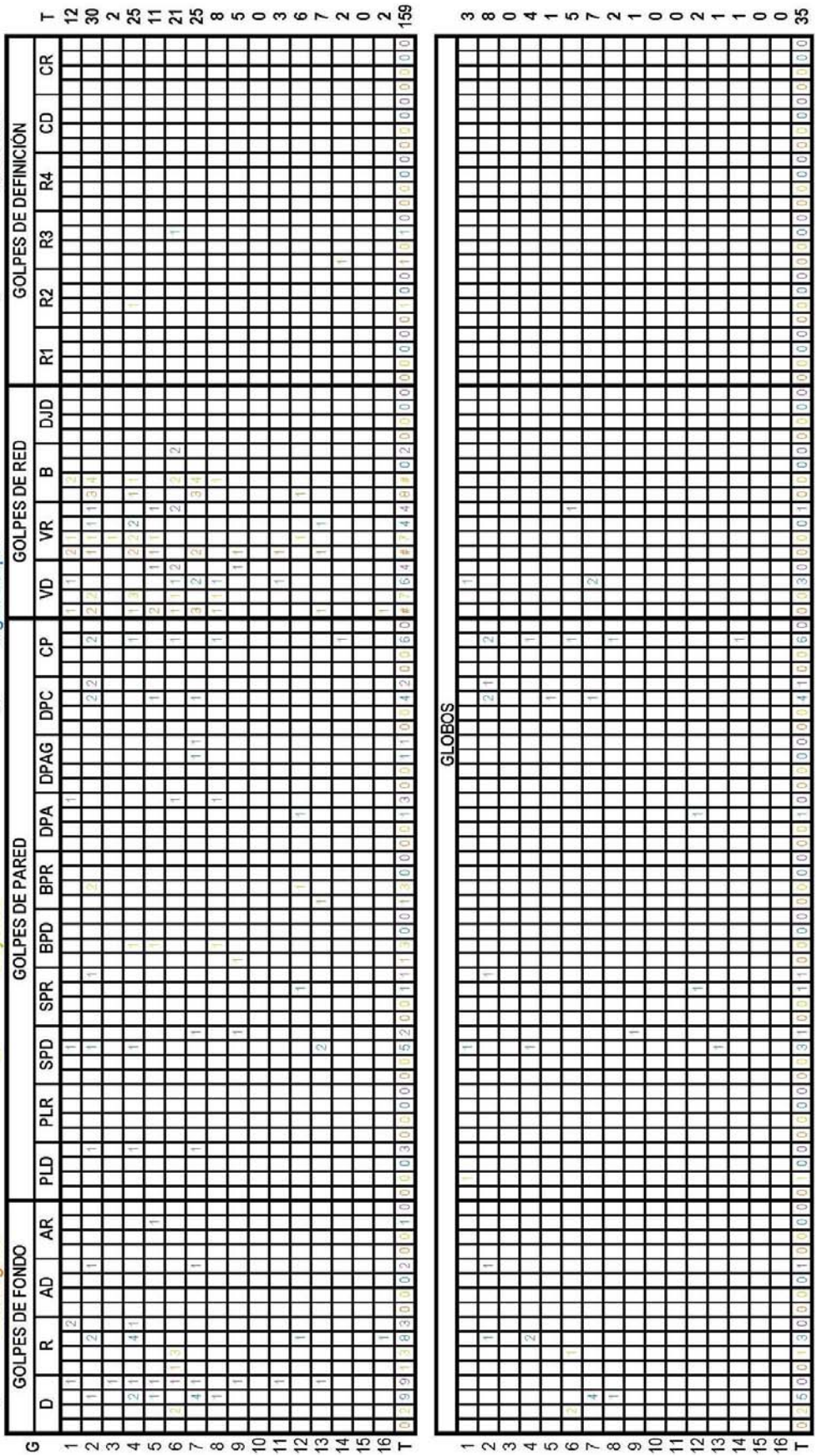


Figura A3. 27. Juego 8 del set 3

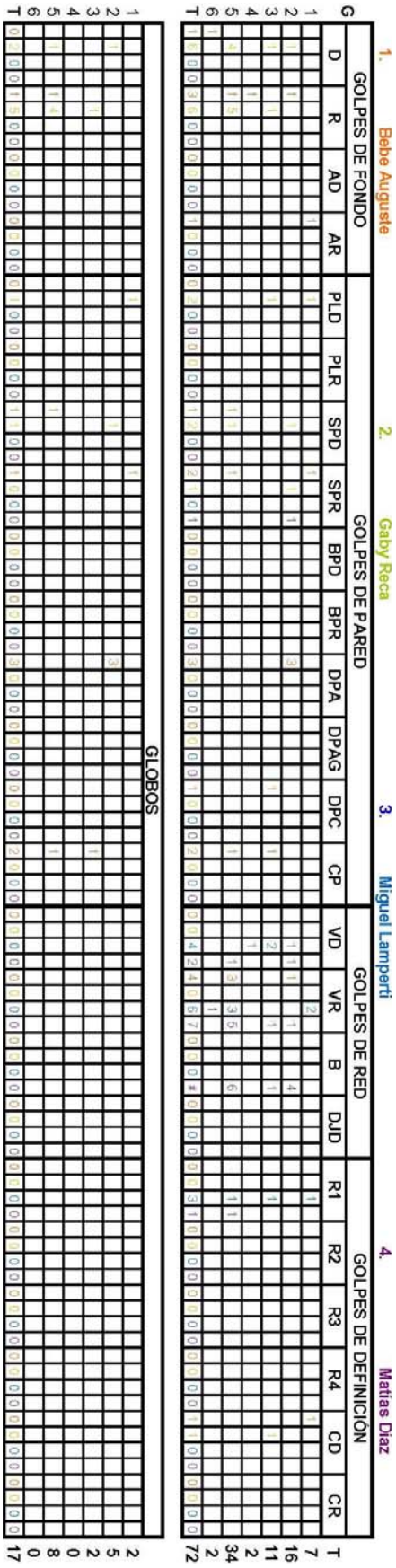


Figura A3. 28. Juego 9 del set 3

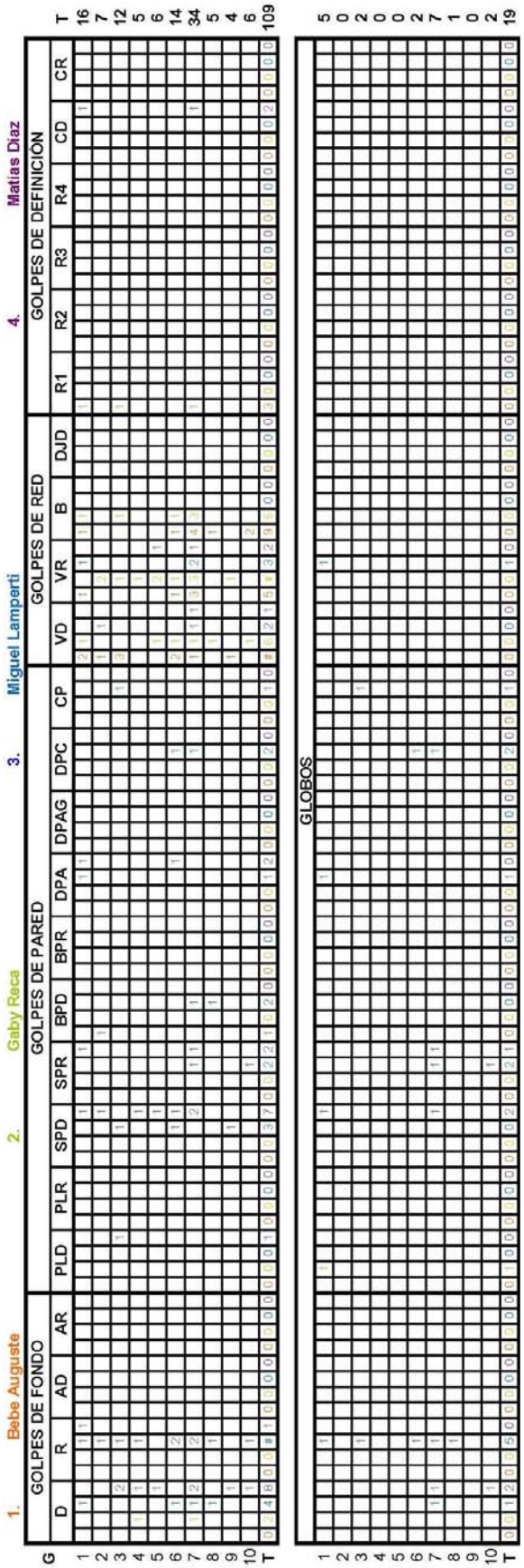


Figura A3. 29. Juego 10 del set 3

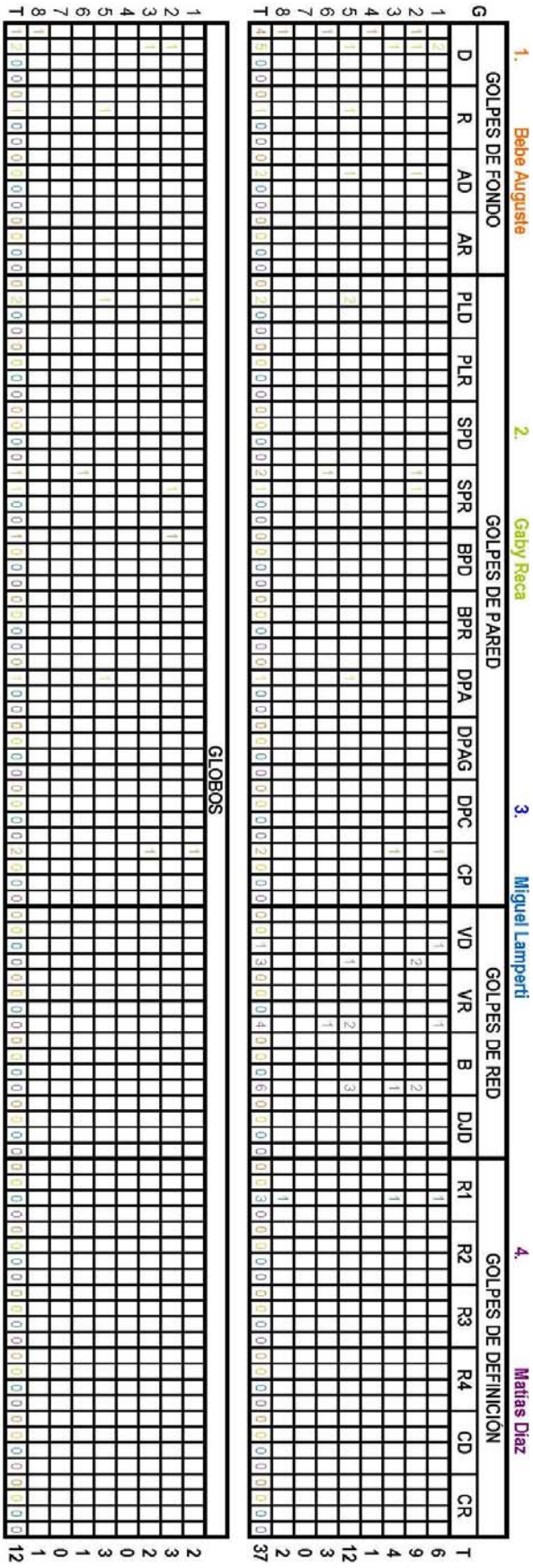


Figura A3. 30. Juego 11 del set 3

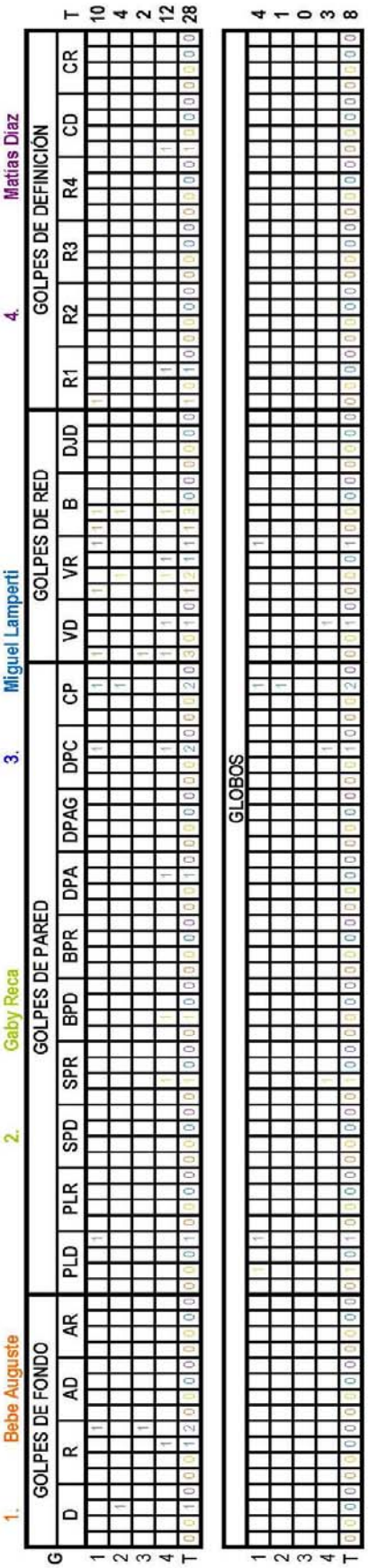


Figura A3. 31. Juego 12 del set 3

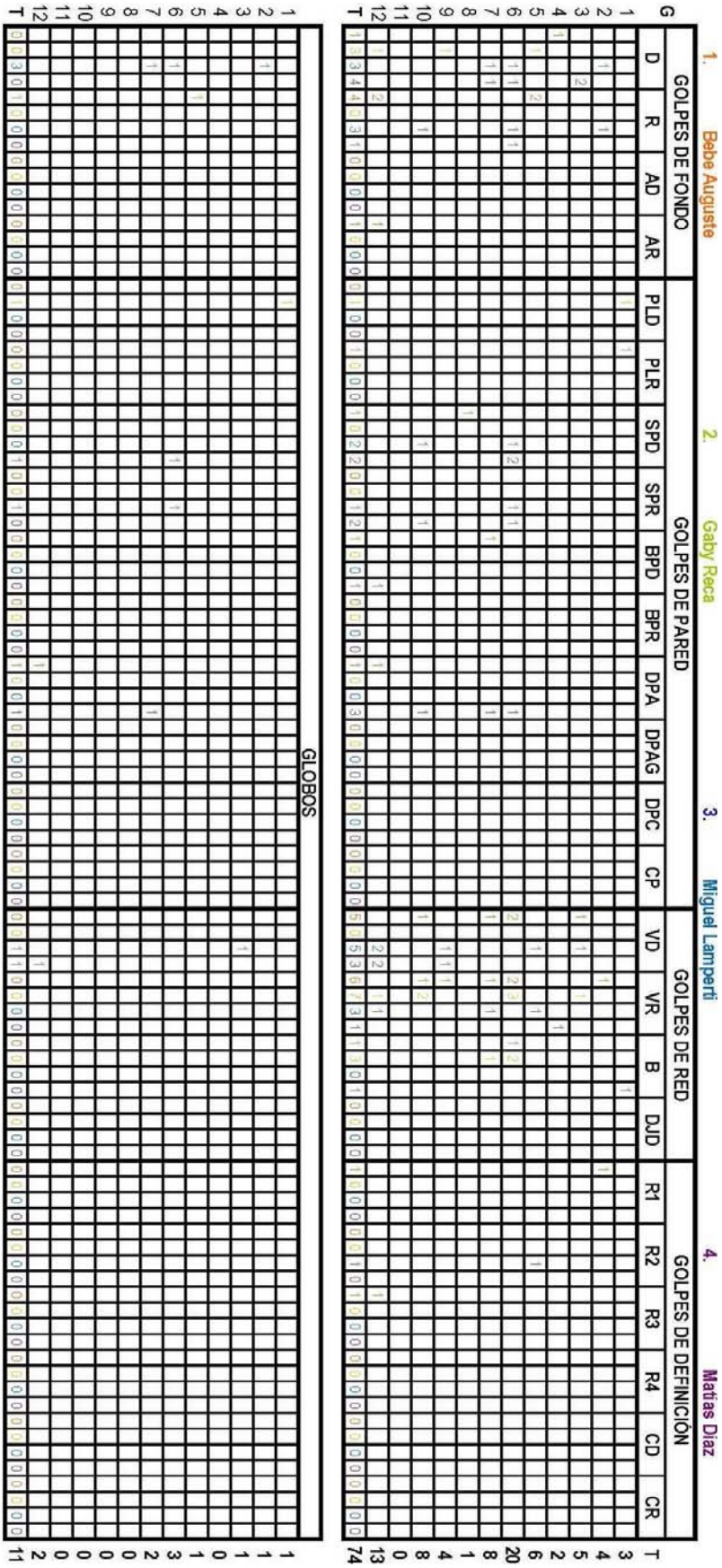


Figura A3. 32. Juego 13 del set 3

A3.1.3. FICHAS RESUMEN

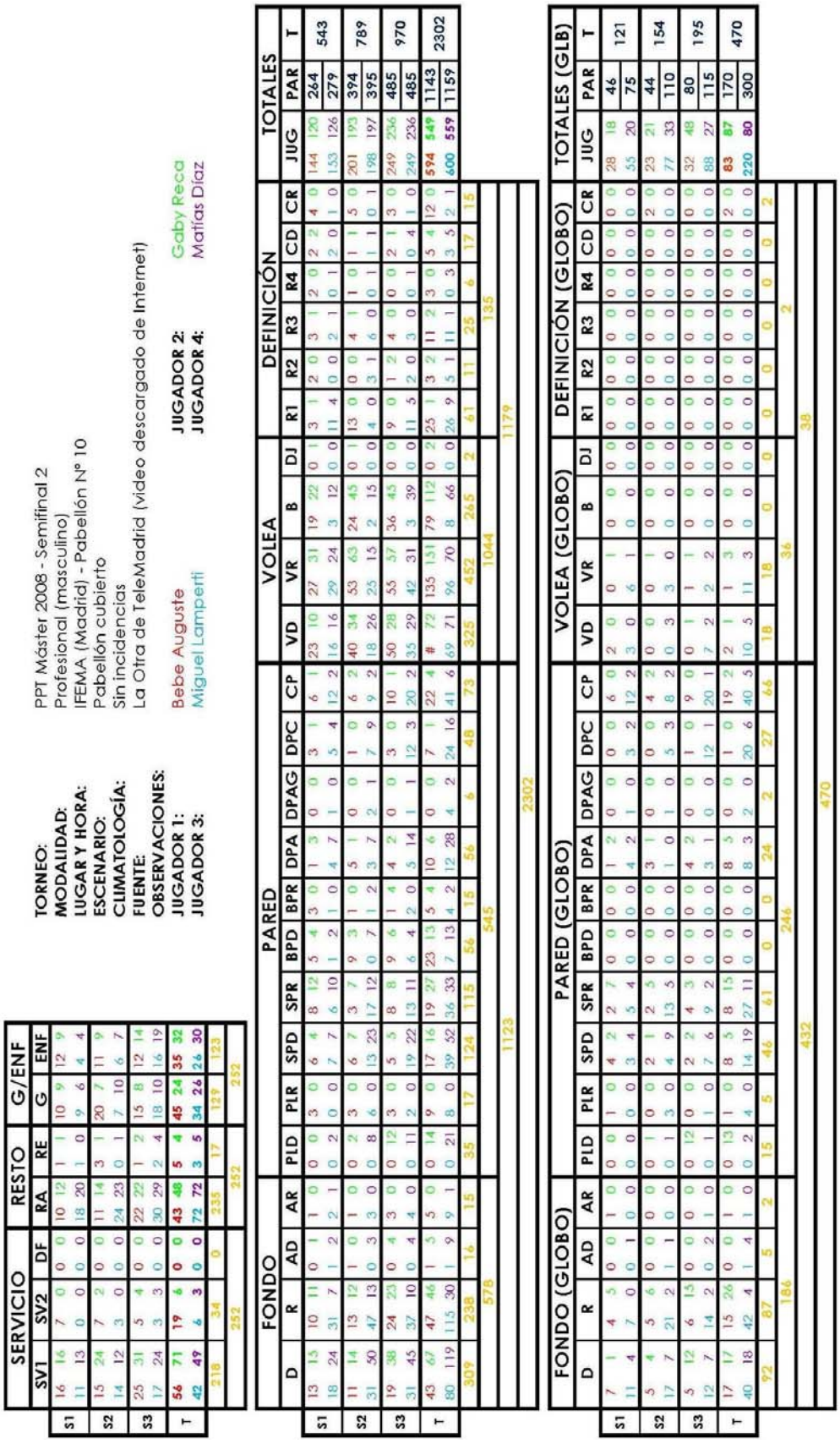
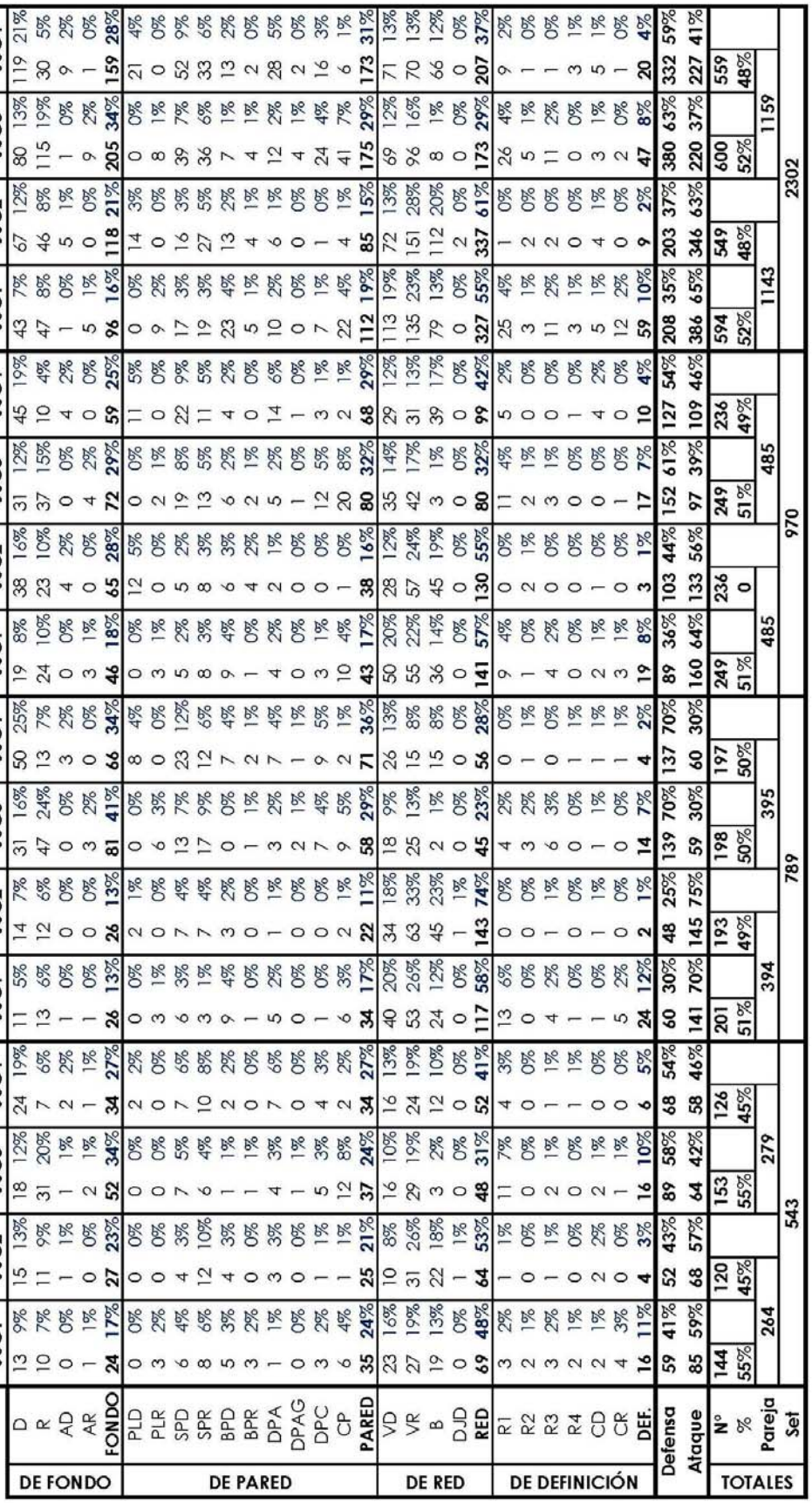


Figura A3. 33. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica

JUEGO	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_t	t_{cd}	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
1J1	03:09	04:21	07:30	12	00:16	7	5	0	12	0	100%	5	7	42%	115	9,6	30	26%	34	21	62%	33	27	55%
1J2	02:10	01:24	03:34	5	00:26	5	0	0	5	0	100%	1	4	20%	92	18,4	19	21%	25	23	52%	29	15	66%
1J3	01:08	01:09	02:17	6	00:11	6	0	0	6	0	100%	3	3	50%	41	6,8	8	20%	6	12	33%	14	9	61%
1J4	01:10	02:00	03:10	8	00:09	8	0	0	7	1	88%	6	2	75%	39	4,9	9	23%	12	8	60%	7	12	37%
1J5	01:22	01:39	03:01	6	00:14	5	1	0	6	0	100%	5	1	83%	50	8,3	11	22%	13	11	54%	13	13	50%
1J6	01:24	01:33	02:57	6	00:14	6	0	0	6	0	100%	3	3	50%	51	8,5	11	22%	13	14	48%	14	10	58%
1J7	01:40	02:04	03:44	10	00:10	10	0	0	9	1	90%	5	5	50%	58	5,8	13	22%	19	8	70%	20	11	65%
1J8	00:57	01:25	02:22	5	00:11	5	0	0	4	1	80%	4	1	80%	35	7,0	6	17%	8	9	47%	9	9	50%
1J9	01:30	01:16	02:46	5	00:18	4	1	0	5	0	100%	2	3	40%	62	12,4	14	23%	14	14	50%	14	20	41%
2J1	01:20	01:55	03:15	6	00:13	4	2	0	6	0	100%	2	4	33%	46	7,7	13	28%	15	10	60%	11	10	52%
2J2	01:30	01:48	03:18	6	00:15	4	2	0	6	0	100%	4	2	67%	56	9,3	14	25%	15	12	56%	14	15	48%
2J3	01:10	01:18	02:28	6	00:12	6	0	0	6	0	100%	2	4	33%	38	6,3	7	18%	10	10	50%	8	10	44%
2J4	01:55	01:45	03:40	6	00:19	5	1	0	5	1	83%	5	1	83%	84	14,0	18	21%	23	18	56%	23	20	53%
2J5	01:05	01:13	02:18	5	00:13	5	0	0	3	2	60%	2	3	40%	37	7,4	8	22%	11	8	58%	14	4	78%
2J6	01:25	01:28	02:53	6	00:14	5	1	0	6	0	100%	3	3	50%	62	10,3	9	15%	15	13	54%	16	18	47%
2J7	01:24	01:49	03:13	6	00:14	6	0	0	6	0	100%	3	3	50%	48	8,0	12	25%	14	12	54%	11	11	50%
2J8	07:13	05:42	12:55	20	00:22	19	1	0	20	0	100%	15	5	75%	273	13,7	0	0%	63	68	48%	68	74	48%
2J9	00:54	01:18	02:12	6	00:09	5	1	0	4	2	67%	3	3	50%	28	4,7	3	11%	5	11	31%	4	8	33%
2J10	02:35	04:07	06:42	10	00:16	6	4	0	10	0	100%	5	5	50%	117	11,7	18	15%	30	31	49%	29	27	52%
3J1	00:31	00:54	01:25	5	00:06	4	1	0	5	0	100%	2	3	40%	17	3,4	0	0%	7	2	78%	6	2	75%
3J2	04:03	03:26	07:29	16	00:15	15	1	0	14	2	88%	6	10	38%	159	9,9	36	23%	40	36	53%	43	40	52%
3J3	02:05	01:37	03:42	8	00:16	7	1	0	7	1	88%	0	8	0%	72	9,0	16	22%	18	21	46%	15	18	45%
3J4	02:03	02:30	04:33	8	00:15	6	2	0	8	0	100%	4	4	50%	77	9,6	18	23%	20	16	56%	23	18	56%
3J5	01:10	00:45	01:55	6	00:12	6	0	0	5	1	83%	1	5	17%	36	6,0	10	28%	6	13	32%	5	12	29%
3J6	00:58	01:12	02:10	5	00:12	4	1	0	4	1	80%	3	2	60%	35	7,0	6	17%	8	9	47%	11	7	61%
3J7	02:10	01:42	03:52	8	00:16	8	0	0	8	0	100%	4	4	50%	31	3,9	8	26%	10	7	59%	5	9	36%
3J8	03:50	05:39	09:29	16	00:14	14	2	0	14	2	88%	10	6	63%	159	9,9	35	22%	36	40	47%	47	36	57%
3J9	01:42	02:08	03:50	6	00:17	4	2	0	6	0	100%	5	1	83%	72	12,0	17	24%	19	18	51%	13	22	37%
3J10	02:51	02:51	05:42	10	00:17	8	2	0	10	0	100%	5	5	50%	109	10,9	19	17%	28	25	53%	30	26	54%
3J11	01:18	02:34	03:52	8	00:10	6	2	0	7	1	88%	3	5	38%	37	4,6	12	32%	8	12	40%	4	13	24%
3J12	00:52	00:34	01:26	4	00:13	4	0	0	4	0	100%	2	2	50%	92	23,0	8	9%	25	23	52%	29	15	66%
3J13	02:05	04:04	06:09	12	00:10	11	1	0	11	1	92%	6	6	50%	74	6,2	11	15%	24	14	63%	18	18	50%

SET	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_t	t_{cd}	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
S1	0:14:30	0:16:51	0:31:21	63	00:14	56	7	0	60	3	95%	34	29	54%	543	8,6	121	22%	144	120	55%	153	126	55%
S2	0:20:31	0:22:23	0:42:54	77	00:16	65	12	0	72	5	94%	44	33	57%	789	10,2	102	13%	201	193	51%	198	197	50%
S3	0:25:38	0:29:56	0:55:34	112	00:14	97	15	0	103	9	92%	51	61	46%	970	8,7	196	20%	249	236	51%	249	236	51%
TOTAL	1:00:39	1:09:10	2:09:49	252	00:14	218	34	0	235	17	93%	129	123	51%	2.302	9,1	419	18%	594	549	52%	600	559	52%

Figura A3. 34. Tiempos e intercambios medios por set y partido



		SET 1 (Impactos y porcentaje)						SET 2 (Impactos y porcentaje)						SET 3 (Impactos y porcentaje)						GLOBAL (Impactos y porcentaje)					
		JUG1		JUG2		JUG3	JUG4	JUG1		JUG2		JUG3	JUG4	JUG1		JUG2		JUG3	JUG4	JUG1		JUG2		JUG3	JUG4
DE FONDO	D	13	9%	15	13%	18 12%	24 19%	11	5%	14	7%	31 16%	50 25%	19	8%	38	16%	31 12%	45 19%	43	7%	67	12%	80 13%	119 21%
	R	10	7%	11	9%	31 20%	7 6%	13	6%	12	6%	47 24%	13 7%	24	10%	23	10%	37 15%	10 4%	47	8%	46	8%	115 19%	30 5%
	AD	0	0%	1	1%	1 1%	2 2%	1	0%	0	0%	0 0%	3 2%	0	0%	4	2%	0 0%	4 2%	1	0%	5	1%	1 0%	9 2%
	AR	1	1%	0	0%	2 1%	1 1%	1	0%	0	0%	3 2%	0 0%	3	1%	0	0%	4 2%	0 0%	5	1%	0	0%	9 2%	1 0%
	FONDO	**24**	**17%**	**27**	**23%**	**52 34%**	**34 27%**	**26**	**13%**	**26**	**13%**	**81 41%**	**66 34%**	**46**	**18%**	**65**	**28%**	**72 29%**	**59 25%**	**96**	**16%**	**118**	**21%**	**205 34%**	**159 28%**
DE PARED	PLD	0	0%	0	0%	0 0%	2 2%	0	0%	2	1%	0 0%	8 4%	0	0%	12	5%	0 0%	11 5%	0	0%	14	3%	0 0%	21 4%
	PLR	3	2%	0	0%	0 0%	0 0%	3	1%	0	0%	6 3%	0 0%	3	1%	0	0%	2 1%	0 0%	9	2%	0	0%	8 1%	0 0%
	SPD	6	4%	4	3%	7 5%	7 6%	6	3%	7	4%	13 7%	23 12%	5	2%	5	2%	19 8%	22 9%	17	3%	16	3%	39 7%	52 9%
	SPR	8	6%	12	10%	6 4%	10 8%	3	1%	7	4%	17 9%	12 6%	8	3%	8	3%	13 5%	11 5%	19	3%	27	5%	36 6%	33 6%
	BPD	5	3%	4	3%	1 1%	2 2%	9	4%	3	2%	0 0%	7 4%	9	4%	6	3%	6 2%	4 2%	23	4%	13	2%	7 1%	13 2%
	BPR	3	2%	0	0%	1 1%	0 0%	1	0%	0	0%	1 1%	2 1%	1	0%	4	2%	2 1%	0 0%	5	1%	4	1%	4 1%	2 0%
	DPA	1	1%	3	3%	4 3%	7 6%	5	2%	1	1%	3 2%	7 4%	4	2%	2	1%	5 2%	14 6%	10	2%	6	1%	12 2%	28 5%
	DPAG	0	0%	0	0%	1 1%	0 0%	0	0%	0	0%	2 1%	1 1%	0	0%	0	0%	1 0%	1 0%	0	0%	0	0%	4 1%	2 0%
	DPC	3	2%	1	1%	5 3%	4 3%	1	0%	0	0%	7 4%	9 5%	3	1%	0	0%	12 5%	3 1%	7	1%	1	0%	24 4%	16 3%
	CP	6	4%	1	1%	12 8%	2 2%	6	3%	2	1%	9 5%	2 1%	10	4%	1	0%	20 8%	2 1%	22	4%	4	1%	41 7%	6 1%
	PARED	**35**	**24%**	**25**	**21%**	**37 24%**	**34 27%**	**34**	**17%**	**22**	**11%**	**58 29%**	**71 36%**	**43**	**17%**	**38**	**16%**	**80 32%**	**68 29%**	**112**	**19%**	**85**	**15%**	**175 29%**	**173 31%**
DE RED	VD	23	16%	10	8%	16 10%	16 13%	40	20%	34	18%	18 9%	26 13%	50	20%	28	12%	35 14%	29 12%	113	19%	72	13%	69 12%	71 13%
	VR	27	19%	31	26%	29 19%	24 19%	53	26%	63	33%	25 13%	15 8%	55	22%	57	24%	42 17%	31 13%	135	23%	151	28%	96 16%	70 13%
	B	19	13%	22	18%	3 2%	12 10%	24	12%	45	23%	2 1%	15 8%	36	14%	45	19%	3 1%	39 17%	79	13%	112	20%	8 1%	66 12%
	DJD	0	0%	1	1%	0 0%	0 0%	0	0%	1	1%	0 0%	0 0%	0	0%	0	0%	0 0%	0 0%	0	0%	2	0%	0 0%	0 0%
	RED	**69**	**48%**	**64**	**53%**	**48 31%**	**52 41%**	**117**	**58%**	**143**	**74%**	**45 23%**	**56 28%**	**141**	**57%**	**130**	**55%**	**80 32%**	**99 42%**	**327**	**55%**	**337**	**61%**	**173 29%**	**207 37%**
DE DEFINICIÓN	R1	3	2%	1	1%	11 7%	4 3%	13	6%	0	0%	4 2%	0 0%	9	4%	0	0%	11 4%	5 2%	25	4%	1	0%	26 4%	9 2%
	R2	2	1%	0	0%	0 0%	0 0%	0	0%	0	0%	3 2%	1 1%	1	0%	2	1%	2 1%	0 0%	3	1%	2	0%	5 1%	1 0%
	R3	3	2%	1	1%	2 1%	1 1%	4	2%	1	1%	6 3%	0 0%	4	2%	0	0%	3 1%	0 0%	11	2%	2	0%	11 2%	1 0%
	R4	2	1%	0	0%	0 0%	1 1%	1	0%	0	0%	0 0%	1 1%	0	0%	0	0%	0 0%	1 0%	3	1%	0	0%	0 0%	3 1%
	CD	2	1%	2	2%	2 1%	0 0%	1	0%	1	1%	1 1%	1 1%	2	1%	1	0%	0 0%	4 2%	5	1%	4	1%	3 1%	5 1%
	CR	4	3%	0	0%	1 1%	0 0%	5	2%	0	0%	0 0%	1 1%	3	1%	0	0%	1 0%	0 0%	12	2%	0	0%	2 0%	1 0%
	DEF.	**16**	**11%**	**4**	**3%**	**16 10%**	**6 5%**	**24**	**12%**	**2**	**1%**	**14 7%**	**4 2%**	**19**	**8%**	**3**	**1%**	**17 7%**	**10 4%**	**59**	**10%**	**9**	**2%**	**47 8%**	**20 4%**
Defensa		**59**	**41%**	**52**	**43%**	**89 58%**	**68 54%**	**60**	**30%**	**48**	**25%**	**139 70%**	**137 70%**	**89**	**36%**	**103**	**44%**	**152 61%**	**127 54%**	**208**	**35%**	**203**	**37%**	**380 63%**	**332 59%**
Ataque		**85**	**59%**	**68**	**57%**	**64 42%**	**58 46%**	**141**	**70%**	**145**	**75%**	**59 30%**	**60 30%**	**160**	**64%**	**133**	**56%**	**97 39%**	**109 46%**	**386**	**65%**	**346**	**63%**	**220 37%**	**227 41%**
TOTALES	Nº	**144**		**120**		**153**	**126**	**201**		**193**		**198**	**197**	**249**		**236**		**249**	**236**	**594**		**549**		**600**	**559**
	%	**55%**		**45%**		**55%**	**45%**	**51%**		**49%**		**50%**	**50%**	**51%**		**0**		**51%**	**49%**	**52%**		**48%**		**52%**	**48%**
	Pareja	**264**				**279**		**394**				**395**		**485**				**485**		**1143**				**1159**	
	Set	**543**						**789**						**970**						**2302**					

Figura A3. 35. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido

	PAREJA1						PAREJA2						GLOBAL		
	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	P	W	B
1J1	7	5			3	3			12	0	2	4	12	1	0
1J2			5	0	0	3	5	0			1	1	5	2	0
1J3	6	0			2	3			6	0	1	0	6	2	1
1J4			7	1	3	2	8	0			3	0	8	2	0
1J5	5	1			3	0			6	0	2	1	6	1	0
1J6			6	0	2	3	6	0			1	0	6	2	0
1J7	10	0			4	3			9	1	1	2	10	1	0
1J8			4	1	1	1	5	0			3	0	5	2	0
1J9	4	1			1	3			5	0	1	0	5	2	1
S1	**32**	**7**	**22**	**2**	**19**	**21**	**24**	**0**	**38**	**1**	**15**	**8**	**63**	**2**	**2**
2J1			6	0	2	2	4	2			0	2	6	1	1
2J2	4	2			3	1			6	0	1	1	6	1	0
2J3			6	0	0	2	6	0			2	2	6	2	0
2J4	5	1			3	0			5	1	2	1	6	1	0
2J5			3	2	1	3	5	0			1	0	5	2	0
2J6	5	1			2	3			6	0	1	0	6	2	1
2J7			6	0	2	1	6	0			1	2	6	1	1
2J8	19	1			9	3			20	0	6	2	20	1	0
2J9			4	2	2	3	5	1			1	0	6	2	0
2J10	6	4			3	2			10	0	2	3	10	1	0
S2	**39**	**9**	**25**	**4**	**27**	**20**	**26**	**3**	**47**	**1**	**17**	**13**	**77**	**1**	**3**
3J1			5	0	0	2	4	1			2	1	5	2	0
3J2	15	1			4	5			14	2	2	5	16	1	0
3J3			7	1	0	3	7	1			0	5	8	1	1
3J4	6	2			1	2			8	0	3	2	8	1	1
3J5			5	1	1	4	6	0			0	1	6	2	0
3J6	4	1			3	1			4	1	0	1	5	1	0
3J7			8	0	0	1	8	0			4	3	8	2	0
3J8	14	2			5	2			14	2	5	4	16	1	0
3J9			6	0	1	0	4	2			4	1	6	2	0
3J10	8	2			3	2			10	0	2	3	10	1	0
3J11			7	1	0	2	6	2			3	3	8	2	0
3J12	4	0			2	0			4	0	0	2	4	1	0
3J13			11	1	3	2	11	1			3	4	12	1	0
S3	**51**	**8**	**49**	**4**	**23**	**26**	**46**	**7**	**54**	**5**	**28**	**35**	**112**	**1**	**2**

LEYENDA

SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
P	Puntos disputados
W	Pareja ganadora (1 u 2)
B	Ruptura/break (0: no, 1: si)

Figura A3. 36. Comparativa por parejas

G	TANTEO		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO							TIEMPOS				
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	E	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_o	t_1	t_i	t_d
1	0	1	1			1		1					1	B	0:00:32	0:00:43	0:00:11	
2	1	0	1			1		1			1			D	0:00:51	0:01:15	0:00:24	0:00:08
3	0	1		1		1			1					CP	0:01:51	0:02:04	0:00:13	0:00:36
4	1	0	1			1		1			1			SPR	0:02:18	0:02:34	0:00:16	0:00:14
5	0	1	1			1			1			1		SPR	0:02:51	0:02:58	0:00:07	0:00:17
6	1	0	1			1		1					1	VR	0:03:11	0:03:20	0:00:09	0:00:13
7	1	0	1			1		1			1			VR	0:03:33	0:03:45	0:00:12	0:00:13
8	0	1		1		1		1					1	D	0:04:16	0:05:07	0:00:51	0:00:31
9	1	0		1		1			1				1	VD	0:05:50	0:05:54	0:00:04	0:00:43
10	0	1		1		1			1		1			VR	0:06:27	0:06:34	0:00:07	0:00:33
11	1	0	1			1			1			1		BPR	0:06:51	0:07:14	0:00:23	0:00:17
12	1	0		1		1			1			1		VR	0:07:50	0:08:02	0:00:12	0:00:36
1J1	**7**	**5**	**7**	**5**	**0**	**12**	**0**	**5**	**7**	**0**	**0**	**3**	**3**	**0**	**2**	**2**	**2**		
1	1	0	1			1			1			1		DPC	0:08:23	0:08:47	0:00:24		
2	0	1	1			1			1				1	CR	0:08:57	0:09:27	0:00:30	0:00:10	
3	1	0	1			1			1		1			CP	0:09:50	0:10:07	0:00:17	0:00:23	
4	1	0	1			1			1		1			CP	0:10:27	0:11:15	0:00:48	0:00:20	
5	1	0	1			1		1				1		R3	0:11:46	0:11:57	0:00:11	0:00:31	
1J2	**4**	**1**	**5**	**0**	**0**	**5**	**0**	**1**	**4**	**0**	**2**	**0**	**1**	**1**	**0**	**0**	**1**		
1	0	1	1			1			1		1			VD	0:12:25	0:12:35	0:00:10	0:01:24	
2	0	1	1			1			1			1		SPD	0:12:45	0:12:56	0:00:11	0:00:10	
3	0	1	1			1			1			1		D	0:13:07	0:13:19	0:00:12	0:00:11	
4	1	0	1			1		1		1				BPD	0:13:38	0:13:56	0:00:18	0:00:19	
5	1	0	1			1		1			1			B	0:14:08	0:14:15	0:00:07	0:00:12	
6	0	1	1			1		1					1	SPR	0:14:32	0:14:42	0:00:10	0:00:17	
1J3	**2**	**4**	**6**	**0**	**0**	**6**	**0**	**3**	**3**	**1**	**1**	**2**	**0**	**0**	**1**	**0**			
1	0	1	1			1		1		1				CD	0:15:03	0:15:10	0:00:07		
2	1	0	1			1		1					1	R1	0:15:26	0:15:36	0:00:10	0:00:16	
3	0	1	1			1		1		1				CD	0:15:53	0:16:04	0:00:11	0:00:17	
4	0	1	1			1		1		1				VR	0:16:18	0:16:29	0:00:11	0:00:14	
5	1	0	1			1		1					1	R3	0:16:50	0:17:03	0:00:13	0:00:21	
6	1	0	1				1		1	1				D	0:17:24	0:17:27	0:00:03	0:00:21	
7	1	0	1			1			1	1				VR	0:17:41	0:17:49	0:00:08	0:00:14	
8	1	0	1			1		1				1		R1	0:18:06	0:18:13	0:00:07	0:00:17	
1J4	**5**	**3**	**8**	**0**	**0**	**7**	**1**	**6**	**2**	**3**	**2**	**0**	**0**	**2**	**0**	**1**	**0**		
1	0	1	1			1		1						R1	0:18:35	0:18:48	0:00:13		
2	0	1	1			1		1					1	CR	0:19:00	0:19:30	0:00:30	0:00:12	
3	1	0	1			1			1				1	VD	0:19:55	0:20:02	0:00:07	0:00:25	
4	1	0		1		1		1		1				R1	0:20:28	0:20:36	0:00:08	0:00:26	
5	1	0	1			1		1		1				R4	0:20:53	0:21:04	0:00:11	0:00:17	

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	Bebe Auguste
J2(G/E)	Gaby Reca
J3(G/E)	Miguel Lamperti
J4(G/E)	Matías Díaz
t_o	Inicio del punto
t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{red}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Auguste/Reca
	Lamperti/Díaz

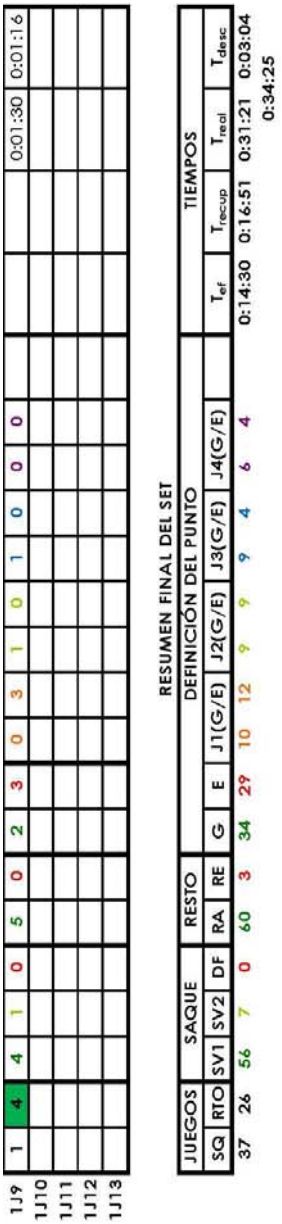
INCIDENCIAS

| | | |

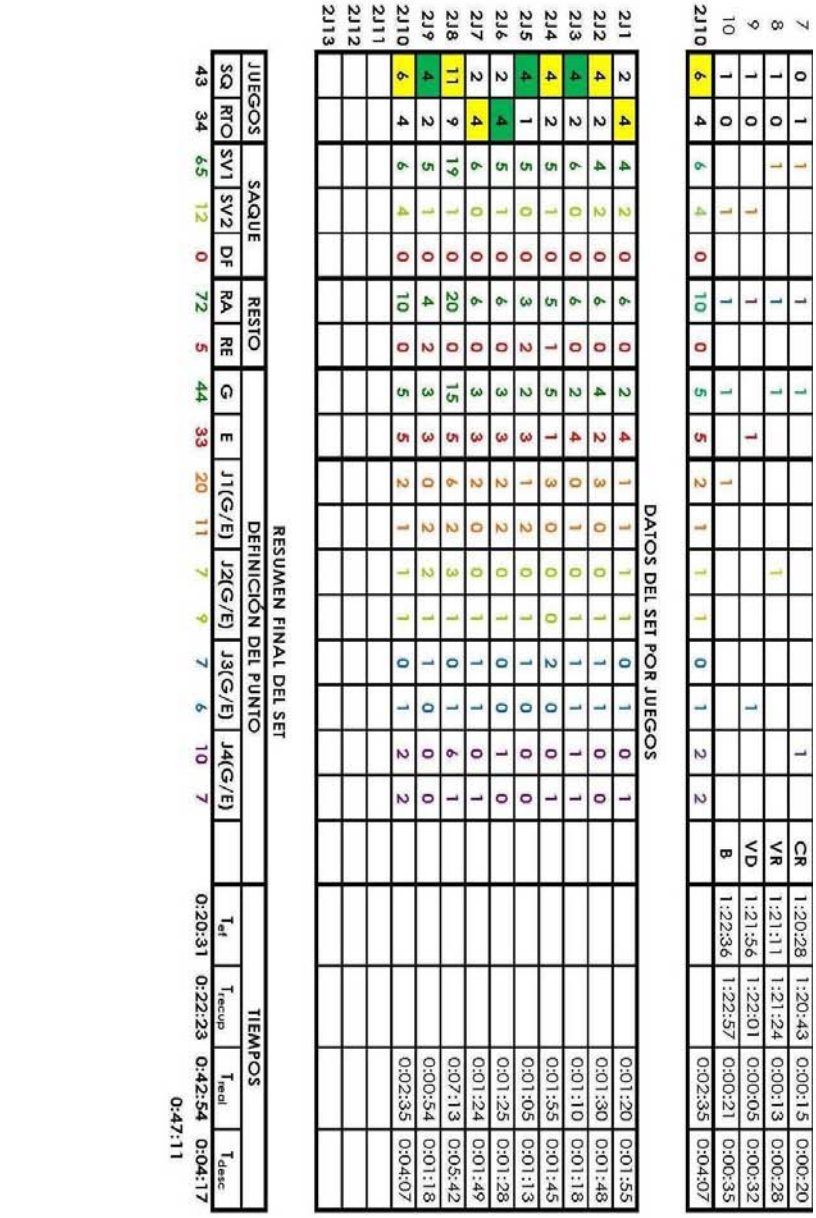
Figura A3. 37. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set

G	TANTEO		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO					TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	E	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_1	t_i	t_d
1	1	0	1			1			1					PLR	0:35:46	0:35:55	0:00:09	
2	0	1	1			1			1	1				D	0:36:20	0:36:45	0:00:25	0:00:25
3	1	0		1		1			1					D	0:37:20	0:37:26	0:00:06	0:00:35
4	0	1		1		1			1			1		B	0:37:50	0:37:57	0:00:07	0:00:24
5	0	1	1			1					1			BPD	0:38:12	0:38:25	0:00:13	0:00:15
6	0	1	1			1			1	1				R1	0:38:41	0:39:01	0:00:20	0:00:16
2J1	2	4	4	2	0	6	0	2	4	1	1	1	0	1			0:01:20	0:01:55
1	1	0	1			1			1		1		1	DPA	0:39:20	0:39:42	0:00:22	
2	0	1		1		1		1				1		R1	0:40:08	0:40:40	0:00:32	0:00:26
3	1	0	1			1		1		1				R1	0:41:06	0:41:15	0:00:09	0:00:26
4	0	1	1			1			1		1			VR	0:41:31	0:41:39	0:00:08	0:00:16
5	1	0		1		1		1		1				R1	0:42:01	0:42:12	0:00:11	0:00:22
6	1	0	1			1		1						VD	0:42:30	0:42:38	0:00:08	0:00:18
2J2	4	2	4	2	0	6	0	4	2	3	0	0	1	0	0		0:01:30	0:01:48
1	1	0	1			1		1			1		1	VD	0:43:09	0:43:20	0:00:11	
2	1	0	1			1		1					1	VR	0:43:42	0:43:47	0:00:05	0:00:22
3	0	1	1			1			1				1	D	0:43:59	0:44:10	0:00:11	0:00:12
4	1	0	1			1			1	1				VD	0:44:30	0:44:48	0:00:18	0:00:20
5	0	1	1			1			1			1		R3	0:45:06	0:45:15	0:00:09	0:00:18
6	1	0	1			1			1			1		R2	0:45:21	0:45:37	0:00:16	0:00:06
2J3	4	2	6	0	0	6	0	2	4	0	1	1	1	1			0:01:10	0:01:18
1	0	1	1			1		1			0	1	1		R1	0:45:51	0:46:35	0:00:44	
2	0	1	1			1		1				1			CR	0:46:52	0:47:12	0:00:20	0:00:17
3	1	0	1			1		1		1					R1	0:47:29	0:47:37	0:00:08	0:00:17
4	1	0		1		1		1		1					VD	0:48:03	0:48:14	0:00:11	0:00:26
5	1	0	1				1		1					1	D	0:48:51	0:48:54	0:00:03	0:00:37
6	1	0	1			1		1		1					R3	0:49:02	0:49:31	0:00:29	0:00:08
2J4	4	2	5	1	0	5	1	1	5	3	0	0	2	0	0		0:01:55	0:01:45
1	0	1	1			1			1	1					R4	0:50:31	0:50:55	0:00:24	
2	1	0	1				1	1			1				SPD	0:51:29	0:51:33	0:00:04	0:00:34
3	1	0	1			1		1	1		1				VR	0:51:50	0:51:57	0:00:07	0:00:17
4	1	0	1				1	1	1						D	0:52:12	0:52:17	0:00:05	0:00:15
5	1	0	1			1		1			1				VD	0:52:24	0:52:49	0:00:25	0:00:07
2J5	4	1	5	0	0	3	2	2	3	1	2	0	1	0	0		0:01:05	0:01:13
1	1	0	1			1		1		1					B	0:53:10	0:53:27	0:00:17	
2	0	1	1			1			1		1				VD	0:53:40	0:53:53	0:00:13	0:00:13
3	0	1	1			1			1		1				VR	0:54:12	0:54:32	0:00:20	0:00:19
4	1	0	1			1		1		1					R1	0:54:45	0:55:03	0:00:18	0:00:13
5	0	1	1				1		1				1		VR	0:55:23	0:55:32	0:00:09	0:00:20
6	0	1				1		1							BPD	0:55:55	0:56:03	0:00:08	0:00:23

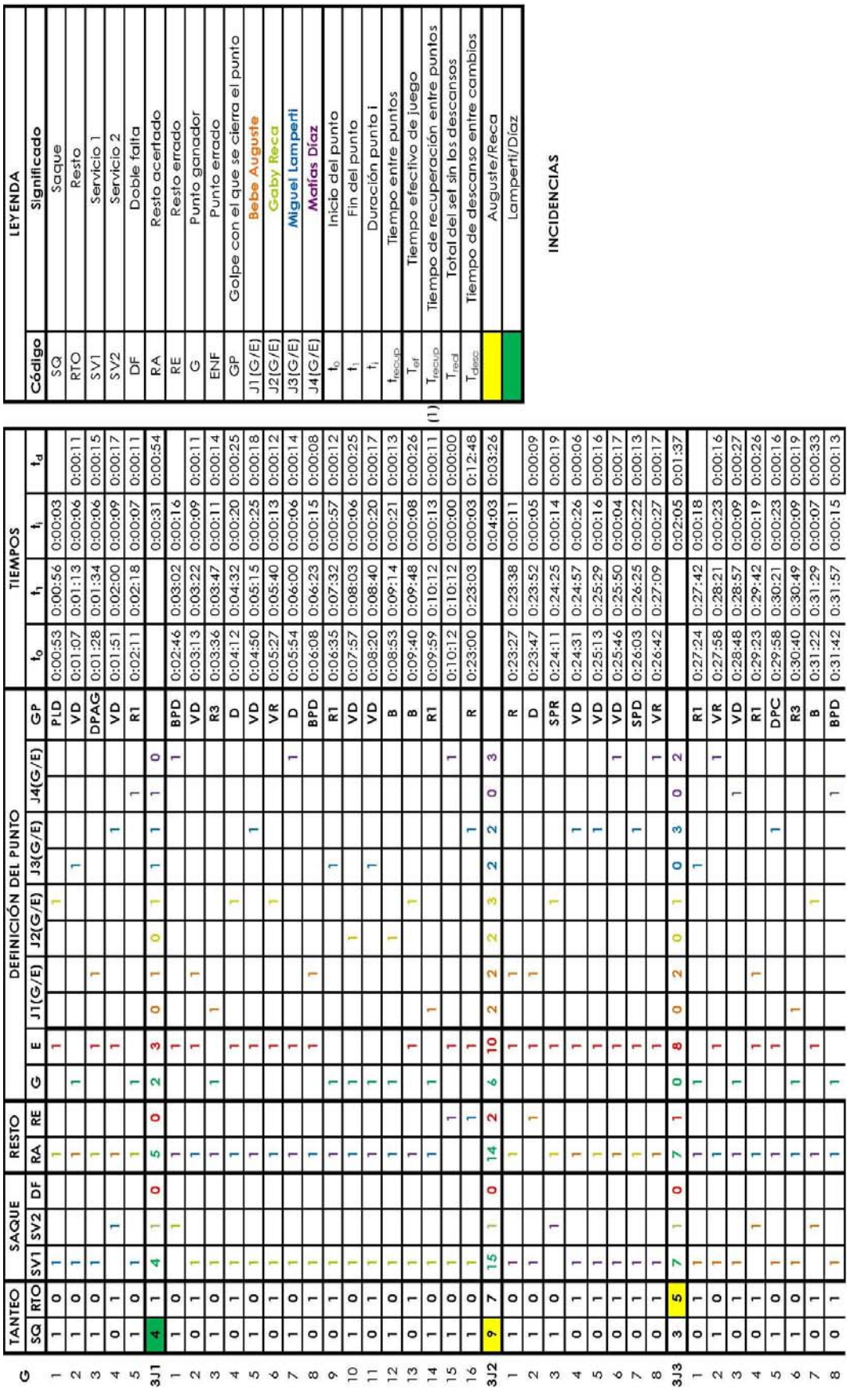
LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	Bebe Auguste
J2(G/E)	Gaby Reca
J3(G/E)	Miguel Lamperti
J4(G/E)	Matías Díaz
t_0	Inicio del punto
t_f	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{rest}	Total del set sin los descansos
T_{descr}	Tiempo de descanso entre cambios
	Auguste/Reca
	Lamperti/Díaz

INCIDENCIAS

| | | |



| | | |



G	TANTEO SQ	TANTEO RTO	SAQUE SV1	SAQUE SV2	SAQUE DF	RESTO RA	RESTO RE	DEFINICIÓN DEL PUNTO G	E	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	TIEMPOS t_o	t_f	t_i	t_d
1	1	0	1			1			1		1			PLD	0:00:53	0:00:56	0:00:03	
2	1	0	1			1		1				1		VD	0:01:07	0:01:13	0:00:06	0:00:11
3	1	0	1			1			1					DPAG	0:01:28	0:01:34	0:00:06	0:00:15
4	0	1		1		1			1			1		VD	0:01:51	0:02:00	0:00:09	0:00:17
5	1	0	1			1		1					1	R1	0:02:11	0:02:18	0:00:07	0:00:11
3J1	4	1	4	1	0	5	0	2	3	0	1	0	1	0			0:00:31	0:00:54
1	1	0		1		1			1					BPD	0:02:46	0:03:02	0:00:16	
2	0	1	1			1			1		1			VD	0:03:13	0:03:22	0:00:09	0:00:11
3	1	0	1			1		1		1				R3	0:03:36	0:03:47	0:00:11	0:00:14
4	0	1	1			1			1		1			D	0:04:12	0:04:32	0:00:20	0:00:25
5	1	0	1			1			1			1		VD	0:04:50	0:05:15	0:00:25	0:00:18
6	0	1	1			1			1		1			VR	0:05:27	0:05:40	0:00:13	0:00:12
7	1	0	1			1			1				1	D	0:05:54	0:06:00	0:00:06	0:00:14
8	0	1	1			1			1	1				BPD	0:06:08	0:06:23	0:00:15	0:00:08
9	0	1	1			1		1				1		R1	0:06:35	0:07:32	0:00:57	0:00:12
10	1	0	1			1		1			1			VD	0:07:57	0:08:03	0:00:06	0:00:25
11	0	1	1			1		1				1		VD	0:08:20	0:08:40	0:00:20	0:00:17
12	1	0	1			1		1			1			B	0:08:53	0:09:14	0:00:21	0:00:13
13	0	1	1			1			1		1			B	0:09:40	0:09:48	0:00:08	0:00:26
14	1	0	1			1		1		1				R1	0:09:59	0:10:12	0:00:13	0:00:11
15	1	0	1				1		1				1		0:10:12	0:10:12	0:00:00	0:00:00
16	1	0	1				1		1			1		R	0:23:00	0:23:03	0:00:03	0:12:48
3J2	9	7	15	1	0	14	2	6	10	2	2	3	2	0	3		0:04:03	0:03:26
1	1	0	1			1			1	1				R	0:23:27	0:23:38	0:00:11	
2	1	0	1				1		1	1				D	0:23:47	0:23:52	0:00:05	0:00:09
3	1	0		1		1			1		1			SPR	0:24:11	0:24:25	0:00:14	0:00:19
4	0	1	1			1			1			1		VD	0:24:31	0:24:57	0:00:26	0:00:06
5	0	1	1			1			1			1		VD	0:25:13	0:25:29	0:00:16	0:00:16
6	0	1	1			1			1				1	VD	0:25:46	0:25:50	0:00:04	0:00:17
7	0	1	1			1			1			1		SPD	0:26:03	0:26:25	0:00:22	0:00:13
8	0	1	1			1			1				1	VR	0:26:42	0:27:09	0:00:27	0:00:17
3J3	3	5	7	1	0	7	1	0	8	0	2	0	1	0	3	0	2		0:02:05	0:01:37
1	0	1	1			1		1				1		R1	0:27:24	0:27:42	0:00:18	
2	1	0	1			1			1				1	VR	0:27:58	0:28:21	0:00:23	0:00:16
3	0	1	1			1		1					1	VD	0:28:48	0:28:57	0:00:09	0:00:27
4	0	1		1		1			1		1			R1	0:29:23	0:29:42	0:00:19	0:00:26
5	1	0	1			1			1			1		DPC	0:29:58	0:30:21	0:00:23	0:00:16
6	1	0	1			1		1		1				R3	0:30:40	0:30:49	0:00:09	0:00:19
7	0	1		1		1			1		1			B	0:31:22	0:31:29	0:00:07	0:00:33
8	0	1	1			1		1					1	BPD	0:31:42	0:31:57	0:00:15	0:00:13

(1)

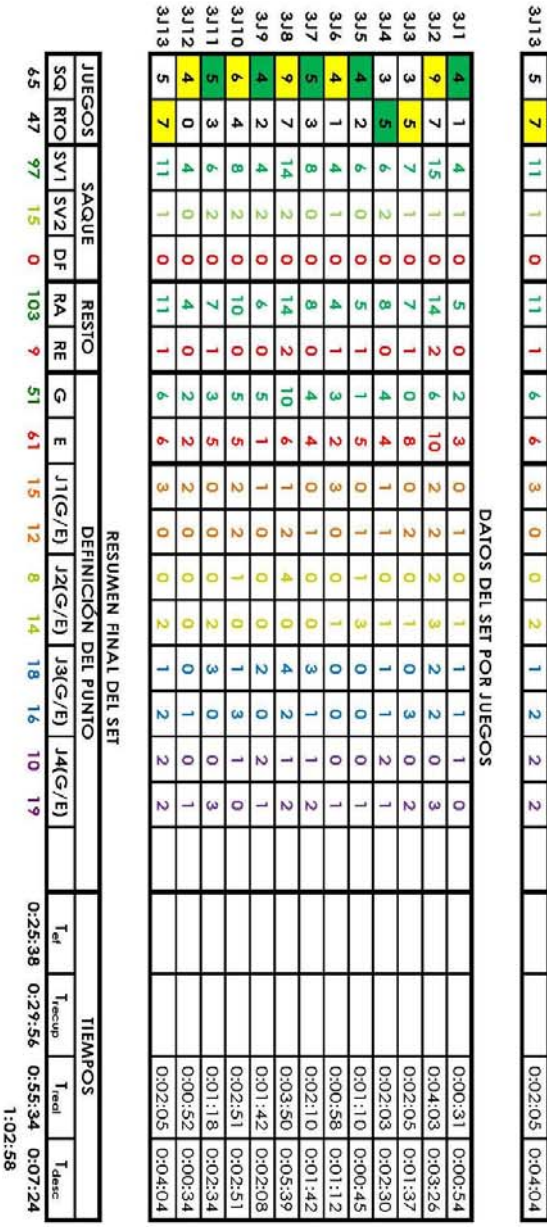
LEYENDA

Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	Bebe Auguste
J2(G/E)	Gaby Reca
J3(G/E)	Miguel Lamperti
J4(G/E)	Matías Díaz
t_o	Inicio del punto
t_f	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{real}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Auguste/Reca
	Lamperti/Díaz

INCIDENCIAS

3J4	3	5	6	2	0	8	0	4	4	1	1	0	1	1	2	1			0:02:03	0:02:30
1	1	0	1			1			1		1						CP	0:32:27	0:32:35	0:00:08	
2	1	0	1			1			1		1		1				BPR	0:32:42	0:32:54	0:00:12	0:00:07
3	1	0	1			1	1		1				1				R	0:33:05	0:33:10	0:00:05	0:00:11
4	0	1	1			1			1				1			1	R1	0:33:13	0:33:18	0:00:05	0:00:03
5	0	1	1			1			1			1					BPR	0:33:28	0:33:43	0:00:15	0:00:10
6	1	0	1						1								R1	0:33:57	0:34:22	0:00:25	0:00:14
3J5	4	2	6	0	0	5	1	1	5	0	1	1	3	0	0	1			0:01:10	0:00:45	
1	1	0	1			1		1		1							VD	0:35:52	0:36:14	0:00:22	
2	1	0	1			1		1		1							CR	0:36:29	0:36:40	0:00:11	0:00:15
3	1	0	1			1		1		1							VD	0:36:54	0:37:07	0:00:13	0:00:14
4	0	1	1			1			1								VR	0:37:27	0:37:35	0:00:08	0:00:20
5	1	0		1			1		1							1	D	0:37:58	0:38:02	0:00:04	0:00:23
3J6	4	1	4	1	0	4	1	3	2	3	0	1	0	0	0	1			0:00:58	0:01:12	
1	1	0	1			1	1	1					1				R1	0:38:30	0:38:46	0:00:16	
2	1	0	1			1	1		1		1						R	0:38:57	0:39:02	0:00:05	0:00:11
3	0	1	1			1	1		1								B	0:39:15	0:39:21	0:00:06	0:00:13
4	0	1	1			1	1		1							1	VR	0:39:32	0:39:36	0:00:04	0:00:11
5	0	1	1				1		1					1			D	0:39:54	0:40:11	0:00:17	0:00:18
6	1	0	1			1	1	1					1				BPD	0:40:35	0:40:45	0:00:10	0:00:24
7	1	0	1			1	1	1							1		VR	0:41:02	0:41:09	0:00:07	0:00:17
8	1	0	1			1		1					1				VR	0:41:17	0:42:22	0:01:05	0:00:08
3J7	5	3	8	0	0	8	0	4	4	0	1	0	0	3	1	1	2		0:02:10	0:01:42	
1	1	0	1			1	1	1				1					B	0:43:52	0:44:09	0:00:17	
2	1	0	1			1		1									VR	0:44:23	0:44:55	0:00:32	0:00:14
3	1	0		1		1		1								1	D	0:45:35	0:45:41	0:00:06	0:00:40
4	0	1	1			1			1								VR	0:45:54	0:46:23	0:00:29	0:00:13
5	0	1		1		1		1							1		VD	0:46:58	0:47:12	0:00:14	0:00:35
6	0	1	1			1		1					1				R1	0:47:37	0:48:05	0:00:28	0:00:25
7	0	1	1			1		1					1				DPAG	0:48:25	0:48:56	0:00:31	0:00:20
8	1	0	1			1		1			1						VD	0:49:30	0:49:42	0:00:12	0:00:34
9	0	1	1			1			1			1					VD	0:50:18	0:50:28	0:00:10	0:00:36
10	1	0	1				1							1			CP	0:50:44	0:50:49	0:00:05	0:00:16
11	0	1	1			1			1					1			VD	0:51:02	0:51:08	0:00:06	0:00:13
12	1	0	1			1			1				1				BPR	0:51:22	0:51:33	0:00:11	0:00:14
13	0	1	1			1			1					1			VR	0:51:48	0:52:00	0:00:12	0:00:15
14	1	0	1			1			1								R3	0:52:22	0:52:29	0:00:07	0:00:22
15	1	0	1				1		1						1		R	0:52:49	0:52:53	0:00:04	0:00:20
16	1	0	1						1					1			R	0:53:15	0:53:21	0:00:06	0:00:22
3J8	9	7	14	2	0	14	2	10	6	1	2	4	0	4	2	1	2		0:03:50	0:05:39	
1	0	1	1			1		1		1							CD	0:54:52	0:55:02	0:00:10	
2	1	0		1			1									1	SPR	0:55:35	0:56:00	0:00:25	0:00:33

| | | |



DATOS DEL SET POR JUEGOS

| | | |

A4. Fase de grupos (B1) máster PPT 2008.

grupos máster ppt B1 2008

CONTENIDO

A4.1. fase de grupos (b1) del Máster PPT de 2008 523
A4.1.1. Comentarios preliminares 523
A4.1.2. Fichas de datos 525
A4.1.3. Fichas resumen 551

TABLAS

Tabla A4. 1. Datos más destacados de la fase de grupos (B1) del máster PPT 2008 523

FIGURAS

Figura A4. 1. Juego 1 del set 1 525
Figura A4. 2. juego 2 del set 1 526
Figura A4. 3. Juego 3 del set 1 527
Figura A4. 4. juego 4 del set 1 528
Figura A4. 5. Juego 5 del set 1 529
Figura A4. 6. Juego 6 del set 1 530
Figura A4. 7. Juego 7 del set 1 531
Figura A4. 8. Juego 8 del set 1 532
Figura A4. 9. Juego 1 del set 2 533
Figura A4. 10. Juego 2 del set 2 534
Figura A4. 11. Juego 3 del set 2 535
Figura A4. 12. Juego 4 del set 2 536
Figura A4. 13. Juego 5 del set 2 537
Figura A4. 14. Juego 6 del set 2 538
Figura A4. 15. Juego 7 del set 2 539
Figura A4. 16. Juego 8 del set 2 540
Figura A4. 17. Juego 9 del set 2 541
Figura A4. 18. Juego 10 del set 2 542
Figura A4. 19. Juego 1 del set 3 543
Figura A4. 20. Juego 2 del set 3 544
Figura A4. 21. Juego 3 del set 3 545
Figura A4. 22. Juego 4 del set 3 546
Figura A4. 23. Juego 5 del set 3 547
Figura A4. 24. Juego 6 del set 3 548
Figura A4. 25. Juego 7 del set 3 549
Figura A4. 26. Juego 8 del set 3 550
Figura A4. 27. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica 551
Figura A4. 28. Tiempos e intercambios medios por set y partido 552
Figura A4. 29. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido 553
Figura A4. 30. Comparativa por parejas 554

Figura A4. 31. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set 556
Figura A4. 32. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set 559
Figura A4. 33. Recogida de datos globales durante el transcurso del tercer set 561

A4.1. FASE DE GRUPOS (B1) DEL MÁSTER PPT DE 2008

A4.1.1. COMENTARIOS PRELIMINARES

Partido correspondiente a la fase de grupos que enfrentaba a dos binomios de primer nivel, de hecho el vencedor se clasificó para las semifinales. Un partido de mucha igualdad en el que la mayor calidad de los vencedores finales decantó el tanteo final por: 6-2, 4-6 y 6-2. Los datos más reseñables que arrojo el desarrollo del partido se resumen en la A4.1.

VARIABLE	DATO
Punto más largo (impactos)	28
Punto más largo (tiempo)	40 sg
Golpes de media por punto	7'5
Puntos de duración superior a la media (15 sg)	51 (31%)
Puntos de duración entre M y 2M (30 Sg)	7 (4'24%)
Puntos de duración entre 2M y 3M (45 sg)	0 (0%)
Puntos de duración mayor al minuto (60 sg)	0 (0%)
Duración media por tanto	13 sg
Puntos disputados	165
Efectividad primer servicio	145 (88%)
Dobles faltas	0 (0%)
Errores al resto	6 (3'6%)
Puntos ganadores	96 (58%)
Juegos disputados	26
Puntos disputados por término medio en un juego	6,35
Número de rupturas	5 (19%)
Nº total de golpes	1.230
Nº total de globos	283 (23%)
Pareja vencedora	1
Defensa/ataque (pareja 1)	408/216 (65%)
Defensa/ataque (pareja 2)	225/381 (37%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 1)	157 (38%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 1)	123 (57%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 2)	91 (40%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 2)	163 (43%)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 1	27/12 (2'25)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 2	18/13 (1'38)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 3	33/21 (1'57)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 4	18/23 (0'78)

Tabla A4. 1. Datos más destacados de la fase de grupos (B1) del máster PPT 2008

A primera vista se desprende un duelo sin mucha igualdad, los datos que lo identifican así lo confirman. El tiempo medio de duración de cada

punto se encuentra alejado de la media y además encontramos un porcentaje bajo de puntos disputados superiores a 15 sg; prácticamente nulo el de puntos mayores de 30 sg; y 0 en los tramos siguientes. Esto no hace sino reflejar el marcado carácter agresivo de los jugadores que lo hacen en la izquierda de cada pareja. En ambos casos, hablamos de un marcado perfil de definición, siendo letales cuando la bola toma algo de altura. Si a eso sumamos que la pareja 2 no jugó de manera regular durante la temporada y que el jugador de la derecha del equipo 2 también es de marcado carácter ofensivo, todo ello abunda en la línea que se ha apuntado con anterioridad. El porcentaje de primeros servicios es alto y el de errores al resto muy reducido, aunque por los datos se invita a pensar que los saques dominaron a los restos (sólo 19% de rupturas). En sintonía con lo anterior el porcentaje de definición es muy elevado, claramente por encima del 50%, lo que refrenda el poder ofensivo de ambas parejas.

La táctica que han empleado cada binomio se puede deducir del porcentaje de juego de cada jugador. En concreto, la pareja 2 ha volcado el juego sobre el jugador de la izquierda cuando se encontraba en la red, mientras que si estaban defendiendo preferían buscar al jugador de la derecha, a la vista de los datos, con mucho menor poder de resolución. En el lado opuesto, la pareja 1 siempre ha preferido volcar el juego sobre el jugador a la izquierda, tanto en defensa como en ataque. Salvo el jugador 4, el resto tienen un índice superior a 1 en el balance entre puntos ganados y errores no forzados. En el caso del jugador 1 es significativamente superior al resto, con una tasa superior a 2, lo que viene a decir, que de cada tres puntos que termina dos los hace de su lado.

Todo lo anterior indica cierta superioridad de la pareja 1 sobre la 2, a pesar de forzar un tercer set.

A4.1.2. FICHAS DE DATOS

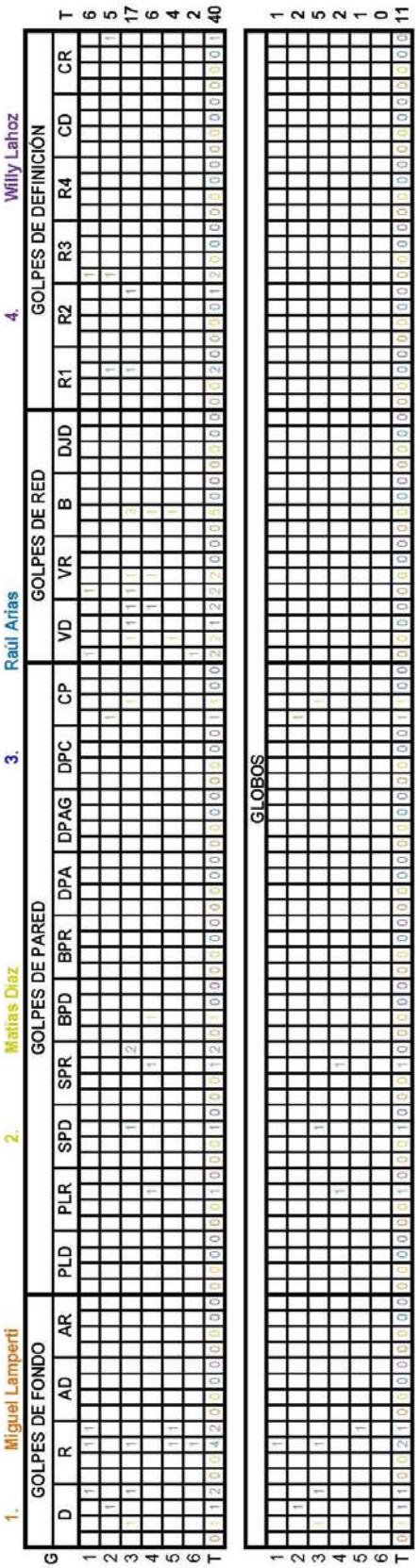


Figura A4. 1. Juego 1 del set 1

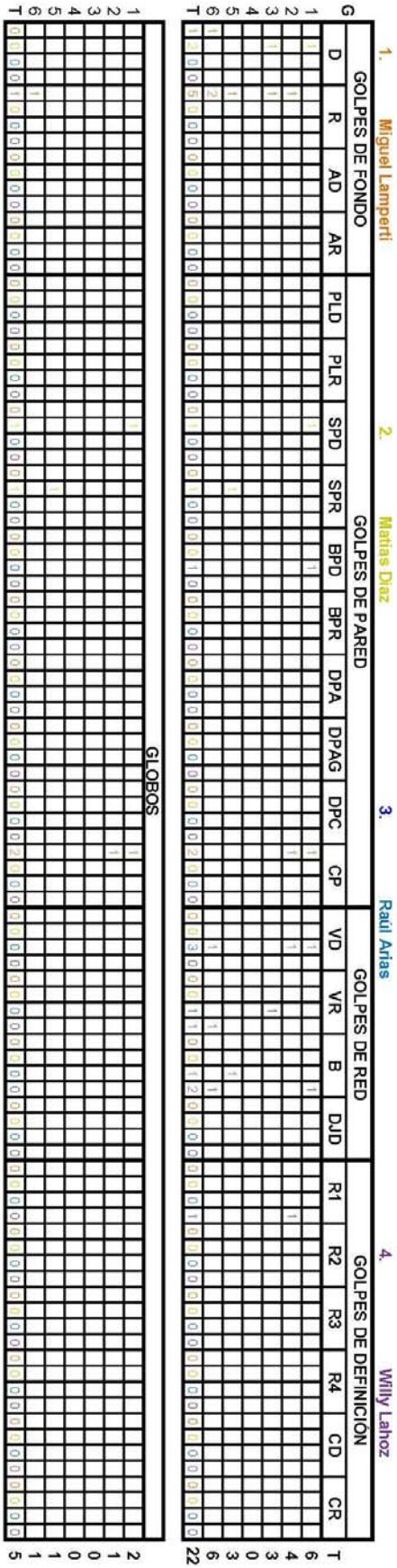


Figura A4. 2. Juego 2 del set 1

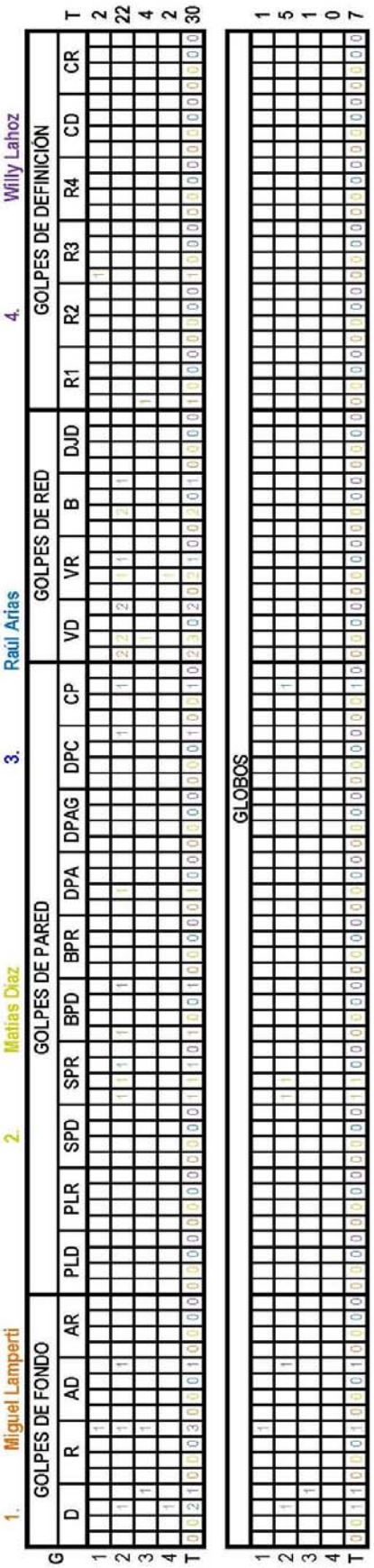


Figura A4. 3. Juego 3 del set 1

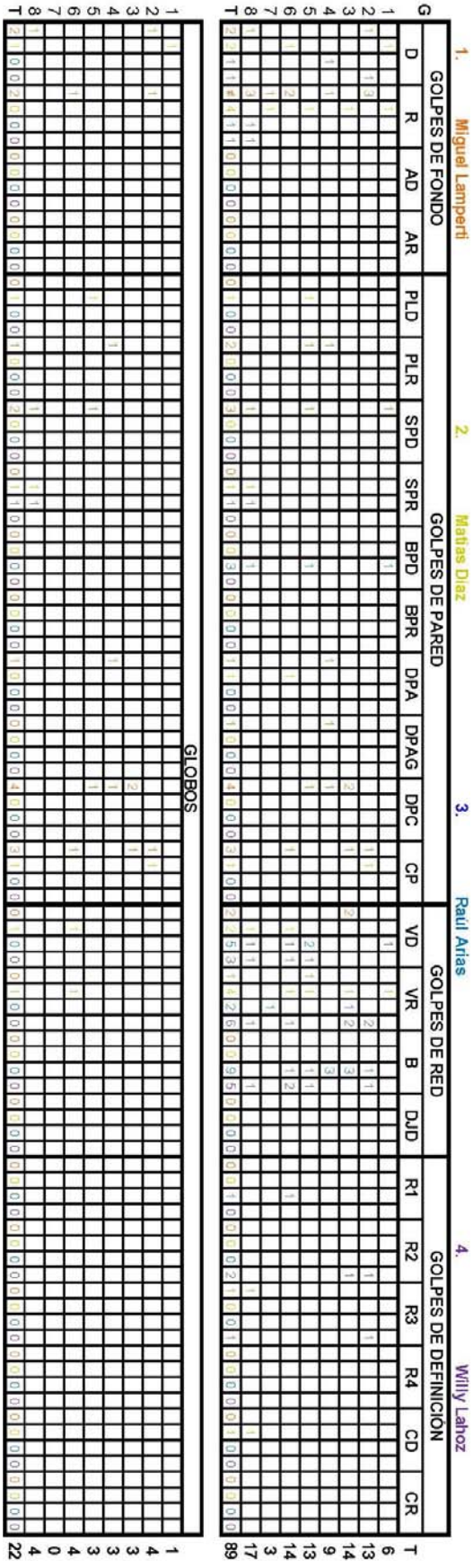


Figura A4. 4. Juego 4 del set 1

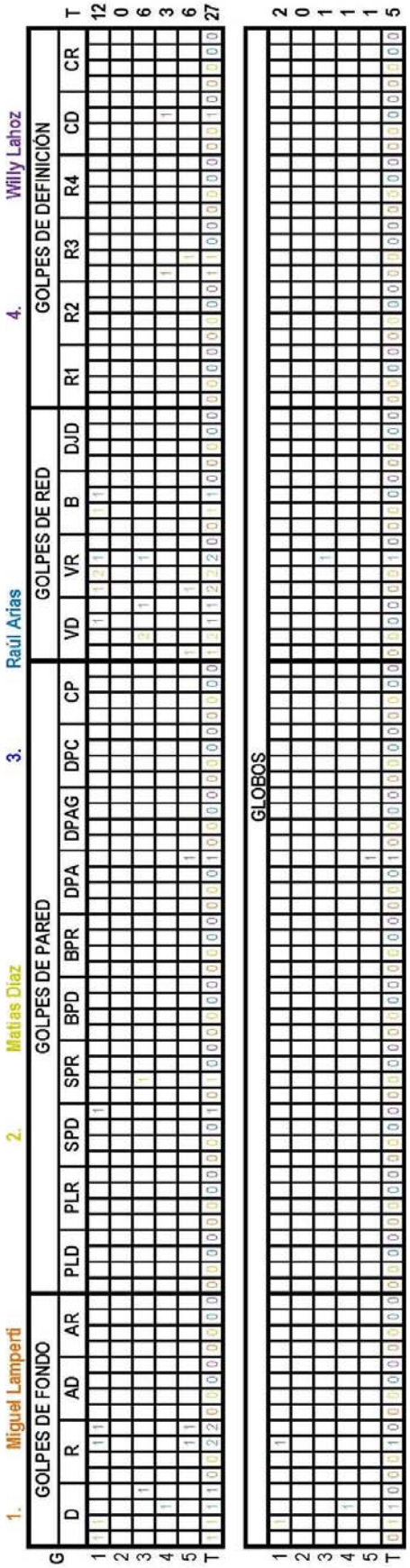


Figura A4. 5. Juego 5 del set 1

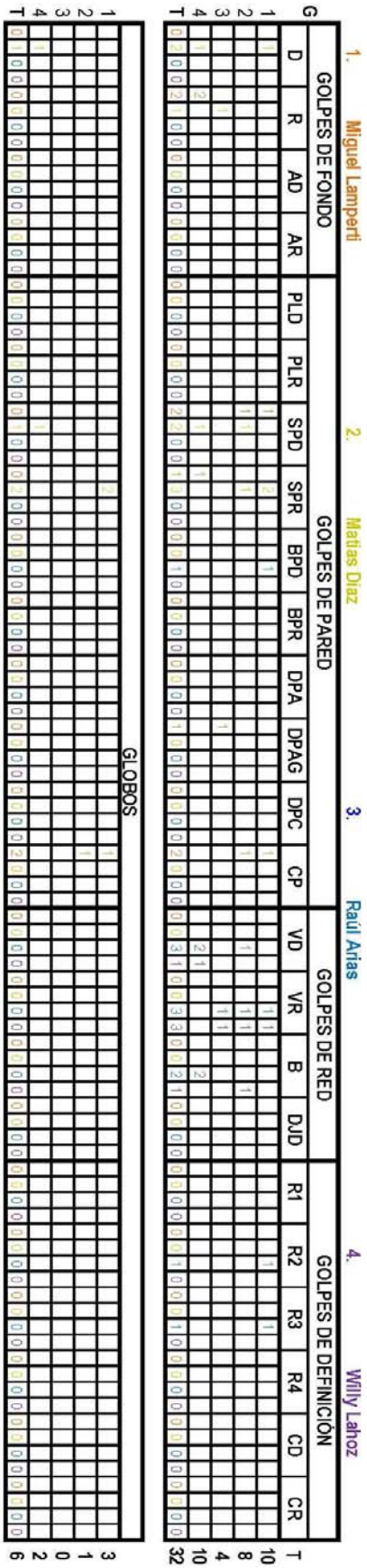


Figura A4. 6. Juego 6 del set 1

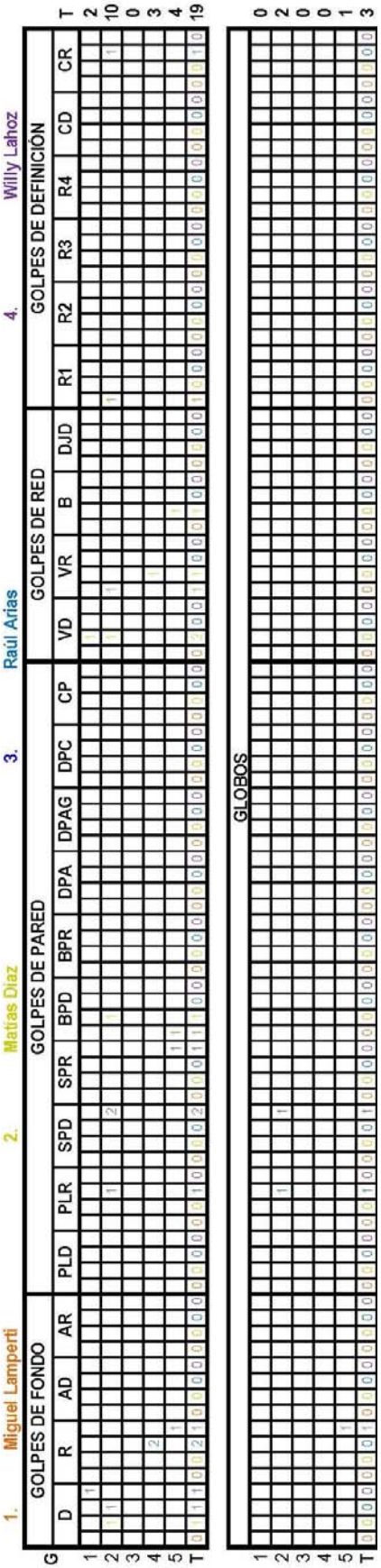


Figura A4. 7. Juego 7 del set 1

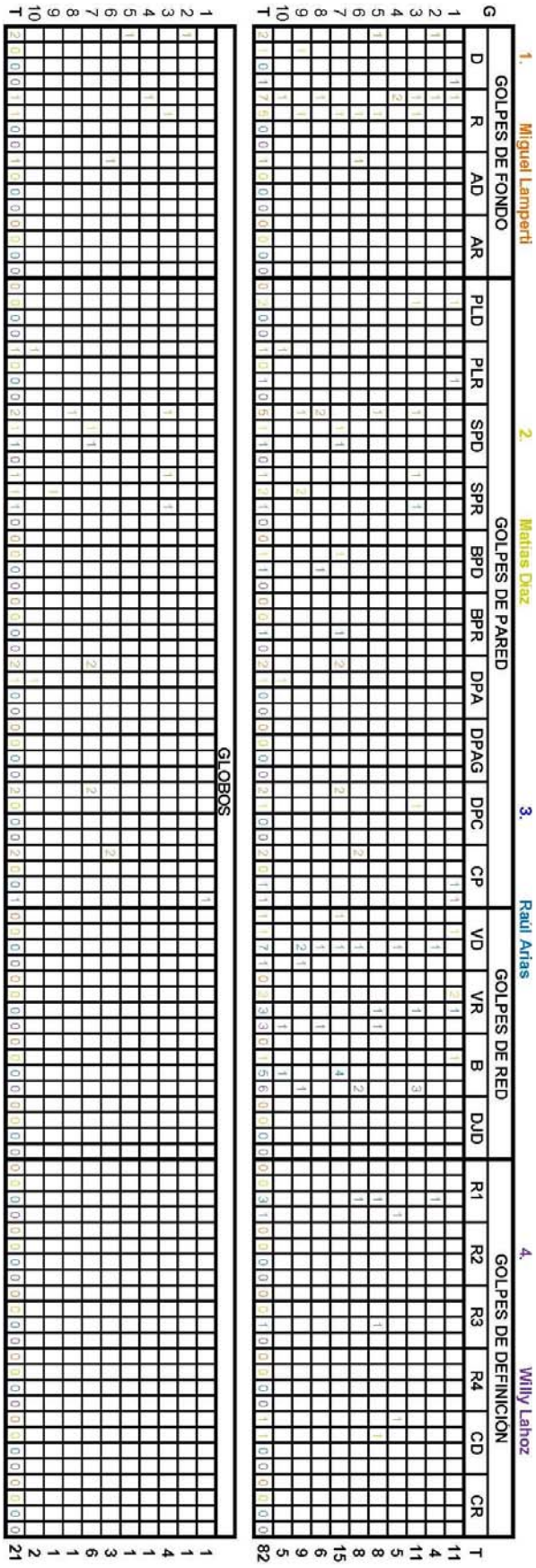


Figura A4. 8. Juego 8 del set 1

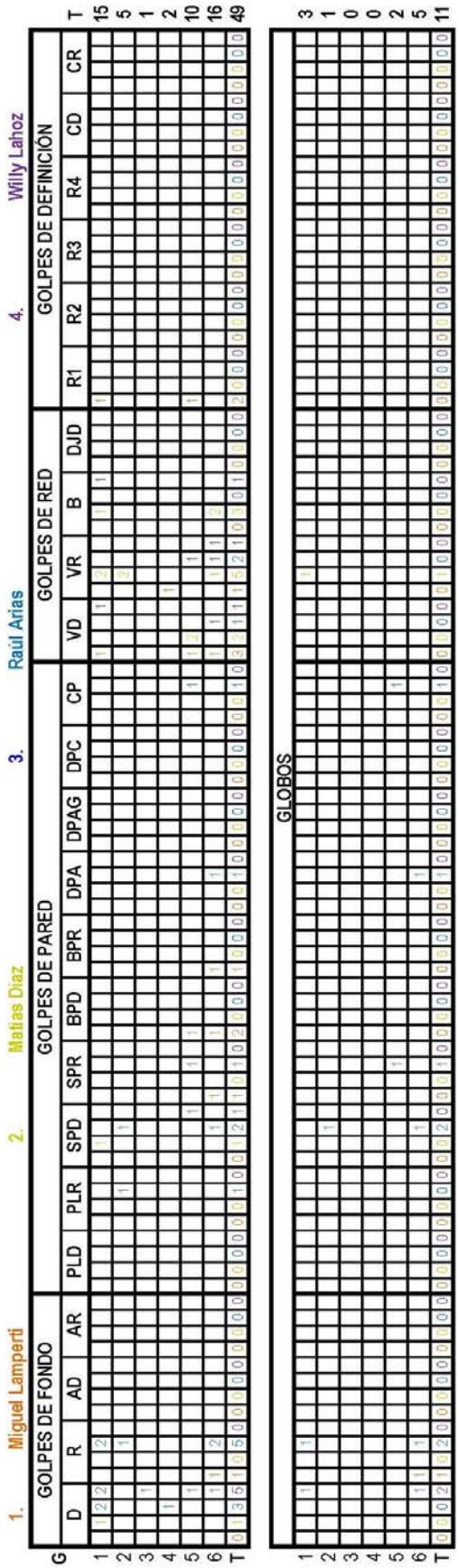


Figura A4. 9. Juego 1 del set 2

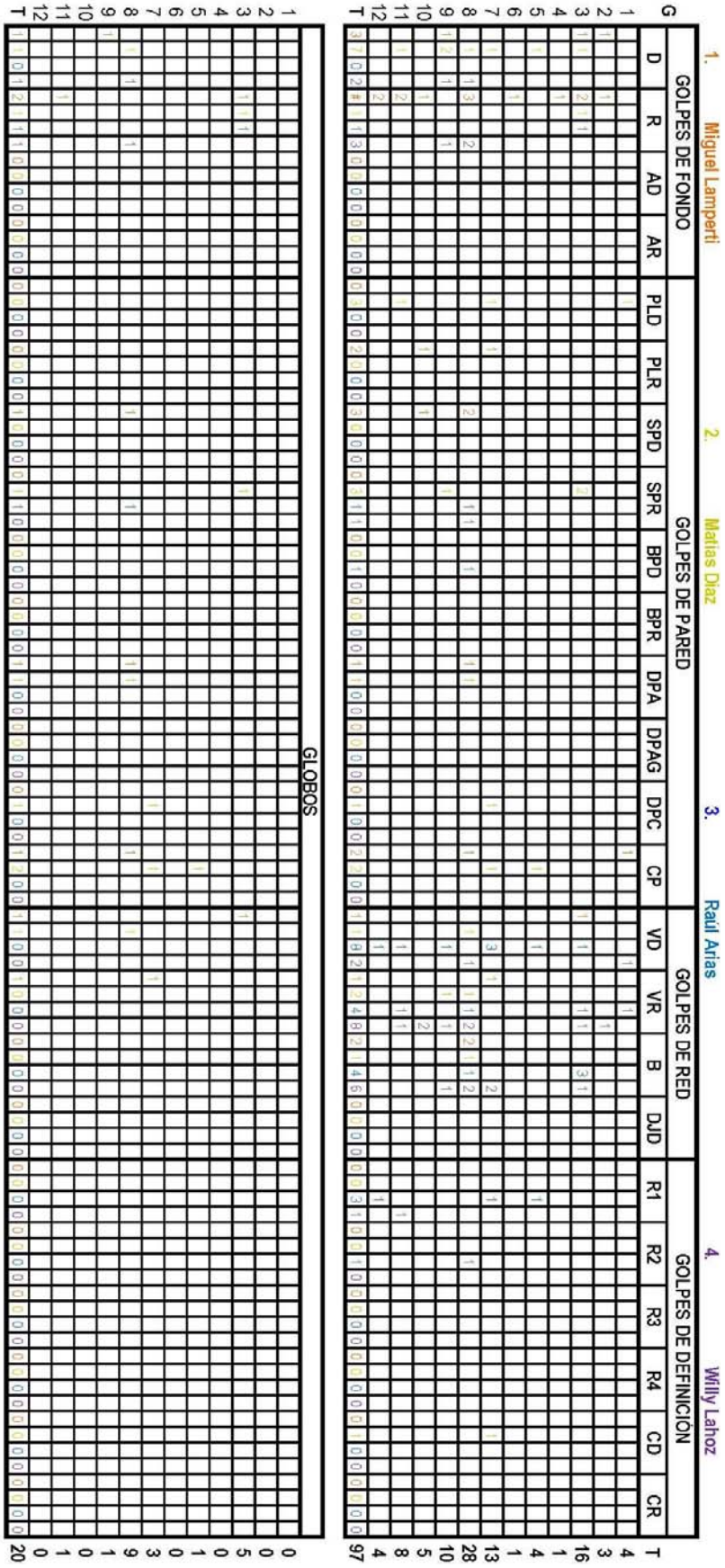


Figura A4. 10. Juego 2 del set 2

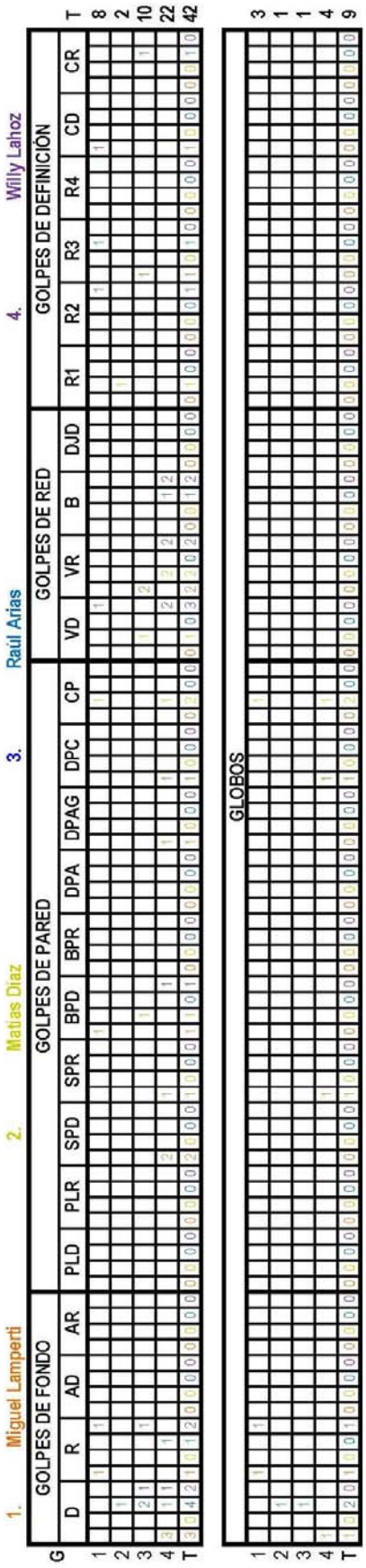


Figura A4. 11. Juego 3 del set 2

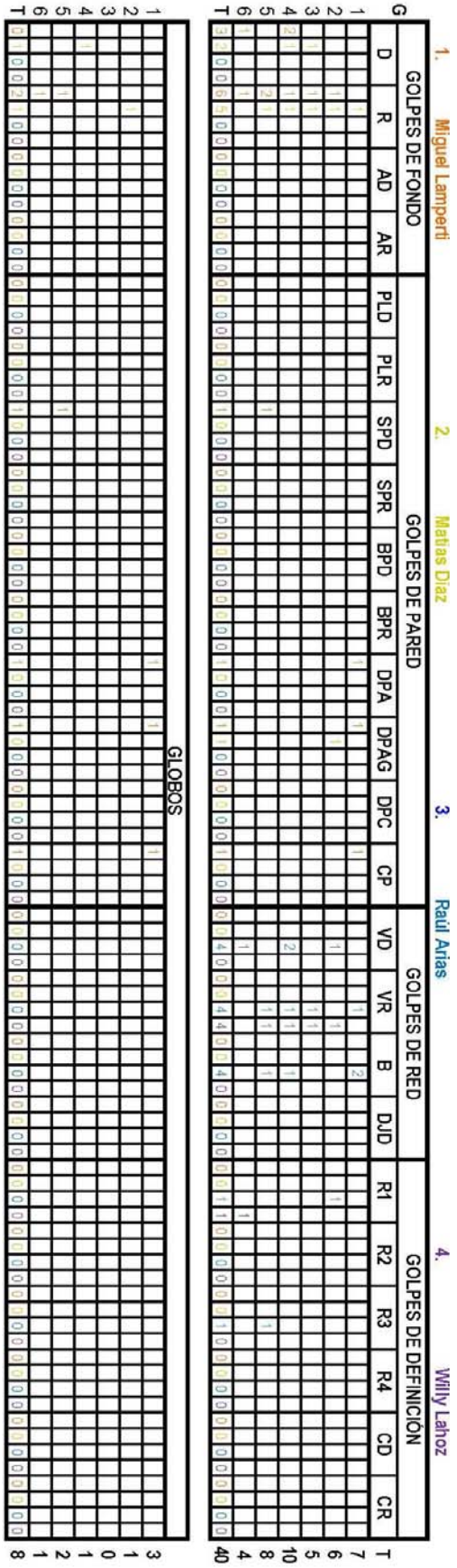


Figura A4. 12. Juego 4 del set 2

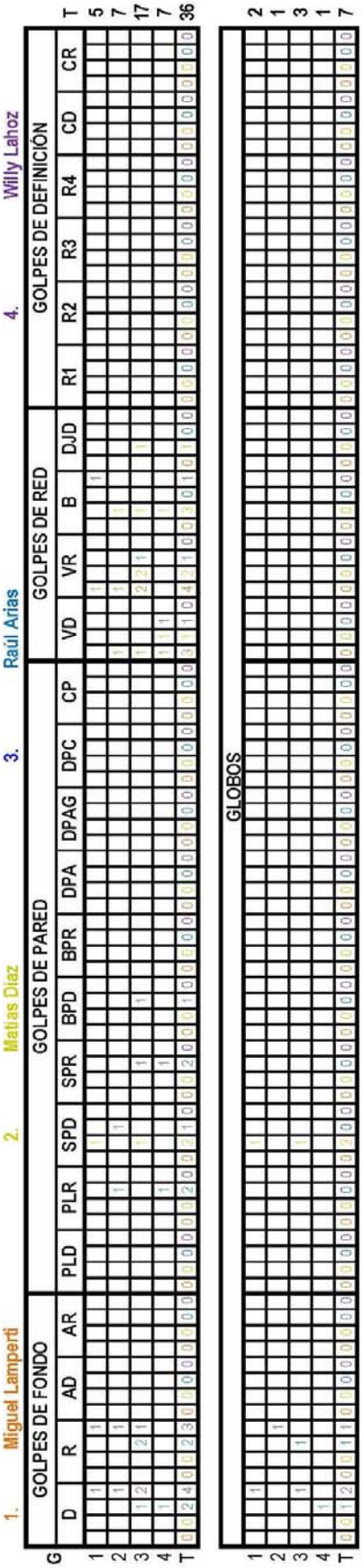


Figura A4. 13. Juego 5 del set 2

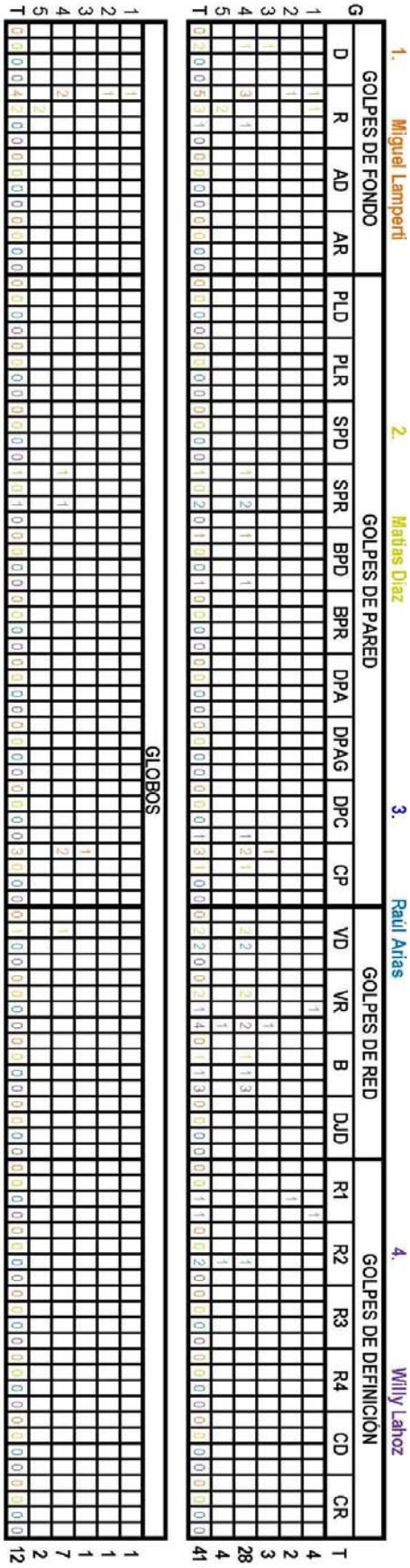


Figura A4. 14. Juego 6 del set 2

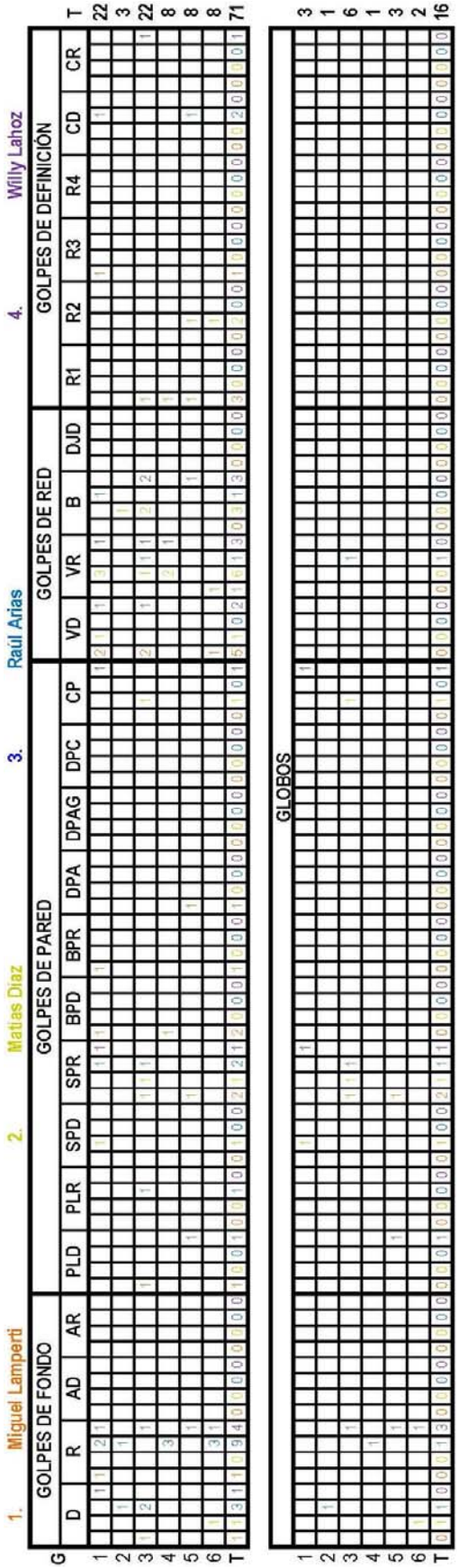


Figura A4. 15. Juego 7 del set 2

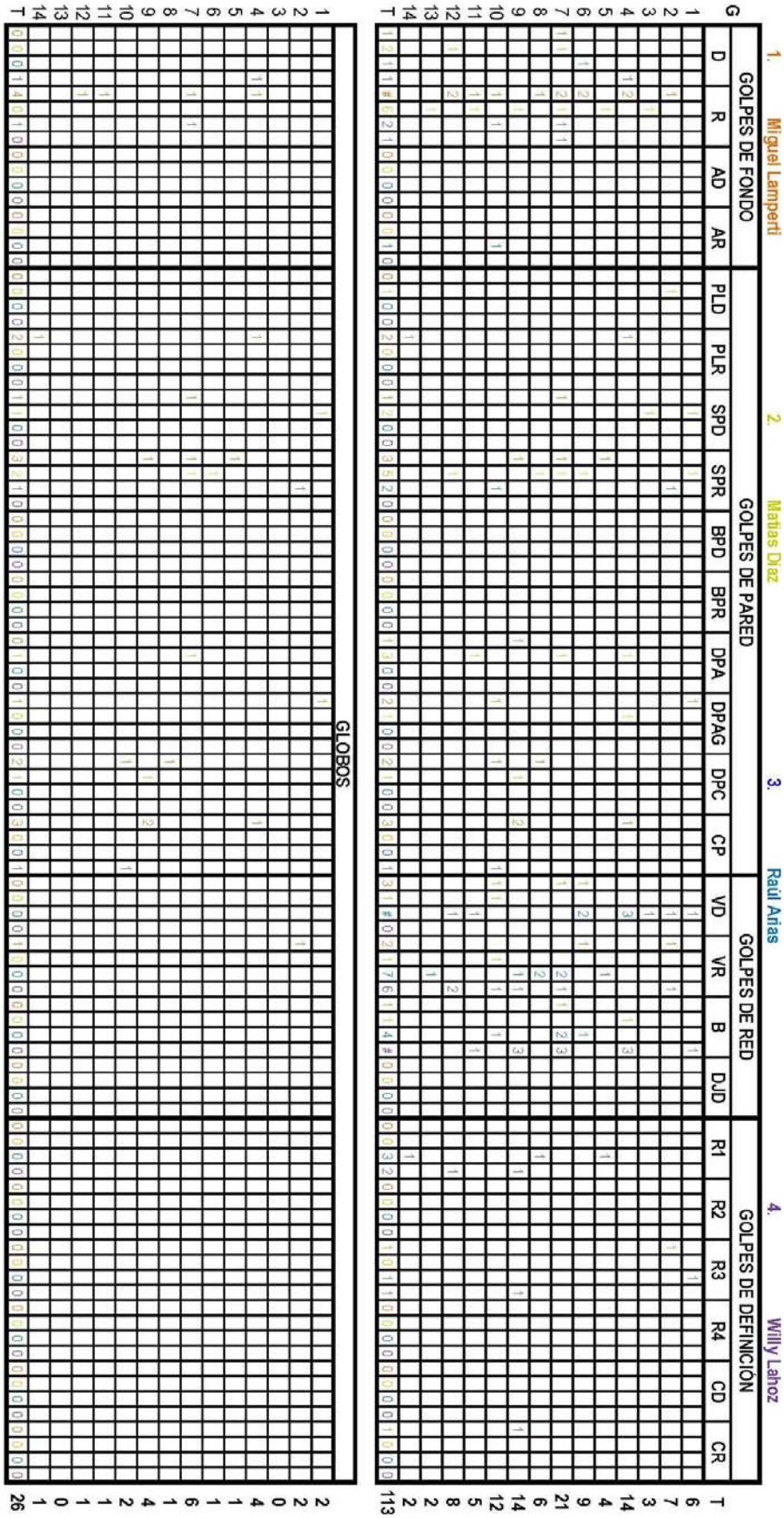


Figura A4. 16. Juego 8 del set 2

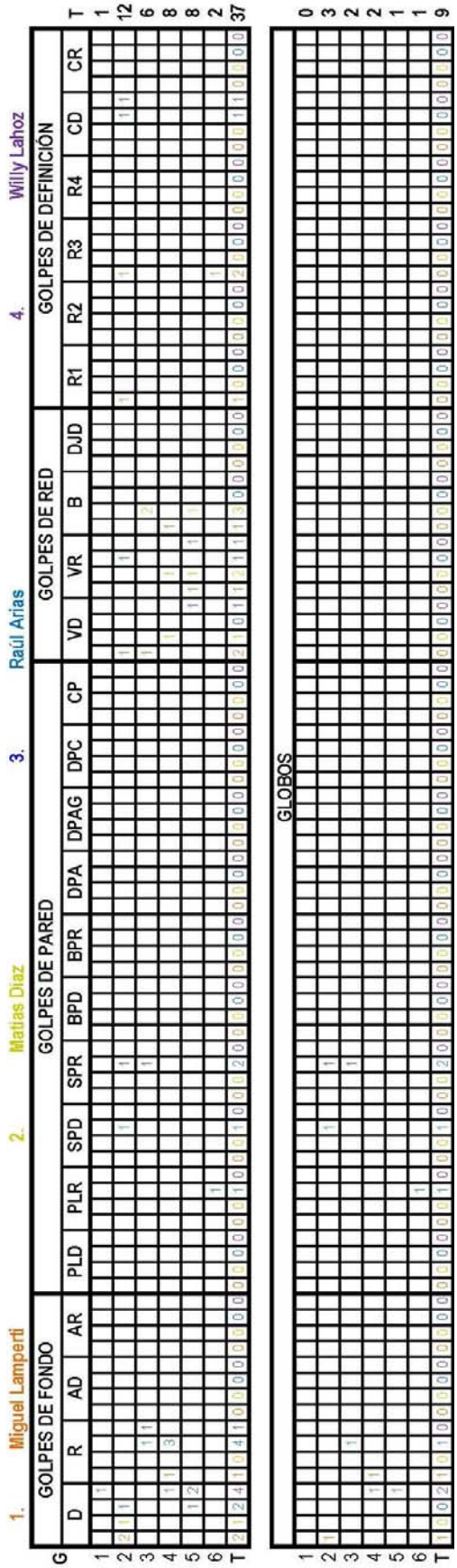


Figura A4. 17. Juego 9 del set 2

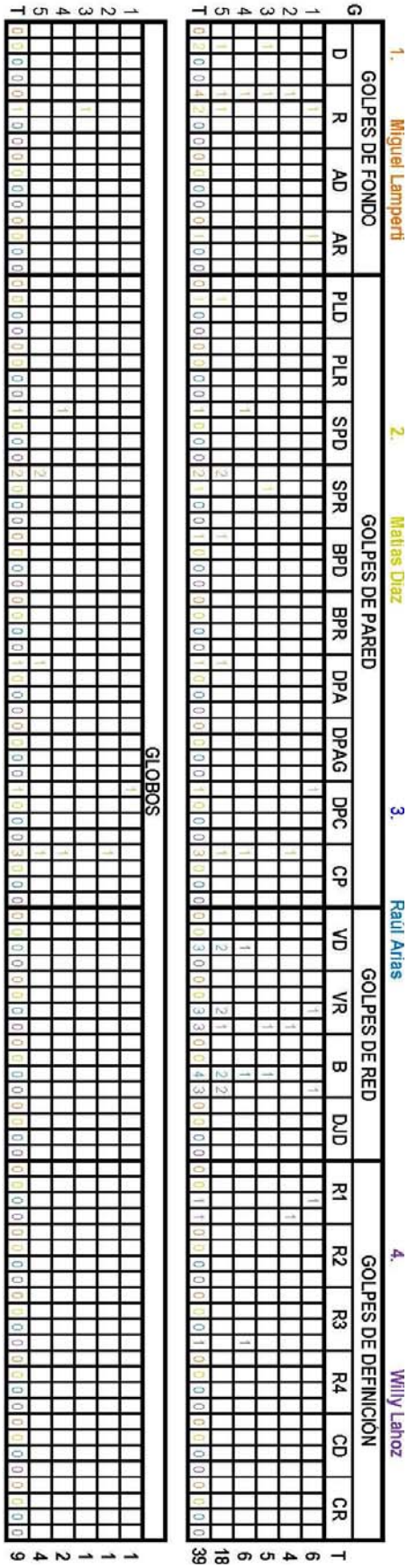


Figura A4. 18. Juego 10 del set 2

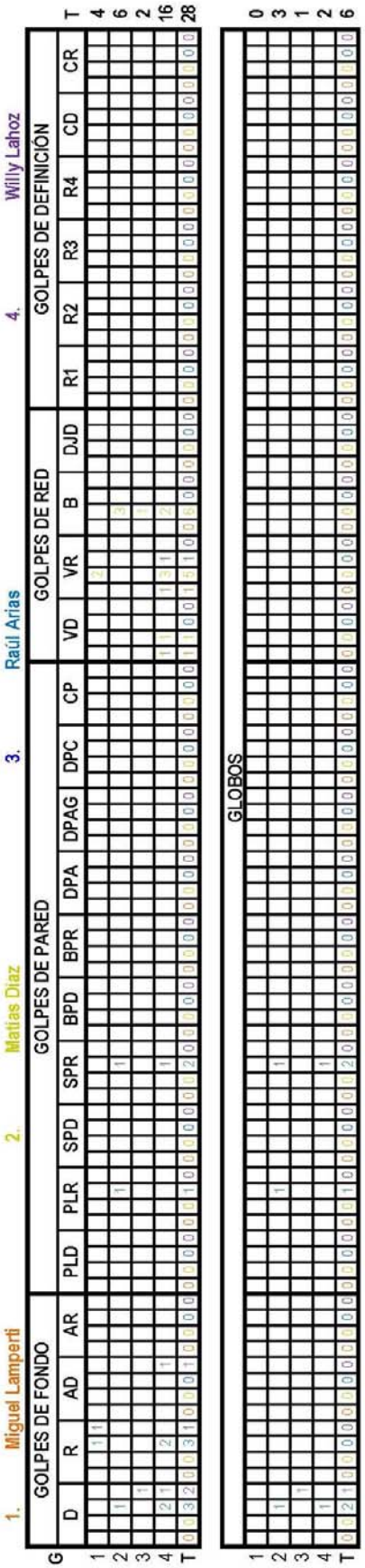


Figura A4. 19. Juego 1 del set 3

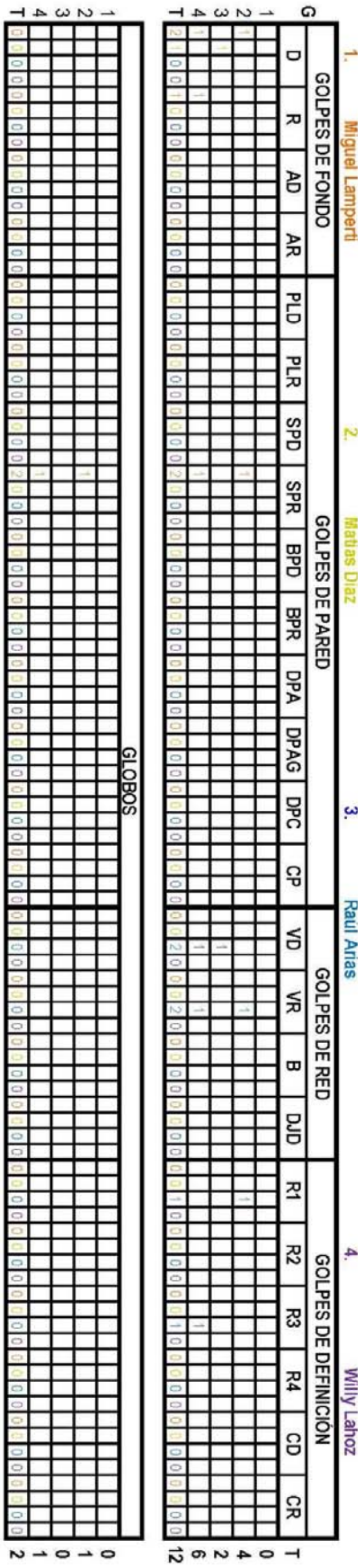


Figura A4. 20. Juego 2 del set 3

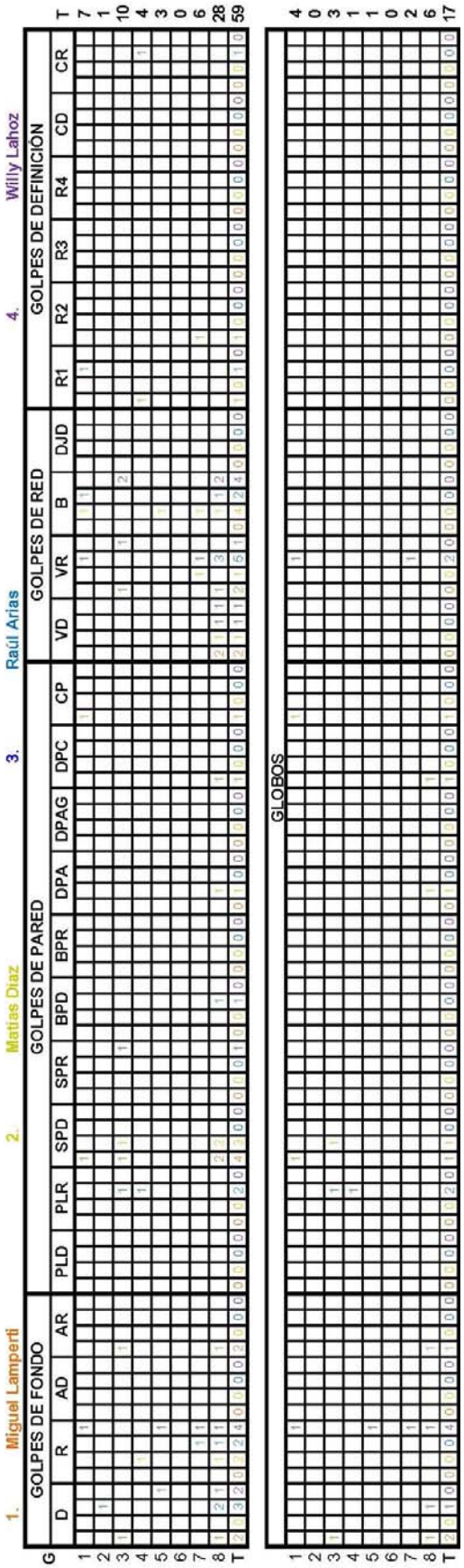


Figura A4. 21. Juego 3 del set 3

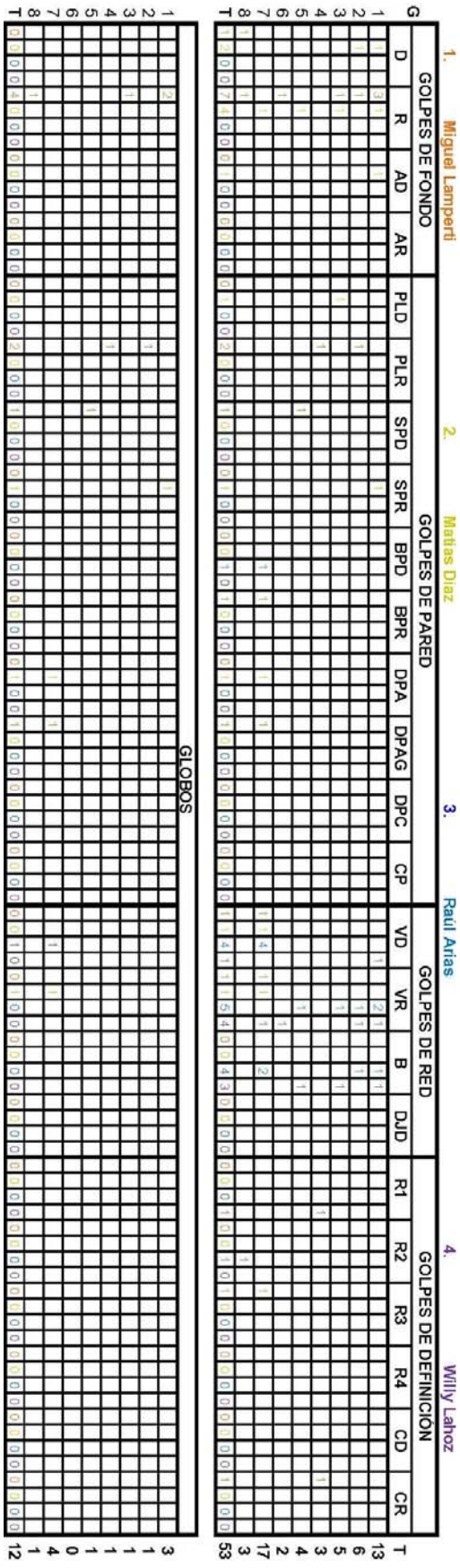


Figura A4. 22. Juego 4 del set 3

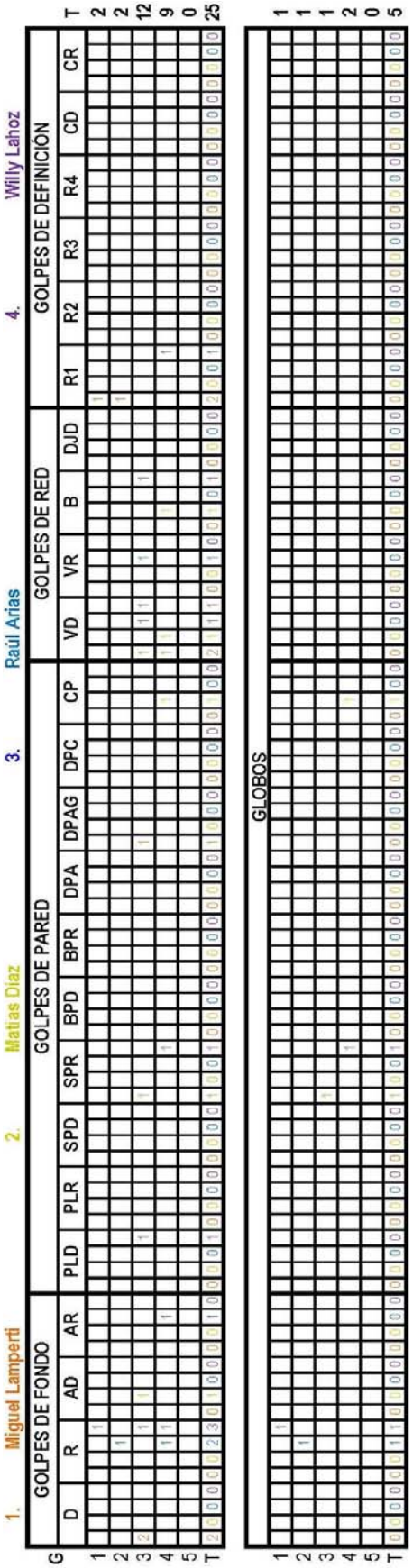


Figura A4. 23. Juego 5 del set 3

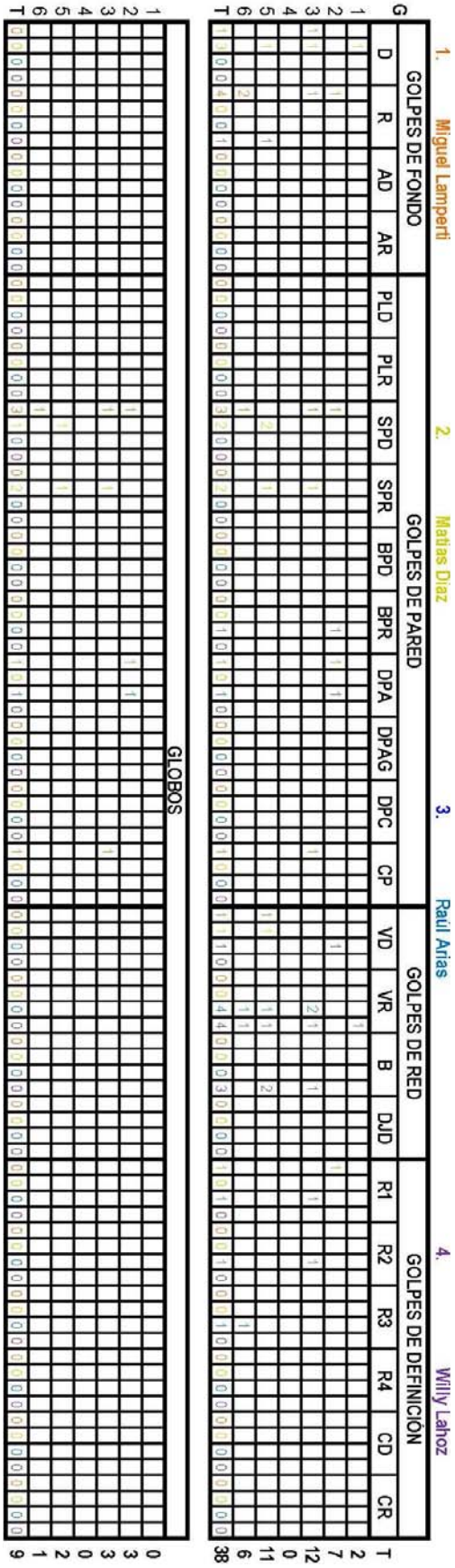


Figura A4. 24. Juego 6 del set 3

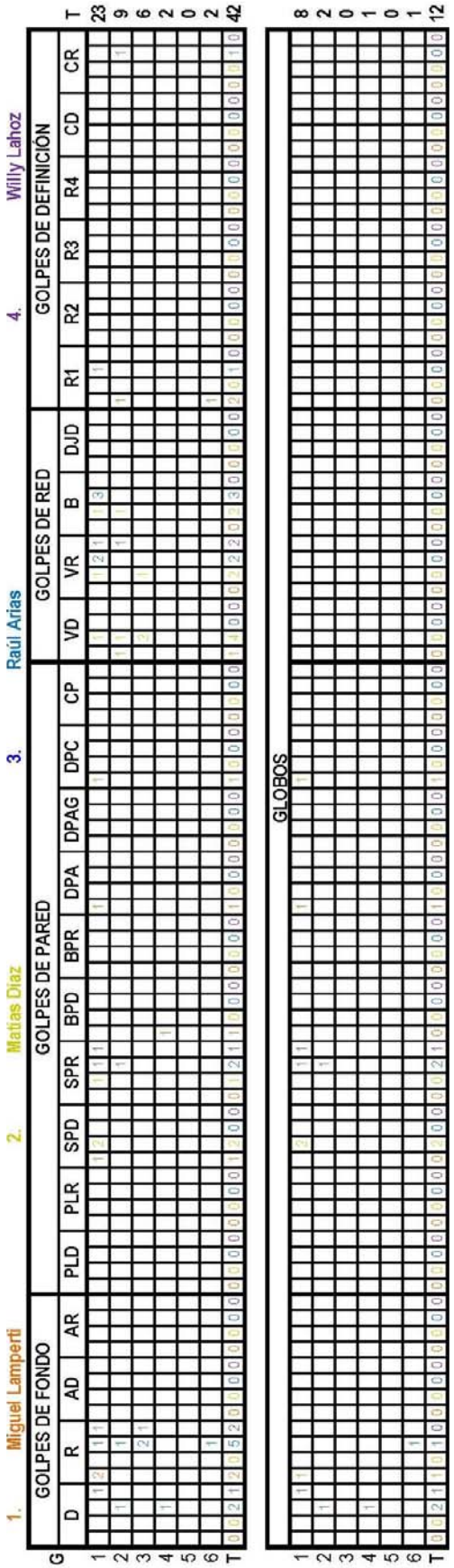


Figura A4. 25. Juego 7 del set 3

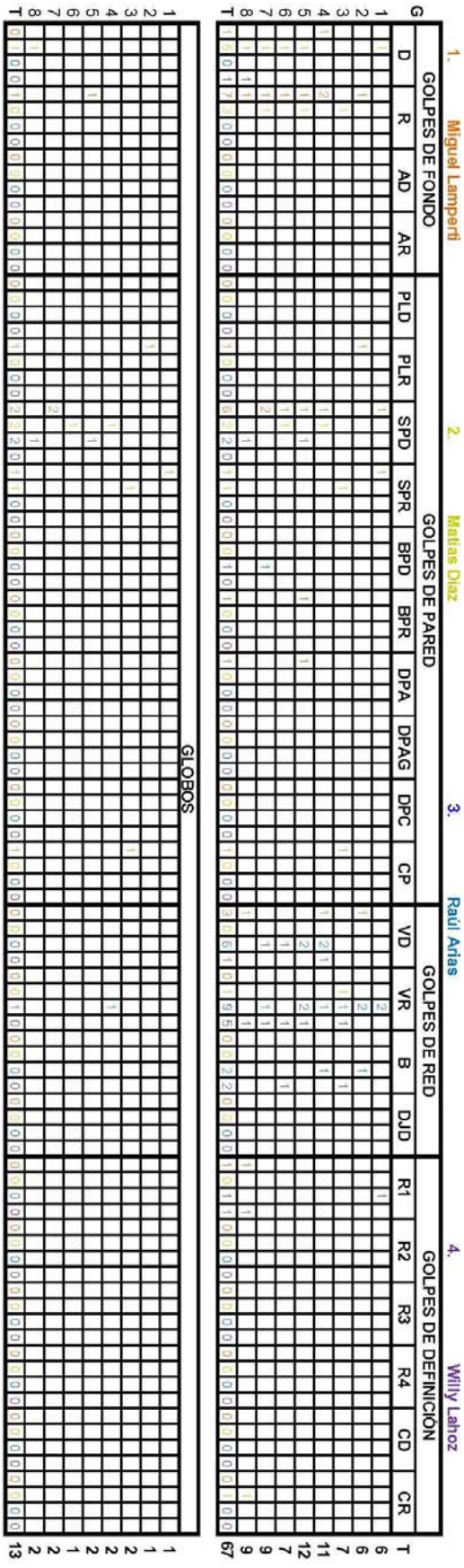


Figura A4. 26. Juego 8 del set 3

A4.1.3. FICHAS RESUMEN

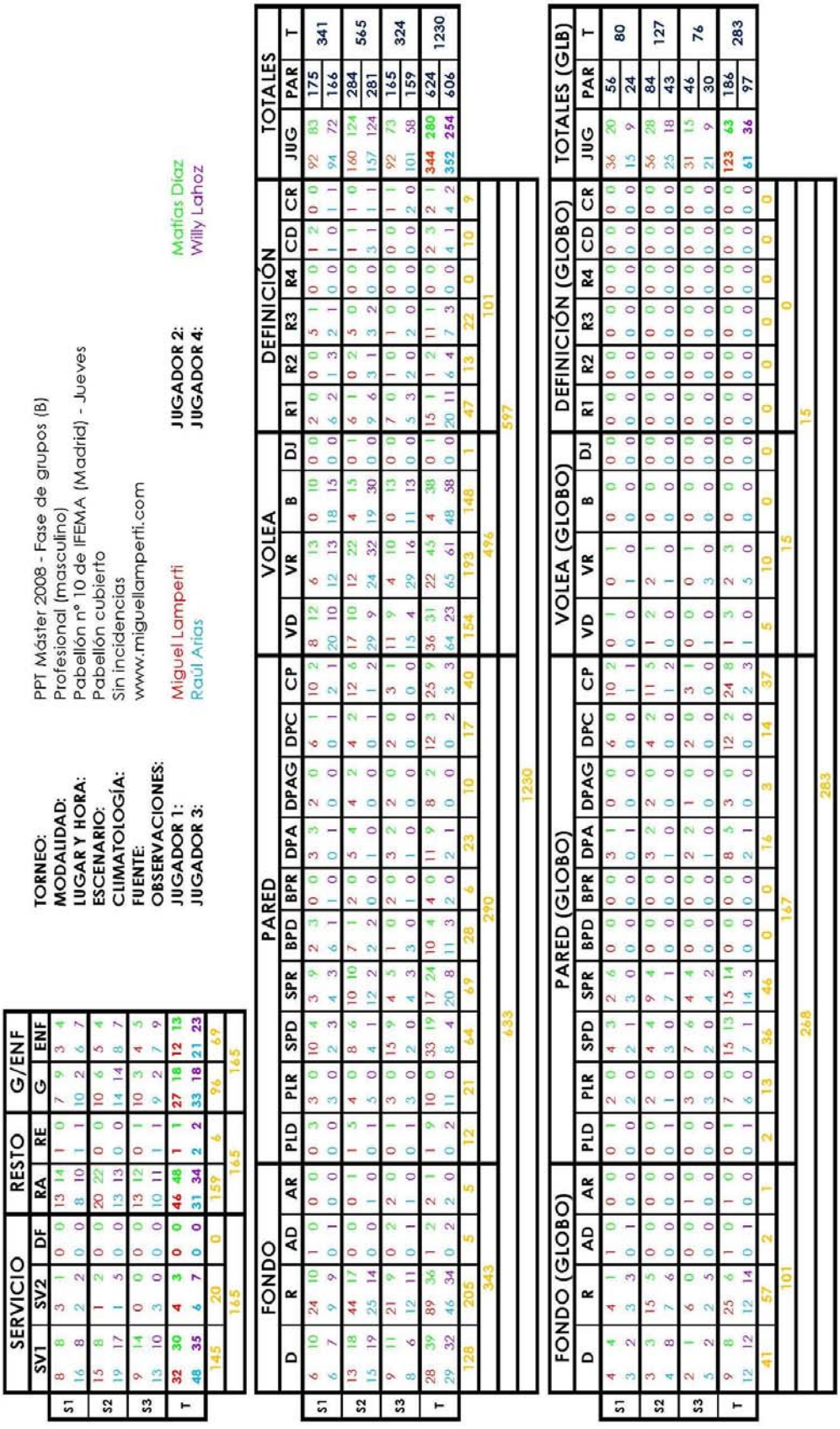
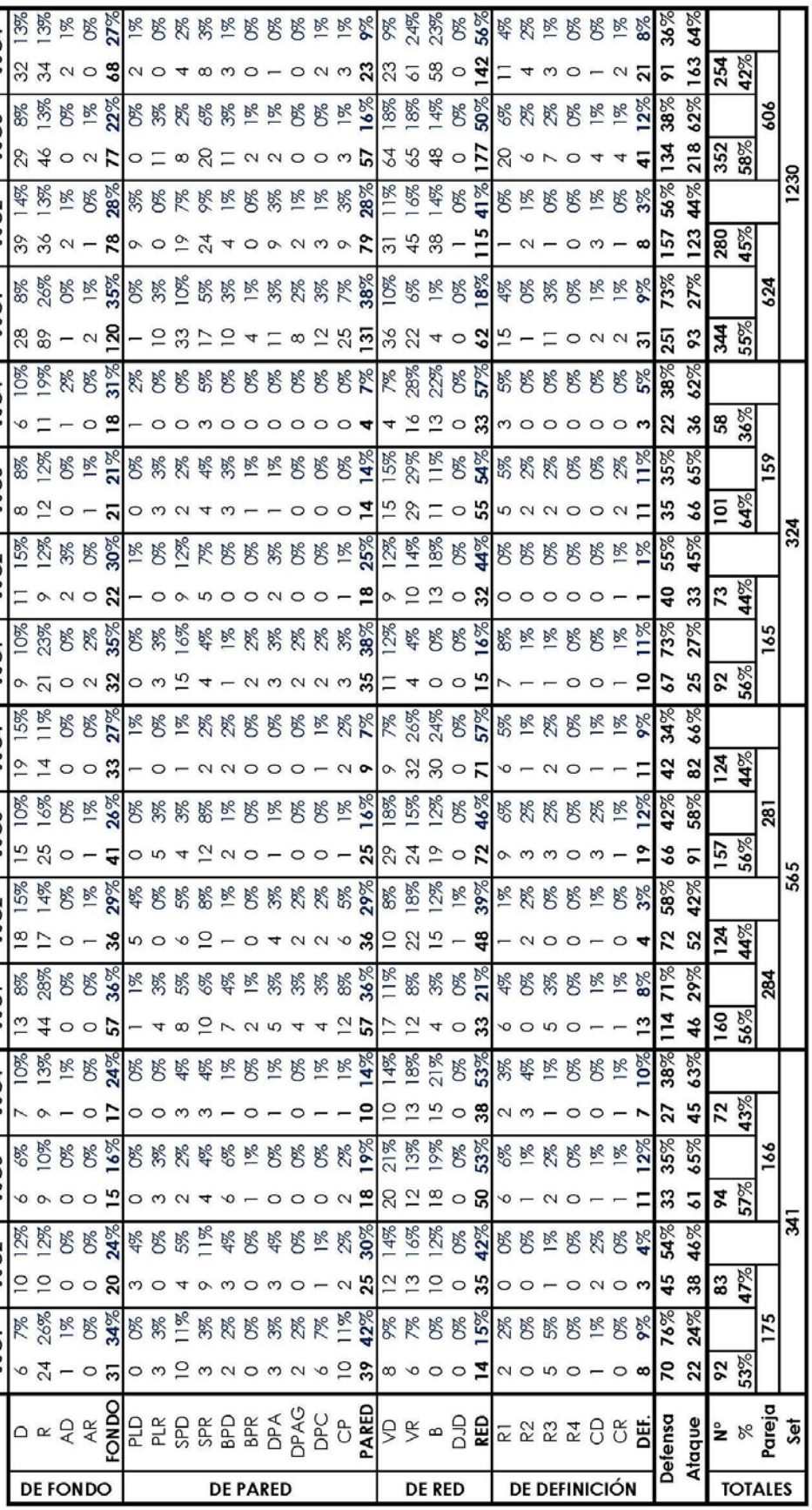


Figura A4. 27. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica

JUEGO	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS			PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_t	t_{td}	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
1J1	01:13	01:24	02:37	6	00:12	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	6	0	100%	40	6,7	11	28%	7	12	37%	11	10	52%
1J2	00:50	01:08	01:58	6	00:08	4 67%	2 33%	0 0%	5	1	83%	2	4	33%	22	3,7	5	23%	8	4	67%	6	4	60%
1J3	00:55	01:08	02:03	4	00:14	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	3	1	75%	30	7,5	7	23%	6	9	40%	5	10	33%
1J4	02:12	02:28	04:40	8	00:17	6 75%	2 25%	0 0%	8	0	100%	4	4	50%	89	11,1	22	25%	30	17	64%	23	19	55%
1J5	00:49	01:19	02:08	5	00:10	3 60%	2 40%	0 0%	4	1	80%	2	3	40%	27	5,4	5	19%	5	8	38%	8	6	57%
1J6	00:56	00:41	01:37	4	00:14	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	2	2	50%	32	8,0	6	19%	8	8	50%	11	5	69%
1J7	00:43	01:13	01:56	5	00:09	4 80%	1 20%	0 0%	4	1	80%	3	2	60%	19	3,8	3	16%	3	6	33%	5	5	50%
1J8	02:26	02:43	05:09	10	00:15	10 100%	0 0%	0 0%	10	0	100%	6	4	60%	82	8,2	21	26%	25	19	57%	25	13	66%
2J1	01:22	01:13	02:35	6	00:14	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	2	4	33%	49	8,2	11	22%	11	12	48%	17	9	65%
2J2	02:31	02:58	05:29	12	00:13	8 67%	4 33%	0 0%	12	0	100%	8	4	67%	97	8,1	20	21%	28	23	55%	23	23	50%
2J3	00:42	01:05	01:47	4	00:10	3 75%	1 25%	0 0%	4	0	100%	4	0	100%	42	10,5	9	21%	14	7	67%	8	13	38%
2J4	01:03	01:18	02:21	6	00:10	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	3	3	50%	40	6,7	8	20%	13	8	62%	14	5	74%
2J5	00:55	00:49	01:44	4	00:14	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	3	1	75%	36	9,0	7	19%	7	9	44%	12	8	60%
2J6	01:07	00:47	01:54	5	00:13	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	3	2	60%	41	8,2	12	29%	10	11	48%	10	10	50%
2J7	01:51	02:05	03:56	6	00:19	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	3	3	50%	71	11,8	16	23%	19	16	54%	19	17	53%
2J8	03:09	03:20	06:29	14	00:13	14 100%	0 0%	0 0%	14	0	100%	11	3	79%	113	8,1	26	23%	35	24	59%	31	23	57%
2J9	01:07	01:11	02:18	6	00:11	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	3	3	50%	37	6,2	9	24%	10	7	59%	12	8	60%
2J10	01:10	00:56	02:06	5	00:14	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	4	1	80%	39	7,8	9	23%	13	7	65%	11	8	58%
3J1	00:47	00:26	01:13	4	00:12	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	1	3	25%	28	7,0	6	21%	2	12	14%	10	4	71%
3J2	00:28	00:28	00:56	4	00:07	4 100%	0 0%	0 0%	3	1	75%	2	2	50%	12	3,0	2	17%	5	1	83%	6	0	100%
3J3	01:44	02:09	03:53	8	00:13	8 100%	0 0%	0 0%	7	1	88%	4	4	50%	59	7,4	17	29%	16	12	57%	18	13	58%
3J4	01:27	01:40	03:07	8	00:11	6 75%	2 25%	0 0%	8	0	100%	2	6	25%	53	6,6	12	23%	17	12	59%	15	9	63%
3J5	00:47	01:13	02:00	5	00:09	5 100%	0 0%	0 0%	4	1	80%	3	2	60%	25	5,0	5	20%	8	4	67%	5	8	38%
3J6	01:09	01:15	02:24	6	00:12	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	4	2	67%	38	6,3	9	24%	12	8	60%	10	8	56%
3J7	01:12	02:37	03:49	6	00:12	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	4	2	67%	42	7,0	12	29%	9	11	45%	16	6	73%
3J8	01:50	01:26	03:16	8	00:14	7 88%	1 13%	0 0%	8	0	100%	4	4	50%	67	8,4	13	19%	23	13	64%	21	10	68%
TOTAL	0:34:25	0:39:00	1:13:25	165	00:13	145 88%	20 12%	0 0%	159	6	96%	96	69	58%	1.230	7,5	283	23%	344	280	55%	352	254	58%

SET	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS			PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_t	t_{td}	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
S1	0:10:04	0:12:04	0:22:08	48	00:13	40 83%	8 17%	0 0%	45	3	94%	28	20	58%	341	7,1	80	23%	92	83	53%	94	72	57%
S2	0:14:57	0:15:42	0:30:39	68	00:13	59 87%	9 13%	0 0%	68	0	100%	44	24	65%	565	8,3	127	22%	160	124	56%	157	124	56%
S3	0:09:24	0:11:14	0:20:38	49	00:12	46 94%	3 6%	0 0%	46	3	94%	24	25	49%	324	6,6	76	23%	92	73	56%	101	58	64%

Figura A4. 28. Tiempos e intercambios medios por set y partido



		SET 1 (Impactos y porcentaje)								SET 2 (Impactos y porcentaje)								SET 3 (Impactos y porcentaje)								GLOBAL (Impactos y porcentaje)							
		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4	
DE FONDO	D	6	7%	10	12%	6	8%	7	10%	13	8%	18	15%	15	10%	19	15%	9	10%	11	15%	8	8%	6	10%	28	8%	39	14%	29	8%	32	13%
	R	24	26%	10	12%	9	10%	9	13%	44	28%	17	14%	25	16%	14	11%	21	23%	9	12%	12	12%	11	19%	89	26%	36	13%	46	13%	34	13%
	AD	1	1%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	3%	0	0%	1	2%	1	0%	2	1%	0	0%	2	1%
	AR	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	1	1%	0	0%	2	2%	0	0%	1	1%	0	0%	2	1%	1	0%	2	1%	0	0%
	FONDO	**31**	**34%**	**20**	**24%**	**15**	**16%**	**17**	**24%**	**57**	**36%**	**36**	**29%**	**41**	**26%**	**33**	**27%**	**32**	**35%**	**22**	**30%**	**21**	**21%**	**18**	**31%**	**120**	**35%**	**78**	**28%**	**77**	**22%**	**68**	**27%**
DE PARED	PLD	0	0%	3	4%	0	0%	0	0%	1	1%	5	4%	0	0%	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	1	2%	1	0%	9	3%	0	0%	2	1%
	PLR	3	3%	0	0%	3	3%	0	0%	4	3%	0	0%	5	3%	0	0%	3	3%	0	0%	3	3%	0	0%	10	3%	0	0%	11	3%	0	0%
	SPD	10	11%	4	5%	2	2%	3	4%	8	5%	6	5%	4	3%	1	1%	15	16%	9	12%	2	2%	0	0%	33	10%	19	7%	8	2%	4	2%
	SPR	3	3%	9	11%	4	4%	3	4%	10	6%	10	8%	12	8%	2	2%	4	4%	5	7%	4	4%	3	5%	17	5%	24	9%	20	6%	8	3%
	BPD	2	2%	3	4%	6	6%	1	1%	7	4%	1	1%	2	1%	2	2%	1	1%	0	0%	3	3%	0	0%	10	3%	4	1%	11	3%	3	1%
	BPR	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	2	1%	0	0%	0	0%	0	0%	2	2%	0	0%	1	1%	0	0%	4	1%	0	0%	2	1%	0	0%
	DPA	3	3%	3	4%	0	0%	1	1%	5	3%	4	3%	1	1%	0	0%	3	3%	2	3%	1	1%	0	0%	11	3%	9	3%	2	1%	1	0%
	DPAG	2	2%	0	0%	0	0%	0	0%	4	3%	2	2%	0	0%	0	0%	2	2%	0	0%	0	0%	0	0%	8	2%	2	1%	0	0%	0	0%
	DPC	6	7%	1	1%	0	0%	1	1%	4	3%	2	2%	0	0%	1	1%	2	2%	0	0%	0	0%	0	0%	12	3%	3	1%	0	0%	2	1%
	CP	10	11%	2	2%	2	2%	1	1%	12	8%	6	5%	1	1%	2	2%	3	3%	1	1%	0	0%	0	0%	25	7%	9	3%	3	1%	3	1%
	PARED	**39**	**42%**	**25**	**30%**	**18**	**19%**	**10**	**14%**	**57**	**36%**	**36**	**29%**	**25**	**16%**	**9**	**7%**	**35**	**38%**	**18**	**25%**	**14**	**14%**	**4**	**7%**	**131**	**38%**	**79**	**28%**	**57**	**16%**	**23**	**9%**
DE RED	VD	8	9%	12	14%	20	21%	10	14%	17	11%	10	8%	29	18%	9	7%	11	12%	9	12%	15	15%	4	7%	36	10%	31	11%	64	18%	23	9%
	VR	6	7%	13	16%	12	13%	13	18%	12	8%	22	18%	24	15%	32	26%	4	4%	10	14%	29	29%	16	28%	22	6%	45	16%	65	18%	61	24%
	B	0	0%	10	12%	18	19%	15	21%	4	3%	15	12%	19	12%	30	24%	0	0%	13	18%	11	11%	13	22%	4	1%	38	14%	48	14%	58	23%
	DJD	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0%	0	0%	0	0%
	RED	**14**	**15%**	**35**	**42%**	**50**	**53%**	**38**	**53%**	**33**	**21%**	**48**	**39%**	**72**	**46%**	**71**	**57%**	**15**	**16%**	**32**	**44%**	**55**	**54%**	**33**	**57%**	**62**	**18%**	**115**	**41%**	**177**	**50%**	**142**	**56%**
DE DEFINICIÓN	R1	2	2%	0	0%	6	6%	2	3%	6	4%	1	1%	9	6%	6	5%	7	8%	0	0%	5	5%	3	5%	15	4%	1	0%	20	6%	11	4%
	R2	0	0%	0	0%	1	1%	3	4%	0	0%	2	2%	3	2%	1	1%	1	1%	0	0%	2	2%	0	0%	1	0%	2	1%	6	2%	4	2%
	R3	5	5%	1	1%	2	2%	1	1%	5	3%	0	0%	3	2%	2	2%	1	1%	0	0%	2	2%	0	0%	11	3%	1	0%	7	2%	3	1%
	R4	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
	CD	1	1%	2	2%	1	1%	0	0%	1	1%	1	1%	3	2%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	1%	3	1%	4	1%	1	0%
	CR	0	0%	0	0%	1	1%	1	1%	1	1%	0	0%	1	1%	1	1%	1	1%	1	1%	2	2%	0	0%	2	1%	1	0%	4	1%	2	1%
	DEF.	**8**	**9%**	**3**	**4%**	**11**	**12%**	**7**	**10%**	**13**	**8%**	**4**	**3%**	**19**	**12%**	**11**	**9%**	**10**	**11%**	**1**	**1%**	**11**	**11%**	**3**	**5%**	**31**	**9%**	**8**	**3%**	**41**	**12%**	**21**	**8%**
	Defensa	**70**	**76%**	**45**	**54%**	**33**	**35%**	**27**	**38%**	**114**	**71%**	**72**	**58%**	**66**	**42%**	**42**	**34%**	**67**	**73%**	**40**	**55%**	**35**	**35%**	**22**	**38%**	**251**	**73%**	**157**	**56%**	**134**	**38%**	**91**	**36%**
	Ataque	**22**	**24%**	**38**	**46%**	**61**	**65%**	**45**	**63%**	**46**	**29%**	**52**	**42%**	**91**	**58%**	**82**	**66%**	**25**	**27%**	**33**	**45%**	**66**	**65%**	**36**	**62%**	**93**	**27%**	**123**	**44%**	**218**	**62%**	**163**	**64%**
TOTALES	**Nº**	**92**		**83**		**94**		**72**		**160**		**124**		**157**		**124**		**92**		**73**		**101**		**58**		**344**		**280**		**352**		**254**	
	%	**53%**		**47%**		**57%**		**43%**		**56%**		**44%**		**56%**		**44%**		**56%**		**44%**		**64%**		**36%**		**55%**		**45%**		**58%**		**42%**	
	Pareja	**175**				**166**				**284**				**281**				**165**				**159**				**624**				**606**			
	Set	**341**								**565**								**324**								**1230**							

Figura A4. 29. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido

	PAREJA1						PAREJA2						GLOBAL		
	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	P	W	B
1J1	5	1			4	0			6	0	2	0	6	1	0
1J2			5	1	0	2	4	2			2	2	6	2	0
1J3	4	0			3	0			4	0	0	1	4	1	0
1J4			8	0	2	1	6	2			2	3	8	1	1
1J5	3	2			1	0			4	1	1	3	5	1	0
1J6			4	0	0	2	4	0			2	0	4	2	0
1J7	4	1			3	1			4	1	0	1	5	1	0
1J8			10	0	3	1	10	0			3	3	10	1	1
S1	16	4	27	1	16	7	24	4	18	2	12	13	48	1	2
2J1			6	0	2	2	6	0			0	2	6	1	0
2J2	8	4			1	0			12	0	7	4	12	2	0
2J3			4	0	4	0	3	1			0	0	4	1	0
2J4	5	1			0	1			6	0	3	2	6	2	0
2J5			4	0	0	1	4	0			3	0	4	2	1
2J6	5	0			0	1			5	0	3	1	5	2	0
2J7			6	0	2	1	5	1			1	2	6	1	0
2J8	14	0			4	1			14	0	7	2	14	2	0
2J9			6	0	3	2	5	1			0	1	6	1	0
2J10	4	1			0	0			5	0	4	1	5	2	0
S2	36	6	26	0	16	9	23	3	42	0	28	15	68	2	1
3J1			4	0	1	0	4	0			0	3	4	1	0
3J2	4	0			0	2			3	1	2	0	4	2	0
3J3			7	1	3	2	8	0			1	2	8	1	0
3J4	6	2			2	3			8	0	0	3	8	1	1
3J5			4	1	2	0	5	0			1	2	5	1	0
3J6	6	0			1	1			6	0	3	1	6	2	0
3J7			6	0	2	0	6	0			2	2	6	1	0
3J8	7	1			2	1			8	0	2	3	8	1	1
3J9															
3J10															
3J11															
3J12															
3J13															
S3	23	3	21	2	13	9	23	0	25	1	11	16	49	1	2

LEYENDA

SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
P	Puntos disputados
W	Pareja ganadora (1 u 2)
B	Ruptura/break (0: no, 1: si)

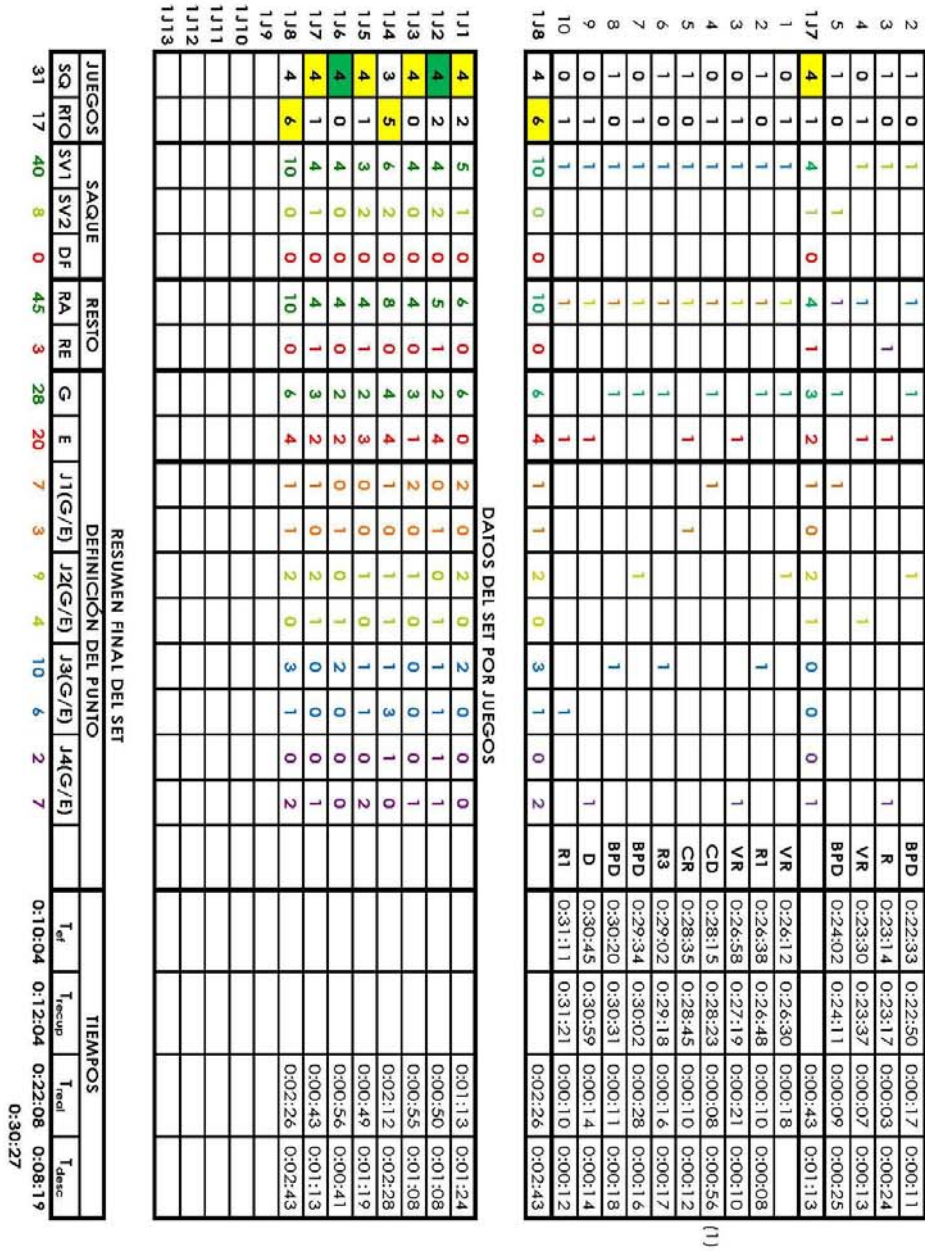
Figura A4. 30. Comparativa por parejas

G	TANTEO		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	E	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_o	t_f	t_i	t_{recup}
1	1	0	1			1		1		1				R3	0:00:54	0:01:05	0:00:11	
2	0	1	1			1		1				1		R1	0:01:14	0:01:24	0:00:10	0:00:09
3	0	1	1			1		1				1		R1	0:01:40	0:02:06	0:00:26	0:00:16
4	1	0		1		1		1			1			BPD	0:02:36	0:02:49	0:00:13	0:00:30
5	1	0	1			1		1			1			VD	0:03:07	0:03:15	0:00:08	0:00:18
6	1	0	1			1		1		1				VD	0:03:26	0:03:31	0:00:05	0:00:11
1J1	4	2	5	1	0	6	0	6	0	2	0	2	0	0			0:01:13	0:01:24
1	1	0	1			1		1				1		BPD	0:04:54	0:05:08	0:00:14	
2	1	0	1			1		1					1	R1	0:05:15	0:05:24	0:00:09	0:00:07
3	0	1		1		1			1			1		VD	0:05:41	0:05:47	0:00:06	0:00:17
4	1	0	1				1	1		1				R	0:06:03	0:06:07	0:00:04	0:00:16
5	0	1	1			1		1			1		1	VR	0:06:13	0:06:21	0:00:08	0:00:06
6	1	0		1		1			1					D	0:06:43	0:06:52	0:00:09	0:00:22
1J2	4	2	4	2	0	5	1	2	4	0	1	1	1	1			0:00:50	0:01:08
1	1	0	1			1		1		1				R1	0:07:20	0:07:26	0:00:06	
2	1	0	1			1		1			1			VD	0:07:58	0:08:34	0:00:36	0:00:32
3	1	0	1			1		1		1				R1	0:08:56	0:09:03	0:00:07	0:00:22
4	1	0	1			1		1	1				1	D	0:09:17	0:09:23	0:00:06	0:00:14
1J3	4	0	4	0	0	4	0	3	1	2	0	0	0	1			0:00:55	0:01:08
1	0	1	1			1		1	1			1		R	0:10:52	0:11:01	0:00:09	
2	1	0	1			1		1					1	R3	0:11:10	0:11:30	0:00:20	0:00:09
3	1	0	1			1		1	1			1		VD	0:11:49	0:12:07	0:00:18	0:00:19
4	0	1	1			1		1	1				1	VD	0:12:18	0:12:34	0:00:16	0:00:11
5	0	1	1			1		1			1			VR	0:13:03	0:13:23	0:00:20	0:00:29
6	1	0		1		1		1				1		R1	0:13:42	0:14:00	0:00:18	0:00:19
7	0	1		1		1			1				1	VD	0:14:47	0:14:53	0:00:06	0:00:47
8	0	1	1			1		1		1				R3	0:15:07	0:15:32	0:00:25	0:00:14
1J4	3	5	6	2	0	8	0	4	4	1	0	1	1	0			0:02:12	0:02:28
1	1	0		1		1		1					1	SPR	0:16:13	0:16:31	0:00:18	
2	1	0		1			1		1			1		R	0:17:05	0:17:08	0:00:03	0:00:34
3	1	0	1			1		1	1				1	DPAG	0:17:25	0:17:34	0:00:09	0:00:17
4	0	1	1			1		1				1		CD	0:17:49	0:17:58	0:00:09	0:00:15
5	1	0	1			1		1			1			R3	0:18:11	0:18:21	0:00:10	0:00:13
1J5	4	1	3	2	0	4	1	2	3	0	0	1	1	0	2		0:00:49	0:01:19
1	1	0	1			1		1				1		R3	0:20:08	0:20:27	0:00:19	
2	1	0	1			1			1		1			SPD	0:20:40	0:20:54	0:00:14	0:00:13
3	1	0	1			1			1	1				R	0:21:05	0:21:13	0:00:08	0:00:11
4	1	0	1			1		1				1		B	0:21:30	0:21:45	0:00:15	0:00:17
1J6	4	0	4	0	0	4	0	2	2	0	1	0	0	0			0:00:56	0:00:41
1	1	0	1			1		1			1			VD	0:22:15	0:22:22	0:00:07	

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	Miguel Lamperti
J2(G/E)	Matías Díaz
J3(G/E)	Raúl Arias
J4(G/E)	Willy Lahoz
t_o	Inicio del punto
t_f	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{red}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Lamperti/Díaz
	Arias/Lahoz

INCIDENCIAS

(1) Repetición punto



| | | |

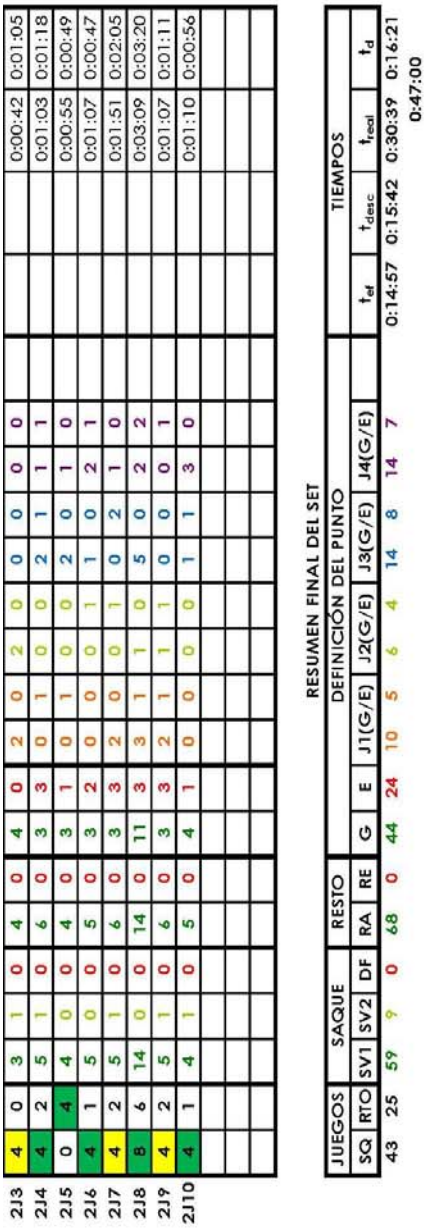
G	TANTEO			SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS			
	SQ	RTO		SV1	SV2	DF	RA	RE	G	E	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_o	t_f	t_i	t_d
1	1	0		1			1			1					VD	0:32:00	0:32:20	0:00:20	
2	0	1		1			1			1		1			B	0:32:42	0:32:51	0:00:09	0:00:22
3	0	1		1			1			1	1				VR	0:33:05	0:33:09	0:00:04	0:00:14
4	1	0		1			1			1			1		SPR	0:33:18	0:33:24	0:00:06	0:00:09
5	1	0		1			1		1		1				R1	0:33:42	0:33:58	0:00:16	0:00:18
6	1	0		1			1		1			1			VR	0:34:08	0:34:35	0:00:27	0:00:10
	2J1	4	2	6	0	0	6	0	2	4	1	1	1	0				0:01:22	0:01:13
1	1	0		1			1		1					1	VD	0:36:35	0:36:42	0:00:07	
2	0	1			1		1			1			1		VD	0:36:56	0:37:02	0:00:06	0:00:14
3	1	0		1			1		1					1	B	0:37:11	0:37:35	0:00:24	0:00:09
4	0	1			1		1			1			1		VD	0:37:58	0:38:03	0:00:05	0:00:23
5	1	0		1			1		1				1		R1	0:38:13	0:38:23	0:00:10	0:00:10
6	0	1		1			1			1				1	VR	0:38:32	0:38:35	0:00:03	0:00:09
7	0	1		1			1		1			1			CR	0:38:48	0:39:07	0:00:19	0:00:13
8	1	0		1			1		1				1		VR	0:39:17	0:39:55	0:00:38	0:00:10
9	1	0			1		1		1					1	D	0:40:31	0:40:44	0:00:13	0:00:36
10	0	1		1			1			1			1		SPD	0:41:02	0:41:09	0:00:07	0:00:18
11	1	0		1			1		1					1	R1	0:41:24	0:41:35	0:00:11	0:00:15
12	1	0			1		1		1				1		VD	0:41:56	0:42:04	0:00:08	0:00:21
	2J2	7	5	8	4	0	12	0	8	4	0	0	1	0	3	3	4	1				0:02:31	0:02:58
1	1	0		1			1		1		1				CD	0:42:31	0:42:47	0:00:16	
2	1	0			1		1		1			1			R1	0:43:30	0:43:37	0:00:07	0:00:43
3	1	0		1			1		1			1			BPD	0:43:50	0:44:08	0:00:18	0:00:13
4	1	0		1			1		1		1				SPD	0:44:17	0:44:18	0:00:01	0:00:09
	2J3	4	0	3	1	0	4	0	4	0	2	0	0	0	0			0:00:42	0:01:05
1	0	1		1			1			1				1	B	0:49:40	0:49:54	0:00:14	
2	1	0		1			1		1				1		R1	0:50:03	0:50:12	0:00:09	0:00:09
3	0	1		1			1			1			1		VR	0:50:21	0:50:28	0:00:07	0:00:09
4	1	0		1			1			1	1				SPD	0:50:42	0:50:55	0:00:13	0:00:14
5	1	0			1		1		1				1		R3	0:51:25	0:51:38	0:00:13	0:00:30
6	1	0		1			1		1					1	R1	0:51:54	0:52:01	0:00:07	0:00:16
	2J4	4	2	5	1	0	6	0	3	3	0	1	0	0	2	1	1	1	
1	0	1		1			1		1					1	B	0:52:29	0:52:39	0:00:10	
2	0	1		1			1			1		1			VR	0:52:53	0:53:05	0:00:12	0:00:14
3	0	1		1			1		1					1	BPD	0:53:13	0:53:36	0:00:23	0:00:08
4	0	1		1			1		1						VD	0:54:03	0:54:13	0:00:10	0:00:27
	2J5	0	4	4	0	0	4	0	3	1	0	0	2	0	1	0		0:00:55	0:00:49
1	1	0		1			1		1					1	R1	0:56:51	0:56:57	0:00:06	
2	1	0		1			1		1				1		R1	0:57:06	0:57:11	0:00:05	0:00:09
3	0	1		1			1			1				1	B	0:57:22	0:57:29	0:00:07	0:00:11

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	Miguel Lamperti
J2(G/E)	Matías Díaz
J3(G/E)	Raúl Arias
J4(G/E)	Willy Lahoz
t_o	Inicio del punto
t_f	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{red}	Total del set sin los descansos
$T_{descanso}$	Tiempo de descanso entre cambios
	Lamperti/Díaz
	Arias/Lahoz

(1) Tiempo por lesión de R. Arias

INCIDENCIAS

| | | |



| | | |

G	TANTEO		SAQUE		RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO					TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	E	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_f	t_i	t_d
1	1	0	1			1			1			1		D	1:19:40	1:19:46	0:00:06	
2	1	0	1			1			1				1	DPA	1:19:54	1:20:10	0:00:16	0:00:08
3	1	0	1			1		1			1			B	1:20:18	1:20:24	0:00:06	0:00:08
4	1	0	1			1		1				1		VR	1:20:34	1:20:53	0:00:19	0:00:10
3J1	4	0	4	0	0	4	0	1	3	0	0	1	0				0:00:47	0:00:26
1	1	0	1				1		1					D	1:22:47	1:22:50	0:00:03	
2	1	0	1			1		1				1		R1	1:22:58	1:23:07	0:00:09	0:00:08
3	1	0	1			1			1		1			DPA	1:23:19	1:23:25	0:00:06	0:00:12
4	1	0	1			1		1				1		R3	1:23:33	1:23:43	0:00:10	0:00:08
3J2	4	0	4	0	0	3	1	2	2	0	1	0	0				0:00:28	0:00:28
1	0	1	1			1		1				1		R1	1:24:26	1:24:41	0:00:15	
2	0	1	1			1			1		1			VR	1:24:57	1:25:02	0:00:05	0:00:16
3	1	0	1			1			1				1	VD	1:25:18	1:25:35	0:00:17	0:00:16
4	1	0	1			1		1			1			R	1:26:03	1:26:13	0:00:10	0:00:28
5	0	1	1			1			1					VD	1:26:39	1:26:45	0:00:06	0:00:26
6	1	0	1				1		1			1		D	1:27:02	1:27:05	0:00:03	0:00:17
7	1	0	1			1		1						R2	1:27:17	1:27:27	0:00:10	0:00:12
8	1	0	1			1		1						VR	1:27:41	1:28:19	0:00:38	0:00:14
3J3	5	3	8	0	0	7	1	4	4	2	0	1	2	1	1	0	1			0:01:44	0:02:09
1	0	1				1			1					1	1:30:36	1:30:54	0:00:18	
2	1	0	1			1			1		1			1	B	1:31:05	1:31:15	0:00:10	0:00:11
3	0	1	1			1			1					1	D	1:31:30	1:31:38	0:00:08	0:00:15
4	0	1	1			1		1		1					VR	1:31:49	1:31:57	0:00:08	0:00:11
5	1	0	1			1			1		1				CR	1:31:49	1:32:21	0:00:08	0:00:16
6	1	0		1		1			1			1			PLD	1:32:13	1:32:42	0:00:05	0:00:16
7	0	1	1			1			1	1					D	1:32:37	1:33:17	0:00:22	0:00:13
8	0	1	1			1		1				1			R3	1:32:55	1:33:43	0:00:08	0:00:18
3J4	3	5	6	2	0	8	0	2	6	2	1	0	2	0	1	0	2			0:01:27	0:01:40
1	1	0	1			1		1		1	0	2			R1	1:34:19	1:34:27	0:00:08	
2	1	0	1			1		1		1					R1	1:34:42	1:34:47	0:00:05	0:00:15
3	1	0	1			1		1					1		VR	1:35:03	1:35:19	0:00:16	0:00:16
4	0	1	1			1			1					1	R1	1:35:32	1:35:46	0:00:14	0:00:13
5	1	0	1				1		1					1	D	1:36:15	1:36:19	0:00:04	0:00:29
3J5	4	1	5	0	0	4	1	3	2	2	0	0	0	1	1	1				0:00:47	0:01:13
1	1	0	1			1		1						1	VR	1:37:57	1:38:03	0:00:06	
2	0	1	1			1		1		1					R1	1:38:17	1:38:35	0:00:18	0:00:14
3	1	0	1			1		1				1			R1	1:38:55	1:39:11	0:00:16	0:00:20
4	1	0	1			1			1	1					D	1:39:24	1:39:27	0:00:03	0:00:13
5	0	1	1			1			1				1		VR	1:39:44	1:40:00	0:00:16	0:00:17
6	1	0	1			1									R3	1:40:11	1:40:21	0:00:10	0:00:11

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1 (G/E)	Miguel Lamperti
J2(G/E)	Matías Díaz
J3(G/E)	Raúl Arias
J4(G/E)	Willy Lahoz
t_0	Inicio del punto
t_f	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{real}	Total del set sin los descansos
$T_{descanso}$	Tiempo de descanso entre cambios

(1) INCIDENCIAS

	Lamperti/Díaz
	Arias/Lahoz

(2) Repetición de punto

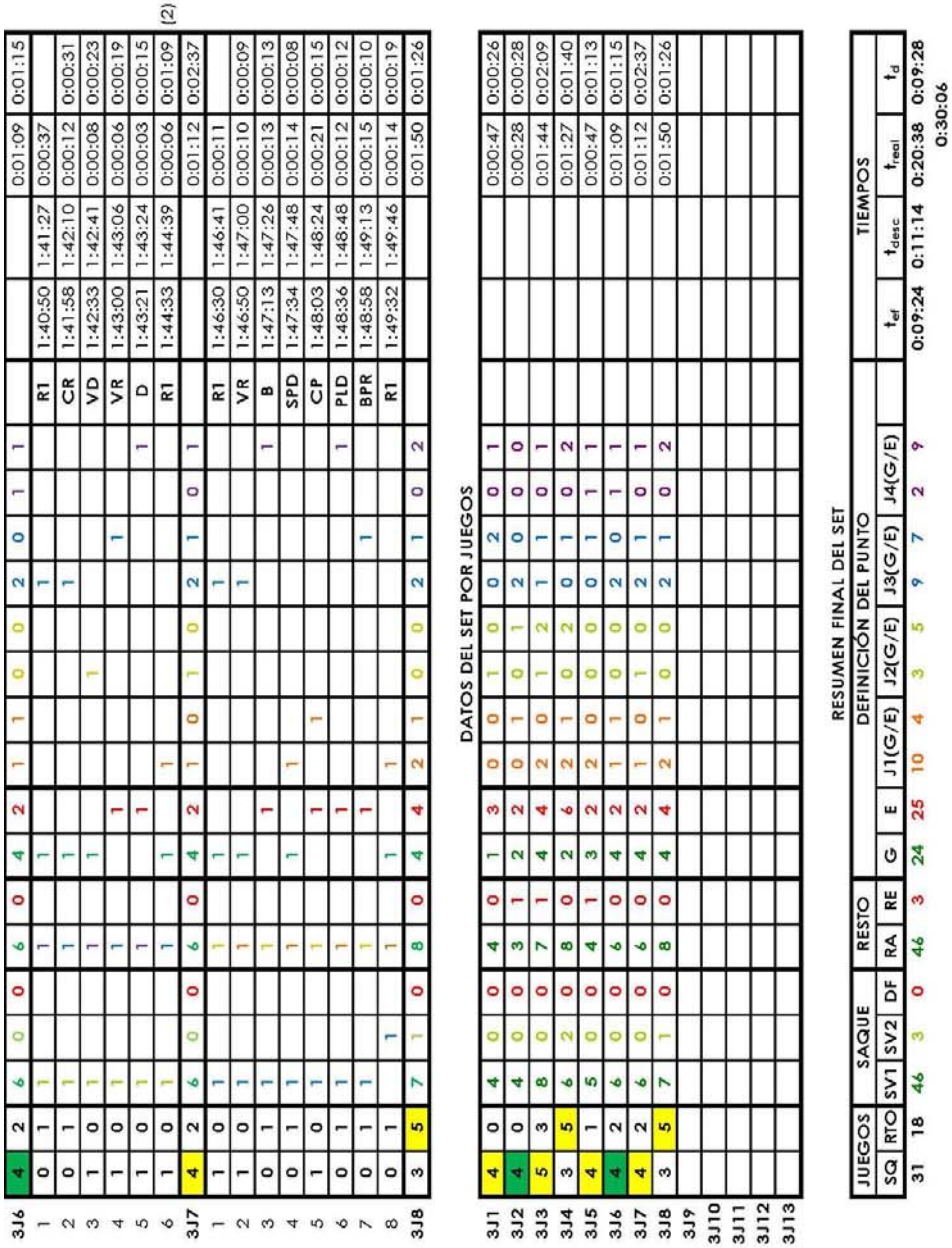


Figura A4. 33. Recogida de datos globales durante el transcurso del tercer set

A5. Fase de grupos (A2) máster PPT 2008.

grupos máster ppt A2 2008

CONTENIDO

A5.1. fase de grupos (A2) del Máster PPT de 2008 567
A5.1.1. Comentarios preliminares 567
A5.1.2. Fichas de datos 569
A5.1.3. Fichas resumen 589

TABLAS

Tabla A5. 1. Datos más destacados de la fase de grupos (A2) del máster PPT 2008 567

FIGURAS

Figura A5. 1. Juego 1 del set 1 569
Figura A5. 2. Juego 2 del set 1 570
Figura A5. 3. Juego 3 del set 1 571
Figura A5. 4. Juego 4 del set 1 572
Figura A5. 5. Juego 5 del set 1 573
Figura A5. 6. Juego 6 del set 1 574
Figura A5. 7. Juego 7 del set 1 575
Figura A5. 8. Juego 8 del set 1 576
Figura A5. 9. Juego 9 del set 1 577
Figura A5. 10. Juego 10 del set 1 578
Figura A5. 11. Juego 1 del set 2 579
Figura A5. 12. Juego 2 del set 2 580
Figura A5. 13. Juego 3 del set 2 581
Figura A5. 14. Juego 4 del set 2 582
Figura A5. 15. Juego 5 del set 2 583
Figura A5. 16. Juego 6 del set 2 584
Figura A5. 17. Juego 7 del set 2 585
Figura A5. 18. Juego 8 del set 2 586
Figura A5. 19. Juego 9 del set 2 587
Figura A5. 20. Juego 10 del set 2 588
Figura A5. 21. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica 589
Figura A5. 22. Tiempos e intercambios medios por set y partido 590
Figura A5. 23. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido 591
Figura A5. 24. Comparativa por parejas 592
Figura A5. 25. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set 595
Figura A5. 26. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set 598

A5.1. FASE DE GRUPOS (A2) DEL MÁSTER PPT DE 2008

A5.1.1. COMENTARIOS PRELIMINARES

Encuentro de la fase de grupos que enfrentaba a dos de las mejores parejas de la temporada. Los vencedores de este encuentro quedaron clasificados para las semifinales, superando en esta ocasión, a los principales favoritos al título final en dos cómodos sets, por un doble 6-4. Los datos más destacados se pueden contemplar en la tabla A5.1.

VARIABLE	DATO
Punto más largo (impactos)	46
Punto más largo (tiempo)	56 sg
Golpes de media por punto	8'4
Puntos de duración superior a la media (15 sg)	56 (36%)
Puntos de duración entre M y 2M (30 Sg)	15 (10%)
Puntos de duración entre 2M y 3M (45 sg)	3 (2%)
Puntos de duración mayor al minuto (60 sg)	0 (0%)
Duración media por tanto	15 sg
Puntos disputados	156
Efectividad primer servicio	130 (83%)
Dobles faltas	0 (0%)
Errores al resto	11 (7%)
Puntos ganadores	84 (54%)
Juegos disputados	20
Puntos disputados por término medio en un juego	7,8
Número de rupturas	8 (40%)
Nº total de golpes	1.310
Nº total de globos	333 (25%)
Pareja vencedora	2
Defensa/ataque (pareja 1)	341/316 (52%)
Defensa/ataque (pareja 2)	329/324 (50%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 1)	201 (59%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 1)	122 (39%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 2)	172 (52%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 2)	166 (51%)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 1	18/23 (0'78)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 2	28/20 (1'40)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 3	18/12 (1'50)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 4	20/17 (1'18)

Tabla A5. 1. Datos más destacados de la fase de grupos (A2) del máster PPT 2008

Duro encuentro el disputado entre dos de los principales favoritos al título, en el que los ataques superaron con cierta claridad a las defensas,

lo que se puede apreciar por el bajo porcentaje de puntos con una duración superior a los 15 sg, sólo un 35%. A pesar de haber disputado sólo 20 juegos la igualdad en el marcador se desprende de los 156 puntos que fueron necesarios para dirimir el enfrentamiento. Curiosamente el porcentaje de primeros servicios es inferior a lo normal, así como el número de aciertos al resto, inferior a la media, lo que provoca que se produzcan numerosas rupturas del servicio, casi una por cada dos juegos. Los puntos ganadores sobrepasan, aunque ligeramente, al de errores no forzados. Como consecuencia del poder ofensivo de ambas parejas el índice de globos a lo largo de todo el partido es sensiblemente bajo, aunque dentro de los parámetros habituales.

Tácticamente no se perciben situaciones sensibles que hagan comprender el resultado final del encuentro. Ambas parejas han repartido su juego tanto en defensa como en ataque, no existiendo un claro ganador de la red. A nivel particular, el juego ha sido tendencioso. La pareja dos ha inclinado su juego hacia el jugador de la derecha cuando se encontraban atacando, mientras que cuando tenían que defender volcaban el juego sobre el jugador de la izquierda, evitando el poder intimidador del jugador zurdo a la derecha de la pareja 1. Sin embargo, la pareja 1 no orienta el juego hacia ninguno de los adversarios, ni en defensa ni en ataque.

A5.1.2. FICHAS DE DATOS

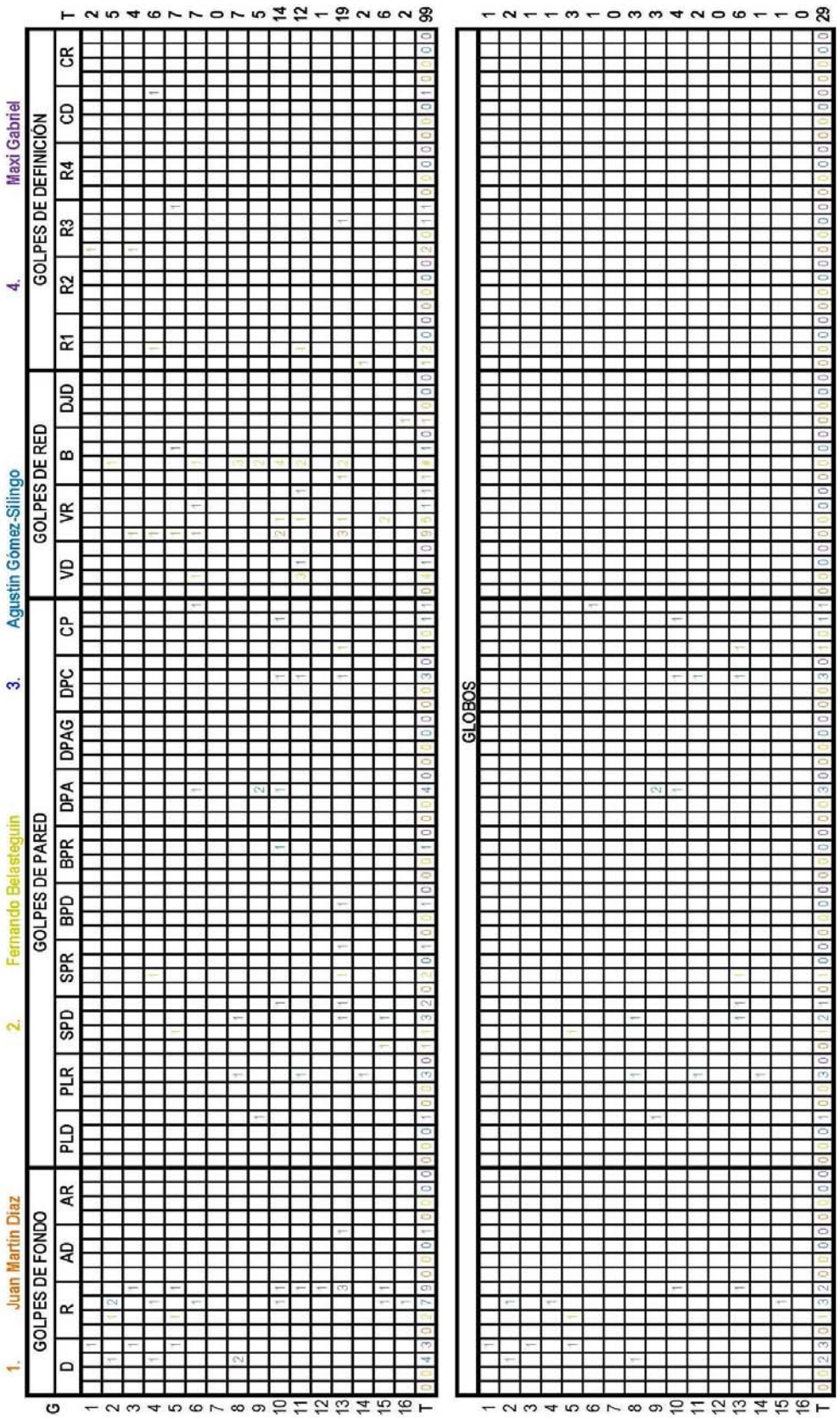


Figura A5. 1. Juego 1 del set 1

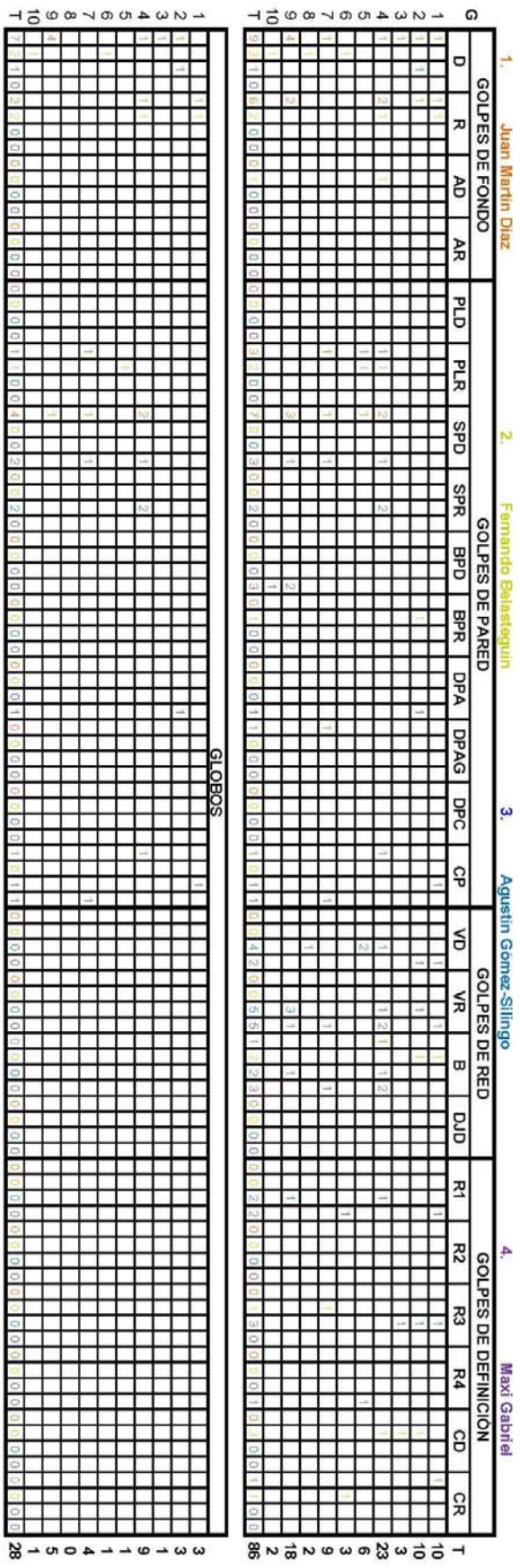


Figura A5. 2. Juego 2 del set 1

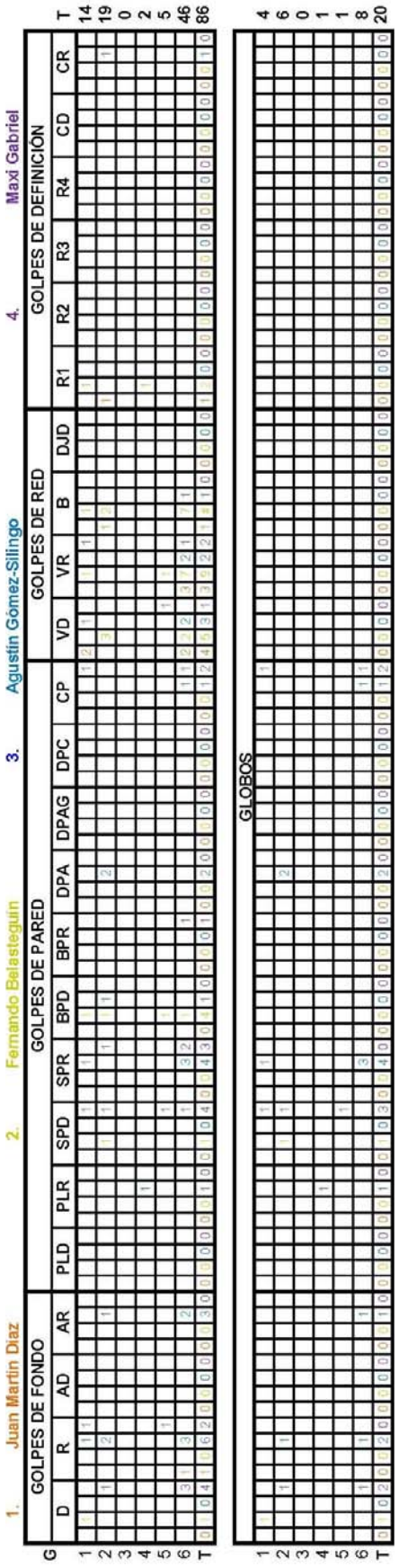


Figura A5. 3. Juego 3 del set 1

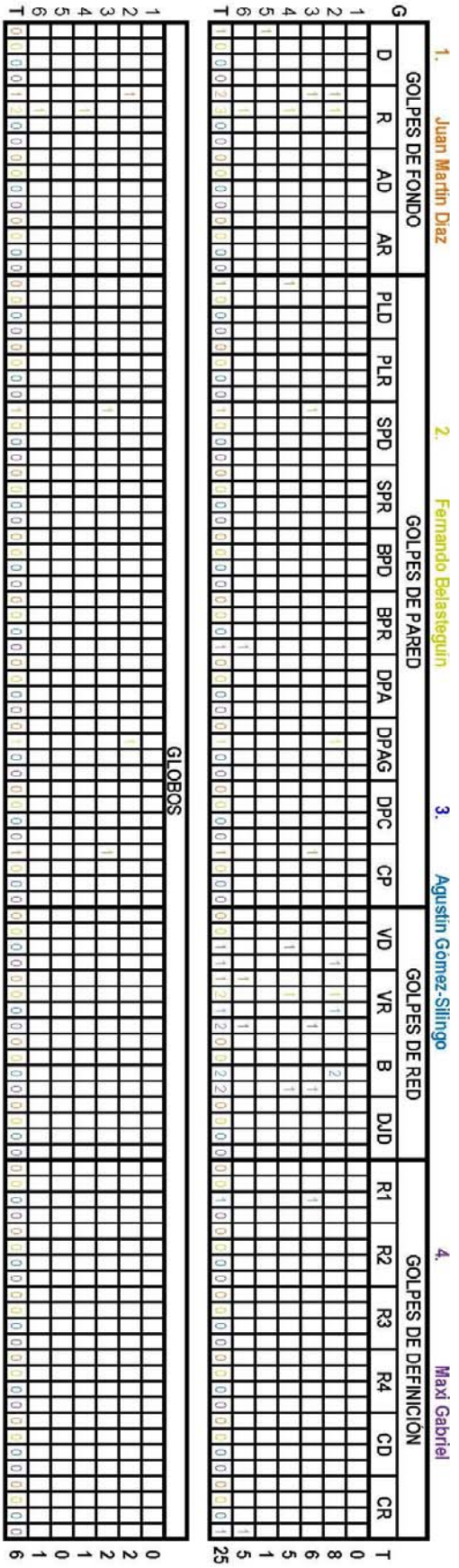


Figura A5. 4. Juego 4 del set 1

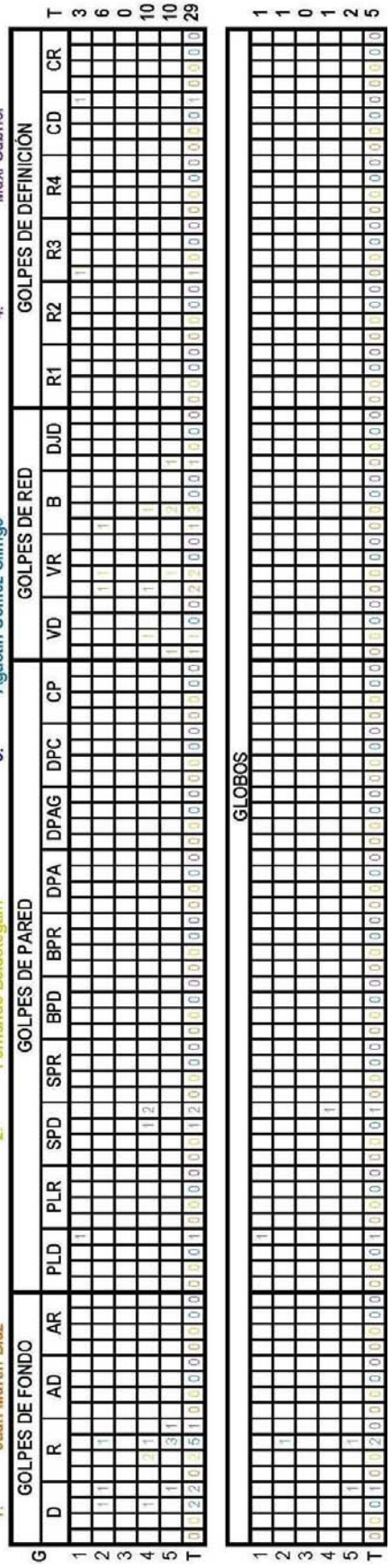


Figura A5. 5. Juego 5 del set 1

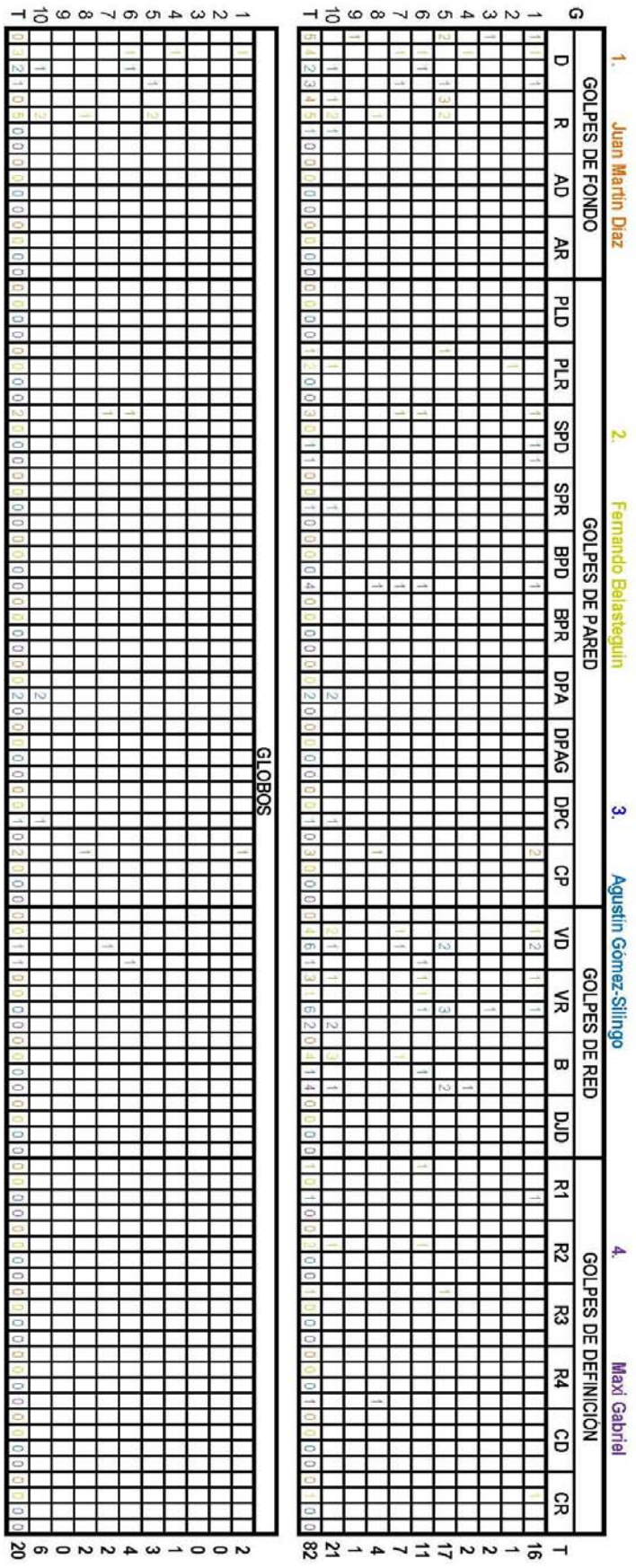


Figura A5. 6. Juego 6 del set 1

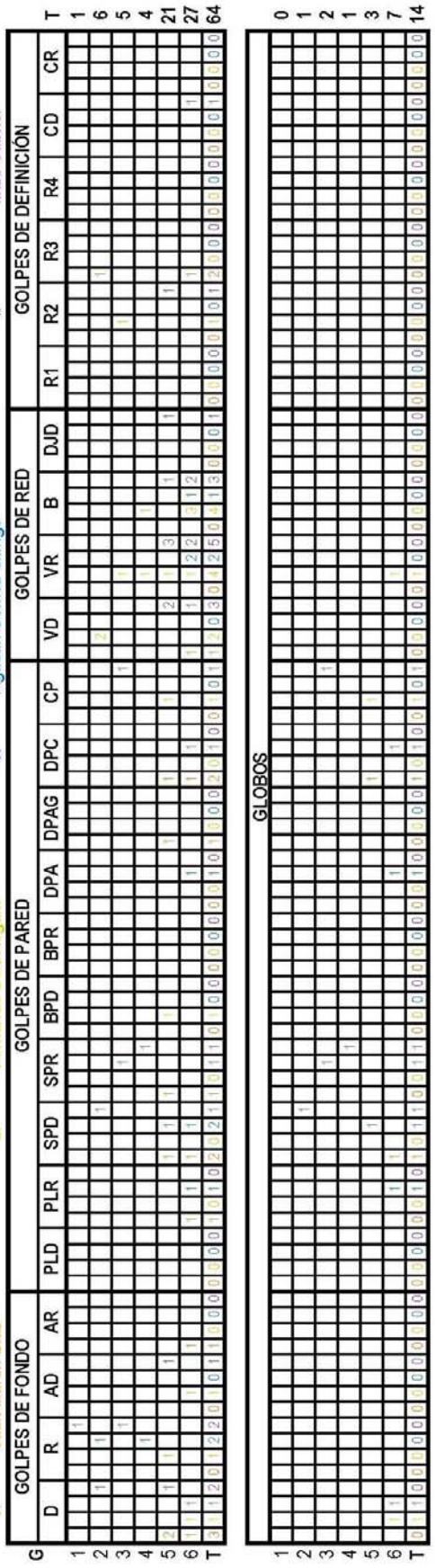


Figura A5. 7. Juego 7 del set 1

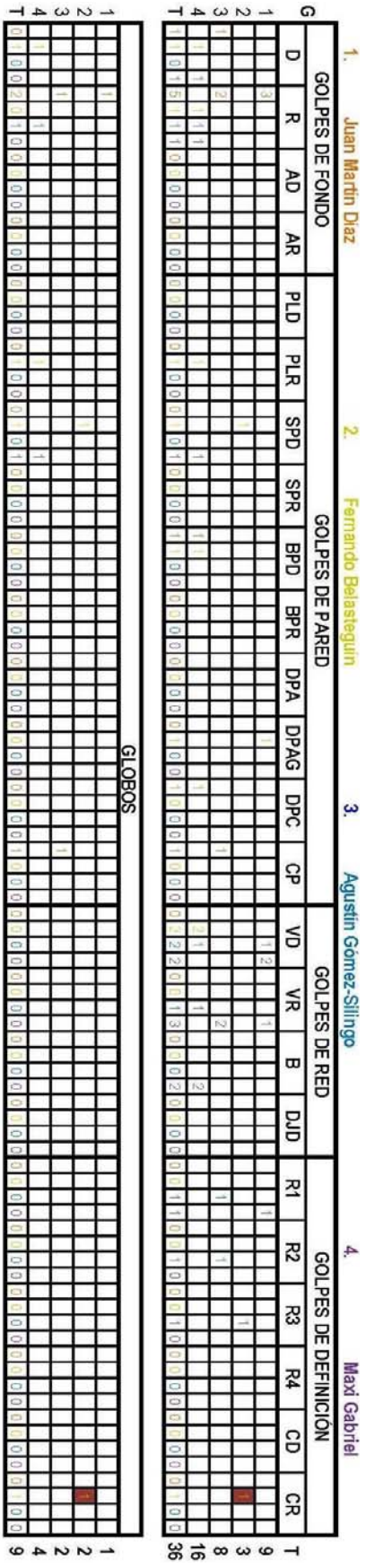


Figura A5. 8. Juego 8 del set 1

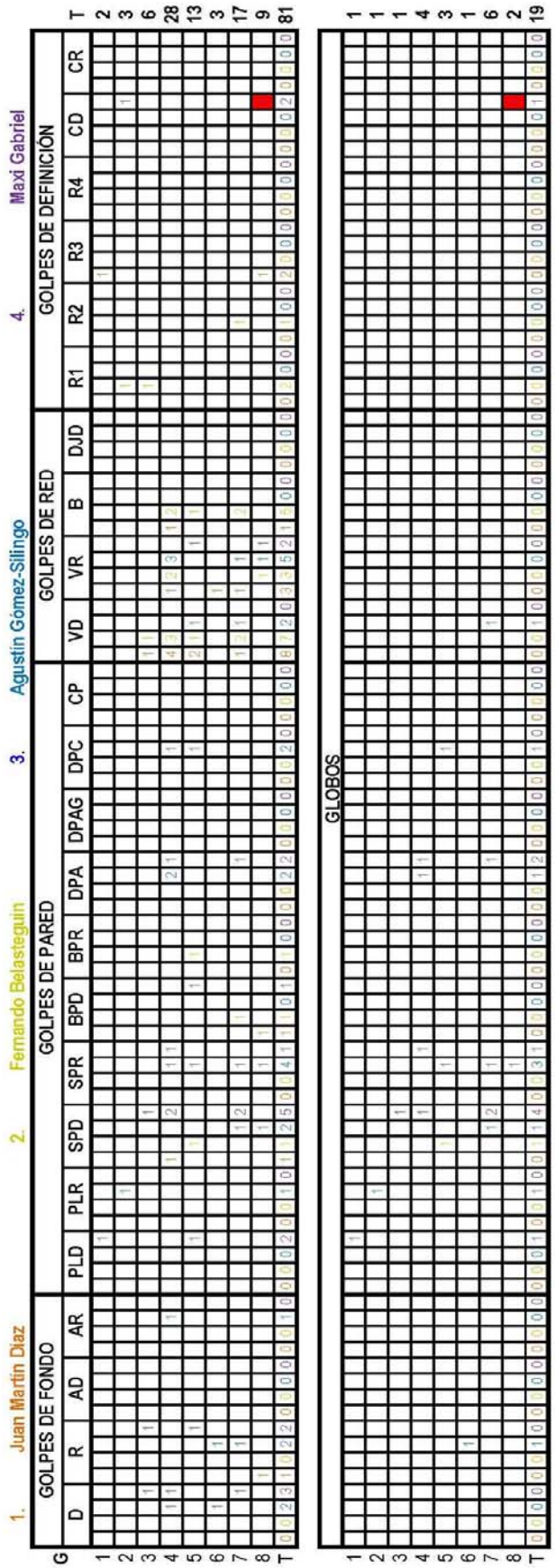


Figura A5. 9. Juego 9 del set 1

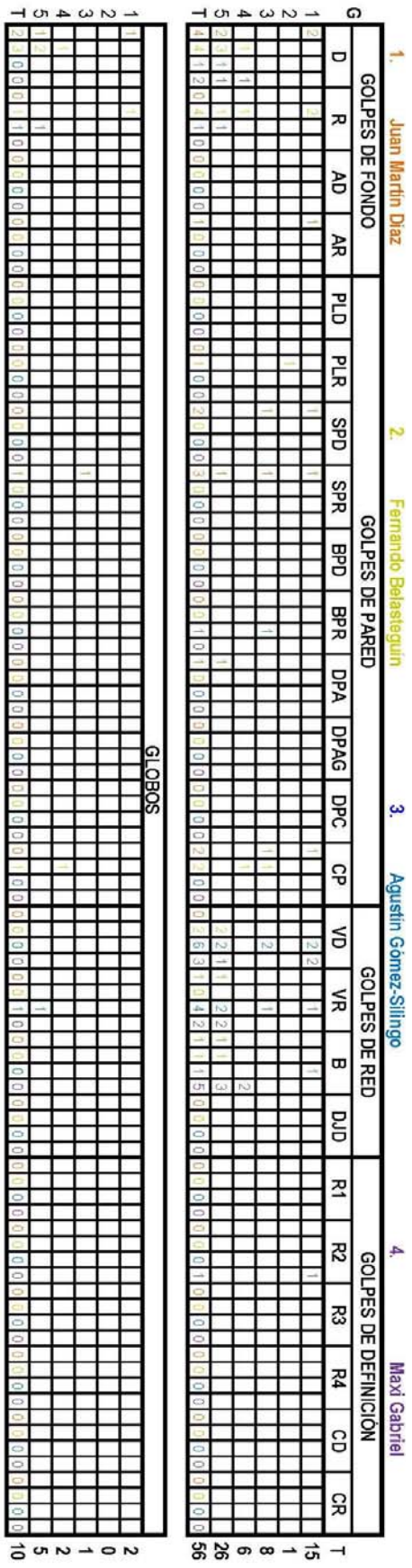


Figura A5. 10. Juego 10 del set 1

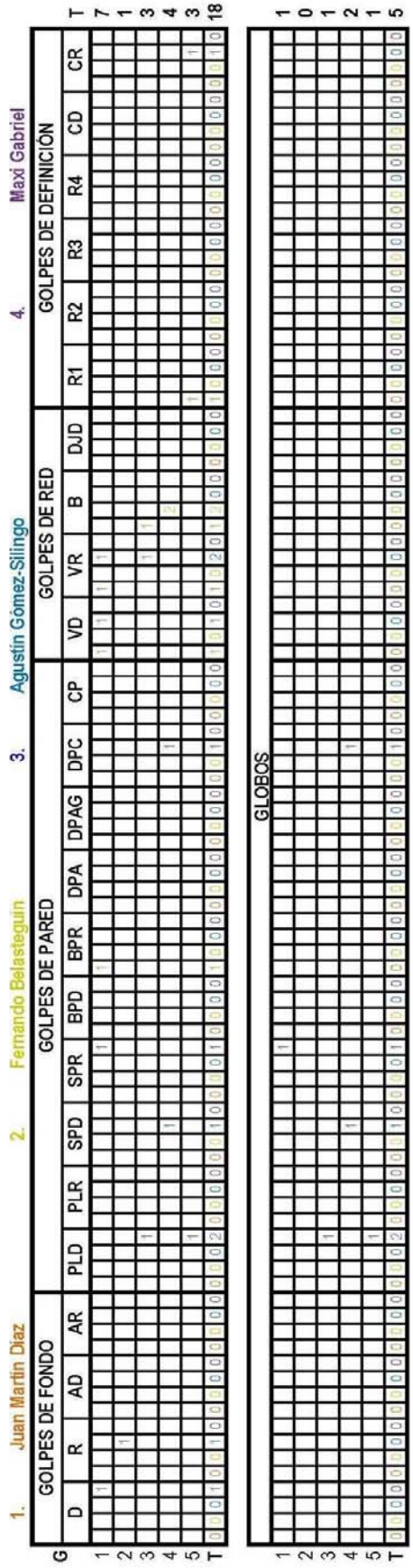


Figura A5. 11. Juego 1 del set 2

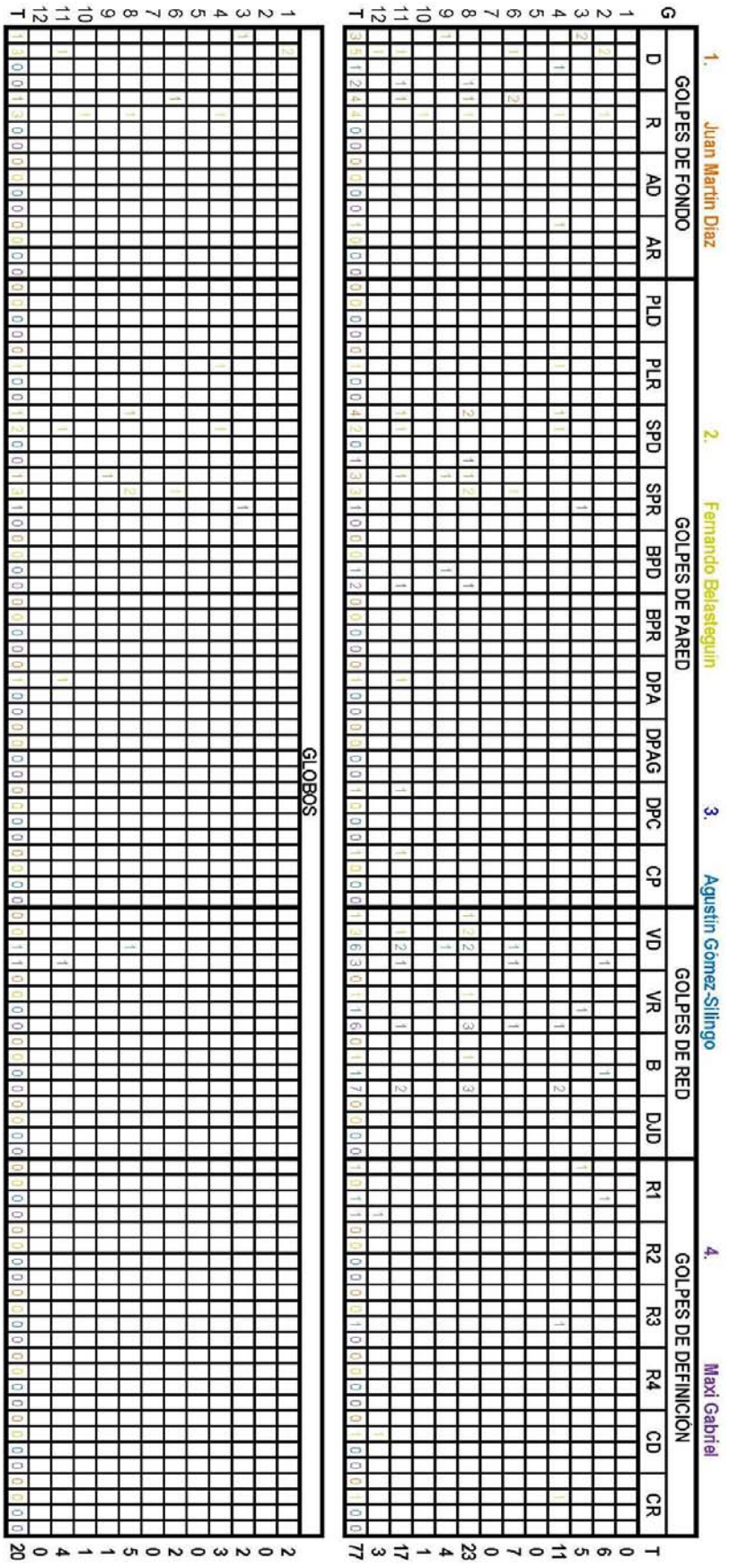


Figura A5. 12. Juego 2 del set 2

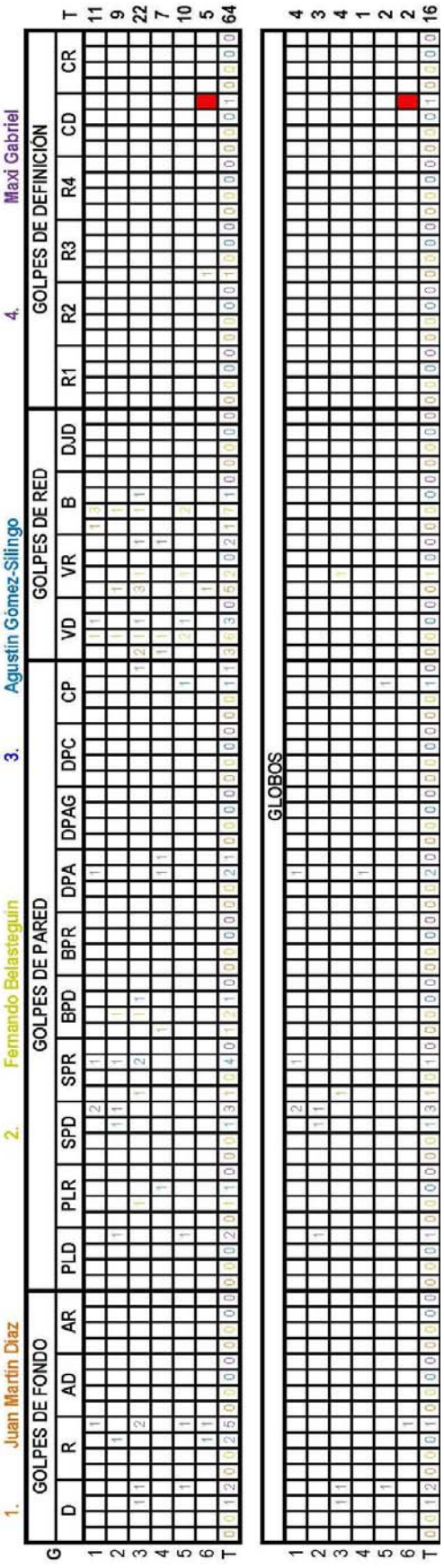


Figura A5. 13. Juego 3 del set 2

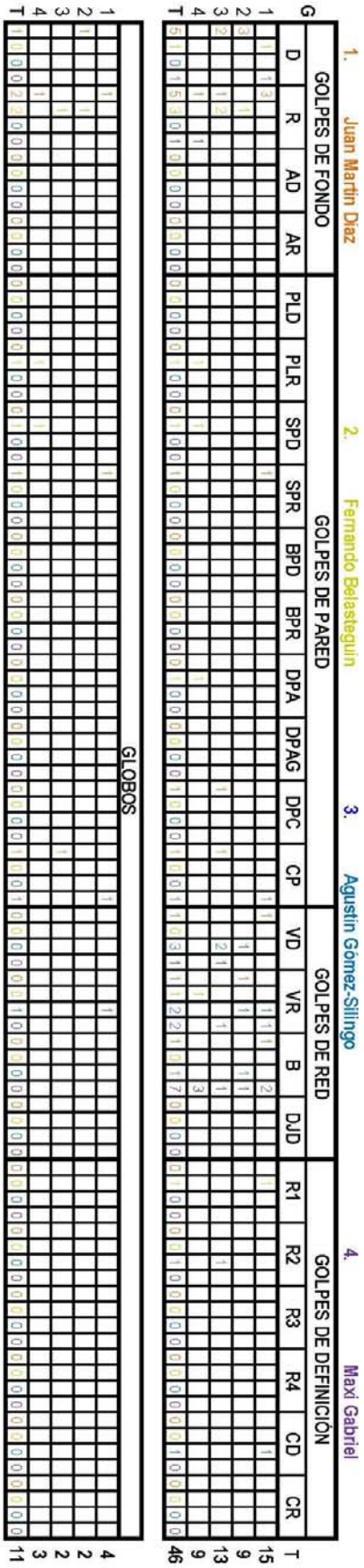


Figura A5. 14. Juego 4 del set 2

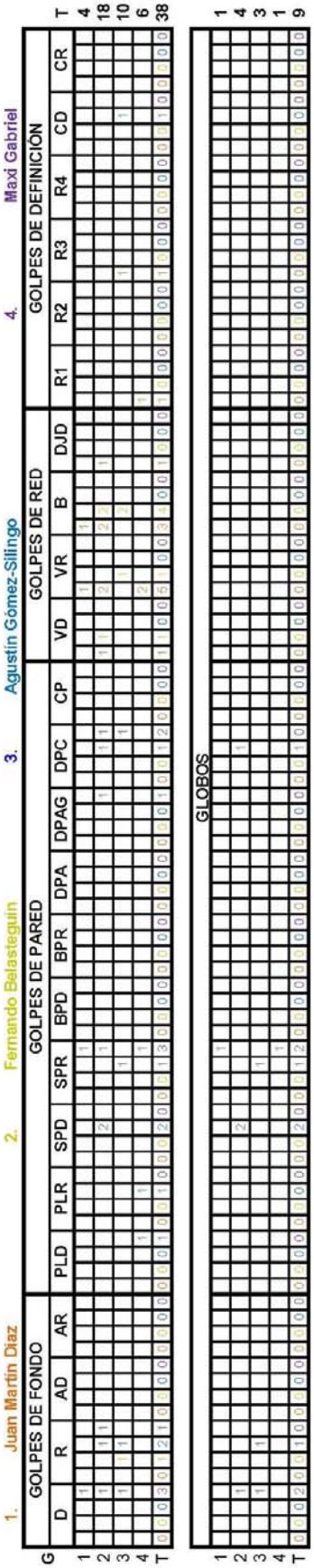


Figura A5. 15. Juego 5 del set 2

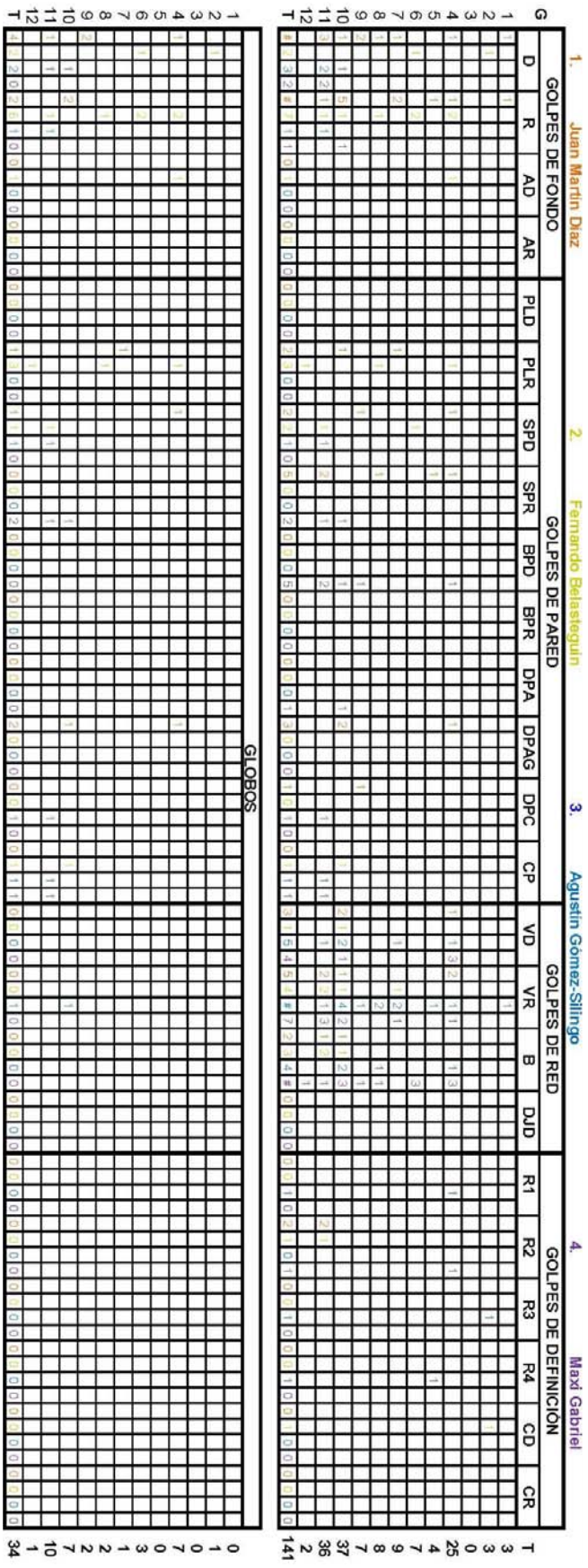


Figura A5. 16. Juego 6 del set 2

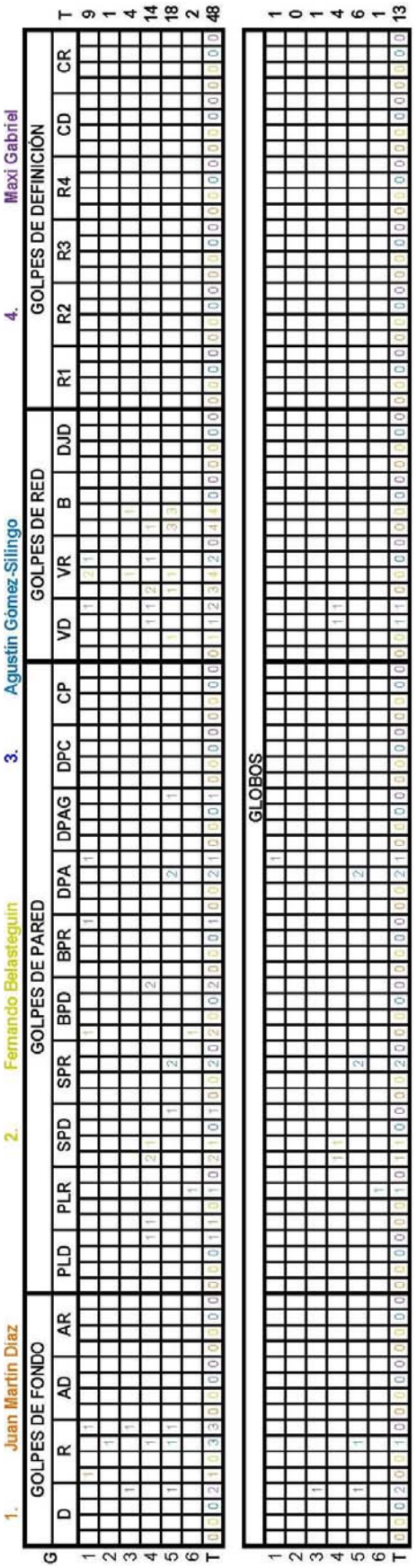


Figura A5. 17. Juego 7 del set 2

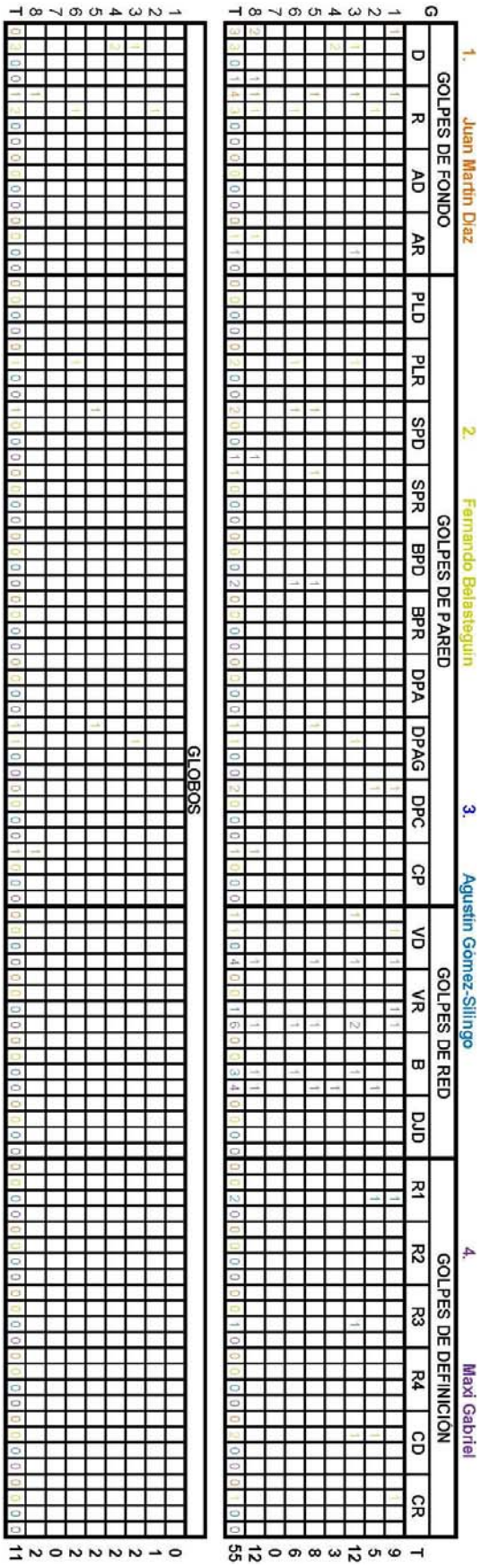


Figura A5. 18. Juego 8 del set 2

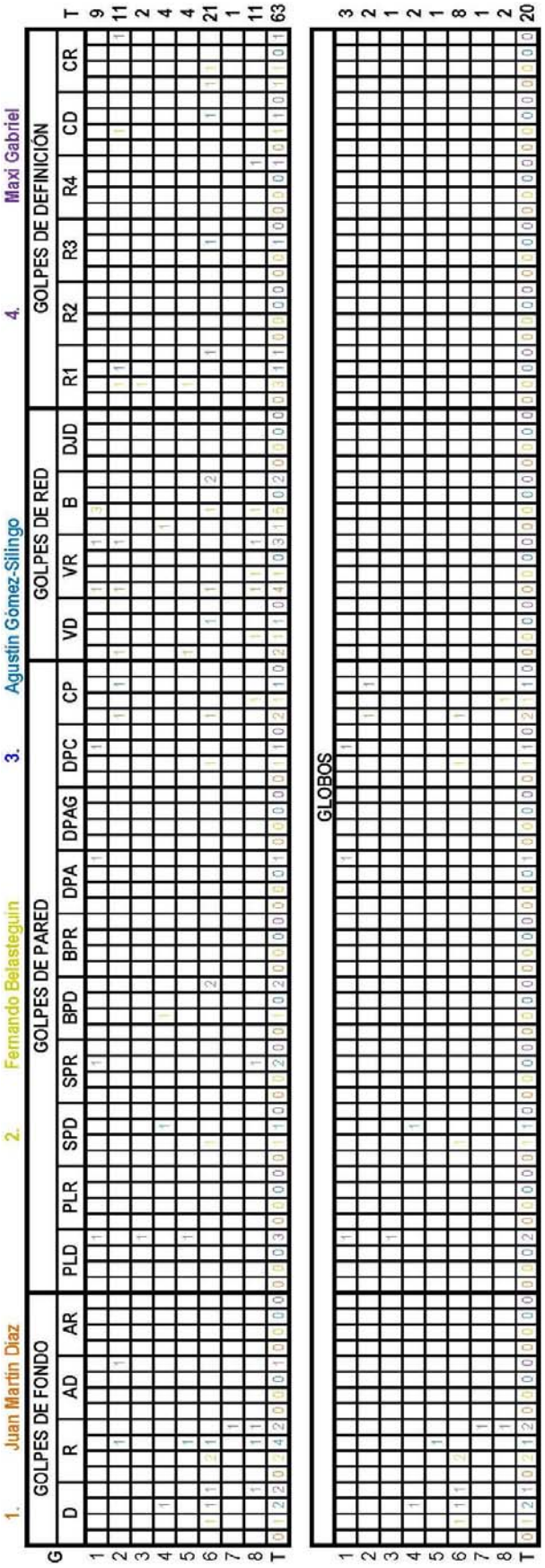


Figura A5. 19. Juego 9 del set 2

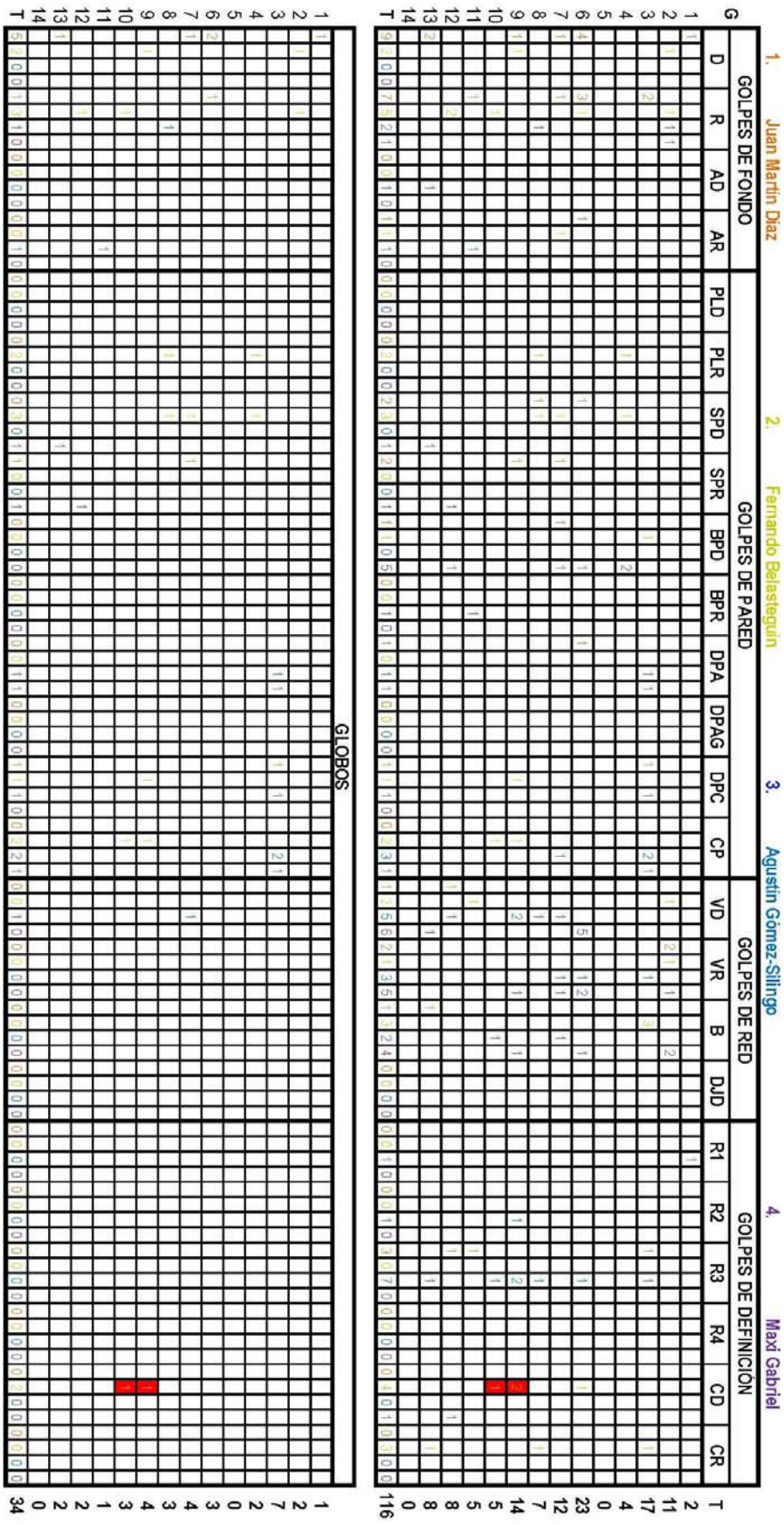


Figura A5. 20. Juego 10 del set 2

A5.1.3. FICHAS RESUMEN

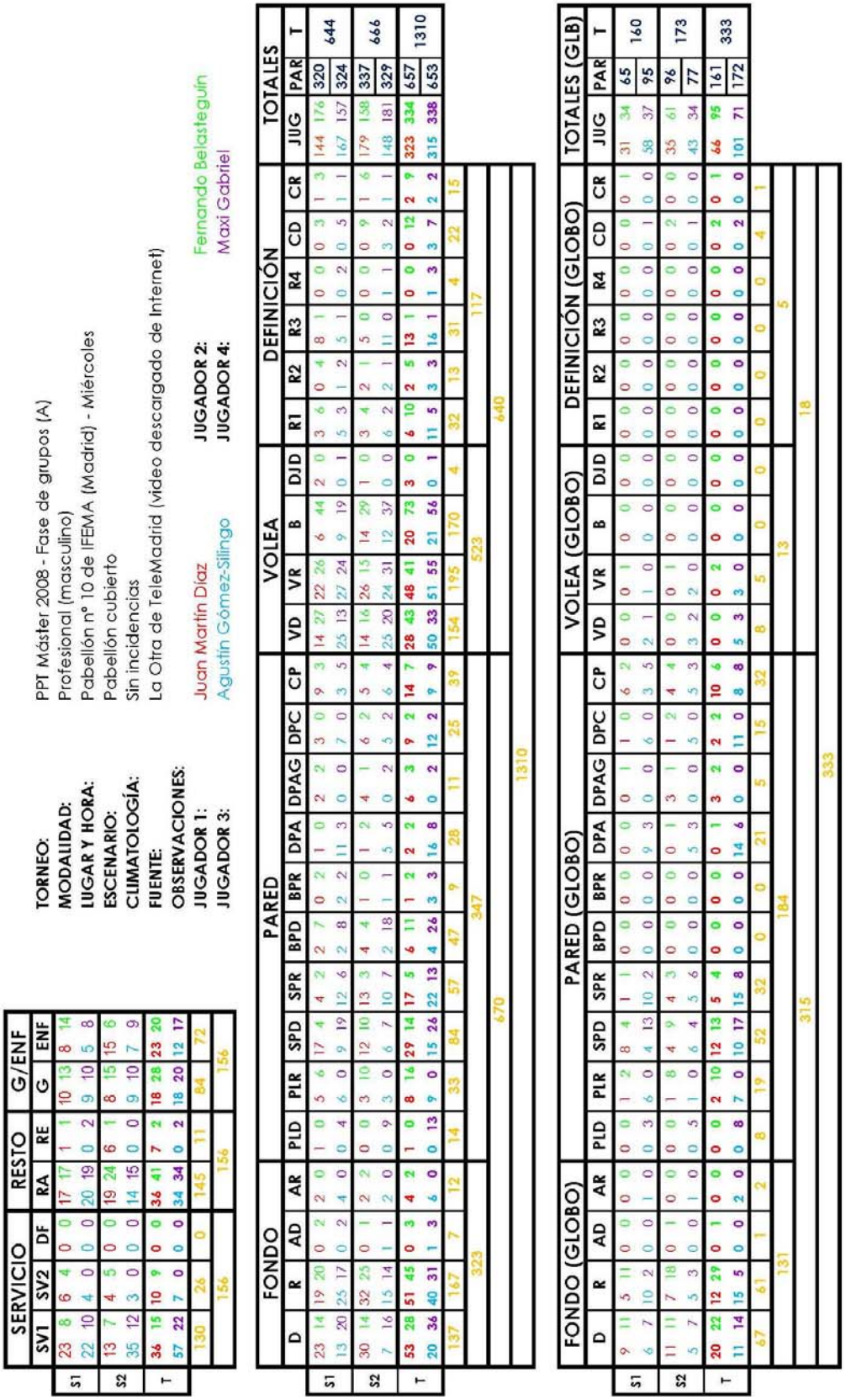
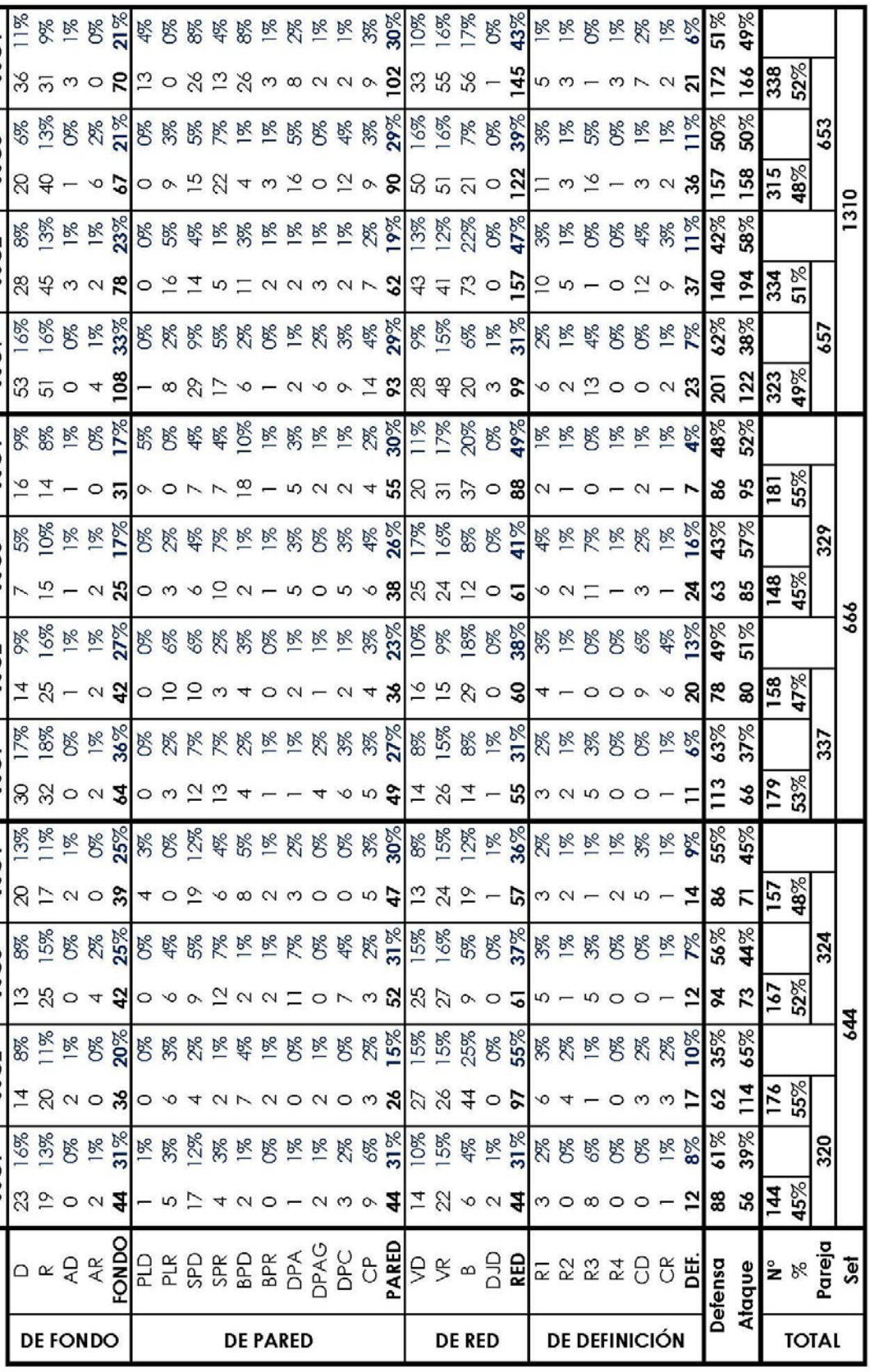


Figura A5. 21. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica

JUEGO	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS			PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_t	t_d	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
1J1	03:15	03:10	06:25	16	00:12	13 81%	3 19%	0 0%	16	0	100%	10	6	63%	99	6,2	29	29%	16	31	34%	31	21	60%
1J2	02:43	02:14	04:57	10	00:16	10 100%	0 0%	0 0%	10	0	100%	7	3	70%	86	8,6	28	33%	29	16	64%	20	21	49%
1J3	02:04	01:38	03:42	6	00:21	3 50%	3 50%	0 0%	5	1	83%	4	2	67%	86	14,3	20	23%	10	32	24%	25	19	57%
1J4	00:54	00:49	01:43	6	00:09	6 100%	0 0%	0 0%	5	1	83%	3	3	50%	25	4,2	6	24%	7	6	54%	5	7	42%
1J5	00:50	01:03	01:53	5	00:10	4 80%	1 20%	0 0%	4	1	80%	3	2	60%	29	5,8	5	17%	6	8	43%	8	7	53%
1J6	02:19	02:14	04:33	10	00:14	8 80%	2 20%	0 0%	10	0	100%	5	5	50%	82	8,2	20	24%	21	23	48%	22	16	58%
1J7	01:44	01:13	02:57	6	00:17	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	2	4	33%	64	10,7	14	22%	14	16	47%	12	22	35%
1J8	01:00	00:44	01:44	4	00:15	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	3	1	75%	36	9,0	9	25%	9	9	50%	7	11	39%
1J9	02:07	02:00	04:07	8	00:16	6 75%	2 25%	0 0%	8	0	100%	3	5	38%	81	10,1	19	23%	17	21	45%	23	20	53%
1J10	01:24	01:29	02:53	6	00:14	4 67%	2 33%	0 0%	5	1	83%	2	4	33%	56	9,3	10	18%	15	14	52%	14	13	52%
2J1	00:38	00:47	01:25	5	00:08	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	1	4	20%	18	3,6	5	28%	5	2	71%	7	4	64%
2J2	02:19	02:34	04:53	12	00:12	10 83%	2 17%	0 0%	9	3	75%	6	6	50%	77	6,4	20	26%	19	23	45%	13	22	37%
2J3	01:50	01:28	03:18	6	00:18	3 50%	3 50%	0 0%	6	0	100%	3	3	50%	64	10,7	16	25%	12	18	40%	17	17	50%
2J4	01:11	00:30	01:41	4	00:18	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	0	4	0%	46	11,5	11	24%	16	9	64%	8	13	38%
2J5	00:54	01:05	01:59	4	00:13	2 50%	2 50%	0 0%	4	0	100%	2	2	50%	38	9,5	9	24%	12	7	63%	8	11	42%
2J6	03:36	02:36	06:12	12	00:18	11 92%	1 8%	0 0%	11	1	92%	6	6	50%	141	11,8	34	24%	46	26	64%	32	37	46%
2J7	01:27	01:25	02:52	6	00:15	4 67%	2 33%	0 0%	6	0	100%	4	2	67%	48	8,0	13	27%	13	10	57%	11	14	44%
2J8	01:47	01:05	02:52	8	00:13	8 100%	0 0%	0 0%	7	1	88%	5	3	63%	55	6,9	11	20%	15	14	52%	8	18	31%
2J9	01:58	01:55	03:53	8	00:15	7 88%	1 13%	0 0%	8	0	100%	5	3	63%	63	7,9	20	32%	10	19	34%	15	19	44%
2J10	03:46	03:39	07:25	14	00:16	14 100%	0 0%	0 0%	12	2	86%	10	4	71%	116	8,3	34	29%	31	30	51%	29	26	53%

SET	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS			PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_t	t_d	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
SET 1	0:18:20	0:16:34	0:34:54	77	00:14	63 82%	14 18%	0 0%	73	4	95%	42	35	55%	644	8,4	160	25%	144	176	45%	167	157	52%
SET 2	0:19:26	0:17:04	0:36:30	79	00:15	67 85%	12 15%	0 0%	72	7	91%	42	37	53%	666	8.4	173	26%	179	158	53%	148	181	45%
TOTAL	0:37:46	0:33:38	1:11:24	156	00:15	130 83%	26 17%	0 0%	145	11	93%	84	72	54%	1.310	8,4	333	25%	323	334	49%	315	338	48%

Figura A5. 22. Tiempos e intercambios medios por set y partido



		SET 1 (Impactos y porcentaje)								SET 2 (Impactos y porcentaje)								GLOBAL (Impactos y porcentaje)							
		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4	
DE FONDO	D	23	16%	14	8%	13	8%	20	13%	30	17%	14	9%	7	5%	16	9%	53	16%	28	8%	20	6%	36	11%
	R	19	13%	20	11%	25	15%	17	11%	32	18%	25	16%	15	10%	14	8%	51	16%	45	13%	40	13%	31	9%
	AD	0	0%	2	1%	0	0%	2	1%	0	0%	1	1%	1	1%	1	1%	0	0%	3	1%	1	0%	3	1%
	AR	2	1%	0	0%	4	2%	0	0%	2	1%	2	1%	2	1%	0	0%	4	1%	2	1%	6	2%	0	0%
	FONDO	**44**	**31%**	**36**	**20%**	**42**	**25%**	**39**	**25%**	**64**	**36%**	**42**	**27%**	**25**	**17%**	**31**	**17%**	**108**	**33%**	**78**	**23%**	**67**	**21%**	**70**	**21%**
DE PARED	PLD	1	1%	0	0%	0	0%	4	3%	0	0%	0	0%	0	0%	9	5%	1	0%	0	0%	0	0%	13	4%
	PLR	5	3%	6	3%	6	4%	0	0%	3	2%	10	6%	3	2%	0	0%	8	2%	16	5%	9	3%	0	0%
	SPD	17	12%	4	2%	9	5%	19	12%	12	7%	10	6%	6	4%	7	4%	29	9%	14	4%	15	5%	26	8%
	SPR	4	3%	2	1%	12	7%	6	4%	13	7%	3	2%	10	7%	7	4%	17	5%	5	1%	22	7%	13	4%
	BPD	2	1%	7	4%	2	1%	8	5%	4	2%	4	3%	2	1%	18	10%	6	2%	11	3%	4	1%	26	8%
	BPR	0	0%	2	1%	2	1%	2	1%	1	1%	0	0%	1	1%	1	1%	1	0%	2	1%	3	1%	3	1%
	DPA	1	1%	0	0%	11	7%	3	2%	1	1%	2	1%	5	3%	5	3%	2	1%	2	1%	16	5%	8	2%
	DPAG	2	1%	2	1%	0	0%	0	0%	4	2%	1	1%	0	0%	2	1%	6	2%	3	1%	0	0%	2	1%
	DPC	3	2%	0	0%	7	4%	0	0%	6	3%	2	1%	5	3%	2	1%	9	3%	2	1%	12	4%	2	1%
	CP	9	6%	3	2%	3	2%	5	3%	5	3%	4	3%	6	4%	4	2%	14	4%	7	2%	9	3%	9	3%
	PARED	**44**	**31%**	**26**	**15%**	**52**	**31%**	**47**	**30%**	**49**	**27%**	**36**	**23%**	**38**	**26%**	**55**	**30%**	**93**	**29%**	**62**	**19%**	**90**	**29%**	**102**	**30%**
DE RED	VD	14	10%	27	15%	25	15%	13	8%	14	8%	16	10%	25	17%	20	11%	28	9%	43	13%	50	16%	33	10%
	VR	22	15%	26	15%	27	16%	24	15%	26	15%	15	9%	24	16%	31	17%	48	15%	41	12%	51	16%	55	16%
	B	6	4%	44	25%	9	5%	19	12%	14	8%	29	18%	12	8%	37	20%	20	6%	73	22%	21	7%	56	17%
	DJD	2	1%	0	0%	0	0%	1	1%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	3	1%	0	0%	0	0%	1	0%
	RED	**44**	**31%**	**97**	**55%**	**61**	**37%**	**57**	**36%**	**55**	**31%**	**60**	**38%**	**61**	**41%**	**88**	**49%**	**99**	**31%**	**157**	**47%**	**122**	**39%**	**145**	**43%**
DE DEFINICIÓN	R1	3	2%	6	3%	5	3%	3	2%	3	2%	4	3%	6	4%	2	1%	6	2%	10	3%	11	3%	5	1%
	R2	0	0%	4	2%	1	1%	2	1%	2	1%	1	1%	2	1%	1	1%	2	1%	5	1%	3	1%	3	1%
	R3	8	6%	1	1%	5	3%	1	1%	5	3%	0	0%	11	7%	0	0%	13	4%	1	0%	16	5%	1	0%
	R4	0	0%	0	0%	0	0%	2	1%	0	0%	0	0%	1	1%	1	1%	0	0%	0	0%	1	0%	3	1%
	CD	0	0%	3	2%	0	0%	5	3%	0	0%	9	6%	3	2%	2	1%	0	0%	12	4%	3	1%	7	2%
	CR	1	1%	3	2%	1	1%	1	1%	1	1%	6	4%	1	1%	1	1%	2	1%	9	3%	2	1%	2	1%
	DEF.	**12**	**8%**	**17**	**10%**	**12**	**7%**	**14**	**9%**	**11**	**6%**	**20**	**13%**	**24**	**16%**	**7**	**4%**	**23**	**7%**	**37**	**11%**	**36**	**11%**	**21**	**6%**
Defensa		**88**	**61%**	**62**	**35%**	**94**	**56%**	**86**	**55%**	**113**	**63%**	**78**	**49%**	**63**	**43%**	**86**	**48%**	**201**	**62%**	**140**	**42%**	**157**	**50%**	**172**	**51%**
Ataque		**56**	**39%**	**114**	**65%**	**73**	**44%**	**71**	**45%**	**66**	**37%**	**80**	**51%**	**85**	**57%**	**95**	**52%**	**122**	**38%**	**194**	**58%**	**158**	**50%**	**166**	**49%**
TOTAL	Nº	144		176		167		157		179		158		148		181		323		334		315		338	
	%	45%		55%		52%		48%		53%		47%		45%		55%		49%		51%		48%		52%	
	Pareja	320				324				337				329				657				653			
	Set	644								666								1310							

Figura A5. 23. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido

	PAREJA1						PAREJA2						GLOBAL		
	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	P	W	B
1J1	13	3			7	4			16	0	3	2	16	1	0
1J2			10	0	3	2	10	0			4	1	10	2	0
!J3	3	3			3	1			5	1	1	1	6	1	0
1J4			5	1	0	1	6	0			3	2	6	2	0
1J5	4	1			2	0			4	1	1	2	5	1	0
1J6			10	0	4	3	8	2			1	2	10	1	1
1J7	5	1			1	3			6	0	1	1	6	2	1
1J8			4	0	0	1	4	0			3	0	4	2	0
1J9	6	2			2	4			4	1	1	1	8	2	1
1J10			5	1	1	3	4	2			1	1	6	2	0
1J11															
1J12															
1J13															
S1	31	10	34	2	23	22	32	4	35	3	19	13	77	2	3
2J1			5	0	0	3	4	1			1	1	5	2	1
2J2	10	2			4	3			9	3	2	3	12	1	1
2J3			6	0	2	3	3	3			1	0	6	2	1
2J4	4	0			0	0			4	0	0	4	4	1	1
2J5			4	0	2	0	2	2			0	2	4	1	0
2J6	11	1			2	3			11	1	4	3	12	2	0
2J7			6	0	3	1	4	2			1	1	6	1	0
2J8	8	0			2	2			7	1	3	1	8	2	0
2J9			8	0	3	3	7	1			2	0	8	2	1
2J10	14	0			5	3			12	2	5	1	14	2	0
2J11															
2J12															
2J13															
S2	47	3	29	0	23	21	20	9	43	7	19	16	79	2	5

LEYENDA

SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
P	Puntos disputados
W	Pareja ganadora (1 u 2)
B	Ruptura/break (0: no, 1: si)

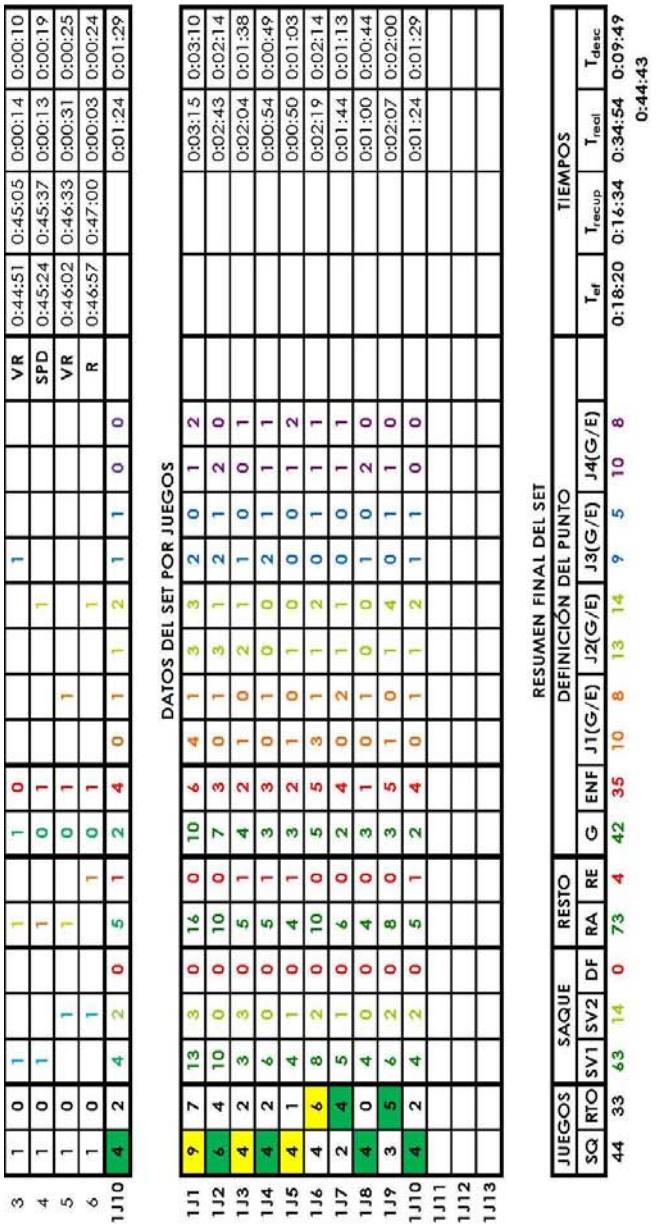
Figura A5. 24. Comparativa por parejas

G	TANTEO		SAQUE			RESTO			DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_o	t_f	t_i	t_d
1	1	0	1			1		1		1				R3	0:02:17	0:02:24	0:00:07	
2	0	1	1			1		1	1		1			B	0:02:34	0:02:47	0:00:13	0:00:10
3	1	0		1		1		1		1				R3	0:03:03	0:03:10	0:00:07	0:00:16
4	1	0	1			1		1			1			SPR	0:03:21	0:03:33	0:00:12	0:00:11
5	0	1	1			1		1					1	R3	0:03:46	0:04:00	0:00:14	0:00:13
6	0	1		1		1		1				1		VR	0:04:25	0:04:35	0:00:10	0:00:25
7	1	0	1			1			1				1	R	0:04:42	0:04:46	0:00:04	0:00:07
8	0	1	1			1			1		1			R	0:04:54	0:05:08	0:00:14	0:00:08
9	0	1	1			1			1		1			R1	0:05:20	0:05:33	0:00:13	0:00:12
10	1	0	1			1			1				1	SPD	0:05:45	0:06:10	0:00:25	0:00:12
11	1	0	1			1		1			1			R1	0:06:20	0:06:35	0:00:15	0:00:10
12	0	1	1			1			1	1				VR	0:06:46	0:06:50	0:00:04	0:00:11
13	0	1	1			1		1				1		R3	0:07:00	0:07:34	0:00:34	0:00:10
14	1	0	1			1		1		1				R1	0:07:49	0:07:55	0:00:06	0:00:15
15	1	0	1			1		1			1			VR	0:08:04	0:08:15	0:00:11	0:00:09
16	1	0		1		1		1		1				DJD	0:08:36	0:08:42	0:00:06	0:00:21
1J1	**9**	**7**	**13**	**3**	**0**	**16**	**0**	**10**	**6**	**4**	**1**	**3**	**2**	**0**	**1**	**2**				0:03:15	0:03:10
1	1	0	1			1		1				1		R3	0:10:08	0:10:24	0:00:16	
2	1	0	1			1		1				1		VR	0:10:40	0:10:58	0:00:18	0:00:16
3	0	1	1			1		1			1			CD	0:11:08	0:11:18	0:00:10	0:00:10
4	0	1	1			1			1			1		VR	0:11:33	0:12:12	0:00:39	0:00:15
5	1	0	1			1		1					1	R4	0:12:31	0:12:41	0:00:10	0:00:19
6	0	1	1			1		1			1			CR	0:12:53	0:13:01	0:00:08	0:00:12
7	0	1	1			1		1			1			R3	0:13:22	0:13:42	0:00:20	0:00:21
8	1	0	1			1		1		1				D	0:14:04	0:14:10	0:00:06	0:00:22
9	1	0	1			1		1					1	VD	0:14:16	0:14:44	0:00:28	0:00:06
10	1	0	1			1		1	1		1			VR	0:14:57	0:15:05	0:00:08	0:00:13
1J2	**6**	**4**	**10**	**0**	**0**	**10**	**0**	**7**	**3**	**0**	**1**	**3**	**1**	**2**	**0**					0:02:43	0:02:14
1	1	0	1			1		1	0			1		R1	0:15:20	0:15:40	0:00:20	
2	0	1	1			1		1	0					CR	0:15:52	0:16:21	0:00:29	0:00:12
3	1	0		1			1	0	1			1		R	0:16:49	0:16:52	0:00:03	0:00:28
4	1	0	1			1		1	0					R1	0:17:08	0:17:14	0:00:06	0:00:16
5	0	1		1		1		0	1			1		VD	0:17:30	0:17:40	0:00:10	0:00:16
6	1	0		1		1		1	0	1				R	0:18:06	0:19:02	0:00:56	0:00:26
1J3	**4**	**2**	**3**	**3**	**0**	**5**	**1**	**4**	**2**	**1**	**0**	**2**	**1**	**1**	**0**	**0**	**1**	
1	1	0	1				1	0	1	1				R	0:20:45	0:20:49	0:00:04	
2	1	0	1			1		1	0			1		B	0:20:55	0:21:08	0:00:13	0:00:06
3	1	0	1			1		1	0			1		R1	0:21:24	0:21:38	0:00:14	0:00:16
4	0	1	1			1		0	1				1	D	0:21:52	0:22:02	0:00:10	0:00:14
5	0	1	1			1		0	1				1	VD	0:22:10	0:22:15	0:00:05	0:00:08

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	Juan Martín Díaz
J2(G/E)	Fernando Belasteguín
J3(G/E)	Agustín Gómez-Silingo
J4(G/E)	Maxi Gabriel
t_o	Inicio del punto
t_f	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{tot}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Díaz/Belasteguín
	Gómez-Silingo/Gabriel

INCIDENCIAS

| | | |

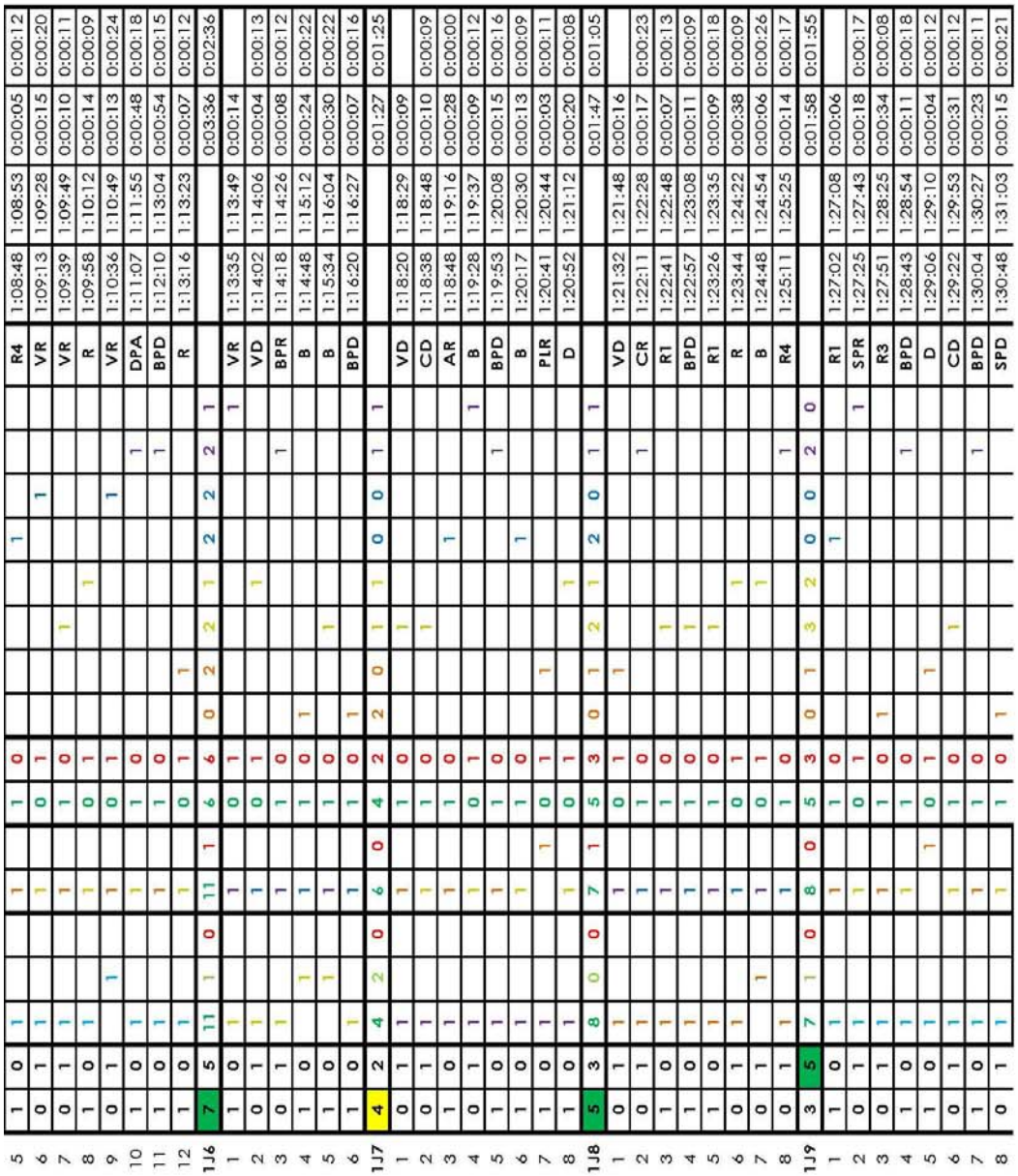


| | | |

G	TANTEO		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_f	t_d
1	0	1	1			1		0	1	1				VR	0:47:24	0:47:35	0:00:11
2	0	1		1		1		0	1	1				VR	0:47:50	0:47:54	0:00:04
3	0	1	1			1		0	1	1				VR	0:48:05	0:48:12	0:00:07
4	1	0	1			1		0	1			1		VD	0:48:25	0:48:34	0:00:09
5	0	1	1			1		1	0			1		CR	0:48:42	0:48:49	0:00:07
1J1	1	4	4	1	0	5	0	1	4	0	0	1	0	0			0:00:38
1	1	0	1				1	0	1	1				D	0:50:40	0:50:43	0:00:03
2	1	0	1			1		1	0			1		R1	0:50:54	0:51:02	0:00:08
3	0	1	1			1		1	0	1				R1	0:51:14	0:51:25	0:00:11
4	0	1	1			1		0	1					VR	0:51:37	0:51:55	0:00:18
5	1	0	1				1	0	1	1				PLR	0:52:06	0:52:10	0:00:04
6	0	1	1			1		0	1				1	B	0:52:23	0:52:33	0:00:10
7	1	0	1				1	0	1	1				D	0:52:47	0:52:51	0:00:04
8	0	1		1		1		1	0		1			VD	0:53:12	0:53:45	0:00:33
9	1	0	1			1		1	0			1		BPD	0:54:02	0:54:11	0:00:09
10	0	1		1		1		0	1				1	B	0:54:29	0:54:34	0:00:05
11	0	1	1			1		1	0	1				SPR	0:54:47	0:55:15	0:00:28
12	0	1	1			1		1	0					CD	0:55:27	0:55:33	0:00:06
1J2	5	7	10	2	0	9	3	6	6	2	3	2	0	3			0:02:19
1	0	1		1		1		1	0				1	VD	0:56:00	0:56:21	0:00:21
2	0	1		1		1		0	1		1			BPD	0:56:41	0:57:00	0:00:19
3	1	0	1			1		1	0			1		BPD	0:57:16	0:57:45	0:00:29
4	0	1	1			1		0	1		1			SPD	0:58:01	0:58:14	0:00:13
5	1	0	1			1		1	0					B	0:58:25	0:58:41	0:00:16
6	0	1	1			1		0	1					D	0:59:06	0:59:18	0:00:12
1J3	2	4	3	3	0	6	0	3	3	0	3	2	0	1	0	0	0:01:50
1	0	1	1			1		0	1					VD	0:01:20	0:01:42	0:00:22
2	0	1	1			1		0	1					VR	1:01:52	1:02:06	0:00:14
3	0	1	1			1		0	1					VR	1:02:20	1:02:39	0:00:19
4	0	1	1			1		0	1					VR	1:02:45	1:03:01	0:00:16
1J4	0	4	4	0	0	4	0	0	4	0	0	0	4	0	0		0:01:11
1	1	0		1		1		0	1					DPC	1:03:29	1:03:38	0:00:09
2	1	0	1			1		0	1					R	1:03:49	1:04:06	0:00:17
3	1	0		1		1		0	1					R	1:04:42	1:05:00	0:00:18
4	1	0	1			1		1	0					R1	1:05:18	1:05:28	0:00:10
1J5	4	0	2	2	0	4	0	2	2	1	0	0	0	2			0:00:54
1	0	1	1			1		0	1					VR	1:07:11	1:07:16	0:00:05
2	0	1	1			1		1	0		1			CD	1:07:32	1:07:39	0:00:07
3	1	0	1				1	0	1	1				R	1:07:48	1:07:52	0:00:04
4	1	0	1			1		1	0			1		R1	1:08:02	1:08:36	0:00:34

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1 (G/E)	Juan Martín Díaz
J2(G/E)	Fernando Belasteguín
J3(G/E)	Agustín Gómez-Silingo
J4(G/E)	Maxi Gabriel
t_0	Inicio del punto
t_f	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{set}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Díaz/Belasteguín
	Gómez-Silingo/Gabriel

INCIDENCIAS



| | | |

| | | |

A6. Fase de grupos (B3) máster PPT 2008.

grupos máster ppt
B3 2008

CONTENIDO

A6.1. fase de grupos (B3) del Máster PPT de 2008 603
A6.1.1. Comentarios preliminares 603
A6.1.2. Fichas de datos 605
A6.1.3. Fichas resumen 625

TABLAS

Tabla A6. 1. Datos más destacados de la fase de grupos (A3) del máster PPT 2008 603

FIGURAS

Figura A6. 1. Juego 1 del set 1 605
Figura A6. 2. Juego 2 del set 1 606
Figura A6. 3. Juego 3 del set 1 607
Figura A6. 4. Juego 4 del set 1 608
Figura A6. 5. Juego 5 del set 1 609
Figura A6. 6. Juego 6 del set 1 610
Figura A6. 7. Juego 7 del set 1 611
Figura A6. 8. Juego 8 del set 1 612
Figura A6. 9. Juego 9 del set 1 613
Figura A6. 10. Juego 10 del set 1 614
Figura A6. 11. Juego 1 del set 2 615
Figura A6. 12. Juego 2 del set 2 616
Figura A6. 13. Juego 3 del set 2 617
Figura A6. 14. Juego 4 del set 2 618
Figura A6. 15. Juego 5 del set 2 619
Figura A6. 16. Juego 6 del set 2 620
Figura A6. 17. Juego 7 del set 2 621
Figura A6. 18. Juego 8 del set 2 622
Figura A6. 19. Juego 9 del set 2 623
Figura A6. 20. Juego 10 del set 2 624
Figura A6. 21. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica 625
Figura A6. 22. Tiempos e intercambios medios por set y partido 626
Figura A6. 23. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido 627
Figura A6. 24. Comparativa por parejas 628
Figura A6. 25. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set 631
Figura A6. 26. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set 634

A6.1. FASE DE GRUPOS (B3) DEL MÁSTER PPT DE 2008

A6.1.1. COMENTARIOS PRELIMINARES

Partido correspondiente a la fase de clasificación del grupo B. Enfrentaba a los futuros campeones con otra de las parejas más importantes del panorama nacional. Los futuros campeones impusieron su mayor calidad superando a sus rivales en dos cómodos sets: 6-4 y 6-4. Los datos más destacados se pueden observar en la tabla A6.1.

VARIABLE	DATO
Punto más largo (impactos)	35
Punto más largo (tiempo)	47 sg
Golpes de media por punto	8'8
Puntos de duración superior a la media (15 sg)	49 (37%)
Puntos de duración entre M y 2M (30 Sg)	13 (10%)
Puntos de duración entre 2M y 3M (45 sg)	2 (2%)
Puntos de duración mayor al minuto (60 sg)	0 (0%)
Duración media por tanto	15 sg
Puntos disputados	132
Efectividad primer servicio	114 (86%)
Dobles faltas	0 (0%)
Errores al resto	4 (3%)
Puntos ganadores	75 (57%)
Juegos disputados	20
Puntos disputados por término medio en un juego	6,6
Número de rupturas	4 (20%)
Nº total de golpes	1.163
Nº total de globos	310 (26'6%)
Pareja vencedora	1
Defensa/ataque (pareja 1)	343/248 (58%)
Defensa/ataque (pareja 2)	229/343 (40%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 1)	139 (40%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 1)	105 (42%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 2)	102 (45%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 2)	120 (35%)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 1	11/15 (0'73)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 2	25/6 (4'17)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 3	21/16 (1'31)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 4	18/20 (0'9)

Tabla A6. 1. Datos más destacados de la fase de grupos (B3) del máster PPT 2008

Una vez más quedó manifiesta la superioridad de una pareja consolidada durante toda la temporada frente a otra que sólo lo hizo en

unos pocos partidos, donde la consistencia y la cohesión entre los jugadores es muy débil, comparada con una dupla que lleva jugando junta durante toda la campaña. Aunque el resultado es ajustado, lo cierto es que sobre la moqueta se pudo apreciar claro superioridad de la pareja 1, siendo indiscutible la calidad de ambos jugadores de la pareja 2, de ahí lo parejo del resultado final. Encuentro que se desarrolló bajo los niveles habituales, aunque algo inferiores a la media. Los puntos largos son escasos en todos los intervalos cuantificados, lo cual denota una sensible ventaja de los ataques frente a las defensas, cerrando los puntos en cortos intervalos de tiempo. Merece especial atención la baja tasa de errores al resto, sólo 4 de los 132 saques realizados, teniendo en cuenta el porcentaje tan elevado de primeros servicios. Sin embargo, y a pesar de estos porcentajes se producen muy pocas rupturas, sólo una cada cinco juegos. Igualmente relevante es el alto nivel de técnicas realizadas mediante globo teniendo presente el poder definitorio de los jugadores de izquierda en ambas parejas.

En cuanto a la presencia de las parejas dentro de la pista, la batalla la gana la pareja 1, consiguiendo dominar gran parte del tiempo sobre la red y evitando que sus rivales la tomen con ventaja. Posiblemente este factor, junto al elevado número de puntos ganadores del jugador 2 son las causas que mejor definen el desarrollo del partido. Además, en ambos casos existe una tendencia clara de volcar el juego hacia los jugadores posicionados a la izquierda, aunque a la vista de los datos, la lectura en cada caso es bien distinta. En el caso de la dupla 1 consiguen hacerse con el mando del partido y desviar el juego hacia la izquierda, donde su integrante impone su calidad frente a su rival. Por el contrario, el binomio 2 no consigue apartar del juego en la red al de la izquierda, permitiendo que el poder ofensivo del mismo domine el desarrollo del partido. Al hilo de lo comentado, es realmente significativa la poca participación en ataque del jugador de derecha del equipo 2. Como se suele decir dentro del mundillo “lo metieron en la nevera”. Por último, especialmente notorio la tasa de puntos ganados y errores no forzados del jugador de izquierdas de la dupla 1, ligeramente superior a 4, siendo el jugador que más puntos define y que menos errores no forzados comete a lo largo de todo el enfrentamiento.

A6.1.2. FICHAS DE DATOS

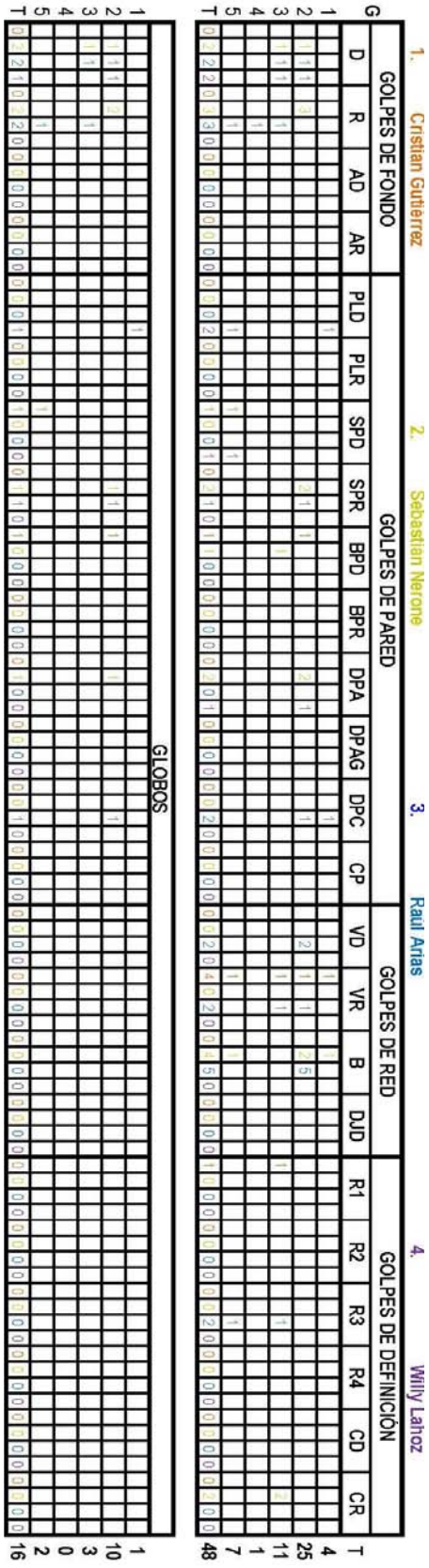


Figura A6. 1. Juego 1 del set 1

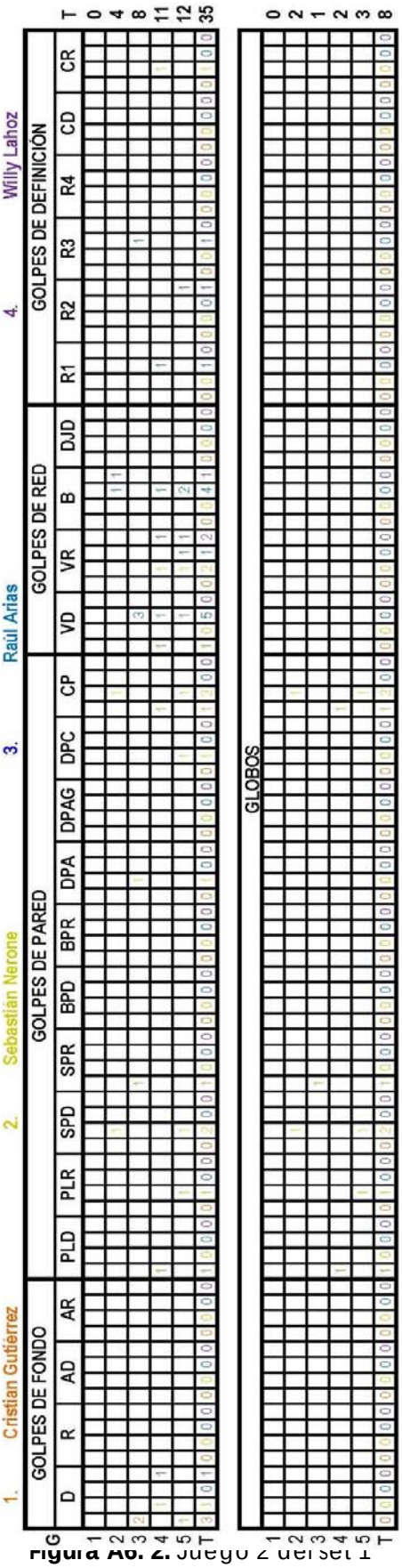


Figura A6. 2. Juego 2 del set 1

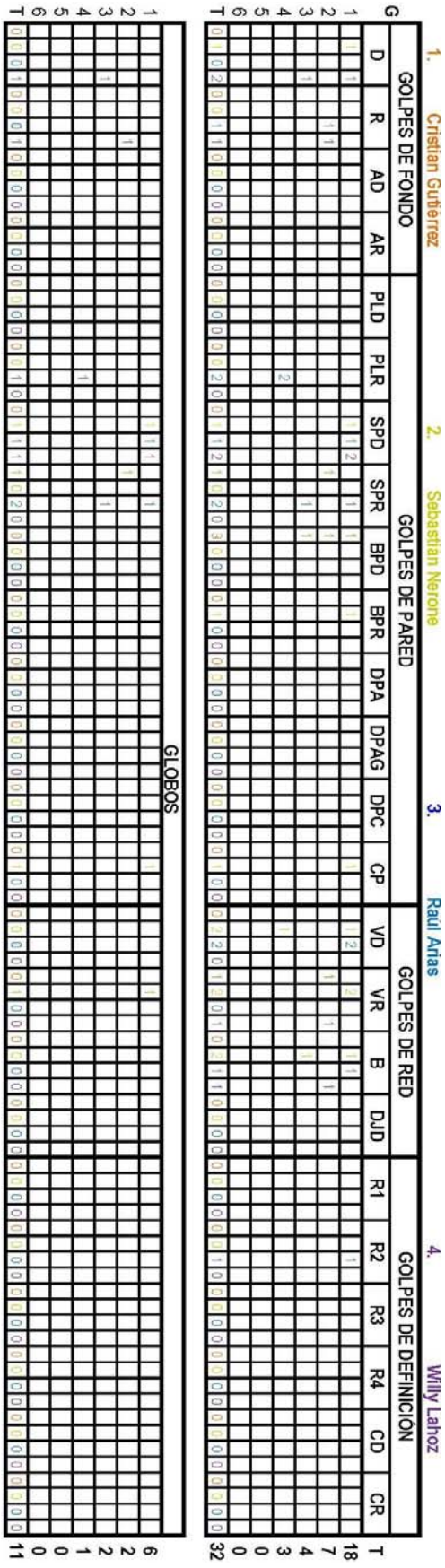


Figura A6. 3. Juego 3 del set 1

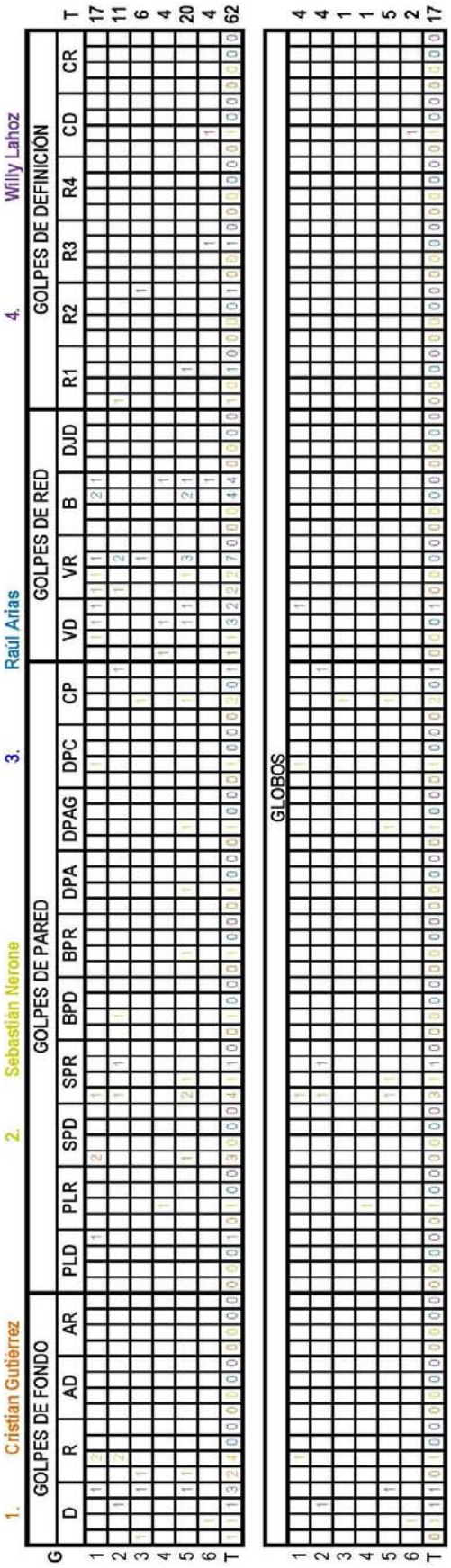


Figura A6. 4. Juego 4 del set 1

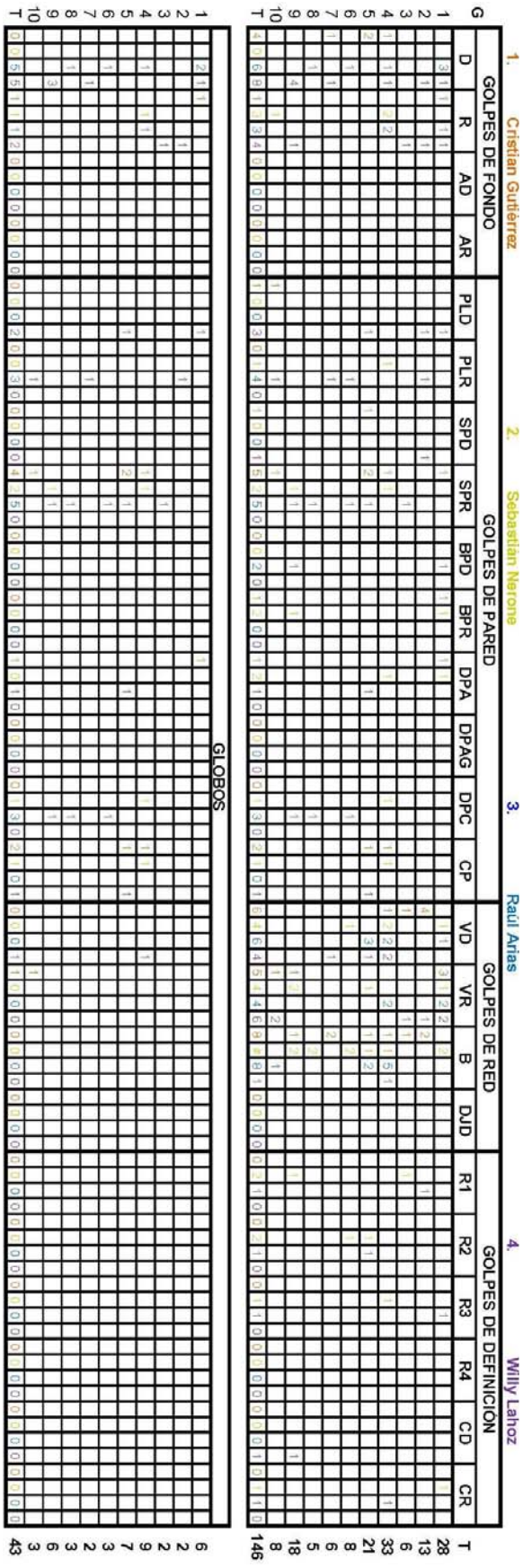


Figura A6. 5. Juego 5 del set 1

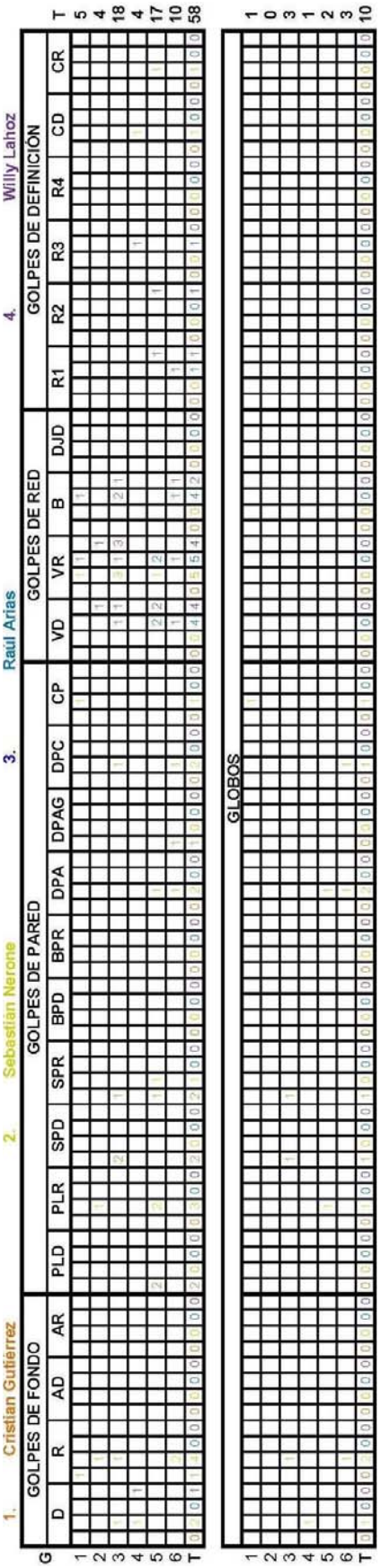


Figura A6. 6. Juego 6 del set 1

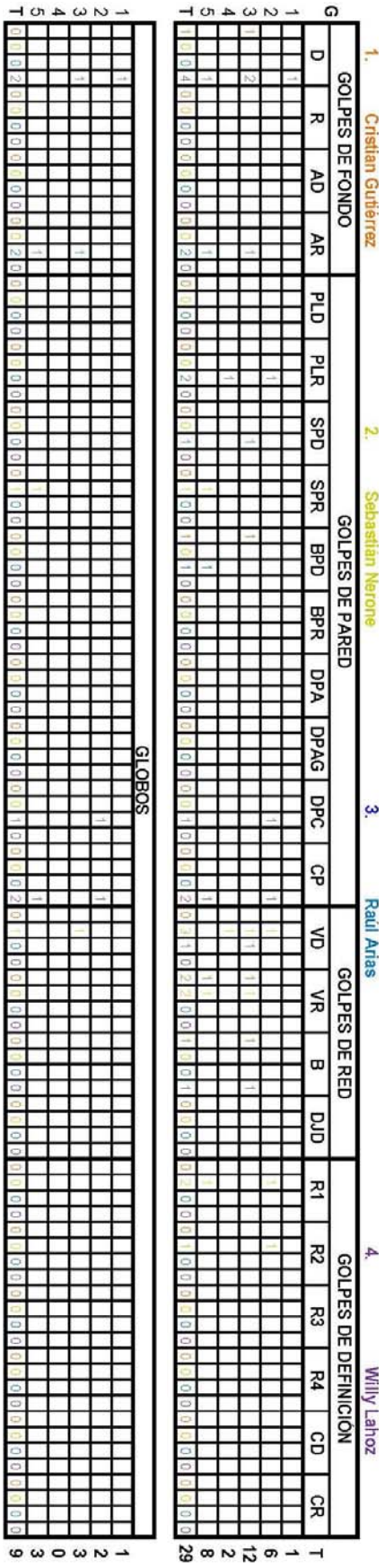


Figura A6. 7. Juego 7 del set 1

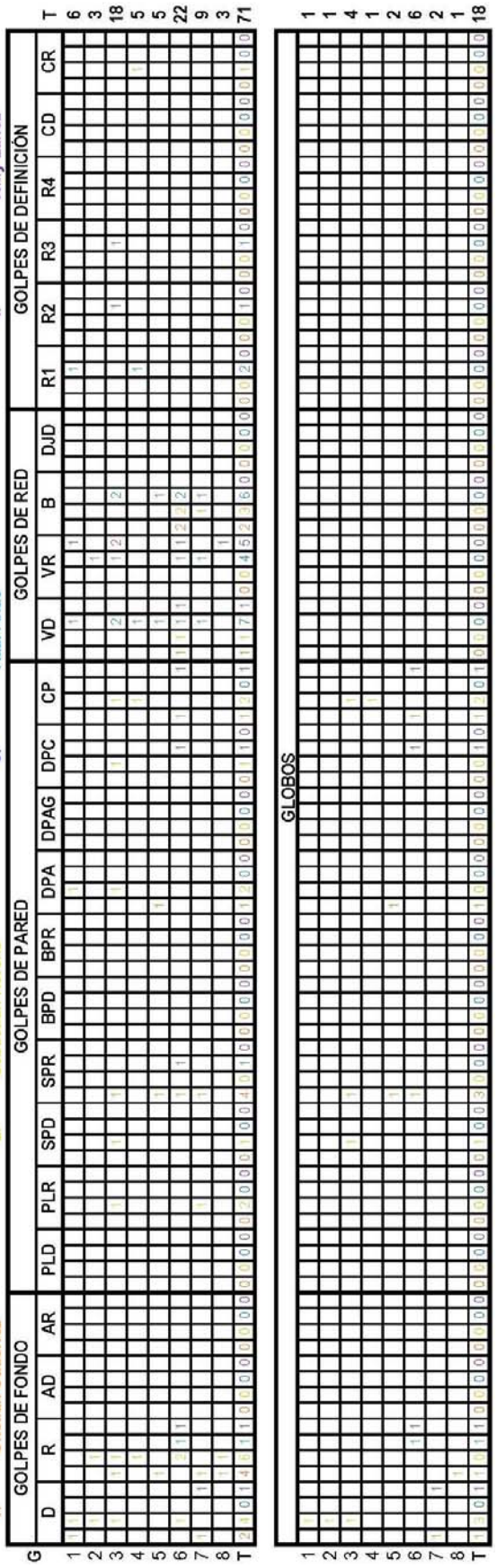


Figura A6. 8. Juego 8 del set 1

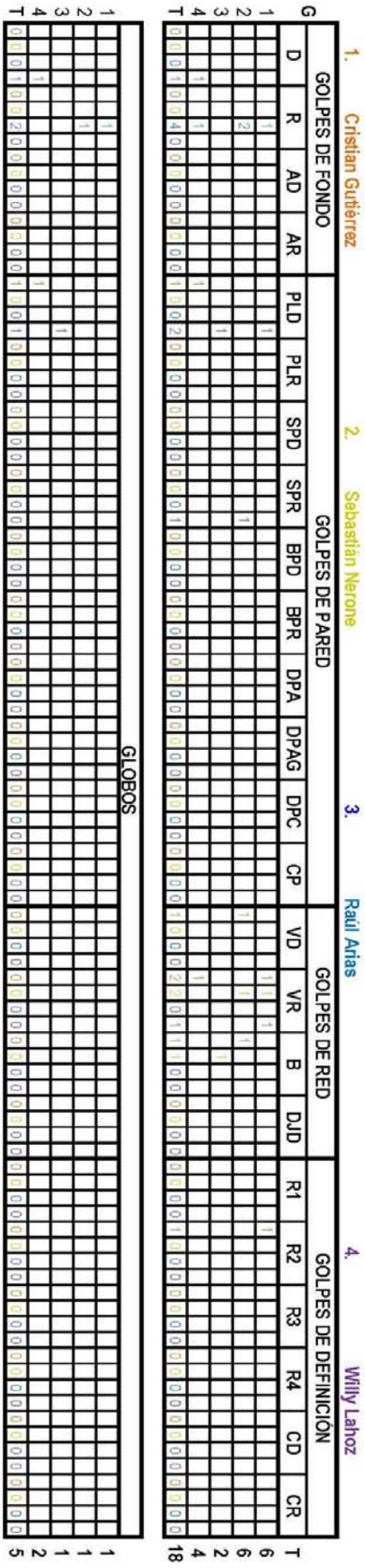


Figura A6. 9. Juego 9 del set 1

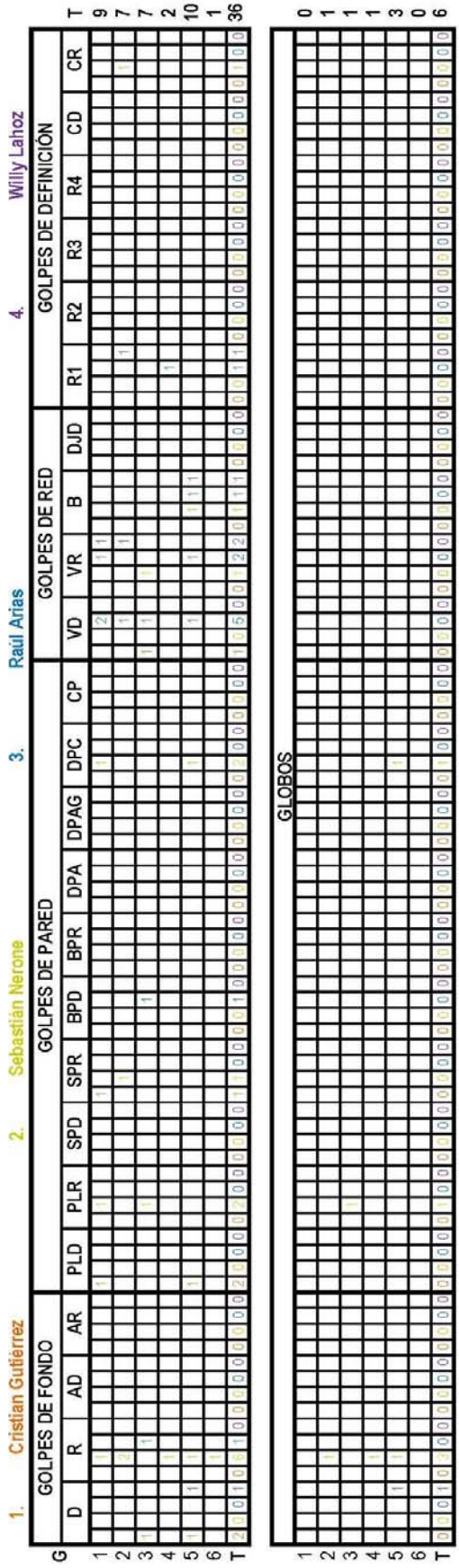


Figura A6. 10. Juego 10 del set 1

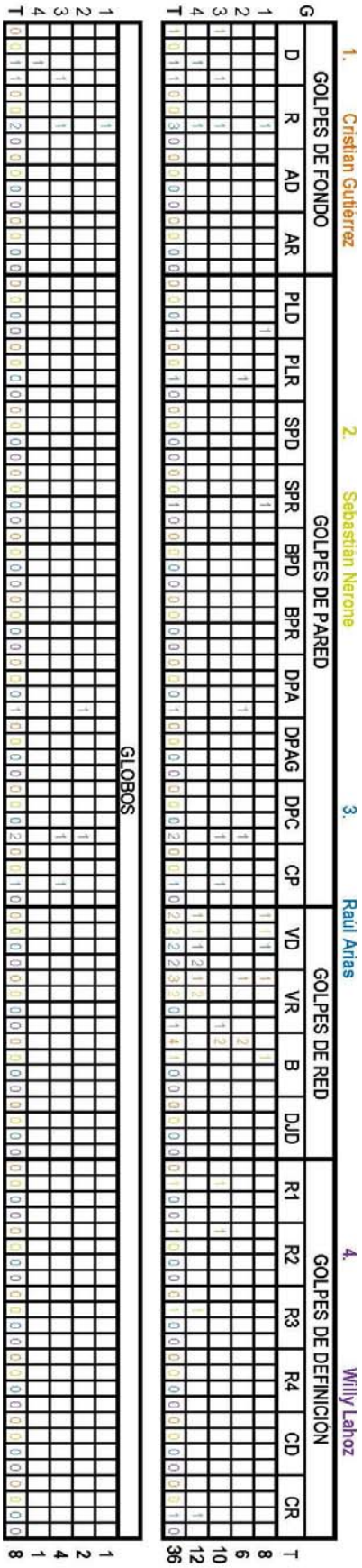


Figura A6. 11. Juego 1 del set 2

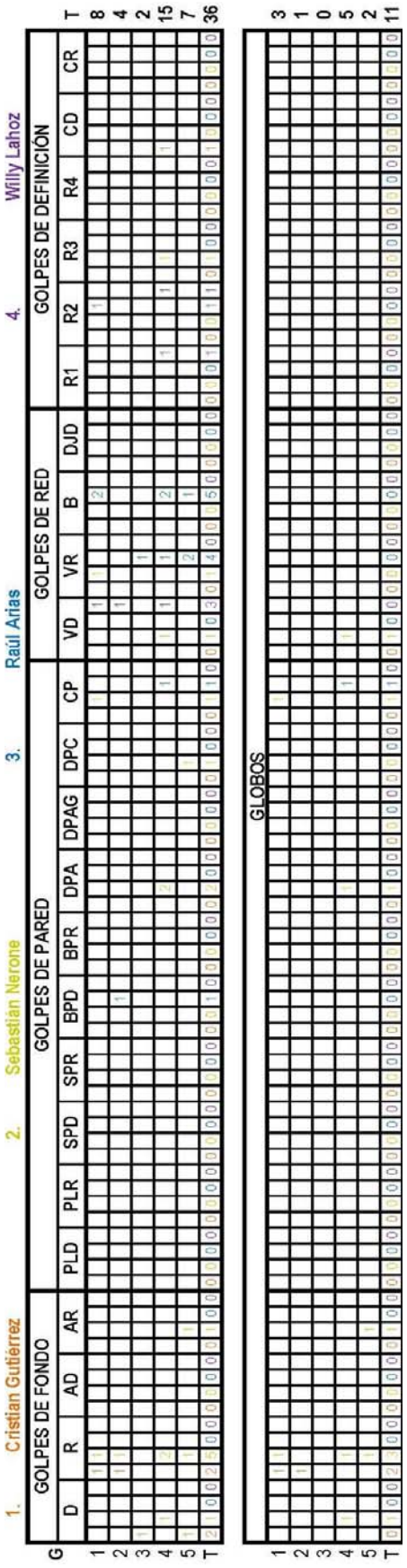


Figura A6. 12. Juego 2 del set 2

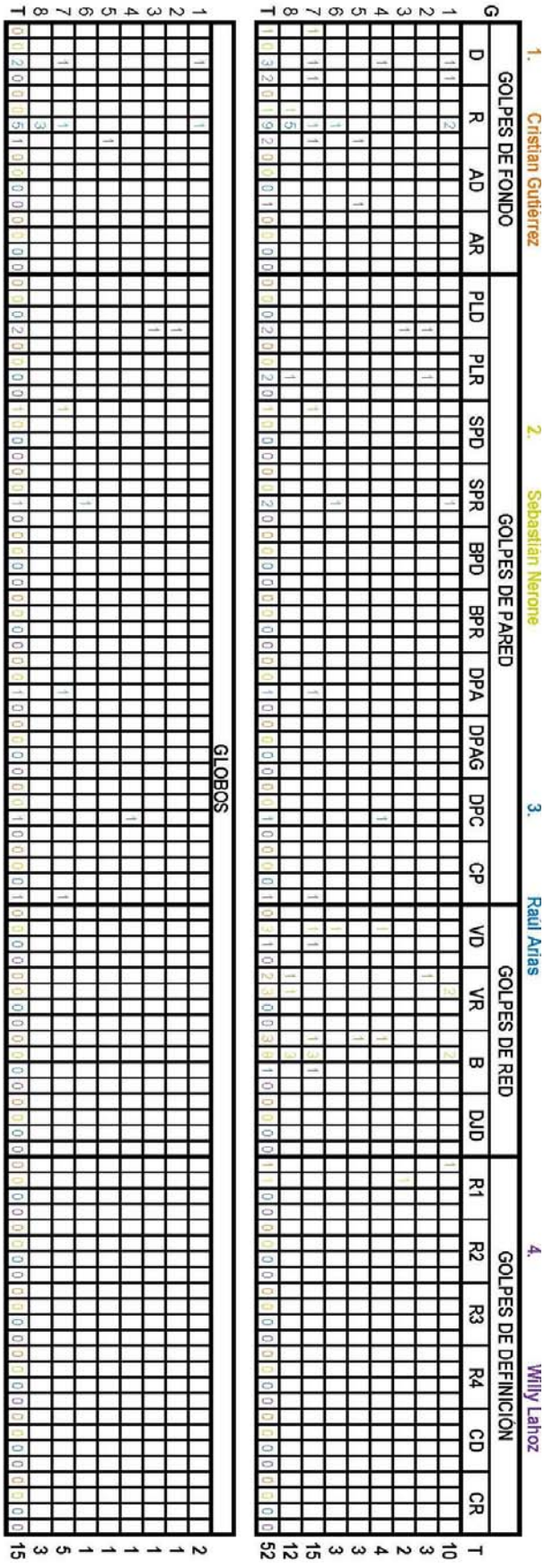


Figura A6. 13. Juego 3 del set 2

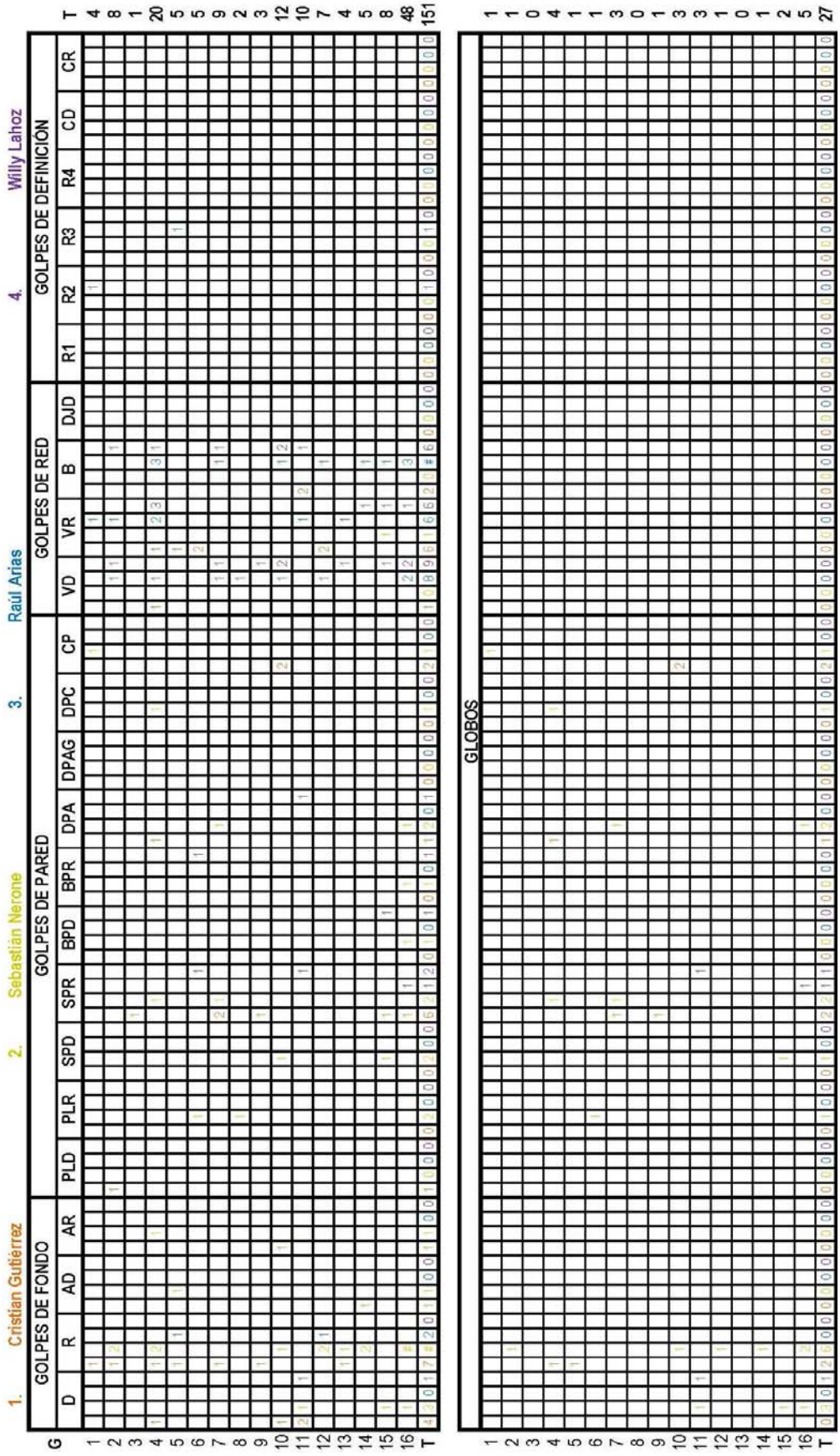


Figura A6. 14. Juego 4 del set 2

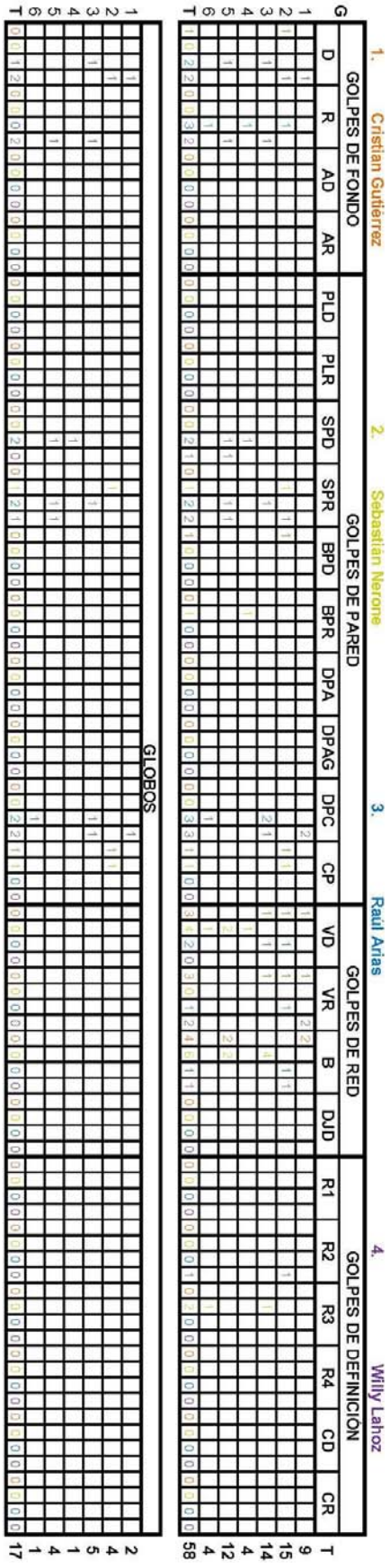


Figura A6. 15. Juego 5 del set 2

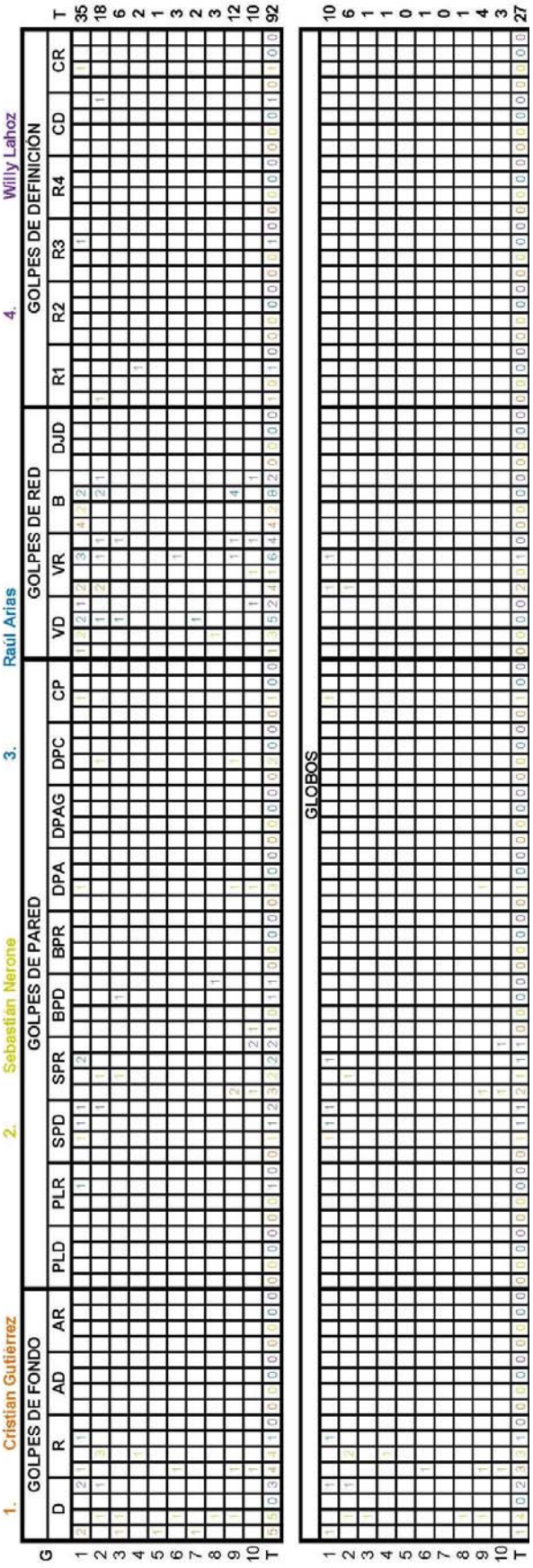


Figura A6. 16. Juego 6 del set 2

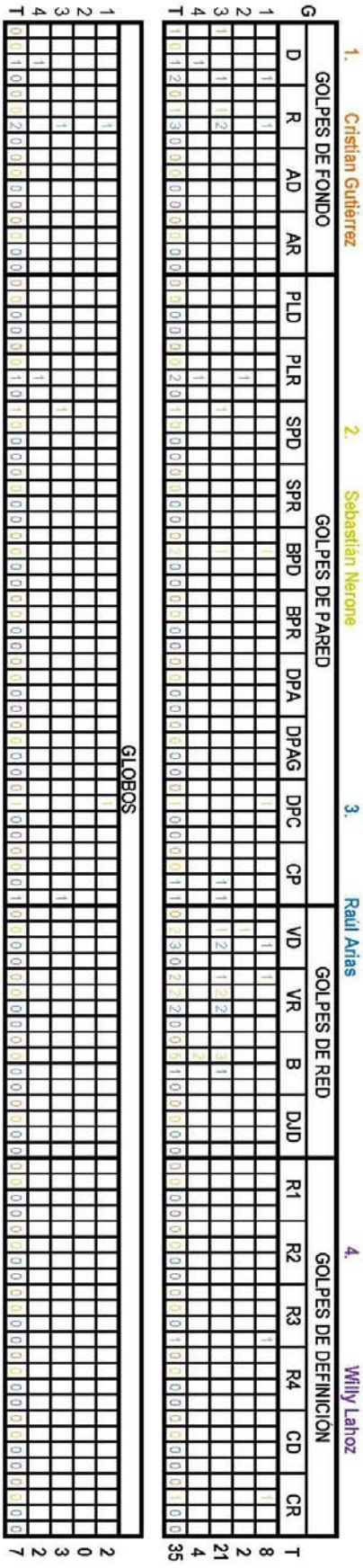


Figura A6. 17. Juego 7 del set 2

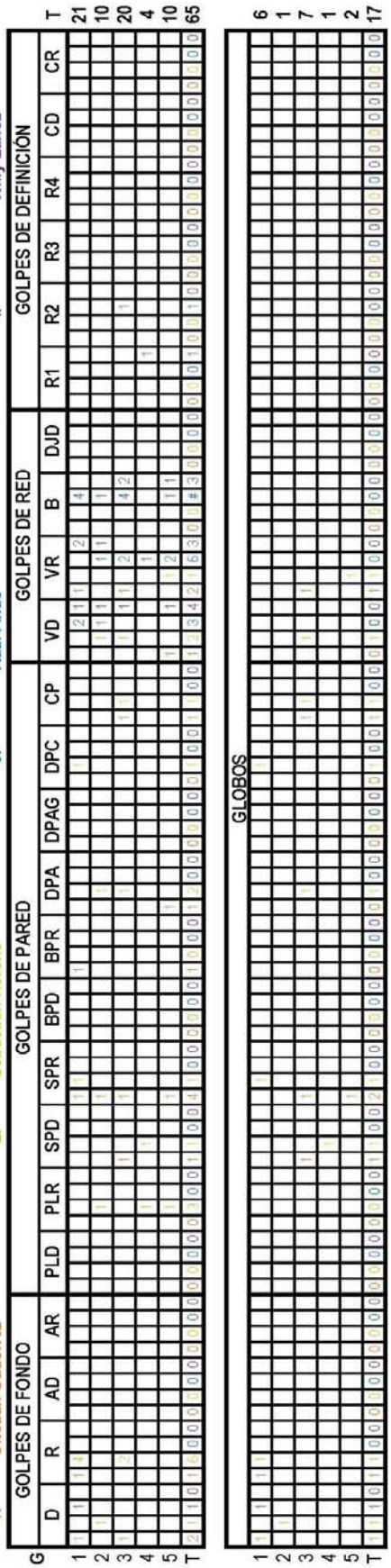


Figura A6. 18. Juego 8 del set 2

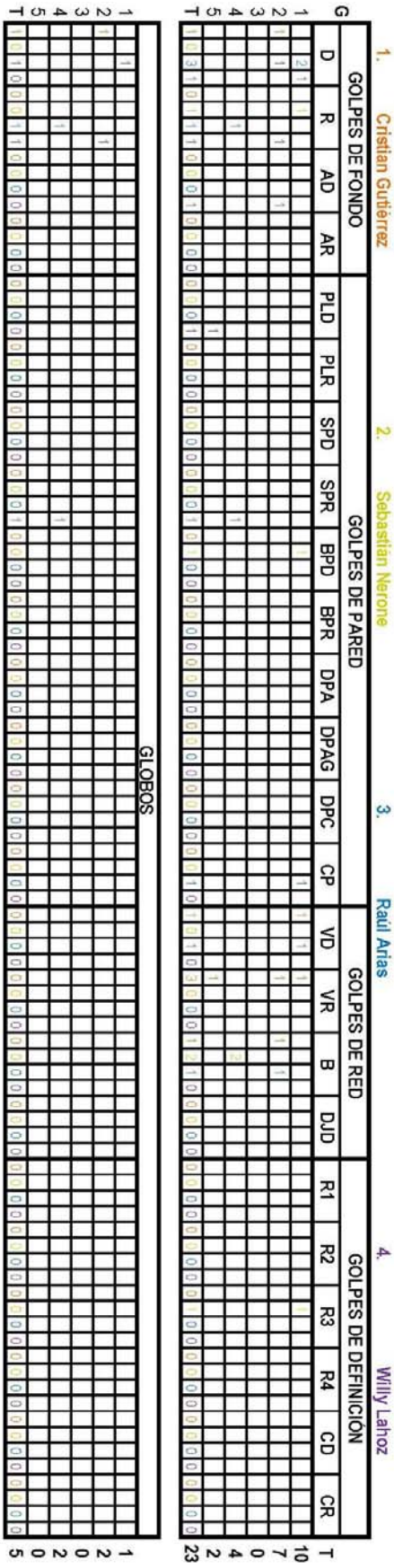


Figura A6. 19. Juego 9 del set 2

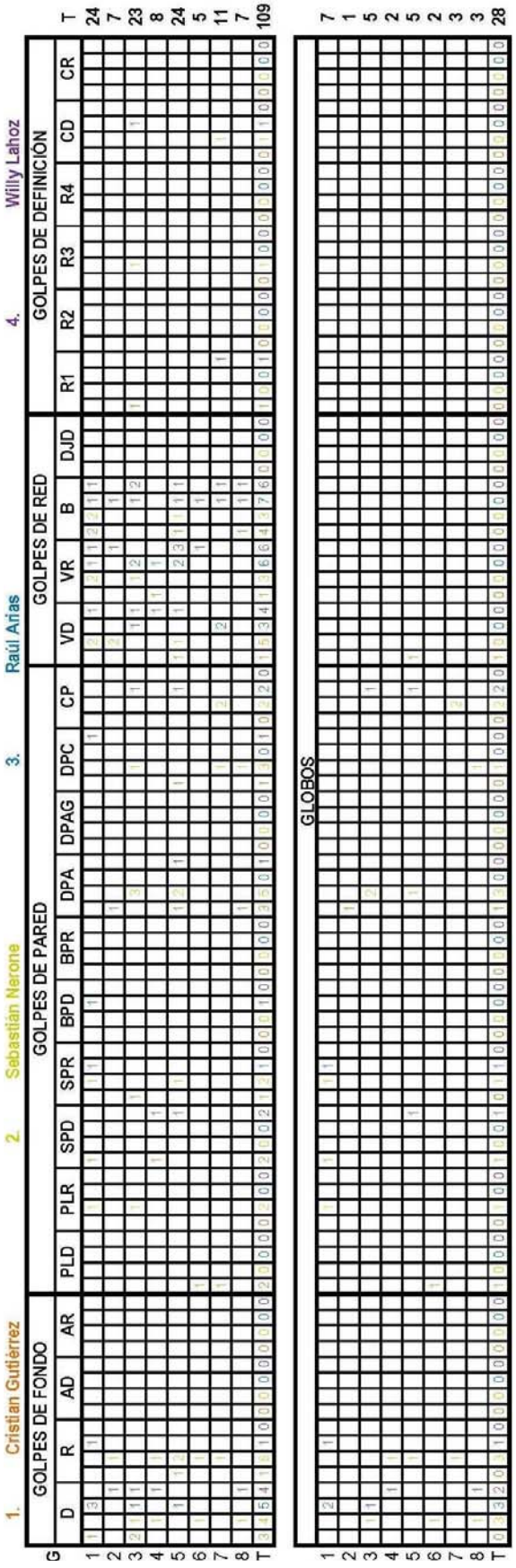
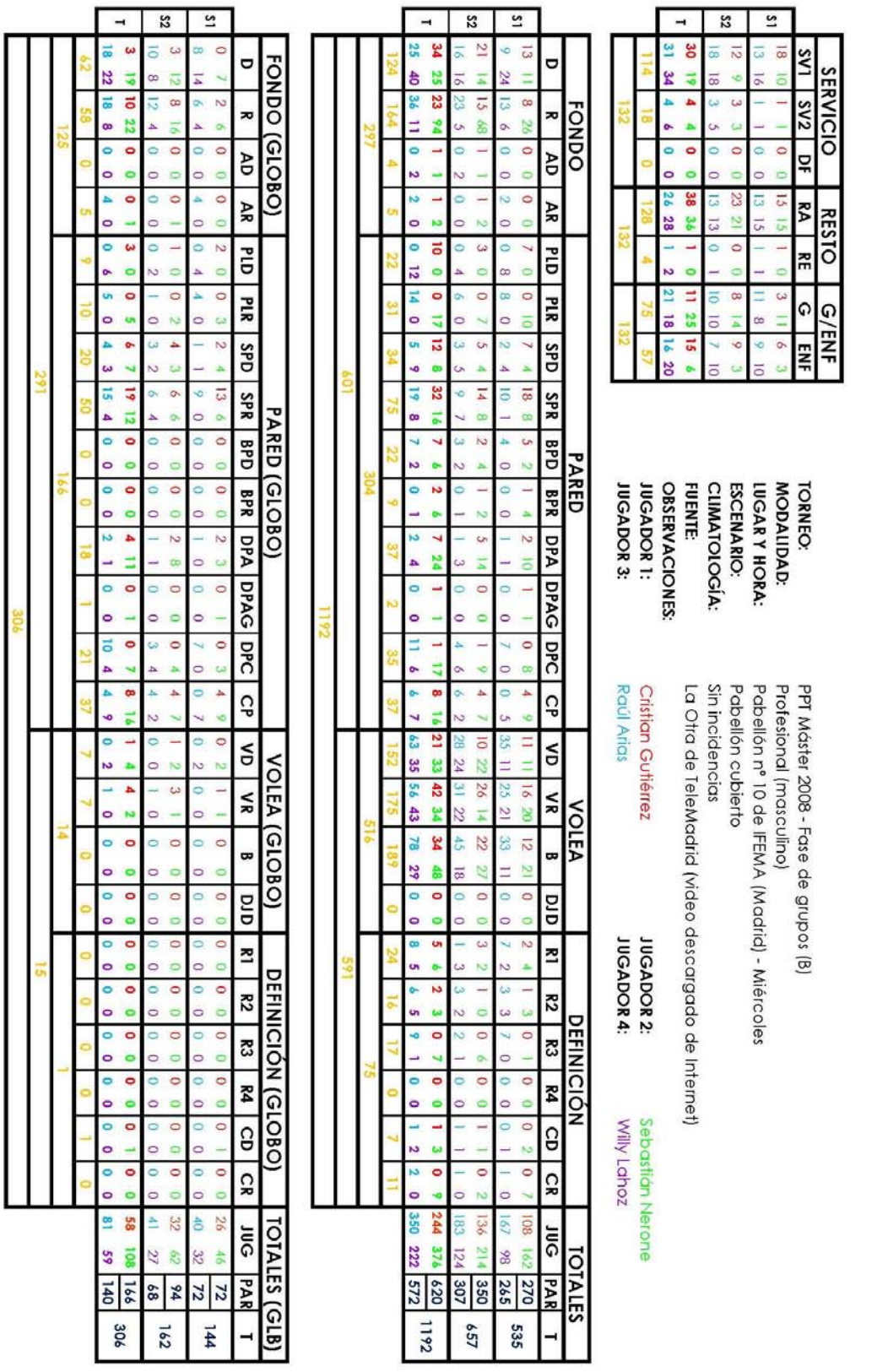


Figura A6. 20. Juego 10 del set 2

A6.1.3. FICHAS RESUMEN



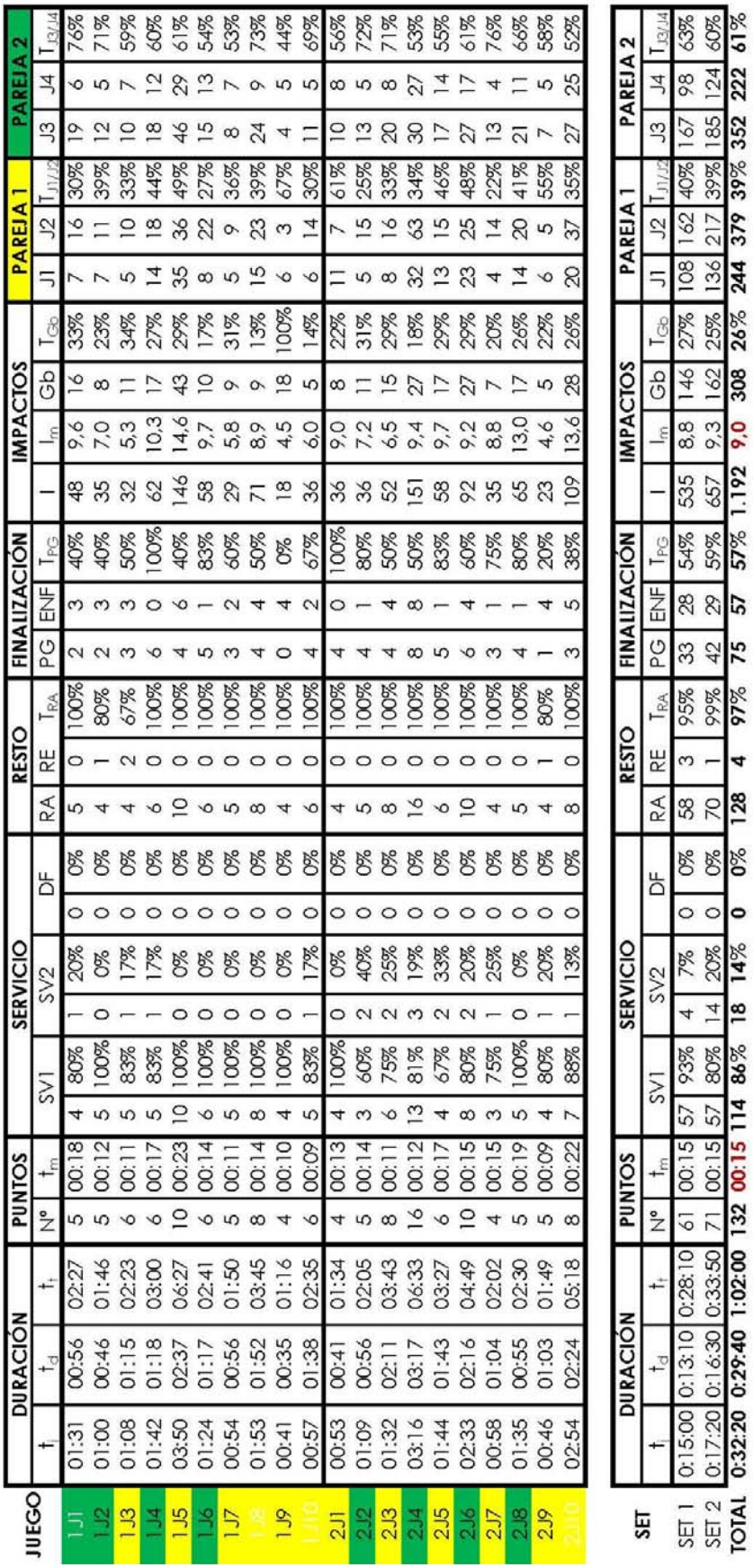
TORNEO: PPT Máster 2008 - Fase de grupos (B)
MODALIDAD: Profesional (masculino)
LUGAR Y HORA: Pabellón nº 10 de IFEMA (Madrid) - Miércoles
ESCENARIO: Pabellón cubierto
CLIMATOLOGÍA: Sin incidencias
FUENTE: La Otra de TeleMadrid (vídeo descargado de Internet)
OBSERVACIONES:
JUGADOR 1: Cristian Gutiérrez — JUGADOR 2: Sebastián Nerone
JUGADOR 3: Raúl Arias — JUGADOR 4: Willy Lahoz

SERVICIO			RESTO			G/ENF	
SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF
S1	18	10	1	0	0	13	15	1	0	3	11	6	3
	13	16	1	1	0	13	15	1	1	11	8	9	10
S2	12	9	3	3	0	0	23	21	0	0	8	14	9	3
	18	18	3	5	0	0	13	13	0	1	10	10	7	10
T	30	19	4	4	0	0	38	36	1	0	11	25	15	6
	31	34	4	6	0	0	26	28	1	2	21	18	16	20
	114	18	0				132	4	75			57	
	132							132				132	

FONDO								PARED								VOLEA								DEFINICIÓN								TOTALES		
	D	R	AD	AR	PLD	PLR	SPD	SPR	BPD	BPR	DPA	DPAG	DPC	CP	VD	VR	B	DJD	R1	R2	R3	R4	CD	CR	JUG	PAR	T
S1	13	11	8	26	0	0	0	0	7	0	0	10	7	4	18	8	5	2	1	4	2	10	1	1	0	8	4	9	11	11	16	20	12	21	0	0	2	4	1	3	0	1	0	0	0	2	0	7	108	162	270	535
	9	24	13	6	0	0	2	0	8	8	0	2	4	10	1	4	0	0	0	0	1	1	0	0	0	7	0	5	35	11	25	21	33	11	0	0	7	2	3	7	0	0	0	0	1	1	0	2	167	98	265	
S2	21	14	15	68	1	1	1	2	3	0	0	7	5	4	14	8	2	4	1	2	5	14	0	0	1	9	4	7	10	22	26	14	22	27	0	0	3	2	1	0	0	6	0	0	1	1	0	2	136	214	350	657
	16	16	23	5	0	2	0	0	0	0	0	4	6	0	3	5	9	7	3	2	0	1	1	3	0	0	4	6	6	2	28	24	31	22	45	18	0	0	1	3	2	2	1	0	0	1	1	0	183	124	307	
T	34	25	23	94	1	1	1	2	10	0	0	17	12	8	32	16	7	6	2	6	7	24	1	1	1	17	8	16	21	33	42	34	34	48	0	0	5	6	2	3	0	7	0	0	1	3	0	9	244	376	620	1192
	25	40	36	11	0	2	2	0	0	12	14	0	5	9	19	8	7	2	0	1	2	4	0	0	11	6	6	7	63	35	56	43	78	29	0	0	8	5	6	5	9	1	0	0	1	2	2	0	350	222	572	
	124		164		4		5		22		31		34		75		22		9		37		2		35		37		152		175		189		0		24		16		17		0		7		11					
	297																																																
	304																																															
	601																																															
	1192																																															
	591																																															
	75																																															

FONDO (GLOBO)					PARED (GLOBO)									VOLEA (GLOBO)					DEFINICIÓN (GLOBO)						TOTALES (GLB)		
	D	R	AD	AR	PLD	PLR	SPD	SPR	BPD	BPR	DPA	DPAG	DPC	CP	VD	VR	B	DJD	R1	R2	R3	R4	CD	CR	JUG	PAR	T
S1	0	7	2	6	0	0	0	0	2	0	0	3	2	4	13	6	0	0	0	0	2	3	0	0	1	0	0	2	6	4	9	0	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	26	46	72	144
	8	14	6	4	0	0	4	0	0	4	4	0	1	1	9	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	7	0	7	0	2	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	40	32	72	
S2	3	12	8	16	0	0	0	1	1	0	0	2	4	3	6	6	0	0	0	0	2	8	0	0	0	4	4	7	1	2	0	0	1	2	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32	62	94	162
	10	8	12	4	0	0	0	0	1	1	0	0	3	2	6	4	0	0	0	0	1	1	0	0	0	3	4	4	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	41	27	68	
T	3	19	10	22	0	0	0	1	3	0	0	5	6	7	19	12	0	0	0	0	4	11	0	1	0	7	8	14	1	4	4	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	58	108	166	306
	18	22	18	8	0	0	4	0	0	4	4	0	0	0	4	3	15	4	0	0	0	2	1	0	0	10	4	4	9	0	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	81	59	140	
	62		58		0		5		9		10		20		50		0		0		18		1		21		37		7		7		0		0		0		0		0		1		0					
	125																																															
	291																																															
	306																																															

Figura A6. 21. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica



JUEGO	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO				RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_d	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF		RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
1J1	01:31	00:56	02:27	5	00:18	4 80%	1 20%	0	0%	5	0	100%	2	3	40%	48	9,6	16	33%	7	16	30%	19	6	76%
1J2	01:00	00:46	01:46	5	00:12	5 100%	0 0%	0	0%	4	1	80%	2	3	40%	35	7,0	8	23%	7	11	39%	12	5	71%
1J3	01:08	01:15	02:23	6	00:11	5 83%	1 17%	0	0%	4	2	67%	3	3	50%	32	5,3	11	34%	5	10	33%	10	7	59%
1J4	01:42	01:18	03:00	6	00:17	5 83%	1 17%	0	0%	6	0	100%	6	0	100%	62	10,3	17	27%	14	18	44%	18	12	60%
1J5	03:50	02:37	06:27	10	00:23	10 100%	0 0%	0	0%	10	0	100%	4	6	40%	146	14,6	43	29%	35	36	49%	46	29	61%
1J6	01:24	01:17	02:41	6	00:14	6 100%	0 0%	0	0%	6	0	100%	5	1	83%	58	9,7	10	17%	8	22	27%	15	13	54%
1J7	00:54	00:56	01:50	5	00:11	5 100%	0 0%	0	0%	5	0	100%	3	2	60%	29	5,8	9	31%	5	9	36%	8	7	53%
1J8	01:53	01:52	03:45	8	00:14	8 100%	0 0%	0	0%	8	0	100%	4	4	50%	71	8,9	9	13%	15	23	39%	24	9	73%
1J9	00:41	00:35	01:16	4	00:10	4 100%	0 0%	0	0%	4	0	100%	0	4	0%	18	4,5	18	100%	6	3	67%	4	5	44%
1J10	00:57	01:38	02:35	6	00:09	5 83%	1 17%	0	0%	6	0	100%	4	2	67%	36	6,0	5	14%	6	14	30%	11	5	69%
2J1	00:53	00:41	01:34	4	00:13	4 100%	0 0%	0	0%	4	0	100%	4	0	100%	36	9,0	8	22%	11	7	61%	10	8	56%
2J2	01:09	00:56	02:05	5	00:14	3 60%	2 40%	0	0%	5	0	100%	4	1	80%	36	7,2	11	31%	5	15	25%	13	5	72%
2J3	01:32	02:11	03:43	8	00:11	6 75%	2 25%	0	0%	8	0	100%	4	4	50%	52	6,5	15	29%	8	16	33%	20	8	71%
2J4	03:16	03:17	06:33	16	00:12	13 81%	3 19%	0	0%	16	0	100%	8	8	50%	151	9,4	27	18%	32	63	34%	30	27	53%
2J5	01:44	01:43	03:27	6	00:17	4 67%	2 33%	0	0%	6	0	100%	5	1	83%	58	9,7	17	29%	13	15	46%	17	14	55%
2J6	02:33	02:16	04:49	10	00:15	8 80%	2 20%	0	0%	10	0	100%	6	4	60%	92	9,2	27	29%	23	25	48%	27	17	61%
2J7	00:58	01:04	02:02	4	00:15	3 75%	1 25%	0	0%	4	0	100%	3	1	75%	35	8,8	7	20%	4	14	22%	13	4	76%
2J8	01:35	00:55	02:30	5	00:19	5 100%	0 0%	0	0%	5	0	100%	4	1	80%	65	13,0	17	26%	14	20	41%	21	11	66%
2J9	00:46	01:03	01:49	5	00:09	4 80%	1 20%	0	0%	4	1	80%	1	4	20%	23	4,6	5	22%	6	5	55%	7	5	58%
2J10	02:54	02:24	05:18	8	00:22	7 88%	1 13%	0	0%	8	0	100%	3	5	38%	109	13,6	28	26%	20	37	35%	27	25	52%

SET	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO				RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_d	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF		RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
SET 1	0:15:00	0:13:10	0:28:10	61	00:15	57 93%	4 7%	0	0%	58	3	95%	33	28	54%	535	8,8	146	27%	108	162	40%	167	98	63%
SET 2	0:17:20	0:16:30	0:33:50	71	00:15	57 80%	14 20%	0	0%	70	1	99%	42	29	59%	657	9,3	162	25%	136	217	39%	185	124	60%
TOTAL	0:32:20	0:29:40	1:02:00	132	00:15	114 86%	18 14%	0	0%	128	4	97%	75	57	57%	1.192	9,0	308	26%	244	379	39%	352	222	61%

Figura A6. 22. Tiempos e intercambios medios por set y partido

		SET 1 (Impactos y porcentaje)								SET 2 (Impactos y porcentaje)								GLOBAL (Impactos y porcentaje)								TOTAL							
		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		Nº Pareja							
																										% Set							
DE FONDO	D	13	12%	11	7%	9	5%	24	24%	21	15%	14	7%	16	9%	16	13%	34	14%	25	7%	25	7%	40	18%	108	40%	162	60%	167	63%	98	37%
	R	8	7%	26	16%	13	8%	6	6%	15	11%	68	32%	23	13%	5	4%	23	9%	94	25%	36	10%	11	5%								
	AD	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	1	0%	0	0%	2	2%	1	0%	1	0%	0	0%	2	1%								
	AR	0	0%	0	0%	2	1%	0	0%	1	1%	2	1%	0	0%	0	0%	1	0%	2	1%	2	1%	0	0%								
	FONDO	**21**	**19%**	**37**	**23%**	**24**	**14%**	**30**	**31%**	**38**	**28%**	**85**	**40%**	**39**	**21%**	**23**	**19%**	**59**	**24%**	**122**	**32%**	**63**	**18%**	**53**	**24%**								
DE PARED	PLD	7	6%	0	0%	0	0%	8	8%	3	2%	0	0%	0	0%	0	0%	4	3%	10	4%	0	0%	0	0%	12	5%						
	PLR	0	0%	10	6%	8	5%	0	0%	0	0%	7	3%	6	3%	0	0%	0	0%	0	0%	17	5%	14	4%	0	0%						
	SPD	7	6%	4	2%	2	1%	4	4%	5	4%	4	2%	3	2%	5	4%	12	5%	8	2%	5	1%	9	4%								
	SPR	18	17%	8	5%	10	6%	1	1%	14	10%	8	4%	9	5%	7	6%	32	13%	16	4%	19	5%	8	4%								
	BPD	5	5%	2	1%	4	2%	0	0%	2	1%	4	2%	3	2%	2	2%	7	3%	6	2%	7	2%	2	1%								
	BPR	1	1%	4	2%	0	0%	0	0%	1	1%	2	1%	0	0%	1	1%	2	1%	6	2%	0	0%	1	0%								
	DPA	2	2%	10	6%	1	1%	1	1%	5	4%	14	7%	1	1%	3	2%	7	3%	24	6%	2	1%	4	2%								
	DPAG	1	1%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0%	1	0%	0	0%	0	0%								
	DPC	0	0%	8	5%	7	4%	0	0%	1	1%	9	4%	4	2%	6	5%	1	0%	17	5%	11	3%	6	3%								
	CP	4	4%	9	6%	0	0%	5	5%	4	3%	7	3%	6	3%	2	2%	8	3%	16	4%	6	2%	7	3%								
	PARED	**45**	**42%**	**56**	**35%**	**32**	**19%**	**19**	**19%**	**35**	**26%**	**55**	**26%**	**32**	**17%**	**30**	**24%**	**80**	**33%**	**111**	**30%**	**64**	**18%**	**49**	**22%**								
DE RED	VD	11	10%	11	7%	35	21%	11	11%	10	7%	22	10%	28	15%	24	19%	21	9%	33	9%	63	18%	35	16%								
	VR	16	15%	20	12%	25	15%	21	21%	26	19%	14	7%	31	17%	22	18%	42	17%	34	9%	56	16%	43	19%								
	B	12	11%	21	13%	33	20%	11	11%	22	16%	27	13%	45	25%	18	15%	34	14%	48	13%	78	22%	29	13%								
	DJD	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%								
	RED	**39**	**36%**	**52**	**32%**	**93**	**56%**	**43**	**44%**	**58**	**43%**	**63**	**29%**	**104**	**57%**	**64**	**52%**	**97**	**40%**	**115**	**31%**	**197**	**56%**	**107**	**48%**								
DE DEFINICIÓN	R1	2	2%	4	2%	7	4%	2	2%	3	2%	2	1%	1	1%	3	2%	5	2%	6	2%	8	2%	5	2%								
	R2	1	1%	3	2%	3	2%	3	3%	1	1%	0	0%	3	2%	2	2%	2	1%	3	1%	6	2%	5	2%								
	R3	0	0%	1	1%	7	4%	0	0%	0	0%	6	3%	2	1%	1	1%	0	0%	7	2%	9	3%	1	0%								
	R4	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%								
	CD	0	0%	2	1%	0	0%	1	1%	1	1%	1	0%	1	1%	1	1%	1	0%	3	1%	1	0%	2	1%								
	CR	0	0%	7	4%	1	1%	0	0%	0	0%	2	1%	1	1%	0	0%	0	0%	9	2%	2	1%	0	0%								
	DEF.	**3**	**3%**	**17**	**10%**	**18**	**11%**	**6**	**6%**	**5**	**4%**	**11**	**5%**	**8**	**4%**	**7**	**6%**	**8**	**3%**	**28**	**7%**	**26**	**7%**	**13**	**6%**								
	Defensa	**66**	**61%**	**93**	**57%**	**56**	**34%**	**49**	**50%**	**73**	**54%**	**140**	**65%**	**71**	**39%**	**53**	**43%**	**139**	**57%**	**233**	**62%**	**127**	**36%**	**102**	**46%**	**136**	**39%**	**214**	**61%**	**183**	**60%**	**124**	**40%**
	Ataque	**42**	**39%**	**69**	**43%**	**111**	**66%**	**49**	**50%**	**63**	**46%**	**74**	**35%**	**112**	**61%**	**71**	**57%**	**105**	**43%**	**143**	**38%**	**223**	**64%**	**120**	**54%**								
		270				**265**				**350**				**307**				**620**				**572**				**270**				**265**			
		535								**657**								**1192**								**535**							

Figura A6. 23. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido

	PAREJA1						PAREJA2						GLOBAL		
	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	P	W	B
1J1	4	1			0	2			5	0	2	1	5	2	1
1J2			4	1	0	2	5	0			2	1	5	2	0
!J3	5	1			2	1			4	2	1	2	6	1	0
1J4			6	0	2	0	5	1			4	0	6	2	0
1J5	10	0			3	3			10	0	1	3	10	1	0
1J6			6	0	1	0	6	0			4	1	6	2	0
1J7	5	0			3	1			5	0	0	1	5	1	0
1J8			8	0	1	0	8	0			3	4	8	1	1
1J9	4	0			0	0			4	0	0	4	4	1	0
1J10			6	0	2	0	5	1			2	2	6	1	1
1J11															
1J12															
1J13															
S1	28	2	30	1	14	9	29	2	28	2	19	19	61	1	3
2J1			4	0	4	0	4	0			0	0	4	1	0
2J2	3	2			1	1			5	0	3	0	5	2	0
2J3			8	0	4	3	6	2			0	1	8	1	0
2J4	13	3			2	3			16	0	6	5	16	2	0
2J5			6	0	4	1	4	2			1	0	6	1	0
2J6	8	2			1	1			10	0	5	3	10	2	0
2J7			4	0	3	0	3	1			0	1	4	1	0
2J8	5	0			0	0			5	0	4	1	5	2	0
2J9			4	1	1	1	4	1			0	3	5	1	0
2J10	7	1			2	2			8	0	1	3	8	1	1
2J11															
2J12															
2J13															
S2	36	8	26	1	22	12	21	6	44	0	20	17	71	1	1

LEYENDA

SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
P	Puntos disputados
W	Pareja ganadora (1 u 2)
B	Ruptura/break (0: no, 1: si)

Figura A6. 24. Comparativa por parejas

G	TANTEO		SAQUE		RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_1	t_i	t_d
1	1	0	1			1			1				1	SPD	0:05:12	0:05:20	0:00:08	
2	0	1		1		1		1						R	0:05:40	0:06:25	0:00:45	0:00:20
3	0	1	1			1			1		1			CR	0:06:40	0:07:00	0:00:20	0:00:15
4	0	1	1			1		1		1		1		VD	0:07:11	0:07:15	0:00:04	0:00:11
5	0	1	1			1		1						R3	0:07:25	0:07:39	0:00:14	0:00:10
1J1	1	4	4		0	5	0	2	3	0	1	2	0				0:01:31	0:00:56
1	1	0	1				1		1	1	0			SPR	0:09:14	0:09:17	0:00:03	
2	1	0	1			1			1		1			VR	0:09:26	0:09:34	0:00:08	0:00:09
3	1	0	1			1		1				1		R3	0:09:47	0:10:00	0:00:13	0:00:13
4	0	1	1			1			1				1	D	0:10:14	0:10:31	0:00:17	0:00:14
5	1	0	1			1		1					1	R2	0:10:41	0:11:00	0:00:19	0:00:10
1J2	4	1	5	0	0	4	1	2	3	0	1	0	1				0:01:00	0:00:46
1	1	0	1			1		1			1			D	0:11:18	0:11:50	0:00:32	
2	0	1		1		1		1					1	B	0:12:08	0:12:21	0:00:13	0:00:18
3	1	0	1			1		1		1				BPD	0:12:38	0:12:48	0:00:10	0:00:17
4	0	1	1			1			1		1			B	0:13:05	0:13:12	0:00:07	0:00:17
5	1	0	1				1		1				1	D	0:13:24	0:13:27	0:00:03	0:00:12
6	1	0	1				1		1			1		PLR	0:13:38	0:13:41	0:00:03	0:00:11
1J3	4	2	5	1	0	4	2	3	3	1	1	0	1	1			0:01:08	0:01:15
1	0	1	1			1		1			1			VD	0:15:10	0:15:34	0:00:24	
2	0	1		1		1		1		1				R1	0:15:56	0:16:15	0:00:19	0:00:22
3	1	0	1			1		1					1	R2	0:16:25	0:16:33	0:00:08	0:00:10
4	1	0	1			1		1				1		VD	0:16:44	0:16:53	0:00:09	0:00:11
5	1	0	1			1		1				1		R1	0:17:06	0:17:38	0:00:32	0:00:13
6	1	0	1			1		1					1	B	0:18:00	0:18:10	0:00:10	0:00:22
1J4	4	2	5	1	0	6	0	6	0	1	0	2	0				0:01:42	0:01:18
1	1	0	1			1		1			1			CR	0:18:29	0:19:07	0:00:38	
2	0	1	1			1		1			1			R1	0:19:32	0:19:50	0:00:18	0:00:25
3	1	0	1			1		1					1	R1	0:20:06	0:20:19	0:00:13	0:00:16
4	0	1	1			1			1		1			VD	0:20:28	0:21:12	0:00:44	0:00:09
5	0	1	1			1			1					B	0:21:42	0:22:15	0:00:33	0:00:30
6	1	0	1			1			1				1	D	0:22:38	0:22:54	0:00:16	0:00:23
7	1	0	1			1			1				1	VR	0:23:07	0:23:18	0:00:11	0:00:13
8	0	1	1			1			1					B	0:23:30	0:23:42	0:00:12	0:00:12
9	1	0	1			1					1			BPR	0:23:55	0:24:25	0:00:30	0:00:13
10	1	0	1			1			1					B	0:24:41	0:24:56	0:00:15	0:00:16
1J5	6	4	10	0	0	10	0	4	6	0	2	3	1	1	1	0	2	0:03:50	0:02:37
1	0	1	1			1			1					R	0:26:52	0:27:02	0:00:10	
2	1	0	1			1		1					1	VD	0:27:17	0:27:23	0:00:06	0:00:15
3	1	0	1			1		1					1	VD	0:27:31	0:27:52	0:00:21	0:00:08

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1 (G/E)	Cristian Gutiérrez
J2(G/E)	Sebastián Nerone
J3(G/E)	Raúl Arias
J4(G/E)	Willy Lahoz
t_0	Inicio del punto
t_f	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{real}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Gutiérrez/Nerone
	Arias/Lahoz

INCIDENCIAS

| | | |

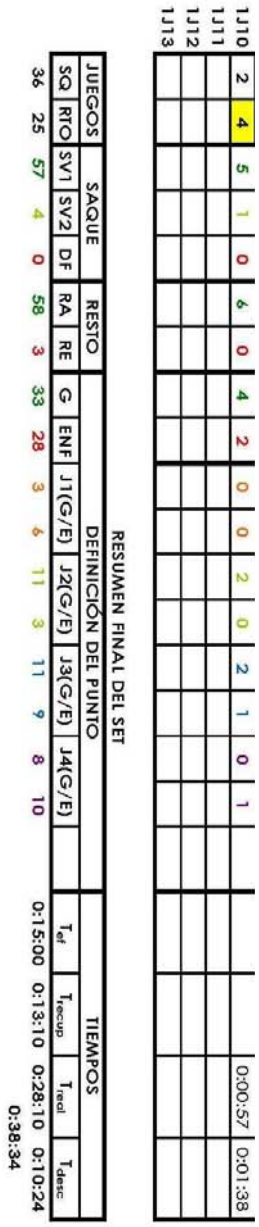


Figura A6. 25. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set

G	TANTEO		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO											TIEMPOS				
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)		J2(G/E)		J3(G/E)		J4(G/E)		GP	t_0	t_1	t_i	t_d	
1	1	0	1			1		1		1								VR	0:44:18	0:44:31	0:00:13		(1)
2	1	0	1			1		1		1								B	0:44:49	0:45:00	0:00:11	0:00:18	
3	1	0	1			1		1				1						R1	0:45:12	0:45:27	0:00:15	0:00:12	
4	1	0	1			1		1				1						VD	0:45:38	0:45:52	0:00:14	0:00:11	
2J1	4	0	4	0	0	4	0	4	0	2	0	2	0	0	0	0	0				0:00:53	0:00:41	
1	1	0		1		1		1								1		VD	0:47:54	0:48:06	0:00:12		
2	1	0	1			1		1						1				BPD	0:48:15	0:48:24	0:00:09	0:00:09	
3	1	0	1			1			1				1					CP	0:48:32	0:48:39	0:00:07	0:00:08	
4	0	1	1			1		1				1						R3	0:48:49	0:49:14	0:00:25	0:00:10	
5	1	0		1		1		1						1				B	0:49:43	0:49:59	0:00:16	0:00:29	
2J2	4	1	3	2	0	5	0	4	1	0	0	1	1	2	0	1	0				0:01:09	0:00:56	
1	1	0		1		1		1		1								R1	0:50:23	0:50:38	0:00:15		
2	0	1	1			1			1		1							B	0:50:52	0:50:58	0:00:06	0:00:14	
3	1	0	1			1		1				1						R1	0:51:12	0:51:17	0:00:05	0:00:14	
4	1	0	1			1			1								1	D	0:51:44	0:51:53	0:00:09	0:00:27	
5	0	1		1		1			1				1					VD	0:52:19	0:52:26	0:00:07	0:00:26	
6	0	1	1			1			1		1							BPD	0:52:45	0:52:54	0:00:09	0:00:19	
7	1	0	1			1		1		1								D	0:53:10	0:53:34	0:00:24	0:00:16	
8	1	0	1			1		1				1						B	0:53:49	0:54:06	0:00:17	0:00:15	
2J3	5	3	6	2	0	8	0	4	4	2	2	2	1	0	0	0	1				0:01:32	0:02:11	
1	1	0	1			1		1						1				R2	0:56:04	0:56:11	0:00:07		
2	1	0		1		1			1		1							D	0:56:28	0:56:40	0:00:12	0:00:17	
3	0	1	1			1			1								1	D	0:56:48	0:56:52	0:00:04	0:00:08	
4	1	0	1			1			1		1							PLD	0:57:09	0:57:36	0:00:27	0:00:17	
5	0	1	1			1			1						1			SPD	0:57:46	0:57:56	0:00:10	0:00:10	
6	0	1	1			1		1		1								VR	0:58:09	0:58:17	0:00:08	0:00:13	
7	0	1	1			1			1								1	B	0:58:28	0:58:45	0:00:17	0:00:11	
8	1	0	1			1		1						1				VD	0:58:55	0:58:59	0:00:04	0:00:10	
9	0	1		1		1			1						1			BPD	0:59:21	0:59:30	0:00:09	0:00:22	
10	1	0		1		1		1								1		VD	0:59:54	1:00:12	0:00:18	0:00:24	
11	1	0	1			1			1		1							VD	1:00:26	1:00:42	0:00:16	0:00:14	
12	0	1	1			1			1								1	VR	1:00:53	1:01:02	0:00:09	0:00:11	
13	1	0	1			1		1								1		VD	1:01:11	1:01:18	0:00:07	0:00:09	
14	0	1	1			1		1		1								AD	1:01:27	1:01:34	0:00:07	0:00:09	
15	1	0	1			1		1								1		VD	1:01:45	1:01:59	0:00:14	0:00:11	
16	1	0	1			1		1								1		VD	1:02:10	1:02:37	0:00:27	0:00:11	
2J4	9	7	13	3	0	16	0	8	8	2	3	0	0	2	2	4	3				0:03:16	0:03:17	
1	0	1	1			1		1								1		VR	1:03:02	1:03:16	0:00:14		
2	0	1	1			1			1		1							D	1:03:25	1:03:48	0:00:23	0:00:09	
3	1	0	1			1		1				1						R3	1:04:03	1:04:27	0:00:24	0:00:15	

LEYENDA	
Código	**Significado**
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1 (G/E)	Cristian Gutiérrez
J2(G/E)	Sebastián Nerone
J3(G/E)	Raúl Arias
J4(G/E)	Willy Lahoz
t_0	Inicio del punto
t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{et}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{real}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Gutiérrez/Nerone
	Arias/Lahoz

INCIDENCIAS

(1) La bola de Cristian toca red y gana

(2) Resto de Cristian que toca red y Raúl no puede levantarla

| | | |

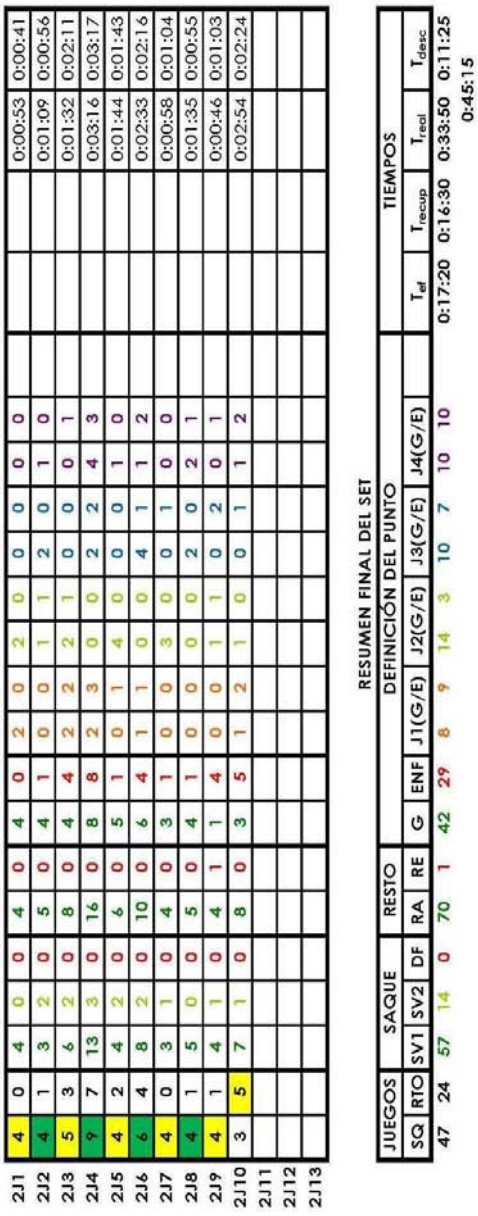


Figura A6. 26. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set

A7. Semifinal 1 máster PPT 2008 (femenina).

semifinal máster ppt 1 2008

CONTENIDO

A7.1. semifinal 1 del Máster PPT de 2008 (femenina) 639
A7.1.1. Comentarios preliminares 639
A7.1.2. Fichas de datos 641
A7.1.3. Fichas resumen 662

TABLAS

Tabla A7. 1. Datos más destacados de la semifinal 1 del máster PPT 2008 (femenina) 639

FIGURAS

Figura A7. 1. Juego 1 del set 1 641
Figura A7. 2. Juego 2 del set 1 642
Figura A7. 3. Juego 3 del set 1 643
Figura A7. 4. Juego 4 del set 1 644
Figura A7. 5. Figura 5 del set 1 645
Figura A7. 6. Juego 6 del set 1 646
Figura A7. 7. Juego 7 del set 1 647
Figura A7. 8. Juego 8 del set 1 648
Figura A7. 9. Juego 1 del set 2 649
Figura A7. 10. Juego 2 del set 2 650
Figura A7. 11. Juego 3 del set 2 651
Figura A7. 12. Juego 4 del set 2 652
Figura A7. 13. Juego 5 del set 2 653
Figura A7. 14. Juego 6 del set 2 654
Figura A7. 15. Juego 7 del set 2 655
Figura A7. 16. Juego 8 del set 2 656
Figura A7. 17. Juego 9 del set 2 657
Figura A7. 18. Juego 10 del set 2 658
Figura A7. 19. Juego 11 del set 2 659
Figura A7. 20. Juego 12 del set 2 660
Figura A7. 21. Juego 13 del set 2 661
Figura A7. 22. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica 662
Figura A7. 23. Tiempos e intercambios medios por set y partido 663
Figura A7. 24. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido 664
Figura A7. 25. Comparativa por parejas 665
Figura A7. 26. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set 667
Figura A7. 27. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set 670

A7.1. SEMIFINAL 1 DEL MÁSTER PPT DE 2008 (FEMENINA)

A7.1.1. COMENTARIOS PRELIMINARES

En la categoría femenina no se disputa fase de grupos y solamente participan en este evento de final de temporada, las 4 mejores parejas del ránking. Es evidente que hablamos de 4 de las mejores parejas del mundo. Con empate a un set la jugadora 2 tuvo que retirarse por lesión clasificándose para la final sus rivales. Los datos más interesantes se pueden observar resumidos en la tabla A7.1.

VARIABLE	DATO
Punto más largo (impactos)	48
Punto más largo (tiempo)	77 sg (1'17'')
Golpes de media por punto	9'1
Puntos de duración superior a la media (15 sg)	64 (45%)
Puntos de duración entre M y 2M (30 Sg)	21 (15%)
Puntos de duración entre 2M y 3M (45 sg)	8 (6%)
Puntos de duración mayor al minuto (60 sg)	3 (2'1%)
Duración media por tanto	17 sg
Puntos disputados	142
Efectividad primer servicio	112 (79%)
Dobles faltas	2 (1'4%)
Errores al resto	12 (8'5%)
Puntos ganadores	72 (51%)
Juegos disputados	21
Puntos disputados por término medio en un juego	6,76
Número de rupturas	8 (38%)
Nº total de golpes	1.299
Nº total de globos	386 (30%)
Pareja vencedora	2
Defensa/ataque (pareja 1)	365/288 (56%)
Defensa/ataque (pareja 2)	347/299 (54%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 1)	187 (51%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 1)	136 (47%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 2)	156 (45%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 2)	90 (30%)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 1	20/19 (1'05)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 2	17/15 (1'13)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 3	26/24 (1'08)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 4	9/11 (0'82)

Tabla A7. 1. Datos más destacados de la semifinal 1 del máster PPT 2008 (femenina)

Uno de los mejores partidos que se pueden contemplar de pádel femenino, con todos sus ingredientes: largos intercambios, puntos disputados, muchas ventajas al resto y al servicio, etc. Hablamos de un encuentro en el que algo menos de la mitad de los puntos tiene una duración superior a 15 sg; destacan 3 puntos que se prolongan más allá de los 60 sg. Siendo alta la efectividad del primer servicio se mantiene dentro de los límites normales en la categoría femenina, por debajo del 80%. Los errores al resto, aunque numerosos, también se encuentran dentro de lo habitual. A pesar de todo ello, el índice de rupturas es muy elevado acercándose al 40%. Lo cual confirma una vez más la escasa relevancia del servicio a la hora de mantenerlo, comparado con otras modalidades, en las que un buen servicio ayuda considerablemente a sacarlo con cierta solvencia. La tasa de globos también se encuentra dentro de lo común, es decir, alrededor del 30% en categoría femenina. Considerablemente superior a la que se produce en la masculina, en la que debido al alto poder de definición de los hombres si esta técnica no se ejecuta a la perfección lo normal es que el punto caída del equipo que se encuentra en la red. En chicas no es tan definitorio y, por tanto, se recurre con más frecuencia a esta alternativa.

Ambos bandos mantienen un equilibrio entre defensa y ataque, inclinado ligeramente hacia la defensa. Sin embargo, si que existe una tendencia clara hacia donde dirige el juego cada uno de los participantes. La pareja 2 no se ceba con ninguna de sus rivales y reparte el juego entre las dos contrincantes, tanto en defensa como en ataque. Diferente es el caso de la dupla 1, orientando el juego hacia la jugadora posicionada en la izquierda. El porcentaje es abrumador cuando esta dupla se encuentra en la red, llegando al alcanzar una participación del 70% frente a su compañera situada a la derecha que lo hace escasamente en el 30% de las ocasiones. El indicador entre puntos ganados y errores no forzados en todos los casos es muy parecido y se encuentra próximo a la unidad, es decir, las cuatro jugadores definen a su favor los mismos puntos que errores no forzados cometen. Si hubiera que resaltar algún dato sería el elevado número de puntos ganadores de la jugadora de la derecha de la pareja 2, así como el de errores no forzados, lo que equilibra el marcador. Fiel reflejo de la igualdad que se pudo observar a lo largo de todo el encuentro.

A7.1.2. FICHAS DE DATOS

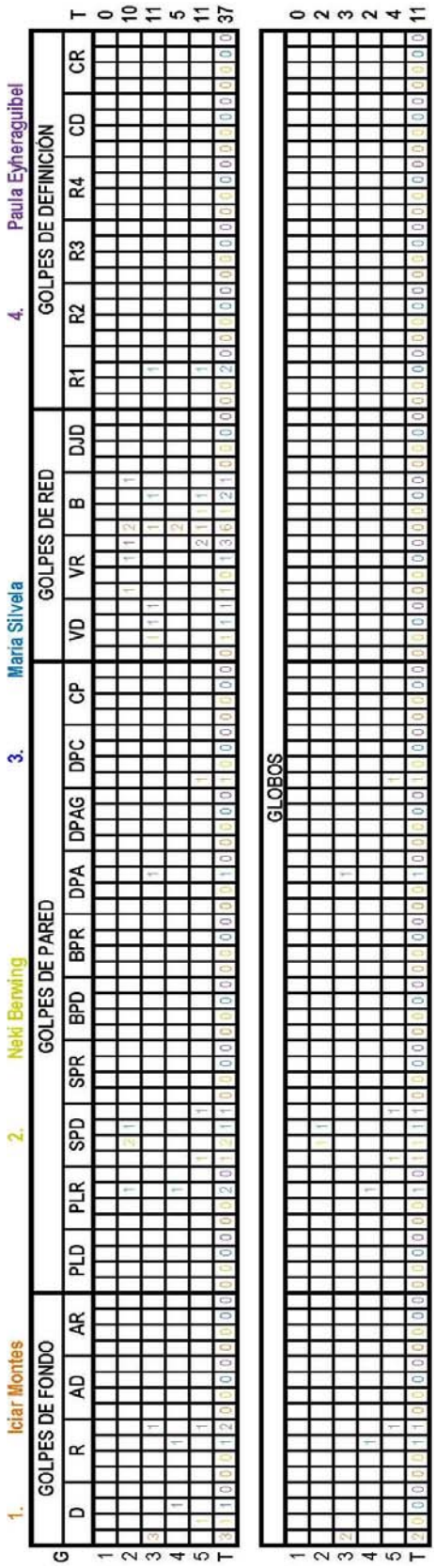


Figura A7. 1. Juego 1 del set 1

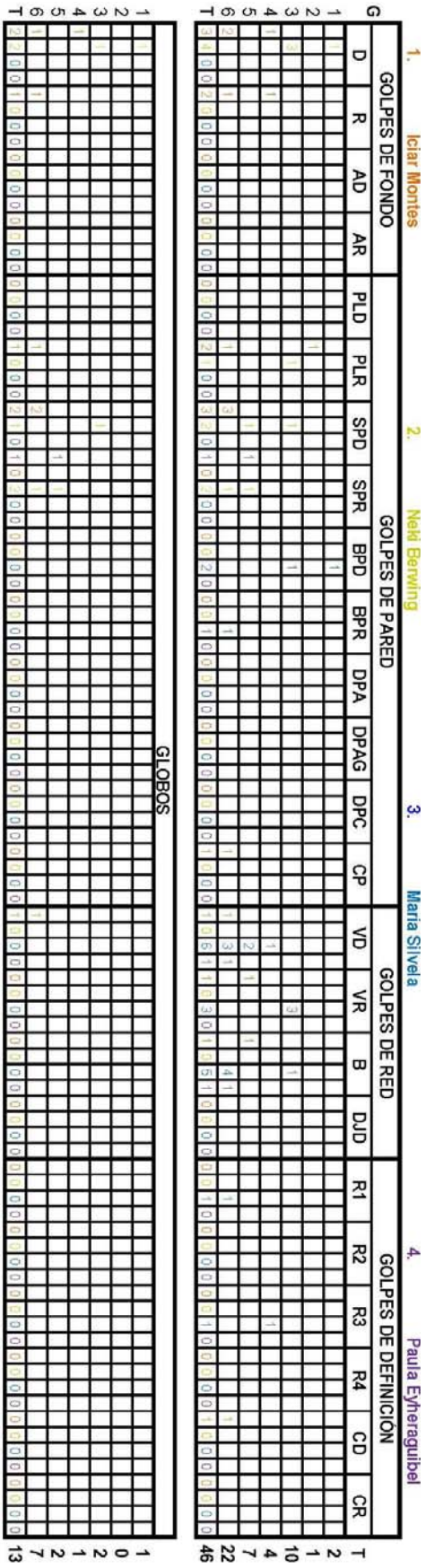


Figura A7. 2. Juego 2 del set 1

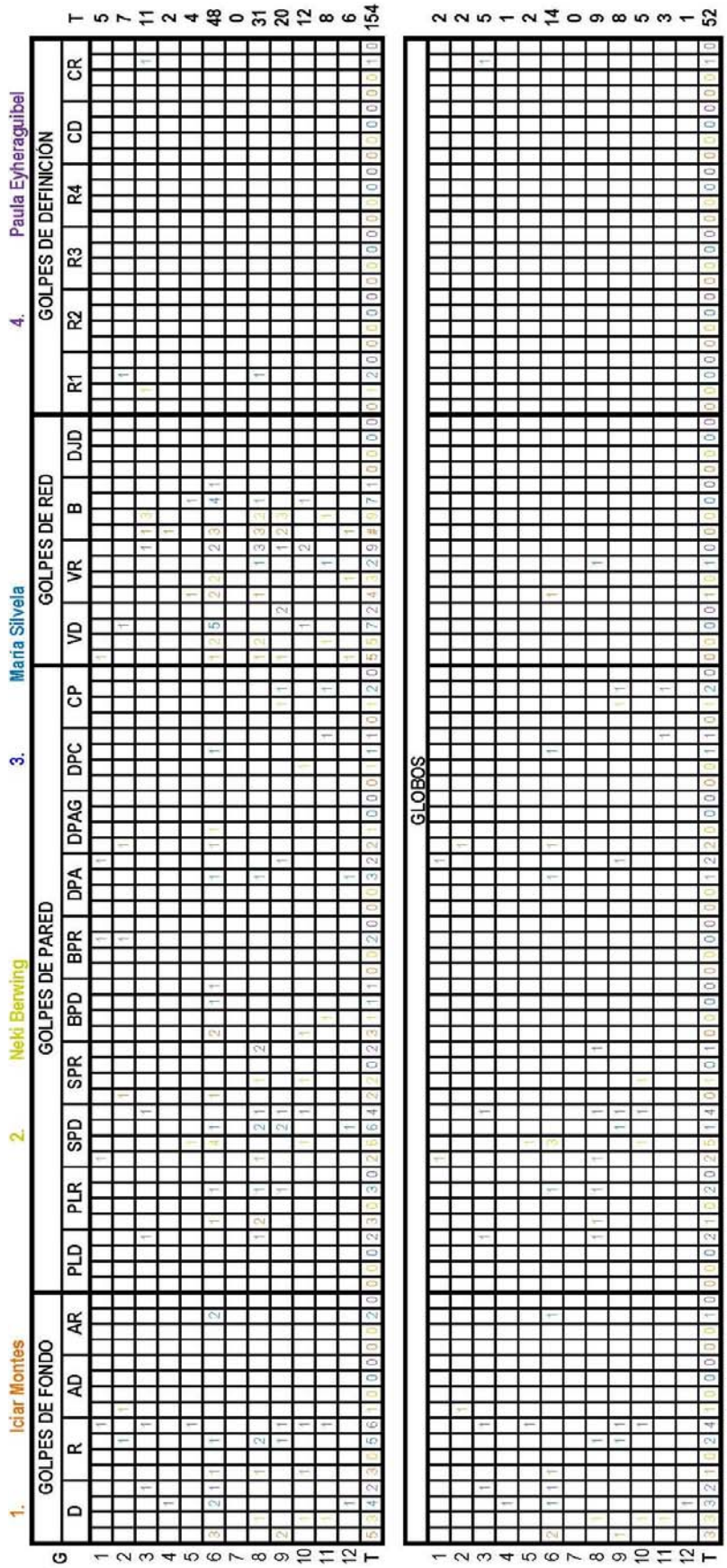


Figura A7. 3. Juego 3 del set 1

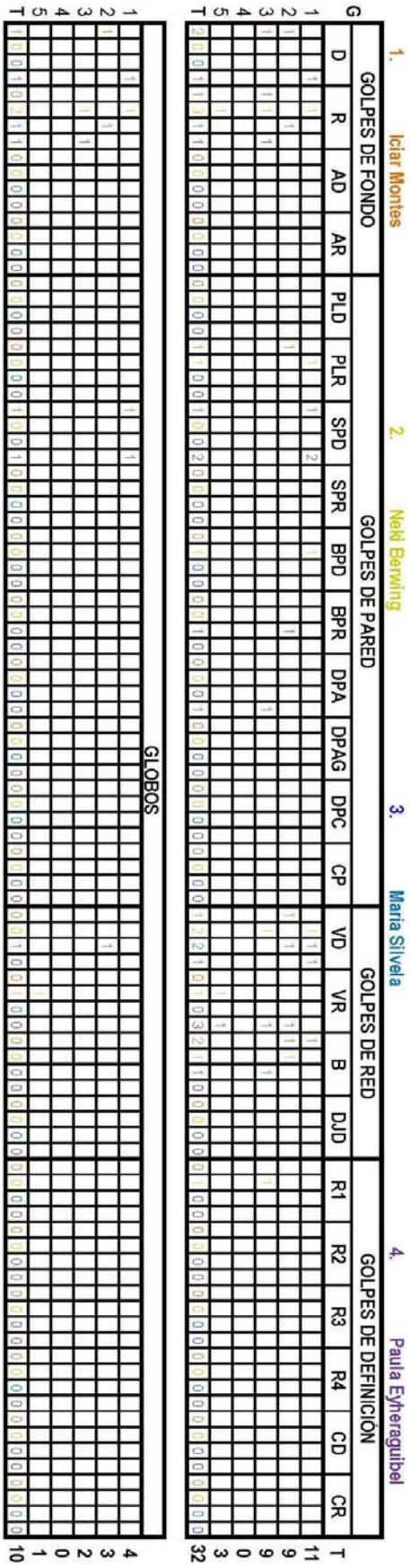


Figura A7. 4. Juego 4 del set 1

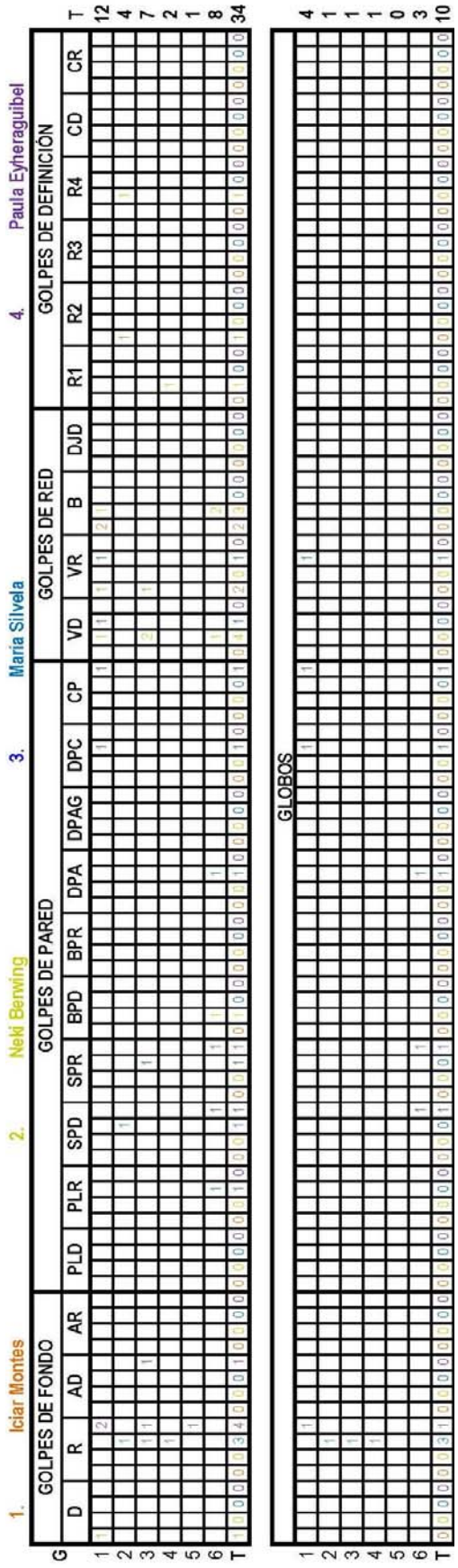


Figura A7. 5. Juego 5 del set 1

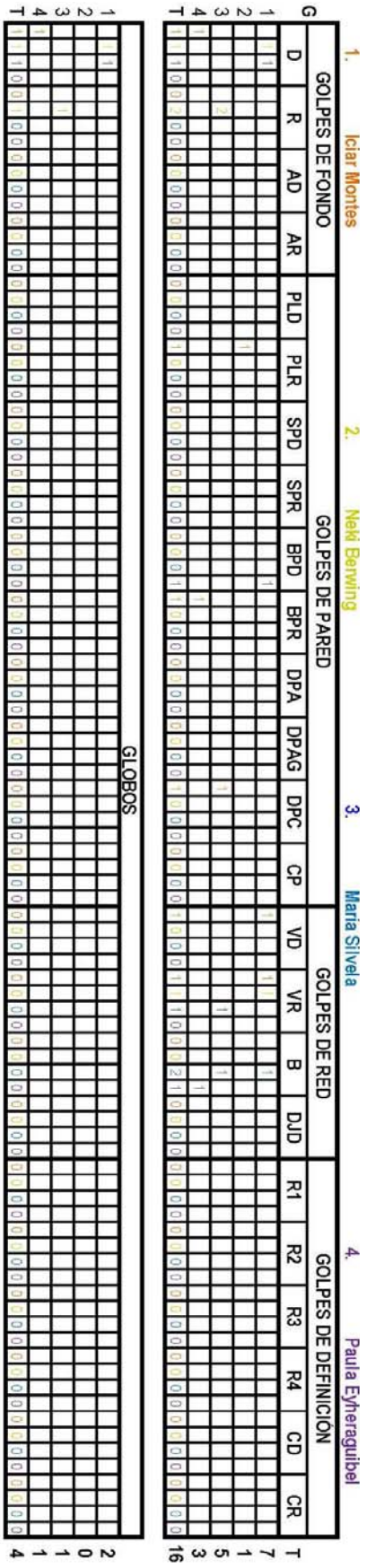


Figura A7. 6. Juego 6 del set 1

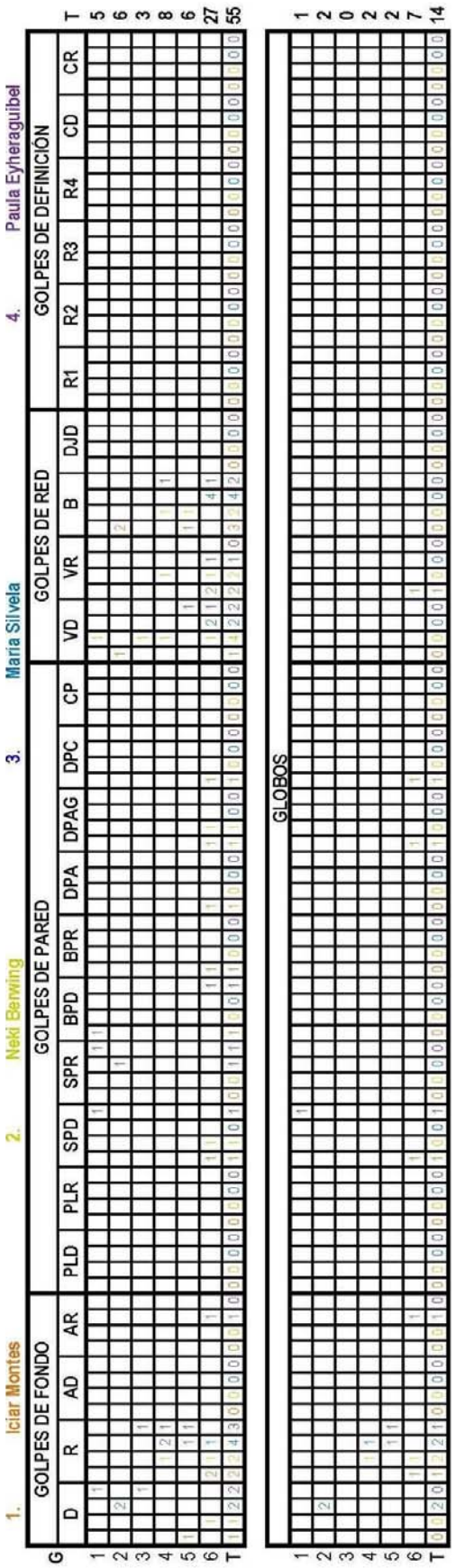


Figura A7. 7. Juego 7 del set 1

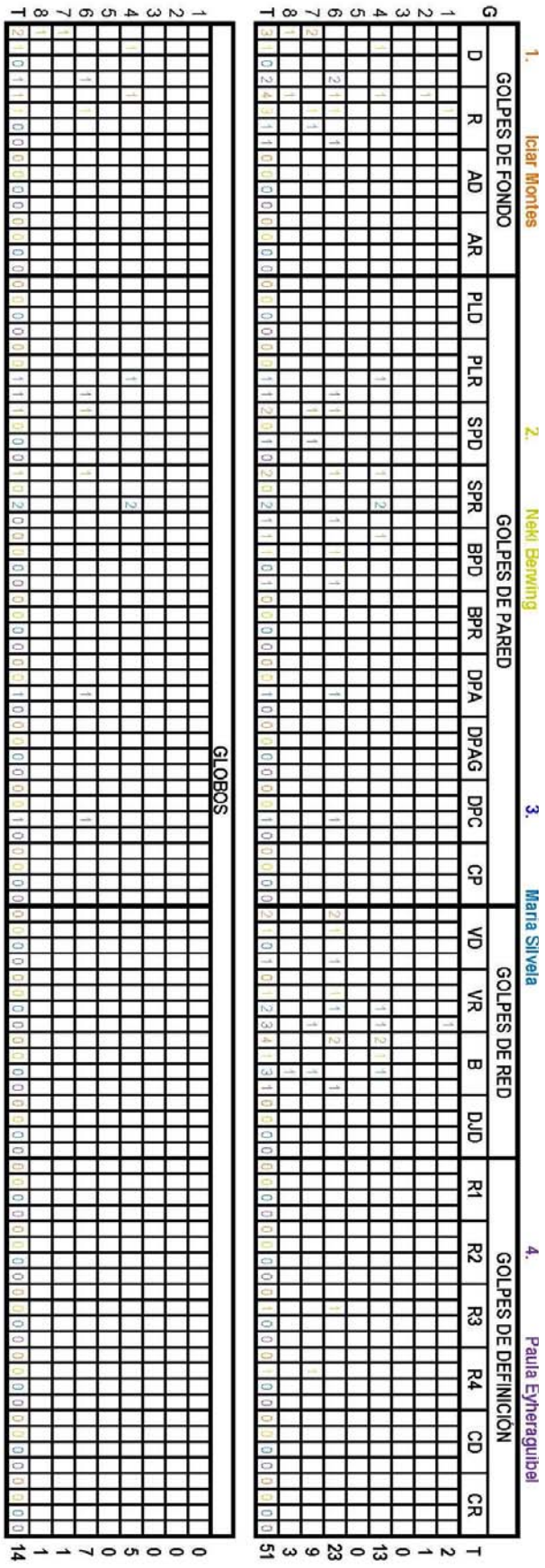


Figura A7. 8. Juego 8 del set 1

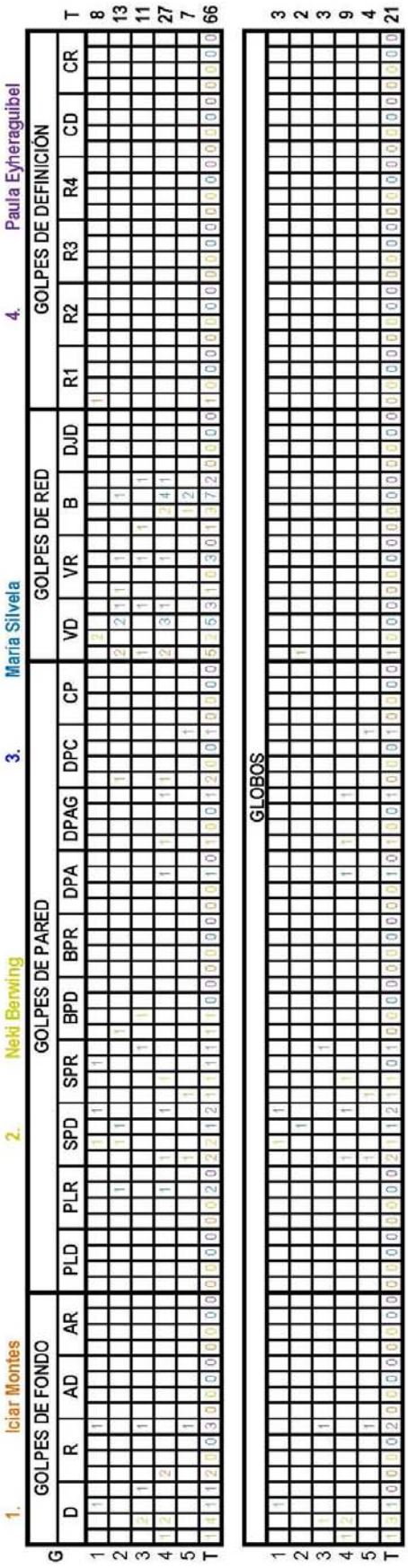


Figura A7. 9. Juego 1 del set 2

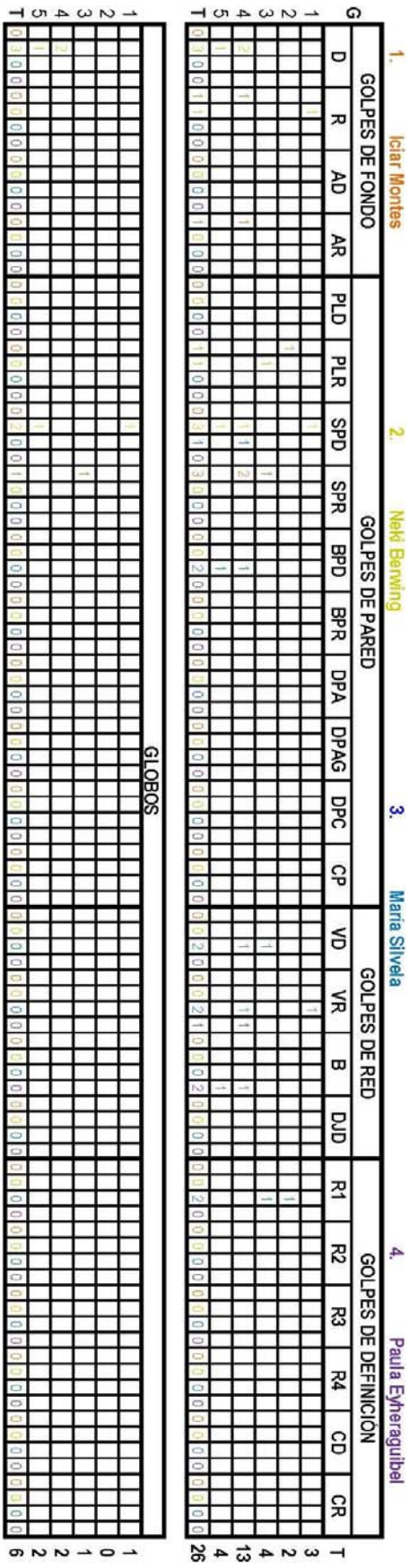


Figura A7. 10. Juego 2 del set 2

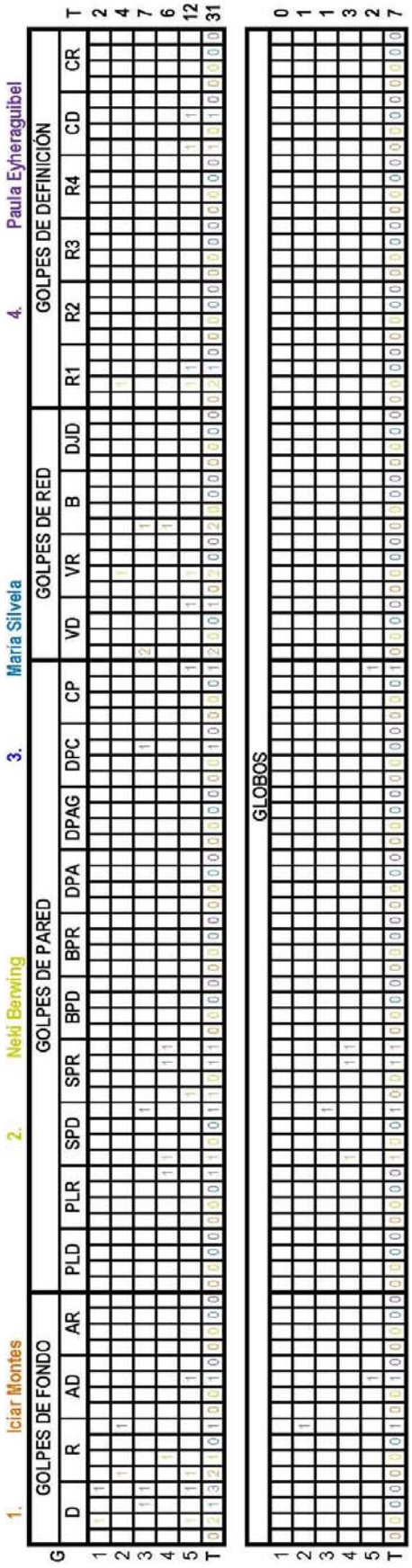


Figura A7. 11. Juego 3 del set 2

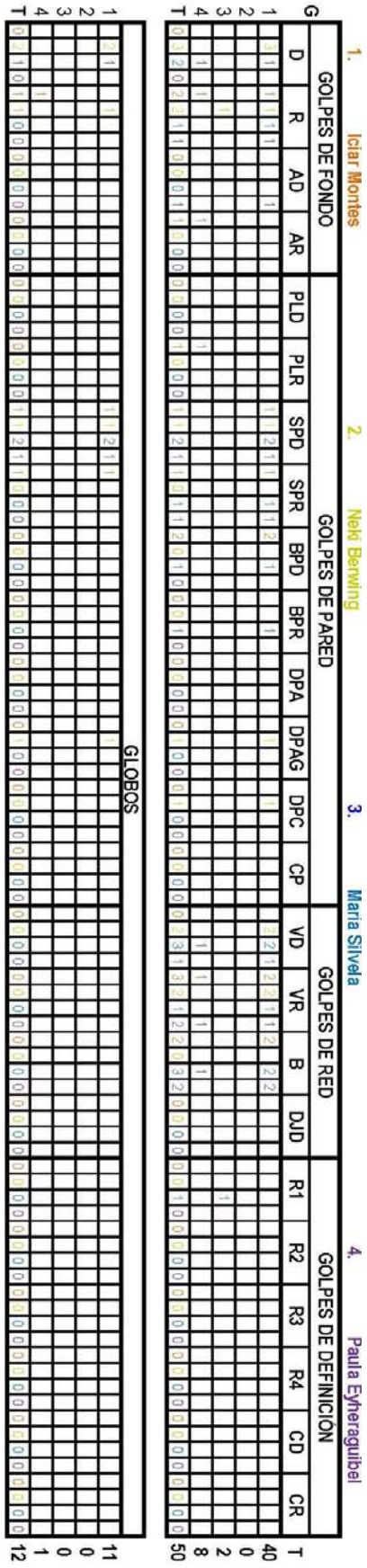


Figura A7. 12. Juego 4 del set 2

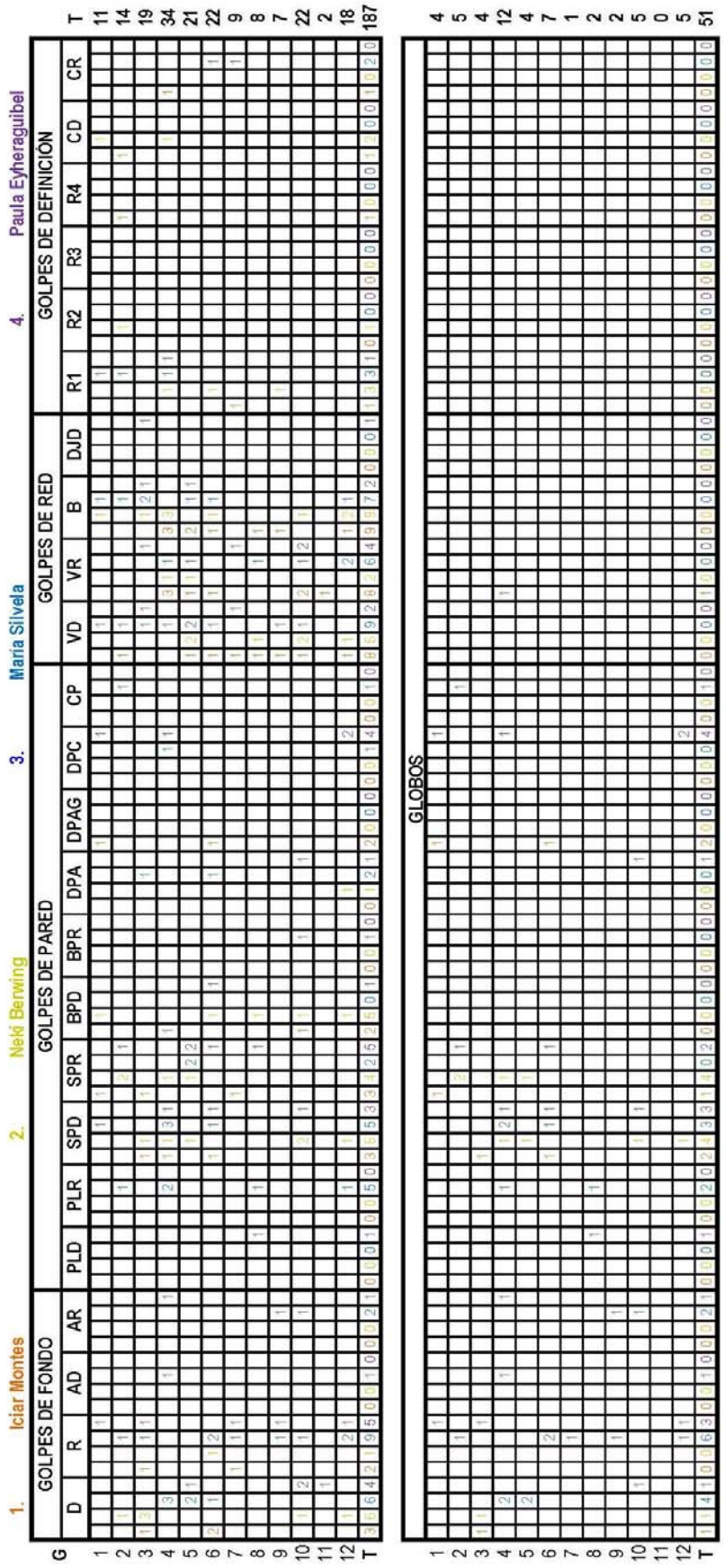


Figura A7. 13. Juego 5 del set 2

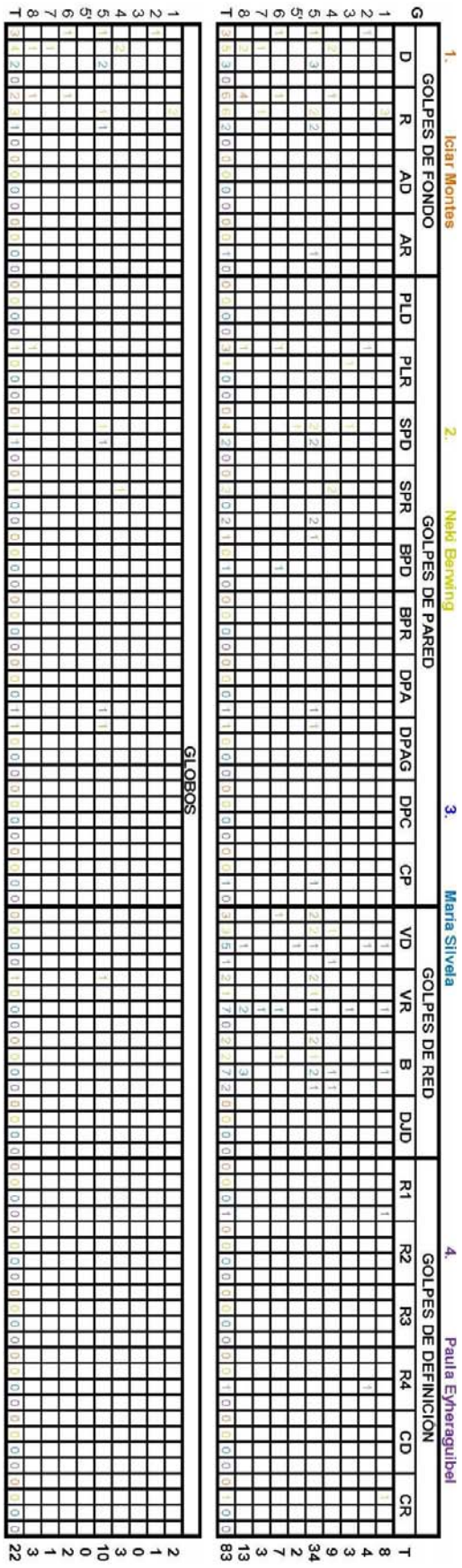


Figura A7. 14. Juego 6 del set 2

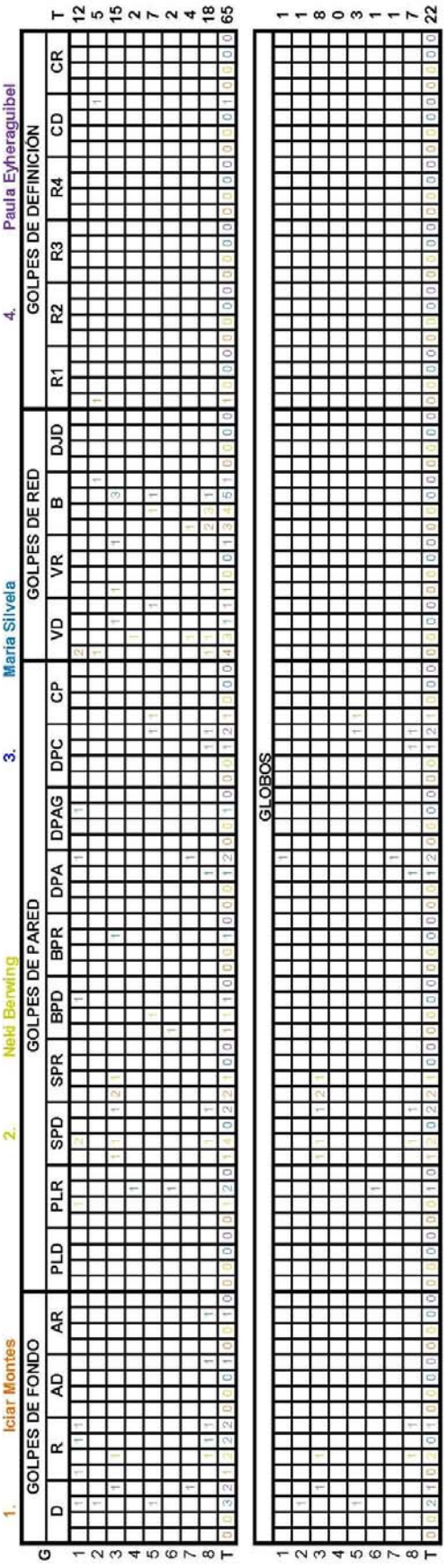


Figura A7. 15. Juego 7 del set 2

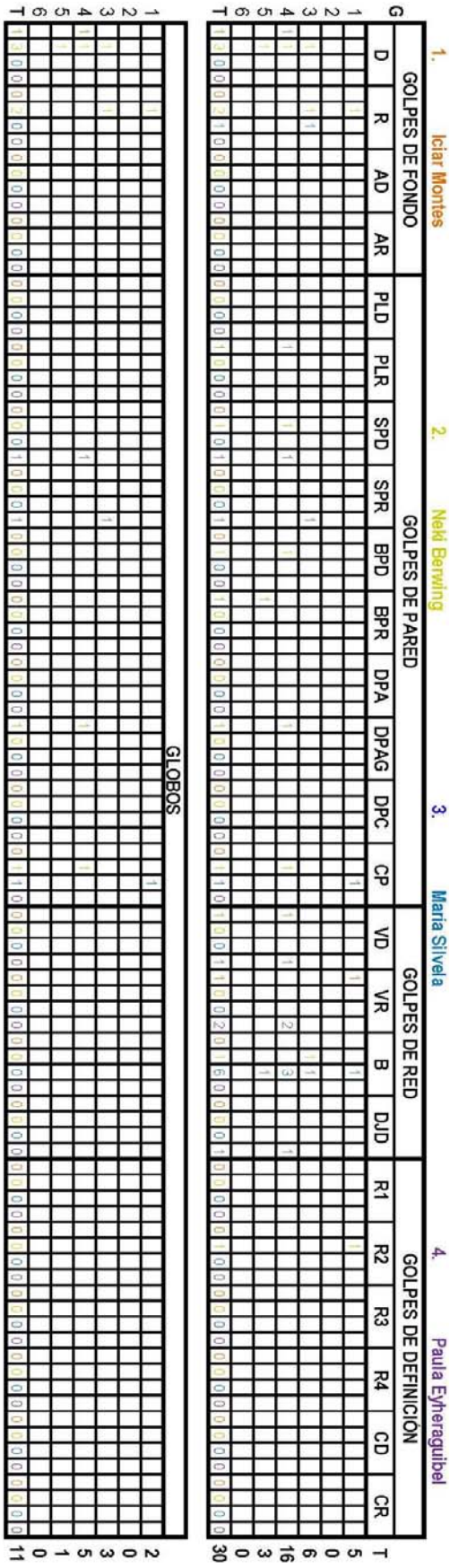


Figura A7. 16. Juego 8 del set 2

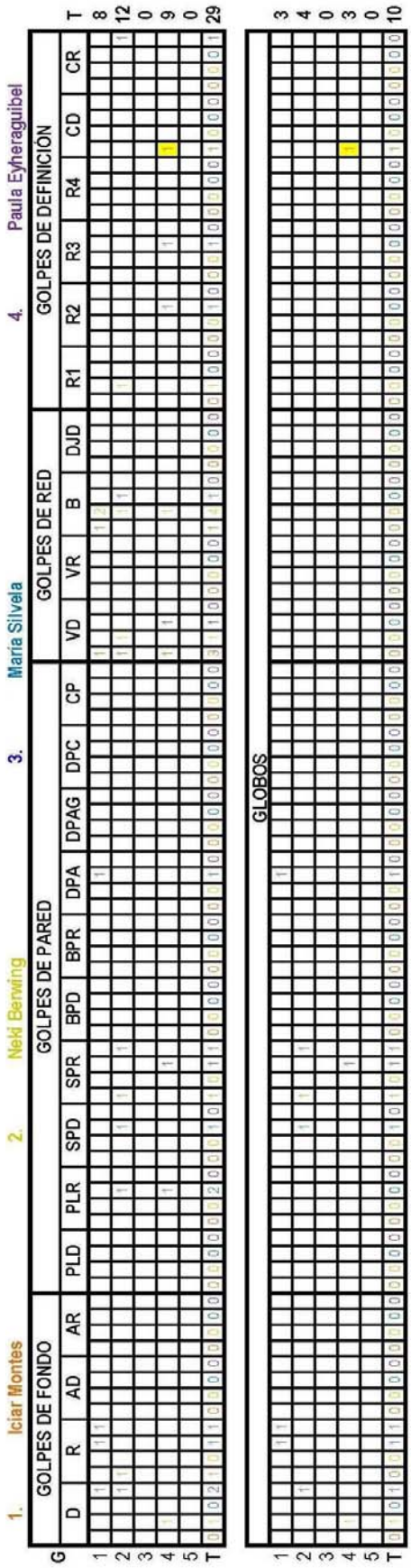


Figura A7. 17. Juego 9 del set 2

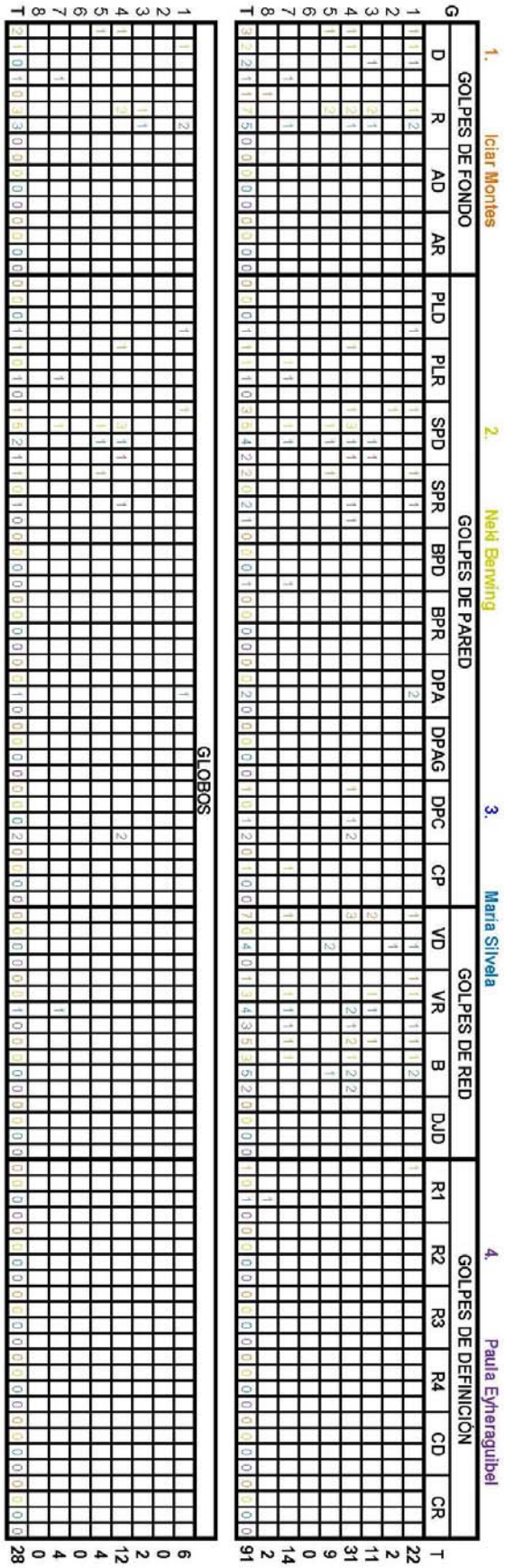


Figura A7. 18. Juego 10 del set 2

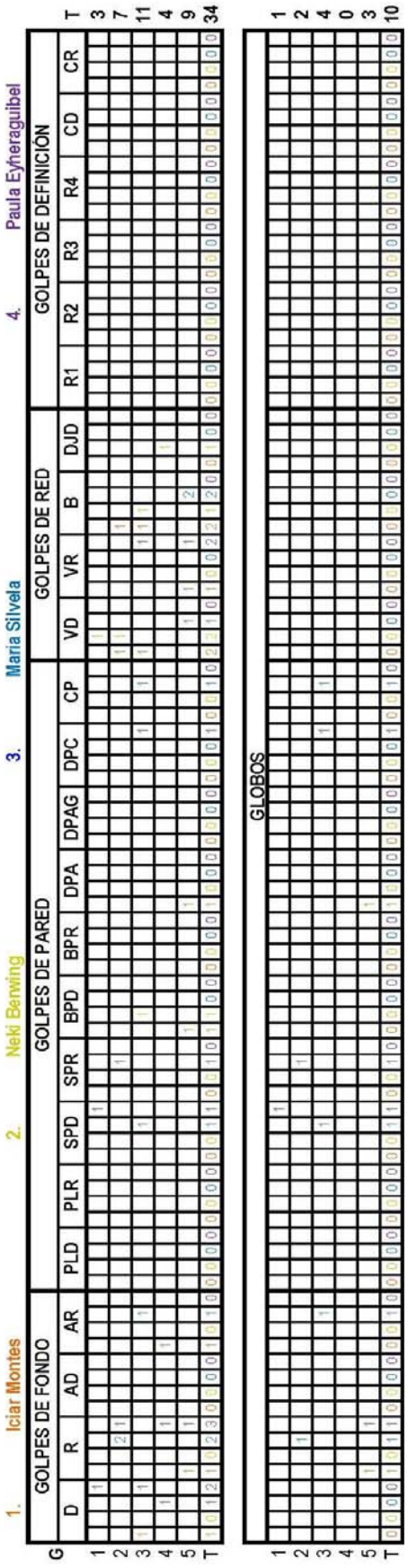


Figura A7. 19. Juego 11 del set 2

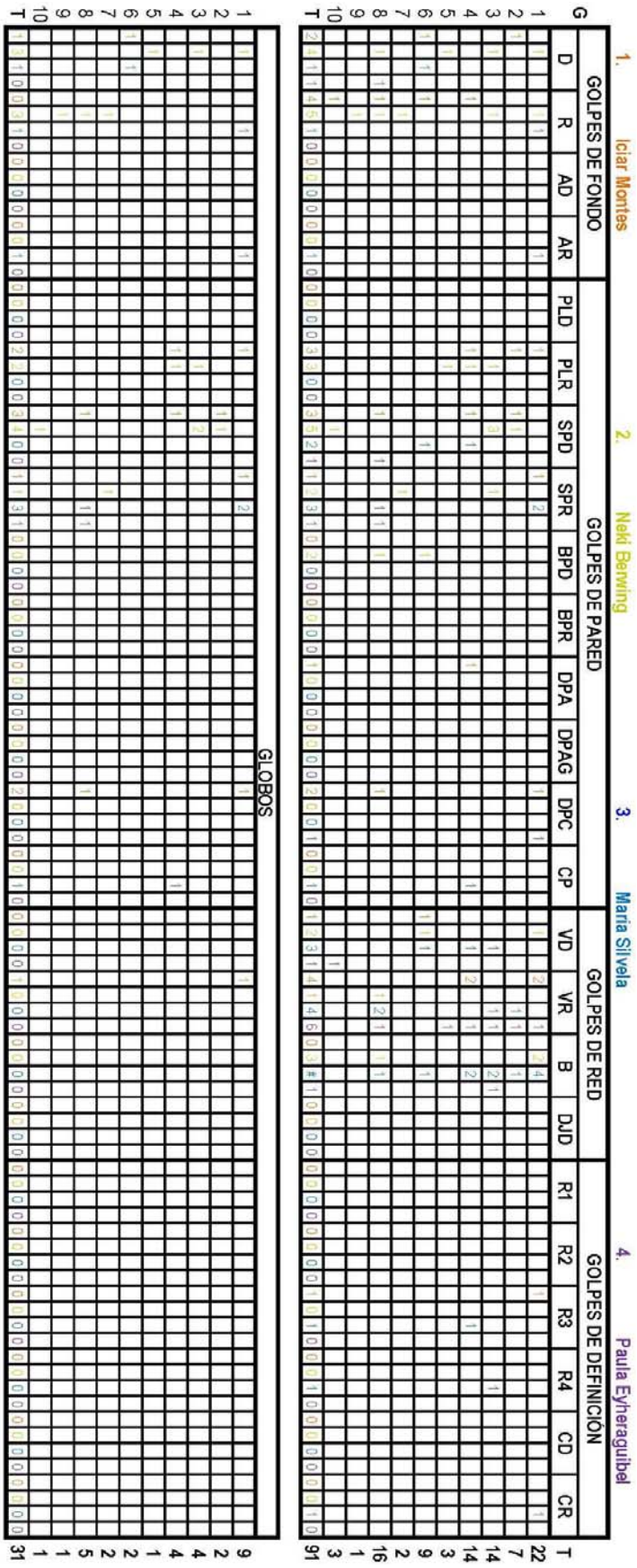


Figura A7. 20. Juego 12 del set 2

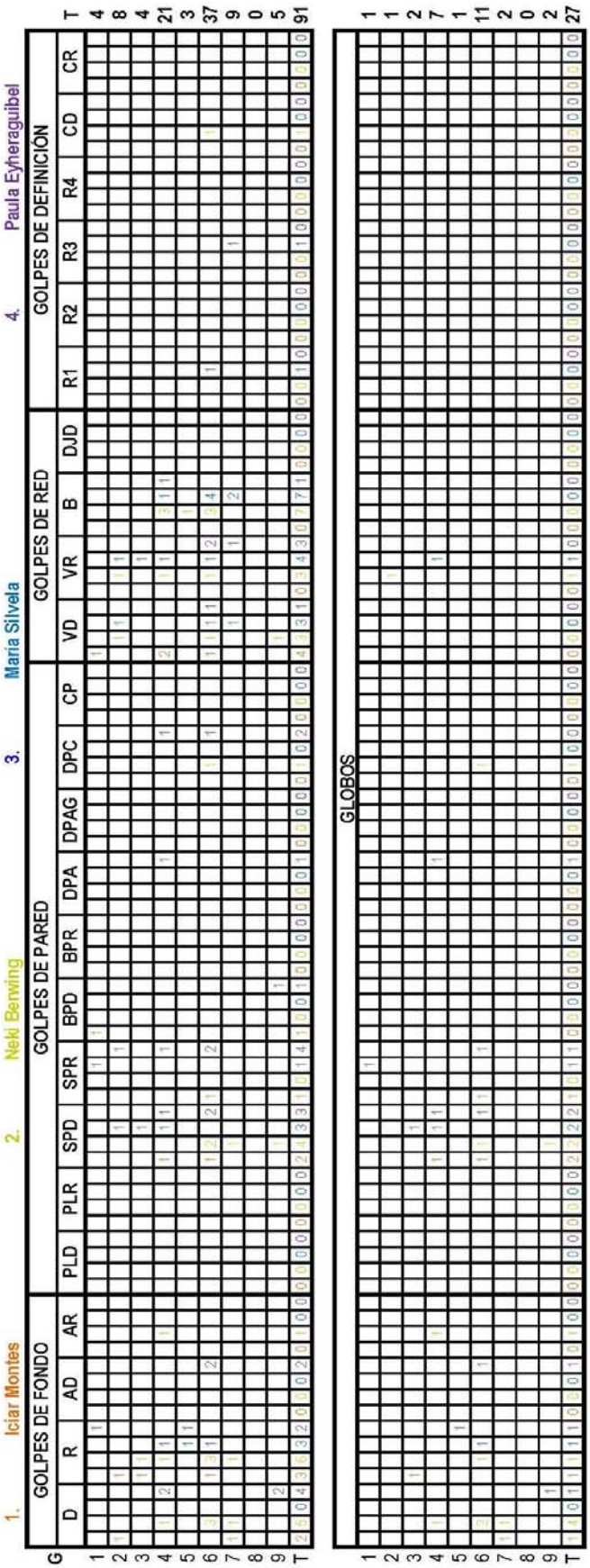


Figura A7. 21. Juego 13 del set 2

A7.1.3. FICHAS RESUMEN

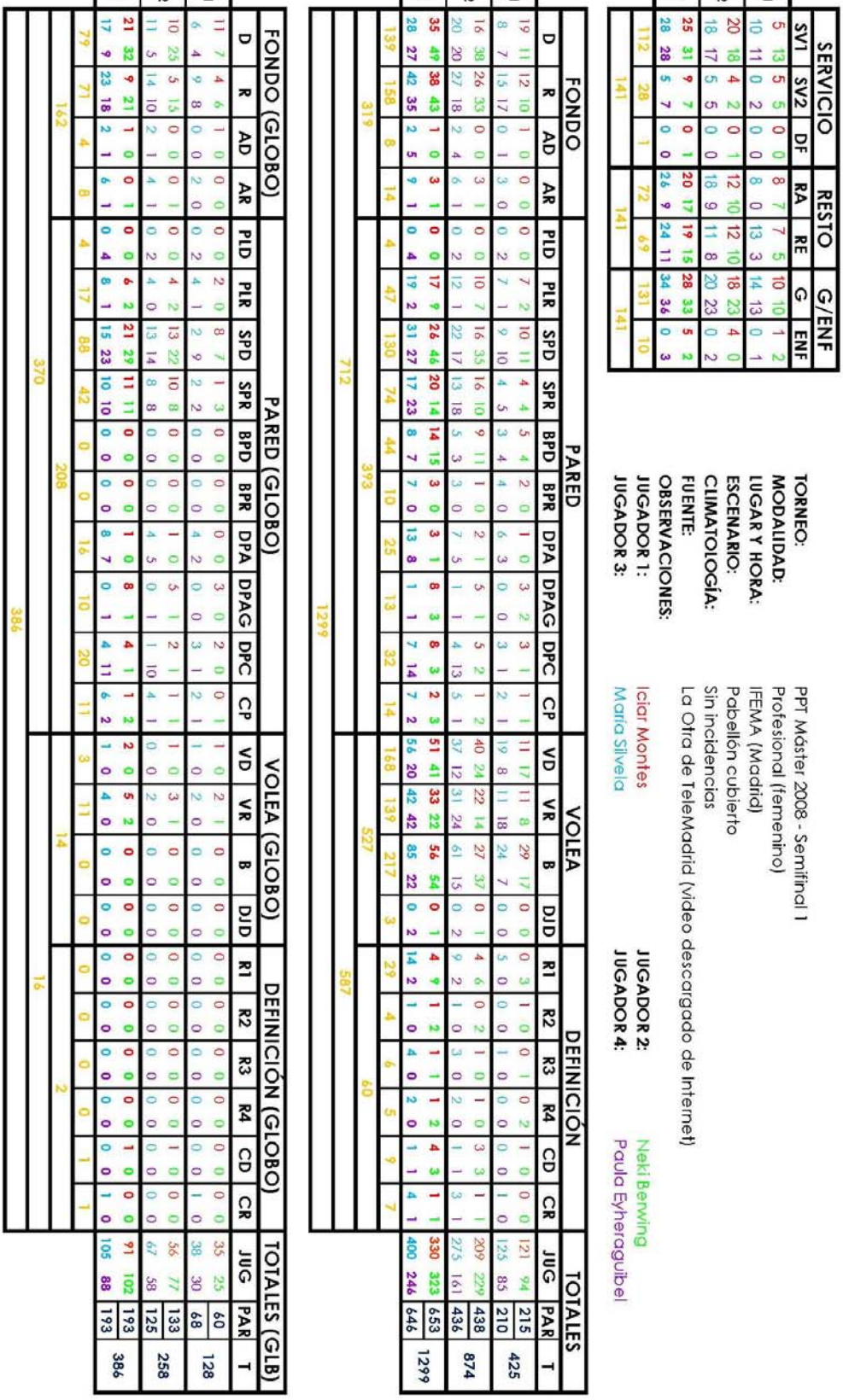


Figura A7. 22. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica

JUEGO	DURACIÓN			PUNTOS	SERVICIO				RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_{cl}	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
1.J1	01:06	01:35	02:41	5	00:13	1 20%	3 60%	1 20%	4	0	80%	3	1	60%	37	7,4	11	30%	12	5	71%	12	8	60%
1.J2	01:31	00:57	02:28	6	00:15	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	3	3	50%	46	7,7	13	28%	15	9	63%	19	3	86%
1.J3	04:46	03:15	08:01	12	00:24	9 75%	3 25%	0 0%	11	1	92%	4	8	33%	154	12,8	52	34%	41	33	55%	48	32	60%
1.J4	01:08	01:02	02:10	5	00:14	5 100%	0 0%	0 0%	4	1	80%	0	5	0%	32	6,4	10	31%	8	10	44%	5	9	36%
1.J5	01:07	01:26	02:33	6	00:11	4 67%	2 33%	0 0%	6	0	100%	4	2	67%	34	5,7	10	29%	6	10	38%	10	8	56%
1.J6	00:30	00:39	01:09	4	00:08	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	3	1	75%	16	4,0	4	25%	6	4	60%	4	2	67%
1.J7	01:34	01:20	02:54	6	00:16	4 67%	2 33%	0 0%	6	0	100%	3	3	50%	55	9,2	14	25%	15	13	54%	15	12	56%
1.J8	01:42	01:43	03:25	8	00:13	6 75%	2 25%	0 0%	6	2	75%	3	5	38%	51	6,4	14	27%	18	10	64%	12	11	52%
2.J1	01:57	01:20	03:17	5	00:23	3 60%	2 40%	0 0%	5	0	100%	3	2	60%	66	13,2	21	32%	18	13	58%	21	14	60%
2.J2	00:52	00:57	01:49	5	00:10	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	3	2	60%	26	5,2	6	23%	6	8	43%	9	3	75%
2.J3	01:00	00:47	01:47	5	00:12	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	5	0	100%	31	6,2	7	23%	9	7	56%	6	9	40%
2.J4	01:24	00:51	02:15	4	00:21	3 75%	1 25%	0 0%	5	0	125%	3	1	75%	50	12,5	12	24%	13	12	52%	16	9	64%
2.J5	04:57	03:33	08:30	12	00:25	11 92%	1 8%	0 0%	12	0	100%	6	6	50%	187	15,6	51	27%	44	46	49%	62	35	64%
2.J6	02:27	03:10	05:37	8	00:18	7 88%	1 13%	0 0%	8	0	100%	3	5	38%	83	10,4	22	27%	21	25	46%	30	7	81%
2.J7	02:08	01:39	03:47	8	00:16	7 88%	1 13%	0 0%	8	0	100%	8	0	100%	65	8,1	22	34%	15	16	48%	19	15	56%
2.J8	01:11	01:15	02:26	6	00:12	4 67%	2 33%	0 0%	4	2	67%	3	3	50%	30	5,0	11	37%	6	10	38%	8	6	57%
2.J9	01:00	02:02	03:02	5	00:12	4 80%	1 20%	0 0%	3	2	60%	3	2	60%	29	5,8	10	34%	7	7	50%	10	5	67%
2.J10	02:43	02:05	04:48	8	00:20	6 75%	2 25%	0 0%	7	1	88%	2	6	25%	91	11,4	28	31%	25	22	53%	31	13	70%
2.J11	01:06	00:52	01:58	5	00:13	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	1	4	20%	34	6,8	10	29%	10	5	67%	10	9	53%
2.J12	03:04	02:58	06:02	10	00:18	8 80%	2 20%	0 0%	10	0	100%	3	7	30%	91	9,1	31	34%	22	27	45%	30	12	71%
2.J13	02:38	03:35	06:13	9	00:18	6 67%	2 22%	1 11%	6	3	67%	6	3	67%	91	10,1	27	30%	13	31	30%	23	24	49%

SET	DURACIÓN			PUNTOS	SERVICIO				RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_{cl}	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
SET 1	0:13:24	0:11:57	0:25:21	52	00:15	39 75%	12 23%	1 2%	47	4	90%	23	28	44%	425	8,2	128	30%	121	94	56%	125	85	60%
SET 2	0:26:27	0:25:04	0:51:31	90	00:18	73 81%	16 18%	1 1%	83	8	92%	49	41	54%	874	9,7	258	30%	209	229	48%	275	161	63%
TOTAL	0:39:51	0:37:01	1:16:52	142	00:17	112 79%	28 20%	2 1%	130	12	92%	72	69	51%	1.299	9,1	386	30%	330	323	51%	400	246	62%

Figura A7. 23. Tiempos e intercambios medios por set y partido

		SET 1 (Impactos y porcentaje)								SET 2 (Impactos y porcentaje)								GLOBAL (Impactos y porcentaje)							
		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4	
DE FONDO	D	19	16%	11	12%	8	6%	7	8%	16	8%	38	17%	20	7%	20	12%	35	11%	49	15%	28	7%	27	11%
	R	12	10%	10	11%	15	12%	17	20%	26	12%	33	14%	27	10%	18	11%	38	12%	43	13%	42	11%	35	14%
	AD	1	1%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	2	1%	4	2%	1	0%	0	0%	2	1%	5	2%
	AR	0	0%	0	0%	3	2%	0	0%	3	1%	1	0%	6	2%	1	1%	3	1%	1	0%	9	2%	1	0%
	FONDO	**32**	**26%**	**21**	**22%**	**26**	**21%**	**25**	**29%**	**45**	**22%**	**72**	**31%**	**55**	**20%**	**43**	**27%**	**77**	**23%**	**93**	**29%**	**81**	**20%**	**68**	**28%**
DE PARED	PLD	0	0%	0	0%	0	0%	2	2%	0	0%	0	0%	0	0%	2	1%	0	0%	0	0%	0	0%	4	2%
	PLR	7	6%	2	2%	7	6%	1	1%	10	5%	7	3%	12	4%	1	1%	17	5%	9	3%	19	5%	2	1%
	SPD	10	8%	11	12%	9	7%	10	12%	16	8%	35	15%	22	8%	17	11%	26	8%	46	14%	31	8%	27	11%
	SPR	4	3%	4	4%	4	3%	5	6%	16	8%	10	4%	13	5%	18	11%	20	6%	14	4%	17	4%	23	9%
	BPD	5	4%	4	4%	3	2%	4	5%	9	4%	11	5%	5	2%	3	2%	14	4%	15	5%	8	2%	7	3%
	BPR	2	2%	0	0%	4	3%	0	0%	1	0%	0	0%	3	1%	0	0%	3	1%	0	0%	7	2%	0	0%
	DPA	1	1%	0	0%	6	5%	3	4%	2	1%	1	0%	7	3%	5	3%	3	1%	1	0%	13	3%	8	3%
	DPAG	3	2%	2	2%	0	0%	0	0%	5	2%	1	0%	1	0%	1	1%	8	2%	3	1%	1	0%	1	0%
	DPC	3	2%	1	1%	3	2%	1	1%	5	2%	2	1%	4	1%	13	8%	8	2%	3	1%	7	2%	14	6%
	CP	1	1%	1	1%	2	2%	1	1%	1	0%	2	1%	5	2%	1	1%	2	1%	3	1%	7	2%	2	1%
	PARED	**36**	**30%**	**25**	**27%**	**38**	**30%**	**27**	**32%**	**65**	**31%**	**69**	**30%**	**72**	**26%**	**61**	**38%**	**101**	**31%**	**94**	**29%**	**110**	**28%**	**88**	**36%**
DE RED	VD	11	9%	17	18%	19	15%	8	9%	40	19%	24	10%	37	13%	12	7%	51	15%	41	13%	56	14%	20	8%
	VR	11	9%	8	9%	11	9%	18	21%	22	11%	14	6%	31	11%	24	15%	33	10%	22	7%	42	11%	42	17%
	B	29	24%	17	18%	24	19%	7	8%	27	13%	37	16%	61	22%	15	9%	56	17%	54	17%	85	21%	22	9%
	DJD	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0%	0	0%	2	1%	0	0%	1	0%	0	0%	2	1%
	RED	**51**	**42%**	**42**	**45%**	**54**	**43%**	**33**	**39%**	**89**	**43%**	**76**	**33%**	**129**	**47%**	**53**	**33%**	**140**	**42%**	**118**	**37%**	**183**	**46%**	**86**	**35%**
DE DEFINICIÓN	R1	0	0%	3	3%	5	4%	0	0%	4	2%	6	3%	9	3%	2	1%	4	1%	9	3%	14	4%	2	1%
	R2	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	1%	1	0%	0	0%	1	0%	2	1%	1	0%	0	0%
	R3	0	0%	1	1%	1	1%	0	0%	1	0%	0	0%	3	1%	0	0%	1	0%	1	0%	4	1%	0	0%
	R4	0	0%	2	2%	0	0%	0	0%	1	0%	0	0%	2	1%	0	0%	1	0%	2	1%	2	1%	0	0%
	CD	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	3	1%	3	1%	1	0%	1	1%	4	1%	3	1%	1	0%	1	0%
	CR	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	1	0%	1	0%	3	1%	1	1%	1	0%	1	0%	4	1%	1	0%
	DEF.	**2**	**2%**	**6**	**6%**	**7**	**6%**	**0**	**0%**	**10**	**5%**	**12**	**5%**	**19**	**7%**	**4**	**2%**	**12**	**4%**	**18**	**6%**	**26**	**7%**	**4**	**2%**
TOTAL	Defensa	**68**	**56%**	**46**	**49%**	**64**	**51%**	**52**	**61%**	**110**	**53%**	**141**	**62%**	**127**	**46%**	**104**	**65%**	**178**	**54%**	**187**	**58%**	**191**	**48%**	**156**	**63%**
	Ataque	**53**	**44%**	**48**	**51%**	**61**	**49%**	**33**	**39%**	**99**	**47%**	**88**	**38%**	**148**	**54%**	**57**	**35%**	**152**	**46%**	**136**	**42%**	**209**	**52%**	**90**	**37%**
	N° Pareja Set	**121**	**56%**	**94**	**44%**	**125**	**60%**	**85**	**40%**	**209**	**48%**	**229**	**52%**	**275**	**63%**	**161**	**37%**	**330**	**51%**	**323**	**49%**	**400**	**62%**	**246**	**38%**
		215				**210**				**438**				**436**				**653**				**646**			
		425								**874**								**1299**							

Figura A7. 24. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido

	PAREJA1						PAREJA2						GLOBAL		
	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	P	W	B
1J1	1	3			0	0			4	0	3	1	5	2	1
1J2			6	0	1	2	6	0			2	1	6	2	0
1J3	9	3			1	2			11	1	3	6	12	1	0
1J4			4	1	0	1	5	0			0	4	5	1	1
1J5	4	2			4	2			6	0	0	0	6	1	0
1J6			4	0	3	0	4	0			0	1	4	1	1
1J7	4	2			3	2			6	0	0	1	6	1	0
1J8			6	2	3	3	6	2			0	2	8	1	1
1J9															
1J10															
1J11															
1J12															
1J13															
S1	18	10	20	3	15	12	21	2	27	1	8	16	52	1	4
2J1	3	2	5	0	1	2	3	2	5	0	2	0	5	2	1
2J2	4	1	5	0	0	1	4	1	5	0	3	1	5	2	0
2J3	5	0	5	0	4	0	5	0	5	0	1	0	5	1	0
2J4	3	1	3	1	0	1	3	1	3	1	3	0	4	2	0
2J5	11	1	12	0	3	2	11	1	12	0	3	4	12	1	0
2J6	7	1	8	0	1	1	7	1	8	0	2	4	8	1	1
2J7	7	1	8	0	5	0	7	1	8	0	3	0	8	1	0
2J8	4	2	4	2	2	3	4	2	4	2	1	0	6	2	0
2J9	4	1	3	2	2	0	4	1	3	2	1	2	5	1	0
2J10	6	2	7	1	0	3	6	2	7	1	2	3	8	2	0
2J11	5	0	5	0	1	4	5	0	5	0	0	0	5	2	1
2J12	8	2	10	0	1	2	8	2	10	0	2	5	10	1	1
2J13	6	2	9	0	2	3	6	2	9	0	4	0	9	2	0
S2	73	16	84	6	22	22	73	16	84	6	27	19	90	2	4

LEYENDA

SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
P	Puntos disputados
W	Pareja ganadora (1 u 2)
B	Ruptura/break (0: no, 1: si)

Figura A7. 25. Comparativa por parejas

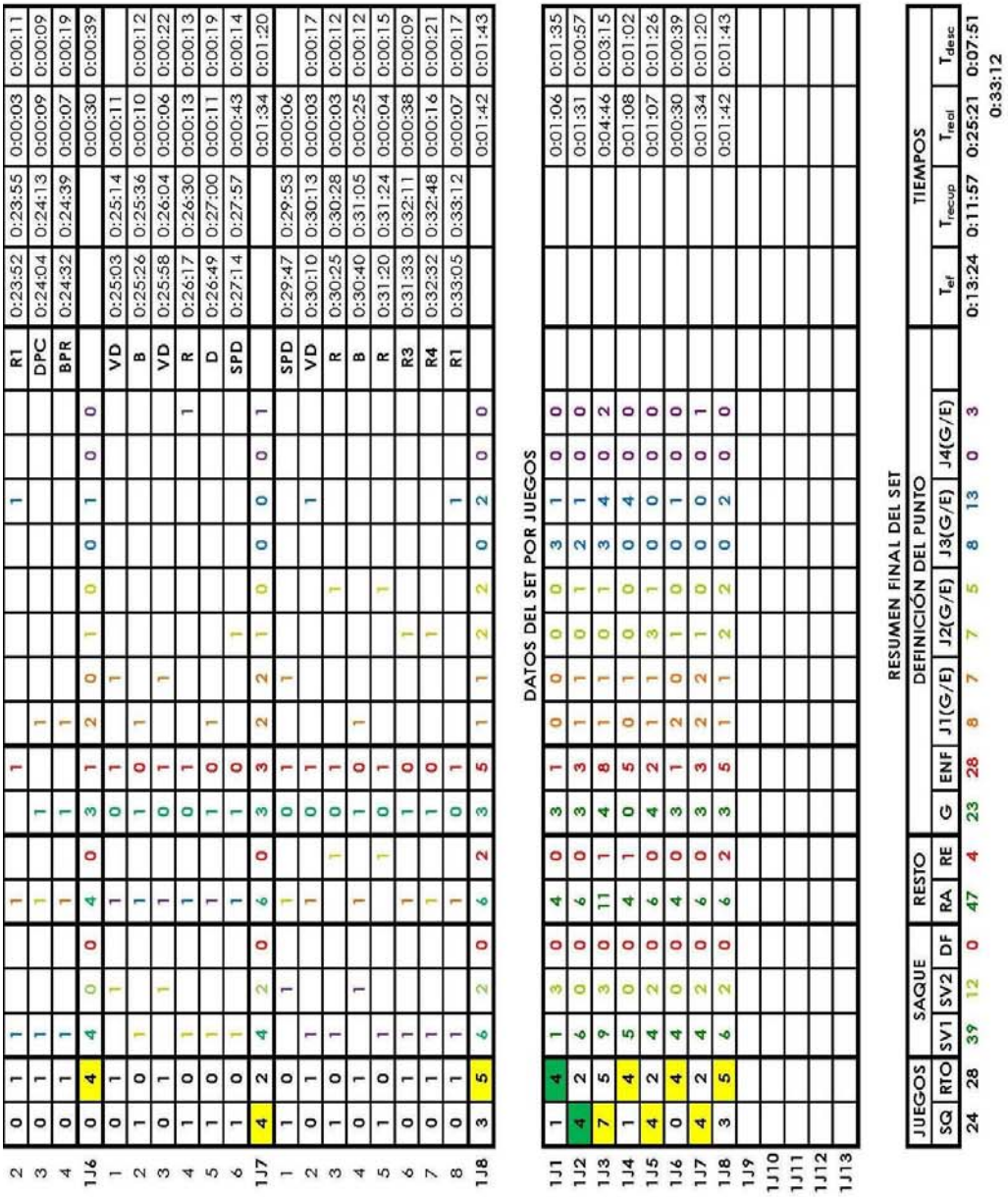
G	TANTEO		SAQUE		RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO					TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_1	t_d
1	0	1														0:00:00	
2	1	0		1		1		1	1			1		VR	0:00:28	0:00:44	0:00:16	0:00:28
3	0	1		1		1		1				1		R1	0:01:12	0:01:33	0:00:21	0:00:28
4	0	1	1			1		1				1		D	0:01:46	0:01:56	0:00:10	0:00:13
5	0	1		1		1		1				1		R1	0:02:22	0:02:41	0:00:19	0:00:26
1J1	1	4	1	3	0	4	0	3	1	0	0	3	0	0			0:01:06	0:01:35
1	1	0	1			1		1				1		BPD	0:03:58	0:04:05	0:00:07	
2	0	1	1			1			1				1	VD	0:04:16	0:04:20	0:00:04	0:00:11
3	1	0	1			1		1			1			VR	0:04:28	0:04:47	0:00:19	0:00:08
4	1	0	1			1		1				1		R3	0:04:56	0:05:04	0:00:08	0:00:09
5	0	1	1			1		1			1			B	0:05:20	0:05:34	0:00:14	0:00:16
6	1	0	1			1			1		1			SPR	0:05:47	0:06:26	0:00:39	0:00:13
1J2	4	2	6	0	0	6	0	3	3	1	1	2	1	0	0		0:01:31	0:00:57
1	0	1		1		1		1				1		BPR	0:06:59	0:07:10	0:00:11	
2	0	1	1			1		1				1		BPR	0:07:22	0:07:37	0:00:15	0:00:12
3	0	1	1			1			1		1			BPD	0:07:48	0:08:05	0:00:17	0:00:11
4	1	0	1			1			1			1		R	0:08:16	0:08:24	0:00:08	0:00:11
5	1	0	1			1		1		1				VR	0:08:44	0:08:55	0:00:11	0:00:20
6	1	0	1			1		1	1					BPD	0:09:14	0:10:31	0:01:17	0:00:19
7	1	0	1				1	1					1	D	0:10:59	0:11:02	0:00:03	0:00:28
8	0	1	1			1			1			1		R1	0:11:09	0:11:57	0:00:48	0:00:07
9	0	1	1			1		1		1				VD	0:12:20	0:13:00	0:00:40	0:00:23
10	1	0		1		1		1				1		B	0:13:21	0:13:45	0:00:24	0:00:21
11	1	0	1			1		1				1		DPAG	0:14:03	0:14:22	0:00:19	0:00:18
12	1	0	1			1		1				1		PLR	0:14:47	0:15:00	0:00:13	0:00:25
1J3	7	5	9	3	0	11	1	4	8	1	1	0	2				0:04:46	0:03:15
1	0	1	1			1			1			1		R	0:16:44	0:17:06	0:00:22	
2	0	1	1			1			1			1		R	0:17:18	0:17:34	0:00:16	0:00:12
3	0	1	1			1			1			1		CR	0:18:01	0:18:16	0:00:15	0:00:27
4	1	0	1				1		1		1			PLR	0:18:28	0:18:34	0:00:06	0:00:12
5	0	1	1			1			1			1		BPD	0:18:45	0:18:54	0:00:09	0:00:11
1J4	1	4	5	0	0	4	1	0	5	0	1	0	0	0	0		0:01:08	0:01:02
1	1	0	1			1		1		1				B	0:19:10	0:19:28	0:00:18	
2	1	0		1		1		1			1			R4	0:19:51	0:20:00	0:00:09	0:00:23
3	0	1	1			1			1					B	0:20:12	0:20:25	0:00:13	0:00:12
4	1	0		1		1		1		1				R1	0:20:55	0:21:02	0:00:07	0:00:30
5	0	1	1			1			1					VD	0:21:13	0:21:18	0:00:05	0:00:11
6	1	0	1			1		1		1				BPD	0:21:28	0:21:43	0:00:15	0:00:10
1J5	4	2	4	2	0	6	0	4	2	1	1	0	0	0		0:01:07	0:01:26	
1	0	1	1			1		1			1			VR	0:23:30	0:23:41	0:00:11	

(1)

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	Iciar Montes
J2(G/E)	Neki Berwing
J3(G/E)	María Silvela
J4(G/E)	Paula Eyheraguibel
t_0	Inicio del punto
t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{red}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Montes/Berwing
	Silvela/Eyheraguibel

INCIDENCIAS

(1) Roce en la red y punto para Silvela



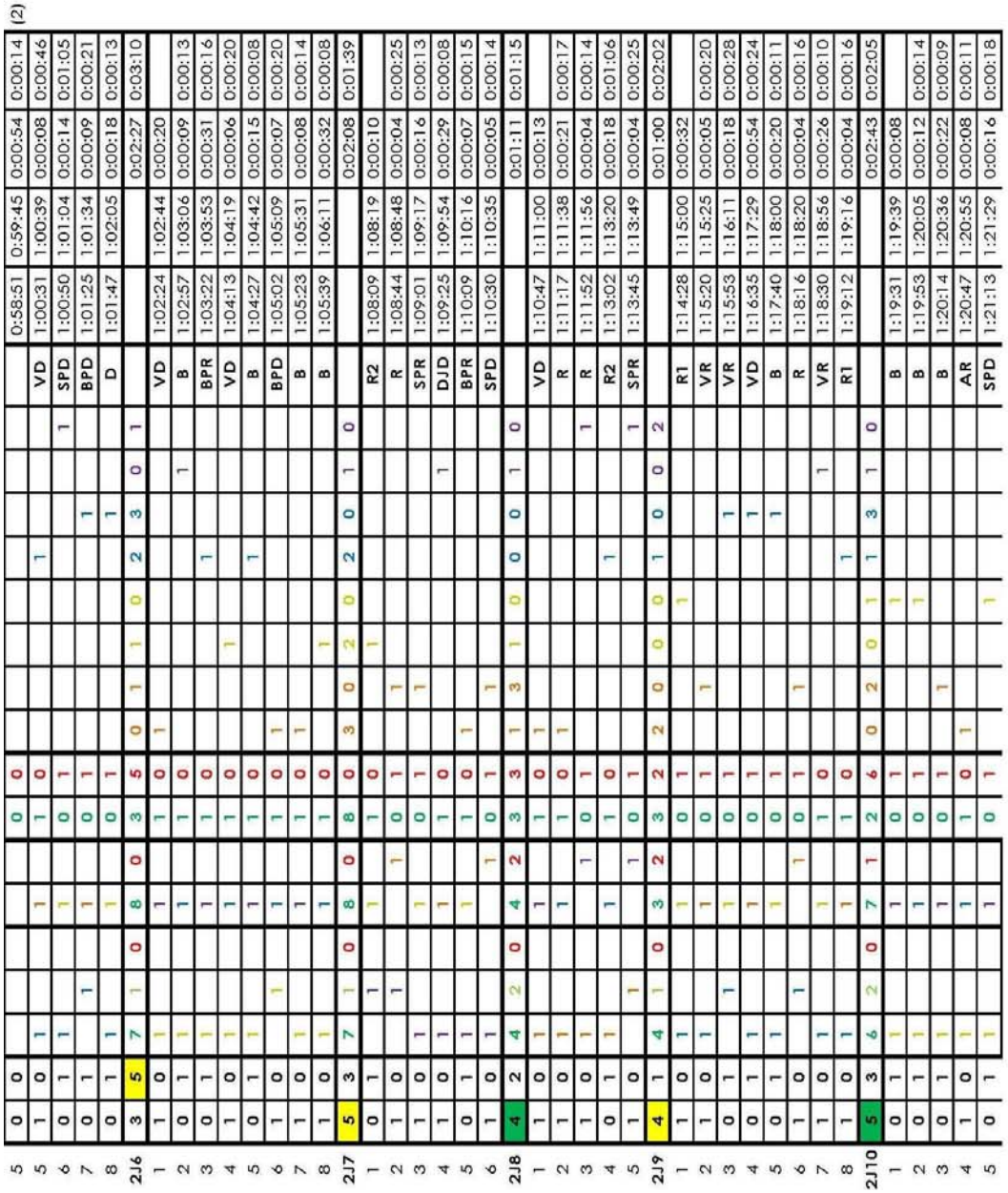
| | | |

G	TANTEO		SAQUE		RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO					TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_1	t_i	t_d
1	1	0	1			1		1	0	1				R1	0:33:28	0:33:47	0:00:19	
2	0	1	1			1		1	0			1		VD	0:34:05	0:34:24	0:00:19	0:00:18
3	0	1		1		1		1	0			1		VR	0:34:48	0:35:08	0:00:20	0:00:24
4	0	1	1			1		0	1					B	0:35:20	0:36:04	0:00:44	0:00:12
5	0	1		1		1		0	1		1			D	0:36:30	0:36:45	0:00:15	0:00:26
2J1	1	4	3	2	0	5	0	3	2	1	0	2	0	0			0:01:57	0:01:20
1	1	0		1		1		0	1					B	0:38:42	0:38:49	0:00:07	
2	1	0	1			1		1	0			1		R1	0:39:09	0:39:13	0:00:04	0:00:20
3	1	0	1			1		1	0					R1	0:39:20	0:39:31	0:00:11	0:00:07
4	0	1	1			1		0	1			1		B	0:39:45	0:40:07	0:00:22	0:00:14
5	1	0	1			1		1	0				1	B	0:40:23	0:40:31	0:00:08	0:00:16
2J2	4	1	4	1	0	5	0	3	2	0	0	1	2	0	1	1		0:00:52	0:00:57
1	1	0	1			1		1	0			1		D	0:40:54	0:40:58	0:00:04		
2	1	0	1			1		1	0			1		R1	0:41:07	0:41:15	0:00:08	0:00:09	
3	0	1		1		1		1	0				1	D	0:41:26	0:41:37	0:00:11	0:00:11	
4	1	0	1			1		1	0	1				B	0:41:50	0:42:06	0:00:16	0:00:13	
5	1	0	1			1		1	0		1			D	0:42:20	0:42:41	0:00:21	0:00:14	
2J3	4	1	5	0	0	5	0	5	0	1	0	3	0	0	0		0:01:00	0:00:47	
1	1	0		1		1		1	0				1	VR	0:44:29	0:45:32	0:01:03		
2	1	0	1				1	0	1					PLR	0:45:57	0:46:01	0:00:04	0:00:25	
3	1	0	1			1		1	0			1		R1	0:46:15	0:46:20	0:00:05	0:00:14	
4	1	0	1			1		1	0				1	VR	0:46:32	0:46:44	0:00:12	0:00:12	
2J4	4	0	3	1	0	3	1	1	0	1	0	0	2	0			0:01:24	0:00:51	
1	0	1	1		0	1		1	0			1		SPD	0:47:05	0:47:25	0:00:20		
2	1	0	1		1	1		1	0	1				R4	0:47:40	0:48:05	0:00:25	0:00:15	
3	0	1	1		1	1		1	0				1	DJD	0:48:24	0:48:52	0:00:28	0:00:19	
4	1	0	1		1	1		1	0		1			R1	0:49:06	0:50:02	0:00:54	0:00:16	
5	0	1	1		1	1		0	1			1		R	0:50:22	0:50:52	0:00:30	0:00:20	
6	1	0	1		1	1		0	1				1	SPR	0:51:15	0:51:51	0:00:36	0:00:23	
7	0	1	1		1	1		1	0				1	VD	0:52:09	0:52:21	0:00:12	0:00:18	(1)
8	1	0	1		1	1		1	0		1			BPD	0:52:37	0:52:50	0:00:13	0:00:16	
9	0	1	1		1	1		0	1				1	VD	0:53:05	0:53:17	0:00:12	0:00:15	
10	1	0		1	1	1		0	1				1	VR	0:53:42	0:54:14	0:00:32	0:00:25	
11	1	0	1		1	1		0	1				1	VR	0:54:41	0:54:45	0:00:04	0:00:27	
12	1	0	1			1		0	1			1		SPR	0:55:04	0:55:35	0:00:31	0:00:19	
2J5	7	5	11	1	0	12	0	6	6	1	0	2	2	1	2	2	2	0:04:57	0:03:33
1	1	0	1			1		0	1		1			VD	0:57:22	0:57:34	0:00:12		
2	1	0	1			1		1	0					R4	0:57:42	0:57:48	0:00:06	0:00:08	
3	0	1	1			1		1	0			1		SPD	0:58:00	0:58:06	0:00:06	0:00:12	
4	1	0	1					0	1				1	BPD	0:58:17	0:58:37	0:00:20	0:00:11	

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	Iciar Montes
J2(G/E)	Neki Berwing
J3(G/E)	María Silvela
J4(G/E)	Paula Eyheraguibel
t_0	Inicio del punto
t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{real}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Montes/Berwing
	Silvela/Eyheraguibel

INCIDENCIAS

(1) La volea de Paula toca red y gana
(2) Repetición del punto
(3) Retirada de Neki por lesión



| | | |

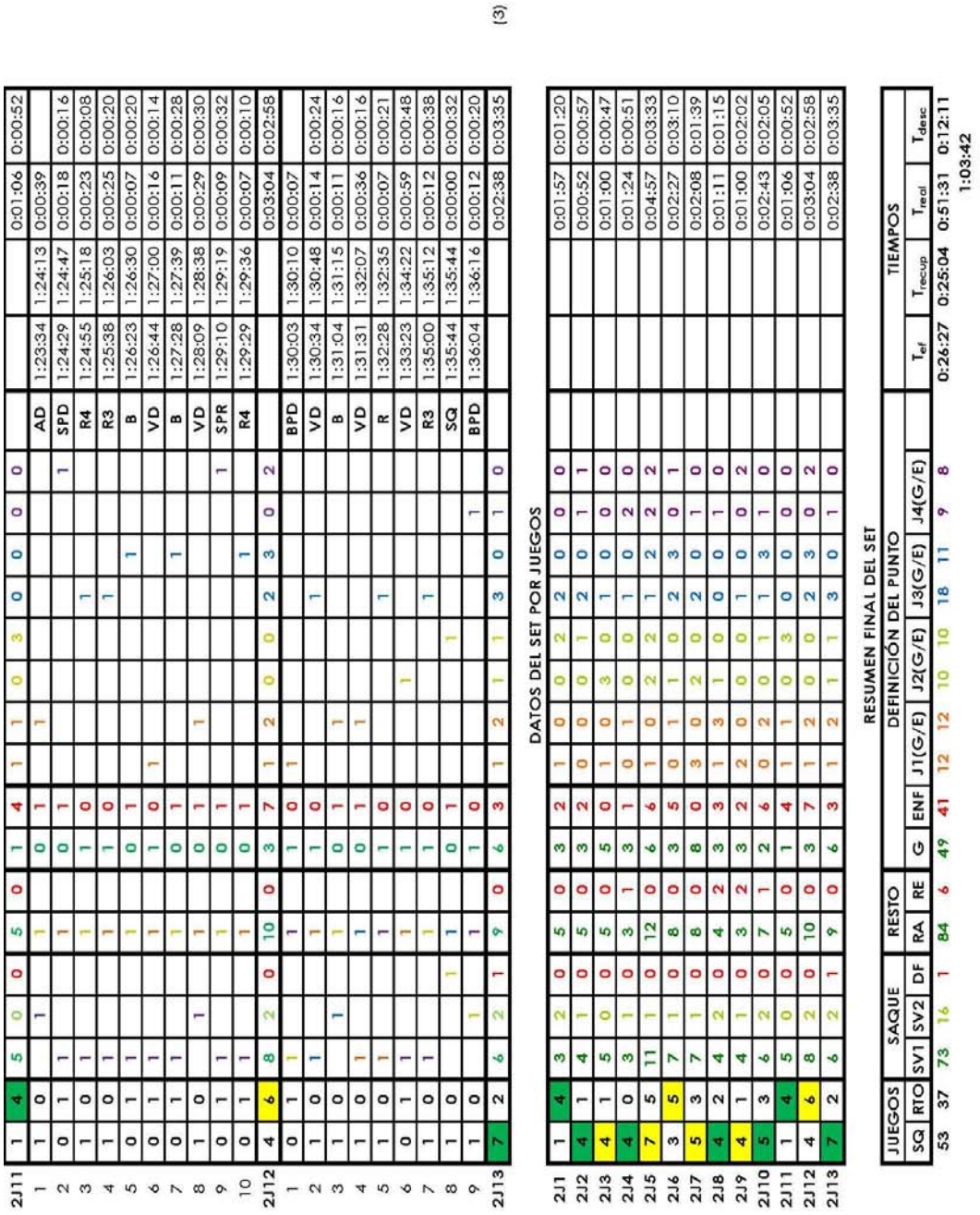


Figura A7. 27. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set

A8. Semifinal 2 máster PPT 2008 (femenina).

CONTENIDO

A8.1. Semifinal 2 del Máster PPT de 2008 (femenina) 675
A8.1.1. Comentarios preliminares 675
A8.1.2. Fichas de datos 677
A8.1.3. Fichas resumen 691

TABLAS

Tabla A8. 1. Datos más destacados de la semifinal 2 del máster PPT 2008 (femenina) 675

FIGURAS

Figura A8. 1. Juego 1 del set 1 677
Figura A8. 2. Juego 2 del set 1 678
Figura A8. 3. Juego 3 del set 1 679
Figura A8. 4. Juego 4 del set 1 680
Figura A8. 5. Juego 5 del set 1 681
Figura A8. 6. Juego 6 del set 1 682
Figura A8. 7. Juego 7 del set 1 683
Figura A8. 8. Juego 1 del set 2 684
Figura A8. 9. Juego 2 del set 2 685
Figura A8. 10. Juego 3 del set 2 686
Figura A8. 11. Juego 4 del set 2 687
Figura A8. 12. Juego 5 del set 2 688
Figura A8. 13. Juego 6 del set 2 689
Figura A8. 14. Juego 7 del set 2 690
Figura A8. 15. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica 691
Figura A8. 16. Tiempos e intercambios medios por set y partido 692
Figura A8. 17. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido 693
Figura A8. 18. Comparativa por parejas 694
Figura A8. 19. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set 696
Figura A8. 20. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set 698

A8.1. SEMIFINAL 2 DEL MÁSTER PPT DE 2008 (FEMENINA)

A8.1.1. COMENTARIOS PRELIMINARES

Segunda semifinal del máster PPT 2008 en la categoría femenina. En liza dos parejas de primer nivel internacional. A diferencia de la primera semifinal, desde el inicio quedó patente la superioridad de la dupla finalista imponiéndose a sus rivales por un doble 6-1. Lo más destacado del partido se puede observar en la tabla A8.1.

VARIABLE	DATO
Punto más largo (impactos)	24
Punto más largo (tiempo)	36 sg
Golpes de media por punto	6'2
Puntos de duración superior a la media (15 sg)	28 (30%)
Puntos de duración entre M y 2M (30 Sg)	1 (1%)
Puntos de duración entre 2M y 3M (45 sg)	0 (0%)
Puntos de duración mayor al minuto (60 sg)	0 (0%)
Duración media por tanto	12 sg
Puntos disputados	94
Efectividad primer servicio	66 (70%)
Dobles faltas	1 (1%)
Errores al resto	9 (9'6%)
Puntos ganadores	40 (42'6%)
Juegos disputados	14
Puntos disputados por término medio en un juego	6,71
Número de rupturas	7 (50%)
Nº total de golpes	587
Nº total de globos	176 (30%)
Pareja vencedora	2
Defensa/ataque (pareja 1)	181/107 (63%)
Defensa/ataque (pareja 2)	138/161 (46%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 1)	92 (51%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 1)	60 (56%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 2)	68 (49%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 2)	76 (47%)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 1	7/17 (0'41)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 2	6/16 (0'38)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 3	17/11 (1'55)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 4	10/10 (1)

Tabla A8. 1. Datos más destacados de la semifinal 2 del máster PPT 2008 (femenina)

Partido atípico de pádel, posiblemente debido a la neta superioridad de la pareja 2 y a su buen estado de forma a final de temporada. Tanto la duración como el número de impactos más largos están considerablemente por debajo de la media; solo el 30% tiene una duración de más de 15 sg, y sobretodo un único tanto se alarga por encima de los 30 sg. Bajo porcentaje de primeros servicios, lo que se traduce en un índice de rupturas muy elevado; cada dos servicios uno es de ruptura, a pesar de contar con una elevada tasa de errores no forzados al resto. Se producen más errores no forzados que puntos ganadores, motivado en buena medida por la diferencia mostrada en este partido entre los contendientes.

No existe una tendencia clara a volcar el juego sobre una de las integrantes de la pareja, en ninguno de los dos casos, aunque la pareja 2 vuelca su juego defensivo sobre la jugadora a la derecha. Observando el indicador entre puntos ganadores y errores no forzados se puede entender fácilmente el desarrollo del partido. Sólo dos jugadoras están por encima de la unidad, y ambas pertenecen al equipo que a la postre resulta vencedor, la pareja 2.

A8.1.2. FICHAS DE DATOS

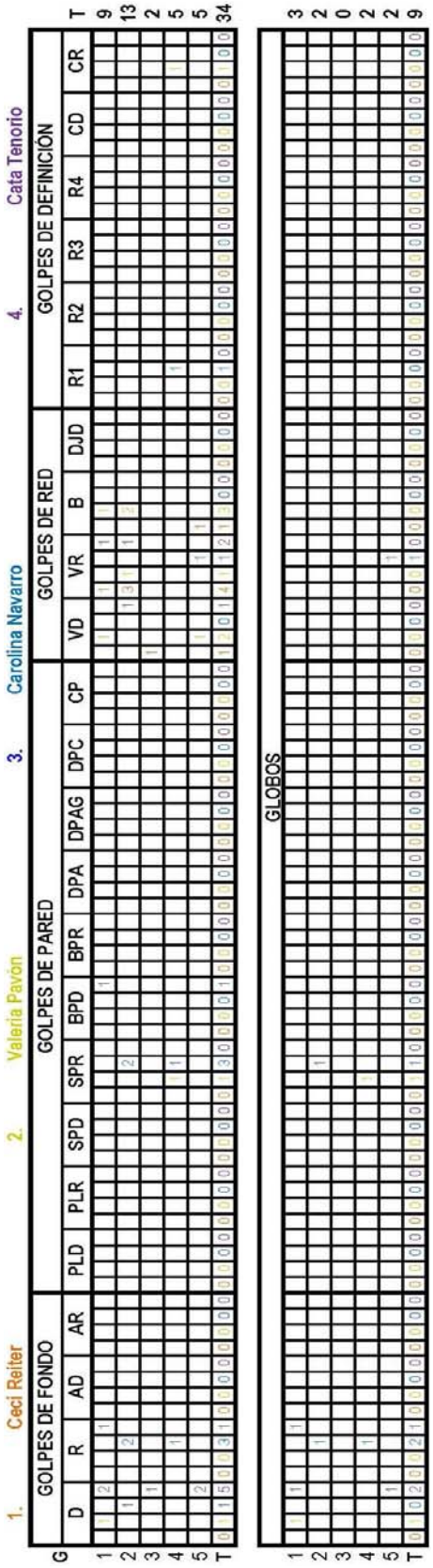


Figura A8. 1. Juego 1 del set 1

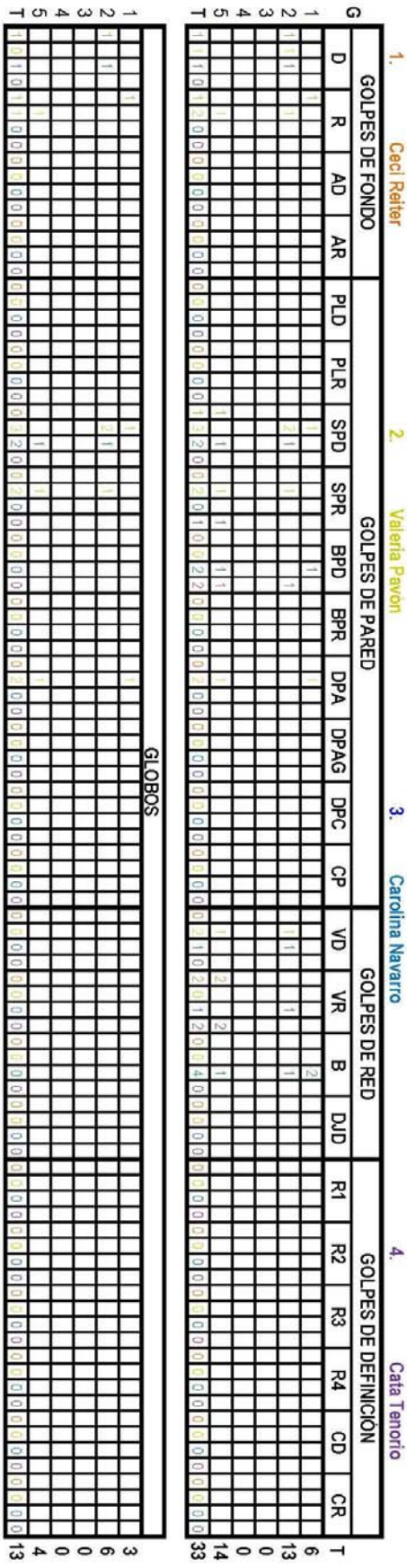


Figura A8. 2. Juego 2 del set 1

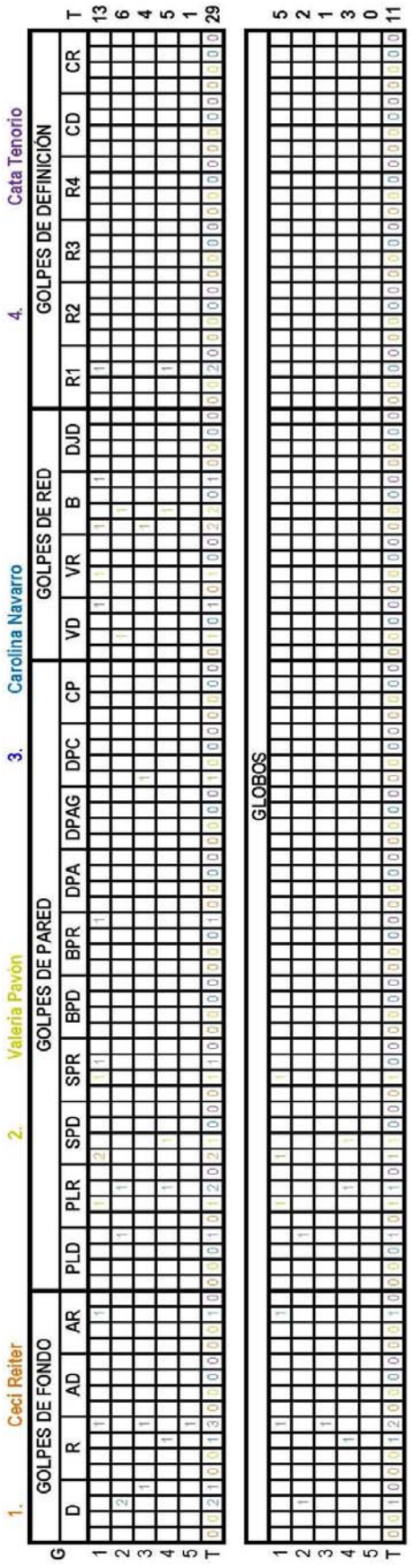


Figura A8. 3. Juego 3 del set 1

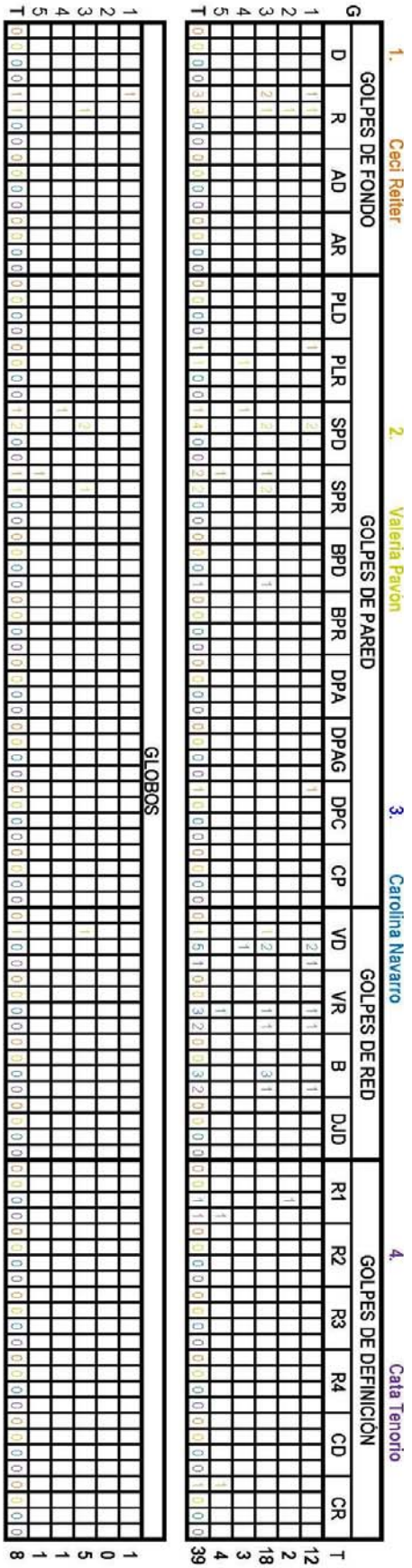


Figura A8. 4. Juego 4 del set 1

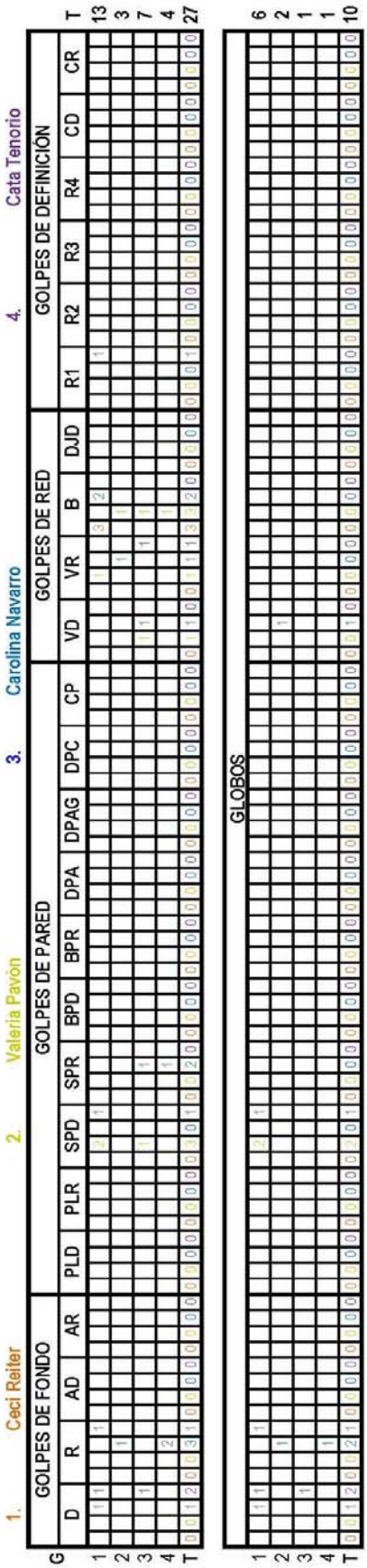


Figura A8. 5. Juego 5 del set 1

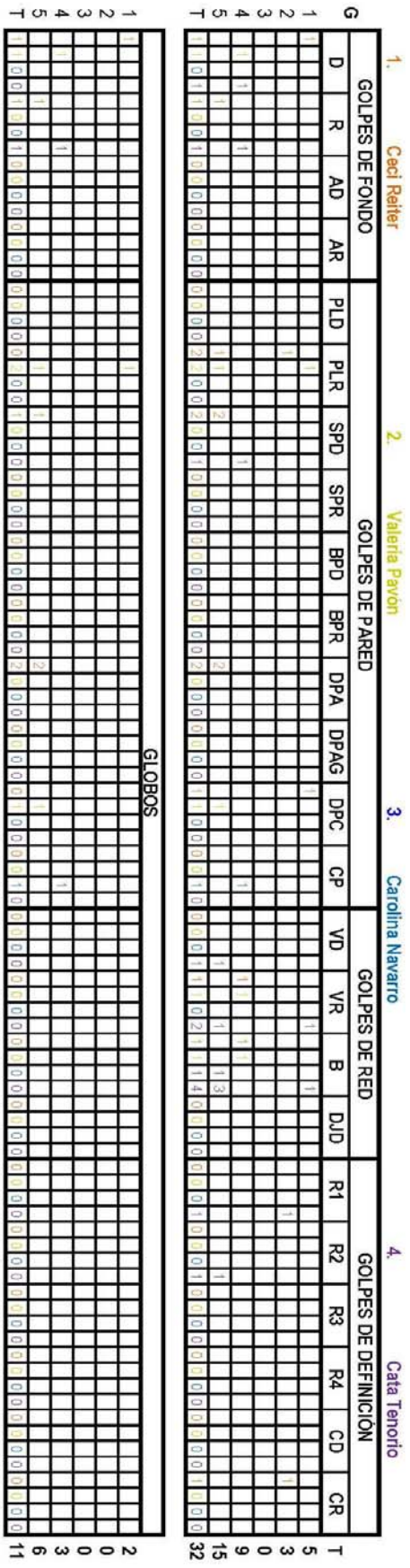


Figura A8. 6. Juego 6 del set 1

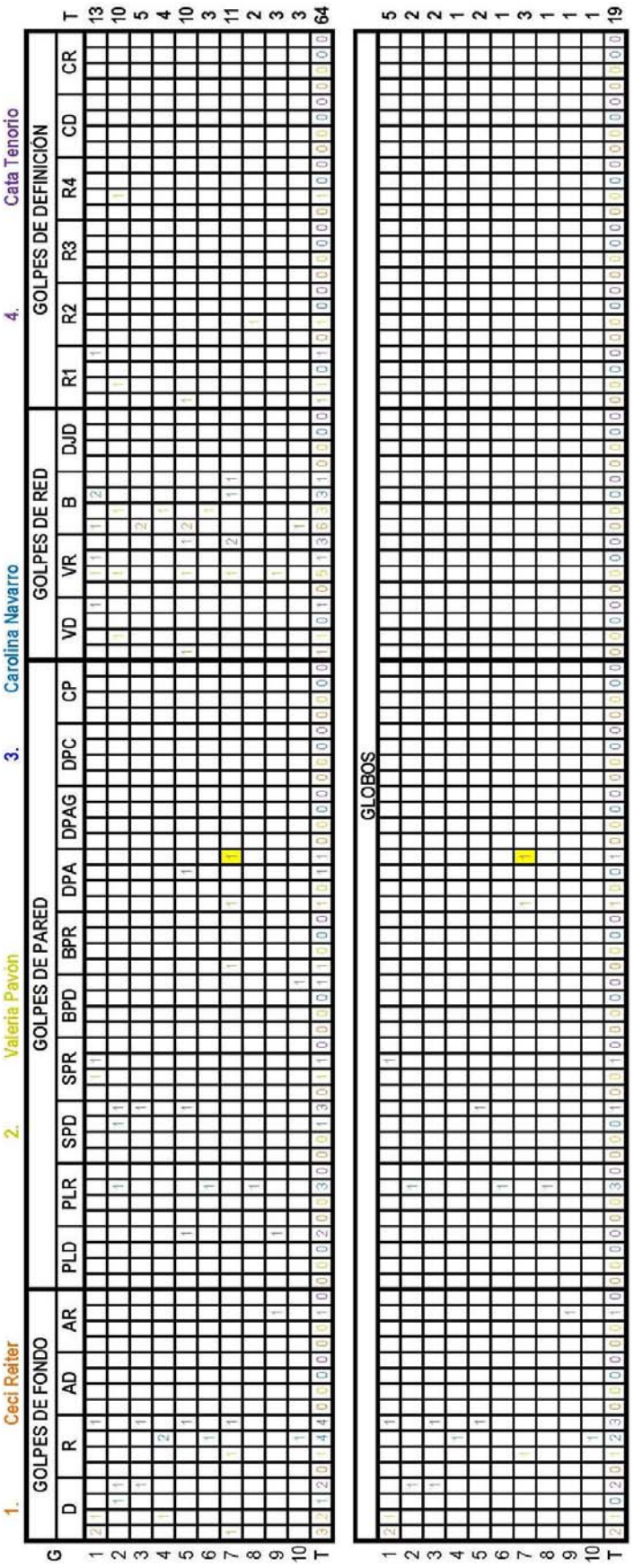


Figura A8. 7. Juego 7 del set 1

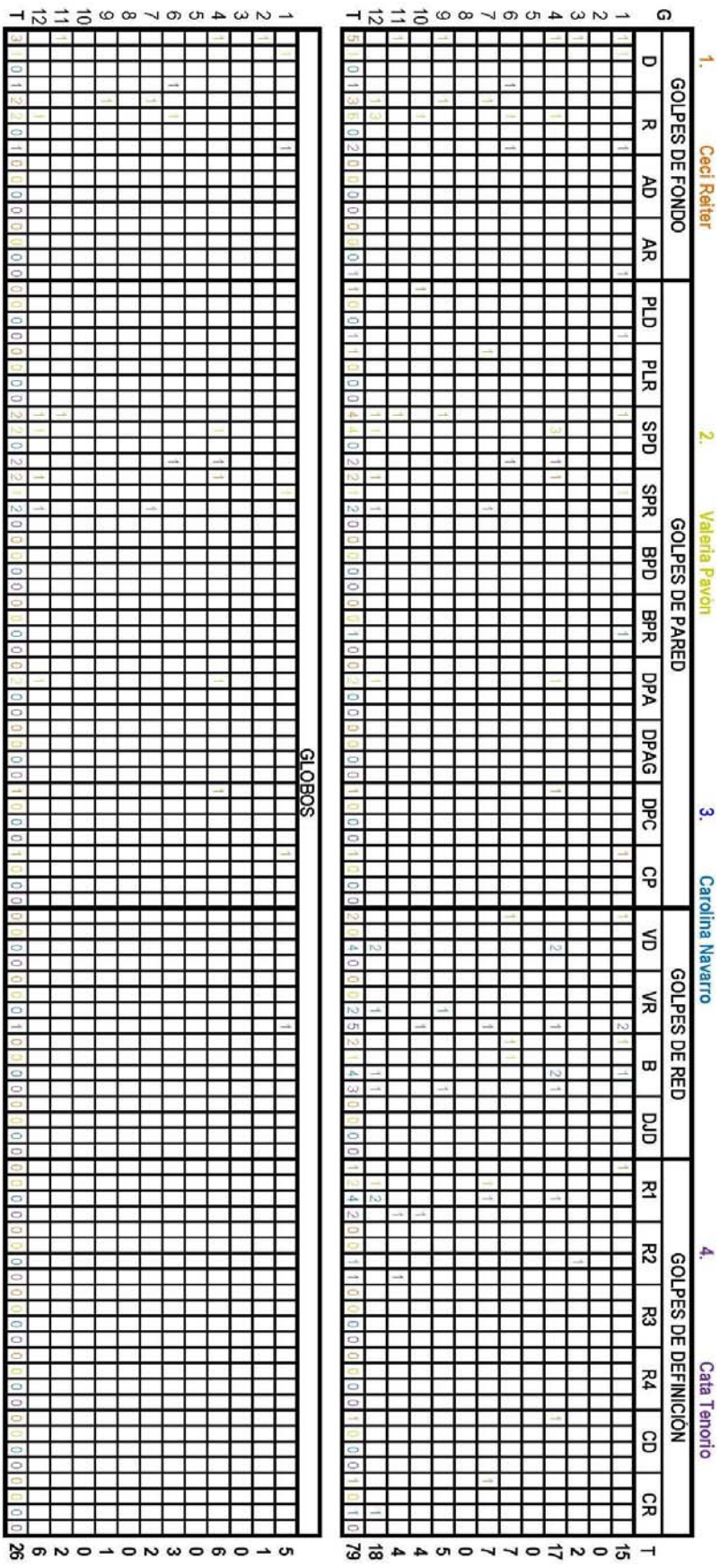


Figura A8. 8. Juego 1 del set 2

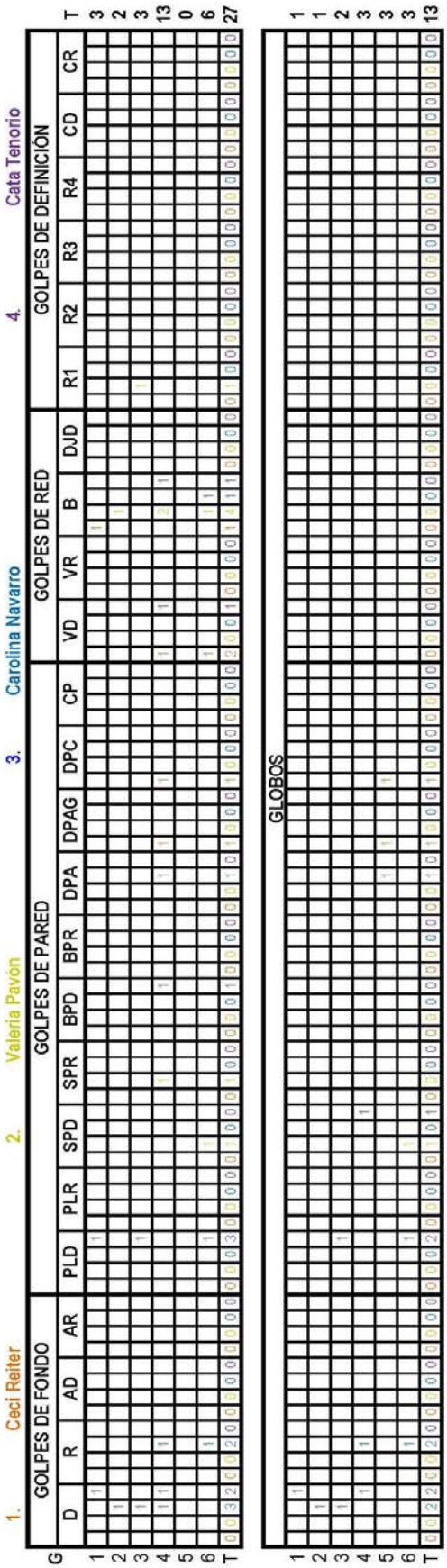


Figura A8. 9. Juego 2 del set 2

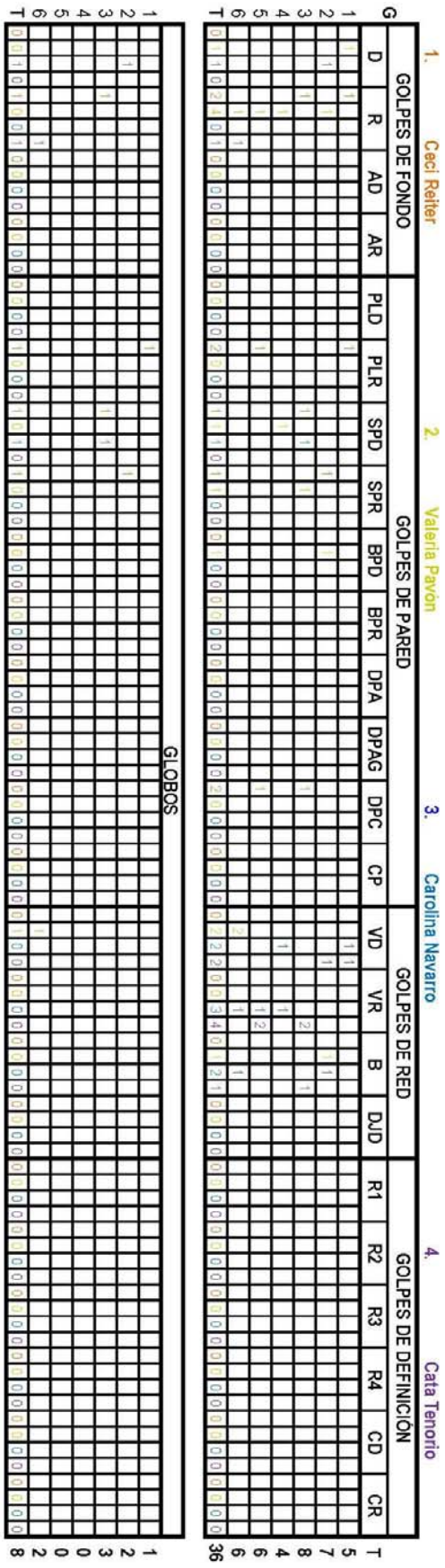


Figura A8. 10. Juego 3 del set 2

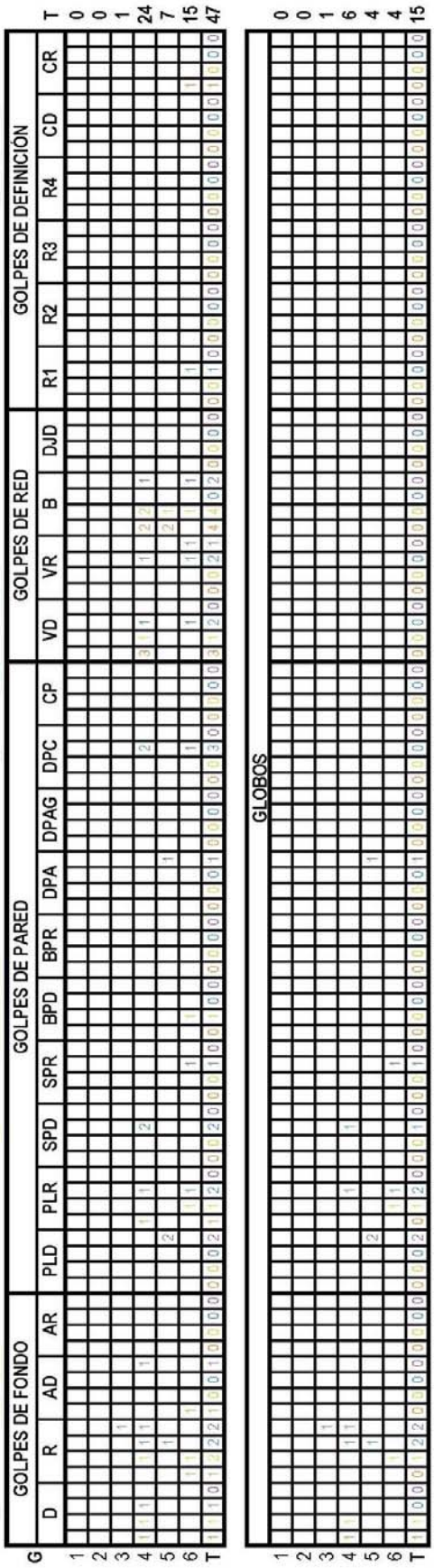


Figura A8. 11. Juego 4 del set 2

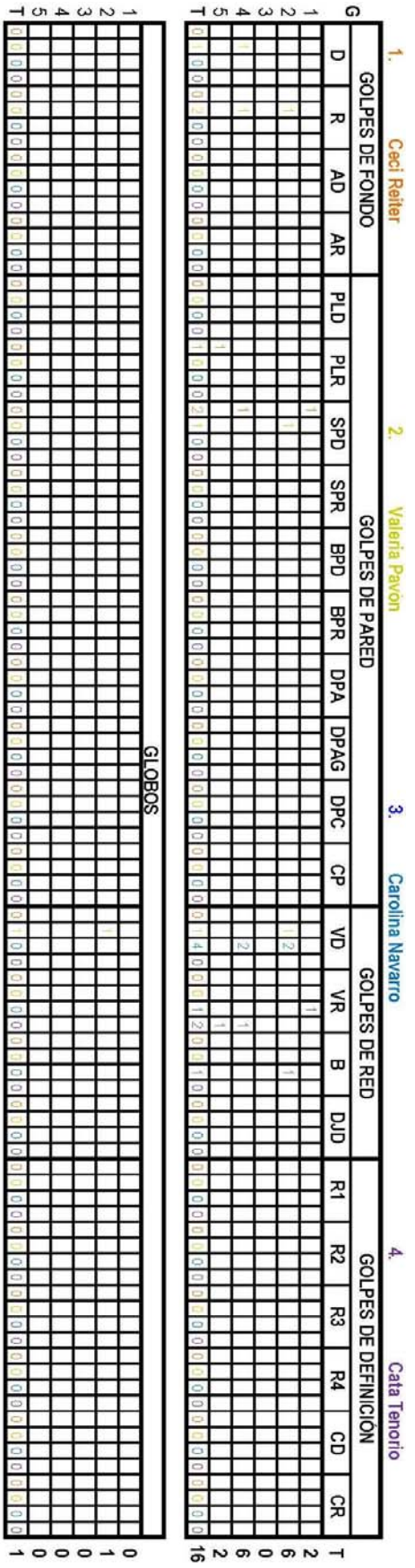


Figura A8. 12. Juego 5 del set 2

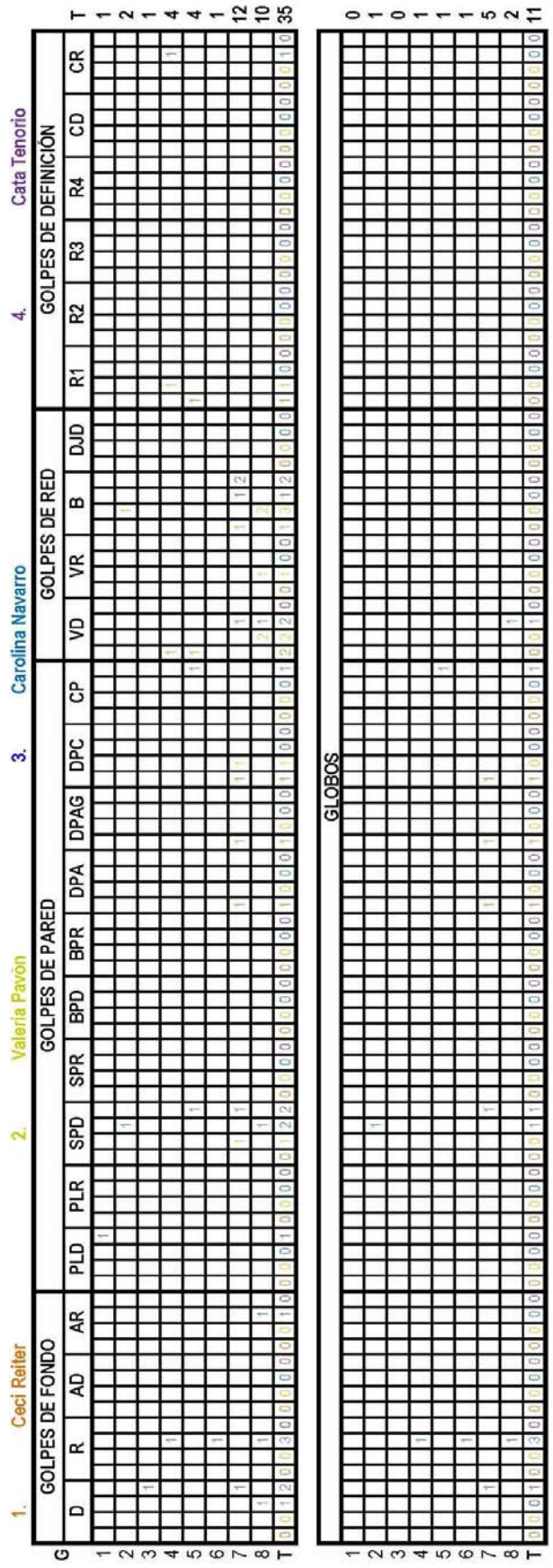


Figura A8. 13. Juego 6 del set 2

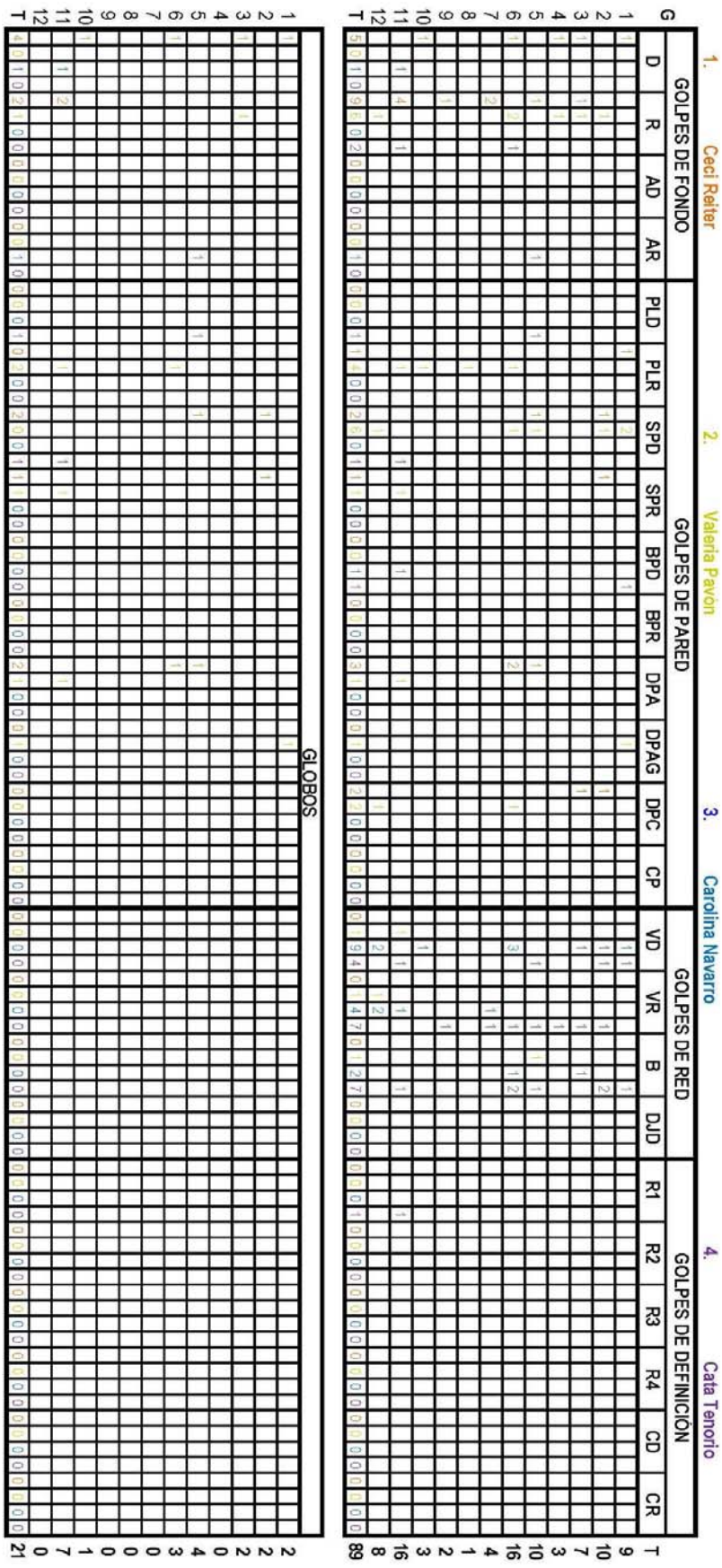


Figura A8. 14. Juego 7 del set 2

A8.1.3. FICHAS RESUMEN

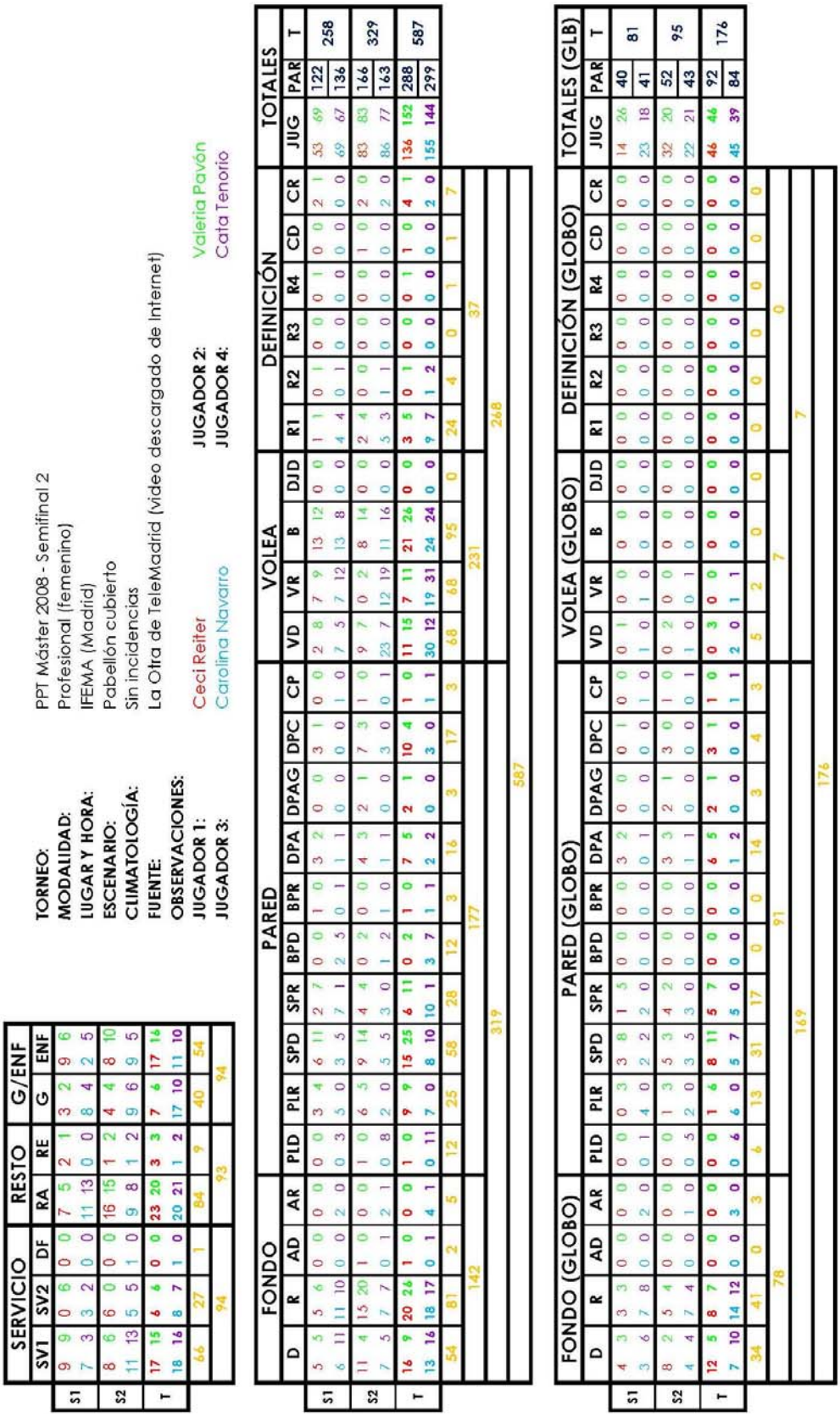
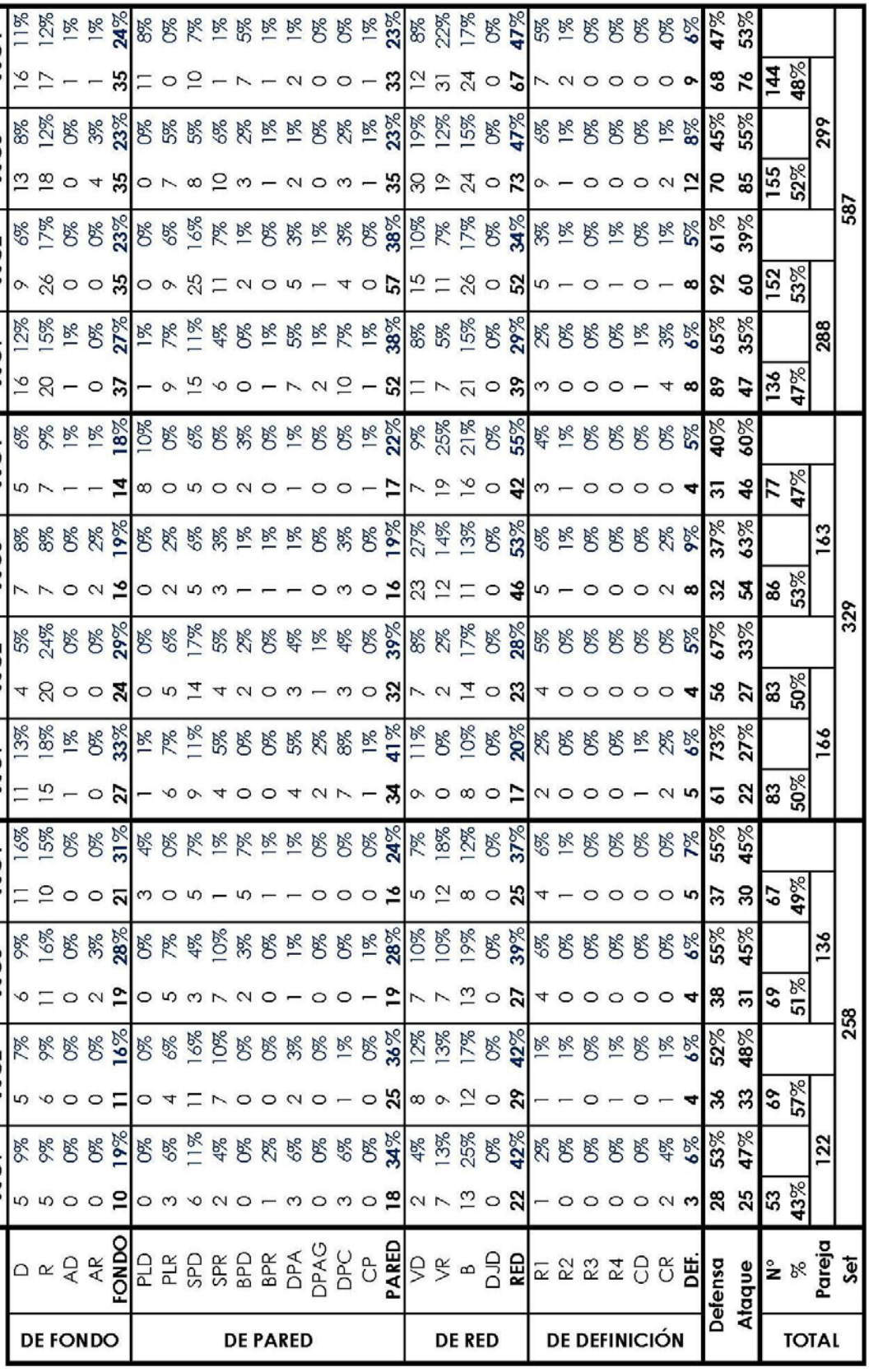


Figura A8. 15. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica

JUEGO	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS			PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_d	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{FG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
1J1	01:03	00:52	01:55	5	00:13	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	2	3	40%	34	6,8	9	26%	6	9	40%	9	10	47%
1J2	01:15	01:20	02:35	5	00:15	2 40%	3 60%	0 0%	3	2	60%	2	3	40%	33	6,6	13	39%	5	12	29%	11	5	69%
1J3	01:03	01:06	02:09	5	00:13	3 60%	2 40%	0 0%	5	0	100%	2	3	40%	29	5,8	11	38%	5	7	42%	9	8	53%
1J4	01:07	01:40	02:47	5	00:13	3 60%	2 40%	0 0%	5	0	100%	4	1	80%	39	7,8	8	21%	9	11	45%	12	7	63%
1J5	00:55	00:50	01:45	4	00:14	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	1	3	25%	27	6,8	10	37%	3	8	27%	10	6	63%
1J6	01:05	01:03	02:08	5	00:13	5 100%	0 0%	0 0%	4	1	80%	1	4	20%	32	6,4	11	34%	12	6	67%	2	12	14%
1J7	01:57	03:00	04:57	10	00:12	6 60%	4 40%	0 0%	10	0	100%	5	5	50%	64	6,4	19	30%	13	16	45%	16	19	46%
2J1	02:39	03:30	06:09	12	00:13	7 58%	5 42%	0 0%	9	3	75%	7	5	58%	79	6,6	26	33%	25	17	60%	19	18	51%
2J2	01:06	01:49	02:55	6	00:11	1 17%	5 83%	0 0%	5	1	83%	3	3	50%	27	4,5	13	48%	5	7	42%	7	8	47%
2J3	01:05	01:31	02:36	6	00:11	4 67%	2 33%	0 0%	6	0	100%	2	4	33%	36	6,0	8	22%	8	11	42%	9	8	53%
2J4	01:25	00:53	02:18	6	00:14	6 100%	0 0%	0 0%	4	2	67%	0	6	0%	47	7,8	15	32%	12	10	55%	16	9	64%
2J5	00:33	01:00	01:33	5	00:07	4 80%	0 0%	1 20%	4	0	80%	2	3	40%	16	3,2	1	6%	3	5	38%	6	2	75%
2J6	01:17	01:28	02:45	8	00:10	7 88%	1 13%	0 0%	8	0	100%	2	6	25%	35	4,4	11	31%	7	9	44%	11	8	58%
2J7	02:41	03:08	05:49	12	00:13	9 75%	3 25%	0 0%	12	0	100%	7	5	58%	89	7,4	21	24%	23	24	49%	18	24	43%

SET	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS			PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_d	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{FG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
SET 1	0:08:25	0:09:51	0:18:16	39	00:13	28 72%	11 28%	0 0%	36	3	92%	17	22	44%	258	6,6	81	31%	53	69	43%	69	67	51%
SET 2	0:10:46	0:13:19	0:24:05	55	00:12	38 69%	16 29%	1 2%	48	6	87%	23	32	42%	329	6,0	95	29%	83	83	50%	86	77	53%
TOTAL	0:19:11	0:23:10	0:42:21	94	00:12	66 70%	27 29%	1 1%	84	9	89%	40	54	43%	587	6,2	176	30%	136	152	47%	155	144	52%

Figura A8. 16. Tiempos e intercambios medios por set y partido



		SET 1 (Impactos y porcentaje)								SET 2 (Impactos y porcentaje)								GLOBAL (Impactos y porcentaje)							
		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4	
DE FONDO	D	5	9%	5	7%	6	9%	11	16%	11	13%	4	5%	7	8%	5	6%	16	12%	9	6%	13	8%	16	11%
	R	5	9%	6	9%	11	16%	10	15%	15	18%	20	24%	7	8%	7	9%	20	15%	26	17%	18	12%	17	12%
	AD	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	1	1%	1	1%	0	0%	0	0%	1	1%
	AR	0	0%	0	0%	2	3%	0	0%	0	0%	0	0%	2	2%	1	1%	0	0%	0	0%	4	3%	1	1%
	FONDO	**10**	**19%**	**11**	**16%**	**19**	**28%**	**21**	**31%**	**27**	**33%**	**24**	**29%**	**16**	**19%**	**14**	**18%**	**37**	**27%**	**35**	**23%**	**35**	**23%**	**35**	**24%**
DE PARED	PLD	0	0%	0	0%	0	0%	3	4%	1	1%	0	0%	0	0%	8	10%	1	1%	0	0%	0	0%	11	8%
	PLR	3	6%	4	6%	5	7%	0	0%	6	7%	5	6%	2	2%	0	0%	9	7%	9	6%	7	5%	0	0%
	SPD	6	11%	11	16%	3	4%	5	7%	9	11%	14	17%	5	6%	5	6%	15	11%	25	16%	8	5%	10	7%
	SPR	2	4%	7	10%	7	10%	1	1%	4	5%	4	5%	3	3%	0	0%	6	4%	11	7%	10	6%	1	1%
	BPD	0	0%	0	0%	2	3%	5	7%	0	0%	2	2%	1	1%	2	3%	0	0%	2	1%	3	2%	7	5%
	BPR	1	2%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	1	1%	1	1%
	DPA	3	6%	2	3%	1	1%	1	1%	4	5%	3	4%	1	1%	1	1%	7	5%	5	3%	2	1%	2	1%
	DPAG	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	2%	1	1%	0	0%	0	0%	2	1%	1	1%	0	0%	0	0%
	DPC	3	6%	1	1%	0	0%	0	0%	7	8%	3	4%	3	3%	0	0%	10	7%	4	3%	3	2%	0	0%
	CP	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	1	1%	1	1%	0	0%	1	1%	1	1%
	PARED	**18**	**34%**	**25**	**36%**	**19**	**28%**	**16**	**24%**	**34**	**41%**	**32**	**39%**	**16**	**19%**	**17**	**22%**	**52**	**38%**	**57**	**38%**	**35**	**23%**	**33**	**23%**
DE RED	VD	2	4%	8	12%	7	10%	5	7%	9	11%	7	8%	23	27%	7	9%	11	8%	15	10%	30	19%	12	8%
	VR	7	13%	9	13%	7	10%	12	18%	0	0%	2	2%	12	14%	19	25%	7	5%	11	7%	19	12%	31	22%
	B	13	25%	12	17%	13	19%	8	12%	8	10%	14	17%	11	13%	16	21%	21	15%	26	17%	24	15%	24	17%
	DJD	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
	RED	**22**	**42%**	**29**	**42%**	**27**	**39%**	**25**	**37%**	**17**	**20%**	**23**	**28%**	**46**	**53%**	**42**	**55%**	**39**	**29%**	**52**	**34%**	**73**	**47%**	**67**	**47%**
DE DEFINICIÓN	R1	1	2%	1	1%	4	6%	4	6%	2	2%	4	5%	5	6%	3	4%	3	2%	5	3%	9	6%	7	5%
	R2	0	0%	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	1	1%	1	1%	0	0%	1	1%	1	1%	2	1%
	R3	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
	R4	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%
	CD	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%
	CR	2	4%	1	1%	0	0%	0	0%	2	2%	0	0%	2	2%	0	0%	4	3%	1	1%	2	1%	0	0%
	DEF.	**3**	**6%**	**4**	**6%**	**4**	**6%**	**5**	**7%**	**5**	**6%**	**4**	**5%**	**8**	**9%**	**4**	**5%**	**8**	**6%**	**8**	**5%**	**12**	**8%**	**9**	**6%**
	Defensa	**28**	**53%**	**36**	**52%**	**38**	**55%**	**37**	**55%**	**61**	**73%**	**56**	**67%**	**32**	**37%**	**31**	**40%**	**89**	**65%**	**92**	**61%**	**70**	**45%**	**68**	**47%**
	Ataque	**25**	**47%**	**33**	**48%**	**31**	**45%**	**30**	**45%**	**22**	**27%**	**27**	**33%**	**54**	**63%**	**46**	**60%**	**47**	**35%**	**60**	**39%**	**85**	**55%**	**76**	**53%**
TOTAL	**Nº**	**53**		**69**		**69**		**67**		**83**		**83**		**86**		**77**		**136**		**152**		**155**		**144**	
	%	**43%**		**57%**		**51%**		**49%**		**50%**		**50%**		**53%**		**47%**		**47%**		**53%**		**52%**		**48%**	
	Pareja	**122**				**136**				**166**				**163**				**288**				**299**			
	Set	**258**								**329**								**587**							

Figura A8. 17. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido

	PAREJA1						PAREJA2						GLOBAL		
	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	P	W	B
1J1	5	0			1	3			5	0	1	0	5	2	1
1J2			3	2	0	2	2	3			2	1	5	2	0
1J3	3	2			0	2			5	0	2	1	5	2	1
1J4			5	0	0	0	3	2			4	1	5	2	0
1J5	4	0			0	3			4	0	1	0	4	2	1
1J6			4	1	1	1	5	0			0	3	5	1	1
1J7	6	4			3	4			10	0	2	1	10	2	1
1J8															
1J9															
1J10															
1J11															
1J12															
1J13															
S1	18	6	12	3	5	15	10	5	24	0	12	7	39	2	5
2J1			9	3	3	3	7	5			4	2	12	2	0
2J2	1	5			1	2			5	1	2	1	6	2	1
2J3			6	0	0	2	4	2			2	2	6	2	0
2J4	6	0			0	4			4	2	0	2	6	2	1
2J5			4	0	0	2	4	0			2	1	5	2	0
2J6	7	1			2	3			8	0	0	3	8	1	0
2J7			12	0	2	2	9	3			5	3	12	2	0
2J8															
2J9															
2J10															
2J11															
2J12															
2J13															
S2	14	6	31	3	8	18	24	10	17	3	15	14	55	2	2

LEYENDA

SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
P	Puntos disputados
W	Pareja ganadora (1 u 2)
B	Ruptura/break (0: no, 1: si)

Figura A8. 18. Comparativa por parejas

G	TANTEO		SAQUE			RESTO			DEFINICIÓN DEL PUNTO					TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_f	t_i	t_d
1	0	1	1			1		0	1		1			B	0:00:36	0:00:56	0:00:20	
2	0	1	1			1		1	0			1		R	0:01:07	0:01:25	0:00:18	0:00:11
3	1	0	1			1		1	0	1				VD	0:01:35	0:01:41	0:00:06	0:00:10
4	0	1	1			1		0	1		1			VR	0:02:01	0:02:11	0:00:10	0:00:20
5	0	1	1			1		0	1			1		BPD	0:02:22	0:02:31	0:00:09	0:00:11
1J1	1	4	5	0	0	5	0	2	3	1	2	0	1				0:01:03	0:00:52
1	1	0		1		1		1	0			1		BPD	0:04:03	0:04:18	0:00:15	
2	0	1		1		1		0	1				1	R1	0:04:47	0:05:14	0:00:27	0:00:29
3	1	0		1			1	0	1		1			PLR	0:05:42	0:05:45	0:00:03	0:00:28
4	1	0	1				1	0	1					PLR	0:05:59	0:06:02	0:00:03	0:00:14
5	1	0	1			1		1	0				1	VR	0:06:11	0:06:38	0:00:27	0:00:09
1J2	4	1	2	3	0	3	2	2	3	0	1	1	1	0			0:01:15	0:01:20
1	0	1		1		1		1	0			1		R1	0:07:12	0:07:38	0:00:26	
2	0	1	1			1		0	1		1			D	0:08:03	0:08:15	0:00:12	0:00:25
3	1	0		1		1		0	1				1	VR	0:08:32	0:08:42	0:00:10	0:00:17
4	0	1	1			1		1	0			1		R1	0:08:57	0:09:08	0:00:11	0:00:15
5	0	1	1			1		0	1		1			VR	0:09:17	0:09:21	0:00:04	0:00:09
1J3	1	4	3	2	0	5	0	2	3	0	1	0	1				0:01:03	0:01:06
1	1	0	1			1		1	0			1		VR	0:11:16	0:11:34	0:00:18	
2	1	0	1			1		1	0			1		R1	0:11:47	0:11:52	0:00:05	0:00:13
3	1	0		1		1		1	0			1		B	0:12:28	0:12:57	0:00:29	0:00:36
4	0	1		1		1		0	1				1	B	0:13:32	0:13:40	0:00:08	0:00:35
5	1	0	1			1		1	0			1		VR	0:13:56	0:14:03	0:00:07	0:00:16
1J4	4	1	3	2	0	5	0	4	1	0	0	0	1				0:01:07	0:01:40
1	0	1	1			1		1	0					R1	0:14:35	0:14:58	0:00:23	
2	0	1	1			1		0	1		1			VD	0:15:12	0:15:19	0:00:07	0:00:14
3	0	1	1			1		0	1			1		SPD	0:15:37	0:15:51	0:00:14	0:00:18
4	0	1	1			1		0	1		1			VR	0:16:09	0:16:20	0:00:11	0:00:18
1J5	0	4	4	0	0	4	0	1	3	0	1	0	2	0	0	1	0:00:55	0:00:50
1	0	1	1			1		0	1					BPD	0:18:16	0:18:28	0:00:12	
2	0	1	1			1		1	0	1				CR	0:18:45	0:18:50	0:00:05	0:00:17
3	1	0	1				1	0	1		1			SPD	0:19:03	0:19:07	0:00:04	0:00:13
4	0	1	1			1		0	1			1		D	0:19:22	0:19:38	0:00:16	0:00:15
5	0	1	1			1		0	1				1	BPD	0:19:56	0:20:24	0:00:28	0:00:18
1J6	1	4	5	0	0	4	1	1	4	1	1	0	2				0:01:05	0:01:03
1	0	1	1			1		1	0				1	R1	0:20:48	0:21:09	0:00:21	
2	1	0	1			1		1	0		1			R4	0:21:23	0:21:37	0:00:14	0:00:14
3	0	1		1		1		0	1					D	0:22:02	0:22:16	0:00:14	0:00:25
4	1	0		1		1		0	1		1			VR	0:22:42	0:22:49	0:00:07	0:00:26
5	1	0	1			1		1	0	1				R1	0:23:01	0:23:14	0:00:13	0:00:12

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1 (G/E)	Cecil Reiter
J2(G/E)	Valeria Pavón
J3(G/E)	Carolina Navarro
J4(G/E)	Cata Tenorio
t_0	Inicio del punto
t_f	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{real}	Total del set sin los descansos
$T_{descanso}$	Tiempo de descanso entre cambios

INCIDENCIAS

	Reiter/Payón
	Navarro/Tenorio

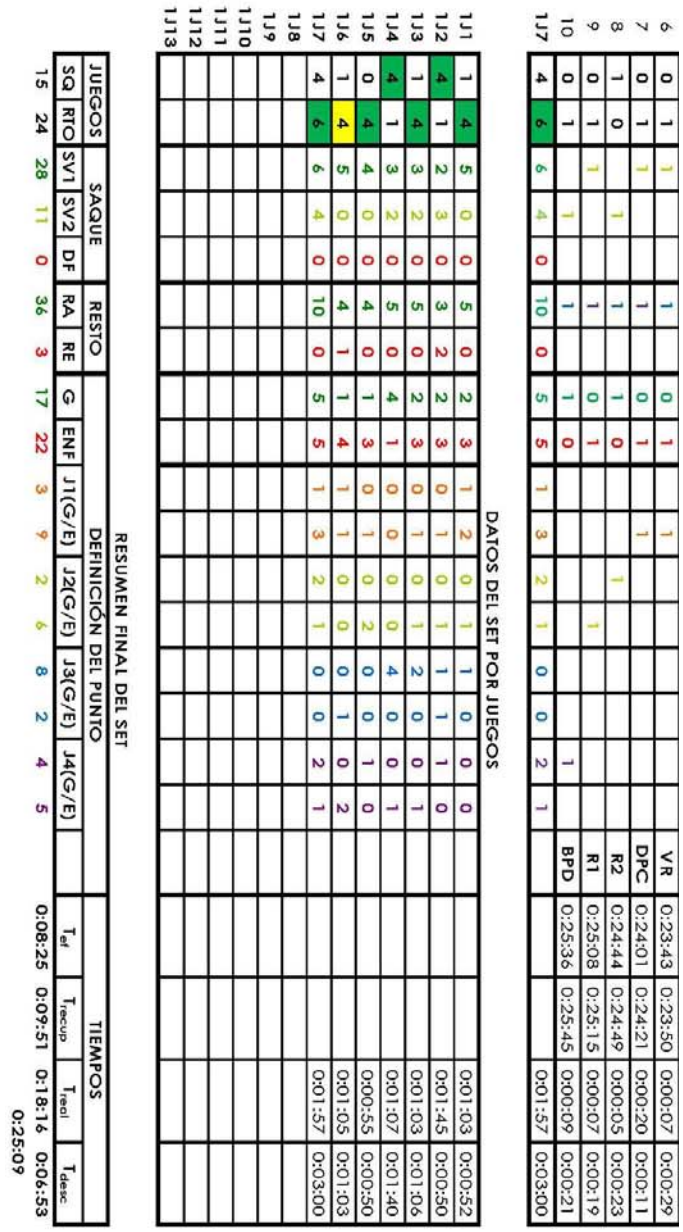


Figura A8. 19. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set

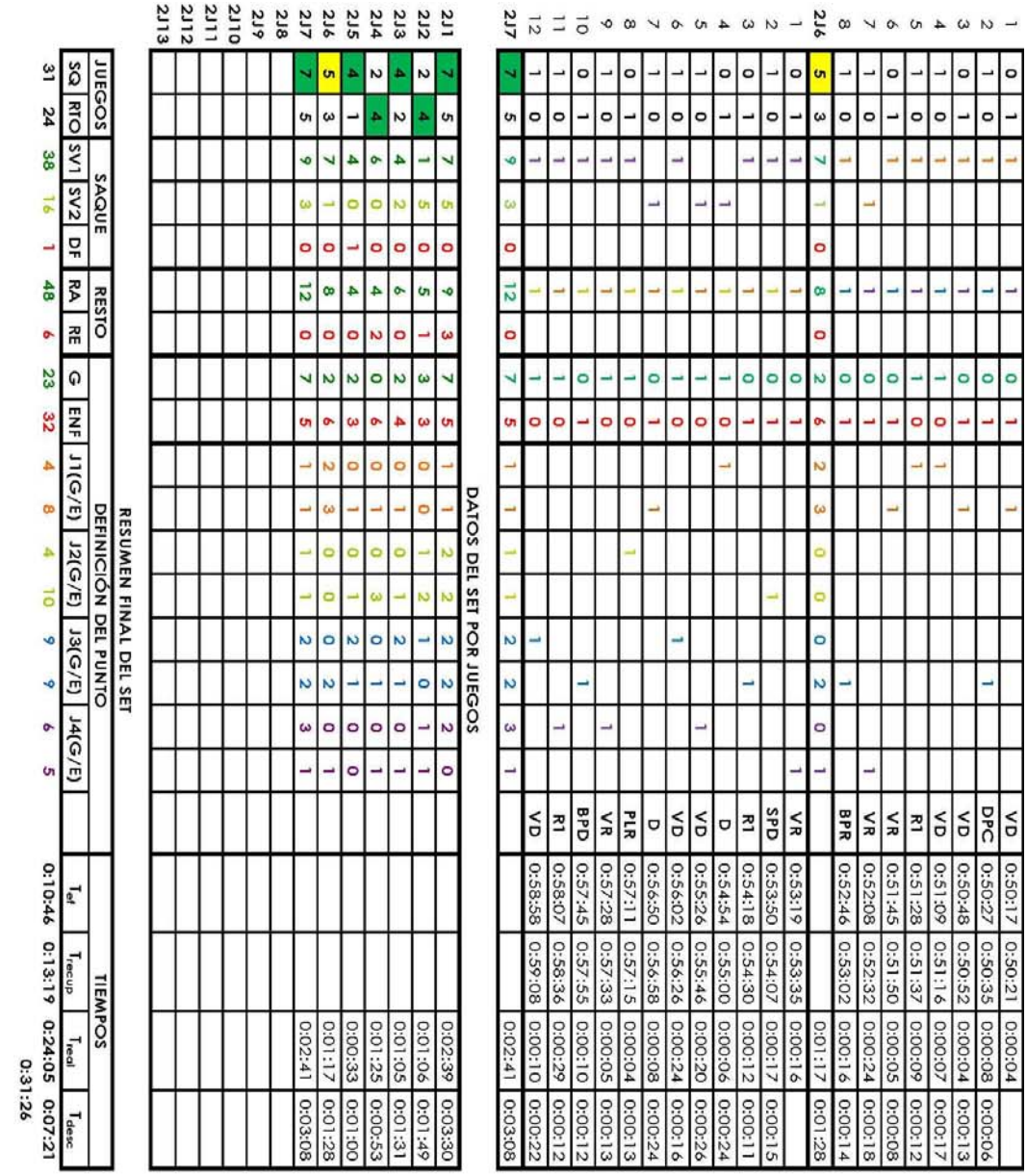
G	TANTEO		SAQUE			RESTO			DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GOLP	t_0	t_f	t_i	t_d
1	0	1	1			1		0	1				1	R1	0:27:42	0:28:06	0:00:24	
2	1	0	1				1	0	1		1			PLR	0:28:24	0:28:28	0:00:04	0:00:18
3	1	0		1		1		1	0			1		R2	0:28:49	0:28:57	0:00:08	0:00:21
4	0	1		1		1		0	1				1	R1	0:29:23	0:29:53	0:00:30	0:00:26
5	1	0	1				1	0	1		1			SPD	0:30:17	0:30:30	0:00:13	0:00:24
6	0	1	1			1		1	0					B	0:30:35	0:30:47	0:00:12	0:00:05
7	0	1	1			1		1	0		1			R1	0:31:05	0:31:16	0:00:11	0:00:18
8	1	0	1				1	0	1			1		PLR	0:31:32	0:31:35	0:00:03	0:00:16
9	0	1	1			1		1	0	1				D	0:31:47	0:31:58	0:00:11	0:00:12
10	1	0		1		1		1	0				1	R1	0:32:18	0:32:26	0:00:08	0:00:20
11	1	0		1		1		1	0				1	R1	0:32:52	0:33:01	0:00:09	0:00:26
12	1	0		1		1		1	0			1		R1	0:33:25	0:33:51	0:00:26	0:00:24
2|1	**7**	**5**	**7**	**5**	**0**	**9**	**3**	**7**	**5**	**1**	**1**	**2**	**2**	**0**			0:02:39	0:03:30
1	0	1		1		1		0	1			1		R1	0:36:00	0:36:08	0:00:08	
2	0	1		1		1		0	1			1		B	0:36:29	0:36:34	0:00:05	0:00:21
3	1	0		1		1		1	0		1			R1	0:36:59	0:37:10	0:00:11	0:00:25
4	0	1	1			1		1	0				1	BPD	0:37:24	0:37:48	0:00:24	0:00:14
5	1	0		1			1	0	1				1	R	0:38:06	0:38:09	0:00:03	0:00:18
6	0	1		1		1		1	0			1		B	0:38:40	0:38:55	0:00:15	0:00:31
2|2	**2**	**4**	**1**	**5**	**0**	**5**	**1**	**3**	**3**	**0**	**0**	**1**	**2**	**1**	**0**	**1**	**1**	
1	0	1	1			1		0	1					B	0:39:38	0:39:47	0:00:09	
2	0	1		1		1		0	1				1	D	0:40:04	0:40:18	0:00:14	0:00:17
3	1	0		1		1		0	1			1		SPR	0:40:49	0:41:07	0:00:18	0:00:31
4	1	0	1			1		1	0			1		VR	0:41:24	0:41:31	0:00:07	0:00:17
5	1	0	1			1		0	1		1			SPD	0:41:47	0:41:59	0:00:12	0:00:16
6	1	0	1			1		1	0			1		B	0:42:09	0:42:14	0:00:05	0:00:10
2|3	**4**	**2**	**4**	**2**	**0**	**6**	**0**	**2**	**4**	**0**	**1**	**0**	**2**	**1**	**0**	**1**		
1	0	1	1				1	0	1					R	0:44:17	0:44:20	0:00:03	
2	0	1	1				1	0	1				1	PLR	0:44:34	0:44:38	0:00:04	0:00:14
3	0	1	1			1		0	1			1		R1	0:44:44	0:44:49	0:00:05	0:00:06
4	0	1	1			1		0	1		1			SPR	0:45:00	0:45:36	0:00:36	0:00:11
5	0	1	1			1		0	1			1		B	0:45:49	0:46:03	0:00:14	0:00:13
6	0	1	1			1		0	1			1		VR	0:46:12	0:46:35	0:00:23	0:00:09
2|4	**2**	**4**	**6**	**0**	**0**	**4**	**2**	**0**	**6**	**0**	**1**	**0**	**3**	**0**	**1**	**0**	**1**	
1	0	1	1			1		0	1				1	DPA	0:47:07	0:47:14	0:00:07	
2	0	1	1			1		1	0			1		B	0:47:22	0:47:32	0:00:10	0:00:08
3	0	1			1			0	1				1	SQ	0:47:51	0:47:54	0:00:03	0:00:19
4	1	0	1			1		1	0			1		VD	0:48:11	0:48:18	0:00:07	0:00:17
5	1	0	1			1		0	1		1			DPC	0:48:34	0:48:40	0:00:06	0:00:16
2|5	**4**	**1**	**4**	**0**	**1**	**4**	**0**	**2**	**3**	**0**	**1**	**0**	**2**	**1**	**0**	**0**		0:01:00

(1)

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	Cecí Reiter
J2(G/E)	Valeria Pavón
J3(G/E)	Carolina Navarro
J4(G/E)	Cata Tenorio
t_0	Inicio del punto
t_f	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{tscd}	Total del set sin los descansos
T_{cdesc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Reiter/Pavón
	Navarro/Tenorio

INCIDENCIAS

(1) Volea de Carol que toca red y gana.



DATOS DEL SET POR JUEGOS

| | | |

A9. Final femenina máster PPT 2008.

CONTENIDO

A9.1. Final femenina del Máster PPT de 2008 703
A9.1.1. Comentarios preliminares 703
A9.1.2. Fichas de datos 705
A9.1.3. Fichas resumen 728

TABLAS

Tabla A9. 1. Datos más destacados de la final femenina del máster PPT 2008 703

FIGURAS

Figura A9. 1. Juego 1 del set 1 705
Figura A9. 2. juego 2 del set 1 706
Figura A9. 3. juego 3 del set 1 707
Figura A9. 4. Juego 4 del set 1 708
Figura A9. 5. Juego 5 del set 1 709
Figura A9. 6. juego 6 del set 1 710
Figura A9. 7. Juego 7 del set 1 711
Figura A9. 8. juego 8 del set 1 712
Figura A9. 9. juego 9 del set 1 713
Figura A9. 10. Juego 1 del set 2 714
Figura A9. 11. Juego 2 del set 2 715
Figura A9. 12. Juego 3 del set 2 716
Figura A9. 13. Juego 4 del set 2 717
Figura A9. 14. Juego 5 del set 2 718
Figura A9. 15. juego 6 del set 2 719
Figura A9. 16. Juego 7 del set 2 720
Figura A9. 17. Juego 1 del set 3 721
Figura A9. 18. Juego 2 del set 3 722
Figura A9. 19. Juego 3 del set 3 723
Figura A9. 20. Juego 4 del set 3 724
Figura A9. 21. Juego 5 del set 3 725
Figura A9. 22. Juego 6 del set 3 726
Figura A9. 23. Juego 7 del set 3 727
Figura A9. 24. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica 728
Figura A9. 25. Tiempos e intercambios medios por set y partido 729
Figura A9. 26. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido 730
Figura A9. 27. Comparativa por parejas 731
Figura A9. 28. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set 734
Figura A9. 29. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set 736

Figura A9. 30. Recogida de datos globales durante el transcurso del tercer set 738

A9.1. FINAL FEMENINA DEL MÁSTER PPT DE 2008

A9.1.1. COMENTARIOS PRELIMINARES

La final del circuito profesional de pádel del curso 2008 deparó el choque entre 4 de las mejores jugadoras del mundo. Dos campeonas del mundo, una a cada lado de la pista, se enfrentaban por el título. El partido necesitó tres sets para conocer el desenlace final, aunque algo alejado de los parámetros que se vieron en categoría masculina, por debajo de los habituales. El resultado final así lo refleja: 3-6, 6-1 y 6-1. Los datos que arrojo la final del máster femenino se pueden resumir en la siguiente tabla A9.1.

VARIABLE	DATO
Punto más largo (impactos)	33
Punto más largo (tiempo)	56 sg
Golpes de media por punto	8'1
Puntos de duración superior a la media (15 sg)	55 (38%)
Puntos de duración entre M y 2M (30 Sg)	15 (10%)
Puntos de duración entre 2M y 3M (45 sg)	4 (3%)
Puntos de duración mayor al minuto (60 sg)	0 (0%)
Duración media por tanto	15 sg
Puntos disputados	145
Efectividad primer servicio	122 (84%)
Dobles faltas	0 (0%)
Errores al resto	7 (4'8%)
Puntos ganadores	83 (57%)
Juegos disputados	23
Puntos disputados por término medio en un juego	6,3
Número de rupturas	6 (26%)
Nº total de golpes	1.178
Nº total de globos	371 (31'5%)
Pareja vencedora	2
Defensa/ataque (pareja 1)	347/237 (59%)
Defensa/ataque (pareja 2)	290/304 (49%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 1)	186 (54%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 1)	64 (27%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 2)	139 (48%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 2)	215 (71%)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 1	20/17 (1'18)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 2	6/10 (0'6)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 3	30/17 (1'76)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 4	27/18 (1'5)

Tabla A9. 1. Datos más destacados de la final femenina del máster PPT 2008

Bonita final la que nos ocupa, principalmente al inicio en el que las finalistas sorprendían a las campeonas, aunque poco a poco se fue imponiendo la calidad, fortalece y el buen estado de forma con el que llegaban al partido las campeonas. Casi un 40% de los puntos disputados tienen una duración superior a la media (15 sg), y unos pocos superan los 30 sg (8) y sólo 3 que se alargan más de 45 sg. La efectividad del primer servicio es sensiblemente elevada, alcanzando el 84%. Y aunque el porcentaje de errores al resto es muy bajo, se producen muy pocas rupturas a lo largo del encuentro, sólo 6. Por último, destacar que de cada tres golpes que se realizan con corrección uno se hace mediante globo, porcentaje superior a lo habitual.

En esta ocasión, tanto de un lado como del otro, existe una clara tendencia de volcar el juego hacia uno de los rivales. En concreto, la pareja 1 no orienta el juego cuando están en la red, repartiendo por igual el juego a un lado y a otro, mientras que cuando están en defensa existe una clara predisposición a dejar congelada a la jugadora que lo hace en la derecha. En cuanto a la dupla 2, tampoco potencia el juego hacia un lado en particular, sino que reparte el juego de un lado a otro cuando están en la red. Sin embargo, si están defendiendo vuelcan su juego con enorme rotundidad hacia el lado de la izquierda. La tasa de aciertos/errores no forzados también resulta clarificadora. Las jugadoras de la pareja 2 tienen valores superiores a 1’5, mientras que sus rivales se acercan a uno o inferior. La pareja 2 gana el punto en los 57 de los 145 disputados. Del otro lado, sólo 26 puntos caen de su lado con acierto.

A9.1.2. FICHAS DE DATOS

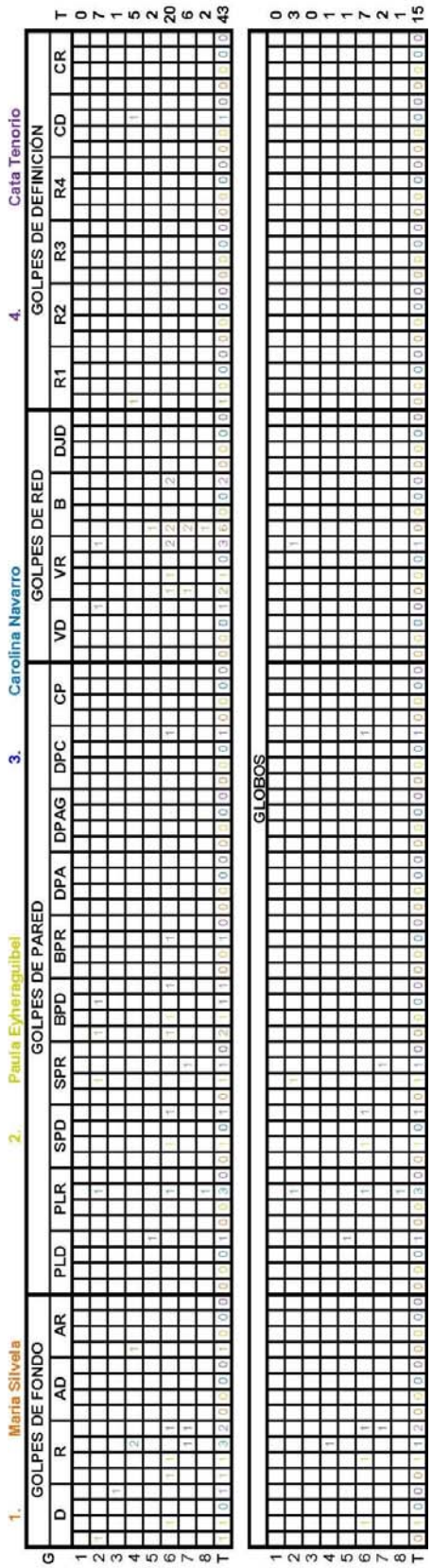


Figura A9. 1. Juego 1 del set 1

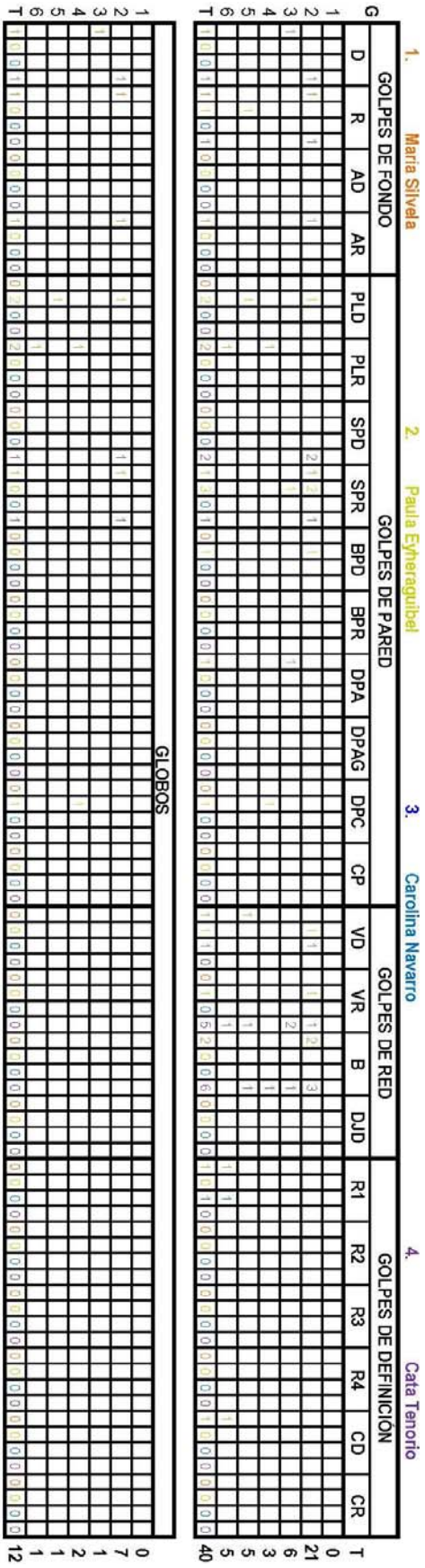


Figura A9. 2. Juego 2 del set 1

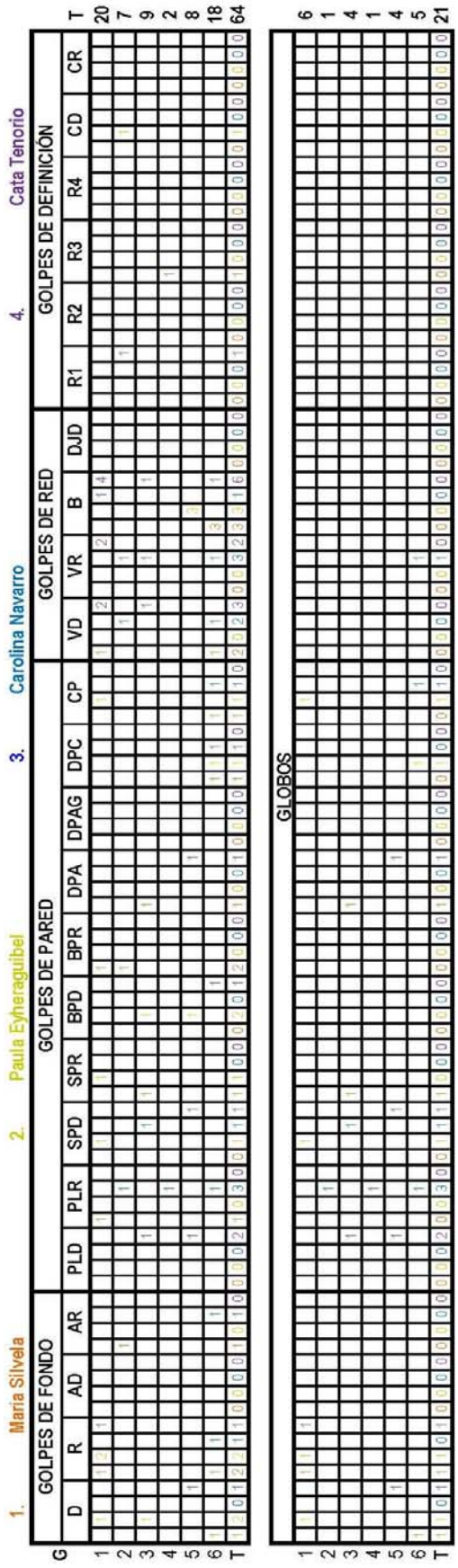


Figura A9. 3. Juego 3 del set 1

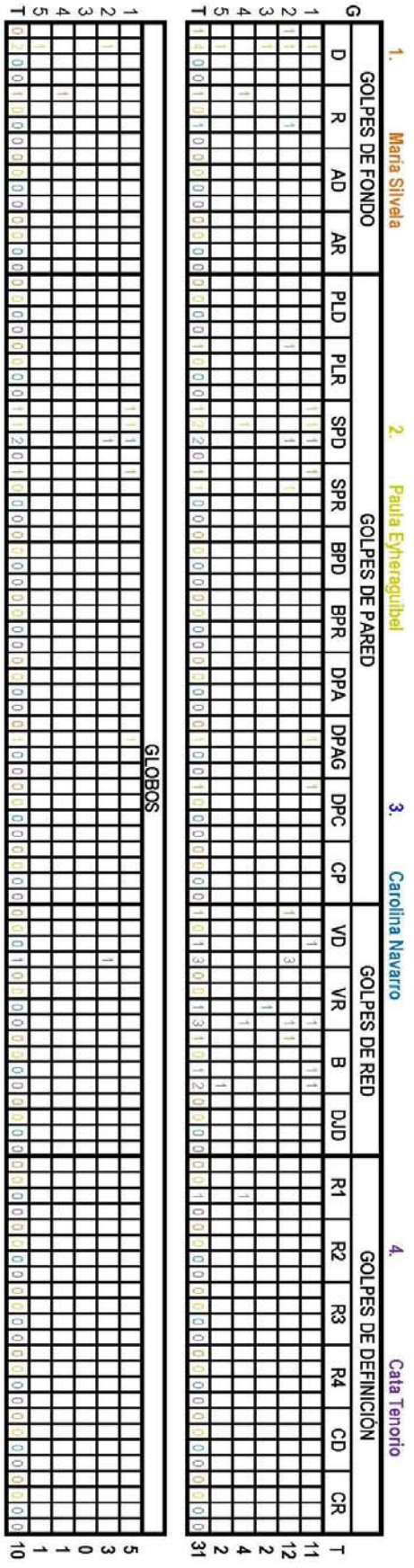


Figura A9. 4. Juego 4 del set 1

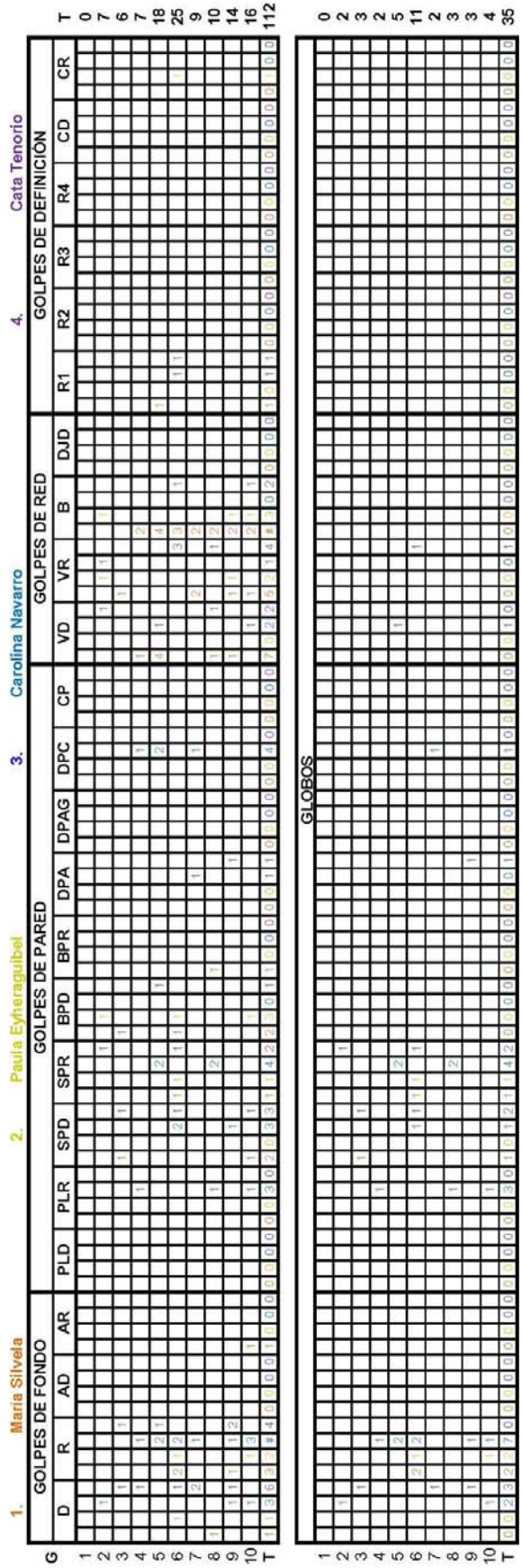


Figura A9. 5. Juego 5 del set 1

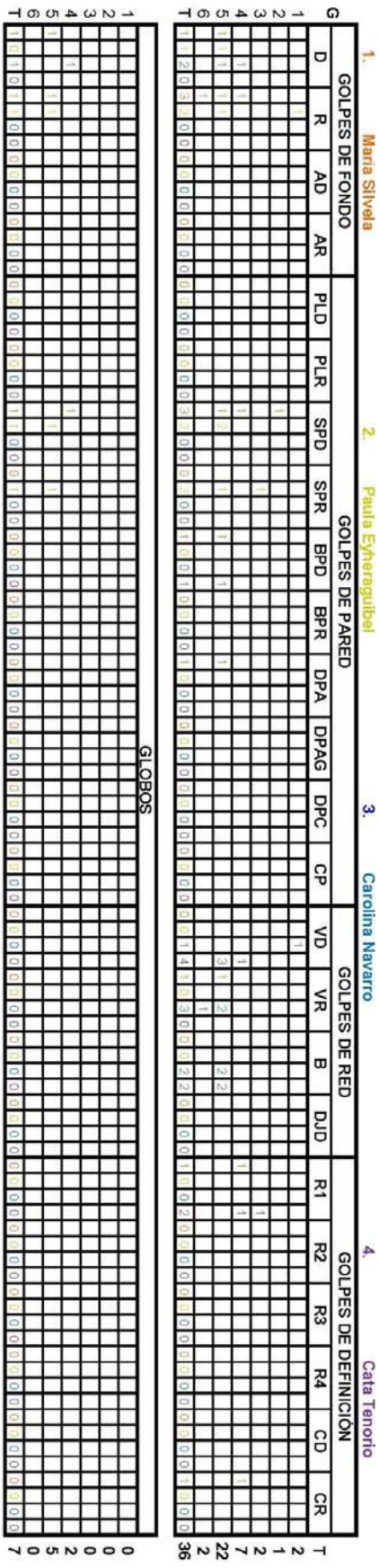


Figura A9. 6. Juego 6 del set 1

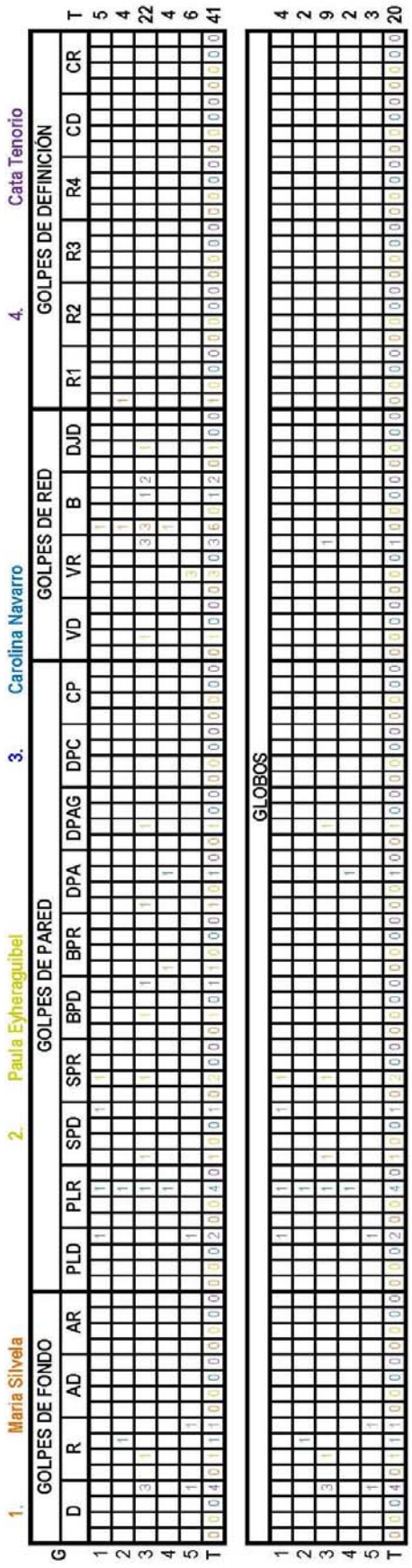


Figura A9. 7. Juego 7 del set 1

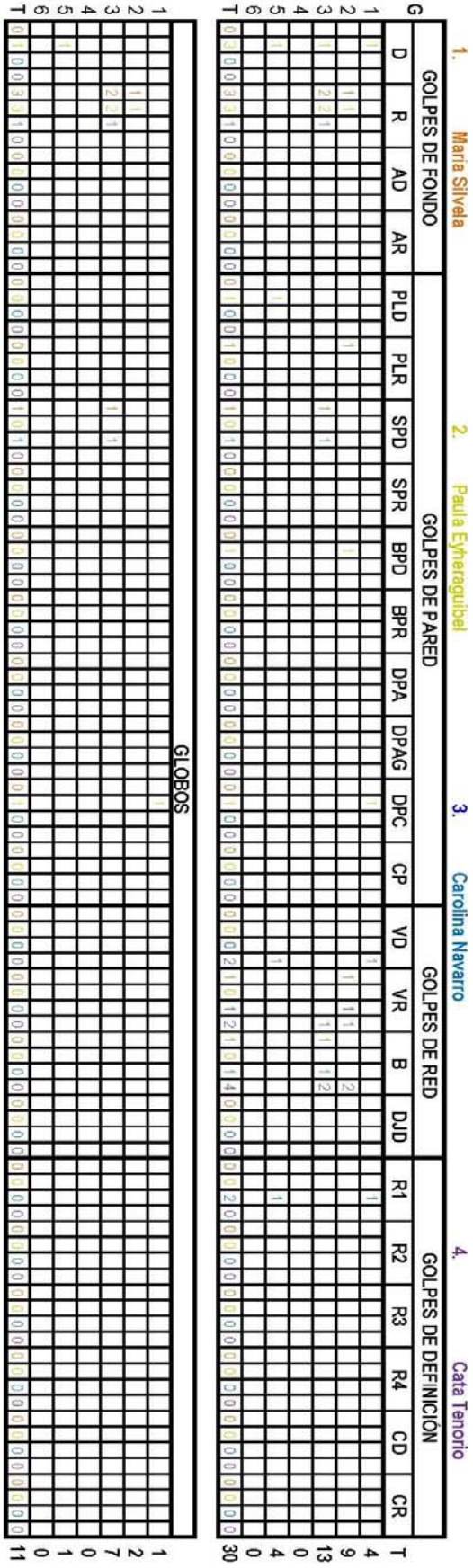


Figura A9. 8. Juego 8 del set 1

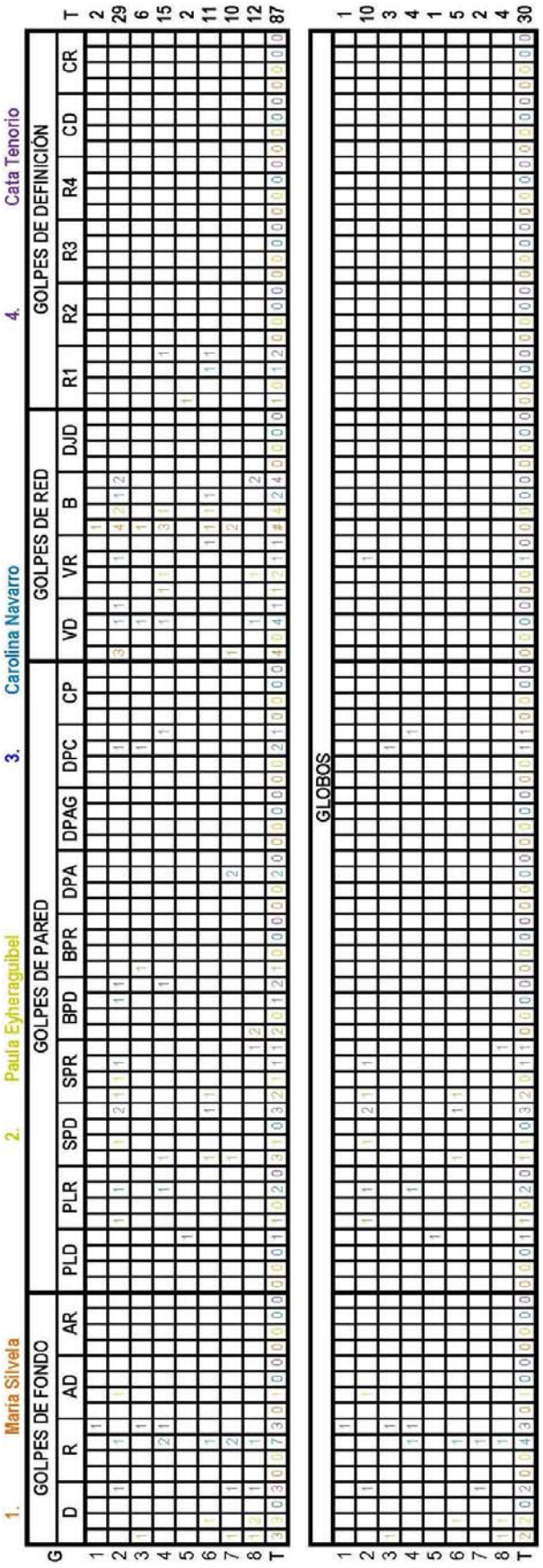


Figura A9. 9. Juego 9 del set 1

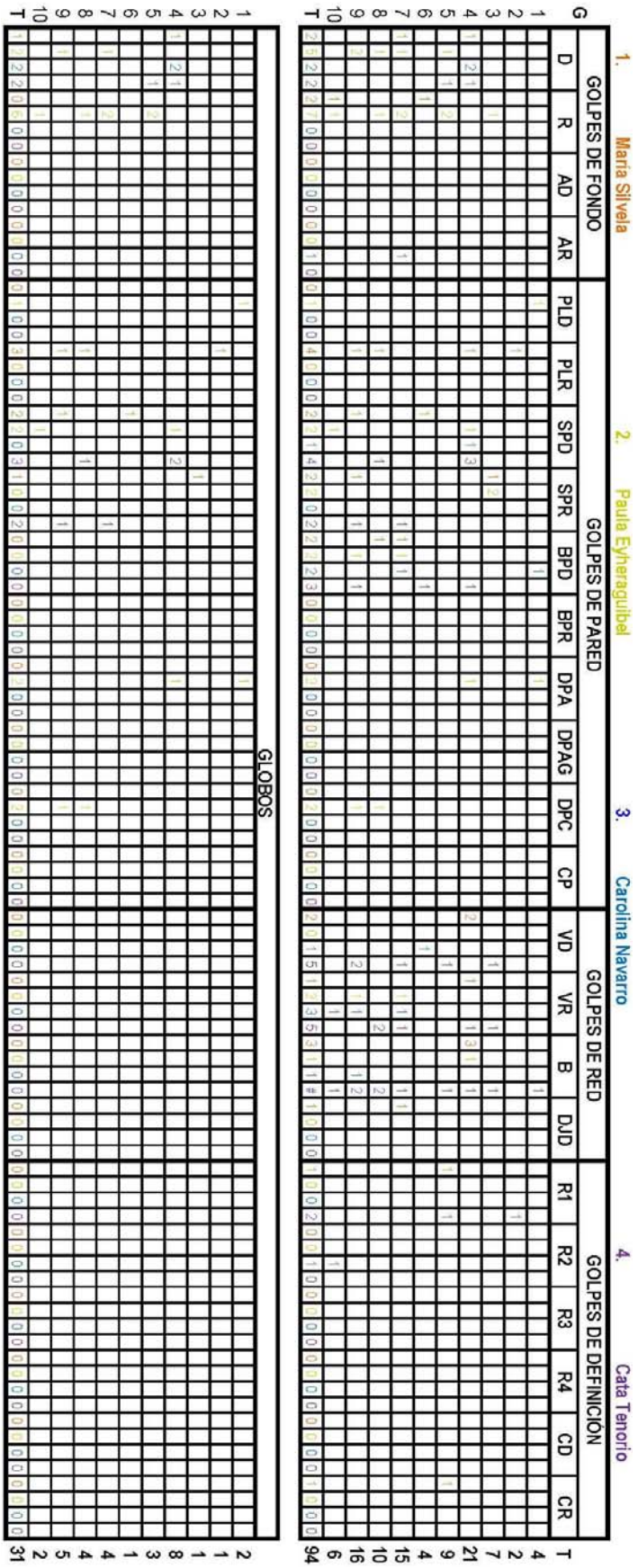


Figura A9. 10. Juego 1 del set 2

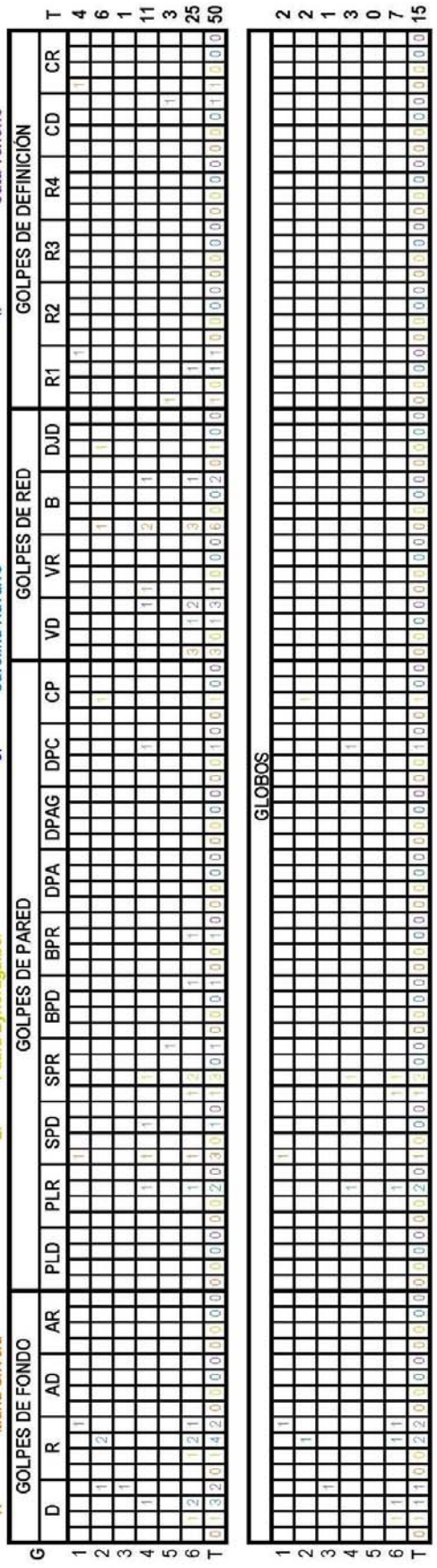


Figura A9. 11. Juego 2 del set 2

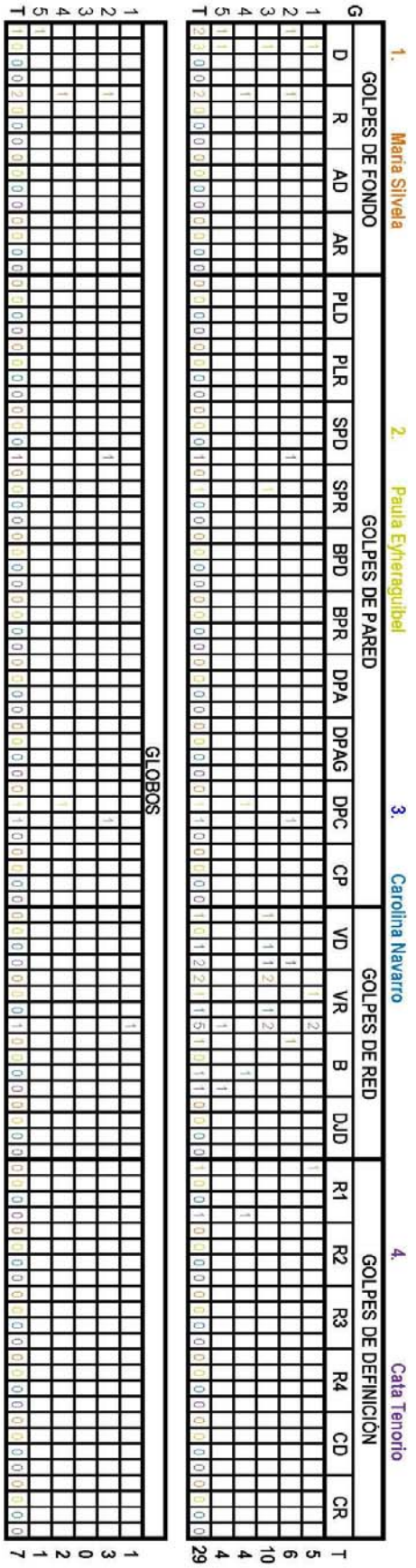


Figura A9. 12. Juego 3 del set 2

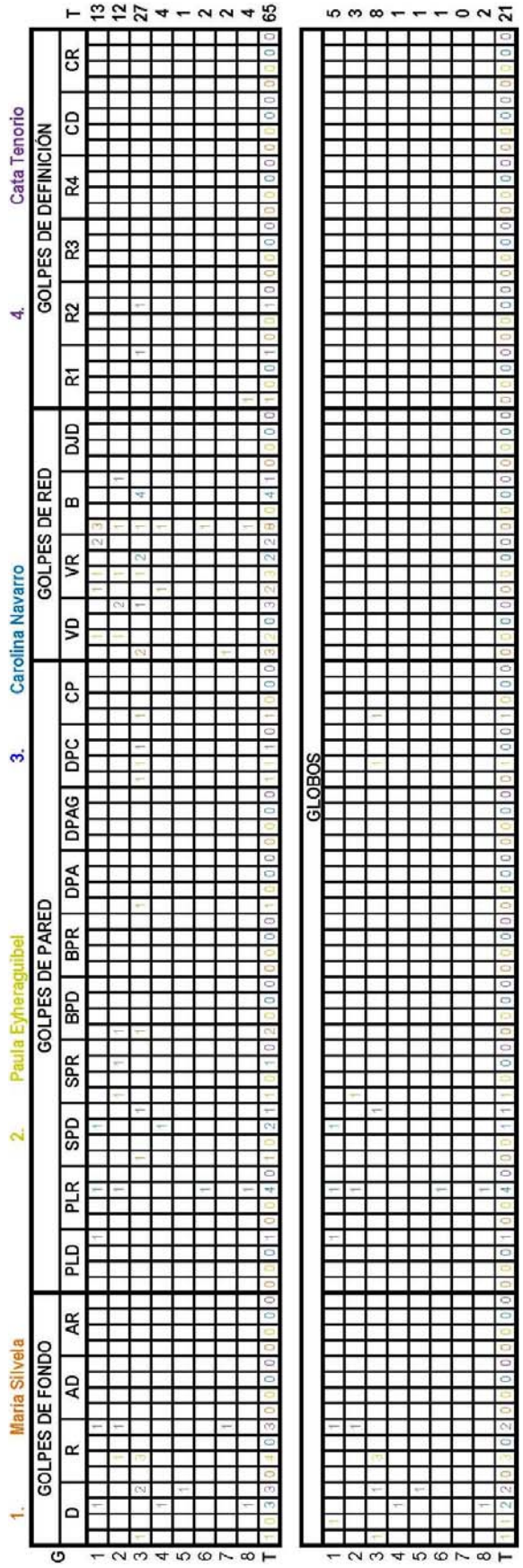


Figura A9. 13. Juego 4 del set 2

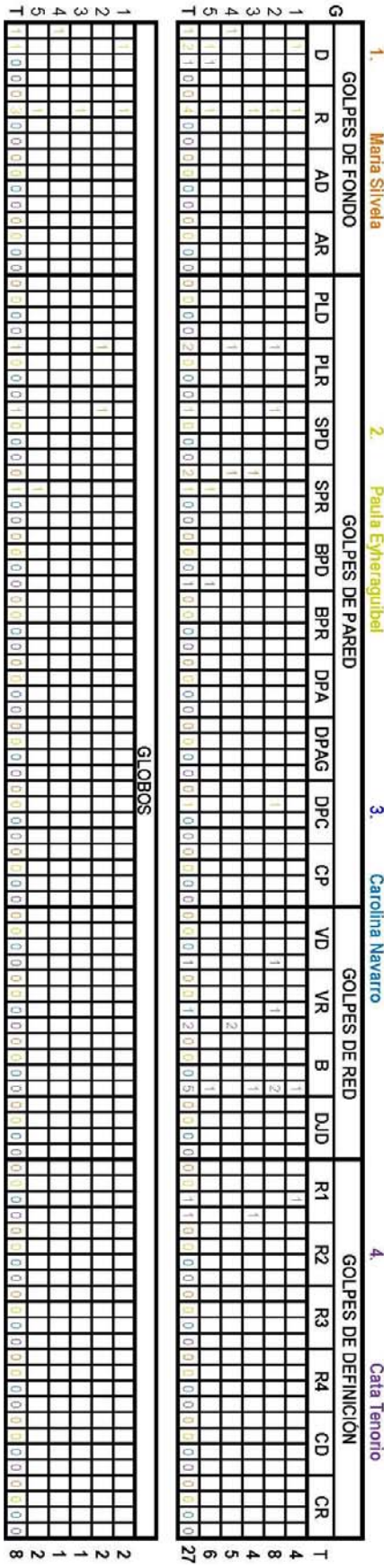


Figura A9. 14. Juego 5 del set 2

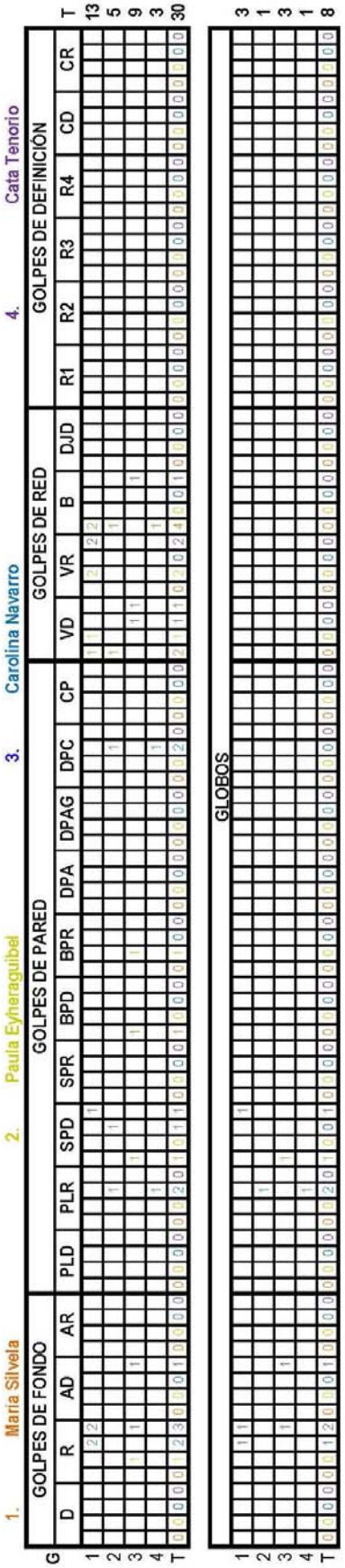


Figura A9. 15. Juego 6 del set 2

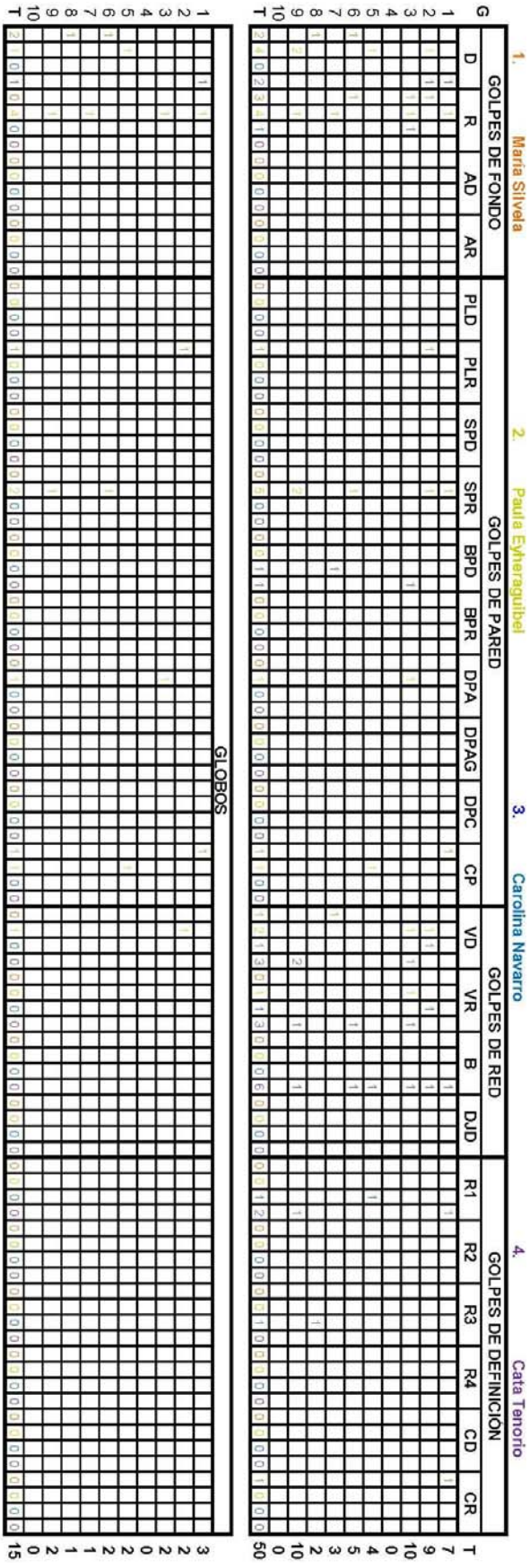


Figura A9. 16. Juego 7 del set 2

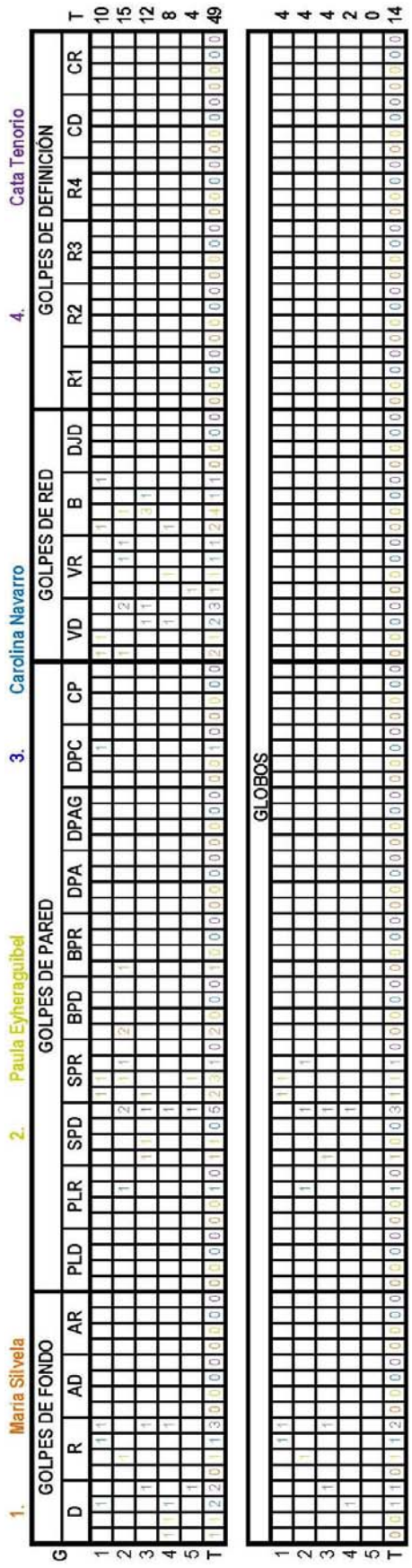


Figura A9. 17. Juego 1 del set 3

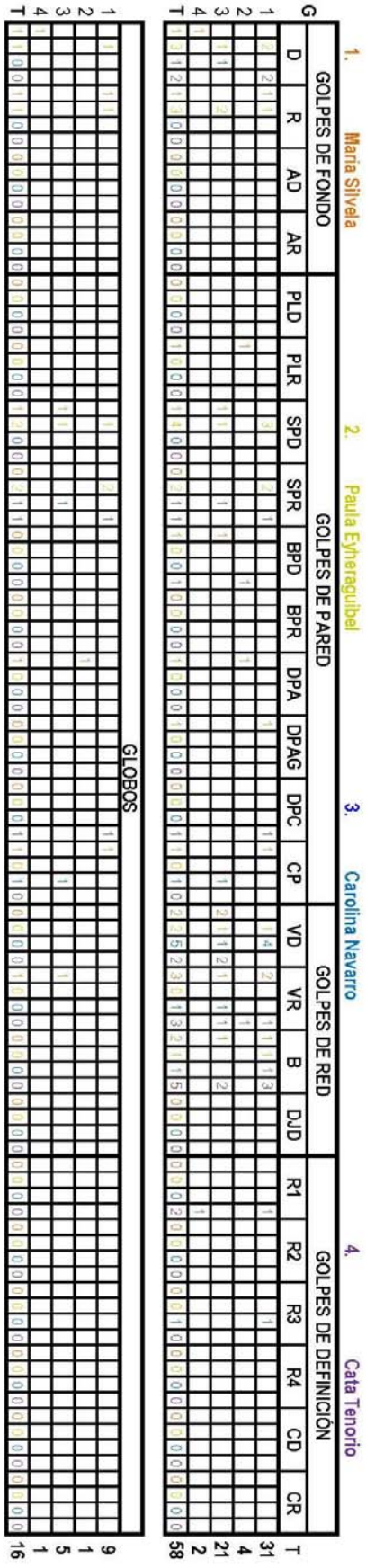


Figura A9. 18. Juego 2 del set 3

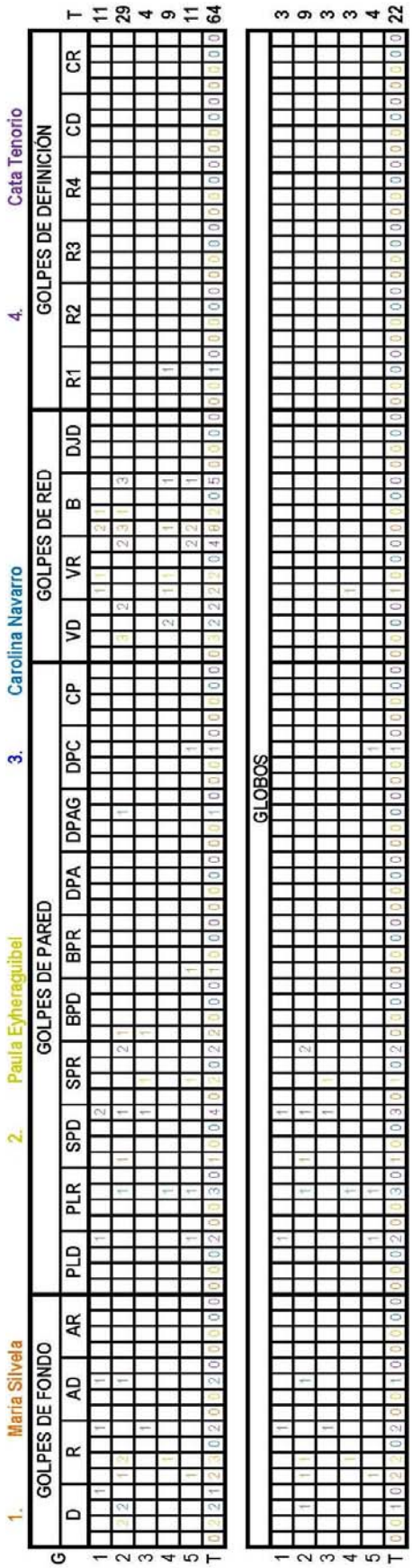


Figura A9. 19. Juego 3 del set 3

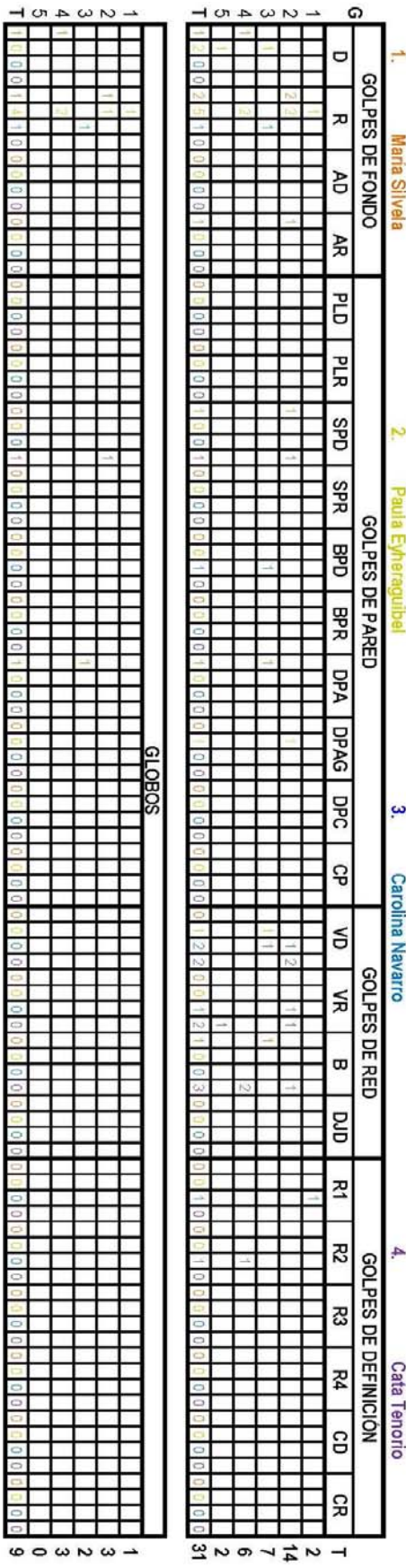


Figura A9. 20. Juego 4 del set 3

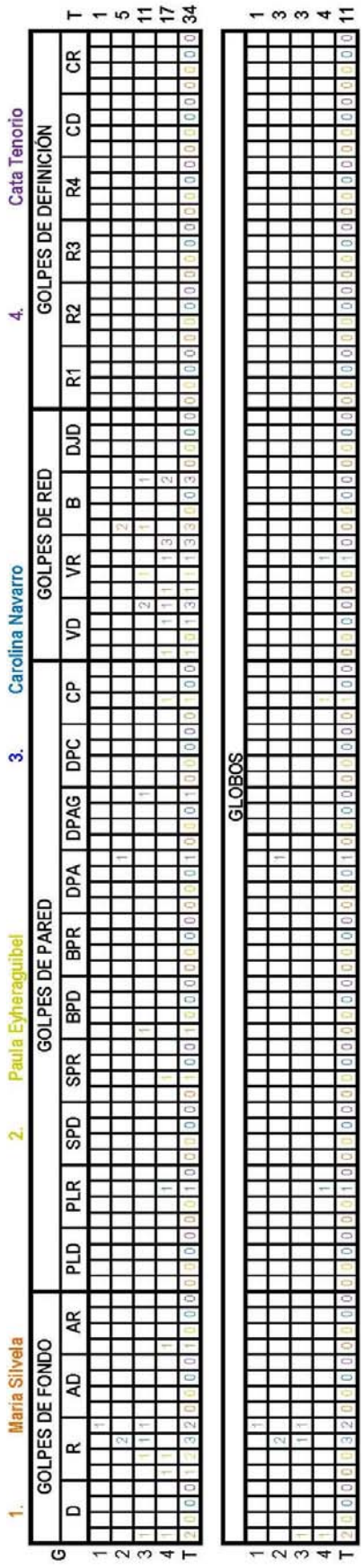


Figura A9. 21. Juego 5 del set 3

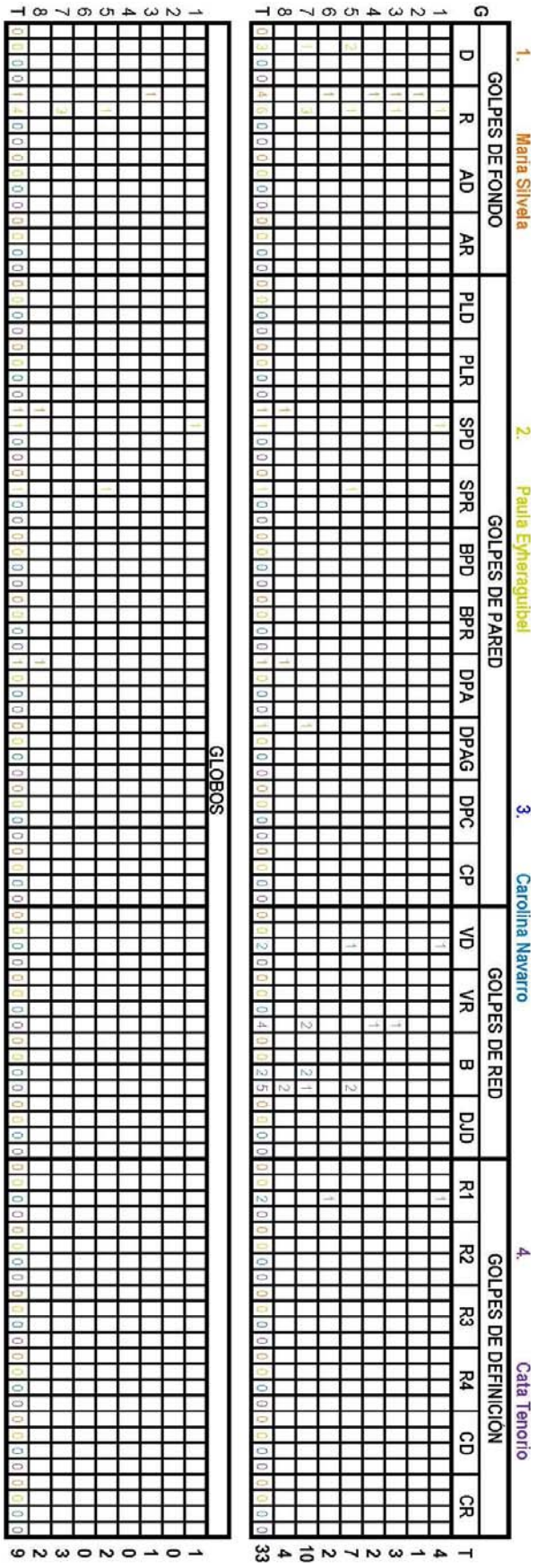


Figura A9. 22. Juego 6 del set 3

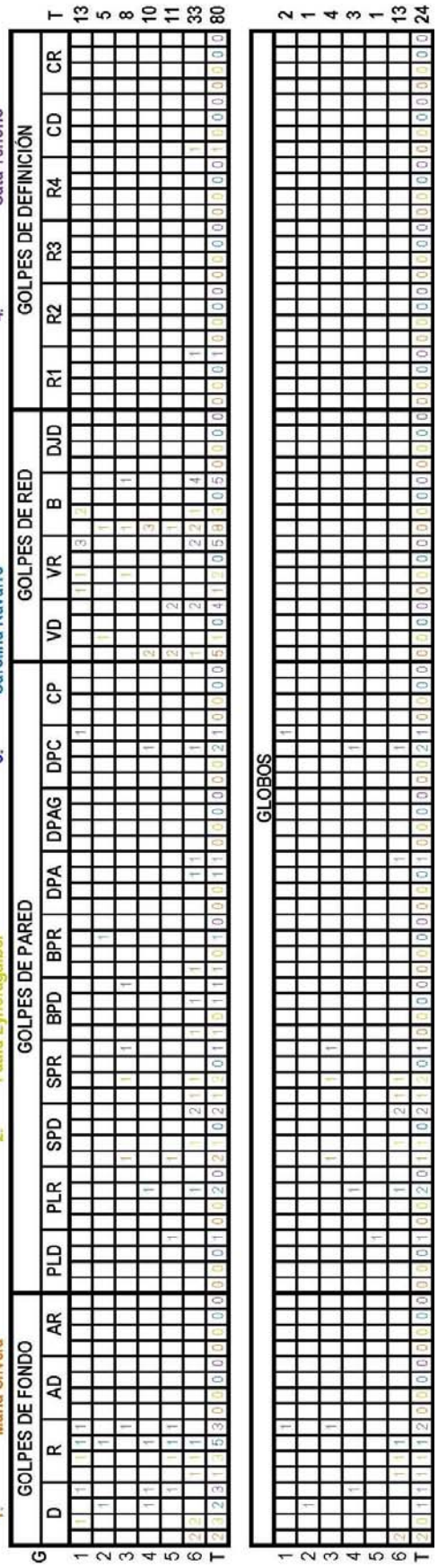


Figura A9. 23. Juego 7 del set 3

A9.1.3. FICHAS RESUMEN

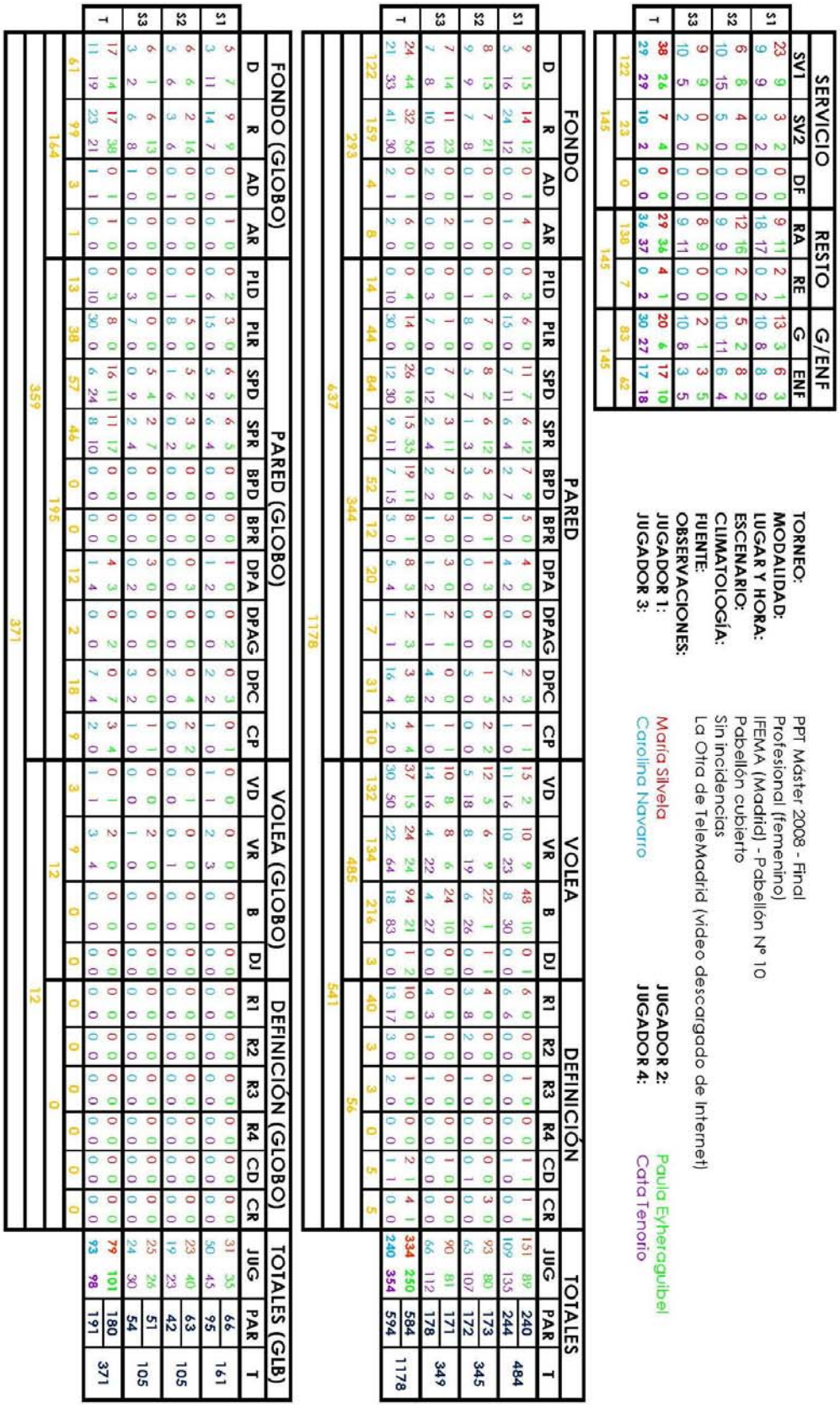
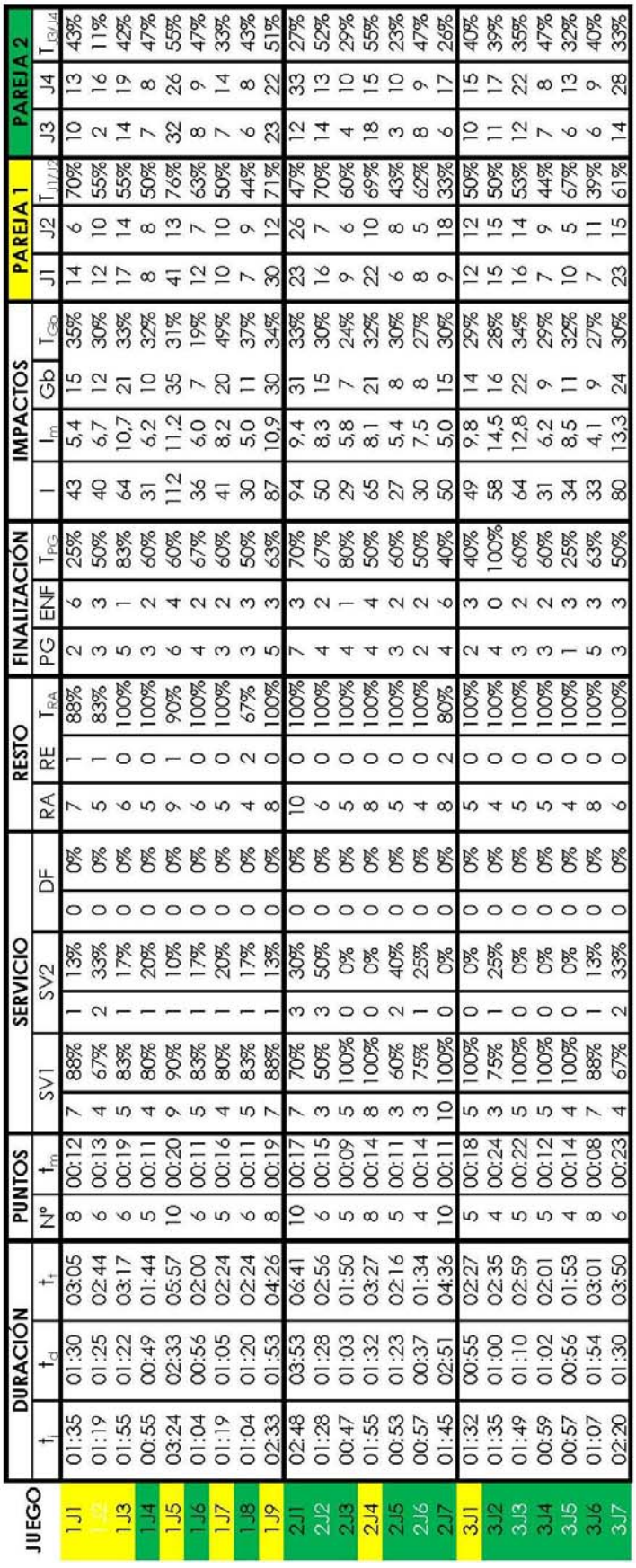


Figura A9. 24. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica



JUEGO	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO				RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_d	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF		RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
1J1	01:35	01:30	03:05	8	00:12	7 88%	1 13%	0	0%	7	1	88%	2	6	25%	43	5,4	15	35%	14	6	70%	10	13	43%
1J2	01:19	01:25	02:44	6	00:13	4 67%	2 33%	0	0%	5	1	83%	3	3	50%	40	6,7	12	30%	12	10	55%	2	16	11%
1J3	01:55	01:22	03:17	6	00:19	5 83%	1 17%	0	0%	6	0	100%	5	1	83%	64	10,7	21	33%	17	14	55%	14	19	42%
1J4	00:55	00:49	01:44	5	00:11	4 80%	1 20%	0	0%	5	0	100%	3	2	60%	31	6,2	10	32%	8	8	50%	7	8	47%
1J5	03:24	02:33	05:57	10	00:20	9 90%	1 10%	0	0%	9	1	90%	6	4	60%	112	11,2	35	31%	41	13	76%	32	26	55%
1J6	01:04	00:56	02:00	6	00:11	5 83%	1 17%	0	0%	6	0	100%	4	2	67%	36	6,0	7	19%	12	7	63%	8	9	47%
1J7	01:19	01:05	02:24	5	00:16	4 80%	1 20%	0	0%	5	0	100%	3	2	60%	41	8,2	20	49%	10	10	50%	7	14	33%
1J8	01:04	01:20	02:24	6	00:11	5 83%	1 17%	0	0%	4	2	67%	3	3	50%	30	5,0	11	37%	7	9	44%	6	8	43%
1J9	02:33	01:53	04:26	8	00:19	7 88%	1 13%	0	0%	8	0	100%	5	3	63%	87	10,9	30	34%	30	12	71%	23	22	51%
2J1	02:48	03:53	06:41	10	00:17	7 70%	3 30%	0	0%	10	0	100%	7	3	70%	94	9,4	31	33%	23	26	47%	12	33	27%
2J2	01:28	01:28	02:56	6	00:15	3 50%	3 50%	0	0%	6	0	100%	4	2	67%	50	8,3	15	30%	16	7	70%	14	13	52%
2J3	00:47	01:03	01:50	5	00:09	5 100%	0 0%	0	0%	5	0	100%	4	1	80%	29	5,8	7	24%	9	6	60%	4	10	29%
2J4	01:55	01:32	03:27	8	00:14	8 100%	0 0%	0	0%	8	0	100%	4	4	50%	65	8,1	21	32%	22	10	69%	18	15	55%
2J5	00:53	01:23	02:16	5	00:11	3 60%	2 40%	0	0%	5	0	100%	3	2	60%	27	5,4	8	30%	6	8	43%	3	10	23%
2J6	00:57	00:37	01:34	4	00:14	3 75%	1 25%	0	0%	4	0	100%	2	2	50%	30	7,5	8	27%	8	5	62%	8	9	47%
2J7	01:45	02:51	04:36	10	00:11	10 100%	0 0%	0	0%	8	2	80%	4	6	40%	50	5,0	15	30%	9	18	33%	6	17	26%
3J1	01:32	00:55	02:27	5	00:18	5 100%	0 0%	0	0%	5	0	100%	2	3	40%	49	9,8	14	29%	12	12	50%	10	15	40%
3J2	01:35	01:00	02:35	4	00:24	3 75%	1 25%	0	0%	4	0	100%	4	0	100%	58	14,5	16	28%	15	15	50%	11	17	39%
3J3	01:49	01:10	02:59	5	00:22	5 100%	0 0%	0	0%	5	0	100%	3	2	60%	64	12,8	22	34%	16	14	53%	12	22	35%
3J4	00:59	01:02	02:01	5	00:12	5 100%	0 0%	0	0%	5	0	100%	3	2	60%	31	6,2	9	29%	7	9	44%	7	8	47%
3J5	00:57	00:56	01:53	4	00:14	4 100%	0 0%	0	0%	4	0	100%	1	3	25%	34	8,5	11	32%	10	5	67%	6	13	32%
3J6	01:07	01:54	03:01	8	00:08	7 88%	1 13%	0	0%	8	0	100%	5	3	63%	33	4,1	9	27%	7	11	39%	6	9	40%
3J7	02:20	01:30	03:50	6	00:23	4 67%	2 33%	0	0%	6	0	100%	3	3	50%	80	13,3	24	30%	23	15	61%	14	28	33%
TOTAL	0:36:00	0:34:07	1:10:07	145	00:15	122 84%	23 16%	0	0%	138	7	95%	83	62	57%	1.178	8,1	371	31%	334	250	57%	240	354	40%

SET	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO				RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_d	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF		RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
S1	0:15:08	0:12:53	0:28:01	60	00:15	50 83%	10 17%	0	0%	55	5	92%	34	26	57%	484	8,1	161	33%	151	89	63%	109	135	45%
S2	0:10:33	0:12:47	0:23:20	48	00:13	39 81%	9 19%	0	0%	46	2	96%	28	20	58%	345	7,2	105	30%	93	80	54%	65	107	38%
S3	0:10:19	0:08:27	0:18:46	37	00:17	33 89%	4 11%	0	0%	37	0	100%	21	16	57%	349	9,4	105	30%	90	81	53%	66	112	37%

Figura A9. 25. Tiempos e intercambios medios por set y partido

		SET 1 (Impactos y porcentaje)					SET 2 (Impactos y porcentaje)					SET 3 (Impactos y porcentaje)					GLOBAL (Impactos y porcentaje)				
		JUG1	JUG2	JUG3	JUG4		JUG1	JUG2	JUG3	JUG4		JUG1	JUG2	JUG3	JUG4		JUG1	JUG2	JUG3	JUG4	
DE FONDO	D	9 6%	15 17%	5 5%	16 12%		8 9%	15 19%	9 14%	9 8%		7 8%	14 17%	7 11%	8 7%		24 7%	44 18%	21 9%	33 9%	
	R	14 9%	12 13%	24 22%	12 9%		7 8%	21 26%	7 11%	8 7%		11 12%	23 28%	10 15%	10 9%		32 10%	56 22%	41 17%	30 8%	
	AD	0 0%	1 1%	0 0%	0 0%		0 0%	0 0%	0 0%	1 1%		0 0%	0 0%	2 3%	0 0%		0 0%	1 0%	2 1%	1 0%	
	AR	4 3%	0 0%	1 1%	0 0%		0 0%	0 0%	1 2%	0 0%		2 2%	0 0%	0 0%	0 0%		6 2%	0 0%	2 1%	0 0%	
	FONDO	**27 18%**	**28 31%**	**30 28%**	**28 21%**		**15 16%**	**36 45%**	**17 26%**	**18 17%**		**20 22%**	**37 46%**	**19 29%**	**18 16%**		**62 19%**	**101 40%**	**66 28%**	**64 18%**	
DE PARED	PLD	0 0%	3 3%	0 0%	6 4%		0 0%	1 1%	0 0%	1 1%		0 0%	0 0%	0 0%	3 3%		0 0%	4 2%	0 0%	10 3%	
	PLR	6 4%	0 0%	15 14%	0 0%		7 8%	0 0%	8 12%	0 0%		1 1%	0 0%	7 11%	0 0%		14 4%	0 0%	30 13%	0 0%	
	SPD	11 7%	7 8%	7 6%	11 8%		8 9%	2 3%	5 8%	7 7%		7 8%	7 9%	0 0%	12 11%		26 8%	16 6%	12 5%	30 8%	
	SPR	6 4%	12 13%	6 6%	4 3%		6 6%	12 15%	1 2%	3 3%		3 3%	11 14%	2 3%	4 4%		15 4%	35 14%	9 4%	11 3%	
	BPD	7 5%	9 10%	2 2%	7 5%		5 5%	2 3%	3 5%	6 6%		7 8%	0 0%	2 3%	2 2%		19 6%	11 4%	7 3%	15 4%	
	BPR	5 3%	0 0%	1 1%	0 0%		0 0%	1 1%	1 2%	0 0%		3 3%	0 0%	1 2%	0 0%		8 2%	1 0%	3 1%	0 0%	
	DPA	4 3%	0 0%	4 4%	2 1%		1 1%	3 4%	0 0%	0 0%		3 3%	0 0%	1 2%	2 2%		8 2%	3 1%	5 2%	4 1%	
	DPAG	0 0%	2 2%	0 0%	0 0%		0 0%	0 0%	0 0%	0 0%		2 2%	1 1%	2 2%	1 1%		3 1%	3 1%	1 0%	1 0%	
	SPC	2 1%	3 3%	7 6%	2 1%		1 1%	5 6%	5 8%	0 0%		0 0%	0 0%	4 6%	2 2%		3 1%	8 3%	1 0%	1 0%	
	DPC	2 1%	3 3%	7 6%	2 1%		1 1%	5 6%	5 8%	0 0%		0 0%	0 0%	4 6%	2 2%		3 1%	8 3%	1 0%	1 0%	
	CP	1 1%	1 1%	1 1%	0 0%		2 2%	2 3%	0 0%	0 0%		1 1%	1 1%	1 2%	0 0%		4 1%	4 2%	2 1%	0 0%	
	PARED	**42 28%**	**37 42%**	**43 39%**	**32 24%**		**30 32%**	**28 35%**	**23 35%**	**17 16%**		**27 30%**	**20 25%**	**19 29%**	**26 23%**		**99 30%**	**85 34%**	**85 35%**	**75 21%**	
DE RED	VD	15 10%	2 2%	11 10%	16 12%		12 13%	5 6%	5 8%	18 17%		10 11%	8 10%	14 21%	16 14%		37 11%	15 6%	30 13%	50 14%	
	VR	10 7%	9 10%	10 9%	23 17%		6 6%	9 11%	8 12%	19 18%		8 9%	6 7%	4 6%	22 20%		24 7%	24 10%	22 9%	64 18%	
	B	48 32%	10 11%	8 7%	30 22%		22 24%	1 1%	6 9%	26 24%		24 27%	10 12%	4 6%	27 24%		94 28%	21 8%	18 8%	83 23%	
	DJD	0 0%	1 1%	0 0%	0 0%		1 1%	1 1%	0 0%	0 0%		0 0%	0 0%	0 0%	0 0%		1 0%	2 1%	0 0%	0 0%	
	RED	**73 48%**	**22 25%**	**29 27%**	**69 51%**		**41 44%**	**16 20%**	**19 29%**	**63 59%**		**42 47%**	**24 30%**	**22 33%**	**65 58%**		**156 47%**	**62 25%**	**70 29%**	**197 56%**	
DE DEFINICIÓN	R1	6 4%	0 0%	6 6%	6 4%		4 4%	0 0%	3 5%	8 7%		0 0%	0 0%	4 6%	3 3%		10 3%	0 0%	13 5%	17 5%	
	R2	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%		0 0%	0 0%	2 3%	0 0%		0 0%	0 0%	1 2%	0 0%		0 0%	0 0%	3 1%	0 0%	
	R3	1 1%	0 0%	0 0%	0 0%		0 0%	0 0%	1 2%	0 0%		0 0%	0 0%	1 2%	0 0%		1 0%	0 0%	2 1%	0 0%	
	R4	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%		0 0%	0 0%	0 0%	0 0%		0 0%	0 0%	0 0%	0 0%		0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	
	CD	1 1%	1 1%	1 1%	0 0%		0 0%	0 0%	0 0%	1 1%		1 1%	0 0%	0 0%	0 0%		2 1%	0 0%	1 0%	1 0%	
	CR	1 1%	1 1%	1 1%	0 0%		0 0%	0 0%	0 0%	0 0%		0 0%	0 0%	0 0%	0 0%		4 1%	1 0%	0 0%	0 0%	
	DEF.	**9 6%**	**2 2%**	**7 6%**	**6 4%**		**7 8%**	**0 0%**	**6 9%**	**9 8%**		**1 1%**	**0 0%**	**6 9%**	**3 3%**		**17 5%**	**2 1%**	**19 8%**	**18 5%**	
TOTALES	Defensa	**69 46%**	**65 73%**	**73 67%**	**60 44%**		**45 48%**	**64 80%**	**40 62%**	**35 33%**		**47 52%**	**57 70%**	**38 58%**	**44 39%**		**161 48%**	**186 74%**	**151 63%**	**139 39%**	
	Ataque	**82 54%**	**24 27%**	**36 33%**	**75 56%**		**48 52%**	**16 20%**	**25 38%**	**72 67%**		**43 48%**	**24 30%**	**28 42%**	**68 61%**		**173 52%**	**64 26%**	**89 37%**	**215 61%**	
	N°	**151**		**89**		**109**		**80**		**107**		**90**	**81**		**112**		**334**		**240**		**354**
	%	**63%**		**37%**		**45%**		**46%**		**62%**		**53%**	**0**	**37%**	**63%**		**57%**	**43%**	**40%**		**60%**
	Pareja	**240**				**244**			**172**			**171**		**178**			**584**			**594**	
	Set	**484**					**345**					**349**					**1178**				

Figura A9. 26. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido

	PAREJA1						PAREJA2						GLOBAL		
	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	P	W	B
1J1	7	1			0	1			7	1	2	5	8	1	0
1J2			5	1	2	1	4	2			1	2	6	1	1
1J3	5	1			3	0			6	0	2	1	6	1	0
1J4			5	0	0	1	4	1			3	1	5	2	0
1J5	9	1			4	2			9	1	2	2	10	1	0
1J6			6	0	1	1	5	1			3	1	6	2	0
1J7	4	1			3	1			5	0	0	1	5	1	0
1J8			4	2	1	2	5	1			2	1	6	2	0
1J9	7	1			2	0			8	0	3	3	8	1	0
S1	**32**	**5**	**20**	**3**	**16**	**9**	**18**	**5**	**35**	**2**	**18**	**17**	**60**	**1**	**1**
2J1			10	0	3	2	7	3			4	1	10	2	0
2J2	3	3			1	1			6	0	3	1	6	2	1
2J3			5	0	1	1	5	0			3	0	5	2	0
2J4	8	0			2	1			8	0	2	3	8	1	0
2J5			5	0	0	1	3	2			3	1	5	2	0
2J6	3	1			0	2			4	0	2	0	4	2	1
2J7			8	2	0	2	10	0			4	4	10	2	0
S2	**14**	**4**	**28**	**2**	**7**	**10**	**25**	**5**	**18**	**0**	**21**	**10**	**48**	**2**	**2**
3J1	5	0			2	1			5	0	0	2	5	1	0
3J2			4	0	0	0	3	1			4	0	4	2	0
3J3	5	0			1	2			5	0	2	0	5	2	1
3J4			5	0	0	1	5	0			3	1	5	2	0
3J5	4	0			0	3			4	0	1	0	4	2	1
3J6			8	0	0	0	7	1			5	3	8	2	0
3J7	4	2			0	1			6	0	3	2	6	2	1
3J8															
3J9															
3J10															
3J11															
3J12															
3J13															
S3	**18**	**2**	**17**	**0**	**3**	**8**	**15**	**2**	**20**	**0**	**18**	**8**	**37**	**2**	**3**

LEYENDA

SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
P	Puntos disputados
W	Pareja ganadora (1 u 2)
B	Ruptura/break (0: no, 1: si)

Figura A9. 27. Comparativa por parejas

G	TANTEO		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO							TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_f	t_i	t_d
1	1	0	1			1	1	0	1				1	PLD	0:01:42	0:01:45	0:00:03	
2	0	1	1			1		1	0			1		BPD	0:01:53	0:02:08	0:00:15	0:00:08
3	0	1	1			1		0	1		1			VD	0:02:16	0:02:21	0:00:05	0:00:08
4	0	1		1		1		1	0			1		R	0:02:40	0:02:50	0:00:10	0:00:19
5	1	0	1			1		0	1				1	BPR	0:03:05	0:03:12	0:00:07	0:00:15
6	1	0	1			1		0	1				1	VR	0:03:24	0:04:00	0:00:36	0:00:12
7	1	0	1			1		0	1				1	R	0:04:13	0:04:25	0:00:12	0:00:13
8	1	0	1			1		0	1				1	VD	0:04:40	0:04:47	0:00:07	0:00:15
1J1	5	3	7	1	0	7	1	2	6	0	1	0	2	3	0	2			0:01:35	0:01:30
1	1	0	1				1	0	1				1				R	0:06:30	0:06:35	0:00:05	
2	0	1		1		1		0	1				1				R	0:06:54	0:07:32	0:00:38	0:00:19
3	1	0	1			1		1	0					1			B	0:07:51	0:08:00	0:00:09	0:00:19
4	0	1		1		1		0	1					1			B	0:08:26	0:08:35	0:00:09	0:00:26
5	0	1	1			1		1	0	1							VD	0:08:46	0:08:55	0:00:09	0:00:11
6	0	1	1			1		1	0	1							R1	0:09:05	0:09:14	0:00:09	0:00:10
1J2	2	4	4	2	0	5	1	3	3	2	0	1	1	1						0:01:19	0:01:25
1	1	0		1		1		1	0	1							VD	0:09:47	0:10:16	0:00:29	
2	0	1	1			1		1	0								VD	0:10:33	0:10:45	0:00:12	0:00:17
3	0	1	1			1		1	0			1					VR	0:10:55	0:11:15	0:00:20	0:00:10
4	1	0	1			1		1	0								R3	0:11:31	0:11:39	0:00:08	0:00:16
5	1	0	1			1		1	0								BPD	0:12:00	0:12:16	0:00:16	0:00:21
6	1	0	1			1		0	1				1				R1	0:12:34	0:13:04	0:00:30	0:00:18
1J3	4	2	5	1	0	6	0	5	1	2	0	1	0	0						0:01:55	0:01:22
1	0	1	1			1		0	1						1		SPD	0:15:03	0:15:17	0:00:14	
2	1	0	1			1		1	0					1			VD	0:15:28	0:15:47	0:00:19	0:00:11
3	1	0	1			1		1	0			1					VR	0:16:00	0:16:05	0:00:05	0:00:13
4	1	0	1			1		1	0			1					R1	0:16:13	0:16:22	0:00:09	0:00:08
5	1	0		1		1		0	1			1					R	0:16:39	0:16:47	0:00:08	0:00:17
1J4	4	1	4	1	0	5	0	3	2	0	0	1	2	0	1	1				0:00:55	0:00:49
1	1	0	1				1	0	1							1	PLD	0:17:14	0:17:19	0:00:05	
2	0	1	1			1		0	1								VR	0:17:29	0:17:43	0:00:14	0:00:10
3	1	0	1			1		1	0	1							BPD	0:18:00	0:18:14	0:00:14	0:00:17
4	0	1	1			1		1	0							1	D	0:18:26	0:18:41	0:00:15	0:00:12
5	1	0	1			1		1	0	1							B	0:18:52	0:19:20	0:00:28	0:00:11
6	0	1		1		1		1	0				1				R1	0:20:00	0:20:46	0:00:46	0:00:40
7	0	1	1			1		0	1								R	0:21:10	0:21:24	0:00:14	0:00:24
8	1	0	1			1		1	0	1							VD	0:21:35	0:21:53	0:00:18	0:00:11
9	1	0	1			1		0	1				1				VR	0:22:05	0:22:28	0:00:23	0:00:12
10	1	0	1			1		1	0								BPD	0:22:44	0:23:11	0:00:27	0:00:16
1J5	6	4	9	1	0	9	1	6	4	3	1	1	1	1						0:03:24	0:02:33

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1 (G/E)	María Silvela
J2(G/E)	Paula Eyheraguibel
J3(G/E)	Carolina Navarro
J4(G/E)	Cata Tenorio
t_0	Inicio del punto
t_f	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{red}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios

INCIDENCIAS

Silvela/Eyheraguibel
Navarro/Tenorio

| | | |

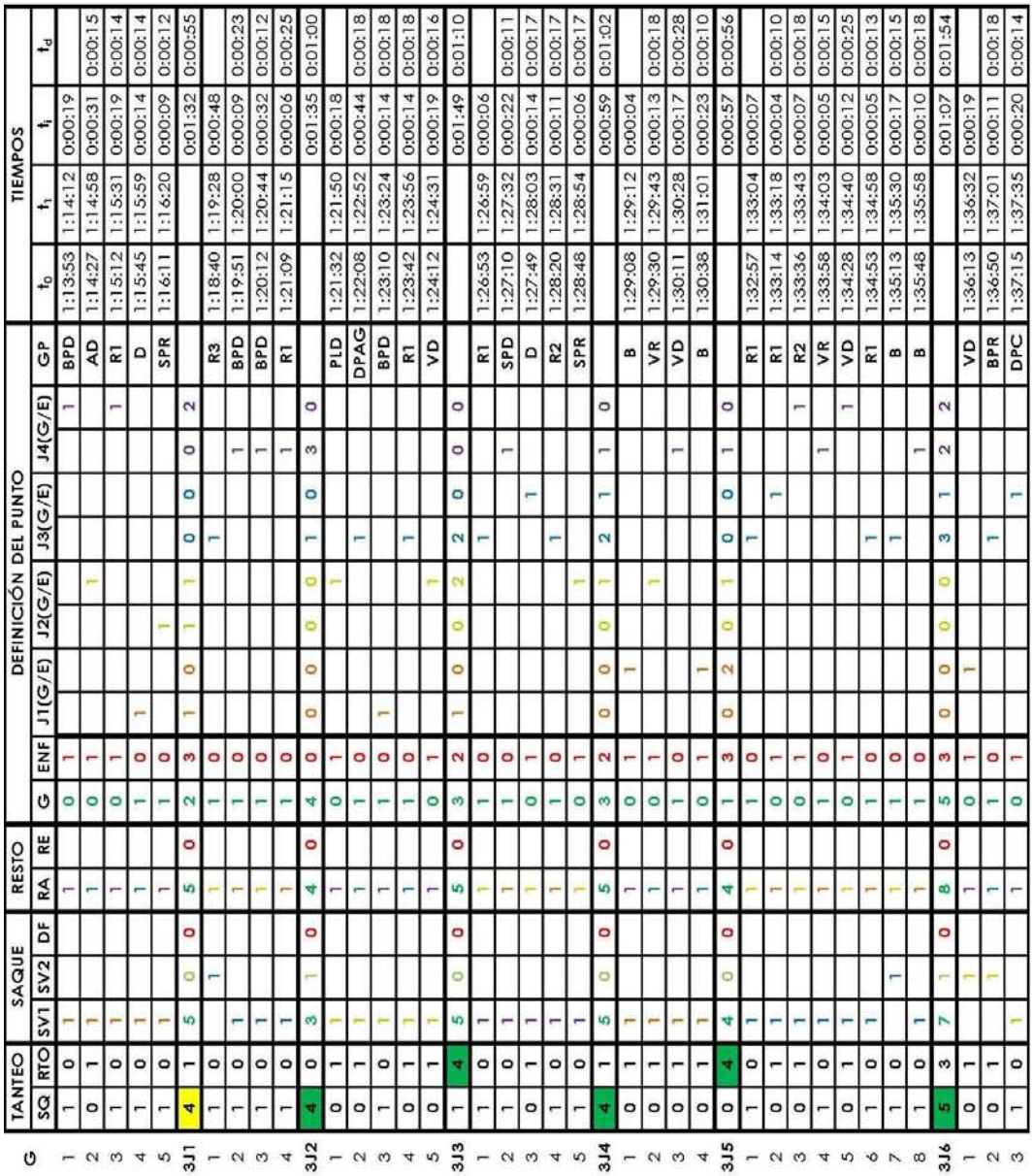
Figura A9. 28. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set

G		TANTEO		SAQUE			RESTO			DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS				
		SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_1	t_i	t_d
	1	1	0	1			1		1	0			1		BPD	0:41:09	0:41:20	0:00:11	
	2	1	0	1			1		1	0				1	R1	0:41:34	0:41:38	0:00:04	0:00:14
	3	0	1	1			1		0	1				1	D	0:42:00	0:42:12	0:00:12	0:00:22
	4	0	1	1			1		1	0	1				B	0:42:27	0:43:03	0:00:36	0:00:15
	5	0	1		1		1		1	0	1				R1	0:43:37	0:43:49	0:00:12	0:00:34
	6	1	0	1			1		1	0				1	BPD	0:44:09	0:44:17	0:00:08	0:00:20
	7	0	1		1		1		1	0		1			VR	0:44:46	0:45:14	0:00:28	0:00:29
	8	1	0		1		1		0	1					VD	0:46:07	0:46:26	0:00:19	0:00:53
	9	1	0	1			1		0	1			1		R	0:46:54	0:47:21	0:00:27	0:00:28
	10	1	0	1			1		1	0					R2	0:47:39	0:47:50	0:00:11	0:00:18
	2J1	6	4	7	3	0	10	0	7	3	2	1	2	0	2	1			0:02:48	0:03:53
	1	1	0		1		1		1	0	1				CR	0:49:54	0:50:01	0:00:07		
	2	1	0		1		1		0	1		1			R1	0:50:22	0:50:35	0:00:13	0:00:21	
	3	0	1		1		1		0	1					R1	0:50:57	0:51:02	0:00:05	0:00:22	
	4	0	1	1			1		1	0				1	B	0:51:21	0:51:40	0:00:19	0:00:19	
	5	0	1	1			1		1	0				1	CD	0:51:52	0:51:59	0:00:07	0:00:12	
	6	0	1	1			1		1	0			1		R1	0:52:13	0:52:50	0:00:37	0:00:14	
	2J2	2	4	3	3	0	6	0	4	2	1	1	0	0				0:01:28	0:01:28	
	1	0	1	1			1		1	0	1				R1	0:53:18	0:53:26	0:00:08		
	2	1	0	1			1		0	1		1			R1	0:53:38	0:53:50	0:00:12	0:00:12	
	3	1	0	1			1		1	0				1	VD	0:54:06	0:54:18	0:00:12	0:00:16	
	4	1	0	1			1		1	0			1		B	0:54:32	0:54:39	0:00:07	0:00:14	
	5	1	0	1			1		1	0				1	B	0:55:00	0:55:08	0:00:08	0:00:21	
	2J3	4	1	5	0	0	5	0	4	1	1	1	0	0				0:00:47	0:01:03	
	1	0	1	1			1		1	0				1	VR	0:57:15	0:57:36	0:00:21		
	2	1	0	1			1		1	0		1			VR	0:57:44	0:58:04	0:00:20	0:00:08	
	3	0	1	1			1		1	0			1		B	0:58:17	0:58:57	0:00:40	0:00:13	
	4	1	0	1			1		0	1				1	VR	0:59:21	0:59:29	0:00:08	0:00:24	
	5	0	1	1			1		0	1	1				B	0:59:43	0:59:47	0:00:04	0:00:14	
	6	1	0	1			1		0	1			1		D	1:00:00	1:00:06	0:00:06	0:00:13	
	7	1	0	1			1		0	1			1		R	1:00:17	1:00:24	0:00:07	0:00:11	
	8	1	0	1			1		1	0	1				R1	1:00:33	1:00:42	0:00:09	0:00:09	
	2J4	5	3	8	0	0	8	0	4	4	1	1	0	1	2	1	1		0:01:55	0:01:32
	1	1	0		1		1		1	0			1		R1	1:01:13	1:01:21	0:00:08		
	2	1	0	1			1		0	1	1				VR	1:01:49	1:02:03	0:00:14	0:00:28	
	3	1	0	1			1		1	0			1		R1	1:02:26	1:02:35	0:00:09	0:00:23	
	4	0	1	1			1		0	1				1	B	1:02:48	1:02:58	0:00:10	0:00:13	
	5	1	0	1			1		1	0			1		BPD	1:03:17	1:03:29	0:00:12	0:00:19	
	2J5	4	1	3	2	0	5	0	3	2	0	1	0	0	1	0	2	1	0:00:53	0:01:23
	1	0	1		1		1		0	1			1		VR	1:05:36	1:05:54	0:00:18		

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1 (G/E)	María Silvela
J2(G/E)	Paula Eyheraguibel
J3(G/E)	Carolina Navarro
J4(G/E)	Cata Tenorio
t_0	Inicio del punto
t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{real}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Silvela/Eyheraguibel
	Navarro/Tenorio

INCIDENCIAS

| | | |



G	TANTEO		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_f	t_i	t_d
1	1	0	1			1		0	1				1	BPD	1:13:53	1:14:12	0:00:19	
2	0	1	1			1		0	1			1		AD	1:14:27	1:14:58	0:00:31	0:00:15
3	1	0	1			1		0	1				1	R1	1:15:12	1:15:31	0:00:19	0:00:14
4	1	0	1			1		1	0	1				D	1:15:45	1:15:59	0:00:14	0:00:14
5	1	0	1			1		1	0		1			SPR	1:16:11	1:16:20	0:00:09	0:00:12
3J1	4	1	5	0	0	5	0	2	3	1	0	1	0	0	2			0:01:32	0:00:55
1	1	0		1		1		1	0			1		R3	1:18:40	1:19:28	0:00:48		
2	1	0	1			1		1	0				1	BPD	1:19:51	1:20:00	0:00:09	0:00:23	
3	1	0	1			1		1	0				1	BPD	1:20:12	1:20:44	0:00:32	0:00:12	
4	1	0	1			1		1	0				1	R1	1:21:09	1:21:15	0:00:06	0:00:25	
3J2	4	0	3	1	0	4	0	4	0	0	0	0	1	0	3	0		0:01:35	0:01:00
1	0	1	1			1		0	1			1		PLD	1:21:32	1:21:50	0:00:18		
2	0	1	1			1		1	0					DPAG	1:22:08	1:22:52	0:00:44	0:00:18	
3	1	0	1			1		1	0	1				BPD	1:23:10	1:23:24	0:00:14	0:00:18	
4	0	1	1			1		1	0			1		R1	1:23:42	1:23:56	0:00:14	0:00:18	
5	0	1	1			1		0	1			1		VD	1:24:12	1:24:31	0:00:19	0:00:16	
3J3	1	4	5	0	0	5	0	3	2	1	0	2	0	0	0			0:01:49	0:01:10
1	1	0	1			1		1	0			1		R1	1:26:53	1:26:59	0:00:06		
2	1	0	1			1		1	0				1	SPD	1:27:10	1:27:32	0:00:22	0:00:11	
3	0	1	1			1		0	1			1		D	1:27:49	1:28:03	0:00:14	0:00:17	
4	1	0	1			1		1	0			1		R2	1:28:20	1:28:31	0:00:11	0:00:17	
5	1	0	1			1		0	1			1		SPR	1:28:48	1:28:54	0:00:06	0:00:17	
3J4	4	1	5	0	0	5	0	3	2	0	0	1	2	1	1	0		0:00:59	0:01:02
1	0	1	1			1		0	1		1			B	1:29:08	1:29:12	0:00:04		
2	0	1	1			1		0	1		1			VR	1:29:30	1:29:43	0:00:13	0:00:18	
3	0	1	1			1		1	0				1	VD	1:30:11	1:30:28	0:00:17	0:00:28	
4	0	1	1			1		0	1		1			B	1:30:38	1:31:01	0:00:23	0:00:10	
3J5	0	4	4	0	0	4	0	1	3	0	2	0	1	0	1	0		0:00:57	0:00:56
1	1	0	1			1		1	0			1		R1	1:32:57	1:33:04	0:00:07		
2	0	1	1			1		0	1				1	R1	1:33:14	1:33:18	0:00:04	0:00:10	
3	0	1	1			1		0	1				1	R2	1:33:36	1:33:43	0:00:07	0:00:18	
4	1	0	1			1		1	0				1	VR	1:33:58	1:34:03	0:00:05	0:00:15	
5	0	1	1			1		0	1				1	VD	1:34:28	1:34:40	0:00:12	0:00:25	
6	1	0	1			1		1	0			1		R1	1:34:53	1:34:58	0:00:05	0:00:13	
7	1	0		1		1		1	0			1		B	1:35:13	1:35:30	0:00:17	0:00:15	
8	1	0	1			1		1	0				1	B	1:35:48	1:35:58	0:00:10	0:00:18	
3J6	5	3	7	1	0	8	0	5	3	0	0	0	3	1	2	2		0:01:07	0:01:54
1	0	1		1		1		0	1		1			VD	1:36:13	1:36:32	0:00:19		
2	0	1		1		1		1	0				1	BPR	1:36:50	1:37:01	0:00:11	0:00:18	
3	1	0	1			1		0	1				1	DPC	1:37:15	1:37:35	0:00:20	0:00:14	

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	María Silvela
J2(G/E)	Paula Eyheraguibel
J3(G/E)	Carolina Navarro
J4(G/E)	Cata Tenorio
t_0	Inicio del punto
t_f	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{tscf}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios

INCIDENCIAS

	Silvela/Eyheraguibel
	Navarro/Tenorio

| | | |

A10. Fase de grupos (A4) máster PPT 2008.

grupos máster ppt A4 2008

CONTENIDO

A10.1. Fase de grupos (a4) del Máster PPT de 2008 743
A10.1.1. Comentarios preliminares 743
A10.1.2. Fichas de datos 745
A10.1.3. Fichas resumen 768

TABLAS

Tabla A10. 1. Datos más destacados de la fase de grupos (A4) del máster PPT 2008 743

FIGURAS

Figura A10. 1. Juego del set 1 745
Figura A10. 2. Juego 2 del set 1 746
Figura A10. 3. Juego 3 del set 1 747
Figura A10. 4. Juego 4 del set 1 748
Figura A10. 5. Juego 5 del set 1 749
Figura A10. 6. Juego 6 del set 1 750
Figura A10. 7. Juego 7 del set 1 751
Figura A10. 8. Juego 8 del set 1 752
Figura A10. 9. Juego 9 del set 1 753
Figura A10. 10. Juego 10 del set 1 754
Figura A10. 11. Juego 11 del set 1 755
Figura A10. 12. Juego 12 del set 1 756
Figura A10. 13. Juego 13 del set 1 757
Figura A10. 14. Juego 1 del set 2 758
Figura A10. 15. Juego 2 del set 2 759
Figura A10. 16. Juego 3 del set 2 760
Figura A10. 17. Juego 4 del set 2 761
Figura A10. 18. Juego 5 del set 2 762
Figura A10. 19. Juego 6 del set 2 763
Figura A10. 20. Juego 7 del set 2 764
Figura A10. 21. Juego 8 del set 2 765
Figura A10. 22. Juego 9 del set 2 766
Figura A10. 23. Juego 10 del set 2 767
Figura A10. 24. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica 768
Figura A10. 25. Tiempos e intercambios medios por set y partido 769
Figura A10. 26. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido 770
Figura A10. 27. Comparativa por parejas 771
Figura A10. 28. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set 774
Figura A10. 29. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set 777

A10.1. FASE DE GRUPOS (A4) DEL MÁSTER PPT DE 2008

A10.1.1. COMENTARIOS PRELIMINARES

Partido correspondiente a la fase de clasificación del grupo A que enfrentaba a dos extraordinarias parejas. El duelo cayó del lado de la dupla que posteriormente se clasificó para una de las semifinales, en un ajustado y bonito partido que se dirimió con el resultado de 7-6 y 6-4. Lo más destacado del partido se puede observar en la tabla A10.1.

VARIABLE	DATO
Punto más largo (impactos)	30
Punto más largo (tiempo)	50 sg
Golpes de media por punto	7'7
Puntos de duración superior a la media (15 sg)	50 (31%)
Puntos de duración entre M y 2M (30 Sg)	11 (7%)
Puntos de duración entre 2M y 3M (45 sg)	1 (0'6%)
Puntos de duración mayor al minuto (60 sg)	0 (0%)
Duración media por tanto	13 sg
Puntos disputados	159
Efectividad primer servicio	137 (86%)
Dobles faltas	2 (1'2%)
Errores al resto	4 (2'5%)
Puntos ganadores	97 (61%)
Juegos disputados	23
Puntos disputados por término medio en un juego	6,91
Número de rupturas	6 (26%)
Nº total de golpes	1.230
Nº total de globos	287 (23%)
Pareja vencedora	1
Defensa/ataque (pareja 1)	296/317 (48%)
Defensa/ataque (pareja 2)	334/283 54%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 1)	116 (39%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 1)	131 (41%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 2)	181 (54%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 2)	138 (49%)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 1	27/14 (1'93)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 2	18/10 (1'8)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 3	25/19 (1'32)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 4	27/19 (1'42)

Tabla A10. 1. Datos más destacados de la fase de grupos (A4) del máster PPT 2008

Aunque el resultado del partido denota gran equidad entre los contendientes, el reflejo en los datos parece indicar todo lo contrario. Todo indica que la contienda se inclinó más del lado del poder ofensivo que de la calidad defensiva, ya que los puntos tienen una duración media muy corta (13 sg y 7'7 intercambios por punto) y se producen muy pocos puntos de media y larga duración (sólo un 13% de los puntos se alargan más de 30 segundos). Sin embargo, la media de puntos disputados por juego, ciertamente alta, invita a pensar que hubo mucha igualdad en el marcador, como así se comprueba en el tanteo final, ya que cada juego necesitó de casi 7 puntos para resolverse. El porcentaje de primeros servicios se mantiene dentro de los ratios normales, así como el número de aciertos al resto, inferior a la media, lo que provoca que se varias rupturas del servicio (6), una de cada cuatro juegos. Como señalábamos al principio el porcentaje de puntos ganadores es bastante bueno lo que apunta a un mejor balance del juego ofensivo sobre el defensivo. Lo anterior parece intuir que el recurso al globo se practicaría en contadas ocasiones, como así se desprende de los datos recogidas en la tabla, sólo un 23%, aunque muy cerca de los parámetros típicos.

Tácticamente se perciben situaciones clarificadoras que ayudan a entender el desarrollo del encuentro y su resultado final. Los indicadores de ataque y defensa no apuntan a un posición clara de alguna de las parejas, de las que se pudiera deducir un comportamiento que inclinara la situación de juego a su favor. Sin embargo, la pareja 2 tiene clara la táctica a emplear, evitando, en la medida de lo posible, al jugador de la derecha, que alcanza un peso de juego cercano al 40%. La pareja 1 reparte el juego equitativamente entre los dos componentes de la pareja rival.

Por último, se vuelve a poner de manifiesto la tendencia claramente atacante de la contienda objeto de estudio. Todos los jugadores presentan tasas de acierto por encima de la unidad, lo que pone de manifiesto que se generan más puntos ganadores que errores no forzados. No obstante, los integrantes de la pareja 1 logran ratios próximos a 2, lo cual arroja un poquito más de luz sobre los parámetros que han conducido al desenlace final.

A10.1.2. FICHAS DE DATOS

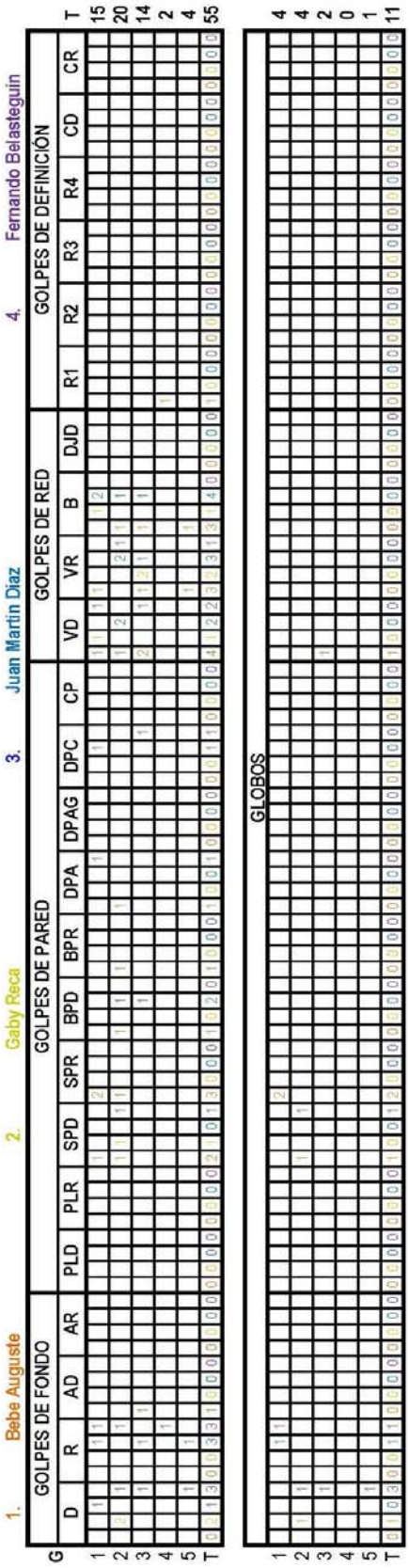


Figura A10. 1. Juego del set 1

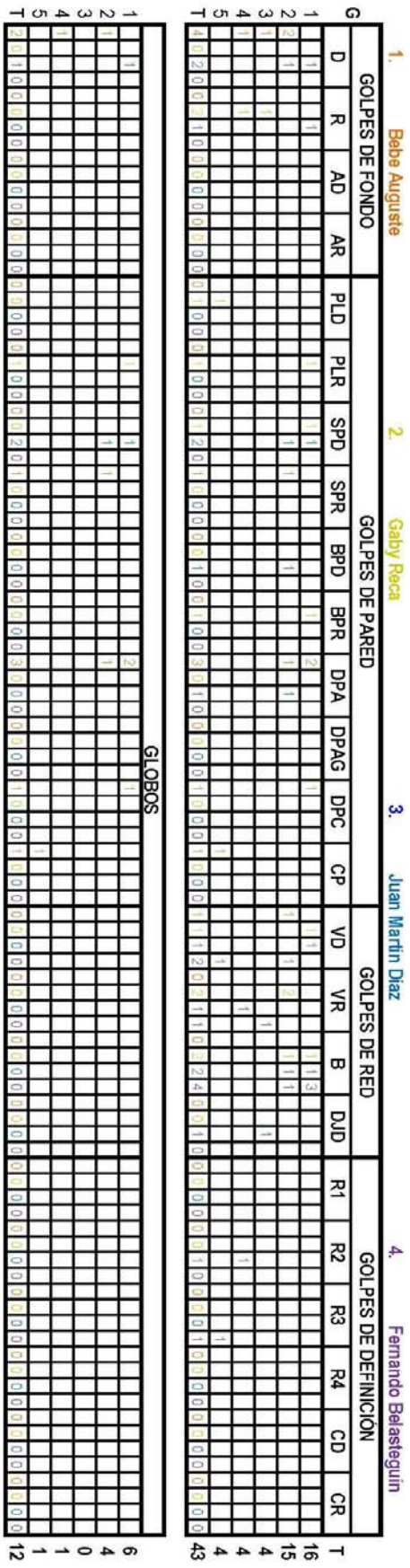


Figura A10. 2. Juego 2 del set 1

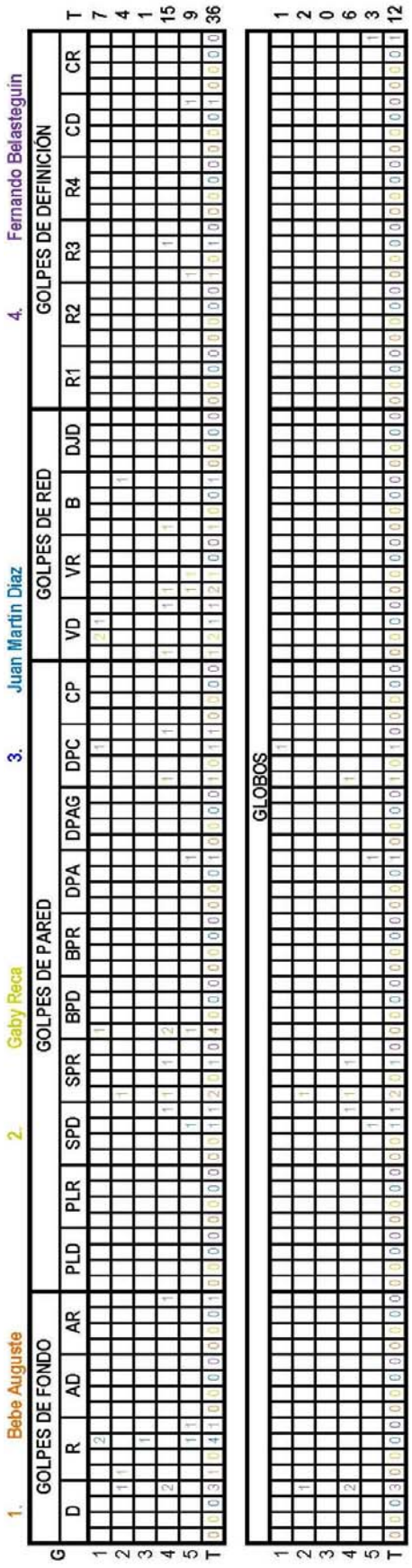


Figura A10. 3. Juego 3 del set 1

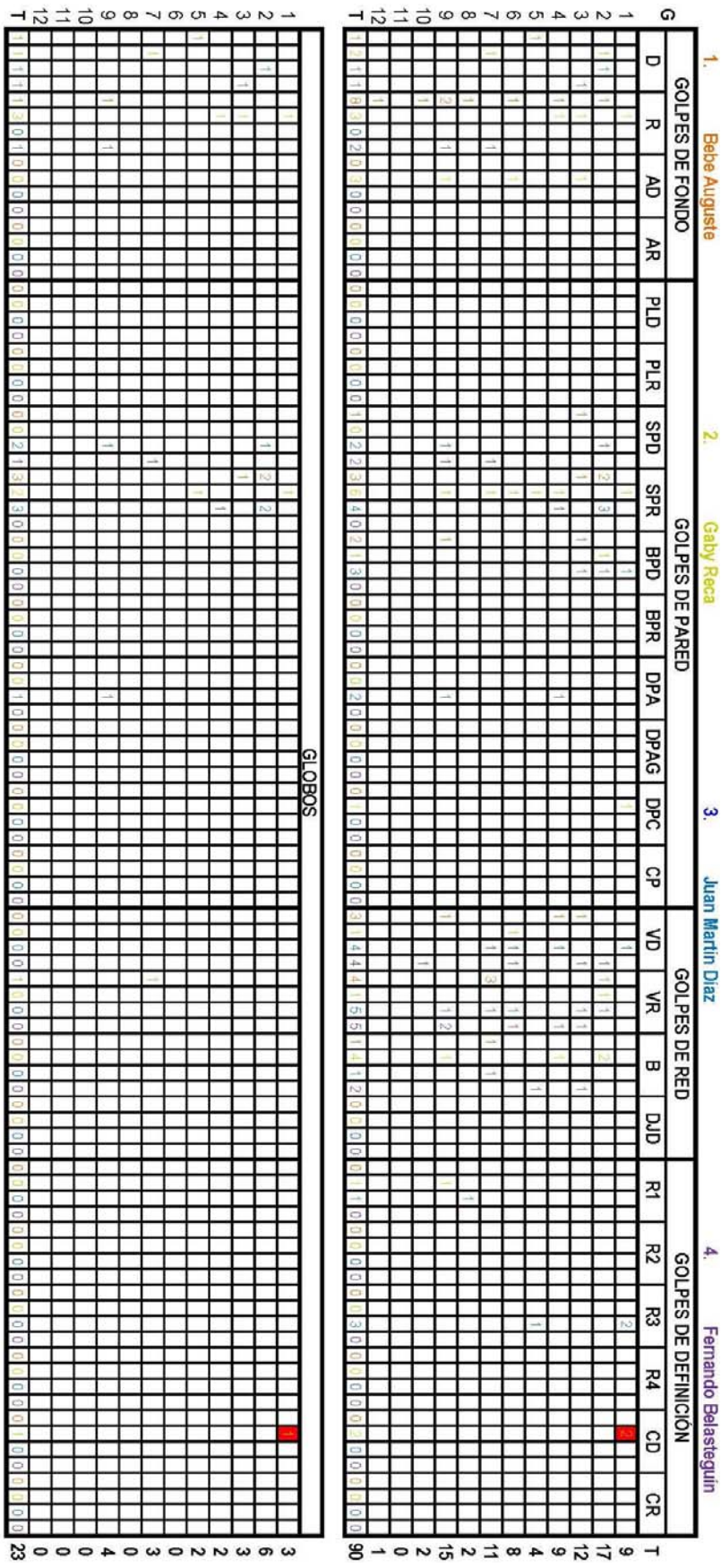


Figura A10. 4. Juego 4 del set 1

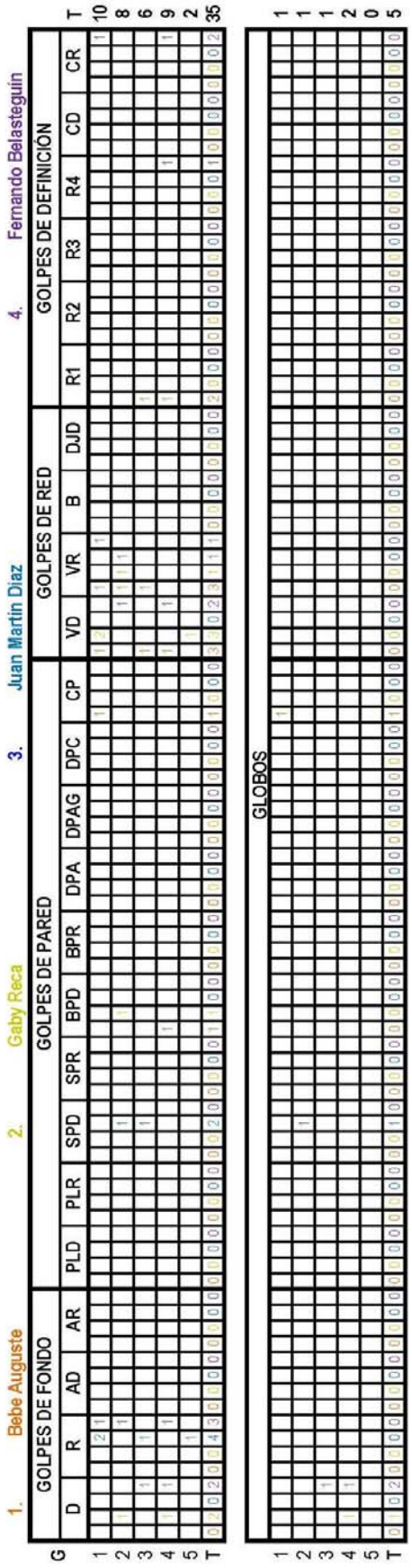


Figura A10. 5. Juego 5 del set 1

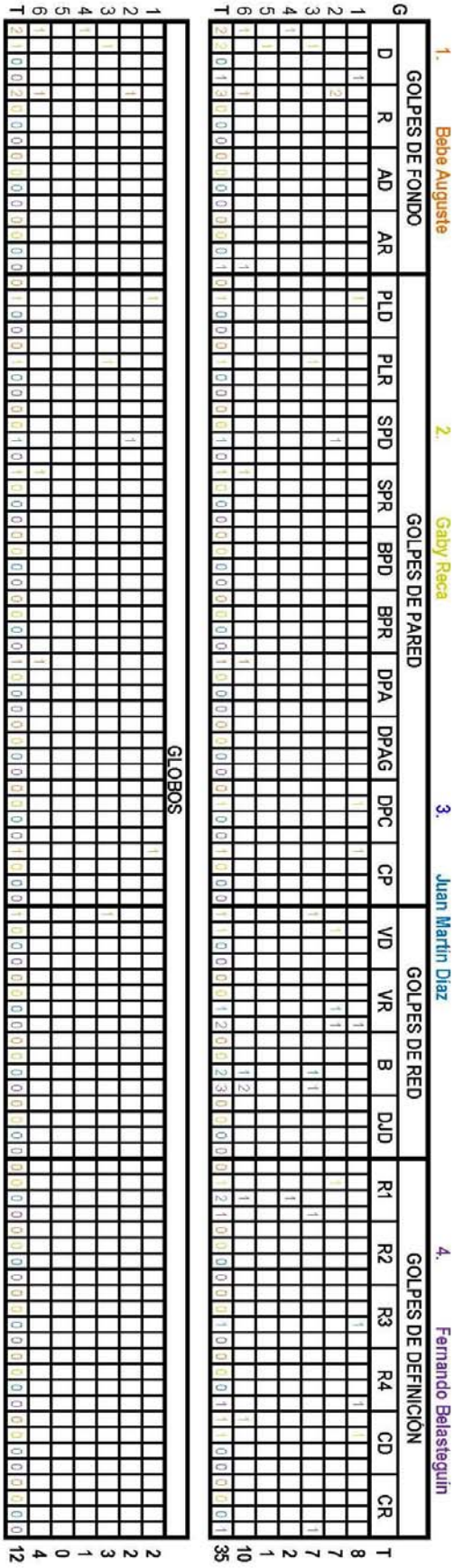


Figura A10. 6. Juego 6 del set 1

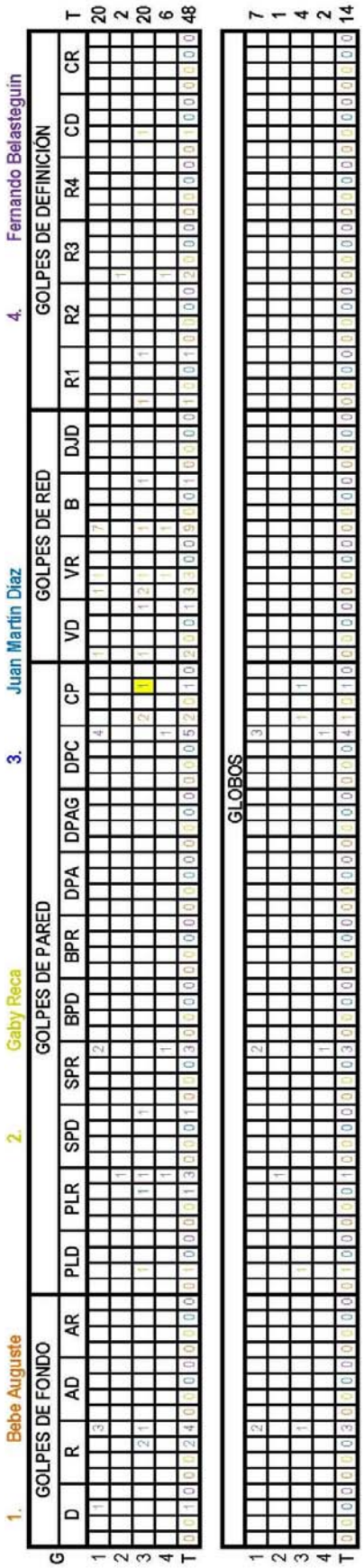


Figura A10. 7. Juego 7 del set 1

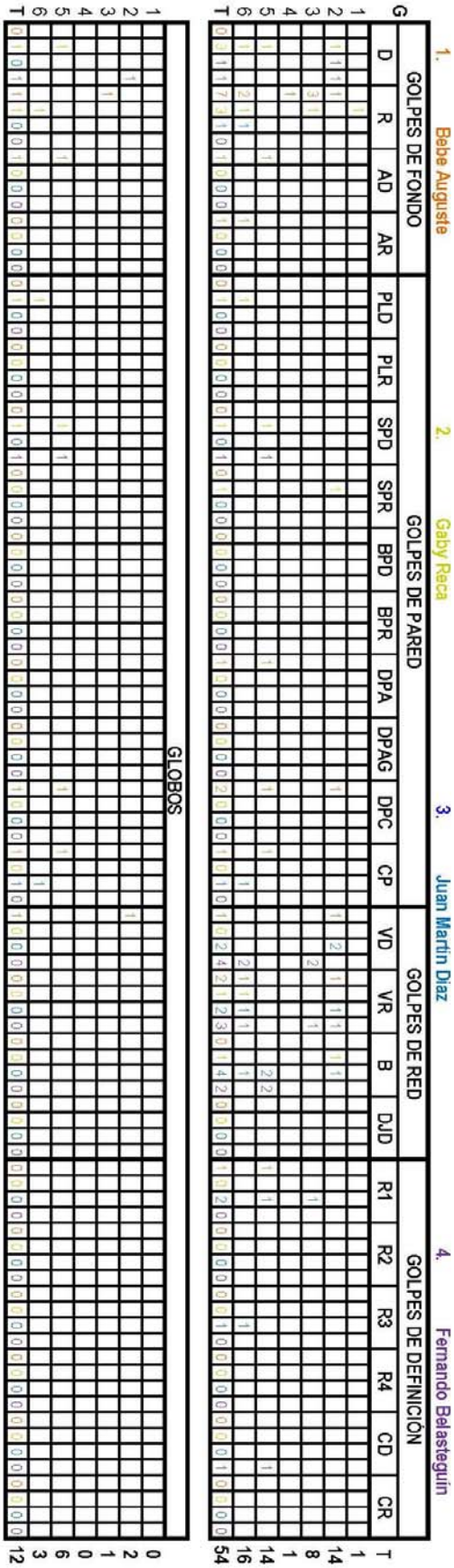


Figura A10. 8. Juego 8 del set 1

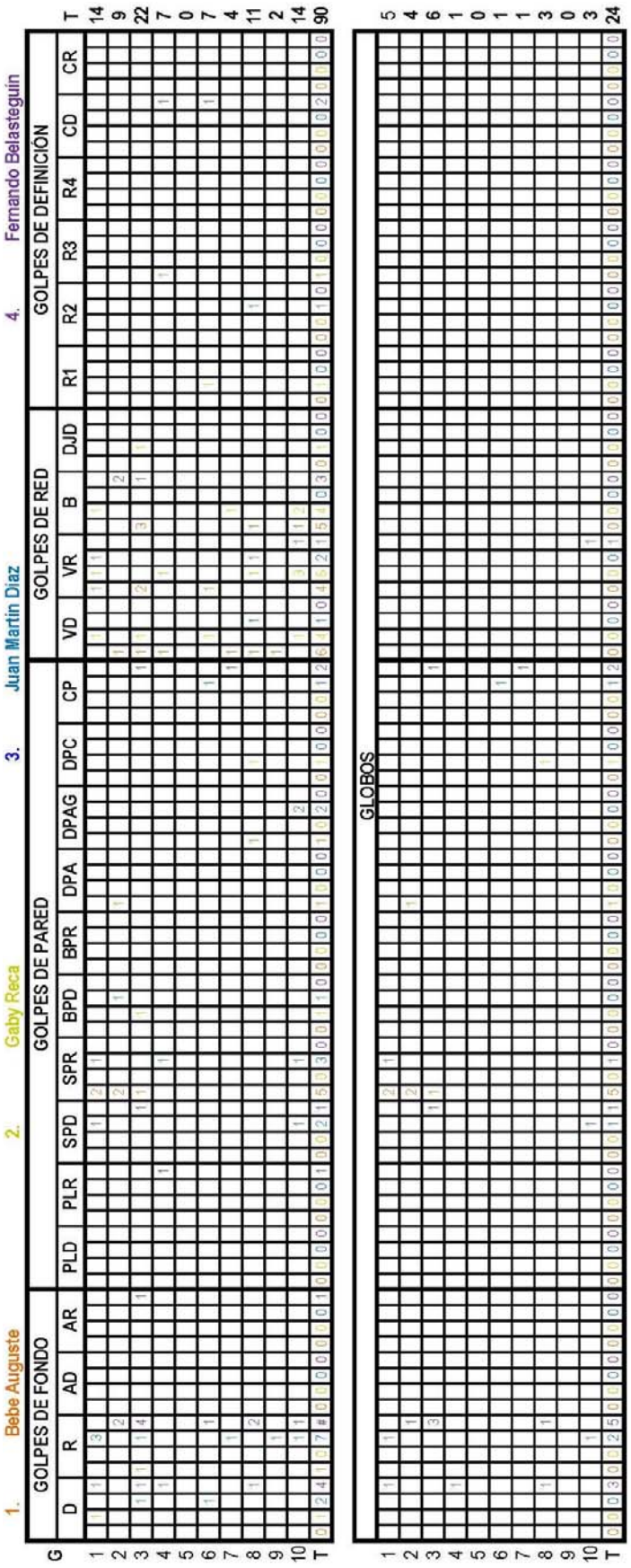


Figura A10. 9. Juego 9 del set 1

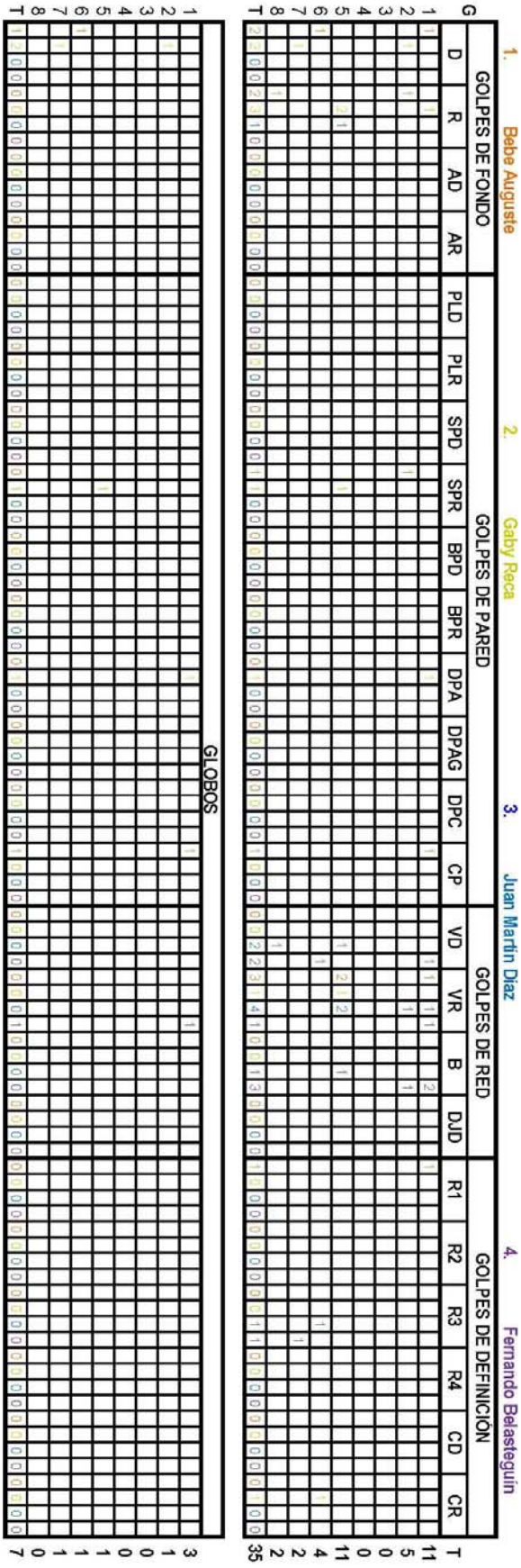


Figura A10. 10. Juego 10 del set 1

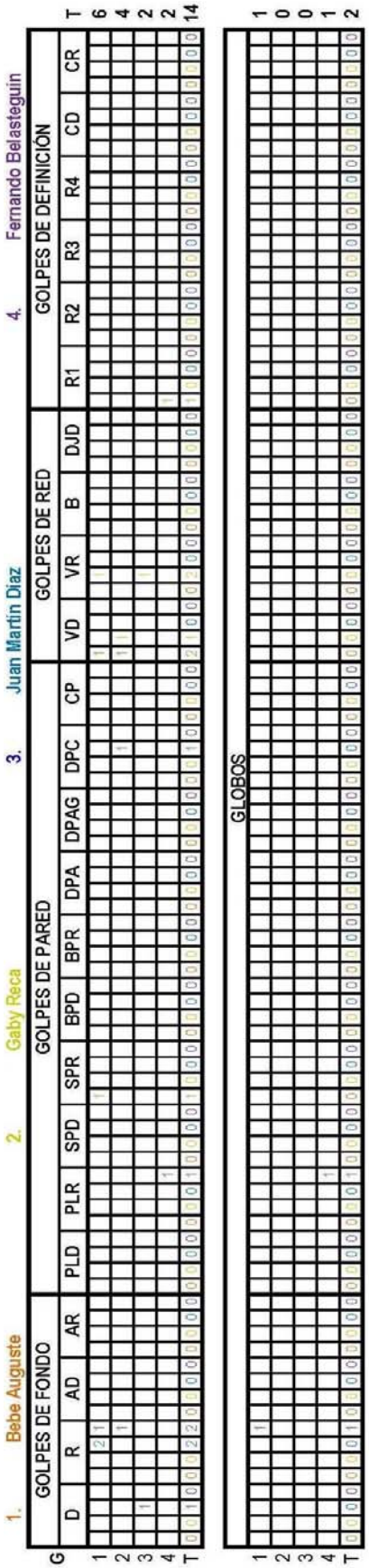


Figura A10. 11. Juego 11 del set 1

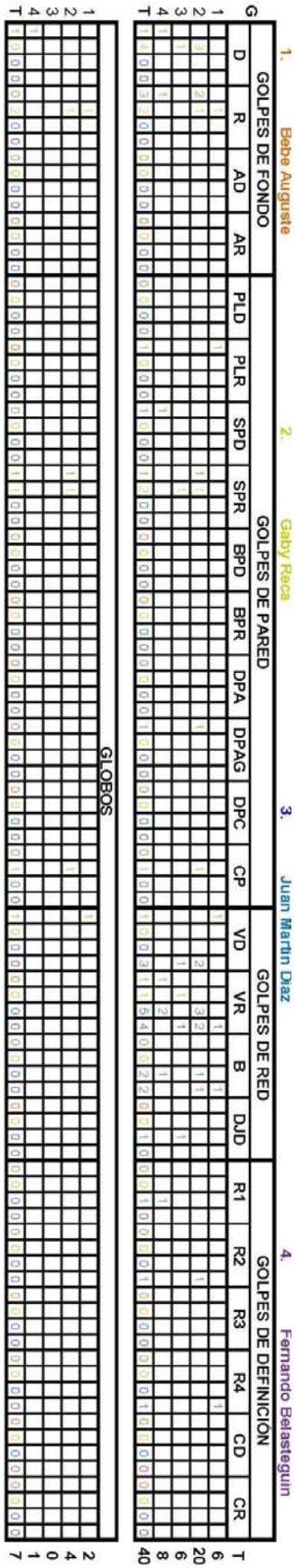


Figura A10. 12. Juego 12 del set 1

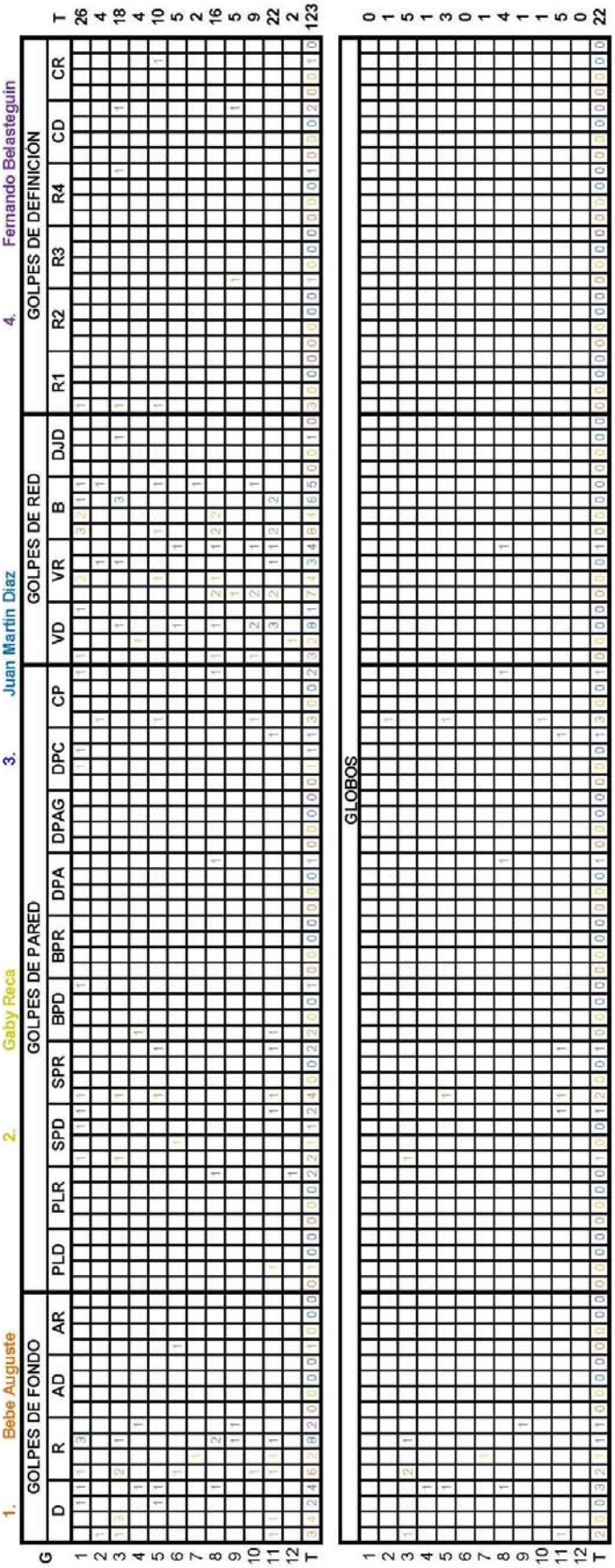


Figura A10. 13. Juego 13 del set 1

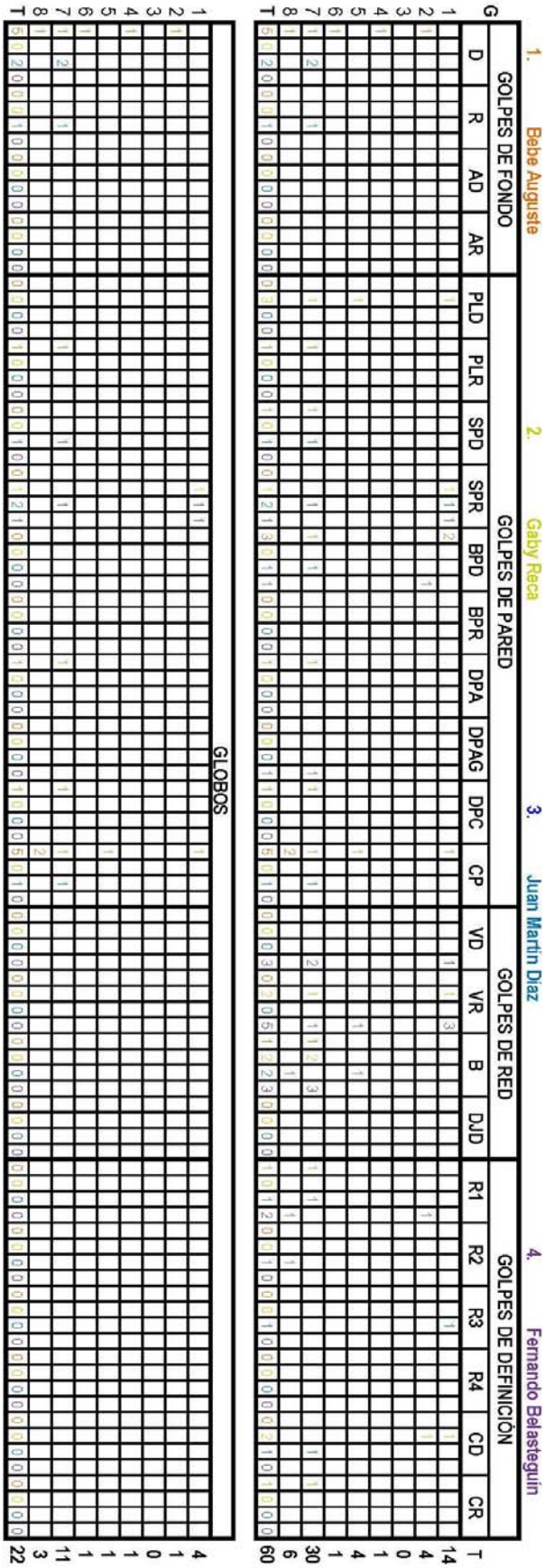


Figura A10. 14. Juego 1 del set 2

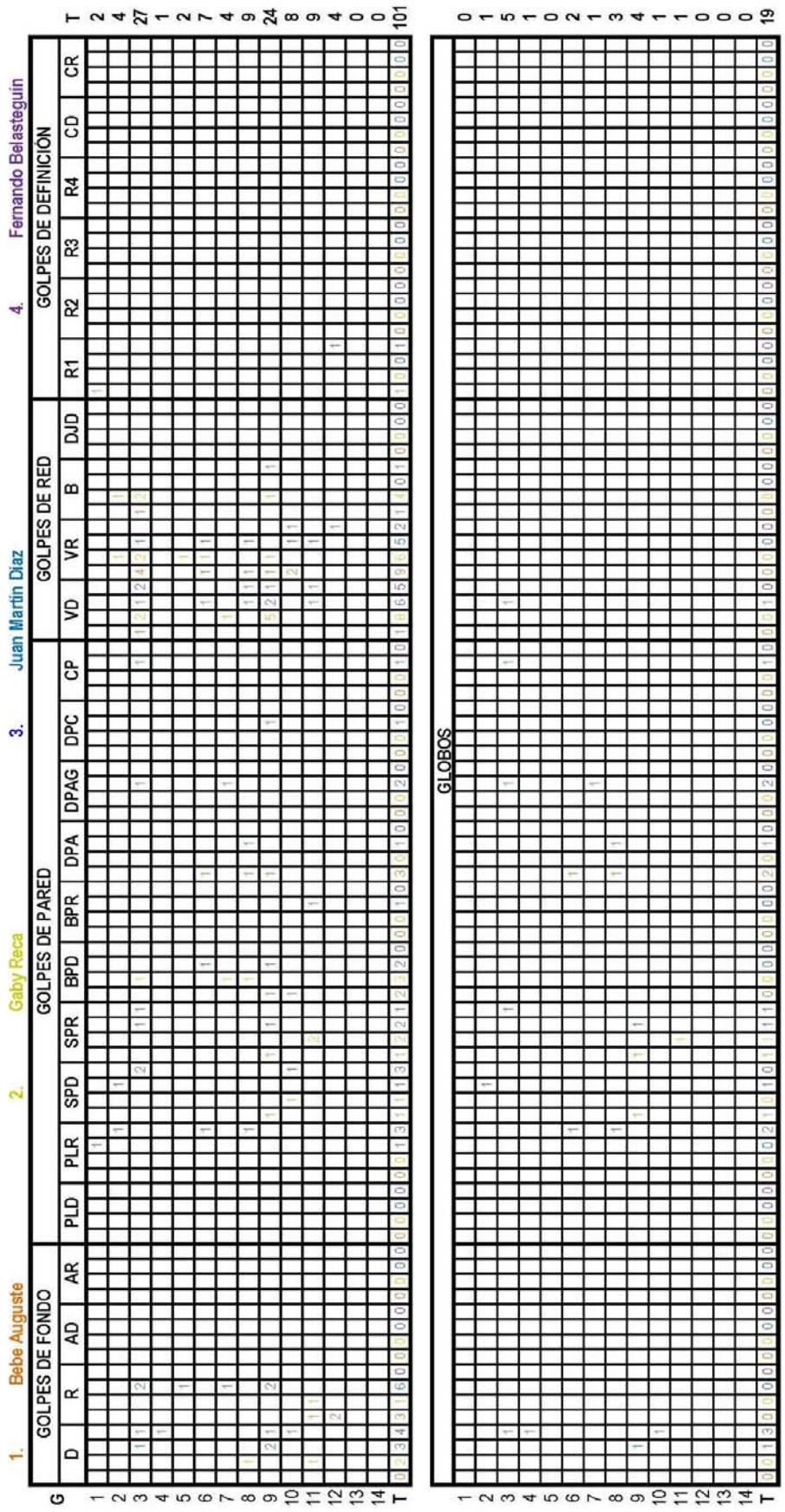


Figura A10. 15. Juego 2 del set 2

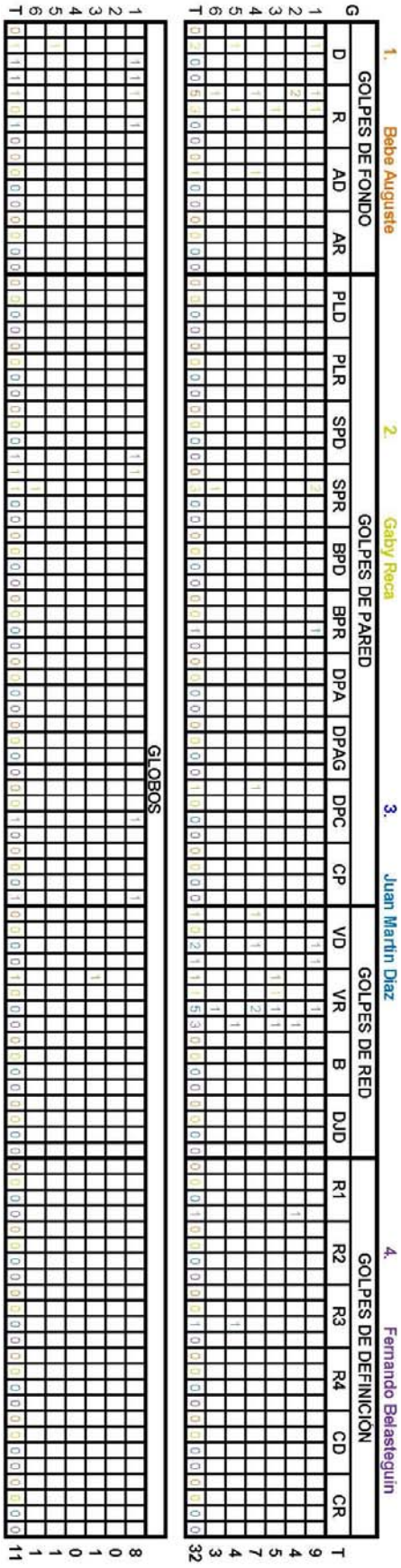


Figura A10. 16. Juego 3 del set 2

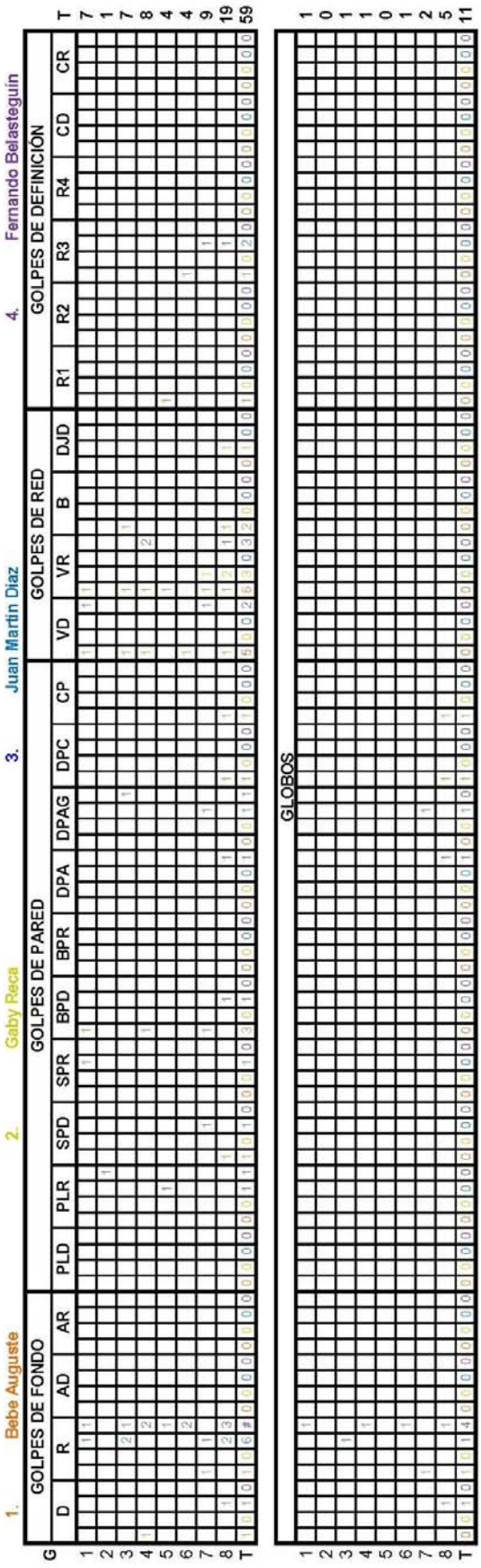


Figura A10. 17. Juego 4 del set 2

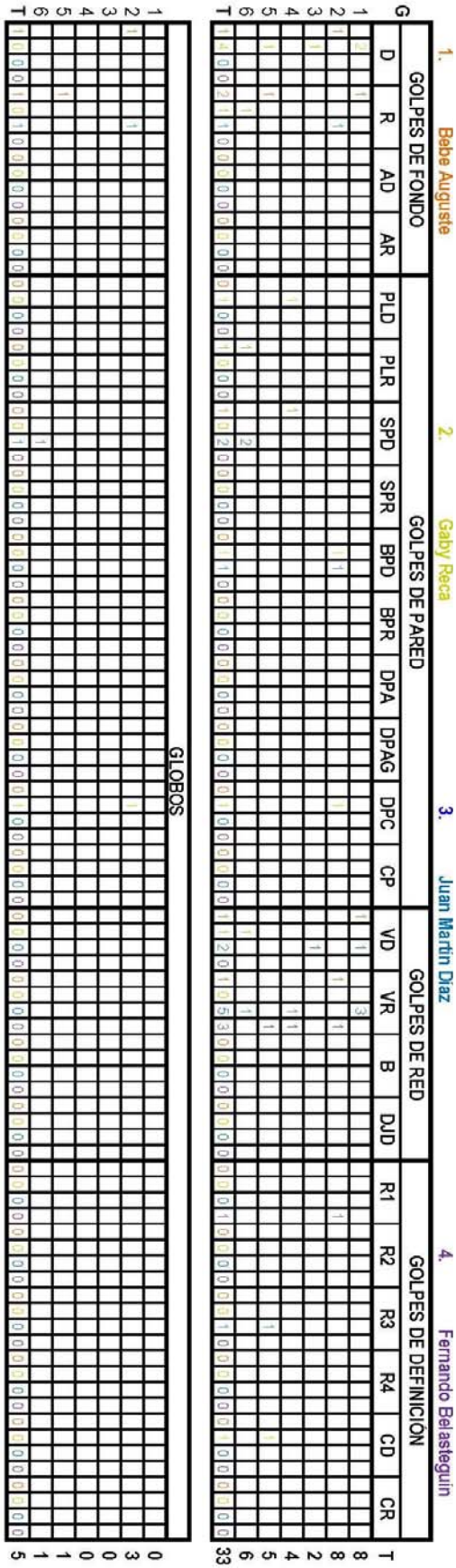


Figura A10. 18. Juego 5 del set 2

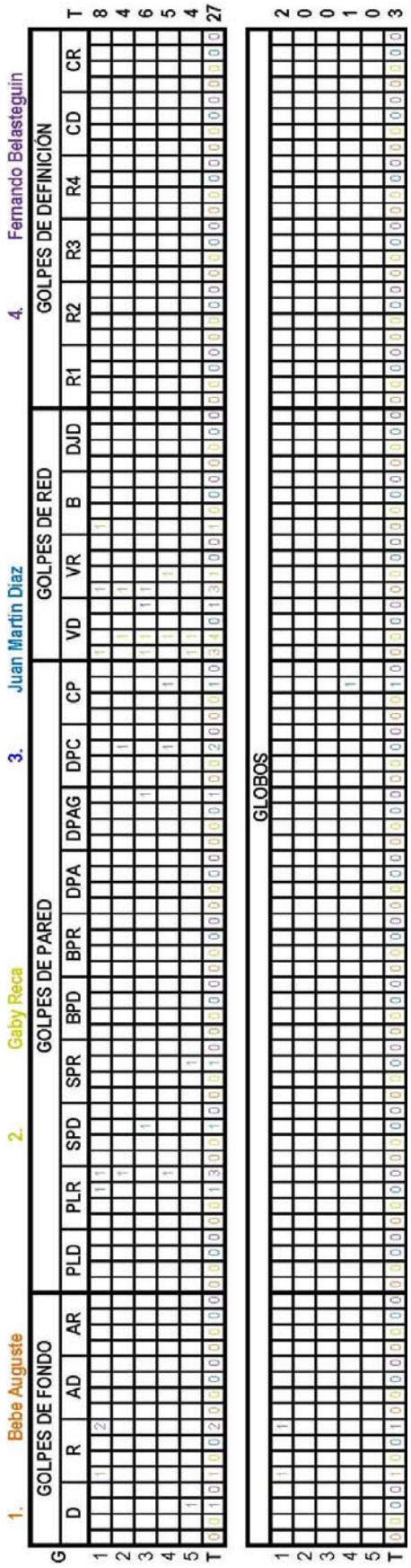


Figura A10. 19. Juego 6 del set 2

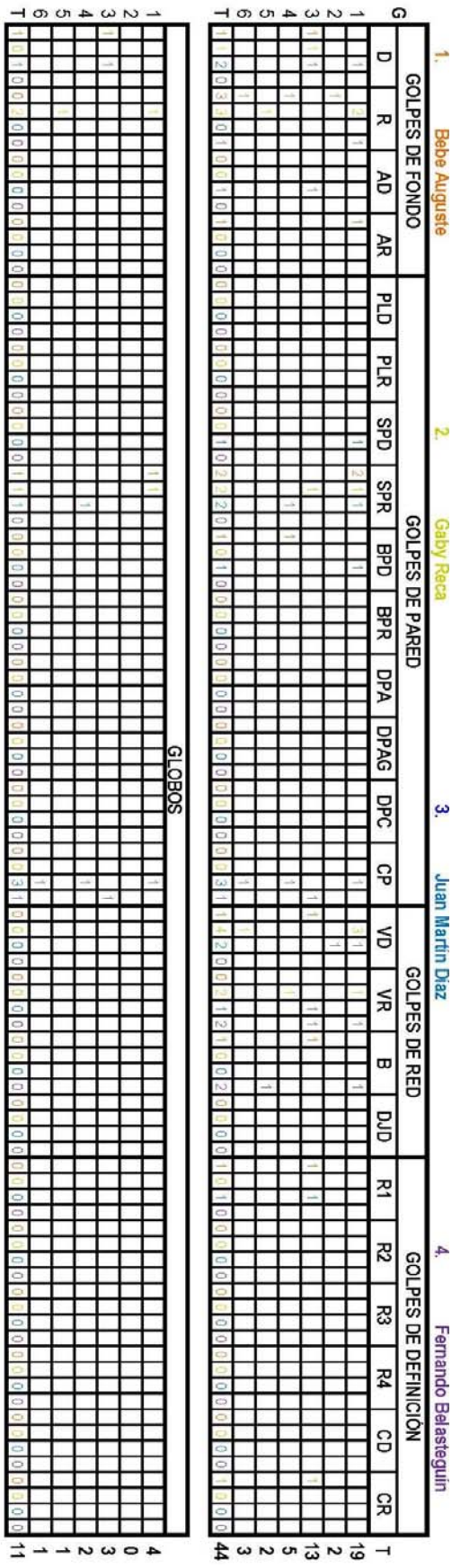


Figura A10. 20. Juego 7 del set 2

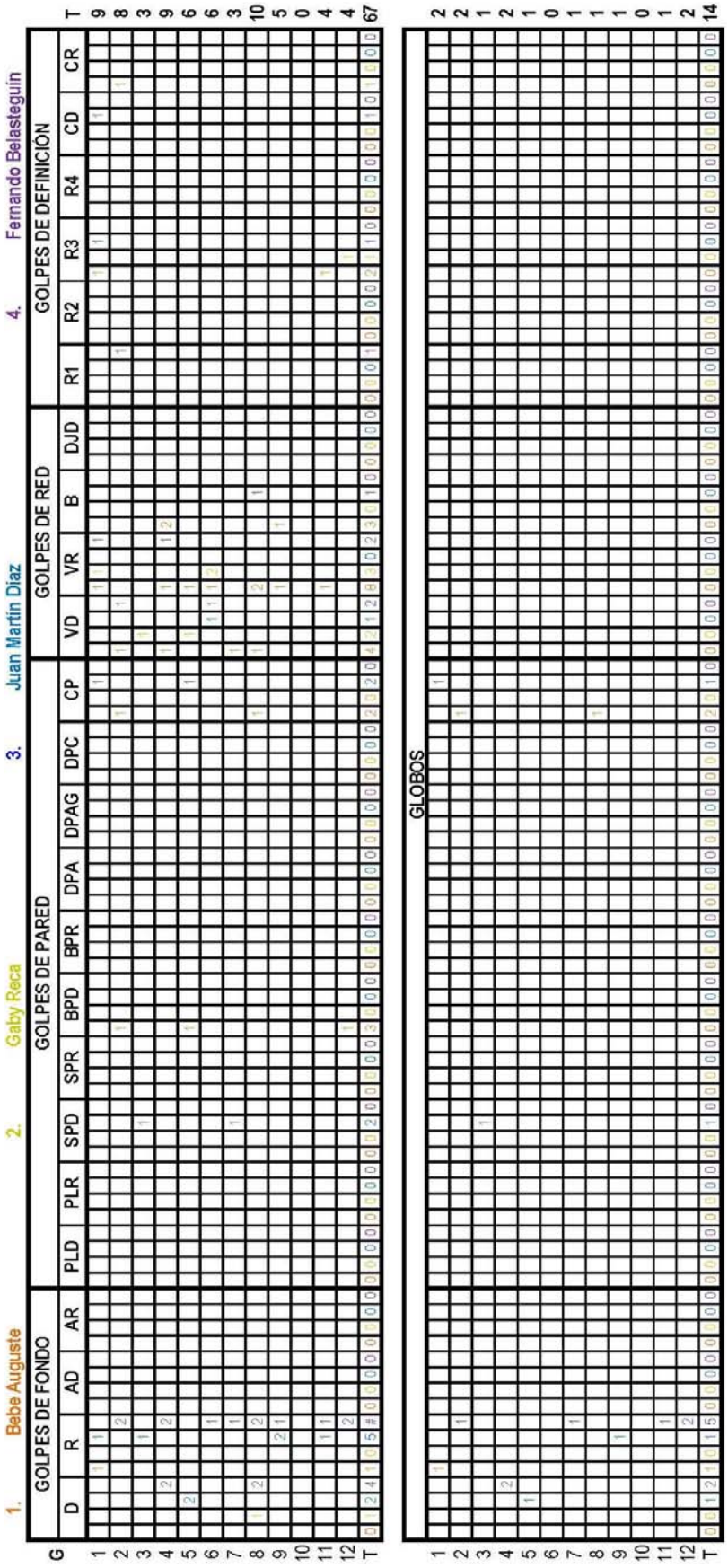


Figura A10. 21. Juego 8 del set 2

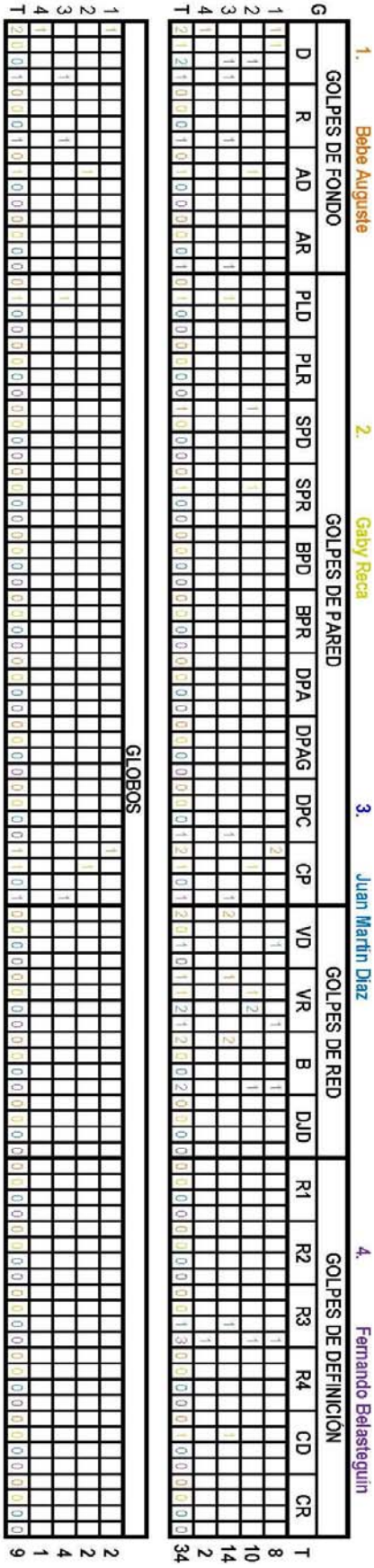


Figura A10. 22. Juego 9 del set 2

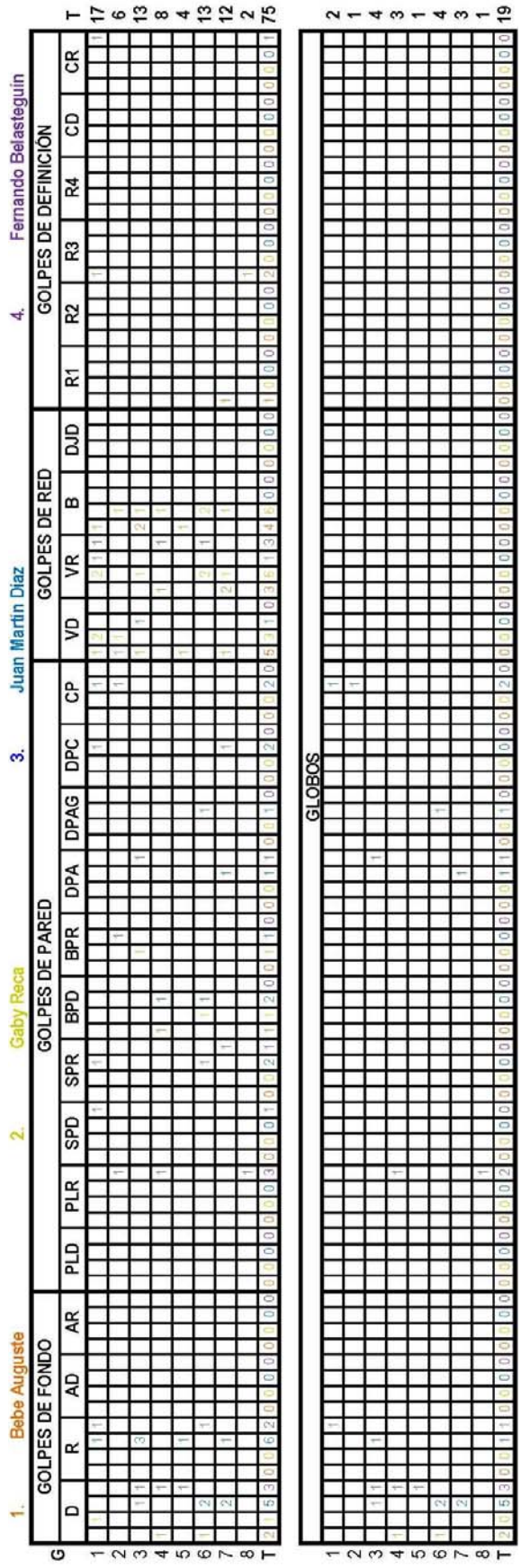


Figura A10. 23. Juego 10 del set 2

A10.1.3. FICHAS RESUMEN

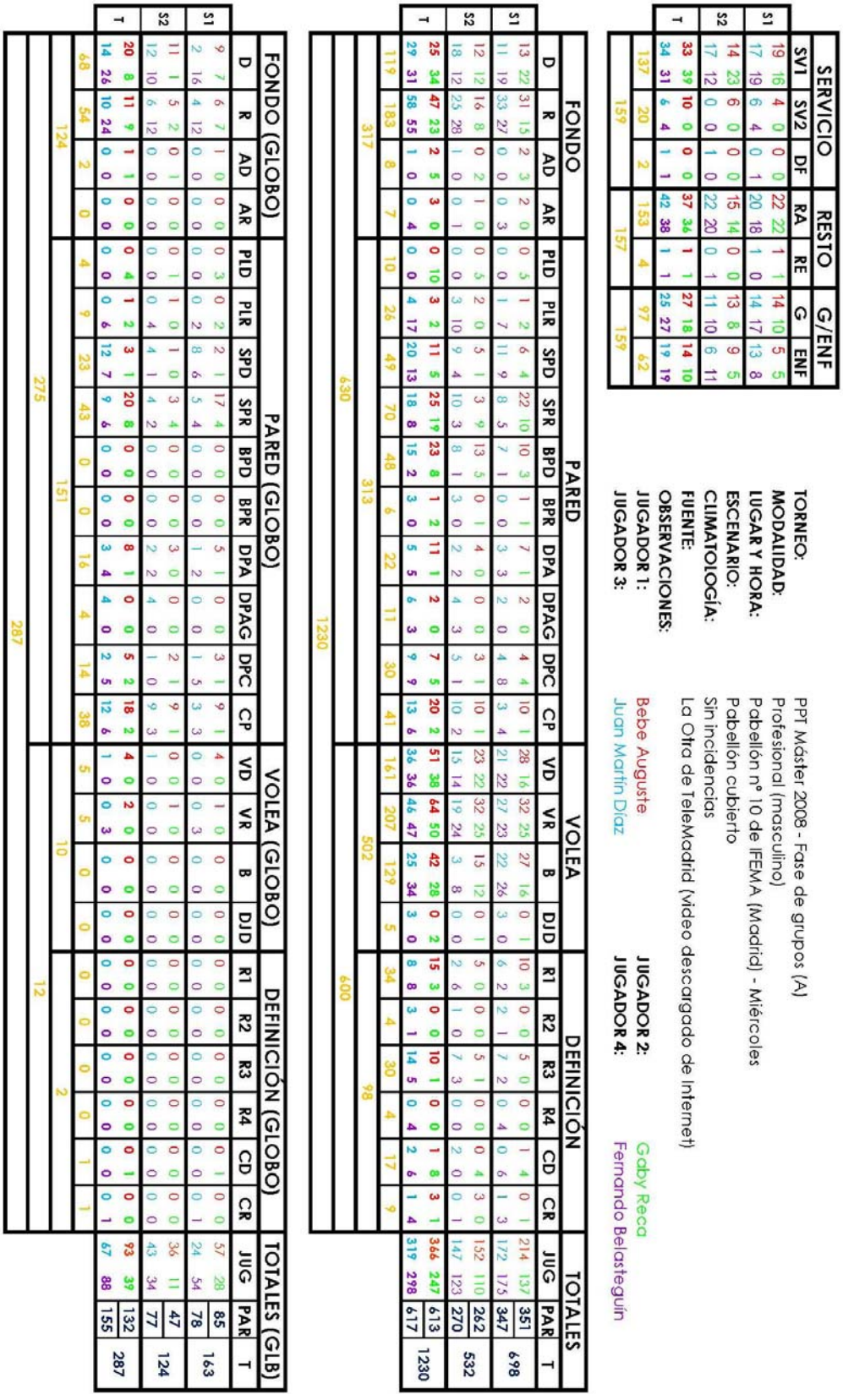
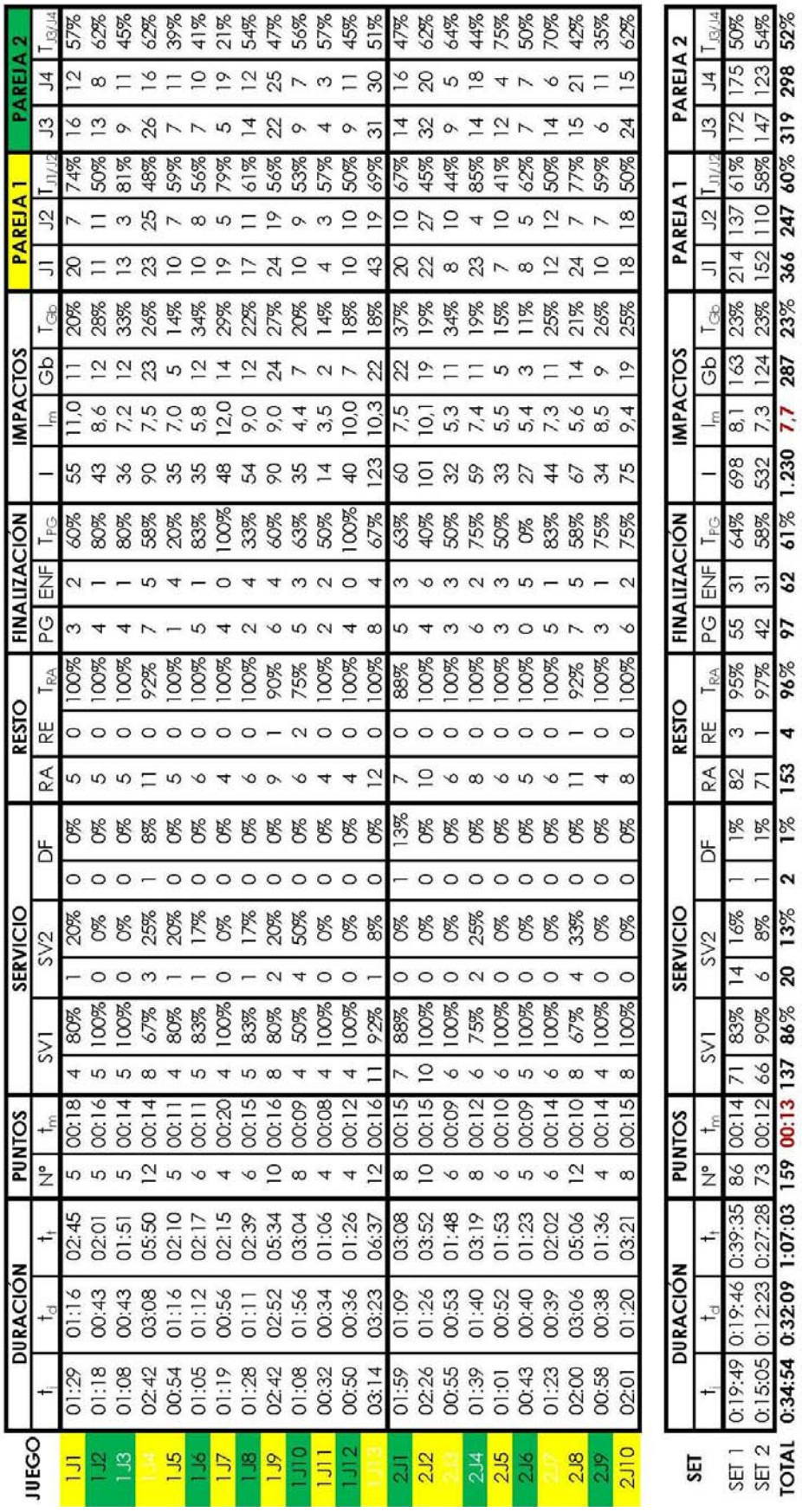


Figura A10. 24. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica



JUEGO	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS			PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_d	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
1J1	01:29	01:16	02:45	5	00:18	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	3	2	60%	55	11,0	11	20%	20	7	74%	16	12	57%
1J2	01:18	00:43	02:01	5	00:16	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	4	1	80%	43	8,6	12	28%	11	11	50%	13	8	62%
1J3	01:08	00:43	01:51	5	00:14	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	4	1	80%	36	7,2	12	33%	13	3	81%	9	11	45%
1J4	02:42	03:08	05:50	12	00:14	8 67%	3 25%	1 8%	11	0	92%	7	5	58%	90	7,5	23	26%	23	25	48%	26	16	62%
1J5	00:54	01:16	02:10	5	00:11	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	1	4	20%	35	7,0	5	14%	10	7	59%	7	11	39%
1J6	01:05	01:12	02:17	6	00:11	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	5	1	83%	35	5,8	12	34%	10	8	56%	7	10	41%
1J7	01:19	00:56	02:15	4	00:20	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	4	0	100%	48	12,0	14	29%	19	5	79%	5	19	21%
1J8	01:28	01:11	02:39	6	00:15	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	2	4	33%	54	9,0	12	22%	17	11	61%	14	12	54%
1J9	02:42	02:52	05:34	10	00:16	8 80%	2 20%	0 0%	9	1	90%	6	4	60%	90	9,0	24	27%	24	19	56%	22	25	47%
1J10	01:08	01:56	03:04	8	00:09	4 50%	4 50%	0 0%	6	2	75%	5	3	63%	35	4,4	7	20%	10	9	53%	9	7	56%
1J11	00:32	00:34	01:06	4	00:08	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	2	2	50%	14	3,5	2	14%	4	3	57%	4	3	57%
1J12	00:50	00:36	01:26	4	00:12	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	4	0	100%	40	10,0	7	18%	10	10	50%	9	11	45%
1J13	03:14	03:23	06:37	12	00:16	11 92%	1 8%	0 0%	12	0	100%	8	4	67%	123	10,3	22	18%	43	19	69%	31	30	51%
2J1	01:59	01:09	03:08	8	00:15	7 88%	0 0%	1 13%	7	0	88%	5	3	63%	60	7,5	22	37%	20	10	67%	14	16	47%
2J2	02:26	01:26	03:52	10	00:15	10 100%	0 0%	0 0%	10	0	100%	4	6	40%	101	10,1	19	19%	22	27	45%	32	20	62%
2J3	00:55	00:53	01:48	6	00:09	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	3	3	50%	32	5,3	11	34%	8	10	44%	9	5	64%
2J4	01:39	01:40	03:19	8	00:12	6 75%	2 25%	0 0%	8	0	100%	6	2	75%	59	7,4	11	19%	23	4	85%	14	18	44%
2J5	01:01	00:52	01:53	6	00:10	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	3	3	50%	33	5,5	5	15%	7	10	41%	12	4	75%
2J6	00:43	00:40	01:23	5	00:09	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	0	5	0%	27	5,4	3	11%	8	5	62%	7	7	50%
2J7	01:23	00:39	02:02	6	00:14	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	5	1	83%	44	7,3	11	25%	12	12	50%	14	6	70%
2J8	02:00	03:06	05:06	12	00:10	8 67%	4 33%	0 0%	11	1	92%	7	5	58%	67	5,6	14	21%	24	7	77%	15	21	42%
2J9	00:58	00:38	01:36	4	00:14	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	3	1	75%	34	8,5	9	26%	10	7	59%	6	11	35%
2J10	02:01	01:20	03:21	8	00:15	8 100%	0 0%	0 0%	8	0	100%	6	2	75%	75	9,4	19	25%	18	18	50%	24	15	62%
TOTAL	0:34:54	0:32:09	1:07:03	159	00:13	137 86%	20 13%	2 1%	153	4	96%	97	62	61%	1.230	7,7	287	23%	366	247	60%	319	298	52%

SET	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS			PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_d	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
SET 1	0:19:49	0:19:46	0:39:35	86	00:14	71 83%	14 16%	1 1%	82	3	95%	55	31	64%	698	8,1	163	23%	214	137	61%	172	175	50%
SET 2	0:15:05	0:12:23	0:27:28	73	00:12	66 90%	6 8%	1 1%	71	1	97%	42	31	58%	532	7,3	124	23%	152	110	58%	147	123	54%

Figura A10. 25. Tiempos e intercambios medios por set y partido

		SET 1 (Impactos y porcentaje)						SET 2 (Impactos y porcentaje)						GLOBAL (Impactos y porcentaje)						TOTAL			
		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		Nº Pareja		
																								% Set		
DE FONDO	D	13	6%	22	16%	11	6%	19	11%	12	8%	18	12%	12	10%	25	7%	34	14%	29	9%	31	10%			
	R	31	14%	15	11%	33	19%	27	15%	16	11%	25	17%	28	23%	47	13%	23	9%	58	18%	55	18%			
	AD	2	1%	3	2%	0	0%	0	0%	0	0%	2	2%	0	0%	2	1%	5	2%	1	0%	0	0%			
	AR	2	1%	0	0%	0	0%	3	2%	1	1%	0	0%	1	1%	3	1%	0	0%	0	0%	4	1%			
FONDO		**48**	**22%**	**40**	**29%**	**44**	**26%**	**49**	**28%**	**29**	**19%**	**22**	**20%**	**41**	**33%**	**77**	**21%**	**62**	**25%**	**88**	**28%**	**90**	**30%**			
DE PARED	PLD	0	0%	5	4%	0	0%	0	0%	0	0%	5	5%	0	0%	0	0%	10	4%	0	0%	0	0%			
	PLR	1	0%	2	1%	1	1%	7	4%	2	1%	0	0%	3	2%	3	1%	2	1%	4	1%	17	6%			
	SPD	6	3%	4	3%	11	6%	9	5%	5	3%	1	1%	9	6%	11	3%	5	2%	20	6%	13	4%			
	SPR	22	10%	10	7%	8	5%	5	3%	3	2%	9	8%	10	7%	25	7%	19	8%	18	6%	8	3%			
	BPD	10	5%	3	2%	7	4%	1	1%	13	9%	5	5%	8	5%	23	6%	8	3%	15	5%	2	1%			
	BPR	1	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	3	2%	1	0%	2	1%	3	1%	0	0%			
	DPA	7	3%	1	1%	3	2%	3	2%	4	3%	0	0%	2	1%	2	2%	11	3%	1	0%	5	2%			
	DPAG	2	1%	0	0%	2	1%	0	0%	0	0%	0	0%	4	3%	3	2%	2	1%	6	2%	3	1%			
	DPC	4	2%	4	3%	4	2%	8	5%	3	2%	1	1%	5	3%	1	1%	7	2%	9	3%	9	3%			
	CP	10	5%	1	1%	3	2%	4	2%	10	7%	1	1%	10	7%	2	2%	20	5%	13	4%	6	2%			
PARED		**63**	**29%**	**31**	**23%**	**39**	**23%**	**37**	**21%**	**40**	**26%**	**23**	**21%**	**54**	**37%**	**26**	**21%**	**103**	**28%**	**93**	**29%**	**63**	**21%**			
DE RED	VD	28	13%	16	12%	21	12%	22	13%	23	15%	22	20%	15	10%	14	11%	51	14%	36	11%	36	12%			
	VR	32	15%	25	18%	27	16%	23	13%	32	21%	25	23%	19	13%	24	20%	64	17%	46	14%	47	16%			
	B	27	13%	16	12%	22	13%	26	15%	15	10%	12	11%	3	2%	8	7%	42	11%	25	8%	34	11%			
	DJD	0	0%	1	1%	3	2%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	3	1%	0	0%			
RED		**87**	**41%**	**58**	**42%**	**73**	**42%**	**71**	**41%**	**70**	**46%**	**60**	**55%**	**37**	**25%**	**46**	**37%**	**157**	**43%**	**118**	**48%**	**110**	**34%**	**117**	**39%**	
DE DEFINICIÓN	R1	10	5%	3	2%	6	3%	2	1%	5	3%	0	0%	2	1%	6	5%	15	4%	3	1%	8	3%	8	3%	
	R2	0	0%	0	0%	2	1%	1	1%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	3	1%	1	0%	
	R3	5	2%	0	0%	7	4%	2	1%	5	3%	1	1%	7	5%	3	2%	10	3%	1	0%	14	4%	5	2%	
	R4	0	0%	0	0%	0	0%	4	2%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	4	1%	
	CD	1	0%	4	3%	0	0%	6	3%	0	0%	4	4%	2	1%	0	0%	1	0%	8	3%	2	1%	6	2%	
	CR	0	0%	1	1%	1	1%	3	2%	3	2%	0	0%	0	0%	1	1%	3	1%	1	0%	1	0%	4	1%	
DEF.		**16**	**7%**	**8**	**6%**	**16**	**9%**	**18**	**10%**	**13**	**9%**	**5**	**5%**	**12**	**8%**	**10**	**8%**	**29**	**8%**	**13**	**5%**	**28**	**9%**	**28**	**9%**	
TOTAL	**Defensa**	**111**	**52%**	**71**	**52%**	**83**	**48%**	**86**	**49%**	**69**	**45%**	**45**	**41%**	**98**	**67%**	**67**	**54%**	**180**	**49%**	**116**	**47%**	**181**	**57%**	**153**	**51%**	
	Ataque	**103**	**48%**	**66**	**48%**	**89**	**52%**	**89**	**51%**	**83**	**55%**	**65**	**59%**	**49**	**33%**	**56**	**46%**	**186**	**51%**	**131**	**53%**	**138**	**43%**	**145**	**49%**	
	Nº Pareja	**214**		**137**		**172**		**175**		**152**		**110**		**147**		**123**		**366**		**247**		**319**		**298**				
	% Set	**61%**		**39%**		**50%**		**50%**		**58%**		**42%**		**54%**		**46%**		**60%**		**40%**		**52%**		**48%**				
		351				**347**				**262**				**270**				**613**				**617**						
		698								**532**								**1230**										

Figura A10. 26. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido

	PAREJA1						PAREJA2						GLOBAL		
	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	P	W	B
1J1	4	1			2	0			5	0	1	2	5	1	0
1J2			5	0	1	1	5	0			3	0	5	2	0
1J3	5	0			1	1			5	0	3	0	5	2	1
1J4			11	0	4	2	8	3			3	3	12	1	1
1J5	4	1			1	1			5	0	0	3	5	1	0
1J6			6	0	1	0	5	1			4	1	6	2	0
1J7	4	0			4	0			4	0	0	0	4	1	0
1J8			6	0	0	2	5	1			2	2	6	2	0
1J9	8	2			2	0			9	1	4	4	10	1	0
1J10			6	2	2	2	4	4			3	1	8	2	0
1J11	4	0			2	0			4	0	0	2	4	1	0
1J12			4	0	0	0	4	0			4	0	4	2	0
1J13	11	1			4	1			12	0	4	3	12	1	0
S1	40	5	38	2	24	10	31	9	44	1	31	21	86	1	2
2J1			7	0	0	0	7	0			5	3	8	2	0
2J2	10	0			3	3			10	0	1	3	10	1	0
2J3			6	0	1	0	6	0			2	3	6	1	1
2J4	6	2			3	2			8	0	3	0	8	2	1
2J5			6	0	2	3	6	0			1	0	6	1	0
2J6	5	0			0	1			5	0	0	4	5	2	0
2J7			6	0	3	0	6	0			2	1	6	1	1
2J8	8	4			5	3			11	1	2	2	12	1	0
2J9			4	0	0	1	4	0			3	0	4	2	0
2J10	8	0			4	1			8	0	2	1	8	1	0
2J11															
2J12															
2J13															
S2	37	6	29	0	21	14	29	0	42	1	21	17	73	1	3

LEYENDA

SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
P	Puntos disputados
W	Pareja ganadora (1 u 2)
B	Ruptura/break (0: no, 1: si)

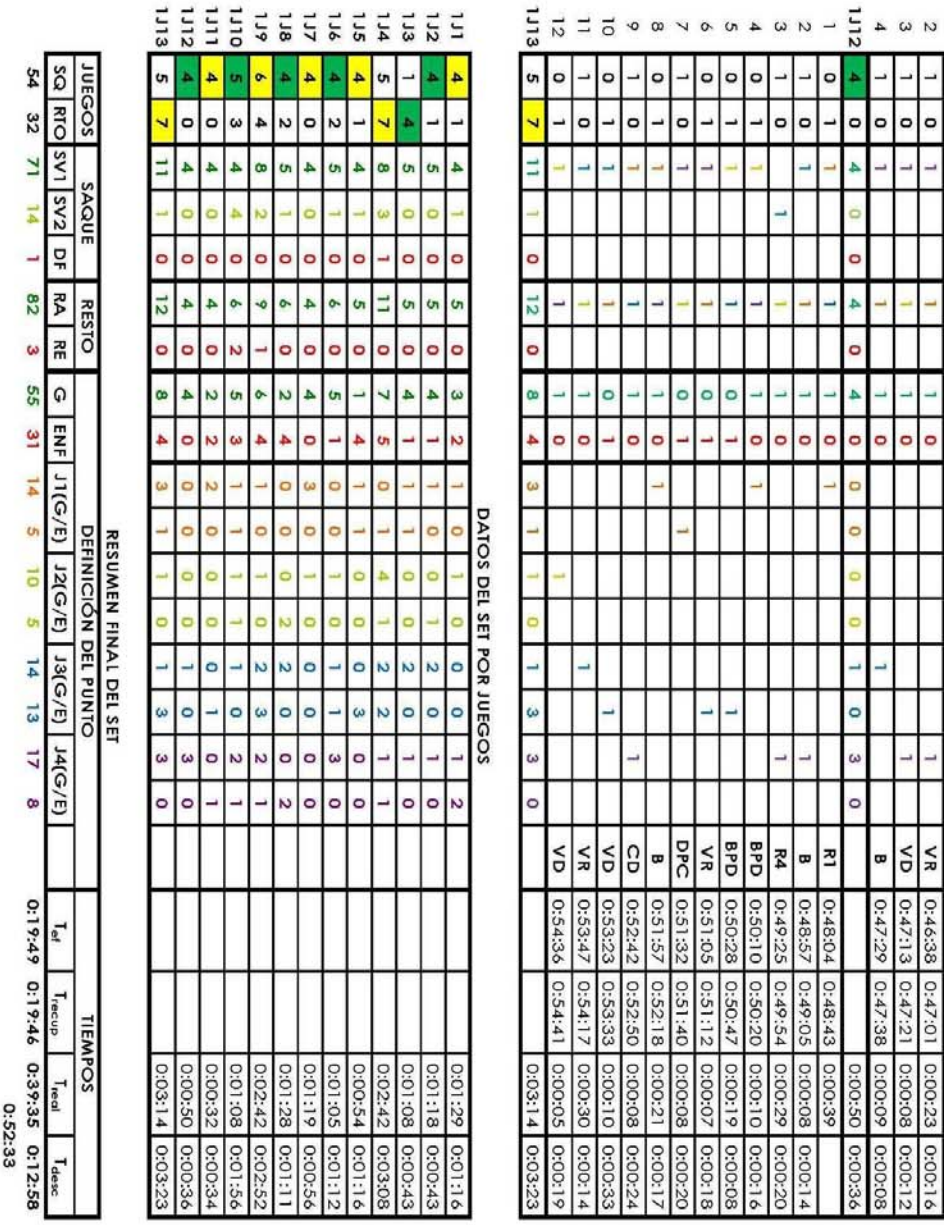
Figura A10. 27. Comparativa por parejas

G	TANTEO		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_1	t_d
1	0	1		1		1		1	0				1	VD	0:02:08	0:02:34	0:00:26
2	1	0	1			1		1	0		1			D	0:02:55	0:03:27	0:00:32	0:00:21
3	1	0	1			1		0	1				1	VD	0:03:46	0:04:04	0:00:18	0:00:19
4	1	0	1			1		1	0	1				R1	0:04:27	0:04:31	0:00:04	0:00:23
5	1	0	1			1		0	1				1	DPAG	0:04:44	0:04:53	0:00:09	0:00:13
1J1	4	1	4	1	0	5	0	3	2	1	0	0	1	2			0:01:29	0:01:16
1	1	0	1			1		0	1						0:06:16	0:06:48	0:00:32	
2	0	1	1			1		1	0	1				SPR	0:06:56	0:07:21	0:00:25	0:00:08
3	1	0	1			1		0	1					VD	0:07:37	0:07:42	0:00:05	0:00:16
4	1	0	1			1		1	0			1		DJD	0:07:53	0:08:01	0:00:08	0:00:11
5	1	0	1			1		1	0				1	VD	0:08:09	0:08:17	0:00:08	0:00:08
1J2	4	1	5	0	0	5	0	4	1	1	0	1	0	R3			0:01:18	0:00:43
1	1	0	1			1		1	0	1				BPD	0:08:40	0:08:50	0:00:10	
2	0	1	1			1		1	0			1		VD	0:08:56	0:09:08	0:00:12	0:00:06
3	0	1	1			1		0	1					VD	0:09:17	0:09:20	0:00:03	0:00:09
4	0	1	1			1		1	0			1		R3	0:09:26	0:09:54	0:00:28	0:00:06
5	0	1	1			1		1	0				1	CD	0:10:16	0:10:31	0:00:15	0:00:22
1J3	1	4	5	0	0	5	0	4	1	1	0	0	1	0			0:01:08	0:00:43
1	0	1		1		1		1	0		1			CD	0:12:18	0:12:37	0:00:19	
2	0	1		1		1		1	0					D	0:13:08	0:13:39	0:00:31	0:00:31
3	1	0	1			1		1	0				1	VR	0:13:55	0:14:14	0:00:19	0:00:16
4	0	1	1			1		1	0		1			D	0:14:25	0:14:42	0:00:17	0:00:11
5	1	0	1			1		1	0			1		R3	0:15:02	0:15:11	0:00:09	0:00:20
6	1	0	1			1		0	1					VD	0:15:21	0:15:30	0:00:09	0:00:10
7	0	1	1			1		0	1				1	D	0:15:41	0:15:56	0:00:15	0:00:11
8	1	0	1			1		1	0			1		R1	0:16:10	0:16:15	0:00:05	0:00:14
9	0	1	1			1		1	0		1			R1	0:16:21	0:16:46	0:00:25	0:00:06
10	1	0		1		1		0	1	1				DPC	0:17:02	0:17:10	0:00:08	0:00:16
11	0	1			1			0	1				1	D	0:17:43	0:17:45	0:00:02	0:00:33
12	0	1	1			1		0	1					VR	0:18:05	0:18:08	0:00:03	0:00:20
1J4	5	7	8	3	1	11	0	7	5	0	1	4	1	2	2	1	1												0:02:42	0:03:08
1	1	0	1			1		0	1					B	0:18:22	0:18:33	0:00:11	
2	1	0	1			1		0	1					R4	0:18:45	0:18:57	0:00:12	0:00:12
3	1	0	1			1		1	0	1				R1	0:19:26	0:19:37	0:00:11	0:00:29
4	0	1	1			1		0	1					CP	0:19:46	0:20:01	0:00:15	0:00:09
5	1	0		1		1		0	1					SPD	0:20:27	0:20:32	0:00:05	0:00:26
1J5	4	1	4	1	0	5	0	1	4	1	1	0	0	3	0	0	0:00:54	0:01:16
1	1	0	1			1		1	0					R4	0:22:20	0:22:32	0:00:12	
2	0	1	1			1		1	0			1		R1	0:22:53	0:23:06	0:00:13	0:00:21
3	1	0		1		1		1	0					R1	0:23:21	0:23:32	0:00:11	0:00:15

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	Bebe Auguste
J2(G/E)	Gaby Reca
J3(G/E)	Juan Martín Díaz
J4(G/E)	Fernando Belasteguín
t_0	Inicio del punto
t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{real}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Auguste/Reca
	Díaz/Belasteguín

INCIDENCIAS

| | | |



| | | |

G	TANTEO		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_1	t_i	t_d
1	1	0	1			1		1	0				1	VD	0:56:38	0:57:03	0:00:25	
2	0	1	1			1		0	1				1	R3	0:57:12	0:57:18	0:00:06	0:00:09
3	0	1			1			0	1			1		D	0:57:36	0:57:38	0:00:02	0:00:18
4	1	0	1			1		1	0				1	BPD	0:57:47	0:57:56	0:00:09	0:00:09
5	1	0	1			1		1	0			1		B	0:58:05	0:58:14	0:00:09	0:00:09
6	0	1	1			1		0	1				1	B	0:58:22	0:58:28	0:00:06	0:00:08
7	1	0	1			1		1	0			1		CD	0:58:35	0:59:25	0:00:50	0:00:07
8	1	0	1			1		1	0				1	R1	0:59:34	0:59:46	0:00:12	0:00:09
2/1	5	3	7	0	1	7	0	5	3	0	0	0	2				0:01:59	0:01:09
1	1	0	1			1		1	0	1				R1	1:01:41	1:01:46	0:00:05	
2	1	0	1			1		1	0		1			B	1:01:52	1:02:02	0:00:10	0:00:06
3	0	1	1			1		0	1		1			B	1:02:19	1:02:53	0:00:34	0:00:17
4	0	1	1			1		0	1			1		BPR	1:03:12	1:03:18	0:00:06	0:00:19
5	1	0	1			1		0	1				1	CP	1:03:25	1:03:31	0:00:06	0:00:07
6	0	1	1			1		1	0			1		VR	1:03:36	1:03:47	0:00:11	0:00:05
7	1	0	1			1		0	1			1		SPD	1:03:57	1:04:07	0:00:10	0:00:10
8	0	1	1			1		0	1	1				VD	1:04:15	1:04:33	0:00:18	0:00:08
9	1	0	1			1		1	0		1			VD	1:04:39	1:05:10	0:00:31	0:00:06
10	1	0	1			1		0	1			1		VD	1:05:18	1:05:33	0:00:15	0:00:08
2/2	6	4	10	0	0	10	0	4	6	1	2	1	0	1			0:02:26	0:01:26
1	0	1	1			1		0	1			1		VD	1:05:45	1:05:58	0:00:13	
2	1	0	1			1		1	0				1	R1	1:06:08	1:06:13	0:00:05	0:00:10
3	0	1	1			1		0	1				1	DPA	1:06:23	1:06:34	0:00:11	0:00:10
4	0	1	1			1		1	0	1				VD	1:06:41	1:06:50	0:00:09	0:00:07
5	1	0	1			1		1	0			1		R3	1:07:00	1:07:08	0:00:08	0:00:10
6	0	1	1			1		0	1				1	BPD	1:07:24	1:07:33	0:00:09	0:00:16
2/3	2	4	6	0	0	6	0	3	3	1	0	0	1	2			0:00:55	0:00:53
1	0	1		1		1		0	1		1			SPD	1:09:28	1:09:41	0:00:13	
2	0	1	1			1		0	1	1				VD	1:10:02	1:10:07	0:00:05	0:00:21
3	0	1	1			1		1	0				1	DPAG	1:10:14	1:10:24	0:00:10	0:00:07
4	1	0	1			1		1	0	1				VR	1:10:34	1:10:44	0:00:10	0:00:10
5	1	0	1			1		1	0	1				R1	1:10:57	1:11:03	0:00:06	0:00:13
6	1	0	1			1		1	0	1				R3	1:11:16	1:11:25	0:00:09	0:00:13
7	0	1		1		1		1	0			1		R3	1:11:47	1:12:04	0:00:17	0:00:22
8	0	1	1			1		1	0			1		R3	1:12:18	1:12:47	0:00:29	0:00:14
2/4	3	5	6	2	0	8	0	6	2	3	2	0	2	0	1	0	0:01:39	0:01:40
1	0	1	1			1		1	0	1				VD	1:13:02	1:13:12	0:00:10	
2	1	0	1			1		1	0				1	R1	1:13:20	1:13:38	0:00:18	0:00:08
3	1	0	1			1		0	1		1			VD	1:13:45	1:13:50	0:00:05	0:00:07
4	1	0	1			1		0	1			1		VR	1:13:59	1:14:06	0:00:07	0:00:09

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1 (G/E)	Bebe Auguste
J2(G/E)	Gaby Reca
J3(G/E)	Juan Martín Díaz
J4(G/E)	Fernando Belasteguín
t_0	Inicio del punto
t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{real}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Auguste/Reca
	Díaz/Belasteguín

INCIDENCIAS

| | | |

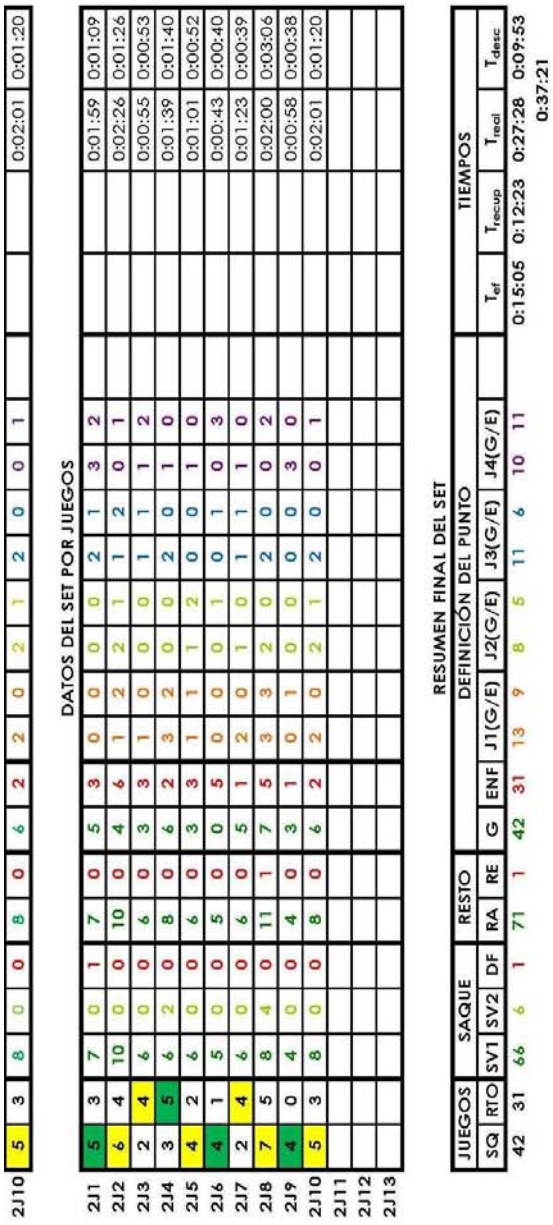


Figura A10. 29. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set

A11. Semifinal Euskadi PPT 2008.

semifinal euskadi ppt 2008

CONTENIDO

A11.1. Semifinal euskadi PPT de 2008 783
A11.1.1. Comentarios preliminares 783
A11.1.2. Fichas de datos 785
A11.1.3. Fichas resumen 804

TABLAS

Tabla A11. 1. Datos más destacados de la semifinal de Euskadi PPT 2008 783

FIGURAS

Figura A11. 1. Juego 1 del set 1 785
Figura A11. 2. Juego 2 del set 1 786
Figura A11. 3. Juego 3 del set 1 787
Figura A11. 4. Juego 4 del set 1 788
Figura A11. 5. Juego 5 del set 1 789
Figura A11. 6. Juego 6 del set 1 790
Figura A11. 7. Juego 7 del set 1 791
Figura A11. 8. Juego 8 del set 1 792
Figura A11. 9. Juego 9 del set 1 793
Figura A11. 10. Juego 10 del set 1 794
Figura A11. 11. Juego 1 del set 2 795
Figura A11. 12. Juego 2 del set 2 796
Figura A11. 13. Juego 3 del set 2 797
Figura A11. 14. Juego 4 del set 2 798
Figura A11. 15. Juego 5 del set 2 799
Figura A11. 16. Juego 6 del set 2 800
Figura A11. 17. Juego 7 del set 2 801
Figura A11. 18. Juego 8 del set 2 802
Figura A11. 19. Juego 9 del set 2 803
Figura A11. 20. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica 804
Figura A11. 21. Tiempos e intercambios medios por set y partido 805
Figura A11. 22. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido 806
Figura A11. 23. Comparativa por parejas 807
Figura A11. 24. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set 810
Figura A11. 25. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set 813

A11.1. SEMIFINAL EUSKADI PPT DE 2008

A11.1.1. COMENTARIOS PRELIMINARES

Buen partido de pádel el que tuvieron la oportunidad de disfrutar los espectadores que asistieron a esta semifinal correspondiente a la prueba de Euskadi del circuito profesional PPT de la temporada 2008. Dos de las duplas más en forma de la temporada por un puesto en la final de uno de los torneos referentes. El resultado 6-4 y 6-3 para los finalistas, aunque claro no refleja la igualdad demostrada en la pista. Lo más destacado del partido se resume en la tabla A11.1 que se adjunta seguidamente.

VARIABLE	DATO
Punto más largo (impactos)	33
Punto más largo (tiempo)	46 sg
Golpes de media por punto	8'7
Puntos de duración superior a la media (15 sg)	52 (41%)
Puntos de duración entre M y 2M (30 Sg)	10 (8%)
Puntos de duración entre 2M y 3M (45 sg)	2 (1'6%)
Puntos de duración mayor al minuto (60 sg)	0 (0%)
Duración media por tanto	15 sg
Puntos disputados	127
Efectividad primer servicio	110 (87%)
Dobles faltas	0 (0%)
Errores al resto	3 (2'4%)
Puntos ganadores	80 (63%)
Juegos disputados	19
Puntos disputados por término medio en un juego	6,68
Número de rupturas	5 (26%)
Nº total de golpes	1.111
Nº total de globos	334 (30%)
Pareja vencedora	2
Defensa/ataque (pareja 1)	282/277 (50%)
Defensa/ataque (pareja 2)	270/282 (49%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 1)	134 (48%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 1)	149 (54%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 2)	143 (53%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 2)	111 (39%)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 1	19/15 (1'27)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 2	19/13 (1'46)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 3	20/7 (2'86)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 4	22/12 (1'83)

Tabla A11. 1. Datos más destacados de la semifinal de Euskadi PPT 2008

Tal y como señalábamos al inicio, y corroborado por los datos expuestos en la tabla, excelente partido de pádel, propio de unas

semifinales del circuito PPT. Aunque corto en juegos los datos reflejan un partido muy disputado que se deduce del alto número de puntos disputados, lo que refleja mucha igualdad en cada uno de los juegos que fueron necesarios para dirimir el enfrentamiento. Al elevado porcentaje de primeros servicios habría que sumar el bajo índice de errores al resto, lo que ratifica una vez más la igualdad entre los contendientes, a lo que habría que añadir 5 rupturas al servicio. El alto porcentaje de técnicas realizadas con globo da fe de lo disputado del partido, y en el que, a priori, podría pensarse que las defensas se han impuesto a los ataques. Como colofón a este análisis resaltar el gran porcentaje de acierto a la hora de ganar los puntos, muy superior a lo recogido en otros partidos, alrededor del 63%.

Tácticamente a nivel de parejas ninguna de las dos ha impuesto su dominio dentro de la cancha, encontrándose equilibrado el tiempo que cada dupla pasan en defensa y en ataque, no apareciendo un dominador claro en la red. Sin embargo, a nivel individual si que se percibe una tendencia de la pareja 1 a evitar al jugador del binomio 2 de la derecha cuando se encuentra situado en la red. La pareja 2 consigue evitar que el jugador de izquierdas de la dupla 1 imponga su poderío en ataque, logrando que el juego se encuentre repartido entre ambos compañeros. Como nota a destacar habría que apuntar que los cuatro participantes se encuentran por encima de la unidad en relación a los puntos ganados y los errores no forzados, sobresaliendo entre todos ellos el jugador 3, con una tasa próxima al 3.

A11.1.2. FICHAS DE DATOS

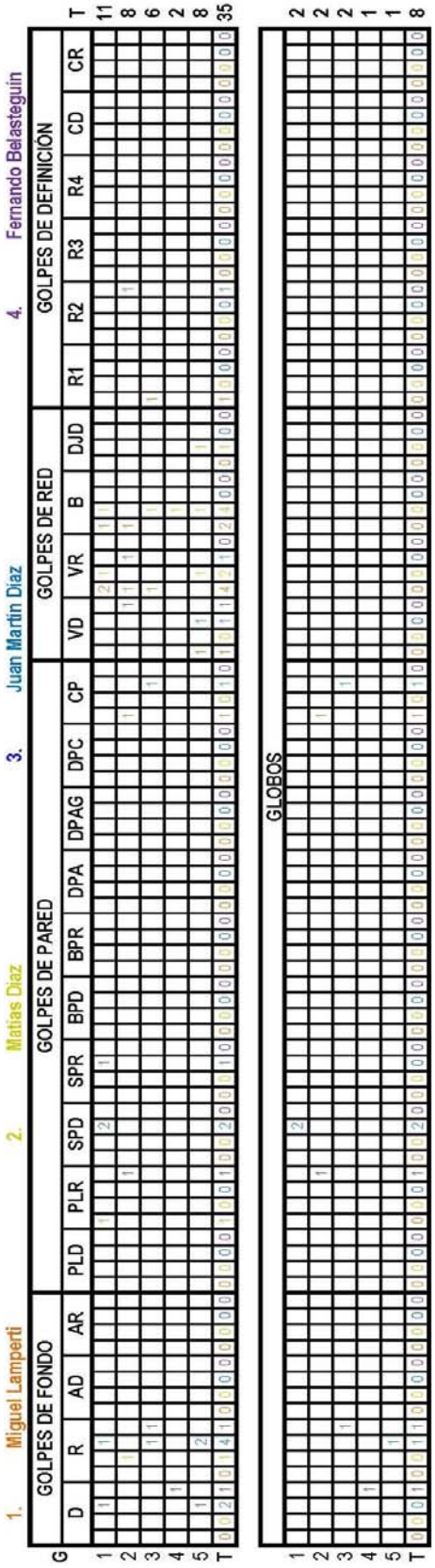


Figura A11. 1. Juego 1 del set 1

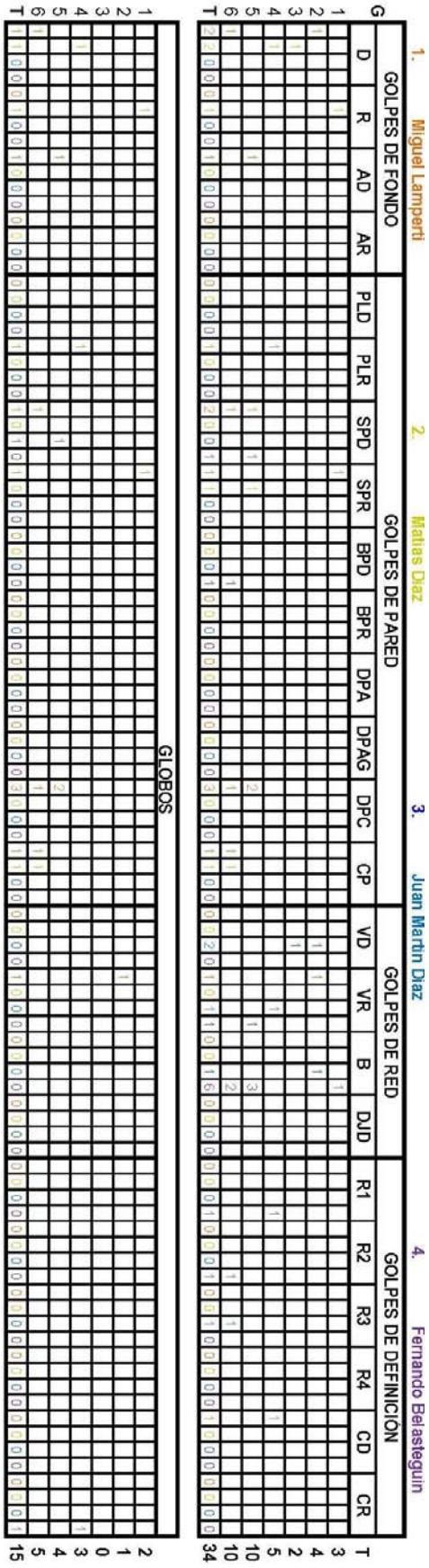


Figura A11. 2. Juego 2 del set 1

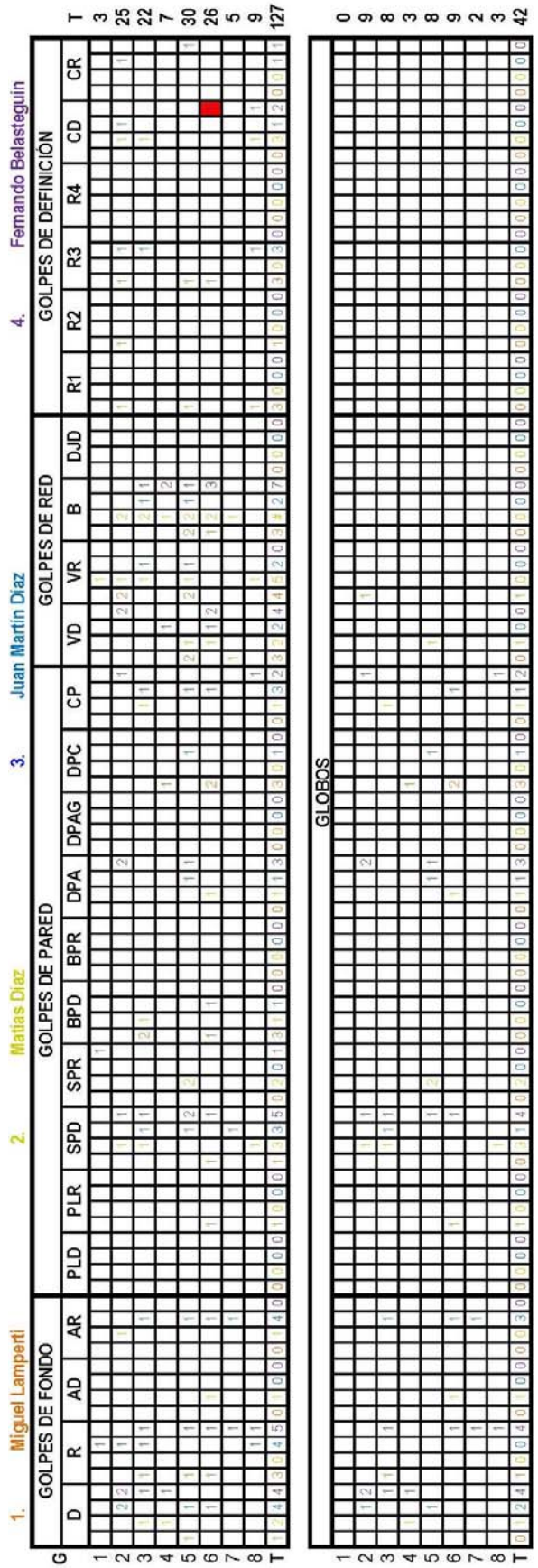


Figura A11. 3. Juego 3 del set 1

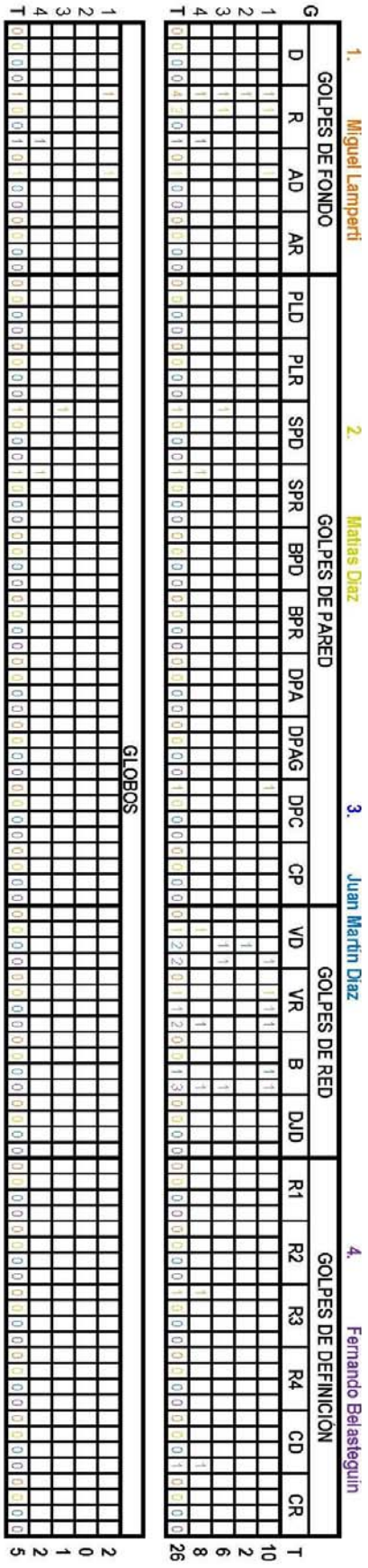


Figura A11. 4. Juego 4 del set 1

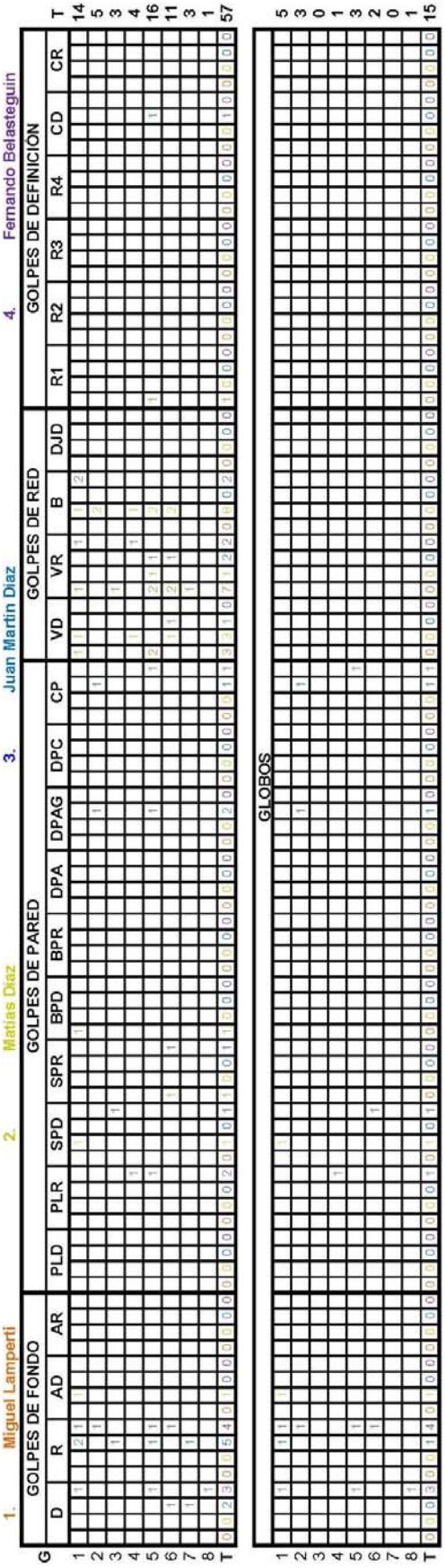


Figura A11. 5. Juego 5 del set 1

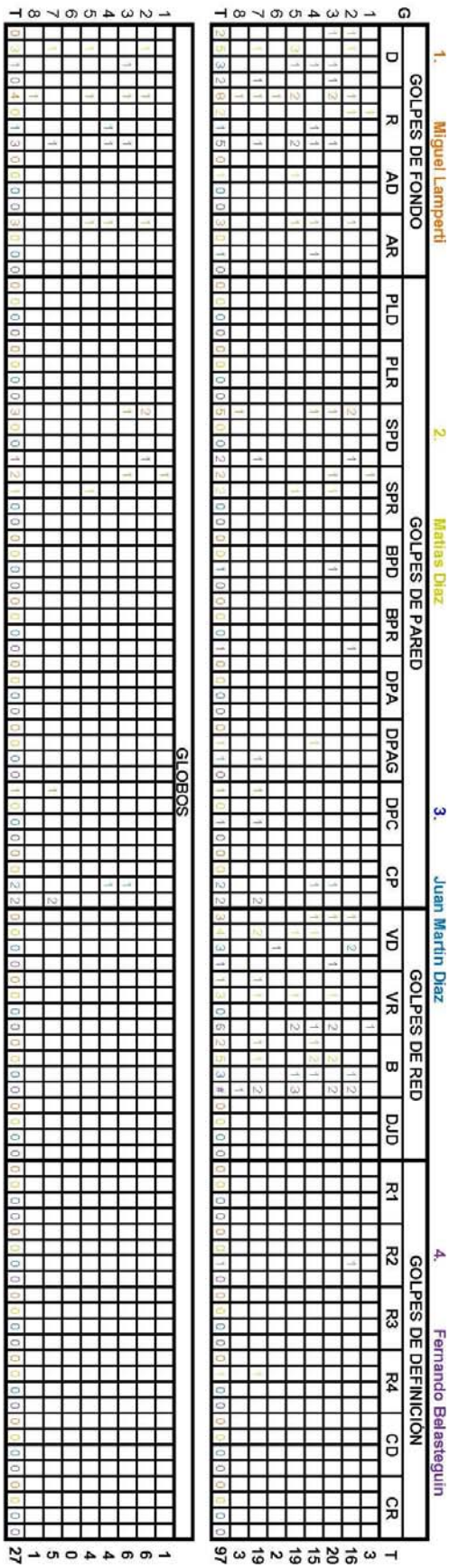


Figura A11. 6. Juego 6 del set 1

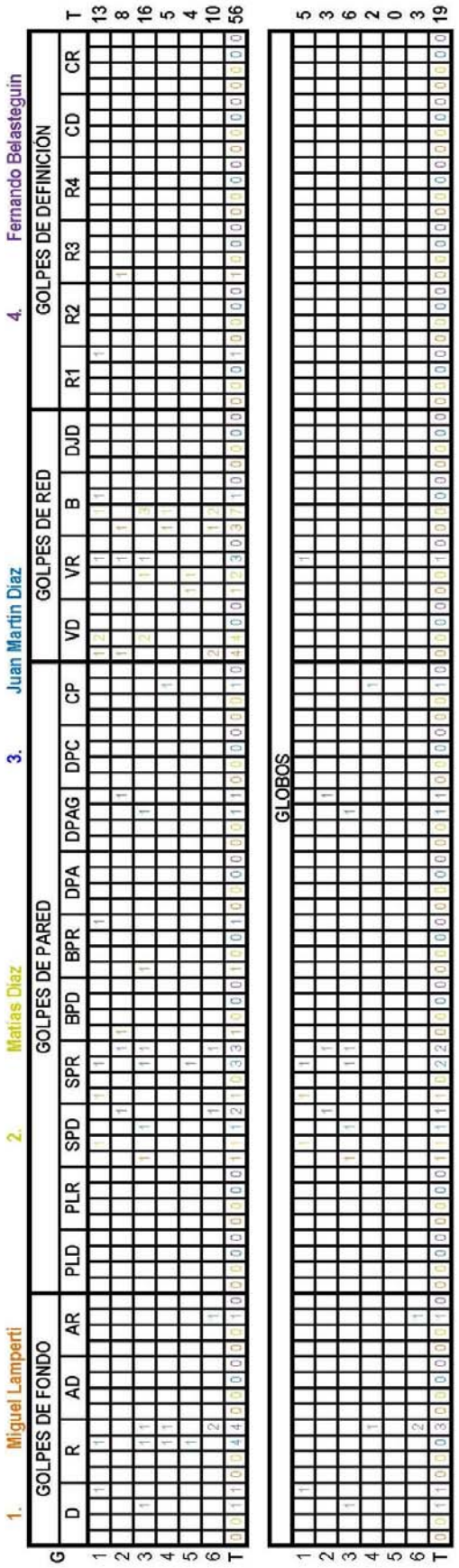


Figura A11. 7. Juego 7 del set 1

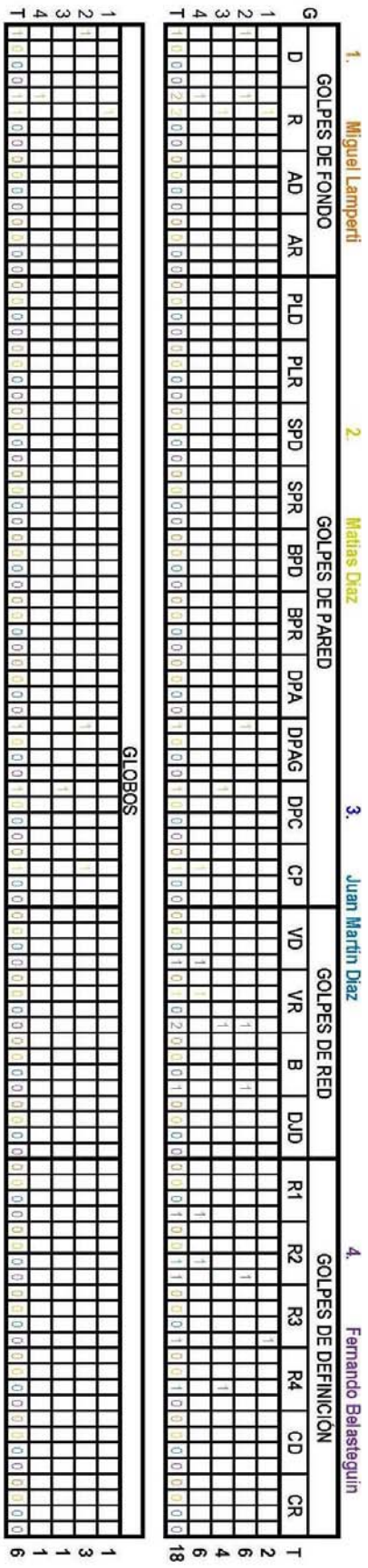


Figura A11. 8. Juego 8 del set 1

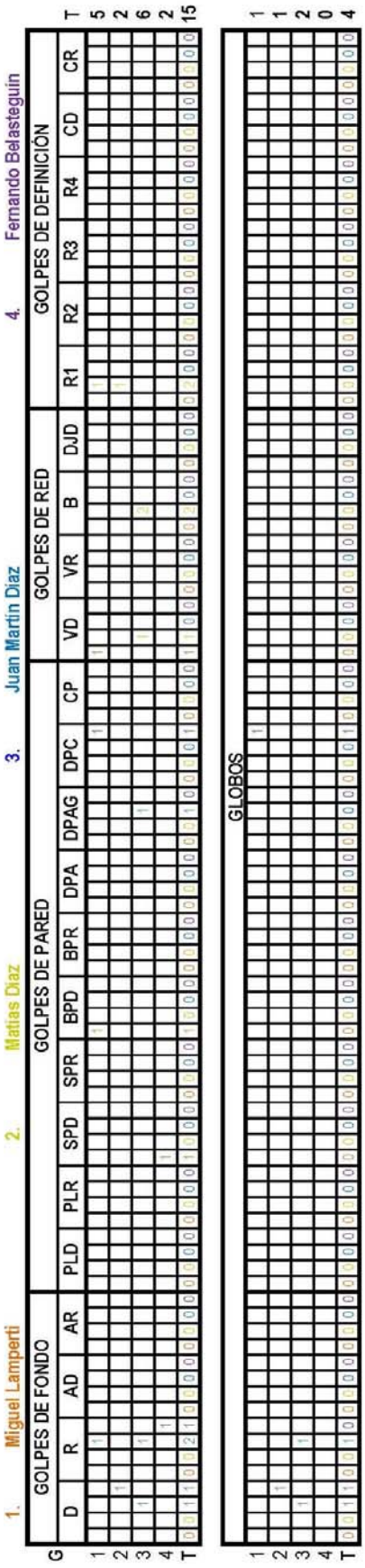


Figura A11. 9. Juego 9 del set 1

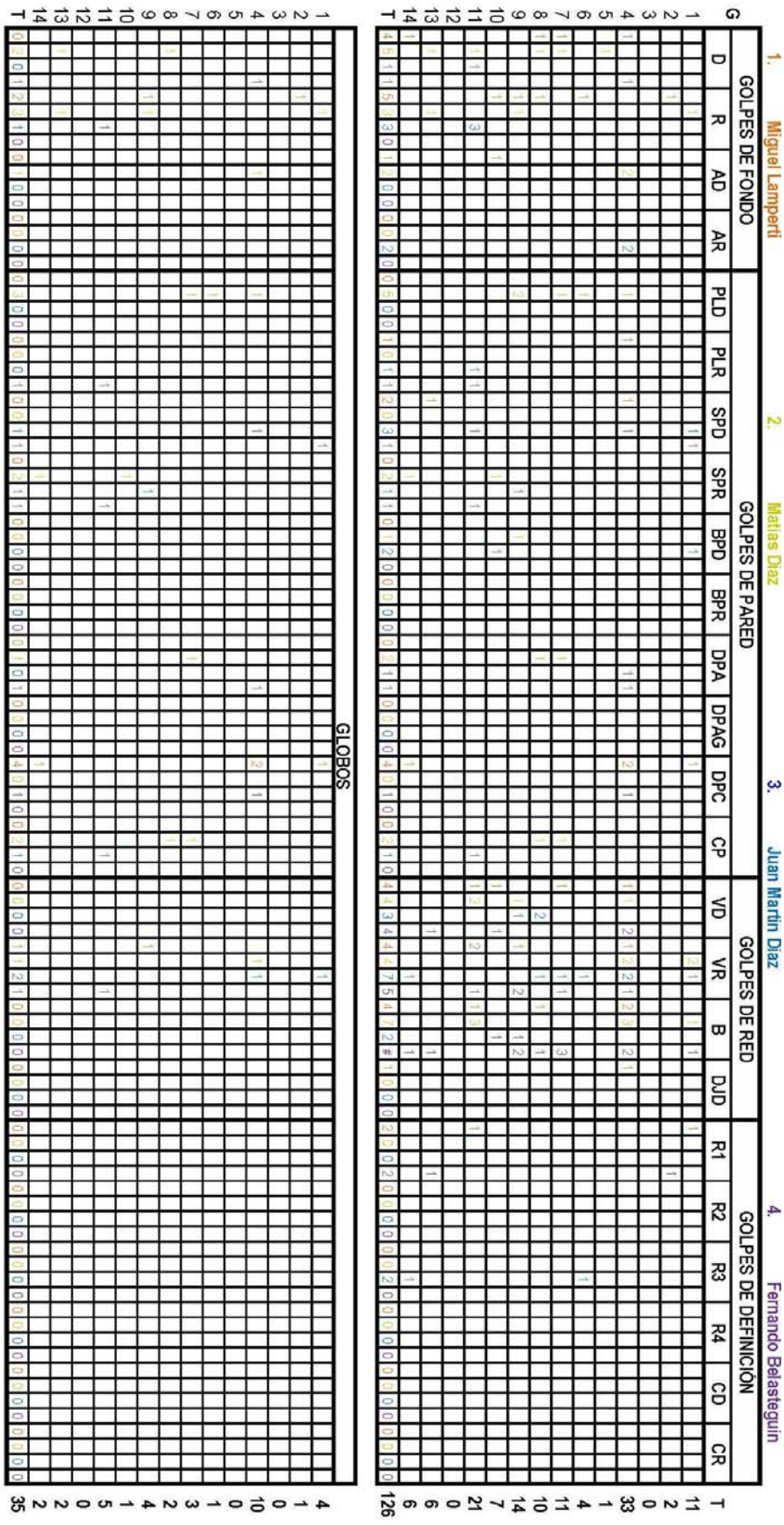


Figura A11. 10. Juego 10 del set 1

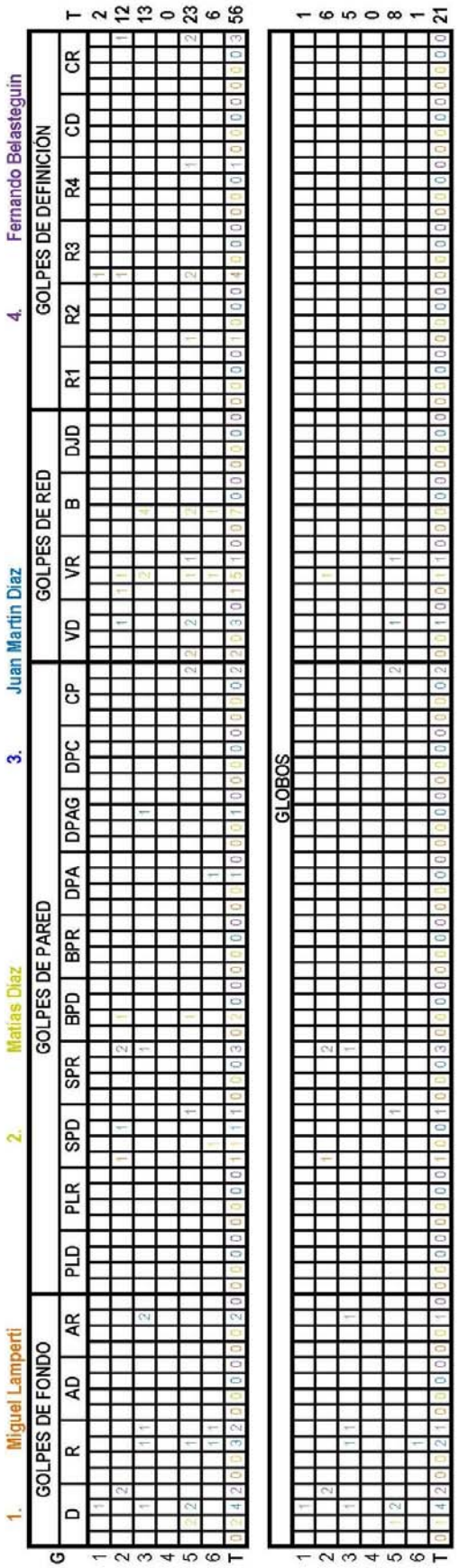


Figura A11. 11. Juego 1 del set 2

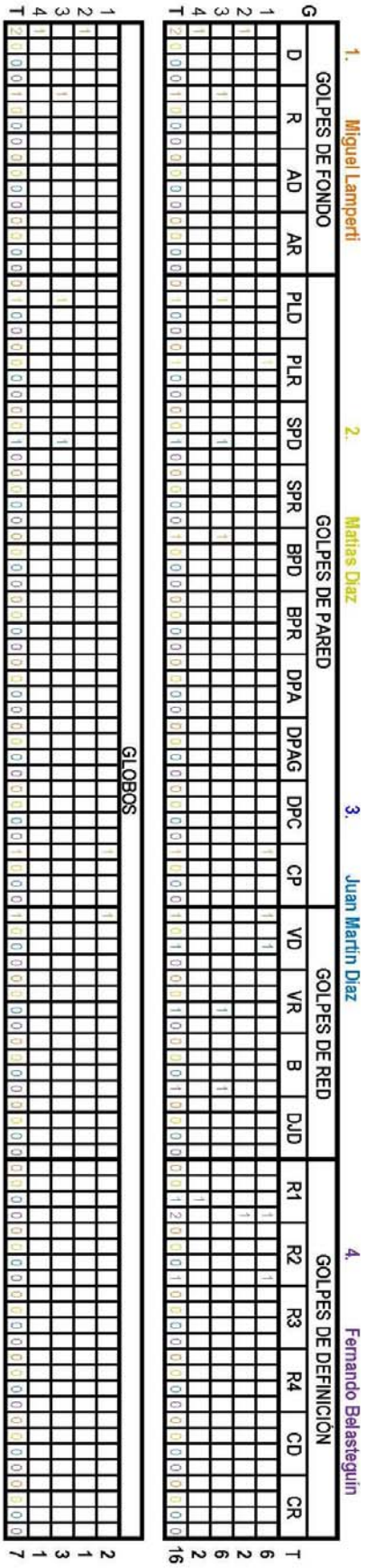


Figura A11. 12. Juego 2 del set 2

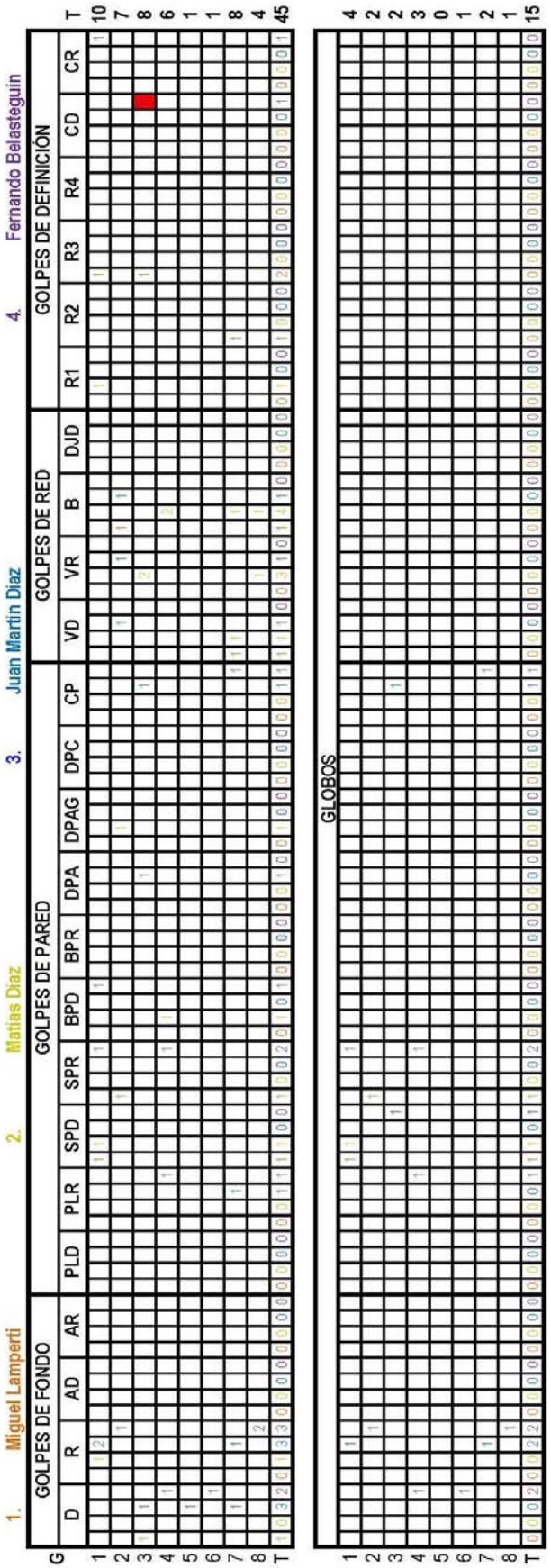


Figura A11. 13. Juego 3 del set 2

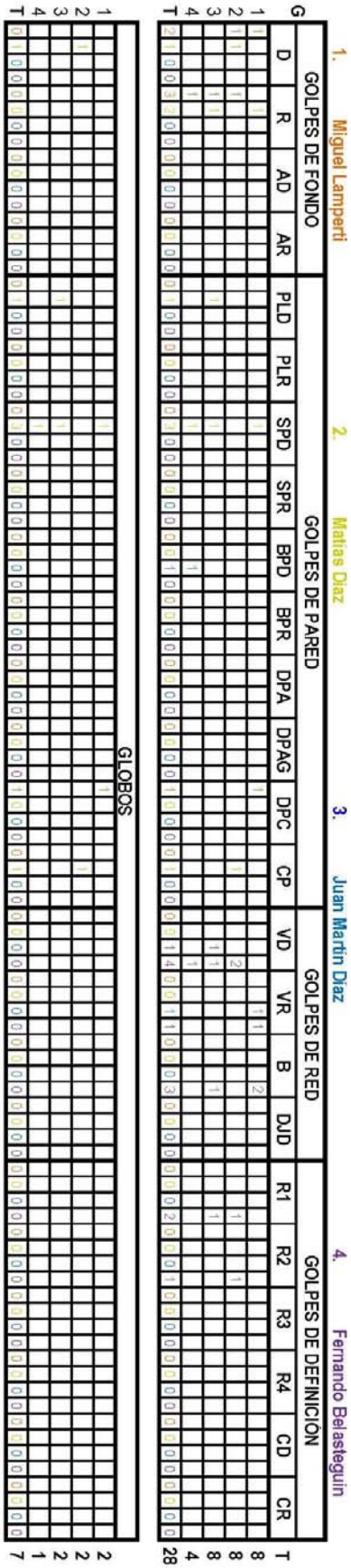


Figura A11. 14. Juego 4 del set 2

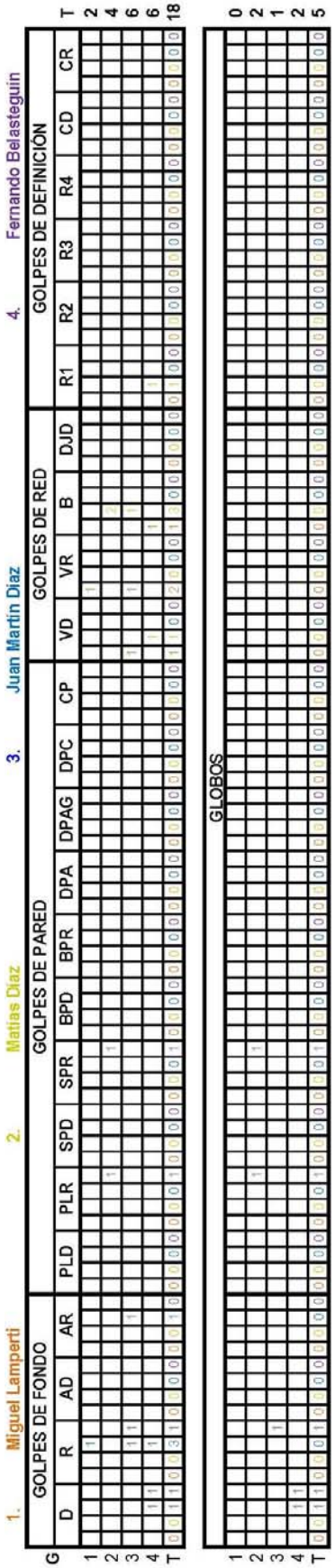


Figura A11. 15. Juego 5 del set 2

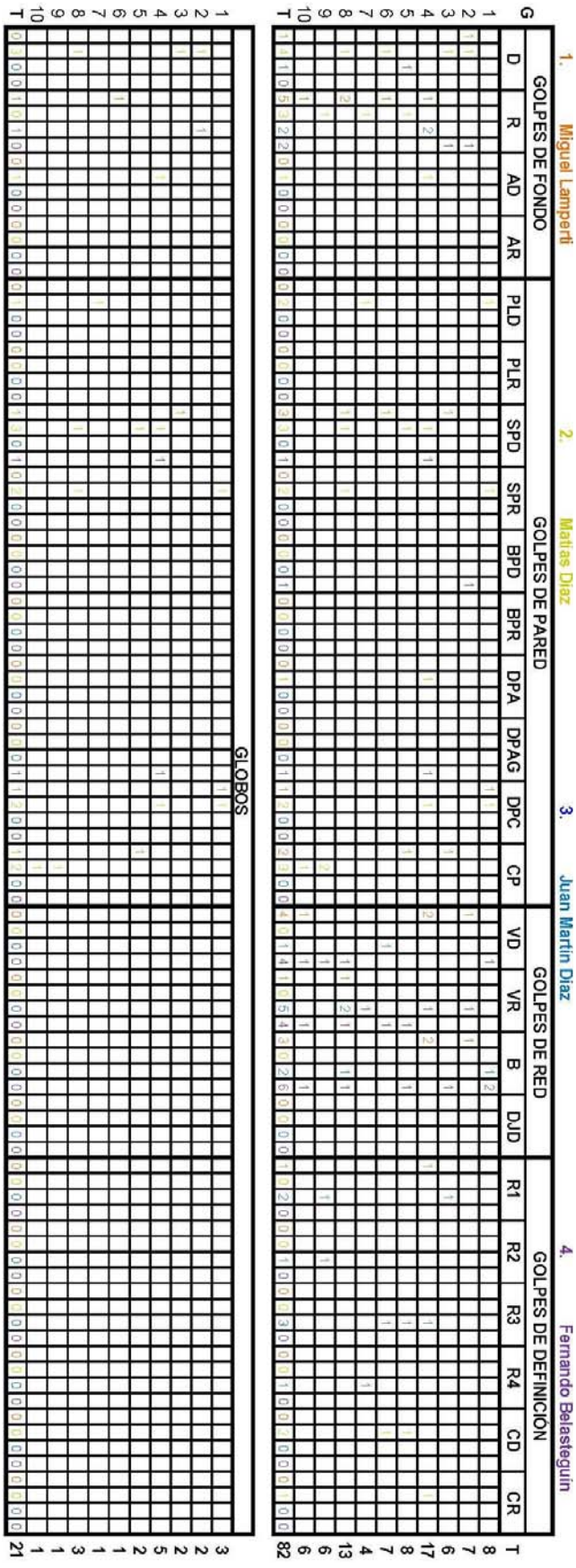


Figura A11. 16. Juego 6 del set 2

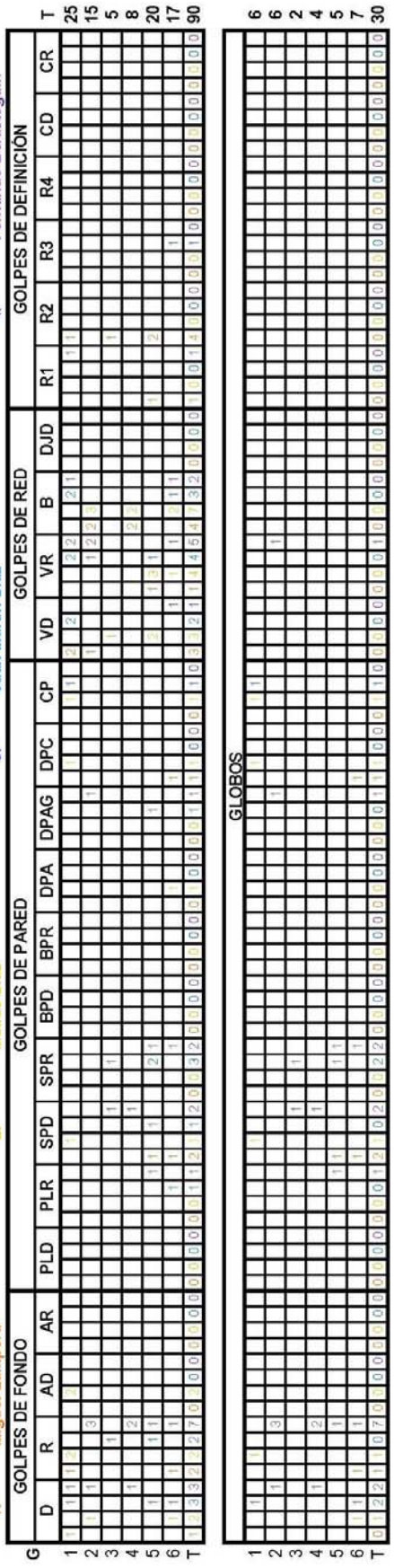


Figura A11. 17. Juego 7 del set 2

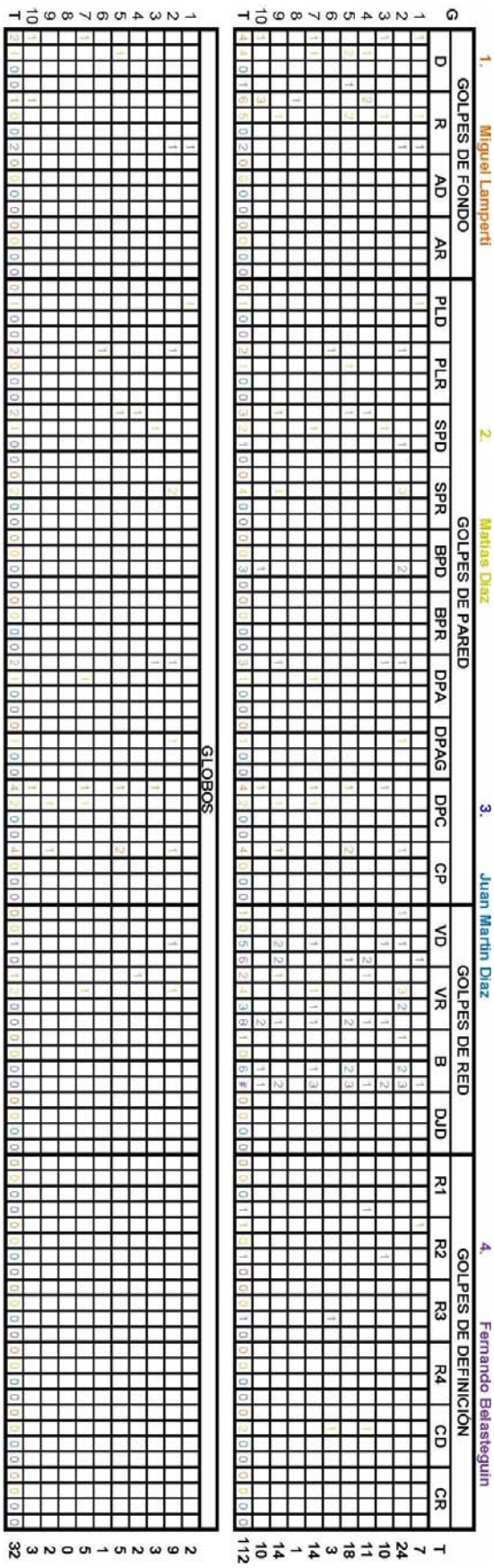


Figura A11. 18. Juego 8 del set 2

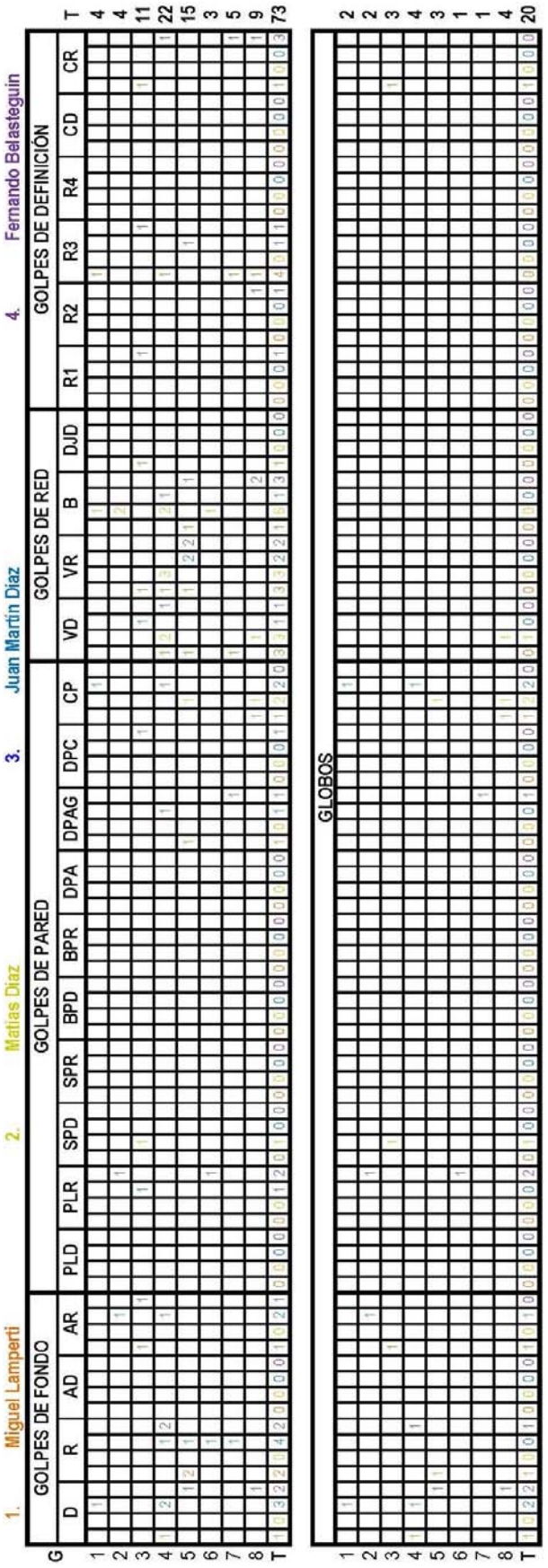


Figura A11. 19. Juego 9 del set 2

A11.1.3. FICHAS RESUMEN

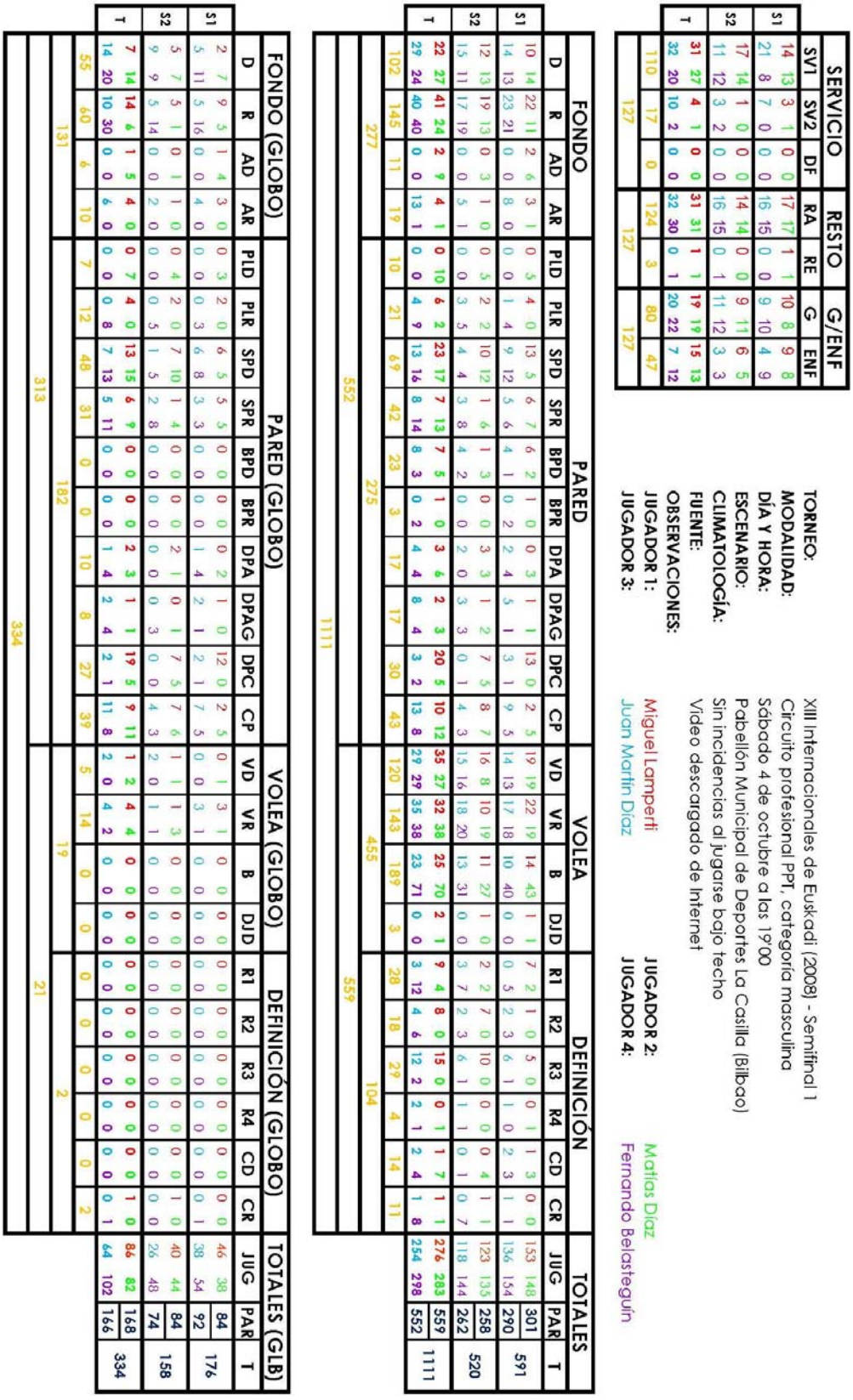


Figura A11. 20. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica

JUEGO	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO				RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_{cl}	t_t	Nº	t_m	SV1		SV2		DF		RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
1J1	00:58	01:15	02:13	5	00:12	4	80%	1	20%	0	0%	5	0	100%	2	3	40%	35	7,0	8	23%	10	8	56%	12	5	71%
1J2	01:14	01:10	02:24	6	00:12	5	83%	1	17%	0	0%	6	0	100%	2	4	33%	34	5,7	15	44%	13	5	72%	5	11	31%
1J3	03:38	03:12	06:50	8	00:27	7	88%	1	13%	0	0%	8	0	100%	3	5	38%	127	15,9	42	33%	29	32	48%	32	34	48%
1J4	00:45	00:45	01:30	4	00:11	4	100%	0	0%	0	0%	4	0	100%	4	0	100%	26	6,5	5	19%	8	5	62%	4	9	31%
1J5	01:38	02:04	03:42	8	00:12	6	75%	2	25%	0	0%	8	0	100%	5	3	63%	57	7,1	15	26%	13	14	48%	14	16	47%
1J6	02:33	02:43	05:16	8	00:19	4	50%	4	50%	0	0%	8	0	100%	2	6	25%	97	12,1	27	28%	27	24	53%	17	29	37%
1J7	01:42	01:47	03:29	6	00:17	6	100%	0	0%	0	0%	6	0	100%	4	2	67%	56	9,3	19	34%	13	14	48%	16	13	55%
1J8	00:38	01:16	01:54	4	00:10	4	100%	0	0%	0	0%	4	0	100%	4	0	100%	18	4,5	6	33%	5	4	56%	2	7	22%
1J9	00:37	01:50	02:27	4	00:09	4	100%	0	0%	0	0%	4	0	100%	3	1	75%	15	3,8	4	27%	3	5	38%	4	3	57%
1J10	03:29	04:21	07:50	14	00:15	12	86%	2	14%	0	0%	12	2	86%	8	6	57%	126	9,0	35	28%	32	37	46%	30	27	53%
2J1	01:49	01:22	03:11	6	00:18	6	100%	0	0%	0	0%	5	1	83%	5	1	83%	56	9,3	21	38%	9	17	35%	16	14	53%
2J2	00:38	00:56	01:34	4	00:10	3	75%	1	25%	0	0%	4	0	100%	4	0	100%	16	4,0	7	44%	6	2	75%	4	4	50%
2J3	01:37	03:51	05:28	8	00:12	8	100%	0	0%	0	0%	8	0	100%	5	3	63%	45	5,6	15	33%	8	13	38%	12	12	50%
2J4	00:49	00:41	01:30	4	00:12	3	75%	1	25%	0	0%	4	0	100%	4	0	100%	28	7,0	7	25%	6	8	43%	3	11	21%
2J5	00:37	00:33	01:10	4	00:09	4	100%	0	0%	0	0%	4	0	100%	4	0	100%	18	4,5	5	28%	4	5	44%	5	4	56%
2J6	02:17	02:24	04:41	10	00:14	8	80%	2	20%	0	0%	10	0	100%	7	3	70%	82	8,2	21	26%	21	24	47%	18	19	49%
2J7	02:25	02:24	04:49	6	00:24	6	100%	0	0%	0	0%	6	0	100%	2	4	33%	90	15,0	30	33%	19	24	44%	22	25	47%
2J8	02:54	02:56	05:50	10	00:17	9	90%	1	10%	0	0%	10	0	100%	6	4	60%	112	11,2	32	29%	31	27	53%	20	34	37%
2J9	02:04	02:26	04:30	8	00:15	7	88%	1	13%	0	0%	8	0	100%	6	2	75%	73	9,1	20	27%	19	15	56%	18	21	46%

SET	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO				RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_{cl}	t_t	Nº	t_m	SV1		SV2		DF		RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
SET 1	0:17:12	0:19:45	0:36:57	67	00:15	56	84%	11	16%	0	0%	65	2	97%	37	30	55%	591	8,8	176	30%	153	148	51%	136	154	47%
SET 2	0:15:10	0:17:33	0:32:43	60	00:15	54	90%	6	10%	0	0%	59	1	98%	43	17	72%	520	8,7	158	30%	123	135	48%	118	144	45%
TOTAL	0:32:22	0:37:18	1:09:40	127	00:15	110	87%	17	13%	0	0%	124	3	98%	80	47	63%	1.111	8,7	334	30%	276	283	49%	254	298	46%

Figura A11. 21. Tiempos e intercambios medios por set y partido

		SET 1 (Impactos y porcentaje)								SET 2 (Impactos y porcentaje)								GLOBAL (Impactos y porcentaje)							
		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4	
DE FONDO	D	10	7%	14	9%	14	10%	13	8%	12	10%	13	10%	15	13%	11	8%	22	8%	27	10%	29	11%	24	8%
	R	22	14%	11	7%	23	17%	21	14%	19	15%	13	10%	17	14%	19	13%	41	15%	24	8%	40	16%	40	13%
	AD	2	1%	6	4%	0	0%	0	0%	0	0%	3	2%	0	0%	0	0%	2	1%	9	3%	0	0%	0	0%
	AR	3	2%	1	1%	8	6%	0	0%	1	1%	0	0%	5	4%	1	1%	4	1%	1	0%	13	5%	1	0%
FONDO		**37**	**24%**	**32**	**22%**	**45**	**33%**	**34**	**22%**	**32**	**26%**	**29**	**21%**	**37**	**31%**	**31**	**22%**	**69**	**25%**	**61**	**22%**	**82**	**32%**	**65**	**22%**
DE PARED	PLD	0	0%	5	3%	0	0%	0	0%	0	0%	5	4%	0	0%	0	0%	0	0%	10	4%	0	0%	0	0%
	PLR	4	3%	0	0%	1	1%	4	3%	2	2%	2	1%	3	3%	5	3%	6	2%	2	1%	4	2%	9	3%
	SPD	13	8%	5	3%	9	7%	12	8%	10	8%	12	9%	4	3%	4	3%	23	8%	17	6%	13	5%	16	5%
	SPR	6	4%	7	5%	5	4%	6	4%	1	1%	6	4%	3	3%	8	6%	7	3%	13	5%	8	3%	14	5%
	BPD	6	4%	2	1%	4	3%	1	1%	1	1%	3	2%	4	3%	2	1%	7	3%	5	2%	8	3%	3	1%
	BPR	1	1%	0	0%	0	0%	2	1%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0%	0	0%	0	0%	2	1%
	DPA	0	0%	3	2%	2	1%	4	3%	3	2%	3	2%	2	2%	0	0%	3	1%	6	2%	4	2%	4	1%
	DPAG	1	1%	1	1%	5	4%	1	1%	1	1%	2	1%	3	3%	3	2%	2	1%	3	1%	8	3%	4	1%
	DPC	13	8%	0	0%	3	2%	1	1%	7	6%	5	4%	0	0%	1	1%	20	7%	5	2%	3	1%	2	1%
	CP	2	1%	5	3%	9	7%	5	3%	8	7%	7	5%	4	3%	3	2%	10	4%	12	4%	13	5%	8	3%
PARED		**46**	**30%**	**28**	**19%**	**38**	**28%**	**36**	**23%**	**33**	**27%**	**45**	**33%**	**23**	**19%**	**26**	**18%**	**79**	**29%**	**73**	**26%**	**61**	**24%**	**62**	**21%**
DE RED	VD	19	12%	19	13%	14	10%	13	8%	16	13%	8	6%	15	13%	16	11%	35	13%	27	10%	29	11%	29	10%
	VR	22	14%	19	13%	17	13%	18	12%	10	8%	19	14%	18	15%	20	14%	32	12%	38	13%	35	14%	38	13%
	B	14	9%	43	29%	10	7%	40	26%	11	9%	27	20%	13	11%	31	22%	25	9%	70	25%	23	9%	71	24%
	DJD	1	1%	1	1%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	2	1%	1	0%	0	0%	0	0%
RED		**56**	**37%**	**82**	**55%**	**41**	**30%**	**71**	**46%**	**38**	**31%**	**54**	**40%**	**46**	**39%**	**67**	**47%**	**94**	**34%**	**136**	**48%**	**87**	**34%**	**138**	**46%**
DE DEFINICIÓN	R1	7	5%	2	1%	0	0%	5	3%	2	2%	2	1%	3	3%	7	5%	9	3%	4	1%	3	1%	12	4%
	R2	1	1%	0	0%	2	1%	3	2%	7	6%	0	0%	2	2%	3	2%	8	3%	0	0%	4	2%	6	2%
	R3	5	3%	0	0%	6	4%	1	1%	10	8%	0	0%	6	5%	1	1%	15	5%	0	0%	12	5%	2	1%
	R4	0	0%	1	1%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	1	1%	0	0%	1	0%	2	1%	1	0%
	CD	1	1%	3	2%	2	1%	3	2%	0	0%	4	3%	0	0%	1	1%	1	0%	7	2%	2	1%	4	1%
	CR	0	0%	0	0%	1	1%	1	1%	1	1%	1	1%	0	0%	7	5%	1	0%	1	0%	1	0%	8	3%
	DEF.	**14**	**9%**	**6**	**4%**	**12**	**9%**	**13**	**8%**	**20**	**16%**	**7**	**5%**	**12**	**10%**	**20**	**14%**	**34**	**12%**	**13**	**5%**	**24**	**9%**	**33**	**11%**
TOTAL	Defensa	**83**	**54%**	**60**	**41%**	**83**	**61%**	**70**	**45%**	**65**	**53%**	**74**	**55%**	**60**	**51%**	**57**	**40%**	**148**	**54%**	**134**	**47%**	**143**	**56%**	**127**	**43%**
	Ataque	**70**	**46%**	**88**	**59%**	**53**	**39%**	**84**	**55%**	**58**	**47%**	**61**	**45%**	**58**	**49%**	**87**	**60%**	**128**	**46%**	**149**	**53%**	**111**	**44%**	**171**	**57%**
	N°	153		148		136		154		123		135		118		144		276		283		254		298	
	%	51%		49%		47%		53%		48%		52%		45%		55%		49%		51%		46%		54%	
	Pareja Set	301				290				258				262				559				552			
		591								520								1111							

Figura A11. 22. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido

	PAREJA1						PAREJA2						GLOBAL		
	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	P	W	B
1J1	4	1			2	1			5	0	0	2	5	1	0
1J2			6	0	1	3	5	1			1	1	6	2	0
1J3	7	1			1	3			8	0	2	2	8	2	1
1J4			4	0	0	0	4	0			4	0	4	2	0
1J5	6	2			3	3			8	0	2	0	8	2	1
1J6			8	0	2	3	4	4			0	3	8	1	1
1J7	6	0			2	0			6	0	2	2	6	1	0
1J8			4	0	0	0	4	0			4	0	4	2	0
1J9	4	0			3	0			4	0	0	1	4	1	0
1J10			12	2	4	4	12	2			4	2	14	2	0
1J11															
1J12															
1J13															
S1	27	4	34	2	18	17	29	7	31	0	19	13	67	2	3
2J1	6	0			3	0			5	1	2	1	6	1	0
2J2			4	0	0	0	3	1			4	0	4	2	0
2J3	8	0			5	3			8	0	0	0	8	1	0
2J4			4	0	0	0	3	1			4	0	4	2	0
2J5	4	0			4	0			4	0	0	0	4	1	0
2J6			10	0	3	2	8	2			4	1	10	2	0
2J7	6	0			0	2			6	0	2	2	6	2	1
2J8			10	0	3	3	9	1			3	1	10	2	0
2J9	7	1			2	1			8	0	4	1	8	2	1
2J10															
2J11															
2J12															
2J13															
S2	31	1	28	0	20	11	23	5	31	1	23	6	60	2	2

LEYENDA

SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
P	Puntos disputados
W	Pareja ganadora (1 u 2)
B	Ruptura/break (0: no, 1: si)

Figura A11. 23. Comparativa por parejas

G	TANTEO		SAQUE		RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO					TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_1	t_i	t_d
1	0	1	1			1		0	1					VR	0:00:42	0:00:59	0:00:17	
2	1	0	1			1		1	0	1				VR	0:01:10	0:01:23	0:00:13	0:00:11
3	1	0	1			1		1	0	1				R1	0:01:45	0:01:56	0:00:11	0:00:22
4	1	0		1		1		0	1					VR	0:02:16	0:02:23	0:00:07	0:00:20
5	1	0	1			1		0	1					R	0:02:45	0:02:55	0:00:10	0:00:22
1J1	4	1	4	1	0	5	0	2	3	2	0	0	0	2			0:00:58	0:01:15
1	0	1		1		1		0	1					1	R1	0:04:38	0:04:46	0:00:08	
2	1	0	1			1		0	1		1				DPA	0:05:04	0:05:13	0:00:09	0:00:18
3	1	0	1			1		0	1	1					R	0:05:26	0:05:33	0:00:07	0:00:13
4	0	1	1			1		1	0	1					CD	0:05:44	0:05:52	0:00:08	0:00:11
5	1	0	1			1		0	1		1				B	0:06:08	0:06:28	0:00:20	0:00:16
6	1	0	1			1		1	0			1			R3	0:06:40	0:07:02	0:00:22	0:00:12
1J2	4	2	5	1	0	6	0	2	4	1	0	2	1	0	1			0:01:14	0:01:10
1	0	1	1			1		0	1		1				VR	0:07:49	0:07:55	0:00:06	
2	0	1	1			1		0	1			1			B	0:08:04	0:08:46	0:00:42	0:00:09
3	1	0	1			1		1	0	1					BPD	0:09:14	0:09:52	0:00:38	0:00:28
4	0	1	1			1		0	1		1				D	0:10:24	0:10:38	0:00:14	0:00:32
5	1	0	1			1		0	1					1	B	0:10:55	0:11:36	0:00:41	0:00:17
6	1	0	1			1		0	1			1			D	0:12:09	0:12:54	0:00:45	0:00:33
7	0	1	1			1		1	0					1	CD	0:13:26	0:13:40	0:00:14	0:00:32
8	0	1		1		1		1	0					1	CD	0:14:21	0:14:39	0:00:18	0:00:41
1J3	3	5	7	1	0	8	0	3	5	0	1	2	0	1	2	1		0:03:38	0:03:12
1	1	0	1			1		1	0					1	VD	0:16:40	0:16:56	0:00:16	
2	1	0	1			1		1	0			1			VD	0:17:10	0:17:14	0:00:04	0:00:14
3	1	0	1			1		1	0			1			VD	0:17:25	0:17:36	0:00:11	0:00:11
4	1	0	1			1		1	0					1	CD	0:17:56	0:18:10	0:00:14	0:00:20
1J4	4	0	4	0	0	4	0	4	0	0	0	2	0	2	0			0:00:45	0:00:45
1	1	0	1			1		1	0	1					BPD	0:18:33	0:18:58	0:00:25	
2	0	1		1		1		0	1		1				R3	0:19:22	0:19:35	0:00:13	0:00:24
3	0	1	1			1		0	1		1				VR	0:19:46	0:19:52	0:00:06	0:00:11
4	1	0		1		1		0	1						VD	0:20:15	0:20:24	0:00:09	0:00:23
5	1	0	1			1		1	0	1					VR	0:20:40	0:21:00	0:00:20	0:00:16
6	0	1	1			1		1	0			1			VD	0:21:21	0:21:36	0:00:15	0:00:21
7	0	1	1			1		1	0			1			D	0:21:52	0:21:57	0:00:05	0:00:16
8	0	1	1			1		0	1						R3	0:22:10	0:22:15	0:00:05	0:00:13
1J5	3	5	6	2	0	8	0	5	3	2	3	1	0	2	0	0		0:01:38	0:02:04
1	0	1	1			1		0	1					1	VR	0:24:03	0:24:10	0:00:07	
2	1	0	1			1		0	1				1		B	0:24:23	0:24:51	0:00:28	0:00:13
3	1	0	1			1		0	1		1				B	0:25:06	0:25:34	0:00:28	0:00:15
4	0	1	1			1		0	1					1	R	0:25:48	0:26:12	0:00:24	0:00:14

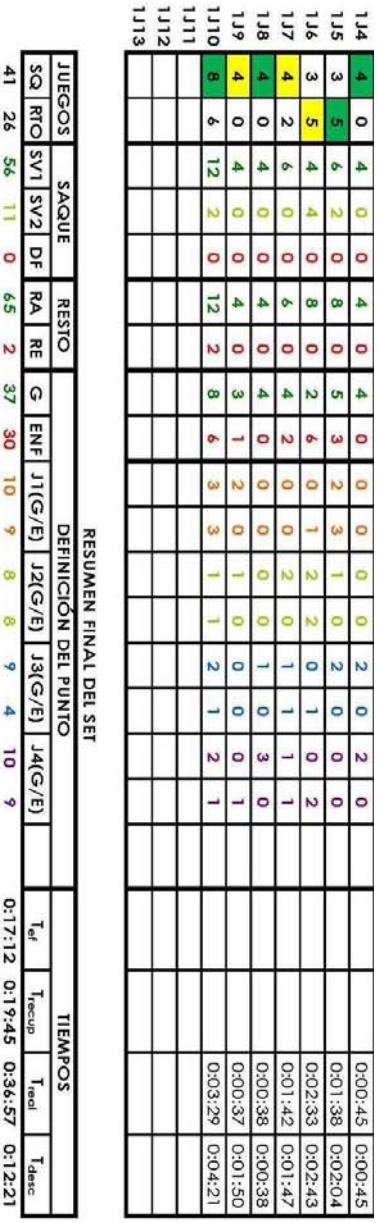
LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	Miguel Lamperti
J2(G/E)	Matías Díaz
J3(G/E)	Juan Martín Díaz
J4(G/E)	Fernando Belasteguín
t_0	Inicio del punto
t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{real}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios

INCIDENCIAS

Lamperti/Díaz

Díaz/Belasteguín

| | | |



RESUMEN FINAL DEL SET

	JUEGOS		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	T_{ef}	T_{recup}	T_{recl}	T_{desc}
1J4	4	0	4	0	0	4	0	4	0	0	0	2	0	2	0		
1J5	3	5	6	2	0	8	0	5	3	2	1	2	0	0	0		
1J6	3	5	4	4	0	8	0	2	6	0	2	0	1	0	2		
1J7	4	2	6	0	0	6	0	4	2	0	0	1	1	1	1		
1J8	4	0	4	0	0	4	0	4	0	0	0	1	1	1	3	0	
1J9	4	0	4	0	0	4	0	3	1	2	1	0	0	0	0	1	
1J10	8	6	12	2	0	12	2	8	6	3	1	1	2	1	2	1	
1J11										3	1	2	1				
1J12																	
1J13																	
	41	26	56	11	0	65	2	37	30	10	9	8	9	4	10	9	

T_{ef}	T_{recup}	T_{recl}	T_{desc}
		0:00:45	0:00:45
		0:01:38	0:02:04
		0:02:33	0:02:43
		0:01:42	0:01:47
		0:00:38	0:00:38
		0:00:37	0:01:50
		0:03:29	0:04:21
0:17:12	0:19:45	0:36:57	0:12:21
		0:49:18	

Figura A11. 24. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set

G	TANTEO		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS				
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_1	t_i	t_d
1	1	0	1			1		1	0	1				R3	0:50:36	0:50:43	0:00:07	
2	0	1	1			1		1	0				1	CR	0:50:56	0:51:23	0:00:27	0:00:13
3	1	0	1			1		1	0		1			B	0:51:37	0:52:00	0:00:23	0:00:14
4	1	0	1				1	0	1				1	PLR	0:52:17	0:52:22	0:00:05	0:00:17
5	0	1	1			1		1	0				1	R4	0:52:28	0:53:04	0:00:36	0:00:06
6	1	0	1			1		1	0		1			SPD	0:53:36	0:53:47	0:00:11	0:00:32
	4	**2**	**6**	**0**	**0**	**5**	**1**	**5**	**1**	**1**	**0**	**2**	**0**				0:01:49	0:01:22
1	1	0	1			1		1	0				1	R1	0:56:23	0:56:34	0:00:11	
2	1	0	1			1		1	0				1	R1	0:56:44	0:56:52	0:00:08	0:00:10
3	1	0		1		1		1	0			1		VR	0:57:23	0:57:37	0:00:14	0:00:31
4	1	0	1			1		1	0			1		R1	0:57:52	0:57:57	0:00:05	0:00:15
	4	**0**	**3**	**1**	**0**	**4**	**0**	**4**	**0**	**0**	**0**	**2**	**0**				0:00:38	0:00:56
1	1	0	1			1		1	0		1			R	0:58:22	0:58:44	0:00:22	
2	0	1	1			1		0	1			1		VR	0:59:00	0:59:13	0:00:13	0:00:16
3	1	0	1			1		1	0	1				D	1:01:29	1:01:41	0:00:12	0:02:16
4	1	0	1			1		1	0		1			BPD	1:02:04	1:02:19	0:00:15	0:00:23
5	0	1	1			1		0	1			1		VD	1:02:30	1:02:35	0:00:05	0:00:11
6	0	1	1			1		0	1	1				R1	1:02:48	1:02:53	0:00:05	0:00:13
7	1	0	1			1		1	0	1				R2	1:03:11	1:03:26	0:00:15	0:00:18
8	1	0	1			1		1	0		1			VR	1:03:40	1:03:50	0:00:10	0:00:14
	5	**3**	**8**	**0**	**0**	**8**	**0**	**5**	**3**	**2**	**1**	**3**	**2**	**0**	**0**	**0**	0:01:37	0:03:51
1	1	0	1			1		1	0					VR	1:06:27	1:06:40	0:00:13	
2	1	0		1		1		1	0				1	R1	1:06:58	1:07:12	0:00:14	0:00:18
3	1	0	1			1		1	0				1	R1	1:07:24	1:07:37	0:00:13	0:00:12
4	1	0	1			1		1	0			1		BPD	1:07:48	1:07:57	0:00:09	0:00:11
	4	**0**	**3**	**1**	**0**	**4**	**0**	**4**	**0**	**0**	**0**	**2**	**0**	**0**			0:00:49	0:00:41
1	1	0	1			1		1	0	1				VR	1:08:22	1:08:27	0:00:05	
2	1	0	1			1		1	0		1			B	1:08:35	1:08:44	0:00:09	0:00:08
3	1	0	1			1		1	0	1				VR	1:08:55	1:09:05	0:00:10	0:00:11
4	1	0	1			1		1	0		1			R1	1:09:19	1:09:32	0:00:13	0:00:14
	4	**0**	**4**	**0**	**0**	**4**	**0**	**4**	**0**	**2**	**0**	**0**	**0**	**0**			0:00:37	0:00:33
1	1	0	1			1		0	1	1				CP	1:12:04	1:12:20	0:00:16	
2	0	1	1			1		0	1				1	VR	1:12:34	1:12:46	0:00:12	0:00:14
3	1	0	1			1		1	0			1		R1	1:12:57	1:13:10	0:00:13	0:00:11
4	0	1	1			1		1	0	1				R1	1:13:23	1:13:47	0:00:24	0:00:13
5	1	0	1			1		0	1		1			VR	1:14:06	1:14:21	0:00:15	0:00:19
6	0	1	1			1		1	0					D	1:14:34	1:14:45	0:00:11	0:00:13
7	1	0		1		1		1	0			1		R4	1:15:14	1:15:22	0:00:08	0:00:29
8	0	1	1			1		1	0	1				VR	1:15:38	1:15:55	0:00:17	0:00:16
9	1	0	1			1		1	0			1		R1	1:16:13	1:16:24	0:00:11	0:00:18

(1)

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1 (G/E)	Miguel Lamperti
J2(G/E)	Matías Díaz
J3(G/E)	Juan Martín Díaz
J4(G/E)	Fernando Belasteguín
t_0	Inicio del punto
t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{real}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Lamperti/Díaz
	Díaz/Belasteguín

INCIDENCIAS

(1) Discusión y repetición del punto

| | | |

Figura A11. 25. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set

A12. Final Máster PPT 2009.

final máster ppt 2009

CONTENIDO

A12.1. Final máster PPT de 2009 819
A12.1.1. Comentarios preliminares 819
A12.1.2. Fichas de datos 821
A12.1.3. Fichas resumen 839

TABLAS

Tabla A12. 1. Datos más destacados de la final del Máster PPT 2009 819

FIGURAS

Figura A12. 1. Juego 1 del set 1 821
Figura A12. 2. Juego 2 del set 1 822
Figura A12. 3. Juego 3 del set 1 823
Figura A12. 4. Juego 4 del set 1 824
Figura A12. 5. Juego 5 del set 1 825
Figura A12. 6. Juego 6 del set 1 826
Figura A12. 7. Juego 7 del set 1 827
Figura A12. 8. Juego 8 del set 1 828
Figura A12. 9. Juego 9 del set 1 829
Figura A12. 10. Juego 10 del set 1 830
Figura A12. 11. Juego 1 del set 2 831
Figura A12. 12. Juego 2 del set 2 832
Figura A12. 13. Juego 3 del set 2 833
Figura A12. 14. Juego 4 del set 2 834
Figura A12. 15. Juego 5 del set 2 835
Figura A12. 16. Juego 6 del set 2 836
Figura A12. 17. Juego 7 del set 2 837
Figura A12. 18. Juego 8 del set 2 838
Figura A12. 19. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica 839
Figura A12. 20. Tiempos e intercambios medios por set y partido 840
Figura A12. 21. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido 841
Figura A12. 22. Comparativa por parejas 842
Figura A12. 23. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set 845
Figura A12. 24. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set 847

A12.1. FINAL MÁSTER PPT DE 2009

A12.1.1. COMENTARIOS PRELIMINARES

La final del Máster PPT del 2009 nada tuvo que ver con la disputada en 2008, nos ofreció un encuentro insulso en el que los mejores de la temporada superaban con cierta claridad a la segunda mejor pareja de 2009. El resultado lo dice todo: 6-4 y 6-2. Los datos que arrojó el desarrollo del partido se pueden apreciar en la tabla A12.1.

VARIABLE	DATO
Punto más largo (impactos)	20
Punto más largo (tiempo)	31 sg
Golpes de media por punto	5'1
Puntos de duración superior a la media (15 sg)	23 (20%)
Puntos de duración entre M y 2M (30 Sg)	2 (2%)
Puntos de duración entre 2M y 3M (45 sg)	0 (0%)
Puntos de duración mayor al minuto (60 sg)	0 (0%)
Duración media por tanto	10 sg
Puntos disputados	113
Efectividad primer servicio	96 (85%)
Dobles faltas	0 (0%)
Errores al resto	9 (8%)
Puntos ganadores	65 (58%)
Juegos disputados	18
Puntos disputados por término medio en un juego	6,28
Número de rupturas	5 (28%)
Nº total de golpes	573
Nº total de globos	206 (36%)
Pareja vencedora	1
Defensa/ataque (pareja 1)	161/133 (55%)
Defensa/ataque (pareja 2)	132/147 (47%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 1)	75 (47%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 1)	49 (37%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 2)	55 (42%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 2)	57 (39%)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 1	18/9 (2)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 2	21/12 (1'75)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 3	12/12 (1)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 4	14/15 (0'93)

Tabla A12. 1. Datos más destacados de la final del Máster PPT 2009

A tenor de los datos recogidos en la tabla solo cabe una lectura: clara superioridad en todas las facetas de la pareja 1. Varios datos apuntan en esta dirección. En primer lugar, la duración de los puntos se encuentra muy por debajo de la media, sólo 10 sg. A lo anterior habría

que añadir el bajo porcentaje de puntos disputados con una duración superior a los 15 sg, escasamente el 20%, reduciéndose sólo al 2% a partir de los 30 sg. Reflejos indiscutibles de la neta superioridad de una de las duplas participantes. El porcentaje de primeros servicios se encuentra dentro de los parámetros habituales, mientras que el de restos errados claramente por encima, en torno al 8%. A pesar de ello se producen más rupturas de las normales, casi un 30%. Por último, significar el bajo número de puntos disputados, reducido número de intercambios y un porcentaje de globos por encima de lo habitual.

En cuanto al posicionamiento dentro de la pista, se produce un pequeño desequilibro a favor del binomio 1, tomando la red con mayor frecuencia que sus rivales, sin llegar a ser abrumador. Ambos equipos emplean tácticas parecidas inclinando el juego hacia los jugadores de la izquierda, evitando a los de la derecha que para la ocasión ambos son zurdos. Esta tendencia se produce tanto en ataque como en defensa. Salvo el jugador 4, el resto obtienen índices de efectividad positivos, destacando ambos compañeros de la pareja 1 que se sitúan próximos al 2. Todo ello arroja un porcentaje ciertamente elevado de efectividad durante todo el transcurso del partido (58%).

A12.1.2. FICHAS DE DATOS

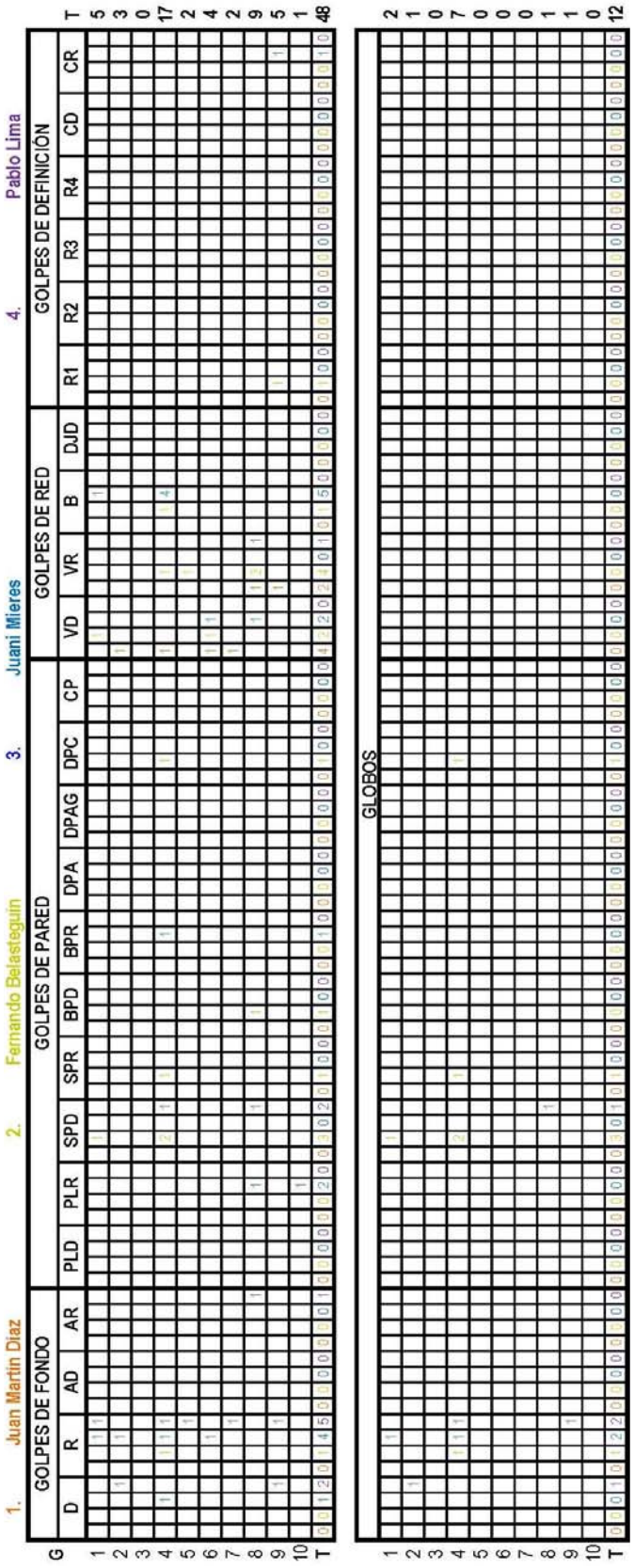


Figura A12. 1. Juego 1 del set 1

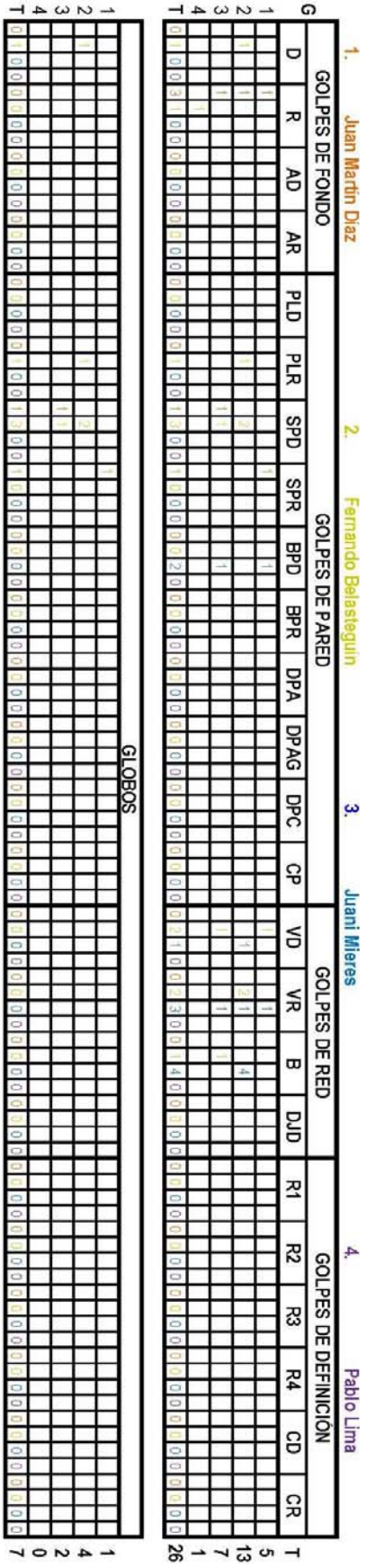


Figura A12. 2. Juego 2 del set 1

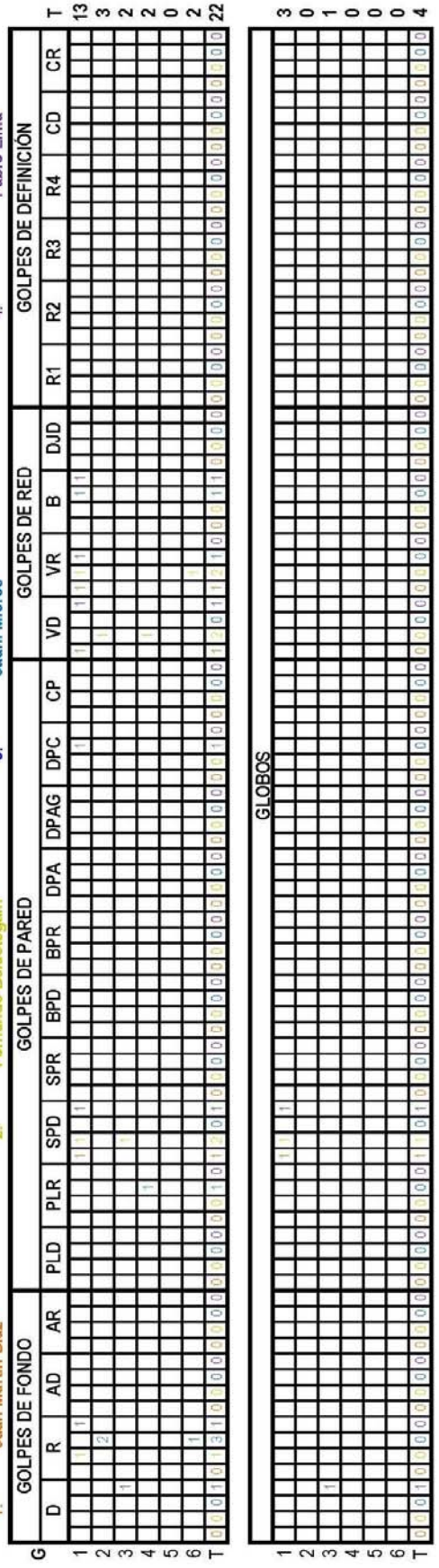


Figura A12. 3. Juego 3 del set 1

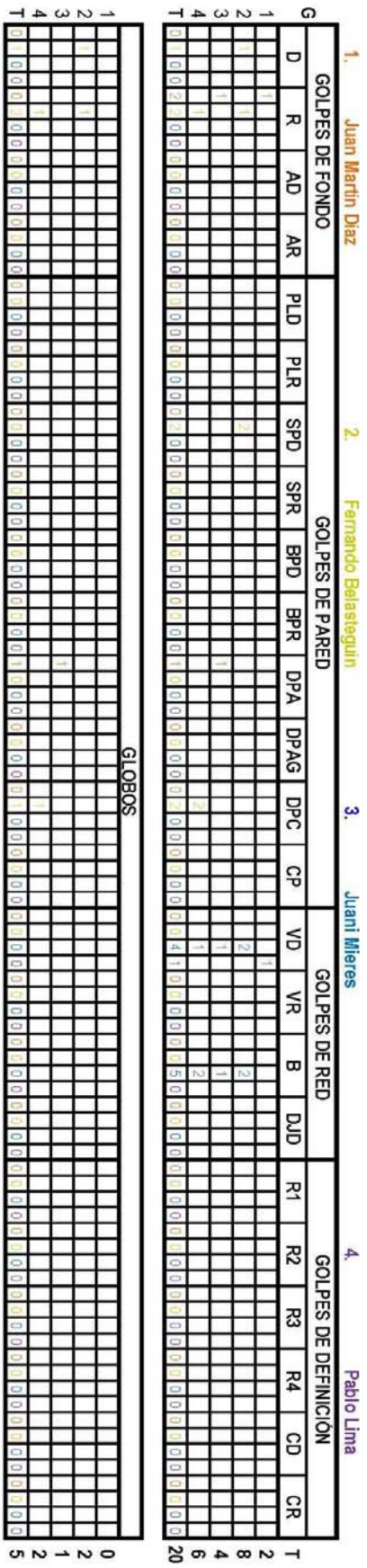


Figura A12. 4. Juego 4 del set 1

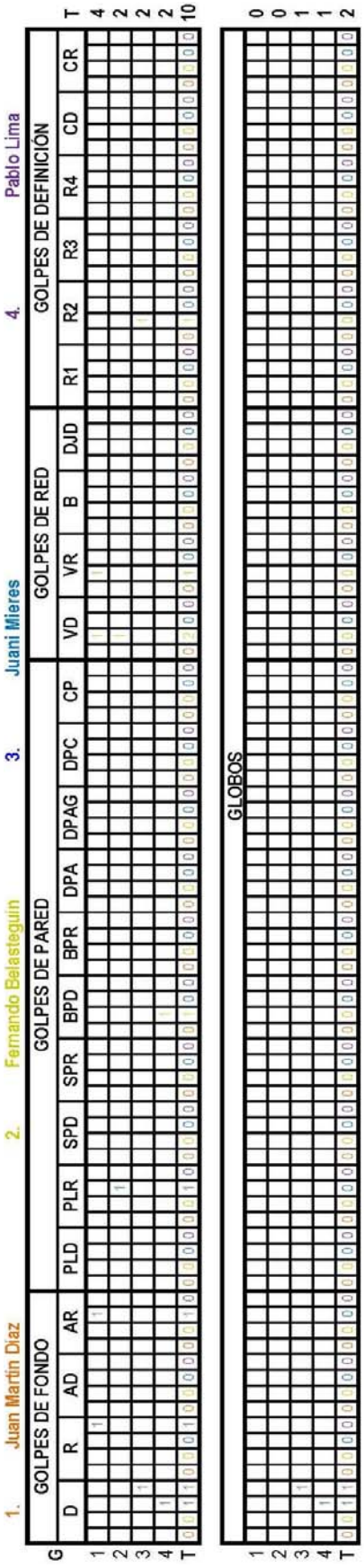


Figura A12. 5. Juego 5 del set 1

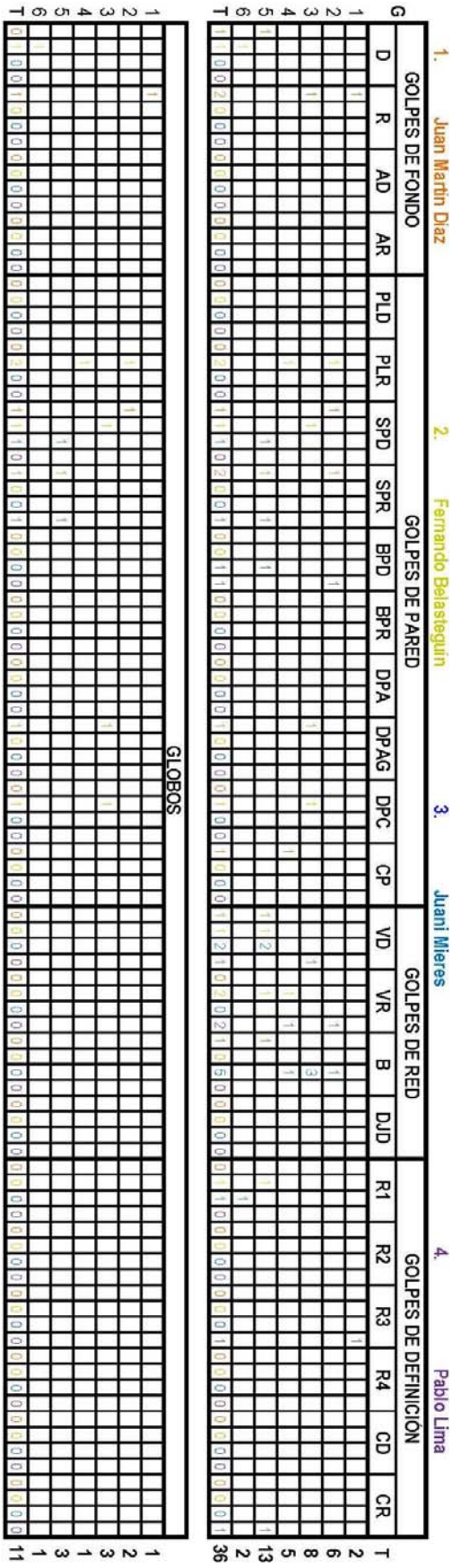


Figura A12. 6. Juego 6 del set 1

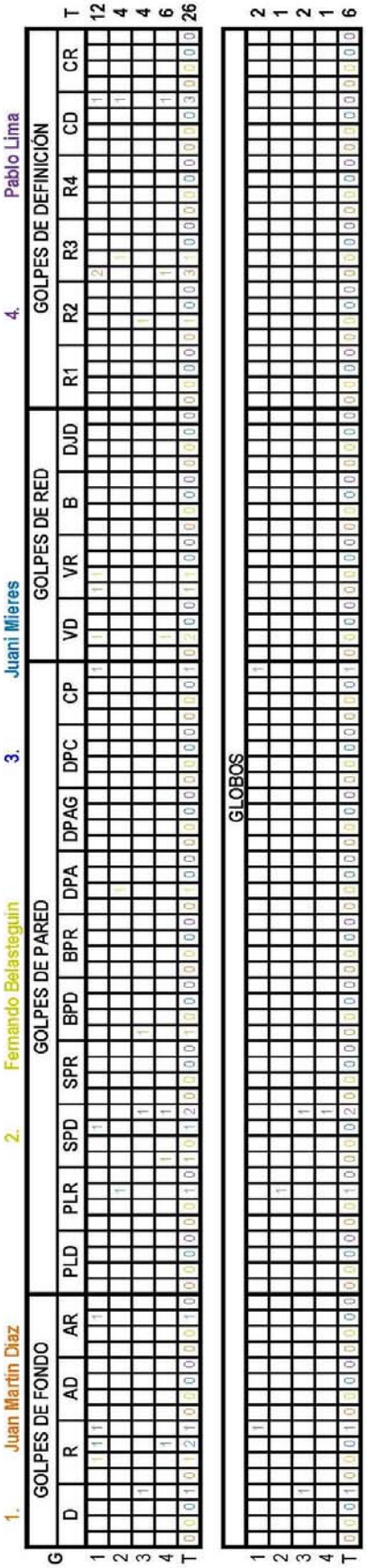


Figura A12. 7. Juego 7 del set 1

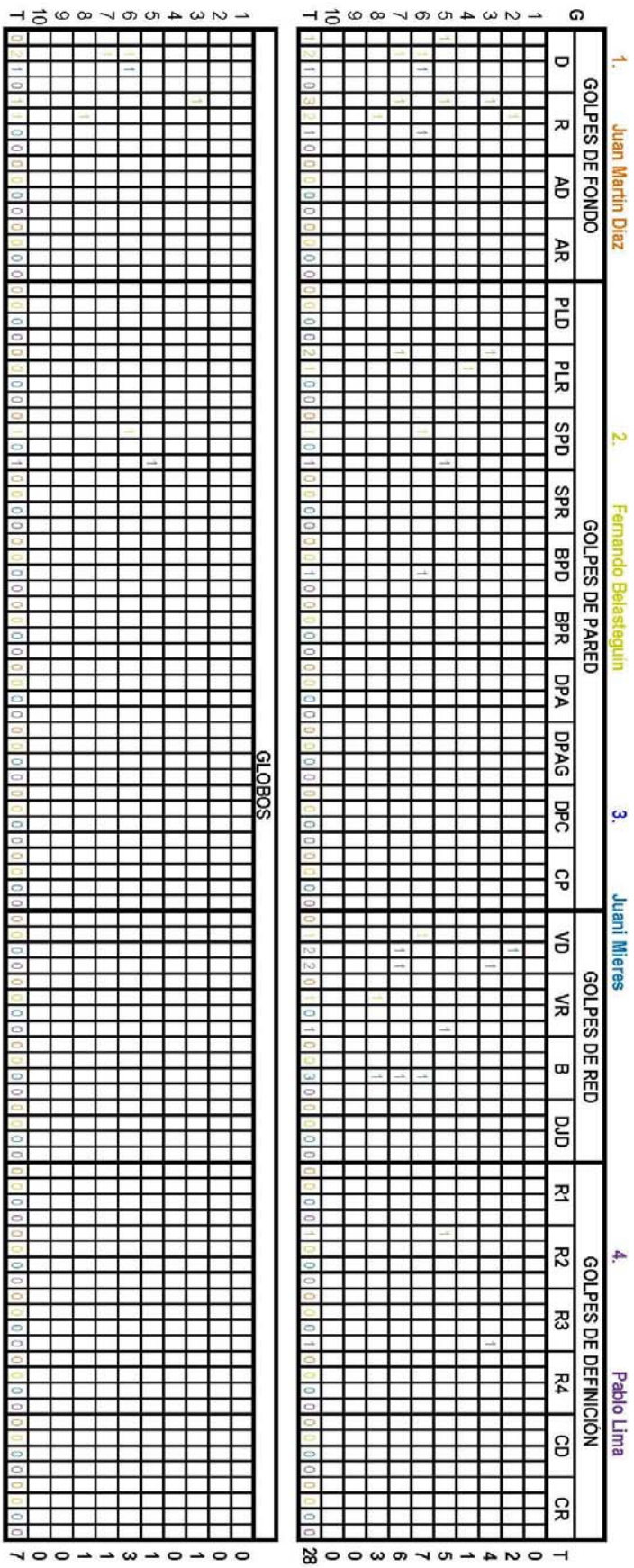


Figura A12. 8. Juego 8 del set 1

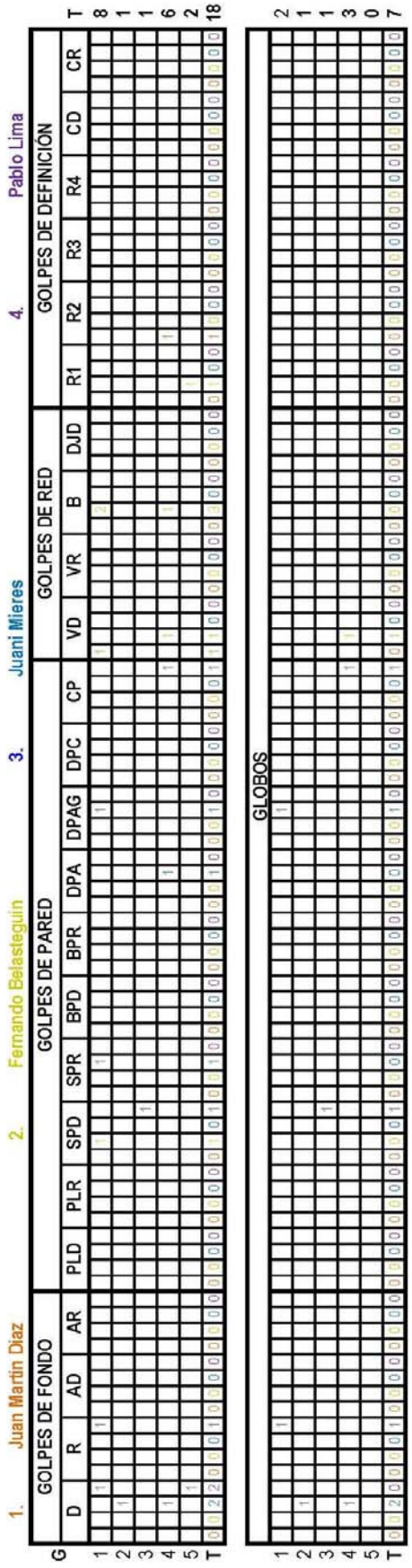


Figura A12. 9. Juego 9 del set 1

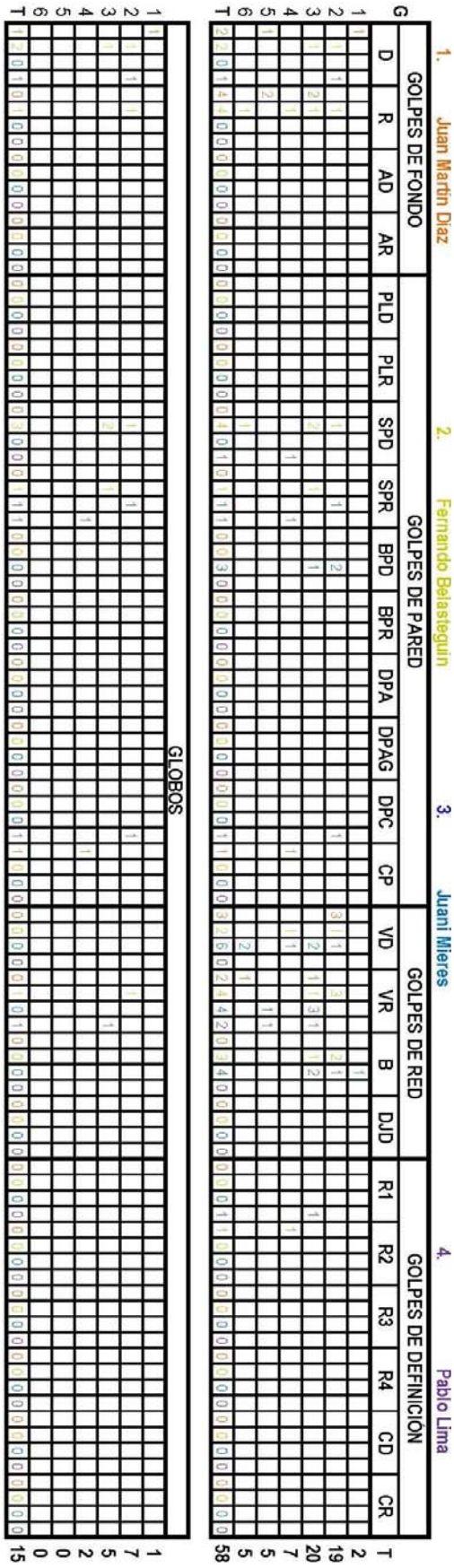


Figura A12. 10. Juego 10 del set 1

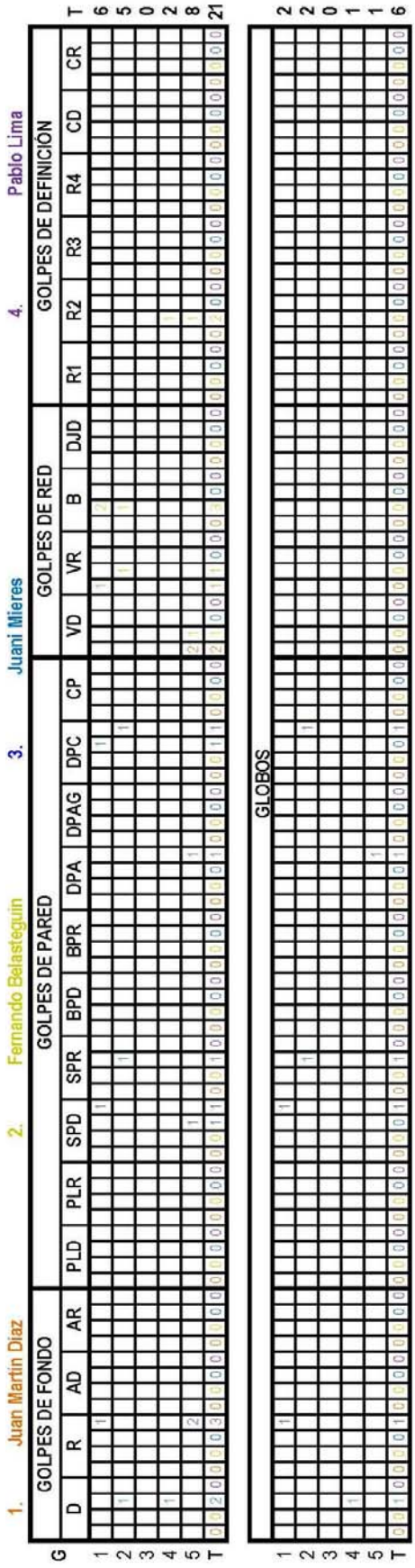


Figura A12. 11. Juego 1 del set 2

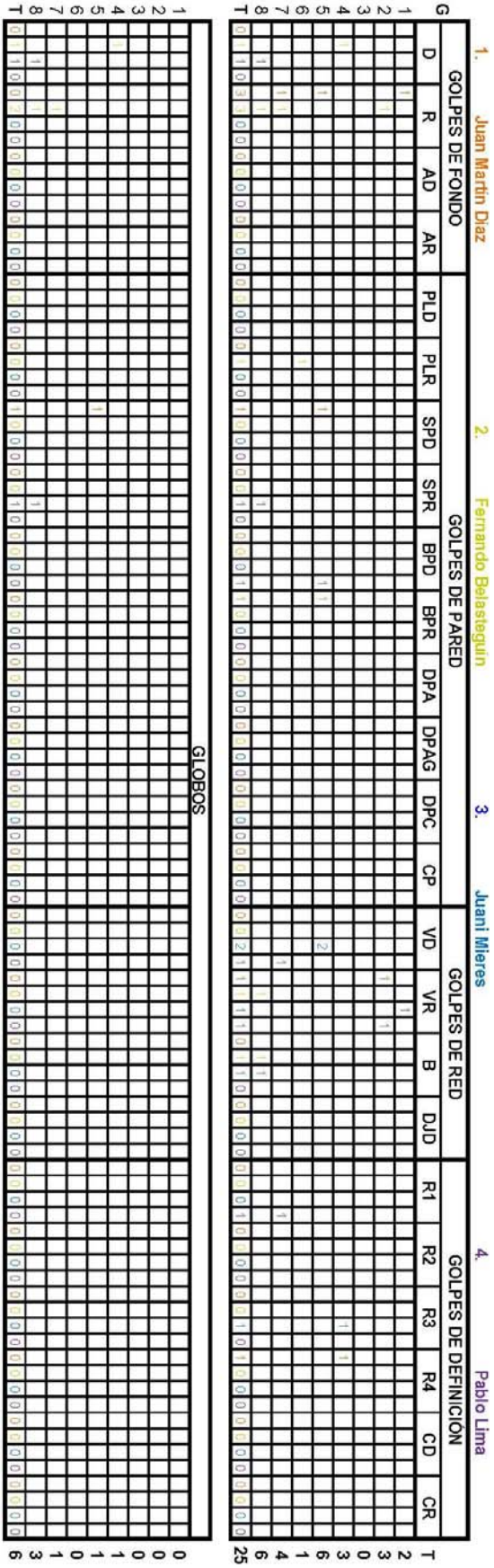


Figura A12. 12. Juego 2 del set 2

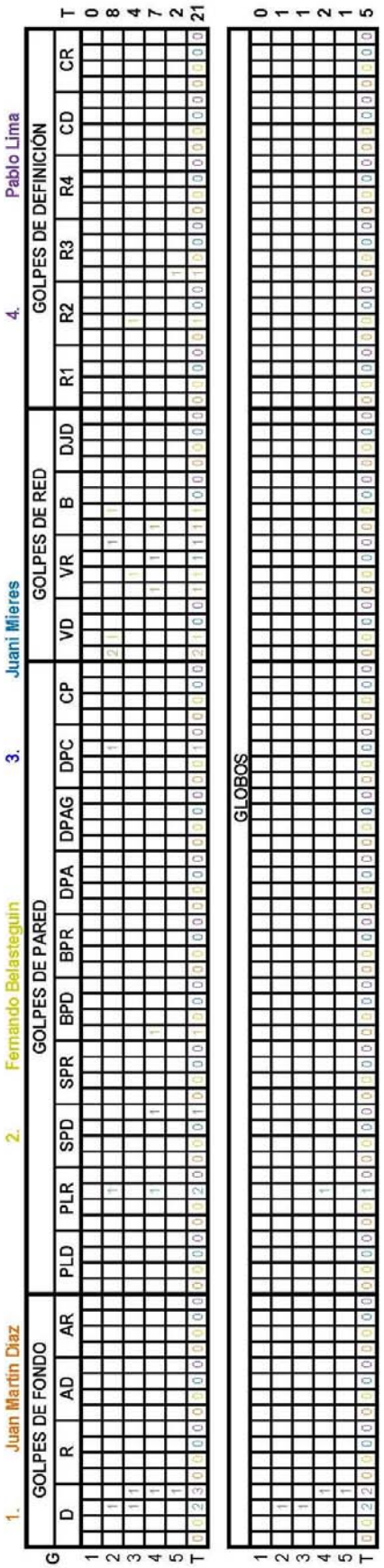


Figura A12. 13. Juego 3 del set 2

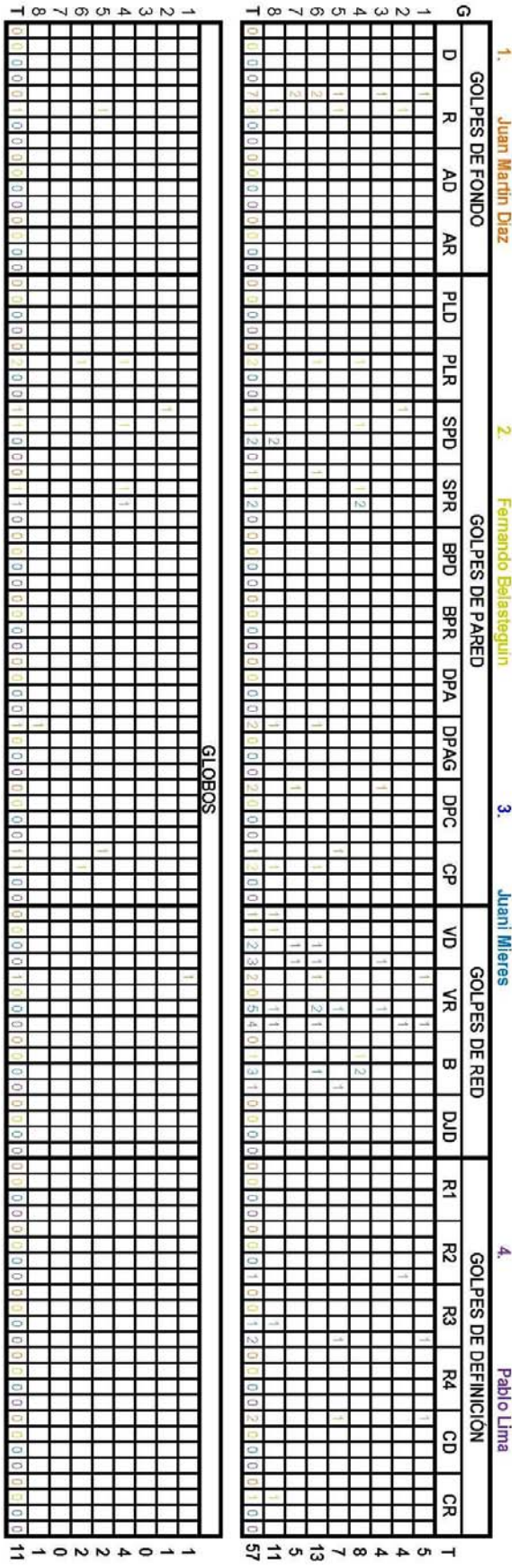


Figura A12. 14. Juego 4 del set 2

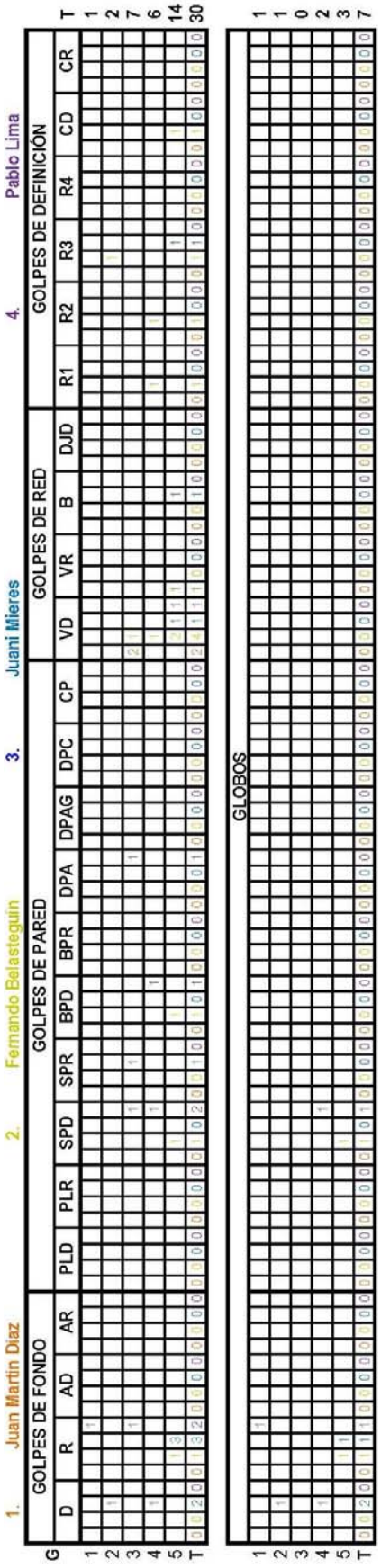


Figura A12. 15. Juego 5 del set 2

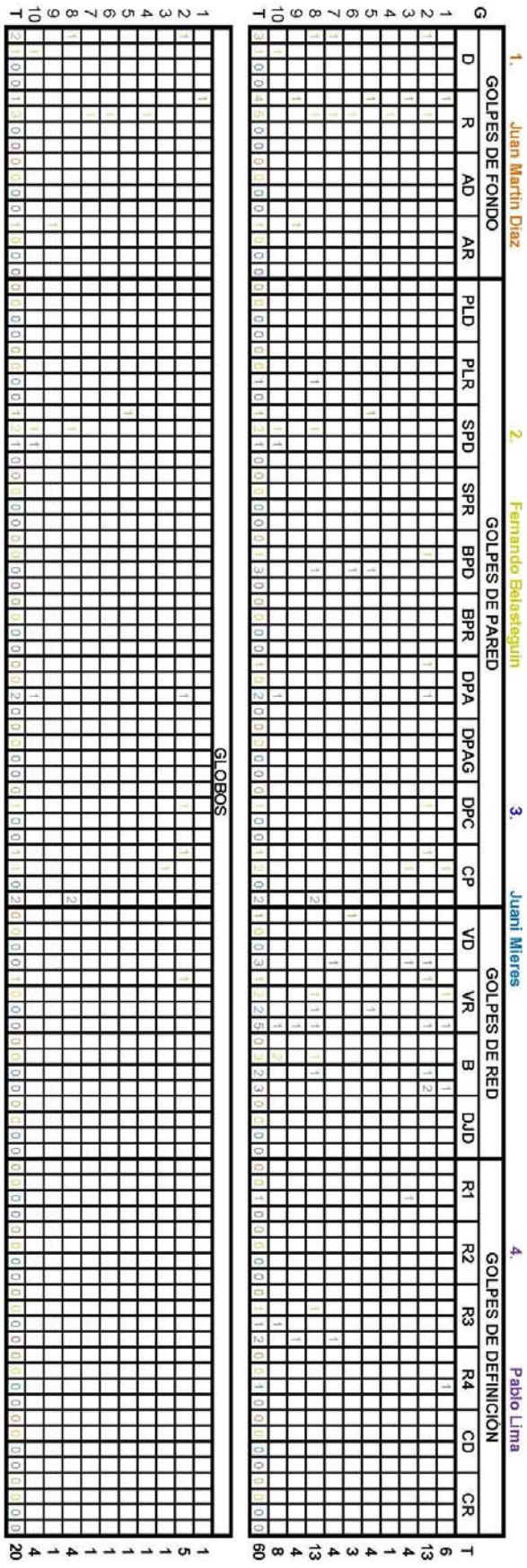


Figura A12. 16. Juego 6 del set 2

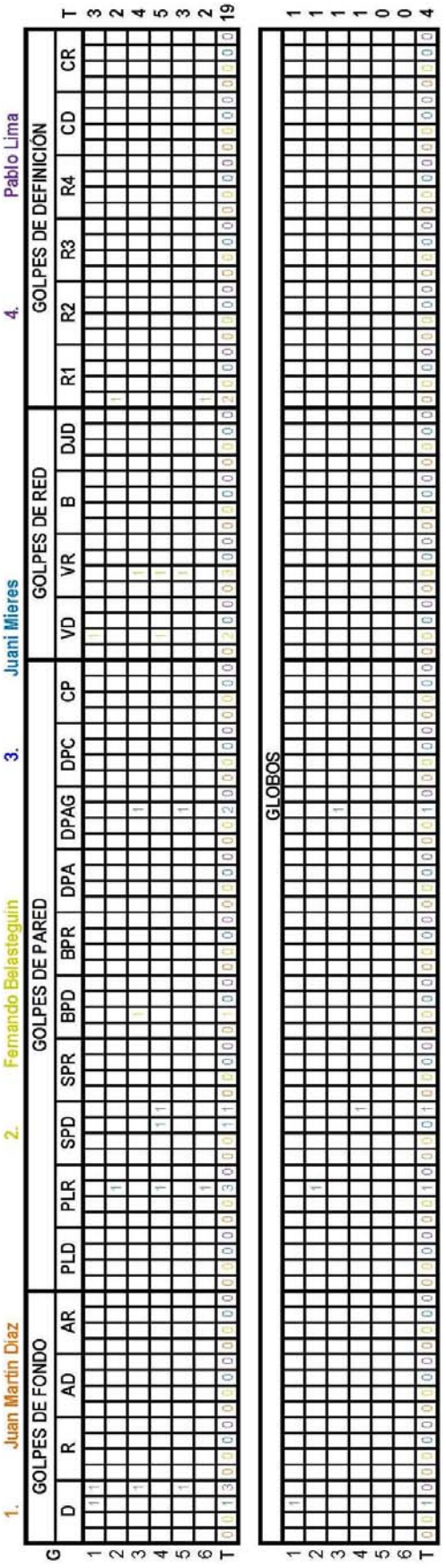


Figura A12. 17. Juego 7 del set 2

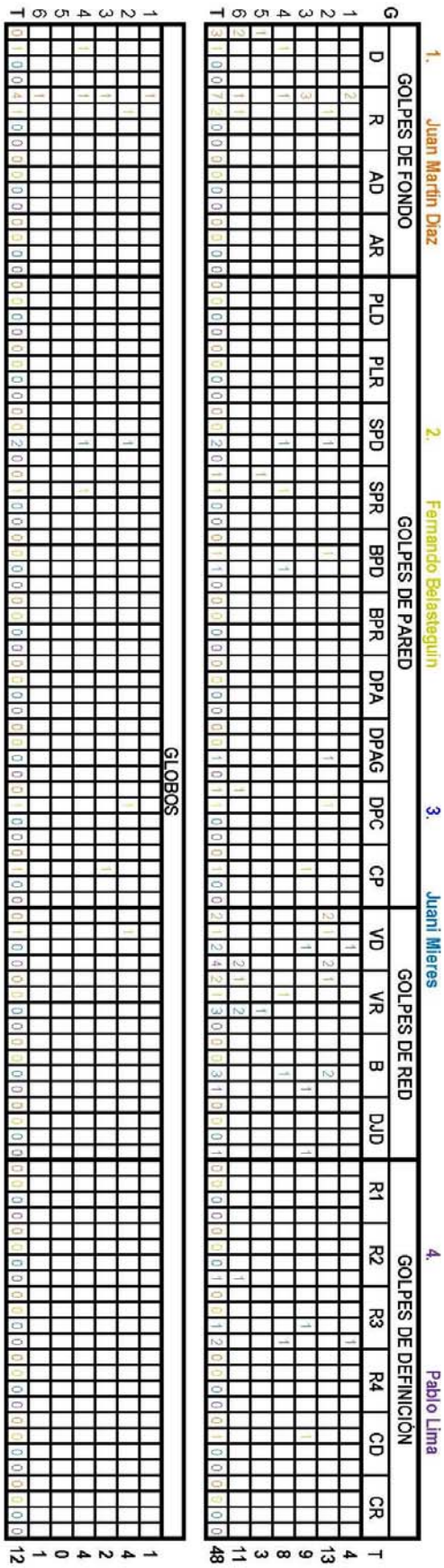


Figura A12. 18. Juego 8 del set 2

A12.1.3. FICHAS RESUMEN

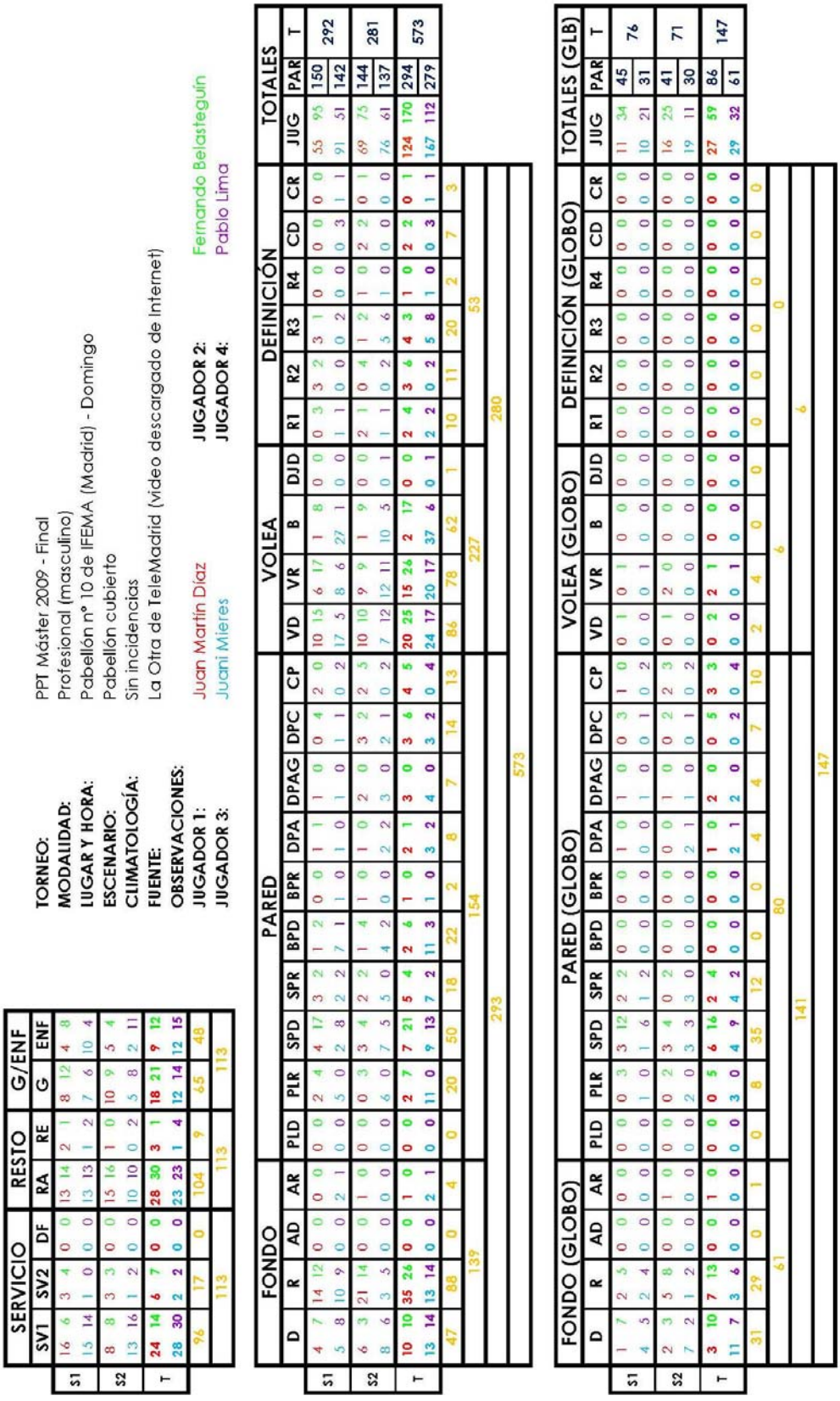


Figura A12. 19. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica

JUEGO	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_d	t_i	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	G	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
1J1	01:35	01:47	03:22	10	00:10	8 80%	2 20%	0 0%	9	1	90%	5	5	50%	48	4,8	12	25%	6	15	29%	16	11	59%
1J2	00:49	00:52	01:41	4	00:12	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	2	2	50%	26	6,5	7	27%	5	11	31%	10	0	100%
1J3	00:50	01:30	02:20	6	00:08	3 50%	3 50%	0 0%	4	2	67%	2	4	33%	22	3,7	4	18%	3	7	30%	7	5	58%
1J4	00:40	00:29	01:09	4	00:10	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	3	1	75%	20	5,0	5	25%	3	7	30%	9	1	90%
1J5	00:27	00:26	00:53	4	00:07	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	4	0	100%	10	2,5	2	20%	0	5	0%	3	2	60%
1J6	01:12	01:24	02:36	6	00:12	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	4	2	67%	36	6,0	11	31%	10	9	53%	10	7	59%
1J7	00:53	00:54	01:47	4	00:13	3 75%	1 25%	0 0%	4	0	100%	4	0	100%	26	6,5	6	23%	6	7	46%	5	8	38%
1J8	01:16	01:40	02:56	10	00:08	10 100%	0 0%	0 0%	7	3	70%	2	8	20%	28	2,8	7	25%	7	8	47%	8	5	62%
1J9	00:46	00:56	01:42	5	00:09	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	3	2	60%	18	3,6	7	39%	2	6	25%	5	5	50%
1J10	01:40	01:46	03:26	6	00:17	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	4	2	67%	58	9,7	15	26%	13	20	39%	18	7	72%
2J1	00:47	00:52	01:39	5	00:09	4 80%	1 20%	0 0%	4	1	80%	1	4	20%	21	4,2	5	24%	5	7	42%	5	6	45%
2J2	01:03	01:02	02:05	8	00:08	8 100%	0 0%	0 0%	7	1	88%	3	5	38%	25	3,1	11	44%	7	7	50%	7	4	64%
2J3	00:49	00:51	01:40	5	00:10	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	2	3	40%	21	4,2	7	33%	7	4	64%	6	6	50%
2J4	01:36	01:53	03:29	8	00:12	7 88%	1 13%	0 0%	8	0	100%	5	3	63%	57	7,1	20	35%	19	12	61%	16	11	59%
2J5	01:05	01:05	02:10	6	00:11	4 67%	2 33%	0 0%	5	1	83%	4	2	67%	30	5,0	4	13%	4	11	27%	9	7	56%
2J6	02:01	02:11	04:12	10	00:12	8 80%	2 20%	0 0%	10	0	100%	8	2	80%	60	6,0	12	20%	13	18	42%	14	15	48%
2J7	00:48	01:13	02:01	6	00:08	4 67%	2 33%	0 0%	6	0	100%	4	2	67%	19	3,2	71	37,4%	2	6	25%	7	4	64%
2J8	01:16	01:40	02:56	6	00:13	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	5	1	83%	48	8,0	0	0%	16	10	62%	14	9	61%

SET	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_d	t_i	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
SET 1	0:10:08	0:11:44	0:21:52	59	00:10	51 86%	8 14%	0 0%	53	6	90%	33	26	56%	292	4,9	76	26%	55	95	37%	91	51	64%
SET 2	0:09:25	0:10:47	0:20:12	54	00:10	45 83%	9 17%	0 0%	51	3	94%	32	22	59%	281	5,2	130	46%	73	75	49%	78	62	56%
TOTAL	0:19:33	0:22:31	0:42:04	113	00:10	96 85%	17 15%	0 0%	104	9	92%	65	48	58%	573	5,1	206	36%	128	170	43%	169	113	60%

Figura A12. 20. Tiempos e intercambios medios por set y partido

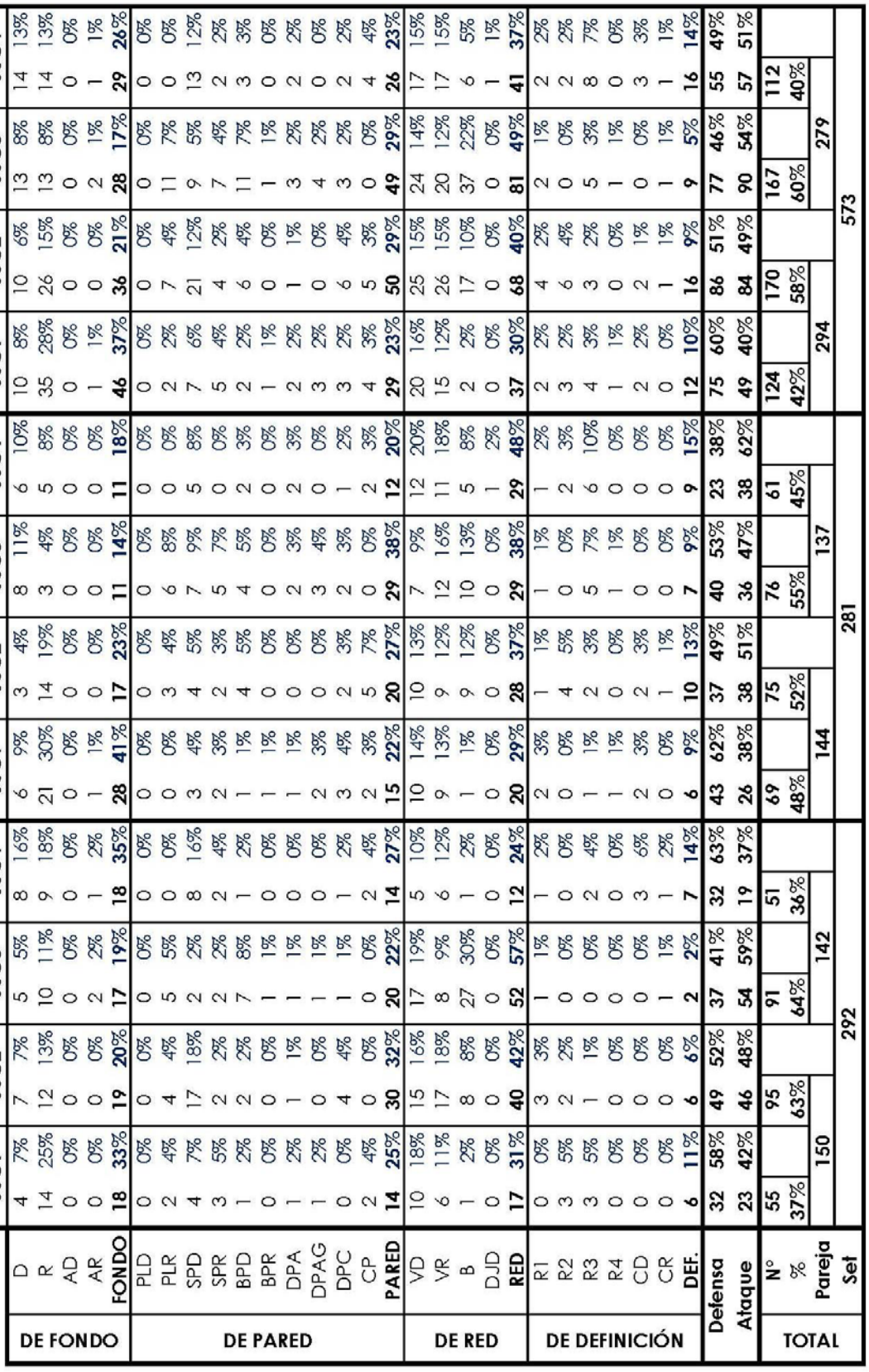


Figura A12. 21. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido

	PAREJA1						PAREJA2						GLOBAL		
	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	P	W	B
1J1	8	2			2	3			9	1	3	2	10	2	1
1J2			4	0	2	0	4	0			0	2	4	1	1
!J3	3	3			1	1			4	2	1	3	6	1	0
1J4			4	0	0	1	4	0			3	0	4	2	0
1J5	4	0			4	0			4	0	0	0	4	1	0
1J6			6	0	0	0	5	1			4	2	6	2	0
1J7	3	1			4	0			4	0	0	0	4	1	0
1J8			7	3	1	5	10	0			1	3	10	2	0
1J9	4	1			3	1			5	0	0	1	5	1	0
1J10			6	0	3	1	6	0			1	1	6	1	1
1J11															
1J12															
1J13															
S1	22	7	27	3	20	12	29	1	26	3	13	14	59	1	3
2J1			4	1	1	1	4	1			0	3	5	1	0
2J2	8	0			1	3			7	1	2	2	8	2	0
2J3			5	0	2	1	4	1			0	2	5	1	0
2J4	7	1			3	1			8	0	2	2	8	1	1
2J5			5	1	3	1	4	2			1	1	6	1	0
2J6	8	2			2	0			10	0	6	2	10	2	0
2J7			6	0	4	2	4	2			0	0	6	1	0
2J8	6	0			3	0			6	0	2	1	6	1	1
2J9															
2J10															
2J11															
2J12															
2J13															
S2	29	3	20	2	19	9	16	6	31	1	13	13	54	1	2

LEYENDA

SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
P	Puntos disputados
W	Pareja ganadora (1 u 2)
B	Ruptura/break (0: no, 1: si)

Figura A12. 22. Comparativa por parejas

G	TANTEO		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_1	t_i	t_d
1	0	1		1		1		1	0			1		B			0:00:13	
2	0	1	1			1		0	1		1			B			0:00:08	0:00:10
3	1	0	1				1	0	1				1	PLR			0:00:04	0:00:09
4	0	1	1			1		1	0			1		B			0:00:30	0:00:11
5	1	0	1			1		1	0		1			VR			0:00:05	0:00:10
6	1	0		1		1		0	1			1		SPD			0:00:08	0:00:18
7	1	0	1			1		1	0	1				VD			0:00:05	0:00:07
8	0	1	1			1		0	1		1			VD			0:00:13	0:00:09
9	0	1	1			1		1	0			1		CD			0:00:09	0:00:15
10	0	1	1			1		0	1	1				VD		0:07:50	0:00:05	0:00:18
1J1	**4**	**6**	**8**	2	0	9	1	5	5	1	1	2	3	1	0	1			0:01:40	0:01:47
1	0	1	1			1		0	1					1					0:00:09	
2	0	1	1			1		1	0		1			VR	0:08:27				0:00:19	0:00:14
3	0	1	1			1		1	0		1			VR					0:00:16	0:00:22
4	0	1	1			1		0	1					B					0:00:16	0:00:22
1J2	**0**	**4**	**4**	0	0	4	0	2	2	0	0	2	0	1	0	1			0:01:26	0:00:16
1	0	1	1			1		1	0					1					0:00:49	0:00:52
2	0	1		1		1		0	1		1			B	0:01:53				0:00:19	
3	1	0	1			1		0	1			1		VD					0:00:06	0:00:33
4	1	0	1			1		0	1				1	R					0:00:08	0:00:12
5	1	0		1			1	0	1				1	CP					0:00:08	0:00:12
6	1	0		1			1	1	0		1			D					0:00:04	0:00:15
1J3	**4**	**2**	**3**	3	0	4	2	2	4	0	0	1	0	2	1	1			0:04:13	0:00:18
1	0	1	1			1		1	0					1					0:00:05	0:00:30
2	1	0	1			1		0	1		1			BPD	0:06:26				0:00:50	0:01:30
3	1	0	1			1		1	0			1		B					0:00:05	
4	1	0	1			1		1	0			1		VD		0:07:35			0:00:15	0:00:10
1J4	**4**	**0**	**4**	0	0	4	0	3	1	0	0	1	2	0	1	0			0:00:08	0:00:10
1	0	1				1		1	0					VD	0:07:49				0:00:12	0:00:09
2	1	0	1			1		1	0		1			VD					0:00:40	0:00:29
3	1	0	1			1		1	0		1			R2					0:00:06	
4	1	0	1			1		1	0		1			BPD		0:00:03			0:00:05	0:00:07
1J5	**4**	**0**	**4**	0	0	4	0	4	0	0	4	0	0	0	0	0			0:00:10	0:00:11
1	1	0		1		1		1	0					1					0:00:27	0:00:08
2	1	0	1			1		1	0					1					0:00:07	0:00:26
3	1	0	1			1		1	0			1		B					0:00:13	0:00:25
4	0	1	1			1		0	1				1	DJD					0:00:17	0:00:16
5	0	1	1			1		0	1					VR					0:00:10	0:00:10
6	1	0	1			1		1	0			1		R1					0:00:19	0:00:15
1J6	**4**	**2**	**5**	1	0	6	0	4	2	0	0	0	2	1	2	1			0:04:45	0:00:06
																				0:01:12

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1 (G/E)	Juan Martín Díaz
J2(G/E)	Fernando Belasteguín
J3(G/E)	Juani Mieres
J4(G/E)	Pablo Lima
t_0	Inicio del punto
t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{radf}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Díaz/Belasteguín
	Mieres/Lima

INCIDENCIAS

| | | |

Figura A12. 23. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set

G	TANTEO		SAQUE		RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_1	t_i	t_d
1	1	0		1		1		0	1				1	VR	0:04:30		0:00:12	
2	0	1	1			1		0	1	1				R3			0:00:11	0:00:12
3	1	0	1				1	0	1				1	PLR			0:00:04	0:00:21
4	1	0	1			1		0	1				1	D			0:00:09	0:00:12
5	1	0	1			1		1	0		1		1	R2		0:06:09	0:00:11	0:00:07
2J1	4	1	4	1	0	4	1	1	4	0	1	0	0	3	0:06:37		0:00:47	0:00:52
1	1	0	1			1		0	1	1	1	0	0	SPD			0:00:05	
2	0	1	1			1		0	1				1	VD			0:00:06	0:00:10
3	1	0	1				1	0	1	1				R			0:00:03	0:00:09
4	0	1	1			1		1	0	1				R4			0:00:09	0:00:00
5	1	0	1			1		1	0				1	BPD			0:00:12	0:00:14
6	0	1	1			1		0	1					DJD			0:00:04	0:00:09
7	1	0	1			1		1	0				1	R1			0:00:08	0:00:09
8	1	0	1			1		0	1	1				BPD		0:00:13	0:00:16	0:00:11
2J2	5	3	8	0	0	7	1	3	5	1	3	0	0	2	2		0:01:03	0:01:02
1	1	0	1			1		0	1				1	D	0:00:33		0:00:05	
2	1	0	1			1		1	0	1				VD			0:00:12	0:00:09
3	1	0	1			1		0	1		1		1	D			0:00:09	0:00:11
4	0	1	1			1		0	1		1			D			0:00:16	0:00:12
5	1	0		1		1		1	0	1				R3		0:02:13	0:00:07	0:00:19
2J3	4	1	4	1	0	5	0	2	3	2	1	0	0	0	2		0:00:49	0:00:51
1	0	1		1		1		1	0	1				CD	0:04:23		0:00:09	
2	1	0	1			1		1	0				1	R2			0:00:09	0:00:15
3	1	0	1			1		0	1		1			VD			0:00:07	0:00:14
4	1	0	1			1		1	0	1				SPR			0:00:19	0:00:18
5	0	1	1			1		0	1			1		CD			0:00:12	0:00:15
6	0	1	1			1		0	1				1	R3			0:00:17	0:00:20
7	0	1	1			1		0	1				1	VR			0:00:07	0:00:15
8	0	1	1			1		1	0	1				VD		0:07:52	0:00:16	0:00:16
2J4	3	5	7	1	0	8	0	5	3	3	0	1	1	1			0:01:36	0:01:53
1	0	1		1		1		0	1			1		SPD	0:08:39		0:00:09	
2	1	0	1			1		1	0		1			R3			0:00:07	0:00:11
3	0	1	1			1		1	0				1	DPA			0:00:11	0:00:18
4	1	0		1		1		1	0		1			R1			0:00:13	0:00:19
5	1	0	1				1	0	1				1	R			0:00:03	0:0015
6	1	0	1			1		1	0		1			VD		0:02:19	0:00:22	0:00:17
2J5	4	2	4	2	0	5	1	4	2	0	0	3	1	0	0	1	1			0:01:05	0:01:05
1	1	0			1	1		1	0			1			R4	0:04:23		0:00:11	
2	0	1	1			1		1	0				1		BPD			0:00:22	0:00:22
3	1	0	1			1		1	0						R1			0:00:07	0:00:11

INCIDENCIAS

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1 (G/E)	Juan Martín Díaz
J2(G/E)	Fernando Belasteguín
J3(G/E)	Juani Mieres
J4(G/E)	Pablo Lima
t_0	Inicio del punto
t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{red}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Díaz/Belasteguín
	Mieres/Lima

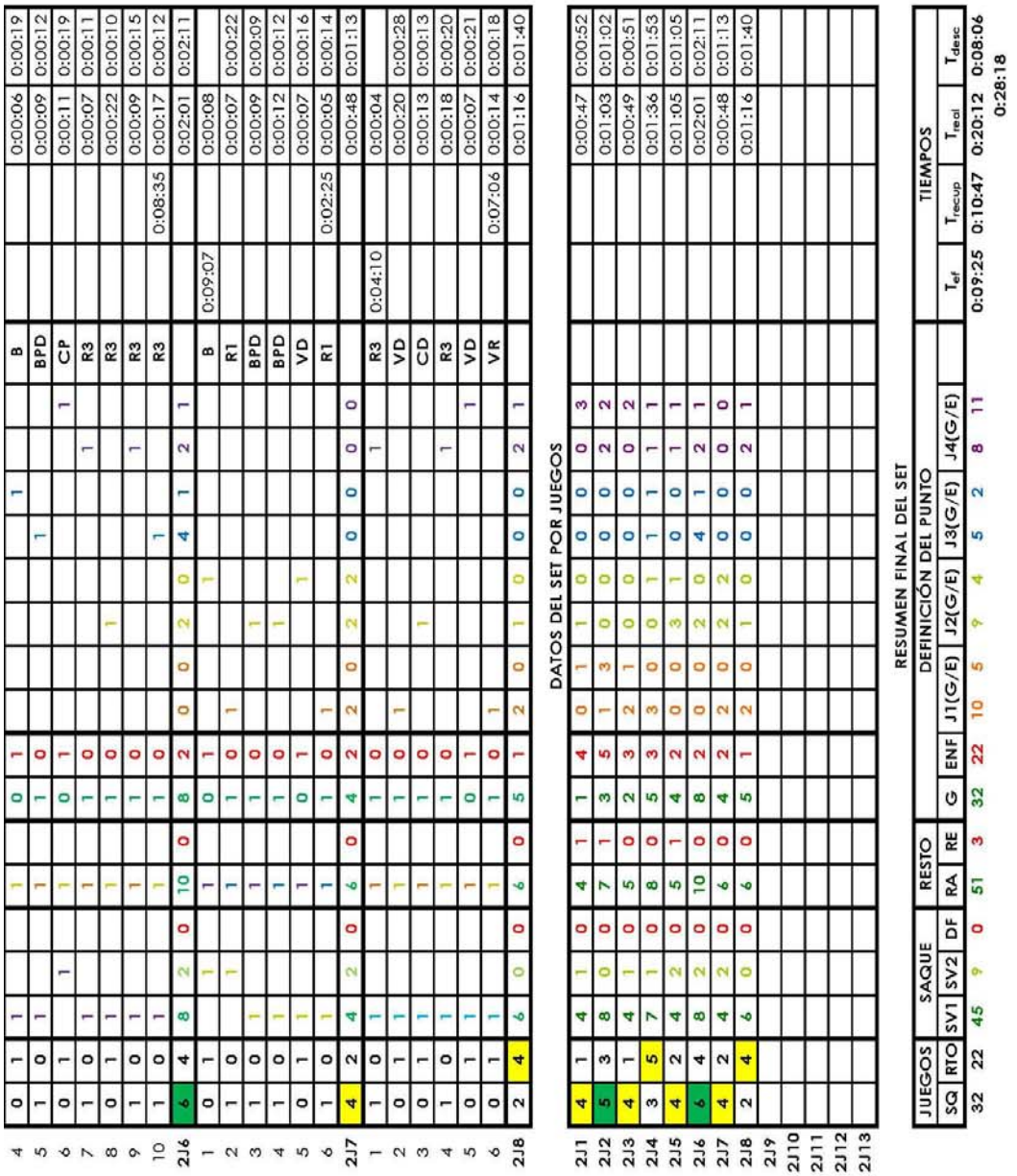


Figura A12. 24. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set

A13. Semifinal Euskadi PPT 2007.

semifinal euskadi ppt
2007

CONTENIDO

A13.1. Semifinal euskadi PPT de 2007 853
A13.1.1. Comentarios preliminares 853
A13.1.2. Fichas de datos 855
A13.1.3. Fichas resumen 885

TABLAS

Tabla 13A. 1. Datos más destacados de la semifinal de Euskadi PPT 2007 853

FIGURAS

Figura A13. 1. Juego 1 del set 1 855
Figura A13. 2. Juego 2 del set 1 856
Figura A13. 3. Juego 3 del set 1 857
Figura A13. 4. Juego 4 del set 1 858
Figura A13. 5. Juego 5 del set 1 859
Figura A13. 6. Juego 6 del set 1 860
Figura A13. 7. Juego 7 del set 1 861
Figura A13. 8. Juego 8 del set 1 862
Figura A13. 9. Juego 9 del set 1 863
Figura A13. 10. Juego 10 del set 1 864
Figura A13. 11. Juego 1 del set 2 865
Figura A13. 12. Juego 2 del set 2 866
Figura A13. 13. Juego 3 del set 2 867
Figura A13. 14. Juego 4 del set 2 868
Figura A13. 15. Juego 5 del set 2 869
Figura A13. 16. Juego 6 del set 2 870
Figura A13. 17. Juego 7 del set 2 871
Figura A13. 18. Juego 8 del set 2 872
Figura A13. 19. Juego 1 del set 3 873
Figura A13. 20. Juego 2 del set 3 874
Figura A13. 21. Juego 3 del set 3 875
Figura A13. 22. Juego 4 del set 3 876
Figura A13. 23. Juego 5 del set 3 877
Figura A13. 24. Juego 6 del set 3 878
Figura A13. 25. Juego 7 del set 3 879
Figura A13. 26. Juego 8 del set 3 880
Figura A13. 27. Juego 9 del set 3 881
Figura A13. 28. Juego 10 del set 3 882
Figura A13. 29. Juego 11 del set 3 883
Figura A13. 30. Juego 12 del set 3 884
Figura A13. 31. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica 885
Figura A13. 32. Tiempos e intercambios medios por set y partido 886

Figura A13. 33. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido 887
Figura A13. 34. Comparativa por parejas 888
Figura A13. 35. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set 891
Figura A13. 36. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set 893
Figura A13. 37. Recogida de datos globales durante el transcurso del tercer set 896

A13.1. SEMIFINAL EUSKADI PPT DE 2007

A13.1.1. COMENTARIOS PRELIMINARES

Otro partido para el recuerdo el disputado entre dos de las parejas más en forma de la temporada, con motivo de los Internacionales de Euskadi de 2007 en busca de una plaza para la final. Un encuentro muy igualado que sólo pudo resolverse al final del tercer set, con el tanteo: 4-6, 6-2 y 7-5. Los datos más notorios se han incluido en la tabla A13.1.

VARIABLE	DATO
Punto más largo (impactos)	77
Punto más largo (tiempo)	108 sg (1'48'')
Golpes de media por punto	10'1
Puntos de duración superior a la media (15 sg)	82 (41%)
Puntos de duración entre M y 2M (30 Sg)	18 (9%)
Puntos de duración entre 2M y 3M (45 sg)	3 (1'5)
Puntos de duración mayor al minuto (60 sg)	2 (1%)
Duración media por tanto	16 sg
Puntos disputados	201
Efectividad primer servicio	181 (90%)
Dobles faltas	0 (0%)
Errores al resto	4 (2%)
Puntos ganadores	118 (59%)
Juegos disputados	30
Puntos disputados por término medio en un juego	6,7
Número de rupturas	10 (33%)
Nº total de golpes	2.028
Nº total de globos	485 (24%)
Pareja vencedora	2
Defensa/ataque (pareja 1)	489/517 (49%)
Defensa/ataque (pareja 2)	462/560 (45%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 1)	210 (43%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 1)	277 (54%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 2)	263 (57%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 2)	196 (35%)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 1	40/21 (1'90)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 2	18/22 (0'82)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 3	38/15 (2'53)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 4	22/25 (0'88)

Tabla 13A. 1. Datos más destacados de la semifinal de Euskadi PPT 2007

Uno de los partidos más emocionantes y disputados de la temporada el que se pudo contemplar en las semifinales de Euskadi, ratificado con los datos que aparecen representados en la tabla superior. La duración media de los puntos supera los 16 sg, un buen número de

tantos se alargan más allá de la media, es decir, de los 15 sg (41%), a lo que habría que añadir la disputa de dos puntos con una prolongación mayor al minuto. La media de puntos para resolver un juego se encuentra ligeramente por encima de la media, lo que confirma la equidad entre los contendientes. Destacar la elevada tasa de acierto en el primer servicio, así como el bajo porcentaje de errores al resto, lo que provoca un valor muy alto de rupturas, uno de cada tres juegos acaba venciendo la pareja al resto. El porcentaje de técnicas ejecutadas mediante globo se mantiene entre los valores habituales, mientras que se encuentra por encima de la media la relación entre puntos ganados y los errores no forzados cometidos en el desarrollo de este encuentro.

Los ataques priman sobre las defensas, sobretodo en la pareja 2 que gana la red con mayor facilidad que sus rivales (55%), lo que a priori, no da la impresión de ser el factor que haga decantarse la victoria hacia un lado u otro, a tenor del resultado final, en el que se vence en el juego decimosegundo del tercer set. Existen datos que indican hacia donde han orientado el sentido de juego cada uno de los equipos implicados. Así, la pareja 1 ha dirigido su juego hacia el jugador de la derecha cuando tenía tomada la red, mientras que en defensa han cargado el juego sobre el jugador en la izquierda, congelando al de la derecha. En cuanto a la pareja 2, los datos son diferentes. Cuando se encontraban cerca de la red presionando a sus rivales descargaban su juego principalmente, aunque sin llegar a ser suficientemente significativo, sobre el jugador posicionado en la izquierda, mientras que cuando se encontraban defendiendo buscaban más al jugador de la derecha. Los indicadores de aciertos y fallos no forzados son similares entre unos y otros, destacando el jugador de la izquierda sobre el de la derecha. El jugador que mejor comportamiento tiene en este sentido es el 3.

A13.1.2. FICHAS DE DATOS

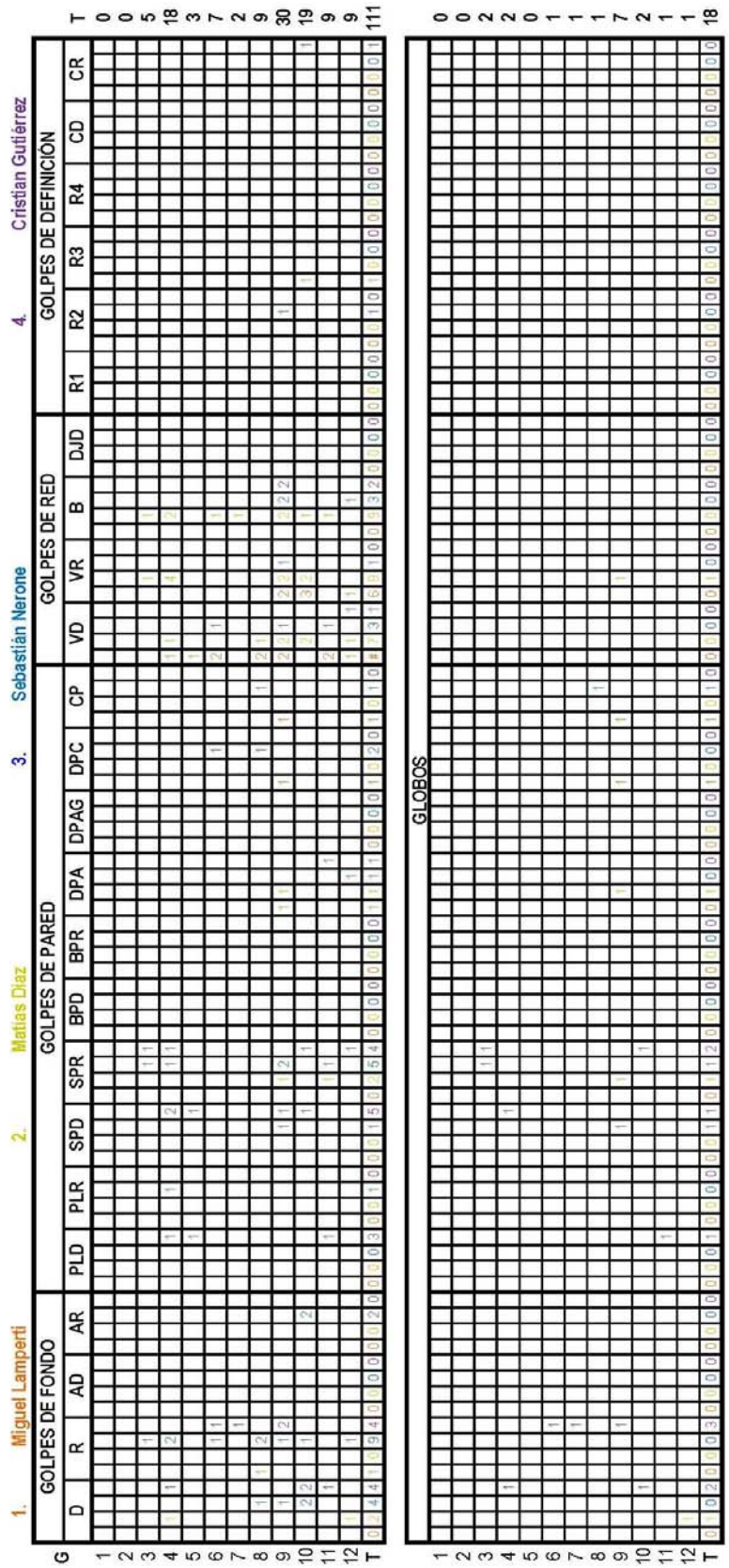


Figura A13. 1. Juego 1 del set 1

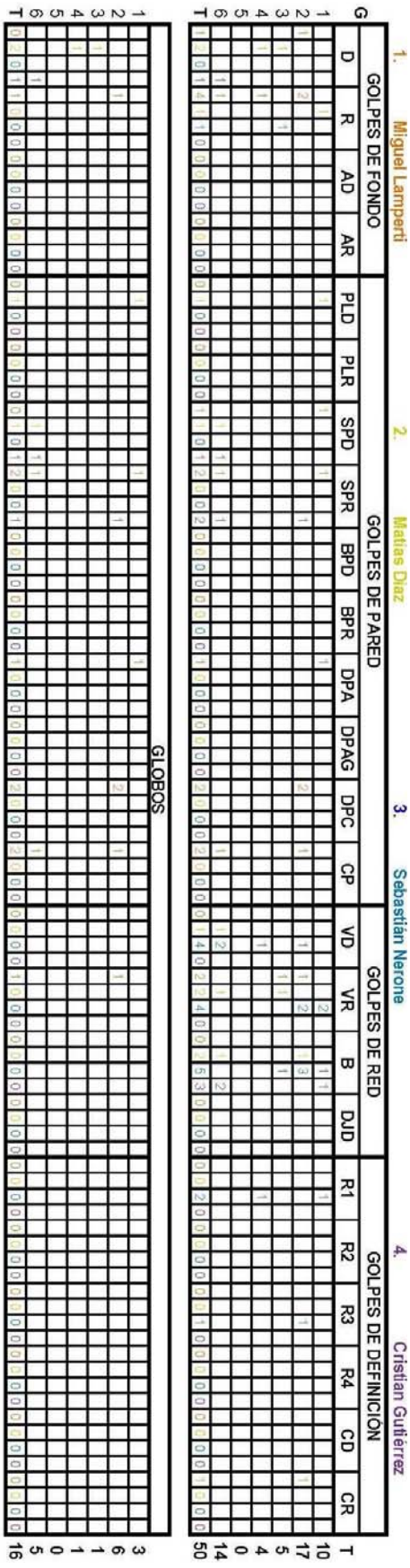


Figura A13. 2. Juego 2 del set 1

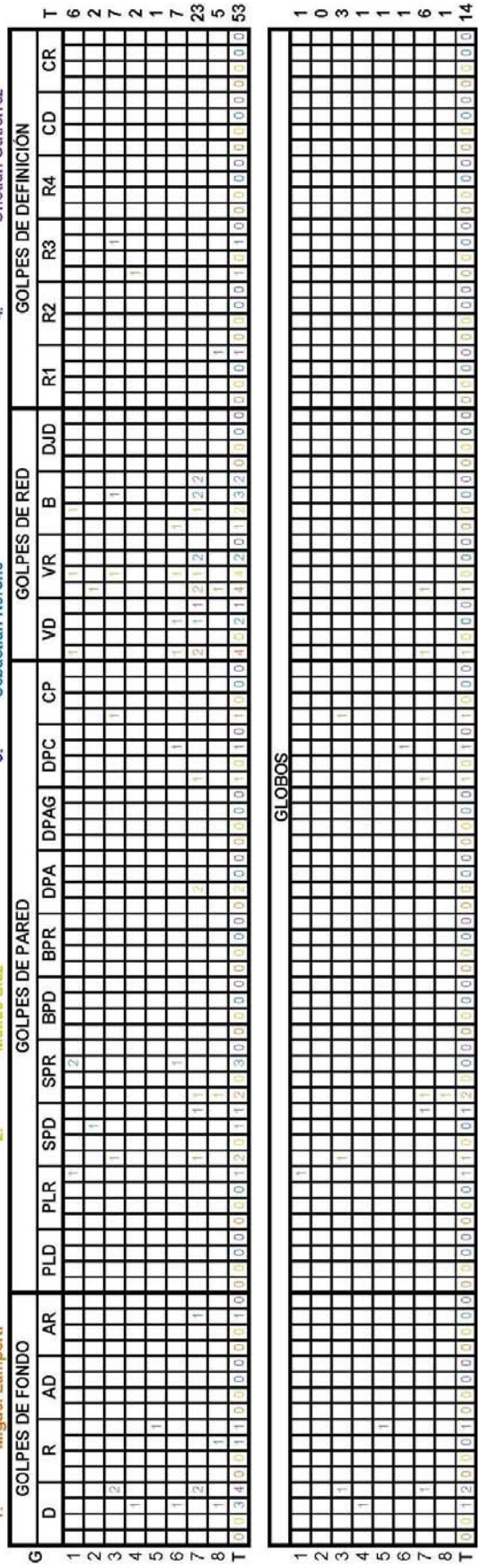


Figura A13. 3. Juego 3 del set 1

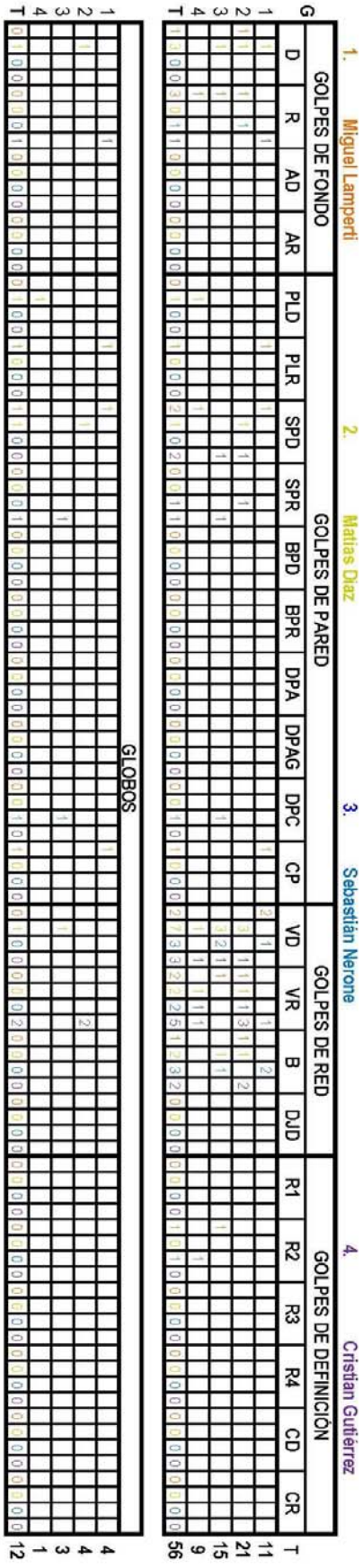


Figura A13. 4. Juego 4 del set 1

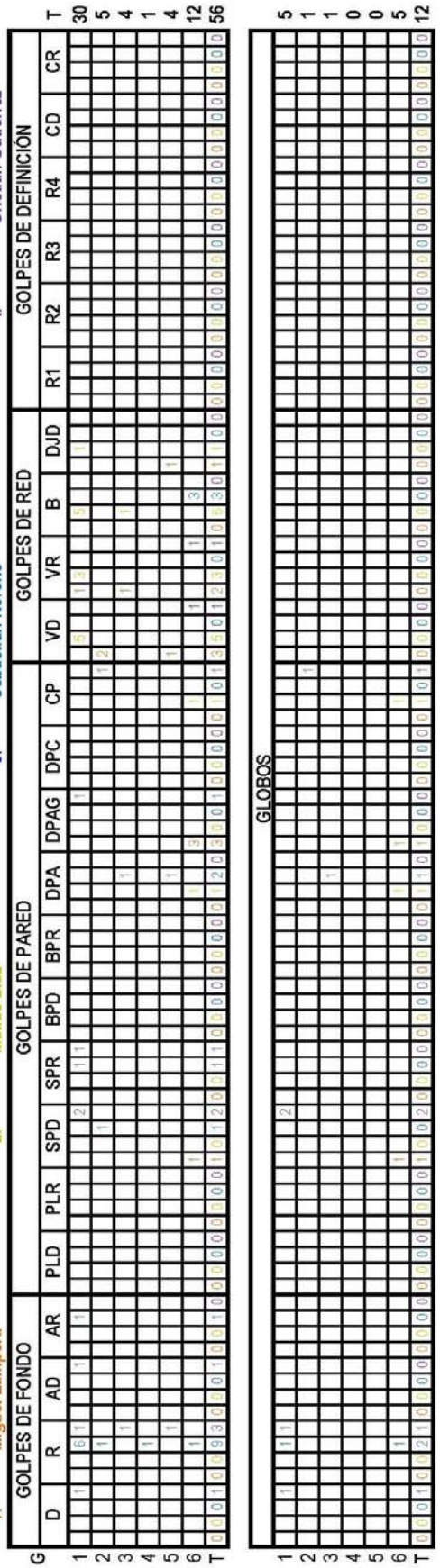


Figura A13. 5. Juego 5 del set 1

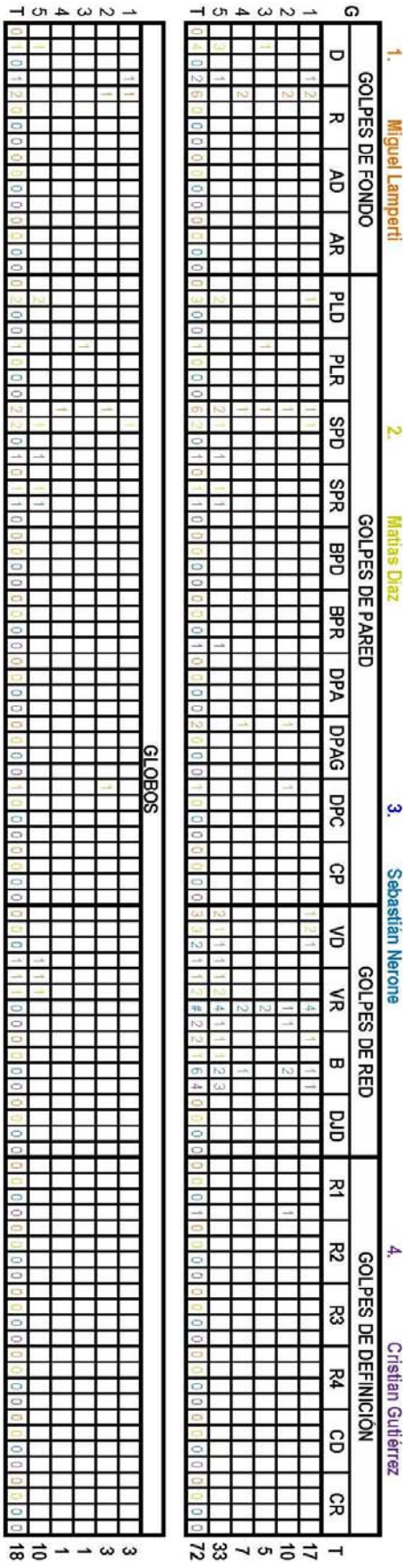


Figura A13. 6. Juego 6 del set 1

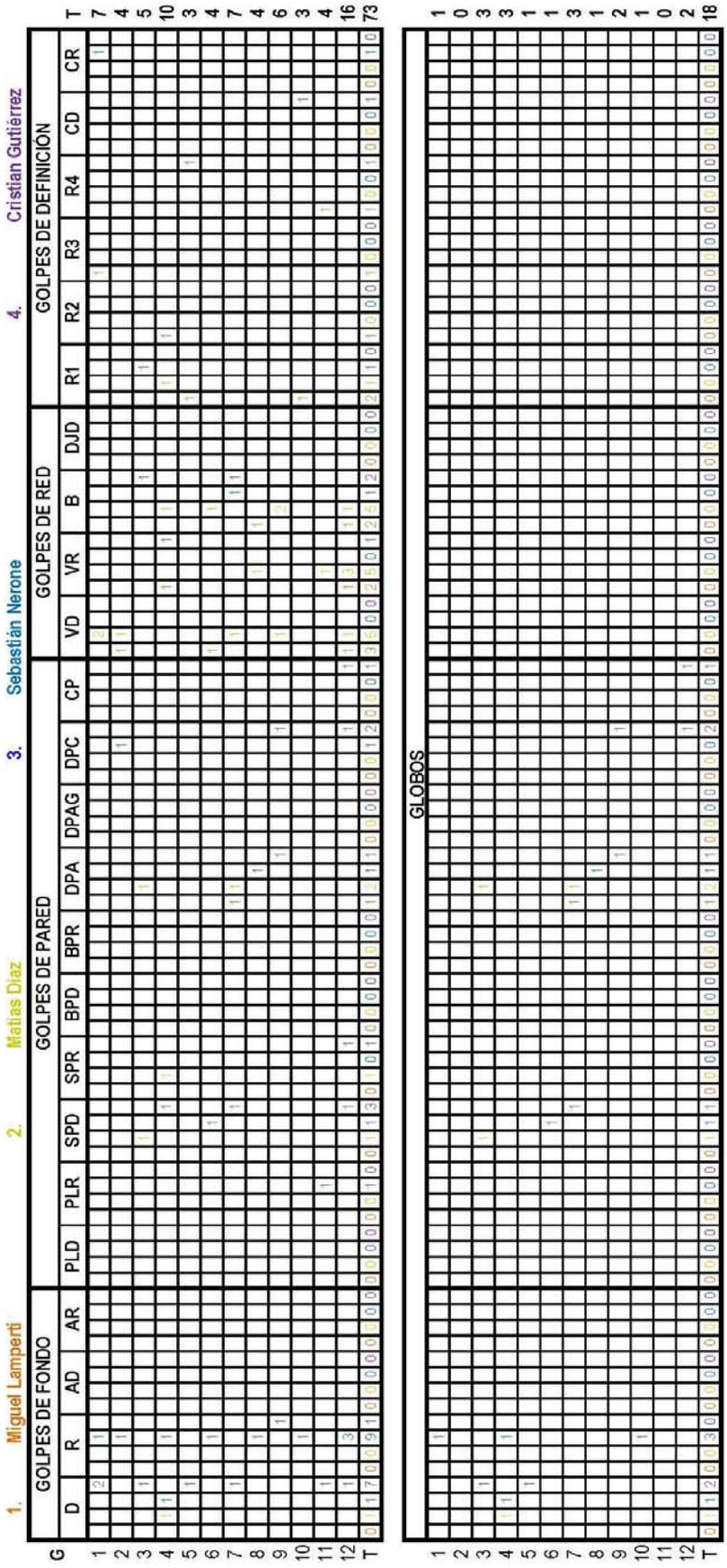


Figura A13. 7. Juego 7 del set 1

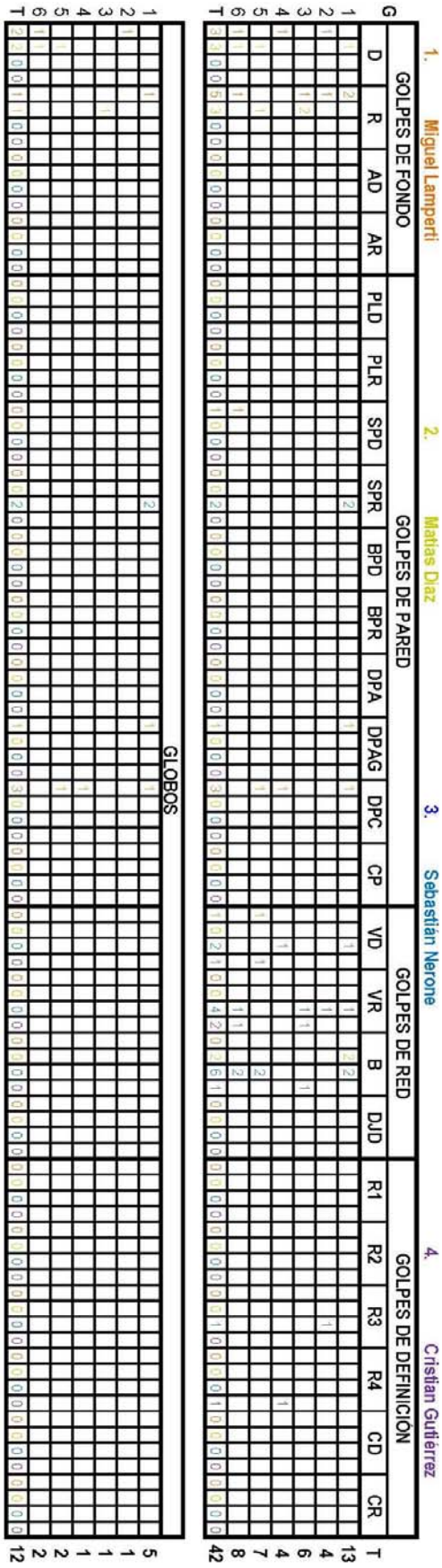


Figura A13. 8. Juego 8 del set 1

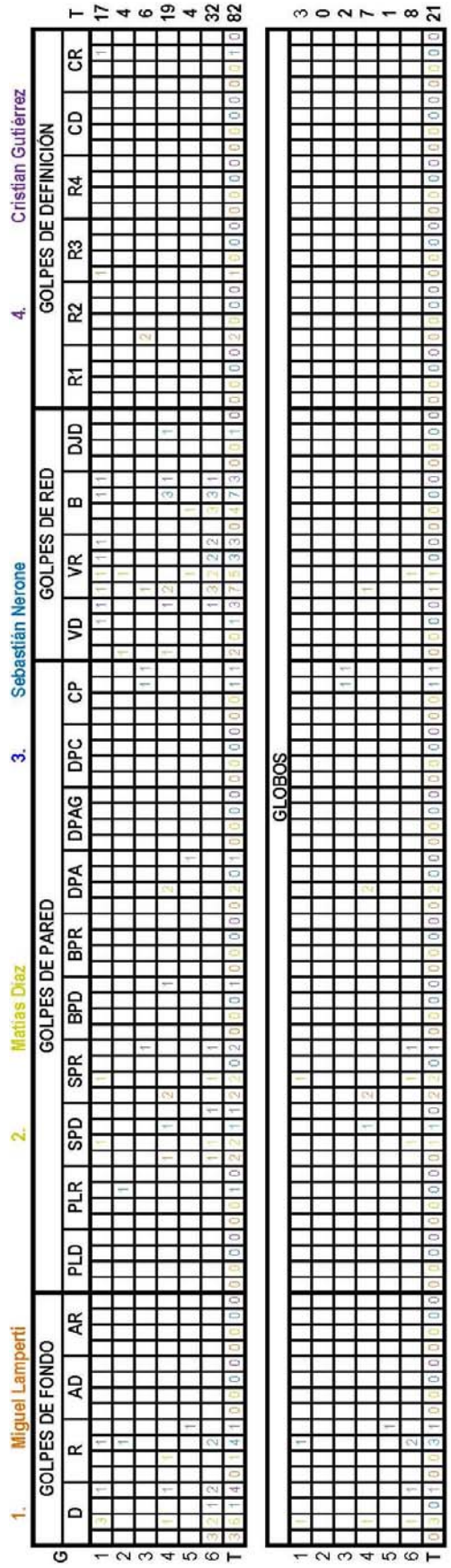


Figura A13. 9. Juego 9 del set 1

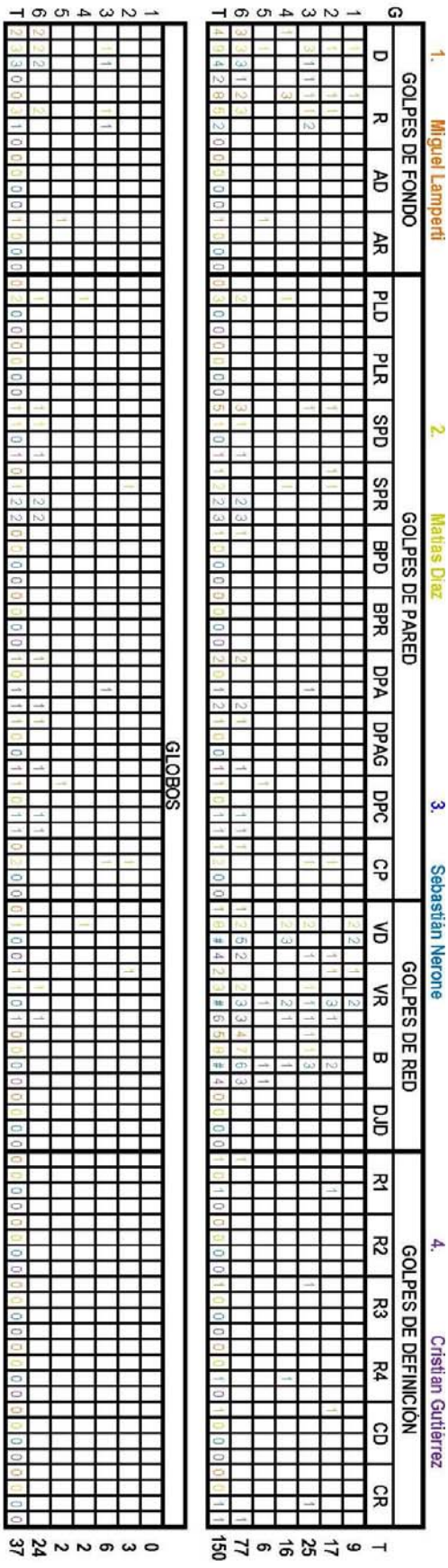


Figura A13. 10. Juego 10 del set 1

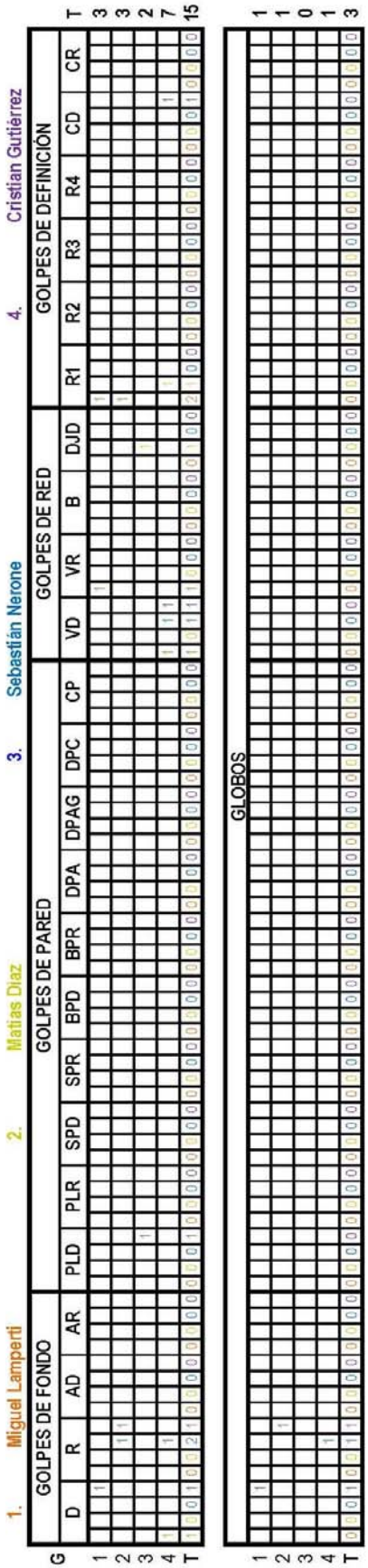


Figura A13. 11. Juego 1 del set 2

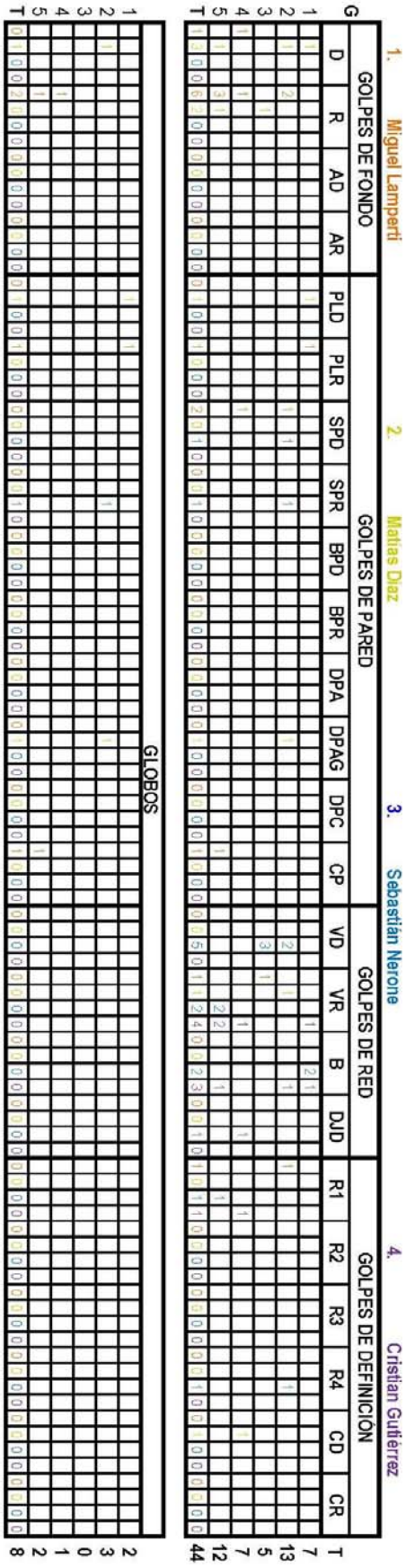


Figura A13. 12. Juego 2 del set 2

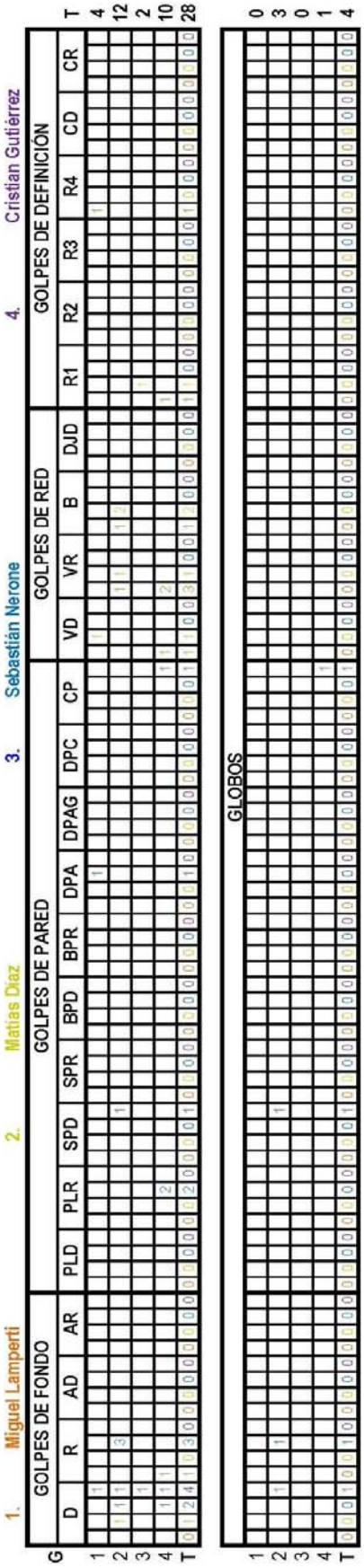


Figura A13. 13. Juego 3 del set 2

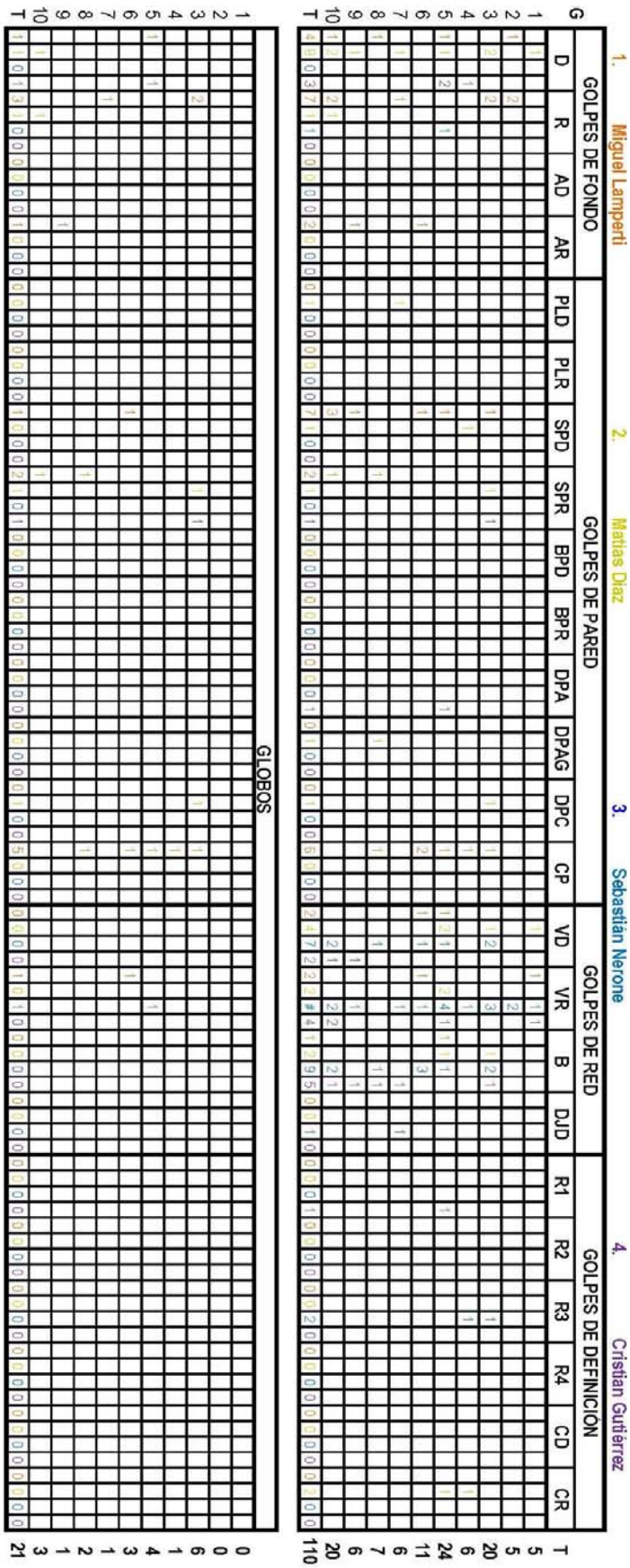


Figura A13. 14. Juego 4 del set 2

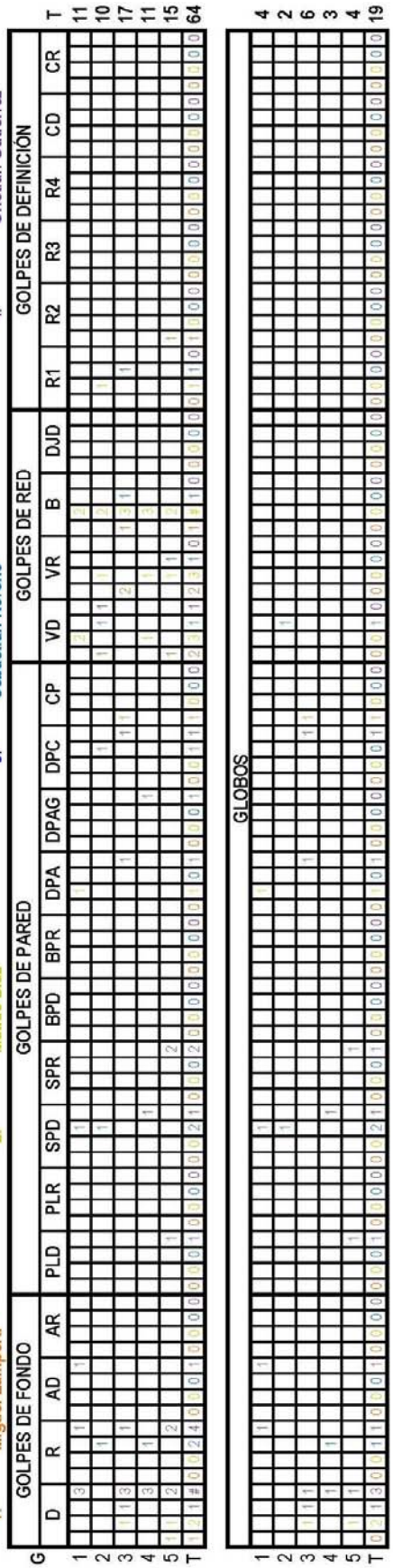


Figura A13. 15. Juego 5 del set 2

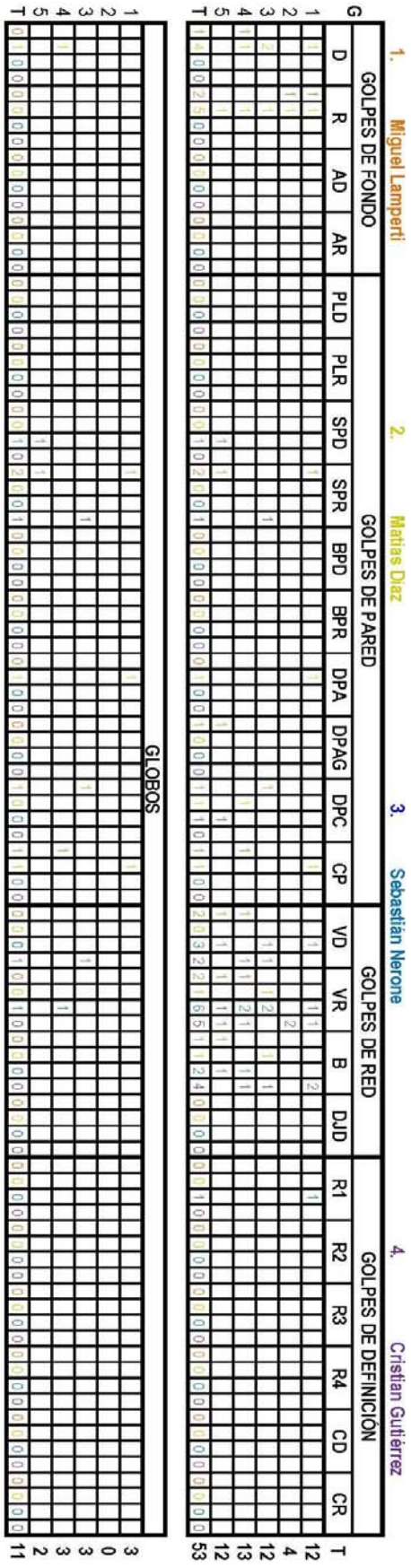


Figura A13. 16. Juego 6 del set 2

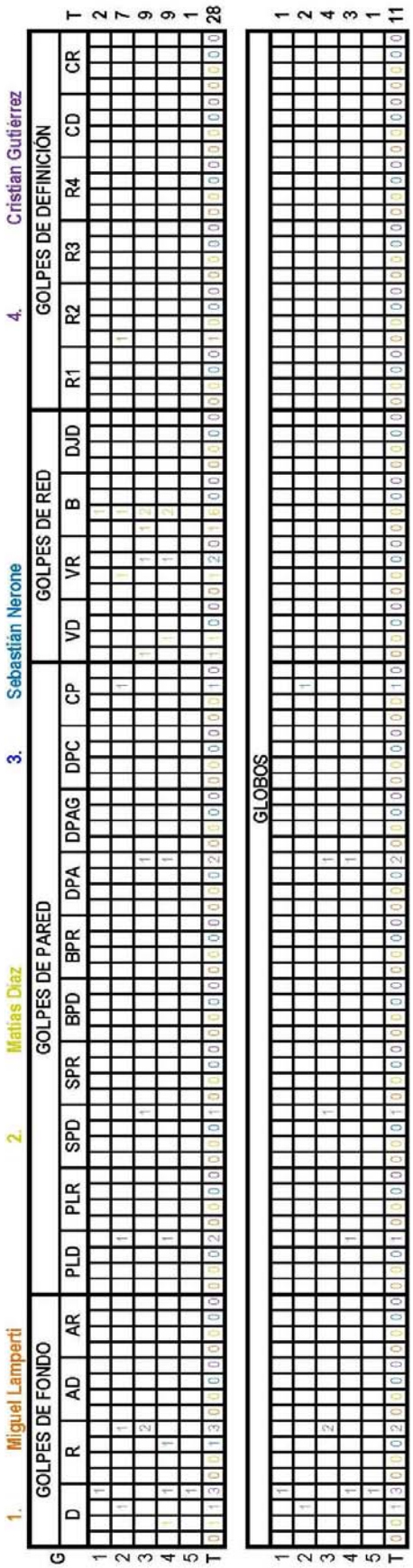


Figura A13. 17. Juego 7 del set 2

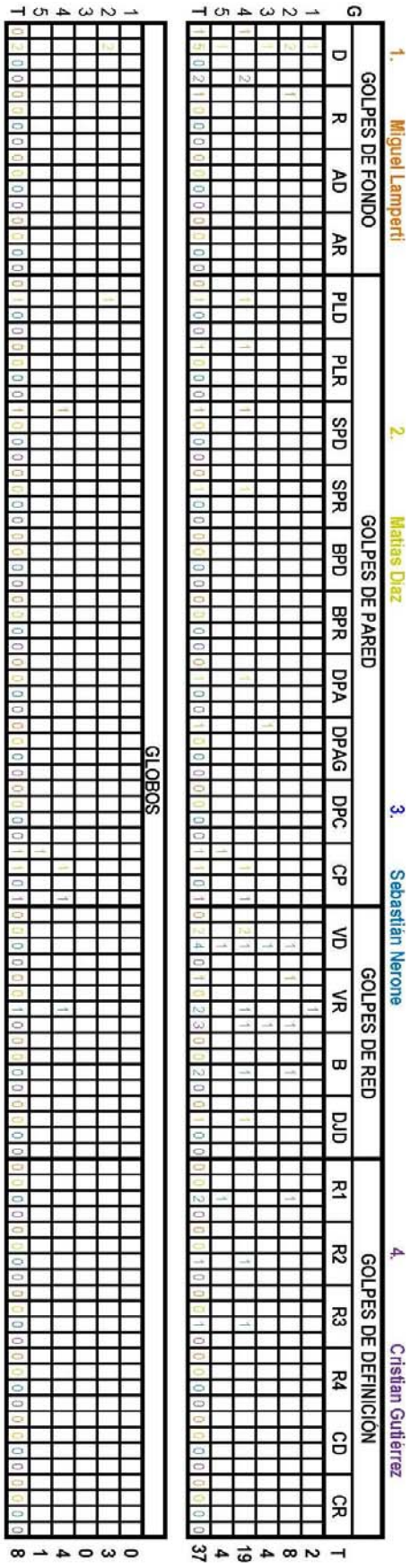


Figura A13. 18. Juego 8 del set 2

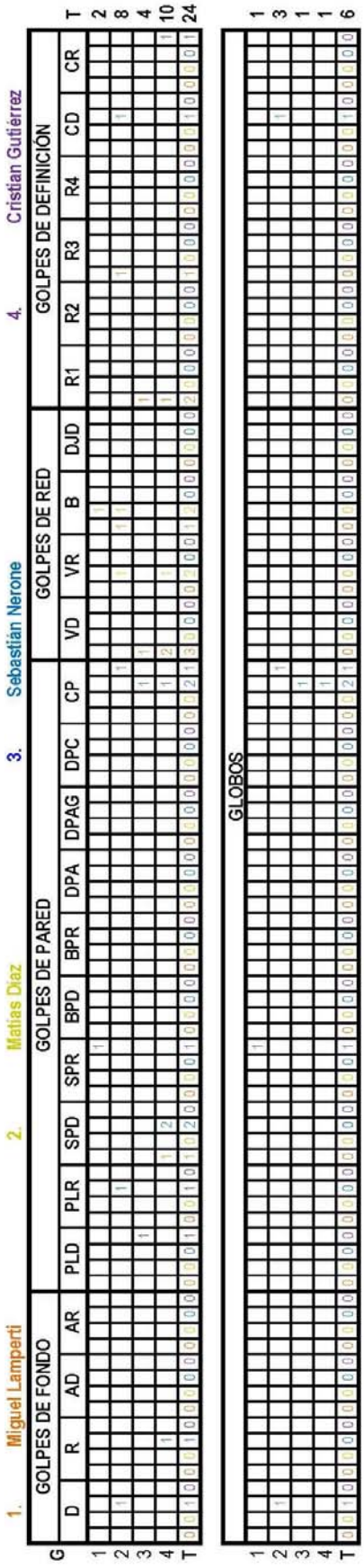


Figura A13. 19. Juego 1 del set 3

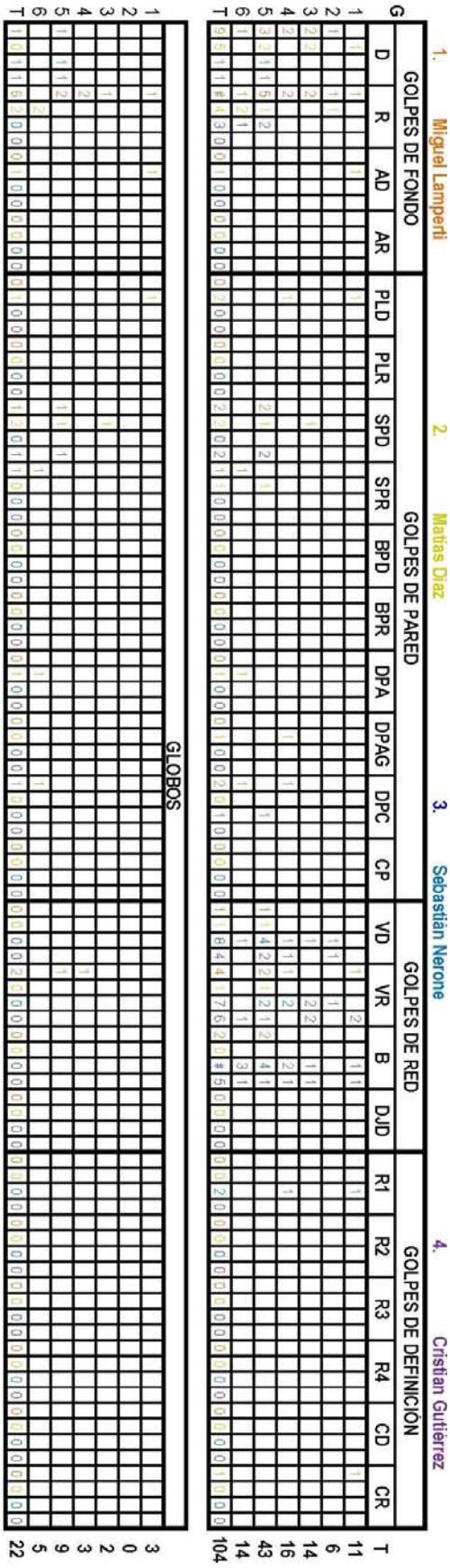


Figura A13. 20. Juego 2 del set 3

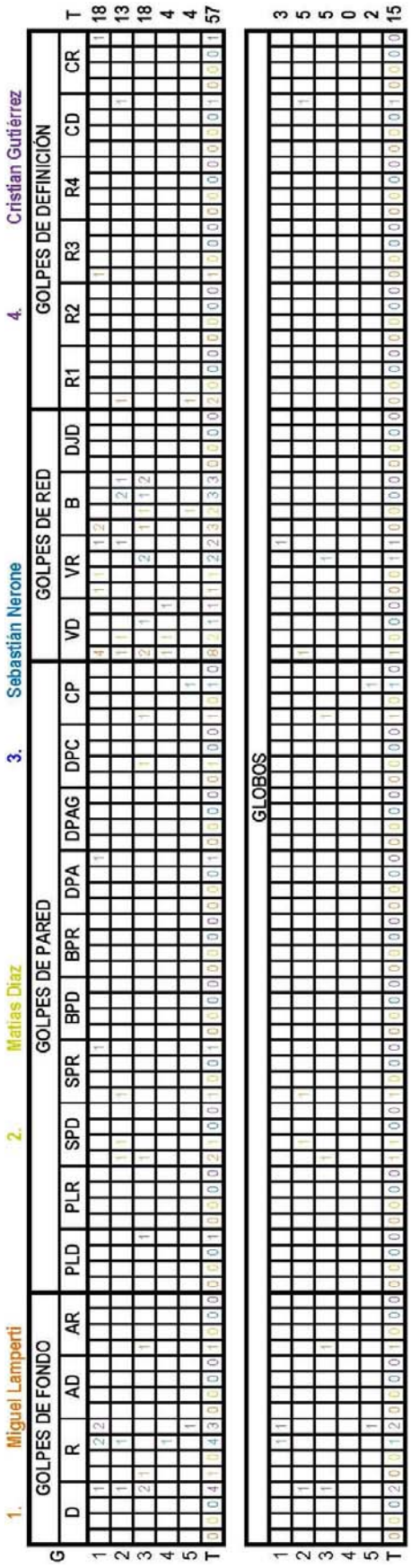


Figura A13. 21. Juego 3 del set 3

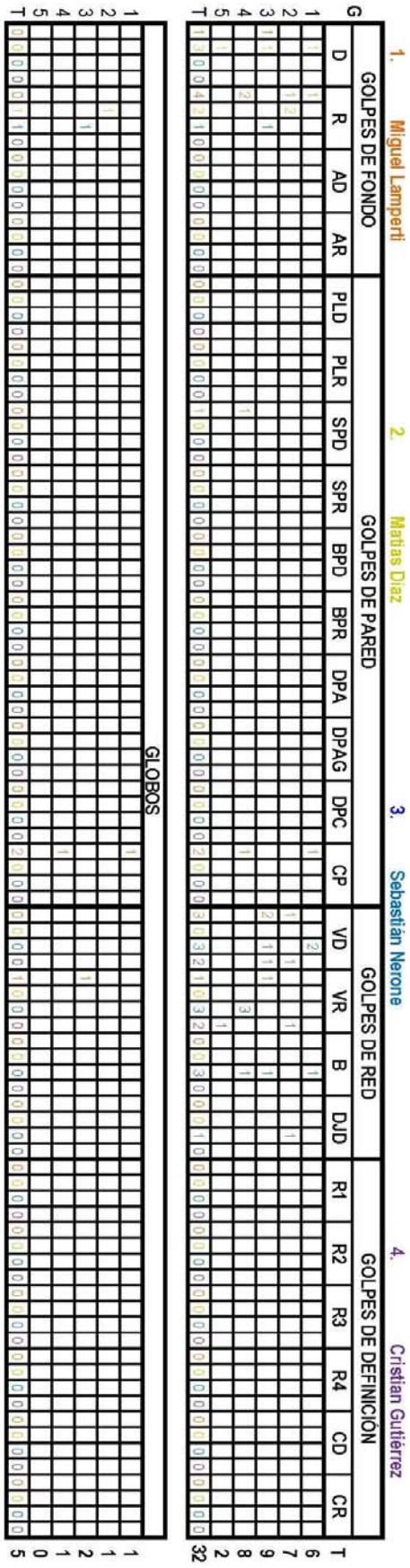


Figura A13. 22. Juego 4 del set 3

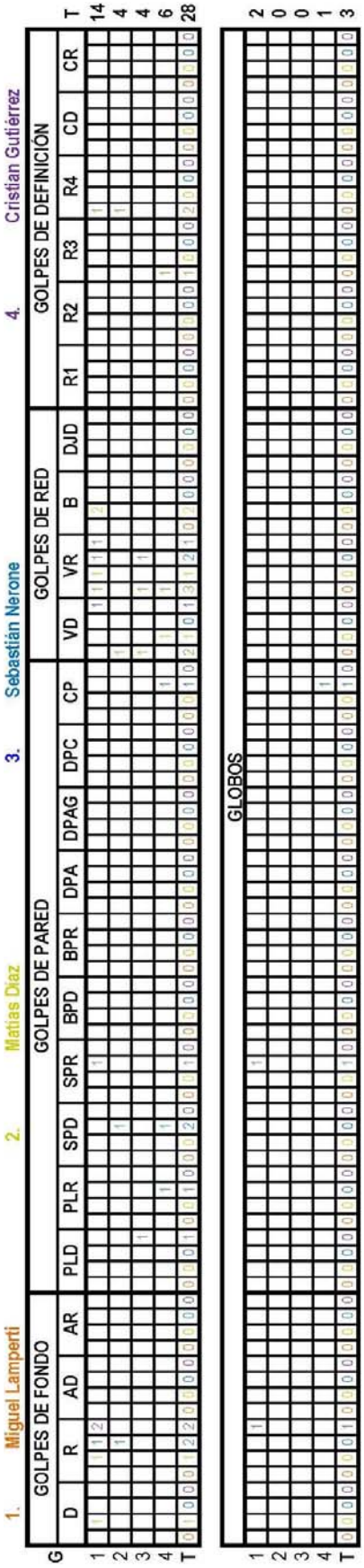


Figura A13. 23. Juego 5 del set 3

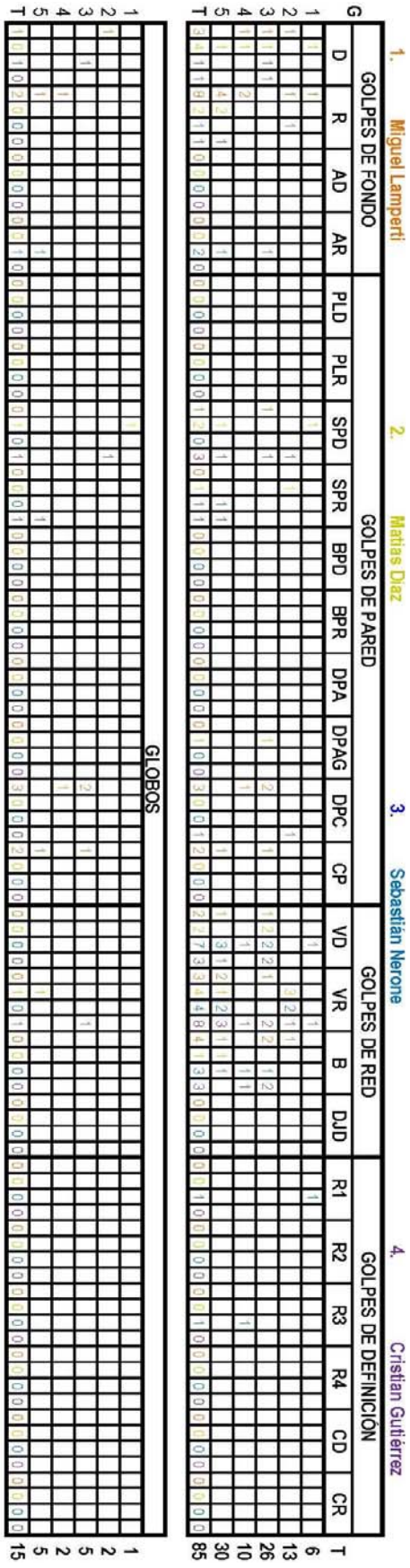


Figura A13. 24. Juego 6 del set 3

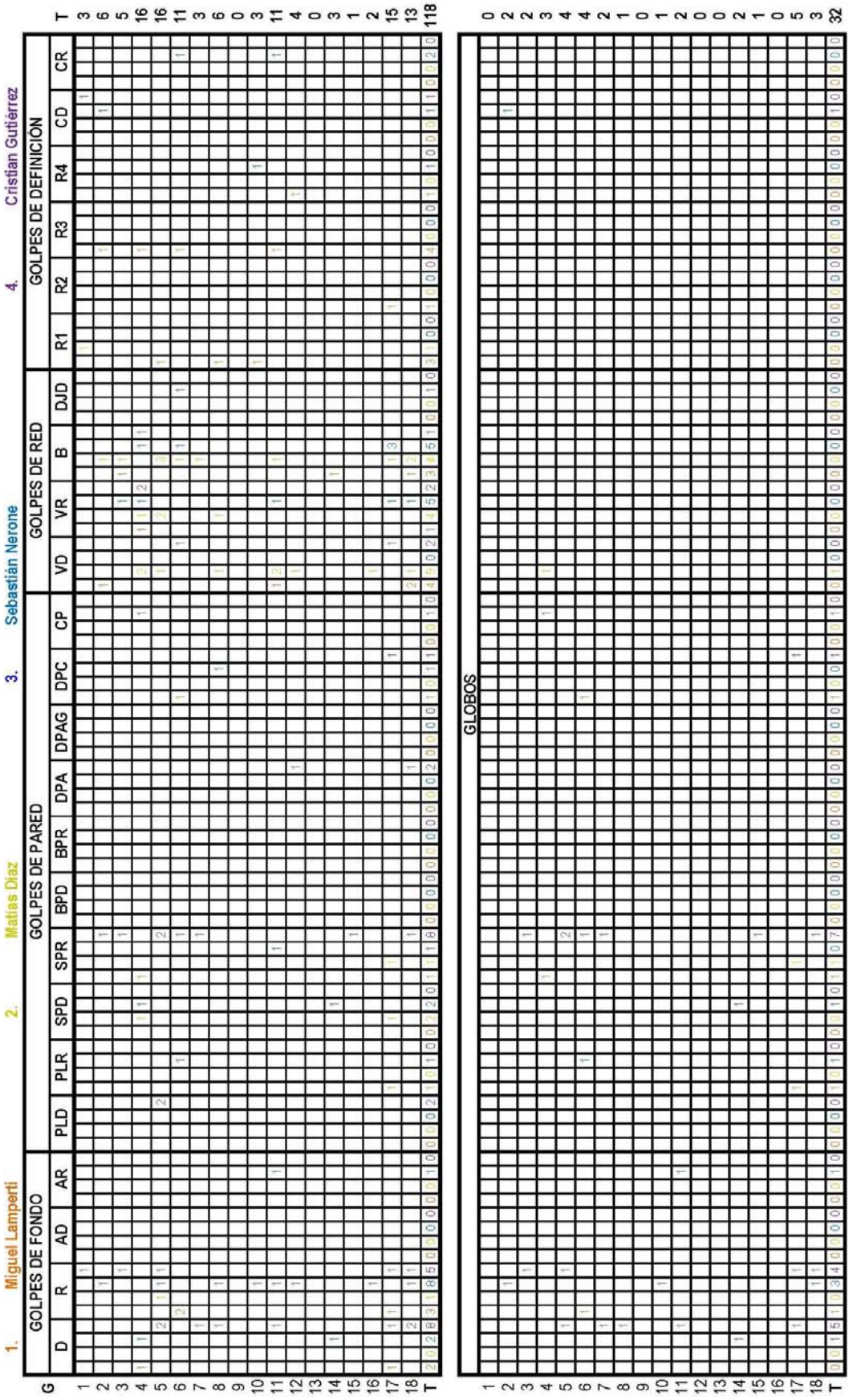


Figura A13. 25. Juego 7 del set 3

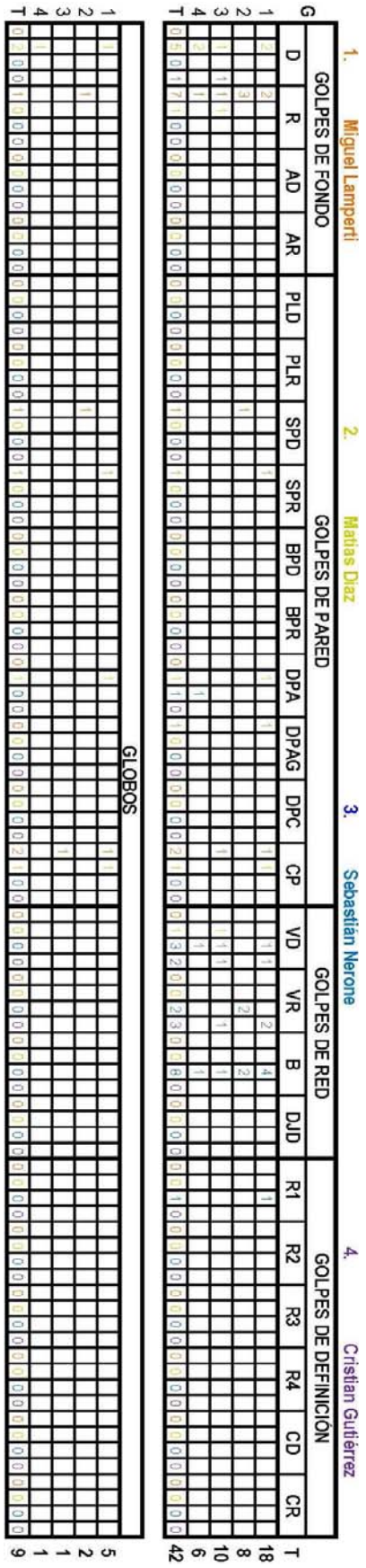


Figura A13. 26. Juego 8 del set 3

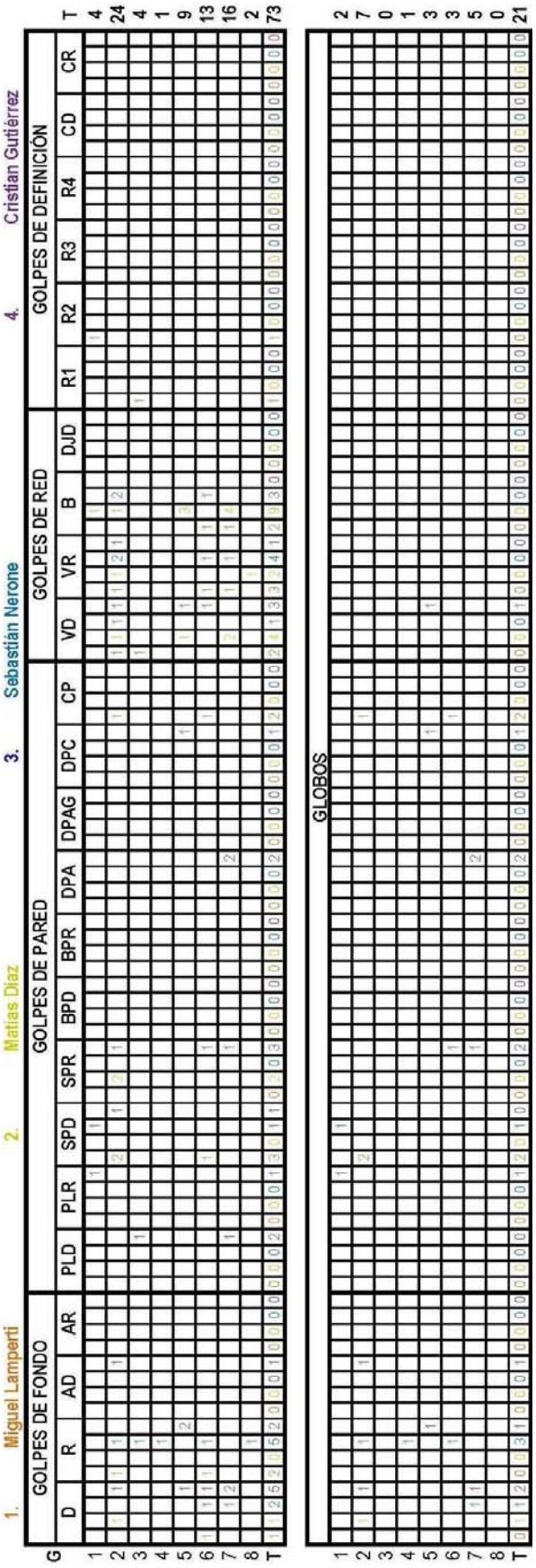


Figura A13. 27. Juego 9 del set 3

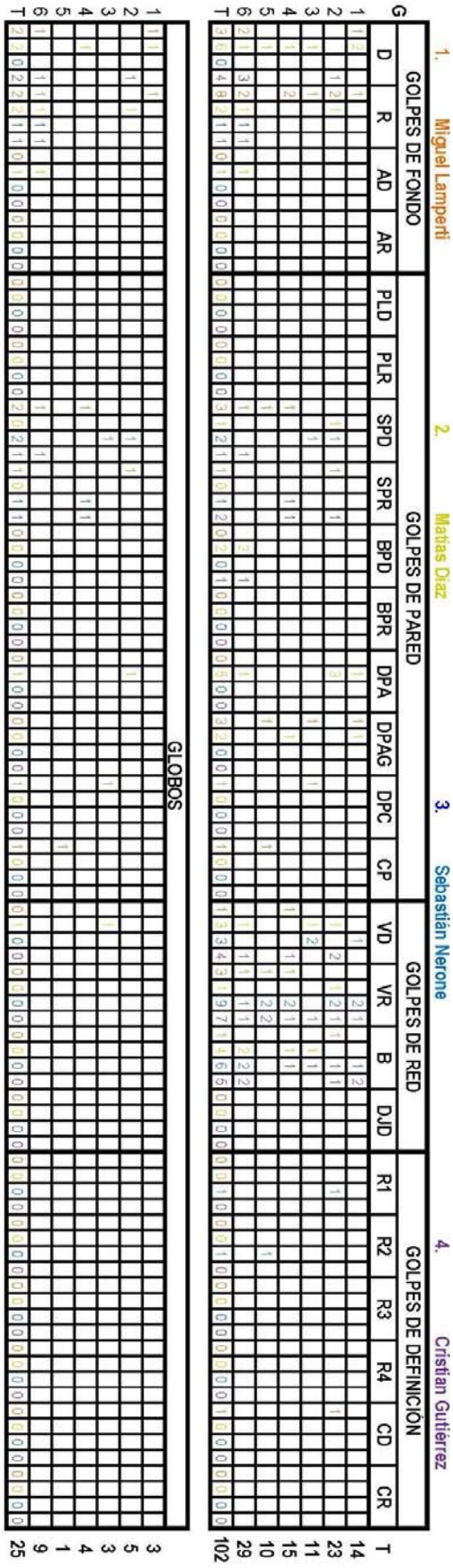


Figura A13. 28. Juego 10 del set 3

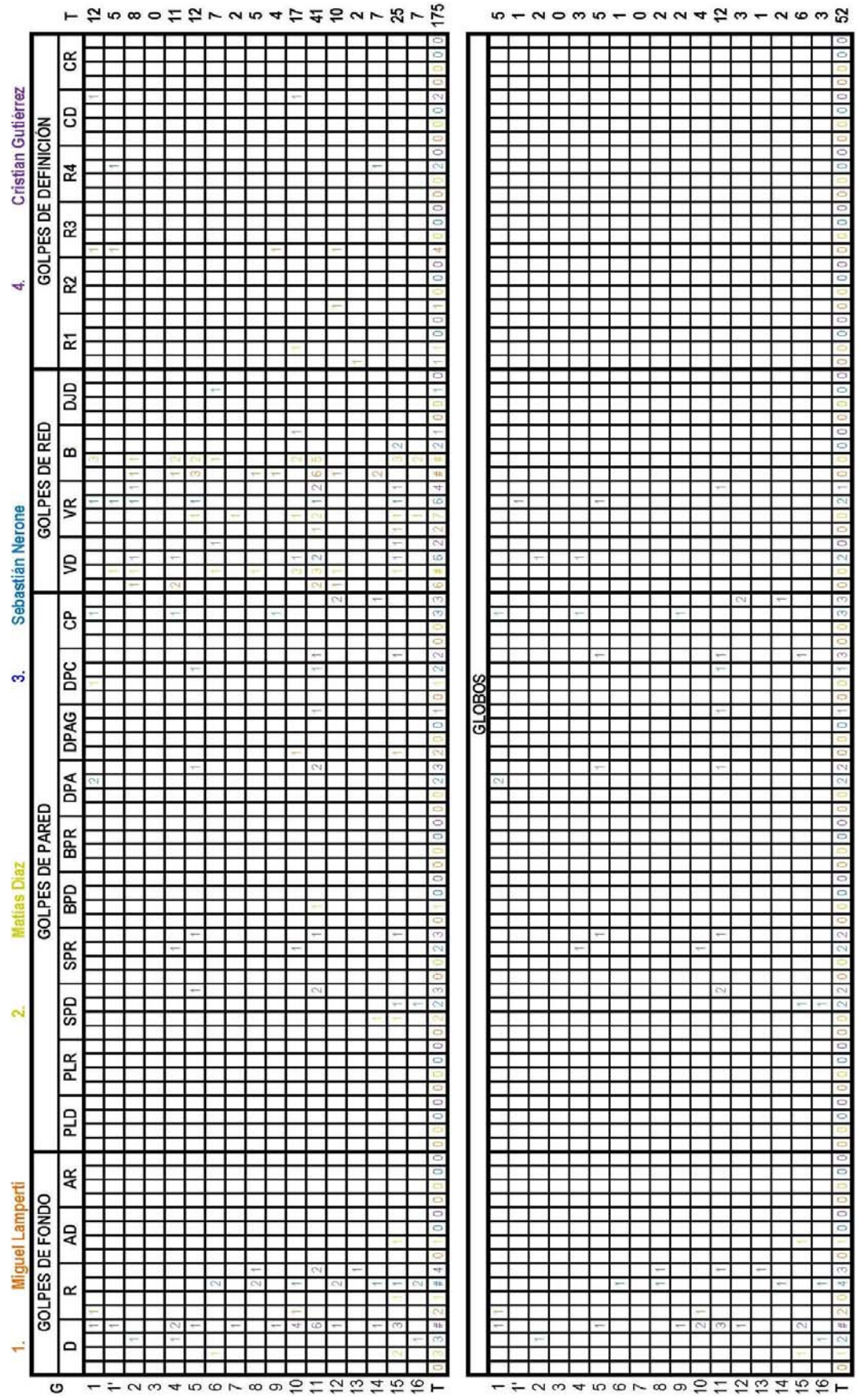


Figura A13. 29. Juego 11 del set 3

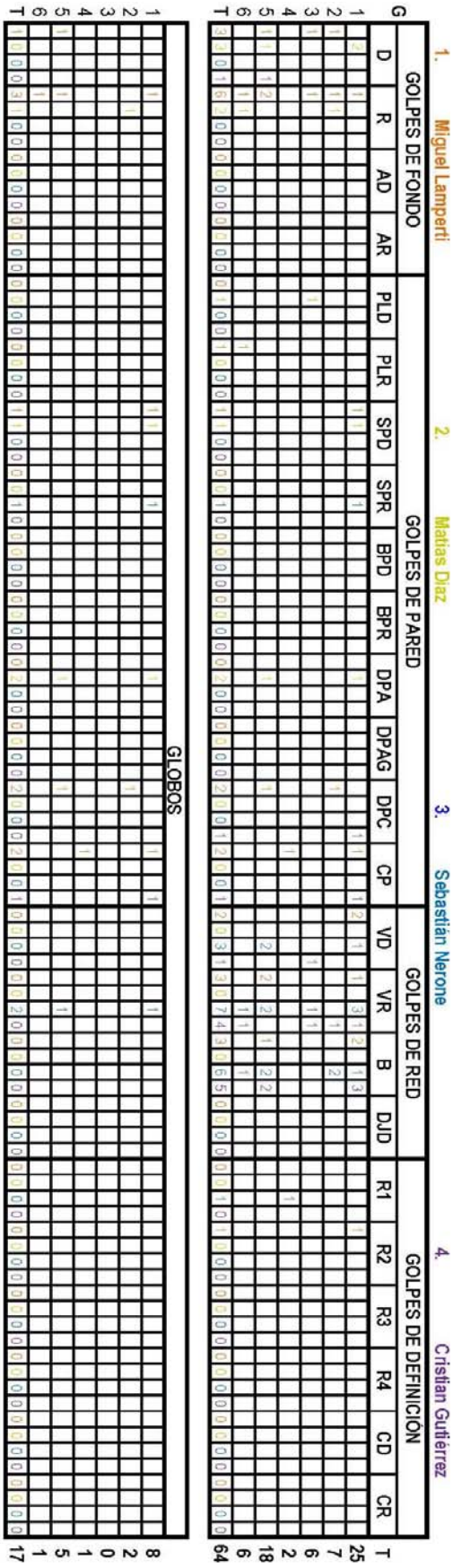


Figura A13. 30. Juego 12 del set 3

A13.1.3. FICHAS RESUMEN

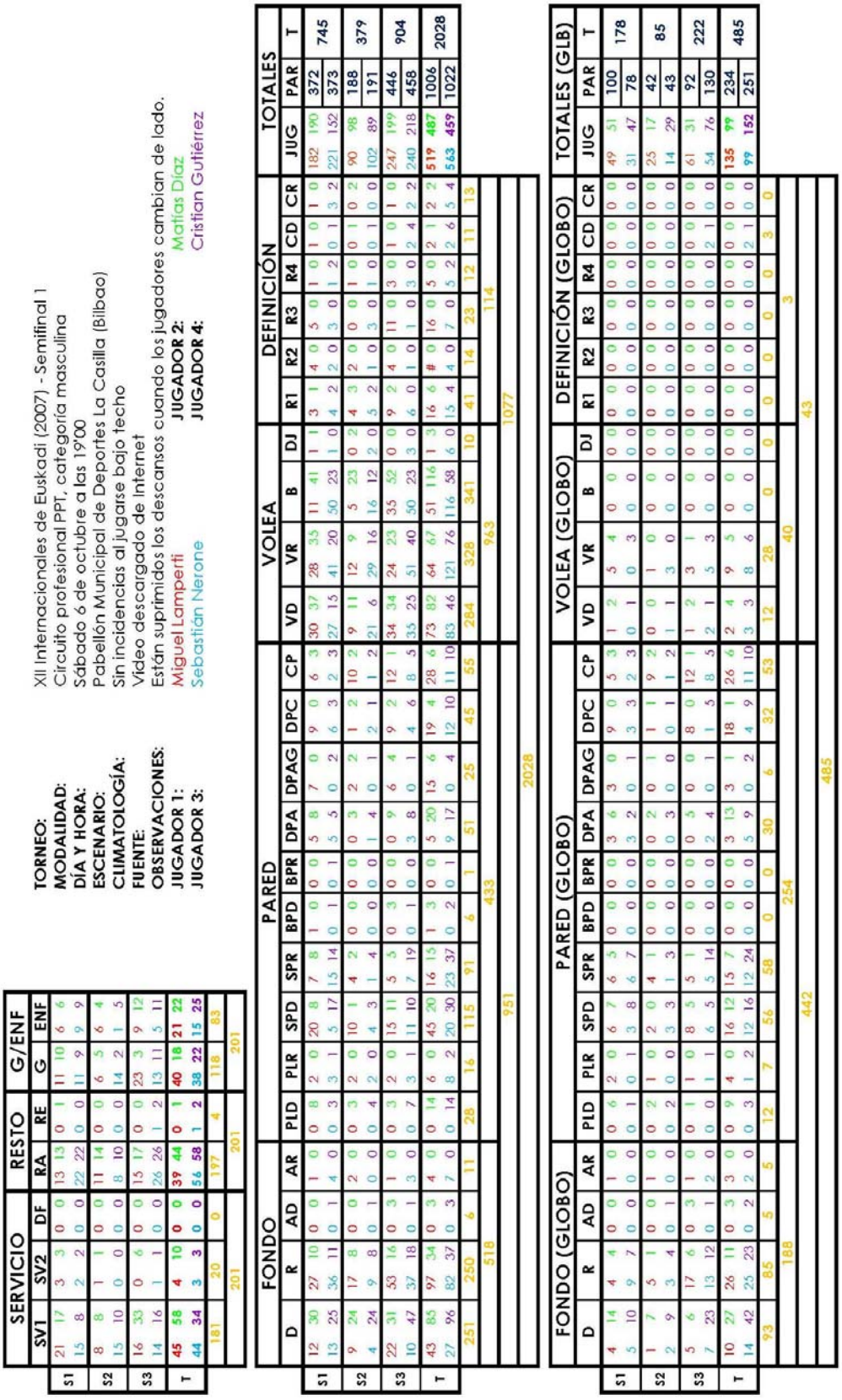
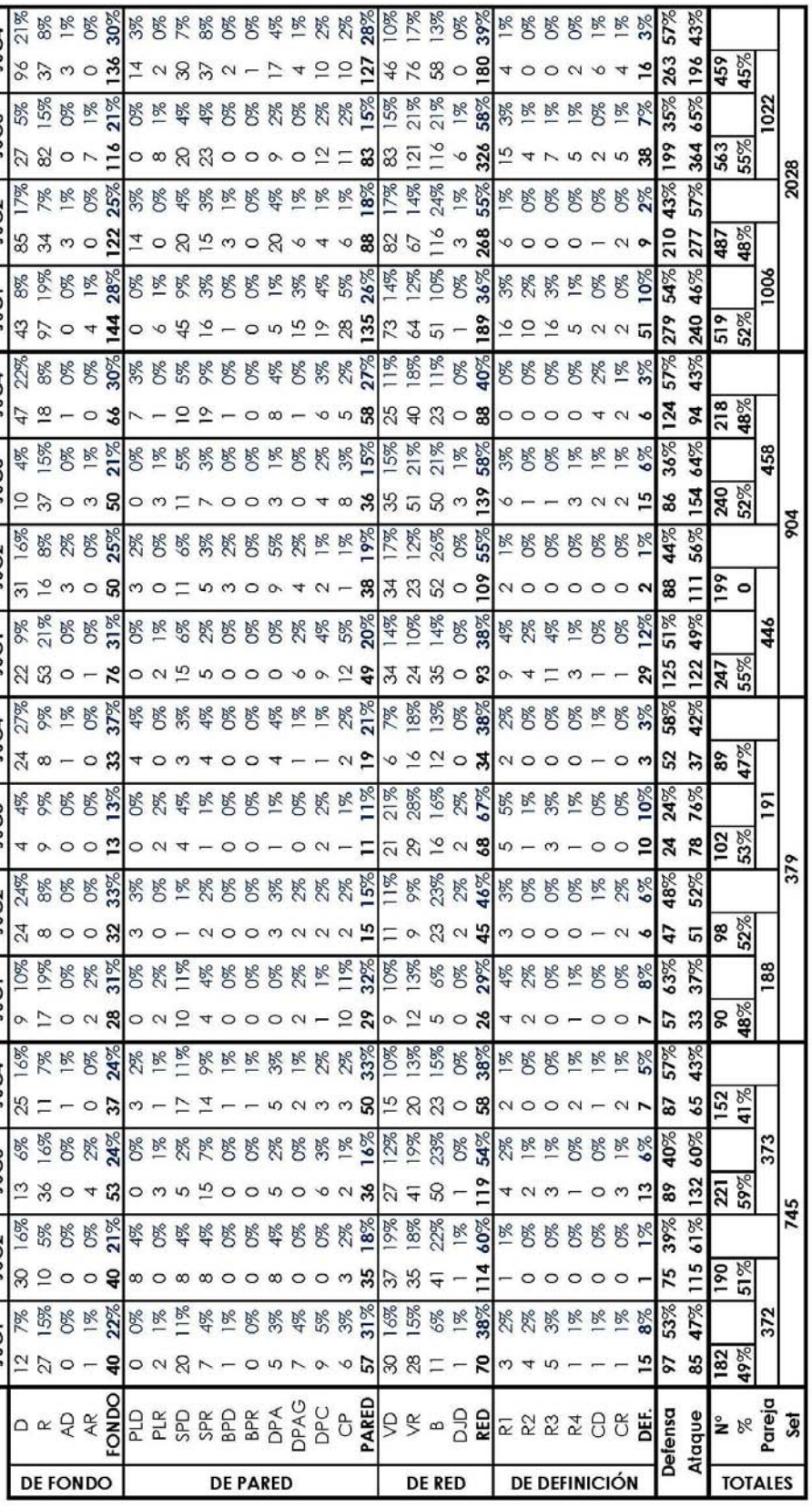


Figura A13. 31. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica

JUEGO	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS			PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_t	t_d	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
1J1	02:52	02:33	05:25	12	00:14	10 83%	2 17%	0 0%	12	0	100%	4	8	33%	111	9,3	18	16%	22	30	42%	34	25	58%
1J2	01:30	01:19	02:49	6	00:15	5 83%	1 17%	0 0%	5	1	83%	4	2	67%	50	8,3	16	32%	16	10	62%	17	7	71%
1J3	01:40	02:01	03:41	8	00:13	7 88%	1 13%	0 0%	8	0	100%	5	3	63%	53	6,6	14	26%	16	8	67%	18	11	62%
1J4	01:17	01:10	02:27	4	00:19	3 75%	1 25%	0 0%	4	0	100%	2	2	50%	56	14,0	12	21%	14	16	47%	12	14	46%
1J5	01:30	01:24	02:54	6	00:15	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	1	5	17%	56	9,3	12	21%	10	17	37%	17	12	59%
1J6	01:43	01:17	03:00	5	00:21	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	2	3	40%	72	14,4	18	25%	22	16	58%	22	12	65%
1J7	02:16	03:41	05:57	12	00:11	10 83%	2 17%	0 0%	12	0	100%	11	1	92%	73	6,1	18	25%	13	22	37%	17	21	45%
1J8	01:15	01:43	02:58	6	00:13	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	3	3	50%	42	7,0	12	29%	14	8	64%	15	5	75%
1J9	02:05	01:13	03:18	6	00:21	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	5	1	83%	82	13,7	21	26%	19	22	46%	21	20	51%
1J10	03:23	02:11	05:34	6	00:34	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	4	2	67%	150	25,0	37	25%	36	41	47%	48	25	66%
2J1	00:31	00:44	01:15	4	00:08	3 75%	1 25%	0 0%	4	0	100%	2	2	50%	15	3,8	3	20%	5	2	71%	3	5	38%
2J2	01:05	00:59	02:04	5	00:13	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	5	0	100%	44	8,8	8	18%	13	9	59%	14	8	64%
2J3	00:42	00:45	01:27	4	00:11	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	4	0	100%	28	7,0	4	14%	8	6	57%	8	6	57%
2J4	02:42	02:29	05:11	10	00:16	10 100%	0 0%	0 0%	10	0	100%	7	3	70%	110	11,0	21	19%	33	24	58%	36	17	68%
2J5	01:41	01:15	02:56	5	00:20	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	2	3	40%	64	12,8	19	30%	8	22	27%	10	24	29%
2J6	01:22	00:48	02:10	5	00:16	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	3	2	60%	53	10,6	11	21%	13	14	48%	14	12	54%
2J7	00:56	01:12	02:08	5	00:11	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	1	4	20%	28	5,6	11	39%	3	9	25%	5	11	31%
2J8	01:02	01:00	02:02	5	00:12	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	3	2	60%	37	7,4	8	22%	7	12	37%	12	6	67%
3J1	00:47	00:38	01:25	4	00:12	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	2	2	50%	24	6,0	6	25%	8	4	67%	8	4	67%
3J2	02:16	01:41	03:57	6	00:23	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	4	2	67%	104	17,3	22	21%	34	19	64%	33	18	65%
3J3	01:26	01:45	03:11	5	00:17	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	3	2	60%	57	11,4	15	26%	21	7	75%	11	18	38%
3J4	00:54	00:52	01:46	5	00:11	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	2	3	40%	32	6,4	5	16%	12	5	71%	11	4	73%
3J5	00:41	01:00	01:41	4	00:10	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	4	0	100%	28	7,0	3	11%	8	6	57%	9	5	64%
3J6	01:53	01:01	02:54	5	00:23	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	4	1	80%	85	17,0	15	18%	26	17	60%	21	21	50%
3J7	02:52	06:39	09:31	18	00:10	13 72%	5 28%	0 0%	16	2	89%	9	9	50%	118	6,6	32	27%	25	29	46%	32	32	50%
3J8	01:04	01:07	02:11	4	00:16	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	3	1	75%	42	10,5	9	21%	12	9	57%	15	6	71%
3J9	02:02	01:51	03:53	8	00:15	8 100%	0 0%	0 0%	8	0	100%	5	3	63%	73	9,1	21	29%	17	18	49%	16	22	42%
3J10	02:38	01:39	04:17	6	00:26	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	2	4	33%	102	17,0	25	25%	26	27	49%	24	25	49%
3J11	04:41	05:47	10:28	16	00:18	16 100%	0 0%	0 0%	15	1	94%	8	8	50%	175	10,9	52	30%	34	49	41%	42	50	46%
3J12	01:43	02:10	03:53	6	00:17	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	4	2	67%	64	10,7	17	27%	24	9	73%	18	13	58%
TOTAL	0:52:29	0:53:54	1:46:23	201	00:16	181 90%	20 10%	0 0%	197	4	98%	118	83	59%	2.028	10,1	485	24%	519	487	52%	563	459	55%

SET	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS			PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_t	t_d	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
S1	0:19:31	0:18:32	0:38:03	71	00:16	61 86%	10 14%	0 0%	70	1	99%	41	30	58%	745	10,5	178	24%	182	190	49%	221	152	59%
S2	0:10:01	0:09:12	0:19:13	43	00:14	41 95%	2 5%	0 0%	43	0	100%	27	16	63%	379	8,8	85	22%	90	98	48%	102	89	53%
S3	0:22:57	0:26:10	0:49:07	87	00:16	79 91%	8 9%	0 0%	84	3	97%	50	37	57%	904	10,4	222	25%	247	199	55%	240	218	52%

Figura A13. 32. Tiempos e intercambios medios por set y partido



		SET 1 (Impactos y porcentaje)								SET 2 (Impactos y porcentaje)								SET 3 (Impactos y porcentaje)								GLOBAL (Impactos y porcentaje)							
		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4	
DE FONDO	D	12	7%	30	16%	13	6%	25	16%	9	10%	24	24%	4	4%	24	27%	22	9%	31	16%	10	4%	47	22%	43	8%	85	17%	27	5%	96	21%
	R	27	15%	10	5%	36	16%	11	7%	17	19%	8	8%	9	9%	8	9%	53	21%	16	8%	37	15%	18	8%	97	19%	34	7%	82	15%	37	8%
	AD	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	3	2%	0	0%	1	0%	0	0%	3	1%	0	0%	3	1%
	AR	1	1%	0	0%	4	2%	0	0%	2	2%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0%	0	0%	3	1%	0	0%	4	1%	0	0%	7	1%	0	0%
	FONDO	**40**	**22%**	**40**	**21%**	**53**	**24%**	**37**	**24%**	**28**	**31%**	**32**	**33%**	**13**	**13%**	**33**	**37%**	**76**	**31%**	**50**	**25%**	**50**	**21%**	**66**	**30%**	**144**	**28%**	**122**	**25%**	**116**	**21%**	**136**	**30%**
DE PARED	PLD	0	0%	8	4%	0	0%	3	2%	0	0%	3	3%	0	0%	4	4%	0	0%	3	2%	0	0%	7	3%	0	0%	14	3%	0	0%	14	3%
	PLR	2	1%	0	0%	3	1%	1	1%	2	2%	0	0%	2	2%	0	0%	2	1%	0	0%	3	1%	1	0%	6	1%	0	0%	8	1%	2	0%
	SPD	20	11%	8	4%	5	2%	17	11%	10	11%	1	1%	4	4%	3	3%	15	6%	11	6%	11	5%	10	5%	45	9%	20	4%	20	4%	30	7%
	SPR	7	4%	8	4%	15	7%	14	9%	4	4%	2	2%	1	1%	4	4%	5	2%	5	3%	7	3%	19	9%	16	3%	15	3%	23	4%	37	8%
	BPD	1	1%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	2%	0	0%	1	0%	1	0%	3	1%	0	0%	2	0%
	BPR	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0%
	DPA	5	3%	8	4%	5	2%	5	3%	0	0%	3	3%	1	1%	4	4%	0	0%	9	5%	3	1%	8	4%	5	1%	20	4%	9	2%	17	4%
	DPAG	7	4%	0	0%	0	0%	2	1%	2	2%	2	2%	0	0%	1	1%	6	2%	4	2%	0	0%	1	0%	15	3%	6	1%	0	0%	4	1%
	DPC	9	5%	0	0%	6	3%	3	2%	1	1%	2	2%	2	2%	1	1%	9	4%	2	1%	4	2%	6	3%	19	4%	4	1%	12	2%	10	2%
	CP	6	3%	3	2%	2	1%	3	2%	10	11%	2	2%	1	1%	2	2%	12	5%	1	1%	8	3%	5	2%	28	5%	6	1%	11	2%	10	2%
	PARED	**57**	**31%**	**35**	**18%**	**36**	**16%**	**50**	**33%**	**29**	**32%**	**15**	**15%**	**11**	**11%**	**19**	**21%**	**49**	**20%**	**38**	**19%**	**36**	**15%**	**58**	**27%**	**135**	**26%**	**88**	**18%**	**83**	**15%**	**127**	**28%**
DE RED	VD	30	16%	37	19%	27	12%	15	10%	9	10%	11	11%	21	21%	6	7%	34	14%	34	17%	35	15%	25	11%	73	14%	82	17%	83	15%	46	10%
	VR	28	15%	35	18%	41	19%	20	13%	12	13%	9	9%	29	28%	16	18%	24	10%	23	12%	51	21%	40	18%	64	12%	67	14%	121	21%	76	17%
	B	11	6%	41	22%	50	23%	23	15%	5	6%	23	23%	16	16%	12	13%	35	14%	52	26%	50	21%	23	11%	51	10%	116	24%	116	21%	58	13%
	DJD	1	1%	1	1%	1	0%	0	0%	0	0%	2	2%	2	2%	0	0%	0	0%	0	0%	3	1%	0	0%	1	0%	3	1%	6	1%	0	0%
	RED	**70**	**38%**	**114**	**60%**	**119**	**54%**	**58**	**38%**	**26**	**29%**	**45**	**46%**	**68**	**67%**	**34**	**38%**	**93**	**38%**	**109**	**55%**	**139**	**58%**	**88**	**40%**	**189**	**36%**	**268**	**55%**	**326**	**58%**	**180**	**39%**
DE DEFINICIÓN	R1	3	2%	1	1%	4	2%	2	1%	4	4%	3	3%	5	5%	2	2%	9	4%	2	1%	6	3%	0	0%	16	3%	6	1%	15	3%	4	1%
	R2	4	2%	0	0%	2	1%	0	0%	2	2%	0	0%	1	1%	0	0%	4	2%	0	0%	1	0%	0	0%	10	2%	0	0%	4	1%	0	0%
	R3	5	3%	0	0%	3	1%	0	0%	0	0%	0	0%	3	3%	0	0%	11	4%	0	0%	1	0%	0	0%	16	3%	0	0%	7	1%	0	0%
	R4	1	1%	0	0%	1	0%	2	1%	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	3	1%	0	0%	3	1%	0	0%	5	1%	0	0%	5	1%	2	0%
	CD	1	1%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	1	1%	1	0%	0	0%	2	1%	4	2%	2	0%	1	0%	2	0%	6	1%
	CR	1	1%	0	0%	3	1%	2	1%	0	0%	2	2%	0	0%	0	0%	1	0%	0	0%	2	1%	2	1%	2	0%	2	0%	5	1%	4	1%
	DEF.	**15**	**8%**	**1**	**1%**	**13**	**6%**	**7**	**5%**	**7**	**8%**	**6**	**6%**	**10**	**10%**	**3**	**3%**	**29**	**12%**	**2**	**1%**	**15**	**6%**	**6**	**3%**	**51**	**10%**	**9**	**2%**	**38**	**7%**	**16**	**3%**
	Defensa	**97**	**53%**	**75**	**39%**	**89**	**40%**	**87**	**57%**	**57**	**63%**	**47**	**48%**	**24**	**24%**	**52**	**58%**	**125**	**51%**	**88**	**44%**	**86**	**38%**	**124**	**57%**	**279**	**54%**	**210**	**43%**	**199**	**35%**	**263**	**57%**
	Ataque	**85**	**47%**	**115**	**61%**	**132**	**60%**	**65**	**43%**	**33**	**37%**	**51**	**52%**	**78**	**76%**	**37**	**42%**	**122**	**49%**	**111**	**56%**	**154**	**64%**	**94**	**43%**	**240**	**46%**	**277**	**57%**	**364**	**65%**	**196**	**43%**
TOTALES	**Nº**	**182**		**190**		**221**		**152**		**90**		**98**		**102**		**89**		**247**		**199**		**240**		**218**		**519**		**487**		**563**		**459**	
	%	**49%**		**51%**		**59%**		**41%**		**48%**		**52%**		**53%**		**47%**		**55%**		**0**		**52%**		**48%**		**52%**		**48%**		**55%**		**45%**	
	Pareja	**372**				**373**				**188**				**191**				**446**				**458**				**1006**				**1022**			
	Set	**745**								**379**								**904**														**2028**	

Figura A13. 33. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido

	PAREJA1						PAREJA2						GLOBAL		
	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	P	W	B
1J1	10	2			1	4			12	0	3	4	12	2	1
1J2			5	1	1	1	5	1			3	1	6	2	0
1J3	7	1			2	2			8	0	3	1	8	2	1
1J4			4	0	2	0	3	1			0	2	4	1	1
1J5	5	1			1	2			6	0	0	3	6	1	0
1J6			5	0	1	0	4	1			1	3	5	1	1
1J7	10	2			6	0			12	0	5	1	12	1	0
1J8			6	0	0	1	5	1			3	2	6	2	0
1J9	6	0			4	1			6	0	1	0	6	1	0
1J10			6	0	3	1	6	0			1	1	6	1	1
S1	**38**	**6**	**26**	**1**	**21**	**12**	**23**	**4**	**44**	**0**	**20**	**18**	**71**	**1**	**5**
2J1	3	1			2	0			4	0	0	2	4	1	0
2J2			5	0	1	0	5	0			4	0	5	2	0
2J3	4	0			4	0			4	0	0	0	4	1	0
2J4			10	0	2	1	10	0			5	2	10	2	0
2J5	5	0			1	3			5	0	1	0	5	2	1
2J6			5	0	1	2	5	0			2	0	5	2	0
2J7	4	1			0	3			5	0	1	1	5	2	1
2J8			5	0	0	1	5	0			3	1	5	2	0
S2	**16**	**2**	**25**	**0**	**11**	**10**	**25**	**0**	**18**	**0**	**16**	**6**	**43**	**2**	**2**
3J1	4	0			2	0			4	0	0	2	4	1	0
3J2			6	0	1	1	5	1			3	1	6	2	0
3J3	4	1			2	0			5	0	1	2	5	1	0
3J4			5	0	1	3	5	0			1	0	5	2	0
3J5	4	0			4	0			4	0	0	0	4	1	0
3J6			5	0	0	0	5	0			4	1	5	2	0
3J7	13	5			5	6			16	2	4	3	18	2	1
3J8			4	0	0	1	4	0			3	0	4	2	0
3J9	8	0			4	2			8	0	1	1	8	1	0
3J10			6	0	1	1	6	0			1	3	6	1	1
3J11	17	0			5	6			16	1	3	2	16	2	1
3J12			6	0	1	1	5	1			3	1	6	2	0
3J13															
S3	**50**	**6**	**32**	**0**	**26**	**21**	**30**	**2**	**53**	**3**	**24**	**16**	**87**	**2**	**3**

LEYENDA

SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
P	Puntos disputados
W	Pareja ganadora (1 u 2)
B	Ruptura/break (0: no, 1: si)

Figura A13. 34. Comparativa por parejas

G	TANTEO		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_f	t_i	t_d
1	1	0	1			1		0	1				1	SPR	0:00:15	0:00:19	0:00:04	
2	1	0	1			1		0	1			1		SPD	0:00:26	0:00:30	0:00:04	0:00:07
3	0	1	1			1		0	1	1				R3	0:00:39	0:00:50	0:00:11	0:00:09
4	1	0		1		1		1	0		1			VR	0:01:08	0:01:32	0:00:24	0:00:18
5	0	1	1			1		0	1	1				VD	0:01:44	0:01:49	0:00:05	0:00:12
6	0	1	1			1		1	0			1		VD	0:02:04	0:02:14	0:00:10	0:00:15
7	1	0		1		1		0	1				1	SPD	0:02:32	0:02:39	0:00:07	0:00:18
8	0	1	1			1		0	1	1				VD	0:02:50	0:03:04	0:00:14	0:00:11
9	1	0	1			1		0	1			1		R	0:03:13	0:03:54	0:00:41	0:00:09
10	0	1	1			1		1	0				1	CR	0:04:09	0:04:33	0:00:24	0:00:15
11	0	1	1			1		1	0			1		VD	0:04:55	0:05:08	0:00:13	0:00:22
12	0	1	1			1		0	1		1			SPR	0:05:25	0:05:40	0:00:15	0:00:17
1J1	**5**	**7**	10	2	0	12	0	4	8	0	4	1	0	2	2	1	2				0:02:52	0:02:33
1	1	0	1			1		1	0			1		R1	0:06:09	0:06:25	0:00:16	
2	0	1	1			1		1	0	1				CR	0:06:37	0:07:02	0:00:25	0:00:12
3	0	1	1			1		0	1				1	SPD	0:07:20	0:07:31	0:00:11	0:00:18
4	1	0		1		1		1	0			1		R1	0:07:55	0:08:05	0:00:10	0:00:24
5	1	0	1				1	0	1		1			D	0:08:20	0:08:24	0:00:04	0:00:15
6	1	0	1			1		1	0			1		VD	0:08:34	0:08:58	0:00:24	0:00:10
1J2	**4**	**2**	5	1	0	5	1	4	2	1	0	0	1	3	1	0	0				0:01:30	0:01:19
1	1	0	1			1		0	1					CP	0:09:27	0:09:40	0:00:13	
2	1	0	1			1		1	0	1				VR	0:09:48	0:09:54	0:00:06	0:00:08
3	0	1	1			1		1	0			1		R3	0:10:04	0:10:18	0:00:14	0:00:10
4	1	0		1		1		1	0	1				R3	0:10:57	0:11:05	0:00:08	0:00:39
5	0	1	1			1		0	1		1			B	0:11:23	0:11:29	0:00:06	0:00:18
6	0	1	1			1		0	1	1				VD	0:11:41	0:11:52	0:00:11	0:00:12
7	0	1	1			1		1	0				1	VD	0:12:06	0:12:38	0:00:32	0:00:14
8	0	1	1			1		1	0				1	R1	0:12:58	0:13:08	0:00:10	0:00:20
1J3	**3**	**5**	7	1	0	8	0	5	3	2	1	0	2	1							0:01:40	0:02:01
1	0	1	1			1		0	1			1		VD	0:14:12	0:14:30	0:00:18	
2	0	1		1		1		1	0		1			VR	0:15:02	0:15:27	0:00:25	0:00:32
3	0	1	1			1		1	0		1			VD	0:15:50	0:16:11	0:00:21	0:00:23
4	0	1	1			1		0	1				1	VR	0:16:26	0:16:39	0:00:13	0:00:15
1J4	**0**	**4**	3	1	0	4	0	2	2	0	0	0	1	0	1	0	1				0:01:17	0:01:10
1	1	0		1		1		0	1			1		R	0:17:23	0:17:59	0:00:36	
2	0	1	1			1		0	1	1				R1	0:18:19	0:18:28	0:00:09	0:00:20
3	1	0	1			1		0	1				1	DPA	0:18:44	0:18:55	0:00:11	0:00:16
4	0	1	1			1		0	1		1			VR	0:19:12	0:19:16	0:00:04	0:00:17
5	1	0	1			1		1	0	1				DJD	0:19:33	0:19:41	0:00:08	0:00:17
6	1	0	1			1		0	1			1		B	0:19:55	0:20:17	0:00:22	0:00:14

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1 (G/E)	Miguel Lamperti
J2(G/E)	Matías Díaz
J3(G/E)	Sebastián Nerone
J4(G/E)	Cristian Gutiérrez
t_0	Inicio del punto
t_f	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{red}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Lamperti/Díaz
	Nérone/Gutiérrez

INCIDENCIAS

| 1J5 | | |

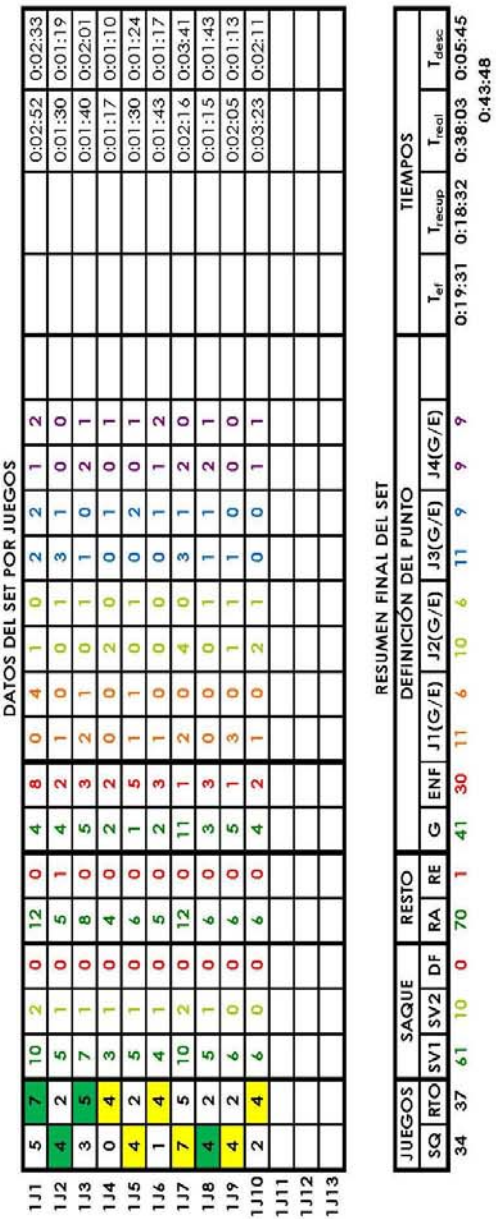


Figura A13. 35. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set

G	TANTEO		SAQUE		RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_1	t_d
1	1	0		1		1		1	0	1				R1	0:45:29	0:45:37	0:00:08	
2	1	0	1			1		1	0	1				R1	0:45:57	0:46:05	0:00:08	0:00:20
3	1	0	1			1		0	1					D	0:46:15	0:46:21	0:00:06	0:00:10
4	1	0	1			1		0	1					VD	0:46:35	0:46:44	0:00:09	0:00:14
2J1	4	0	3	1	0	4	0	2	2	2	0	0	0	2			0:00:31	0:00:44
1	1	0	1			1		1	0					B	0:47:02	0:47:14	0:00:12	
2	1	0	1			1		1	0			1		R4	0:47:23	0:47:41	0:00:18	0:00:09
3	1	0	1			1		1	0			1		VD	0:48:05	0:48:13	0:00:08	0:00:24
4	0	1	1			1		1	0		1			CD	0:48:28	0:48:39	0:00:11	0:00:15
5	1	0	1			1		1	0			1		R1	0:48:50	0:49:06	0:00:16	0:00:11
2J2	4	1	5	0	0	5	0	5	0	0	0	4	0	0			0:01:05	0:00:59
1	1	0	1			1		1	0	1				R4	0:49:39	0:49:46	0:00:07	
2	1	0	1			1		1	0	1				VR	0:50:04	0:50:20	0:00:16	0:00:18
3	1	0	1			1		1	0		1			R1	0:50:35	0:50:40	0:00:05	0:00:15
4	1	0	1			1		1	0	1				R	0:50:52	0:51:06	0:00:14	0:00:12
2J3	4	0	4	0	0	4	0	4	0	3	0	1	0	0			0:00:42	0:00:45
1	0	1	1			1		1	0	1				VR	0:51:42	0:51:50	0:00:08	
2	0	1	1			1		0	1					VD	0:52:04	0:52:11	0:00:07	0:00:14
3	1	0	1			1		1	0			1		VR	0:52:35	0:53:08	0:00:33	0:00:24
4	1	0	1			1		0	1		1			CP	0:53:26	0:53:40	0:00:14	0:00:18
5	0	1	1			1		1	0			1		VR	0:53:53	0:54:18	0:00:25	0:00:13
6	1	0	1			1		1	0			1		B	0:54:40	0:54:57	0:00:17	0:00:22
7	1	0	1			1		1	0			1		DJD	0:55:14	0:55:23	0:00:09	0:00:17
8	0	1	1			1		0	1				1	VD	0:55:39	0:55:51	0:00:12	0:00:16
9	1	0	1			1		1	0				1	B	0:56:04	0:56:14	0:00:10	0:00:13
10	1	0	1			1		1	0			1		VR	0:56:26	0:56:53	0:00:27	0:00:12
2J4	6	4	10	0	0	10	0	7	3	1	0	1	1				0:02:42	0:02:29
1	0	1	1			1		0	1		1			B	0:57:23	0:57:43	0:00:20	
2	1	0	1			1		1	0					R1	0:58:00	0:58:14	0:00:14	0:00:17
3	0	1	1			1		1	0					R1	0:58:25	0:58:52	0:00:27	0:00:11
4	0	1	1			1		0	1		1			VR	0:59:25	0:59:42	0:00:17	0:00:33
5	0	1	1			1		0	1					VD	0:59:56	1:00:19	0:00:23	0:00:14
2J5	1	4	5	0	0	5	0	2	3	0	2	1	1	0	0		0:01:41	0:01:15
1	1	0	1			1		1	0			1		R1	1:00:52	1:01:10	0:00:18	
2	1	0	1			1		0	1				1	D	1:01:24	1:01:34	0:00:10	0:00:14
3	1	0	1			1		0	1		1			B	1:01:46	1:02:03	0:00:17	0:00:12
4	0	1	1			1		1	0					R	1:02:13	1:02:32	0:00:19	0:00:10
5	1	0	1			1		1	0			1		VD	1:02:44	1:03:02	0:00:18	0:00:12
2J6	4	1	5	0	0	5	0	3	2	0	1	1	1	0	0		0:01:22	0:00:48
1	0	1				1		0	1					D	1:03:32	1:03:38	0:00:06	

INCIDENCIAS

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	Miguel Lamperti
J2(G/E)	Matías Díaz
J3(G/E)	Sebastián Nerone
J4(G/E)	Cristian Gutiérrez
t_0	Inicio del punto
t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{real}	Total del set sin los descansos
$T_{descanso}$	Tiempo de descanso entre cambios
	Lamperti/Díaz
	Nerone/Gutiérrez

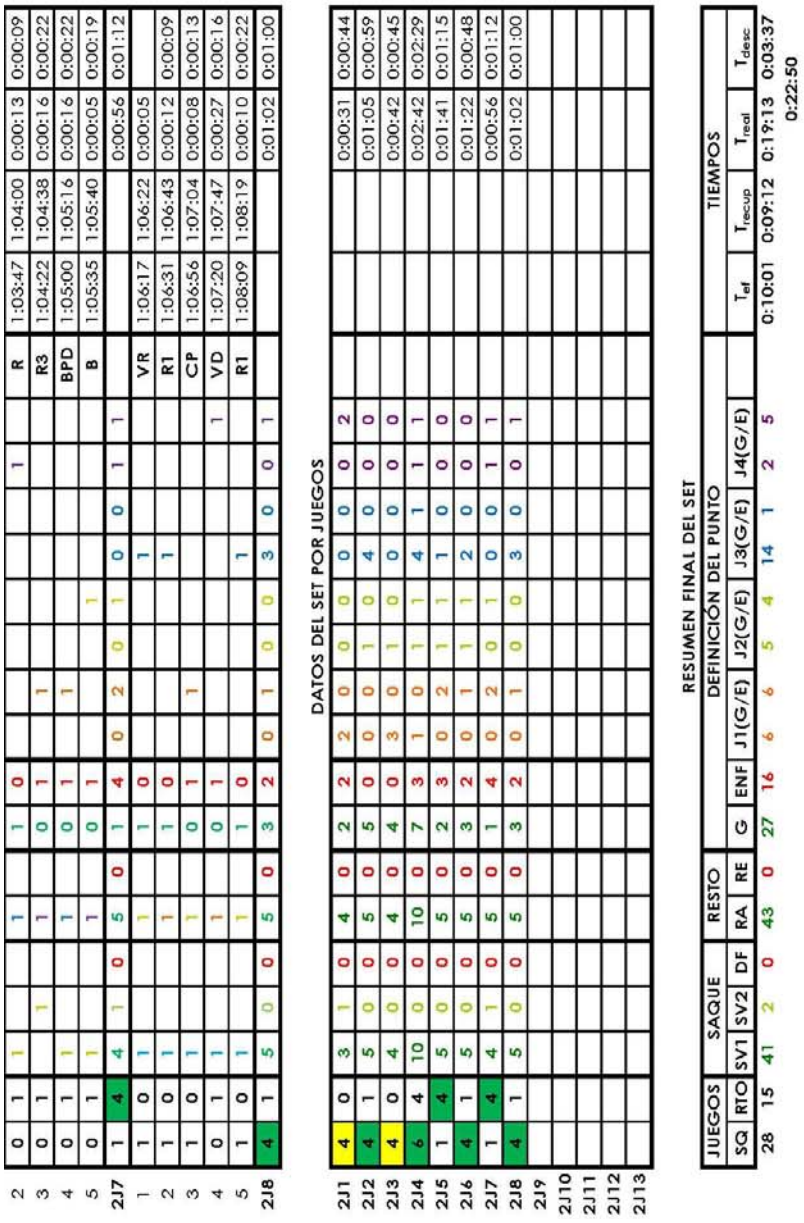


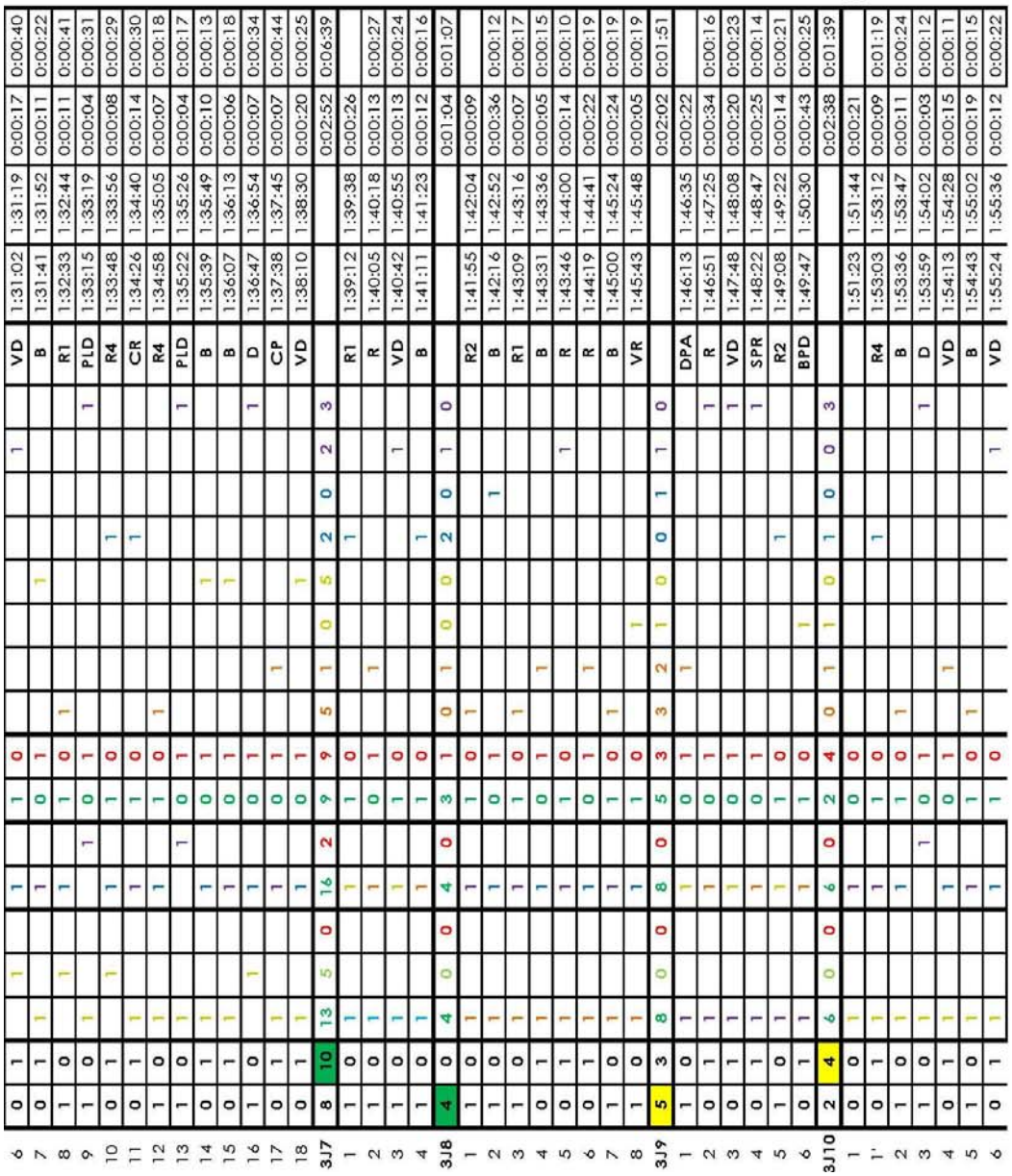
Figura A13. 36. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set

G	TANTEO		SAQUE		RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO					TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_1	t_d
1	1	0	1			1		0	1			1		VR	1:09:02	1:09:09	0:00:07
2	1	0	1			1		1	0	1				B	1:09:19	1:09:34	0:00:15
3	1	0	1			1		1	0	1				R1	1:09:51	1:10:00	0:00:09
4	1	0	1			1		0	1					VR	1:10:11	1:10:27	0:00:16
3J1	4	0	4	0	0	4	0	2	2	2	0	0	1				0:00:47
1	0	1	1			1		1	0	1				CR	1:10:58	1:11:17	0:00:19
2	1	0		1		1		0	1		1			VR	1:11:39	1:11:47	0:00:08
3	1	0	1			1		1	0			1		VR	1:12:02	1:12:18	0:00:16
4	1	0	1			1		1	0					R1	1:12:32	1:12:51	0:00:19
5	0	1	1			1		0	1			1		VD	1:13:12	1:14:03	0:00:51
6	1	0	1			1		1	0					R	1:14:32	1:14:55	0:00:23
3J2	4	2	5	1	0	6	0	4	2	1	0	1	0	0			0:01:41
1	1	0	1			1		1	0					VR	1:15:41	1:16:05	0:00:24
2	0	1		1		1		1	0				1	B	1:16:52	1:17:11	0:00:19
3	1	0	1			1		0	1					VR	1:17:29	1:17:55	0:00:26
4	1	0	1			1		1	0				1	VD	1:18:24	1:18:31	0:00:07
5	1	0	1			1		1	0	1				R1	1:18:42	1:18:52	0:00:10
3J3	4	1	4	1	0	5	0	3	2	1	0	0	1	2			0:01:26
1	1	0	1			1		0	1		1			R	1:19:13	1:19:24	0:00:11
2	1	0	1			1		0	1					R	1:19:33	1:19:44	0:00:11
3	0	1	1			1		1	0	1				VD	1:19:55	1:20:06	0:00:11
4	1	0	1			1		0	1					CP	1:20:28	1:20:43	0:00:15
5	1	0	1			1		1	0				1	VR	1:20:53	1:20:59	0:00:06
3J4	4	1	5	0	0	5	0	2	3	1	1	0	1	0			0:00:54
1	1	0	1			1		1	0	1				R4	1:21:27	1:21:44	0:00:17
2	1	0	1			1		1	0	1				R4	1:22:08	1:22:15	0:00:07
3	1	0	1			1		1	0	1				VD	1:22:38	1:22:44	0:00:06
4	1	0	1			1		1	0	1				R3	1:22:57	1:23:08	0:00:11
3J5	4	0	4	0	0	4	0	4	0	4	0	0	0	0			0:00:41
1	1	0	1			1		1	0			1		R3	1:23:48	1:23:57	0:00:09
2	0	1	1			1		0	1					SPD	1:24:05	1:24:25	0:00:20
3	1	0	1			1		1	0				1	D	1:24:35	1:25:09	0:00:34
4	1	0	1			1		1	0			1		R3	1:25:29	1:25:43	0:00:14
5	1	0	1			1		1	0			1		VD	1:26:06	1:26:42	0:00:36
3J6	4	1	5	0	0	5	0	4	1	0	0	2	1	2	0		0:01:53
1	0	1	1			1		1	0				1	CD	1:27:23	1:27:29	0:00:06
2	1	0	1			1		1	0	1				VD	1:27:45	1:27:56	0:00:11
3	0	1		1		1		0	1		1			VR	1:28:31	1:28:40	0:00:09
4	1	0	1			1		1	0	1				R3	1:29:04	1:29:27	0:00:23
5	1	0	1			1		1	0	1				R1	1:29:58	1:30:22	0:00:24

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1 (G/E)	Miguel Lamperti
J2(G/E)	Matías Díaz
J3(G/E)	Sebastián Nerone
J4(G/E)	Cristian Gutiérrez
t_0	Inicio del punto
t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{red}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Lamperti/Díaz
	Nerone/Gutiérrez

INCIDENCIAS

(1) Discusión y repetición de punto



| | | |

| | | |

A14. Final Euskadi PPT 2007.

CONTENIDO

A14.1. Final euskadi PPT de 2007 901
A14.1.1. Comentarios preliminares 901
A14.1.2. Fichas de datos 903
A14.1.3. Fichas resumen 923

TABLAS

Tabla A14. 1. Datos más destacados de la final de Euskadi PPT 2007 901

FIGURAS

Figura A14. 1. Juego 1 del set 1 903
Figura A14. 2. Juego 2 del set 1 904
Figura A14. 3. Juego 3 del set 1 905
Figura A14. 4. Juego 4 del set 1 906
Figura A14. 5. Juego 5 del set 1 907
Figura A14. 6. Juego 6 del set 1 908
Figura A14. 7. Juego 7 del set 1 909
Figura A14. 8. Juego 8 del set 1 910
Figura A14. 9. Juego 1 del set 2 911
Figura A14. 10. Juego 2 del set 2 912
Figura A14. 11. Juego 3 del set 2 913
Figura A14. 12. Juego 4 del set 2 914
Figura A14. 13. Juego 5 del set 2 915
Figura A14. 14. Juego 6 del set 2 916
Figura A14. 15. Juego 7 del set 2 917
Figura A14. 16. Juego 8 del set 2 918
Figura A14. 17. Juego 9 del set 2 919
Figura A14. 18. Juego 10 del set 2 920
Figura A14. 19. Juego 11 del set 2 921
Figura A14. 20. Juego 12 del set 2 922
Figura A14. 21. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica 923
Figura A14. 22. Tiempos e intercambios medios por set y partido 924
Figura A14. 23. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido 925
Figura A14. 24. Comparativa por parejas 926
Figura A14. 25. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set 928
Figura A14. 26. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set 931

A14.1. FINAL EUSKADI PPT DE 2007

A14.1.1. COMENTARIOS PRELIMINARES

Una ocasión más en la que los nº1 impusieron su calidad y saber estar en los momentos críticos para añadir un título más a su extensa colección. Un partido que se igualó en el segundo set, pero que finalmente cayó del lado de los campeones, con un marcador final: 6-2 y 7-5. Lo más destacado del partido se puede observar en la tabla A13.1.

VARIABLE	DATO
Punto más largo (impactos)	41
Punto más largo (tiempo)	58 sg
Golpes de media por punto	8'4
Puntos de duración superior a la media (15 sg)	45 (42%)
Puntos de duración entre M y 2M (30 Sg)	9 (8'4%)
Puntos de duración entre 2M y 3M (45 sg)	2 (2%)
Puntos de duración mayor al minuto (60 sg)	0 (0%)
Duración media por tanto	14 sg
Puntos disputados	107
Efectividad primer servicio	87 (81%)
Dobles faltas	4 (3'7%)
Errores al resto	5 (5%)
Puntos ganadores	60 (58%)
Juegos disputados	20
Puntos disputados por término medio en un juego	5,35
Número de rupturas	5 (25%)
Nº total de golpes	901
Nº total de globos	237 (26'3%)
Pareja vencedora	2
Defensa/ataque (pareja 1)	188/259 (42%)
Defensa/ataque (pareja 2)	243/211 (54%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 1)	88 (47%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 1)	89 (34%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 2)	107 (44%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 2)	91 (43%)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 1	13/14 (0'93)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 2	13/14 (0'93)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 3	15/2 (7'5)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 4	19/13 (1'46)

Tabla A14. 1. Datos más destacados de la final de Euskadi PPT 2007

Los datos que arroja el desarrollo del partido son ciertamente atípicos en varias situaciones. La duración media es inferior a la habitual, así como el número de impactos medio y el de puntos por juego. El porcentaje de tantos con duración superior a la media está por encima

del 40%, lo que denota la igualdad en gran parte del partido, aunque disminuye a algo más del 8% los que superan los 30 sg, habiéndose producido sólo dos intercambios que se prolongan más allá del minuto. La efectividad del primer servicio es ostensiblemente inferior, añadiendo además un atípico porcentaje de dobles faltas, muy alejado de la media. A pesar de ello, el número de rupturas es relativamente bajo, sólo 1 de cada cuatro servicios acaba rompiéndose. Sin embargo, al resto los porcentajes se mantienen dentro de los márgenes habituales. A la hora de definir los puntos es cuando el partido arroja los mejores resultados, alcanzando una cuota cercana al 60%. A pesar de este buen dato los jugadores recurren al globo con mayor frecuencia de la normal.

Posiblemente el factor que ayude a entender más claramente el desenlace del partido sea el del reparto del juego dentro de la pista. En este sentido, podría afirmarse que la pareja 2 mantiene a raya a sus rivales consiguiendo que pasen el mayor tiempo alejados de la red (42%). Ambas parejas tienden a volcar el juego hacia uno de los jugadores rivales. El juego se inclina hacia los jugadores de la izquierda, tanto en ataque como en defensa, siendo mucho más intenso en el caso de la pareja 2 que deja en un escaso 34% de participación en ataque al jugador derecho de la dupla 1. El otro dato de cuya lectura se puede deducir el sentido del enfrentamiento es la relación entre puntos ganadores y errores no forzados. En el caso del binomio 1 sus dos miembros se encuentran por debajo de la unidad, mientras que los integrantes de la dupla 2 consiguen un ratio superior a la unidad. Magnífica la tasa de acierto respecto a errores no forzados del jugador 3, superior a 7.

A14.1.2. FICHAS DE DATOS

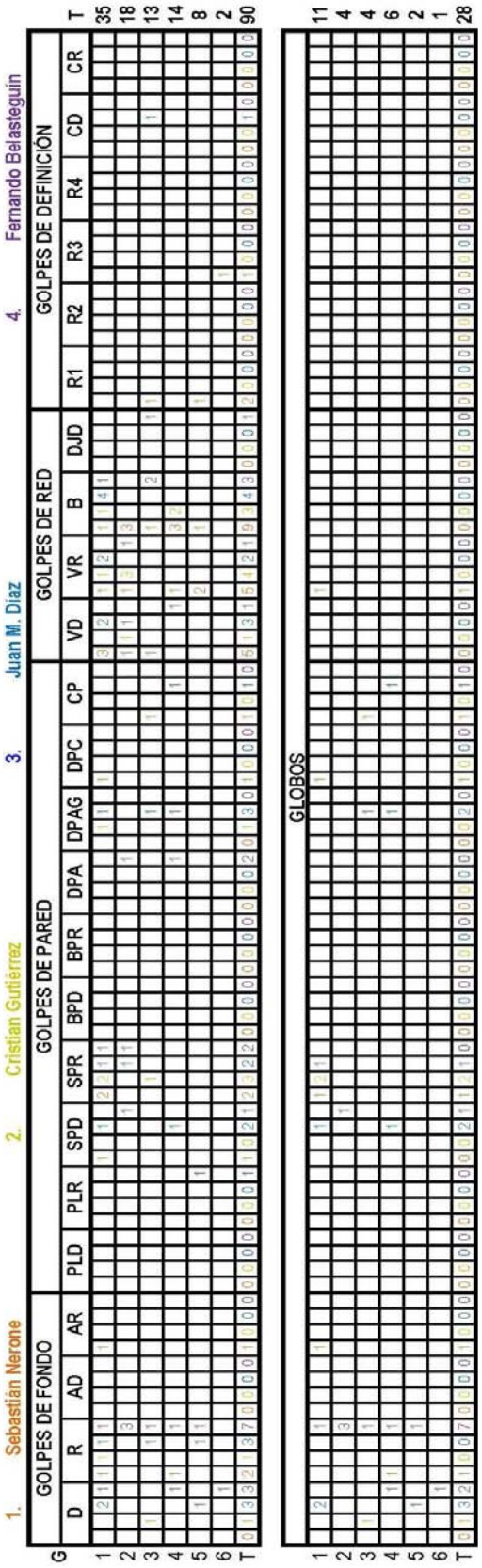


Figura A14. 1. Juego 1 del set 1

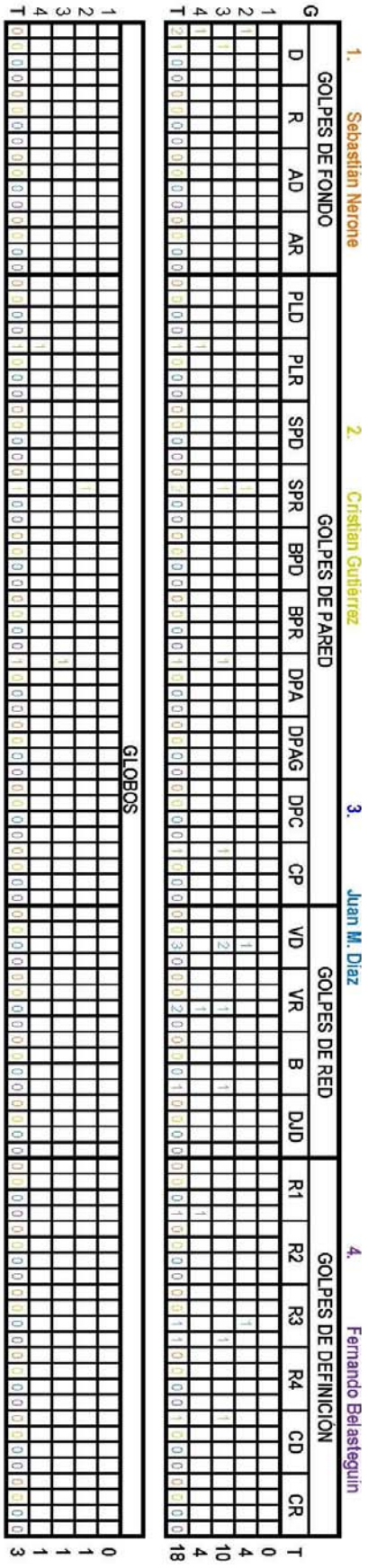


Figura A14. 2. Juego 2 del set 1

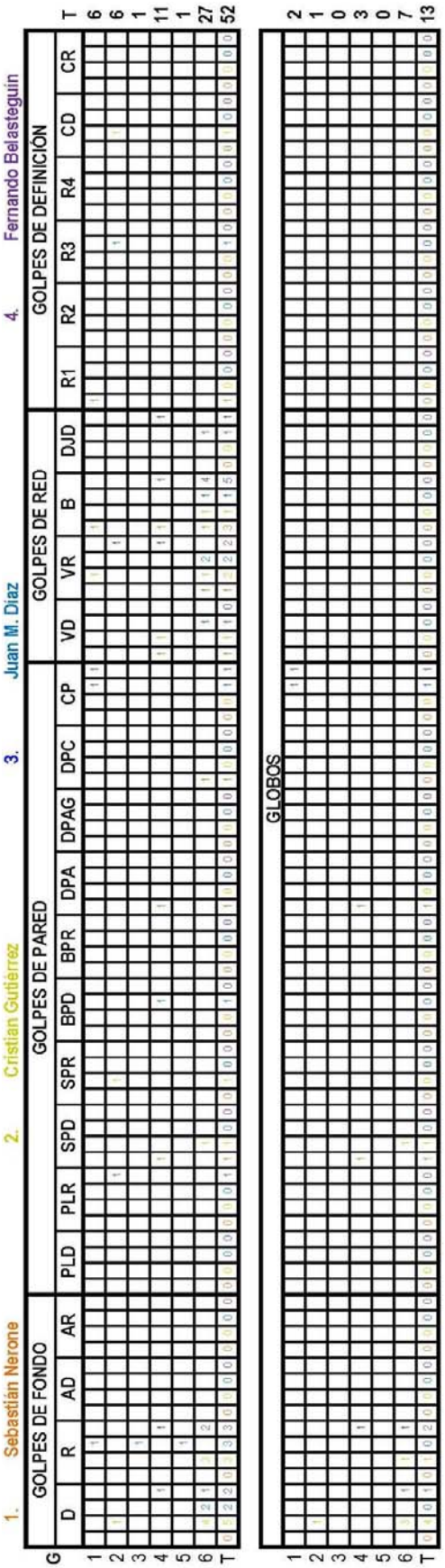


Figura A14. 3. Juego 3 del set 1

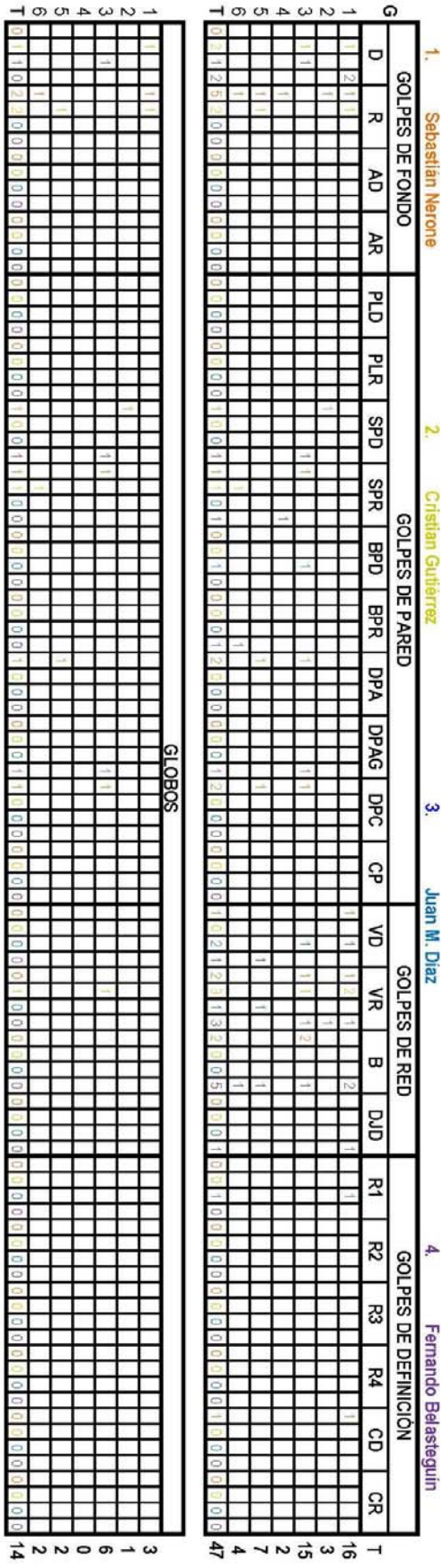


Figura A14. 4. Juego 4 del set 1

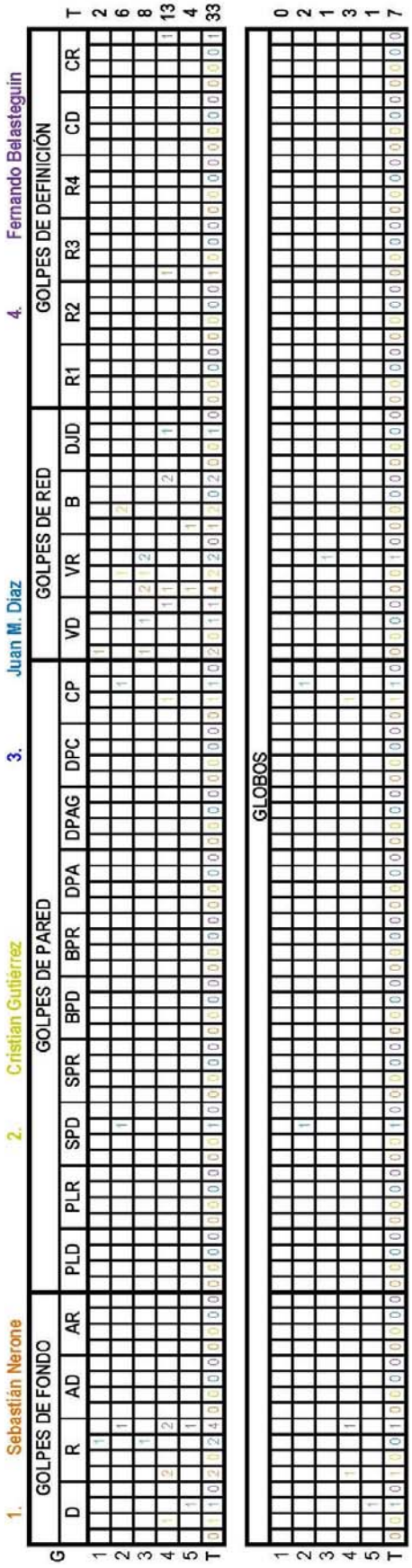


Figura A14. 5. Juego 5 del set 1

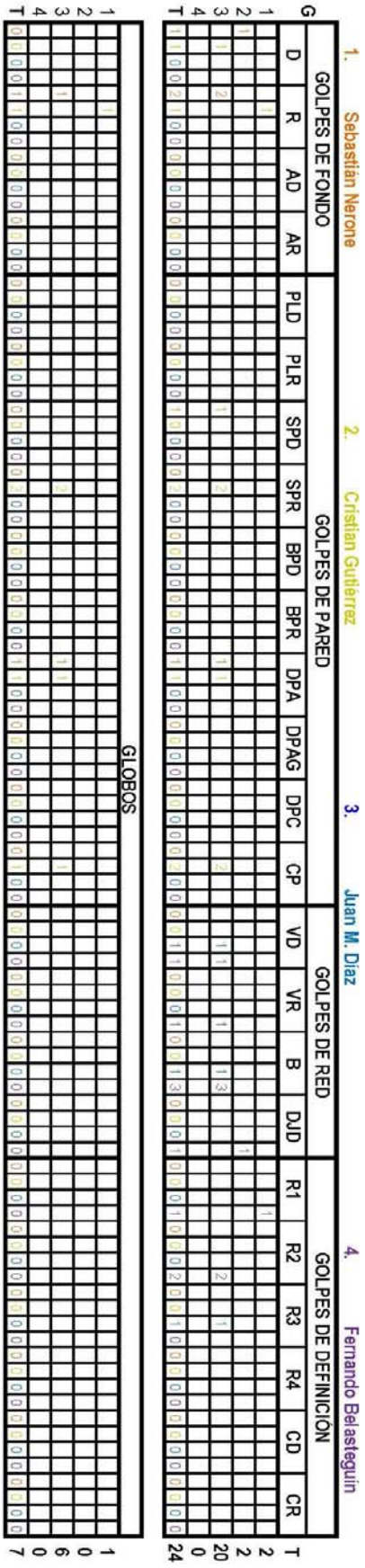


Figura A14. 6. Juego 6 del set 1

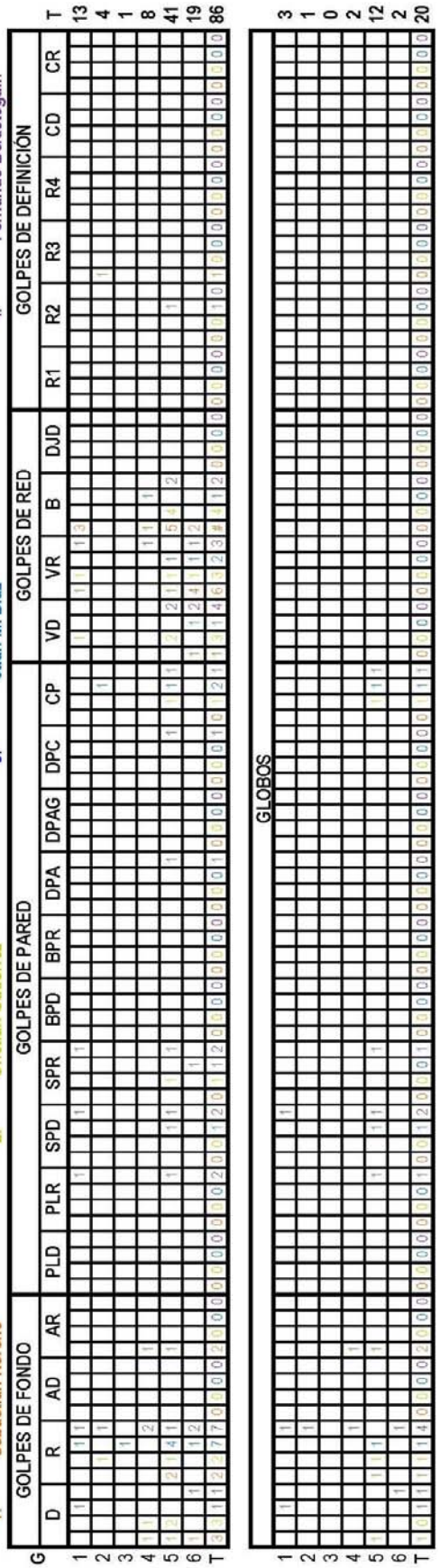


Figura A14. 7. Juego 7 del set 1

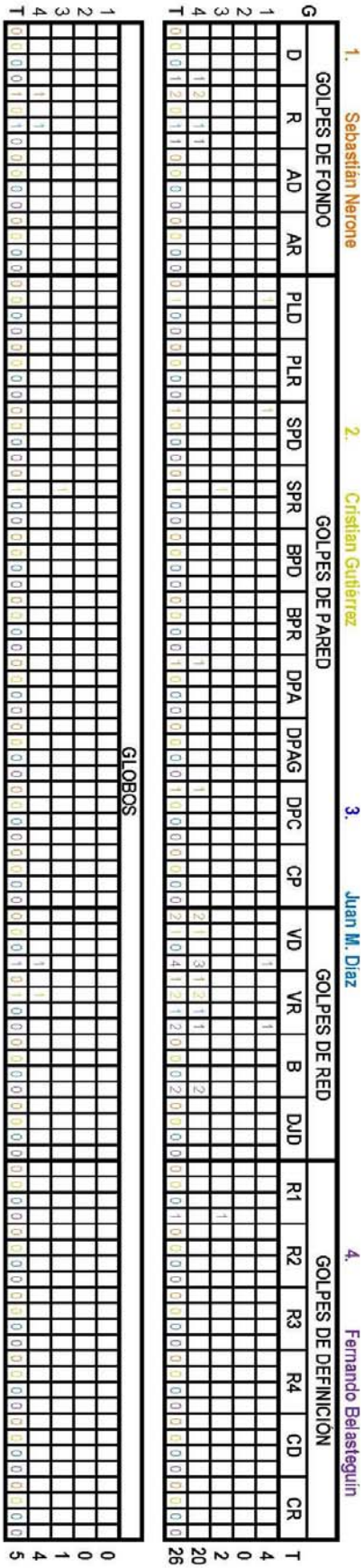


Figura A14. 8. Juego 8 del set 1

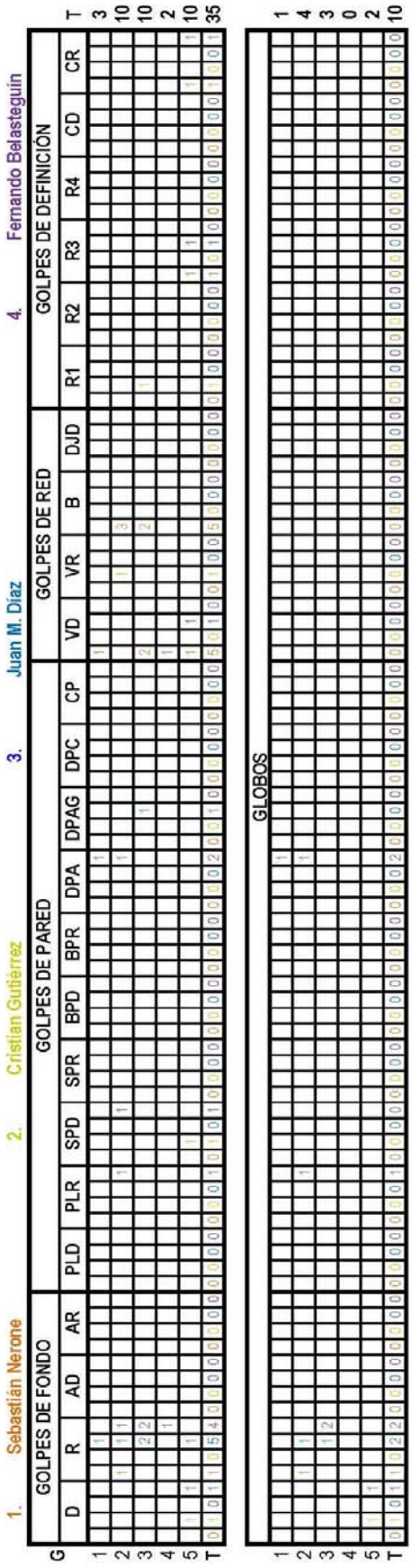


Figura A14. 9. Juego 1 del set 2

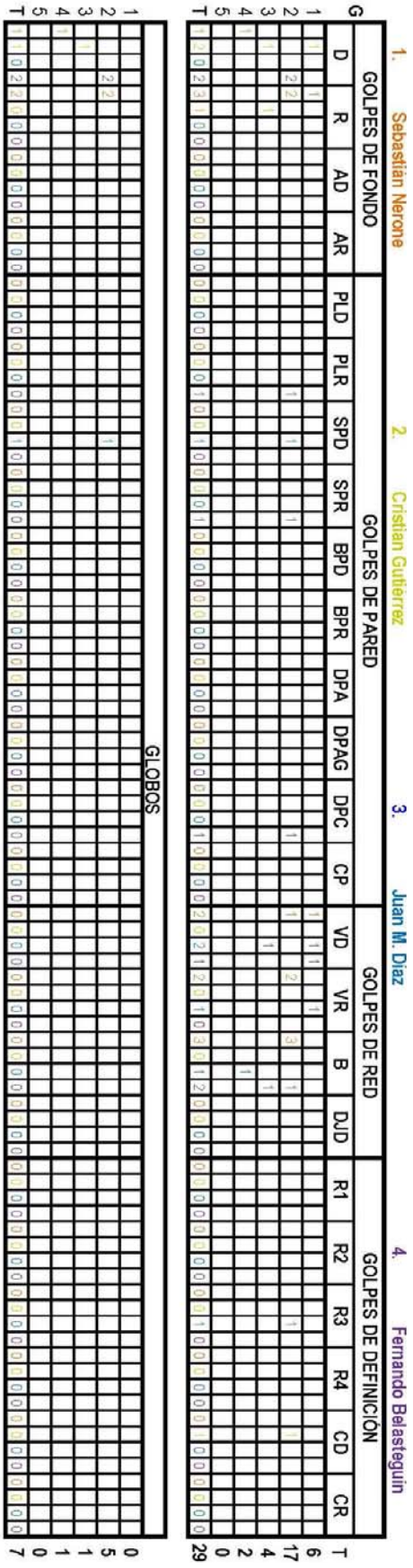


Figura A14. 10. Juego 2 del set 2

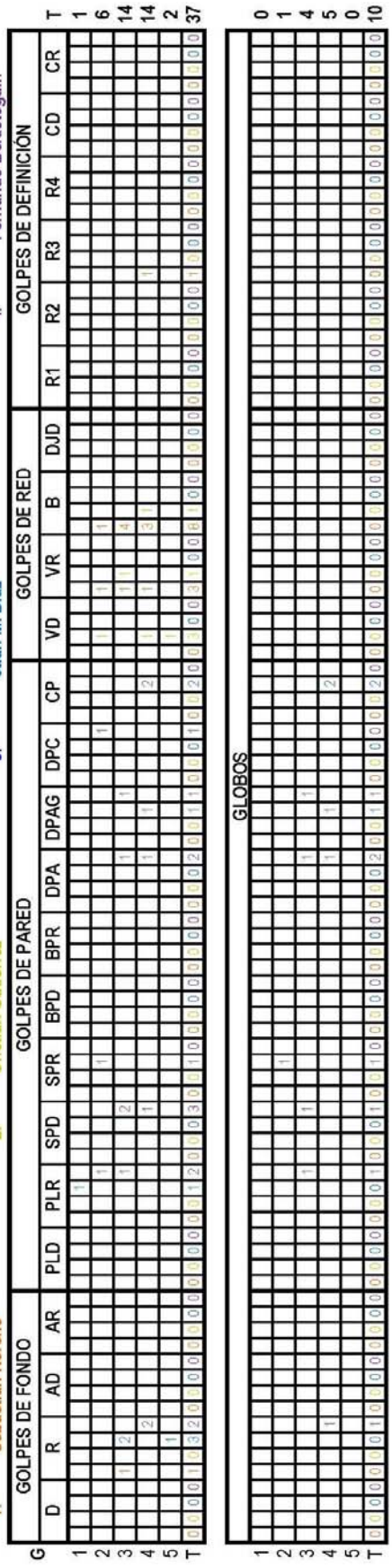


Figura A14. 11. Juego 3 del set 2

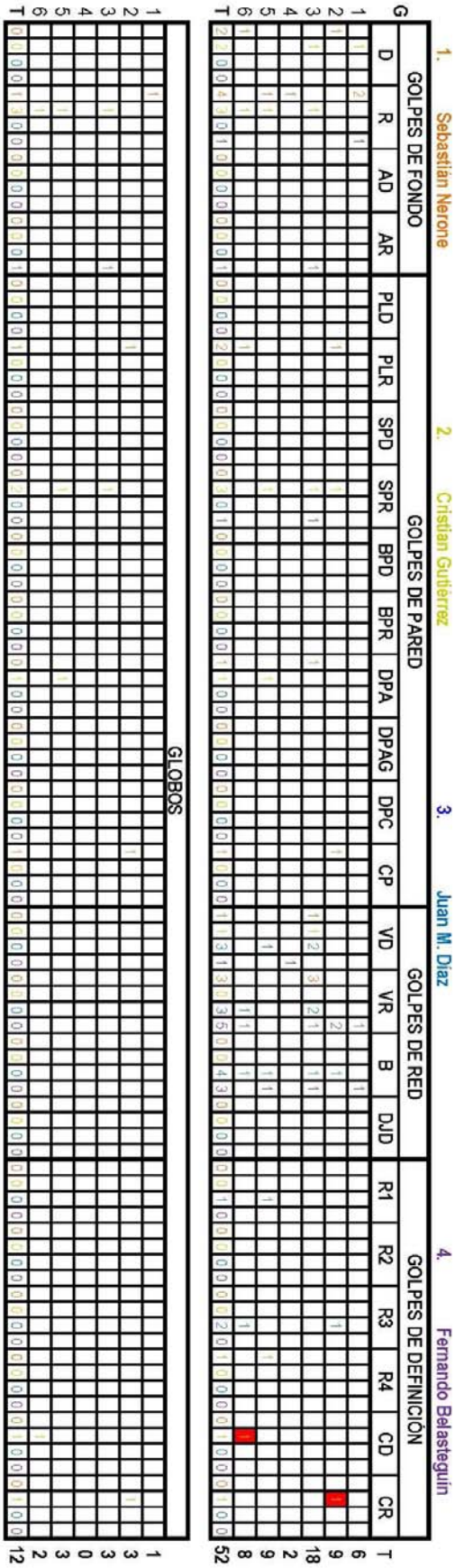


Figura A14. 12. Juego 4 del set 2

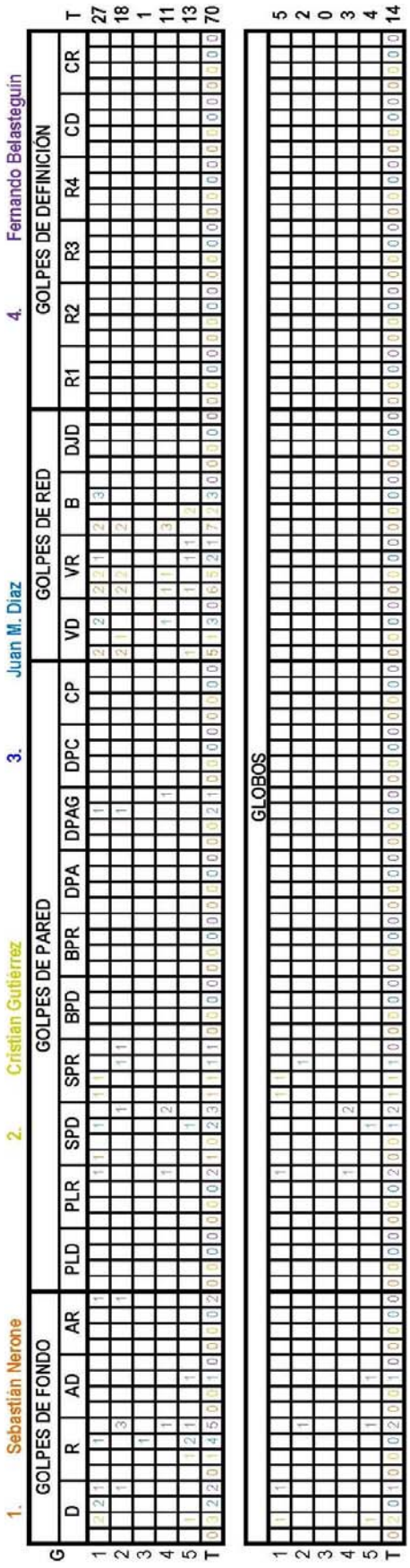


Figura A14. 13. Juego 5 del set 2

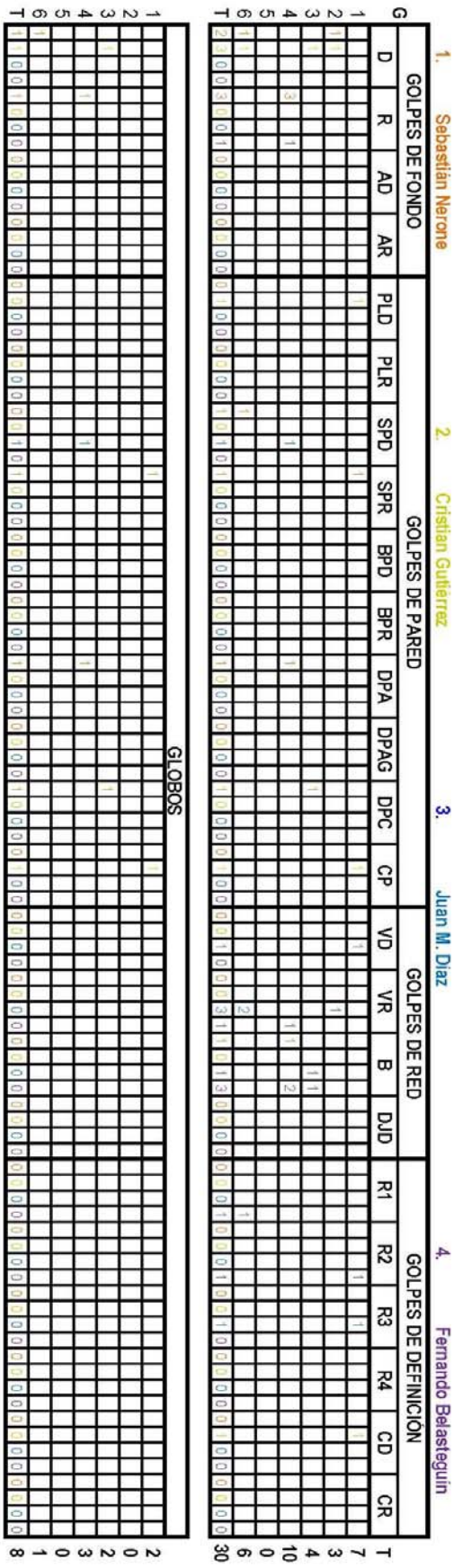


Figura A14. 14. Juego 6 del set 2

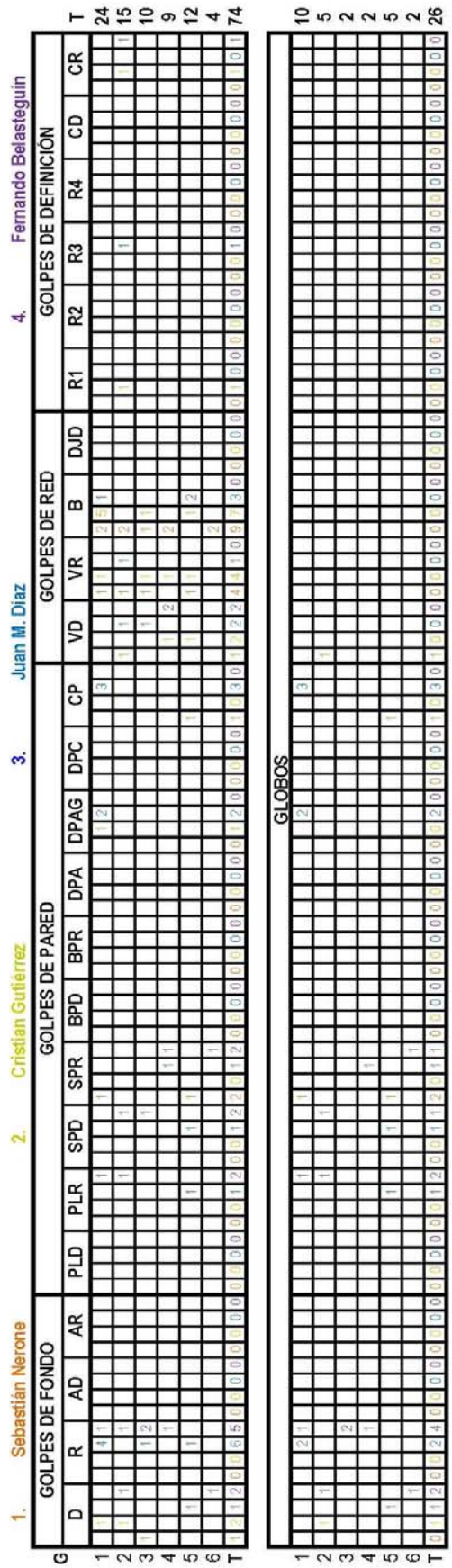


Figura A14. 15. Juego 7 del set 2

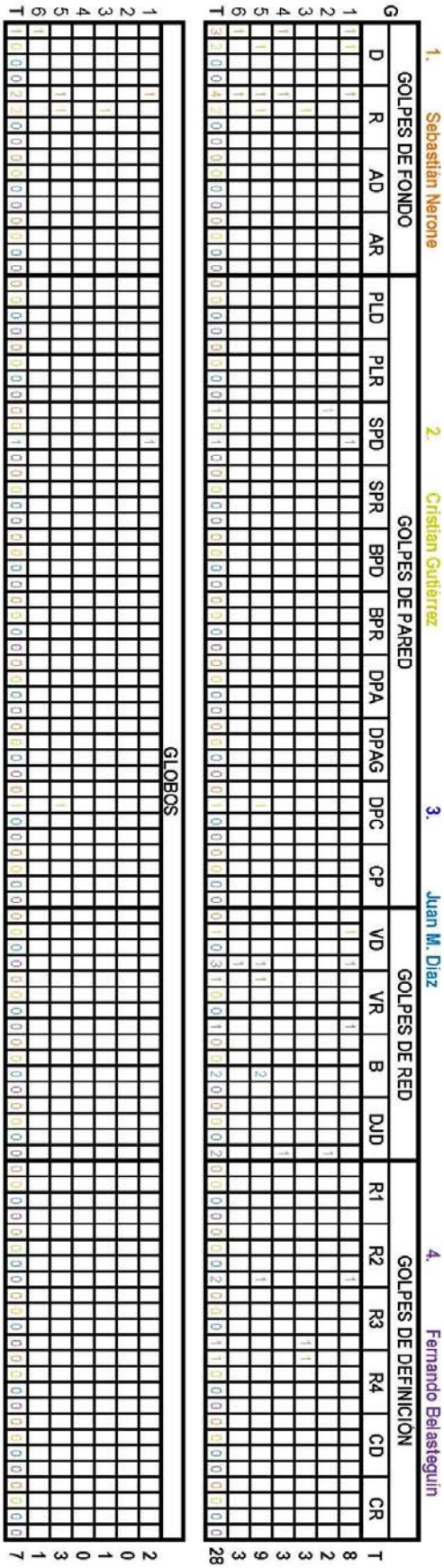


Figura A14. 16. Juego 8 del set 2

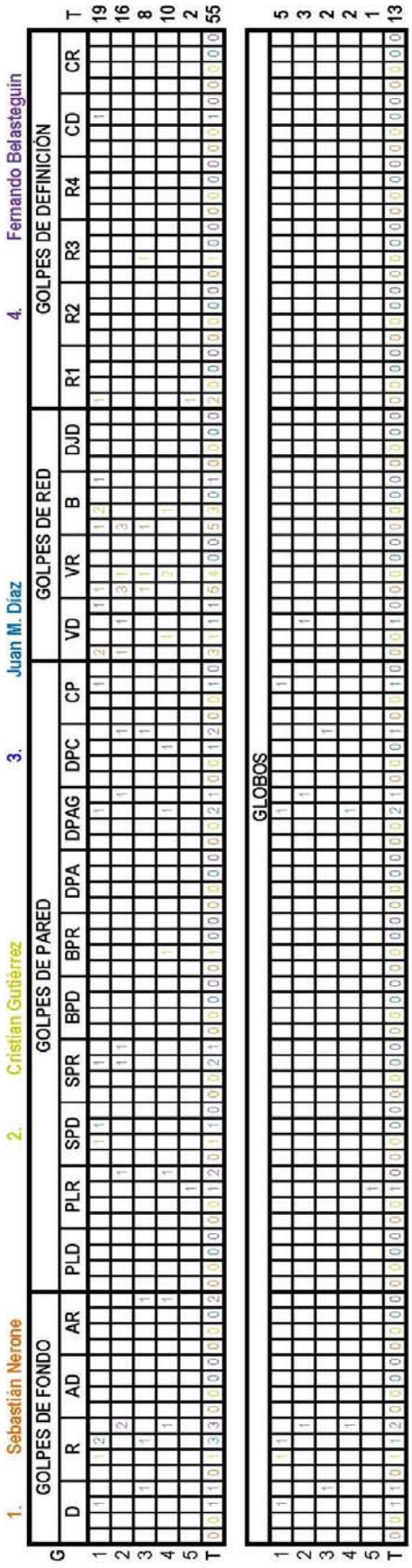


Figura A14. 17. Juego 9 del set 2

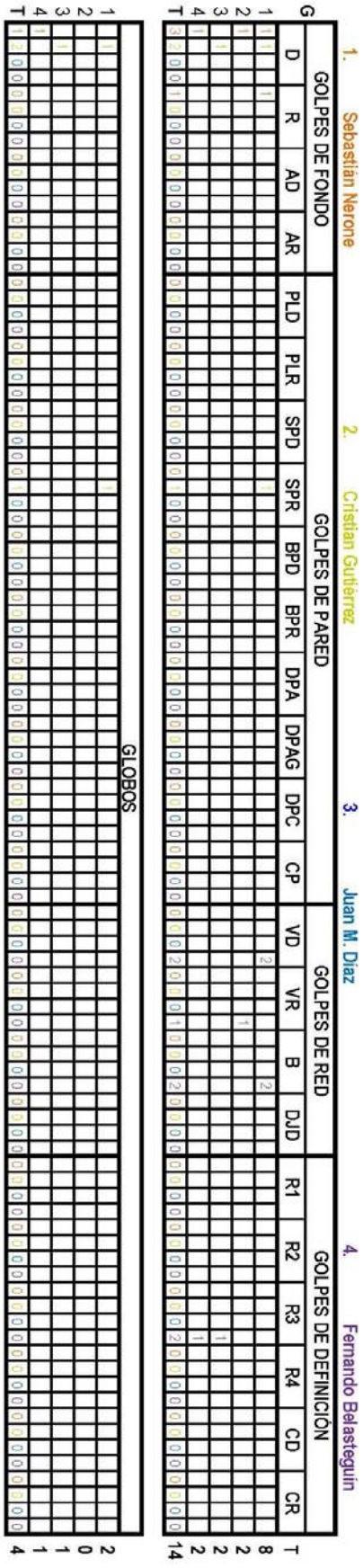


Figura A14. 18. Juego 10 del set 2

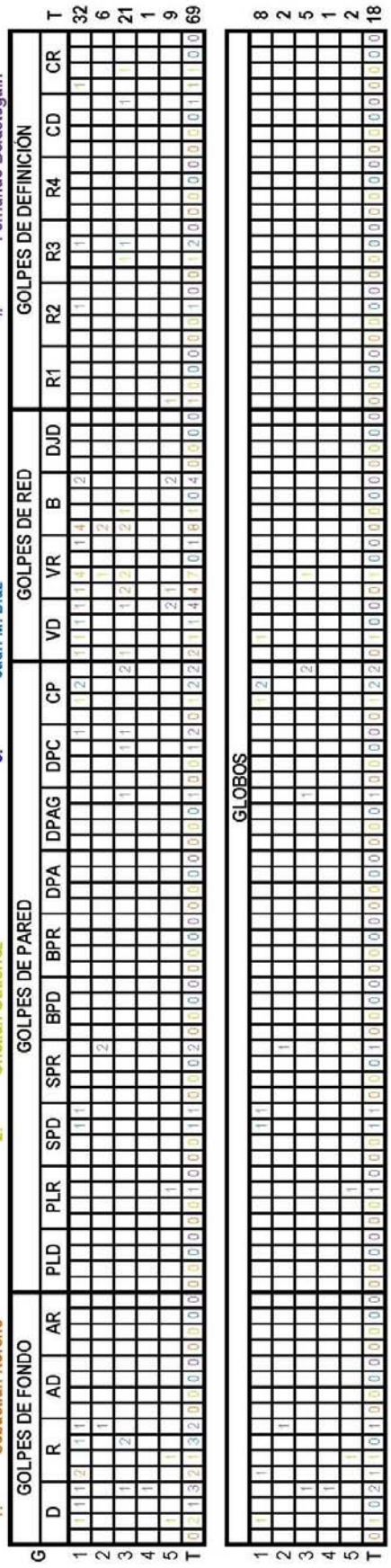


Figura A14. 19. Juego 11 del set 2

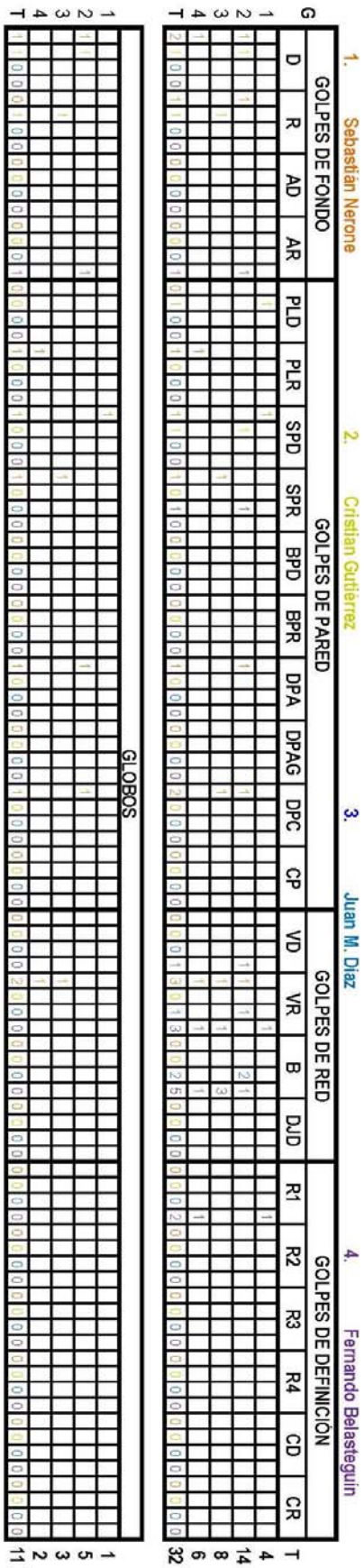


Figura A14. 20. Juego 12 del set 2

A14.1.3. FICHAS RESUMEN

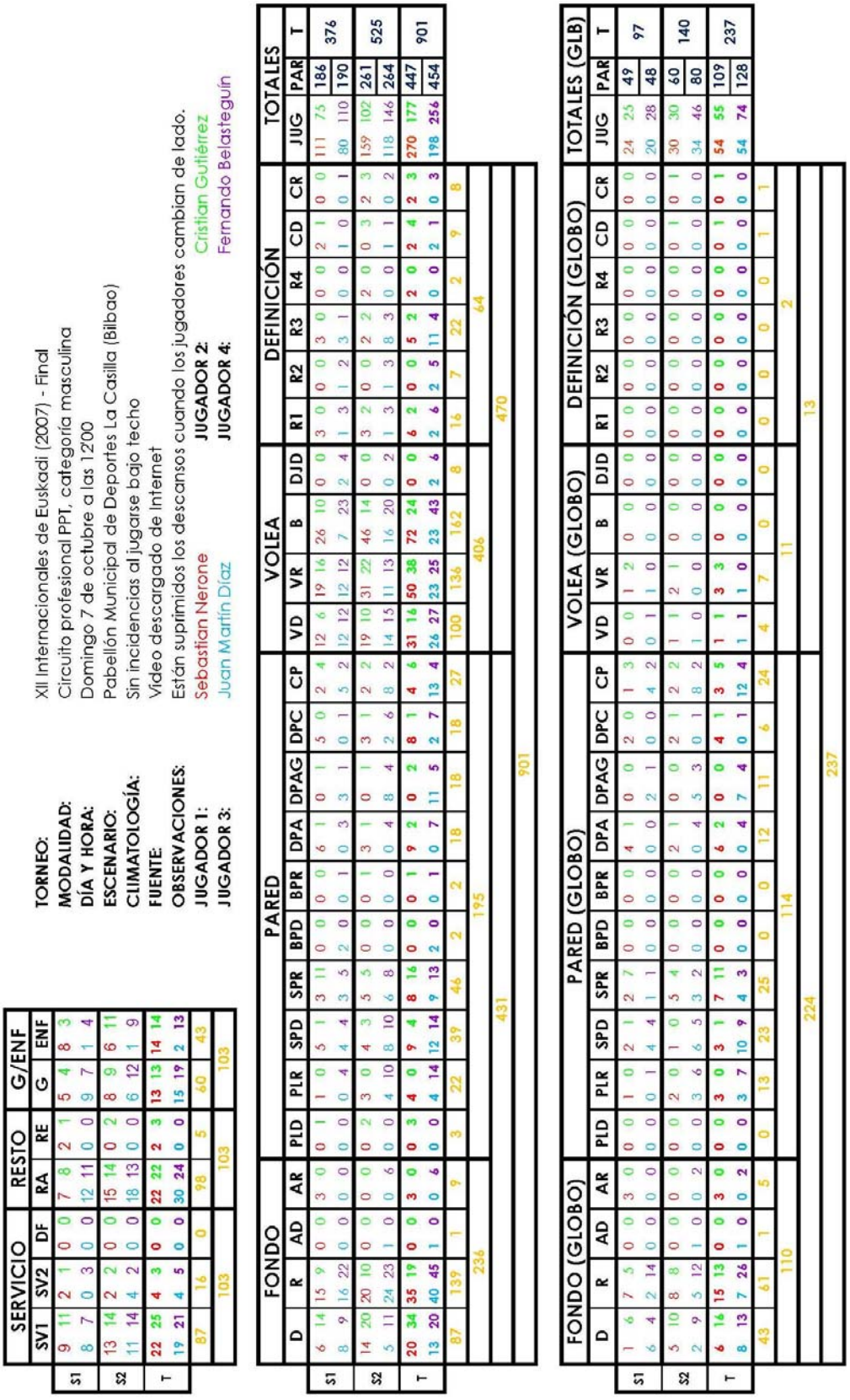


Figura A14. 21. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica

JUEGO	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_d	t_r	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
1J1	02:23	01:36	03:59	6	00:24	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	4	2	67%	90	15,0	28	31%	30	14	68%	24	22	52%
1J2	00:40	00:33	01:13	4	00:10	4 100%	0 0%	0 0%	3	1	75%	3	1	75%	18	4,5	3	17%	6	3	67%	6	3	67%
1J3	01:34	01:10	02:44	6	00:16	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	4	2	67%	52	8,7	13	25%	9	15	38%	13	15	46%
1J4	01:31	01:53	03:24	10	00:09	4 40%	2 20%	4 40%	6	0	60%	3	3	30%	47	4,7	14	30%	17	8	68%	6	16	27%
1J5	00:56	00:54	01:50	5	00:11	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	4	1	80%	33	6,6	7	21%	10	6	63%	9	8	53%
1J6	00:46	00:36	01:22	4	00:12	4 100%	0 0%	0 0%	3	1	75%	2	2	50%	24	6,0	7	29%	5	7	42%	3	9	25%
1J7	02:09	01:01	03:10	6	00:21	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	3	3	50%	86	14,3	20	23%	26	17	60%	17	26	40%
1J8	00:42	00:30	01:12	4	00:10	3 75%	1 25%	0 0%	3	1	75%	2	2	50%	26	6,5	5	19%	8	5	62%	2	11	15%
2J1	01:09	01:03	02:12	5	00:14	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	1	4	20%	35	7,0	10	29%	13	4	76%	8	10	44%
2J2	00:53	01:18	02:11	5	00:11	2 40%	3 60%	0 0%	4	1	80%	2	3	40%	29	5,8	7	24%	11	4	73%	6	8	43%
2J3	01:10	00:48	01:58	5	00:14	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	4	1	80%	37	7,4	10	27%	13	5	72%	8	11	42%
2J4	01:29	01:15	02:44	6	00:15	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	3	3	50%	52	8,7	12	23%	15	12	56%	13	12	52%
2J5	01:38	01:23	03:01	5	00:20	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	3	2	60%	70	14,0	14	20%	20	13	61%	20	17	54%
2J6	01:00	01:14	02:14	6	00:10	5 83%	1 17%	0 0%	5	1	83%	3	3	50%	30	5,0	8	27%	10	6	63%	7	7	50%
2J7	02:10	01:30	03:40	6	00:22	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	3	3	50%	74	12,3	26	35%	18	18	50%	22	16	58%
2J8	00:57	01:09	02:06	6	00:09	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	3	3	50%	28	4,7	7	25%	10	6	63%	3	9	25%
2J9	01:29	01:16	02:45	5	00:18	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	4	1	80%	55	11,0	13	24%	15	12	56%	14	14	50%
2J10	00:33	01:03	01:36	4	00:08	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	4	0	100%	14	3,5	4	29%	4	3	57%	0	7	0%
2J11	01:43	01:03	02:46	5	00:21	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	3	2	60%	69	13,8	18	26%	18	15	55%	13	23	36%
2J12	00:58	00:42	01:40	4	00:14	3 75%	1 25%	0 0%	4	0	100%	2	2	50%	32	8,0	11	34%	12	4	75%	5	12	25%

SET	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_d	t_r	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
SET 1	0:10:41	0:08:13	0:18:54	45	00:14	35 78%	6 13%	4 9%	38	3	84%	25	16	56%	376	8,4	97	26%	111	75	60%	80	110	42%
SET 2	0:15:09	0:13:44	0:28:53	62	00:15	52 84%	10 16%	0 0%	60	2	97%	35	27	56%	525	8,5	140	27%	159	102	61%	118	146	45%
TOTAL	0:25:50	0:21:57	0:47:47	107	00:14	87 81%	16 15%	4 4%	98	5 92%		60	43	56%	901	8,4	237	26%	270	177	60%	198	256	44%

Figura A14. 22. Tiempos e intercambios medios por set y partido

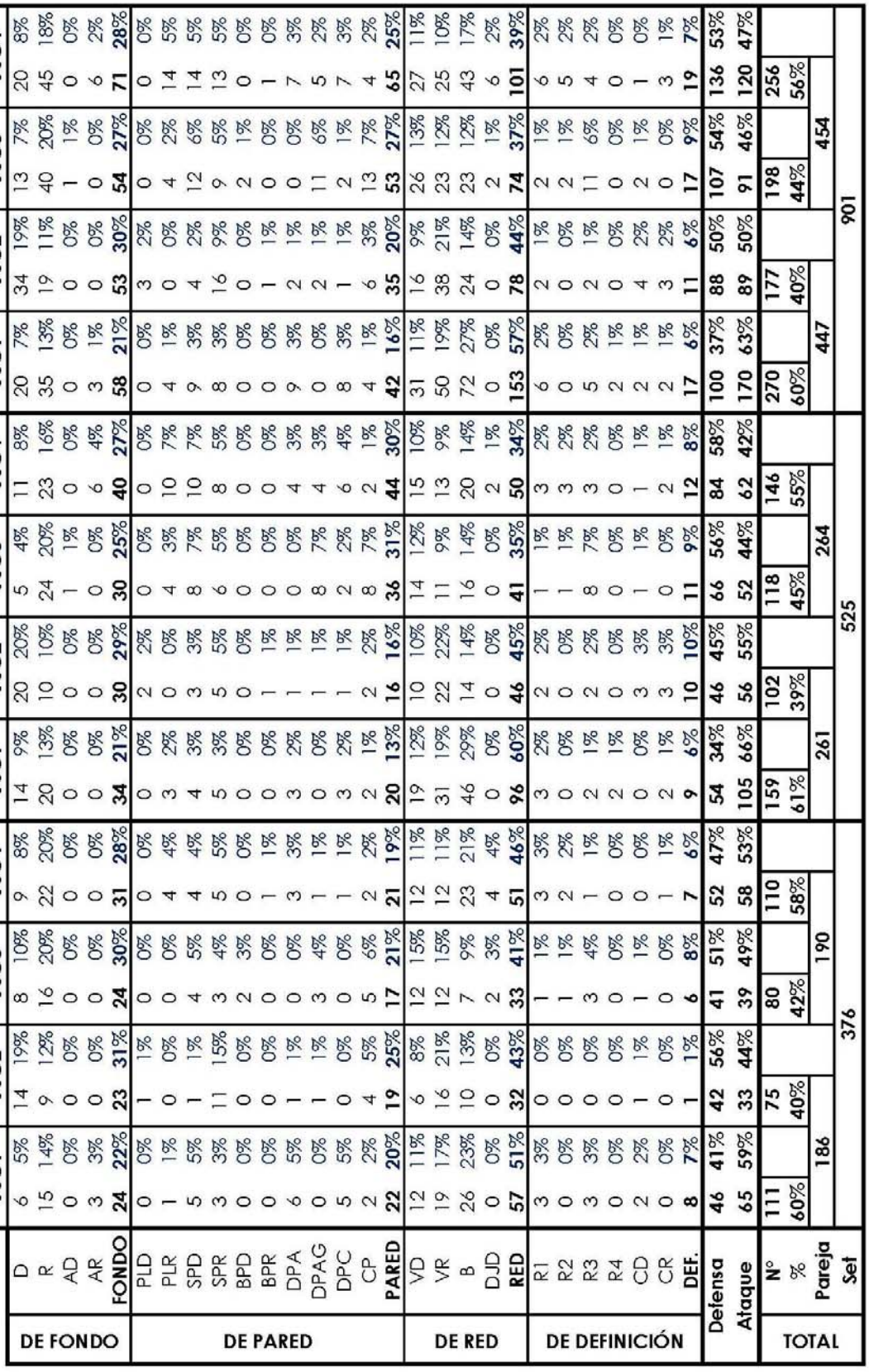


Figura A14. 23. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido

	PAREJA1						PAREJA2						GLOBAL		
	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	P	W	B
1J1	5	1			3	1			6	0	1	1	6	1	0
1J2			3	1	0	1	4	0			3	0	4	2	0
1J3	5	1			2	2			6	0	2	0	6	2	1
1J4			6	0	0	1	4	2			3	2	6	2	0
1J5	4	1			3	0			5	0	1	1	5	1	0
1J6			3	1	0	2	4	0			2	0	4	2	0
1J7	6	0			1	2			6	0	2	1	6	2	1
1J8			3	1	0	2	3	1			2	0	4	2	0
1J9															
1J10															
1J11															
1J12															
1J13															
S1	20	3	15	3	9	11	15	3	23	0	16	5	41	2	2
2J1	4	1			1	1			5	0	0	3	5	1	0
2J2			4	1	0	2	2	3			2	1	5	2	0
2J3	4	1			4	1			5	0	0	0	5	1	0
2J4			6	0	1	2	6	0			2	1	6	2	0
2J5	5	0			1	2			5	0	2	0	5	2	1
2J6			5	1	2	3	5	1			1	0	6	2	0
2J7	6	0			2	1			6	0	1	2	6	1	0
2J8			6	0	2	1	5	1			1	2	6	1	1
2J9	4	1			3	0			5	0	1	1	5	1	0
2J10			4	0	0	0	4	0			4	0	4	2	0
2J11	4	1			1	2			5	0	2	0	5	2	1
2J12			4	0	0	2	3	1			2	0	4	2	0
2J13															
S2	27	4	29	2	17	17	25	6	31	0	18	10	62	2	3

LEYENDA

SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
P	Puntos disputados
W	Pareja ganadora (1 u 2)
B	Ruptura/break (0: no, 1: si)

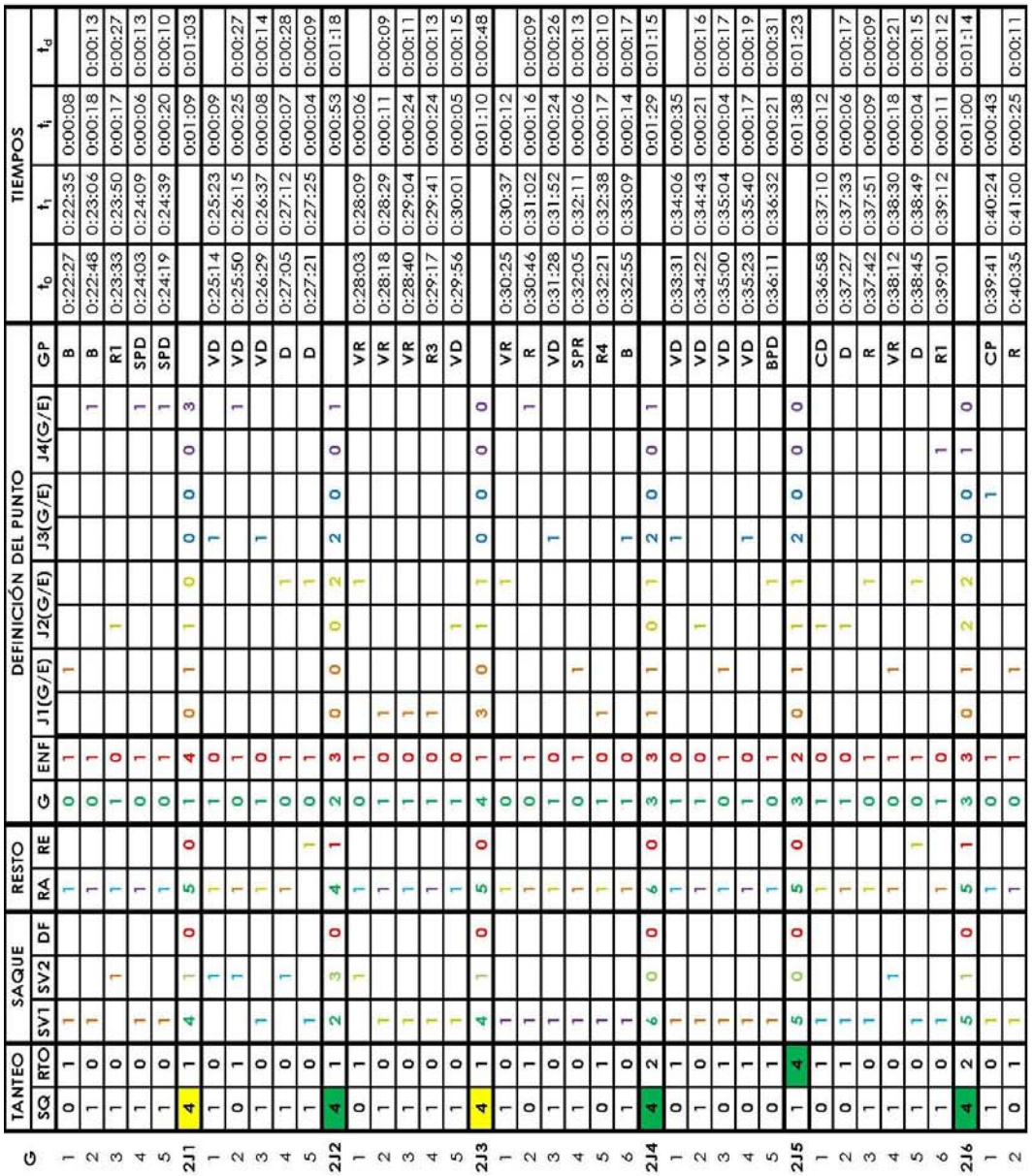
Figura A14. 24. Comparativa por parejas

G	TANTEO		SAQUE			RESTO			DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS				
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_1	t_i	t_d
1	0	1	1			1		1	0			1		VR	0:00:10	0:01:02	0:00:52	
2	1	0	1			1		1	0		1			VD	0:01:17	0:01:40	0:00:23	0:00:15
3	0	1	1			1		0	1		1			VD	0:02:03	0:02:22	0:00:19	0:00:23
4	1	0		1		1		0	1				1	SPR	0:02:47	0:03:14	0:00:27	0:00:25
5	1	0	1			1		1	0	1				R1	0:03:37	0:03:52	0:00:15	0:00:23
6	1	0	1			1		1	0	1				R3	0:04:02	0:04:09	0:00:07	0:00:10
1J1	**4**	**2**	**5**	1	**0**	**6**	**0**	**4**	**2**	**2**	1	**0**	**1**	**0**			0:02:23	0:01:36
1	1	0	1			1		0	1		1			D	0:04:41	0:04:46	0:00:05	
2	1	0	1			1		1	0			1		R3	0:04:54	0:05:03	0:00:09	0:00:08
3	1	0	1			1		1	0			1		VD	0:05:13	0:05:31	0:00:18	0:00:10
4	1	0	1			1		1	0				1	R1	0:05:46	0:05:54	0:00:08	0:00:15
1J2	**4**	**0**	**4**	0	**0**	**3**	**1**	**3**	**1**	**0**	**0**	**1**	**2**	**0**	**1**	**0**	0:00:40	0:00:33
1	1	0	1			1		1	0	1				R1	0:06:07	0:06:19	0:00:12	
2	1	0	1			1		1	0		1			CD	0:06:30	0:06:43	0:00:13	0:00:11
3	0	1	1			1		0	1			1		VD	0:06:55	0:07:01	0:00:06	0:00:12
4	0	1	1			1		1	0				1	DJD	0:07:09	0:07:28	0:00:19	0:00:08
5	0	1	1			1		0	1		1			VR	0:07:44	0:07:49	0:00:05	0:00:16
6	0	1		1		1		1	0			1		DJD	0:08:12	0:08:51	0:00:39	0:00:23
1J3	**2**	**4**	**5**	1	**0**	**6**	**0**	**4**	**2**	1	1	1	**1**	**0**	**1**	**0**	0:01:34	0:01:10
1	0	1				1		1	0			1		VD	0:09:40	0:10:02	0:00:22	
2	1	1				1		0	1				1	B	0:10:39	0:10:47	0:00:08	0:00:37
3	0	1	1			1		0	1				1	PLR	0:10:56	0:11:24	0:00:28	0:00:09
4	1	0		1		1		1	0				1	SPD	0:11:55	0:12:01	0:00:06	0:00:31
5	1	0	1			1		1	0			1		VR	0:12:14	0:12:29	0:00:15	0:00:13
6	1	0		1		1		0	1		1			VD	0:12:52	0:13:04	0:00:12	0:00:23
1J4	**4**	**2**	**4**	2	**0**	**6**	**0**	**3**	**3**	**0**	1	**0**	**2**	**0**	**1**	**2**	0:01:31	0:01:53
1	1	0	1			1		0	1					R	0:13:30	0:13:36	0:00:06	
2	1	0		1		1		1	0		1			B	0:13:50	0:14:02	0:00:12	0:00:14
3	1	0	1			1		1	0	1				VD	0:14:16	0:14:26	0:00:10	0:00:14
4	0	1	1			1		1	0			1		DJD	0:14:34	0:14:53	0:00:19	0:00:08
5	1	0	1			1		1	0	1				B	0:15:11	0:15:20	0:00:09	0:00:18
1J5	**4**	**1**	**4**	1	**0**	**5**	**0**	**4**	**1**	**2**	**0**	**1**	**0**	**0**	**1**		0:00:56	0:00:54
1	0	1	1			1		1	0				1	R1	0:15:41	0:15:46	0:00:05	
2	1	0	1			1		0	1	1				R	0:15:57	0:16:03	0:00:06	0:00:11
3	1	0	1			1		1	0			1		R1	0:16:11	0:16:43	0:00:32	0:00:08
4	1	0	1				1	0	1		1			PLR	0:17:00	0:17:03	0:00:03	0:00:17
1J6	**4**	**0**	**4**	0	**0**	**3**	**1**	**2**	**2**	**0**	**2**	**0**	**1**	**0**	**1**	**0**	0:00:46	0:00:36
1	0	1	1			1		1	0				1	VR	0:17:16	0:17:34	0:00:18	
2	1	0	1			1		1	0		1			R	0:17:45	0:17:56	0:00:11	0:00:11
3	0	1	1			1		0	1			1		VD	0:18:13	0:18:18	0:00:05	0:00:17

INCIDENCIAS

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	Sebastián Nerone
J2(G/E)	Cristian Gutiérrez
J3(G/E)	Juan Martín Díaz
J4(G/E)	Fernando Belasteguín
t_0	Inicio del punto
t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{rest}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Nerone/Gutiérrez
	Díaz/Belasteguín

| | | |

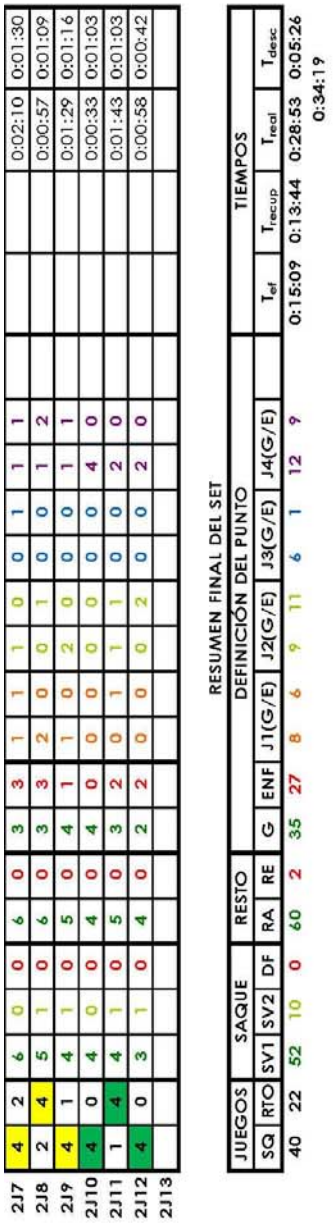


G	TANTEO SQ	TANTEO RTO	SAQUE SV1	SAQUE SV2	SAQUE DF	RESTO RA	RESTO RE	DEFINICIÓN DEL PUNTO G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	TIEMPOS t_0	t_1	t_i	t_d
1	0	1	1			1		0	1		1			B	0:22:27	0:22:35	0:00:08	
2	1	0	1			1		0	1				1	B	0:22:48	0:23:06	0:00:18	0:00:13
3	1	0		1		1		1	0					R1	0:23:33	0:23:50	0:00:17	0:00:27
4	1	0	1			1		0	1				1	SPD	0:24:03	0:24:09	0:00:06	0:00:13
5	1	0	1			1		0	1				1	SPD	0:24:19	0:24:39	0:00:20	0:00:10
2J1	**4**	**1**	**4**	**1**	**0**	**5**	**0**	**1**	**4**	**0**	**1**	**0**	**0**	**0**	**3**			0:01:09	0:01:03
1	1	0		1		1		1	0			1		VD	0:25:14	0:25:23	0:00:09	
2	0	1		1		1		0	1				1	VD	0:25:50	0:26:15	0:00:25	0:00:27
3	1	0	1			1		1	0			1		VD	0:26:29	0:26:37	0:00:08	0:00:14
4	1	0		1		1		0	1					D	0:27:05	0:27:12	0:00:07	0:00:28
5	1	0	1				1	0	1					D	0:27:21	0:27:25	0:00:04	0:00:09
2J2	**4**	**1**	**2**	**3**	**0**	**4**	**1**	**2**	**3**	**0**	**0**	**2**	**0**	**1**			0:00:53	0:01:18
1	0	1		1		1		0	1			1		VR	0:28:03	0:28:09	0:00:06	
2	1	0	1			1		1	0	1				VR	0:28:18	0:28:29	0:00:11	0:00:09
3	1	0	1			1		1	0	1				VR	0:28:40	0:29:04	0:00:24	0:00:11
4	1	0	1			1		1	0	1				R3	0:29:17	0:29:41	0:00:24	0:00:13
5	1	0	1			1		1	0					VD	0:29:56	0:30:01	0:00:05	0:00:15
2J3	**4**	**1**	**4**	**1**	**0**	**5**	**0**	**4**	**1**	**3**	**0**	**1**	**0**	**0**	**0**		0:01:10	0:00:48
1	0	1	1			1		0	1			1		VR	0:30:25	0:30:37	0:00:12	
2	0	1	1			1		0	1				1	R	0:30:46	0:31:02	0:00:16	0:00:09
3	1	0	1			1		1	0			1		VD	0:31:28	0:31:52	0:00:24	0:00:26
4	1	0	1			1		0	1		1			SPR	0:32:05	0:32:11	0:00:06	0:00:13
5	0	1	1			1		1	0	1				R4	0:32:21	0:32:38	0:00:17	0:00:10
6	1	0	1			1		1	0			1		B	0:32:55	0:33:09	0:00:14	0:00:17
2J4	**4**	**2**	**6**	**0**	**0**	**6**	**0**	**3**	**3**	**1**	**1**	**0**	**1**	**2**	**0**	**0**	**1**	0:01:29	0:01:15
1	0	1	1			1		1	0			1		VD	0:33:31	0:34:06	0:00:35	
2	1	0	1			1		1	0		1			VD	0:34:22	0:34:43	0:00:21	0:00:16
3	0	1	1			1		0	1	1				VD	0:35:00	0:35:04	0:00:04	0:00:17
4	0	1	1			1		1	0			1		VD	0:35:23	0:35:40	0:00:17	0:00:19
5	0	1	1			1		0	1		1			BPD	0:36:11	0:36:32	0:00:21	0:00:31
2J5	**1**	**4**	**5**	**0**	**0**	**5**	**0**	**3**	**2**	**0**	**1**	**1**	**2**	**0**	**0**	**0**	0:01:38	0:01:23
1	0	1	1			1		1	0			1		CD	0:36:58	0:37:10	0:00:12	
2	0	1	1			1		1	0		1			D	0:37:27	0:37:33	0:00:06	0:00:17
3	1	0	1			1		0	1		1			R	0:37:42	0:37:51	0:00:09	0:00:09
4	1	0		1		1		0	1					VR	0:38:12	0:38:30	0:00:18	0:00:21
5	1	0	1				1	1	0	1				D	0:38:45	0:38:49	0:00:04	0:00:15
6	1	0	1			1		1	0				1	R1	0:39:01	0:39:12	0:00:11	0:00:12
2J6	**4**	**2**	**5**	**1**	**0**	**5**	**1**	**3**	**3**	**0**	**1**	**2**	**2**	**0**	**0**	**1**	**0**	0:01:00	0:01:14
1	1	0	1			1		0	1					CP	0:39:41	0:40:24	0:00:43	
2	0	1	1			1		0	1		1			R	0:40:35	0:41:00	0:00:25	0:00:11

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1 (G/E)	Sebastián Nerone
J2(G/E)	Cristian Gutiérrez
J3(G/E)	Juan Martín Díaz
J4(G/E)	Fernando Belasteguín
t_0	Inicio del punto
t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{real}	Total del set sin los descansos
$T_{descanso}$	Tiempo de descanso entre cambios
	Nerone/Gutiérrez
	Díaz/Belasteguín

INCIDENCIAS

| | | |



| | | |

A15. Final San Sebastian PPT 2010.

final san sebastian ppt 2010

CONTENIDO

A15.1. Final San Sebastián PPT de 2010 937
A15.1.1. Comentarios preliminares 937
A15.1.2. Fichas de datos 939
A15.1.3. Fichas resumen 955

TABLAS

Tabla A15. 1. Datos más destacados de la final de San Sebastián PPT 2010 937

FIGURAS

Figura A15. 1. Juego 1 del set 1 939
Figura A15. 2. Juego 2 del set 1 940
Figura A15. 3. Juego 3 del set 1 941
Figura A15. 4. Juego 4 del set 1 942
Figura A15. 5. Juego 5 del set 1 943
Figura A15. 6. Juego 6 del set 1 944
Figura A15. 7. Juego 7 del set 1 945
Figura A15. 8. Juego 8 del set 1 946
Figura A15. 9. Juego 9 del set 1 947
Figura A15. 10. Juego 1 del set 2 948
Figura A15. 11. Juego 2 del set 2 949
Figura A15. 12. Juego 3 del set 2 950
Figura A15. 13. Juego 4 del set 2 951
Figura A15. 14. Juego 5 del set 2 952
Figura A15. 15. Juego 6 del set 2 953
Figura A15. 16. Juego 7 del set 2 954
Figura A15. 17. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica 955
Figura A15. 18. Tiempos e intercambios medios por set y partido 956
Figura A15. 19. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido 957
Figura A15. 20. Comparativa por parejas 958
Figura A15. 21. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set 960
Figura A15. 22. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set 962

A15.1. FINAL SAN SEBASTIÁN PPT DE 2010

A15.1.1. COMENTARIOS PRELIMINARES

Partido atípico de una final de pádel del circuito profesional, ya que la pareja que consigue el título impone su juego con claridad sobre sus rivales. El enfrentamiento se resolvió en dos cómodos sets con el resultado de 6-3 y 6-1. Lo más destacado del partido se puede observar en la tabla A15.1.

VARIABLE	DATO
Punto más largo (impactos)	23
Punto más largo (tiempo)	44 sg
Golpes de media por punto	7’9
Puntos de duración superior a la media (15 sg)	34 (37%)
Puntos de duración entre M y 2M (30 Sg)	5 (5%)
Puntos de duración entre 2M y 3M (45 sg)	0 (0%)
Puntos de duración mayor al minuto (60 sg)	0 (0%)
Duración media por tanto	14 sg
Puntos disputados	93
Efectividad primer servicio	78 (84%)
Dobles faltas	0 (0%)
Errores al resto	2 (2%)
Puntos ganadores	59 (63%)
Juegos disputados	16
Puntos disputados por término medio en un juego	5,81
Número de rupturas	4 (25%)
Nº total de golpes	733
Nº total de globos	163 (22%)
Pareja vencedora	1
Defensa/ataque (pareja 1)	185/186 (50%)
Defensa/ataque (pareja 2)	176/186 (49%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 1)	108 (58%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 1)	67 (36%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 2)	78 (44%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 2)	100 (54%)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 1	16/3 (5’33)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 2	19/11 (1’73)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 3	17/12 (1’42)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 4	7/8 (0’88)

Tabla A15. 1. Datos más destacados de la final de San Sebastián PPT 2010

Partido correspondiente a la temporada 2010 en el los campeones imponen su calidad como viene ocurriendo en la última década. Debido e esa manifiesta superioridad de una de los equipos participantes los datos del partido se alejan en muchos casos de los habituales, sobretodo,

en cuanto a duración de los puntos e intercambios. Así, la duración media es de sólo 14 sg, mientras que el porcentaje de puntos superiores a la media es relativamente alto (37%), el resto es considerablemente bajo, no habiéndose producido ningún intercambio de golpes superior a los 45 sg. A pesar de que la efectividad del primer servicio está próxima a lo común y que la tasa de errores al resto es muy baja, sólo 2%, es sensiblemente alto el número de roturas de servicio, una de cada cuatro juegos disputados; es preciso significar que todas ellas se dan del mismo lado. El porcentaje de globos es ligeramente inferior a lo habitual, lo que se corresponde con el perfil de jugadores que se encuentran a un lado y a otro.

A priori, pudiera parecer que el dominio abrumador de uno de los equipos participantes se ratificara en el posicionamiento dentro de la pista. Sin embargo, esto no es así, y existe un equilibrio en ambas duplas dentro de la pista. Por otro lado, existe una clara inclinación a la hora de orientar el juego hacia uno de los lados. La pareja 2 lo hace hacia la derecha cuando se encuentra en la red presionando a sus rivales, mientras que busca al jugador ubicado en la izquierda cuando lo está en defensa. La pareja 1 actúa de manera contraria a su rival, es decir, cuando está en ataque vuelca el juego sobre el lado izquierdo, y cuando lo están en defensa hacen lo posible por evitar al de la izquierda insistiendo sobre el jugador en la derecha. Salvo el jugador 4, los demás alcanzan índices de puntos ganadores y errores no forzados por encima de la unidad. Aunque el caso más significativo es el del jugador 1 que alcanza y supera un ratio de 5.

A15.1.2. FICHAS DE DATOS

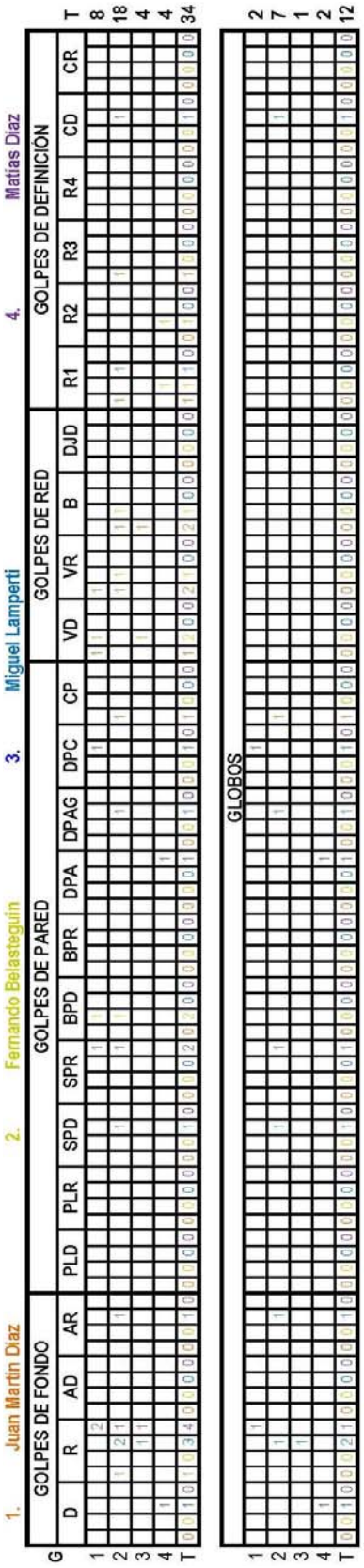


Figura A15. 1. Juego 1 del set 1

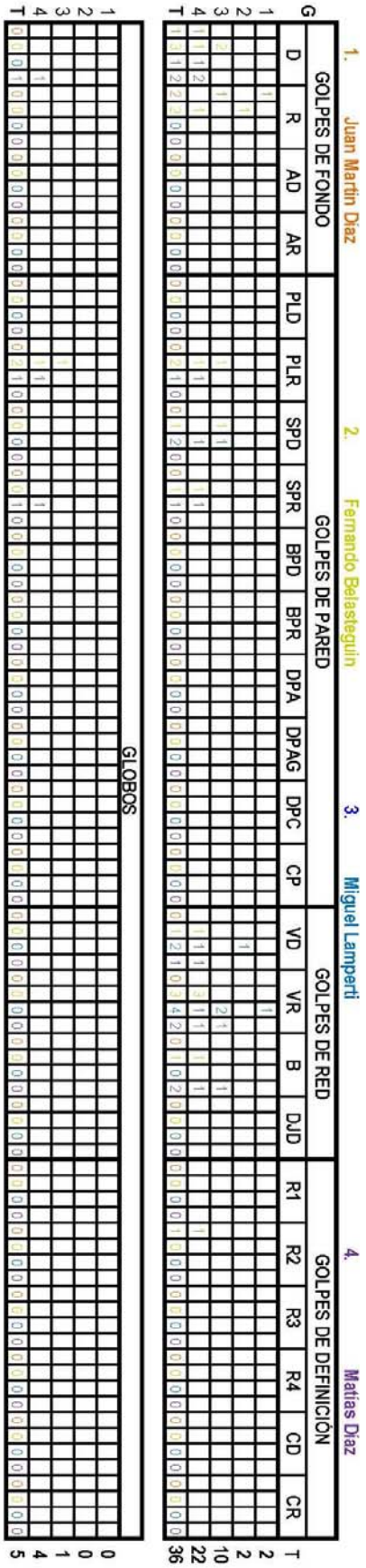


Figura A15. 2. Juego 2 del set 1

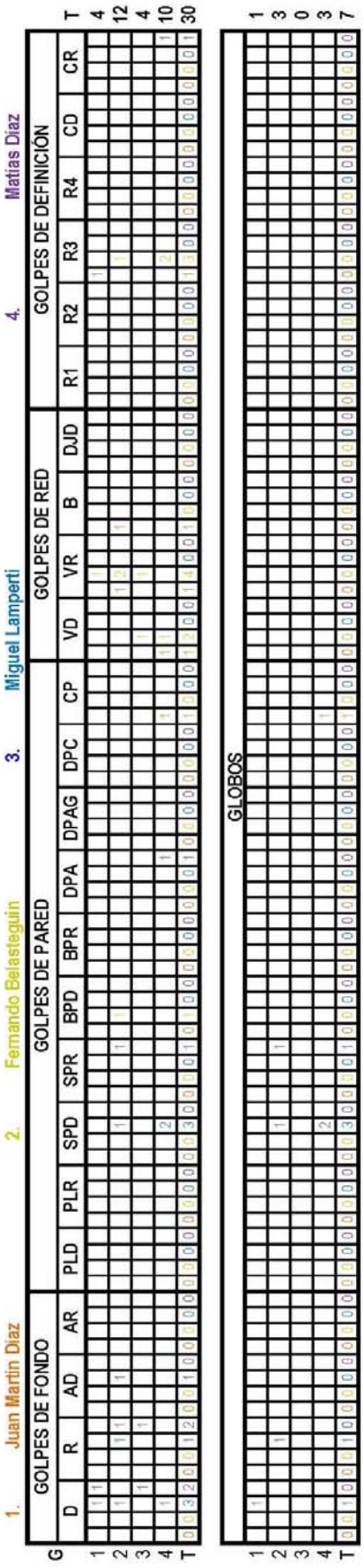


Figura A15. 3. Juego 3 del set 1

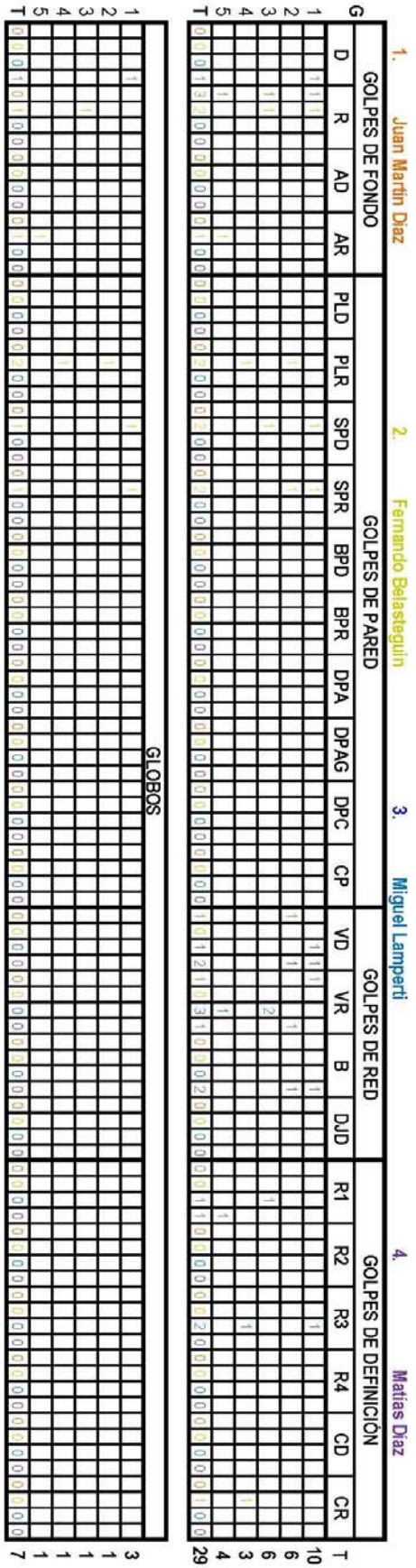


Figura A15. 4. Juego 4 del set 1

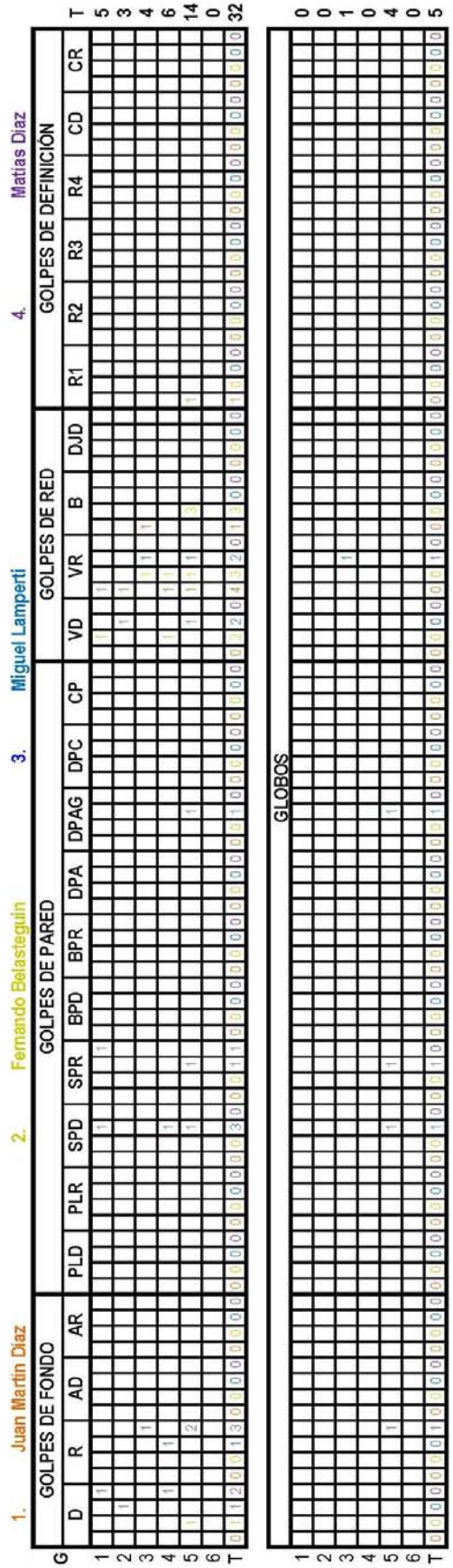


Figura A15. 5. Juego 5 del set 1

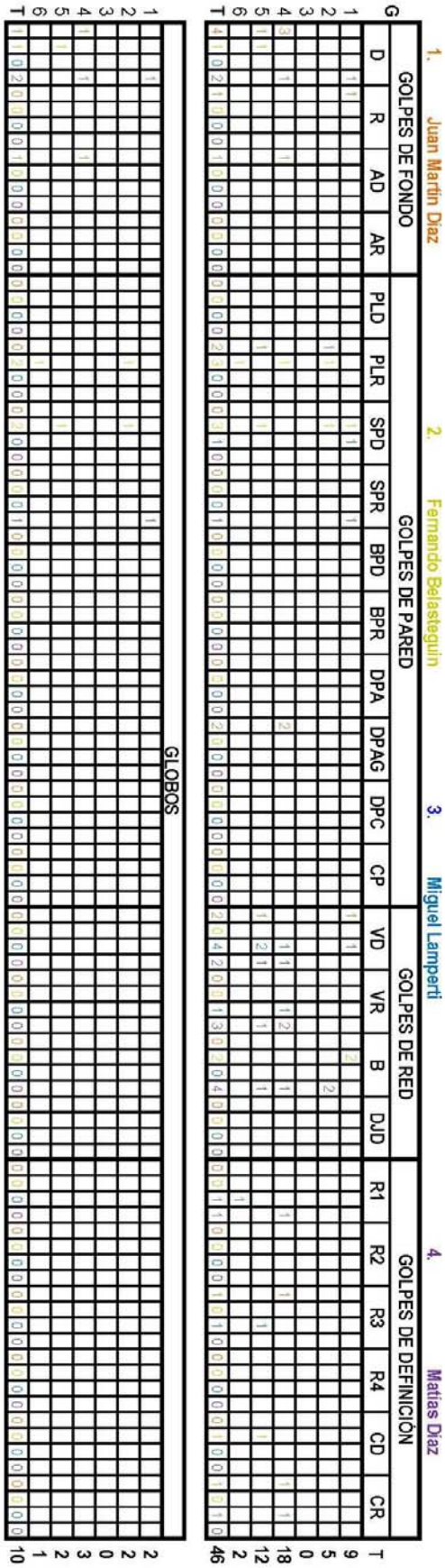


Figura A15. 6. Juego 6 del set 1

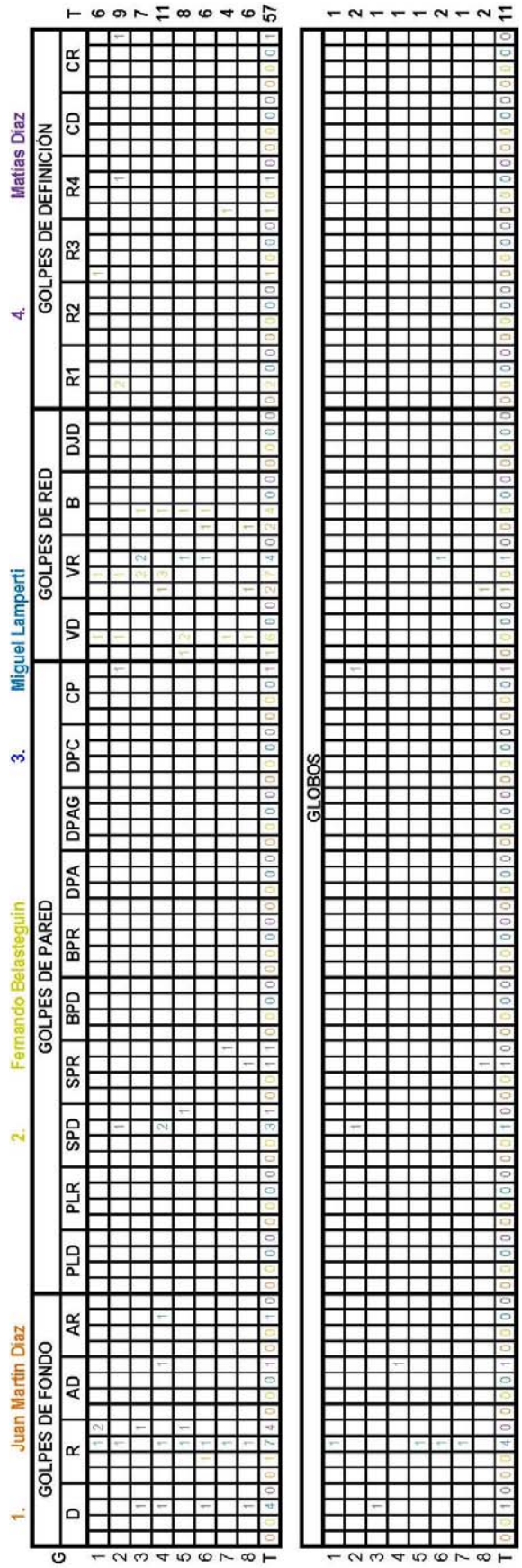


Figura A15. 7. Juego 7 del set 1

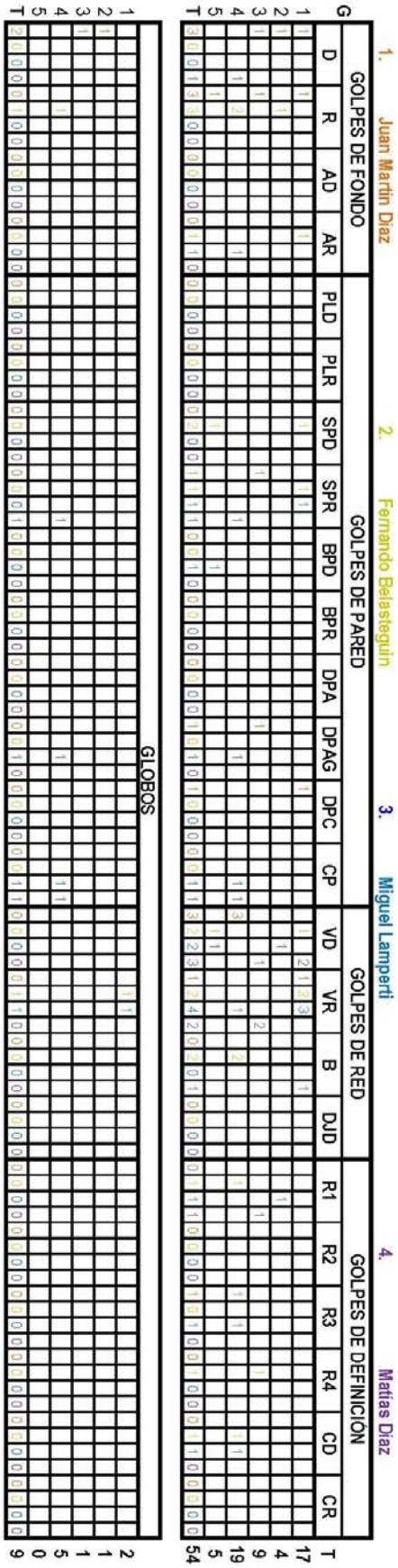


Figura A15. 8. Juego 8 del set 1

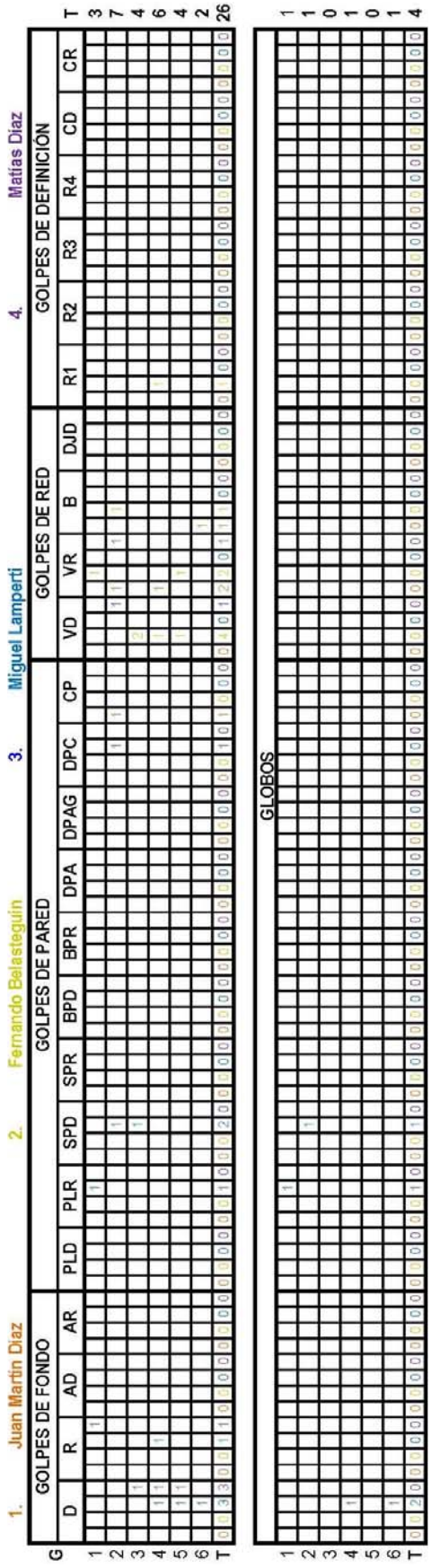


Figura A15. 9. Juego 9 del set 1

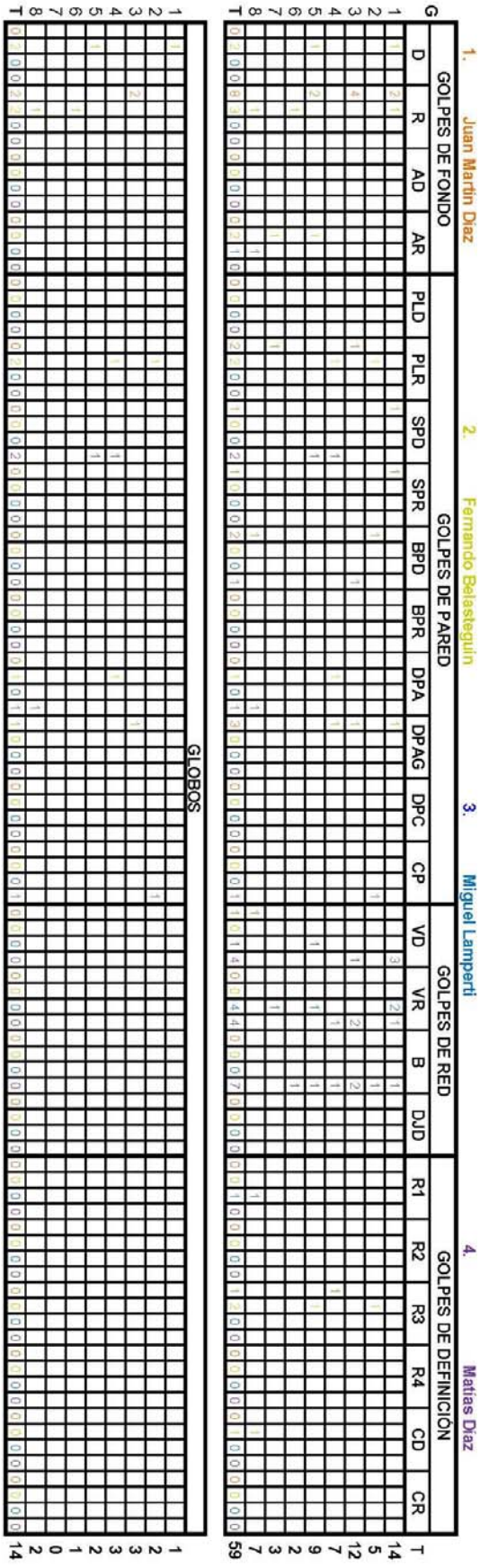


Figura A15. 10. Juego 1 del set 2

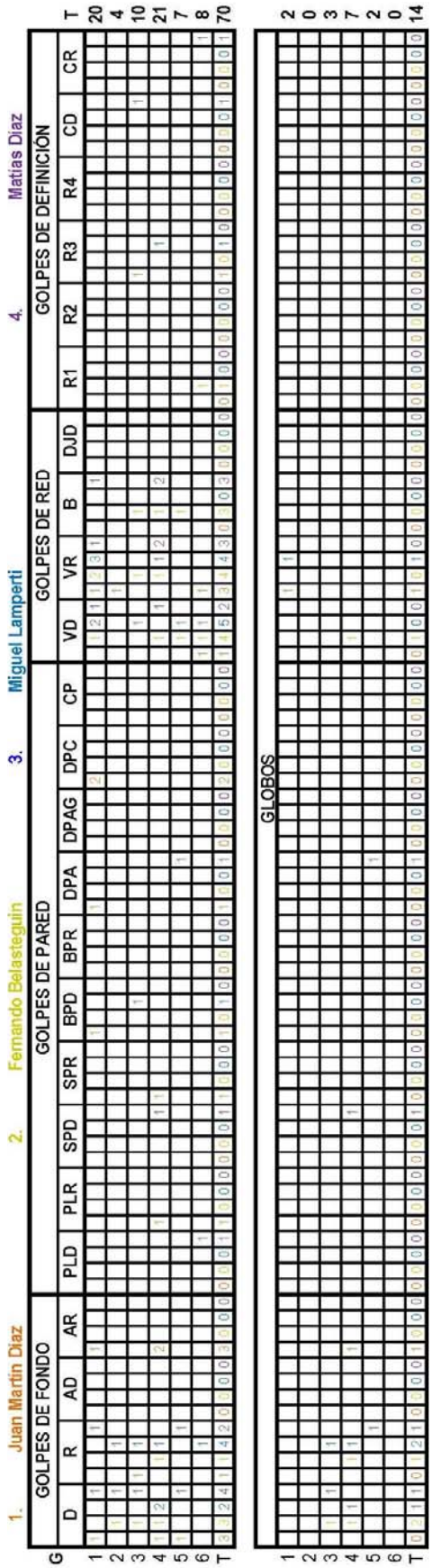


Figura A15. 11. Juego 2 del set 2

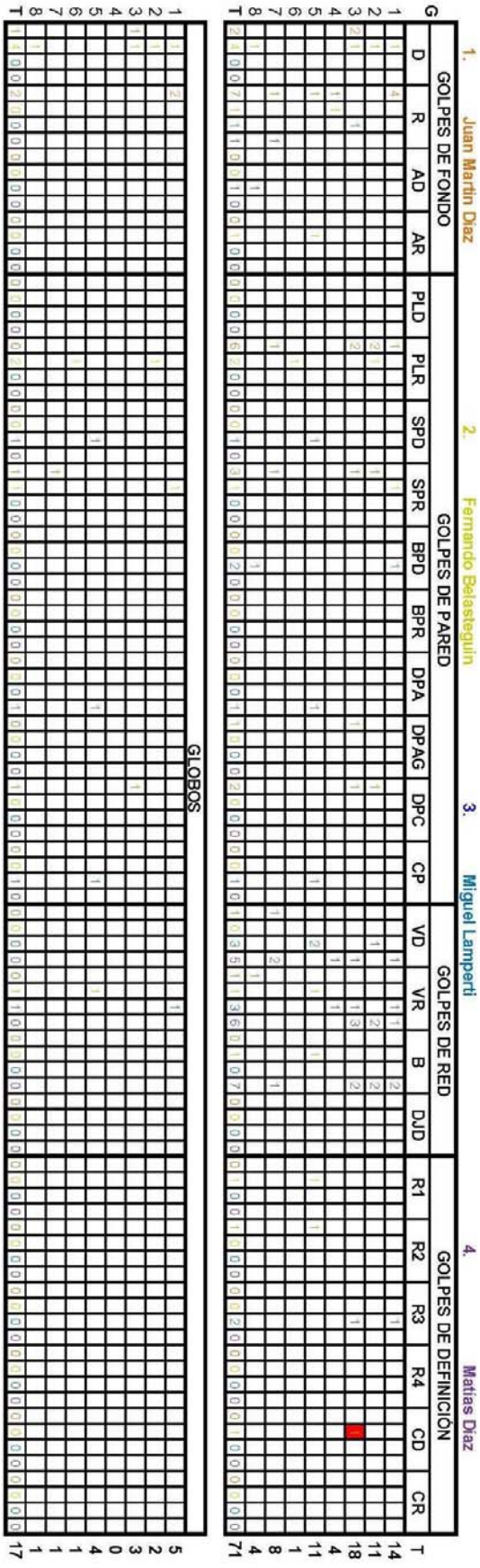


Figura A15. 12. Juego 3 del set 2

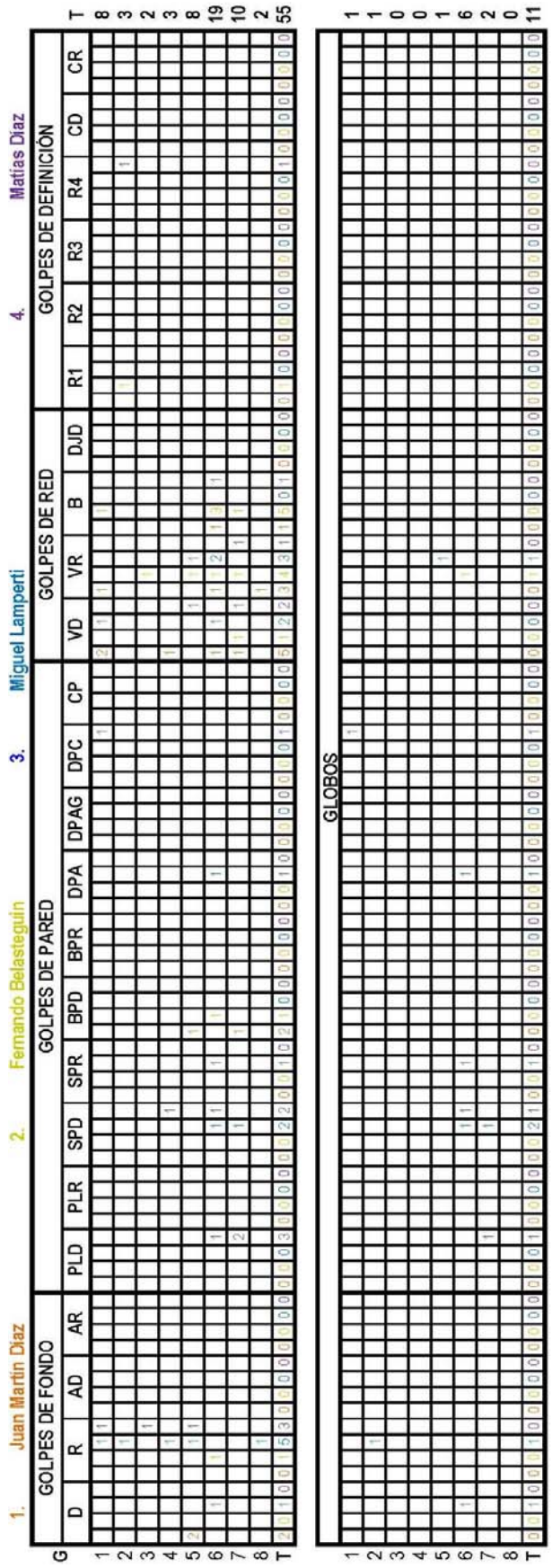


Figura A15. 13. Juego 4 del set 2

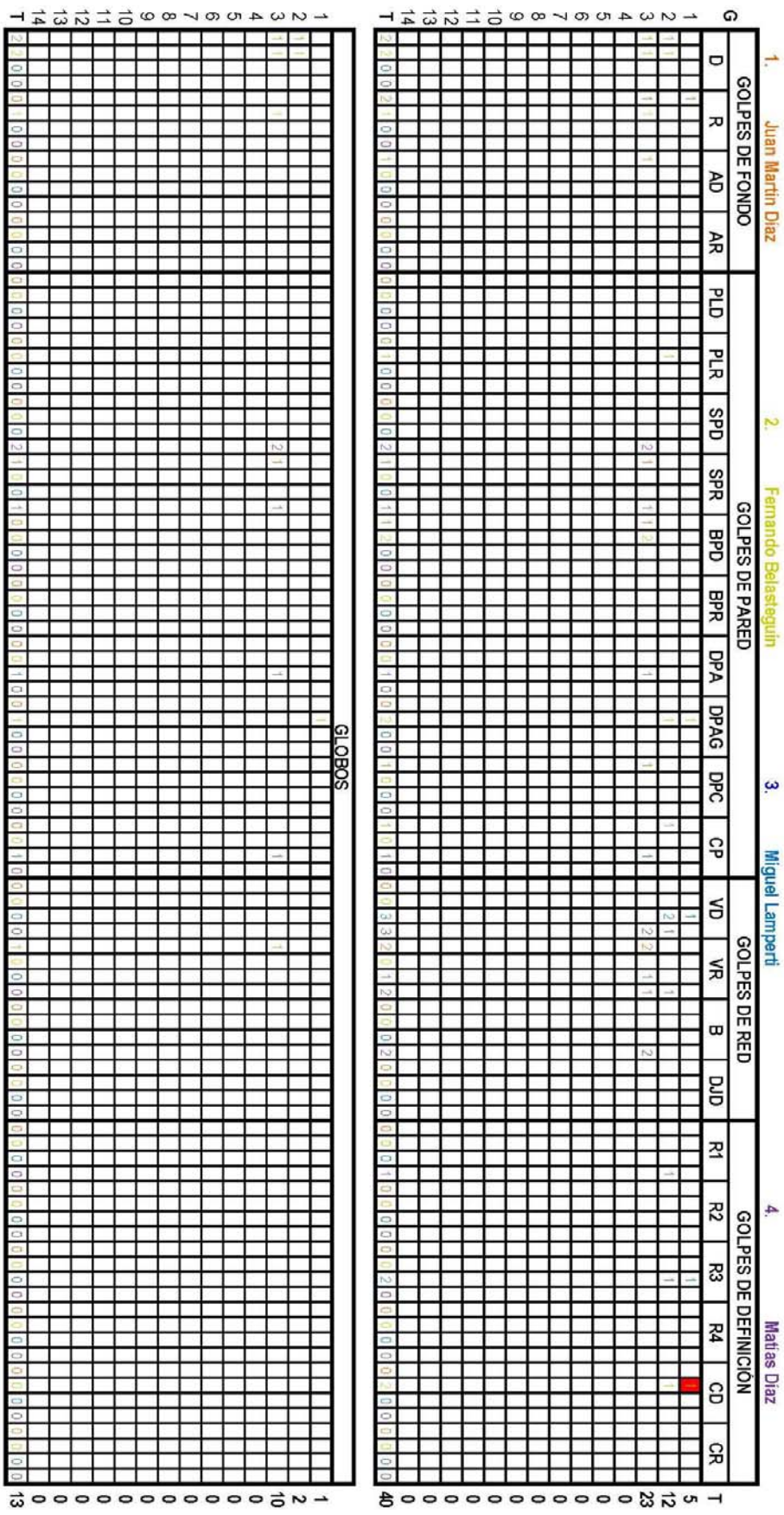


Figura A15. 14. Juego 5 del set 2

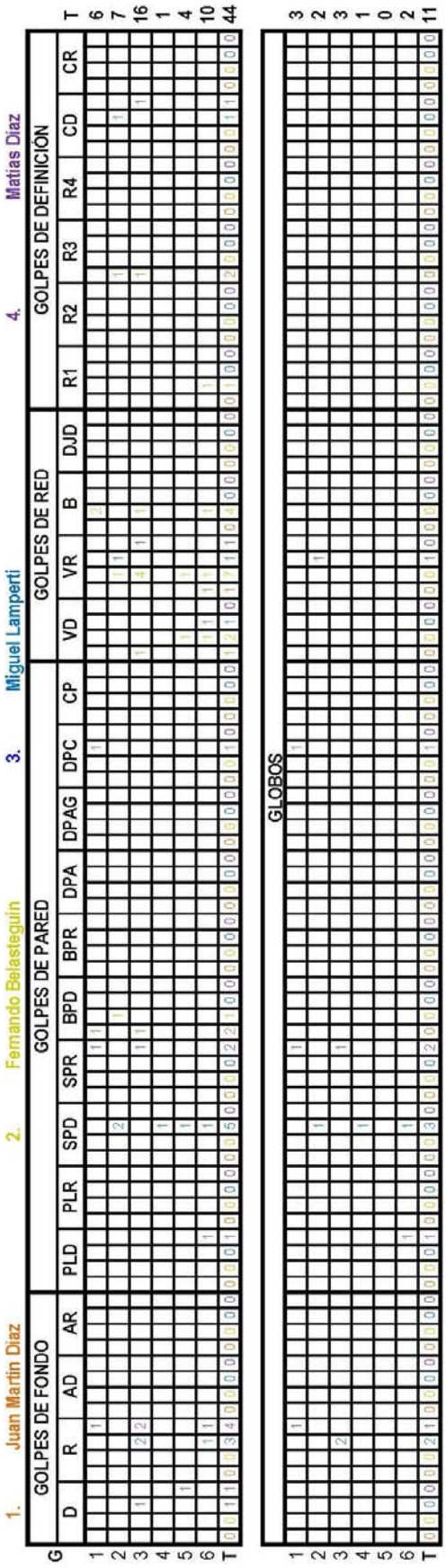


Figura A15. 15. Juego 6 del set 2

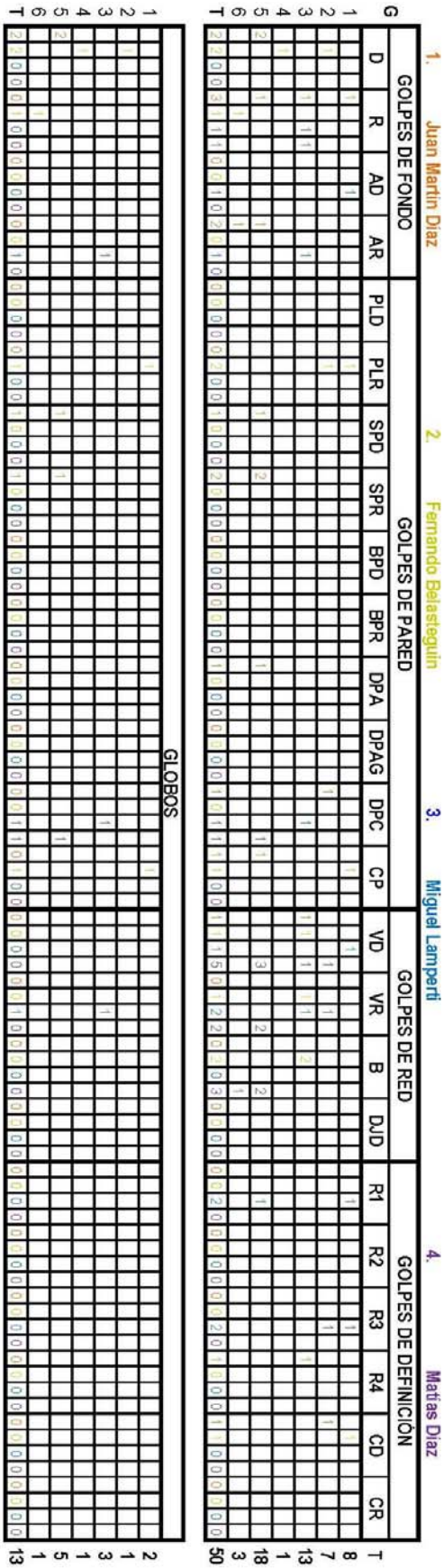


Figura A15. 16. Juego 7 del set 2

A15.1.3. FICHAS RESUMEN

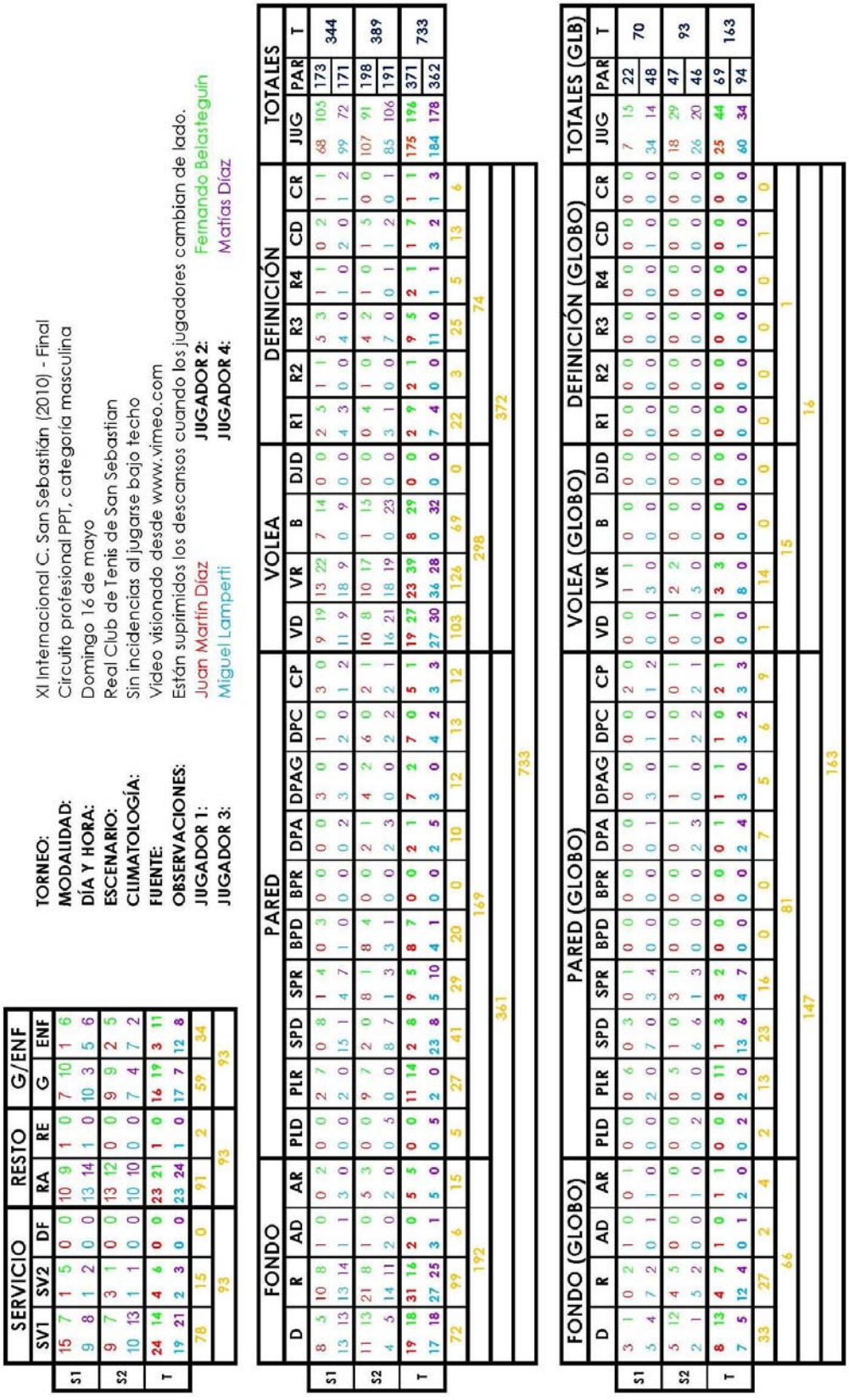


Figura A15. 17. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica

JUEGO	DURACIÓN			PUNTOS	SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_d	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{PA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
1J1	01:04	01:01	02:05	4	00:16	3 75%	1 25%	0 0%	4	0	100%	2	2	50%	34	8,5	12	35%	9	8	53%	10	7	59%
1J2	00:55	00:46	01:41	4	00:14	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	3	1	75%	36	9,0	5	14%	4	14	22%	11	7	61%
1J3	00:58	00:45	01:43	4	00:15	3 75%	1 25%	0 0%	4	0	100%	3	1	75%	30	7,5	7	23%	5	10	33%	8	7	53%
1J4	00:53	01:36	02:29	5	00:11	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	4	1	80%	29	5,8	7	24%	5	10	33%	7	7	50%
1J5	00:56	00:53	01:49	6	00:09	6 100%	0 0%	0 0%	5	1	83%	2	4	33%	32	5,3	5	16%	6	9	40%	11	6	65%
1J6	01:20	01:36	02:56	6	00:13	5 83%	1 17%	0 0%	5	1	83%	3	3	50%	46	7,7	10	22%	14	10	58%	9	13	41%
1J7	01:34	02:50	04:24	8	00:12	4 50%	4 50%	0 0%	8	0	100%	6	2	75%	57	7,1	11	19%	7	20	26%	21	9	70%
1J8	01:22	01:23	02:45	5	00:16	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	4	1	80%	54	10,8	9	17%	14	16	47%	14	10	58%
1J9	00:49	01:18	02:07	6	00:08	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	3	3	50%	26	4,3	4	15%	4	8	33%	8	6	57%
2J1	01:53	02:23	04:16	8	00:14	7 88%	1 13%	0 0%	8	0	100%	6	2	75%	59	7,4	14	24%	19	13	59%	7	20	26%
2J2	01:48	01:36	03:24	6	00:18	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	4	2	67%	70	11,7	14	20%	18	16	53%	17	19	47%
2J3	02:07	02:12	04:19	8	00:16	7 88%	1 13%	0 0%	8	0	100%	5	3	63%	71	8,9	17	24%	24	13	65%	14	20	41%
2J4	01:34	01:44	03:18	8	00:12	7 88%	1 13%	0 0%	8	0	100%	4	4	50%	55	6,9	11	20%	13	13	50%	15	14	52%
2J5	01:13	00:39	01:52	3	00:24	3 100%	0 0%	0 0%	3	0	100%	3	0	100%	40	13,3	13	33%	11	10	52%	8	11	42%
2J6	01:17	01:19	02:36	6	00:13	4 67%	2 33%	0 0%	6	0	100%	3	3	50%	44	7,3	11	25%	6	15	29%	13	10	57%
2J7	01:28	01:10	02:38	6	00:15	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	4	2	67%	50	8,3	13	26%	16	11	59%	11	12	48%

SET	DURACIÓN			PUNTOS	SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS				PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_d	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{PA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
SET 1	0:09:51	0:12:08	0:21:59	48	00:12	39 81%	9 19%	0 0%	46	2	96%	30	18	63%	344	7,2	70	20%	68	105	39%	99	72	58%
SET 2	0:11:20	0:11:03	0:22:23	45	00:15	39 87%	6 13%	0 0%	45	0	100%	29	16	64%	389	8,6	93	24%	107	91	54%	85	106	45%
TOTAL	0:21:11	0:23:11	0:44:22	93	00:14	78 84%	15 16%	0 0%	91	2	98%	59	34	63%	733	7,9	163	22%	175	196	47%	184	178	51%

Figura A15. 18. Tiempos e intercambios medios por set y partido

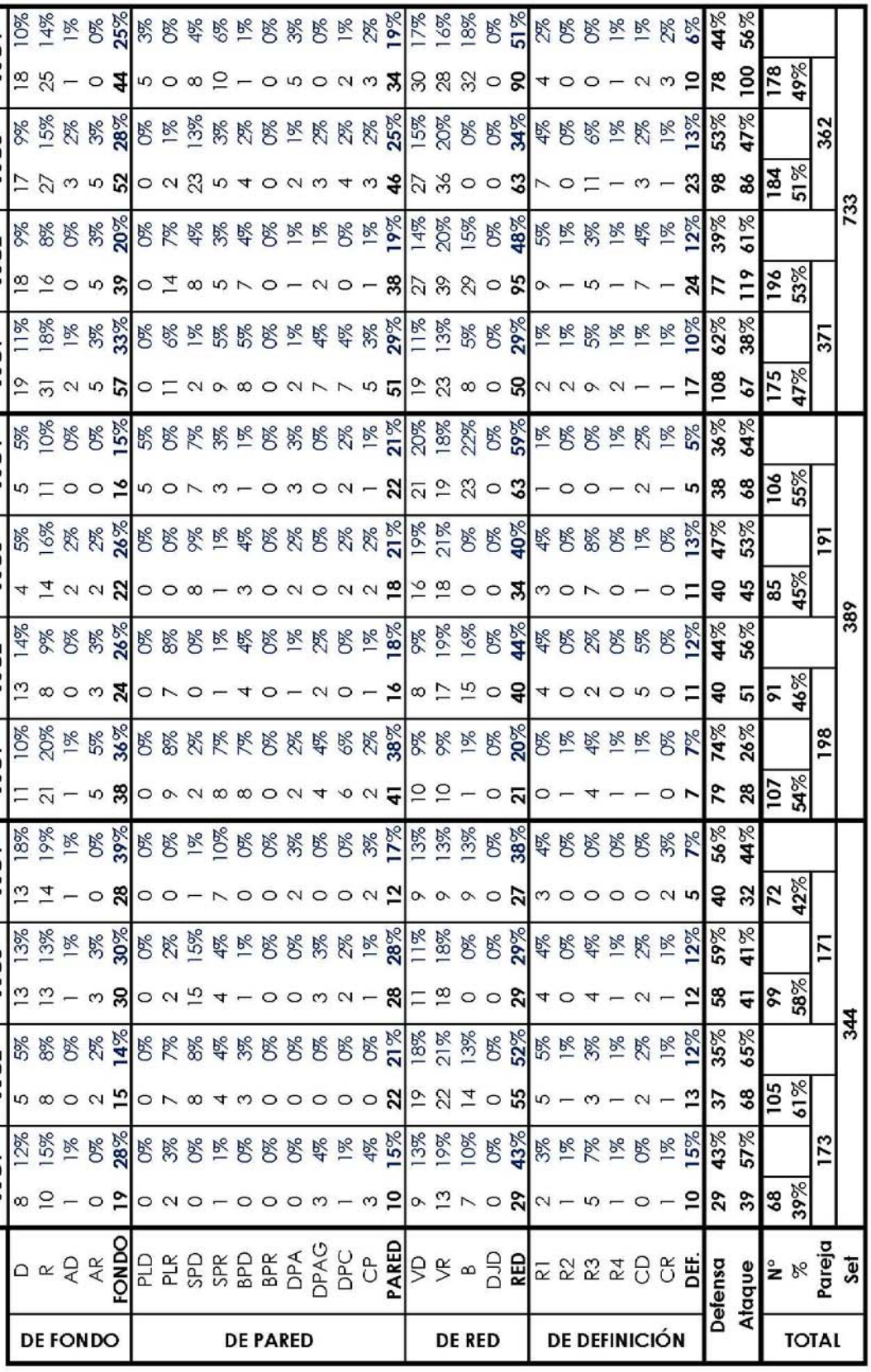


Figura A15. 19. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido

	PAREJA1						PAREJA2						GLOBAL		
	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	P	W	B
1J1	3	1			2	0			4	0	0	2	4	1	0
1J2			4	0	0	1	4	0			3	0	4	2	0
!J3	3	1			3	0			4	0	0	1	4	1	0
1J4			5	0	1	1	4	1			3	0	5	2	0
1J5	6	0			2	2			5	1	0	2	6	1	0
1J6			5	1	0	1	5	1			3	2	6	2	0
1J7	4	4			4	1			8	0	2	1	8	1	0
1J8			5	0	3	0	4	1			1	1	5	1	1
1J9	6	0			2	1			6	0	1	2	6	1	0
1J10															
1J11															
1J12															
1J13															
S1	22	6	19	1	17	7	17	3	27	1	13	11	48	1	1
2J1			8	0	5	2	7	1			1	0	8	1	1
2J2	5	1			3	1			6	0	1	1	6	1	0
2J3			8	0	1	1	7	1			4	2	8	2	0
2J4	7	1			2	1			8	0	2	3	8	1	0
2J5			3	0	2	0	3	0			1	0	3	1	1
2J6	4	2			3	2			6	0	0	1	6	1	0
2J7			6	0	2	0	6	0			2	2	6	1	1
2J8															
2J9															
2J10															
2J11															
2J12															
2J13															
S2	16	4	25	0	18	7	23	2	20	0	11	9	45	1	3

LEYENDA

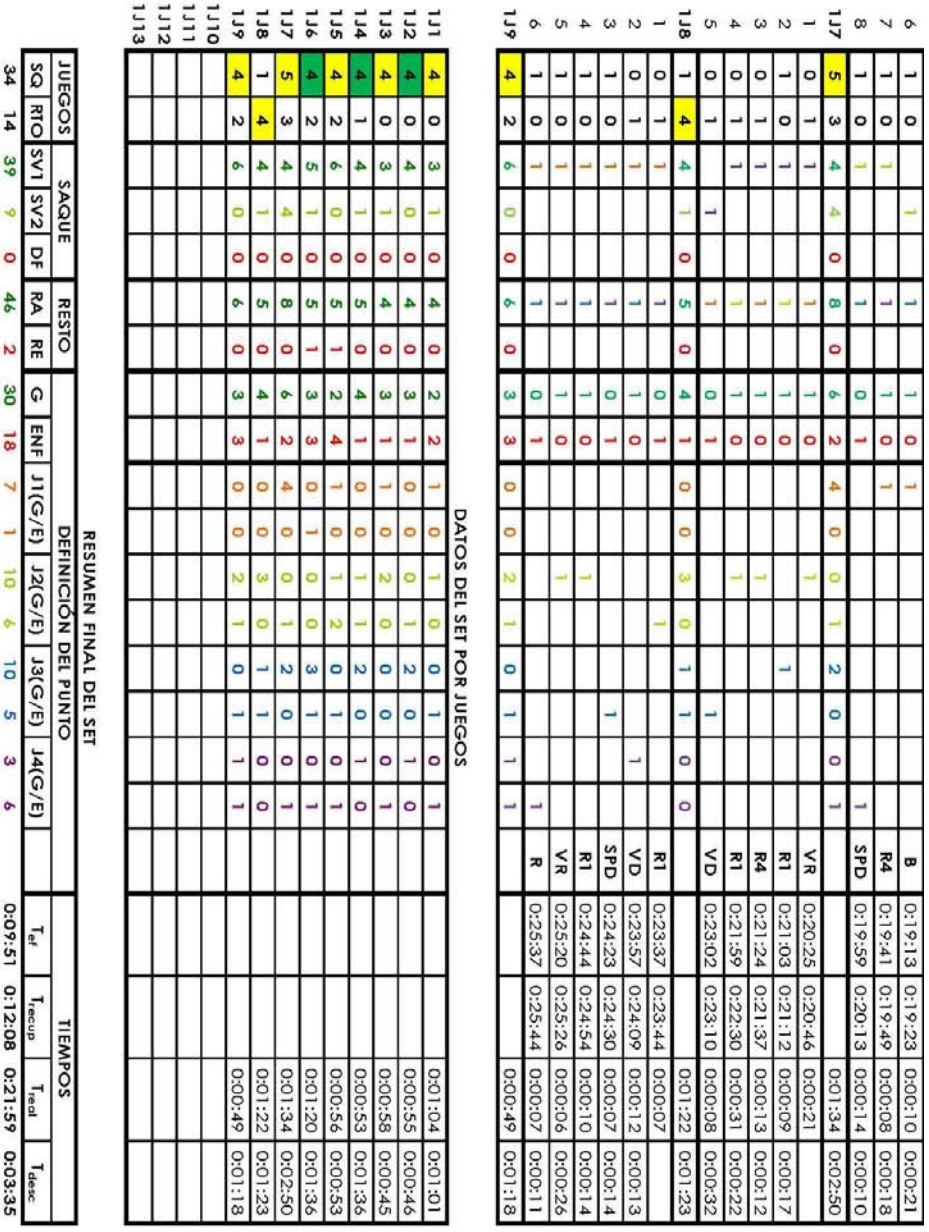
SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
P	Puntos disputados
W	Pareja ganadora (1 u 2)
B	Ruptura/break (0: no, 1: si)

Figura A15. 20. Comparativa por parejas

G	TANTEO		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS				
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_1	t_i	t_d
1	1	0	1			1		0	1				1	VD	0:00:10	0:00:25	0:00:15	
2	1	0	1			1		1	0	1				R1	0:00:42	0:01:12	0:00:30	0:00:17
3	1	0	1			1		0	1					D	0:01:30	0:01:38	0:00:08	0:00:18
4	1	0		1		1		1	0		1			R1	0:02:04	0:02:15	0:00:11	0:00:26
1J1	**4**	**0**	**3**	**1**	**0**	**4**	**0**	**2**	**2**	**1**	**0**	**1**	**0**	**1**			0:01:04	0:01:01
1	1	0	1			1		0	1			1			AR	0:02:39	0:02:45	0:00:06	
2	1	0	1			1		1	0						VD	0:03:00	0:03:05	0:00:05	0:00:15
3	1	0	1			1		1	0			1			VR	0:03:18	0:03:34	0:00:16	0:00:13
4	1	0	1			1		1	0				1		VD	0:03:52	0:04:20	0:00:28	0:00:18
1J2	**4**	**0**	**4**	**0**	**0**	**4**	**0**	**3**	**1**	**0**	**0**	**1**	**0**	**1**			0:00:55	0:00:46
1	1	0		1		1		1	0	1					R3	0:05:03	0:05:11	0:00:08	
2	1	0	1			1		1	0		1				R3	0:05:25	0:05:46	0:00:21	0:00:14
3	1	0	1			1		0	1				1	D	0:06:06	0:06:13	0:00:07	0:00:20
4	1	0	1			1		1	0		1			R3	0:06:24	0:06:46	0:00:22	0:00:11
1J3	**4**	**0**	**3**	**1**	**0**	**4**	**0**	**3**	**1**	**1**	**0**	**2**	**0**	**0**	**0**	**1**	0:00:58	0:00:45
1	1	0	1			1		1	0						R3	0:07:00	0:07:17	0:00:17	
2	1	0		1		1		0	1			1			D	0:07:48	0:07:58	0:00:10	0:00:31
3	1	0	1			1		1	0				1		R1	0:08:14	0:08:25	0:00:11	0:00:16
4	0	1	1			1		1	0		1				CR	0:08:46	0:08:54	0:00:08	0:00:21
5	1	0	1			1		1	0				1		R1	0:09:22	0:09:29	0:00:07	0:00:28
1J4	**4**	**1**	**4**	**1**	**0**	**5**	**0**	**4**	**1**	**0**	**0**	**1**	**1**	**0**			0:00:53	0:01:36
1	0	1	1			1		0	1						VD	0:09:52	0:09:59	0:00:07	
2	0	1	1			1		0	1						VD	0:10:09	0:10:14	0:00:05	0:00:10
3	1	0	1			1		0	1					1	CP	0:10:24	0:10:34	0:00:10	0:00:10
4	1	0	1			1		1	0		1				VD	0:10:42	0:10:50	0:00:08	0:00:08
5	1	0	1			1		1	0	1					R1	0:11:04	0:11:26	0:00:22	0:00:14
6	1	0	1				1	0	1				1		PIR	0:11:37	0:11:41	0:00:04	0:00:11
1J5	**4**	**2**	**6**	**0**	**0**	**5**	**1**	**2**	**4**	**1**	**0**	**1**	**2**	**0**	**1**	**0**	**1**	0:00:56	0:00:53
1	0	1	1			1		0	1						VD	0:12:09	0:12:23	0:00:14	
2	0	1	1			1		0	1					1	VR	0:12:38	0:12:49	0:00:11	0:00:15
3	1	0		1			1	0	1		1				R	0:13:16	0:13:20	0:00:04	0:00:27
4	1	0	1			1		1	0			1			CR	0:13:34	0:14:00	0:00:26	0:00:14
5	1	0	1			1		1	0			1			VD	0:14:19	0:14:37	0:00:18	0:00:19
6	1	0	1			1		1	0			1			R3	0:14:58	0:15:05	0:00:07	0:00:21
1J6	**4**	**2**	**5**	**1**	**0**	**5**	**1**	**3**	**3**	**0**	**1**	**0**	**0**	**3**	**1**	**0**	**1**	0:01:20	0:01:36
1	1	0	1			1		1	0	1					R3	0:15:49	0:15:59	0:00:10	
2	0	1		1		1		1	0			1			R4	0:16:28	0:16:43	0:00:15	0:00:29
3	0	1		1		1		0	1		1				VD	0:17:15	0:17:25	0:00:10	0:00:32
4	0	1	1			1		1	0			1			D	0:17:43	0:17:58	0:00:15	0:00:18
5	1	0		1		1		1	0	1					VD	0:18:40	0:18:52	0:00:12	0:00:42

LEYENDA	
Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1 (G/E)	Juan Martín Díaz
J2(G/E)	Fernando Belasteguín
J3(G/E)	Miguel Lamperti
J4(G/E)	Matías Díaz
t_0	Inicio del punto
t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{red}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Díaz/Belasteguín
	Lamperti/Díaz

INCIDENCIAS



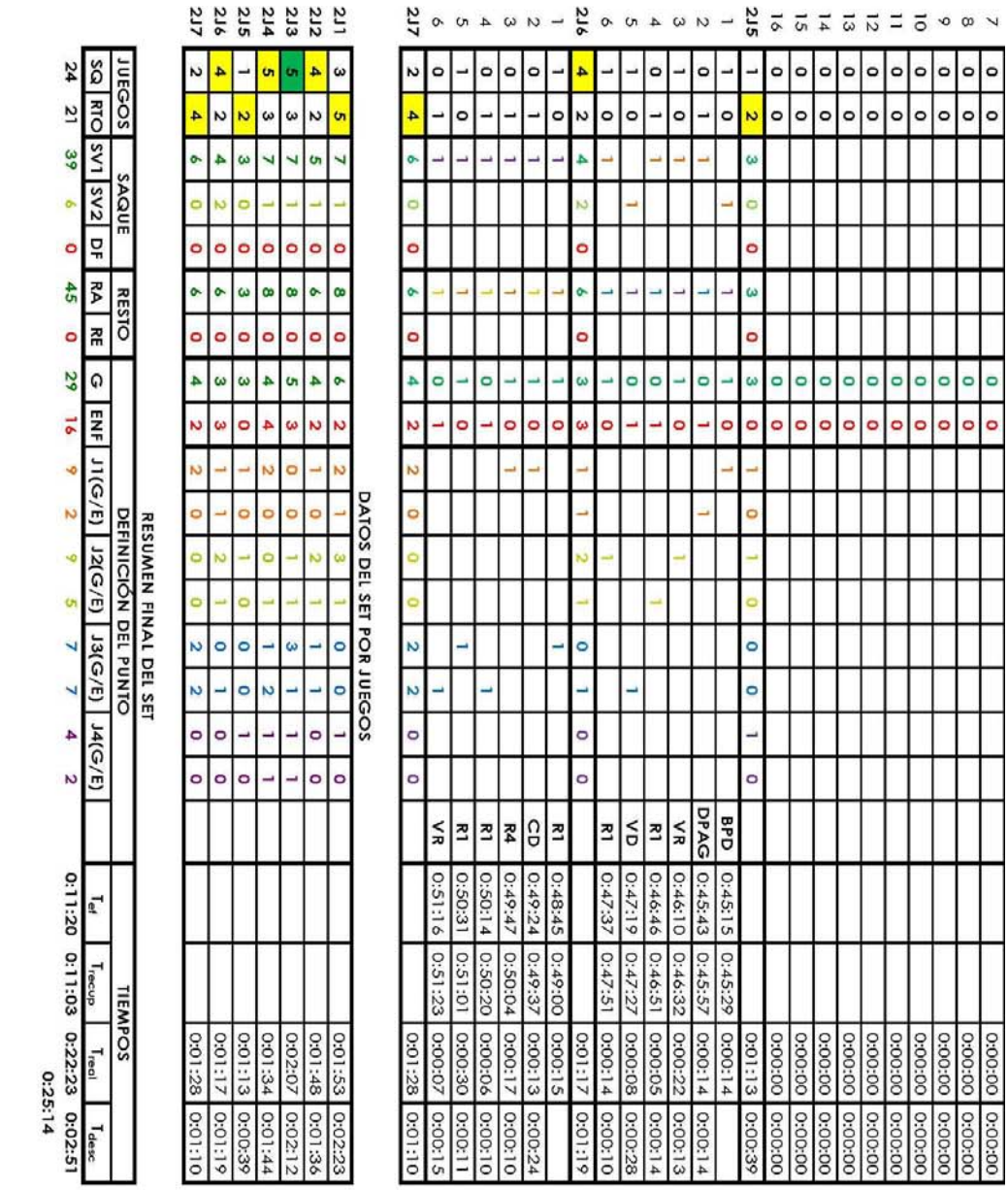
| | | |

G	TANTEO		SAQUE			RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO						TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_o	t_f	t_i	t_d
1	1	0	1			1		0	1					DPA	0:26:09	0:26:30	0:00:21	
2	0	1	1			1		1	0		1			R3	0:26:44	0:26:55	0:00:11	0:00:14
3	1	0		1		1		1	0				1	BPD	0:27:23	0:27:42	0:00:19	0:00:28
4	0	1	1			1		1	0	1				R3	0:28:05	0:28:21	0:00:16	0:00:23
5	0	1	1			1		1	0		1			R3	0:28:48	0:29:03	0:00:15	0:00:27
6	1	0	1			1		0	1	1				DPAG	0:29:27	0:29:35	0:00:08	0:00:24
7	0	1	1			1		1	0		1			AR	0:29:49	0:29:56	0:00:07	0:00:14
8	0	1	1			1		1	0	1				BPD	0:30:09	0:30:25	0:00:16	0:00:13
2J1	3	5	7	1	0	8	0	6	2	2	1	3	1	0	0	1	0				0:01:53	0:02:23
1	1	0	1			1		1	0			1			VD	0:30:47	0:31:11	0:00:24	
2	1	0	1			1		0	1				1		AR	0:31:26	0:31:36	0:00:10	0:00:15
3	1	0		1		1		1	0	1					R	0:31:54	0:32:12	0:00:18	0:00:18
4	0	1	1			1		1	0			1			R3	0:32:33	0:33:06	0:00:33	0:00:21
5	0	1	1			1		0	1			1			B	0:33:37	0:33:51	0:00:14	0:00:31
6	1	0	1			1		1	0		1				VD	0:34:02	0:34:11	0:00:09	0:00:11
2J2	4	2	5	1	0	6	0	4	2	1	0	2	1	1	1	0	0				0:01:48	0:01:36
1	1	0	1			1		1	0			1			R3	0:34:33	0:35:00	0:00:27	
2	0	1	1			1		0	1					1	VD	0:35:22	0:35:39	0:00:17	0:00:22
3	1	0	1			1		1	0			1			R	0:36:04	0:36:29	0:00:25	0:00:25
4	1	0	1			1		0	1		1				SPD	0:36:50	0:36:58	0:00:08	0:00:21
5	0	1	1			1		1	0						R1	0:37:11	0:37:31	0:00:20	0:00:13
6	0	1	1			1		0	1		1				R1	0:37:51	0:37:57	0:00:06	0:00:20
7	1	0		1		1		1	0				1		VD	0:38:15	0:38:28	0:00:13	0:00:18
8	1	0	1			1		1	0			1			AD	0:38:41	0:38:52	0:00:11	0:00:13
2J3	5	3	7	1	0	8	0	5	3	0	0	1	3	1	1	1					0:02:07	0:02:12
1	1	0	1			1		1	0	1					VD	0:39:09	0:39:20	0:00:11	
2	0	1		1		1		1	0					1	R4	0:39:37	0:39:45	0:00:08	0:00:17
3	1	0	1			1		0	1				1		DPC	0:40:04	0:40:11	0:00:07	0:00:19
4	0	1	1			1		0	1			1			VD	0:40:18	0:40:23	0:00:05	0:00:07
5	1	0	1			1		0	1					1	VR	0:40:36	0:40:49	0:00:13	0:00:13
6	0	1	1			1		1	0				1		VR	0:41:02	0:41:30	0:00:28	0:00:13
7	1	0	1			1		0	1				1		D	0:41:45	0:42:01	0:00:16	0:00:15
8	1	0	1			1		1	0	1					VR	0:42:21	0:42:27	0:00:06	0:00:20
2J4	5	3	7	1	0	8	0	4	4	2	0	0	1	1	2	1	1				0:01:34	0:01:44
1	0	1	1			1		1	0			1			CD	0:42:47	0:42:57	0:00:10	
2	1	0	1			1		1	0					1	R1	0:43:19	0:43:38	0:00:19	0:00:22
3	0	1	1			1		1	0	1					BPD	0:43:55	0:44:39	0:00:44	0:00:17
4	0	0						0	0									0:00:00	#####
5	0	0						0	0									0:00:00	0:00:00
6	0	0						0	0									0:00:00	0:00:00

LEYENDA

Código	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
GP	Golpe con el que se cierra el punto
J1(G/E)	Juan Martín Díaz
J2(G/E)	Fernando Belasteguín
J3(G/E)	Miguel Lamperti
J4(G/E)	Matías Díaz
t_o	Inicio del punto
t_f	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{red}	Total del set sin los descansos
T_{descan}	Tiempo de descanso entre cambios
	Díaz/Belasteguín
	Lamperti/Díaz

INCIDENCIAS



DATOS DEL SET POR JUEGOS

| | | |

A16. Final Ciudad Real PPT 2010.

final ciudad real ppt 2010

CONTENIDO

A16.1. Final Ciudad Real PPT de 2010 967
A16.1.1. Comentarios preliminares 967
A16.1.2. Fichas de datos 969
A16.1.3. Fichas resumen 990

TABLAS

Tabla A16. 1. Datos más destacados de la final de Ciudad Real PPT 2010 967

FIGURAS

Figura A16. 1. Juego 1 del set 1 969
Figura A16. 2. Juego 2 del set 1 970
Figura A16. 3. Juego 3 del set 1 971
Figura A16. 4. Juego 4 del set 1 972
Figura A16. 5. Juego 5 del set 1 973
Figura A16. 6. Juego 6 del set 1 974
Figura A16. 7. Juego 7 del set 1 975
Figura A16. 8. Juego 8 del set 1 976
Figura A16. 9. Juego 9 del set 1 977
Figura A16. 10. Juego 1 del set 2 978
Figura A16. 11. Juego 2 del set 2 979
Figura A16. 12. Juego 3 del set 2 980
Figura A16. 13. Juego 4 del set 2 981
Figura A16. 14. Juego 5 del set 2 982
Figura A16. 15. Juego 6 del set 2 983
Figura A16. 16. Juego 7 del set 2 984
Figura A16. 17. Juego 8 del set 2 985
Figura A16. 18. Juego 9 del set 2 986
Figura A16. 19. Juego 10 del set 2 987
Figura A16. 20. Juego 11 del set 2 988
Figura A16. 21. Juego 12 del set 2 989
Figura A16. 22. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica 990
Figura A16. 23. Tiempos e intercambios medios por set y partido 991
Figura A16. 24. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido 992
Figura A16. 25. Comparativa por parejas 993
Figura A16. 26. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set 995
Figura A16. 27. Recogida de datos globales durante el transcurso del segundo set 998

A16.1. FINAL CIUDAD REAL PPT DE 2010

A16.1.1. COMENTARIOS PRELIMINARES

Primera prueba del circuito profesional PPT la disputada en Ciudad Real en la campaña 2010. Esta temporada comenzó con relativa sorpresa, puesto que los favoritos se quedaron en el camino. Un partido algo extraño en el que los campeones vencieron a sus contrarios en un partido con más emoción que igualdad: 6-3 y 7-5. Los datos característicos del desarrollo del encuentro se pueden ver resumidos en la A16.1.

VARIABLE	DATO
Punto más largo (impactos)	40
Punto más largo (tiempo)	49 sg
Golpes de media por punto	7'9
Puntos de duración superior a la media (15 sg)	36 (28%)
Puntos de duración entre M y 2M (30 Sg)	10 (8%)
Puntos de duración entre 2M y 3M (45 sg)	1 (0'8%)
Puntos de duración mayor al minuto (60 sg)	0 (0%)
Duración media por tanto	13 sg
Puntos disputados	130
Efectividad primer servicio	117 (90%)
Dobles faltas	0 (0%)
Errores al resto	10 (8%)
Puntos ganadores	77 (59%)
Juegos disputados	21
Puntos disputados por término medio en un juego	6,19
Número de rupturas	5 (24%)
Nº total de golpes	1.023
Nº total de globos	201 (20%)
Pareja vencedora	2
Defensa/ataque (pareja 1)	213/291 (42%)
Defensa/ataque (pareja 2)	297/222 (57%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 1)	82 (38%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 1)	117 (40%)
Peso del jugador de la derecha en defensa (pareja 2)	136 (46%)
Peso del jugador de la derecha en ataque (pareja 2)	99 (45%)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 1	25/27 (0'93)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 2	15/8 (1'88)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 3	21/12 (1'75)
Tasa puntos ganados/errores no forzados jugador 4	16/6 (2'67)

Tabla A16. 1. Datos más destacados de la final de Ciudad Real PPT 2010

Los datos que apunta la tabla superior indican una clara superioridad de los ataques frente a las defensas. Todas las variables de

duración son menores a las habituales. La duración media de los puntos disputados a lo largo del partido rondan los 13 sg, siendo inferior a 8 los intercambios promedio que alternan los jugadores en la disputa de cada tanto. Muy bajo el porcentaje de puntos con duración superior a los 15 sg, escasos los que se alargan más allá de los 30 sg, y sólo uno por encima de los 45 sg. Efectividad muy elevada de primeros servicios y un porcentaje más elevado de la media en cuanto a errores al resto, lo que invitaba a pensar en pocas rupturas al servicio. Y aunque no es excesivamente elevado se produce una ruptura cada cuatro servicios. El bajo índice de globos que se han ejecutado en el transcurso del partido da una idea del poder intimidador de ambos binomios en la red, lo que provoca que los jugadores busquen otras alternativas al globo.

Posiblemente uno de los parámetros que mejor dibuje el desenlace de este duelo sea el porcentaje de golpes efectuados en ataque y defensa. La pareja 1 presiona en mucha mayor medida a sus rivales tomando la red con más frecuencia (58% frente al 43% de sus rivales). Tácticamente se puede apreciar una clara inclinación en ambos equipos de orientar el juego hacia uno de los lados, aunque ninguno de los dos discrimina entre ataque y defensa. La pareja 1 vuelca el juego hacia el jugador que lo hace en la derecha. La misma táctica aplica la dupla 2, orientando el juego hacia el rival que lo hace a la derecha. La relación entre puntos ganadores y errores no forzados también es reveladora del desenlace del enfrentamiento. En esta ocasión, los dos integrantes del binomio dos consiguen ratios superiores a la unidad, mientras que los de la dupla 1, sólo el jugador a la derecha consigue superar dicha cifra. En este apartado, el que mejor comportamiento ostenta es el jugador 4, con una tasa próxima al 3.

A16.1.2. FICHAS DE DATOS

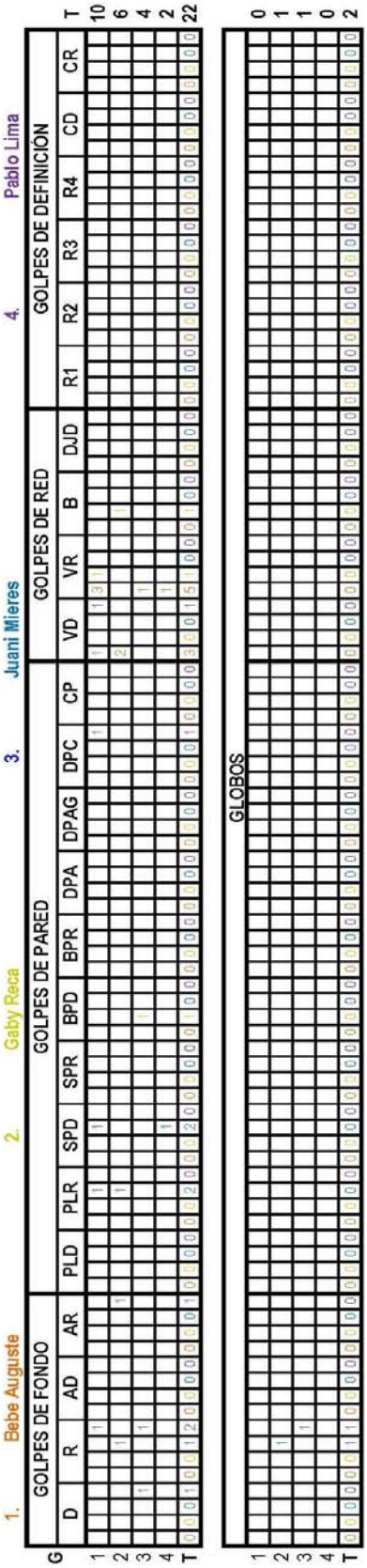


Figura A16. 1. Juego 1 del set 1

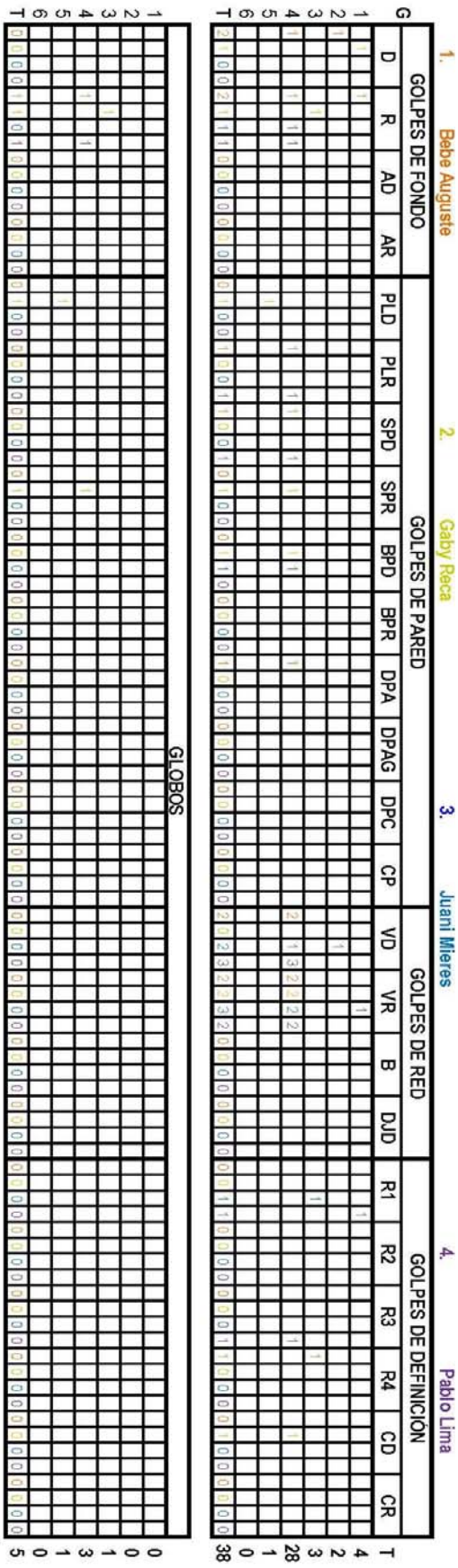


Figura A16. 2. Juego 2 del set 1

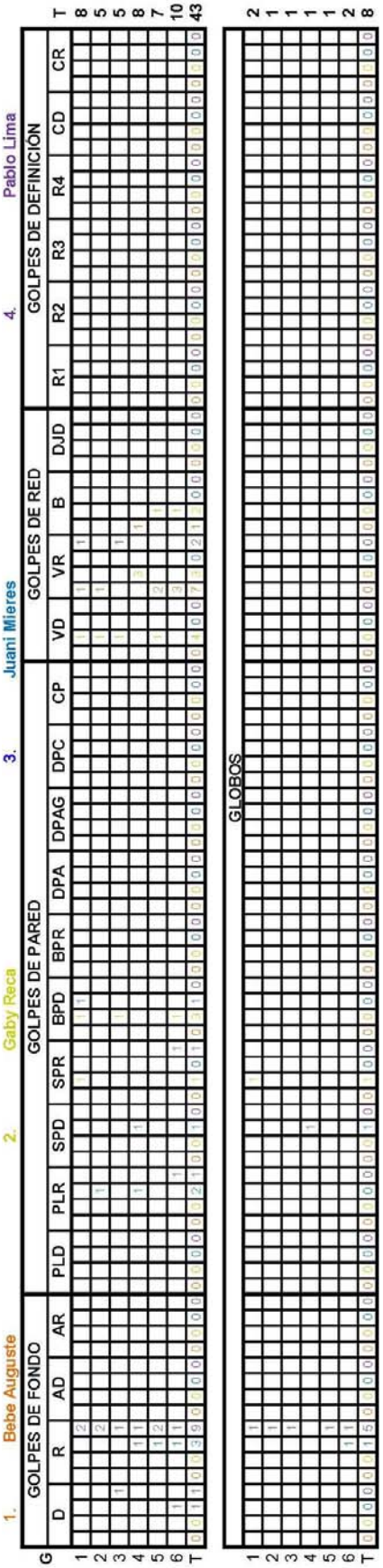


Figura A16. 3. Juego 3 del set 1

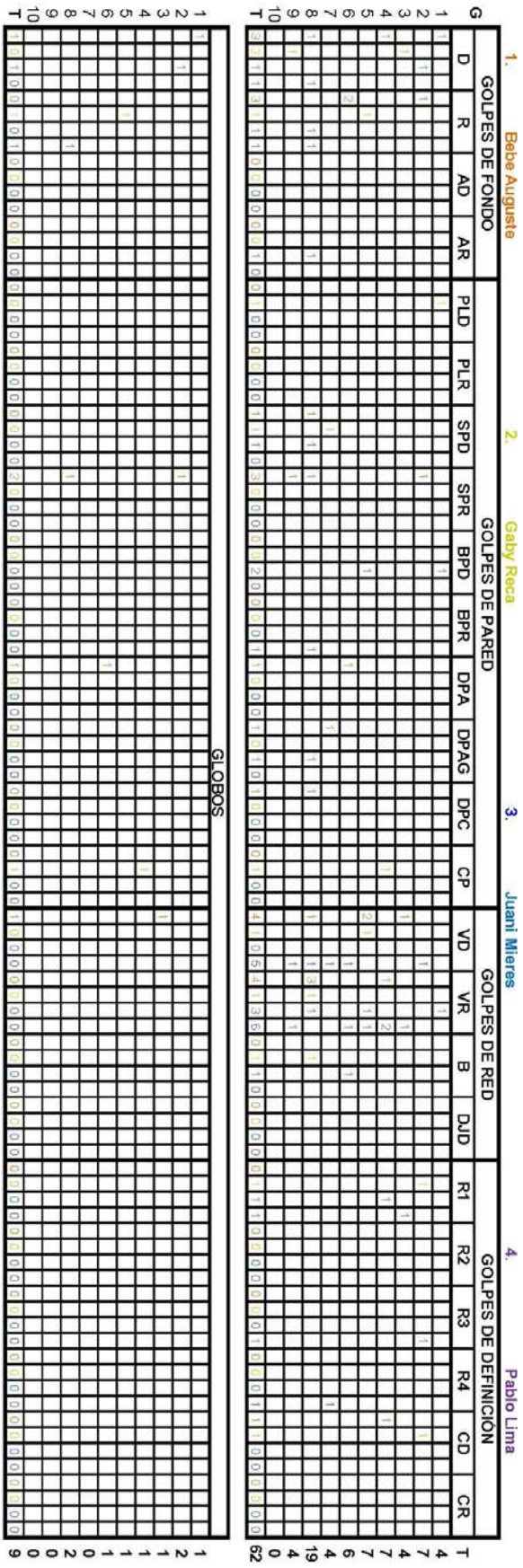


Figura A16. 4. Juego 4 del set 1

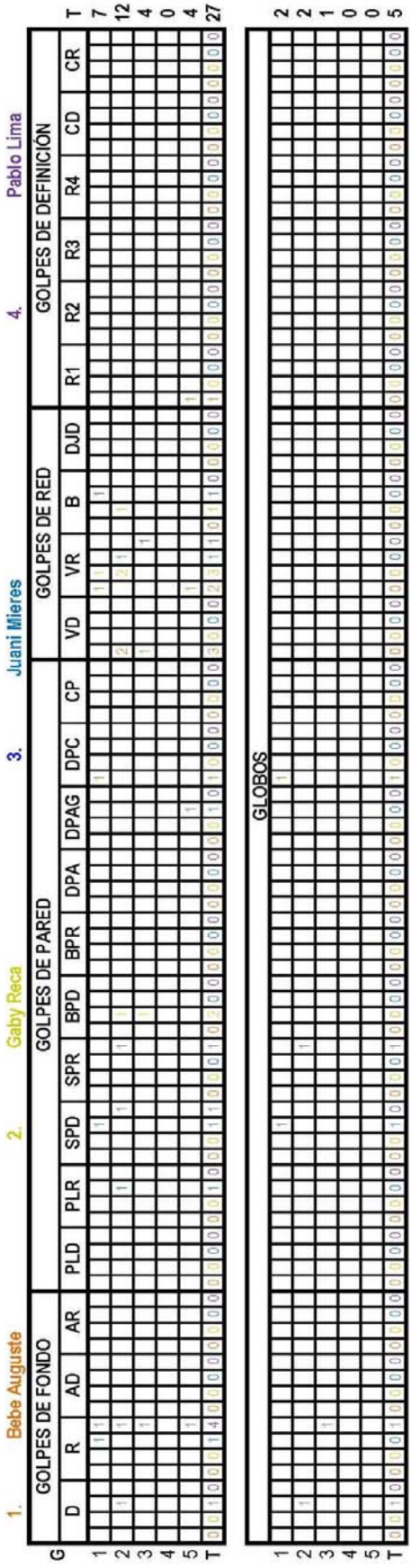


Figura A16. 5. Juego 5 del set 1

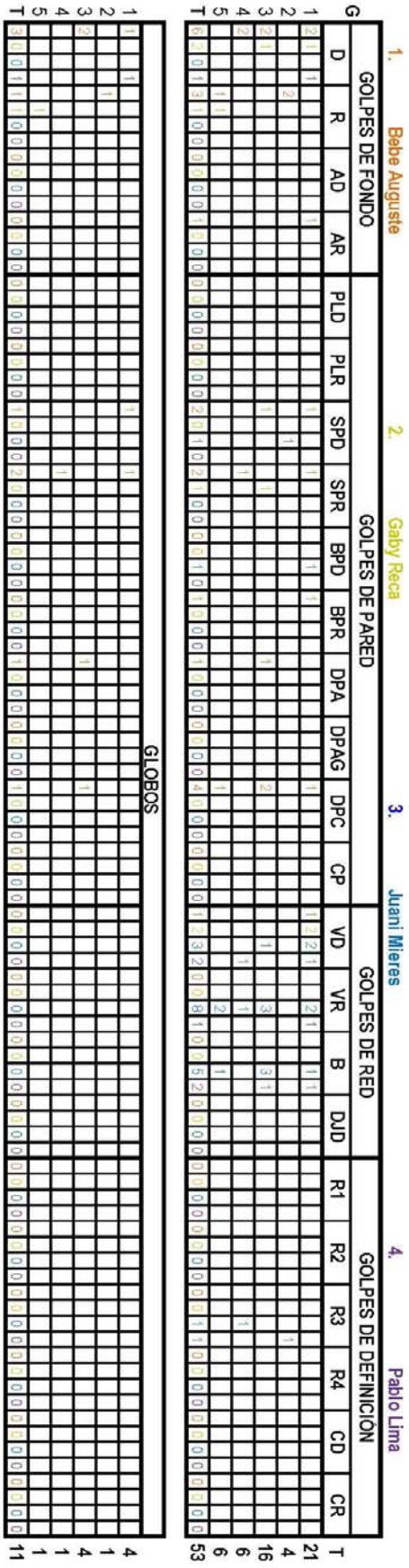


Figura A16. 6. Juego 6 del set 1

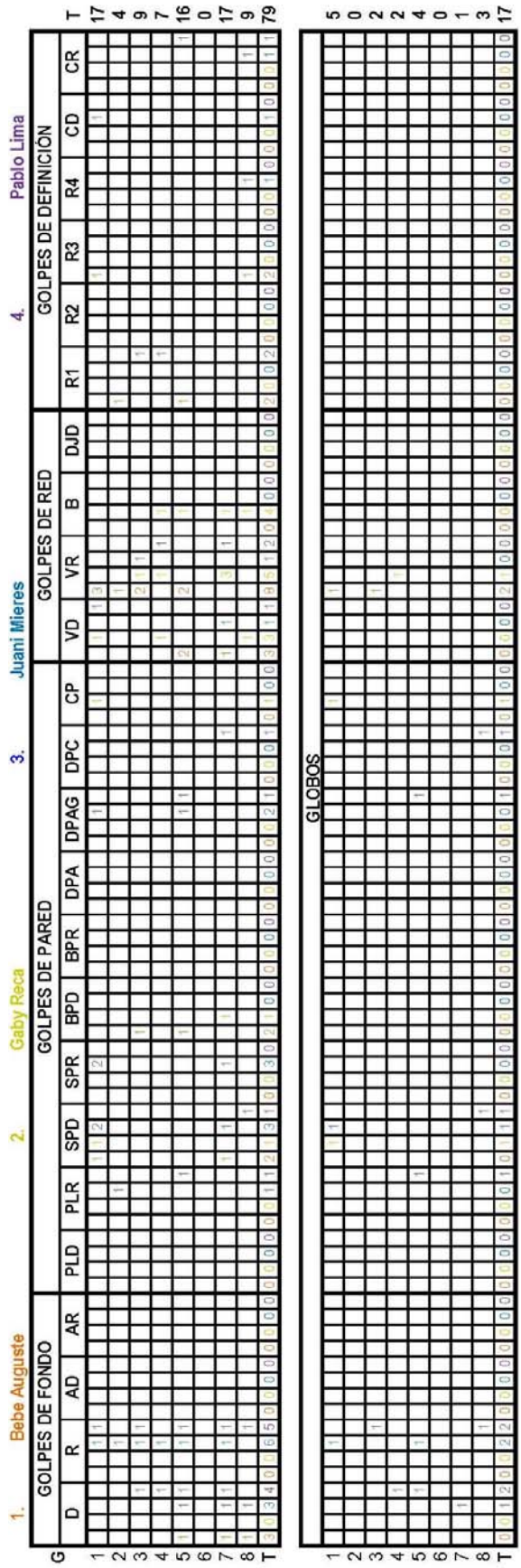


Figura A16. 7. Juego 7 del set 1

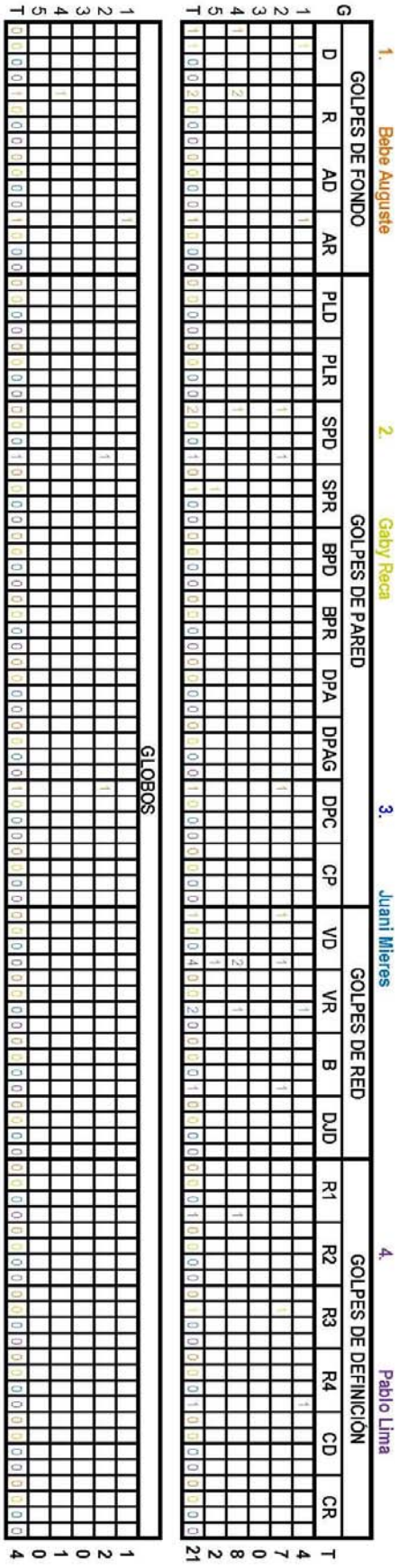


Figura A16. 8. Juego 8 del set 1

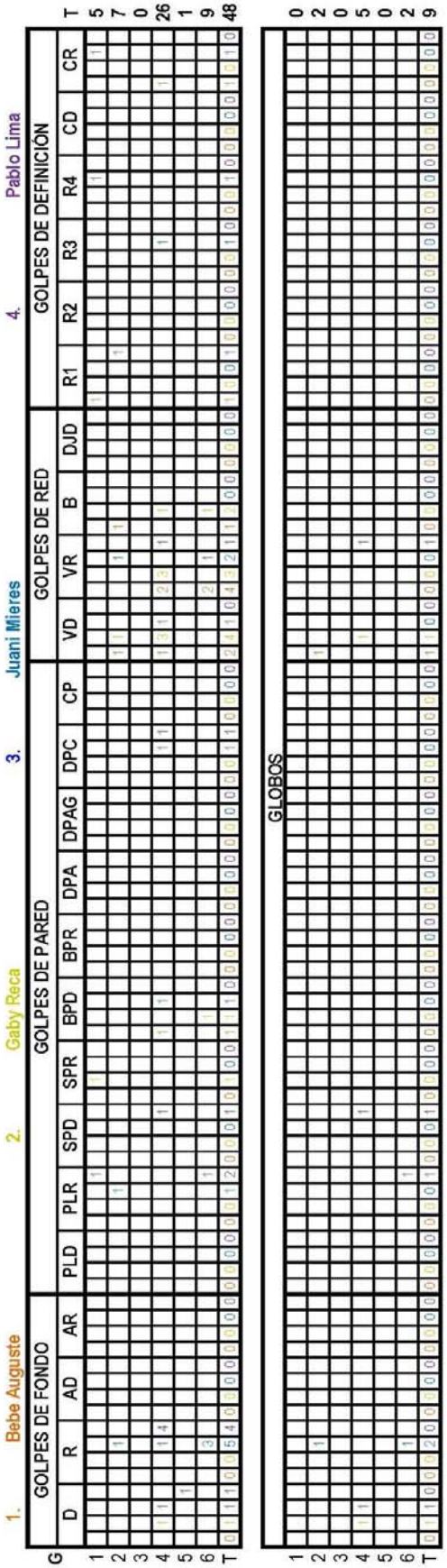


Figura A16. 9. Juego 9 del set 1

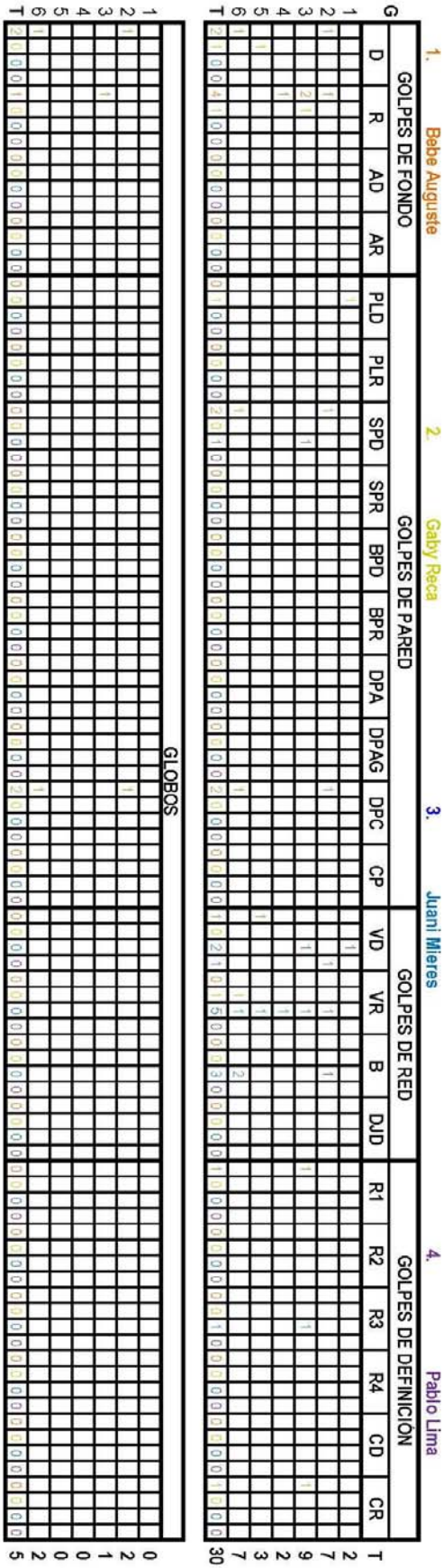


Figura A16. 10. Juego 1 del set 2

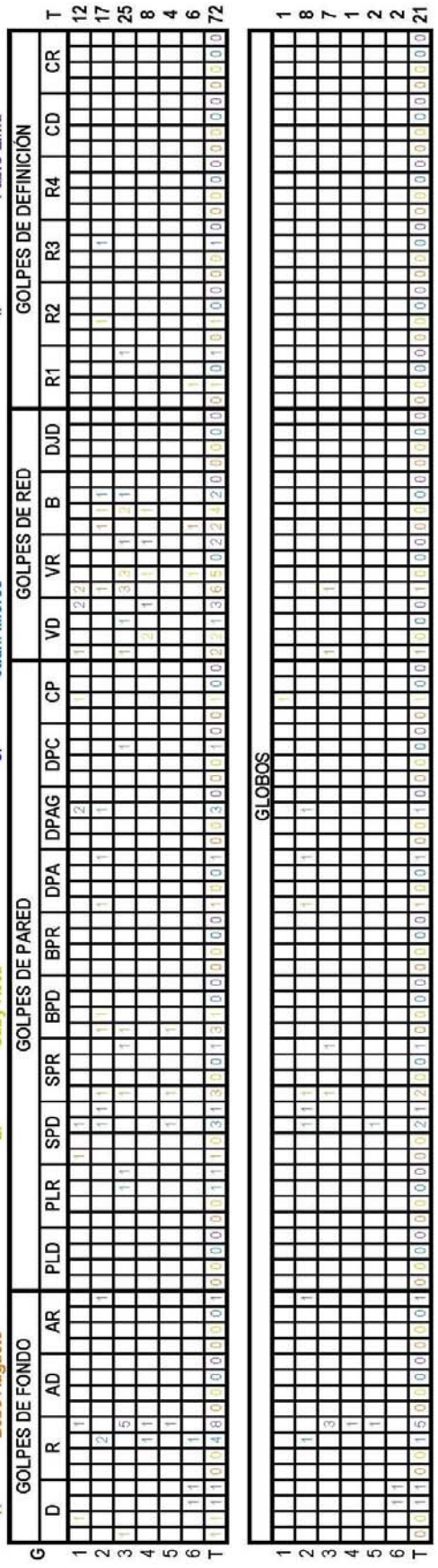


Figura A16. 11. Juego 2 del set 2

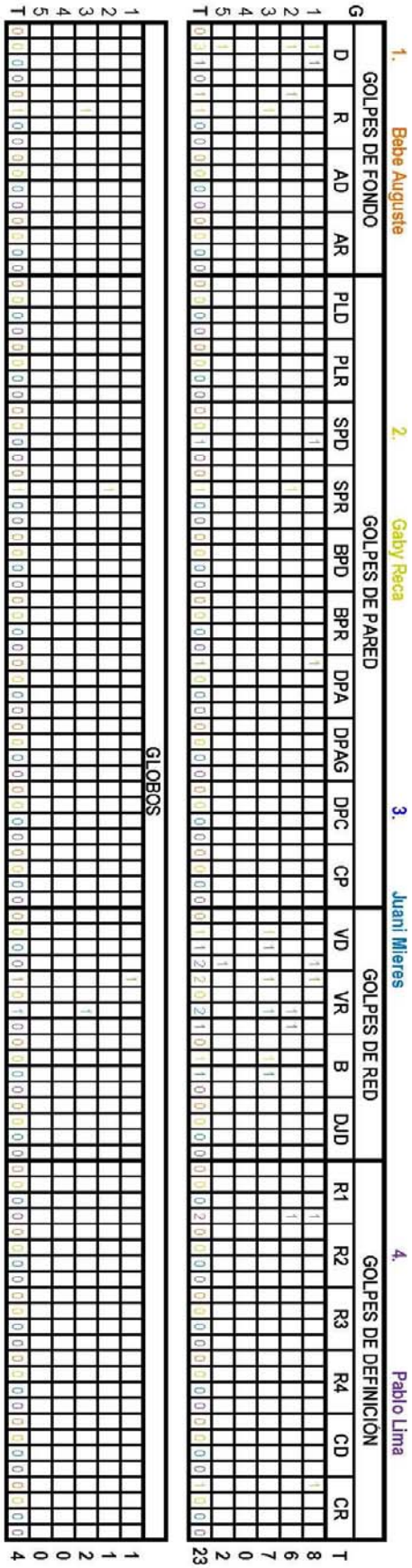


Figura A16. 12. Juego 3 del set 2

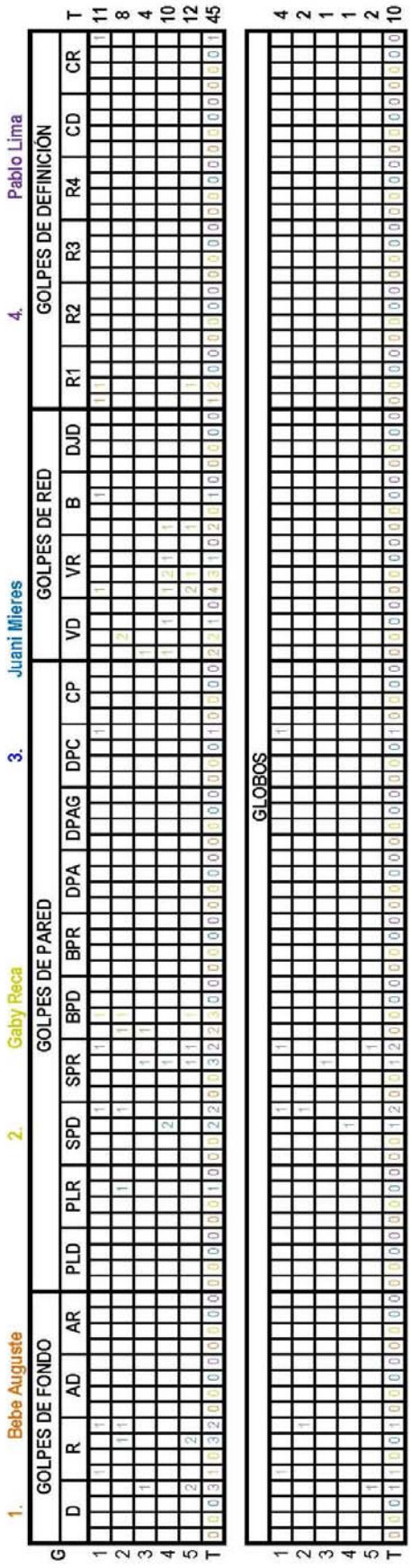


Figura A16. 13. Juego 4 del set 2

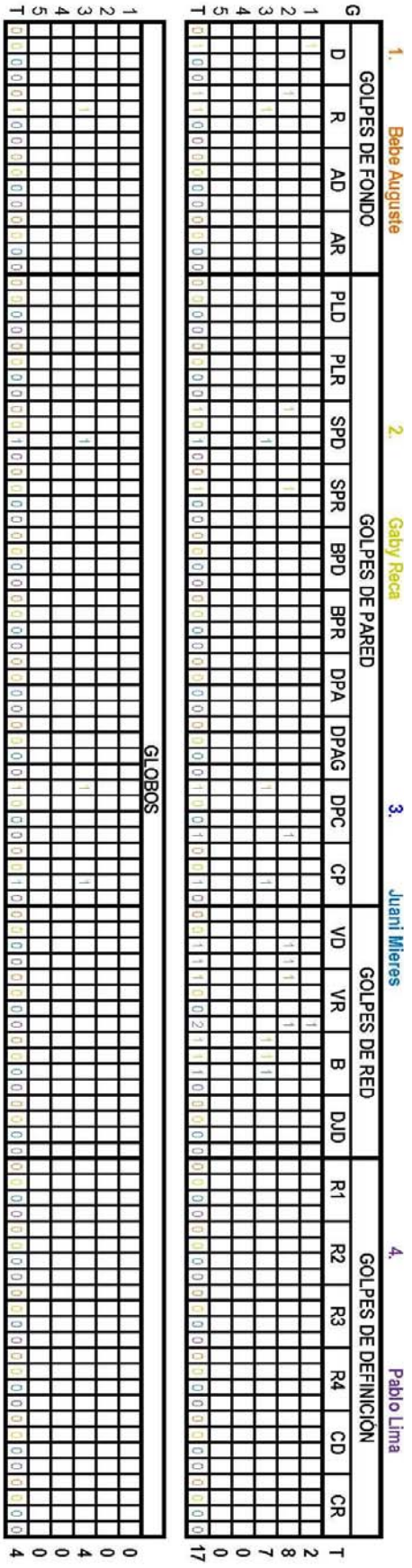


Figura A16. 14. Juego 5 del set 2

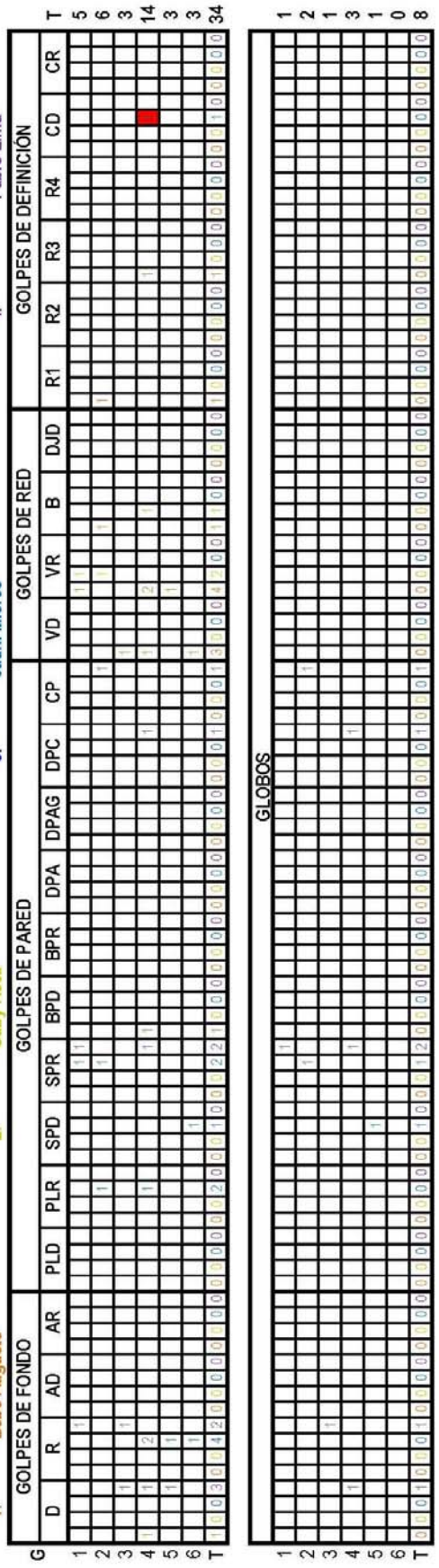


Figura A16. 15. Juego 6 del set 2

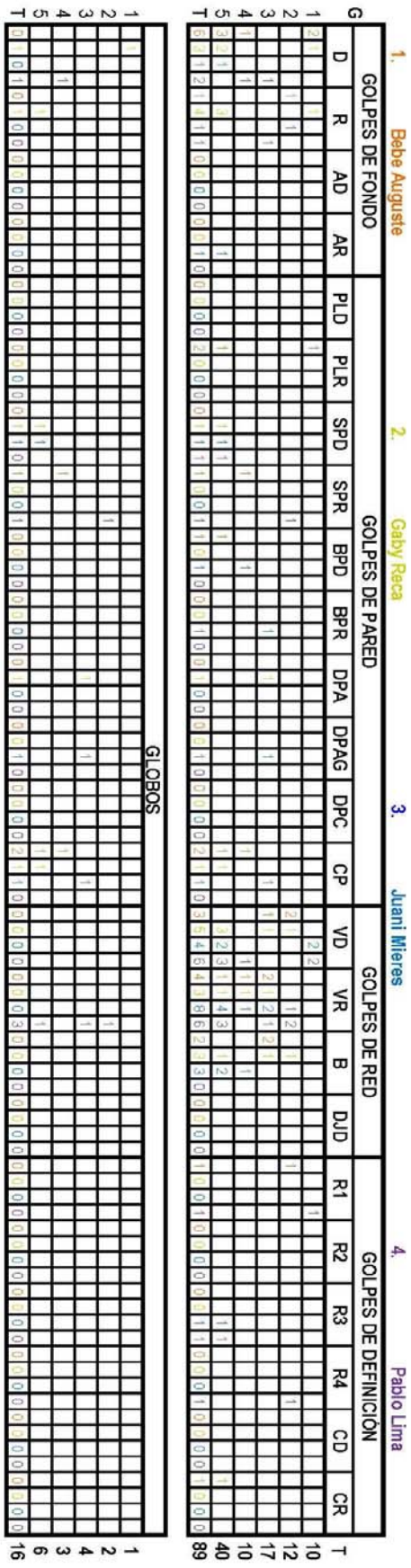


Figura A16. 16. Juego 7 del set 2

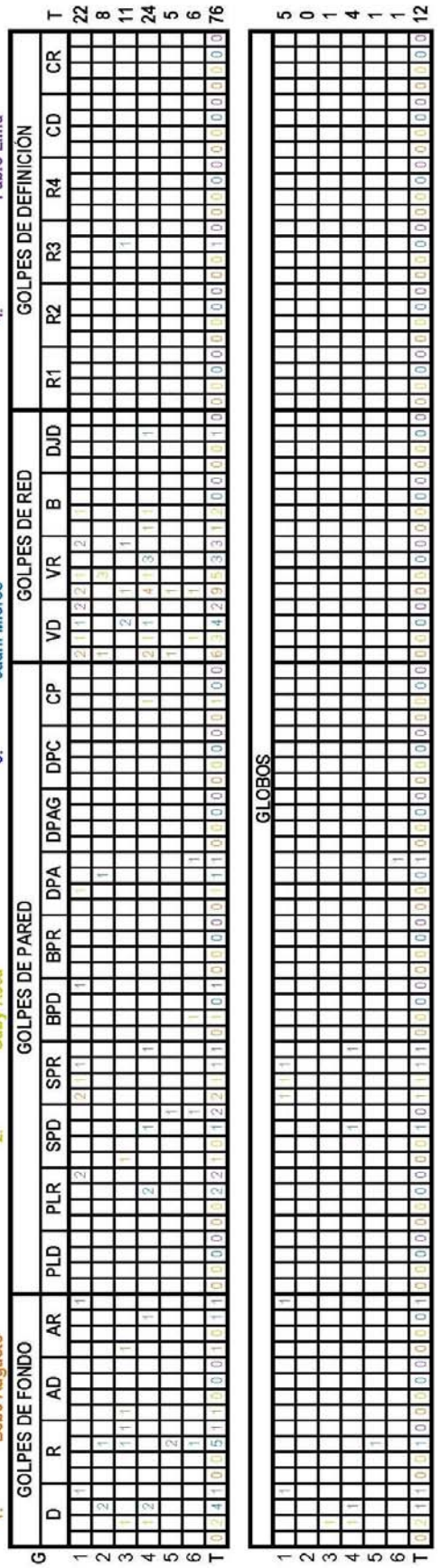


Figura A16. 17. Juego 8 del set 2

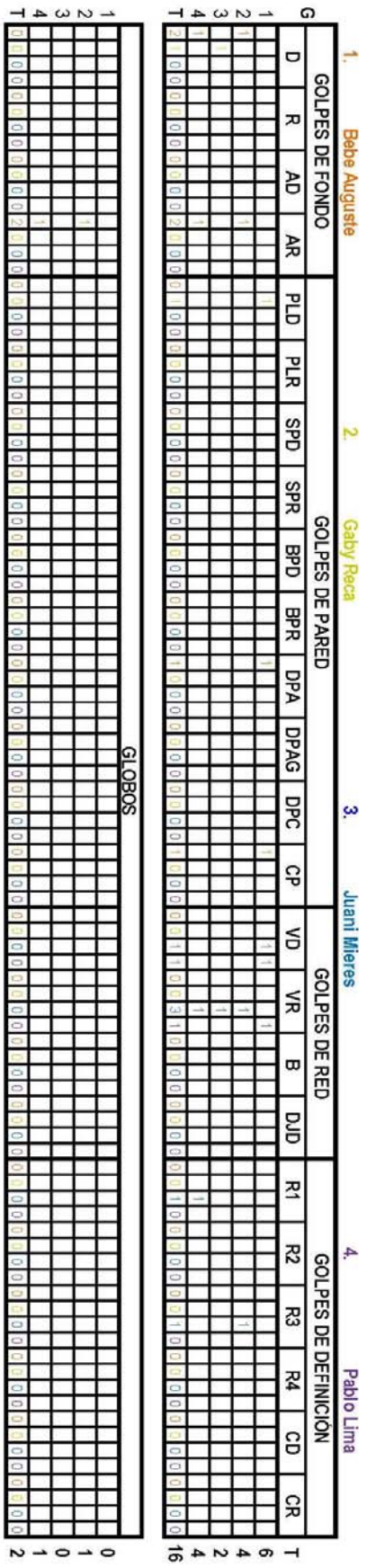


Figura A16. 18. Juego 9 del set 2

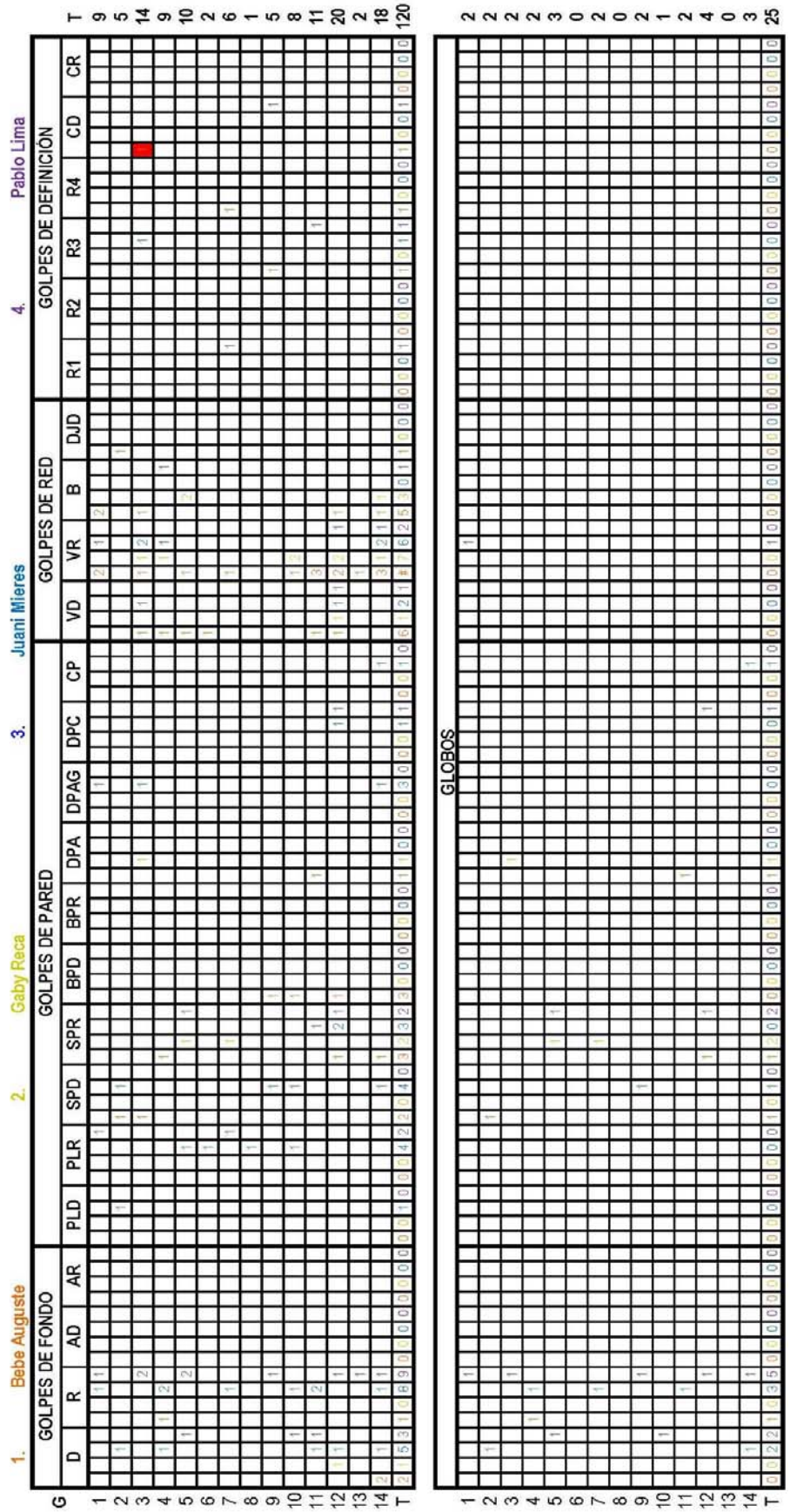


Figura A16. 19. Juego 10 del set 2

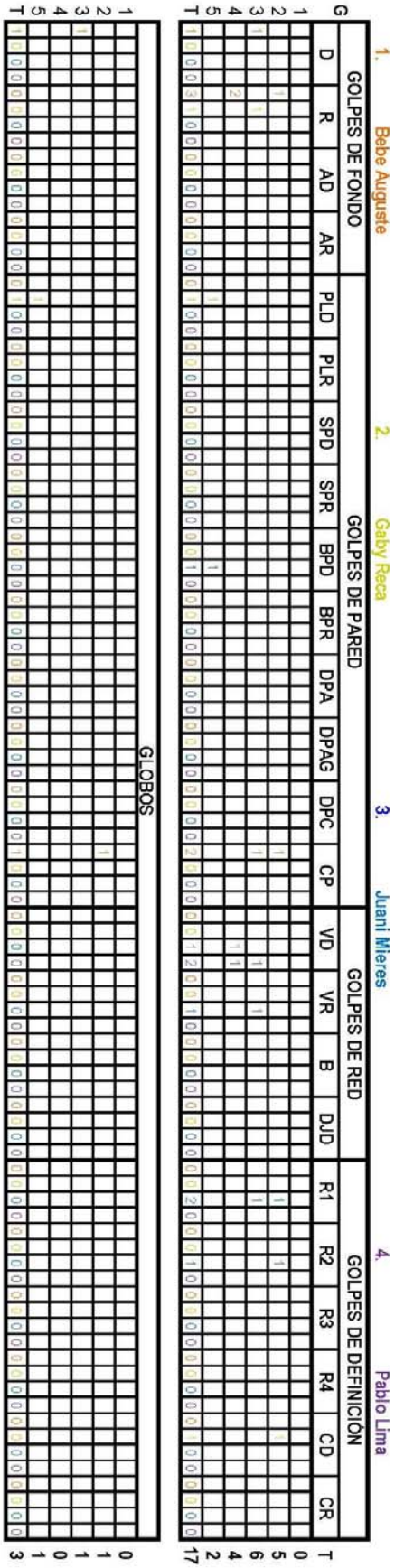


Figura A16. 20. Juego 11 del set 2

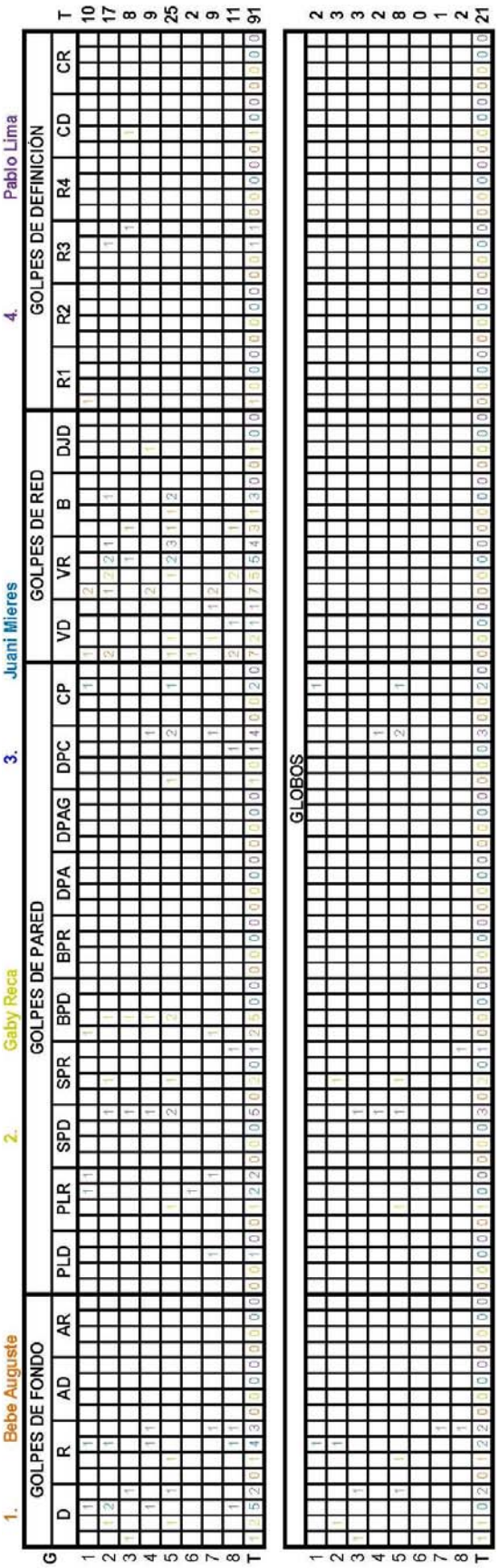


Figura A16. 21. Juego 12 del set 2

A16.1.3. FICHAS RESUMEN

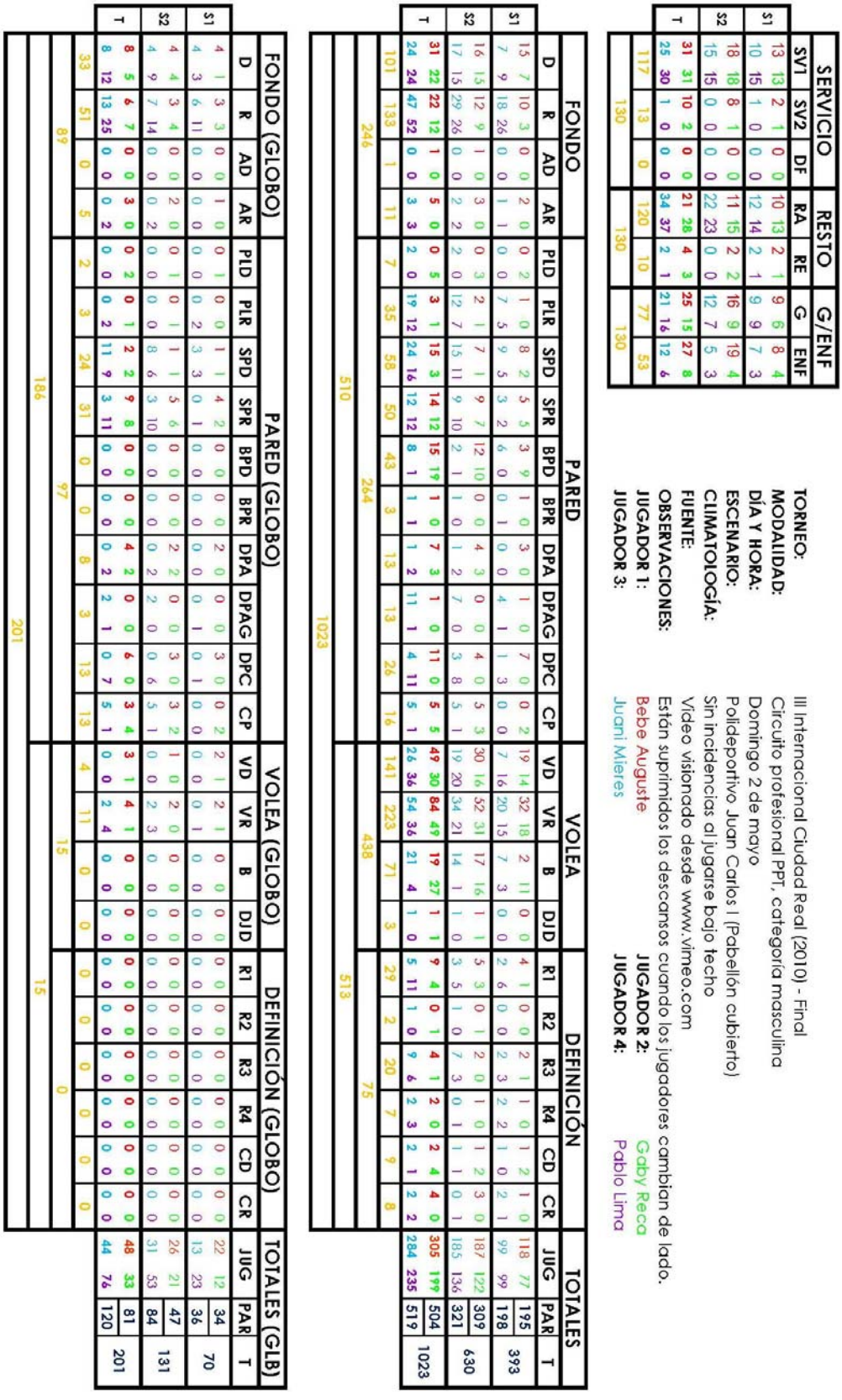
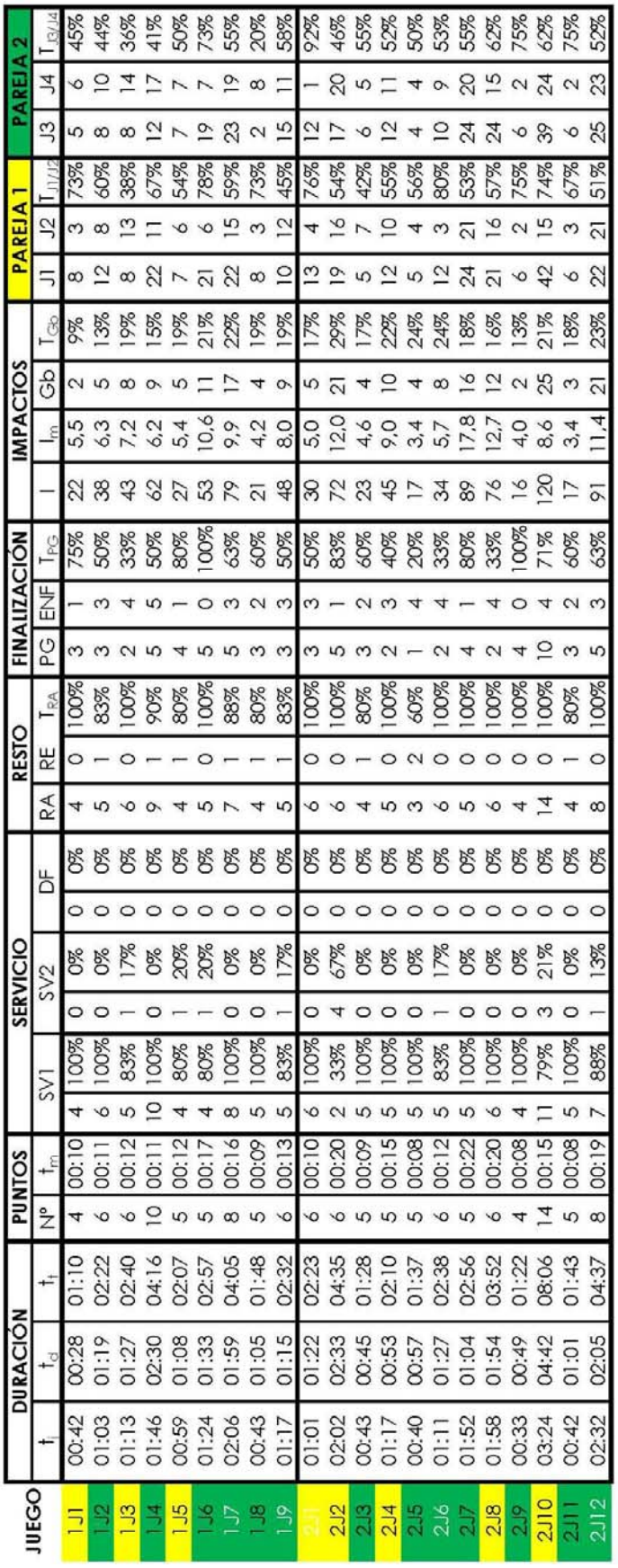


Figura A16. 22. Número de impactos realizados por los jugadores en cada técnica



JUEGO	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS			PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_{cj}	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
1J1	00:42	00:28	01:10	4	00:10	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	3	1	75%	22	5,5	2	9%	8	3	73%	5	6	45%
1J2	01:03	01:19	02:22	6	00:11	6 100%	0 0%	0 0%	5	1	83%	3	3	50%	38	6,3	5	13%	12	8	60%	8	10	44%
1J3	01:13	01:27	02:40	6	00:12	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	2	4	33%	43	7,2	8	19%	8	13	38%	8	14	36%
1J4	01:46	02:30	04:16	10	00:11	10 100%	0 0%	0 0%	9	1	90%	5	5	50%	62	6,2	9	15%	22	11	67%	12	17	41%
1J5	00:59	01:08	02:07	5	00:12	4 80%	1 20%	0 0%	4	1	80%	4	1	80%	27	5,4	5	19%	7	6	54%	7	7	50%
1J6	01:24	01:33	02:57	5	00:17	4 80%	1 20%	0 0%	5	0	100%	5	0	100%	53	10,6	11	21%	21	6	78%	19	7	73%
1J7	02:06	01:59	04:05	8	00:16	8 100%	0 0%	0 0%	7	1	88%	5	3	63%	79	9,9	17	22%	22	15	59%	23	19	55%
1J8	00:43	01:05	01:48	5	00:09	5 100%	0 0%	0 0%	4	1	80%	3	2	60%	21	4,2	4	19%	8	3	73%	2	8	20%
1J9	01:17	01:15	02:32	6	00:13	5 83%	1 17%	0 0%	5	1	83%	3	3	50%	48	8,0	9	19%	10	12	45%	15	11	58%
2J1	01:01	01:22	02:23	6	00:10	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	3	3	50%	30	5,0	5	17%	13	4	76%	12	1	92%
2J2	02:02	02:33	04:35	6	00:20	2 33%	4 67%	0 0%	6	0	100%	5	1	83%	72	12,0	21	29%	19	16	54%	17	20	46%
2J3	00:43	00:45	01:28	5	00:09	5 100%	0 0%	0 0%	4	1	80%	3	2	60%	23	4,6	4	17%	5	7	42%	6	5	55%
2J4	01:17	00:53	02:10	5	00:15	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	2	3	40%	45	9,0	10	22%	12	10	55%	12	11	52%
2J5	00:40	00:57	01:37	5	00:08	5 100%	0 0%	0 0%	3	2	60%	1	4	20%	17	3,4	4	24%	5	4	56%	4	4	50%
2J6	01:11	01:27	02:38	6	00:12	5 83%	1 17%	0 0%	6	0	100%	2	4	33%	34	5,7	8	24%	12	3	80%	10	9	53%
2J7	01:52	01:04	02:56	5	00:22	5 100%	0 0%	0 0%	5	0	100%	4	1	80%	89	17,8	16	18%	24	21	53%	24	20	55%
2J8	01:58	01:54	03:52	6	00:20	6 100%	0 0%	0 0%	6	0	100%	2	4	33%	76	12,7	12	16%	21	16	57%	24	15	62%
2J9	00:33	00:49	01:22	4	00:08	4 100%	0 0%	0 0%	4	0	100%	4	0	100%	16	4,0	2	13%	6	2	75%	6	2	75%
2J10	03:24	04:42	08:06	14	00:15	11 79%	3 21%	0 0%	14	0	100%	10	4	71%	120	8,6	25	21%	42	15	74%	39	24	62%
2J11	00:42	01:01	01:43	5	00:08	5 100%	0 0%	0 0%	4	1	80%	3	2	60%	17	3,4	3	18%	6	3	67%	6	2	75%
2J12	02:32	02:05	04:37	8	00:19	7 88%	1 13%	0 0%	8	0	100%	5	3	63%	91	11,4	21	23%	22	21	51%	25	23	52%
TOTAL	0:29:08	0:32:16	1:01:24	130	00:13	117 90%	13 10%	0 0%	120	10	92%	77	53	59%	1.023	7,9	201	20%	305	199	61%	284	235	55%

SET	DURACIÓN			PUNTOS		SERVICIO			RESTO			FINALIZACIÓN			IMPACTOS			PAREJA 1			PAREJA 2		
	t_j	t_{cj}	t_t	Nº	t_m	SV1	SV2	DF	RA	RE	T_{RA}	PG	ENF	T_{PG}	I	I_m	Gb	T_{Gb}	J1	J2	$T_{J1/J2}$	J3	J4	$T_{J3/J4}$
SET 1	0:11:13	0:12:44	0:23:57	55	00:12	51 93%	4 7%	0 0%	49	6	89%	33	22	60%	393	7,1	70	18%	118	77	61%	99	99	50%
SET 2	0:17:55	0:19:32	0:37:27	75	00:14	66 88%	9 12%	0 0%	71	4	95%	44	31	59%	630	8,4	131	21%	187	122	61%	185	136	58%

Figura A16. 23. Tiempos e intercambios medios por set y partido

		SET 1 (Impactos y porcentaje)								SET 2 (Impactos y porcentaje)								GLOBAL (Impactos y porcentaje)							
		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4		JUG1		JUG2		JUG3		JUG4	
DE FONDO	D	15	13%	7	9%	7	7%	9	9%	16	9%	15	12%	17	9%	15	11%	31	10%	22	11%	24	8%	24	10%
	R	10	8%	3	4%	18	18%	26	26%	12	6%	9	7%	29	16%	26	19%	22	7%	12	6%	47	17%	52	22%
	AD	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0%	0	0%	0	0%	0	0%
	AR	2	2%	0	0%	1	1%	1	1%	3	2%	0	0%	2	1%	2	1%	5	2%	0	0%	3	1%	3	1%
FONDO		**27**	**23%**	**10**	**13%**	**26**	**26%**	**36**	**36%**	**32**	**17%**	**24**	**20%**	**48**	**26%**	**43**	**32%**	**59**	**19%**	**34**	**17%**	**74**	**26%**	**79**	**34%**
DE PARED	PLD	0	0%	2	3%	0	0%	0	0%	0	0%	3	2%	2	1%	0	0%	0	0%	5	3%	2	1%	0	0%
	PLR	1	1%	0	0%	7	7%	5	5%	2	1%	1	1%	12	6%	7	5%	3	1%	1	1%	19	7%	12	5%
	SPD	8	7%	2	3%	9	9%	5	5%	7	4%	1	1%	15	8%	11	8%	15	5%	3	2%	24	8%	16	7%
	SPR	5	4%	5	6%	3	3%	2	2%	9	5%	7	6%	9	5%	10	7%	14	5%	12	6%	12	4%	12	5%
	BPD	3	3%	9	12%	6	6%	0	0%	12	6%	10	8%	2	1%	1	1%	15	5%	19	10%	8	3%	1	0%
	BPR	1	1%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	0	0%	1	1%	0	0%	1	0%	0	0%	1	0%	1	0%
	DPA	3	3%	0	0%	0	0%	0	0%	4	2%	3	2%	1	1%	2	1%	7	2%	3	2%	1	0%	2	1%
	DPAG	1	1%	0	0%	4	4%	1	1%	0	0%	0	0%	7	4%	0	0%	1	0%	0	0%	11	4%	1	0%
	DPC	7	6%	0	0%	1	1%	3	3%	4	2%	0	0%	3	2%	8	6%	11	4%	0	0%	4	1%	11	5%
	CP	0	0%	2	3%	0	0%	0	0%	5	3%	3	2%	5	3%	1	1%	5	2%	5	3%	5	2%	1	0%
PARED		**29**	**25%**	**20**	**26%**	**30**	**30%**	**17**	**17%**	**43**	**23%**	**28**	**23%**	**57**	**31%**	**40**	**29%**	**72**	**24%**	**48**	**24%**	**87**	**31%**	**57**	**24%**
DE RED	VD	19	16%	14	18%	7	7%	16	16%	30	16%	16	13%	19	10%	20	15%	49	16%	30	15%	26	9%	36	15%
	VR	32	27%	18	23%	20	20%	15	15%	52	28%	31	25%	34	18%	21	15%	84	28%	49	25%	54	19%	36	15%
	B	2	2%	11	14%	7	7%	3	3%	17	9%	16	13%	14	8%	1	1%	19	6%	27	14%	21	7%	4	2%
	DJD	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	1	1%	1	1%	0	0%	1	0%	1	1%	1	0%	0	0%
RED		**53**	**45%**	**43**	**56%**	**34**	**34%**	**34**	**34%**	**100**	**53%**	**64**	**52%**	**68**	**37%**	**42**	**31%**	**153**	**50%**	**107**	**54%**	**102**	**36%**	**76**	**32%**
DE DEFINICIÓN	R1	4	3%	1	1%	2	2%	6	6%	5	3%	3	2%	3	2%	5	4%	9	3%	4	2%	5	2%	11	5%
	R2	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	1	1%	0	0%	0	0%	1	1%	1	0%	0	0%
	R3	2	2%	1	1%	2	2%	3	3%	2	1%	0	0%	7	4%	3	2%	4	1%	1	1%	9	3%	6	3%
	R4	1	1%	0	0%	2	2%	2	2%	1	1%	0	0%	0	0%	1	1%	2	1%	0	0%	2	1%	3	1%
	CD	1	1%	2	3%	1	1%	0	0%	1	1%	2	2%	1	1%	1	1%	2	1%	4	2%	2	1%	1	0%
	CR	1	1%	0	0%	2	2%	1	1%	3	2%	0	0%	0	0%	1	1%	4	1%	0	0%	2	1%	2	1%
DEF.		**9**	**8%**	**4**	**5%**	**9**	**9%**	**12**	**12%**	**12**	**6%**	**6**	**5%**	**12**	**6%**	**11**	**8%**	**21**	**7%**	**10**	**5%**	**21**	**7%**	**23**	**10%**
Defensa		**56**	**47%**	**30**	**39%**	**56**	**57%**	**53**	**54%**	**75**	**40%**	**52**	**43%**	**105**	**57%**	**83**	**61%**	**131**	**43%**	**82**	**41%**	**161**	**57%**	**136**	**58%**
Ataque		**62**	**53%**	**47**	**61%**	**43**	**43%**	**46**	**46%**	**112**	**60%**	**70**	**57%**	**80**	**43%**	**53**	**39%**	**174**	**57%**	**117**	**59%**	**123**	**43%**	**99**	**42%**
TOTAL	**N°**	**118**		**77**		**99**		**99**		**187**		**122**		**185**		**136**		**305**		**199**		**284**		**235**	
	%	**61%**		**39%**		**50%**		**50%**		**61%**		**39%**		**58%**		**42%**		**61%**		**39%**		**55%**		**45%**	
Pareja Set		**195**				**198**				**309**				**321**				**504**				**519**			
		393								**630**								**1023**							

Figura A16. 24. Número de impactos y porcentajes de técnicas ejecutadas por los jugadores en cada set y en el partido

	PAREJA1						PAREJA2						GLOBAL		
	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	SV1	SV2	RA	RE	G	ENF	P	W	B
1J1	4	0			3	0			4	0	0	1	4	1	0
1J2			5	1	1	2	6	0			2	1	6	2	0
1J3	5	1			2	2			6	0	0	2	6	1	0
1J4			9	1	2	3	10	0			3	2	10	2	0
1J5	4	1			3	0			4	1	1	1	5	1	0
1J6			5	0	1	0	4	1			4	0	5	2	0
1J7	8	0			1	1			7	1	4	2	8	1	1
1J8			4	1	1	2	5	0			2	0	5	2	0
1J9	5	1			1	2			5	1	2	1	6	2	1
1J10															
1J11															
1J12															
1J13															
S1	26	3	23	3	15	12	25	1	26	3	18	10	55	2	2
2J1			6	0	3	2	6	0			0	1	6	1	1
2J2	2	4			3	0			6	0	2	1	6	1	0
2J3			4	1	1	2	5	0			2	0	5	2	0
2J4	5	0			2	1			5	0	0	2	5	1	0
2J5			3	2	1	4	5	0			0	0	5	2	0
2J6	5	1			2	4			6	0	0	0	6	2	1
2J7			5	0	1	1	5	0			3	0	5	2	0
2J8	6	0			1	1			6	0	1	3	6	1	0
2J9			4	0	0	0	4	0			4	0	4	2	0
2J10	11	3			7	3			14	0	3	1	14	1	0
2J11			4	1	1	2	5	0			2	0	5	2	0
2J12	7	1			3	3			8	0	2	0	8	2	1
2J13															
S2	36	9	26	4	25	23	30	0	45	0	19	8	75	2	3

LEYENDA

SV1	Primer servicio
SV2	Segundo servicio
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Error no forzado
P	Puntos disputados
W	Pareja ganadora (1 u 2)
B	Ruptura/break (0: no, 1: si)

Figura A16. 25. Comparativa por parejas

G	TANTEO		SAQUE		RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO					TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_o	t_i	t_i	t_d
1	1	0	1			1		0	1					SPR	0:00:29	0:00:44	0:00:15	
2	1	0	1			1		1	0	1				VD	0:00:53	0:01:04	0:00:11	0:00:09
3	1	0	1			1		1	0		1			BPD	0:01:14	0:01:24	0:00:10	0:00:10
4	1	0	1			1		1	0	1				VR	0:01:33	0:01:39	0:00:06	0:00:09
1J1	4	0	4	0	0	4	0	3	1	2	0	1	0				0:00:42	0:00:28
1	1	0	1			1		1	0			0	1	R1	0:02:11	0:02:18	0:00:07	
2	1	0	1			1		1	0			1		VD	0:02:31	0:02:36	0:00:05	0:00:13
3	0	1	1			1		1	0	1				R4	0:02:51	0:02:58	0:00:07	0:00:15
4	1	0	1			1		0	1		1			VR	0:03:16	0:03:50	0:00:34	0:00:18
5	0	1	1			1		0	1				1	R3	0:04:09	0:04:16	0:00:07	0:00:19
6	1	0	1				1	0	1		1	0	1	SPD	0:04:30	0:04:33	0:00:03	0:00:14
1J2	4	2	6	0	0	5	1	3	3	1	1	0	1				0:01:03	0:01:19
1	1	0	1			1		1	0	1				VR	0:04:49	0:05:05	0:00:16	
2	0	1	1			1		0	1		1			B	0:05:18	0:05:28	0:00:10	0:00:13
3	0	1	1			1		0	1	1				VD	0:05:38	0:05:47	0:00:09	0:00:10
4	1	0		1		1		1	0	1				B	0:06:06	0:06:18	0:00:12	0:00:19
5	1	0	1			1		0	1				1	R	0:06:54	0:07:04	0:00:10	0:00:36
6	1	0	1			1		0	1			1		AR	0:07:13	0:07:29	0:00:16	0:00:09
1J3	4	2	5	1	0	6	0	2	4	2	1	0	1	0	1		0:01:13	0:01:27
1	1	0	1			1		1	0			1		BPD	0:07:53	0:08:04	0:00:11	
2	0	1	1			1		1	0					R1	0:08:17	0:08:28	0:00:11	0:00:13
3	1	0	1			1		1	0		1			R1	0:08:46	0:08:54	0:00:08	0:00:18
4	0	1	1			1		0	1			1		R	0:09:10	0:09:20	0:00:10	0:00:16
5	0	1	1			1		0	1				1	VR	0:09:33	0:09:44	0:00:11	0:00:13
6	1	0	1			1		0	1		1			SPD	0:10:00	0:10:10	0:00:10	0:00:16
7	1	0	1			1		1	0				1	R4	0:10:26	0:10:33	0:00:07	0:00:16
8	0	1	1			1		1	0		1			VR	0:10:57	0:11:24	0:00:27	0:00:24
9	1	0	1			1		0	1					D	0:11:41	0:11:48	0:00:07	0:00:17
10	1	0	1				1	0	1		1			R	0:12:05	0:12:09	0:00:04	0:00:17
1J4	6	4	10	0	0	9	1	5	5	0	3	2	0	1	2	2	0	0:02:30
1	0	1	1			1		1	0					B	0:12:33	0:12:46	0:00:13	
2	1	0	1			1		1	0		1			B	0:13:02	0:13:23	0:00:21	0:00:16
3	1	0		1		1		1	0	1				VD	0:13:48	0:13:58	0:00:10	0:00:25
4	1	0	1				1	0	1			1		R	0:14:18	0:14:22	0:00:04	0:00:20
5	1	0	1			1		1	0	1				R1	0:14:29	0:14:40	0:00:11	0:00:07
1J5	4	1	4	1	0	4	1	4	1	2	0	1	0	1	1	0	0	0:01:08
1	0	1	1			1		1	0					VD	0:15:29	0:15:59	0:00:30	
2	1	0		1		1		1	0				1	R3	0:16:26	0:16:35	0:00:09	0:00:27
3	1	0	1			1		1	0			1		VD	0:16:56	0:17:20	0:00:24	0:00:21
4	1	0	1			1		1	0			1		R3	0:17:38	0:17:49	0:00:11	0:00:18

LEYENDA	
Variable	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
J1 (G/E)	Bebe Auguste
J2(G/E)	Gaby Reca
J3(G/E)	Juani Mieres
J4(G/E)	Pablo Lima
t_o	Inicio del punto
t_i	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{real}	Total del set sin los descansos
$T_{descanso}$	Tiempo de descanso entre cambios
	Auguste/Reca
	Mieres/Lima

INCIDENCIAS

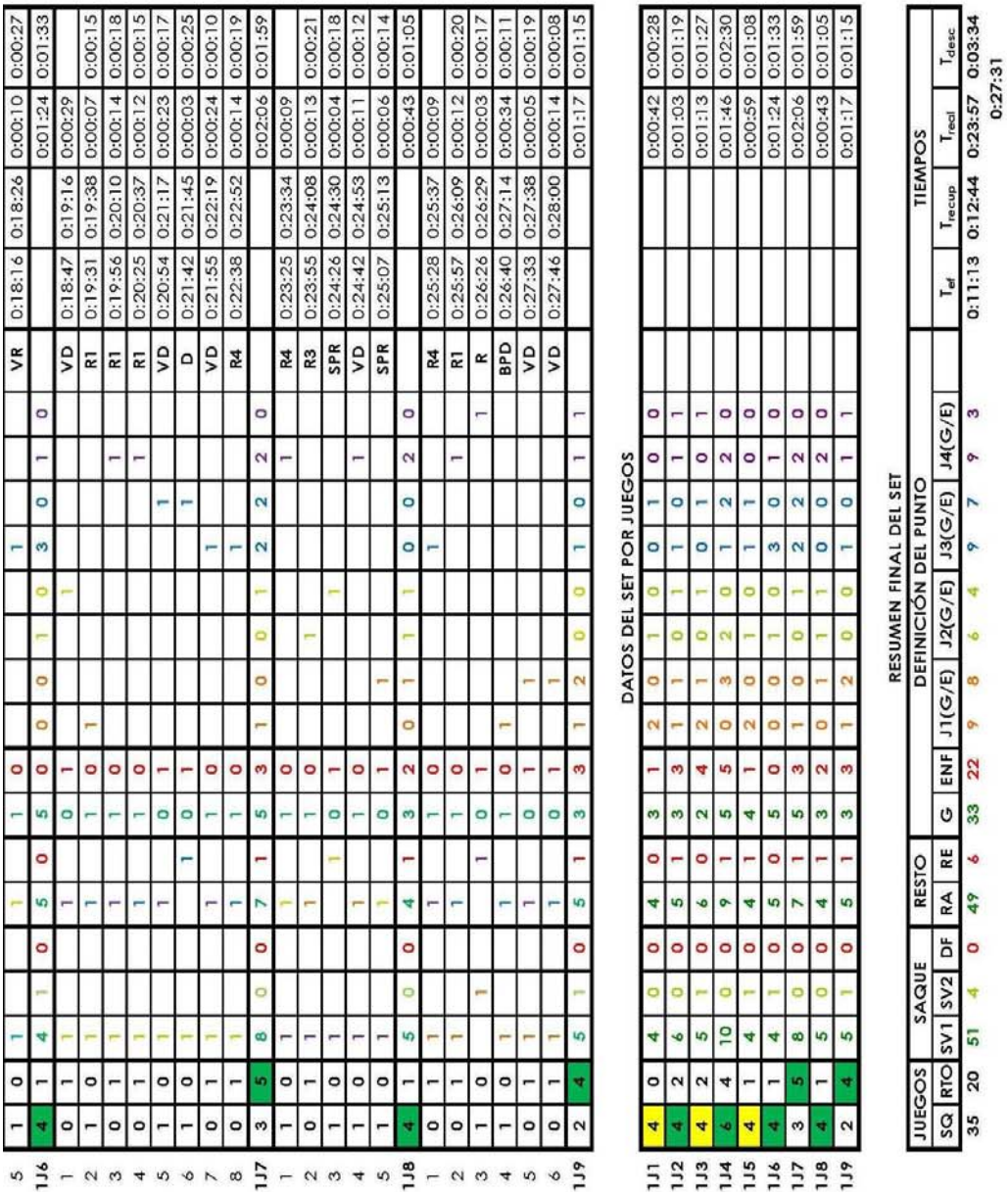
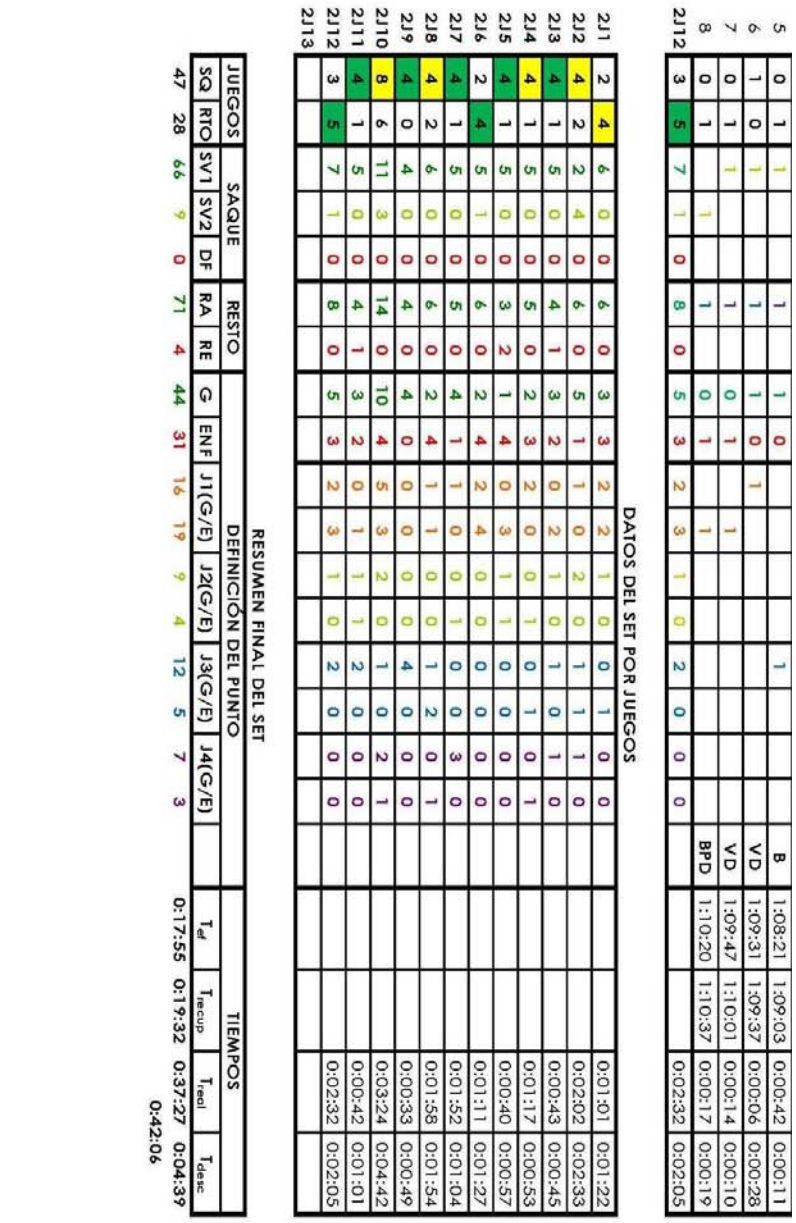


Figura A16. 26. Recogida de datos globales durante el transcurso del primer set

G	TANTEO		SAQUE		RESTO		DEFINICIÓN DEL PUNTO					TIEMPOS			
	SQ	RTO	SV1	SV2	DF	RA	RE	G	ENF	J1(G/E)	J2(G/E)	J3(G/E)	J4(G/E)	GP	t_0	t_1	t_i	t_d
1	1	0	1			1		0	1	1				SPD	0:28:31	0:28:37	0:00:06	
2	0	1	1			1		0	1			1		B	0:28:50	0:29:04	0:00:14	0:00:13
3	0	1	1			1		1	0	1				R1	0:29:25	0:29:39	0:00:14	0:00:21
4	1	0	1			1		0	1		1			D	0:30:03	0:30:10	0:00:07	0:00:24
5	0	1	1			1		1	0	1				VD	0:30:23	0:30:30	0:00:07	0:00:13
6	0	1	1			1		1	0		1			VR	0:30:41	0:30:54	0:00:13	0:00:11
2J1	2	4	6	0	0	6	0	3	3	2	1	0	0				0:01:01	0:01:22
1	1	0		1		1		0	1					VR	0:31:42	0:31:59	0:00:17	
2	0	1		1		1		1	0			1		R3	0:32:26	0:33:01	0:00:35	0:00:27
3	0	1	1			1		1	0					R1	0:33:21	0:33:57	0:00:36	0:00:20
4	1	0		1		1		1	0		1			VD	0:34:40	0:34:50	0:00:10	0:00:43
5	1	0		1		1		1	0	1				SPR	0:35:29	0:35:42	0:00:13	0:00:39
6	1	0	1			1		1	0		1			R1	0:36:06	0:36:17	0:00:11	0:00:24
2J2	4	2	2	4	0	6	0	5	1	1	0	2	0				0:02:02	0:02:33
1	1	0	1			1		1	0			1		D	0:36:30	0:36:43	0:00:13	
2	1	0	1			1		1	0				1	R1	0:36:57	0:37:07	0:00:10	0:00:14
3	0	1	1			1		1	0		1			B	0:37:20	0:37:31	0:00:11	0:00:13
4	1	0	1		1		0	1	0	1				D	0:37:41	0:37:45	0:00:04	0:00:10
5	1	0	1			1	0	1	0	1				SPR	0:37:53	0:37:58	0:00:05	0:00:08
2J3	4	1	5	0	0	4	1	3	2	0	2	1	0	1	0		0:00:43	0:00:45
1	0	1	1			1		0	1			1		SPR	0:38:22	0:38:42	0:00:20	
2	1	0	1			1		1	0	1				BPD	0:39:06	0:39:22	0:00:16	0:00:24
3	1	0	1			1		1	0	1				BPD	0:39:32	0:39:43	0:00:11	0:00:10
4	1	0	1			1		0	1				1	VD	0:39:53	0:40:05	0:00:12	0:00:10
5	1	0	1			1		0	1			1		SPR	0:40:14	0:40:32	0:00:18	0:00:09
2J4	4	1	5	0	0	5	0	2	3	2	0	1	0	1			0:01:17	0:00:53
1	1	0	1		0	1		0	1		1			VD	0:40:49	0:40:55	0:00:06	
2	1	0	1			1		0	1		1			VR	0:41:11	0:41:22	0:00:11	0:00:16
3	0	1	1			1		1	0			1		B	0:41:36	0:41:53	0:00:17	0:00:14
4	1	0	1				1	0	1		1			R	0:42:05	0:42:08	0:00:03	0:00:12
5	1	0	1				1	0	1				1	D	0:42:23	0:42:26	0:00:03	0:00:15
2J5	4	1	5	0	0	3	2	1	4	0	3	1	1	0	0	0	0:00:40	0:00:57
1	0	1	1			1		0	1		1					BPD	0:42:44	0:42:56	0:00:12	
2	1	0	1			1		1	0	1						R1	0:43:08	0:43:20	0:00:12	0:00:12
3	0	1	1			1		0	1		1					BPD	0:43:32	0:43:41	0:00:09	0:00:12
4	1	0	1			1		1	0	1						BPD	0:43:51	0:44:16	0:00:25	0:00:10
5	0	1	1			1		0	1		1					VD	0:44:44	0:44:50	0:00:06	0:00:28
6	0	1		1		1		0	1							B	0:45:15	0:45:22	0:00:07	0:00:25
2J6	2	4	5	1	0	6	0	2	4	2	4	0	0	0	0			0:01:11	0:01:27
1	1	0	1			1		1	0							R1	0:45:50	0:46:02	0:00:12	

LEYENDA	
Variable	Significado
SQ	Saque
RTO	Resto
SV1	Servicio 1
SV2	Servicio 2
DF	Doble falta
RA	Resto acertado
RE	Resto errado
G	Punto ganador
ENF	Punto errado
J1(G/E)	Bebe Auguste
J2(G/E)	Gaby Reca
J3(G/E)	Juani Mieres
J4(G/E)	Pablo Lima
t_0	Inicio del punto
t_1	Fin del punto
t_i	Duración punto i
t_{recup}	Tiempo entre puntos
T_{ef}	Tiempo efectivo de juego
T_{recup}	Tiempo de recuperación entre puntos
T_{real}	Total del set sin los descansos
T_{desc}	Tiempo de descanso entre cambios
	Auguste/Reca
	Mieres/Lima

| | | |



| | | |