

QUANTO ESTÁ O JOGO? DE QUEM É A VEZ DE SACAR?

Entenda como é possível não se perder na contagem e na ordem de saque com algumas dicas importantes.

Independente se você é um jogador assíduo de torneios ou um praticante que gosta de se divertir em jogos amistosos, provavelmente já esteve em uma partida onde surgiu uma dúvida na contagem dos games, ordem de saque ou troca de lado da quadra.

De modo geral, beach tenistas que são também praticantes de tênis podem ter um pouco mais de facilidade para lidar com essas situações, já que a contagem e as regras de games, sets e viradas de lado são semelhantes nas duas modalidades. Porém, como o indicado é não começar um ponto sem saber a contagem, pensando nas diferentes estratégias de jogo de acordo com o momento da partida, seguem abaixo algumas dicas importantes para novos jogadores ou mesmo para praticantes de beach tennis mais experientes.

Para facilitar o entendimento das dicas, imagine sempre o cenário de um jogo formado pela "Dupla X" ("jogador A" e "jogador B") e "Dupla Y" ("jogador C" e "jogador D").

"JOGADOR A" COMEÇA O JOGO SACANDO:

- ⇒ A "Dupla X" sempre deverá sacar quando a soma dos *games* no *set* for par. Consequentemente, a "Dupla Y" sempre deverá sacar quando a soma dos *games* no *set* for ímpar.
- ⇒ Quando a soma dos *games* no *set* for um número múltiplo de 4, é sempre a vez do "jogador A" sacar.
- ⇒ Quando a soma dos *games* no *set* for um número múltiplo de 6, é sempre a vez do "jogador B" sacar.
- ⇒ Os jogadores trocam de lado da quadra sempre que a soma dos *games* for ímpar. Com exceção da 1ª troca de lados, os jogadores podem sentar em suas cadeiras sempre que houver uma troca de lado.
- ⇒ Sempre após uma troca de lado da quadra, é a vez da "Dupla Y" sacar.

TIE-BREAK

Em jogos onde a contagem baseada na regra da ITF é aplicada, quando o placar do *set* estiver empatado em 6 *games*, joga-se um *tie-break* até 7 pontos. Quando o *tie-break* estiver empatado em 6x6, ganhará o *set* a dupla que abrir 2 pontos de vantagem.

Para entender situações rotineiras de um *tie-break*, seguiremos o exemplo de cenário mencionado acima, onde o “jogador A” começou o *set* sacando e será a vez do “jogador B” começar o *tie-break* sacando (6+6 = 12. Por ser múltiplo de 6, é o “jogador B” que saca).

- ⇒ O “jogador B” sacará apenas o 1º ponto. Após esse momento, todos os sacadores seguintes sacarão 2 pontos seguidos, inclusive o “jogador B” quando for novamente sua vez de sacar.
- ⇒ Quando a soma dos pontos for 7, chegou novamente a vez do “jogador B” sacar. A partir desse momento, o “jogador B” sacará sempre quando a soma dos pontos for um número múltiplo de 15.
- ⇒ Após o 1º ponto do *tie-break*, as duplas trocam de lado da quadra. As demais trocas acontecerão a cada 4 pontos e não é permitido sentar em nenhuma troca de lado.
- ⇒ Independente de quem terminar sacando o *tie-break*, deverá começar sacando o *set* seguinte qualquer jogador da “Dupla Y”, já que a “Dupla X” começou sacando o *tie-break*.
- ⇒ Terminado o *tie-break*, os jogadores podem sentar em suas cadeiras e trocam de lado para o início do *set* seguinte. Iniciado um novo *set*, as trocas de lado voltam a acontecer sempre quando a soma dos *games* for ímpar.

Apesar de existirem maneiras de facilitar a sequência correta do jogo, erros acontecem com certa frequência. Quando um erro for identificado, é importante que a correção seja feita imediatamente e nenhum ponto jogado anteriormente deve ser repetido. Ou seja, se durante um *game*, for identificado que deveria ser o outro jogador da dupla a sacar, a contagem de pontos permanece e o jogador da ordem correta deve começar a sacar já no ponto seguinte.

Crab

MAGAZINE

Por mais óbvio que pareça, a melhor maneira de evitar momentos de dúvida é fazer a contagem do jogo em voz alta e sempre dizer a contagem da dupla que está sacando antes da dupla devolvedora. Dessa maneira, se houver um erro, ele poderá ser identificado de imediato e não haverá a necessidade de relembrar pontos jogados anteriormente. Portanto, além da concentração ser importante para a execução dos golpes, é também importante para que o foco da disputa não se perca e cause desconforto entre os jogadores durante a partida.

Bons treinos!

