

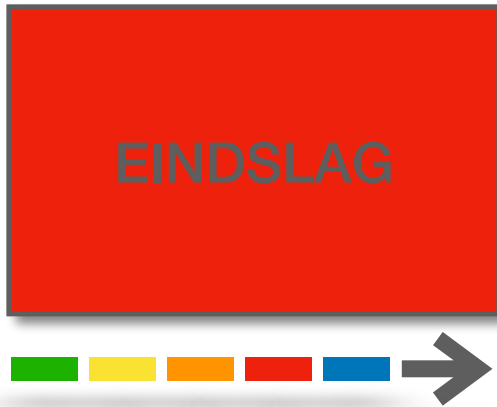
THE TENNIS ARCHITECT

How to build a point



EINDSLAG



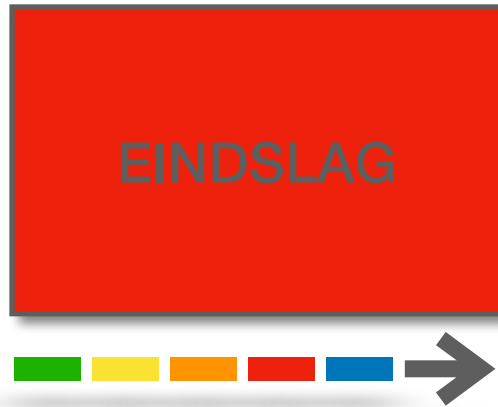


De eindslag: “coupe gagnant”

Eindslagen zijn fundamenteel in het slagenarsenaal van een speler. Je hebt ze nodig om het punt te kunnen beëindigen of finishen. En om met een **dominante slag** je tegenstander te kunnen **verschalken**.

Er zijn verschillende soorten eindslagen, grotendeels kunnen wij ze onderverdelen in 3 categorieën:

- ★ Half terreinbal benutten met FH of BH
- ★ Het punt scoren aan het net met FHV, BHV of Smash
- ★ Het punt beëindigen met een ‘speciale eindslag’



De eindslag: Efficiëntie is troef

Je kan een punt op MAAR 3 manieren winnen:

1. Je maakt een winner
2. Je dwingt de tegenstander tot het maken van de fout = Forced Error
3. De tegenstander gaat in de fout = Unforced Error

Daaruit volgt:...

Dat je wedstrijdstrategie of gameplan daarop afgesteld moet zijn!

(Een speler moet duidelijk inzicht krijgen in hoe je op een Efficiënte manier punten bij elkaar kan spelen)



De eindslag: Lengte v/h punt

1-4 slagen	5-8 slagen	8+ slagen
Korte rallys	Middellange	Lange rallys
+/-70%	+/-20%	+/-12%

+

Momentum van de wedstrijd

Tegenwoordig kan je op de Grand Slam tornooien op regelmatige tijdstippen de info krijgen van winst/verlies **laatste 10 punten**. Dit kan een indicatie geven bij wie van beide spelers het 'momentum' op dat ogenblik ligt

Battle Games

'Battle games' zijn games in een wedstrijd die fel bevochten zijn. Per definitie zijn dat games waarbij beide spelers op **40-40 geraken** in het spel.