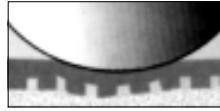


OKŁADZINY GŁADKIE



Cechy charakterystyczne:

Rotacja: Gładka i elastyczna powierzchnia, przyczepność oraz duża powierzchnia kontaktu okładziny z piłką dają możliwość uzyskiwania przy uderzeniu wyraźne dużych rotacji.

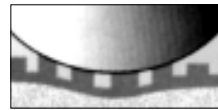
Szybkość: W porównaniu np. z krótkimi czopami prędkość jest mniejsza, jednak gra na tzw. „świeżym kleju” sprawia, że parametr szybkości jak również możliwości nadania dużej rotacji istotnie wzrastają.

Kontrola: Możliwa dobra kontrola, ale rotacja nadana przez przeciwnika jest na okładzinach gładkich bardzo odczuwalna, tak więc konieczna jest zmiana kąta nachylenia rakiety przy odbiorze uderzenia. Kąt ów zmienia się w zależności od wielkości i rodzaju nadanej przez rywala rotacji.

Efekty (możliwości): Okładziny gładkie dają możliwość wykreowania uderzenia zarówno silnego, rotacyjnego - ofensywnego, jak również defensywnego.

Zastosowanie: Rodzaje okładzin, odpowiednie do gry obronnej, ofensywnej czy innych typów współczesnej gry, produkowane są obecnie w przeróżnych kombinacjach prędkości, rotacji i kontroli, a także w różnych grubościach podkładu. Tym samym mogą być stosowane przy takich elementach jak blok, podcięcie, top spin czy „kontra” - dają wiele możliwości.

CZOPY KRÓTKIE



Cechy charakterystyczne:

Rotacja: Czopowana powierzchnia okładziny sprawia, że powierzchnia tarcia, a co za tym idzie - także rota-

Cechy charakterystyczne:

Rotacja: Ponieważ czopy długie przy kontakcie z piłką ulegają ugięciu, tracą przy tym swoją przyczepność. Z tego powodu niemożliwe jest nadanie piłce większej rotacji.

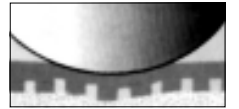
Szybkość: Z reguły długie czopy są szybsze od typowego anti-spina. Obecnie produkowane są w wersji ofensywnej i defensywnej, z grubszym bądź cieńszym podkładem.

Kontrola: Najlepszą kontrolę długie czopy uzyskują, gdy piłka wystąpiła przez przeciwnika ma wysoką rotację; w takim przypadku odbiór topspina jest rzeczą stosunkowo łatwą, piłki wolniejsze i te pozbawione większej rotacji mogą w odbiorze sprawiać nieco więcej trudności.

Efekt (możliwości): przy mocno rotacyjnym uderzeniu przeciwnika odbicie piłki długimi czopami nadaje jej jeszcze większą rotację; przy zmianie kąta nachylenia rakiety można uzyskać efekt dodatkowej zmiany rotacji i zakłócenia toru lotu piłki.

Zastosowanie: Długie czopy zakłada się tylko po jednej stronie rakiety, na bekhendzie, z uwagi na to, że po forhendowej stronie zazwyczaj znajduje się okładzina o lepszej przyczepności. Przy wymianie często zamienia się strony rakiety. Długie czopy najczęściej używane są do gry typowo defensywnej, rzadziej - w wersji ofensywnej - do gry blokiem.

ANTI-SPIN



Cechy charakterystyczne:

Rotacja: Przyczepność tej okładziny (z czopami skierowanymi do wewnątrz) została celowo obniżona do minimum. Z tego powodu niemożliwe jest nadanie piłce dużej rotacji.

Szybkość: Szybkość gum „antytopspinowych” jest zasadniczo bardzo mała - mniejsza niż czopów długich o przeciętnych parametrach; mimo iż są także szybsze, ofensywne wersje okładziny te są z reguły bardzo wolne.

Kontrola: Anti-spin względnie „oddaje” wielkość rotacji,

Co nakleić i jak tym grać ?

cja, jest mniejsza niż w przypadku okładzin gładkich. Tym samym niemożliwe jest osiągnięcie takiego rotacyjnego uderzenia, jakie daje stosowanie okładzin opisanych w punkcie pierwszym.

Szybkość: Odbita piłka jest o wiele szybsza niż ta uderzona za pomocą okładziny gładkiej o podobnych właściwościach.

Kontrola: „Wrażliwość” na wszelką rotację ze strony przeciwnika jest względnie mniejsza z tego powodu, że czopy krótkie charakteryzuje mniejsza przyczepność. Sposób wykonywania uderzenia różni się nieznacznie od tego wykonywanego za pomocą okładziny gładkiej - rakieta jest zasadniczo bardziej otwarta, ruch jest prostszy i skierowany bardziej do przodu.

Efekty (możliwości): Możliwość szybkiego, silnego ataku oraz bloku; dodatkową trudnością dla przeciwnika jest to, że piłka uderzona czopami krótkimi ma o wiele mniejszą rotację niż gdyby ten sam element wykonano okładziną gładką, co może spowodować mylne rozszyfrowanie i odebranie przez rywala wracającej piłki.

Zastosowanie: Czopy krótkie są szczególnie polecane do szybkiego bloku, kontrataku i prostych uderzeń bez rotacji; jeśli zawodnik gra uchwytem klasycznym z reguły okładzina taka znajduje się po stronie bekhendowej. Coraz częściej stosuje się czopy krótkie przy defensywnym stylu gry, gdyż umożliwiają aktywną grę obronną i zmiany rotacji.

CZOPY DŁGIE

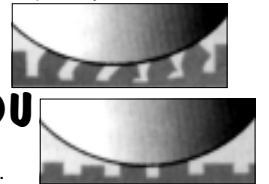


jaka została nadana piłce przez przeciwnika. Kontrola uderzeń bez rotacji i tych wolniejszych jest jednak łatwiejsza niż w przypadku czopów długich.

Efekt (możliwości): Nie ma możliwości zaskoczenia rywala aktywnym rotacyjnym uderzeniem; każda rotacja, jaką przeciwnik nadaje piłce, wraca do niego, tyle że ze zmienionym zwrotem (np. rotacja górna wraca jako dolna, itp...). Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że piłka po odbiciu jest wolniejsza i krótsza niż przeciwnik może się spodziewać.

Zastosowanie: Podobnie jak w przypadku długich czopów używa się go wyłącznie po bekhendowej stronie w kombinacji z przyczepną okładziną na forhendzie - z możliwością „przekręcania” rakiety. Stosowana głównie do gry defensywnej i bloku po całym stole.

CZOPY BEZ PODKŁADU



Cechy charakterystyczne:

Rotacja: Relatywnie mała przyczepność oraz brak podkładu wyraźnie ograniczają możliwości nadawania piłce rotacji.

Szybkość: Czopy bez podkładu są gumą bardzo wolną, nie dającą możliwości wykonania szybkiego kontrataku czy ofensywnego bloku.

Kontrola: Z uwagi na małą przyczepność oraz małą szybkość kontrola piłki jest prosta i nie sprawia problemów.

Niemożliwe jest zaskoczenie przeciwnika szybkim, rotacyjnym uderzeniem; z początku jednak przeszkodą

dla rywala może być mała prędkość piłki - niemal pozbawionej rotacji.

Zastosowanie: We współczesnym tenisie stołowym okładzina ta stosowana jest bardzo rzadko przez słabszych zawodników, którzy nie potrafią dostosować się do szybkiej i rotacyjnej gry.

GÓLNE ZASADY GRY PRZECIWKO RÓŻNYM OKŁADZINOM

1. Gra okładziną gładką przeciwko czopom krótkim.

a) Półwolej i blok: Piłka po uderzeniu czopami krótkimi „ucieka” do siatki.

Przyczyna: Czopy nie są tak przyczepne jak okładziny gładkie, dlatego piłce w wymianie półwolejowej i po bloku nadawana jest o wiele mniejsza rotacja, niż gdyby te same uderzenia wykonać okładziną gładką.

Skutek: Rakiетка jest za bardzo zamknięta, piłka wpada do siatki.

Co należy zmienić: W grze półwolejowej i bloku przeciwko czopom krótkim należy zwrócić uwagę na to, by rakiетка była bardziej otwarta, a ruch wykonywany nieco bardziej ku górze.

b) Rozpoczęcie ataku po przebicium: Atak okładziną gładką z piłki przebitej (popchniętej) czopami krótkimi często kończy się wyrzuceniem piłki za stół.

Przyczyna: Piłka przebita czopami krótkimi otrzymuje znacznie mniejszą rotację dolną, niż gdyby ten sam ruch wykonać okładziną gładką.

Skutek: Zawodnik grający okładziną gładką wykonuje taki ruch, jak gdyby piłka przebita czopami miała dużą rotację dolną, tym samym atak kończy się najczęściej poza stołem.

Co należy zmienić: Bez względu na ruch podcięcia przeciwnika grającego czopami krótkimi, piłkę należy zagrać tak, jakby nie miała prawie żadnej rotacji.

2. Gra okładziną gładką przeciwko czopom długim.

a) Topspin: Piłka zablokowana długimi czopami wpada do siatki.

Przyczyna: Im większa rotacja zostanie nadana piłce, tym bardziej podcięta będzie piłka wracająca z czopów długich.

Co należy zmienić: Środek zapobiegawczy - nie zwiększać rotacji uderzeń w serii, aby nie utrudniać gry sobie samemu.

b) Przebicie: Piłka „ucieka” do góry i po odbiorze naszego przebiccia długimi czopami często przy następującym potem ataku wyrzucona zostaje za stół.

Przyczyna: Nadana piłce dolna rotacja po zetknięciu z czopami długimi wraca jako górna.

Skutek: Im bardziej podcięta zagramy piłkę, tym większą górną rotację otrzyma ona wracając po uderzeniu czopami długimi. Jeśli zagranie czopami długimi uznajemy za podcięcie, a nie pamiętamy o tym, że piłka wracająca ma rotację górną, wtedy przebicie, a także atak „uciekają” za stół.

Co należy zmienić: Im bardziej podcięta wysyłamy piłkę, tym bardziej należy wracającą z długich czopów uderzyć tak, jakby miała rotację górną. Ruch należy wykonać bardziej do przodu, nakrywając piłkę.

c) Blok i półwolej: Piłka po odbiciu długimi czopami ściga w dół tym bardziej im więcej górnej rotacji (topspin) nadano piłce okładziną gładką.

Przyczyna: W bloku i wymianie półwolejowej długie czopy

py zwracają piłkę z nieznaczną rotacją górną, jednak piłka sprawia wrażenie lekko podciętej i jest krótsza niż można by tego oczekiwać.

Skutek: Piłka grana z dużą rotacją w bloku i wymianie półwolejowej ściga w dół po odbiciu długim czopem.
Co należy zmienić: W bloku i półwoleju piłka powinna być odegrana tak, jakby była lekko podcięta przez przeciwnika. Należy także wziąć pod uwagę to, że piłka odbita długimi czopami leci wolniej i spada bliżej siatki niż gdyby to samo zagrać okładziną gładką, dlatego należy podejść bliżej stołu.

3. Gra okładziną gładką przeciwko okładzinie anti-spin.

a) Przebicie: Przy przebijaniu piłka często „ucieka” do góry. Przy rozpoczynaniu ataku po przebicium okładziną antispinową piłka wychodzi za stół.

Przyczyna: Przeciwnik nie może nadać rotacji piłce okładziną antispinową (przy odbiciu zachowuje nadaną jej wcześniej rotację), dlatego wraca z inną rotacją niż można by się tego spodziewać (przeciwną) i spada bliżej siatki.

Skutek: Częste błędy pojawiają się, gdy rotacja jest źle oszacowana i piłka odbijana jest zbyt wysoka lub wychodzi za stół. Zdarza się również, że uderzamy piłkę za późno (po odbiciu okładziną antispinową jest piłka krótsza niż oczekiwana).

Co należy zmienić: Przebijając piłkę powinno się zagrać tak jakby była to piłka bez rotacji (pusta) lub z bardzo małą rotacją górną. Gracz powinien także podejść bliżej, ponieważ po odbiciu okładziną antispinową piłka jest krótsza niż oczekiwana.

b) Topspin: Efekt jest praktycznie taki sam jak przy grze przeciwko długim czopom, z tą tylko różnicą, że przy silnych rotacjach piłka nie leci „zygzakiem” jak to ma miejsce przy odbiciu długimi czopami.

c) Blok i półwolej: Piłki przy zwykłej wymianie lub po bloku są często źle odczytywane i kończą w siatce.

Przyczyna: Piłka nie posiada oczekiwanej lekkiej rotacji górnej, jest krótsza i wolniejsza.

Skutek: Ruch jest wykonywany zbyt późno, piłka uderzana jest za bardzo w kierunku siatki.

Co należy poprawić: Piłkę należy uderzać wcześniej. Przy wykonywaniu ruchu rakiетка w pozycji początkowej nie powinna być tak zamknięta jak przy grze przeciwko okładzinie gładkiej.

4. Gra okładziną gładką przeciwko okładzinie gładkiej.

a) Przebicie: Piłka podcięta przez przeciwnika „ciągnie” do siatki.

Przyczyna: Przyczepna powierzchnia okładziny gładkiej powoduje zmianę wcześniej nadanej rotacji.

Skutek: Piłka w grze przebicciem przeciwko okładzinie gładkiej opada wprost do siatki.

Co należy poprawić: Rakiетkę należy bardziej otworzyć, a ruch wykonywać bardziej do przodu.

b) Topspin: Przeciwnik może odpowiedzieć na topspin

podcięciem lub przebicciem z małą rotacją.

Przyczyna: Przyczepna powierzchnia okładziny daje odbierającemu możliwość odegrania piłki z rotacją (dolną) lub bez.

Skutek: W zależności od tego jak odegrana została piłka, może ona „ściągać” w górę lub w dół

Co należy poprawić: Gracz powinien dokładnie ocenić czy przeciwnik zagrał podciętą piłkę czy nie i wykonać odpowiedni ruch.

c) Wymiana i blok: Piłka uderzona przez przeciwnika „ucieka” lekko do góry.

Przyczyna: Przyczepna powierzchnia okładziny przy bloku i wymianie (ruch do przodu i nieznacznie w górę) powoduje powstanie lekkiej rotacji górnej, niewielkiej, ale mimo to odczuwalnej.

Skutek: Piłka po odbiciu wychodzi za stół.

Co należy zmienić: Przy wymianie i bloku należy lekko zamknąć rakiетkę.

5. Gra czopami krótkimi przeciwko czopom długim.

Zawodnik grający czopami krótkimi ma przewagę nad zawodnikiem grającym czopami długimi. Czopy krótkie nie nadają piłce zbyt dużej rotacji, dlatego zawodnik grający czopami długimi nie ma możliwości ani nadania piłce rotacji, ani użycia rotacji nadanej przez przeciwnika, by utrudnić mu grę. W rezultacie grający czopami długimi może jedynie oddawać piłkę bez rotacji, co daje przewagę grającemu czopami krótkimi. Długie czopy utrudniają kontrolowanie piłek pozbawionych rotacji, wychodzących spod czopów krótkich, w rezultacie piłka zatrzymuje się na czopach. Czopy długie w konfrontacji z krótką odmianą czopów nie mają szans na ujawnienie swoich możliwości i „zalet”, gdyż ich słabość ukazuje się w całej okazałości.

Jest to także powód, dla którego zawodnicy grający długimi czopami prawie wyłącznie na drugiej stronie deski mają okładziną gładką. „Przekręcanie” rakiетki daje możliwość nadawania rotacji przy użyciu okładziny o dużej przyczepności, a co za tym idzie osiągnięcie przewagi.

6. Gra czopami długimi przeciwko okładzinie anti-spin.

Obydwie okładziny, czopy długie i anti-spin, skierowane są na wykorzystywanie rotacji nadanej piłce przez przeciwnika i jednocześnie nie są w stanie wytwarzać własnej silnej rotacji. Tym samym żaden z graczy nie może osiągnąć efektu rotacyjnego uderzenia, chyba że posiada „mieszana” rakiетkę i za pomocą gładkiej okładziny nadaje piłce rotację. W zasadzie, jeśli gumy przyczepne - gładkie nie są używane, zawodnik grający antispinem podczas wzajemnego „przerzucania” piłki na drugą stronę ma przewagę. Puste piłki pozbawione rotacji i dużej siły są o wiele łatwiejsze do kontrolowania antispinem niż czopami, które przy takim uderzeniu uginają się i wymiana „kończy się fiaskiem”.

R. Hudetz