

HIZLI İTME / KESME TEKNİKLERİ

İtme/kesme vuruşu bir atak vuruşu olarak tanımlanmaz ve genelde topu oyunda tutmak amacıyla yapılır. Bunun sebebi basittir. Bu tür bir vuruş yapıldığı zaman, top üzerindeki kesme falso topun yükselmesini sağlar ve bu yüzden hızlı vurmaya zordur. Hızlı vurduğunuz zaman top yükselerek masa dışına çıkar. Bu sebeple çoğu oyuncu rakiplerine hata yaptırmak veya rakibin zayıf atak yapmasını sağlamak için yaptıkları itme/kesme vuruşlarında topa hızlı vurmaya daha fazla falso vermeyi tercih ederler.

Rakibi zayıf atak yapmaya zorlamak için yapılan bu vuruşlarda sadece kuvvetli falso vermek yerine, arada bir hızlı itme/kesme vuruşu yapmak rakip için şaşırtıcı olur. Sürpriz bir hızlı itme/kesme vuruşu genelde rakibi zayıf bir vuruş yapmaya zorlar ve gelen topa dönerek hızlı bir forehand vuruşu ile atak yapıp sayı almanızı sağlar. Şimdi bu vuruşun nasıl yapıldığını görelim.

Birinci adımda topa temas en üst zıplama noktasında olmalıdır. Raketiniz topa orta kısmından temas ederek ileriye ve aşağıya doğru bir hareketle sürtünerek kesme falso vermelidir. Bu vuruş top düşerken topun daha alt kısmına vurularak yapılan normal kesme vuruşundan çok farklıdır.

Bu vuruşu çalışmak için Newgy robotunuzu masanın her yerine kesme vuruşu yapacak şekilde ayarlayın (tarama ayar pozisyonları 3 ve 4 olmalı). Gelen toplara normal kesme vuruşu yapın, arada bir de aniden hızlı kesme vuruşu yapın. Her iki vuruşu da çok iyi yapmaya kadar çalışın. İyi şanslar ve iyi kesmeler.

Önemli Not: Bu vuruşu yan falso da eklemek daha da etkili olmasını sağlar. Maç sırasında bu vuruşu yaptığınız zaman dönen topa atak yapmaya çalışın.

Bu vuruşun temel özellikleri

Vuruş Özelliği	Normal itme/kesme	Hızlı itme/kesme
Zamanlama	Top düşerken	Üst zıplama noktasında
Topla temas noktası	Topun alt kısmı	Topun ortası
Topla temas şekli	Sürtünme	Sürtünme

(Editor'ün Notu: Bu vuruşu öğrenmede sorun yaşıyorsanız, robotu topları 30-45 cm yükseklikte atacak şekilde ayarlayın. Bu şekilde hata yapma payınız azalacaktır. Bu vuruşu alıştırmaya yavaş yavaş topun daha alçaktan atılmasını sağlayın. Son aşamada ise file hizasındaki toplara da bu vuruşu kolaylıkla yapabilmelisiniz.)

KESMEYE KARŞI FOREHAND ŞUT

Loop öldürme vuruşlarından dolayı "ölen bir sanat" olarak anılan kesik toplara forehand şut vuruşları masa tenisindeki en dinamik sayı kazanma yöntemi ve müdafa yapanların karşılaşmaktan en çok korktukları türde vuruşlardır. Bu vuruşu yapamayan bir oyuncunun keserek müdafa yapan bir oyuncuya karşı oynaması sakat ayaklı birisinin bir mil koşması gibidir - yani ciddi bir zaafır.

Ek olarak her oyuncunun etkili biçimde loop öldürme vuruşları olmayabilir. Loop daki gücün çoğu topspin, azı ise hız olduğu için bir çok oyuncuda, özellikle yaşlı oyuncularla, loop öldürücü vuruşlar yapmak için ekstra bir güç olmayabilir. Bazı oyuncularla ise loop öldürme vuruşları için beceri, öğrenme isteği veya zaman olmadığı için şut atmaya daha iyi bir opsiyondur (öğrenmesi daha kolaydır). Hatta bazı oyuncular şut atmaya daha fazla yatkındırlar.

Kesme oynayanlara karşı silah olarak yıllardır loop yapma vuruşunu geliştiren bir oyuncunun yaptığı kesmeye sanki düz topa vurur gibi sert bir şut attığımızda, o oyuncunun yıkımını düşünebiliyor musunuz ?

Kesmeye karşı şut atmanın en iyi zamanı nedir ? Tabii ki top en yüksekte olduğu zaman. Fakat düşünmeniz gereken iki şey daha vardır.

Birincisi uzun kesmeye şut atmak orta uzunlukta kesmeye şut atmaya göre daha zordur. İyi şut atan bir oyuncu genellikle masanın orta bölümlerine gelen toplara alçak olsa bile şut atar. Uzun kesmeler, yüksek olsa bile, şut atılması daha zor olan toplardır. .

İkincisi ise, oyuncunun top falsosunu ne derece iyi okuduğudur. Şut atmaya çok hassas ve doğru yapılması gereken bir vuruştur, eğer gelen topun üzerindeki falsoyu iyi okursanız alçak toplara bile çok iyi şut atabilirsiniz, özellikle de uzun kesme değilse. Eğer gelen topu iyi analiz ettiğinizi düşünüyorsanız korkmadan şut atmaya deneyin. Alçaktan gelen topu iyi okuyup, temiz bir şut atmaya ve sonra da rakibin yüzündeki ifadeye bakmaktan daha fazla tatmin edici bir şey yoktur. Bir çok modern oyuncu alçak ve derin olmayan kesik toplara vuruşunu ne kadar kolay olduğunu fakında değildir. Bu tür oyuncunun attığı alçak topa şut atarsanız nasıl oynaması gerektiğini bilemez ve korkak oynamaya başlar.

Şut atmaya çalışmanın iyi yollarından birisi Newgy robotu çok alçak olmayacak şekilde kesmeye ayarlamak ve karşısına geçip vuruşlara başlamaktır. Gelen toplardaki kesme miktarına göre değişik vuruşları deneyip uzun ve orta kesmelere yapılan vuruşların farklarını görebilirsiniz. Masanın değişik yerlerine şut atmaya çalışın. Bu vuruşun temeli hassaslık ve kontroldür. Ek olarak yüzdenizi artırmak için daha yavaş vurmaya ve rakibi acele ettirmek için top zıpladıktan hemen sonra vurmaya da çalışmalısınız.

Aşağıdaki beş resim ve bir hareketli resimde U.S. Collegiate Tekler ve Çiftler şampiyonu Sean Lonergan Newgy robot kullanarak kesmeye karşı şut atma tekniğini göstermektedir.

(Editor'ün Notu: Bu yazıda Larry'nin dahil ettiği 6 GIF dosya vardır. Bunlardan ilk beş tanesi vuruşun her aşamasını detaylı olarak incelemek için hareketsiz resimlerdir. Son resim ise diğer 5 resimden oluşan hareketli bir resimdir. Bu dosyayı yüklemek biraz zaman alabilir fakat yükledikten sonra okuyucuya bu vuruş yapılırken olması gereken genel görüntüyü ve zamanlamayı göstermek için ilk 5 resmi sıralı olarak oynatacaktır.

Resim 1: Kolun geri hareketi başlar.

Sean'ın ağırlığı arka ayağa doğru yöneliyor. Beli, sağ bacağı yan tarafı gösterecek şekilde, geriye doğru dönük durumda. Raketi ucu aşağı bakacak şekilde topla temas edeceği noktayı biraz aşağısında ve arkada.

Resim 2: İleriye doğru kol hareketi başlıyor.

Sean'ın ağırlığının çoğu sağ bacakta ve ağırlığını ileriye doğru transfer etmek üzere. Beli normal konumuna dönme aşamasında. Topu her iki gözünün önünde görebilmek için kafasını çevirmiş durumda. Raketi de kapalı vaziyette (bunu her oyuncu yapmaz).

Resim 3: Temas.

Sean'ın ağırlığı sol bacağına transfer oluyor. Sağ bacağı şimdi ileriye gösteriyor. Beli normal konumuna döndü. Temasdan önce kolun ön kısmı topa doğru bükülüyor. Raketi top ile buluşmak için yerle 90 derece açı yapacak şekilde biraz yukarı çıkmış. Oyuncu topun raketi ile temas etmeden önceki son bulunduğu yere bakıyor. Top ile temas çok ani olduğu için görmek zordur. Bu yüzden oyuncu temasdan önceki son noktaya bakıyor. Top ile temas topun zıpladıktan sonra en yüksekte olduğu andır.

Top ile temas sırasında hafifçe yukarıya doğru bir hareket oluşur (raket hareketine top hızının altından başladığı ve top ile buluşmak için yükseldiği için). Bu hareket topa hafif topspin verir. Fakat hareketin çoğu ileriye doğru olduğu için harcanan gücün de çoğu hızı döndürür.

Resimler 4-5: Takip Hareketi.

Sean beli çevresinde raketini yukarıya doğru hareket ettirerek döner. Vücut ağırlığı sol bacağına transfer edilir. Hareketini bitirdiği zaman harekete ilk başladığı yere çok yakındır. Böylece top geri gelirse bir sonraki vuruş için hazırır.



Resim 1



Resim 2



Resim 3



Resim 4



Resim 5



Resim 6

KUVVETLİ KESMEYE KARŞI LOOP

Kuvvetli kesmeden bahsedilmesi en iyi oyuncuların bile kalplerinde terrör esmesine neden olur. İsveç'li Peter Karlsson gibi yıldız oyuncular bile bu tür toplara karşı büyük zorluklar yaşayabilirler. Peki sorun nedir ve bu sorunu nasıl aşmalıyız ?

İlk ve en önemlisi kesme oynayanların sayısının az olması ve oyuncuların çoğunun kesmeye karşı az çalışabilmesi gerçeğidir. Oyuncular kuvvetli kesmeye karşı çalışabilmektedirler fakat çalışma sırasında yaptıkları vuruş sayısı diğer çalışma şekillerine (mesela hızlı tekrarlanan backhand/forehand şutop vuruşlarına) göre az olmaktadır.

Bununla ilgili bir diğer problem de çalışma sırasında kesmeye karşı loop yapıldığında dönen top bloktan dönmektedir ve oyuncu kesmeye karşı peş peşe loop yapma ve dolayısıyla bunu otomatik hale getirme imkanı bulamamaktadır. Oyuncular topspine karşı (forehand-forehand, backhand-backhand, vs.) bu şekilde çalışabilmektedirler fakat eğer bir kesmeciniz veya robotunuz (veya peş peşe top atan bir çalıştırıcınız) yoksa kesmeye karşı bu şekilde çalışamazsınız.

Belirtilen her iki tür sorun Newgy robot ile çalışarak düzeltilebilir. Düşük ayarlarında bile kuvvetli kesme top gönderebilmektedir. Bu tür toplara karşı loop yapmanın düzgün tekniğini öğrenebileceğiniz gibi, maçlarda benzer durumlarda bu vuruşu yapabilmek için gereken güveni de kazanabilirsiniz.

Vuruşu nasıl yapacağız ? Bunun için ABD Olimpik takım üyesi Todd Sweeris'in kuvvetli kesmeye ayarlanmış Newgy robota karşı yaptığı loopların sıralı resimlerini analiz edeceğiz (hız ayarı 3.0 konumundaydı). Todd looplarını orta hızda yapmaktadır - gücünün yarısı spine, diğer yarısı ise hız dönüşüme. Bu resimlerle ilgili enteresan nokta Todd'un yaptığı vuruşlar karşılaştırıldığında sanki hepsi aynı negatifin kopyaları gibi görünmesidir.

(Editor'ün notu : Bu yazıda Harry 6 tane GIF dosya kullanmıştır. Bunlardan ilk 5 tanesi hareketsiz resimlerdir ve vuruşun her aşamasını detaylı olarak incelemek için çok faydalıdır. Son resim ise ilk 5 reimden oluşturulan hareketli GIF resimdir. Bunu yüklemek biraz zaman alabilir fakat yükledikten sonra ilk 5 resmi sıralı olarak oynatacak ve resimlere hareket vererek oyuncuya hareketi ve vuruş sırasında yapması gereken hareketlerin adumlarını öğretecektir).

Resimleri dikkatli bakıldığında Todd'un vuruş gücünü vücudunun neredeyse her parçasını (bacaklarını, belini, omuzlarını ve bileğini) kullanarak oluşturduğu görülür. Sol omuzu bile vücudunu topun yönünde çekerek güç üretir. Loop vuruşu gerçek bir "tüm vücut vuruşudur".

Resim 1 : Todd bacaklarını özellikle de sağ bacağını bükmüş durumdadır. Ayakları iyice açılmış durumda ve yere sağlam basmasını sağlamaktadır. Sağ ayağı masanın uç noktasına paralel konumdadır. Sağ omuzunu aşağı düşürerek ağırlığının çoğunu sağ bacağına vermiştir fakat yere çok dengeli olarak basmaktadır. Beli bükülü ve geriye doğru dönüktür. Vuruş kolu geriye ve aşağıya doğru uzanmış durumdadır ve bileği raket yönü arka tarafını işaret edecek şekilde geriye doğru dönüktür. Her iki gözü ile topu takip etmekte ve topun vuruş noktasına gelmesini beklemektedir.

Resim 2 : Todd's sağ ayağı düzelir ve topa doğru vücut dönmesini başlatır. Sağ omuz yükselmeye başlarken sol omuz geriye doğru dönmeye ve vücudu da o yöne doğru çekmeye başlamıştır. Bel bükülü ve dönük konumundan normal konumuna dönmektedir. Bileğin ileriye doğru hareketi başlamıştır.

Resim 3 : Topla temas. Sağ omuz yukarıya çıkmış ve her iki omuz dönmektedir. Dirsek ve bilek topa vuruş hareketini yapmaktadır. Gücün çoğu yukarıya doğru yönlendirilmiştir. Todd hala her iki gözüyle topa bakmaktadır (top çok hızlı olarak gelseydi muhtemelen bu kadar uzun süre bakamayacaktı). Topla teması top düşerken yaklaşık masa seviyesindeyken olmaktadır (spini bol yavaş loop için topun daha da düşmesini bekleyecekti, daha hızlı bir loop için de topu çok düşürmeden temas edecekti. Loop öldürme vuruşu için ise top zıplamasının en yüksek noktasında vurması gerekecekti).

Topla temasın çoğu fırçalama şeklindedir. Yavaş ve spinli bir loop için top raketin süngerine çok az gömülmelidir. Daha fazla hız için top süngere daha fazla gömülmelidir. Loop kill haricindeki vuruşlar için top hiç bir zaman raketin tahtasına değecek kadar süngere gömülmemelidir. Todd'un vuruşunda topla teması hafifçe duyulabilmektedir.

Resimler 4-5. Takip hareketi her iki omuzu da döndürerek yukarı ve ileriye doğrudur (Todd'un loopunda çok fazla güç olduğu için kuvvetli kesme toplarda çoğu oyuncuya göre daha fazla ileriye doğru hareket edebilmektedir). Çoğu oyuncu daha çok yukarıya, daha az ileriye doğru takip hareketi yapacaklardır. Dirsek ve bilek tamamen kapanmış durumdadır ve dirsek çok bükülmüştür. Ağırlığının çoğu sol bacağına transfer edilmiştir fakat bir sonraki vuruş için denge ve vücut olarak hazır durumdadır.



Resim 1



Resim 2



Resim 3



Resim 4



Resim 5



Resim 6

KESMEYİ ÖLDÜR !

Kesmeye karşı şut atma hızlı bir şekilde kaybolan sanata dönüşmektedir. Son 30 yılda hızlı loop vuruşları kesmeye karşı tercih edilen vuruşlara dönüşmüştür. Bunun sonucunda da sık sık yüksek kesme toplara şut atamayan loop oyuncularına rastlarız. Loop vuruşu topun file üzerinden daha yüksekte gitmesi ve daha kısa mesafede masaya değmesinden dolayı daha güvenli bir vuruştur ama kesmeye karşı bir takım zayıflıkları vardır.

Öncelikle hız spine göre daima daha iyi bir tercihtir. Her türlü spinin geri dönme şansı vardır fakat rakibinizin fiziksel olarak döndüremeyeceği hızda şut vuruşu yapabilirsiniz. Stiliniz ne olursa olsun, herkes kesme top geldiği zaman öldürücü vuruş yapabilmelidir. Nasıl yapılacağı aşağıdadır :

1. Topla teması zıplamanın en üst noktasında yapın. Top düşmeye başladıktan sonra şut atılamaz ancak spin yapılabilir.
2. Topa değme noktası topun ortası veya ortasının biraz altı olmalıdır. Kesme ne kadar kuvvetliyse temas noktası da o derece aşağıda olmalıdır.
3. Topla temas ederken fırçalama hareketi değil güç vuruşu yapın.
4. Raketin yönü ileri ve yukarıya doğru olmalıdır (temas noktasında yukarı doğru itin).
5. Kesme ne kadar kuvvetliyse topa doğru raket hamle hızlanmanız o kadar fazla olmalıdır.
6. Hedefinize doğru vuruş yapın.

Partik Çalışmaları

Newgy Robot kesmeye karşı öldürücü vuruş çalışması için ideal bir yardımcıdır. İlk önce robotunuzu forehand tarafınıza orta yükseklikte kesme top gönderecek şekilde ayarlayın. İlk önce topun falsosunu anlamak için topları iterek başlayın. Sonra yukarıda belirtilen teknikte toplara vurmaya başlayın.

Kesmeye karşı vuruşlara alıştığınız zaman karışık olarak şut ve loop yapmayı çalışın. Son kısmında ise robotunuzu değişik yerlere top atmaya ayarlayın ve peş peşe bir kaç defa loop yaptıktan sonra forehand şut atmaya çalışın.

Newgy robotunuzla bu temel çalışmaları yaptıktan sonra "kesmeyi öldürmekten" ayrı bir haz duyacaksınız.



Resim 1



Resim 2



Resim 3



Resim 4



Resim 5



Resim 6