



¿Cuáles son los puntos clave para ganar en el tenis?

Cédric Roure.

Universidad del Oeste de Bretaña, Francia.

RESUMEN

El objetivo de este artículo es comprender el sistema de puntuación del tenis y destacar los puntos que más influyen sobre las probabilidades de ganar un partido. Tomando como base la secuencia de puntos jugados en los partidos de individuales del último Abierto de Francia, se ha mostrado la importancia de ganar los puntos en 30 iguales y de ser el primero en tener la ventaja en las situaciones de 40 iguales (deuce). Este artículo también comenta las consecuencias que tienen estos resultados para el entrenamiento de los tenistas.

Palabras clave: Puntos importantes, Ganar un partido, Entrenamiento.

Recibido: 12 de Septiembre 2014.

Aceptado: 20 de Octubre 2014.

Autor correspondiente: Cédric Roure, Universidad del Oeste de Bretaña, Francia.

Email: Cedric.roure@univ-brest.fr

INTRODUCCIÓN

Cuando se pregunta a los expertos en tenis qué es lo que diferencia a los mejores jugadores del mundo (como Djokovic, Nadal y Federer) de los otros, suelen mencionar el aspecto mental como factor clave para el éxito. Tanto entrenadores como jugadores están de acuerdo en que estos jugadores son mejores a la hora de jugar los puntos importantes de un partido de tenis, incrementando así sus posibilidades de ganar. Aunque parece existir un consenso que la habilidad para jugar bien los grandes puntos es fundamental, es aún difícil determinar exactamente cuáles son esos puntos. ¿Son "grandes puntos" los puntos de quiebre ("break") al final de un set? ¿Tener la ventaja de 6-5 con el servicio? ¿Los puntos jugados en 5 iguales en la muerte súbita? Para lograr algunas respuestas preliminares, podemos observar primero los modelos estadísticos específicos para el tenis, para comprobar si muestran algún indicio sobre cuáles son estos grandes puntos.

MODELOS ESTADÍSTICOS EN EL TENIS

El primer análisis estadístico basado en la distribución de puntos en el tenis y la probabilidad de ganar partidos se remonta a los años 70 con la introducción de la cadena de Markov (Schutz, 1970). Además de estos estudios, en los años 2000 se realizaron una serie de estudios para intentar definir un modelo de probabilidad de ganar partidos. Sin pretender ser exhaustivos, podemos mencionar el trabajo de Clarke y Dyte (2000) quienes utilizaron el sistema de puntos de clasificación de la ATP y las diferencias de puntos de clasificación de los jugadores para predecir los resultados de los partidos. Igualmente, Barnett y Clarke (2005) utilizaron los datos estadísticos oficiales de la ATP para evaluar las probabilidades de victoria de cada jugador en un partido. Finalmente, Barnett, Brown y Clarke (2006) desarrollaron un modelo de cadena de

Markov revisado para predecir el resultado de los partidos y determinar las probabilidades que tenía cada jugador de ganar. Gracias a estos modelos, actualmente es posible calcular las opciones que tiene cada jugador de ganar un partido de tenis en tiempo real. Sin embargo, estos modelos no expresan la importancia de algunos puntos en relación a otros.

Además de estos estudios, la ATP publica y actualiza unas estadísticas sobre los partidos de jugadores profesionales. Los entrenadores, por lo tanto, tienen valiosa información que les permite analizar a sus jugadores y a sus adversarios con gran precisión. Entre estas estadísticas, algunas tienen una mayor importancia en la probabilidad de ganar un partido. Por ejemplo, el número de puntos de quiebre ("break") convertidos, el porcentaje de primeros servicios, o el porcentaje de puntos ganados con el primer y segundo servicio. No obstante, actualmente no hay datos disponibles para identificar el dato estadístico clave que podría ayudar a determinar las probabilidades de ganar un partido.

Nuestro objetivo es, por lo tanto, identificar un dato estadístico que tenga un mayor efecto en la probabilidad de ganar un partido. Analizando la secuencia de puntos jugados en los partidos de tenis, queremos determinar los grandes puntos a los cuales los jugadores deben prestar atención especial.

Metodología para el análisis de las secuencias de juego

Nuestro método se basa en el análisis de las secuencias de puntos jugados en los partidos del cuadro masculino del Abierto de Francia de 2014. Analizamos todos los partidos jugados durante el torneo, es decir, un total de 127 partidos. Para obtener las líneas de puntuación punto por punto, consultamos la página de internet "flashresultats". Para realizar

nuestro análisis, tuvimos en cuenta tres tipos de datos, es decir, el jugador que gana el punto en 30 iguales, el jugador que tiene la ventaja (después del deuce) y el jugador que logra primero la ventaja en el juego (sin que la puntuación sea 30 iguales). Se estudiaron estos tres datos contra el número de juegos jugados por cada jugador, y su rol (servicio o resto). Por ejemplo, tuvimos en cuenta qué jugador ganó el punto en 30 iguales, el que saca o el que recibe, y examinamos la incidencia de ganar ese punto sobre ganar/perder el juego (se utilizó un enfoque similar con los otros dos datos).

RESULTADOS

Las tablas muestran los resultados indicando las posibilidades de ganar el juego desde varias situaciones posibles. Las probabilidades están expresadas en porcentajes y las situaciones posibles corresponden a los tres tipos de datos compilados utilizando nuestro método, agregado al cual están las probabilidades de ganar un juego independientemente de las condiciones iniciales. La Tabla 1 muestra los datos de los partidos de las primeras tres ruedas (N=112).

Probabilidades de ganar el partido (%)	Quien saca	Quien devuelve
Para el jugador que gana el punto en 30 iguales	88,87%	61,14%
Para el jugador que tiene la ventaja	66,63%	39,13%
Para el jugador que tiene la ventaja primero	92,61%	65,18%
En todos los partidos	74,60%	25,40%

Tabla 1. Probabilidades de ganar un juego durante la primera semana del torneo.

La Tabla 2 muestra los datos de los partidos desde la cuarta ronda hasta la final (N=15).

Probabilidades de ganar el partido (%)	Quien saca	Quien devuelve
Para el jugador que gana el punto en 30 iguales	92,16%	71,74%
Para el jugador que tiene la ventaja	65,09%	49,23%
Para el jugador que tiene la ventaja primero	88,23%	78,57%
En todos los partidos	76%	24%

Tabla 2. Probabilidades de ganar un juego durante la segunda semana del torneo.

Los resultados muestran que en dos de las tres situaciones, el jugador que gana el punto tiene mayor probabilidad de ganar el juego comparado con el porcentaje de juegos ganados usualmente durante el torneo. Independientemente de estar sacando o devolviendo, las dos situaciones más favorables para ganar el juego son ganar el punto en 30 iguales y ser el primero en llegar a la ventaja. Durante la primera semana, el sacador que gana el punto en 30 iguales tiene 14,27 por ciento más de probabilidades de ganar el juego comparado con lo normal (88,87% contra 74,60%). En iguales condiciones, quien devuelve incrementa sus posibilidades un 35,74% (61,14% contra 25,4%). El jugador que alcanza primero la ventaja (después del deuce) tiene 18,01 y 39,78 por ciento más de probabilidades de ganar el juego sacando y devolviendo respectivamente. Los resultados de la segunda semana del

torneo confirman los resultados observados en las rondas iniciales. Cuando el jugador está sirviendo, si gana el punto en 30 iguales, tiene 16,16 por ciento más de posibilidades de ganar el juego comparado con el porcentaje de juegos usualmente ganado con el servicio. Cuando está devolviendo, el jugador tiene 47,74 por ciento más de posibilidad de ganar el juego si gana ese punto en particular. En cuanto al jugador que llega a la ventaja primero, aumentan sus posibilidades de ganar el juego, 12% y 54,57% cuando saca y cuando devuelve respectivamente.



COMENTARIO

El análisis punto por punto de las secuencias de juego señala dos situaciones que tienen un papel particularmente crucial en la probabilidad de ganar juegos en el tenis. Ciertamente, los jugadores que logran ganar puntos en 30 iguales o quienes tienen la ventaja primero aumentan en gran medida su probabilidad de ganar el partido. Comparando con los porcentajes de juegos usualmente ganados durante el torneo, los sacadores incrementan una media del 15% sus probabilidades de ganar en estas dos situaciones. En cuanto a quienes devuelven, la ventaja dada por estas situaciones es crucial pues sus posibilidades de ganar aumentan una media de más del 44%. Estos resultados destacan dos situaciones del juego que se pueden considerar “grandes puntos” en el tenis pues incrementan las probabilidades de ganar juegos.

CONCLUSIÓN

El análisis punto por punto de las secuencias de juego durante los partidos masculinos en el Abierto Francés de 2014 aporta un nuevo conocimiento al manejo de los puntos en el tenis. Esta investigación revela una dimensión hasta ahora desconocida en términos de las estadísticas y del análisis de los partidos de tenis de alto nivel. Sugiere a los entrenadores de tenis el uso de un nuevo enfoque para enseñar cómo jugar los grandes puntos desde la perspectiva de situaciones típicas de juego. Ciertamente, aprender a jugar los grandes puntos ayudará a ser más efectivo cuando el jugador se encuentra en la situación de

30 iguales en lugar de entrenar con ejercicios del tipo: “el primero en llegar a 5 es el ganador” (como suele suceder). Además, se recomienda a los entrenadores que ayuden a los jugadores a mejorar el servicio y la devolución en la cancha de iguales, es decir, desde donde se juegan los puntos cuando la puntuación es 30 iguales o 40 iguales. Por lo tanto, se deben considerar métodos de entrenamiento táctico que mejoren los planes de juego en la cancha de iguales. Sería interesante hacer un análisis similar de las secuencias de juego durante Wimbledon para comparar los resultados y verificar si los grandes puntos surgen en las mismas situaciones de juego.

REFERENCIAS

- Barnett, T., & Clarke, S. (2005). Combining player statistics to predict outcomes of tennis matches. *IMA Journal of Management Mathematics*, 16 (2), 113-120. <https://doi.org/10.1093/imaman/dpi001>
- Barnett, T., Brown, A. & Clarke, S. (2006). Developing a model that reflects outcomes of tennis matches. *Actas de la 8a Conferencia de Australasia de Matemáticas y Computación en el Deporte*, Coolangatta, Queensland, 3-5 Julio 2006, 178-188.
- Clarke, S., & Dyte, D. (2000). Using official ratings to simulate major tennis tournaments. *International transactions in operational research*, 7, 585-594. <https://doi.org/10.1111/j.1475-3995.2000.tb00218.x>
- Schutz, R. (1970). A mathematical model for evaluating scoring systems with specific reference to tennis. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 41, 552-561. <https://doi.org/10.1080/10671188.1970.10615015>

CONTENIDO ITF ACADEMY RECOMENDADO (HAZ CLICK ABAJO)



Derechos de Autor (c) 2014 Cédric Roure.



Este texto está protegido por una licencia [Creative Commons 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Usted es libre para Compartir —copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato— y Adaptar el documento —remezclar, transformar y crear a partir del material— para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla la condición de:

Atribución: Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace de la obra.

[Resumen de licencia - Texto completo de la](#)