

■ Tabla de Recursos y Golpes en Pádel

■■ Categoría ■ Técnica		■ Clave / Consejo
■ Paredes	Contrapared	Girar si se puede, si no que sea profunda; si es plana que se note intención; ■
	Pared lateral	Sorpresa o recurso para devolver bolas imposibles ■
■ Engaño	Amagos	No olvidarse del primer rulo para que crean tu remate ■
	Chiquita	Para ganar la red; jugar a esquinas, medio o pies; si están muy cerca de la red ■
■ Bandeja	Volea alta cortada	“Poner bufanda”; que no rebote lento; volver rápido a la red ■
■ Globo	Globo ofensivo	Que no lo esperen, cambiar por abajo, echarlos para atrás ■
■ Ataque	Bajada	Golpe con riesgo; subir en 3 pasos ■■■■■■
	Víbora	Atacar; bola más fácil que bandeja ■
■ Definición	Dejada	Si están atrás, cambio de ritmo inesperado ■
	Desmayadita	Contra golpes fuertes; atrás cuesta quitarlas ■
↔■ Juego al medio ■		Buscar siempre el centro ➡■■■
■ Gancho	Gancho variado	Fuerte a la verja / suave al medio; bolas pasadas, tocar para no perder red ■
■ Rulo	Rulo	Metáfora de dos vías; manejar bolas pasadas ■■