

СОВРЕМЕННАЯ ИГРА

Б. УЛЬЯНОВ

R 27
584



В ТЕННИС

ВФК

JOSEPH MENNARD N. L. PA.

R. V. P. R. G.

THE
LIBRARY
OF THE
MUSEUM OF
ART AND
ARCHAEOLOGY
OF THE
UNIVERSITY OF
CHICAGO

R $\frac{27}{584}$

Б. УЛЬЯНОВ

СОВРЕМЕННАЯ ИГРА В ТЕННИС

29-59744



ИЗДАТЕЛЬСТВО
«ВЕСТНИК ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ»
ХАРЬКОВ — 1929



2020247990

УМТБ-82

Укрголовліт № 1868/к

Тираж 5.000—2 л.

Заказ № 1552.

Госуд. типография им. Евг. Соколовой Ленинград, пр. Кр. Командиров, 29.

ОТ АВТОРА

Крепость цепи измеряется самым слабым звеном, сила игрока — самым несовершенным ударом.

В. Тильден.

Не желать делать лучше — значит идти назад. Однако, стремление совершенствоваться возникает всегда благодаря лишь какой-нибудь идее, цели или задаче, заставляющей искать новых путей, лучших способов и более правильных приемов для достижения намеченного.

Мыслью, положенной в основу этой брошюры, было, нарисовав точную картину с натуры современной игры, создать цель для устремлений каждого любителя тенниса и познакомить его с некоторыми ее деталями, ставящими новые вехи на путях к прогрессу.

Если меня упрекнут в том, что я иду навстречу развитию рекордсменства, то вряд ли это будет верно. Физическое развитие и улучшение техники тесно связаны, по крайней мере в теннисе, друг с другом. Человек, не умеющий или плохо играющий, почти ничего не извлечет из игры, в физкультурном отношении, сравнительно с хорошим теннисистом.

Имеющаяся у нас теннисная литература совсем не затрагивает этой новой темы. Все вышедшие книги не что иное, как „азы для начинающих“,

помогающие усвоить тот или иной прием без указаний на конечную его цель.

Не видеть за деревьями леса это все равно, что не видеть дальше своего носа. Никто не думает, чтобы это было хорошо, потому что близорукость редко дает возможность найти верный, основной путь в каком угодно деле. Поэтому мне кажется, что главная идея, вложенная в эту работу, и верна и своевременна.

Советский теннис родился совсем недавно, но он успел уже вырасти и окрепнуть. Нам это доказала прошлогодняя Спартакиада, выяснив, кроме этого, „втянутость“ в игру, превзошедшую самые смелые ожидания.

Каждый внимательный наблюдатель, бывший на этом грандиозном теннисном празднике, мог бы видеть, как много теряли новые молодые силы, благодаря незнакомству с некоторыми деталями техники и тактики игры, неоднократно упуская победы из своих рук, будучи на волосок от выигрыша. Очевидно, что „талантам с мест“ не хватает еще знаний.

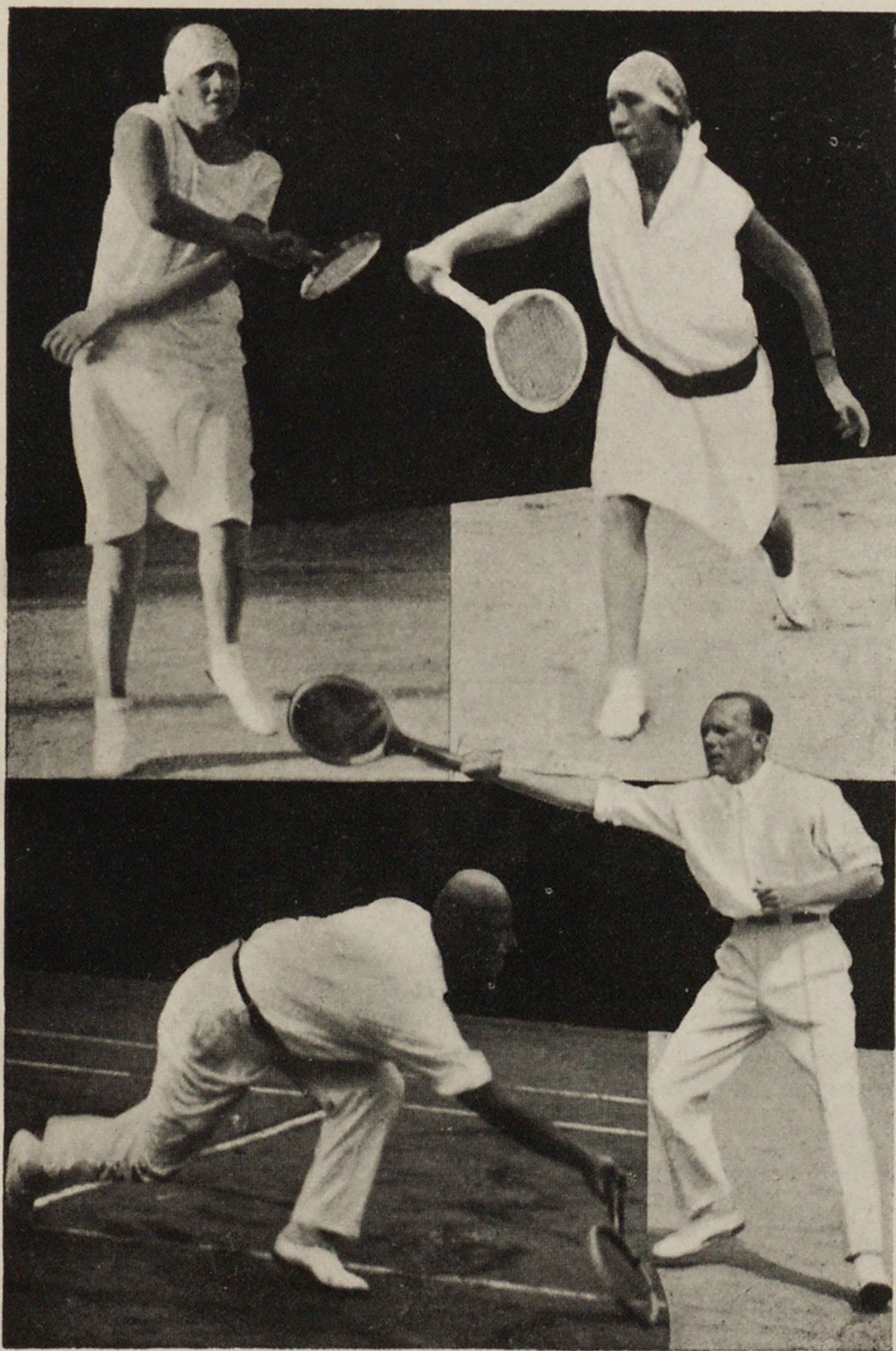
У игроков низших категорий есть уже своя литература, поэтому содержание предлагаемой вниманию читателя работы рассчитано на уровень середняка и выше. Разбираемые здесь детали игры еще ни разу не были затронуты нашей печатью и освещаются сейчас впервые.

Зависимость тактики от техники, ускорения темпа игры от ударов и свойств последних от некоторых причин, являющиеся лейт-мотивами этой брошюры, проработаны мною на основании последних зарубежных данных и личных наблюдений в течение нескольких лет.

Б. У.

25 февраля 1929 г.

Москва



1. Конец драйва справа без „хода“ мяча (Александрова, Москва). 2. Удар слева (Телякова). 3. Мягкий, отраженный удар „с воздуха“ (Тихонов). 4. Драйв слева без „хода“ мяча (Ульянов).

по
ту
из
пр
Пр
на
ме
ту
ти
и

ви
Э
де
ср
ни

се
яв

ли
В

ЭВОЛЮЦИЯ ТЕХНИКИ

Если бы майор Винкфильд встал из гроба и попал на какой-нибудь международный теннисный турнир, то он ни в коем случае не узнал бы изобретенной им игры, правила которой почти не претерпели никаких изменений до сего времени. Прежний „вежливый“, высокий мяч, идущий прямо на игрока, отошел в область предания, уступив место сильному, жесткому удару, направленному туда, где нет противника. Игра приобрела атлетический характер соединенный с тонким расчетом и высоко развитой техникой.

Это произошло, конечно, не сразу.

Первую эпоху, выдвинувшую теннис на правильную дорогу, создал драйфист с задней линии. Этот период продолжался около двух с половиной десятилетий. В течение последних 12 лет этого срока, окончившегося около 1911 г., самым знаменитым игроком с задней линии был Вильям Ларнед.

Уже при нем начала обсуждаться возможность сеточной атаки, но игра, в основе своей, все же являлась игрой драйвами с задних линий.

Лозунгом тех дней была „длина“.

Игроков, бивших мяч на $1\frac{1}{2}$ метра до задней линии, считали не стоящими никакого внимания. В ту пору ослепляющая быстрота, разрушающая

и разбивающая противника сила были еще неизвестны. Правда, в ударах Ларнеда наблюдалось и то и другое, но все же они были далеки от современных.

В 1911 г. неожиданно наступил резкий перелом, а с ним и новая эра. Описанная односторонняя игра с задней линии внезапно изменилась в сторону быстроты и сеточной атаки с полнейшим отрицанием всех прежних принципов, в которые только что так верили. Она целиком сосредоточилась на подаче и игре у сетки, подобно тому, как раньше она консервативно держалась задней линии.

Весь этот переворот создал калифорниец Мориц Мак-Луглин. Он буквально всколыхнул весь теннисный мир. Он смел все, до сих пор казавшееся незыблемым, и настолько революционизировал игру, что начали раздаваться голоса об увеличении высоты средней сетки и уменьшении полей подачи. В 1912, 13 и 14 г.г., когда он был в лучшей форме, лозунг „быстрота“ шопотом, по секрету передавался от игрока к игроку, из страны в страну, через океаны и моря. Открывши новый секрет успеха, игроки повсюду бросали заднюю игру, переходя на быструю подачу и сеточную атаку смэшами.

Блестящая „калифорнийская комета“ ослепляла всех. Осторожность оказалась забытым словом в теннисном лексиконе, и богиня быстроты стала у руля, направляя игру к опасностям...

Но... „ничто не вечно под луной“. Пришлось померкнуть и ореолу Мак-Луглина. Молодой американец Ричард Вильямс 2-й начал постепенно конкурировать с ним до тех пор, пока не отставил калифорнийца на второй план, заставив его сойти со сцены, унося с собой славу создателя целой эпохи тенниса. Вильямс с характерной для моло-

дости смелостью и любовью к неожиданному довел почти до совершенства свою игру с земли по мячу в высшей его точке после отскока от грунта Будучи, главным образом, игроком с задней линии он редко отделялся от нее более, чем на полметра, вместо того, чтобы находиться за ней на расстоянии, в шесть раз большем, как это делали прежние звезды. Вильямсу удалось соединить быструю подачу и агрессивную сеточную атаку со своим главным фундаментом — задней игрой. Он явился как бы связующим звеном между первыми двумя стилями. Он также был последователем быстроты, как и Мак-Луглин, только его быстрота достигалась ударами с земли. Однако, у того и другого она была направлена больше к нападению, чем к защите.

Во время смены этих трех школ, в период приблизительно с 1907—1914 г., появился игрок, не примкнувший ни к одной из них и буквально опередивший на 10 лет свое время.

Это был Норман Брукс — „австралийский чародей“.

В то время, когда никто ничего не знал о „разносторонней“ игре, Брукс изучал ее с уверенностью и знанием, которые вряд ли еще достигнуты многими мировыми чемпионами даже сегодняшнего дня. Брукс развил совершенное равновесие двух крайних стилей в современной матчевой игре. Обладая удивительным прогнозом, он даже и теперь еще работает над ударами „игры будущего“. Брукс был первым „разносторонним“ игроком и создателем новой школы.

Начиная с 1915 г., его последователи оказываются впереди всех остальных. Джонстон, Ричардс, Кошэ, Лякост, Алонзо и Нортон — все являются самыми яркими образцами этой системы игры, во

главе с гением современного тенниса Вильямом Тильденом (Америка).

„Разносторонняя“ игра является сейчас высшим достижением современных „сверх-теннисных“ игроков, и о ней трудно дать ясное понятие на бумаге.

Она состоит из всех стандартных ударов: подачи, как плоской, так и крученой, драйва и срезки, как справа, так и слева, полного комплекта ударов „с воздуха“ и смэшей с двух сторон. Во-вторых, она включает в себя контроль различной глубины всех этих ударов, так как постоянная игра, например, длинными драйвами уже не может считаться для нее удовлетворительным стандартом. В ней игрок должен уметь варьировать расстояние точно так же, как и направление. Поэтому короткие удары в разносторонней игре имеют те же права гражданства, как и длинные. В-третьих, она требует от игрока искусства сообщения различного вращения мячу для изменения его быстроты, т. к. постоянной скорости тоже уже недостаточно, — нужно умение изменять ее в зависимости от действий противника. В-четвертых, она не мыслима без умения подрезать свои мячи с земли так же хорошо снизу, как и сверху. Наконец, в-пятых, она зиждется на тонкости понимания и точности вкладывания силы в отскок мяча от земли.

Чтобы дать краткое понятие об общем характере разносторонней игры ее можно назвать „постоянной непостоянностью“. Игрой с волшебным мячом, летящим то длинно, то коротко, то быстро, то медленно, отскакивающим то сильно, то слабо и вертящимся то скоро, то тихо. Игрой с чудесными ударами, делающими быстрый и слабо отскакивающий мяч, медленный и сильно прыгающий,

жесткий и мягкий. Игрой защиты и нападения. Игрой точного расчета с лозунгом „теп“.

При разносторонней игре ни один игрок не может иметь слишком много ударов в своем распоряжении. Их всегда мало.

Несмотря на предельное совершенство разносторонней игры, некоторые мировые „звезды“, в своей конкуренции между собой, продолжают искать сейчас все новых и новых путей, заглядывая в туманное будущее, с его терзающими их душу видениями неисследованных дорог прогресса. Некоторые из них видят впереди эти пути, пока еще еле улавливаемые, но которые весьма возможно будут исследованы и развиты чемпионами завтрашнего дня. Они лежат, конечно, не на задней линии, потому что знаменитые игроки прошлого нашли уже там все, что только можно было найти, и не у сетки, так как она тоже исследована до предела. Они мерещатся им, скорее всего, в технике ударов с передней части площадки, в хавкортных ударах с воздуха, хав-волей и ударах с высокой точки. В них, очевидно, зарыт будущий прогресс.

В игре Тильдена, Ричардса, Кошэ и Лякоста уже замечаются признаки этих новых ударов или, верней, попыток к ним, ставящие новые вехи в новом направлении.

Ясно, что каждый желающий преуспевать в будущем должен сначала снабдить себя полным арсеналом теннисных ударов и потом уже пытаться исследовать тайны глубин середины площадки, так как, без сомнения, новая игра будет построена на скале прежних принципов.

Задачей грядущего поколения сейчас на Западе является отыскание новых подъемов на кручах игры и точное оформление несовершенных



признаков, лежащих в настоящее время на границе разносторонней игры и „тенниса будущего“.

Взглянув на эту будущую игру, майор Винфильд снова умрет и на этот раз редкой смертью от... удивления.

ТЕМП

Длина, быстрота и темп. Вот три кита, на которых поочередно держалась игра. Вот три вершины, высот которых она достигла благодаря технике.

Что такое длина — это понятно. Быстрота — то же самое. Эти термины вполне определяют вложенные в них понятия. Четыре же буквы слова „темп“ требуют некоторой расшифровки, тем более, что значимость их пропорционально велика всему смыслу названия игры. Темп — это две трети современного тенниса.

Верхним пределом темпа является быстрота, где-то в серединах его лежит скорость длины, а в начале находится уже нечто новое — „замедленность“.

Оптически темп — это чередование ускоренной кино-картины с „лупой времени“.

Темповая игра — это игра с контролем времени. Ускорение темпа дает выигрыш его, замедление — потерю.

Ускорение темпа достигается быстротой, силой, контролем вращения мяча и моментом удара. Чем раньше делается последний, тем скорее получается игра.

Замедление темпа объясняется противоположными обстоятельствами.

И то и другое одинаково выгодно.

Неожиданно ранний, хороший удар в открывшуюся сторону площадки дает выигрыш времени,

отнимая его у противника и делая мяч недосыгаемым.

Неожиданно поздно и удачно сделанная через голову свеча, вместо предполагаемого сильного возврата, влечет потерю времени, давая выигрыш очка.

Идеальное использование темпа возможно лишь при „темповости“ самих ударов.

Посмотрим, в чем она заключается.

БЫСТРОТА И СИЛА УДАРА

Почти все наши любители тенниса рассматривают весь полет мяча от ракетки до ракетки как одно целое. Называя его быстрым и сильным, они всегда отождествляют эти два понятия. Пользуясь ими как синонимами, они рассуждают о быстроте мяча одного игрока и силе его у другого, в то время как в действительности дело обстоит как раз наоборот.

Быстрота мяча и сила его совершенно различные обстоятельства и, хотя у них и есть некоторая связь между собой, они ни в коем случае не одно и то же.

„Быстрота“ мяча измеряется временем полета его по воздуху.

„Сила“ мяча — скоростью движения, „ходом“ его после отскока от земли.

Быстрота полета является большей частью украшением игры, тогда как ход — ее фундаментом.

Хорошая скорость отскока дает принимающему мяч впечатление крепости сделанного удара и получается от вложения в него тяжести тела при точной своевременности движения.

Игрок может сильным размахом руки пробить очень быстрый драйв и не придать мячу силы,

если вес его тела будет помещен вне удара. Бывают удары, идущие с „быстротой света“, но отскакивающие высоко и сравнительно медленно. Они в большинстве случаев „пустоцветы“. Разительным контрастом к ним являются драйвы некоторых игроков, делаемые как бы толчком. Они имеют небольшую быстроту мяча по воздуху и сильный ход его после отскока, благодаря броску корпуса, сделанному вслед за размахом.

Подходящим примером в этом отношении являются некоторые удары, в особенности слева, у Мультино. Будучи довольно медленными, они очень коварны своей быстротой и силою хода, неожиданно, тяжело ложась на ракету противника.

Некоторые игроки имеют и быстроту и ход мяча в своих ударах. У них как бы одно стремится произвести другое, будучи все же раздельным. Есть и такие, у которых хорошая быстрота постоянна, сила же мяча появляется лишь иногда.

Отскок мячей, летящих с различной только быстротой, мало меняет общее положение игры, изменение же темпа скорости прыжка — наоборот.

Ход мяча от земли — лучший способ достижения максимального результата с минимальной затратой силы.

Успехи А. Правдина несколько лет тому назад, по моему, объяснялись, главным образом, внезапными изменениями в ходе его мячей. Мяч у него, обладая сильным, ровным отскоком в продолжение нескольких перелетов, неожиданно для противника сразу терял свою силу.

Этот удар производился им без баланса, что особенно резко чувствовалось после предыдущего резкого посылы и давало ему, в большинстве случаев, выигрыш очка. Теперь он, со-

вершенствуя другие стороны своей игры, утратил, надо полагать временно, этот контроль над ходом, и результаты не замедлили сказаться.

К главным недостаткам своей игры я отношу всегда одинаково ровный, хотя и сильный, ход моего мяча после земли. Неизменное и постоянное вкладывание тяжести тела в каждый удар не дает мне возможности делать резких и должных изменений в его силе. Скорость и сила идут у меня рука об руку. Противники быстро привыкают к моим мячам, а педантичность в силе, весьма приятная при возврате, чрезвычайно налаживает их игру, вместо того, чтобы разбивать ее. Мне почти никогда не приходилось играть с людьми, бывшими „не в ударе“. Наоборот, все мои конкуренты неизменно играют против меня на несколько пунктов лучше обычного. Как правило, я могу одерживать победы только при значительном своем превосходстве. Мой ровный ход мяча — мое „несчастье“.

Несмотря на то, что контроль хода мяча после земли является более ценным достоинством удара, чем быстрота его полета, правильная комбинация того и другого необходима каждому первоклассному игроку.

Постараюсь пояснить. Быстрота мяча имеет весьма существенное значение для обводки противника у сетки. Попав же ему, в случае неудачи, на ракету, мяч с одной только быстротой легко даст возможность отразить себя, тогда как удар, сообщающий быстроту и силу, принудит противника особенно тщательно произвести свой ответ, чтобы удержать мяч в границах площадки.

Наши лучшие игроки Е. Кудрявцев, Е. Тихонов и В. Вербицкий — все обладают не только изменчивостью хода, но и быстроты.

Нет смысла делать сильные удары, когда также хорошо можно пробить и мягко, потому что в первом случае больше риска и утомительности, чем во втором. Характер каждого удара в теннисе должен соответствовать стоящей, в данный момент, перед нами цели.

Быстрые и сильные удары могут быть оправданы следующими причинами:

1. Ожиданием немедленного выигрыша.
2. Ожиданием выигрыша очка на втором ударе.
3. Ожиданием выигрыша очка путем серии быстрых, сильных драйвов.

В первом случае сильный удар будет вполне уместен, когда ясно, что удачное выполнение даст немедленный выигрыш очка. Возможность одного такого „мертвого“ удара может представиться, когда выбитый с площадки противник сделал слишком короткий ответ или неудачную свечу. В обоих этих случаях нужно рискнуть всем на одном сильном ударе, так как в них есть определенное и правильное ожидание возможности выиграть очко без дальнейших рассуждений.

Теперь предположим, что противник последовал после подачи к сетке. Вместо того, чтобы стараться обвести его, можно пробить на него сильным, низким ударом, рассчитывая выиграть не сразу, а при следующем возврате удара. Целью в данном случае является получение мягкого ответа для решающего удара. Это является двухударной комбинацией, от которой нельзя ожидать успеха, если она будет продолжена дальше, потому что упущенный выигрыш на втором ударе предоставляет сеточнику больше возможностей одержать верх.

Для иллюстрации третьего случая представим себе игру с задних линий. В ней трудно получить возможность выиграть очко одним или даже двумя сильными драйвами — их понадобится целая серия. Если противник будет ослабевать, то это ослабление проявится во все увеличивающемся количестве защитных ударов и в постепенной потере позиции на площадке. Вот тогда то и наступит момент решительного удара. Он будет являться плодом интенсивного наступления.

Сильный удар нужен не только для целей нападения. Иногда необходимо бить сильно, чтобы удержать противника от атаки. Оттягивать сеточника к задней линии возможно, только комбинируя сильные, быстрые и длинные драйвы.

Медленный удар не только так же хорош, как сильный, но иногда бывают случаи, когда он является необходимым. Предположим, например, дуэль с задней линии. Один противник хочет ускорить перекидку, насколько он может, другой же, находясь в худшем положении — ее замедлить. Последнее можно сделать длинными, высокими драйвами, выигрывая время и используя его, например, на восстановление начинающей ускользать позиции на площадке или на возможность отдышаться. Находясь в худшем положении и продолжая отвечать нападением, значит играть на руку противнику и помогать его попыткам сократить время, т.-е. совершить теннисное самоубийство.

Другое положение, требующее мягких, медленных ударов, связано с игрой с воздуха у сетки по мячам, находящимся ниже ее уровня. Сильные удары по ним дают противнику возможность легко их уничтожать, если ему удастся пробивать мяч сверху вниз. Одним из принципов игры

в теннис должно быть намерение самому бить вниз, заставляя противника играть вверх. Поэтому в данном случае нужно пробить мяч так мягко, чтобы он тотчас же снизился после перелета через сетку.

Оба предыдущих случая являются примерами отказа от сильного мяча для защитных целей, но было бы ошибочно предполагать, что мягкие удары всегда защитны. Они могут быть и нападающими.

Одним из них является „умирающая срезка“ — по-английски „дроп-шот“. Это нападающий удар, дающий возможность сразу выиграть очко. Кроме того, момент его выполнения несколько не зависит от ошибки противника. Если все замедленные удары производятся для выигрыша времени, то „умирающая срезка“ сокращает его. Достигнуть ее противнику нужно столько же усилий, сколько требуется их для косого сильного драйва, но только по обратной причине — в первом случае имеет значение быстрота, во втором же — постепенное замирающее вращение коротко падающего мяча. Этот удар очень труден по выполнению. Его недостаток, общий для всех коротких ударов, заключается в том, что если противник сможет достать мяч, он или сразу заработает очко или же сделает это в ближайшем будущем.

Другим примером может служить „медленная обводка“, являющаяся, кстати сказать, лучшим доказательством преимуществ изменения темпа. Ею пользуются, как это видно из самого названия, против сеточника. Этот удар, пожалуй, самый артистический из всех, требующий хладнокровия, крепких нервов и деликатного прикосновения к мячу. Его „бархатное“ исполнение возможно лишь „стальной“ рукой. Удовольствие и эффект,

получаемые от созерцания такого удара, обязаны вероятно сочетанию в нем мягкости с активностью.

Представьте себе, что противник подал и следует за своей подачей к сетке. Ему приходилось уже несколько раз подряд иметь дело с вашими сильными, косыми драйвами. Возьмите выждите некоторое время, дольше чем обычно, и произведите удар с низкой траекторией по ближайшей боковой линии. Сила его должна быть как раз достаточной, чтобы успеть пройти мимо собирающегося „распластаться“ в другую сторону противника для броска на ожидаемый косой и быстро летящий мяч. Его скрытая стремительность в данном случае и явится причиной его гибели. Собранные „пружины“ рассчитаны на перехват сильного, косога драйва. Но последнего нет. Прежде чем они будут отпущены, медленный мяч легко и свободно пройдет мимо него по линии. Нужно это видеть, чтобы убедиться, как часто успех зависит от точного и совершенного определения времени.

В общем же следует повторить, что секрет удачи в теннисе заключается в большинстве случаев в соответствующей моментам игры силе мяча. Быстрота красива, но *чтобы достигнуть хороших результатов, нужно помнить, что очко зависит, главным образом, от умения варьировать скорость движения мяча после земли.*

РИТМ УДАРА

Теперь вполне уместно остановиться на одной детали образцового теннисного удара — на его „ритме“.

Представление о нем будет, пожалуй, яснее, если мы предварительно сделаем небольшое отступление в сторону некоторых связанных с ним теннисных законов.

Попробуем это.

Основные заповеди о позиции корпуса гласят:

1. *Ожидайте удар лицом к сетке.*

2. *Делайте удар боком к сетке.*

В ожидании возвратного удара лицом к сетке ноги должны быть хорошо расставлены и вес тела ровно распределен на них, чтобы облегчить игроку быстрый поворот в любую сторону.

В тот момент, когда направление мяча определилось, нужно начинать поворачиваться боком к сетке. Для этого при всех ударах справа следует выставлять вперед левую ногу, носком в направлении к правой боковой линии, автоматически ставя корпус в требуемое положение. При ударах слева, наоборот, выдвигать следует правую ногу вперед к левой боковой линии.

Когда игрок правильно это сделал и повернулся боком к сетке, размах явится линией, эллипсоидно-параллельной корпусу и направленной вдоль полета мяча. Следовательно, налицо будет много шансов попадания по нему ракетой.

Если же удар делается игроком, стоящим лицом к сетке, с неправильно расположенными ногами, то линия размаха его может быть только кругом корпуса, а не параллельно ему, и только поперек полета мяча, а не вдоль его. Предположенная позиция никак негодна для производства хорошего удара, в виду того, что в этом случае получается, говоря математически, комбинация тангенса (полет мяча) и окружности круга (размах), соприкасающихся, как известно, в одной только точке. Игроку, следовательно, предста-

вляется также один шанс на своевременный удар, который и будет скорее случайным, чем доказывающим его искусство.

Когда игроку для прозводства удара требуется только один шаг, претворение в жизнь законов позиции корпуса довольно просто, но оно делается значительно сложнее, если ему нужно бежать к мячу.

Догоняя мяч, должно так рассчитывать свой бег, чтобы можно было остановиться с левой ногой впереди для удара справа и в обратной позиции для удара слева, потому что только в этих случаях, как мы видели, будут налицо шансы для удачи.

Есть два, всегда верных, правила для передвижений по площадке:

1. При приближении к мячу нужно начинать каждый шаг с дальней от него ноги.

2. При отступлении от мяча нужно начинать каждый шаг с ближайшей к нему ноги.

Указанные два метода, при известном навыке, значительно облегчают задачу, решение которой лежит в правильной работе ног.

Удар, пробитый как раз в то время, когда вес тела переходит вперед с задней ноги на переднюю или, иначе говоря, когда игрок балансирует, считается абсолютно своевременным.

Есть много игроков, правильно понимающих работу ног, но обладающих все же скверным балансом благодаря тому, что ставят ноги в правильную позицию только лишь по окончании удара, совершенно теряя, следовательно, работу своего веса. Когда им указывают, что мяч пробит с неправильной ноги, они всегда с гордостью показывают на свою позицию в конце удара, забывая, что законы работы ног требуют, чтобы она

принималась до начала его. Такая запоздалая поправка ног является всегда фатальной, так как вес корпуса, двигаясь, благодаря этому опозданию, не по линии удара и не с его скоростью, не может быть вложен в него.

Каждый игрок обязан знать, что *вес игрока должен всегда двигаться вперед в момент производства удара.*

Это правильно даже, когда нужно бежать назад, чтобы достигнуть мяч. Игрок и в этом случае обязан бросить свой вес вперед вслед за размахом, в то время как ударяет.

Мы знаем, что вкладывание игроком в удар своего веса сообщает мячу силу, и этот прием называли балансом удара.

Хорошая ножная работа обеспечивает правильный баланс при ударе, когда же последний достигнут, на сцену появляется ритм — тема этой главы.

Ритм—это сочетание баланса со своевременностью удара.

Ритм—это высшая отделка удара.

Есть одна доля секунды, один момент, когда мяч и корпус находятся в таком соотношении, что удар в это мгновение приобретает наибольшую продуктивность. Быстрота и сила увеличиваются больше, чем когда-либо. Эта доля секунды наступает, когда путь тяжести корпуса в своем движении вперед проходит линию равновесия. Только в этот момент и только этим движением вперед веса туловища удар может сообщить мячу максимальную энергию.

Это и есть совершенный ритм.

Чувство совершенного ритма у некоторых игроков—врожденный дар. Чувство же хорошего ритма можно приобрести, изучая работу ног и

баланс, и усвоить его настолько хорошо, что оно станет второй природой.

Ритм, работа ног и баланс тесно связаны между собой.

Только с хорошей работой ног можно достигнуть должного искусства в ритме и только игрок с врожденным этим чувством может иногда нарушать их правила без особого ущерба для себя, потому что природное чувство позволит ему контролировать инстинктивно свой баланс и размещение веса даже при неправильной позиции. Но этот случай является исключением, подтверждающим общее правило.

Из русских игроков только один Е. Кудрявцев, чемпион СССР, обладает врожденным ритмом — чувством своевременности удара. Оно позволяет ему, сплошь и рядом, выходит из затруднительных положений и делать удовлетворительные удары даже при неправильных положениях ног, довольно часто бывающих у него.

Работа ног — это фундамент, доступный каждому, на ней зиждется баланс, куполом же всего является ритм, блестящая вершина которого доступна лишь немногим избранным баловням фортуны.

ПОЛЕТ МЯЧА

Многие игроки смотрят на мяч только, как на нечто, что нужно ударить, и пользуются им, как средством для достижения известной цели.

Попробуем, на один момент, принять мяч за индивидуальный фактор, за третье лицо в игре и посмотрим, что требуется от игрока для привлечения симпатий этого лица и его работы на свою сторону.

Мяч всегда будет делать то, что ему прикажут ударом. Прикажите ему лететь по кривой или каким-нибудь иным образом, и он послушается вас, если приказание отдано правильно. Умение приказывать всегда будет оцениваться результатом исполнения.

Это умение должно постоянно считаться с одной плохой чертой „характера“ нашего маленького компаньона по игре, объясняющейся тем, что он — сферическое тело, которое, если ударить просто, то оно начнет лететь, пока скорость его движения не иссякнет и притяжение не изменит его пути на падение.

Размеры нашей теннисной площадки весьма ограничены, и поэтому ясно, что эту скорость движения нужно чем-то затормозить, чтобы не было перелета, в особенности, если мы хотим пробить сильно. Единственным средством для этого в распоряжении игрока оказалось сопротивление воздуха, и он вынужден был искать способов воспользоваться им, желая бороться с природной склонностью мяча „уходить“ за пределы площадки.

Эти поиски, устремленные сначала в сторону отыскания каких-нибудь физических или баллистических свойств мяча, обнаружили, что на его полет влияет не только удар. Небольшой вес мяча и сравнительно шероховатая поверхность оказались „ахиллесовой пятой“, могущей отдать его во власть плотности атмосферы.

Осталось найти только способы их эксплуатации.

Вскоре заметили, что, практически, почти невозможно пробить теннисный мяч, не придав ему какого-нибудь вращательного движения. Малейшее отклонение ракетки от прямой линии влекло за собой скольжение струн по его поверхности, заставлявшее это круглое тело вертеться.

Стало ясно, что теннисный мяч может вращаться под многими углами к линии своего полета и что каждый из них различно влияет на длину и характер его пути.

Эта подмеченная деталь натолкнула на мысль попытаться подчинить их контролю игрока. Вопрос, как мы видим, принял некоторую научную окраску и скоро был разрешен.

Назовем „передней стороной“ мяча ту часть его поверхности, которая в каждый момент его полета вращается вперед (в направлении полета), и „задней стороной“ — вращающуюся наоборот.

Очевидно, что трение воздуха о переднюю сторону мяча будет больше, чем о заднюю. Небольшие частицы его, приставая к передней шероховатой поверхности, вступают, в свою очередь, в трение с другими, препятствуя прогрессу мяча с этой стороны, когда он прокладывает себе путь сквозь атмосферу. Одновременно, частицы воздуха на другой стороне проскальзывают мимо движущегося мяча, благодаря вращательному движению назад, создавая ему более легкий путь.

Понятно, что, при таком превалирующем сопротивлении атмосферы передней стороне, получаемое мячом одностороннее давление заставляет его уклоняться в противоположном направлении в поисках линии наименьшего сопротивления.

Из этого общего правила мы получаем вывод, что мяч с „верхним“ вращением, т.-е. с вращением в направлении полета (драйв), должен иметь тенденцию склоняться вниз, а мяч с „нижним“ вращением, т.-е. с противоположным (срезка), наоборот, должен иметь склонность подниматься.

В первом случае, кроме описанного сопротивления воздуха, на него будет действовать еще, и в том же направлении, земное притяжение. Обе

силы станут как бы „тянуть“ его вниз. Очевидно, что от их совместного действия мяч должен быстрее „нырнуть“ на землю, чем от одного только притяжения.

Действительно, на практике мы видим, что характер падения такого мяча (от драйва) выражен весьма рельефно.

Во втором случае обе действующих на него силы, сопротивление воздуха и притяжение, обращены друг против друга. Сопротивление против передней стороны будет стремиться, как можно дольше, удержать мяч в воздухе, и только когда сила его движения вперед почти совсем иссякнет, он может начать приземляться. Мяч с нижним вращением, очевидно, должен дольше держаться в воздухе, чем всякий другой.

На площадках такие мячи называются игроками „пльвущими“. Они создают иллюзию, что „пльвут“ по воздуху, так как в это время вращение борется с притяжением.

Резюмируя сказанное, можно вывести правило: *Верхнее вращение ведет к падению, нижнее — наоборот.*

Доказанная тенденция мяча изгибать свой путь не ограничена движениями вверх и вниз. Он может отклоняться с одинаковым успехом и вправо и влево, благодаря так называемому „боковому“ вращению мяча, очень разнообразному, зависящему от угла, под которым от бьется, и от ловкости игрока в проведении ракетой по его поверхности. Мяч с боковым вращением толкается воздушным давлением в ту или иную сторону, пока земное притяжение не приведет его вниз. Направление в воздухе изгиба полета такого мяча всегда может быть предсказано. Оно неизменно будет в сторону, противоположную движению ракеты.

Посмотрим теперь, как вращательное движение влияет на отскок мяча, и для большей ясности обратимся сначала к примерам.

Подвешенное, быстро вращающееся колесо не будет оказывать никакого давления на свою ось для изменения положения в направлении движения. Но пусть оно упадет, и мы увидим, что в тот же момент, когда его вращение испытает сопротивление от трения с землей, оно быстро покатится в направлении вращения. Точно так же подброшенный вверх вращающийся обруч прямо упадет на землю и, коснувшись ее, покатится в том же направлении.

Вращательное движение мяча всегда быстрее всего его движения вперед. Поэтому, когда он соприкасается с землей, то трение, задерживая вращающуюся вперед поверхность, добавляет к нормальному отскоку мяча еще новый неожиданный скачок (при верхнем вращении), делающий общую картину прыжка довольно неестественной. У мяча с нижним вращением наблюдается совершенно обратное. Соприкосновение с неподвижной землей действует на него как тормоз. Тенденцией вращения будет прыжок назад, но так как это трудно для быстро двигающегося вперед мяча, то он начинает скользить по земле, задерживая свое движение, и, наконец, вяло приподнимается кверху.

Итак, у мяча с верхним вращением неестественно высокий отскок от земли, а у мяча с нижним, наоборот, очень небольшой. Быстрота первого увеличивается от вращения, скорость же второго замедляется.

Точно так же и благодаря тем же причинам у мяча с верхним вращением наблюдается склонность отлетать от ракетки слегка вверх от естественного угла, и эта тяга может быть пресечена соответствующим наклоном плоскости струн.

Мяч с нижним вращением, ударяясь о ракету, неестественно стремится вниз, и эта тенденция, точно так же, как и противоположная, может быть осилена обратным наклоном отражающей поверхности. Иначе мяч попадет в сетку.

У мяча с боковым вращением отклонение прыжка от нормального угла всегда будет происходить в направлении движения ракетой.

Заканчивая эту часть теоретических, и наверно скучных, рассуждений о законах вращения, нельзя не указать, что, вращаясь, все сферические тела, будь то наша Земля, или маленькая ружейная пуля, или теннисный мячик, правильнее мчатся через пространство.

Практическое осуществление только что изложенного дало возможность теннисистам широко использовать в игре сопротивление воздуха, намеренно применяя к мячу вращение, чтобы:

1. *Регулировать свои удары.*
2. *Парализовать действия противника.*

Каждый игрок, желающий достигнуть хороших мест на турнирах, должен сознавать ценность вращения мяча и работать в этом направлении. Знание того, как им пользоваться, обеспечивает игроку гибкую защиту и тонкое нападение.

Нельзя не подчеркнуть, что вращение, приданное каждому удару, должно быть сознательным и обдуманым. Не следует бить мяч только для того, чтобы пробить его куда-нибудь. Необходимо иметь ясное представление о предстоящем его действии. Точно также никогда не нужно ожидать возврата мяча противника с „пустой“ головой. Вопрос „что бы я сделал на его месте“ должен постоянно сверлить мозг, подготавливая встречу мяча.

Нельзя установить точных правил для каждого случая в игре. Только опыт и собственный ум

могут успешно управлять судьбами игрока во время матча. Понимание же науки вращения и его действий является столь же большим подспорьем в игре, как и знание своего собственного удара — знание его не только в его размахе, но и в его вращении, в его возможностях и в его вероятном возврате. Жизненная поговорка „знание — сила“ вполне применима и к небольшой части нашей действительности — теннису.

Удары с нижним вращением ведут к изгибу линии полета мяча в направлении к ближайшей, от места исполнения их, боковой линии и, следовательно, чаще других могут быть ошибками. Удары с верхним — к изгибу мяча внутрь площадки. Верхнее кручение мяча создает контроль, быстроту и силу удара, нижнее — контроль и направление.

Против сеточника все „обводные“ удары должны быть пробиты с верхним вращением, потому что, ни в чем не уступая срезкам, они будут заставлять мяч быстрее падать и тем самым принуждать противника бить его снизу вверх. При возвращении их обратно с воздуха то же верхнее вращение будет стремиться поднять мяч вверх, если только он не будет очень чисто пробит. Отраженная же с воздуха срезка летит от ракетки вниз, при чем часто, как мертвый удар. Не может быть двух мнений о преимуществах верхнего вращения над нижним против сеточного нападения, в особенности, когда нужно обвести противника.

Теперь перейдем к свече. Свеча, пробитая верхним вращением (сильно крученым драйвом), полезна только как неожиданность, а не как здоровая защита. Подрезанная снизу свеча стремится удержать мяч в воздухе, так как его вращение производит известное действие на воздух. Кроме того, его быстрое падение часто заставляет сеточ-

ника смэшировать в сетку. Получаемый небольшой выигрыш времени дает возможность занять потерянную позицию.

Теперь посмотрим, какое вращение нужно придать мячу, когда оба противника играют сзади. В этом случае подрезанный снизу удар, с его терзающей нерешительностью отскока, стоит на равной ноге с верхним вращением. Последнее будет выигрывать чаще, чем нижнее, благодаря большей его скорости и строгости. Подрезанный же снизу удар скорее заставит противника совершить ошибку.

Идеальной комбинацией является смешение обоих типов ударов вместе. Сначала нужно изучить своего противника, а потом уже вести соответствующую атаку, т.-е. посылать срезанные удары игроку, предпочитающему высокие мячи для драйва, и закрученный сверху драйв любящему отбивать срезкой.

Лучше всего, все-таки, взять за основание своей игры драйв и пользоваться резанным снизу ударом, чтобы менять быстроту, ход и длину.

Очень трудным делом является „зарезать срезку“, но все-таки это может иногда удаваться.

Срезка в любой угол возвращается, в большинстве случаев, более или менее прямо по линии, потому что нужны особые усилия, чтобы отбить ее поперек площадки. Драйв может быть возвращен любым направлением, и нужно знать любимый удар противника, чтобы следить за ним. Вращение, удерживающее мяч в низшей точке, заставляет противника отбивать его высоко, и, наоборот, высокий медленный мяч возвращается обычно сильно и низко. Старайтесь всегда лишиться своего противника преимущества, заставляя размышлять над вращением посланного к нему мяча,

делая его, таким образом, более трудным для принятия.

Целью применения к мячу вращения должно являться не только желание регулировать свой удар, но и намерение привести противника к ошибке. Поэтому *никогда не давайте ему возможности делать свой любимый удар*

Первой задачей каждого матча должно быть стремление разбить игру противника, потому что редко кто может быть побежден раньше, чем его игра не парализована или по крайней мере не ослаблена. Ничто не действует так на умственное и физическое равновесие человека, как положение, бесконечно заставляющее совершать ошибки. Каждый из нас, вероятно, не раз видел, как проигрывались матчи после „смазки“ какого-нибудь вернейшего очка в нужный момент. Поэтому не только самый удар, но и его действие на противника заставляют еще раз повторить:

„Никогда не делайте ни одного удара, не придав мячу разумного и намеренного вращения“.

Ударами, которые должны быть пробиты с определенным вращением, являются или короткие проходящие (с верхним вращением), или сильно подрезанные, или защитные свечи. Основанием же игры, в большинстве случаев, должен быть „плоский“ драйв с задней линии. Он является ударом с настолько малым верхним вращением, насколько только это возможно сделать. Получающееся у мяча, в этом случае, „нежное“ вращение позволяет регулировать его с задней линии, ничего не отнимая от его хода. Плоский удар осуществляет собой один из главнейших лозунгов игры.

„Максимальный результат при минимальном усилии“.

Достигнуть „развала“ игры противника можно путем сочетания этих плоских драйвов с серией тщательно обдуманых ударов, обладающих различными вращениями.

Всякая правильно построенная игра разобьет и легко побьет любую прихотливую, построенную на причудливых ударах. Чрезмерное обратное кручение и снизу подрезанные подачи почти всегда являются излишними.

В стиле хороших игроков редко можно заметить странные и несообразные движения. Они бьют свои удары естественно и легко, вкладывая вращение в мяч в нужной мере и с должной сознательностью. Их игрой управляет разнообразность мастерства, приобретенная продолжительным изучением тенниса.

Теперь скажем несколько слов о действии вращения на быстроту и ход мяча. Мы уже знаем, что два последних понятия весьма различны. Быстрота—это скорость полета мяча по воздуху, ход же—скорость его движения после соприкосновения с землей.

Чем больше вращение, тем меньше быстрота.

Начальная сила движения, стартующая мяч, является, разумеется, самой энергичной силой и образуется от удара ракетой. Только после того, как эта начальная сила будет частично истрачена, слабейшие силы, сопротивление воздуха и притяжение, начнут иметь свое влияние на летящий мяч. Чем быстрее вращается последний, тем раньше произойдет и замедление полета. Это ясно, если мы помним, описанное выше, действие сопротивления воздуха на вращающийся мяч.

Плоский драйв придает мячу наибольший ход при наименьшем усилии со стороны игрока. Обычные драйвы, то же самое, сообщают мячу

больше хода, чем подрезанные удары, так как верхнее вращение в момент прикосновения к земле заставляет, как мы уже знаем, лететь мяч вперед, в то время как нижнее тормозит и замедляет его.

Искусство игрока в использовании вращения заключается в умении изменить скорость мяча после приземления для увеличения числа ошибок противника.

Иногда бывает абсолютно необходимым медленный, тормозящий удар, особенно в тех случаях, когда очевидно, что верхнее вращение мяча заставит последний слишком высоко отскочить от земли и со слишком большим прыжком вперед, а это по положению игры явно невыгодно. Применять этот срезанный удар нужно против начинающего уставать игрока, дошедшего до точки, когда каждый порыв за мячом является для него усилием. Точно также бывают случаи, когда обычное верхнее вращение или плоский драйв дают возможность послать мяч вне сферы достижений противника. Если удачный драйв выбил его вбок на одну сторону, то бейте в противоположную, пользуясь верхним вращением, так как мяч с силой подпрыгнет от земли, увеличивая дистанцию между собой и игроком и оставляя ему меньше времени для удара, чем это сделало бы нижнее — тормозящее свой скачок.

Когда бьется длинный удар с попыткой начисто заработать очко, нужно ударять мяч резко и придавать ему боковое вращение, относящее его от противника. Это особенно ценно в поперечных ударах с воздуха.

Заканчивая этот раздел о вращении мяча, нельзя не привести небольшого описания современной подачи.

Самой изумительной демонстрацией действия вращения и кручения теннисного мяча является „американская“, крученая подача. При ней мяч бьется диагональным, верхним, режущим ударом и струны ракетки так долго скользят по поверхности мяча, что придают ему чрезмерное количество кручения.

Вращение мяча получается „наполовину верхним — наполовину боковым“ (вправо), заставляющим его вращаться на оси под углом, примерно, в 45° к земле.

В то время, как этот сильно пробитый мяч летит по воздуху, верхнее вращение направляет его неестественным наклоном вниз в поле подачи, боковое же заставляет его, с очень заметным изгибом, склоняться от правой руки подающего к левой. Нельзя не отметить, что некоторые игроки достигли сейчас чрезвычайного изгиба американской подачи в воздухе.

Когда такой мяч ударяется о землю, двойное кручение снова оказывает свое действие. Чрезмерное вращение и трение мяча о землю заставляет его особенно неправильно отпрыгивать от нее. Прыжок ускоряется вверх, резко уклоняясь вправо от подающего, т.-е. в направлении, противоположном изгибу в воздухе, под левую руку противника. Сильное вращение, с которым он подпрыгивает с земли, стремится отвести возвратный удар противника за боковую линию. По этой причине принимающий должен всегда стараться пробить ответный удар несколько больше внутрь площадки, оставляя для безопасности свободное место у боковой линии.

Атмосферные условия всегда должны быть приняты во внимание, когда игрок решает вопрос о том, какое вращение применить к удару. Почти

невозможно резать снизу на сильном ветру, так как ветер подхватывает медленно летящий мяч и часто уносит его за пределы площадки. В этом случае гораздо целесообразнее пользоваться верхним вращением.

Поверхность площадки является вторым фактором при определении типа кручения мяча. Каждая площадка меняется изо дня в день в зависимости от состояния погоды, степени поливки и прочих условий. Мягкая площадка всегда должна благоприятствовать ударам с нижним вращением, так как при нем мяч будет иметь склонность зарываться в грунт, „тащиться“ и „умирать“ во время прыжка. Твердая же может считаться „раем“ для сильно бьющего драйфиста.

Драйв будет нападающим ударом на любом грунте, тогда как свойства срезки меняются в зависимости от поверхности арены сражения. На асфальте, бетоне, дереве и линолеуме срезка почти бесполезна.

Таким образом фактором игры, больше всего подчиненным влиянию ветра, тепла, поверхности площадки и пр., является мяч, благодаря незначительности своих размеров и веса. Игроки, настолько владеющие игрой, чтобы преодолевать их, будут в большинстве случаев преуспевающими.

Соревнования проводятся как в жару, так и в холод, когда дышится легко и когда душно, в сухую погоду и в мокрую, поэтому хороший теннисист должен сочетать в себе „свойства“... аэроплана и подводной лодки.

Мы видим, какое, сравнительно, большое количество причин должно быть принято во внимание, чтобы определить тип удара, наиболее подходящий для данного момента. Только опыт и знание дела могут помочь игроку безошибочно решить этот вопрос.

Мастерство и исчерпывающее знание законов вращения теннисного мяча, предмета, крайне чуткого ко всякому внешнему воздействию, должны считаться вопросами первостепенной важности для каждого желающего стать хорошим теннисистом.

В игре всегда может встретиться положение, когда самый опытный и самый знаменитый чемпион будет застигнут врасплох, и у него не будет времени на размышления. Часто в таких случаях долголетняя практика приходит на выручку и спасает, казалось бы потерянное очко.

Лицам же, еще „не убеленным теннисными сединами“, можно посоветовать в тех случаях, когда они не знают, какой тип удара им нужно сейчас применить, делать верхнее вращение.

Старая, всем известная и не совсем верная поговорка — „если не с чего, так с бубен“ — для теннисного игрока может быть перефразирована — *„если нечем, так драйвом“*.

ИГРА ПО ВОСХОДЯЩЕМУ МЯЧУ

Темповая игра, как мы уже знаем, является сражением, основанным не только на ударах, но и на учете времени.

В теннисе время можно выигрывать двояким способом — делая или медленные удары или ускоренные. Первые дают возможность игроку приобрести время, например, на занятие ускользящей от него позиции, вторые отнимают время у противника, принуждая его к излишней быстроте.

Быстрота зависит не только от внутренних качеств самого удара (силы, вращения и т. п.), но и от момента его выполнения. Один и тот же удар будет иметь различный эффект в зависимости от того, сделан ли он по мячу, уже опускающемуся после

отскока от земли, или находящемся в высшей своей точке после нее, или еще только поднимающемся. Последний будет наиболее трудным для противника, так как бивший игрок сэкономил на своей стороне время, уменьшив промежуток между ударами. Вот это-то уменьшение, путем игры „по восходящему“ мячу, и будет темой дальнейшего изложения.

Удар по мячу с задней линии легче всего сделать в падающей части его пути. Более трудным делом будет удар в высшей его части, но он несколько облегчается тем обстоятельством, что у мяча при переходе от подъема к падению получается мертвая точка — вершина скачка, где он как бы „стоит“. Кроме того, технически всякий удар тем легче производится, чем выше мяч над сеткой, позволяя резче себя бить. В этом случае сразу же получается двойное наступательное преимущество — мяч летит и быстрее и сильнее, экономя драгоценные секунды.

Эти секунды для противника означают шаги и метры. В теннисе от лишнего шага или метра зависит очень многое. Лишний шаг может стоить очка или, в лучшем случае, повлечь за собой плохой удар, сделанный второпях и в неправильной позиции.

Удары по мячу в высшей точке создают резкое нападение и игру на экономию времени, крадущую у противника метры и секунды, вовлекающую его в излишнюю быстроту в ударах и беге, затрудняющую ему технику, выматывая его физически и действуя на него морально.

Удары по восходящему мячу создают тот же, но более четкий эффект. Игра получается еще более интенсивной, более быстрой и более „острой“. Если предыдущая представляет собой мастерство, то эта — искусство, доступное далеко не каждому.

Она трудна потому, что каждый „твердый“ удар в обычной игре теряет свою строгость и четкость, лишь только игрок переходит на нее. Нужно снова истратить много времени, чтобы быть в состоянии применять его, с прежними качествами, в этой быстрой темповой игре.

Ни один удар нельзя начинать разучивать сразу же на восходящем мяче. Это поведет только к излишней спешке и нечистому исполнению, рискующему остаться затем навсегда.

Удар с высшей точки является первым этапом после окончательно поставленного с задней линии. Когда он будет разучен столь же хорошо и детально, как и по мячу в падающей части его отскока, только тогда можно переходить к трудному и не всем дающемуся искусству игры „с подъема“.

Необходимо отметить, что чем раньше берется мяч, тем ближе игрок должен быть к нему. Добавочные усилия, требующиеся от него для этого, дают известную компенсацию его противнику. Эта компенсация целиком зависит от того, насколько его положение безвыходно, когда мяч послан к нему ранее обычного.

Задачей игрока задней линии является сохранение своей позиции всегда за мячом. Если он укорачивает ее, чтобы взять поднимающийся мяч, то он ставит себя в очень опасное положение в отношении длинных мячей, направленных в углы. Он может оказаться не за мячом, и ему понадобится бежать под прямым углом через площадку, чтобы достать его, а это стратегически неправильно. Он затрудняет свое положение, которое было бы легким, если понадобилось бы приближаться к мячу с удобного положения сзади.

Кто видел игру В. Вербицкого, тому легко уяснить себе, в чем заключается быстрая темповая

игра. Правда, В. Вербицкий является „игроком дня“, игроком „настроения“, но он все же самый яркий ее представитель из всех русских теннисистов. Его удары уверенно хороши, когда он играет по мячу в высшей точке, и сравнительно ненадежны, лишь только он переходит на игру „с подъема“, положенную им в основание своей тактики. В этом-то и кроется причина его „неровной“ игры. У него техника отстает от тактики и все зависит от того, будет ли он сегодня „в ударе“ или нет. В свои „боевые“ дни, когда развиваемая им быстрота осуществлялась, благодаря „пошедшим“ с подъема ударам, ему удавалось одерживать неожиданные и блестящие победы. Чемпион СССР Е. Кудрявцев, не без основания, считает его своим наиболее опасным соперником в моменты „творчества“ на площадке.

Встреча этих двух мастеров в финале первенства СССР, на Спартакиаде 1928 года, явилась демонстрацией игры по восходящему мячу. При чем демонстрировал ее, главным образом, В. Вербицкий, заставляя такого „игрока нападения“, как Е. Кудрявцев, защищаться. В третьей партии она достигла своего апогея, затем „сломалась“, „не пошла“, и дело было кончено — матч проигран.

Каждый, видевший эту игру, мог наблюдать, сколько очков набрал Е. Кудрявцев, в особенности, в первых двух партиях на потерях В. Вербицким тех позиций, о которых мы только что говорили. Каждый длинный удар в угол, лишь только москвич чрезмерно выдвигался вперед для удара по мячу „с подъема“, давал ленинградцу очко. Бешеный темп этого матча разыгрывал каждое очко в два, три удара, так как техника обоих игроков не соответствовала взятой скорости.

Умение постоянно и хорошо играть по восходящему мячу требует высоко квалифицированной техники, достигающейся долголетней игрой при больших талантах. Если их нет, то вряд ли она когда-нибудь будет осуществлена. Лучше даже не пытаться делать это, так как попытка и искания могут пагубно отразиться на том, что уже приобретено. Каждый игрок, достигший „зрелого возраста на площадке“, может, как-нибудь наедине, критически взглянуть на самого себя, чтобы выяснить, на что он способен, и поступить сообразно с этим.

Достигнуть умения вести быструю темповую игру так же приятно, как и раскусить очень твердый орех с прекрасным ядром. Нужно только помнить *о том, чтобы не сломать себе зубы.*

МЫШЛЕНИЕ И ТАКТИКА

Каждый игрок должен знать, как делается любой удар, которым он владеет, и когда им пользоваться. „Почему и отчего“ каждого удара должны крепко засесть в его голову, прежде чем он получит право считать данный удар частью своей игры.

Когда игрок тренируется, он должен заниматься каждым ударом отдельно и работать только над ним. Нельзя одновременно учить драйв сзади и какой-нибудь удар с воздуха. Для одного нужно стоять за задней линией и бить все время драйвами независимо от того, будут ли они выходить или нет, для другого — нужно стараться подходить, когда только возможно, к сетке, тщательно изучая отношение своего удара к углу возможного возврата его обратно и покрывая это пространство. Когда изучают срезку, нужно резать все свои удары. У всякого игрока впоследствии, когда он постепенно все усвоит, будет достаточно времени,

чтобы „смешать их все вместе“. Тренировка, таким образом, заключается в тщательном занятии с одним ударом, пока не будет изучен в достаточной мере.

Если на тренировке всегда должен делаться один и тот же удар, то во время матча нужно стараться никогда не делать ничего стереотипного.

Одним из основных моментов игры на соревнованиях является искусство никогда не давать противнику мяча под его любимый удар, когда начинается очко. Точно также никогда не нужно употреблять одного и того же приема несколько раз сряду, чтобы противник не мог к нему привыкнуть. Действительность удара всегда пропадет, лишь только он решит задачу.

Способность менять игру не зависит только от ракетки. Она, главным образом, мозговая. Игрок должен уметь менять свои мысли с каждым изменением удара. Например, когда он бьет драйв, то и думать должен — „драйв“, когда срезку — думать „срезка“. Нельзя думать о срезке, если голова все еще занята драйвом. В этом случае удар, почти наверное, будет смазан. Способность менять свои мысли с каждым ударом требует абсолютного внимания.

Сказанное относится не только к чередованию ударов. Существует еще более важный вопрос — об изменении общего стиля игры.

Игроку никогда не нужно менять свой стиль игры, когда он ведет, и не пускаться на „шансы“, пока фортуна ему благоприятствует. Это нужно делать только тогда, когда она повернется спиной.

Финальный матч на первенство Москвы в 1928 г. между Н. Ивановым и Е. Тихоновым может служить наглядной иллюстрацией к только что изло-

женному. Ведя игру „на отыгрыш“ и выиграв две партии из трех, Иванов упустил немного вперед своего противника в четвертой. Будучи, в общем, в выигрышном положении, он вместо того, чтобы продолжать верно взятый лейт-мотив игры, неожиданно перешел на очень сильные, рискованные удары с задней линии, которые, кстати сказать, у него не так уж хороши. Результат не замедлил сказаться. Обе последние партии перешли к Тихонову и притом, сравнительно, с небольшим трудом.

Не следует менять свою игру, если первая партия отдана, например, со счетом 6—3, при одной проигранной подаче. Если же результат 6—1 или 6—0, тогда нужно сразу же переменить всю игру и пойти, так сказать, на „аферу“, на риск.

Существует версия, что тонкий дипломат должен уметь говорить не то, что он думает. Только тогда он добьется большего.

В теннисе — наоборот.

На площадке игрок „говорит“ ракетой, и он должен всегда говорить то, что думает. Пусть его разговор не нравится противнику, тем лучше для него. Это значит, что он правильно думает, что „беседа“ удачна и долго не затянется.

Пользоваться своей головой, думать, необходимо все время и при всех обстоятельствах. Правда, когда расчет оказывается неправильным, игрок выглядит не совсем умно, но на это не надо обращать внимания, потому что, шевеля мозгами, всегда удастся выиграть больше, чем проиграть, хотя причина результата, к сожалению, далеко не всем и не так заметна со стороны, как в первом случае.

Правильные вариации, как мозговые, так и ударные, составляют остроту игры и служат к достижению успеха.

Хорошим теннисистам необходимо уметь менять, когда это нужно, характер своей игры во время матча, предоставляя новичкам теряться при появлении призрака проигрыша.

Посмотрите игру Е. Тихонова и понаблюдайте, как он меняет свой стиль и свои приемы во время матча, когда победа ускользает от него. Мне невольно припоминается случай, бывший несколько лет тому назад, когда он на „матч-боле“ в пользу противника неожиданно пошел к сетке, бросив заднюю линию, которой держался все время. Он выиграл это очко у ошеломленного противника. „Насев“ после этого на сетку, т.-е. переменяв игру, он выиграл весь этот матч. „Афера“ удалась и результат не замедлил сказаться.

Итак, меняйте свою игру, находясь в проигрышном положении.

ОДИНОЧНАЯ И ПАРНАЯ ИГРА

Далеко еще не все игроки уяснили себе, что техника одиночной игры весьма отлична от техники парной. Многие считают, что в обоих случаях одним и тем же ударам обеспечен равный успех и удачная тактика в одном из них не может не быть полезной в другом.

Однако, это совершенно неправильная точка зрения.

Одиночная игра является, главным образом, демонстрацией ударов, тогда как парная — борьбы позиций. Первая — это „ударная“ война, вторая — тонкая позиционная.

Одна уже эта характеристика несколько вскрывает затронутый вопрос, выясняя, что одни и те же тактики и удары не могут преуспевать в обоих столь различных случаях. Они должны быть раз-

личны, чтобы отвечать сущности каждого дела в отдельности.

Действительно, там, где быстрота приносит выигрыш в одиночной игре, там пассивированный мяч выигрывает в парной, потому что незащищенного пространства на площадке меньше при двух игроках, чем при одном. Если в одиночной игре свободное для мяча пространство образовывается после первого или второго удачного удара, то в парной его с трудом можно получить раньше трех, четырех ударов. В одиночной игре это пространство освобождается автоматически, в то время как в парной, чтобы получить его, требуется очень умная и тонкая пассивировка, выбивающая противников из позиции.

Одиночная игра является, главным образом, битвой с задних линий с заканчиванием мяча у сетки. Парная — битвой у сетки с защитой задней линии и пространства над головой.

В одиночной игре нет особой нужды подходить к сетке раньше, чем представится случай сделать это с небольшим риском. В парной — нужно рисковать всем, чтобы добиться сетки при первой возможности.

В одиночной игре возврат подачи должен быть высоким и длинным, если только противник не бежит к сетке, и все удары должны, в общем, подчиняться этим требованиям. В парной, возврат подачи и соответствующие удары с земли должны быть короткими, низкими и мягкими, т.-е. противостоящими возможности быть убитыми с воздуха.

В одиночной игре можно часто бить мертвый удар, принимая подачу. В парной — первый возвратный мяч должно играть так, чтобы обязательно ввести его в игру.

В одиночной игре драйв должен быть, как правило, плоским и быстрым. В парной—драйв должен быть резко опускающимся и не быстрым, т.-е. с сильным вращением, кроме, конечно, тех случаев, когда бьется мертвый удар.

Одиночная и парная игры также близки друг к другу, как игра на соревнованиях и тренировка.

СВОЙСТВА УДАРОВ

Характер парной игры заставляет думать, что ошибки в ней должны быть доведены до минимума. Достаточно тяжелые для одиночной игры, в парной—они, сплошь и рядом, являются фатальными. Под ошибками, в данном случае, нужно подразумевать результаты недостатков в технике ударов.

Указанная техника в хорошей парной игре должна быть не только безукоризненной, но и соответствовать основному характеру игры со всеми вытекающими из него последствиями.

Целью настоящей главы является желание провести параллель между свойствами ударов одиночной игры и парной, получившими вполне определенную физиономию в современной разносторонней игре.

Переберем по порядку все основные теннисные удары, рассматривая каждый из них в отдельности, то с точки зрения одиночной игры, то парной.

Подача.

В один. игре. Основная ее задача — нападение для выигрыша очка. Если она не удалась в этом смысле, то она уже является просто способом введения мяча в игру, за который придется сражаться с задней линии. После нее редко идут к сетке.

В парн. игре. Основная ее задача — дать возможность подойти к сетке, поэтому в нее надо

вкладывать меньше быстроты, придавая мячу больше вращения. Двойные ошибки, в данном случае, совершенно недопустимы, точно так же, как и чрезмерная ее укороченность, ставящая подающего партнера в „убийственное“ положение у сетки. Она должна производиться с высшей степенью средней эффективности по сравнению с одиночной игрой.

Драйв.

В один. игре. Цель его — удержать противника далеко от сетки, на защите, заставляя его, отбегать как можно дальше назад. В связи с этим стиль его, как общее правило, должен быть плоским, быстрым, длинным и высоким.

В парн. игре. Цель его — создать свободное пространство. Поэтому стиль его низкий, короткий и тихий. Посылаться он должен под таким углом, чтобы противнику было трудно отбить его с воздуха. Только когда появится свободное пространство, драйв нужно бить плоско и длинно.

Срезка.

В один. игре. Цель ее — защита и изменение хода мяча. Имеет большое значение, как добавочный удар к драйву.

В парн. игре. Почти что бесполезна, потому что легка для отбивания с воздуха, в особенности, если делается снизу.

Свеча.

В один. игре. Цель — получение возможности выиграть время для занятия ускользающей позиции, а иногда, как защита против сеточника. Удар сравнительно редко употребляемый.

В парн. игре. Цель — разбить работу нападения и заставить отойти от сетки. Удар защитный и один из самых важных в этой игре.

Удары с воздуха.

В один. игре. Являются скорее дополнением к нападению с задней линии, чем самим нападением. Ими пользуются только, когда представляется возможность небольшого риска.

В парн. игре. Фундамент нападения и цель, за которую борется каждая пара. Никто не может быть хорошим парным игроком без основательного качества этих ударов. Если в одиночной игре эти удары очень ценны, но не абсолютно необходимы, то в парной они являются основной необходимостью, так как лозунг этой игры „играть с воздуха, когда есть хоть малейшая возможность к этому“.

Смэш.

В один. игре. Удар, дающий очко, но которым редко приходится пользоваться, потому что свеча тоже довольно редка в этой игре.

В парн. игре. Главнейший удар хорошей пары. Оружие, разбивающее „свечную защиту“, которой пользуется большая часть пар. В этой игре ему должно быть присуще лучшее направление, чем в одиночной, потому что обходить двух партнеров труднее, нежели одного.

Свеча с воздуха.

Свеча с воздуха встречается только в парной игре и является в ней, пожалуй, одним из самых ценных, хотя и трудных ударов. Этот удар делается, когда обе пары находятся у сетки, оспаривая преимущество друг у друга. Он дает очень эффектный результат, ловя противников, благодаря их удивлению в этот момент, вне баланса. Эта свеча должна быть медленной, высотой приблизительно в три метра, с небольшим подрезанным снизу вращением. Этим ударом далеко еще не все пользуются, но, без сомнения, он скоро войдет в репертуар каждого хорошего парного игрока.

Перечисленная характеристика ударов делает понятным, почему так много хороших игроков в одиночной игре считаются плохими в парной и, наоборот, первоклассных в парной — посредственными в одиночной. Свойства их ударов решают их судьбу в этом отношении. Если внимательно просмотреть эти группы „обреченных“ на одностороннюю игру и лишенных удовольствий, получаемых от тенниса во всем его объеме, то мы увидим что в каждой из этих „компаний“ есть своя болезнь, называемая „односторонней“ игрой.

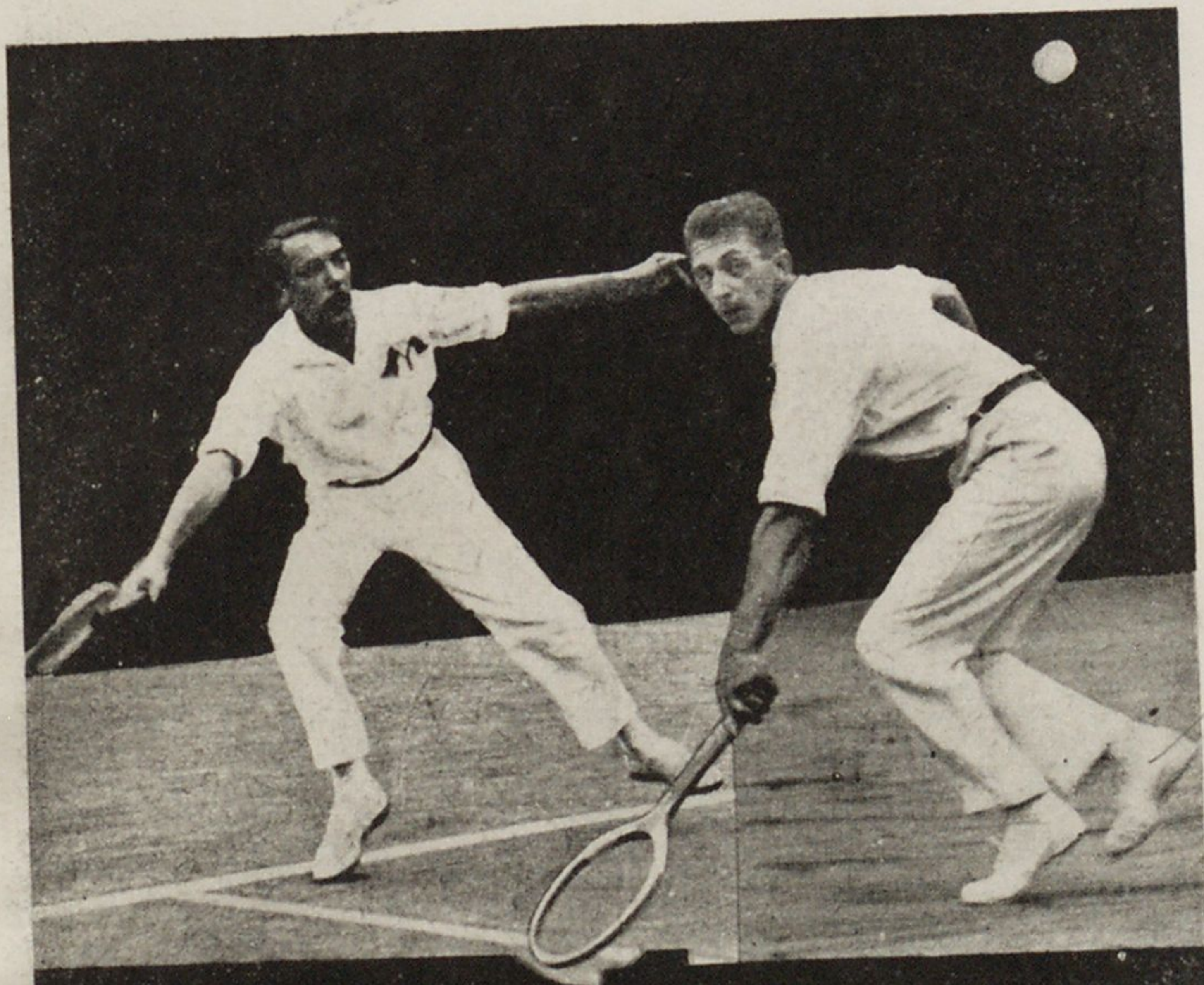
НАПАДЕНИЕ И ЗАЩИТА

Есть много игроков, убежденных, что нападение и только нападение является целью, к которой нужно стремиться на теннисе. Другие же считают, что крепкая защита это все, что нужно игроку. Получающиеся разногласия и двойственность мнения по одному и тому же вопросу несколько напоминают, заглухнувшие уже теперь, прения о преимуществах сеточной игры над игрой сзади. Всем стало ясно, что как та, так и другая система имеют в отдельности и свои достоинства и недостатки. Сейчас больше не смотрят на игрока с задней линии, как на никуда негодного теннисиста, и ставят его на одну доску с сеточником.

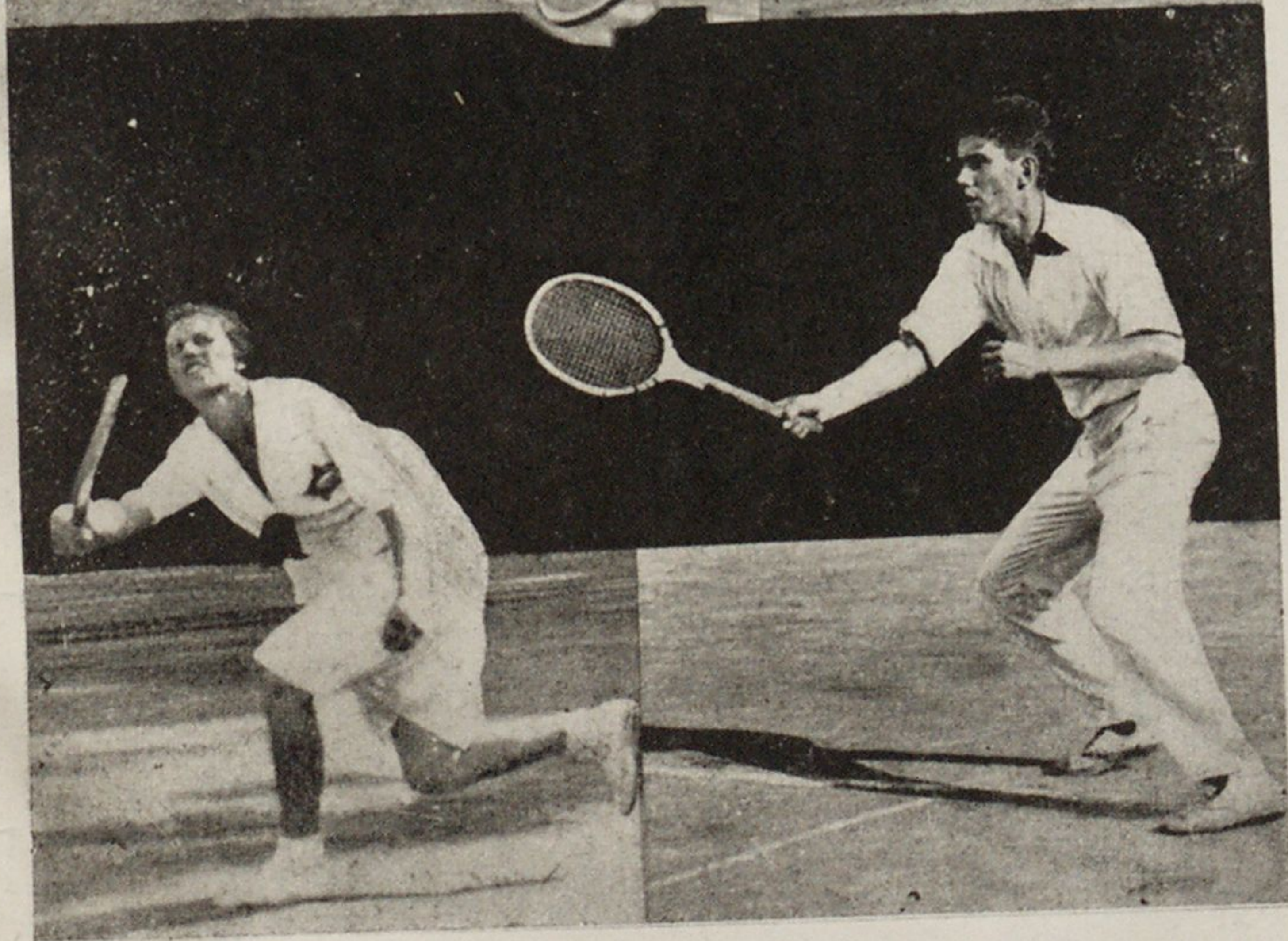
Обсуждение относительных преимуществ нападения и защиты аналогично сравнительной оценке упомянутых стилей игры.

Нет идеального „игрока“ сзади и не существует совершенной игры у сетки. Нет ни идеальной атаки, ни совершенной защиты.

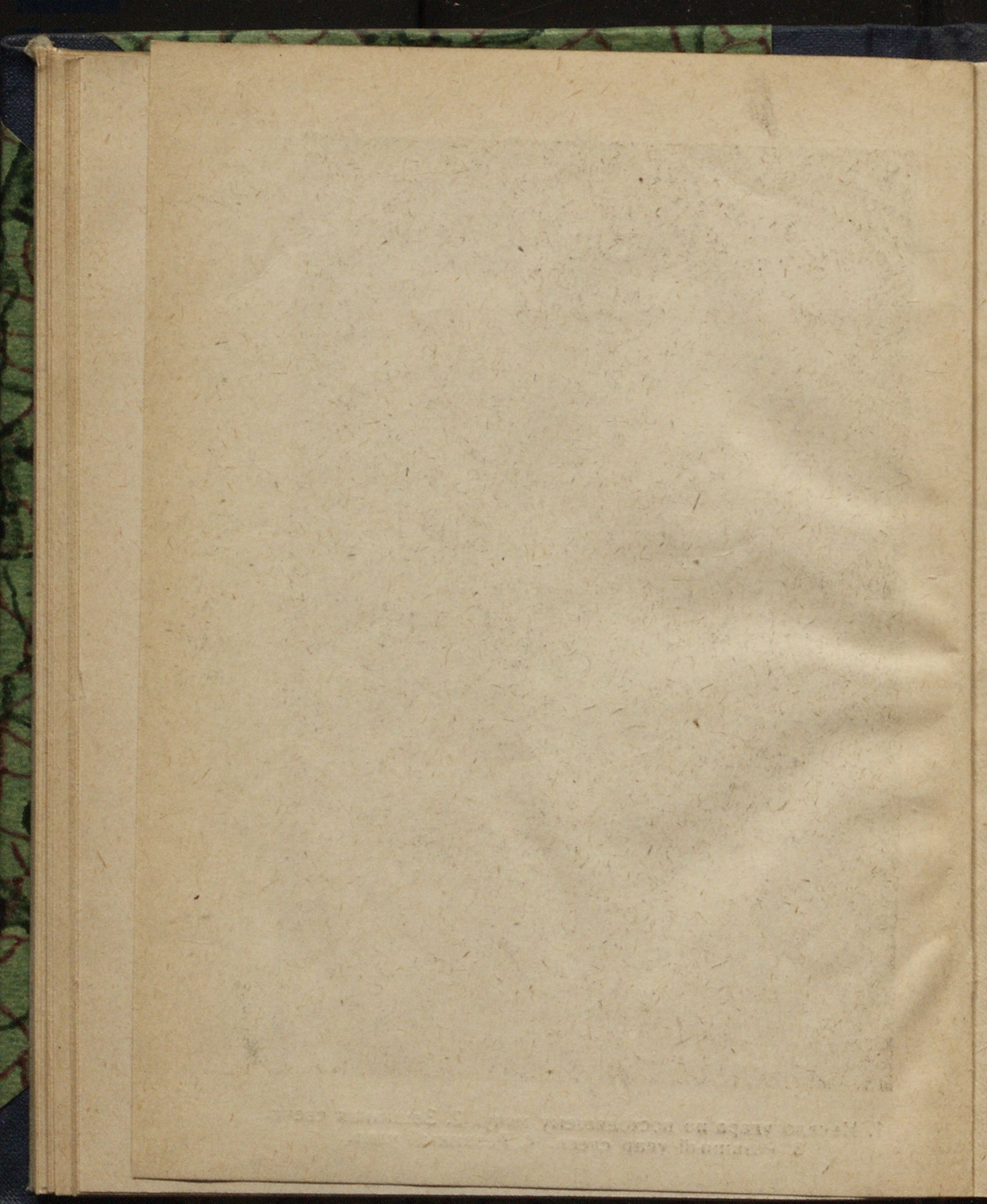
Игроки — люди, и им свойственно ошибаться, поэтому — то и нет совершенных игроков. Этих



→ Иванъ



1. Начало удара по восходящему мячу. 2. Защитная свеча.
3. Резанный удар слева. 4. Резанный удар.



„зверей“ пока еще не существует и наверно никогда не будет существовать. Если они и появились бы, то после первой же их встречи между собой игра потеряла бы весь свой интерес. Ментально все бросили бы играть у сетки и перешли бы снова на заднюю линию, т.-е. на сцену вернулись бы „доисторические“ времена первой эпохи развития тенниса, времена Вильяма Ларнеда. И это потому, что совершенный „игрок сзади“ побил бы совершенного сеточника со счетом 6 — 0 и со всеми „сухими“ играми.

На самом деле, мы знаем, что подачу нельзя принимать с воздуха. Благодаря этому „игрок сзади“ всегда, на каждом очке опередит сеточника в применении совершенного удара. При подаче сеточника каждый удар будет выигрываться игроком сзади, первым применяющим идеальный удар, в данном случае удар с земли. При подаче „игрока сзади“ ему тоже первым придется применять совершенный удар, потому что прием подачи не будет „коронным“ ударом сеточника.

В этом „мифическом“ матче сеточник не сможет сделать ни одного своего основного удара.

Теперь, взглянув на эту „заоблачную“ игру, спустимся снова на нашу старую Землю и посмотрим, как тут все обстоит кругом. Совершенных игроков здесь что-то не видно, кругом одни „маршалы“, и поэтому постараемся создать какую-нибудь разумную теорию тактики, которую они смогли бы одолеть при своей „несовершенной“ технике. Очевидно, что раз у нас уже существует разносторонняя игра, то и тактика ее будет то же самое весьма разносторонней, объединяющей и нападение и защиту.

Перейдем теперь к вопросу о пользовании ударами, являющемуся самым основным и жиз-

ненным, так как он, по своей сущности, представляет собой стратегию игры.

В целях простоты дальнейшего изложения классифицируем сначала все теннисные удары, разделив их на активные и пассивные. К активным отнесем драйв с земли, смэш, удары с воздуха и частично подачу, к пассивным — срезку, свечу и хавволлей. Кстати заметим, что пассивные удары могут употребляться, при некоторых условиях, для целей нападения, тогда как активные, исключая драйва, не могут быть использованы для целей защиты.

Существует мнение, что единственным средством против нападения должно быть еще более сильное контр-нападение, разбивающее атаку противника. Точно также думают, что защита может быть поколеблена только чрезвычайным упорством активной тактики, ведущей к „заматыванию“ защищающегося. Эти соображения лишней раз показывают, насколько превратны существующие у нас понятия о тактике.

Вполне ясно, что игра методом, облюбованным противником, дает последнему все те удары, которые он любит разыгрывать и которые в девяти случаях из десяти он разыграет лучше. Конечно, успех такой тактики обречен, в большинстве случаев, на неудачу.

В теннисной матчевой игре нужно:

Никогда не давать противнику вести игры, которую он предпочитает, если есть возможность заставить его изменить ее.

Первым тактическим приемом на соревновании должно быть стремление перейти *в нападение, насколько это возможно, раньше и уж, конечно, раньше, чем это сделает противник.*

При своей подаче нужно начинать нападение именно с нее, придав ей наибольшую активность.

При приеме ее первый же возвратный удар должен быть настолько атакующим, чтобы заставить противника перейти в защиту.

Сделав удачную подачу или активный ее возврат, следует удерживать и дальше столь удачно начатое наступление, развивая атаку.

Можно привести несколько общих систем нападений, сводящихся к следующему:

1. Гонять противника, пока он не будет разбит физически. Для этого нужна игра драйвами с задней линии, базирующаяся на ударах в углы.

2. Громить противника, развивая силу, быстроту и еще раз быстроту. Для этого нужно бить мяч с земли с возможной силой и следовать за ним к сетке, чтобы „прикончить“ ответ с воздуха или смэшем.

Этот метод очень хорош, когда все удары правильны и противник дает возможность их делать, но если ему удастся помешать нападению, то можно очень легко стать жертвой предыдущей тактики.

3. Разбивать игру противника. Это самый тонкий стратегический план, требующий наибольшего умения. Для его исполнения нужно умение регулировать быстроту, вращение и ход мяча, встречающееся у очень небольшого количества игроков. Он как раз и является современной разносторонней игрой в ее высшем развитии. Здесь мы находим самый близкий подход к тактике парной игры, который только можно осуществить в одиночной.

Одной из тактических ошибок является старание перебросать игрока с лучшим ударом средней силы.

Представим себе, что оба противника игроки с задней линии и что у одного из них немного

более слабый драйв, чем у другого. Допустим, что первый бьет обратный драйв немного сильнее, чем только что полученный с другой стороны. Противник отбивает его драйвом с еще большей силой, не идя вслед за этим к сетке. Следующий удар является особенно ответственным, и тут-то, обычно, и происходит ошибка в тактике. Его бьют с еще большей силой, чем предыдущий, и в девяти случаях из десяти он „мажется“ игроком с более слабым ударом, чего не случилось бы, если бы последний сделал какой-нибудь пассивный удар или медленный, высокий драйв. Достоинством пассивного удара в этот момент будет то, что противник может быть обманут изменением хода мяча, но даже и в том случае, если он не попадет на эту „удочку“, ему все-таки снова придется развивать свой темп, т. е. делать как раз то, чего так не любят сильные драйфисты. Нужно помнить, что игрок с сильным ударом всегда любит приличную быстроту, по крайней мере ее средний стандартный темп, непостоянная же скорость и вращение, наоборот, очень часто смущают его.

Часто много игроков далают ошибку, пытаясь в некоторых случаях нападать вместо того, чтобы защищаться.

Обычно игрок, когда его гоняют по всей площадке из угла в угол, носясь взад и вперед, старается отбивать мячи сильными драйвами почти что в руки противника, давая ему этим возможность лишь увеличивать гонку. Правильной защитой в данном случае будет длинная медленная срезка или еще лучше длинная высокая свеча. Каждый в отдельности из этих двух приемов даст ему время восстановить позицию и прекратить свой бег. Другой возможностью является рискованный драйв, плассированный в какой-нибудь угол,

рассчитанный на эффект его быстроты или неожиданности. При описанном положении дела драйв на середину площадки не защита, потому что он слишком быстр, и не нападение, потому что недостаточно быстр. Он ни рыба, ни мясо. Срезка будет лучшим защитным ударом против гонящего игрока „задней линии“, не подходящего к сетке, потому что полет такого мяча, как мы знаем, медленный и самый удар требует небольшого усилия. Если гонящий противник сеточник, единственным и лучшим „лекарством“ против него будет свеча.

Теперь скажем несколько слов о защите игроком своей стороны от трудных ударов противника.

Как будто бы всем известно, что игрок должен находиться в определенном месте на площадке в ожидании ответа противника. За эти места у нас обычно считаются или позиция за серединой задней линии или у середины сетки. Первая для обслуживания „игрока сзади“, вторая — сеточника.

Твердая уверенность в незыблемости этих истин настолько сильна, что их придерживаются даже многие хорошие игроки, женщины же все без исключения.

Однако, как ни странно, эти „аксиомы“ не совсем верны.

Они правильны только лишь для начинающих игроков и теннисистов низших категорий, не обладающих должной плавностью мяча и играющих, преимущественно, по середине площадки.

На самом деле, смысл любой позиции на площадке заключается в том, чтобы дать игроку возможность в равной мере защищать как правую, так и левую стороны своего поля.

Когда посланный игроком мяч идет по середине, то игрок вполне прав, оставаясь за центром задней

линии или за центром сетки. Он одинаково защитит, в этом случае, и ту и другую стороны.

Когда же косо пробитый мяч, после своего прыжка от земли, летит далеко за боковую линию, то вряд ли возможно защитить сразу оба боковых пространства, оставаясь за указанными центрами. Одно из них будет всегда более открыто для удара противника, чем другое.

Позиция за „серединами“ родилась от „срединного“ полета мяча.

Возможно трудные ответы на него образуют равнобедренный треугольник, построенный на задней линии площадки. Ясно, что для того, чтобы находиться на равном расстоянии от его боковых сторон, нужно быть на средней линии площадки или ее воображаемом продолжении за задней, потому что геометрическое место точек, одинаково удаленных от сторон угла, лежит на его биссектрисе, совпадающей, в данном случае, со средней линией.

При косом посыле мяча крайние линии возможных его возвратов и задняя ни в какой мере не являются собой только что описанного равнобедренного треугольника, с вершиной в точке мяча. Он всегда будет тупоугольным и биссектриса из его вершины не пройдет ни через середину сетки, ни через центр задней линии. Если мяч был пробит влево, под правую руку противника, то биссектриса пройдет влево от середины сетки и вправо от центра задней линии. Если мяч был пробит косо вправо, то наоборот.

Из сказанного ясно, что игрокам, могущим определять угол возможно трудных для него ответов на посланный мяч, нужно находиться, в ожидании ответа, на линии, делящей этот угол пополам (см. черт. 1).

Суммируя все изложенное, можно вывести два общих правила позиций ожидания ответа противника:

1. *Позиция ожидания „игрока сзади“ должна находиться в половине, смежной направлению сделанного им удара.*

2. *Позиция ожидания игрока у сетки должна находиться в половине направления сделанного им удара.*

Чертежи 2 и 3 наглядно иллюстрируют эти положения.

Первым и основным пунктом как защиты, так и нападения должно быть умение сохранять мяч в игре.

Лучше играть длинным ударом с шансом сделать „за“, чем слишком коротким с риском попасть в сетку. В первом случае всегда есть вероятность, что противник случайно возьмет его, во втором же никакой. Поэтому-то и нужно учитывать эту мелочь, довольно большую по своему действию на противника.

Только одно хуже уступки нападения противоположной стороне — абсолютная ошибка. Поэтому активный возврат подачи должен содержать в себе осторожность в указанном отношении. Пусть он будет достаточно нападающим с поправкой в сторону правильности.

Часто встречаются игроки, посылающие возврат подачи в сетку или „за“, стараясь сразу приобрести слишком много и наносящие себе этим ущерб. Лучше всего, если принимающий будет рассчитывать расстояние приблизительно 50 — 60 сант. над сеткой и класть длинный мяч метра на $1\frac{1}{2}$ —2 до задней линии, обеспечивая себе, таким образом, некоторую безопасность. Такой удар будет достаточно длинен, чтобы противник ушел на защиту, и достаточно безопасен, чтобы избежать

ошибок. Не важно, как он будет пробит. Желательней, конечно, драйвом, но настолько же активно ввести мяч в игру и срезкой. То, к чему всегда следует стремиться, это положить мяч в поле противника.

Мы знаем, что даже при хорошей игре 80% всех очков проигрывается благодаря ошибкам, а не выигрывается удачными ударами, поэтому необходимо, насколько только возможно, подчеркнуть важность обстоятельства „не делает ошибок“. Если удар противника настолько труден, что возникает вероятность возможной ошибки при активном ударе, нужно делать защитный. Единственно, когда можно сделать исключение, это если безнадежно потеряна позиция при возврате трудного мяча. Тут лучше рискнуть сделать нападающий удар, чтобы сразу выиграть. Единственный защитный удар в этом случае — высокая свеча, дающая шанс вернуться, но это настолько трудно, что лучше сделать первое. Свечу же следует употреблять в более легких условиях, так как хорошее ее выполнение требует особой тщательности в ударе.

Немногие представляют себе всю психологическую важность некоторых плохих ударов. Искусство познания их очень важно, так как неудавшийся, но направленный опасно для противника удар по большей части ценнее мяча, отбитого правильно, но „под убой“. Представим себе, что противник выбивает игрока из площадки рискованным, казалось бы, недосыгаемым косым ударом. Игрок стремится за мячом и, достигнув его, бьет сильно и быстро по боковой линии, ошибившись при этом на несколько сантиметров. Мяч попадает в ленточку сетки и не переходит через нее или перелетает, но за заднюю линию. Ошибка

и потерянное очко. Противник удивлен и поражен, зная, что этот сильный удар мог бы быть с равным успехом и хорошим. Он может и не решиться в следующий раз так рисковать. Он сыграет осторожнее и может при этом сам совершить ошибку. Кроме того, в следующий раз он будет не так уверенно подходить к сетке, боясь такого же удара, но с положительным результатом. Если в следующий раз снова защищающийся игрок сделает свечу или короткий поперечный удар, то сеточник будет выбит из баланса благодаря ожиданию недавнего, почти удавшегося мяча. Таким образом у противника отнята часть его уверенности, возможность его ошибок увеличивается, и все это благодаря одному неверному удару. Если бы тот мяч был бы отбит и умерщвлен, то тогда, точно в такой же степени, если еще не в большей, противник убедится в неспособности игрока держать мяч вне пределов его досягаемости и уверенность его возрастет.

Ничто так не разбивает уверенности игрока, не разрушает его игры и не понижает его боевого настроения, как ошибки. Чем больше он мажет, тем больше расстраивается и хуже играет. Вот почему многие слабые игроки, играя с первоклассными, говорят, что у них „не идет игра“. Их противники делают так, чтобы она „не шла“. У хорошего игрока может один день не идти игра, благодаря болезни или какому-нибудь случаю, но никогда этого не наблюдается в продолжение серии матчей, если только его противники не смогут сами разрушить ее.

Двойные ошибки, смазанные легкие удары и ошибки при возврате легкой подачи абсолютно непростительны и являются, так сказать, „теннисными преступлениями“.

Разница между крупными теннисистами и второ-классными в том, что первые никогда или почти никогда не мажут легкого удара в критический момент матча, в то время как вторые часто отдают победу благодаря ошибкам в серьезное мгновение. Некоторые хорошие теннисные игроки „мажут“ иногда до смешного легкие удары, смазав которые, краснеет новичок, но разница между теми и другими в том, что первые редко мажут в критические моменты, тогда как другие как раз и дают их в это время. Другими словами — защита чемпионов усиляется при известном напряжении, в то время как защита других ослабляется.

Безопасный и верный удар в должный момент является единственным, которым следует в то время играть.

Не надо добиваться ненужного эффекта, когда ошибка может отдалить победу. Введение мяча в игру уже само по себе является лишним шансом.

Многие игроки слишком близко придерживаются хорошо известной истины, что прямая линия есть кратчайшее расстояние между двумя точками. Это всегда правильно, но на теннисе иногда кратчайшая прямая линия к мячу может оказаться „длиннейшим“ шансом произвести удар. Например, игрок прижат к своей правой боковой линии около линии подачи, где он должен пробить удар. Он бьет далеко на середину площадки, а его противник возвращает мяч драйвом вдоль его боковой линии. Кратчайшей дорогой к полету мяча будет путь через площадку вдоль линии подачи (см. черт. 4). Это будет как раз неправильная защита: во-первых, позиция будет плохой, если мяч вообще будет достигнут, что, однако, мало вероятно, во-вторых, стремление к мячу будет

инстинктивно тянуть игрока назад, и, следовательно, удар проиграет в силе, наконец, в-третьих — позиция игрока после удара оказывается на середине площадки. Есть два других выбора. Сеточное нападение (см. черт. 5) или защита задней линии. Сеточная атака при такой игре настолько рискована, что может считаться определенным поражением, так как если игрок не уверен, что достигнет мяч на линии подачи, его шансы будут еще меньше у сетки. Поэтому лучше отступить на заднюю линию (см. черт. 6), так как:

1. Это дает больше времени для удара из-за более длинного полета мяча.

2. Это исключает возможность взять ошибку противника.

3. Это дает еще добавочное время, благодаря возможности играть мяч с земли, а не с воздуха, как это требует положение на середине площадки или у сетки.

Поэтому игрок должен бежать назад. Но, ни в коем случае, не бежать на то место, где, как он полагает, упадет мяч, потому что тогда ему придется делать трудный удар — хав-волей. Игрок должен бежать на три метра за заднюю линию и бежать быстро. Значительно легче притти слишком рано и ждать, чем притти слишком поздно и увидеть, как мяч пролетит мимо. Продолжая бежать по кривой, нужно повернуться и пробить удар, перенеся весь размах корпуса в удар.

Существует очень мало ударов с земли, за которые игрок может забежать, ударив по мячу с направленным вперед весом. Иногда он будет пойман так, что не сможет это сделать. В этом случае он должен бросить свой вес вперед при ударе как раз в момент встречи мяча с ракетой.

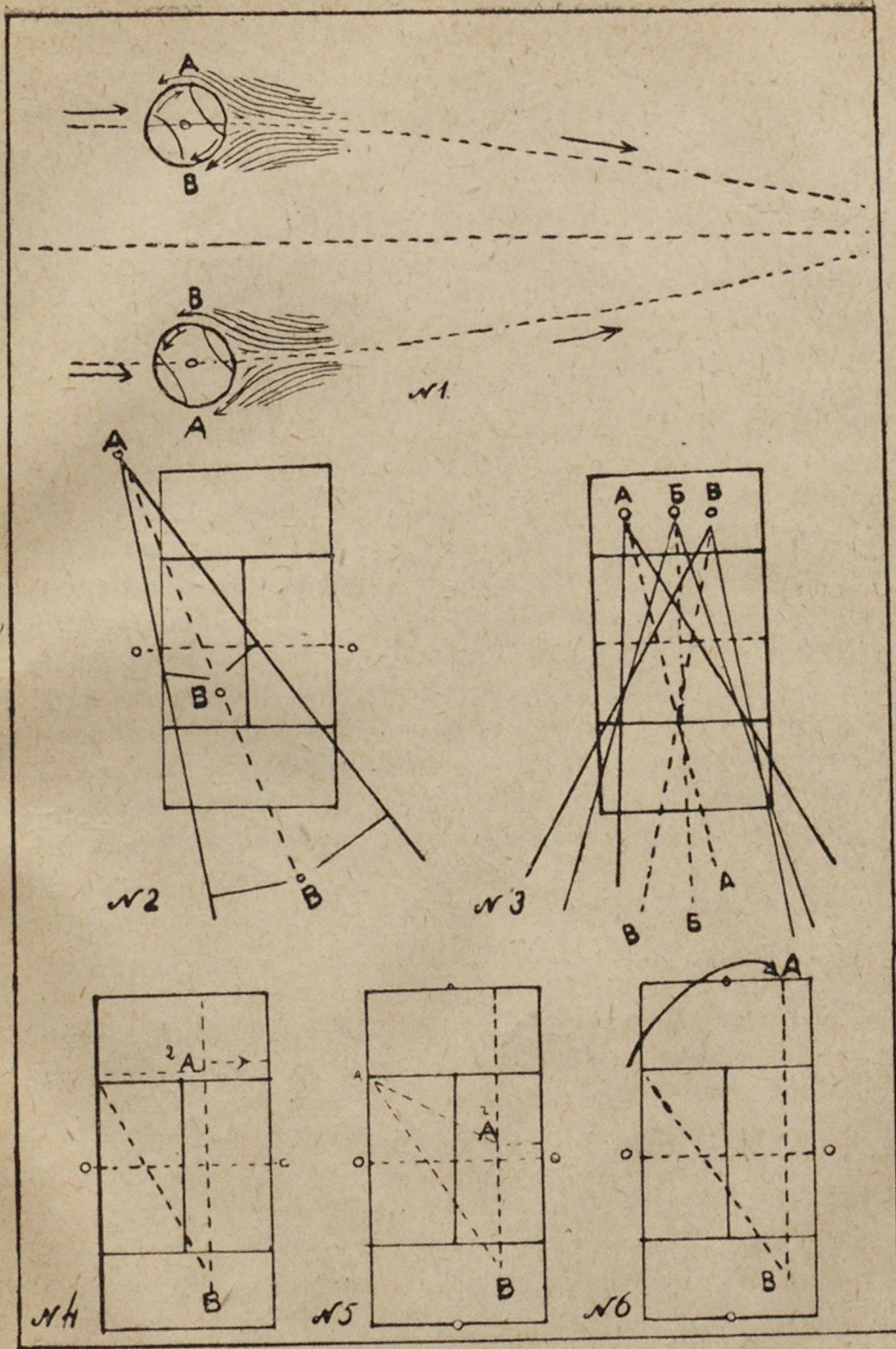
Если бы в случае, указанном на чертеже б, линия А — А (защиты) шла бы по задней линии, без поворота к площадке как раз перед ударом по мячу, то работа ног, пробежка и своевременность удара будут неудачны. Правильный метод игры составляет поворот и подход к мячу.

Случаев, подобных только что рассмотренному, в игре встречается достаточно много, и нет возможности пересмотреть их все в этой краткой брошюре. Все они так или иначе связаны с вопросами нападения и защиты, столь важными в матчевой игре. Интересующийся читатель, взяв карандаш и бумагу, может сам их разобрать, если он знаком с основными законами теннисной техники и тактики, и потом проверить их на площадке.

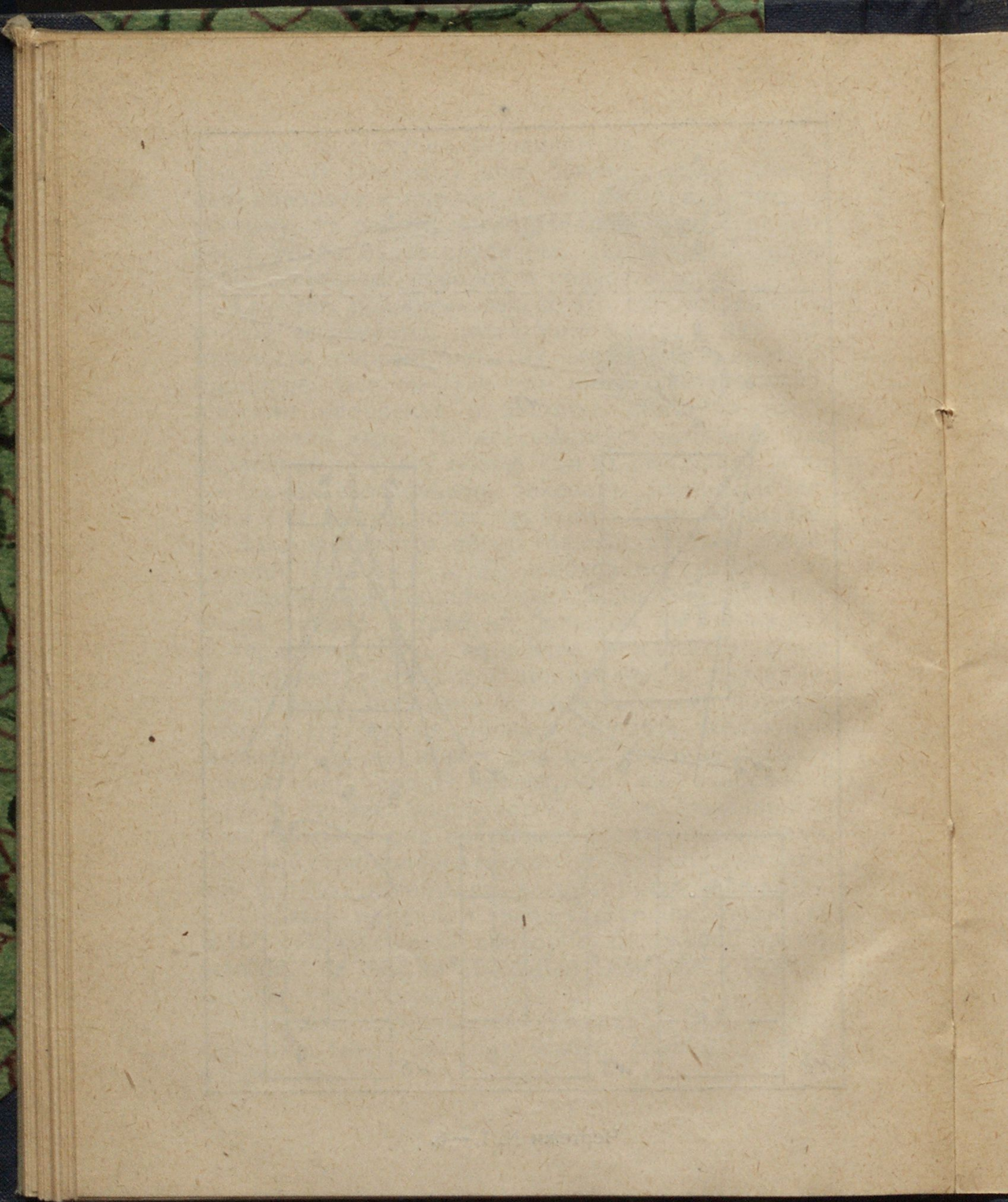
Заканчивая этот обзор главных деталей современной теннисной игры, необходимо сказать, что осуществление теоретических знаний на практике очень трудно и требует большой настойчивости и терпения. Путь хорошего теннисиста долог и „тернист“, изобилуя подъемами и спусками, блестящими победами и неожиданными поражениями. Но это не должно смущать желающих выдвинуться на новом для них поприще. Пусть только они заранее знают, что все очарование игры в теннис заключается... в тех разочарованиях, которые она доставляет своим поклонникам. Поэтому стремящиеся сделать себе теннисную карьеру, должны помнить два важных правила ее этики.

Первым правилом является „умение проигрывать“. Проигрывать спокойно, без жалоб на инвентарь, не будучи „больным“ или „не в ударе“, словом — корректно.

Вторым — „умение выигрывать“. Выигрывать скромно, тихо, без похвальбы, словом... тоже корректно.



Чертежи № 1 — 6.



СОДЕРЖАНИЕ

	Стр.
От автора	3
Эволюция техники	5
Темп	10
Быстрота и сила удара	11
Ритм удара	17
Полет мяча	21
Игра по восходящему мячу	34
Мышление и тактика	38
Одиночная и парная игра	44
Свойства ударов	43
Нападение и защита	46

НА СКЛАДЕ АКЦИОНЕРНОГО ОБЩЕСТВА
„ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА“

ИМЕЕТСЯ СЛЕДУЮЩАЯ ЛИТЕРАТУРА:

1. М. Бурцева. — Ритмические игры . . . — р. 90 к.
2. Д-р Бирзин и В. Гориневская. — Руководство по врачебному контролю за физразвитием 1 „ — „
3. Васильев, Гостев и Немухин. — Руководство по лыжному спорту — „ — „
4. Проф. Гориневский. — Гигиена и физкультура в школе 1 „ 50 „
5. Д-р Золотухин. — Систематический анализ элементарных движений человеческого тела 2 „ 50 „
6. П. Ипполитин. — Спутник велосипедиста — „ 40 „
7. Б. Кальпус и д-р Жемчужников. — Физическая культура зимой — „ 45 „
8. М. Козлов. — Хоккей на льду — „ 55 „
9. Костюк и Ганиза. — Гимнастика на снарядах: Часть I 1 „ 70 „
 Часть II 2 „ — „
10. В. Костюк. — Сборн. пирамид для женщин — „ 75 „
11. Крадман. — Физоздоровление и воспитание молодежи 1 „ 50 „
12. Никитин. — Азбука психо-физической культуры — „ 45 „
13. Погребецкий. | В помощь туристу . . . — „ 75 „
14. М. Прохоров. — Руководство по управлению шлюпкой — „ 60 „
15. М. Прохоров и Н. Рябинин. — Руководство по устройству буера. — „ 20 „
16. Плакаты по легкой атлетике. 2 плаката — „ 40 „
17. Плакат—лыжи. № 1 и № 2 — „ 35 „
18. Проф. Рубнер. — Питание человека и физическая культура — „ 40 „
19. Романов. — Сонце, повітря і вода . . . — „ 20 „
20. Ратов. — Оценка достиж. в легкой атлетике 1 „ 10 „
21. Н. Семашко. — Пути Сов. Физкультуры . — „ 75 „
22. Таблица. — Спорт и спортразвл. в школе — „ 30 „

- | | | | |
|--|--------------------|------|-------|
| 23. Теория и практика физкультуры: | Часть IV | — р. | 70 к. |
| | Часть V | — „ | 90 „ |
| | Часть VI | 1 „ | — „ |
| 24. Д-р Эйгер.—Вопросы Физкультуры | 1 „ | 50 „ | |

ШАХМАТЫ и ШАШКИ:

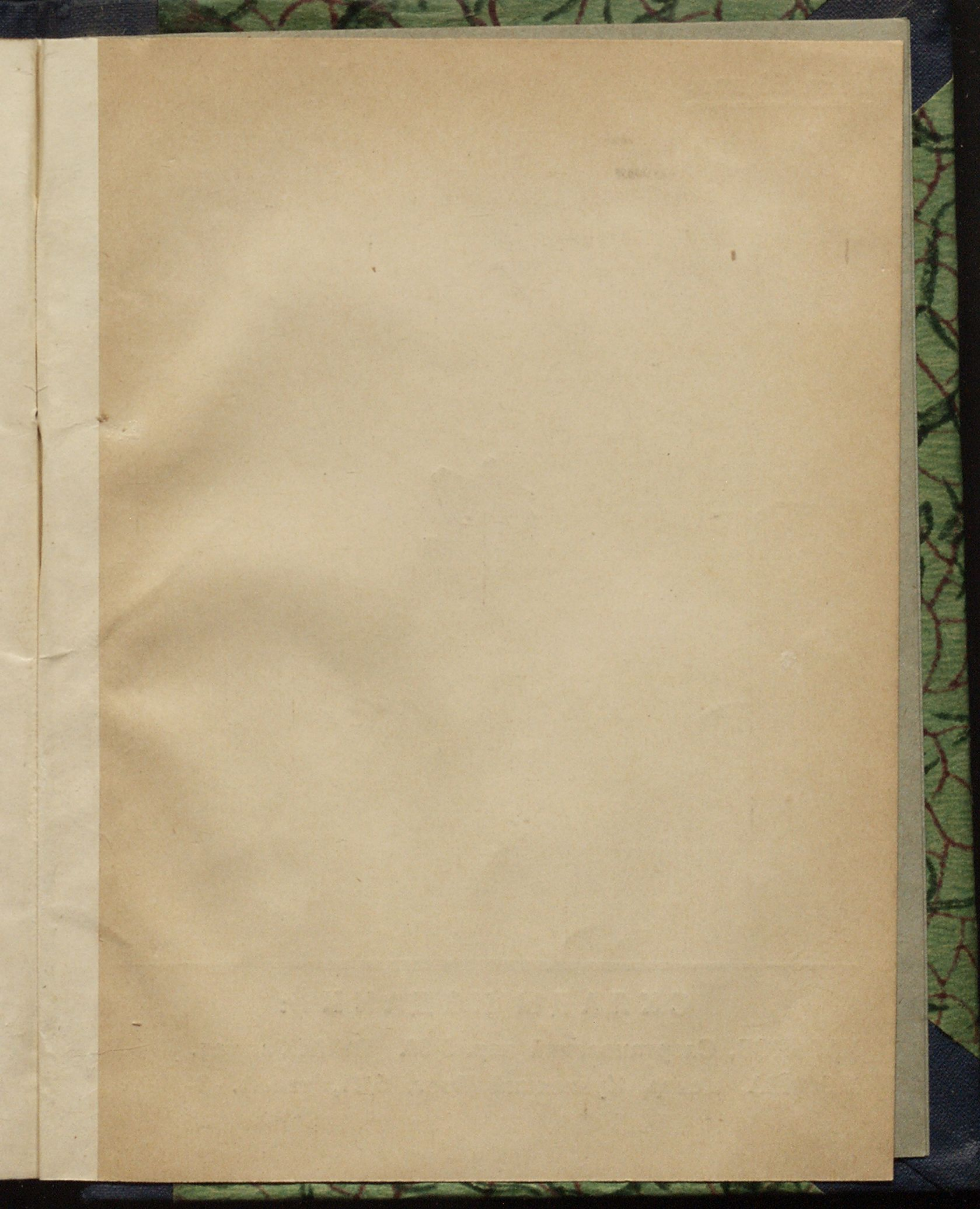
- | | | |
|---|-----|------|
| 1. Абрамов А.—Гибель шахмат | — „ | 45 „ |
| 2. Алехин А. Избран. шахматн. партии | 1 „ | — „ |
| 3. Бакуменко.—Матч за шашечное первенство СССР | — „ | 45 „ |
| 4. Календарь шахматиста.—Справочная и записная книжка | — „ | 65 „ |
| 5. Платов В. Н.—150 избр. совр. этюдов | 1 „ | 75 „ |
| 6. Раскин—Международный шахматный турнир в Москве и его участники | — „ | 60 „ |
| 7. Смирнов А. А.—Красота в шахм. партии— | — „ | 85 „ |
| 8. Д-р Тарраш З.—Соврем. шахм. партия | 2 „ | 60 „ |

Н О В И Н К И!!!

- | | | |
|--|-----|------|
| 1. Мюллер.—„Ежедневн. гимнастика, само-массаж и дыхательные упражнения“ | — „ | 80 „ |
| 2. Ордин и Тир.—„Гандбол“ (2-е дополн. и исправленное издание) | 1 „ | 10 „ |
| 3. Сысоев.—„Баскетбол“ | 1 „ | 20 „ |
| 4. Сборник.—„ФК среди студенчества“ | 2 „ | — „ |
| 5. Шур.—„Единый строй в школе и клубе“— | — „ | 15 „ |
| 6. Л. Буценко.—V-річчя Радянської ФК | — „ | 25 „ |
| 7. За фізкультурне будівництво | — „ | 25 „ |
| 8. Шабашов.—„Спорт и сердце“ | — „ | 55 „ |
| 9. Д-р В. Блях.—„Индивид. гимнастика“ (2-е дополн. и исправленное издание) | — „ | 50 „ |
| 10. В. Костюк.—„Вольные движ. для школьн.“— | — „ | 85 „ |
| 11. Д-р Паже.—„24 упражнения с сопротивлением для ребенка“ | — „ | 20 „ |
| 12. Демени.—„Механика движений“ 2-е изд. | 1 „ | — „ |
| 13. Павлов.—„Подвижные игры и развлечения зимой“ | — „ | 50 „ |
| 14. Д-р В. Блях.—„Индивидуальная гимнастика для женщин“ (2-е издание) | — „ | 85 „ |
| 15. Ганс Госке.—Тренировка к соревнован.— | — „ | 30 „ |

ЗАКАЗЫ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ:

1. Харьков, ВУЦК, Акционерное Общество „Физическая Культура“.
2. Москва, Кузнецкий мост, 5/21, Отделение Изд-ва „Пролетарий“.
3. Киев, Ул. Свердлова № 3 „Объединение Акц. О-ва Физкультура“.
4. Сталино, 2-я линия 193 базарн. площ.
5. Днепропетровск, Окр. Сов. Физкультуры.



Цена 50 коп.

27894



СКЛАДЫ ИЗДАНИЙ:

ХАРЬКОВ, Спартаковский пер. 3/39. ВУЦИК'а, тел. 83-09.

МОСКВА, Центр, Кузнецкий Мост, 5/21, телеф. 3-01-99.

