

## บทที่ 2

# ยุทธวิธีการเล่นเทนนิส

### ยุทธวิธีเบื้องต้นสำหรับผู้เริ่มต้น

เวย์น เพียซ (Wayne Pearce) และเจนิซ เพียซ<sup>1</sup> (Janice Pearce) ได้แนะนำไว้ว่า ผู้เริ่มต้นมีหลักเบื้องต้นอยู่ว่า จงพยายามรักษาลูกบอลให้อยู่ในการเล่น (Ball in play) ฝึกตีโต้ลูกบอลให้มีความแน่นอนทั้งโฟร์แฮนด์และแบ็คแฮนด์ อย่าเพิ่งไปพะวงเรื่อง ความเร็ว (Speed) และการวางลูก (Placement) สิ่งแรกสำหรับผู้เริ่มใหม่ต้องคำนึงถึงคือตีโต้ลูกบอลให้อยู่ในการเล่นให้ได้ การตีแรง ๆ ความแม่นยำของการวางลูกและการตีให้ลูกลอยไปเรื่อยคเน็ตจะดีขึ้นเมื่อความชำนาญมีมากขึ้น นอกจากนี้เขายังได้แนะนำผู้เล่นที่มีฝีมือระดับสูงไว้ว่า สิ่งแรกสำหรับผู้เริ่มที่มีทักษะระดับสูงต้องฝึกทำให้ได้ก็คือ ความสามารถตีโต้ลูกทุกแบบจากฝ่ายตรงข้ามได้แน่นอน

ผู้เริ่มต้นมักคิดว่าทุกลูกที่ตีต้องตีให้แรง ๆ และลูกเรียดเน็ตไปตกบริเวณเบสไลน์ฝ่ายตรงข้าม ผู้เล่นระดับโลกเท่านั้นที่จะทำได้เช่นนี้บ่อย ๆ สำหรับผู้เริ่มเล่นที่ยังมีทักษะน้อย ข้าพเจ้าอยากแนะนำว่า การตีโต้ลูกบอลควรตีลูกให้ลอยไปสูงเหนือเน็ตมาก ๆ ประมาณสัก 4-5 ฟุต ความจริงการตีลูกไปสูงกว่าเน็ตเพียง 2-3 นิ้วนั้นเป็นการตีที่เกือบเสียอยู่แล้ว นับว่าเป็นการเสี่ยงเอามาก ๆ ที่เดียวจึงไม่ควรทำ และในทำนองเดียวกันถ้าผู้เล่นมีเป้าหมายไว้ว่าจะวางลูกให้ห่างจากเส้นข้างสัก 1-2 นิ้วก็นับว่าเป็นการเสี่ยงกับการเสียอยู่เหมือนกัน เพื่อความปลอดภัยควรวางลูกให้ห่างจากเส้นข้างสัก 5-6 ฟุต<sup>2</sup> เพราะยังสามารถถึงคู่ต่อสู้ไปหน้า หลัง และซ้าย ขวาได้เหมือนกัน

### การตีให้ได้เปรียบเทียบ (Percentage Tennis)

การตีให้ได้เปรียบ (Percentage Tennis) หมายถึงความสามารถในการตีหรือกระบวนการ

<sup>1</sup>Wayne Pearce, and Janice Pearce, *Tennis* (Englewood Cliffs, New Jersey : Prentico-Hall, Inc., 1971) P.83.

<sup>2</sup>Wayne Pearce, and Janico Pearce, *Tennis* P.83.

ของการตีลูก (Shot) ที่เปิดโอกาสให้ได้แต้ม (Point) มากที่สุด<sup>3</sup> ตัวอย่างเช่น ในระหว่างการเล่น สมมติว่าท่านพยายามตีลูกอย่างแรงให้ลูกไปตกใกล้เส้นข้างในแดนของฝ่ายตรงข้าม การตีได้เช่นนี้ ท่านย่อมมีโอกาสที่จะชนะแต้มนี้ได้มาก เพราะท่านได้บังคับให้ฝ่ายตรงข้ามต้องตีโต้ลูกนี้ไปตกบริเวณมุมสนามในแดนของท่านซึ่งเขาไม่ค่อยถนัด ฉะนั้น เปอร์เซนต์หรือโอกาสที่ฝ่ายตรงข้ามจะทำเสียไปเองจึงมีมาก

ผู้เริ่มเล่นและผู้เล่นฝีมือระดับกลาง (Intermediate Player) มักตั้งใจว่าทุกลูกที่ตีต้องชนะแต้ม แต่ความจริงจะเป็นเช่นนั้นไม่ได้ การตีแต่ละครั้งจะทำหน้าที่เพียงหนึ่งประการจากสามประการดังนี้<sup>4</sup>

1) จะช่วยให้ลูกบอลอยู่ในการเล่น (Ball in play) อย่างปลอดภัย เพื่อหาโอกาสตีฆาหรือชนะแต้มนั้น ๆ ต่อไป

2) จะบังคับให้คู่ต่อสู้ไปอยู่ในตำแหน่งที่เราได้เปรียบตามหลักยุทธศาสตร์

3) ตีฆาหรือชนะแต้มนั้นเลย

ผู้เล่นที่ได้เปรียบคือผู้เล่นที่พยายามปรับการเล่นของตนให้เข้ากับสภาพการเล่นครั้งนั้น ๆ คือ จะเป็นฝ่ายรุก (Offense) ทันทีเมื่อโอกาสอำนวยให้ และจะตีเพื่อป้องกัน (Defense) ไว้ก่อนเมื่อตกอยู่ในสภาพการณ์ที่ถูกบีบบังคับ มิใช่ตะบันตีฆาอย่างเดียว แรนต์แม็คแนลลี<sup>5</sup> กล่าวว่า “ผู้เล่นที่ได้เปรียบคือผู้เล่นที่มุ่งพยายามบีบบังคับคู่ต่อสู้หรือพยายามกวาดคู่ต่อสู้ให้รวนเร ให้ความผิดพลาดเกิดขึ้นกับตัวเขาเอง”

### การเล่นเกมส์เบสไลน์ (Base Line Game)

พื้นฐานสำคัญยิ่งของการเล่นเกมส์ให้ได้ดีเปรียบคือ การตีลูกกราวด์สโตรคที่มั่นคง (Solid Ground Stroke) แต่นักเทนนิสฝีมือระดับสูง ๆ มักจะทำแต้มด้วยลูกที่เล่นหน้าเน็ต ส่วนการเล่นลูกที่เบสไลน์นั้นเป็นการเล่นซึ่งนำทางไปสู่การเล่นลูกหน้าเน็ตต่อไป และในที่สุดจะได้แต้มเช่นกัน นักเทนนิสอาชีพในปัจจุบัน (โดยเฉพาะชาย) ถือว่า ความแข็งแรง เป็นปัจจัยที่สำคัญมาก และมักเรียกนักเทนนิสประเภทนี้ว่าเป็น “ผู้เล่นเจ้าพลัง”<sup>6</sup>(Power Players) ซึ่งผู้เล่นประเภทนี้ที่รู้จักกันดีได้แก่ จอน นิวคอมบ์ (John newcombe) สแตน สมิธ (Stan smith) และอาร์เธอร์ แอช (Arthur ashe) เป็นต้น แบบการเล่นของนักเทนนิสเหล่านี้คือ “เสิร์ฟและวอลเลย์” (Serve and volley) ผู้เล่นที่

<sup>3</sup>Wayne Pearce, and Janice Pearce, *Tennis* P. 87.

<sup>4</sup>Wayne Pearce, and Janice Pearce, *Tennis* P.88.

<sup>5</sup>Rand Mc. Nally, *All About Tennis* (Rand Mc. Nally & Company), P. 77.

<sup>6</sup>Rand Mc. Nally, *All About Tennis* P. 79.

มีความแข็งแรงพอมักตามลูกเสิร์ฟขึ้นไปหน้าเน็ตเพื่อวอลเลย์ ความแข็งแรงในที่นี้หมายถึง เสิร์ฟ และวอลเลย์ได้รุนแรงและลงคอร์ท การเล่นเกมเสิร์ฟและวอลเลย์ใช้ได้ดีมากกับผู้เล่นที่เสิร์ฟได้ดี และโดยเฉพาะถ้าสนามเล่นเป็นสนามหญ้าสำหรับนักเทนนิสอันดับโลกในปัจจุบัน เช่น จิมมี่ คอนอร์เนอร์ (Jimmy Connors) เกิลเลอโม วิลลาส (Guil Lermo Vilas) และบจอร์น บอริก (Bjorn Borg) ล้วนเป็นผู้เล่นที่สามารถเล่นได้ดีทั้งที่เบสไลน์ (Base Line Game) และหน้าเน็ต (Net Game) ภายใต้ออกสำคัญที่นำไปสู่ความสำเร็จสำหรับการเล่นเกมเบสไลน์คือ

1) ความสามารถในการตีลูกกราวด์สโตรค (Ground strokes) ให้ลูกบอลไปตกห่างจาก เส้นเบสไลน์ของฝ่ายตรงข้ามประมาณ 2-3 ฟุต

2) ความสามารถในการตีลูกบอลทแยงคอร์ท (Cross Court) และขนานกับเส้นข้าง (Down the Court) ได้ดีทั้งโฟร์แฮนด์และแบ็คแฮนด์

แนลลี ได้ให้เหตุผลของการตีทแยงคอร์ทสำหรับการเล่นเกมเบสไลน์ไว้ว่า<sup>7</sup>

1) คอร์ทเทนนิสมีลักษณะยาวและแคบ แนวทแยงจากมุมหนึ่งถึงอีกมุมหนึ่ง จึงมีช่องว่างมากกว่าแนวจากมุมหนึ่งถึงอีกมุมหนึ่ง ซึ่งอยู่ด้านเดียวกัน ฉะนั้น การตีทแยง (Cross Court) จึงมีโอกาสเสียน้อยกว่า

2) เน็ตที่กึ่งกลางต่ำกว่าข้าง ๆ ถึง 6 นิ้ว ฉะนั้น การตีทแยงจึงมีโอกาสติดเน็ตน้อยกว่า

3) การตีทแยงทำให้ลูกบอลหนีออกไปจากแดนกลางคอร์ทของฝ่ายตรงข้าม การเล่นเกมเดี่ยว ถือว่าแดนกลางคอร์ทเป็นแดนที่สำคัญที่สุด เพราะสามารถตีได้ลูกไปได้ทั้งสองข้าง

นอกจากตีทแยงแล้วเรายังสามารถตีลูกขนานไปกับเส้นข้าง (Down the Court) เมื่อมีโอกาส เช่น เมื่อฝ่ายตรงข้ามเสียหลักถลันไปอยู่ข้างใดข้างหนึ่งของคอร์ท แต่การตีลูกขนานแบบนี้ ลูกมักติดเน็ตหรือออกนอกสนามไปเลยบ่อย ๆ เพราะต้องตีแรง การตีที่ดีในสถานการณ์เช่นนี้คือ ตีแรงขนานกับเส้นข้าง (Down the Line Court) แล้วตามขึ้นไปช้ำด้วยวอลเลย์ไปอีกทางมุมหนึ่ง

### **ความสำคัญของการตีลูกลึก (The Importance of Depth)**

การฝึกเพื่อปรับปรุงการตีลูกกราวด์สโตรคให้ดีขึ้นนั้น คือ ท่านต้องพยายามฝึกตีให้ลูกไปตก หลังเส้นเสิร์ฟ (Service Line) ห่างจากเส้นเบสไลน์เข้ามาสัก 3 ฟุต ลูกที่ตีแล้วไปตกบริเวณดังกล่าว เรียกว่า “ลูกลึก” (Deep) การตีลูกลึกมีประโยชน์อยู่ 2 ประการ<sup>8</sup> คือ

<sup>7</sup>Rand Mc. Nally, *All About Tennis* P. 80

<sup>8</sup>Rand Mc. Nally, *All About Tennis* P. 80

- 1) ทำให้ฝ่ายตรงข้ามขึ้นมาเล่นรูกหน้าเน็ตได้ยาก
- 2) เปิดโอกาสให้ท่านได้เตรียมตีลูกต่อไปมากขึ้นเล็กน้อย จึงช่วยลดโอกาสผิดพลาดของท่านลงได้มากขึ้น

มีผู้เล่นบางคนคิดว่าลูกกราวด์สโตรคที่ตีนั้น คือลูกที่ตี (Shot) ไปเรื่อย ๆ เน็ต และตกบริเวณเส้นเสิร์ฟ ความคิดนี้เป็นความคิดที่ผิด เพราะลูกต่ำเรื่อยเน็ตจะมีประโยชน์เหมือนพาสชิ่งช็อต (Passing shot) ก็ต่อเมื่อฝ่ายตรงข้ามเล่นอยู่ที่หน้าเน็ตเท่านั้น (Passing shot หมายถึงตีลูกบอลผ่านผู้เล่นหน้าเน็ตไปตกข้างหนึ่งข้างใดของคอร์ทหรือตี Cross court นั้นเอง) และไม่ยากแนะนำให้ใช้การตีเรื่อยเน็ตดังกล่าว เพื่อเปลี่ยนตำแหน่งยืนของผู้เล่นที่เบสไลน์ด้วย เพราะการตีลูกเรื่อยเน็ต โอกาสเสียก็มีมาก และลูกที่ตกหน้าเส้นเสิร์ฟ ทำให้ฝ่ายตรงข้ามมีมุมกว้างขึ้นสำหรับตีโต้เพื่อวางลูก จึงเห็นได้ว่าการตีลูกสั้นและแรง ทำให้ฝ่ายตรงข้ามได้เปรียบทันที

### **การขึ้นไปเล่นหน้าเน็ต (Taking the net)**

ตำแหน่งสำคัญที่สุดสำหรับการรูก คือ ตำแหน่งที่หน้าเน็ต ผู้เล่นที่ยืนเล่นหน้าเน็ตจะตีชนะง่ายกว่าเมื่อยืนเล่นหลังเส้นเบสไลน์ เพราะสามารถตีลูกบอลได้เร็วกว่า จึงทำให้ฝ่ายตรงข้ามมีเวลาเตรียมตัวเพื่อตีโต้กลับมาน้อย และที่สำคัญที่สุดคือ ผู้เล่นหน้าเน็ตจะมีพื้นที่สนามของฝ่ายตรงข้ามเปิดกว้างมากขึ้น โอกาสตีให้ชนะทันทีจึงมีมากขึ้น ขณะเดียวกัน ตำแหน่งหน้าเน็ตถือว่าเป็นตำแหน่งที่ไม่ดีเอามาก ๆ สำหรับการป้องกัน (Defense) เพราะพื้นที่สนามด้านหลังและด้านข้างเปิดกว้างขึ้น ฉะนั้น ถ้าฝ่ายตรงข้ามไม่ถูกบีบบังคับจากลูกที่เราตีไป ฝ่ายตรงข้ามอาจพาสชิ่งช็อต (Passing shot) หรือ ล็อบ (Lob) กลับมาก็ได้

เป็นที่ยอมรับกันว่า การขึ้นไปเล่นหน้าเน็ตควรกระทำเมื่อฝ่ายตรงข้ามตกเป็นฝ่ายเสียเปรียบหรือถูกบีบบังคับและไม่สามารถตีโต้ลูกไปหลังได้ ผู้เล่นที่มีฝีมือระดับสูง ๆ ใช้วิธีตีลูกแรงและเร็วเป็นกลยุทธ์แนะนำทางขึ้นไปเล่นหน้าเน็ต ซึ่งในกีฬาเทนนิสเรียกการเล่นลักษณะนี้ว่า แอ็บโพรชช็อต (Approach shot) (Approach shot หมายถึงการตีลูกกราวด์สโตรคลูกตกใกล้แล้วผู้ตีเคลื่อนตามขึ้นไปหน้าเน็ตเพื่อเล่นวอลเลย์ต่อไป)

แอ็บโพรชช็อต (Approach shot) ที่ตีที่สุดไม่จำเป็นต้องเป็นลูกที่ตีได้แรงที่สุด มีผู้เล่นบางคน เช่น บิลลี จินคิง (Billie Jean King) ใช้สไลซ์แอ็บโพรชช็อต (Slice approach shots) ซึ่งลูกบอลจะลอยขึ้นสูงและตกลึก (High and deep) เธอไม่ได้ตีบอลแรงเลย และวิธีนี้เปิดโอกาสให้เธอมีเวลามากพอสำหรับเคลื่อนขึ้นไปหน้าเน็ตได้อย่างมั่นคง และการตีให้ลูกตกใกล้ ๆ เส้นเบสไลน์แล้วกระดอนสูง ฝ่ายตรงข้ามจะตีได้มายากขึ้น บางทีเป้าหมายของลูกแอ็บโพรชช็อต คือ มุมสนาม มีข้อแนะนำที่ควร

จำคือ อย่าพยายามขึ้นไปเล่นหน้าเน็ตเมื่อตีลูกบอลไปตกบริเวณกลางคอร์ทฝ่ายตรงข้าม<sup>9</sup>

ไม่มีกฎตายตัวว่า เมื่อไรเราจึงควรขึ้นไปเล่นหน้าเน็ต มีนักเทนนิสอาชีพ (Professional) บางคนแนะนำว่าควรจะไปเล่นหน้าเน็ตหลังจากที่ได้ตีลูกบอลซึ่งฝ่ายตรงข้ามตีมาตกบริเวณเส้นเสิร์ฟ เพราะขณะนั้นเราได้ขึ้นมาครึ่งทางแล้ว

### การติดตามลูกเสิร์ฟขึ้นไปหน้าเน็ต (Following the Serve to the Net)

ถ้าท่านเสิร์ฟได้แรง ฝ่ายตรงข้ามไม่น่าจะตีได้กลับมาได้ โดยเฉพาะบนสนามพื้นแข็ง การติดตามลูกเสิร์ฟขึ้นไปหน้าเน็ตสามารถใช้ได้ดีเหมือนกับแอ็ปโพรชช็อต ถึงแม้ว่าการเล่นแบบเสิร์ฟและวอลเลย์จะเป็นแท็คติก (Tactics) อย่างหนึ่งในกีฬาเทนนิส แต่สำหรับเทนนิสอาชีพ (Pros) แล้ว เขาจะไม่ขึ้นไปหน้าเน็ตทันทีหลังจากเสิร์ฟ ปกติเขาจะขึ้นไปหยุดอยู่กลางคอร์ทระหว่างเส้นเสิร์ฟกับเบสไลน์ก่อน เพื่อรอดูฝ่ายตรงข้ามตีลูกบอล แล้วจึงเคลื่อนเข้าไปสู่ตำแหน่งที่ต้องการทันที การหยุดอยู่ชั่วขณะหนึ่งนี้เป็นสิ่งดีมากสำหรับกลยุทธ์การเล่นแบบเสิร์ฟและวอลเลย์ ถ้าขึ้นไปหน้าเน็ตเร็วเกินไป ท่านจะไม่มีโอกาสได้อ่านให้รู้ว่าฝ่ายตรงข้ามได้ลูกไปทางใด เป็นที่ยอมรับกันว่า การตีวอลเลย์ครั้งแรกต้องยืนตีจากหลังเส้นเสิร์ฟ ฉะนั้น อย่าพยายามทำแต้มด้วยวอลเลย์ครั้งแรก เป้าหมายของการวอลเลย์ครั้งแรกคือ ลูกบอลตกใกล้ที่มุมสนามด้านหนึ่งด้านใด แล้วจะสามารถตีเข้ามาในการตีครั้งต่อไป

### การปรับการเล่นให้เข้ากับการเล่นของฝ่ายตรงข้าม

ผู้เล่นเทนนิสทุกคนจะมีข้อดีและข้อเสียหรือจุดอ่อนของตนเอง ระหว่างการแข่งขันเราไม่สามารถตีลูกเพื่อหลีกเลี่ยงข้อดีของฝ่ายตรงข้ามได้ตลอดการเล่น หรืออาจกล่าวได้ว่าไม่สามารถตีลูกไปทางจุดอ่อนของฝ่ายตรงข้ามได้ตลอดการแข่งขัน แต่กลยุทธ์แห่งชัยชนะนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถ รู้จักฉวยโอกาสเมื่อเป็นฝ่ายได้เปรียบ โดยเฉพาะเมื่อเป็นฝ่ายเสิร์ฟ ถ้าฝ่ายตรงข้ามมีจุดอ่อนทางด้านแบ็คแฮนด์ เป้าหมายของการเสิร์ฟ คือ ด้านแบ็คแฮนด์ของฝ่ายตรงข้าม แล้วติดตามด้วยแอ็ปโพรชช็อต (Approach shot) และกราวด์สโตรค (Ground stroke) ที่มั่นคงแน่นอน ขณะที่เราโจมตีจุดอ่อนของฝ่ายตรงข้ามอยู่นั้น ฝ่ายตรงข้ามเขาจะพेंงเสียงอยู่ที่จุดอ่อนของฝ่ายเราเช่นเดียวกัน ฉะนั้น จึงจำเป็นที่เราจะต้องแสดงความแข็งแกร่งหลาย ๆ อย่างให้ปรากฏออกมามากกว่าจุดอ่อน ขณะแข่งขัน ผู้เล่นทุกคนต้องพยายามเล่นให้ดีที่สุด เพื่อรักษาความสมดุลเหล่านี้ไว้ และป้องกันไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามมีโอกาสเล่นแกมส์ที่แข็งแกร่งของเขาได้ต่อไป นี่เป็นหลักกลยุทธ์เบื้องต้นสำหรับ

<sup>9</sup>Rand Mc. Nally, *AN About Tennis* P. 85

ใช้ต่อสู้กับผู้เล่นที่มีความสามารถเด่นหลาย ๆ อย่าง<sup>10</sup>

การเล่นต่อสู้กับผู้รุกหน้าเน็ต หากท่านคิดจะเอาชนะผู้รุกหน้าเน็ตด้วยการใช้กำลัง (Power) ท่านอาจต้องพบกับความผิดหวัง อาวุธสำคัญที่ใช้ต่อสู้กับผู้เล่นรุกหน้าเน็ต คือ พาสชิงช็อต (Passing shot) และการเล่นเกมป้องกันที่ดีที่สุดคือเล่นไม่ให้อ่านการเล่นของเราได้ถูก เช่น ตีไม่ให้อ่านทายถูกว่าเราจะตีแบบใด ไปทางทิศทางใด เป็นต้น นอกจากนี้การเปลี่ยนแปลงความเร็วของลูกบอล ใช้ได้ดีในบางโอกาส กีฬาเทนนิสมีลักษณะแปลกอยู่อย่างหนึ่ง คือ เมื่อลูกบอลถูกตีให้มีความเร็ว น้อย มักตีได้มายาก หรือผู้ตีได้อาจตีแรงเกินไป ฉะนั้น ถ้าอยากจะทำฝ่ายตรงข้าม ต้องพยายามสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ ขึ้น เพื่อให้เขาฆ่าตัวเอง

การเล่นต่อสู้กับผู้เล่นที่เล่นตรงอยู่ที่เบสไลน์ การเขียนผู้เล่นที่เล่นตรงอยู่ที่เบสไลน์ได้ดียากกว่าการเขียนผู้เล่นที่เล่นรุกขึ้นมาหน้าเน็ต หากเรามีการเล่นที่เบสไลน์ได้ดีไม่เท่าเทียมฝ่ายตรงข้าม โอกาสของเรามีน้อยมาก แต่เพื่อหยุดการเล่นของฝ่ายตรงข้าม ให้ทำดังนี้ ขึ้นไปเล่นหน้าเน็ต หรือพยายามดึงให้เขาขึ้นมาเล่นหน้าเน็ต โดยการตีลูกสั้นหรือหยอด (Drop shots) การใช้กลยุทธ์ทั้งสองประการดังกล่าวนี้ ขึ้นอยู่กับว่าท่านสามารถเล่นเกมรุกหน้าเน็ตได้ดีมากน้อยเพียงไร ถ้าบอลเล่นไม่ได้ไม่ดี ไม่ควรขึ้นไปโจมตีหน้าเน็ต และพยายามบีบให้ผู้เล่นที่ตรงอยู่ที่เบสไลน์ตกไปอยู่ในตำแหน่งที่เขาตีไม่ถนัด การเปลี่ยนความเร็วของลูก ผสมกับการตีวางจุด (Placement) เป็นกลยุทธ์ที่ใช้ได้ดีทีเดียว

## แบบรูปของการเล่น (Pattern of Play)

การเลือกแบบรูป (Pattern) ของการเล่นและการตี (Shots) มีองค์ประกอบซึ่งต้องพิจารณาดังนี้<sup>11</sup>

1. ความมั่นคงแน่นอนของการตี (Shots) ในการเลือกโดยเฉพาะการเลือกแบบรูปของการตี (Shots) ผู้เล่นจำเป็นต้องวิเคราะห์ความสามารถของการตีและน้ำหนักของการตีของตนเอง ประโยชน์ที่ได้รับจากการตีแต่ละครั้ง ตัวอย่างเช่น ตีหยอด (Drop shot) ใช้ได้ดีบนคอร์ทดิน (Clay) และฝ่ายตรงข้ามตรงอยู่ที่เบสไลน์ ตีหยอดจึงอาจจะเป็นแบบรูปของการตีที่ดีเลิศ แต่ถ้าหากว่าตัวผู้เล่นเองไม่ได้ฝึกมาอย่างดี หรือขาดความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง โอกาสผิดพลาดจะมีมาก ผู้เล่นจึงต้องชั่งน้ำหนักเอาเองว่า ถ้าตีหยอดแล้ว โอกาสตีเสียมีมากน้อยเพียงไร

<sup>10</sup>Rand M. Nally, *All About Tennis* P. 89.

<sup>11</sup>Wayne Pearce, Janice Pearce, *Tennis* P. 88-90.

ด้วยหลักเบื้องต้นนี้ ช่วยให้ผู้เล่นสามารถตัดสินใจเลือกแบบรูปของการตีได้ ผู้เล่นที่ดีต้องเลือกแบบรูปการตีที่มีเปอร์เซ็นต์สำเร็จสูงสุด

2. ถ้าการตีได้รับผลสำเร็จดี จะทำให้ได้แต้มหรือทำให้ผู้เล่นอยู่ในตำแหน่งที่ดีกว่า ผู้เล่นจำนวนมากเพิ่มโอกาสตีเสียให้กับตัวเอง เพราะพยายามตีลูกยาก ๆ เมื่อไม่มีความจำเป็น ผู้เล่นต้องรู้จักฉวยโอกาส เมื่อการเล่น เราเป็นฝ่ายได้เปรียบ เราต้องทำแต้มให้ได้หรืออย่างน้อยที่สุด เราต้องได้อยู่ในตำแหน่งที่ดีกว่า ถ้าไม่สามารถทำได้ดังกล่าว โอกาสเงินโอกาสทองของเราก็เสียไป ตัวอย่างเช่น ผู้เล่นที่ตีตรงอยู่หลังเบสไลน์และฝ่ายตรงข้ามอยู่ในตำแหน่งที่ดีหน้าเน็ตเป็นการโง่มาก ถ้าผู้เล่นหน้าเน็ตพยายามตีแรง (Power Drive) ไปยังเส้นข้างสนาม (Side Line) เพราะการตีเช่นนั้นโอกาสเสียมีสูงมาก ทั้ง ๆ ที่เขาสามารถตีฆ่าลูกนั้นได้ทันที ผู้เล่นบางคนชอบเลือกแบบรูปการตีที่ยาก ๆ เพื่อทำแต้ม ทั้ง ๆ ที่ไม่จำเป็นต้องทำเช่นนั้น ตัวอย่างเช่น ผู้เล่น แดงสามารถตี (Shot) เพื่อตีดำ ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามไปอยู่ในตำแหน่งไม่ดินนอกคอร์ท กรณีเช่นนี้ผู้เล่นดำ ควรตีโต้กลับมามีลูกง่าย ๆ ให้ตก ณ จุดหนึ่งจุดใดในคอร์ทของ แดง แต่แทนที่ดำ จะตีง่าย ๆ แบบปลอดภัยไว้ก่อน เขากลับพยายามตีแรง ๆ หรือวอลเลย์หยอดลงหน้าเน็ต (Drop Volley) ซึ่งอาจจะได้รับความสำเร็จ แต่โอกาสผิดพลาดที่จะเกิดขึ้นได้มีมากกว่าตีโต้กลับมามีลูกง่าย ๆ “จงอย่ารีบฉวยโอกาสเมื่อจำเป็นต้องทำเช่นนั้น”

3. อะไรคือจุดแข็งและจุดอ่อนของฝ่ายตรงข้าม วิธีเล่น การเลือกแบบรูป การตี บางครั้งมีอิทธิพลมาจากการเล่นของฝ่ายตรงข้าม จึงจำเป็นที่เราต้องทราบถึงจุดอ่อนและจุดแข็งของฝ่ายตรงข้าม

เราคงเคยได้ยินหรือได้รับคำแนะนำเสมอในทำนองว่า ให้พยายามโจมตีที่จุดอ่อนของฝ่ายตรงข้าม หลักการนี้ให้ใช้เฉพาะแต้มสำคัญ ๆ หรือการตี (shots) ครั้งสำคัญ ๆ เท่านั้น มิใช่เล่นทางจุดอ่อนของฝ่ายตรงข้ามตลอดเกมส์การแข่งขัน ถ้ารู้ว่าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามมีจุดอ่อนทางแบ็คแฮนด์ สิ่งแรกที่ต้องทำคือ ตีไปทางโฟร์แฮนด์และแบ็คแฮนด์สลับกัน เมื่อสามารถตีฝ่ายตรงข้ามออกไปอยู่ในตำแหน่งที่ไม่ดี หรือเมื่อขึ้นไปเล่นหน้าเน็ตได้ ให้ตีลูกลึกไปที่มุมสนามด้านแบ็คแฮนด์ฝ่ายตรงข้าม ทำให้ฝ่ายตรงข้ามต้องตีโต้มาจากจุดอ่อนของเขาและถูกบังคับให้เข้าไปอยู่ในตำแหน่งนั้นอย่างรวดเร็ว จึงตีป้องกันไว้เท่านั้น

ในการแข่งขันภาวะทางร่างกายของฝ่ายตรงข้ามเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมาก ผู้เล่นต้องทราบว่าคู่ต่อสู้สามารถเล่นได้ 5 เซ็ต หรือ 3 เซ็ตสำหรับหญิงโดยไม่เหนื่อยได้หรือไม่ ถ้ารู้ว่าฝ่ายตรงข้ามมีกำลังไม่ดีพอ หรือภาวะทางกายไม่สมบูรณ์ เราต้องรีบรุกหนักและพยายามบีบบังคับเขาอยู่ตลอดเวลา หากสามารถสกัดลูกเสิร์ฟของเขาได้ เขาจะเริ่มเล่นไม่แน่นอน และเริ่มเข้า

ลงและทำเสียบ่อย ๆ ขึ้น และถ้ารู้ว่าเขาเป็นคนมีภาวะทางกายแข็งแรงหรือสมบุรณ์ มีลูกตบเหนือศีรษะที่แน่นอน ให้พยายามพาสชิ่งช็อต (Passing shots) ไปยังเส้นข้าง (Side Line) เมื่อเขาขึ้นมาเล่นหน้าเน็ต ล็อบ (Lob) ก็อาจใช้ได้ดีในบางโอกาส เพื่อให้ฝ่ายตรงข้ามเสียหลักและดึงให้เขาออกไปจากเน็ต

4. เจตนาและอารมณ์ของฝ่ายตรงข้ามเป็นอย่างไร แบบรูปการเล่นของเราจะมีผลต่อฝ่ายตรงข้ามอย่างไรบ้าง จะเป็นประโยชน์มากถ้าได้คาดการณ์ไว้ล่วงหน้าว่าฝ่ายตรงข้ามมีปฏิกิริยาโต้ตอบอย่างไรต่อแบบรูปการเล่นต่าง ๆ ของเรา ตัวอย่างเช่น มีผู้เล่นบางคนมีปฏิกิริยากับผู้ขึ้นมาเล่นหน้าเน็ต โดยตีลูกนั้นสั้นเรียบเน็ต หรือไม่กี่ล็อบ (Lob) และบางคนอาจจะรู้สึกว่าคุณถูกบีบบังคับจากผู้ขึ้นมาเล่นหน้าเน็ตจึงรีบตี โดยตาชำเลืองดูที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามมากกว่าลูก จึงเริ่มตีเสียมเสมอ

ผู้เล่นมีปฏิกิริยาต่อลูกล็อบ (Lob) แตกต่างกันออกไป บางคนไม่สามารถตีได้ลูกล็อบได้แน่นอน แต่บางคนอาจตีได้ดีสองสามลูก หลังจากนั้นก็เริ่มเลวลง ๆ

บางคนมีปฏิกิริยากับการถูกบีบบังคับให้อยู่หลังเบสไลน์ โดยพยายามรุกขึ้นมาข้างหน้า ความวิตกกังวลจะปรากฏชัดขึ้น เมื่อเขาตีด้วยความระมัดระวังมากเกินไป และความผิดหรือการตีที่ไม่ดีจะเกิดขึ้นซ้ำ ๆ จึงเป็นโอกาสให้เราตีฆ่าเขาได้

แรงดัน (Pressure) บางทีใช้ได้ง่าย ๆ เช่น การอยู่ในตำแหน่งที่ดีที่สุดสำหรับตี ถ้าเราสามารถทำให้ฝ่ายตรงข้ามไปอยู่ในตำแหน่งที่เขาสามารถตีได้มาได้ดีทุกครั้ง สภาพการณ์เช่นนี้ถือว่าเขาตกเป็นฝ่ายถูกแรงดัน (Pressure) และทำให้เขาต้องตีให้ดีขึ้น แรงขึ้น วางลูกใกล้ ๆ เส้นหรือวางที่มุมสนาม ฯลฯ เมื่อเป็นเช่นนี้ โอกาสผิดพลาดก็เพิ่มมากขึ้น

5. แบบรูปการเล่น (Pattern of Play) มีผลกระทบต่อความสามารถทางกายของเราอย่างไร การใช้แรงดัน (Pressure) กับฝ่ายตรงข้าม โดยการรุกขึ้นไปเล่นหน้าเน็ต สมรรถภาพทางกายที่สมบุรณ์มีความจำเป็นมาก ผู้เล่นสามารถเล่นได้สัก 1 หรือ 2 เซ็ต ถ้าสมรรถภาพทางกายไม่สู้ดีนัก แต่จะเล่นได้ตลอดการแข่งขันหรือไม่นั้นเป็นสิ่งที่น่าสงสัย

ผู้เล่นบางคนอาจมีความเชื่อว่า ความเร็วของลูกเสิร์ฟของเขานั้น ทำให้ฝ่ายตรงข้ามรับไม่ได้ ดังนั้น เขาจึงอาจจะได้แต้มจากลูกเสิร์ฟอย่างเดียวหลาย ๆ แต้ม เรื่องนี้ต้องพิจารณาให้ดี เพราะการเสิร์ฟอย่างที่เราเรียกว่า “Big Serve” นั้น ต้องใช้กำลัง (Power) มากกว่าเสิร์ฟเบา จึงต้องพิจารณาว่าตัวเองมีกำลังสำหรับเสิร์ฟแรงได้ตลอดการแข่งขันหรือไม่ บางครั้งการเสิร์ฟจำเป็นต้องใช้กำลังน้อยเพื่อต้องการเสิร์ฟลูกแรกให้ลงคอร์ท สำหรับการเสิร์ฟลูกที่สอง จำเป็นต้องใช้กำลังเพิ่มขึ้นเกือบสองเท่าเพื่อเสิร์ฟลูกให้ลงคอร์ท