

84604/22

世界乒壇名將戰術

Tactics of the World Table-Tennis Top Players

(一集)

荻村伊智朗著 林立·秦仲譯

香港萬里書店出版



世界乒壇名將戰術

Tactics of the World
Table-Tennis Top Players

(一集)

荻村伊智朗著

林立·秦仲譯

香港萬里書店出版



(一集)

世界乒壇名將戰術

荻村伊智朗著 林立·秦仲譯

出版者：香港萬里書店

北角英皇道486號三樓

(P. O. BOX 15635, HONG KONG)

電話：H-712411 & H-712412

承印者：光藝印刷有限公司

香港北角英皇道657-659號四樓

定價：港幣五元五角

版權所有*不准翻印

(一九七三年三月版)

(一二集) 5.18元

前 言

立志從事乒乓球工作倏忽已二十載，參加國際性比賽前後也已有十五年了。

這期間，特別是在1953～1967年之間，有幸能親見世界第一流選手們獨創的種種卓越球技。

每逢這種時候，不禁都會感到：「乒乓球這東西，真叫人心往神馳！」

對這些獨創出卓越球技的選手們，他們是如何思考，如何奮鬥，筆者憑個人的觀察作了記錄。本書所介紹的都是筆者曾親自與之對陣，並親切地交流過意見，且經數年的觀戰記錄下來的，就中選出三十名。本來想介紹的尚有數十人，因篇幅所限，留待有機會再談吧。

筆者在青年時代就很喜歡：「後生可畏」和「天外有天、山外有山」這兩句話。長江後浪推前浪，人類社會的技術革新以驚人的速度推進着。後起之秀不斷地凌駕前人之上。

運動界亦復如此，比賽記錄年年被更新。

對於學問和知識，我們可以從前人已經達到的高度作為起點，往前更深入一層。譬如蘋果為甚麼會從樹上掉下來這一道理，我們就不必花費前人了解這一道理所花費的那麼多時間。

但是運動界情況就有點不同。運動的體驗和技術，是要從無到有自己一點一滴累積起來的。

如果要想使這一點一滴的累積速度加快，那就要找出比前人更好的方

法。這時可供參考的就是前人所走過的路程。

曾經自己創造了時代的選手，對於乒乓球的想法、打法，必有其獨到的地方。不過乒乓球的比賽條件如果隨時代而變化，當然想法打法也會隨着改變。所以我們要學的不是墨守成規地走前人所走過的路，而是學前人那種尋覓新道路的精神。

時至今日，乒乓球的戰術和技術已非常複雜而多樣化。一個人想學會所有的戰術和技術，在時間上已是近乎不可能的事。話雖然是這麼說，但只靠單一的技術，也未免太過死心眼。

練習乒乓球的最終目的並不在於學會技術，而是在於如何將學來的技術「發揮得淋漓盡致」，藉以創造出一套絕妙的「乒乓球戰術」。為此在學習某種打法之前，先要想想爲甚麼要學這種打法。

在這種意義上，如果本書能夠對讀者有所裨益，則幸甚矣。

一向，大家對戰術的認識，只是把它當做一種「運用學來的技術以對付對手的權宜之法」。而筆者在這裏提出新的見解，祈望這種見解能爲可畏的後生們所發揚光大——將來有更加出色的研究書籍問世。

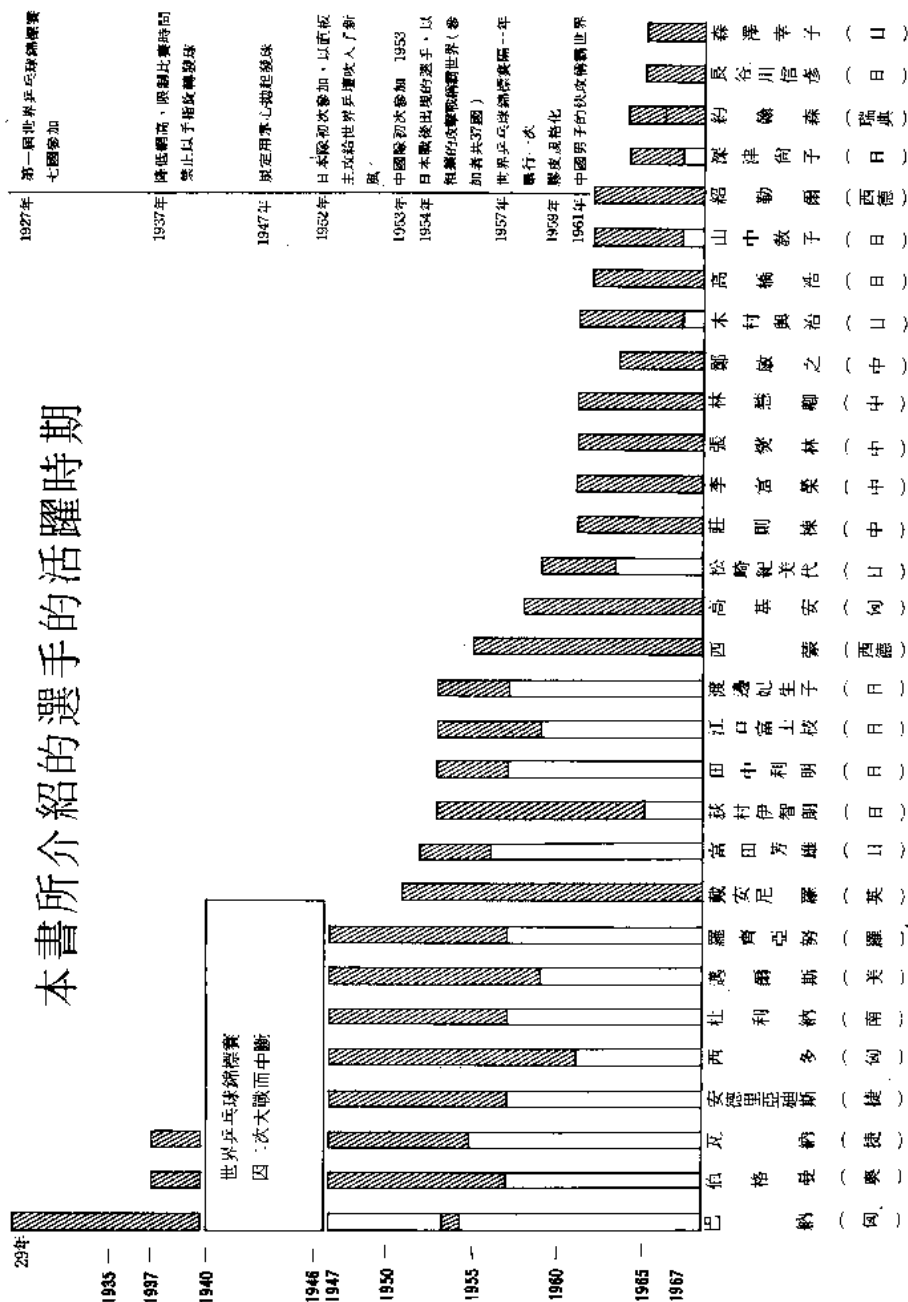
本書的出版得到藤井基男先生的幫助不少。規劃和內容方面如果有可取的地方，大多歸功於藤井先生。

另外內容方面也得到木村興治和山中教子兩位不少的指教。在此謹表謝意。

歡迎讀者們批評指教，並惠賜讀後感。

荻村伊智朗

本書所介紹的選手的活躍時期



略 符

BH		反手
C(cut)		削球
Dr		上旋球
FH		正手
L		長球
Lob		放高球
P(push)		推擋
Pc		搓球
Rv		接發球
Sh		短球
SM		扣殺
Str		直線球
Sv		發球

(結合例)

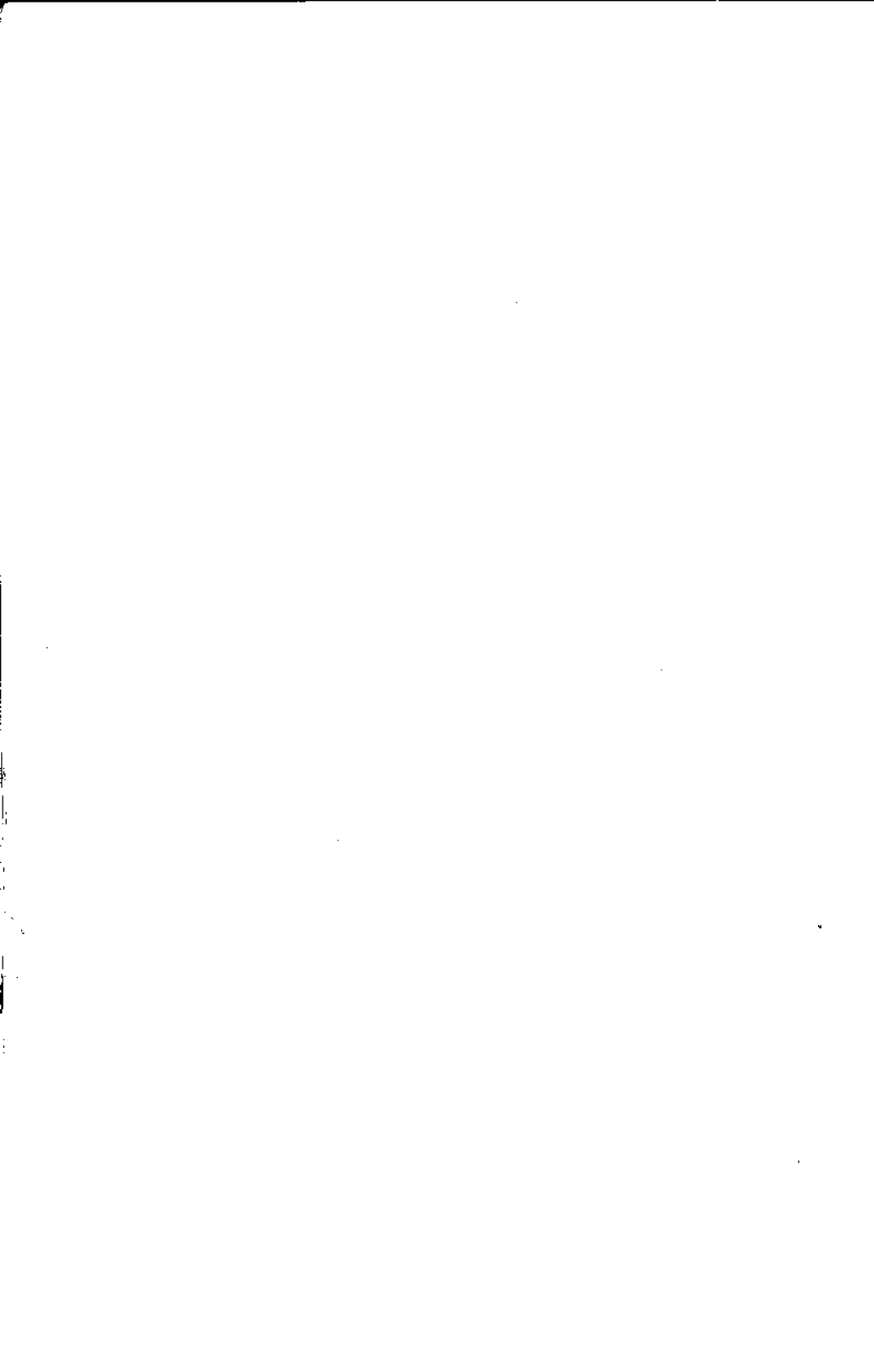
BH · SM		反手扣殺
FH · Dr		正手上旋球
FH · SH · Sr		發正手短球
Pc · Rr		搓接發球

目次

前 言	
1. 論 戰 術	1
2. 世界名將的戰術和技術	25
巴 納	
——使乒乓球邁向近代運動的開端者	27
瓦 納	
——步法快捷、鬥志旺盛的正手強攻	33
伯格曼	
——歷史上空前的削球手	39
安德里亞迪斯	
——正確無比的反手球	47
西 多	
——閃電般的快攻手	53
杜利納	
——和容國團、佐藤博治同型的短球手	63
邁爾斯	
——旋回自己枱面的「後退猛旋球」	69
羅齊亞努	
——蟬聯六次冠軍的「乒乓球女士」	75
戴安尼羅	
——著名雙打選手	83
江口富士枝和渡邊妃生子	
——媲美男選手的正手猛攻	89
荻村伊智朗	
——打破乒乓球傳統框框的「乒乓球革命家」	95
富田芳雄	
——左手執拍，擅打滑球的技巧派	119
田中利明	
——反貼膠皮球拍之攻守戰術開拓者	125
西 蒙	
——橫握的獨特打法	135

1 論戰術





甚麼叫做戰術 甚麼叫做技術

讀者假如是個選手，一定懷有高的目標。以山高打個譬喻，好比日本最高級是三千公尺級，如果是世界最高級則是八千公尺級。

戰術，顧名思義是作戰方術。而運動界的所謂作戰，無他，即比賽也。乒乓球比賽的戰術也就是如何進行比賽的問題。

今再以登山作譬喻。當你想攀登一座高山時，絕不會是穿着平時的服裝，離開家就開始走起來。首先是要搭火車到離山最近的車站，然後換乘汽車，下了汽車找旅館住一晚，翌晨一早就爬山，爬到中途再休息一晚，第三日再登上山巔。如果中途有削岩絕壁，還得用帳篷露營。回程上可能由積雪溪谷滑下，來得較快。如此這般在被限定的環境條件下，想出至善的方法來完成登山的全部過程。

那麼究竟是搭夜車，或日間的車出發，在何處泊宿，走那一條路線，是繞道而行，抑或走捷徑。這些就是登山的戰術。

而攀登削岩絕壁的方法和滑下雪谷的方法，則是登山的技術。

在乒乓球來講，遇到甚麼對手用哪一種發球，以及如何擊出第三球以取分，這是戰術。至於發球法和扣殺法，則是技術問題。

戰術和技術的調和

譬喻登山戰術，決定所走的路線，途中有一段削岩絕壁而你不懂得攀登岩壁的方法，這就是欠缺了戰術裏所需要的技術。就像好不容易遇到高

球卻不懂得扣殺一樣。又好比擅於扣殺短的接發球，而自己卻只能發出長球。這種情形就是戰術和技術不能調和。

又如，你想採取速戰速決的戰術，就非得要具有「近台的步法」，「動作小」和「扣殺」等技術來配合不可。

技術的重複

所謂重複者，意指疊床架屋之謂也。譬如比賽時當你需要持久對磨下去時，總是以削球來磨的。但是除了削球之外，長球也可以達到持久的目的，只是實際比賽時不大為人所用。這就是爲了同一個持久對磨的「戰術」要求，而有削球、長球……等幾種不同的技術相重複。

重複了的技術，在某些比賽場合有時是有用的；但如果從爲了學會該種技術所花費的時間來計算，並不能說是發揮了百分之百的效率。

對付特定的某些人爲對手的戰術和

對付非特定的多數人爲對手的戰術

每次的比賽對手，都是特定的某一個人。因此每次的比賽採用甚麼戰術，等到知道了對手是誰之後再來決定也不遲。

但是作爲一個選手，長年參加比賽，對手很多。因此一個選手長年所用的主要戰術就需要是一種，對付非特定的多數人爲對手的戰術。

作爲一個選手，需要具有一種通用於長年的比賽，也通用於不同人爲對手的各種比賽的基本戰術。然後在每次不同的比賽時視情況而定，從這種基本戰術，產生出應用戰術。

戰術爲先，抑或技術爲先

現在假設你在比賽時遇到了某一個對手。你的腦筋當然會浮現出很多有關這個對手的事，這些浮現於你腦際的有關對方的事，就是你的情報，將這些情報加以整理和分析，你自然就會考慮到對付的方法和步驟。

就算你對對方一無所知，也可以從比賽前的練習中，對對方有所認識。比賽一開始，更會接連不斷得到新情報，根據這些新情報，或訂立新戰術，

或改變另一種戰術。

或許有些人，認為不管對方是誰，自己都是同樣的打法，根本無所謂戰術可言。這種想法是錯誤的，這不是沒有戰術，而是不管對方是誰，戰術是固定的，一成不變的單一戰術。戰術仍然是有的，只是不變而已。

還有一種情形，就是「根本就沒有作戰方法，冒險碰碰運氣吧」，這是一種「抱定戰敗的戰術」。一上陣，就擺出自己最拿手的東西來碰運氣。不想碰運氣的打法是，將自己最拿手的東西留在後半，先試用三幾種想來足以制服對方的打法。這樣，即使失敗了，沒能制服對方，也不算是冒險碰運氣，因為還有自己最拿手的留在最後。如果一開始就擺出自己最拿手的東西，一失敗就無可挽回。冒着這種「無可挽回」的險，下定決心來碰運氣，說來下這種決心，也是一種戰術，決不是「毫無戰術」。換一句話說，這是一種「沒戰術的戰術」。是自己在下意識裏想到的戰術。亦即在不顧一切的狀態下發揮出來的戰術。總之，遇到不同的對手，不管你改不改變打法，戰術是存在的，爲了實現那戰術，而後有技術。換句話說，比賽時爲了採用某一種對付對手的方法，而需要有配合這方法的技術。

先決定戰術，而後選擇配合戰術的技術

然則，戰術是可以在短暫的時間內決定或改變的。但技術卻無法在短期間內學會。我們要從事乒乓球比賽，首先要從學習技術開始，而且要在技術學習上面花費很多的時間。這並不是意味着本質上技術優先於戰術。而是由於技術學習的必經過程使然。

因此，就比賽的本質來說，是戰術優先。而在學習階段時，卻是要撥出更多的時間來學習技術。

如果不正確理解這兩者的關係，就可能產生下述的錯誤想法。就是：

自己練就了一些技術。比賽時爲了用自己所練成的技術來打敗對方，於是設想着如何將自己的一些技術組成一套戰術。換句話說，爲了活用技術才產生了戰術。這樣就變成了戰術爲技術服務，而不是技術爲戰術服務。這種錯誤想法的產生，是由於沒有正確理解到學習技術的目的何在所造成的。

分析作戰過程，以發現必勝的戰術

將以上所述，依下述方法排成一個程序：

〈1〉 〈2〉 〈3〉 〈4〉 〈5〉 〈6〉
 作戰→比賽→勝利→21分→每1分的累積→是在一定的條件
 〈7〉 〈8〉 〈9〉
 下→分析該條件→研究得分的方法→最易得分的戰術→找出該戰
 〈10〉 〈11〉
 術所需要的技術→找出練成該技術的方法。

一定有不少讀者，只看到這一程序表，就已經知道我想說些甚麼。不過，還是請忍耐一下，讀完下面的文章。

乒乓球的所謂作戰，無他，即比賽也。既然是一種作戰，必有勝負之分。乒乓球的比賽，當然也在於爭取勝利。這就是〈1〉——〈3〉所講的。

以甚麼標準決定乒乓球比賽的勝利呢？原則是取得21分者為勝者。有些其他運動的比賽，是一下子能獲得大量分數的。但乒乓球不管你怎麼打，只能一分一分地累積起來，一直累積到21分才算勝利。因此勝利的基礎是建立在「如何獲取一分」上。此即〈3〉——〈5〉所指者。

乒乓球有乒乓球的比賽規則。在這種規則下，如何獲取一分，那是需要有一定的條件的。忽視這種條件而來「研究得分的方法」，那只是空談而已。此乃〈5〉——〈7〉所欲言者也。

乒乓球比賽的條件

現在的乒乓球比賽條件到底是怎樣的？這裏稍為詳細地予以分析：

1. 乒乓球：賽璐珞球。

△形狀：白色球體（直徑37.2~38.2mm）。

△重量：硬式為2.40~2.53公克。

△反彈力：在正式的球檯上從305mm（一英尺）高處落下時能跳起235~255mm（9¼吋~10吋）高。

2. 球檯：有一定高度和面積的木製檯。

△形狀：縱274cm，橫152.5cm，高76cm。

△反彈力：硬質木材，能使合規格的球，從305mm高處落下時跳起235~255mm高。

3. 球網：

△高度：15.25cm（半呎）。

△長度：183cm（6呎）。

4. 必需使用球拍擊球：

△質地：木質。拍面可有四種：紙木質、單層膠皮、正貼膠皮（木板和膠皮間可夾一層海綿，膠皮膠粒向外），反貼膠皮（同前，但膠粒向內）。

△形狀：無規定。

△重量：無規定。

5. 必需在大氣中進行

△因為空氣對球有阻力。

6. 必需由人進行

△人類的運動能力：人的運動能力是有限度的，我們不能忽視了這一點。運動時，人的動作是經過怎樣的過程產生的呢？這裏做個簡單的說明：眼、耳等感覺器官接受刺激之後，將此刺激傳到大腦的運動中樞，大腦的運動中樞就發出運動的命令，命令被傳到末端的運動末梢。這時肌肉受到電流似的刺激而收縮，乃產生了運動。這一過程，根據人體手腳的長度來算，刺激由感覺器官→大腦→神經末梢所經過的距離大約為2公尺。而神經系統傳達刺激的速度是每秒一百公尺。因此，一個人從接受到外界的刺激開始，到產生動作所需的時間是0.02秒（ $\frac{1}{50}$ 秒）。

但是這種速度是單純的「反射運動」的速度。如果像體育之類的，需要有複雜的判斷並加選擇的「反應運動」，則無疑地所需時間將更長。

在東京世運會，曾經以日本選手們作為實驗者，實驗結果，單純反應所需時間為0.1秒。

一個熟練的運動選手，對自己專門的運動項目的「複雜反應」，雖也能反應得像「單純反應」那樣快，但再快，也快不過0.1秒這個限度吧。換句話說，從接受外界刺激到發出動作，無論如何也要花0.1秒的時間。

扣殺球的速度是每秒20公尺（65呎/秒）

以上只是各個別條件的分析，只憑這一點點分析是不夠的。因為由這些條件而互相交織配合又會產生新的條件，例如：

和對方的距離

球速

打球時所需要移動的距離等等。

和對方的距離：雙方隔着 274 公分長的枱，雖然時而近，時而遠，不過以現代的攻擊型對攻擊型來說，平均大約是 4 公尺。

球速：根據實驗，扣殺時，乒乓球離開球拍時的瞬間初速是秒速二十餘公尺（瑞典的實驗曾達 25 公尺）。當然受了空氣的阻力，和在對方球枱着枱後，速度是會減低的。

現假設雙方相距 4 公尺，球的平均速度是 20 公尺/秒。那麼，乒乓球從扣殺瞬間開始，到達到對方球拍位置為止，所需的時間為 0.2 秒。

圖 1 為：比例尺 1 比 40 的球枱的平面圖。現假設球在近端線處跳起後，於離枱 20 公分處的 A 點扣殺，那麼，球所飛經的路線，總在 A G C 與 A H D 之間。球從 A 到 G，或從 A 到 H，所需時間為 0.2 秒。

對方被扣殺後，就算反應非常快，根據前述的實驗，從看到扣殺的一剎那到動作開始的一剎那，也得要有 0.1 秒的時間。意即只剩 0.1 秒作為動作的時間了。

人體動作的速度，即使是加速度時也只有 10 公尺/秒。由靜止狀態（初速零）開始，以最大速度動作，0.1 秒充其量也只能移動 1 公尺。

在雙方相距 4 公尺的情況下，假設對方站在 A G C 與 A H D 之間的中點 B。那麼想用 0.1 秒的時間來接兩側的球，那是不可能的。

如果對方站在 E 點的位置，而想接 B F 之間的球，也是不可能的。

如果扣殺的人，是在 A' 點扣殺，對方想近枱接這種球，在時間上是不

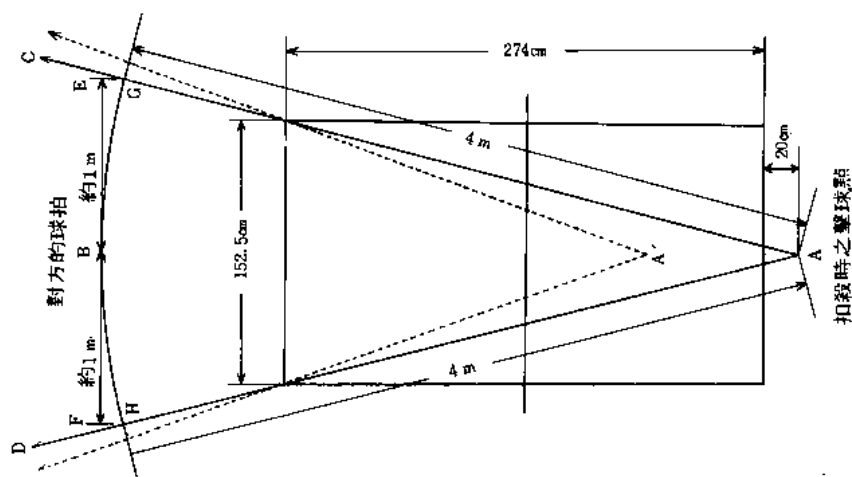


圖 1

允許的。就算往後退遠些，保持雙方相距4公尺的距離，則由於球往左右兩側飛開的角度更加增大。因此對方左右移動的距離遠較站在B點時長，接球更難了。

諸如此類，如果將圍繞着乒乓球比賽的各種條件，加以分析，即能領會到很多事情。

甚麼叫做「好球」？

比賽時，當對方失誤時，自己即能累積一分。但是，造成對方失誤的「球」是有它的種種因素的。

一般，我們稱使得對方無法回球的「球」為「好球」。或稱之為「勁猛的球」。到底「好球」或「勁猛的球」，具有何種要素呢？亦即「球勁」含有甚麼要素呢？

球勁的要素：

1. 時間
2. 旋轉
3. 落點

擊球時機和擊球速度

1. 時間

時間問題有兩方面，一是指球的速度，一是指擊球的時機。

A. 球速愈快，飛達對方的時間愈短。

B. 擊球時機愈早，飛達對方的時間愈短。

不管是由於球速的問題也好，抑或是由於擊球時機的問題也好，球飛達對方的時間短是「球勁」要素之一。

C. 變化球速和變化擊球時機，都能使對方的打球反應、打球動作、移步動作等發生混亂現象。這也能成為球勁要素之一。

旋轉的程度和方向的變化

2. 旋轉

旋轉的種類	{	甲：不轉
		乙：上旋
		丙：下旋