

# Le "double" en tennis

Autor(en): **Meier, Marcel**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Jeunesse et sport : revue d'éducation physique de l'École fédérale de gymnastique et de sport Macolin**

Band (Jahr): **30 (1973)**

Heft 7

PDF erstellt am: **15.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-997455>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

# Le «double» en tennis

Texte et photos: Marcel Meier

Traduction: Jean-Claude Leuba

Le jeu à deux contre deux a ses particularités techniques et tactiques. Différence essentielle par rapport au «simple»: le «double» est un jeu d'équipe.

## Collaboration et esprit d'équipe

Il s'agit d'abord de trouver le bon partenaire. Bien que certains joueurs expérimentés, qui pratiquent le double volontiers, puissent s'adapter assez facilement à n'importe quel partenaire, il est pourtant nécessaire de choisir le coéquipier capable de compléter son propre jeu et de créer avec lui une forme de jeu harmonieuse. Le double consiste souvent à préparer le point pour que le partenaire puisse placer le coup décisif.

## Comment trouve-t-on le partenaire idéal?

Il n'est pas tellement important que les deux styles se rejoignent, par contre, le tempérament et le caractère des deux joueurs doivent s'accorder. Le joueur qui manifeste, qui lance des regards critiques, qui jette sa raquette lorsque son coéquipier a manqué une balle «toute faite» est un mauvais partenaire.

En fait, il y a différents partenaires: il y a celui qui aime diriger le jeu et celui qui préfère se laisser diriger; il y a celui qui a de bons réflexes, sait conclure au filet et attaquer au bon moment (il monte au filet dans la trajectoire de la balle), l'autre construit mieux le jeu depuis derrière; il y a celui qui joue sans erreur par-dessus la tête (smashes), l'autre est moins sûr. Il faut tenir compte de tous ces facteurs pour le choix du partenaire car il est important de se compléter sans accrocs.

Il faut s'assurer que le partenaire maîtrise les coups importants du double: le service, le retour, la volée et le smash.

Il ne faut jamais oublier que:

*le service et le retour représentent 50 pour cent des coups en double et la volée et le smash plus de 35 pour cent.*

## Les facteurs les plus importants en double

1. L'attaque
2. L'anticipation
3. Le travail d'équipe

### 1. L'attaque

Attaquer signifie atteindre dans chaque situation la position au filet avant l'adversaire. C'est la condition de base du succès en double. On se rend compte donc que les coups de base en double ne jouent pas un rôle déterminant.

### 2. Anticipation

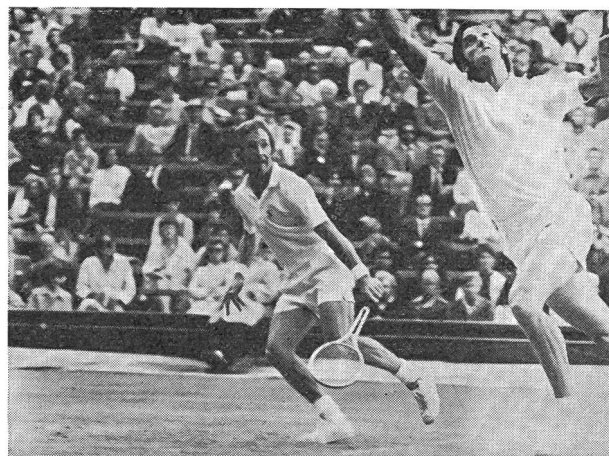
Il s'agit ici de prévoir et d'apprécier les coups de l'adversaire. (Où va-t-il placer la balle et au moyen de quel coup?) Le double exige plus de réaction que le simple.

L'anticipation n'est pas du hasard, mais le fruit d'un long entraînement et de la connaissance du placement sur le terrain. En double il faut avoir du courage et être prêt à prendre le risque du coup décisif.

### 3. Le travail d'équipe

Cette qualité n'est pas exigée en simple. La collaboration en double demande des joueurs une discipline morale. On ne doit par exemple pas seulement supporter ses propres erreurs, mais également celles de son partenaire, ce qui est plus difficile.

L'ambition personnelle doit s'effacer au profit du travail d'équipe. Les deux joueurs doivent bien se connaître et toujours essayer de se compléter au mieux.



On remarque sur ce cliché la coopération attentive des deux partenaires. L'Australien Emerson prend une volée haute en coup droit: son compatriote Rod Laver surveille attentivement l'action de son partenaire et court en position.

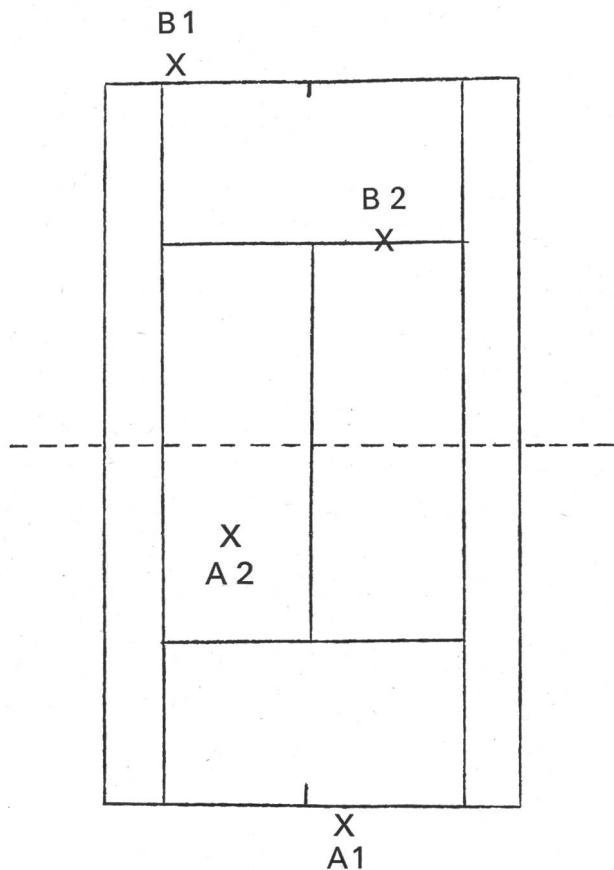
## La disposition classique en double

(voir dessin 1)

*Le serveur (A 1)* se tient assez près de la marque centrale. Il sert pour 70 à 80 pour cent sur le revers de l'adversaire, c'est-à-dire au milieu. Après le service, il court obliquement à droite vers le filet pour pouvoir intercepter le retour adverse.

*Le partenaire du serveur (A 2)* se tient exactement au centre de la surface de service. Il observe attentivement l'axe des épaules du receveur. Si celui-ci se tourne à gauche, le partenaire sait que le coup va revenir en revers. Dans ce cas, il peut renoncer à couvrir le couloir (formé par les lignes de côté du simple et du double) et se concentrer sur la balle qui revient au centre. S'il se tient au centre de la surface de service et un peu éloigné du filet, il sera difficile de le passer par un lob. S'il se tient trop près du filet, il aura de la peine à prendre correctement une balle qui lui arrive dessus violemment (position en recul). S'il se trouve un peu plus en arrière, il pourra mieux toucher la balle parce qu'il aura plus de temps pour réagir.

*Le relanceur (B 1)* se tient au centre des trajectoires possibles du service. Son retour normal est la balle croisée. S'il reçoit la balle de service très croisée sur le coup droit, il peut la jouer longue dans le couloir. De temps en temps, on peut placer avec succès un long lob au centre. Pour l'attaquant (serveur), le lob est un contre-pied car il court dans la direction du filet. Avec le retour, le relanceur avance également au filet.



A 1 = Serveur  
 A 2 = Partenaire du serveur  
 B 1 = Receveur  
 B 2 = Partenaire du receveur

Le partenaire du receveur (B 2) se tient sur la ligne du milieu en position d'attente.

Sont donc très importants en double:

- Service bien placé et sûr
- Montée rapide au filet
- Bonnes balles en volée
- Lobs variés (coupés et liftés)
- Sûreté dans les smashes

Le joueur qui sert de gauche à droite joue de 70 à 80 pour cent sur le revers de l'adversaire. (Suite d'images)

### Considérons les différents coups

En comparaison avec le simple, les coups du double sont différents dans leur forme et leur type. En simple, la balle devrait être jouée au moins un demi-mètre, voire un mètre au-dessus du filet; en double par contre, il faut essayer de garder la balle le plus bas possible. L'expert américain pour le double Bill Talbert a établi une statistique sur les coups en double. Voici quelques chiffres en pour cent:

1er service	23 pour cent
2e service	7 pour cent
Retour	21 pour cent
Volée	24 pour cent
Smash	9 pour cent
Lob	7 pour cent
Autres coups	9 pour cent

Il existe une autre statistique sur l'influence des différents coups en double. Elle indique en pour cent le nombre de points réalisés avec chacun d'eux:

1er service	18 pour cent
2e service	1 pour cent
Retour	12 pour cent
Volée	41 pour cent
Smash	14 pour cent
Lob	2 pour cent
Autres coups	12 pour cent

(Ces deux tabelles s'appliquent au jeu des joueurs d'élite.)

### Le service

Tous les bons joueurs savent qu'un service perdu en double entraîne presque toujours la perte du jeu ou du match. Beaucoup de jeunes joueurs croient que l'on devrait directement marquer le point avec le service. C'est une grave erreur. Le but essentiel du service est:

- a) de forcer le relanceur à commettre une erreur
- b) d'atteindre soi-même le plus rapidement possible la position idéale au filet.

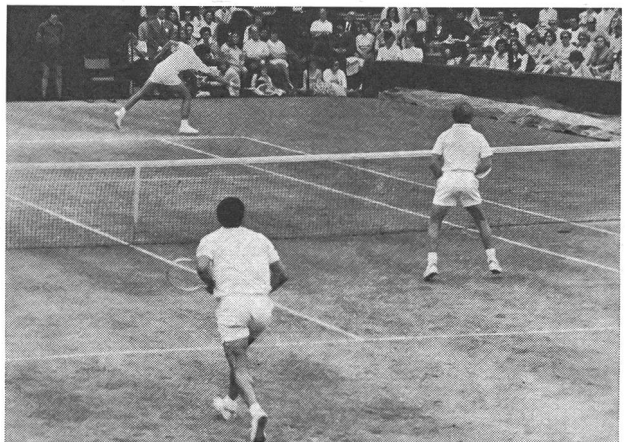
Le Twist est le meilleur service en double (le mouvement va de gauche à droite chez le droitier). Cette balle est relativement lente, mais rebondit très rapidement. En plus, on a un meilleur contrôle et une meilleure sûreté. Il faut donc jouer la carte de la sécurité avec le premier service.

80 à 90 pour cent des premiers services doivent être réussis.

Influence psychologique: le relanceur est moins tranquille avec le premier qu'avec le second service. Des études ont montré que jusqu'à 18 pour cent des points sont acquis après un premier bon service et seulement 1 pour cent après le second. Cependant il faut placer de temps à autre un service plus violent pour surprendre l'adversaire au bon moment, spécialement dans l'angle du coup droit. N'oublions pas non plus qu'un service violent est si rapide que le serveur n'a pas suffisamment de temps pour atteindre une position favorable au filet.

### Où doit-on jouer le premier service en double?

Le meilleur but du service en double est le revers de l'adversaire. De la droite, parce que le relanceur ne peut pas trouver d'angle favorable pour le retour et qu'il lui est pratiquement impossible de jouer une longue balle dans le couloir. De la gauche, parce que l'adversaire est contraint de se déplacer à l'extérieur et que la longue trajectoire de la balle permet au serveur de mieux se rapprocher du filet.



Roy Emerson frappe de gauche à droite et monte au filet. Son partenaire Rod Laver se déplace souplement dans une position d'attente concentrée. Il observe avec attention la réaction du relanceur.

Le service d'Emerson est si bien placé que le receveur ne peut l'atteindre qu'avec un long pas vers l'extérieur. La balle revient sans force par-dessus le filet et représente une proie facile pour Laver.

## Le retour

Le retour est le coup le plus difficile en double. Le joueur qui renvoie le service doit savoir que:

- a) la première tâche est de renvoyer la balle par-dessus le filet. Il ne faut jamais oublier que l'on gagne la moitié des points après les retours de service sur les fautes de l'adversaire
- b) il faut renvoyer la balle de manière à pouvoir prendre ensuite la meilleure position au filet. Il importe donc, après le retour, de gagner le filet au plus vite. Un bon joueur devrait réussir 80 pour cent des retours. Un des meilleurs joueurs de double, l'Australien John Bromwich, a réussi en moyenne 90 pour cent des retours.

La statistique montre que 20 pour cent de tous les retours entraînent une faute et que 12 pour cent seulement donnent directement le point. Cela signifie que si l'on réussit déjà à renvoyer le service, on a autant de chance que l'adversaire de marquer le point. Le meilleur retour est la balle croisée dans les pieds de l'adversaire. L'élite mondiale joue 90 pour cent des retours en balles croisées, le reste en lobs, en coups foudroyants sur l'adversaire ou en longues balles dans le couloir.

Le retour croisé doit être joué très bas pour que l'adversaire qui monte au filet soit obligé de lever sa volée.

Lorsque l'adversaire n'a pas réussi le premier service, le relanceur doit avancer d'un ou deux pas.

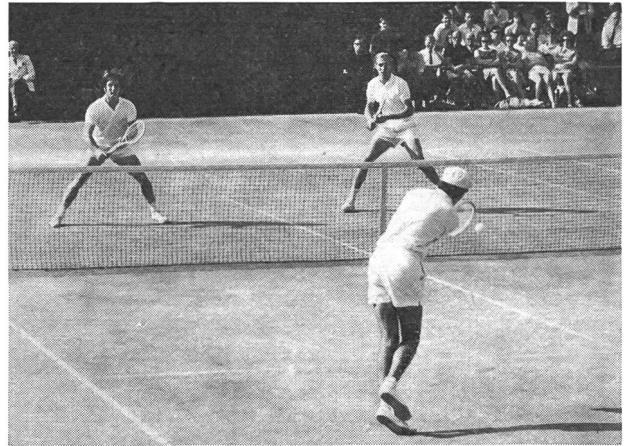
### Quels sont les meilleurs retours?

- Balle molle dans les pieds de l'adversaire. On peut bien la contrôler et elle est relativement sûre. L'adversaire ne peut pas jouer une volée sèche, il est relativement lent et permet de monter plus vite au filet. Après le second service, la possibilité de monter est très nettement augmentée.
- Balle liftée qui descend rapidement au sol (dans les pieds de l'adversaire). Elle est plus rapide que la balle molle, mais plus risquée et demande une technique raffinée et sûre. Il est bien entendu que l'on ne peut pas, dans ce cas, monter rapidement au filet.
- Le coup direct (Drive) croisé. Ici on tente soit de gagner directement le point, soit de pousser le serveur à commettre une faute à la première volée. Après ce retour, le relanceur doit rester en arrière et n'avance qu'après le coup suivant.
- Le lob joué généralement long dans le couloir. Le lob a une très grande influence parce qu'il modifie immédiatement la situation sur le terrain: les receveurs passent à l'offensive et les serveurs à la défense. En principe, le lob est récupéré par le joueur qui se trouve au filet. Si le lob est bien joué (l'adversaire ne peut pas le smasher) le parti receveur doit monter tout de suite au filet, mais pas avant.

Les retours long-line ne sont utilisés que pour surprendre, spécialement contre une équipe dont les joueurs ont tendance à se déplacer latéralement au filet.

## Le jeu au filet

Une fois encore quelques statistiques: de tous les coups de double, 33 pour cent sont joués au filet. On obtient en moyenne au filet 54 pour cent des points gagnants et seulement 25 pour cent depuis la ligne de fond. Si l'on ne prend pas en considération le service et le retour, le rapport s'élève à 4:1 au bénéfice du jeu au filet.



Le Sud-Africain Frew McMillan (avec casquette) a servi, mais n'est monté au filet qu'après le retour de Stan Smith. Le grand Américain, par contre, est monté immédiatement après son retour. Les deux Américains Bob Lutz et Stan Smith sont alors dans une position parfaite au filet, c'est-à-dire qu'ils couvrent le terrain au maximum. Leur position de départ souple et bien marquée est typique. Le Sud-Africain essaie maintenant de jouer une balle molle et croisée.

### Que doit-on apprendre pour bien jouer au filet?

Premier devoir: *Anticipation* (on peut l'acquérir par un entraînement prolongé et varié).

Deuxième devoir: Adopter une *position correcte*.

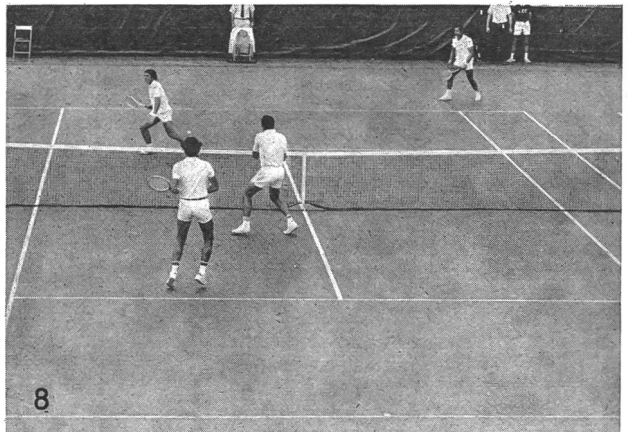
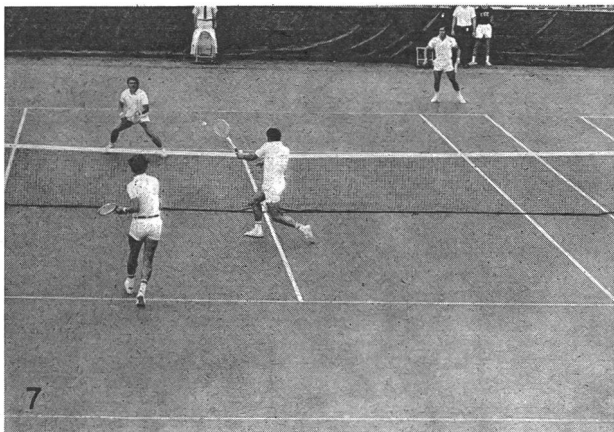
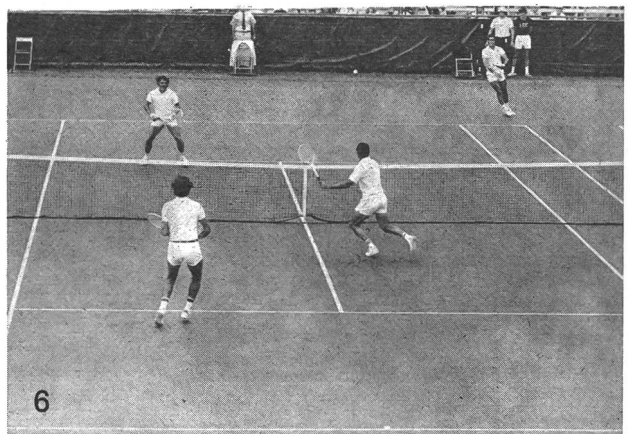
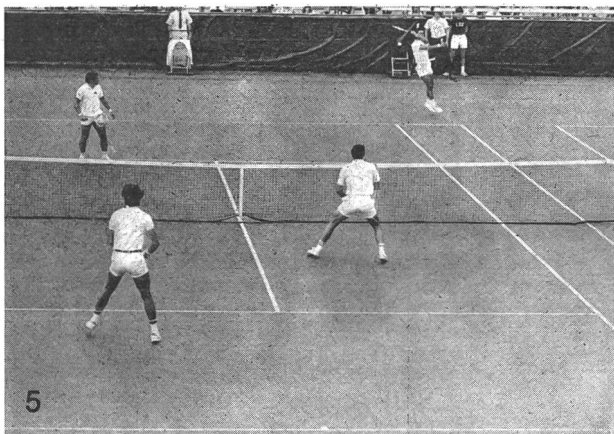
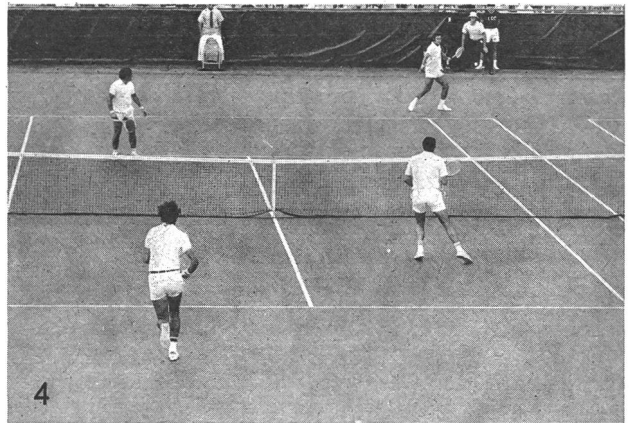
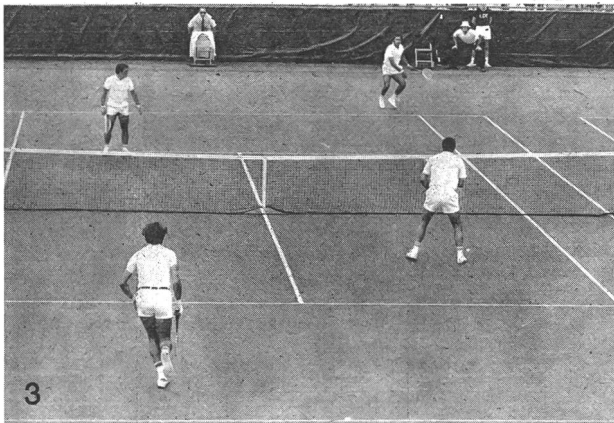
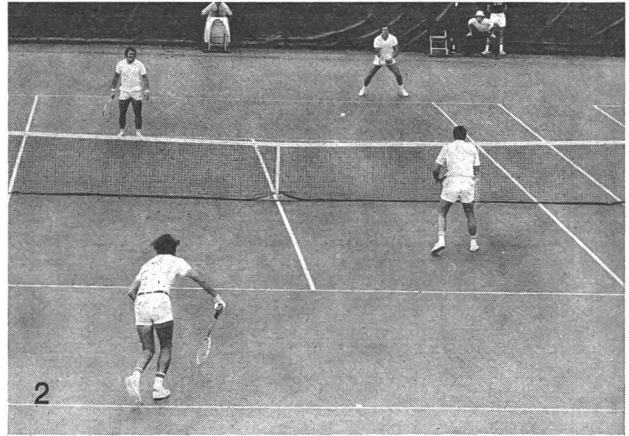
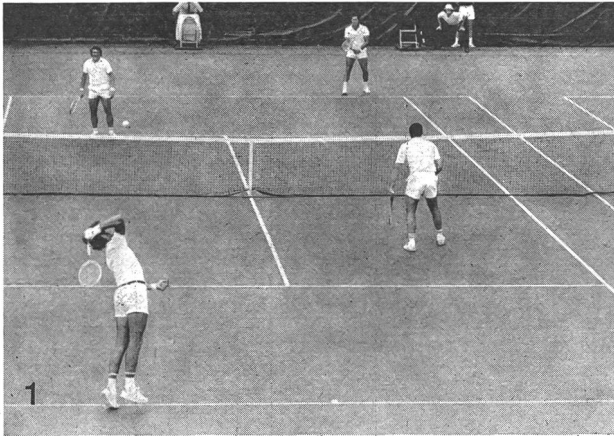
Troisième devoir: *Aptitude à frapper la balle et vision du jeu* (on doit savoir comment et où la balle doit être frappée).

La suite d'images indique la position correcte pendant le jeu en double, celle que l'on devrait toujours rechercher. Mais on doit de temps en temps modifier cette position «classique». Voici quelques cas:

### Suite d'images

Explication: Serveur A 1, partenaire du serveur A 2. Receveur B 1, partenaire du receveur B 2.

1. Position classique des joueurs lors du service de gauche à droite. A 1 se trouve à environ 2 m à g. de la marque centrale. Il peut ainsi jouer une balle forte et croisée. A 2 se tient exactement au centre de sa surface de service. B 1 est en position de préparation au centre des trajectoires possibles du service, B 2 au milieu sur la ligne de service entre la ligne centrale et la ligne latérale du simple.
2. A 1 a servi et monte au filet derrière la balle. A 2 observe avec attention le relanceur qui attend souplement en station écartée.
3. B 1 a deviné la trajectoire de la balle et se tourne pour le revers. B 2 observe l'intention de son partenaire.
4. Bien que B 1 soit gaucher et qu'il tienne donc la balle en «coup droit», A 2 tend à gagner le milieu du court. Il spéculé sur un retour croisé.
5. B 1 joue effectivement une balle croisée liftée. L'équipe qui sert couvre très bien le terrain. A 1 a stoppé la course au moyen d'une station légèrement écartée, son partenaire s'est déplacé encore plus vers le centre.
6. A 2 peut intercepter au milieu le revers de B 1. B 2 devine l'intention et se trouve dans une position d'attente souple.
7. A 2 renvoie violemment la balle sur la droite et suit la direction de son intervention. A 1 a déjà préparé la raquette pour prendre la balle en revers au cas où son partenaire ne l'attraperait pas.
8. B 2 essaie encore d'atteindre la balle bien placée. Comme A 2 se trouve maintenant sur la moitié gauche du court, le joueur A 1 doit changer à droite. On reconnaît cette tendance à couvrir l'autre moitié du court à la position du corps de A 1. Ou A 2 a une bonne capacité d'anticipation, ou alors il spéculé correctement. Dans ce cas, une balle long-line ou un lob droit de B 1 aurait été meilleur.



- Si l'on voit que les adversaires jouent un lob, on doit immédiatement reculer d'un ou de deux pas.
- Si l'adversaire joue une balle molle et courte, il faut essayer de se rapprocher du filet et de marquer directement le point.
- Si l'on désire sauter latéralement sur la balle.
- Si l'adversaire joue un coup direct (Drive) depuis derrière, il faut se rapprocher du filet.

Il y a souvent au filet des situations où les deux partenaires peuvent frapper la balle. Que faire alors?

Voici un conseil:

- Si l'adversaire joue la balle au centre, c'est celui qui peut jouer la balle en coup droit qui la prend.
- Lors d'un échange rapide au milieu du filet, c'est le joueur qui vient de renvoyer la balle qui continue. Il est mieux dans le rythme pour frapper.
- Les lobs que l'adversaire joue par-dessus le milieu du terrain sont smashés par le joueur de gauche, pour autant qu'il soit droitier.
- Si la situation n'est pas claire, on doit s'entendre rapidement. Souvent un «laisse!» suffit.

*Qui doit smasher?*

Le partenaire qui smashe le mieux devrait jouer à gauche. Il peut aussi couvrir une meilleure surface dans toute position. Normalement, chaque joueur couvre son côté, c'est-à-dire que chacun smashe les lobs qui sont joués au-dessus de lui. Il y a cependant trois exceptions:

- Si le serveur qui monte au filet est lobé, c'est son partenaire qui doit prendre la balle.
- Si le lob contre moi est trop court et que mon partenaire est plus près de la balle, c'est lui qui doit la prendre.
- Si un joueur, qui doit s'approcher du filet, est surpris par un lob offensif, son partenaire qui se trouve plus en arrière doit prendre la balle. Il est alors important de s'entendre «le mien»!

Le jeu au filet commence par la première volée du serveur et 90 pour cent de tous les retours reviennent croisés.

*La première volée est la clé du jeu efficace au filet*

Normalement, lors de la première volée, on se trouve entre 4 et 6 m du filet. On devrait jouer 95 pour cent des premières volées au centre. De cette manière, les adversaires ne peuvent pas jouer une balle croisée (passing shot). La volée au centre! Celui qui désire bien jouer le double doit toujours se le rappeler.

### Le jeu de la ligne de fond

Si en double vous êtes forcés de jouer devant la ligne de fond, vous avez les possibilités suivantes:

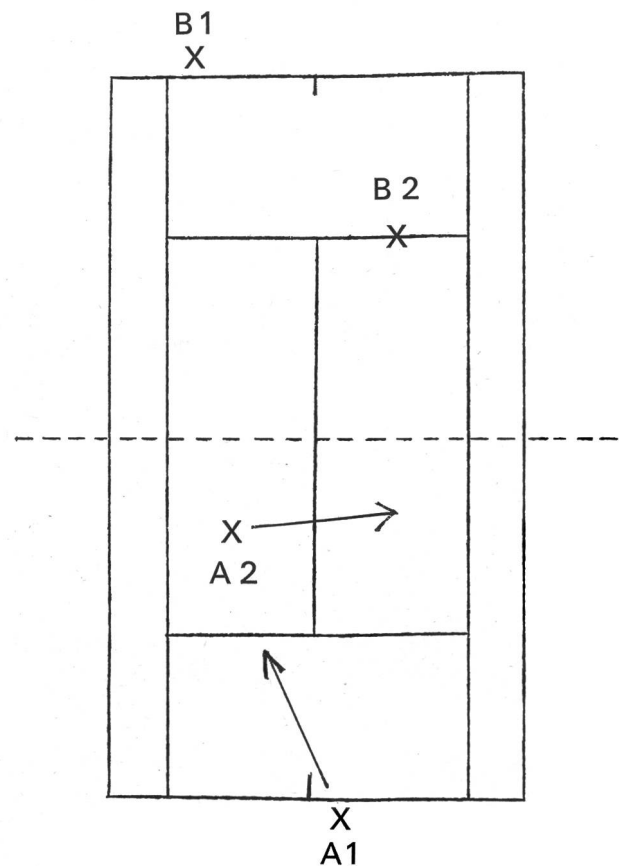
- drives bas appuyés au centre
- balles molles liftées dans les pieds de l'adversaire
- lobs offensifs par-dessus l'adversaire qui joue au filet
- lobs défensifs hauts vers le centre.

On arrive souvent trop tard lorsque l'on monte au filet. Il faut si possible éviter les demi-volées. Le risque est trop grand. De cette façon on n'obtient un point que par hasard. En cas de doute, laissez plutôt la balle rebondir sur le sol et touchez-la le plus rapidement possible pendant qu'elle remonte. Comme vous vous trouvez presque toujours au centre du terrain, essayez de jouer au milieu, ou directement sur l'adversaire, mais plus violemment.

### Autres conseils tactiques

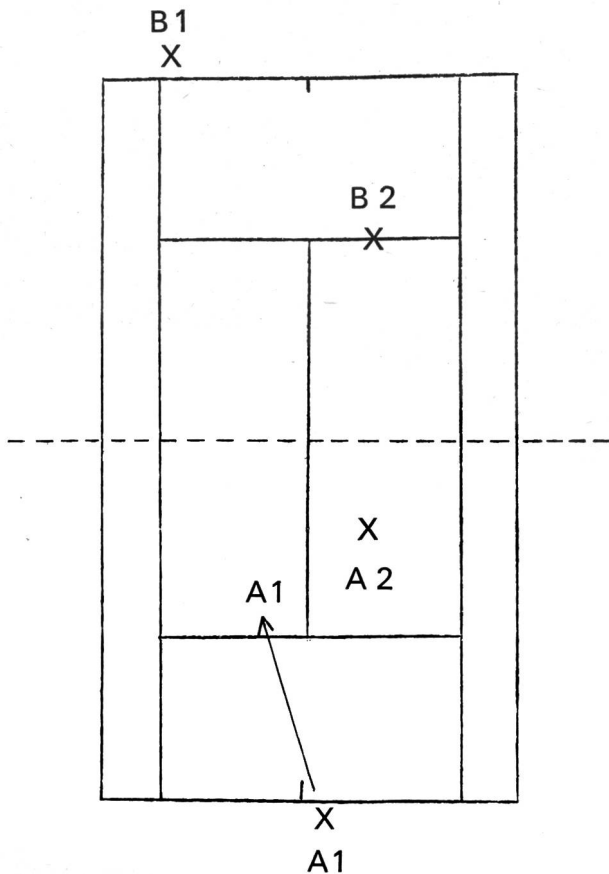
Il ne faut jamais laisser les adversaires en paix. Déplacez-vous de temps en temps (voir dessin 2). Apprenez à secouer l'adversaire (effet de surprise). Jouez de temps en temps la balle rapidement le long de la ligne, sur l'adversaire. Placez également des lobs. Variez les retours au milieu: une fois doux dans les pieds, une fois rapide sur le joueur, une fois également croisé, etc. Utilisez aussi soudainement la position en «tandem» (dessin 3). Modifiez le mouvement au filet sitôt après le service de votre partenaire. Vous effectuez une fois un pas vers le centre pour vous emparer d'une balle destinée normalement à votre partenaire; une autre fois, vous faites une feinte de corps mais restez sur place. Vous pouvez encore pratiquer de même à un «niveau supérieur»: vous effectuez un pas vers l'extérieur, vous revenez à la position de départ, mais vous vous élancez tout de même vers la balle. Prudence! Avant de feinter, il faut le signaler à votre partenaire. Il existe une exception à la règle lors du double mixte où l'homme doit feinter plus souvent et d'une manière inattendue.

Dessin 2



*Le jeu au filet exige des idées claires et du sang-froid!*

Beaucoup de joueurs, tenant un point sûr dans la raquette commettent des fautes stupides parce qu'ils essaient de frapper la balle fortement ou de la placer avec trop de précision. S'ils ne savent pas où renvoyer la balle, ils doivent la rejouer au milieu et attendre le retour de l'adversaire. Vous jouerez les balles que vous pouvez prendre juste au-dessus du filet sans mouvement préparatoire; il faudra, par contre, tenir la raquette fermement et appuyer correctement le coup.



#### Le lob en double n'est pas un coup défensif

Un lob en double peut souvent changer fondamentalement la situation. Une équipe peut soudain sortir de la défensive après un bon lob. Par conséquent: entraînement du lob!

#### Surveillez votre couloir!

Spécialement si votre partenaire a joué un coup long et violent. L'adversaire ne peut souvent répondre que par une balle long-line ou par un lob.

#### Autres règles en bref

- Le partenaire qui a le meilleur service commence de servir.
- Jouez si possible sur l'adversaire le plus faible ou celui qui est le plus en arrière.
- Si le lob vous passe par-dessus et qu'il est pris par le partenaire, changez immédiatement de côté.
- Ne vous fâchez pas si votre partenaire qui a feinté manque la balle, encouragez-le et il réussira sans doute la fois suivante.
- Jouez souvent un lob, mais pas d'amorti en double.
- Lorsque vous voulez frapper en volée, vous devez être bien appuyés sur le sol: donc ne pas frapper en pleine course.
- En double, on doit plus risquer qu'en simple.

(Svatopluk Stojan)

#### Quelques formes d'entraînement pour le double

##### Service

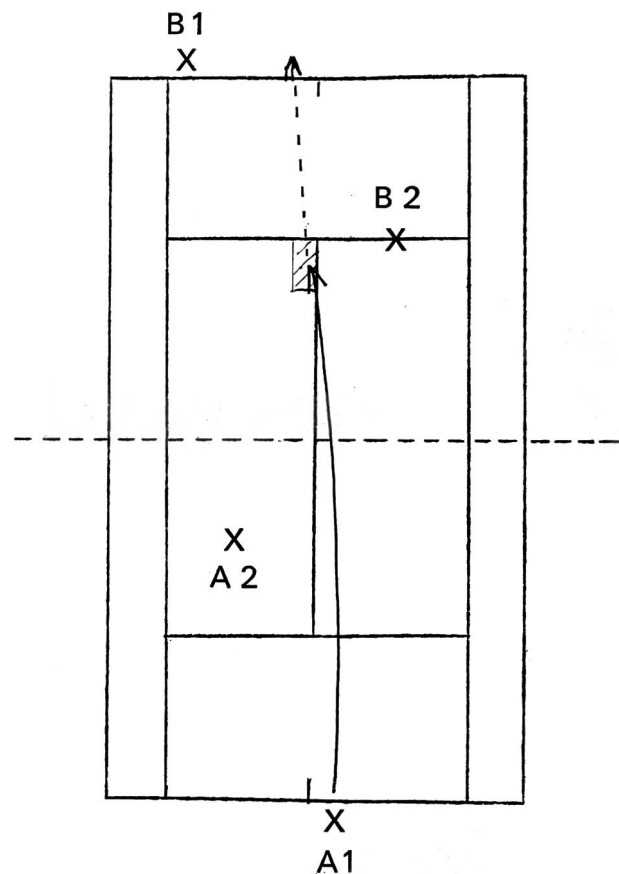
- Service travaillé de droite à gauche sur le revers de l'adversaire (Dessin 4)

- Service de gauche à droite sur la ligne latérale (photo 2)
- Service direct sur l'adversaire
- Service avec montée au filet

##### Retour

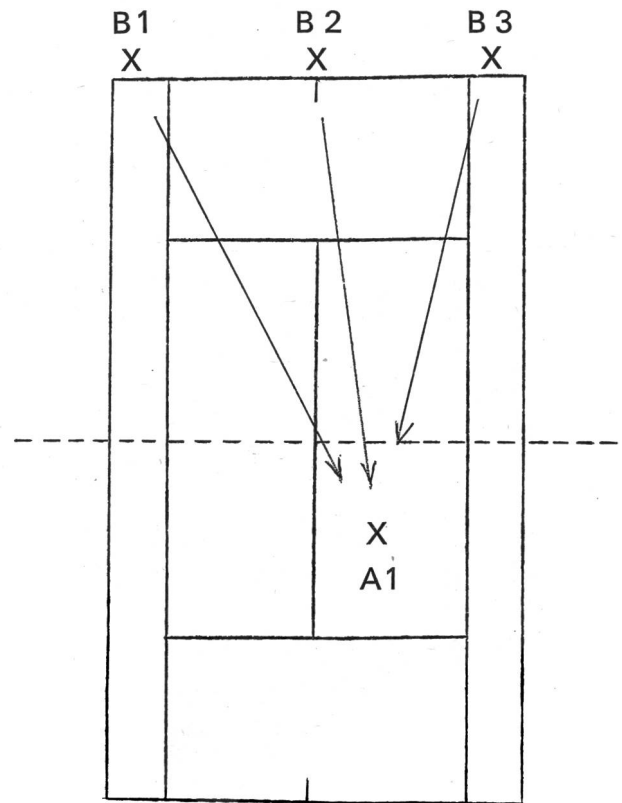
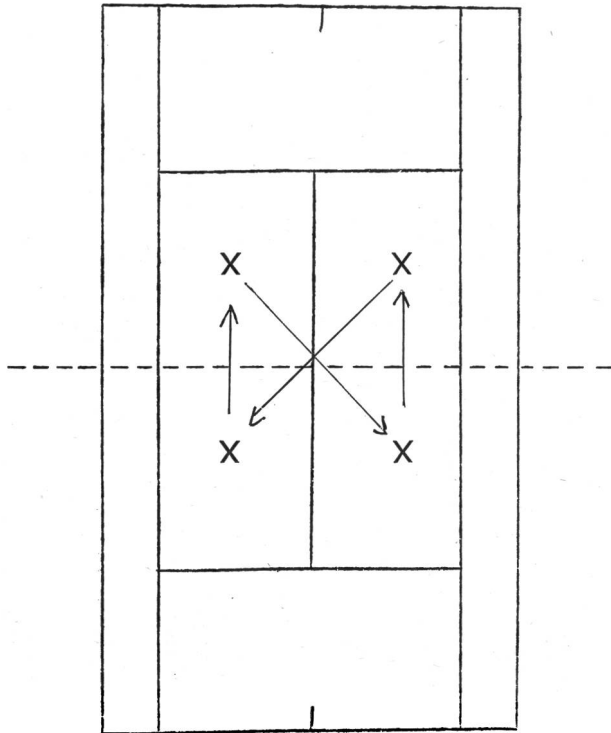
- Slice mou et bas dans les pieds de l'adversaire qui monte
- Balle croisée liftée qui descend rapidement derrière le filet
- Long-line-drive
- Lob par-dessus le joueur au filet (A 2)

Dessin 4



##### Volée

- Echange de balle à quatre au filet
- A 1 et A 2 jouent toujours croisé, les deux partenaires de l'autre côté seulement long-line (Dessin 5)
- Entraînement de la volée à quatre, de temps en temps on essaie des lobs en volée. Smasher doucement le lob et continuer en volée.
- A 1 se tient en position de double au filet. Les joueurs B 1, B 2, B 3 ont chacun six balles. Ces balles sont jouées successivement par B 1, B 2, B 3 sur A 1. Celui-ci essaie de marquer des points en volée. Les trois partenaires jouent la balle avec la main. (Dessin 6)
- A 1 se trouve au filet sur le centre. Sur l'autre côté, il y a six joueurs. B 1 joue la balle sur A 1 qui doit alors la renvoyer successivement sur tous les joueurs d'en face (exercices pour placer la balle). (Dessin 7)

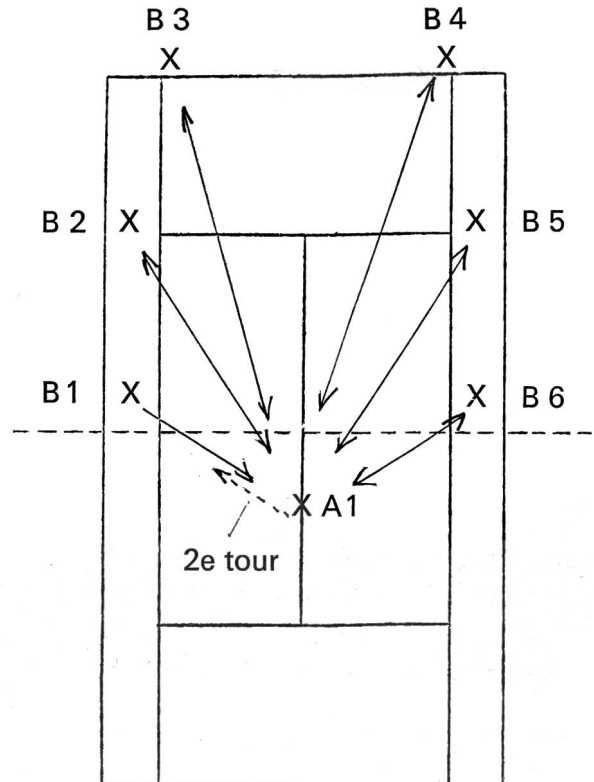


*Exercices spéciaux pour le double  
(entraînement à quatre)*

- Service sur le revers et jeu jusqu'au point
- Idem, service sur le joueur
- Idem, service sur le court droit
- La même chose de gauche à droite
- Différents retours croisés (slice, topspin, lob, long-line)
- Attaque avec changement de partenaire. A1 court immédiatement à gauche après le service
- «Position australienne» (voir dessin 3)

Pour pouvoir jouer un double sûrement, le plus rapidement possible, il est recommandé d'observer le jeu d'équipe dont les joueurs sont expérimentés. Il ne faut cependant pas commettre l'erreur fréquente de n'observer que la balle et d'être fasciné par elle. Vous ne pouvez apprendre en regardant que si vous vous concentrez phase après phase sur un seul joueur: quelles sont ses différentes positions pendant les différentes phases du jeu, quels coups préfère-t-il, où sert-il et au moyen de quel service, etc?

Par une observation bien orientée, vous arriverez rapidement à percer les secrets et mystères du double. Des connaissances tactiques ne suffisent évidemment pas. Une tactique sans technique et sans condition physique, c'est une maison sans fondement. Ce n'est que lorsque les qualités techniques et physiques sont complétées par une intelligence tactique, une bonne touche de balle et un sens du jeu organisé que le double peut être joué correctement et ce n'est qu'alors qu'il procure de grandes joies.



**Bibliographie**

- Meier M. «Wie lerne ich Tennis spielen?» Schriftenreihe des STV, Nr. 4. St. Gallen, Buchdruckerei Zollikofer & Co. AG, 1970. — 4. verbesserte und erweiterte Auflage.
- Meier M. «Kleine Tennis-Schule». Bern, Hallwag Verlag, Taschenbuch, 1972.
- Stojan S. Dr. «Tips für die Taktik im Doppel». Lehrbeilage «tennis», Nr. 8, 1970 u. f.
- World Tennis. A tournament point. January 1973, Vol. 20 Nr. 7.