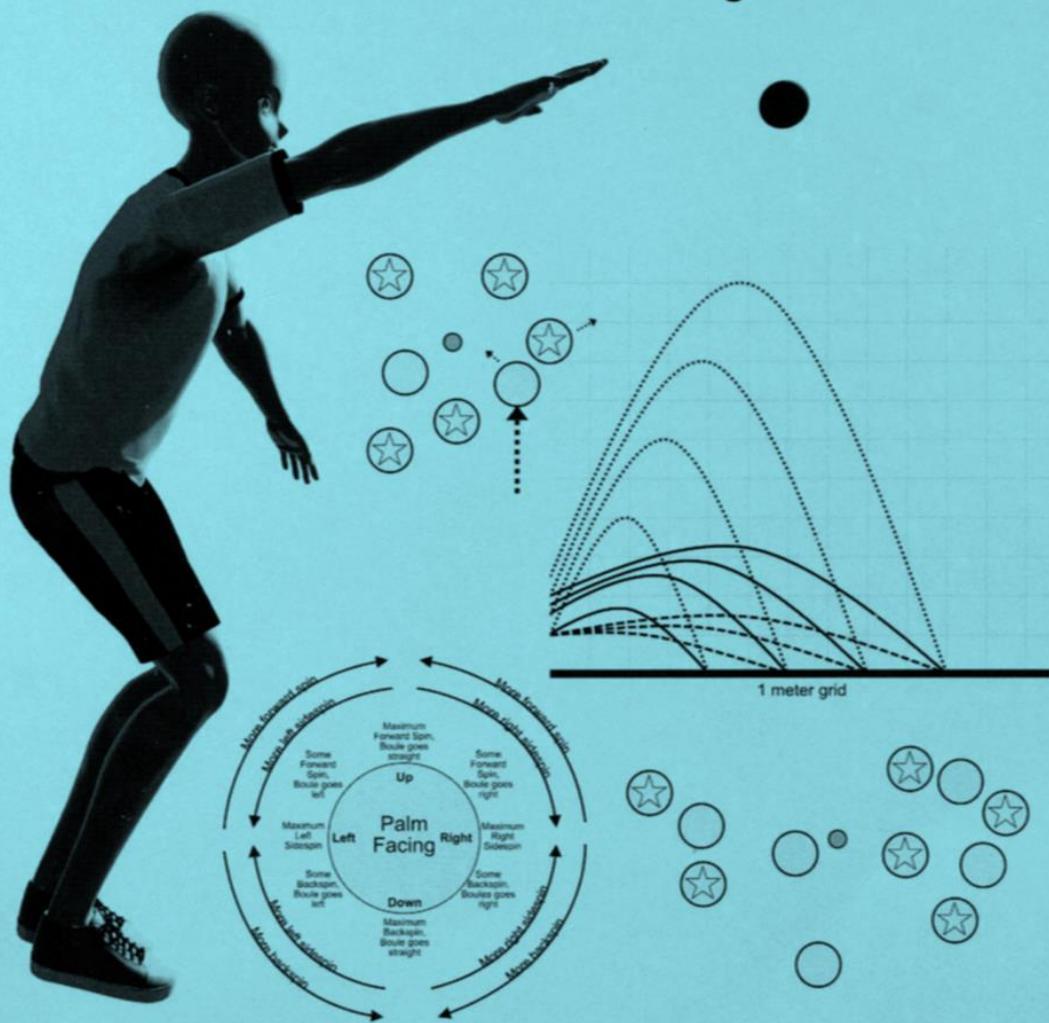


Winning Pétanque

with over 100 illustrations and diagrams



Harwell Thrasher

In der deutschen Übersetzung von Rolf Strojec (2024)

© 2022 bei Harwell Thrasher.

Herausgegeben von Harwell Thrasher, Kissimmee, Florida.

ISBN: 979-8-9861009-0-6 (Taschenbuch)

ISBN: 979-8-9861009-1-3 (ebook)

Library of Congress Kontrollnummer: 2022906434

LCCN Harwell Thrasher: Kissimmee, Florida

Zur deutschen Übersetzung von „Winning Pétanque“:

Nach drei Übersetzungen aus der französischen Petanque-Schule im letzten Jahr (2x Pierre Fieux, 1x Goffoz-Goffoz-Perronnet) mache ich mit diesem Lehrbuch eine Veröffentlichung aus den USA in deutscher Sprache zugänglich, die sich mit eindeutigem Schwerpunkt darum kümmert, wie man vor allem in taktischer Hinsicht ein besserer Spieler wird.

Die französischen Lehrbücher überzeugen durch die Verbindung von Trainingswissenschaft und Lehr-Lernmethoden sowie die Ausbildung von spielanalysierenden Persönlichkeiten incl. Technik-Taktik und mentaler Stärke. Thrashers Buch konzentriert sich auf den neuen und fortgeschrittenen Spieler und stellt ihm neben den bekannten allgemeinen Grundlagen (Wurftechniken, Bewegungsanalyse, Kugelphysik) einen umfassenden taktischen Instrumentenkasten zur Verfügung. Damit schließt es ohne Zweifel eine Lücke.

Es füllt neue taktische Begriffe wie den (unsichtbaren) „Schnittkreis“ oder den „Ankerspieler“ mit Inhalten und Beispielen. Es werden die sechs häufigsten Eröffnungsspiele und Strategien behandelt. Fallstudien geben Einblick in die fünf häufigsten Boule-Szenarien und vermitteln das Wissen, um sich für das beste Offensiv- oder Defensivspiel zu entscheiden. Es untersucht die Rollen der Team-Mitglieder und die Frage, wie sich der Spielstil in verschiedenen Situationen ändert. Es lenkt anhand vieler Beispiele den Blick von einer vordergründigen Spieltaktik auf



im Hintergrund schlummernde, bessere Lösungen. Der Hauptinhalt schließt mit einer Zusammenfassung typischer Fehler und Tipps zur Verbesserung des Spiels.

Harwell Thrasher (hauptberuflich IT-Ingenieur) betätigt sich als Boule-Coach und spielt immer noch in der Atlanta Petanque League. Sein Schreibstil spiegelt das wider, was man im Mentalitätsbereich als "no nonsense"-Einstellung bezeichnen könnte. Seine Prosa ist einfach, klar und leicht zu lesen. Ein Rezensent bezeichnete das Buch als "ein Handbuch für Ingenieure, ohne rhetorische Schnörkel oder ausgefallenen Fachjargon. Jede Zeile enthält nützliche Informationen." Leider auch ohne jeden Rückgriff auf bei uns bekannte und eingeführte französische Begriffe und Redewendungen.

Ohne Frage gehört "Winning Petanque" zu den besten englischsprachigen Büchern für diejenigen Pétanque-Spieler, die wirklich nützliche Informationen darüber suchen, wie man ein taktisch besserer Spieler wird. Der Trainer und Übungsleiter findet explizit in diesem Bereich eine Fülle von Anregungen für seinen Werkzeugkasten eines abwechslungsreichen Pétanque-Unterrichts, die er bisher im deutschen Sprachraum vermisste.

Rolf Strojec
BouleBiebertal e.V.
(www.Boulebiebertal.de)
35444 Biebertal (2024)

Petanque Gewinnen

von Harwell Thrasher

**ins Deutsche übersetzt von
Rolf Strojec (2024)**

Inhaltsübersicht

Kapitel 1: Einführung	11
Eine sehr kurze Einführung in das Pétanque-Spiel	11
Drei verschiedene Pétanque-Spiele	12
Worum es in diesem Buch geht	13
Kapitel 2: Warum spielen Sie?	15
Wenn Ihr Ziel darin besteht, zu gewinnen	15
Kapitel 3: Die Wurftechnik	17
Haben Sie eine Technik, die funktioniert?	17
Der Schlüssel zur Beständigkeit	17
Die PHASF-Technik	18
"P" steht für Handfläche	19
"H" steht für Hand	23
"A" steht für Arm	25
"S" steht für Schwung	27
"F" steht für Follow Through	28
Wo Sie Ihren Unterkörper platzieren	29
Stehende Position	29
Hockende Position	31
Abwechselnd hockende Position	32
Hockende Haltung	34
Wann die Kugel losgelassen werden sollte	35
Unnötige Handbewegungen	35
Andere Faktoren, die einen guten Wurf behindern	36
Kapitel 4: Dein Werkzeugkasten der Würfe	39
Eine Art von Wurf ist nicht genug	39
Variablen für Würfe	39
Faktoren, die Ihre Wahl der Variablen beeinflussen	40

Wann man welche Wurfart einsetzt	42
Der Inhalt deines Werkzeugkastens	51
Kapitel 5: Wie Sie fast sofort besser werden	53
1. Beobachten Sie frühere Würfe genau.	53
2. Atmen Sie durch und entspannen Sie sich vor jedem Wurf.	
Wähle einen Fokuspunkt. Überstürze nichts.	53
3. Wenn du mit der ersten Kugel daneben wirfst, wirf die nächste nicht auf dieselbe Weise.	54
Kapitel 6: FAQs zum Werfen	55
Grundlegendes	55
Langes Werfen	58
Schießen	60
Kapitel 7: Spielstrategie	65
Die fünf möglichen Ziele für jeden Wurf	65
Wahrscheinlichkeiten denken, Folgen sehen	66
Wertungskreis und Schnittkreis	69
Schießen ist nicht immer die richtige Wahl	72
Stoppen auf anderen Kugeln	73
Kugeln platzieren, um sie später vorwärts zu schieben	74
Die eigenen Grenzen kennen	75
Die Zielkugel platzieren	75
Das Spiel beobachten	76
Wiederholung von Fehlwürfen	76
Die Zielkugel schießen	76
Zeitbegrenzte Spiele	78
Kapitel 8: Mannschaftsstrategie	79
Welche Rolle(n) wird jeder Spieler im Team spielen?	79
In welcher Reihenfolge werden die Spieler werfen?	80
Gibt es einen "Mannschaftskapitän", der taktische Entscheidungen	

trifft? Oder wird jeder Spieler seine eigenen taktischen Entscheidungen treffen?	82
Wie klärt der Spieler im Wurfkreis die Identifizierung der Kugeln auf dem Gelände?	83
Wer ist bei Bedarf für die Messung zuständig?	83
Wer ist für die Bestimmung der gewonnenen oder verlorenen Punkte bei jedem Spiel zuständig?	83
Wie interagieren die Mitglieder des Teams mit den Mitgliedern der gegnerischen Mannschaft?	84
Wer ist für die Überwachung der Zeit in einem Spiel mit Zeitlimit verantwortlich?	84
Was werden die Spieler tragen?	85
Kapitel 9: Wie sich Kugeln verhalten	85
Wenn man eine Kugel in einem höheren Bogen wirft, rollt sie nicht So weit wenn sie landet.	85
Um die Energieübertragung auf eine andere Kugel zu maximieren, wirf deine Kugel in einem niedrigen Bogen direkt auf die andere Kugel.	85
Wenn deine geworfene Kugel eine andere Kugel trifft, wird ein Teil der Energie der geworfenen Kugel auf die getroffene Kugel übertragen.	86
Wenn die geworfene Kugel eine andere Kugel links vom Mittelpunkt trifft, dann geht die Zielkugel nach rechts und deine geworfene Kugel fliegt nach links.	86
Wenn du eine Sau mit einer geworfenen Kugel triffst, verhält es sich genauso.	87
Treffen eine Kugel auf der Rückseite (vom Wurfkreis weg).	87
Wenn sich zwei Kugeln berühren, wird bei einem Treffer auf die vordere Kugel die gesamte Energie auf die hintere übertragen.	88
Ein perfekt ausgeführter Wurf überträgt die gesamte Energie der	

geworfenen Kugel auf die Zielkugel.	88
Wenn zwei Kugeln dicht beieinander liegen, sich aber nicht berühren, kann ein Treffer der vorderen Kugel die Energie auf die hintere Kugel übertragen oder auch nicht.	89
Wenn zwei Kugeln nebeneinander liegen und sich berühren, werden die beiden Kugeln bei einem Treffer direkt an der Stelle, an der sich die Kugeln berühren, in entgegengesetzte Richtungen geschleudert, eine nach rechts und eine nach links.	89
Kapitel 10: Spieltaktik für die ersten Würfe einer Aufnahme	91
Szenario 1: Ein offenes Terrain mit nur der Zielkugel	91
Szenario 2: Die gegnerische Kugel liegt direkt vor der Zielkugel und berührt sie.	94
Szenario 3: Die gegnerische Kugel liegt vor der Zielkugel, aber das Schweinchen ist nicht mittig hinter der Kugel.	96
Szenario 4: Die gegnerische Kugel liegt direkt neben der Zielkugel und berührt sie.	98
Szenario 5: Die gegnerische Kugel liegt direkt hinter der Zielkugel und berührt sie.	100
Szenario 6: Die gegnerische Kugel befindet sich direkt vor der Kugel, ist aber etwa 10 - 30 Zentimeter entfernt.	101
Szenario 7: Die gegnerische Kugel ist mehr als 30 Zentimeter von der Zielkugel entfernt.	102
Szenario 8: Szenarien 2 - 6, aber es ist eine Kugel im Weg.	103
Kapitel 11: Spieltaktik, Umgang mit Mustern	105
Muster 1: Team Cluster	105
Muster 2: Front-Back Split	109
Muster 3: Side by Side-Split	111
Muster 4: Shoot Out	114
Muster 5: Point In	116

Kapitel 12: Spieltaktik, Ausspielen von anderen Kugeln	119
Beispiel 1: Ändern der Wurfrichtung der eigenen Kugel durch Abprallen von einer anderen Kugel	119
Beispiel 2: Zwischen zwei Kugeln hindurchgehen	120
Beispiel 3: Abprallen von mehreren Kugeln	120
Beispiel 4: In eine Tasche spielen	121
Beispiel 5: Eine gegnerische Kugel anstoßen, um mit ihr zu spielen	121
Kapitel 13: Spieltaktik, Die Aufgaben des Ankers	123
Warum ist die Position des Ankerspielers anders?	123
Erste Ankersituation: Die eigene Mannschaft hat den Punkt und die andere Mannschaft hat alle ihre Kugeln bis zum Ende gespielt.	123
Zweite Ankersituation: Die gegnerische Mannschaft hat den Punkt, aber sie hat alle ihre Kugeln ins Aus gespielt.	123
Dritte Ankersituation: Die gegnerische Mannschaft hat den Punkt und sie hat noch Kugeln übrig	124
Kapitel 14: Defensives Petanque	127
Nur schießen, wenn es einen Mehrwert bringt	127
Bleiben Sie vor der Zielkugel	128
Legen Sie Ihre Kugeln vor die Kugeln der gegnerischen Mannschaft	128
In der Nähe der Seitenlinie spielen	129
Kapitel 15: Besser werden	131
Stärken und Schwächen erkennen	131
Die häufigsten Fehler	132
Strategische Fehler	133
Taktische Fehler	133
Fehler beim Werfen	134
Was man tun kann, wenn man ständig verliert	134
Was tun, wenn man immer wieder gewinnt	136

Anhang (ausgelassen)

Anhang A: Die Pétanque-Regeln

Anhang B: Amüsante Variationen des Grundspiels

Anhang C: Die Wahl der richtigen Kugel

Anhang D: Wie man misst

Anhang E: Glossar der Begriffe

Kapitel 1: Einleitung

Dies ist ein Buch für alle, die Pétanque spielen und lernen wollen, wie man besser spielt. Es richtet sich sowohl an Anfänger als auch an fortgeschrittene Spieler - wenn Sie also überhaupt Interesse an Pétanque haben, dann ist dieses Buch für Sie.

Ich bin kein Pétanque-Profi. Obwohl ich an ein paar Turnieren teilgenommen habe, spiele ich hauptsächlich zum Spaß. Aber manchmal kann ein Beobachter besser unterrichten als ein professioneller Teilnehmer, und ich hoffe, dass dieses Buch dieses Prinzip demonstriert. Das Buch basiert auf Beobachtungen, die ich über das Spiel gemacht habe, auf Ratschlägen, die ich auf meinem Weg erhalten habe, und auf Erfahrungen, die ich gesammelt habe, als ich anderen das Pétanque-Spiel beibrachte.

Eine ganz kurze Einführung in Pétanque

Pétanque ist ein französisches Spiel, das in Frankreich und in einigen anderen Teilen der Welt sehr beliebt ist und auch in den Vereinigten Staaten immer beliebter wird. Hier ist die Grundidee des Spiels. Die Spieler bilden zwei Mannschaften, in der Regel mit zwei oder drei Spielern pro Mannschaft; nennen wir sie Team A und Team B. Jeder Spieler hat zwei oder drei Stahlkugeln, die er auf eine kleine Zielkugel wirft. (Hinweis: Im Anhang E am Ende des Buches befindet sich ein Glossar mit Begriffen.)

Die Kugeln sind mit eingravierten Mustern und in vielen Fällen mit Seriennummern versehen, so dass die Mannschaftsmitglieder erkennen können, welche von den einzelnen Spielern verwendet werden. Wenn die Spieler identische Kugeln haben, kann ein farbiger Marker verwendet werden, um die Eigentümer der Kugeln zu identifizieren.

Das Spiel wird auf einem Gelände gespielt, das in der Regel mindestens 3 Meter breit und 12 Meter lang ist, oft sind die Spielfelder aber auch viel größer. (Hinweis: In diesem Buch werden metrische Entfernungen verwendet, da die Regeln für P&B im metrischen System definiert sind. Ein Meter entspricht 39,37 Zoll oder etwas mehr als 1 Yard).

Die beiden Teams einigen sich auf einen Startplatz und legen einen 50 Zentimeter großen Wurfkreis auf dem Gelände aus, damit alle von der gleichen Stelle aus werfen können. Die Teams werfen eine Münze, in diesem Beispiel gewinnt Team A den Münzwurf und beginnt.

Zu Beginn des Spiels stellt sich jemand aus Team A in den Wurfkreis und wirft die Zielkugel in eine Richtung seiner Wahl an eine Stelle, die 6 bis 10 Meter vom Wurfkreis entfernt ist. Dann stellt sich dieselbe Person oder ein anderes Mitglied von Team A in den Wurfkreis und wirft einer Kugel in Richtung der Zielkugel. Ein Mitglied von Team B stellt sich dann in den Wurfkreis und wirft eine Kugel in Richtung der Zielkugel. Die Mannschaft, deren Kugel am nächsten an der Zielkugel liegt, hat den Punkt. In diesem Beispiel hat Mannschaft B den Punkt.

Die Mannschaft, die nicht vorne liegt, wirft eine Kugel nach der anderen aus dem Wurfkreis, bis sie entweder am besten liegt (eine Kugel, die näher an der Spitze liegt als die des Gegners) oder keine Kugeln mehr hat. Da in unserem Beispiel also Team B den Punkt hat, werfen die Mitglieder von Team A Kugeln. Wenn Team A den Punkt bekommt, ist Team B an der Reihe, Kugeln zu werfen. Das Spiel wird auf diese Weise fortgesetzt, wobei die Mannschaft, die nicht den Punkt hat, so lange wirft, bis sie den Punkt bekommt oder keine Kugeln mehr hat. Wenn eine Mannschaft keine Kugeln mehr hat, wirft die andere Mannschaft ihre verbleibenden Kugeln eine nach der anderen, um zu versuchen, mehr Punkte zu erzielen.

Wenn beide Mannschaften keine Kugeln mehr haben, wird der Punktestand für diese Spielrunde, das so genannte Ende, zusammengezählt. Die Mannschaft mit den meisten Punkten erhält einen Punkt für jede Kugel ihrer Mannschaft, die näher an der Zielkugel liegt als die nächstgelegene Kugel der gegnerischen Mannschaft. Diese gegnerische Kugel wird in diesem Buch als "gute Zwei" bezeichnet, weil sie keine weiteren Punkte mehr zulässt.

Der Punktestand wird auf der Anzeigetafel vermerkt und ein neues Spiel beginnt. Der Wurfkreis wird an die Stelle verschoben, an der das Schweinchen aus der vorherigen Aufnahmegelände ist. Die Mannschaft, die in der vorherigen Runde Punkte gewonnen hat, wirft die Zielkugel aus. Das Spiel wird wie zuvor fortgesetzt. Die erste Mannschaft, die dreizehn Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Die Regeln sind in Wirklichkeit viel komplexer, um verschiedenen ungewöhnlichen Situationen Rechnung zu tragen, die auftreten können. Und manchmal gibt es lokale Variationen der Regeln, die die Art und Weise, wie die Dinge funktionieren, leicht verändern. In Anhang A finden Sie einen Link zu den offiziellen Spielregeln und eine kurze Liste einiger Regelvarianten, die ich gesehen habe. In Anhang B finden Sie einige lustige Variationen des Grundspiels. Anhang C enthält Ratschläge zur Auswahl von Kugeln. In Anhang D finden Sie einige Geheimnisse zum Messen von Kugel-Entfernungen. Und Anhang E enthält ein Glossar der Begriffe, die ich in diesem Buch verwende.

Die Grundidee des Spiels ist recht einfach. Das macht es für Anfänger leicht zu spielen, für Experten jedoch schwierig es zu meistern.

Drei verschiedene Spiele von Pétanque

Es gibt nur ein Regelwerk für Pétanque, aber wenn Sie beobachten, wie Pétanque gespielt wird, können Sie verschiedene Arten von Spielen sehen, die von der Spielstärke der Spieler abhängen.

Neulinge

Wenn man zum ersten Mal lernt, Pétanque zu spielen, konzentriert man sich auf das Legen: eine Kugel dosiert zur Sau zu bringen, um zu punkten. Es ist nicht ganz einfach, eine Kugel auf verschiedene Entfernungen zu werfen und sie dort zum Liegen zu bringen, wo man sie haben will. Noch schwieriger ist es, wenn das Terrain

uneben oder uneinheitlich ist. So ist ein Spiel für Anfänger meist ein Wurfwettbewerb, bei dem es darum geht, wer mehr Kugeln näher an die Zielkugel werfen kann.

Fortgeschrittene Spieler

Die meisten Anfänger werden mit der Zeit immer besser im Legen und erkennen, dass man nicht nur durch das Werfen einer Kugel auf die Zielkugel Punkte erzielen kann. Sie können auch punkten, indem sie eine Kugel der eigenen Mannschaft hochschieben oder eine Kugel der gegnerischen Mannschaft wegstoßen. Damit wird das Spiel komplexer und es gibt verschiedene Herausforderungen.

Expertenschützen

Fortgeschrittene Spieler lernen, dass es manchmal die beste Methode ist, eine gegnerische Kugel oder eine gegnerische „gute Zwei“ loszuwerden, indem man sie abschießt: indem man sie mit einem Volltreffer einer geworfenen Kugel von der Zielkugel wegstößt. Wenn die Spieler ihre Schießkünste weiter verbessern, lernen sie, eine gegnerische Kugel zu schießen und ihre eigene Kugel in fast derselben Position zu lassen. So besteht ein Spiel von erfahrenen Schützen oft darin, dass jedes Team die Punktkugel des Gegners aus dem letzten Wurf herausschießt und die Punkte hin und her tauscht, bis alle Kugeln weg sind.

Worum es in diesem Buch geht

Dieses Buch ist ein Leitfaden für Denker im Pétanque. Es wird Ihnen helfen, Ihr Spiel in vielerlei Hinsicht zu verbessern. Wenn Sie Probleme mit der Wurfgenauigkeit und -beständigkeit haben, kann das Buch Ihnen helfen, indem es eine Wurftechnik empfiehlt, die bei den meisten Menschen funktioniert, oder indem es Tipps zur Verbesserung Ihrer derzeitigen Technik gibt. Wenn Sie nicht wissen, welche Art von Wurf sie zu verschiedenen Zeitpunkten im Spiel anwenden sollen, dann kann Ihnen das Buch helfen, indem es die Vor- und Nachteile der verschiedenen Wurfarten aufzeigt. Wenn Sie mehr Spiele gewinnen wollen, dann kann das Buch helfen, indem es einige grundlegende Ideen über das Verhalten von Kugel erklärt und Ideen für Strategie und Taktik gibt.

Bei der Strategie geht es um das große Ganze, und das Buch beantwortet Fragen wie diese:

- Was sind Ihre Ziele?
- Wie sollten Sie gegen einen Gegner spielen?
- Wie wirkt sich das Terrain auf Ihr Spiel aus?
- Was sind die Rollen in einem Team? Wie sollten Sie die Rollen den verschiedenen Spielern in Ihrem Team zuweisen?
- Wie können Sie mehr Spiele gewinnen?

In Taktik geht es um Entscheidungen, die während eines Spiels getroffen werden, und das Buch beantwortet Fragen wie diese:

- Welchen Wurf sollte man in einer bestimmten Situation machen? Wann sollte man schießen und wann sollte man legen? Wann sollte man die Zielkugel schießen?
- Wann sollte man den Punkt nehmen, anstatt eine weitere Kugel zu werfen?
- Wie beeinflussen die Rollen im Team die Wahl der Würfe während eines Spiels?
- Wie können Sie ihre Verteidigung verbessern, um die Anzahl der gegnerischen Punkte zu begrenzen?

Wenn Sie Ihre Strategie und Taktik verbessern, werden Sie ein besserer Spieler, und bessere Spieler haben mehr Spaß am Pétanque-Spiel.

Kapitel 2: Warum spielen Sie?

Bei jedem Pétanque-Spiel sollte man sich zuerst fragen: "Warum spielen ich?" Wenn es sich um ein Turnier handelt, dann spielen Sie, um zu gewinnen. Wenn es sich um ein Turnier handelt, bei dem die Punktedifferenz Teil der Wertung, dann spielen Sie auch, um die Anzahl der Punkte Ihres Gegners zu minimieren. Wenn es sich um ein Übungsspiel handelt, geht es darum, mit neuen Techniken zu experimentieren, neue Ideen auszuprobieren und neue Fähigkeiten zu üben. Wenn es sich um ein Freundschaftsspiel handelt oder um ein Spiel, bei dem Sie Freunde in das Pétanque einführen wollen, dann geht es darum, Spaß zu haben. Das bedeutet, dass Sie vielleicht nicht so aggressiv spielen und Situationen schaffen, die für Ihre Gegner einfacher sind.

Nehmen wir als Beispiel die Positionierung der Zielkugel. Wenn es sich um ein Freundschaftsspiel handelt und einige Anfänger mitspielen, können Sie die Zielkugel näher am Wurfkreis platzieren. Das macht es den Anfängern leichter, eine Kugel zu werfen, die sich näher am Schweinchen befindet.

Wenn es sich hingegen um ein Turnier handelt, sollten Sie das Schweinchen so platzieren, dass es für den Gegner schwieriger und für das eigene Team leichter zu werfen ist. Wenn Ihre Mannschaft gut im weiten Spiel ist und der Gegner nicht, dann sollten Sie die Zielkugel so weit wie möglich vom Wurfkreis entfernt aufstellen (bis zu 10 Meter). Das erhöht die Erfolgchancen Ihres Teams und maximiert die Misserfolgchancen des Gegners. -

Ein anderes Beispiel wäre das Schießen. Wenn sie gut darin sind, die gegnerischen Kugeln abzuschießen, dann werden Sie diese Fähigkeit bei jeder passenden Gelegenheit in einem Turnier nutzen. Aber in einem Freundschaftsspiel mit Anfängern sollten Sie sich vielleicht etwas zurückhalten und das Schießen nur in einigen wenigen Situationen einsetzen.

Ich habe schon an Spielen teilgenommen, in denen die Fähigkeiten der Spieler furchtbar ungleich verteilt waren. Wenn man in einem solchen Spiel der Verlierer ist, kann das sehr demoralisierend sein. So etwas wird in einem Turnier erwartet, aber es wird nicht geschätzt, wenn das Spiel "nur zum Spaß" sein soll. In Anhang A habe ich einige optionale Regelvariationen aufgelistet, die Sie verwenden können, um Spiele für alle angenehmer zu machen, selbst wenn die Teams nicht zusammenpassen. Wenn Sie nur zum Spaß spielen, sollten Sie vielleicht einige davon in Betracht ziehen.

Wenn Ihr Ziel darin besteht, zu gewinnen

Für den Rest dieses Buches gehe ich davon aus, dass Ihr Ziel darin besteht, das Spiel zu gewinnen und die Anzahl der vom Gegner erzielten Punkte zu minimieren. Das bedeutet, dass Sie eine Strategie wählen werden, die:

1. die Stärken der eigenen Mannschaft maximiert,
2. die Schwächen der eigenen Mannschaft minimiert,
3. die Schwächen der gegnerischen Mannschaft maximiert,

4. die Stärken der gegnerischen Mannschaft minimiert.
5. Nutzen Sie die Spielbedingungen einschließlich des Geländes und des Wetters optimal aus.

Wenn Sie ein bestimmtes Spiel nur zum Spaß spielen, können Sie nach Bedarf alle Aspekte der Strategie und Taktik außer Acht lassen. Ich halte es aber für wichtig, dass Sie die optimale Strategie und Taktik kennen, auch wenn Sie sie ignorieren möchten.

Kapitel 3: Wurftechnik

Haben Sie eine Technik, die funktioniert?

Lassen Sie mich mit einer allgemeinen Aussage beginnen: Wenn Sie schon eine Weile spielen und eine persönliche Wurftechnik haben, die für Sie gut funktioniert, gibt es keinen Grund, sie zu ändern. Manchmal ist eine Technik, die anderen Leuten schlecht erscheint, aus Gründen, die wir nicht erklären können, die richtige für Sie. Vielleicht ist Ihr Körper anders. Vielleicht haben Sie diese Technik schon so lange angewandt, dass Sie sich an all die schlechten Dinge gewöhnt haben, die sie mit sich bringt. Was auch immer der Grund dafür ist, dass Sie eine Kugel auf diese Weise werfen-wenn es für Sie gut funktioniert, dann sollten Sie es wahrscheinlich beibehalten.

Aber... sind Sie sicher, dass es für Sie gut funktioniert? Gelingen alle Würfe, die Sie wollen? Können Sie konstant gut werfen? Gewinnen Sie Spiele? Können Sie unter Druck gute Würfe machen? Gelingt es Ihnen, sowohl lange als auch kurze Würfe zu machen? Oder gibt es Situationen oder Terrains, in denen Ihre Würfe einfach nicht funktionieren?

Manche von Ihnen werfen die Kugel auf eine bestimmte Art und Weise, weil Sie das schon immer so gemacht haben und niemand gesagt hat, dass eine andere Art und Weise besser ist. Oder vielleicht haben Sie ursprünglich eine andere Art zu werfen gelernt, aber Ihr Wurf hat sich allmählich zu dem entwickelt, was Sie jetzt verwenden.

Die größte Beschwerde, die ich über die Art und Weise, wie Menschen werfen, gehört habe, ist die Inkonsistenz. Manchmal gelingt der Wurf perfekt, und ein anderes Mal scheint sich die Kugel einfach nicht zu verhalten. Und wenn man an die physischen Aspekte des Werfens einer Kugel denkt, ist die Inkonsequenz nicht überraschend. Um eine Kugel zu werfen, müssen mindestens achtzehn verschiedene Gelenke im Körper bewegt werden: drei in jedem Finger, plus Handgelenk, Ellbogen und Schulter. Viele dieser Gelenke ermöglichen eine Bewegung in mindestens zwei Dimensionen sowie eine Drehung. Und dann gibt es noch die Bewegungen, die der Ober- und Unterkörper ausführen. Wenn man bedenkt, wie viele Körperteile wir koordinieren müssen, um eine Kugel zu werfen, ist es erstaunlich, dass jeder einen gleichmäßigen Wurf hinbekommt.

Der Schlüssel zur Beständigkeit

Der Schlüssel zur Beständigkeit, um die Kugel dorthin zu bringen, wo man sie haben möchte, liegt in der Beständigkeit der Art und Weise, wie man die Kugel wirft. Der Weg zu dieser Beständigkeit besteht darin, den Wurf so einfach wie möglich zu gestalten. Das kann man erreichen, indem man eine gewisse Variabilität bei der Positionierung einiger Körperteile vermeidet. Ich empfehle zum Beispiel, den Ellenbogen so zu fixieren, dass der Oberarm eine gerade Linie mit dem Unterarm bildet. Dadurch wird aus einer komplexen Bewegung, bei der der Ellenbogen während des Wurfs bewegt wird, eine einzige Pendelbewegung, die an der Schulter ansetzt. Und das ist erst der Anfang. Ich werde noch viel detaillierter auf jeden Teil des Wurfs und den Umgang mit ihm eingehen. Aber zunächst ist es wichtig, dass Sie die Möglichkeit akzeptieren, dass es einen Weg gibt, Ihren Wurf zu verbessern. Wenn

Sie motiviert genug sind, zu versuchen, ein paar Dinge zu ändern, dann können Sie besser werden.

Ich werde eine Technik erklären, die bei mir und bei vielen anderen Menschen, die sie von mir gelernt haben, funktioniert. Wenn Sie die ganze Technik ausprobieren wollen, dann nur zu. Und wenn Sie sie nicht ausprobieren wollen, weil Sie mit Ihrer jetzigen Wurftechnik zufrieden sind, dann sollten Sie trotzdem etwas über meine Technik lesen. In der Beschreibung der Technik gehe ich auf jeden Teil des Wurfs ein und führe einige häufige Fehler auf, die Menschen machen, wenn sie diese Technik ausprobieren. Aber die meisten dieser Fehler werden auch bei anderen Techniken gemacht, so dass Sie vielleicht ein paar Ideen bekommen, wie Sie Ihre Wurftechnik verbessern können, selbst wenn Sie keine großen Änderungen vornehmen wollen.

Wie auch immer Sie sich entscheiden, denken Sie bitte daran, dass sich Ihre Wurftechnik nicht von heute auf morgen ändert. Sie müssen ein paar Wochen oder länger an einem neuen Ansatz festhalten. Sie müssen die neue Technik so lange ausprobieren, bis sie Ihnen zur zweiten Natur geworden ist. Und Sie müssen Ihren Körper trainieren, die alten motorischen Gedächtnisse des Werfens zu verlernen und stattdessen die neuen zu lernen.

Diese neue Technik wird bei den meisten Menschen gut funktionieren, lassen Sie sich also nicht entmutigen, wenn Sie anfangen. Bleiben Sie dran, und Ihr Spiel wird sich schließlich verbessern. Aber Ihr Spiel wird sich wahrscheinlich erst verschlechtern, bevor es besser wird, während Sie sich in der Übergangsphase von der alten zur neuen Wurftechnik befinden. Eine solche Umstellung braucht Zeit, also seien Sie geduldig und üben weiter.

Die PHASF-Technik

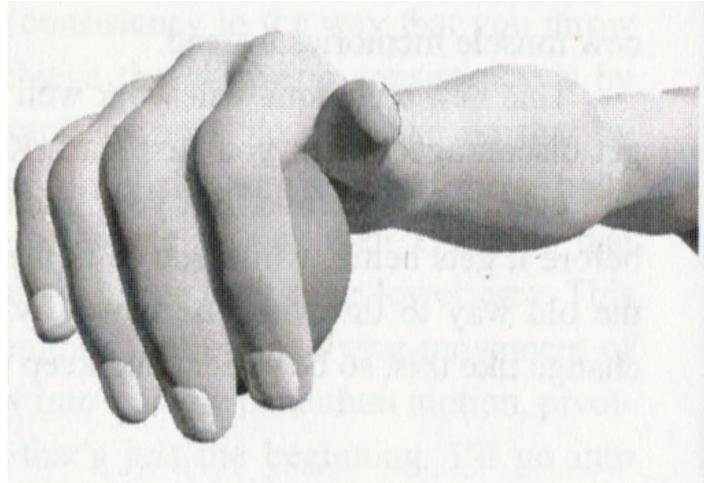
Hier ist die von mir empfohlene Technik. Sie besteht aus fünf verschiedenen Komponenten, die Sie sich mit dem Kürzel PHASF merken können (denken Sie an das Wort "PHASE", aber mit einem "F" statt einem "E"). Das Konzept hinter dieser Technik ist einfach: Sie minimiert die Anzahl der Körperteile, die sich während eines Wurfs bewegen.

Je weniger Körperteile sich bewegen, desto wahrscheinlicher ist es, dass man den Wurf immer wieder auf dieselbe Weise ausführen kann. Beständigkeit ist das Ziel; wenn Sie einmal beständig sind, kann sich Ihr motorisches Gedächtnis so einstellen, dass Sie genau dorthin werfen, wo Sie hinwollen.

Hier sind die fünf Komponenten: Der Ball sollte von den vier Fingern abrollen, ohne den Daumen zu berühren. Da Ihre Handfläche nach unten zeigt, wenn die Kugel abrollt, erhält sie Rückwärtsdrall (sie dreht sich zu Ihnen zurück, statt nach vorne zum Ziel). Durch diesen Rückdrall wird die Kugel bei der Landung weniger rollen. Und da Ihr Daumen nicht im Weg ist und die Kugel sanft von der flachen Oberfläche Ihrer vier Finger abrollt, bewegt sich die Kugel in die Richtung, in die Ihre Hand zeigt, ohne von Ihrem Daumen abgelenkt zu werden.

"P" steht für Palm (Handfläche)

Halten Sie die Kugel mit der Handfläche nach unten in der Hand. Ihre vier Finger sollten zusammen sein und sich gegenseitig berühren. Ihr Daumen sollte aus dem Weg sein und die Kugel nicht berühren.

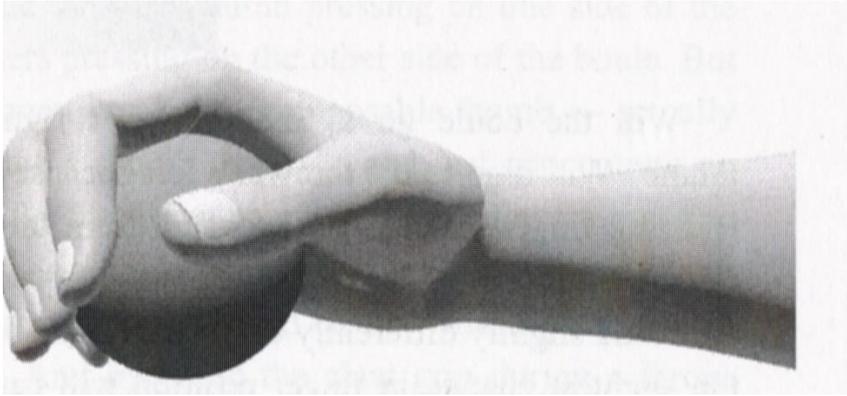


Um zu verhindern, dass die Kugel aus der Hand fällt, drücken Sie sie vorsichtig zwischen Ihren vier Fingern und dem Handballen nahe dem Handgelenk zusammen. Halten Sie den Daumen gegen den Zeigefinger, wobei der Daumen nach oben ragt, damit er die Kugel nicht berührt. Wenn Sie Ihre Hand zum Werfen nach unten und zurück bewegen, verlagert sich das Gewicht der Kugel auf Ihre vier Finger. Wenn Sie die Kugel schließlich während des Wurfs loslassen, indem Sie Ihre Finger öffnen, sollte die Kugel von den vier Fingern abrollen, ohne den Daumen zu berühren. Da Ihre Handfläche nach unten zeigt, wenn die Kugel abrollt, erhält die Kugel Rückwärtsdrall (sie dreht sich zu Ihnen zurück, statt nach vorne zum Ziel). Dieser Rückdrall verringert das Rollen der Kugel, wenn sie auf dem Boden aufkommt. Und da Ihr Daumen nicht im Weg ist und die Kugel sanft von der flachen Oberfläche abrollt, die von Ihren vier Fingern gebildet wird, bewegt sich die Kugel in die Richtung, in die Ihre Hand zeigt, ohne von Ihrem Daumen abgelenkt zu werden.

Häufige Fehler

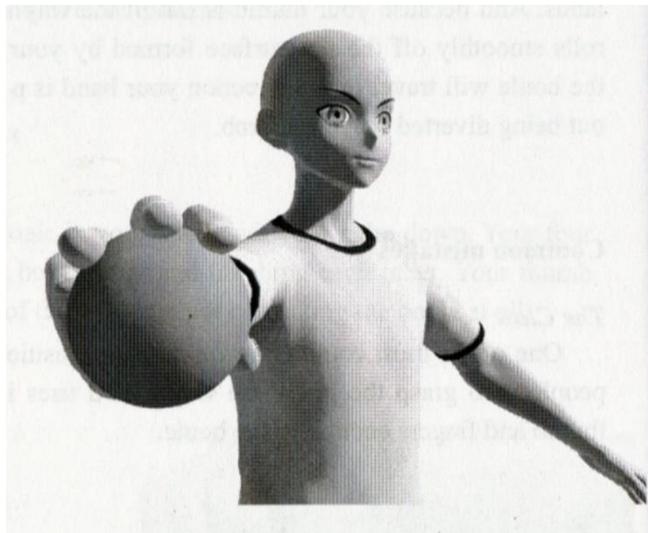
Die Kralle

Der häufigste Fehler bei der Haltung der Handfläche wird von Personen gemacht, die die Kugel wie ein Vogel mit der Kralle greifen, wobei Daumen und Finger die Kugel umschließen.



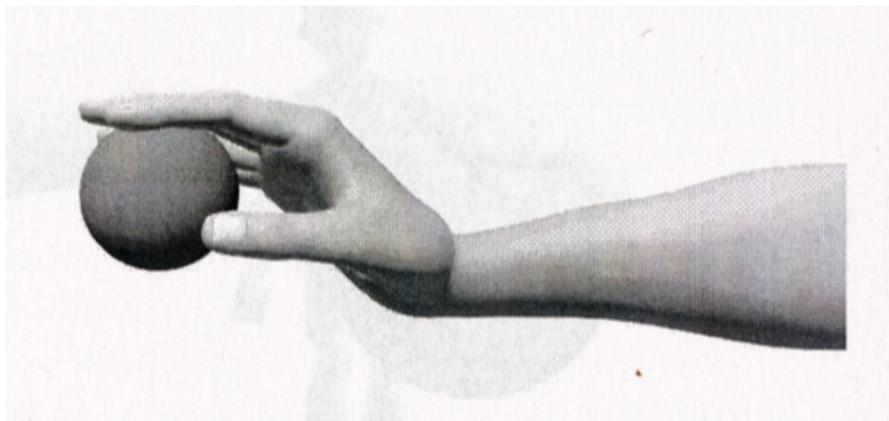
Wenn man die Kugel auf diese Weise hält, ist es sehr schwierig zu kontrollieren, welcher Finger die Kugel während des Wurfs zuletzt berührt, und so wird der Wurf unregelmäßig.

Das nächste Bild zeigt, wie ein Krallengriff aussieht, wenn Sie die Kugel loslassen.



Geht die Kugel wegen des Daumens zur rechten Seite des Werfers? Geht sie wegen des kleinen Fingers und des Ringfingers zur linken Seite des Werfers? Bekommt sie Rückdrall durch Zeige- und Mittelfinger? Das lässt sich schwer vorhersagen, weil man die Kugel wahrscheinlich jedes Mal etwas anders halten wird. Und mit dem Krallengriff kann die kleinste Änderung der Fingerposition zu drastischen Unterschieden im Spin und in der Richtung der Kugel führen.

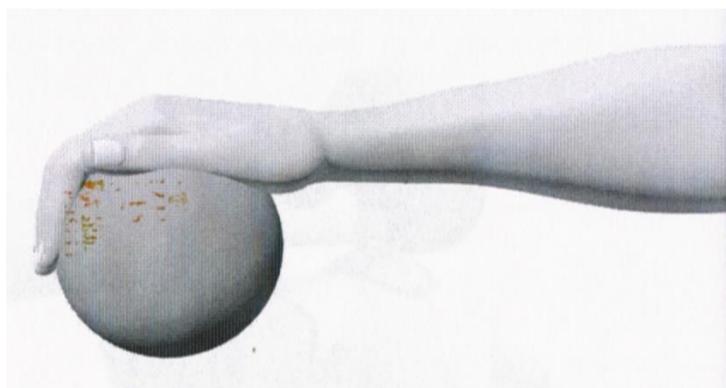
Das nächste Bild zeigt eine weitere Ansicht von der Seite, während die Kugel von Ihren Fingern abrollt. Sehen Sie das Problem? Es gibt kein ungehindertes, Drall-induzierendes Abrollen der Kugel von einer geraden Linie der Finger. Stattdessen gibt es Kontakt auf drei Seiten der Kugel bis zum Loslassen.



Und ja, ich weiß, dass Sie einen entgegstellbaren Daumen haben und es daher ganz natürlich ist, eine Kugel so zu halten, dass der Daumen auf eine Seite der Kugel drückt und die Finger auf die andere Seite der Kugel. Aber vergessen Sie für den Moment, dass Sie einen entgegstellbaren Daumen haben - vergessen Sie sogar, dass Sie überhaupt einen Daumen haben - und konzentrieren Sie sich einfach darauf, die Kugel für den Wurf zu halten, indem Sie nur Ihre Finger benutzen, die die Kugel gegen Ihre Handfläche zurückdrückt. Nur weil Sie einen Daumen benutzen, um eine Kugel aufzuheben, heißt das nicht, dass Sie sie auch so werfen müssen Und wenn Sie beim Werfen den Krallengriff benutzen, schaden Sie Ihrer Wurfgenauigkeit.

Hinweis: Wenn Sie die Kugel nicht halten können, indem Sie sie zwischen den Fingern und der Handfläche drücken, ohne den Daumen zu benutzen, dann verwenden Sie wahrscheinlich eine zu große Kugel.

Die Kugel auf dem nächsten Bild ist zu groß für die Hand, die sie hält. Hier ist ein Bild eines typischen Bowlers, der sie hält. Die Finger reichen nicht weit genug, um die Kugel zu halten.

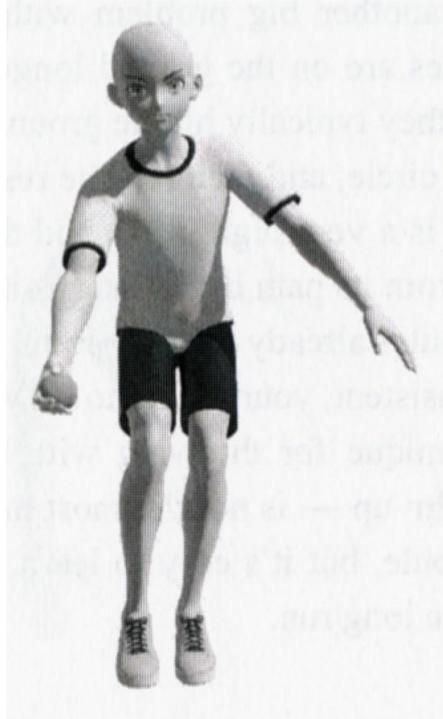


Suchen Sie stattdessen eine kleinere Kugel. In Anhang C finden Sie Hilfe bei der Auswahl der richtigen Kugel für Sie.

Bowling

Ein weiterer häufiger Fehler bei der Handhaltung wird von Personen begangen, die die Kugel mit der Handfläche nach oben statt nach unten werfen. Ich sage "ungefähr mit der Handfläche nach oben", weil die meisten dieser Personen mit dem Handgelenk eher eine Handschlagposition einnehmen, wobei die Handfläche nach

innen zur Körpermitte zeigt. Manche bezeichnen diese Art des Werfens als "Bowling", weil die Bowler die Kugel normalerweise in Richtung der Zielkugel rollen, anstatt sie zu werfen.



Eine Bowlingtechnik für Pétanque ist die Methode, die Anfänger anwenden, wenn ihnen niemand sagt, dass es einen besseren Weg gibt. Sie verwenden sie, weil es ein ähnlicher Wurf ist wie bei anderen Spielen, die sie früher gespielt haben: Boccia, Bowling oder einfach nur das Hin- und Herwerfen einer Kugel mit der Hand wie ein Kind.

Beim Bowling wirft man die Kugel mit der Handfläche nach oben oder ungefähr mit der Handfläche nach oben. Dann lässt man die Kugel mit einer Kombination aus Vorwärtsdrall (die Spitze der Kugel rollt nach vorne) und Seitwärtsdrall (weil die Hand nicht ganz oben ist) von der Hand abrollen. Und die Art des Spins, den Sie der Kugel geben, ist das größte Problem bei diesem Fehler. Während der Rückwärtsdrall die Rolle der Kugel bei der Landung verringert, erhöht der Vorwärtsdrall die Rolle der Kugel. Das macht es sehr schwer, die Kugel dort zum Stehen zu bringen, wo man sie zum Stehen bringen will.

Jeder Seitwärtsdrall, den Sie der Kugel hinzufügen, trägt ebenfalls zu diesem Problem bei, da er verhindert, dass die Kugel nach der Landung eine gerade Linie einschlägt.

Es gibt noch ein weiteres großes Problem mit der Bowlingtechnik: Kugeln bleiben länger auf dem Boden als bei jeder andere Wurfart, da sie in der Regel nur wenige Meter vom Wurfkreis entfernt auf dem Boden aufschlagen und dann den Rest des Weges zum Ziel rollen. Die Wahrscheinlichkeit, dass die geworfene Kugel durch Bodenunebenheiten oder durch den Zusammenstoß mit anderen Kugeln, die sich bereits auf dem Boden befinden, von ihrer Bahn abgelenkt wird, ist sehr groß. Selbst wenn Ihre Wurfbewegung gleichmäßig ist, werden Sie Ihr Ziel nicht treffen.

Die Technik des Rückwärtswurfens - mit der Handfläche nach unten statt mit der Handfläche nach oben - ist für einen Anfänger nicht die natürlichste Art, eine Kugel zu werfen, aber sie ist leicht zu erlernen und funktioniert besser als Bowling mit langem Lauf.

"H" steht für Hand

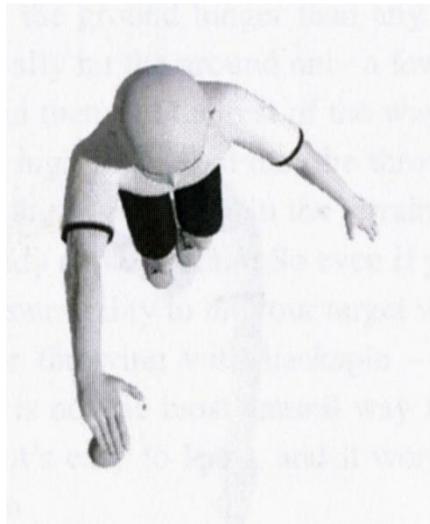
In den meisten Fällen möchten Sie, dass sich die Kugel nach der Landung in einer geraden Linie bewegt (das ist in 95 % der Fälle der Fall. (im nächsten Kapitel werde ich über die absichtliche Drift der Kugel nach rechts oder links mit Effet sprechen). Um einen gleichmäßigen Wurf zu erzielen und die Kugel in einer geraden Linie zu bewegen, müssen Sie Ihr Handgelenk so positionieren, dass Ihre Hand direkt aus dem Arm herausragt. Außerdem darf die Hand nicht nach links oder rechts geneigt sein, wenn die Kugel losgelassen wird.

Stellen Sie sich das folgendermaßen vor: Wenn Sie Ihren Arm ausstrecken, sollte eine gerade Linie von der Schulter über den Oberarm und den Unterarm bis zum Handgelenk verlaufen.



Häufige Fehler

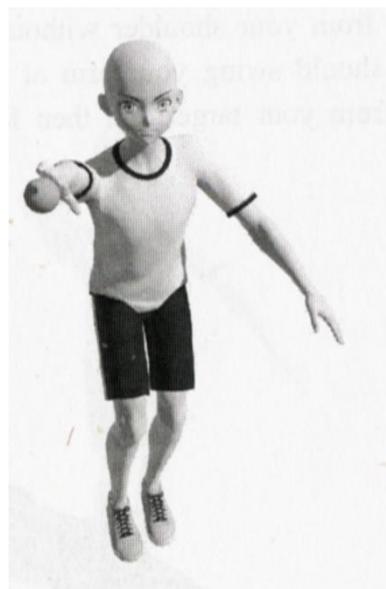
Wenn Sie Ihre Hand am Handgelenk verdrehen, so dass Ihre Finger nicht in einer Linie von Ihrer Schulter zum Ziel zeigen, rollt die Kugel nicht von Ihren Fingern zum Ziel, sondern nach links oder rechts. In der nächsten Abbildung ist das Handgelenk nach links gedreht.



Und in dieser nächsten Abbildung ist das Handgelenk nach rechts gedreht.



Wenn Sie Ihr Handgelenk nach links oder rechts rollen (Handfläche rechts oder links statt Handfläche unten), erhält der Kugel Seiten- statt Rückwärtsdrall. In der nächsten Abbildung ist das Handgelenk nach rechts gedreht.



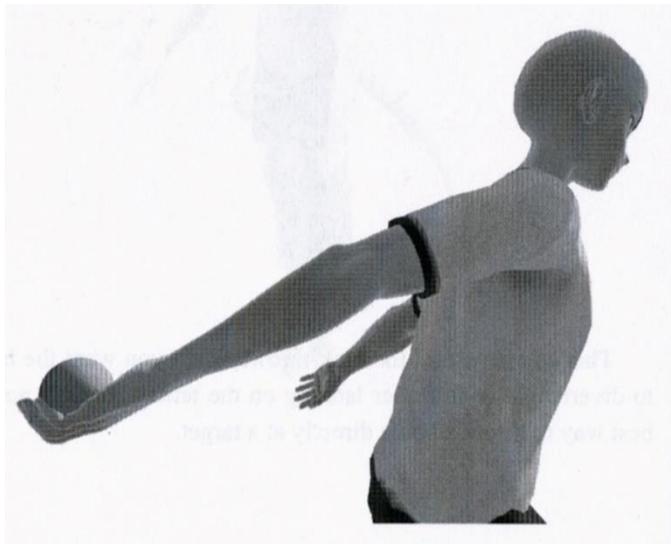
Und im nächsten Bild ist das Handgelenk nach links gerollt.



Dies kann bei Trickwürfen nützlich sein, wenn die Kugel nach der Landung auf dem Boden nach rechts oder links abgelenkt werden soll, ist aber nicht die beste Methode, um eine Kugel direkt auf ein Ziel zu werfen.

"A" steht für Arm

Halten Sie den Ellbogen gerade, so dass der Arm beim Schwingen nur von der Schulter aus schwingt und keine Bewegung im Ellbogen stattfindet. Sie sollten Ihren Arm an der Schulter schwingen, vom Ziel weg und dann direkt auf das Ziel zu.

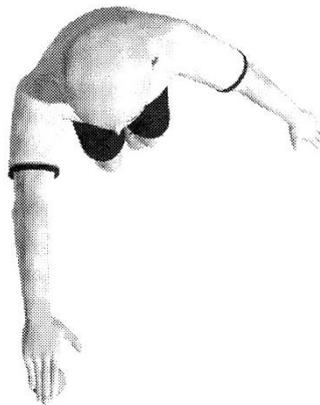


Wenn Sie bereit sind, die Kugel loszulassen, sollten Sie Ihre Hand sanft strecken, damit die Kugel von Ihren Fingern abrollen kann.

Hier sehen Sie den Abwurf aus der Vorderansicht.

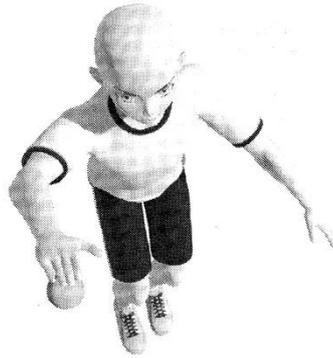


Und hier ist der Auslöser in der Draufsicht zu sehen. Beachten Sie, dass der Arm von der Schulter bis zu den Fingern völlig gerade ist.



Häufige Fehler

Wenn Sie den Ellbogen nicht durchstrecken, ist Ihre Hand nicht mehr mit dem Oberarm in Richtung des Ziels ausgerichtet. Die Kugel wird dann wahrscheinlich in einer anderen Richtung oder mit Seitwärts- statt Rückwärtsdrall von der Hand fallen.



Die meisten Menschen, die ihren Ellenbogen nicht während des gesamten Armschwungs durchstrecken, klemmen ihn stattdessen erst im letzten Teil des Schwungs ein. Dadurch wird der Armschwung komplizierter, da er eine Kombination aus Schulterschwung (vorwärts und rückwärts) und Ellbogenschwung (entriegelt bis verriegelt) ist. Es ist fast unmöglich, eine Kugel mit dieser Kombination aus beiden Teilen des Arms gleichmäßig zu werfen.

"S" steht für Schwung

Um einen Wurf auszulösen, wird der Wurfarm zurückgeführt und nur an der Schulter geschwenkt (der Ellbogen muss dabei gestreckt sein). Dann bringen Sie Ihren Wurfarm in einer gleichmäßigen, fließenden, beschleunigten Bewegung nach vorne und lassen den Schwung auf die Kugel übertragen, während Sie Ihre Hand öffnen und die Kugel von Ihren Fingern abrollen lassen. Bei kräftigeren oder höheren Würfen führen Sie den Arm vor dem Wurf weiter zurück, um mehr Schwung und mehr Beschleunigung zu erhalten. Bei kürzeren Würfen müssen Sie den Arm nicht so weit zurückführen. In jedem Fall sollte die Beschleunigung Ihrer Armbewegung während des Vorwärtsschwungs gleichmäßig sein; Sie müssen Ihre Armmuskeln nicht einsetzen, um gegen Ende des Schwungs nach vorne zu kippen.

Wenn Sie sich dabei wohler fühlen, können Sie Ihren anderen, nicht werfenden Arm benutzen, um das Gleichgewicht zu halten, während Sie schwingen und mit Ihrem Wurfarm werfen. Für manche Menschen bedeutet dies, dass sie den nicht werfenden Arm gleichzeitig mit dem Wurfarm zurückführen. Aber das ist von Person zu Person verschieden, und das Wichtigste ist, dass Sie das tun, was Ihnen natürlich erscheint. Die beste Balance für Ihren Körper wird sich von der besten Balance für andere Menschen unterscheiden.

Häufige Fehler

Wenn Sie Ihren Arm nicht weit genug zurückziehen, neigen Sie dazu, den Wurf zu erzwingen, indem Sie einen Ausfallschritt nach vorne machen und die Kugel mit roher Kraft weiter schleudern. Dies beeinträchtigt in der Regel die Genauigkeit des Wurfs und kann den Arm verletzen.

Wenn Sie Ihren Körper beim Schwingen Ihres Arms zu sehr verdrehen, beeinträchtigt das ebenfalls die Genauigkeit Ihres Wurfs. Die beste Armbewegung besteht darin, direkt vom Ziel weg nach hinten zu schwingen, dann nach vorne zum Ziel zu schwingen und die Kugel loszulassen, ohne den Körper zu sehr zu verdrehen.

"F" steht für Follow Through

Es ist wichtig, den Armschwung und die Handbewegung in Richtung des Ziels fortzusetzen, auch nachdem die Kugel Ihre Hand verlassen hat.



Sie müssen Ihre Augen auf das Ziel richten, nicht auf Ihre Hand - deshalb ist es schwierig, genau zu beurteilen, wann die Kugel den Kontakt mit der Hand verliert. Wenn Sie Ihre Armbewegung nach dem Loslassen der Kugel nicht zu Ende führen, können die letzten kleinen Bewegungen Ihres Arms dazu führen, dass die Kugel das Ziel verfehlt.

Häufige Fehler

Während des Schwungs, des Wurfs und des Durchlaufs müssen Sie Ihr Ziel im Auge behalten, unabhängig davon, ob es sich bei dem Ziel um den von Ihnen gewählten Aufschlagpunkt, eine zu treffende Kugel oder die Zielkugel handelt. Wenn Sie eine Kugel in einem hohen Bogen werfen, ist es verlockend, auf Ihre Hand zu schauen, um herauszufinden, wann Sie loslassen müssen. Kämpfen Sie gegen diesen Drang an. Schauen Sie auf nichts anderes als auf Ihr Ziel, bis die Kugel in der Luft ist. Und selbst dann sollten Sie Ihre Armbewegung fortsetzen, denn es ist schwierig, genau zu bestimmen, wann der Kontakt mit der Kugel endet. Das bedeutet, dass Sie bei einem Wurf mit hohem Bogen wahrscheinlich nicht sehen werden, wie hoch die Kugel fliegt (vor allem, wenn Sie eine Mütze tragen), da Sie sich nicht auf Ihr Ziel konzentrieren können, wenn Ihr Kopf nach oben geneigt ist.

Wenn Sie den Wurf nicht zu Ende führen und Ihren Arm und Ihre Hand weiter in Richtung des Ziels bewegen, auch nachdem die Kugel Ihre Hand verlassen hat, wird die Kugel durch die seitliche Bewegung der Hand während des Abwurfs wahrscheinlich nach links oder rechts vom Ziel abgelenkt. Es ist ganz natürlich, dass Sie Ihren Arm nach dem Wurf über Ihren Körper führen, aber Sie müssen diese Tendenz bekämpfen. Halten Sie Ihren Arm in Richtung des Ziels.

Wo du deinen Unterkörper platzierst

Sie werden feststellen, dass ich die Position Ihres Unterkörpers während des Wurfs nicht erwähnt habe. Dafür gibt es mehrere Gründe:

Die Position des Unterkörpers variiert je nachdem, ob man steht, hockt oder kauert, und alle drei Positionen sind gültige Möglichkeiten, den Körper während eines Wurfs zu halten. In jeder dieser drei Positionen ist die PHASF-Wurftechnik die gleiche. Der Unterschied besteht darin, dass die Kugel in den unteren Positionen auf einer niedrigeren Höhe abgeworfen wird. Warum die Abwurfhöhe der Kugel so wichtig ist, erfährst du im nächsten Kapitel über "Dein Werkzeugkasten für Würfe".

Das Hauptziel der Positionierung Ihres Unterkörpers ist es, Ihnen einen sauberen, ununterbrochenen Armschwung von einer stabilen Basis aus zu ermöglichen. Da die Körperform von Person zu Person unterschiedlich ist, gibt es keinen einzig richtigen Weg, dieses Ziel zu erreichen. Sie müssen Ihren Unterkörper so positionieren, wie es für Sie angenehm ist.

Für den Fall, dass Sie sich die drei Positionen nicht vorstellen können, finden Sie hier weitere Beschreibungen und Illustrationen. Aber denken Sie daran: Das Wichtigste ist eine stabile Basis mit ununterbrochenem Armschwung. Wenn Sie das mit einer anderen Haltung besser erreichen können, dann tun Sie das bitte. Sie brauchen eine Haltung, mit der Sie sich immer wieder wohlfühlen.

Hinweis: Die Pétanque-Regeln schreiben vor, dass Sie während des gesamten Wurfs und bis zur Landung der geworfenen Kugel mit beiden Füßen auf dem Boden bleiben müssen. Es gibt jedoch besondere Bestimmungen für Behinderte und Rollstuhlfahrer im P&B. Weitere Informationen finden Sie in den Pétanque-Regeln (Link in Anhang A).

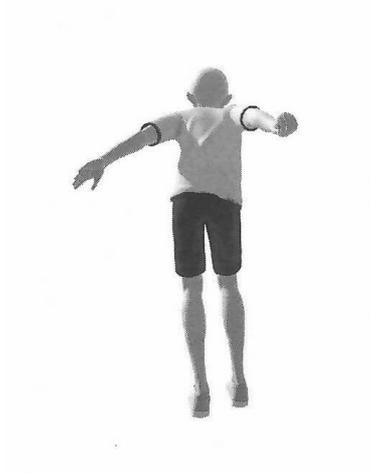
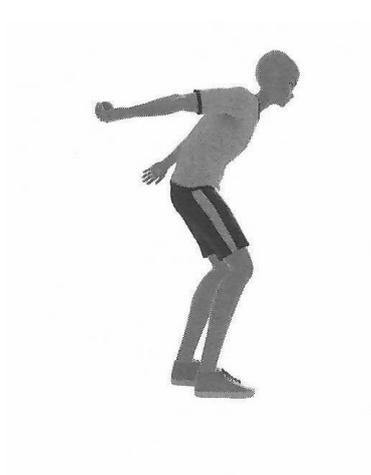
Stehende Position

Wenn man für einen Pétanque-Wurf steht, setzt man normalerweise einen Fuß etwas vor den anderen, damit man die Hüfte aus dem Armschwung herausbewegen kann. Die meisten Menschen stellen den Fuß auf der Wurfseite nach vorne, aber es ist eigentlich egal, welcher Fuß vorne steht, solange der Armschwung nicht von der Hüfte abgelenkt wird.

Obwohl jeder Mensch anders steht, sind hier vier Abbildungen aus vier verschiedenen Blickwinkeln für einen typischen Rechtshänder zu sehen. Der rechte Fuß steht leicht vor dem linken Fuß, und die Hüfte ist etwas nach links bewegt, damit der rechte Arm frei von der Schulter schwingen kann ohne die rechte Hüfte zu treffen.



Die Knie sind beim Rückschwung gebeugt, so dass die Knie gestreckt werden können, wenn der Arm nach vorne schwingt, wodurch etwas mehr Kraft hinter der Kugel entsteht. Der linke Arm wird zur Seite gestreckt, um das Gleichgewicht zu halten.



Der linke Arm schwingt ein wenig nach vorne, wenn der rechte Arm nach vorne schwingt, aber der linke Arm geht nicht so weit nach vorne wie der rechte Arm, da der linke Arm nur dem Gleichgewicht und der Stabilität dient.



Hockstellung

In der Hocke wird die Kugel aus einer niedrigeren Abwurfhöhe geworfen, in der Regel etwa 0,5 Meter statt der 1,5 bis 2,0 Meter Abwurfhöhe in der stehenden Position. Im nächsten Kapitel erfahren Sie, warum Sie das tun sollten.

Die hockende Position ist nicht für jeden Spieler geeignet, da man dafür ziemlich beweglich sein muss und auf den Zehenspitzen balancieren muss. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, in der Hocke eine stabile Wurfposition zu erreichen. Ich zeige Ihnen eine Möglichkeit aus verschiedenen Blickwinkeln, und dann zeige ich Ihnen eine alternative hockende Position. Beachte, dass nach den Pétanque-Regeln beide Füße während des gesamten Wurfs den Boden berühren müssen und dass kein anderer Teil Ihres Körpers während des Wurfs den Boden berühren darf. So darfst man zum Beispiel die nicht werfende Hand nicht auf den Boden legen, um sich während des Wurfs zu stabilisieren. Und man darf auch kein Knie auf den Boden setzen.



Die Armbewegung in der Hocke ist die gleiche wie im Stehen. Der Schwung soll so tief wie möglich sein, aber nicht so tief, dass Sie sich beim Schwung die Hand am Boden aufschürfen. Wenn Sie auf den Zehenspitzen balancieren, haben Sie etwas mehr Höhe, um die Hand nicht abzuschaben und können Ihr Gewicht nach vorne verlagern,

um stabiler zu sein. Die Knie sollten so weit dezentriert sein, dass der Wurfarm schwingen kann ohne das Knie zu berühren.

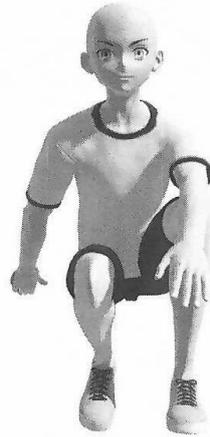
Um die Stabilität zu erhöhen, strecken die meisten Spieler ihren nicht-werfenden Arm aus, um das Gleichgewicht zu halten.

Beachten Sie die leichte Neigung zur Wurfseite, damit der Spieler den Arm schwingen kann, ohne die Hüfte anzuschlagen.



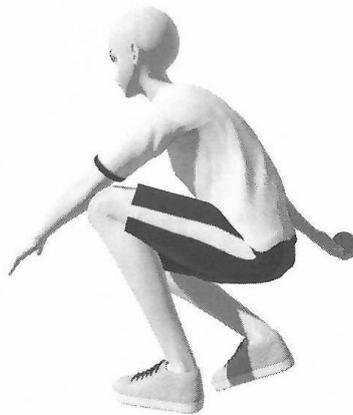
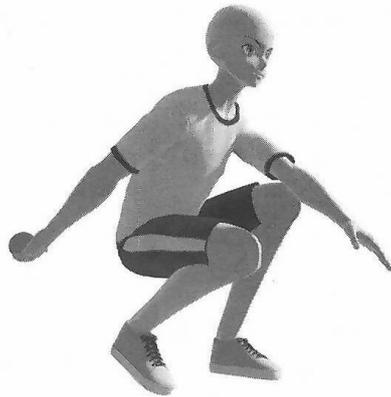
Abwechselnde Hocke

Diese Hocke ist für die meisten Menschen einfacher, da der linke Fuß flach auf dem Boden und man nur auf der rechten Fußspitze steht. Der linke Arm ruht auf dem linken Knie, um Sie zu stabilisieren.



In dieser Position ist der linke Fuß vor dem rechten Fuß, was sich von der Position unterscheidet, die die meisten Menschen beim Stehen oder Hocken einnehmen. Solange der rechte Arm beim Wurf nicht an die Hüfte stößt, ist das aber kein Problem.

Wenn der linke Arm auf dem linken Knie ruht, entsteht ein Stützdreieck für die linke Seite, das die Stabilität enorm erhöht.



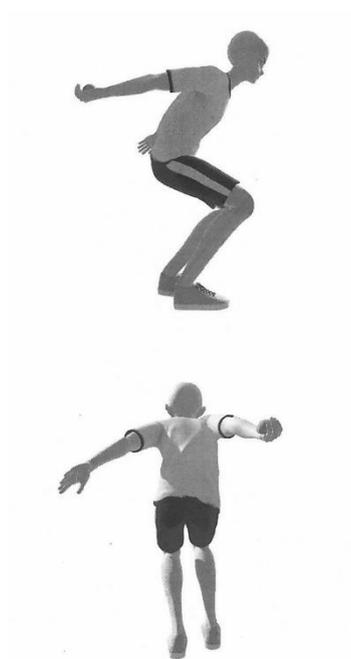
Hockende Haltung

In der Hocke ist die Abwurfhöhe niedriger als im Stehen, aber höher als in der Hocke, normalerweise etwa 1 bis 1,5 Meter. Die hockende Position entspricht der stehenden Position, mit dem Unterschied, dass Sie Ihren Körper senken, indem Sie Ihre Knie stärker beugen. Dies macht sie zu einer guten Position für Personen, die eine niedrigere Auslösehöhe wünschen, aber keine hockende Position erreichen können.



Manche Menschen beugen ihre Knie für die stehende Position so stark, strecken dann aber die Knie durch, wenn die Kugel nach vorne schwingt, und verleihen der Kugel so mehr Kraft.

Der Unterschied besteht darin, dass man die Knie beim Vorwärtsschwingen nicht sehr stark oder gar nicht streckt.



Auf diese Weise erreichen Sie eine niedrigere Abwurfhöhe. Der Kraftverlust ist in der Regel kein Problem, da die hockende Position hauptsächlich für kürzere Würfe verwendet wird.



Wann wird die Kugel losgelassen?

Der tatsächliche Zeitpunkt des Abwurfs hängt von der Art des Wurfs ab. Je später Sie loslassen, desto höher fliegt die Kugel. Mehr dazu finden Sie im nächsten Kapitel über "Dein Werkzeugkasten für Würfe".

Unnötige Handbewegungen

Jeder Mensch bereitet sich ein wenig anders auf seinen Wurf vor. Manche halten die Hand mit der Kugel hoch und zielen auf ihr Ziel. Dieses Anvisieren ist eigentlich nicht nötig, denn das motorische Gedächtnis hilft Ihnen, die Kugel in die richtige Richtung zu werfen. Aber manche Menschen machen die Zielbewegung eher aus Gewohnheit als alles andere.

Andere machen Probeschwünge hin und her, bevor sie die Kugel tatsächlich werfen. Ich persönlich drehe die Kugel gerne mit den Fingern in meiner Hand und versuche, die Rillen so gut wie möglich zu greifen, während ich mich auf mein Ziel konzentriere.

Keine dieser Bewegungen ist wirklich notwendig, aber wenn es Ihnen hilft, sich zu beruhigen und zu konzentrieren, dann schaden diese unnötigen Bewegungen in der Regel nicht. Tun Sie alles, was nötig ist, um sich auf den Wurf einzustellen, und wenden Sie dann die PHASF-Technik oder eine andere Technik an, die Ihnen hilft.

Ich möchte jedoch zwei Warnungen aussprechen. Erstens habe ich schon Spieler gesehen, die die Kugel mit einer Handposition - normalerweise mit der Handfläche nach oben - halten und dann ihr Handgelenk drehen, um für den eigentlichen Wurf in die richtige Handposition mit der Handfläche nach unten zu wechseln. Das ist in Ordnung, wenn man vor dem Wurf konsequent die richtige Handhaltung einnimmt, aber ich habe einige Spieler gesehen, die ihre Handhaltung nicht konsequent ändern. Das Ergebnis ist, dass sie manchmal mit der Handfläche nach unten, manchmal mit der Handfläche nach oben und manchmal mit der Handfläche leicht zur einen oder anderen Seite werfen. Egal, welche unnötigen Handbewegungen Sie vor dem Wurf ausführen, achten Sie darauf, dass Sie Ihre Hand, Ihr Handgelenk, Ihren Ellbogen und

Ihren Arm für den eigentlichen Wurf wieder in eine einheitliche, verriegelte Position bringen.

Sie können sich die PHASF-Methode wie eine Checkliste vorstellen: Ist Ihre Handfläche in der richtigen Position? Die Hand? Der Arm? Ist Ihr Arm für den Schwung im Ellbogen blockiert? Und jetzt los.

Meine zweite Warnung richtet sich an Menschen, die mit ihrem Wurf unzufrieden sind und etwas ändern wollen. Ich habe festgestellt, dass einige dieser Menschen unnötige Bewegungsgewohnheiten entwickelt haben, die sie an einer Veränderung hindern. Hier sind zwei Beispiele:

Eine Spielerin hatte sich angewöhnt, ihren Arm vor dem Wurf ein paar Mal hin und her zu schwingen. Die Schwünge waren nicht kraftvoll, es waren nur kleine Schwünge ohne Beschleunigung. Bei ihrem letzten Wurf, um die Kugel loszulassen, benutzte sie denselben kleinen Schwung und war nicht in der Lage, die Kugel weiter als etwa 6 Meter zu werfen. Nachdem ich sie auf das Problem hingewiesen hatte, versuchte sie, die Kugel beim letzten Wurf stärker zu werfen, aber ihr motorisches Gedächtnis brachte sie immer wieder zu der alten Gewohnheit der kleinen Schwünge zurück. Ich überzeugte sie davon, dass sie mit diesen kleinen Schwüngen aufhören und nur noch einen einzigen Schwung mit einem weiter nach hinten gestreckten Arm und mit konstanter Beschleunigung während der Vorwärtsbewegung machen sollte. Als sie mit den zaghaften Schwüngen aufhörte und zu einem einzigen, beschleunigten Schwung überging, war sie in der Lage, 10 Meter oder mehr zu werfen. Ein anderer Spieler hatte die Angewohnheit, die Kugel hochzuhalten, um zu "zielen", dann seinen Arm ganz langsam in eine senkrechte Position an der Seite zu senken und dann aus dieser Position heraus nach vorne zu schwingen, um zu werfen. Für Entfernungen von mehr als 7 Metern brauchte er einen stärkeren Schwung mit dem Arm nach hinten, aber diese Angewohnheit des Zielens war so sehr in seinem motorischen Gedächtnis verankert, dass er seinen Arm nie weit genug zurückbringen konnte. Sobald er seine Zielgewohnheit abgelegt hatte, konnte er die gewünschten Wurfweiten erreichen.

Das ist die Lehre aus diesen beiden Beispielen: Es kann schwieriger sein, eine kleine Änderung an Ihrer Technik vorzunehmen, als eine große Änderung. Sie spielen schon so lange auf eine bestimmte Art und Weise, dass Ihr Körper, sobald Sie mit dem Wurfprozess beginnen, automatisch alle Schritte so ausführt, wie Sie sie immer getan haben. Um etwas zu ändern - und sei es auch nur eine kleine Veränderung - müssen Sie möglicherweise Ihren gesamten Wurfprozess neu erfinden, damit Ihr Körper die alten motorischen Muster verlernen und die neuen, die Sie verwenden möchten, neu erlernen kann.

Andere Faktoren, die einen guten Wurf behindern

Sie werfen besser, wenn Sie alles ausschalten, was Sie vom Wurf ablenkt oder die Fähigkeit, konstant zu werfen, beeinträchtigt. Einige häufige Ablenkungen, die Sie beseitigen sollten, sind:

-
- Kleidung, die Sie beim Wurf behindern. Vermeiden Sie locker sitzende Kleidung, die behindert. Wenn es kalt ist und Sie einen Mantel brauchen, dann versuchen Sie, enganliegende Kleidung zu tragen, oder benutzen Sie einen Gürtel, um den Mantel unten zu befestigen, damit er den Wurf nicht behindert.
 - Taschen oder Tascheninhalte, die die Bewegungen einschränken oder den Wurf behindern. Ich leere meine Taschen immer auf der Wurfseite.
 - Wenn Sie lange Haare haben, dann bindet man sie zurück, steckt sie zu einem Pferdeschwanz oder unter einen Hut.
 - Sonne in den Augen. Tragen Sie einen Hut oder eine Sonnenbrille oder beides.
 - Regen oder Schnee. Wenn Sie angemessen gekleidet sind, sollten Regen oder Schnee für Sie persönlich kein Problem sein. Das Problem besteht darin, dass die Kugeln nass werden. Halten Sie ein Tuch bereit, um die Kugeln und Ihre Hände vor dem Werfen abzuwischen. Wenn Sie die Wahl nehmen Sie eine Kugel, die Sie besser greifen können. Das kann eine Kugel mit mehr Rillen sein oder eine rostige Kugel mit einer rauen Oberfläche. Auch Regen und Schnee beeinflussen das Terrain und machen es unbeständig. Im nächsten Kapitel findest du Tipps, wie man seinen Wurf auf unbeständigem Terrain variieren kann.
 - Wind verändert zwar nicht die Flugbahn der Kugel, aber er beeinflusst die Fähigkeit, eine stabile Wurfposition einzunehmen. Wenn der Wind böig ist, sollten Sie versuchen, zwischen den Böen zu werfen. Und der Wind verändert den Flug einer Zielkugel, also seien Sie vorsichtig, wenn Sie die Zielkugel werfen.
 - Lange Fingernägel an der Wurfhand können Probleme beim Erzeugen von Rückdrall verursachen oder die Flugrichtung der Kugel beeinträchtigen. Ich schneide meine Fingernägel immer vor einem großen Spiel.
 - Jegliche Substanz an Ihrer Hand oder Ihren Fingern, die Ihren Griff der Kugel beeinträchtigen können. Dazu gehören häufig Schweiß, Lotion oder Sonnencreme. Sonnencreme ist vor allem in heißen, sonnigen Klimazonen ein großes Problem. Ich verzichte beim Boulespielen ganz auf Sonnencreme, aber wenn Sie sie verwenden müssen, waschen Sie sich danach gründlich die Hände und vermeiden Sie den Kontakt der Hände mit Hautstellen, auf die Sonnencreme aufgetragen wurde. Ich halte auch andere Personen davon ab, meine Kugeln zu berühren, weil ich befürchte, dass sie Sonnencreme auf die Kugeln übertragen. Und ich versuche, meine Kugeln zwischen den Spielen abzuspuhlen und abzutrocknen, wenn es dafür Wasser gibt.
 - Schlüpfrige Handschuhe, wenn bei kälterem Wetter Handschuhe getragen werden müssen. Ich habe eine Art Arbeitshandschuh gefunden, der einen guten Halt bietet, und ich benutze ihn ausschließlich, wenn ich mit Handschuhen Pétanque spiele. Ich habe auch schon Personen gesehen, die fingerlose Handschuhe tragen, um einen guten Griff zu haben und gleichzeitig ihre Hände warm zu halten. Alternativ kann man einen Handschuh auch nur an der nicht werfenden Hand tragen und die Wurfhand in einer Tasche aufbewahren, wenn man nicht wirft.

- Hunger oder Durst. Achten Sie auf ausreichende Flüssigkeitszufuhr und halten Sie einen Snack bereit, falls Sie hungrig werden.
- Ablenkende Bewegungen im Hintergrund. In höflichen Pétanque-Spielen weiß man, dass man sich während eines Wurfs ruhig verhalten sollte. Aber wenn mehrere Spiele gleichzeitig laufen, bewegt sich fast immer etwas im Blickfeld hinter dem Ziel. Man muss also die Fähigkeit entwickeln, sich unabhängig von der Bewegung auf sein Ziel zu konzentrieren.
- Verlust der Konzentration. Wenn Sie durch andere Dinge abgelenkt sind oder wenn man müde wird, verliert man leicht die Fähigkeit, sich zu konzentrieren. Es gibt keine wirkliche Lösung, außer sich sehr zu bemühen, sich auf das Spiel zu konzentrieren, besonders beim Werfen. Die meisten Spieler durchleben Höhen und Tiefen in ihrem Spiel. Gute Teammitglieder werden die Höhen und Tiefen anderer Spieler ausgleichen. Wenn Sie denken, dass Sie schlecht spielen, dann spielen Sie auch schlecht. Denken Sie nicht darüber nach, weder in die eine noch in die andere Richtung. Spielen Sie einfach weiter und konzentrieren Sie sich auf jeden einzelnen Wurf.

Kapitel 4: Dein Werkzeugkasten der Würfe

Eine Art von Wurf ist nicht genug

Es gibt ein altes Sprichwort: "Wenn du nur einen Hammer hast, sieht alles wie ein Nagel aus." Niemand geht davon aus, dass ein einziges Werkzeug in einem Werkzeugkasten ausreicht, denn wir wissen, dass unterschiedliche Situationen unterschiedliche Werkzeuge erfordern. So ist es auch beim Pétanque. Hier sind einige der Situationen, die verschiedene Arten von Würfen erfordern:

Unterschiedliches Terrain

- Ein schnelles Terrain, auf dem die Kugeln viel rollen, und ein langsames Terrain, auf dem die Kugeln kaum rollen,
- Glattes Gelände, in dem sich die Kugeln in einer geraden Linie bewegen, im Gegensatz zu felsigem oder unregelmäßigem Gelände, in dem die Kugeln auf die eine oder andere Seite abrutschen oder durch zahlreiche Vertiefungen abgelenkt werden,
- Ein gemischtes Terrain mit langsamen und schnellen Bereichen oder glatten und unregelmäßigen Bereichen oder beidem.

Taktische Variationen

- Ein Wurf, bei dem man viel Platz hat, um bis zum Ziel zu rollen, im Gegensatz zu einem Wurf in eine Ansammlung von Kugeln, bei dem man nur sehr wenig Platz hat, um zu landen,
- Man neigt dazu, geistig aufzugeben, wenn man in einem Spiel weit zurückliegt. Aber ich habe auch schon Spiele gewonnen, in denen ich 0:12 hinten lag. Es ist immer möglich, zurückzukommen, wenn man sich darauf konzentriert, einen guten Wurf nach dem anderen zu machen.
- Ein Wurf in der Nähe einer Geländegrenze, bei dem man aufpassen muss, dass die Kugel nicht über sein Ziel hinauschießt, im Gegensatz zu einem Wurf, bei dem hinter dem Ziel viel Platz ist und man das Ziel vor sich herschieben kann,
- Ein kurzer Wurf auf ein 6-Meter-Ziel gegenüber einem langen Wurf auf ein 10-Meter-Ziel (oder mehr),
- Ein Wurf, der die eigene Kugel um ein paar Zentimeter (oder sogar Millimeter) nach vorne schiebt, im Gegensatz zu einem Wurf, der die gegnerische Kugel weit von der Zielscheibe wegschiebt.

Variablen für Würfe

Wenn Sie einen Wurf machen, können Sie die folgenden Variablen beeinflussen:

1. Die Geschwindigkeit der Kugel. Sie können dies auf drei Arten steuern: Erstens dadurch, wie weit Sie Ihren Arm zurückziehen, bevor sie nach vorne schwingen. Zweitens durch die Beschleunigung und die Endgeschwindigkeit Ihres Vorwärtsschwungs. Drittens können Sie in einigen Körperpositionen zusätzliche Kraft

erzeugen, indem Sie die Knie beugen, wenn Sie den Arm zurückschwingen, und dann die Beine strecken, wenn Sie den Arm nach vorne schwingen. Was Sie jedoch nicht tun sollten, ist mit roher Kraft am Ende des Schwungs einen Ausfallschritt nach vorne zu machen, denn dadurch wird Ihr Wurf ungenauer (siehe die Beschreibung des Schwungs im vorherigen Kapitel).

2. Wie hoch Sie werfen (der Wurfwinkel): Je später im Schwung Sie die Kugel loslassen, desto höher fliegt die Kugel. Eine Kugel, die in einem höheren Bogen geworfen wird, rollt weniger, wenn sie landet.

3. Die Höhe der Kugel, wenn sie losgelassen wird: Sie können dies durch Ihre Körperhaltung steuern: stehend, hockend oder kauend.

4. Wie viel Rückdrall Sie der Kugel geben: Wenn Sie mit der Handfläche nach unten werfen, bekommen Sie natürlich etwas Drall, wenn die Kugel von Ihren Fingern abrollt. Der Rückdrall verlangsamt die Kugel, nachdem sie auf dem Boden aufschlägt. Aber Sie können den Drall durch eine Technik verstärken, die Sie anwenden können, wenn Sie die Kugel loslassen. Und wenn Sie Ihren Griff ändern, können Sie den Rückdrall verringern oder sogar ganz vermeiden.

5. Wie viel Effet Sie der Kugel geben: Sie steuern dies, indem Sie Ihre Handfläche nach links (für Linksdrall) oder nach rechts (für Rechtsdrall) drehen. Der Effet bewirkt, dass sich die Kugel nach dem Auftreffen auf dem Boden in eine andere Richtung dreht. Dies kann nützlich sein, um Hindernisse zu umgehen und um nahe an der Spielfeldgrenze zu bleiben, auch wenn Sie sich schräg nähern müssen.

Faktoren, die Ihre Wahl der Variablen beeinflussen

Das Ziel jedes Wurfs ist es, etwas zu erreichen: die eigene Kugel näher an das Schweinchen heranzubringen oder eine andere Kugel oder das Schweinchen an eine andere Stelle zu befördern (oder zwei oder sogar alle drei dieser Dinge zu erreichen).

Direkte Würfe

Es gibt Würfe, die ihr Ziel direkt aus der Luft treffen, ohne den Boden zu berühren, bis sie ihr Ziel getroffen (oder verfehlt) haben. Der Vorteil dieser direkten Würfe ist, dass sie nicht von den Geländebedingungen oder von Störungen am Boden durch dazwischen liegende Kugeln beeinflusst werden. Leider sind direkte Würfe auch schwieriger und werden daher meist von fortgeschrittenen Spielern ausgeführt. Und selbst für fortgeschrittene Spieler sind direkte Würfe auf große Entfernungen schwieriger als direkte Würfe auf kurze Entfernungen.

Nicht alle direkten Würfe sind gleich. Kurze direkte Würfe auf ein ungehindertes Ziel werden in der Regel mit einem niedrigen Bogen und mit genügend Geschwindigkeit ausgeführt, um das Ziel aus dem Weg zu räumen. Kurze direkte Würfe auf ein Ziel mit Hindernissen erfordern oft einen größeren Bogen, um die im Weg liegenden Kugeln zu überfliegen. In beiden Fällen wird beim idealen direkten Wurf die zu entfernende Kugel durch die geworfene Kugel ersetzt. Bei dieser Technik muss die geworfene Kugel die Zielkugel genau in der Mitte treffen, von der Bewegungsrichtung der

geworfenen Kugel aus gesehen. Nur so wird der gesamte Schwung der geworfenen Kugel auf die Zielkugel übertragen, so dass die geworfene Kugel zum Stillstand kommt.

Wenn die geworfene Kugel die Zielkugel etwas tiefer als die Mitte trifft, fliegt die Zielkugel weg, aber die geworfene Kugel auch. Trifft die geworfene Kugel die Zielkugel etwas links von der Mitte, so fliegt die Zielkugel nach rechts und die geworfene Kugel nach links weg. Wenn die geworfene Kugel die Zielkugel etwas rechts von der Mitte trifft, dann fliegt die Zielkugel nach links und die geworfene Kugel nach rechts. Und wenn die geworfene Kugel die Zielkugel etwas höher als die Mitte trifft, dann kann sich die Zielkugel bewegen, aber die geworfene Kugel fliegt über die Zielkugel. Weitere Informationen zum Schießen und Ersetzen finden Sie in den Kapiteln 6 und 9.

Längere direkte Würfe erfordern eine höhere Geschwindigkeit der Kugel, um das Ziel zu erreichen. Wenn das längere Ziel ein Hindernis ist, kann ein höherer Bogen erforderlich sein, um das Hindernis zu überfliegen. Ist die Mitte der Zielkugel jedoch hinter einer anderen Kugel versteckt, muss der Spieler unter Umständen einen direkten Wurf auf die Spitze oder die Seite der Zielkugel ausführen, anstatt sie im klassischen Wurf geradeaus zu treffen.

Indirekte Würfe

Indirekte Würfe landen auf dem Boden, bevor sie abprallen oder zu ihrer endgültigen Position rollen. Daher muss der Spieler sowohl einen Landeplatz als auch eine gewünschte Position wählen. Die Wahl des Landeplatzes und die für den Wurf verwendeten Variablen hängen von den Eigenschaften des Geländes, dem für die Landung zur Verfügung stehenden Platz und dem Platzbedarf für die Bewegung der Kugel vom Landeplatz zur gewünschten Position ab. Lassen Sie uns über einige konkrete Beispiele sprechen:

Wenn das Terrain schnell ist, rollen die Kugeln leicht. Wenn man mit einem höheren Bogen als üblich wirft, wird das Rollen der Kugel zwischen dem Landeplatz und der endgültigen Position der Kugel minimiert. Mit zusätzlichem Rückdrall lässt sich das Rollen noch weiter verringern. Beide Methoden können sehr nützlich sein, wenn vor der Zielposition nicht viel Platz zum Landen ist.

Wenn das Gelände schnell ist, das Ziel aber weit entfernt ist (z. B. 9 Meter oder mehr), ist der Hochbogenanflug schwieriger, sowohl wegen des erhöhten Aufwands als auch wegen der geringeren Genauigkeit des Hochbogenanflugs bei größeren Entfernungen.

Ich habe festgestellt, dass die Höhe des Bogens über dem Boden größer oder gleich der Entfernung auf dem Boden sein muss, damit ein Hochbogenwurf gut funktioniert und das Rollen der Kugel minimiert.

Es ist durchaus möglich, eine Kugel 6 oder 7 Meter hoch zu werfen, damit sie 6 oder 7 Meter vom Wurfkreis entfernt landet. Aber es ist viel schwieriger, eine Kugel auf eine Höhe von 9 Metern oder mehr zu werfen und sie genau 9 oder mehr Meter vom

Wurfbereich entfernt landen zu lassen. Aus diesem Grund werden die meisten indirekten Würfe auf große Entfernungen mit einem natürlichen oder niedrigeren Bogen geworfen, selbst auf schnellem Terrain, und sie landen und rollen in Position. Oder sie verlassen sich darauf, eine andere Kugel zu treffen, um die geworfene Kugel zu stoppen. Oder die Würfe sollen überhaupt nicht stoppen, sondern nur eine andere Kugel aus ihrer Position stoßen (d. h. der Spieler schießt).

Wenn das Gelände langsam ist, dann rollen die Kugeln langsam oder gar nicht. Langsames Gelände kann aus großen Felsen bestehen, die die Kugeln in alle Richtungen ablenken oder es kann Bereiche mit tieferem Sand oder Steinen haben, die eine sich bewegende Kugel frühzeitig zum Stehen bringen. Oft ist das Gelände uneinheitlich, und die Spieler lernen die Lage der langsameren und schnelleren Bereiche des Geländes nur durch wiederholtes Spielen auf demselben Gelände. Wenn das Schweinchen in einen langsameren Bereich des Geländes geworfen wird, neigen die Kugeln in der Nähe des Schweinchens dazu, sich zu bündeln, manchmal mit nur wenigen Zentimetern Abstand. Unter diesen Bedingungen werden Punkte häufig dadurch erzielt, dass die Kugeln mehrere Zentimeter auf einmal in Richtung des Zielkugels befördert werden. Und selbst diese Bewegung von einigen Zentimetern erfordert, dass eine Kugel mit erheblicher Kraft auf die zu befördernde Kugel geworfen wird.

Wenn das Gelände gleichmäßig und nicht zu langsam ist, hat das indirekte Schießen für alle außer Experten eine höhere Erfolgswahrscheinlichkeit als das direkte Schießen. Das liegt daran, dass die geworfene Kugel die Zielkugel nicht in der Luft treffen muss, sondern lediglich vor der Zielkugel landet und in sie hineinrollt. Die Richtung der geworfenen Kugel muss immer noch genau stimmen, aber es ist nicht notwendig, dass die Entfernung des Wurfs genau stimmt. Die Geschwindigkeit ist jedoch wichtig, denn die geworfene Kugel muss sich mit ausreichender Geschwindigkeit bewegen, um die Zielkugel weit genug von ihrem aktuellen Standort wegzustoßen. Normaler Rückdrall reicht aus, um die geworfene Kugel in der Nähe des Auftreffpunkts zu halten, solange die Zielkugel in der Mitte getroffen wird.

Wann sollte man welche Wurf Art verwenden?

Gehen wir noch einmal auf die Wurfvariablen ein und besprechen wir, wann jede Variable ins Spiel kommt.

Die Geschwindigkeit der Kugel

Eine Kugel verlässt die Hand mit einem bestimmten Schwung, der von ihrer Geschwindigkeit abhängt. Die Geschwindigkeit der Kugel nimmt auf ihrem Weg durch die Luft ab und sinkt dann rapide, wenn die Kugel auf dem Boden landet.

Werfen Sie eine Kugel mit höherer Geschwindigkeit für weiter entfernte Ziele, damit die Geschwindigkeit der Kugel sie über die gesamte Distanz tragen kann.

Werfen Sie eine Kugel mit geringerer Geschwindigkeit für Ziele, die sich in der Nähe des Wurfbereichs befinden.

Werfen Sie eine Kugel mit höherer Geschwindigkeit, wenn Sie auf einer anderen Kugel anhalten oder eine andere Kugel anstoßen wollen.

Werfen Sie eine Kugel mit geringerer Geschwindigkeit, wenn die Kugel in der Nähe eines bestimmten Ziels zum Stillstand gebracht werden soll.

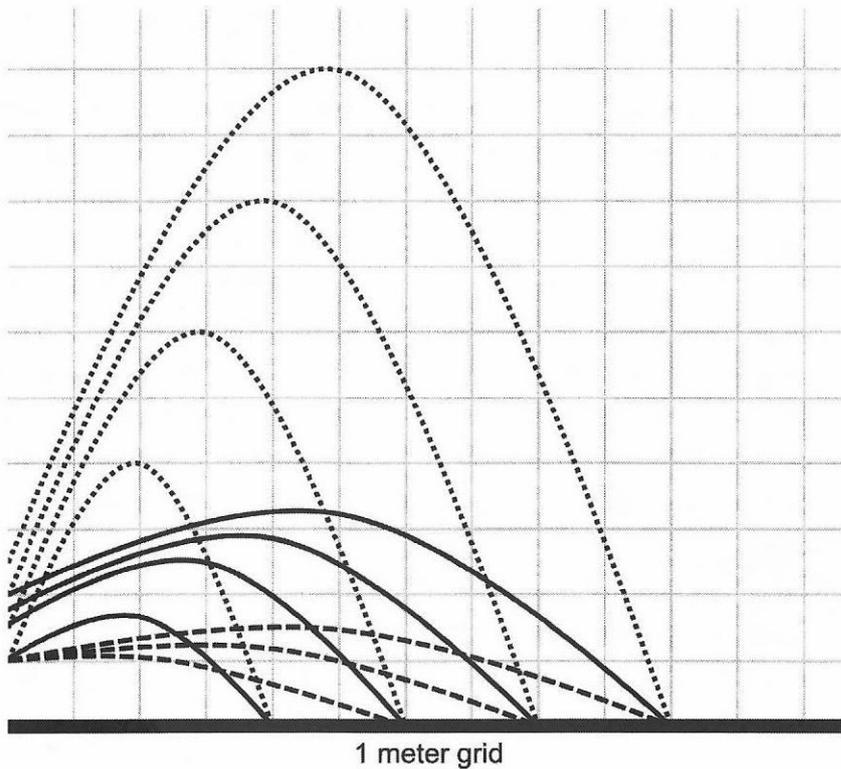
Variieren Sie die Geschwindigkeit der Kugel durch die Stärke des Rückschwungs und die Beschleunigung des Vorwärtsschwungs: ein stärkerer Rückschwung und ein schnellerer Vorwärtsschwung sorgen für eine höhere Geschwindigkeit der Kugel. Versuchen Sie jedoch, den Vorwärtsschwung Ihres Arms ruhig zu halten: wenn Sie versuchen, am Ende des Schwungs Muskelkraft einzusetzen, um mit einem letzten Stoß nach vorne zu stoßen, verlieren Sie an Genauigkeit.

Wie hoch man wirft (der Winkel des Wurfs)

Wenn man in einem natürlichen Bogen wirft, ohne sich besonders anzustrengen, um hoch oder tief zu werfen, dann hat der typische Wurf eine Höhe über dem Boden von etwa einem Viertel bis zur Hälfte der geworfenen Distanz. Ein Wurf auf einen 6-Meter-Aufschlagpunkt hat zum Beispiel einen Bogen von 1,5 bis 3 Metern Höhe. Die typischen Wurfweiten von 4, 6, 8 und 10 Metern sind im folgenden Diagramm durch durchgezogene Linien dargestellt. Wenn eine Kugel bei einem typischen Wurf landet, kann sie je nach Gelände noch 2 oder 3 Meter weiterrollen.

Hohe Bogenwürfe auf dieselben Entfernungen sind im Diagramm durch gestrichelte Linien dargestellt. "Hoch" bedeutet im Allgemeinen eine Höhe, die ungefähr der Wurfweite entspricht. Mit einem hohen Bogen kann man werfen, wenn man möchte, dass die Kugel sehr nahe an ihrem Aufschlagpunkt landet. Nachdem eine Kugel mit einem hohen Bogen gelandet ist, sollte sie auf den meisten Böden weniger als einen Meter rollen.

Hochbogenwürfe sind besonders auf schnellem Terrain nützlich, können aber auch auf langsamerem Terrain zum Einsatz kommen. Wenn das Gelände sehr uneben ist und die Kugeln auf die eine oder andere Seite ablenkt, so dass ein gerader Wurf nicht möglich ist, dann sollte die Kugel nicht sehr weit rollen müssen. Die Verwendung eines hohen Bogens kann diese Rolldistanz minimieren und so die Auswirkungen des unebenen Geländes auf die Kugel. Der hohe Bogen und die flache Rolle können bei schmalen Donnes kurz vor dem Ziel helfen.



Schüsse auf 6, 8 und 10 Meter sind im Diagramm durch gestrichelte Linien dargestellt. Schießende Würfe sind die direktesten von allen, sie werden niedrig und mit sehr geringem Bogen ausgeführt, wobei die Kugel direkt auf das Ziel geworfen wird. Auf diese Weise erhält man die größtmögliche Geschwindigkeit der Kugel und stellt sicher, dass jede getroffene Kugel um eine beträchtliche Strecke verschoben wird. Das bedeutet aber auch, dass die geworfene Kugel eine beträchtliche Strecke über das verfehlt Ziel hinaus rollen wird, wenn Sie Ihr Ziel verfehlen.

Manchmal besteht die beste Lösung für ein unregelmäßiges Terrain darin, sehr tief zu werfen, anstatt sehr hoch. Nehmen wir an, Sie haben eine Situation, in der Sie sonst einen normalen Bogen machen und die Kugel einige Meter vor dem Ziel landen würde, wo sie dann ein paar Meter weit in Position rollt. Aber nehmen wir an, das Gelände ist so unregelmäßig, dass die Kugel nicht in einer geraden Linie rollen kann. Dann könnte man auf einen hohen Bogen ausweichen. Oder Sie gehen in die Hocke (je nach Entfernung des Wurfs), um Ihre Abwurfhöhe niedrig zu halten, und werfen dann eine Kugel mit hoher Geschwindigkeit, so dass sie über das Gelände gleitet und die Störungen durch das unregelmäßige Gelände minimiert werden. Um sich vorzustellen, wie dieser Wurf funktioniert, stellen Sie sich vor, dass Sie einen Stein über die Oberfläche eines Sees hüpfen lassen, oder denken Sie an ein Flugzeug, das zur Landung ansetzt. Statt einer einzigen harten Bodenwelle hat die Kugel eine Reihe weicherer Unebenheiten, die den Aufprall verteilen und dafür sorgen, dass sich die geworfene Kugel ungefähr in einer geraden Linie bewegt.

Ein zusätzlicher Rückdrall hilft ebenfalls, die Kugel in einer geraden Linie auf ihr Ziel zu lenken und das Rollen zu verringern, wenn die Kugel auf dem Boden landet.

Die Höhe der Kugel, wenn sie losgelassen wird

Im letzten Kapitel habe ich drei Positionen beschrieben: stehend, hockend und kauern. Im Stehen hat man eine Abwurfhöhe von etwa 1,5 bis 2 Metern. In der hockenden Stellung haben Sie eine Abwurfhöhe von etwa 0,5 Metern. Die kauern Stellung liegt mit einer Abwurfhöhe von etwa 1 bis 1,5 Metern zwischen den beiden anderen Varianten.

In den meisten Geländen werden Würfe, die länger als 7 oder 8 Meter sind, im Stehen ausgeführt. In sehr schnellem Gelände, in dem Würfe aus dem Stand zu weit rollen, kann das Hocken oder Kauern dazu beitragen, die Wurfweite zu verringern um effektiver zu sein, ohne den Armschwung wesentlich zu verändern.

In der Hocke oder in kauern Stellung können Sie auch mit unruhigem, unregelmäßigem Gelände zurechtkommen, indem Sie niedrig werfen und über einige Unebenheiten des Geländes gleiten, die Ihre Kugel sonst ablenken würden. Die geringere Abwurfhöhe der Kugel und der niedrigere Bogen der Kugel minimieren den Aufprall der Kugel auf den Boden - denken Sie daran, wie ein Flugzeug landet, indem es seine Höhe über der Landebahn allmählich verringert. Je geringer der Aufprall ist, desto unwahrscheinlicher ist es, dass die Kugel abgelenkt wird. Ein zusätzlicher Rückdrall kann ebenfalls hilfreich sein, da er die Auswirkungen eines unruhigen Bodens auf die sich bewegende Kugel minimiert.

Wenn Sie in die Hocke gehen, können Sie sich die Unterschiede im Terrain besser vorstellen. Der niedrige Winkel macht es Ihnen leichter, Löcher und kleine Hügel und Täler zu erkennen. Auch wenn Sie wieder aufstehen, um eine Kugel zu werfen, können Sie die hockende oder kauern Position nutzen, um den besten Weg für Ihre Kugel zu finden.

Wie viel Rückdrall (Back Spin) Sie auf die Kugel geben

Wenn Sie die Kugel mit der Handfläche nach unten werfen, haben Sie bereits Rückdrall auf die Kugel gegeben. Für Anfänger ist das genug Back Spin, und Sie müssen nichts weiter tun.

Mehr Rückdrall

Es gibt jedoch Situationen, in denen es hilfreich ist, noch mehr Rückdrall auf die Kugel zu bringen. Wenn Sie versuchen, eine Kugel auf sehr engem Raum zu landen und Sie brauchen das absolute Minimum an Rollweg nach dem Aufprall, dann kann es hilfreich sein, etwas mehr Rückdrall hinzuzufügen. Er hilft auch, wenn Sie versuchen, eine niedrige Kugel aus einer kauern oder hockenden Position zu werfen und Sie über unebenes Gelände gleiten wollen. Durch den Rückdrall wird die Ablenkung durch das Gelände verringert.

Die Technik, um mehr Rückdrall zu erzeugen ist knifflig, und man braucht etwas Übung, um sie gut zu beherrschen. Ich werde sie auf zwei verschiedene Arten beschreiben. Beide Beschreibungen führen zum gleichen Ergebnis, aber Sie werden vielleicht feststellen, dass eine der Beschreibungen einfacher zu befolgen ist als die

andere. Bei einem normalen Wurf lassen Sie die Kugel von Ihren Fingerspitzen abrollen. Wenn Sie mehr Rückwärtsdrall erzeugen wollen, dann entweder:

a. In dem Moment, in dem die Kugel von Ihren Fingerspitzen abrollt, ziehen Sie Ihre Hand scharf nach unten, um die Kugel absichtlich noch schneller nach hinten zu schleudern oder:

b. Wenn Sie Ihren Arm nach vorne schwingen und die Kugel loslassen wollen, stoppen Sie den Aufwärtsschwung Ihres Arms abrupt und ziehen stattdessen Ihr Handgelenk zurück, strecken Ihre Finger nach oben und lassen die Kugel von Ihren nach oben gestreckten Fingern abrollen.

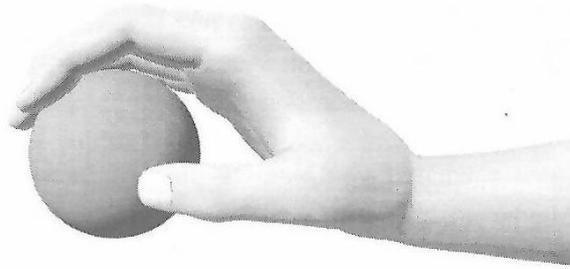
Unabhängig davon, welche Richtung Sie einschlagen, ist das Timing entscheidend. Wenn Sie Ihren Arm zu früh zurückziehen oder anhalten, fliegt die Kugel in eine verrückte Richtung. Wenn Sie den Arm zu spät zurückziehen oder anhalten, haben Sie am Ende keine Kugel mehr in der Hand, die Sie zurückziehen können.?

Der beste Rat, den ich Anfängern zum Hinzufügen von Rückdrall geben kann, ist, auf diese Technik zurückzukommen, nachdem Sie alle anderen Aspekte Ihres Wurfs perfektioniert haben. Mehr Rückdrall macht nur einen kleinen Unterschied in der Menge des Kugel-Rollens, aber wenn Sie es falsch machen, wird Ihr Kugel weit aus der Bahn geworfen. Ein präziser Wurf mit weniger Rückdrall ist normalerweise besser als ein ungenauer Wurf mit mehr Rückdrall.

Weniger Rückdrall

Was aber, wenn Sie der Kugel weniger Rückdrall geben wollen? Vielleicht sogar gar keinen Rückdrall? Auf einigen sehr unregelmäßigen Böden hat der Rückdrall den Effekt, dass sich die Richtung der Kugel drastisch ändert, wenn die Kugel in einem mittleren oder hohen Bogen landet. Wenn Sie unter solchen Bedingungen werfen, kann es ratsam sein, den Rückdrall der Kugel zu reduzieren oder ganz zu eliminieren, um die Störungen durch die Unebenheiten des Geländes zu minimieren. Da die von mir in Kapitel 3 beschriebene Wurftechnik immer Rückdrall auf die Kugel bringt, erfordert die Beseitigung dieses Backspins eine Änderung der Wurftechnik. Hier hat eine abgewandelte Version des "Krallengriffs" tatsächlich einen Vorteil.

Wenn Sie die Kugel nicht in der Handfläche, sondern an den Fingerspitzen halten, können Sie immer noch ungefähr so werfen, wie ich es in Kapitel 3 beschreibe, aber Sie minimieren den Rückdrall, indem Sie die Kugel nicht von den Fingern rollen lassen. Ihr Daumen muss die Kugel berühren, um diesen modifizierten Krallengriff zu verwenden. Wenn Sie jedoch die Handfläche nach unten halten und den Daumen unter die Kugel legen, können Sie die durch den Daumen verursachte Beeinträchtigung der Genauigkeit minimieren. Ich brauche diesen modifizierten Krallengriff nicht oft, aber gelegentlich hilft er bei einem extrem unregelmäßigen Terrain.

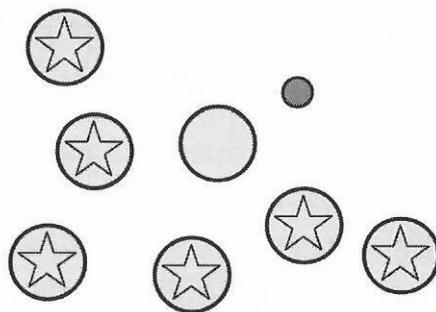


Es ist relativ einfach, mit diesem Griff den Rückwärtsdrall zu reduzieren, aber es bedarf einiger Experimente, um Rückwärtsdrall und Vorwärtsdrall ganz zu eliminieren (d. h. keinen Drall). Wenn Sie bei tief stehender Sonne üben (frühmorgens oder spätabends), können Sie besser beobachten, wie viel Drall Sie einer geworfenen Kugel verleihen. Durch das Licht der Sonne können Sie sehen, wie sich die Kugel in der Luft dreht. Dann können Sie Ihren Griff so lange anpassen, bis Sie den gewünschten Spin erreicht haben. Wenn Sie eine feste Kugel haben, kann es schwierig sein, den Spin zu erkennen. In diesem Fall sollten Sie mit einem Marker ein paar Linien auf die Kugel zeichnen, um den Spin zu erkennen.

Wie viel Effet (Side Spin) man auf die Kugel legt

Lassen Sie mich mit einer Warnung für Neulinge beginnen: Wenn Sie versuchen, Effet zu erlernen, bevor Sie das gleichmäßige Werfen beherrschen, werden Sie nur noch inkonsequenter. Anfänger sollten das Üben von Effet so lange aufschieben, bis sie eine Kugel gleichmäßig werfen und ihr Ziel treffen können. Sie müssen lernen, wie man mit der Handfläche nach unten wirft, und Sie müssen diesen Wurf mit der Handfläche nach unten so lange üben, bis Sie ihn unbewusst ausführen können. Sobald Sie das können, ist es in Ordnung, Ihre Handflächenposition zu variieren, da Sie wissen, dass Sie immer zur Handflächenposition zurückkehren können, wenn Sie Genauigkeit brauchen.

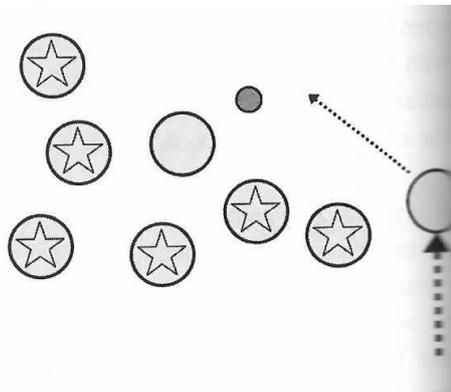
Ok, nach dieser Warnung, hier ist die Idee. Es gibt manchmal Situationen, in denen man eine Kugel in eine Lücke an der Seite einer Gruppe von Kugeln werfen möchte. Hier ist ein Beispiel.



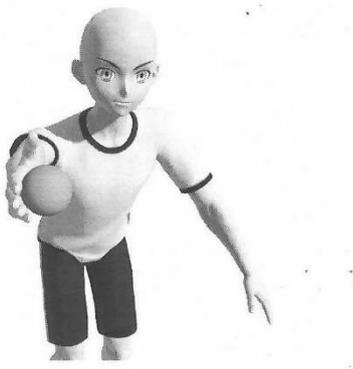
Ihre Mannschaft hat den Punkt mit der soliden Kugel. Die gegnerische Mannschaft hat die sternförmigen Kugeln, die alle weiteren Punkte von vorne blockieren. Der Wurfkreis liegt 6 Meter unter dem unteren Rand des Diagramms. Du würdest gerne mehr Punkte holen, aber der einzige Zugang ist von der rechten Seite und es gibt nicht genug Landefläche, um eine Kugel zu landen und sie früh genug zu stoppen, um zu punkten. Die einzige Möglichkeit, mehr Punkte zu erzielen, besteht darin, rechts neben der rechten gegnerischen Kugel zu landen und dann in den Punkt hinter der gegnerischen Kugel zu rollen.

Ohne Effet ist diese Taktik unmöglich. Man müsste durch die gegnerischen Kugeln vor der Zielkugel werfen, und es ist sehr wahrscheinlich, dass man eine oder mehrere gegnerische Kugeln hochstößt und den Punkt verschenkt.

Aber mit Effet können Sie sicher rechts von den gegnerischen Kugeln werfen und Ihre geworfene Kugel nach links zurückbiegen. Hier ist ein Diagramm, das zeigt, was Sie tun müssen.



Der Schlüssel zum Effet ist die Handhaltung. Die normale Handhaltung, wie im vorigen Kapitel beschrieben, ist die Handfläche nach unten. Wenn Sie die Kugel nach links drehen wollen, halten Sie die Kugel mit der Handfläche nach links. Alles andere beim Wurf ist gleich, einschließlich der Art und Weise, wie Sie die Kugel halten, des geschlossenen Arms, des Schwungs und des Durchlaufs.



Wenn Sie Ihre Hand auf diese Weise drehen, erhalten Sie Effet, weil sich die Kugel beim Abrollen von Ihrer Hand im Uhrzeigersinn dreht, so wie die Kugel beim Abrollen von Ihrer Handfläche nach unten Rückdrall erhält. Da die Kugel KEINEN Rückdrall erhält, wird sie nach der Landung wahrscheinlich weiter rollen, als sie es

normalerweise tun würde. Wählen Sie also Ihren Aufschlagpunkt entsprechend aus und verwenden Sie eventuell einen höheren Bogen, um die Kugel zu verlangsamen. Die Entfernung, über die die Kugel rollt, hängt vom Gelände ab. Auch das Ausmaß der Seitwärtsdrehung hängt vom Untergrund ab: weicherer Untergrund absorbiert die Seitwärtsbewegung und erzeugt nicht so viel Drehung. Hier gibt es zahlreiche Variablen, und wenn Sie diese Technik anwenden wollen, müssen Sie sie auf verschiedenen Untergründen ausgiebig üben.

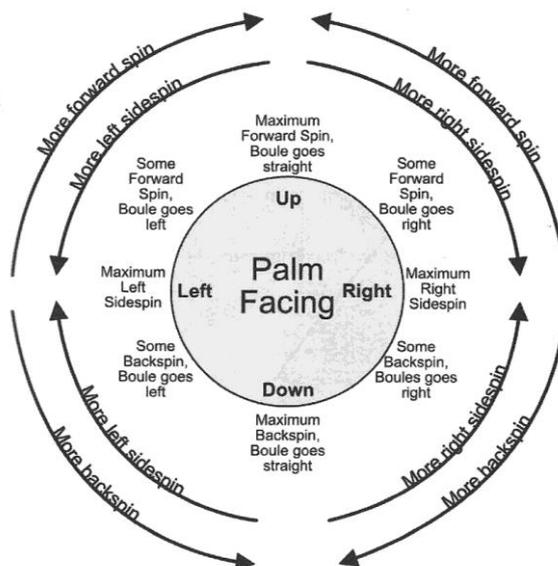
Die Effet-Technik, die ich bisher beschrieben habe, ist die extremste Variante des Effets. Rekapitulieren wir: Halten Sie Ihre Handfläche nach unten und erhalten Sie Rückdrall, halten Sie Ihre Handfläche nach links und erhalten Sie linken Effet. Aber was ist mit all den Handflächenpositionen dazwischen?

In Wirklichkeit gibt es eine ganze Reihe von Effet-Effekten, die Sie erzielen können, indem Sie die Position Ihrer Handfläche beim Abwurf der Kugel verändern. Wenn Sie Ihre Handfläche nach unten und leicht nach links drehen, erhalten Sie ein wenig linken Effet. Wenn Sie Ihre Handfläche mehr und mehr nach links drehen, nimmt der Effet zu, bis Sie den maximalen Effet erreichen, wenn Ihre Handfläche direkt nach links zeigt.

Auch der Rückdrall verschwindet nicht plötzlich. Sie erhalten den maximalen Rückdrall, wenn Ihre Handfläche nach unten zeigt, aber wenn Sie Ihre Handfläche dann mehr und mehr nach links drehen, nimmt der Rückdrall ab und der Effet zu. Wenn Sie die Position erreichen, in der Ihre Handfläche direkt nach links zeigt, ist der Rückdrall verschwunden, und Sie haben den maximalen linken Effet.

Wenn Sie Ihre Handfläche weiter im Uhrzeigersinn bewegen, wobei die Handfläche nach links und teilweise nach oben zeigt, nimmt der Effet ab und der Vorwärtsdrall zu. Dadurch rollt die Kugel weiter, nachdem sie auf dem Boden aufgeschlagen ist.

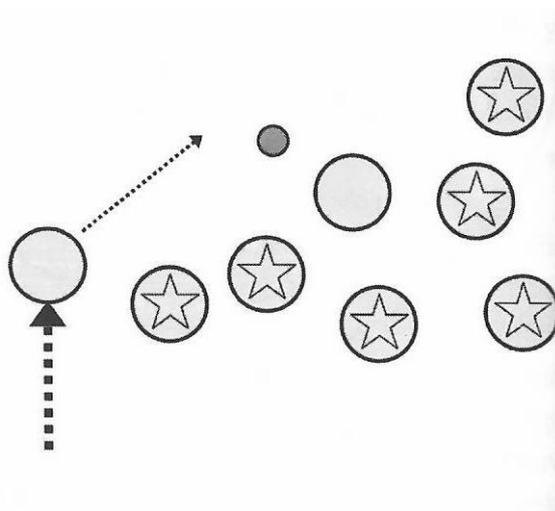
Das folgende Diagramm zeigt, wie sich die Richtung der Handfläche auf den Vorwärtsdrall, den Rückwärtsdrall und den Seitendral auswirkt.



Indem Sie Ihre Handhaltung verändern, können Sie so viel oder so wenig Effet erzeugen, wie Sie wollen. Es gibt jedoch einen Kompromiss: Sie können nicht gleichzeitig Rückdrall und maximalen Effet erzielen, ebenso wenig wie Sie Vorwärtsdrall und maximalen Effet erreichen können. Sie können aber von allem ein wenig bekommen, wenn Sie Ihre Hand leicht in die eine oder andere Richtung drehen, und oft bekommen Sie auf diese Weise genug Effet, um Ihr Ziel zu erreichen. Effet kann eine sehr wirksame Technik sein, um Kugeln zu umspielen oder auf einem besseren Teil des Geländes zu landen und dann eine Kurve zum Ziel zu spielen.

Sie können auch Effet verwenden, wenn Sie sich einer Spielfeldbegrenzung in einem Winkel nähern müssen, Ihr Kugel aber an der Begrenzung entlang rollen soll, ohne sie zu überschreiten. Effet kann auch verwendet werden, wenn das Gelände von links nach rechts oder von rechts nach links abfällt und Sie möchten, dass Ihr Kugel geradeaus rollt, obwohl ein normal geworfener Kugel eine Kurve entlang des Abhangs macht. In beiden Fällen kann man mit etwas Effet die Kugel so ausrichten, dass sie den gewünschten Weg nimmt.

Nehmen wir an, wir haben das Spiegelbild unseres Effet-Beispiels.



Diesmal soll die Kugel nicht nach links, sondern nach rechts gebogen werden. Die Technik ist ähnlich, aber andersherum. Sie halten Ihre Kugel mit der Handfläche nach rechts, und Sie erhalten rechten Effet, wenn die Kugel von Ihrer Hand abrollt und sich gegen den Uhrzeigersinn dreht.



Wenn Sie das ausprobiert haben, ist Ihnen wahrscheinlich sofort etwas aufgefallen. Wenn Sie Rechtshänder sind, dann ist die Linkskurve viel einfacher, aber die Handhaltung für eine maximale Rechtskurve erfordert eine unnatürliche Position. Wenn Sie Linkshänder sind, dann ist das Biegen nach rechts einfacher, und die Handposition für das maximale Biegen nach links erfordert eine unnatürliche Haltung.

Ich empfehle, zunächst mit kleinen Drehungen der Hand zu üben, sowohl nach links als auch nach rechts, und sich dann bis zu den extremen Positionen mit der Handfläche nach links oder rechts vorzuarbeiten. Achten Sie darauf, dass Sie auf unterschiedlichem Terrain üben. Vielleicht werden Sie feststellen, dass Sie die extremen Effet-Handpositionen nur selten brauchen, und mit der Zeit können Sie die Fähigkeit entwickeln, mit extremerem Effet umzugehen, wenn Sie ihn in seltenen Situationen brauchen.

Aber denken Sie daran, dass konstant genaue Würfe wichtiger sind als die Beherrschung von Effet. Lassen Sie sich nicht so sehr von Effet-Techniken beeindrucken, dass Sie die Fähigkeit verlieren, präzise Würfe zu machen.

Der Inhalt deines Werkzeugkastens

Was sollte der Inhalt Ihres Werkzeugkastens also sein?

Neulinge

- Sie sollten wissen, wie man mit der im letzten Kapitel beschriebenen grundlegenden Wurftechnik wirft. Arbeiten Sie an Genauigkeit und Beständigkeit.

- Machen Sie sich keine Gedanken darüber, wie Sie schießen, bis Sie die Genauigkeit und Beständigkeit entwickelt haben, die für ein gutes Legen

erforderlich sind.

- Experimentieren Sie mit niedrigen und hohen Bögen.

- Experimentieren Sie im Stehen, in der Hocke und in der gebeugten Hocke, um Ihre Abschusshöhe zu variieren. Wenn Sie nicht in die Hocke gehen können, machen Sie sich keine Sorgen. Die gebeugte Hocke ist fast genauso effektiv und schont zudem Knie und Zehen.

- Versuchen Sie, auf verschiedenen Geländearten zu spielen, damit Sie lernen, welche Ihrer Techniken unter verschiedenen Bedingungen am besten funktioniert.

Fortgeschrittene Spieler

- Sie sollten wissen, wie Sie auf unterschiedlichem Terrain spielen können.

- Experimentieren Sie mit Effet, extra Rückdrall und wenig oder gar keinem Rückdrall.

- Üben Sie das Schießen, bis Sie auf kurze Distanz einigermaßen genau und auf weite Distanz einigermaßen genau sind. Sie sollten wissen, wann Sie schießen und wann Sie besser legen sollten.

Experten-Schützen

- sollten beim Schießen auf kurze und weite Entfernungen eine Treffsicherheit von mindestens 90 % haben, und die geworfene Kugel sollte die Zielkugel in der Regel an der gleichen Stelle wie der Auftreffpunkt ersetzen. Verwenden Sie das Schießen als Ihre primäre Technik.

-Sie sollten auch bei allen anderen Wurfarten kompetent, zuverlässig und genau sein. Wissen, wann du schießen solltest und wann es besser ist zu legen.

Kapitel 5: Wie man fast immer sofort besser wirst

Unabhängig von Ihrem Spielniveau werden diese drei Tipps Ihrem Spiel helfen:

1. Beobachten Sie frühere Würfe genau!

Beobachten Sie jede Kugel im Spiel, während sie geworfen wird. Wenn Sie die Möglichkeit haben ein früheres Spiel auf demselben Gelände zu beobachten, ist das sogar noch von Vorteil. Oder, wenn Sie früh zu einem Gelände kommen, versuchen Sie ein paar Testwürfe, um zu sehen, wie sich das Gelände spielt.

Stehen Sie bei der Beobachtung jeder Kugel möglichst in der Nähe der Zielkugel. Die Perspektive ist ganz anders als die vom Wurfkreis aus, und es ist viel einfacher zu beurteilen, wie viel Platz man an verschiedenen Aufschlagpunkten hat.

Beobachten Sie, wo jede Kugel landet, wie stark sie rollt und ob sie einen geraden, gebogenen oder abgelenkten Weg nimmt. Natürlich wird Ihre Kugel nicht unbedingt mit demselben Bogen oder mit demselben Rückwärtsdrall geworfen. Aber man kannst eine ungefähre Vorstellung davon bekommen, ob ein bestimmter Teil des Geländes schnell oder langsam ist, welche Landstellen man vermeiden sollte und ob man auf die eine oder andere Seite zielen sollte, um eine seitliche Abweichung zu berücksichtigen.

Wenn ein früherer Spieler erfolgreich war, dann lerne von seinem Erfolg. Wenn der vorherige Spieler scheitert, dann überlege, was er falsch gemacht hat und wie man anders spielen kann.

Im Allgemeinen habe ich festgestellt, dass es nicht viel bringt, zu beobachten, wie ein einzelner Spieler die Kugel wirft (obwohl man auf diese Weise vielleicht die Fähigkeiten des Spielers beurteilen kann). Um das eigene Spiel zu verbessern, ist es wichtiger, die Kugel im Flug zu beobachten, wo sie landet und was nach der Landung passiert.

2. Atmen Sie durch und entspannen Sie sich vor jedem Wurf! Wähle einen Fokuspunkt, überstürze nichts!

Die aktuellen Regeln für die meisten Turniere lassen Ihnen bis zu einer Minute Zeit zwischen den Würfeln. Man muss sich nicht die ganze Minute nehmen, aber man sollte sich auch nicht gehetzt fühlen. Sie haben genug Zeit, um sich für Ihren Wurf zu entscheiden, Ihren Aufschlagpunkt zu finden, gegebenenfalls ein Loch zu reparieren und eine perfekte Position einzunehmen. Innerhalb des Wurfkreises gibt es ein wenig Spielraum, also bewegt man sich innerhalb des Kreises nach links oder rechts, wenn man durch eine etwas andere Position einen besseren Wurfwinkel hat. Achten Sie nur darauf, dass Sie mit beiden Füßen vollständig im Wurfkreis stehen.

Wenn Sie eine Kugel werfen, sollten Sie sich ein Ziel aussuchen, sich dann aber auf einen Fokuspunkt konzentrieren, der nicht unbedingt derselbe ist wie Ihr Ziel. Ich finde, dass es bei normalen Würfeln auf die Zielkugel (das Schweinchen) am besten ist, sich auf die Zielkugel selbst zu konzentrieren. Wenn aber eine Kugel im Weg ist oder ein anderer Grund vorliegt, warum ein direkter Wurf auf die Zielkugel keine gute Idee ist, dann konzentriere ich mich auf einen Geländepunkt an der Seite der Zielkugel, an dem meine Kugel stoppen soll. Wenn das Gelände seitlich abfällt, konzentriere ich mich auf eine Stelle, die etwas bergauf von der Zielkugel liegt, so dass meine Kugel bergab zur Zielkugel rollt.

Für Würfe mit hohem Bogen in einen kleinen Landebereich in der Nähe des Zielkugel konzentriere ich mich auf die Stelle, an der die Kugel landen soll. Beim Schießen konzentriere ich mich auf die Zielkugel, wenn es sich um einen direkten Schuss handelt. Wenn es sich um einen indirekten Schuss auf einem abschüssigen Gelände handelt, konzentriere ich mich auf einen Geländepunkt auf der bergauf gelegenen Seite der Zielkugel.

Vielleicht finden Sie, dass ein anderer Fokuspunkt für Ihren Wurfstil besser geeignet ist, also passen Sie Ihren Fokuspunkt entsprechend an. Manche Spieler konzentrieren sich zum Beispiel lieber auf ihren Aufschlagpunkt, unabhängig von der Art des Wurfs, den sie ausführen.

Egal, worauf Sie sich konzentrieren, schließen Sie alles andere um Sie herum aus, auch ablenkende Bewegungen an der Seitenlinie oder im Hintergrund. Sie sollten den Wurf erst ausführen, wenn Sie sich voll konzentriert haben.

3. Wenn du mit der ersten Kugel daneben wirfst, wirf die nächste nicht auf dieselbe Weise.

Beobachten Sie, was mit Ihrer eigenen Kugel passiert, wenn Sie werfen, genauso wie Sie die Würfe der anderen Spieler beobachtet haben. Wenn Sie nur ein bisschen daneben liegen, können Sie vielleicht fast den gleichen Wurf machen, aber mit einem anderen Aufschlagpunkt, einem anderen Bogen (etwas höher oder tiefer) oder mit einem anderen Rückwärtsdrall. Wenn Sie aber sehr weit daneben liegen, sollten Sie Ihren gesamten Ansatz überdenken. Wenn Sie Ihr Ziel von der linken Seite ansteuern, sollten Sie es stattdessen von der rechten Seite ansteuern. Erwägen Sie einen viel höheren Bogen mit einem Aufschlagpunkt näher am Ziel. Oder ziehen Sie einen sehr niedrigen Bogen in Betracht, der nach der Landung über den Boden gleitet, um Störungen durch das Terrain zu minimieren. Oder, wenn dein Ziel hoch genug ist, erwägen Sie, sich zu ducken oder zu hocken. Gehen Sie nicht davon aus, dass die Wiederholung eines schlechten Wurfs Ihnen auf magische Weise einen guten Wurf beschert wird.

Aber was auch immer Sie tun, überstürzen Sie den zweiten Wurf nicht, nachdem der erste misslungen ist. Sie haben noch eine Minute Zeit, also nehmen Sie sich Zeit und entscheiden Sie, was Sie tun wollen. Gehen Sie zurück auf das Gelände und überprüfen Sie das Ziel erneut. Reparieren Sie ein Loch, wenn es nötig ist. Überlegen

Sie, wie Sie die nächste Kugel werfen wollen. Und dann konzentrieren Sie sich wieder auf Ihr neues Ziel.

Kapitel 6: FAQs zum Werfen

Grundlegendes

Wenn meine Kugel an der gleichen Stelle auf dem Gelände landet wie die eines anderen Spielers, landet meine Kugel dann auch an der gleichen Stelle wie dessen Kugel?

Wahrscheinlich nicht, es sei denn, man wirft seine Kugel mit der gleichen Geschwindigkeit, dem gleichen Winkel, der gleichen Höhe und dem gleichen Spin. Und selbst dann kann sich die Oberfläche des Geländes durch den Aufprall der vorherigen Kugel verändert haben, was sich nicht unbedingt in gleicher Weise auf Ihre Kugel auswirken wird.

Wenn ich empfehle, frühere Würfe genau zu beobachten, heißt das nicht, dass man versuchen sollte, einen früheren Wurf zu wiederholen. Stattdessen können Sie das Gelernte auf Ihren eigenen Wurf anwenden. Ist eine bestimmte Stelle auf dem Boden sehr fest und lässt die Kugeln in verrückte Richtungen abprallen? Dann vermeiden Sie auf dieser Stelle zu landen. Ist eine andere Stelle im Gelände ziemlich gleichmäßig, mit einem gleichmäßigen Rollweg von ein paar Metern? Dann nutzen Sie dieses Wissen, um herauszufinden, wo man landen muss, damit Ihre Kugel dort landet, wo Sie sie haben wollen. Rollen Kugeln, die an einer bestimmten Stelle landen, immer nach links? Dann passen Sie Ihr Ziel entsprechend an, wenn Sie in der Nähe dieser Stelle landen wollen.

Wo muss meine Kugel landen, damit sie in der Nähe meines Ziels zum Stehen kommt?

Umgehen Sie das Problem mit einigen der Techniken, die ich in Kapitel 4 beschreibe.

Es gibt wahrscheinlich eine Erfolgsformel, aber es ist wie mit der Wettervorhersage: Sie wird durch so viele unbekannte Variablen erschwert, dass man es nicht mit Sicherheit sagen kann. Auf einem durchschnittlichen Gelände mit einem durchschnittlichen Wurf sollte man vielleicht zwei Drittel der Strecke in Richtung des Ziels zurücklegen und die Kugel den Rest des Weges rollen lassen. Aber ein Gelände ist normalerweise nicht durchschnittlich, und Würfe sind es auch nicht. Alles, was man tun kann, ist etwas auszuprobieren und dann die weiteren Würfe auf der Grundlage Ihrer Erkenntnisse anzupassen. Deshalb ist es sinnvoll, vor einem Spiel ein paar Kugeln auf einem unbekanntem Terrain zu werfen: um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie sich die Kugeln auf diesem Terrain verhalten.

Warum gehen alle meine geworfenen Kugeln in unterschiedliche Richtungen?

Es gibt zwei Hauptursachen für die Inkonsistenz:

1. Inkonsequenz in Ihrem Wurf

2. Ungleichmäßigkeit des Geländes

Ich spreche in Kapitel 3 über Wurfinkonsistenz. Es gibt Änderungen, die man an seinem Wurf vornehmen kann, um ihn beständiger zu machen, und ich empfehle dringend, diese Änderungen vorzunehmen, wenn man sein Spiel verbessern will. Aber letztendlich wird es Zeit brauchen. Man muss diese Würfe immer und immer wieder üben, bis man in jedem Aspekt einer Wurfbewegung Beständigkeit erreicht.

Die Unbeständigkeit des Geländes ist Teil des Spiels. Es ist eine Herausforderung, aber beide Teams stehen vor der gleichen Herausforderung. Sie musst lernen:

Ich werfe immer wieder nach links (oder rechts). Wie kann ich meinen Wurf anpassen?

Zunächst einmal sollten wir sicherstellen, dass wir über das Werfen nach links sprechen und nicht über "die Kugel rollt nach links". Das Pétanque-Gelände ist nicht immer eben, und es kann Bereiche des Geländes geben, die in die eine oder andere Richtung abfallen. Wenn Ihre geworfene Kugel dort landet, wo Sie sie haben wollen, aber dann nach links rollt, dann haben Sie es vielleicht mit einem Gelände zu tun, das nach links abfällt. In diesem Fall müssen Sie einen Aufschlagpunkt wählen, der weiter rechts liegt und die Kugel dann nach links in Richtung Ihres Ziels rollen lassen.

Es gibt noch eine weitere Möglichkeit, wenn Ihre Kugeln nach links rollen: Sie verwenden versehentlich Effet, weil Sie Ihre Kugel nicht perfekt mit der Handfläche nach unten halten. Wenn dies der Fall ist, lesen Sie die Beschreibung der Wurftechnik in Kapitel 3. Vergewissern Sie sich, dass Sie Ihre Handfläche nicht nach links oder rechts neigen.

Wenn die geworfene Kugel immer links von der gewünschten Stelle landet, dann ist das ein anderes Problem. Hierfür gibt es drei mögliche Lösungen:

1. Möglicherweise führen Sie Ihren Schwung nicht durch. Es ist ganz natürlich, dass ein Spieler nach einem Wurf den Arm über den Körper bewegt. Wenn Sie diese Tendenz nicht bekämpfen und Ihren Arm nach dem Loslassen der Kugel in Richtung Ihres Ziels bewegt, wird sich die Kugel bei Rechtshändern nach links oder bei Linkshändern nach rechts bewegen. Siehe Kapitel 3 über die Bedeutung des Durchziehens.
2. Möglicherweise halten Sie Ihren Oberarm, Unterarm, Ihr Handgelenk und Ihre Finger nicht in perfekter Ausrichtung. Gehen Sie noch einmal die PHASF-Beschreibung in Kapitel 3 durch und stellen Sie sicher, dass Sie alles richtig machen.
3. Ihre natürliche Körperhaltung und Ihr Armschwung stimmen möglicherweise nicht mit Ihrem Ziel überein. Wenn Ihre Würfe nach links gehen, dann versuche Sie, Ihren gesamten Körper ein wenig nach rechts zu drehen, indem Sie Ihre Füße etwas weiter nach rechts stellen.

In allen drei Fällen muss man so lange üben, bis die geworfene Kugel dort landet, wo man sie haben will.

Es gibt so viele Dinge, die man bei einem Wurf beachten muss. Ich bin ganz verwirrt und kann sie nicht richtig ausführen. Was kann ich tun?

Hier sind ein paar Ideen:

1. Versuchen Sie, einfach Spaß zu haben, und konzentrieren Sie sich immer nur auf eine Sache. Sagen Sie sich zum Beispiel: "Heute werde ich mich darauf konzentrieren, die Kugel richtig zu halten." Konzentrieren Sie sich dann nur auf diese eine Sache und lassen Sie alles andere ganz natürlich geschehen. An einem anderen Tag konzentrieren Sie sich auf Ihren Schwung, Ihre Freigabe, Ihren Durchschwung oder Ihre Haltung. Indem Sie sich jeweils nur auf eine Sache konzentrieren, verringern Sie Ihre Ängste, und Sie werden feststellen, dass sich alles von selbst ergibt.
2. Spielen Sie einfach ganz natürlich und konzentrieren Sie sich auf nichts anderes als auf Ihr Ziel. Aber lassen Sie einen Freund ein Handyvideo von Ihrem Wurf machen, und zwar für ein paar verschiedene Würfe und aus verschiedenen Blickwinkeln. Sehen Sie sich die Videos später an, um zu sehen, was zu funktionieren scheint und was nicht. Üben Sie die Bereiche, in denen Sie Probleme haben.

Ich stoße beim Wurf immer wieder mit dem Arm an der Seite meines Körpers an. Was kann ich tun?

Dies geschieht in der Regel aufgrund der Position Ihres Unterkörpers oder aufgrund von Störungen durch die Kleidung. Gehen Sie die Beschreibung der Position des Unterkörpers in Kapitel 3 sorgfältig durch und achten Sie auf einige Dinge, die Sie tun können, um zu verhindern, dass Ihr Arm Ihre Seite berührt:

- Setzen Sie einen Fuß leicht nach vorne (normalerweise den Fuß auf der Seite Ihres Wurfarms)
- Neigen Sie Ihren Oberkörper leicht zur Seite des Wurfarms, während Sie Ihren Unterkörper leicht von der Seite des Wurfarms weglehnen.
- Halten Sie den Ellbogen gerade und schwingen Sie aus der Schulter heraus, um Störungen durch die Kleidung zu verringern.

Um Störung durch Kleidung zu reduzieren

- Tragen Sie eng anliegende Kleidung, besonders im Hüftbereich.
- Leeren Sie Ihre Taschen auf der Wurfseite
- Benutzen Sie einen Gürtel, um locker sitzende Hemden oder Oberteile festzuhalten, oder um Ihren Mantel eng am Körper zu halten.

Die Kugel rutscht mir während des Wurfs immer wieder aus der Hand. Wie kann ich dieses Problem lösen?

Wenn Sie die Kugel richtig halten (siehe Kapitel 3), kann es auch andere Probleme geben.

- Sind Ihre Hände trocken? Wenn nicht, halten Sie ein Tuch bereit, um sie vor jedem Wurf zu trocknen.
- Ist die Kugel trocken? Verwenden Sie dasselbe Tuch.
- Ist die Kugel aufgrund von Sonnencreme, Handlotion oder einer Kombination aus einem dieser Stoffe und Schweiß rutschig? Möglicherweise müssen Sie die Kugel mit Wasser und Seife reinigen. Versuchen Sie, diese Substanzen von Ihren Händen und von der Kugel fernzuhalten.
- Ist die Kugel zu groß für Sie, so dass Sie sie nicht richtig greifen können? Versuchen Sie es mit einer kleineren Kugel und schauen Sie, ob das Problem dadurch gelöst wird.
- Hat die Kugel ein eingraviertes Muster, oder ist sie "einfarbig", ohne Muster? Eine Kugel mit einem Muster kann leichter zu greifen sein. Manche Menschen bevorzugen aus demselben Grund leicht rostige Kugeln.

Langes Werfen

Ich werfe immer wieder zu weit (die Kugel geht über mein Ziel hinaus). Wie kann ich meinen Wurf korrigieren?

Wenn Sie ständig zu weit werfen, kann das viele Gründe haben. Hier sind einige der möglichen Ursachen und die entsprechenden Lösungen.

1. Sie unterscheiden nicht zwischen Ihrem Ziel (wo die geworfene Kugel landen soll) und Ihrem Landeplatz (wo die Kugel zuerst auf dem Boden auftreffen soll). Zwischen dem Landeplatz und dem Ziel muss Platz für die Kugel sein, damit sie rollen kann.
2. Sie unterschätzen die Entfernung, die die Kugel nach der Landung zurücklegen wird. Beobachten Sie andere Kugeln und sehen Sie, wie weit sie rollen, und versuchen Sie dann, eine ähnliche Entfernung einzuplanen.
3. Sie geben der Kugel nicht genug (oder gar keinen) Rückdrall, wenn Sie sie werfen. Rückdrall hilft, das Rollen nach der Landung zu minimieren. Siehe Kapitel 3 und 4 für weitere Informationen.
4. Sie werfen in einem zu flachen Winkel (niedriger Bogen), so dass die Kugel mehr rollt als sie sollte. Lassen Sie die Kugel später in Ihrem Schwung los, um einen höheren Bogen zu erreichen, der das Rollen reduziert.
5. Sie werfen die Kugeln mit zu hoher Geschwindigkeit. Die Aufregung während des Spiels kann den Adrenalinspiegel in die Höhe treiben und dazu führen, dass Sie mit einer höheren Geschwindigkeit werfen als nötig. Verringern Sie in diesem Fall die Geschwindigkeit Ihrer Kugeln.
6. Sie versuchen zu schießen, obwohl Sie eigentlich versuchen sollten zu legen

. Gehen Sie nicht davon aus, dass ein verpasster Wurf in einen Punkt umgewandelt wird. Normalerweise bekommt man stattdessen nur eine zu weit geworfene Kugel.

7. Sie bowlen, anstatt die Kugel mit der Handfläche nach unten zu werfen. Beim Bowling erhält die Kugel Vorwärtsdrall statt Rückwärtsdrall. Das lässt die Kugel weiter rollen. Umgeworfene Kugeln sind ein häufiges Problem bei Bowlern.

8. Sie verwenden einen Klauengriff anstatt die Kugel aus der Hand rollen zu lassen. Dadurch wird der Rückdrall, den die Kugel beim Abrollen von der Hand bekommen würde, eliminiert oder minimiert. Wechseln Sie zu dem in Kapitel 3 beschriebenen Griff.

Ich kann nicht weit genug werfen, um ein Ziel zu erreichen, das 10 bis 12 Meter vom Wurfkreis entfernt ist? Was mache ich falsch?

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie Sie die maximale Wurfweite erhöhen können:

1. Verändern Sie den Bogen Ihres Wurfes, indem Sie den Zeitpunkt des Loslassens der Kugel in Ihrem Schwung verändern. Für längere Würfe ist ein höherer Bogen erforderlich als für kürzere Würfe, aber es ist auch möglich, einen zu hohen Bogen zu verwenden, wodurch die Wurfenergie für die Höhe statt für die Weite verschwendet wird. Versuchen Sie, mit verschiedenen Bögen zu werfen, bis Sie den Bogen gefunden haben, mit dem Sie die größte Weite erzielen.

2. Vergewissern Sie sich, dass Sie Ihren Arm vor dem Schwung so weit wie möglich zurückführen und dass Sie den zusätzlichen Rückschwung maximal ausnutzen, indem Sie Ihren Arm in einer kontinuierlichen, beschleunigten Bewegung nach vorne schwingen. Sie können Ihren Arm noch weiter zurückbringen, indem Sie Ihren Oberkörper in der Taille nach vorne beugen. Sie sollten in der Lage sein, Ihren Arm waagrecht oder sogar höher nach hinten zu strecken.

3. Beugen Sie die Knie, wenn Sie den Rückschwung machen und strecken Sie die Beine, wenn Sie die Kugel starten. Dadurch wird die Energie aus der Streckung der Beine auf die Geschwindigkeit der Kugel übertragen.

4. Üben Sie Variationen der oben beschriebenen Techniken, bis Sie alle Änderungen synchronisieren können, um Ihre Wurfweite zu maximieren.

5. Ziehen Sie eine leichtere Kugel in Betracht, wenn Sie mit diesen Techniken immer noch keine 10 Meter weit werfen können.

6. Wenn keiner der ersten fünf Vorschläge funktioniert, sollten Sie den Rückdrall bei längeren Würfen eliminieren. Sie können dies tun, indem Sie die Kugel mit den Fingerspitzen halten, anstatt sie in der Handfläche zu halten (eine genauere Erklärung finden Sie im Abschnitt über den Rückdrall in Kapitel 4). Sie können auch einen Vorwärtsdrall erzeugen, indem Sie die Kugel mit der Handfläche nach oben werfen. Beide Methoden sind weniger genau als die in Kapitel 3 empfohlene Methode mit der Handfläche nach unten, aber wenn es Ihnen wirklich schwer fällt, eine Kugel 10

bis 12 Meter weit zu werfen, können Sie bei diesen längeren Würfeln Genauigkeit gegen Weite eintauschen.

Ich kann keine Kugel weit werfen, ohne einen meiner Füße vom Boden abzuheben. Ist das in Ordnung?

Nein. Die Pétanque-Regeln schreiben vor, dass beide Füße auf dem Boden bleiben müssen, bis die geworfene Kugel gelandet ist. Wenn es Ihnen schwer fällt zu werfen ohne einen Fuß anzuheben, dann nutzen Sie den natürlichen Schwung nicht richtig aus, den Sie durch das Schwingen Ihres Arms aus der Schulter und durch das Beugen und anschließende Aufrichten Ihrer Knie während des Wurfs erhalten. Stattdessen erhalten Sie Ihren Wurfimpuls, indem Sie Ihren Körper zu weit nach vorne strecken und einen Fuß anheben, um Ihr Gleichgewicht zu halten.

Lassen Sie einen Freund zusehen, wie Sie werfen und vergleichen Sie Ihre Bewegung mit der in Kapitel 3 beschriebenen Technik, oder lassen Sie einen Freund ein Handyvideo aufnehmen und Sie können den Vergleich selbst durchführen. Finden Sie heraus, wo die Unterschiede liegen und nehmen Sie die entsprechenden Änderungen an Ihrem Wurf vor. In der Antwort auf die vorherige Frage finden Sie außerdem Tipps, wie Sie Ihre Wurfweite erhöhen können, ohne den Fuß anzuheben.

Schießen

Ist die Grundbewegung beim Legen und Schießen die gleiche?

Ja, aber da beim Schießen die Kugel in der Regel direkt getroffen wird, ohne vorher den Boden zu berühren und weil die geworfene Kugel genug Energie haben muss, um die gegnerische Kugel aus dem Weg zu räumen, wirft man beim Schießen in der Regel eine Kugel mit höherer Geschwindigkeit in einem niedrigeren Bogen. Oft sieht man Schützen, die sich aus der Hüfte nach vorne lehnen, um den Arm höher zu heben und so einen größeren Rückschwung zu erzielen. Aber abgesehen von diesem größeren Rückschwung ändert sich nichts an der Schussbewegung.

Ist es immer noch Schießen, wenn ich eine Zielkugel treffe, nachdem ich zuerst den Boden berührt habe?

Puristen sagen vielleicht nein, aber ich sage ja. Schießen bedeutet einfach eine andere Kugel zu bewegen, indem man sie mit einer geworfenen Kugel trifft. Wenn Ihre geworfene Kugel zuerst den Boden trifft, Sie aber trotzdem die Zielkugel bewegt, dann haben Sie Ihr Ziel erreicht. Der Grund, warum viele Schützen versuchen, die Kugel direkt zu treffen, liegt darin, dass sie dabei keine Rücksicht auf Geländeunterschiede nehmen müssen. Außerdem wird so die Geschwindigkeit der Kugel maximal ausgenutzt, da die Kugel keine Chance hat, sich zu verlangsamen, während sie rollt.

Es ist jedoch völlig in Ordnung, wenn die geworfene Kugel zuerst auf dem Boden aufschlägt und dann in die Zielkugel rollt. Für viele Menschen, die Schwierigkeiten

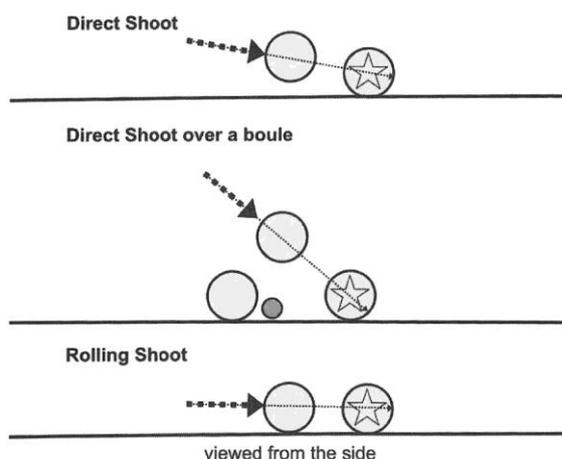
haben, eine Kugel 10 Meter in die Luft zu werfen, ist das Auftreffen auf dem Boden eine gute Alternative, um weit entfernte Kugeln zu treffen.

Wenn Sie aber nur schießen können, wenn Sie zuerst den Boden treffen, dann sollten Sie sich nicht als Schütze bezeichnen. Echte Schützen können unabhängig vom Terrain schießen, und Spieler, die zuerst den Boden treffen müssen, können auf einem unregelmäßigen Terrain nicht mit echten Schützen mithalten.

Wenn ich eine Zielkugel schieße, ersetzt meine geworfene Kugel nicht die Zielkugel. Stattdessen fliegt sie in eine andere Richtung. Was mache ich falsch?

Sie treffen die Zielkugel nicht genau in der Mitte. Um beim Schießen und Ersetzen erfolgreich zu sein, muss der genaue Mittelpunkt der geworfenen Kugel den genauen Mittelpunkt der Zielkugel treffen. Wenn man nur ein wenig daneben liegt, wird die geworfene Kugel die Zielkugel nicht ersetzen.

In der nächsten Abbildung sehen Sie drei Beispiele für das Schießen und Ersetzen in der Seitenansicht, wobei die dunkle Linie den Boden darstellt. In jedem Beispiel ersetzt die geworfene Kugel die Zielkugel.



Das erste Beispiel ist ein direkter Schuss. Die Kugel wird in einem niedrigen Bogen direkt auf die Zielkugel geworfen. Beachten Sie, wie die geworfene Kugel genau auf der Linie der Zielkugel liegt. Wenn Sie die Bewegungslinie verlängern (durch den Pfeil dargestellt), geht der Mittelpunkt der Bewegung direkt durch die Mitte der Zielkugel.

Das zweite Beispiel ist ein direkter Schuss, der in einem höheren Bogen geworfen wird, um über eine Hinderniskugel zu fliegen. Auch hier geht der Bewegungsschwerpunkt direkt durch den Mittelpunkt der Zielkugel, wenn man die Bewegungslinie verlängert.

Das dritte Beispiel ist ein rollender Wurf, der den Boden trifft und dann in die Zielkugel rollt. Damit die geworfene Kugel die Zielkugel ersetzen kann, muss der Bewegungsschwerpunkt der geworfenen Kugel direkt durch den Mittelpunkt der Zielkugel verlaufen.

Wenn wir diese Beispiele von oben betrachten, sehen wir dasselbe: Der Bewegungsschwerpunkt der geworfenen Kugel geht direkt durch den Mittelpunkt der Zielkugel.



viewed from above

Mehr über die Physik des Schießens erfahren Sie in Kapitel 9.

Wenn ich versuche zu schießen, treffe ich immer daneben. Was mache ich falsch?

Das Schießen erfordert mehr Genauigkeit als das Legen, und das Schießen von 10-Meter-Zielkugeln erfordert mehr Genauigkeit als das Schießen von 6-Meter-Zielkugeln, also erfordert das Schießen eine sehr hohe Konstanz in der Art und Weise, wie Sie werfen. Solange man diese Konstanz nicht erreicht hat, wird man nicht gut schießen können. Siehe Kapitel 3 zur Wurftechnik, und üben Sie so viel wie möglich.

Ich kann eine Kugel werfen, aber ich scheine sie nicht hart genug zu treffen, um sie sehr weit zu werfen. Was kann ich tun, um mich zu verbessern?

Beim Golf und Tennis gibt es ein Sprichwort: "Du musst den Ball durchschlagen", und das gilt auch für das Pétanque. Es reicht nicht aus, die Kugel nur zu werfen und sie stoppen zu lassen, wenn sie eine Kugel erreicht, die man befördern oder bewegen will. Die geworfene Kugel muss noch genügend Energie haben, um die Zielkugel zu bewegen, wenn die geworfene Kugel dort ankommt.

Um dies zu erreichen, müssen Sie Ihre Kugel so werfen, als ob Sie versuchen würden, sie mindestens einige Meter weiter als die zu treffende Kugel zu werfen ("durch die Kugel werfen"). Nur dann bewegt sich die geworfene Kugel schnell genug, um die von ihr getroffene Kugel zu bewegen.

Werden Rückdrall und Effet beim Schießen verwendet?

Ja, beim indirekten Schießen, wenn die Kugel zuerst auf dem Boden auftrifft, bevor sie das Ziel trifft. In solchen Situationen kann normaler Rückdrall dazu beitragen, dass die geworfene Kugel auf dem Boden bleibt und nicht über die Zielkugel springt. Allerdings kann der Rückdrall die geworfene Kugel auch verlangsamen, so dass Sie für weite Würfe möglicherweise eine Kugel mit höherer Geschwindigkeit werfen müssen.

Effet kann beim indirekten Schießen verwendet werden, um die geworfene Kugel vor dem Auftreffen auf das Ziel um ein Hindernis herum zu lenken. Aufgrund von Geländeschwankungen, die sich auf den Umfang der Kurve auswirken, ist es jedoch schwierig, Effet für präzises Schießen zu verwenden.

Beim direkten Schießen, bei dem die geworfene Kugel die Zielkugel trifft ohne vorher den Boden zu berühren, ändern Rückdrall und Effet die Richtung der geworfenen Kugel vor dem Aufprall nicht. Der Spin kann sich jedoch darauf auswirken, was mit der geworfenen Kugel nach dem Aufprall auf das Ziel geschieht. Eine geworfene Kugel mit normalem Rückdrall (vom Werfen, wie in Kapitel 3 beschrieben) wird tendenziell näher am Auftreffpunkt bleiben als eine geworfene Kugel mit Vorwärtsdrall oder ohne Rückdrall.

Auch der Seitenspin kann die Richtung der geworfenen Kugel nach dem direkten Aufprall verändern, allerdings in der Regel nicht in positiver Weise. Wenn Sie Ihr Ziel genau in der Mitte treffen, kann die geworfene Kugel je nach Richtung des Effets nach links oder rechts fliegen. Wenn Sie Ihr Ziel etwas außerhalb der Mitte treffen, kann der Effet die Entfernung, die Ihr Zielkugel weggeschoben wird, verringern und die Richtung Ihres abprallenden Wurfkugel beeinflussen.

Kapitel 7: Spielstrategie

Bei der Spielstrategie geht es darum zu entscheiden, wie die Zielkugel positioniert werden soll, und anschließend zu entscheiden, wo und wie die einzelnen Kugeln geworfen werden sollen. Anfänger und fortgeschrittene Spieler haben grundsätzlich unterschiedliche Ansichten über die Spielstrategie. In diesem Kapitel erläutern wir diese Unterschiede.

Die fünf möglichen Ziele für jeden Wurf

Anfänger neigen dazu, sich ausschließlich darauf zu konzentrieren, ihre Kugel zur Zielkugel zu bringen. Anfänger glauben, dass es beim Pétanque nur ein Ziel gibt: die Zielkugel.

Je fortgeschrittener die Spieler werden, desto mehr erkennen sie, dass das Legen an die Zielkugel nur eine der Möglichkeiten ist, und so wächst die Zahl der möglichen Ziele. In der Tat gibt es fünf mögliche Ziele für jeden Wurf:

1. Bringen Sie Ihre Kugel näher an die Zielkugel heran!
2. Bringen Sie eine Kugel Ihres Teams näher an die Zielkugel, indem Sie sie befördern!
3. Bewegen Sie eine gegnerische Kugel weiter weg von der Zielkugel, indem Sie sie degradieren.
4. Bewegen Sie die Zielkugel an eine Stelle auf dem Gelände, die einen Vorteil bietet. Dies wird manchmal als "Ziehen der Sau" bezeichnet. Oder Sie können sogar auf die Zielkugel schießen, um sie aus dem Spielbereich auf dem Gelände zu stoßen, wodurch die Aufnahme beendet wird und man möglicherweise Punkte erhält.
5. Tun Sie mehr als eines dieser Dinge zur gleichen Zeit.

Um zu entscheiden, welche dieser fünf Maßnahmen bei einem bestimmten Wurf zu ergreifen sind, sollten Sie genau beobachten, wie sich die Kugel-Position während einer Aufnahme entwickeln. Sie werden zum Beispiel feststellen, dass eine Reihe von Kugeln Ihrer Mannschaft als Punkte gezählt würden, wenn es nicht eine einzige „gute Zwei“ des Gegners gäbe. Wenn das der Fall ist, kann es besser sein diese Kugel zu schießen, als zu versuchen eine andere Kugel näher an die Zielkugel zu legen.

Es gibt noch eine andere Möglichkeit, darüber nachzudenken:

- Anfänger schauen nur auf die Addition: eine weitere Kugel in die Nähe der Zielkugel

- Fortgeschrittene Spieler achten auf Addition, Promotion und Subtraktion: dem Gegner eine Kugel wegnehmen, um mehr Punkte zu erhalten
- Noch fortgeschrittenere Spieler achten auf Addition, Beförderung, Subtraktion und das Verschieben der Zielkugel in eine bessere Position, um Punkte zu gewinnen.

Wichtig ist, dass Sie alle fünf möglichen Ziele ständig neu bewerten. Seien Sie nicht voreingenommen und bevorzugen Sie eines der Ziele gegenüber den anderen, weil Sie die Möglichkeiten nicht sehen. Gleichzeitig müssen Sie aber auch bewusst die Auswahl der Würfe anhand der tatsächlichen Erfolgsquote Ihrer Teammitglieder beim Erreichen der verschiedenen Ziele bewerten. Das Wissen, dass das Schießen einer gegnerischen Kugel mehr Punkte bringen würde, hilft nicht, wenn man kein Teammitglied hat, das einen solchen Wurf tatsächlich ausführen kann.

Ich habe bereits erwähnt, dass Anfänger dazu neigen, sich fast ausschließlich darauf zu konzentrieren ihre Kugel näher an die Zielkugel zu bringen, aber es stimmt auch, dass fortgeschrittene Spieler den Fehler machen können, sich fast ausschließlich auf das Schießen gegnerischer Kugeln zu konzentrieren. Wenn ihre Schussgenauigkeit der Herausforderung nicht gewachsen ist, wird ihre Mannschaft verlieren. Es ist egal, ob man den "richtigen" Spielzug macht, wenn man ihn nicht erfolgreich ausführen kann. Ich war Teil von Teams, die bessere Spieler besiegt haben, weil wir uns an das gehalten haben was wir eigentlich können, und der Gegner immer wieder Würfe mit erfolglosen Schussversuchen verschwendet hat.

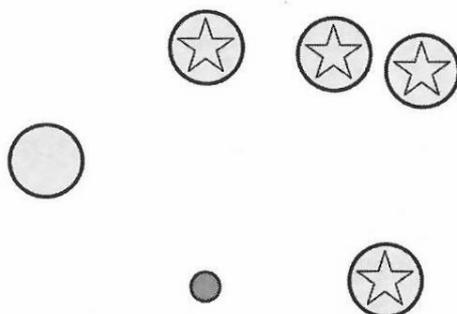
Wahrscheinlichkeiten denken, Konsequenzen sehen

Ein weiterer Unterschied zwischen Anfängern und fortgeschrittenen Spielern besteht darin, dass Anfänger jeden Wurf als eine Ja-/Nein-Aussage betrachten: Entweder sie schaffen es oder sie schaffen es nicht. Fortgeschrittene Spieler versuchen, einen bestimmten Wurf zu erzielen, denken aber auch an die Konsequenzen, wenn es nicht so läuft wie geplant.

In den Kapiteln 10 bis 13, wenn ich über Spieltaktik spreche, werde ich Ihnen einige detailliertere Beispiele geben, aber lassen Sie uns erst einmal einen Einzelfall betrachten. Nehmen wir an, die gegnerische Mannschaft hat den Punkt mit einer Kugel 20 Zentimeter rechts von der Zielkugel auf 3 Uhr. Ihre Mannschaft hat eine „gute Zwei“ 22 Zentimeter hinter und links von der Zielkugel auf 10 Uhr. Und direkt hinter der Zielkugel befinden sich drei gegnerische Kugeln auf 12, 1 und 2 Uhr, gerade außerhalb der Reichweite Ihrer „gute Zwei“.

Falls Sie das nicht verstanden haben, habe ich gleich ein Diagramm, aber wenn Ihnen die Terminologie der analogen Uhr neu ist, ist es etwas, dass es sich lohnt zu lernen. Es ist eine gute Möglichkeit für die Teammitglieder, sich über die Lage der verschiedenen Kugeln im Verhältnis zur Zielkugel zu verständigen. Die Zielkugel ist immer der Mittelpunkt der "Uhr", wenn wir über die Position der Kugeln sprechen, und die Uhr steht senkrecht zum Wurfkreis. Eine Kugel direkt vor der Zielkugel würde auf 6 Uhr stehen. Eine Kugel direkt hinter der Zielkugel würde auf 12 Uhr stehen. Eine

Kugel links von der Zielkugel würde auf 9 Uhr stehen. Und eine Kugel rechts von der Zielkugel wäre auf 3 Uhr. Hier ist ein Diagramm für die Situation, die ich im vorherigen Absatz beschrieben habe.



In diesem Diagramm und in allen anderen Kugel-Diagrammen in diesem Buch wird die Zielkugel durch einen kleinen grauen Kreis dargestellt. Die Kugeln des Gegners werden durch größere Kreise mit einem Stern darin dargestellt. Und die Kugeln Ihres Teams werden durch größere Kreise dargestellt, in denen sich nichts befindet (eine solide Kugel). Wir sehen uns das Gelände von oben an, mit dem Wurfkreis am unteren Rand des Diagramms. Um Platz zu sparen, zeige ich nicht die 6 Meter oder mehr leeres Gelände zwischen dem Wurfkreis und dem Boden des Diagramms. Ich zeige Ihnen nur den Bereich des Geländes, der sich unmittelbar um die Zielkugel herum befindet.

In diesem Beispiel würde ein Anfänger einfach versuchen, eine Kugel zu werfen, die näher an die Zielkugel herankommt als der Punkt des Gegners. Ein fortgeschrittener Spieler würde die Konsequenzen bedenken:

Wenn mein Wurf die Zielkugel zurück in Richtung der drei gegnerischen Kugeln schiebt, erhöht sich die gegnerische Punktzahl von 1 auf 3 oder 4.

Wenn mein Wurf die Zielkugel nach links schiebt, kann ich vielleicht 2 Punkte bekommen.

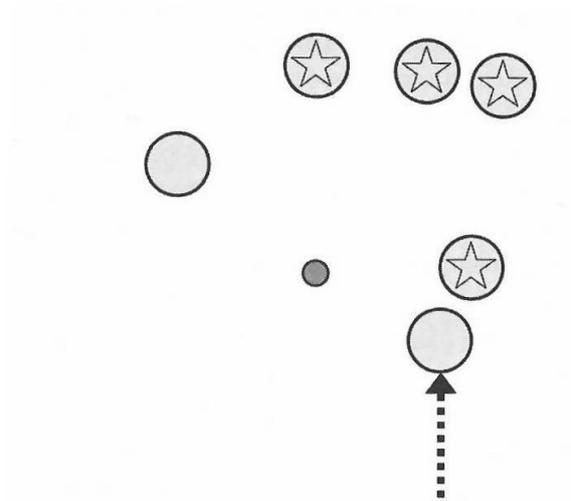
Wenn ich auf der gegnerischen Punktkugel stehen bleibe (und sie als Stopper für meine rollende Kugel benutze), dann kann ich sie weiter wegschieben als meine aktuelle „gute Zwei“, was uns 2 Punkte einbringt.

Wenn ich es nicht schaffe, meine Kugel rechtzeitig zu stoppen, um einen Punkt zu erzielen, dann wird sie wahrscheinlich einige gegnerische Kugeln, die sich hinter der Zielkugel befinden, zurückdrängen, wodurch möglicherweise mehr Platz für meine nächste Kugel entsteht.

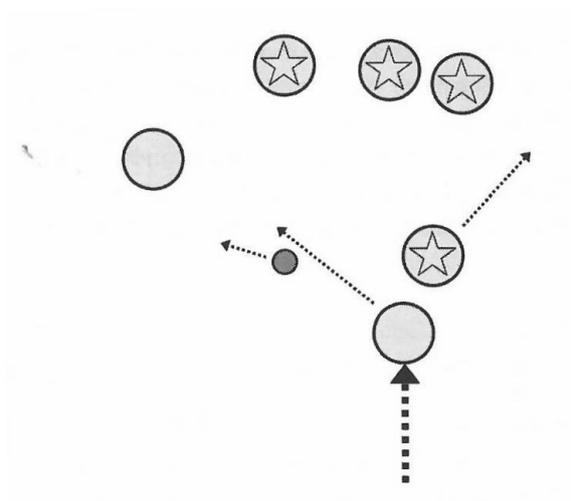
Basierend auf der Prüfung dieser Konsequenzen und dem Vertrauen des Spielers in seine Fähigkeit, eine Kugel auf diese Entfernung genau zu werfen, würde der Spieler einen Wurf wählen, der seine Fähigkeit zu punkten maximiert und die Chance, Punkte zu verschenken

en, minimiert. In diesem Fall würde der Spieler wahrscheinlich nicht in Richtung der Zielkugel werfen (zu großes Risiko), sondern stattdessen in Richtung des aktuellen Punktes spielen und auf die linke Seite der gegnerischen Punktkugel zielen.

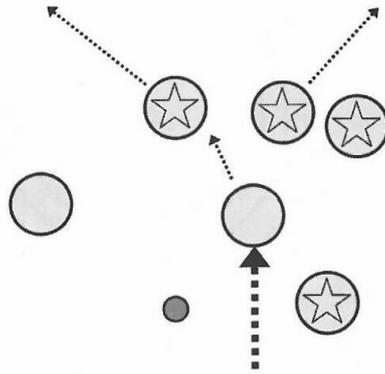
Im nächsten Diagramm wird die geworfene Kugel durch den größeren leeren Kreis (durchgehende Kugel) mit dem Pfeil darunter dargestellt, wobei der Pfeil die Laufrichtung angibt.



Abhängig von der Wurfkraft wird das Ergebnis wahrscheinlich den aktuellen Punkt nach rechts aus dem Weg schieben. Und die geworfene Kugel wird wahrscheinlich den Punkt treffen und/oder nach links abprallen und möglicherweise die Zielkugel in Richtung der aktuellen „gute Zwei“ ziehen. Im nächsten Diagramm zeigen die kleineren Pfeile den endgültigen Weg der Objekte, die von der geworfenen Kugel getroffen werden.



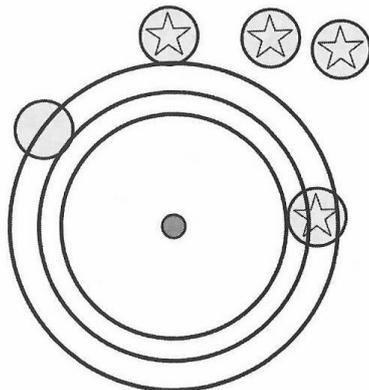
Wenn die geworfene Kugel die Punktkugel verfehlt, dann wird sie wahrscheinlich einige gegnerische Kugeln zurückdrängen, die sich gerade außerhalb der Reichweite hinter der Zielkugel befinden.



Das klingt alles sehr kompliziert und das ist es wohl auch. Aber für einen erfahrenen Spieler läuft die Analyse automatisch und schnell ab und dauert nur ein paar Sekunden. Unterm Strich wählt der erfahrene Spieler ein Ziel aus, das ihm maximalen Nutzen bringt, die Wahrscheinlichkeit eines schlechten Ergebnisses minimiert und selbst wenn der Wurf ein wenig daneben geht, immer noch ein gutes Ergebnis für sein Team liefert.

Wertungskreis und Schnittkreis

Ein dritter Unterschied zwischen einem Anfänger und einem erfahrenen Spieler ist das unbewusste Bewusstsein für die imaginären konzentrischen Kreise, die die Zielkugel umgeben. Betrachten Sie diese drei Kreise, die ich über das vorherige Kugel-Szenario gelegt habe.



Der innerste Kreis zeigt den Bereich um die Zielkugel an, in dem jeder geworfene Kugelball Ihres Teams als Punkt gezählt wird. Es ist der Kreis, dessen Radius durch die aktuell nächstgelegene Kugel der gegnerischen Mannschaft definiert ist. Ich nenne diesen innersten Kreis den "Wertungskreis", weil Kugeln, die in diesen Kreis geworfen werden, einen Punkt bringen, da sie näher als die nächstgelegene gegnerische Kugel sind.

Der nächste Kreis außerhalb des Zentrums ist der Kreis, dessen Radius durch den nächstgelegenen Werfer der eigenen Mannschaft bestimmt wird. Ich nenne diesen zweiten Kreis den "Schnittkreis", weil er dem Gegner jeden weiteren Punkt abschneidet.

Der dritte und äußerste Kreis ist der Kreis, dessen Radius durch die zweitnächste gegnerische Kugel bestimmt wird. Ich nenne ihn den "zweiten Punktkreis".

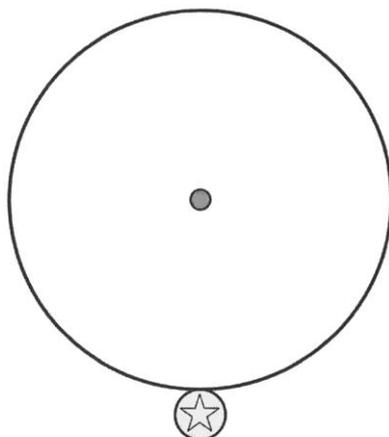
In diesem Beispiel liegen die drei Kreise sehr dicht beieinander, aber wenn die Kugeln weiter über das Gelände verstreut wären, könnten die Kreise weit auseinander liegen.

Es ist wichtig, Folgendes zu verstehen: Wenn Ihre Mannschaft den Punkt hält, dann zählen alle zusätzlichen Kugeln, die Sie innerhalb des Schnittkreises werfen als zusätzliche Punkte. Wenn Ihre Mannschaft nicht in Führung liegt, wird jede Kugel, die Sie in den Wertungskreis werfen als Punkt gewertet und die Kreise werden neu festgelegt. Und alle Kugeln, die Sie in den Bereich zwischen dem Wertungs- und dem Schnittkreis werfen, ziehen den Schnittkreis enger und nehmen Ihrem Gegner möglicherweise Punkte weg.

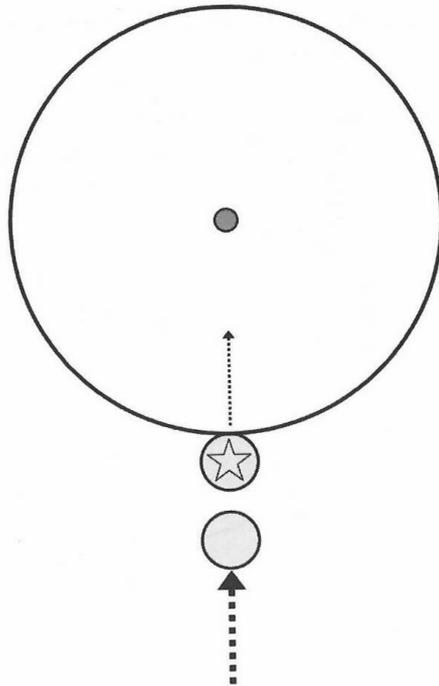
Bewegen Sie hingegen die „gute Zwei“ weiter weg von der Zielkugel, wird der Schnittkreis auf die Stelle ausgeweitet, an der sich die neue „gute Zwei“ befindet, und Sie erhalten für jede Kugel, die sich nun innerhalb des neuen Schnittkreises befindet, zusätzliche Punkte.

Diese Kreise sind deshalb so wichtig, weil die meisten Anfänger nur auf die vordere Hälfte jedes Kreises achten, und einige Anfänger achten nur auf den Bereich der Kreise direkt vor der Zielkugel. Erfahrene Spieler wissen, dass es möglich ist, dass man überall im Kreis Punkte machen oder eine „gute Zwei“ platzieren kann, einschließlich der Teile des Kreises zu beiden Seiten der Zielkugel und sogar einschließlich des Bereichs des Kreises, der sich hinter der Zielkugel befindet.

Hier ein Beispiel. Die erste Kugel einer Aufnahme wird an eine Stelle geworfen, die 30 Zentimeter vor der Zielkugel liegt. Das Diagramm zeigt den sich ergebenden Wertungskreis: Jede Kugel, die in diesen Kreis geworfen wird, bringt einen Punkt.

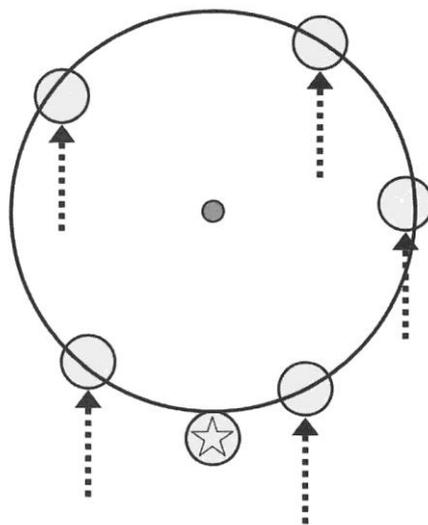


Die erste Kugel der zweiten Mannschaft wird direkt auf die Zielkugel geworfen und schiebt die Punktkugel der ersten Mannschaft noch näher an die Zielkugel heran.



Es ist erstaunlich, wie oft das passiert, obwohl es links, rechts oder hinter der Zielkugel einen Bereich von 30 cm gibt, der der zweiten Mannschaft den Punkt beschert hätte.

Das nächste Diagramm zeigt einige mögliche Stellen, an denen die zweite Mannschaft den Punkt hätte holen können.

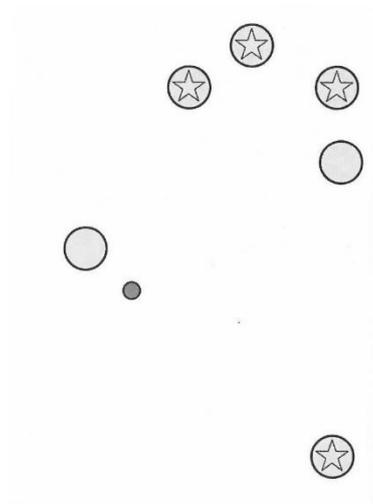


Der zweite Werfer dachte nicht an Wertungskreise, sondern daran, dass er direkt auf die Zielkugel werfen sollte, obwohl die gegnerische Kugel im Weg ist. Das ist die Denkweise eines Anfängers. Fortgeschrittene Spieler wissen, dass sie auf beiden

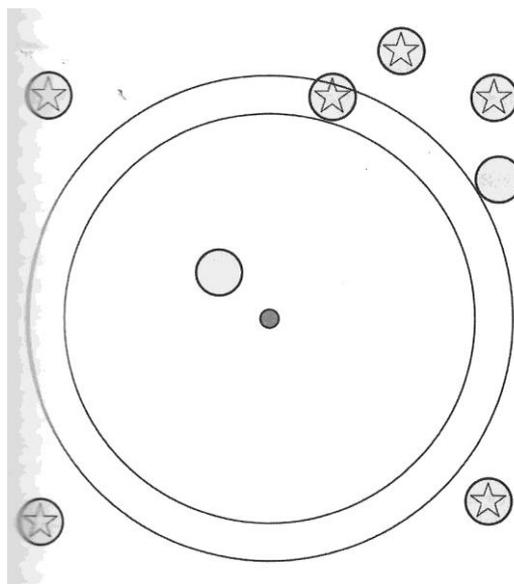
Seiten des vorhandenen Punktes spielen sollten, wo noch viel Platz ist, um zu punkten.

Schießen ist nicht immer die richtige Wahl

Spieler, die das Schießen lernen, durchlaufen eine Phase in ihrer Entwicklung, in der sie zu oft versuchen zu schießen. Ich verstehe ihren Wunsch, ihre Schießkünste zu trainieren, aber es gibt Spielsituationen, in denen Schießen sinnvoll ist und andere, in denen es nicht sinnvoll ist. Nehmen wir ein Beispiel: Die Zielkugel ist 9 Meter vom Wurfkreis entfernt. Ihr Team hat einen Punkt, der ziemlich nah an der Zielkugel liegt. Die gegnerische beste Kugel ist etwas weiter entfernt. Ihre Mannschaft hat eine weitere Kugel, die knapp hinter der gegnerischen Kugel liegt, und die nächstgelegenen Kugeln gehören dem Gegner. Hier ist ein Diagramm der Situation.



Um die Situation zu verdeutlichen, fügen wir zwei Kreise in das Diagramm ein: einen Schnittkreis und einen zweiten Wertungskreis.



Um die Situation noch einmal zu verdeutlichen: Ihre Mannschaft hat den Punkt auf 10 Uhr. Die gegnerische Mannschaft hat eine „gute Zwei“ auf 1 Uhr (der den

Schnittkreis definiert). Ihre Mannschaft hat einen möglichen zweiten Punkt auf 2 Uhr (definiert den zweiten Punktkreis).

Die gegnerische Mannschaft hat keine Kugeln mehr, und Sie haben noch zwei Kugeln übrig. Schießen Sie die „gute Zwei“? Oder machen Sie einen Punkt?

Wenn Sie die gegnerische Kugel schießen, erhalten Sie einen Punkt. Aber das ist ein weiter Wurf (die Sau ist 9 Meter vom Wurfkreis entfernt). Und selbst wenn Sie die „gute Zwei“ erfolgreich abschießen, ist es unwahrscheinlich, dass die geworfene Kugel dosiert genug bleibt, um zu punkten.

Wenn Sie stattdessen versuchen zu legen, haben Sie einen ziemlich weiten Wurfkreis, in den Sie werfen können, was eine höhere Wahrscheinlichkeit für einen Punkt darstellt. Außerdem haben Sie zwei Kugeln, so dass Sie möglicherweise beide werfen können, um am Ende drei Punkte zu erhalten.

Echte Experten können gut schießen, wissen aber auch, wie man die Position der Kugeln analysiert um herauszufinden, ob ein Wurfversuch sinnvoll ist: ob man mehr gewinnt, wenn man schießt oder wenn man die Kugel legt. Und diese Experten schießen dann, wenn es mehr Sinn macht.

Stoppen auf anderen Kugeln

Auf schnellem Terrain ist es schwierig, die Kugel dort zum Stehen zu bringen, wo man sie haben will. Das ist noch schwieriger, wenn man einen weiten Wurf von 9 Metern oder mehr macht. Fortgeschrittene Spieler wissen, dass man eine Kugel am besten zum Stehen bringt, wenn sie eine andere Kugel trifft. Sie verwenden gegnerische Kugeln oder die Kugeln ihrer eigenen Mannschaft, um sie zu stoppen wann immer sie können. Bei gegnerischen Kugeln wählt man eine gegnerische Kugel aus, die sich in einer guten Position befindet und von der man möchte, dass sie sich weiter weg bewegt. Dann kann man seine Kugel werfen, so dass sie in dieser guten Position landet, mit dem zusätzlichen Vorteil, dass sie den Gegner weiter wegbewegt.

Mit den Kugeln der eigenen Mannschaft wählt man eine Kugel vor der Zielkugel aus, die man weiter nach vorne schieben möchte. Dann können Sie eine oder zwei Kugeln mit einem einzigen Wurf vorrücken.

Wenn Sie keine Kugeln vor dem gewünschten Ziel haben, können Sie auch Kugeln wählen, die sich in der richtigen Entfernung, aber seitlich davon befinden. Werfen Sie Ihre Kugel so, dass sie an der Seite einer dieser Kugeln abprallt und in Richtung der Zielkugel läuft.

Anfänger denken nicht daran, auf anderen Kugeln zu stoppen. Sie denken bei jedem Wurf so, als ob ihre Kugel die einzige auf dem Gelände wäre. Fortgeschrittene Spieler denken an Kombinationswürfe, bei denen andere Kugeln, die sich bereits auf dem Spielfeld befinden, verwendet werden.

Gehen wir als Beispiel zurück zu der Situation, die im vorherigen Abschnitt "Schießen ist nicht immer die richtige Wahl" beschrieben wurde. Ich habe nicht darüber gesprochen, wie schnell das Terrain in dieser Situation ist. Aber wenn es ein schnelles Gelände ist und das Legen in den Schnittkreis eine Herausforderung sein könnte, dann wäre eine Möglichkeit, an der Seite einer der gegnerischen Kugeln vorne abzuprallen. Sie können diese gegnerische Kugel benutzen, um die geworfene Kugel zu verlangsamen, so dass die geworfene Kugel an einer Stelle in der Nähe der Zielkugel abprallen kann. Es gibt zwei vordere gegnerische Kugeln, eine auf der linken und eine auf der rechten Seite, so dass jede vordere Kugel verwendet werden kann. Mehr über das Abprallen von anderen Kugeln in Kapitel 12.

Kugeln platzieren, die später hochgedrückt werden sollen

Fortgeschrittene Spieler wissen, dass es manchmal der beste Weg ist, eine Kugel zu einer weit entfernten Zielkugel auf einem schnellen Terrain zu bekommen, indem man zuerst eine Kugel wirft, die kurz vor der Zielkugel stoppt und dann eine weitere Kugel wirft, die sie nach oben schiebt. Wenn man das gut macht, bringt jede der Kugeln einen Punkt. Die zweite Kugel kann von der gleichen Person oder von einem Mitspieler geworfen werden. Die Punkte zählen so oder so.

Diese Vorgehensweise bedeutet nicht unbedingt, dass man absichtlich eine Kugel wirft, die vor der Zielkugel stehen bleibt. Aber es bedeutet, dass wenn man sich nicht sicher ist, ob man etwas langsamer oder etwas schneller werfen soll, es oft die bessere Wahl ist, eine Kugel mit geringerer Geschwindigkeit zu werfen. Bei einer niedrigeren Wurfgeschwindigkeit bleibt eine Kugel vor der Zielkugel liegen, die nach vorne geschoben werden kann. Bei einer höheren Wurfgeschwindigkeit bleibt die Kugel oft hinter der Zielkugel zurück, wo sie nicht mehr helfen kann.

Die eigenen Grenzen kennen

Unweigerlich werden Sie in Situationen geraten, in denen Ihr Gegner keine Kugeln mehr hat, Sie gerade einen oder mehrere Punkte am Boden haben, die gegnerischen Kugeln aber so dicht an die Zielkugel oder an Ihre Punktkugeln herankommen, dass es gefährlich ist, eine weitere Kugel zu werfen. Ein noch größeres Risiko besteht, wenn es sich um ein wichtiges Spiel in einem Turnier handelt. Fortgeschrittene Spieler wissen, wie wahrscheinlich es ist, dass sie ihre aktuellen Punkte verlieren, wenn sie einen weiteren Wurf machen, und sie wissen, wann sie die Punkte mitnehmen und aufhören sollten die Kugel zu werfen. Sie wissen auch, wann sie einen Wurf versuchen sollten, aber so, dass die Gefahr, die aktuellen Punkte zu verlieren möglichst gering ist. Es ist nicht immer klug, "die Punkte zu nehmen", aber manchmal ist es sinnvoll.

Es gibt gelegentlich Situationen, in denen der Gegner den Punkt aber keine Kugeln mehr hat, Ihr Team noch Kugeln übrig hat, es aber trotzdem sinnvoll ist, keine weiteren Kugeln zu werfen. Hier ein Beispiel: Ihr Gegner hat nur einen Punkt, aber Ihre Mannschaft hat eine einzige „gute Zwei“, die Ihren Gegner daran hindert, vier weitere Punkte zu erzielen. Diese vier zusätzlichen gegnerischen Kugeln befinden sich

alle vor der Zielkugel und in unmittelbarer Nähe der Zielkugel. Ihr Abräumer befindet sich hinter der Zielkugel, so dass es keine Möglichkeit gibt, ihn in Richtung der Zielkugel zu schieben. Es gibt keine Möglichkeit, sich der Zielkugel mit einer geworfenen Kugel zu nähern, ohne dass eine gegnerische Kugel aufgewirbelt wird und es gibt keine Schussmöglichkeit. Es ist besser, dem Gegner den einen Punkt zu überlassen, als eine Kugel in eine Situation zu werfen, die Sie wahrscheinlich noch viel schlimmer machen.

Die Zielkugel platzieren

Anfänger achten nicht besonders darauf die Zielkugel zu platzieren. Sie werfen sie einfach aus und achten nur darauf, dass sie zwischen 6 und 10 Metern liegt. Die meisten Anfänger neigen dazu, die kürzeren Distanzen zu bevorzugen, daher sind die meisten Anfängerwürfe näher an 6 Metern als an 10 Metern. Außerdem platzieren die meisten Anfänger die Zielkugel in der Mitte des Geländes anstatt sie an den Rändern zu platzieren.

Fortgeschrittene Spieler wissen, dass die Platzierung der Zielkugel ein wichtiger Teil des Spiels ist, und sie wissen, wie man die Zielkugel strategisch platziert, um den Vorteil des eigenen Teams zu maximieren und die Stärken des Gegners zu minimieren. Wenn Ihr Gegner zwar gut schießen kann, aber auf größere Entfernungen nicht gut zurechtkommt, sollten Sie die Zielkugel in der Nähe der 10-Meter-Distanz platzieren. Wenn Ihr Gegner dazu neigt, seine Kugeln zu weit zu werfen, sollten Sie die Zielkugel in der Nähe des Spielfeldrandes aufstellen. Wenn Ihr Gegner Schwierigkeiten mit einem bestimmten Teil des Geländes hat, dann platzieren Sie die Zielkugel in diesem Teil des Geländes. Wenn die gegnerische Mannschaft Flachspieler hat, platzieren Sie die Zielkugel in der Nähe der 10-Meter-Distanz und stellen Sie sie hinter den felsigsten, unberechenbarsten Teil des Geländes. Das Wichtigste ist, dass Sie die Stärken und Schwächen Ihres Gegners kennen und die Zielkugel entsprechend platzieren. Und denken Sie daran, dass Sie Ihre Strategie für die Platzierung der Zielkugel während des Spiels ändern können, wenn Sie mehr darüber erfahren haben, was Ihr Gegner kann und was nicht.

Beobachten Sie das Spiel

Neulinge beobachten eher die Spieler. Fortgeschrittene Spieler beobachten die geworfenen Kugeln: wie sie geworfen werden, wo sie landen und wie weit sie rollen. Man kann viel lernen, wenn man beobachtet, wie die verschiedenen Teile des Geländes mit den Kugeln interagieren. Und wenn man gelernt hat, wie weit die Kugeln auf verschiedenen Teilen des Geländes rollen, kann man dieses Wissen nutzen, um die Genauigkeit der eigenen Würfe zu verbessern.

Wiederholung von Fehlwürfen

Neulinge neigen dazu, ihre Fehler zu wiederholen. Wenn sie einen bestimmten Wurf machen, der an einer bestimmten Stelle landet und sie damit ihr Ziel nicht erreichen, dann werfen sie oft die nächste Kugel auf die gleiche Weise und landen an ziemlich

genau derselben Stelle. Vielleicht dachten sie, sie hätten beim Wurf etwas falsch gemacht und wenn sie den gleichen Wurf wiederholen, wird es beim nächsten Mal klappen. Aber wenn der erste Wurf nicht extrem nah am Ziel war, macht es keinen Sinn, es noch einmal zu versuchen.

Wenn fortgeschrittene Spielerinnen und Spieler mit einem Wurf nicht das gewünschte Ergebnis erzielen, dann schauen sie sich an, wie gut sie ihr Ziel erreicht haben. Wenn eine winzige Änderung zu einem guten Ergebnis führen könnte, versuchen sie vielleicht einen ähnlichen Wurf, indem sie den Bogen oder die Entfernung oder den Aufschlagpunkt oder den Rückdrall verändern. Wenn aber der erste Wurf nicht zum gewünschten Ergebnis geführt hat, werden sie beim nächsten Mal einen ganz anderen Wurf versuchen. Wenn sie auf die linke Seite der Zielkugel geworfen haben, werden sie vielleicht versuchen, sie rechts zu platzieren. Wenn sie in einem hohen Bogen geworfen haben, werden sie es vielleicht mit einem niedrigen Bogen versuchen. Das geht zurück auf die Idee eines Werkzeugkastens von Würfeln. Wenn ein Werkzeug nicht funktioniert, versucht man es mit einem anderen Werkzeug.

Schießen auf die Zielkugel

Das Schießen der Zielkugel bedeutet, die Zielkugel so zu treffen, dass sie den vorgesehenen Spielbereich des Geländes verlässt. Wenn das passiert, hängt das Ergebnis davon ab, ob beide Mannschaften noch unbespielte Kugeln haben. Wenn beide Mannschaften noch Kugeln haben, wird das Ende ohne Punkte annulliert und man beginnt die nächste Aufnahme. Hat jedoch nur eine Mannschaft noch Kugeln übrig, erhält sie für jede übrig gebliebene Kugel einen Punkt.

Viele Spieler vergessen, dass es überhaupt eine Möglichkeit gibt, die Zielkugel zu schießen. Den meisten Anfängern fällt es schwer, die Zielkugel zu schießen (auch wenn sie es hin und wieder aus Versehen tun), und selbst für Experten ist dieser Wurf mit einem gewissen Zufallselement verbunden. Es gibt zwei Situationen, in denen Sie den Schuss der Zielkugel in Betracht ziehen sollten:

1. Als defensiver Zug, wenn Ihr Gegner viele Punkte für das Ende hält und es keine einfache Möglichkeit gibt, den Punkt zurückzuerobern. Wenn sowohl Ihr Team als auch Ihr Gegner noch Kugeln übrig haben, können Sie das Ende herbeiführen, wenn Sie die Zielkugel schießen können. Wenn Ihr Gegner keine Kugeln mehr hat und Sie nach dem Schuss noch Kugeln übrig haben, bekommen Sie die Punkte anstelle des Gegners. Und wenn Ihr Gegner noch ein paar Kugeln hat und Sie nur noch eine übrig haben um die Zielkugel zu schießen, dann können Sie die Anzahl der Punkte Ihres Gegners vielleicht noch verringern.
2. Als Offensivzug, wenn Ihr Gegner keine Kugeln mehr hat und Sie noch viele Kugeln für Ihr Team übrig haben. Vielleicht hat der Gegner den Punkt oder vielleicht hat Ihr Team den Punkt, aber es gibt nicht viele Chancen, dass Sie am Ende noch viele Punkte erzielen. Wenn Sie die Zielkugel schießen, können Sie mehr Punkte erzielen als Sie sonst erreichen würden.

Der Schwierigkeitsgrad für das Abschießen des Zielkugel hängt vom Gelände und der Position der Zielkugel im Spielfeld ab. Zum Beispiel:

Wenn die Sau nahe am Rand des Spielfeldes liegt, kann es relativ einfach sein, sie über die Begrenzungsschnur oder in die Mauer zu schieben, die den Rand des Spielfeldes markiert.

Wenn es sich um ein schnelles Terrain handelt, kann ein harter Schlag die Zielkugel aus dem Spielbereich befördern.

Befindet sich die Sau hingegen in der Mitte des Geländes und ist von Kugeln umgeben, ist es schwieriger die Zielkugel zu treffen. In der Regel muss man die Zielkugel mit einer Kugel treffen, die in einem relativ hohen Bogen geworfen wird, um den umliegenden Kugeln auszuweichen. Aber selbst wenn man die Zielkugel trifft ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass sie sich nur in einen anderen Teil des Spielfelds bewegt anstatt das Spielfeld ganz zu verlassen. Das kann immer noch von Vorteil sein, wenn die Sau in einem Teil des Spielfelds landet, der sich in der Nähe der Kugeln Ihrer Mannschaft befindet. Es kann aber auch zum Verhängnis werden, wenn sie näher an die gegnerischen Kugeln heranrückt oder wenn sie in ein offenes Feld gerät und der Gegner noch viele Kugeln übrig hat.

Zeitlich begrenzte Spiele

Anfänger neigen dazu, das Spiel mit oder ohne Zeitlimit gleich zu spielen. Fortgeschrittene Spieler wissen, dass die Uhr für oder gegen ihr Team arbeiten kann.

Wenn es um die Punktedifferenz geht wie z. B. bei einem Qualifikationsspiel, dann sollten Sie so schnell wie möglich spielen, um mehr Punkte zu erzielen.

Wenn Ihre Mannschaft einen deutlichen Vorsprung hat und das Spiel fast zu Ende ist, können Sie absichtlich etwas langsamer spielen um die Zeit zu verkürzen. Normalerweise haben Sie zwischen den Würfeln eine Minute Zeit, also nutzen Sie diese Zeit etwas aus.

Wenn die andere Mannschaft in Führung liegt und die Zeit abläuft, sollten Sie so schnell wie möglich spielen ohne dabei an Genauigkeit einzubüßen. Und wenn die Turnierregeln vorsehen, dass die laufende Aufnahme beendet werden muss, wenn das Zeitlimit erreicht ist, dann denken Sie daran, dass in Artikel 33 der Regeln steht:

"Die folgenden Aufnahmen gelten als begonnen, sobald die letzte Kugel der vorherigen Aufnahme gestoppt wurde."

Wenn Sie also gerade eine Aufnahme beendet haben, wenn der Pfiff ertönt, dann haben Sie technisch gesehen bereits eine neue Aufnahme begonnen und Sie haben das Recht sie zu beenden.

Kapitel 8: Teamstrategie

Eine Strategie zu wählen bedeutet eine Reihe von Entscheidungen darüber zu treffen, wie man das Spiel angehen will. Es gibt strategische Entscheidungen, die für jedes Spiel auf der Grundlage des Gegners getroffen werden, aber wir müssen auch einige Entscheidungen über Rollen und Verantwortlichkeiten innerhalb des Teams selbst treffen.

Nur um das klarzustellen: Bei einem Freundschaftsspiel, bei dem nichts auf dem Spiel steht und der Sieger nicht wirklich wichtig ist, sind die Antworten auf die Fragen in diesem Kapitel meist irrelevant und nicht der Rede wert. In einem Freundschaftsspiel können Sie, nachdem Sie die Teams mit Hilfe eines Zufallsverfahrens (siehe Anhang B für gängige Zufallsverfahren) festgelegt haben, ein paar Sekunden damit verbringen, über die Rollen in einem Team zu sprechen. "Ich fange als Leger an", könnte jemand sagen. Oder jemand anderes behauptet, dass er als Letzter die Rolle des Ankerspielers übernehmen wird. Im Allgemeinen wird über diese Dinge nicht viel nachgedacht, weil sie im Rahmen eines Freundschaftsspiels keine Rolle spielen.

Aber wenn man in Turnieren mit denselben Spielern in einem Team spielt und gegen andere Teams antritt, die sehr erfahren sind, dann sind all diese Fragen wichtig. Wenn Sie die Fragen nicht vor Beginn des Spiels beantworten, haben Sie keine Zeit die Fragen zu beantworten, wenn sie beantwortet werden müssen. Im Folgenden finden Sie einige Fragen, über die Sie nachdenken, mit den Mitgliedern Ihres Teams besprechen und sich dann auf die Antworten einigen sollten.

Welche Rolle(n) wird jeder Spieler im Team spielen?

Hier sind einige der Rollen, die berücksichtigt werden müssen:

Wer bestimmt die Platzierung der Zielkugel?

Obwohl es normalerweise immer dieselbe Person ist, die die Zielkugel auswirft, muss dies nicht der Fall sein. Es ist strategisch vorteilhaft, die Zielkugel an einer Stelle zu platzieren, die dem eigenen Team hilft und dem Gegner schadet. Wenn Ihr Gegner zum Beispiel Schwierigkeiten beim Legen oder Weitschießen hat und Sie glauben, dass Ihre Mannschaft das besser kann, ist es von Vorteil, die Zielkugel in der Nähe der 10-Meter-Grenze aufzustellen. Wenn Ihre Mannschaft hervorragend legen kann, die andere Mannschaft aber Probleme auf kurze Distanz hat, ist es besser die Zielkugel näher an der 6-Meter-Grenze zu positionieren.

Die Person, die das beste Gespür für die Platzierungsstrategie der Zielkugel hat, sollte den Standort für die Zielkugel wählen. Dann sollte die Person, die die Zielkugel am besten an eine bestimmte Stelle werfen kann, die Zielkugel auch tatsächlich an die gewählte Stelle werfen. Es ist nicht zwingend erforderlich, dass die Person, die die erste Kugel wirft auch diejenige ist, die die Zielkugel auswirft.

Wer legt? In welchen Situationen?

Vielleicht gibt es mehr als einen Spieler, der gut legen kann, aber vielleicht ist einer von ihnen auf einem freien Gelände besser, und ein anderer Spieler ist besser darin, in eine Ansammlung von Kugeln zu spielen. Es ist wichtig die jeweiligen Fähigkeiten eines Spielers in der Mannschaft zu kennen.

Wer wird schießen? In welchen Situationen?

Manche Schützen sind besser auf kurze Distanz. Andere können besser auf lange Distanz schießen. Manche sind besser darin, eine Punktkugel hinter sich zu lassen. Manche sind besser unter Druck. Auch hier muss man wissen, wer was gut kann.

Wer ist gut bei Turnieren?

Es gibt einige Spieler, die ein Talent dafür haben eine Kugel zu werfen, die es irgendwie schafft, einen gegnerischen Punkt wegzunehmen und ihn in einen oder mehrere Punkte für das eigene Team zu verwandeln. Sie sind vielleicht nicht der beste Leger oder der beste Schiesser, aber sie sind in der Regel gut in beiden Fähigkeiten.

Wie sieht die Wurfreihenfolge der Spieler aus?

Die Reihenfolge bei Spielen ist sehr fließend und hängt von der jeweiligen Situation ab. Ein Leger legt zuerst, wenn Ihr Team die Zielkugel auswirft. Wenn jedoch die andere Mannschaft die Zielkugel auswirft, kann der erste Wurf für Ihr Team von einem Leger oder einem Schiesser ausgeführt werden, je nachdem wie nah die gegnerische Kugel an der Sau liegt. Die weitere Wurfreihenfolge wird dann dadurch bestimmt was danach passiert.

In einem Spiel mit weniger erfahrenen Spielern wird in der Regel nicht viel geschossen, so dass die Spieler, die schießen oder Umschwünge herbeiführen können, in der Regel später in der Sequenz spielen und die frühen Spieler meist Leger sind.

Das gibt dem Neuling die Möglichkeit, einen Beitrag zu leisten, zwingt ihn aber nicht dazu die Verantwortung für die erste Kugel oder die Ankerposition zu übernehmen.

Wer wirft die erste Kugel?

Der Startspieler sollte ein präziser Leger sein aber auch jemand, der das Gelände gut lesen und seinen Wurfansatz anpassen kann, um in einem möglicherweise unbekanntem Bereich des Geländes genau zu sein. Das Ziel des Startspielers sollte es sein, eine Kugel zu werfen, die gut genug positioniert ist, um den Punkt über mehrere Würfe der gegnerischen Mannschaft hinweg zu halten, so dass die eigene Mannschaft einen Vorteil an verbleibenden Kugeln hat. Wenn die gegnerische Mannschaft nur über eine begrenzte Anzahl erfahrener Schützen verfügt, sollte ein weiteres Ziel darin bestehen, diese Schützen zu zwingen ihre Kugeln früh zu verbrauchen.

Wo in der Reihenfolge sollten Sie Neulinge einsetzen?

Wenn Ihre Mannschaft einen oder mehrere erfahrene Spieler und einen Anfänger hat, sollte der Anfänger an einer von zwei Stellen in der Aufstellung eingesetzt werden:

Wenn der Neuling relativ gut legen kann, sollte er die erste Kugel spielen. Es ist für den Neuling einfacher, erfolgreich zu legen, wenn andere Kugeln das Gelände nicht behindern.

Andernfalls lassen Sie einen anderen Spieler die erste Kugel spielen, dann lassen Sie den Anfänger seine Kugeln spielen, und dann lassen Sie den oder die erfahreneren Spieler die restlichen Kugeln werfen. Dies gibt dem Neuling die Möglichkeit einen Beitrag zu leisten, zwingt ihn aber nicht, die Verantwortung für die erste Kugel oder für die Ankerposition zu übernehmen.

Wo in der Reihenfolge sollten Sie die Bowler einsetzen?

Ich habe Bowler zum ersten Mal in Kapitel 3 erwähnt. Ein Bowler ist ein Spieler, der die Kugel eher rollt als wirft und der im Allgemeinen mit der Handfläche nach oben spielt, damit die Kugel keinen Rückdrall hat. Da dieser Spielertyp durch das Vorhandensein anderer Kugeln auf dem Terrain stark benachteiligt wird, sollte der Bowler normalerweise früh in der Aufstellung spielen. Wenn er gut legen kann, sollte er als Erster spielen, andernfalls sollte jemand anderes die erste Kugel werfen und dann der Bowler spielen.

Eine Ausnahme könnte ein sehr schnelles Terrain sein, das bemerkenswert eben ist, so dass eine Kugel gut und richtig rollt. In diesem Fall ist der Bowler den anderen Spielern ebenbürtig und kann weiter hinten in der Reihe aufgestellt werden.

Wer spielt in der Mitte der Reihe, wenn es mehr als zwei Spieler in einer Mannschaft gibt, aber keine Anfänger oder Bowler?

Der Spieler in der Mitte sollte der Spezialist für den Umschwung im Spiel sein: jemand, der sowohl gut legen als auch schießen kann und der alles tun kann, was nötig ist, um den Punkt zurückzubekommen oder weitere Punkte zu machen.

Wer ist der letzte Spieler in der Aufstellung?

Der letzte Spieler oder "Anker" ist normalerweise der erfahrenste Spieler im Team oder der beste Schütze. Aber wenn die anderen Spieler im Team alle unerfahren sind oder wenn sie heute einfach nicht gut spielen, dann ist es manchmal besser, den erfahrensten Spieler die erste und die letzte Kugel werfen zu lassen. Sie werden wissen, dass Sie diese Reihenfolge ändern müssen, wenn die früheren Spieler in der Reihenfolge den Punkt in mehreren Aufnahmen nicht erreichen.

Näheres zur Ankerposition finden Sie in Kapitel 13

Sollte die Reihenfolge während eines Spiels geändert werden?

Es ist sinnvoll, die Stärken und Schwächen der Spieler während des Spiels neu zu bewerten und die Spielreihenfolge auf der Grundlage dieser Neubewertung neu zu ordnen. Spieler haben oft gute und schlechte Tage, und die Art des benötigten Wurfs kann je nach Position der Zielkugel variieren. Die Reihenfolge sollte so angepasst werden, dass die Spieler je nach ihren Fähigkeiten und ihrer aktuellen Spielweise den größtmöglichen Vorteil haben.

Als Faustregel gilt hier, dass jemand früh in der Spielsequenz den Punkt machen muss. Wenn das nicht möglich ist, sollte man die Spielreihenfolge ändern. Aber Sie brauchen auch jemanden, der spät in der Spielsequenz den Punkt zurückholen kann. Wenn Sie diese beiden Ziele ausbalancieren, können Sie Ihre Spielreihenfolge optimieren.

Soll in einer Zweiermannschaft jeder Spieler alle drei Kugeln nacheinander werfen?

Bei einem Doublette (zwei gegen zwei) mit drei Kugeln pro Spieler ist es oft von Vorteil, die Spielreihenfolge zu mischen, damit ein Spieler nicht einfach drei Kugeln hintereinander wirft. Das hängt natürlich von der jeweiligen Situation ab. Aber wenn ein Spieler gerade zwei Kugeln geworfen hat, um zu legen oder zu schießen und er mit beiden Kugeln danebengeschossen hat, ist es nicht besonders wahrscheinlich, dass die dritte Kugel erfolgreich sein wird. Oft ist es gut, wenn der Spieler eine Pause macht und den Mitspieler mindestens eine Kugel spielen lässt. Diese Pause kann dem erfolglosen Spieler helfen, das Problem neu zu bewerten. Oder der psychologische Vorteil der Pause kann helfen, wenn der Spieler schließlich die dritte Kugel wirft.

Gibt es einen "Mannschaftskapitän", der taktische Entscheidungen trifft? Oder trifft jeder Spieler seine eigenen taktischen Entscheidungen ?

Wenn es einen Mannschaftskapitän gibt, dann ist das normalerweise der erfahrenste Spieler. Der Mannschaftskapitän spielt häufig auf der Position des Ankers, d. h. er spielt als Letzter, um den gegnerischen Punkt zurückzuerobieren oder um weitere Punkte zu erzielen, wenn die eigene Mannschaft den Punkt bereits hat. Der Kapitän sollte entscheiden, wer als nächster in der Reihenfolge spielt, obwohl die Teammitglieder in den meisten Fällen schon genug zusammen gespielt haben, um zu wissen, wann die Wurfreihenfolge geändert werden sollte. Der Kapitän entscheidet auch, wann es besser ist "den Punkt zu nehmen" und bis zum Ende keine weiteren Kugeln mehr zu werfen. Und weil sie zuletzt werfen, entscheidet der Kapitän, wie aggressiv die letzten Kugeln gespielt werden, die in bestimmten Situationen Punkte bringen, aber auch Punkte wegnehmen können.

Obwohl es nicht unbedingt notwendig ist, einen Kapitän für eine Mannschaft zu haben macht es Entscheidungen in stressigen Situationen viel einfacher. In der Mitte

eines Spiels bleibt nicht genug Zeit für Teamdebatten, daher ist es sehr nützlich, jemanden zu haben, der Entscheidungen für das Team treffen kann. Wenn es keinen Mannschaftskapitän gibt, trifft jeder Spieler seine Entscheidungen unabhängig und diese Entscheidungen können persönliche Vorurteile widerspiegeln. So kann es zum Beispiel vorkommen, dass jemand, der gerne schießt, versucht eine gegnerische Kugel zu schießen, obwohl es besser wäre, einen Punkt zu machen. Es ist die Aufgabe des Kapitäns, dafür zu sorgen, dass sich die Teammitglieder darauf konzentrieren, das Spiel zu gewinnen.

Wie klärt der Spieler im Wurfkreis die Identifizierung der Kugeln auf dem Terrain?

In den meisten Spielen stehen die Spieler auf beiden Seiten des Geländes in der Nähe der Zielkugel, wenn sie nicht aktiv im Wurfkreis sind. Von dort aus können sie verfolgen, welche Kugel zu welcher Mannschaft gehört und sie können die relative Position der Kugeln beobachten.

Da sich die Perspektive von der Seitenlinie aus jedoch drastisch von der Perspektive im Wurfkreis unterscheidet, ist es manchmal notwendig, dass der Spieler im Wurfkreis seine Annahmen über die Identifizierung und Position der Kugeln überprüft. Der Spieler im Wurfkreis kann das Gelände ablaufen, um die Position der Kugel zu überprüfen, oder ein Spieler derselben Mannschaft, der in der Nähe der Zielkugel steht, kann diese Information an den Spieler im Wurfkreis weitergeben. Dies ist eine Situation, in der sich die "Uhr"-Methode als nützlich erweisen kann.

Wer ist im Bedarfsfall für die Messung zuständig?

Normalerweise ist es der Kapitän, der nach einem Wurf die erste Entscheidung darüber trifft, ob der Wurf gelungen ist. Wenn der Kapitän jedoch gerade wirft, kann ein anderer Spieler, der sich näher an der Zielkugel befindet die Entscheidung treffen. Wenn eine Messung erforderlich ist, kann der Kapitän diese vornehmen. Allerdings ist nicht jeder so flexibel, sich auf den Boden zu bücken und ein Maßband zu benutzen, so dass ein anderer Spieler bestimmt werden kann, um bei Bedarf Messungen vorzunehmen.

Wer ist für die Bestimmung der Anzahl der gewonnenen oder verlorenen Punkte in jeder Aufnahme verantwortlich?

Auch hier ist dies in der Regel der Kapitän. Es ist wichtig, dass es in jedem Team eine Person gibt, die die Position der Kugeln nach jedem Ende bewertet und sich mit dem entsprechenden Kapitän/Mitglied des gegnerischen Teams einigen kann. Sie sollten sich darauf einigen, welche Mannschaft den Punkt gewonnen hat und wie viele Kugeln näher an der besten Zwei der gegnerischen Mannschaft liegen. In manchen Fällen ist eine Messung erforderlich, weshalb oft auch der Kapitän die Messung vornimmt. Die Person, die für die Messung verantwortlich ist, muss aber nicht dieselbe Person sein, die die Mannschaft bei der Ermittlung der Punktezahl vertritt.

Wie werden die Mitglieder der Mannschaft mit den Mitgliedern der gegnerischen Mannschaft interagieren?

Bei einem Freundschaftsspiel kommt es häufig zu einem regen Austausch zwischen den Mitgliedern der beiden Mannschaften. Das ist ganz normal, denn die Mitglieder der gegnerischen Mannschaften sind befreundet und werden in späteren Spielen oft Teamkollegen sein.

Bei einem Turnier stehen sich die Mitglieder der beiden Mannschaften eher distanziert gegenüber. Sie sind sich wahrscheinlich noch nie zuvor begegnet, und so wird die Konversation über die Teamgrenzen hinweg begrenzt sein. Bei Petanque-Turnieren wird "Trash Talk" vermieden, und die Spieler sind meist schweigsam, sprechen aber gelegentlich leise mit ihren Mitspielern über Taktiken.

Wer ist bei einem Spiel mit Zeitbegrenzung für die Überwachung der Zeit verantwortlich?

Das kann der Spielführer sein, muss es aber nicht. Es ist wichtig, dass ein Spieler im Team bestimmt wird, der die verstrichene Zeit im Auge behält. Dieser Spieler sollte seine Mannschaftskameraden auf dem Laufenden halten ohne das andere Team zu alarmieren. Es ist ein strategischer Vorteil, wenn man weiß, wie viel Zeit noch bleibt, und jedes Team ist dafür verantwortlich, die Zeit für sein Team im Auge zu behalten.

Was sollen die Spieler anziehen?

Bei Freundschaftsspielen ist es egal, was die Spieler tragen, außer dass sie bequeme Kleidung tragen sollten, die den Wurf nicht behindert (siehe Kapitel 3, Abschnitt "Andere Faktoren, die einen guten Wurf behindern"). Wenn du jedoch an einem Turnier mit einem etablierten Team teilnimmst, ist es ein psychologischer Vorteil, wenn die Teammitglieder ähnliche Kleidung tragen, meist mit einem Team-Logo. Das lässt die Mannschaft professioneller erscheinen und wirkt auf die gegnerische Mannschaft einschüchternder. Außerdem stärkt es das Selbstvertrauen der Teammitglieder, und ein bisschen mehr Selbstvertrauen kann einen großen Unterschied machen.

Kapitel 9: Wie sich Kugeln verhalten

Bevor ich auf konkrete Spielsituationen und Taktiken eingehe, muss ich auf das Verhalten der Kugeln eingehen, wenn sie getroffen werden. Wenn Sie diese Grundlagen nicht verstehen, werden einige der Beispiele, die ich in den folgenden Kapiteln behandle, keinen Sinn ergeben.

Einige von Ihnen, die schon einmal Billard oder "Pool" gespielt haben, sind vielleicht sehr vertraut mit der Art und Weise, wie sich Kugeln verhalten, wenn sie aufeinander treffen. Die Wissenschaft ist hier dieselbe, nur dass wir die Kugeln nicht von der Geländekante abprallen lassen und wir mit drei Dimensionen arbeiten müssen, da die Kugeln aus der Luft landen. Es gibt einen wichtigen Grund, warum man das Verhalten von Kugeln verstehen sollte: Es wird helfen, das Ergebnis verschiedener Würfe auf verschiedene Ziele vorherzusagen und zu entscheiden, wie man mit verschiedenen Spielsituationen umgehen sollte.

Hier sind die wichtigsten Prinzipien des Kugelverhaltens:

Wenn man eine Kugel in einem höheren Bogen wirft, rollt sie nicht so weit, wenn sie landet.

Die horizontale Geschwindigkeit der Kugel ist geringer, und das trägt dazu bei, dass sie weniger weit rollt. Außerdem wird durch den Aufprall der Kugel auf dem Boden mehr Energie absorbiert, was die Kugel noch mehr abbremst.

Um die Energieübertragung auf eine andere Kugel zu maximieren, werfen Sie Ihre Kugel in einem niedrigen Bogen direkt auf die andere Kugel.

Die meisten Würfe werden auf diese Weise ausgeführt. Der Wurf ist direkt und die geworfene Kugel landet nicht erst auf dem Boden, bevor sie die Zielkugel trifft. Durch den niedrigen Bogen wird die horizontale Geschwindigkeit der geworfenen Kugel maximiert, wodurch sich die Energie der geworfenen Kugel erhöht.

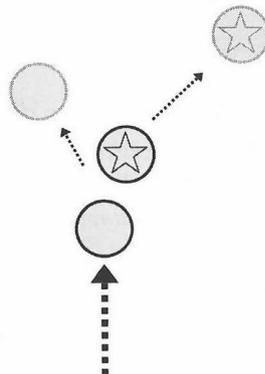
Eine Folge dieser Wurfart ist jedoch, dass die geworfene Kugel bei einem Fehlwurf wahrscheinlich weit über das Ziel hinausrollen wird. Das ist der Grund für das höhere Risiko bei Wurfversuchen: Wenn man daneben wirft, ist es unwahrscheinlich, dass die Kugel weit genug von der Zielkugel entfernt landet, um einen Punkt zu erzielen. Wenn man auf einem kurzen Gelände spielt (12 Meter oder weniger) oder wenn das Ziel nahe am Rand des Geländes liegt, kann es sogar sein, dass die Kugel des verfehlten Schussversuchs über die Grenze des Geländes hinausgeht und aus dem Spiel genommen wird.

Wenn Ihre geworfene Kugel eine andere Kugel trifft, wird ein Teil der Energie der geworfenen Kugel auf die getroffene Kugel übertragen.

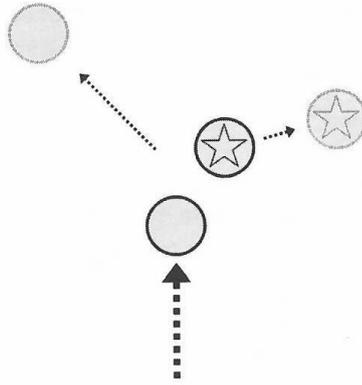
Die Menge der übertragenen Energie hängt von der Richtung des Treffers ab. Wenn Ihre Kugel eine andere Kugel "frontal" trifft (direkt in der Mitte der Kugel), wird fast die gesamte Energie der geworfenen Kugel auf die Zielkugel übertragen. Die Zielkugel fliegt weg und Ihre geworfene Kugel bleibt ungefähr an der gleichen Stelle stehen, an der die Zielkugel vorher war.

Der Rückwärtsdrall der geworfenen Kugel trägt ebenfalls dazu bei, dass die geworfene Kugel dort zum Stehen kommt, wo sie auf die andere Kugel trifft. Wenn Ihre Kugel eine andere Kugel etwas oberhalb der Mitte trifft, dann trägt der Rückdrall Ihrer geworfenen Kugel dazu bei, dass Ihre Kugel ungefähr an der gleichen Stelle stehen bleibt, an der der Aufprall erfolgte.

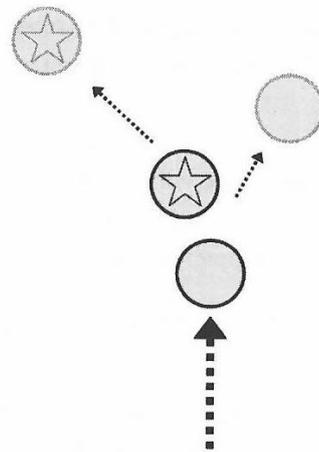
Wenn Ihre geworfene Kugel eine andere Kugel links von der Mitte trifft, geht die Zielkugel nach rechts und Ihre geworfene Kugel nach links.



Die Richtung und Entfernung hängt davon ab, wie weit links von der Mitte Sie die Zielkugel treffen. Wenn Sie weiter links treffen, fliegt die Zielkugel mehr nach rechts und die geworfene Kugel mehr nach links. Und wenn Sie weiter links treffen, wird weniger Energie auf die Zielkugel übertragen und die Zielkugel fliegt nicht so weit, während Ihre geworfene Kugel weiter fliegt.



Das Gleiche passiert umgekehrt, wenn Ihre geworfene Kugel eine andere Kugel rechts von der Mitte trifft. Die Zielkugel fliegt nach links, die geworfene Kugel nach rechts.



Wird eine Sau mit einer geworfenen Kugel getroffen, verhält es sich genauso.

Obwohl es viel schwieriger ist, eine Zielkugel genau an einer bestimmten Stelle zu treffen gelten die gleichen Regeln. Wird eine Zielkugel auf der linken Seite getroffen, bewegt sie sich nach rechts. Trifft man eine Zielkugel auf der rechten Seite, bewegt sie sich nach links.

Wird eine Kugel auf der Rückseite (vom Wurfkreis weg) getroffen, wird sie nach hinten zum Wurfkreis bewegt.

Und die geworfene Kugel wird über die Zielkugel hinausgehen. Es ist schwierig, eine Zielkugel absichtlich auf der Rückseite zu treffen, aber ich habe es schon oft versehentlich erlebt.

Wenn sich zwei Kugeln berühren, wird bei einem Treffer auf die vordere Kugel die gesamte Energie auf die hintere übertragen.

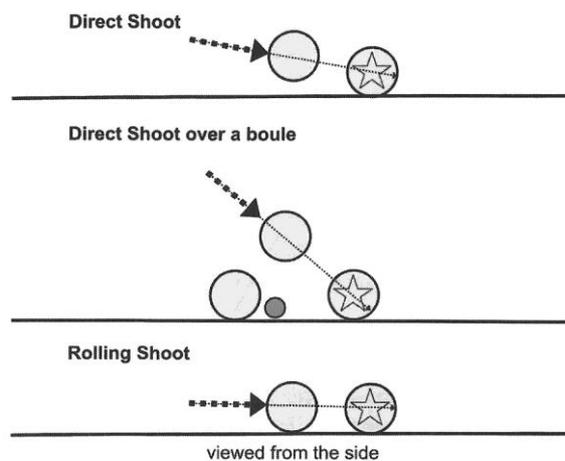
Wenn der Aufprall genau in der Mitte der vorderen Kugel erfolgt, bleiben die geworfene Kugel und die vordere Kugel an ihrem Platz oder bewegen sich nur ein wenig nach vorne, während die hintere Kugel weggeschossen wird. Die Entfernung, die sie zurücklegt, hängt von der Stärke des Aufpralls ab.

Wenn die geworfene Kugel die vordere Kugel in einem Winkel trifft, wird die Energie durch die vordere Kugel auf die hintere Kugel auf der gegenüberliegenden Seite des Aufpralls übertragen. Dies kann zu ungewollten Ergebnissen führen, daher ist es in der Regel am besten, die vordere Kugel auf der Seite zu treffen, die der hinteren Kugel direkt gegenüberliegt.

Das gleiche Verhalten tritt auf, wenn sich drei oder mehr Kugeln in einer geraden Linie berühren: Trifft man die vordere Kugel, so fliegt die hintere weg. Wenn die Kugeln jedoch nicht in einer perfekten Linie liegen, ist das Verhalten der Kugeln möglicherweise nicht vorhersehbar.

Ein perfekt ausgeführter Wurf überträgt die gesamte Energie der geworfenen Kugel auf die Zielkugel.

Wiederholen Sie ein Diagramm, das ich in Kapitel 6 verwendet habe.



In jedem dieser Beispiele im Diagramm ist die geworfene Kugel perfekt auf die Zielkugel ausgerichtet, so dass der Bewegungsschwerpunkt der geworfenen Kugel den absoluten Mittelpunkt der Zielkugel trifft. In jedem Fall geht die gesamte Energie der geworfenen Kugel auf die Zielkugel über und die Zielkugel bewegt sich weg, während die geworfene Kugel sie an ihrer früheren Position ersetzt. Eine mögliche zusätzliche Bewegung der geworfenen Kugel nach dem Aufprall ist in erster Linie auf den Restdrall der geworfenen Kugel zurückzuführen.

Liegt der Aufprall der geworfenen Kugel jedoch nur geringfügig außerhalb des Zentrums der Zielkugel, so wird nicht die gesamte Energie der geworfenen Kugel übertragen und die geworfene Kugel bewegt sich nach dem Aufprall auf die Zielkugel weiter. Je näher die geworfene Kugel am absoluten Mittelpunkt der Zielkugel liegt, desto näher bleibt die geworfene Kugel an der ursprünglichen Position der Zielkugel.

Wenn zwei Kugeln nahe beieinander liegen, sich aber nicht berühren, kann es sein, dass ein Treffer der vorderen Kugel die Energie auf die hintere Kugel überträgt oder nicht.

Das hängt davon ab, wie dicht die beiden Kugeln beieinander liegen, wie groß der Aufprallwinkel ist und wie stark der Aufprall ist.

Wenn zwei Kugeln nebeneinander liegen und sich berühren, werden die beiden Kugeln bei einem Treffer direkt an der Stelle, an der sich die Kugeln berühren, in entgegengesetzte Richtungen geschleudert, eine nach rechts und eine nach links.

Wenn Sie genau an der Stelle treffen, an der sich die beiden Kugeln berühren, kann es sein, dass Ihre geworfene Kugel an der Stelle zurückbleibt, an der der Aufprall erfolgte.

Wenn Sie ein wenig daneben liegen, wird ihre geworfene Kugel wahrscheinlich in die Richtung gehen, in der Sie daneben lagen. Wenn Sie zum Beispiel etwas rechts von dem Punkt aufschlagen, an dem sich die beiden Kugeln berühren, wird Ihre geworfene Kugel wahrscheinlich nach rechts fliegen. Aber in jedem Fall wird sie eher nicht sehr weit fliegen.

Kapitel 10: Spieltaktiken für die ersten Würfe einer Aufnahme

Jetzt kommen wir zu dem, was Spaß macht (glaube ich zumindest). In diesem und im nächsten Kapitel werde ich Ihnen mit Worten und Diagrammen verschiedene Pétanque-Szenarien zeigen und Ihnen die Möglichkeit geben zu entscheiden, wie Sie die nächste Kugel spielen würden. Sprechen Sie dann darüber, warum Sie das Szenario auf unterschiedliche Art und Weise spielen möchten. Sie werden feststellen, dass es für Neulinge andere Möglichkeiten gibt als für Experten. Das liegt daran, dass es zwar eine theoretisch perfekte Möglichkeit gibt ein Szenario zu spielen, dieses aber nichts nützt, wenn man beim Werfen nicht genau genug ist, um eine Kugel in diese perfekte Position zu bringen.

In den folgenden Diagrammen wird die Sau durch einen kleinen grauen Kreis dargestellt, die Kugeln des Gegners durch größere Kreise mit einem Stern darin und die Kugeln Ihres Teams durch größere Kreise mit nichts darin. Eine genauere Erklärung der Diagramme finden Sie in Kapitel 7, wo sie zum ersten Mal verwendet wurden.

Szenario 1: Ein offenes Gelände mit nur der Zielkugel

Beginnen wir mit dem Szenario, mit dem wir alle konfrontiert werden, wenn wir die Zielkugel ausspielen. Wie sieht Ihr ideales Eröffnungsspiel aus? Wo soll die erste geworfene Kugel landen?

Wie würden Sie spielen?

Es gibt unterschiedliche Meinungen über die ideale Position für die erste Zielkugel. Manche Spieler - insbesondere Anfänger - sind der Meinung, dass die Kugel die Zielkugel berührt, und zwar direkt vor der Zielkugel.



Andere denken, dass der ideale Wurf 10-30cm direkt vor der Zielkugel liegt.



Andere glauben, dass die erste Kugel nicht direkt vor der Sau liegen sollte sondern links oder rechts davor.



Jeder ist eigentlich der Meinung, dass es besser ist die erste Kugel vor statt hinter der Sau zu haben.

Warum gibt es unterschiedliche Auffassungen über die beste Position für die erste Kugel? Um das herauszufinden, müssen wir die erste gegnerische Kugel vorausdenken. Die Szenarien 2 bis 6 befassen sich mit Wurfmöglichkeiten für jede dieser Positionen für die erste Kugel. Lesen Sie sich diese Szenarien durch und treffen Sie Ihre eigene Entscheidung über Szenario 1.

Ich persönlich bevorzuge es auf den meisten Terrains, die erste Kugel ein paar Zentimeter vor der Zielkugel zu platzieren. Das liegt vor allem daran, dass jeder zufällige Treffer meiner oder der gegnerischen Mannschaft die Kugel näher an die Zielkugel heranbringt, während bei den anderen Varianten jeder zufällige Treffer wahrscheinlich den Punkt kostet. Ich denke aber, dass es eine Ausnahme für ein Gelände geben könnte, das so weich ist, dass sich Kugel und Zielkugel nicht so leicht bewegen können. In einem solchen Gelände kann eine Kugel vor einer Zielkugel so stark in das Gelände gepresst werden, dass es schwierig ist sie zu bewegen. In einer solchen Situation ist es vielleicht am besten, wenn die erste Kugel die Zielkugel berührt.

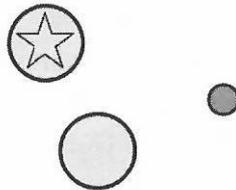
Nehmen wir nun an, Ihr Team spielt gegen einen Gegner mit erfahrenen Schützen. Sollte das einen Unterschied für Ihren ersten Wurf machen? Nun, es macht auf jeden Fall einen Unterschied bei der Platzierung der Zielkugel: Wir müssen die Zielkugel so weit wie möglich vom Wurfbereich entfernt platzieren, um die gegnerischen Schützen an ihre Grenzen zu bringen.

Aber wenn der Zielkugel einmal gelegt ist, sollte dann die Anwesenheit erfahrener Schützen im gegnerischen Team Ihren ersten Kugel-Wurf beeinflussen? Die Lösung ist nicht einfach, denn sie hängt von den Antworten auf mehrere Fragen ab:

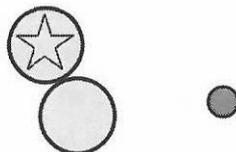
Sind alle Mitglieder der gegnerischen Mannschaft erfahrene Schützen? Oder nur ein paar ihrer Teammitglieder? Wenn es nur wenige sind, können Sie die erste Kugel so dicht wie möglich an die Zielkugel legen, um sie zu ermutigen ihre Schützen für eine frühe Kugel zu verschwenden.

Sind ihre Schützen nur in der Lage zu schießen oder sind sie in der Lage, ihre eigene Kugel in der Nähe der Zielkugel zu platzieren? Wenn sie konsequent Schießen und Legen können, können Sie die erste Kugel etwas weiter weg von der Zielkugel platzieren, um sie zum Schießen zu ermutigen, aber immer noch Raum für Ihr Team lassen, um zurückzukommen und näher an die Zielkugel zu legen.

Wie gut sind die Leger Ihres Teams? Wenn Ihr Team eine Kugel wirft, die nahe genug an der Zielkugel liegt um einen gegnerischen Wurf zu provozieren, dann ist eine gute Antwort eine Kugel, die den Punkt holen kann, aber auch nahe an der gegnerischen Kugel oder in einer Linie mit der gegnerischen Kugel liegt. Auf diese Weise wird jeder Versuch, den neuen Punkt zu schießen, wahrscheinlich auch die gegnerische Kugel ausschalten. Können die Leger Ihrer Mannschaft das? Hier ist ein Beispiel.



Noch besser: Können Sie Ihre Punkt-Kugel, die den gegnerischen Schuss verhindert, so aufstellen, dass Ihr Team die gegnerische Kugel bei Bedarf schießen kann obwohl Ihr Gegner Ihre Punkt-Kugel nicht zuverlässig schießen kann? Hier ist ein Beispiel. Da die Lege-Kugel die gegnerische Kugel berührt, wird die gegnerische Kugel weggeschoben, wenn man die Lege-Kugel trifft.



Wie Sie sehen, ist die Frage nach der ersten Kugel extrem kompliziert, etwa so wie die Frage "Was ist die beste Eröffnung im Schach?". Die Antwort hängt davon ab, wie das Spiel weitergeht und ob jedes Team eine gute Antwort auf den vorherigen Wurf

finden kann. Letztendlich ist der beste erste Wurf derjenige, der deinem Team einen oder mehrere Punkte bringt nachdem dein Gegner keine Kugeln mehr hat.

Szenario 2: Die gegnerische Kugel liegt direkt vor der Zielkugel und berührt sie



Wie würden Sie spielen?

Neulinge

Anfänger betrachten dies in der Regel als einen garantierten Punkt für den Gegner, aber es ist eigentlich ziemlich einfach, damit umzugehen, wenn man einen genauen Wurf hat.

Fortgeschrittene Spieler

Werfen Sie einfach eine Kugel mit hoher Geschwindigkeit direkt auf die gegnerische Kugel und treffen Sie sie ziemlich hart (aber nicht so hart wie beim Schießen der Kugel).



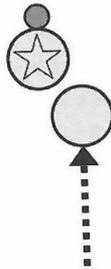
Sie müssen die Kugel nicht unbedingt direkt treffen. Sie können auch vor der Kugel landen und in sie hineinrollen. Der Schlüssel ist die Kugel mit so viel Kraft zu treffen, dass die gegnerische Kugel die Energie des Treffers in Kraft umwandelt, die die Zielkugel von der gegnerischen Kugel wegschiebt.

Oftmals wird dieser Wurf dem Gegner den Punkt nicht wegnehmen, weil die gegnerische Kugel immer noch näher an der Zielkugel ist als die von Ihnen geworfene

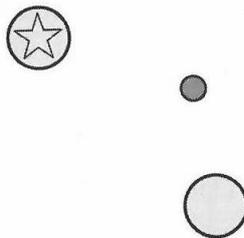
Kugel. Aber es entsteht ein Abstand zwischen der Zielkugel und der gegnerischen Kugel und Sie können eine Kugel in diese Lücke legen.



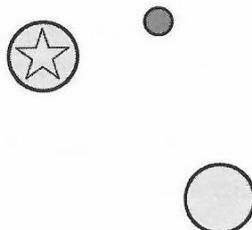
Ein besseres Ergebnis erzielt man, wenn man seine Kugel so wirft, dass sie die gegnerische Kugel etwas außerhalb der Mitte auf der linken oder rechten Seite der gegnerischen Kugel trifft.



Dies kann dir den Punkt bringen,



und in der Regel wird die gegnerische Kugel auf die Seite der Zielkugel verschoben, so dass sich mehr Raum um die Zielkugel herum öffnet auch wenn man den Punkt nicht bekommt.



Hinweis: Frühzeitige Versuche, die gegnerische Kugel zu treffen, können scheitern, weil Sie Ihre Kugel nicht mit einer ausreichend hohen Geschwindigkeit werfen. In diesem Fall stapeln sich die Kugeln Ihres Teams vor der gegnerischen Punktkugel. Selbst in dieser Situation ist es oft das Richtige den Haufen zu treffen, um die Zielkugel loszuwerfen. Versuchen Sie einfach, eine Kugel mit höherer Geschwindigkeit zu werfen.

Erfahrene Werfer

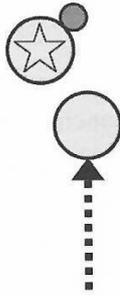
Mit dem Schießen erreicht man dasselbe, was ich für fortgeschrittene Spieler empfohlen habe, aber wenn man die gegnerische Kugel mit der zum Schießen verwendeten Hochgeschwindigkeitskugel trifft, wird die Sau wahrscheinlich über eine beträchtliche Entfernung geschleudert. Es ist äußerst schwierig, vorherzusagen wohin die Sau in dieser Situation fliegt. Das mag in Ordnung sein, wenn sie nur eine kurze Strecke vom Wurfkreis entfernt ist. Befindet sie sich jedoch bereits in größerer Entfernung (9 Meter oder weiter), könnte sie sehr weit bis zum Ende des Spielfelds oder sogar über das Gelände hinaus fliegen.

Szenario 3: Die gegnerische Kugel liegt vor der Zielkugel und berührt sie, aber die Sau ist nicht mittig hinter der Kugel.

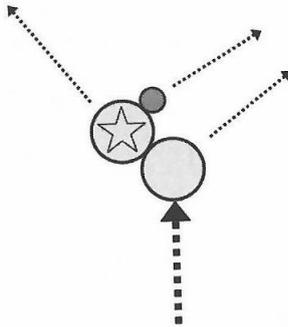


Wie würden Sie spielen?

Dies ist fast dasselbe wie Szenario 2, aber da die Zielkugel nicht mittig hinter der gegnerischen Kugel liegt, wird die Zielkugel bei einem Treffer der gegnerischen Kugel wahrscheinlich auf die Seite verschoben, auf der sich die Zielkugel befindet. Wenn sich die Sau also auf der rechten Rückseite der gegnerischen Kugel befindet, wird sie durch einen Schlag auf die gegnerische Kugel nach rechts befördert (und umgekehrt, wenn er sich auf der linken Seite befindet). Um die Chance auf einen Punkt zu erhöhen, können Sie die gegnerische Kugel außerhalb der Mitte auf derselben Seite wie die Zielkugel treffen.



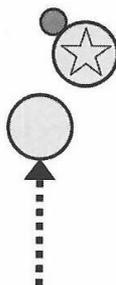
Dadurch wird die gegnerische Kugel von der Zielkugel weggedrückt, und Ihre geworfene Kugel bleibt auf derselben Seite wie die Sau.



Und wenn alles gut geht, haben Sie den Punkt.



Wenn wir die spiegelbildliche Situation haben und die Sau auf der linken hinteren Seite der gegnerischen Kugel liegt, dann sollten Sie die gegnerische Kugel auf der linken Seite statt auf der rechten Seite treffen. Schlagen Sie die gegnerische Kugel immer auf der gleichen Seite wie die Zielkugel, um die gegnerische Kugel von der Zielkugel wegzuschicken und um die Zielkugel in die gleiche Richtung zu schicken, in die sich Ihre geworfene Kugel bewegt.



Szenario 4: Die gegnerische Kugel liegt direkt neben der Zielkugel und berührt ihn



Wie würden Sie spielen?

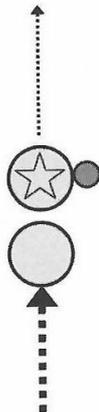
Neulinge

Anfänger versuchen in der Regel zu punkten, indem sie auf die andere Seite der Zielkugel werfen, die die gegnerische Kugel nicht berührt. Das kann funktionieren, ist aber nicht das beste Spiel.

Fortgeschrittene Spieler

Sie haben zwei Möglichkeiten, und zum Glück ist der Wurf für beide fast derselbe, so dass man versuchen kann, eine Möglichkeit zu wählen und vielleicht versehentlich die andere stattdessen machen kann.

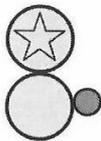
Möglichkeit 1: Werfen Sie eine Kugel mit hoher Geschwindigkeit direkt auf die gegnerische Kugel und treffen Sie sie ziemlich hart. In den meisten Fällen schieben Sie die gegnerische Kugel an der Zielkugel vorbei und Ihre geworfene Kugel nimmt den Platz der gegnerischen Kugel ein.



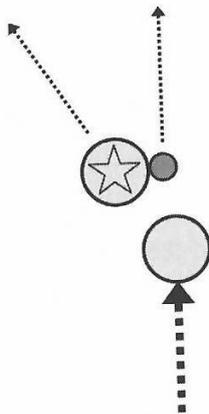
Ihre Kugel berührt stattdessen die Zielkugel und gibt Ihnen den Punkt.



Wenn Sie die gegnerische Kugel nicht hart genug treffen oder wenn das Gelände sehr weich und die gegnerische Kugel eingegraben ist, kann es sein, dass Sie dieses Ergebnis bekommen, aber in den meisten Fällen haben Sie trotzdem den Punkt.

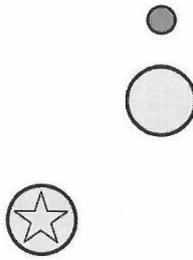


Möglichkeit 2: Werfen Sie eine Kugel so auf die Zielkugel, dass sie die Zielkugel von der gegnerischen Kugel trennt und dann die Zielkugel hinter die gegnerische Kugel zurückzieht, wodurch Sie den Punkt erhalten.



Das tatsächliche Ergebnis hängt davon ab, wie genau Sie die Zielkugel und die gegnerische Kugel treffen. Wenn Sie die gegnerische Kugel an der Seite treffen, wird sie sich vom Zielkugel wegbewegen. Wenn Sie die Zielkugel in der Mitte treffen, bewegt sich die Sau vor Ihrer geworfenen Kugel. Wenn Sie die Zielkugel auf der einen oder anderen Seite treffen, bewegt sich die Sau in eine andere Richtung.

Das ist der beste Fall, aber es gibt viele Varianten. Bei den meisten Varianten erhält Ihr Team den Punkt.



Wenn zwischen der gegnerischen Kugel und der Zielkugel ein gewisser Abstand besteht, kann es sein, dass Sie die gegnerische Kugel ganz übersehen und die Zielkugel nur mit Ihrer geworfenen Kugel zurückziehen. Auch das ist ein gutes Ergebnis.

Erfahrene Werfer

Schießen Sie die gegnerische Kugel, so dass Ihre Kugel anstelle der gegnerischen Kugel liegen bleibt. Dazu müssen Sie die gegnerische Kugel genau in der Mitte treffen.

Szenario 5: Die gegnerische Kugel liegt direkt hinter der Zielkugel und berührt sie!



Das kommt öfter vor, als man denkt. Normalerweise führt eine Unregelmäßigkeit im Gelände dazu, dass die Kugel in eine Position direkt hinter der Zielkugel abgelenkt wird.

Wie würden Sie spielen?

Neulinge

Anfänger neigen dazu, direkt auf die Zielkugel zu werfen. Das kann zu einem guten Ergebnis führen, wenn die geworfene Kugel die gegnerische Kugel mit einer gewissen Wucht trifft. Wenn die geworfene Kugel jedoch kurz vor der Zielkugel stehen bleibt, kann sie nur den Schnittkreis verkleinern. Die geworfene Kugel kann näher an der Zielkugel liegen als die gegnerische Kugel oder sie kann weiter entfernt sein.

Erfahrene Werfer

Schießen Sie direkt auf die gegnerische Kugel, indem Sie über die Zielkugel fliegen und die obere Vorderseite der gegnerischen Kugel treffen. Ihre geworfene Kugel kann in der Nähe der Zielkugel bleiben. In den meisten Fällen wird die gegnerische Kugel jedoch weiter von der Zielkugel entfernt landen als Ihre geworfene Kugel.

Szenario 6: Die gegnerische Kugel liegt direkt vor der Zielkugel, aber etwa 10 bis 30 Zentimeter davon entfernt.



Wie würden Sie spielen?

Neulinge

Anfänger versuchen, ihre Kugel so zu werfen, dass sie näher an die Zielkugel herankommt als die gegnerische Kugel. Das funktioniert gut, wenn sie links oder rechts von der gegnerischen Kugel bleiben, damit sie diese nicht versehentlich näher an die Zielkugel stoßen. Denken Sie daran, dass sich der Wertungskreis sowohl hinter als auch vor der Zielkugel erstreckt, so dass die geworfene Kugel ein wenig an der Zielkugel vorbeierollen kann und trotzdem einen Punkt erhält.

Fortgeschrittene Spieler

Hier gibt es mehrere Möglichkeiten:

Möglichkeit 1: Die Kugel schießen. Das funktioniert gut, wenn man (a) genau genug schießt, (b) die eigene Kugel an der gleichen Stelle oder in der Nähe davon liegen lässt und (c) die gegnerische Kugel nicht versehentlich an die Zielkugel stößt, wodurch die Sau verschoben wird und die gegnerische Mannschaft möglicherweise den Punkt behält. Auch wenn Sie Ihre Kugel nicht an der Stelle ablegen, an der die gegnerische Kugel lag, bekommen Sie den Punkt, wenn Ihre Kugel näher an der gegnerischen Kugel liegt.

Möglichkeit 2: Werfen Sie Ihre Kugel näher an die Zielkugel als die gegnerische Kugel. Das funktioniert gut, wenn man genau genug ist und das Gelände gut genug kennt, um eine Kugel in einem kleinen Punktkreis zum Liegen zu bringen. Der Nachteil ist, dass die gegnerische Kugel immer noch einen ziemlich kleinen Kreis abschneidet, so dass es schwierig sein kann zusätzliche Punkte zu erzielen. Diese Variante hat noch einen weiteren Nachteil: Es besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass Sie bei dem Versuch Ihre geworfene Kugel in die Nähe der Zielkugel zu bringen, versehentlich die gegnerische Kugel näher an die Zielkugel heranschieben.

Möglichkeit 3: Werfen Sie Ihre Kugel so auf die Zielkugel, dass die Kugel die Zielkugel vor sich her schiebt, weg vom Gegner. Dies funktioniert gut wenn sie sauber arbeiten und wenn ihre Wurfkugel keine größere Distanz zur Sau hat als die Gegnerkugel. Der

Schnittkreis wird größer als bei Wahl 2, so dass dies eine bessere Alternative als Wahl 2 sein könnte, aber der Wurf ist schwieriger.

Es gibt hier keine "richtige" Wahl; alle drei Alternativen sind gültig und die Wahl sollte von den Fähigkeiten und dem Vertrauen der Spieler abhängen.

Profi-Schützen

Schießen Sie auf die gegnerische Kugel und lassen Sie Ihre geworfene Kugel so nah wie möglich an der Zielkugel.

Szenario 7: Die gegnerische Kugel ist mehr als 30 Zentimeter von der Zielkugel entfernt



Wie würden Sie spielen?

Neulinge

Anfänger versuchen, ihre Kugel so zu werfen, dass sie näher an der Zielkugel liegt als die gegnerische Kugel. Das funktioniert gut, wenn sie links oder rechts von der gegnerischen Kugel bleiben.

Fortgeschrittene Spieler

Wenn die gegnerische Kugel nicht sehr nahe an der Zielkugel liegt, hat es keinen Vorteil, die gegnerische Kugel zu schießen. Die magische Entfernung, die Sie dazu veranlasst, eher zu legen als zu schießen, hängt zweifellos vom Gelände, dem Abstand der Kugel vom Wurfkreis, dem Können der gegnerischen Mannschaft und dem Können Ihrer eigenen Mannschaft ab. Ich verwende in diesem Szenario 30 Zentimeter als Beispiel. Vielleicht sind 30 Zentimeter für Ihre Situation nahe genug, so dass Sie die Kugel trotzdem werfen möchten. Aber was auch immer diese magische Entfernung ist, es gibt eine bestimmte Entfernung, in der es nur zwei vernünftige Möglichkeiten gibt:

Möglichkeit 1: Werfen Sie Ihre Kugel näher an die Zielkugel heran als an die gegnerische Kugel.

Möglichkeit 2: Werfen Sie Ihre Kugel so auf die Zielkugel, dass Ihre Kugel die Zielkugel vor sich weg von der gegnerischen Kugel schiebt.

Wenn es nur eine gegnerische Kugel auf dem Gelände gibt, gibt es nicht viele Gründe sich für Möglichkeit 2 zu entscheiden. Wenn sich aber die Kugeln der eigenen Mannschaft hinter der Zielkugel befinden und die Kugeln des Gegners vor der Zielkugel, dann wäre eine Kombination aus Wahl 1 und Wahl 2 sinnvoll: Werfen Sie Ihre Kugel so, dass sie in der Nähe der Zielkugel landet, und zwar so, dass Sie die Zielkugel möglicherweise zu den Kugeln Ihrer eigenen Mannschaft und von den gegnerischen Kugeln wegziehen können.

Erfahrene Schiesser

Obwohl das Legen in dieser Situation genauso effektiv sein kann wie das Schießen, versuchen viele erfahrene Schützen trotzdem zu schießen. Es hat den Anschein, dass erfahrene Schützen eine größere "magische Distanz" wählen, bei der Schießen wünschenswert ist. Das liegt wahrscheinlich daran, dass beim Schießen keine Rücksicht auf unterschiedliche Geländeeigenschaften genommen werden muss, und wenn man konsequent schießen und ersetzen kann, braucht sich der erfahrene Schütze nicht um die Schätzung der Rolldistanz zu kümmern. Wenn die Schusskonstanz gut genug ist, ist das Schießen in dieser Situation eine gute Taktik

Szenario 8: Szenarien 2 - 6, aber eine Kugel ist im Weg

Das ist Ihnen schon passiert: Sie denken, dass Sie den richtigen Wurf hinbekommen haben, aber dann spielt Ihr Mitspieler vor Ihnen und lässt eine Kugel genau vor der Stelle liegen, an die Sie werfen wollten. Oder vielleicht liegt stattdessen eine gegnerische Kugel vor Ihnen.

Wie würden Sie spielen?

Es gibt viele Möglichkeiten und die Anzahl der Möglichkeiten steigt mit dem Niveau der Spieler.

Neulinge

Sie können:

1. Über die hinderliche Kugel werfen.
2. Links oder rechts von der Hindernis-Kugel werfen.

Fortgeschrittene Spieler

Zusätzlich zu den beiden Möglichkeiten für Anfänger können Sie:

3. die Kugel von einer anderen Kugel abprallen, um das Hindernis zu umgehen und Ihr ursprüngliches Ziel zu erreichen. Ich werde in Kapitel 12 mehr über diesen Ansatz erzählen.

4. die Hindernis-Kugel für einen Kombinationsstoß verwenden: Schlagen oder stoßen Sie die Hindernis-Kugel, um die Aufgabe zu erfüllen, die Ihre geworfene Kugel erfüllen sollte. Dies kann anders funktionieren, wenn es sich um eine gegnerische Kugel handelt, die Ihren Wurf behindert.

5. Schieben Sie das Hindernis zunächst mit einem Wurf aus dem Weg und führen Sie dann den beabsichtigten Wurf mit Ihrem zweiten Kugel aus.

Sehr gute Schiesser

Ergänzend zu den fünf vorgestellten Möglichkeiten, können sie:

6. Zuerst auf die Hindernis-Kugel schießen, um sie aus dem Weg zu räumen und dann Ihr ursprüngliches Ziel erreichen.

Das Wichtigste dabei ist, dass Sie Optionen haben und die beste Taktik nicht aufgeben sollten, nur weil eine andere Kugel im Weg ist.

Kapitel 11: Spieltaktik, Umgang mit Mustern

Im vorigen Kapitel habe ich einfache Szenarien mit einer gegnerischen Kugel auf dem Gelände behandelt. In diesem Kapitel geht es um komplexere Szenarien mit mehreren Kugeln auf dem Gelände sowohl von der eigenen Mannschaft als auch von der gegnerischen Mannschaft. Ich habe festgestellt, dass die Lage der Kugeln nach den ersten paar Kugeln in der Regel einigen Mustern folgt. Diese Muster können während der gesamten Aufnahme fortbestehen oder das Spiel kann sich während der Aufnahme in ein anderes Muster verwandeln (z. B. wenn die Zielkugel bewegt wird). Ich werde fünf dieser Muster beschreiben und dann darüber sprechen, wie man mit jedem dieser Muster umgeht. Ich nenne die fünf Muster:

1. Team-Cluster

2. Front-Back Split

3. Side-by-Side Split

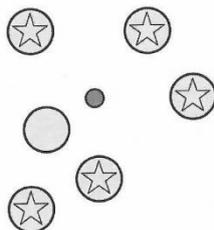
4. Shoot Out

5. Point In

Ich werde zur Erläuterung der einzelnen Muster und Variationen Kugel-Diagramme verwenden. Beachten Sie jedoch, dass die Diagramme zwar repräsentativ für die Muster sind, es aber je nach Standort der Kugeln viele verschiedene Versionen der einzelnen Muster gibt. Meine Kommentare zu einem Muster sind nicht spezifisch für das bestimmte Diagramm, das ich zur Veranschaulichung des Musters verwendet habe oder seine Variation; ich spreche von allen verschiedenen Kugel-Kombinationen, die diesem Muster entsprechen.

Zur besseren Veranschaulichung zeigen die Diagramme die Muster so, als ob die Kugeln alle ziemlich genau auf die Zielkugel ausgerichtet wären. Auf einem langsameren Terrain kann das der Fall sein, aber auf einem schnelleren Terrain, das besser rollt, kann man dasselbe Grundmuster vorfinden, aber die Kugeln sind weiter voneinander entfernt. Dadurch kann sich die Auswahl der Ergebnisse ändern, weil es mehr Landfläche gibt. Andererseits gibt es auf einem schnelleren Terrain auch mehr Rollbewegungen, so dass Sie vielleicht die zusätzliche Landfläche brauchen.

Muster 1: Team Cluster



Eines der Teams bekommt den Punkt, und dann wirft das andere Team eine Kugel nach der anderen, um näher an die Zielkugel heranzukommen. Es gibt eine Ansammlung von Kugeln der anderen Mannschaft um die Zielkugel herum, aber jede von ihnen ist weiter entfernt als die Punktkugel. Es kann sein, dass die gegnerische Mannschaft keine Kugeln mehr hat, bevor sie den Punkt erreicht, oder dass sie den Punkt mit einer ihrer letzten Kugeln erreicht.

Betrachten wir nun mehrere Varianten dieses Musters:

Muster 1, Variante 1: Wenn Ihre Mannschaft den Punkt noch in der Hand hat, nachdem die andere Mannschaft eine Reihe von Kugeln geworfen hat

Siehe das Diagramm auf der gegenüberliegenden Seite. Die gegnerische Mannschaft hat keine Kugeln mehr, obwohl eine ihrer Kugeln zu weit entfernt ist, um im Diagramm zu erscheinen.

Wie würden Sie spielen?

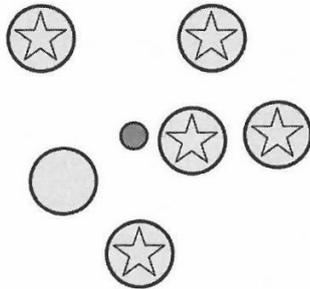
Die Zielkugel ist nun von gegnerischen Kugeln umgeben, und es besteht die Gefahr, dass Sie mit Ihrem Wurf versehentlich eine der gegnerischen Kugeln befördern. Es besteht auch eine große Gefahr, wenn Sie versehentlich Ihre eigene Kugel aus der Punktposition stoßen, da dies wahrscheinlich zu mehreren Punkten für die gegnerische Mannschaft führt.

Das Verschieben () der Zielkugel kann eine Möglichkeit sein, aber es hängt davon ab, ob die gegnerischen Kugeln alle auf einer Seite der Zielkugel liegen. Wenn es einen offenen Bereich gibt, in den man die Zielkugel verschieben kann, ist das ein guter Spielzug, aber nur, wenn man eine große Anzahl von Kugeln übrighat, die zuverlässig in diesen offenen Bereich geworfen werden können, wenn man die Zielkugel neu positioniert.

Die beste Möglichkeit, die Zielkugel nicht zu versetzen ist zu versuchen, mehr Kugeln in den Schneidkreis zu werfen. Vielleicht ist Ihre Mannschaft besser als die gegnerische und kann das schaffen, wozu diese nicht in der Lage waren. Das Werfen in einen kleinen Landebereich mit minimalem Wurf erfordert oft einen hohen Bogen mit viel Rückdrall, also ist diese Art von Wurf eine Option. Eine andere Möglichkeit wäre es eine Kugel zu werfen, die von einer gegnerischen Kugel abprallt und sich in den Schnittkreis bewegt (ich werde im nächsten Kapitel mehr darüber erzählen). Vielleicht können Sie sogar die „gute Zwei“ zurückdrängen und den Schnittkreis erweitern, um mehr Platz zu haben. Oder wenn Sie einen Spieler haben, der effektiv Effet einsetzen kann, dann können Sie vielleicht eine Kugel von der einen oder anderen Seite einbringen.

Wenn der Schnittkreis winzig ist und die Wahrscheinlichkeit gering ist, dass Ihr Team zusätzliche Punkte erzielen kann, dann sollten Sie den Punkt mitnehmen und keine weiteren Kugeln werfen.

Muster 1, Variante 2: Wenn die andere Mannschaft eine ganze Reihe von Kugeln geworfen hat, aber schließlich den Punkt bekommt



Wie würden Sie spielen?

Möglichkeit 1: Sie können versuchen, näher an die Zielkugel zu werfen als die aktuelle gegnerische Punktkugel. Da aber so viele gegnerische Würfe das Ziel verfehlt haben (und sie deshalb eine Ansammlung von Kugeln haben), macht diese Wahl nur Sinn, wenn Ihr Team über eine Art von Fähigkeit verfügt, die dem gegnerischen Team fehlt. Das mag stimmen: Wenn Sie mit einem hohen Bogen werfen, können Sie vielleicht eine Kugel mit einem minimalen Rollweg platzieren. Oder wenn Sie einen Spieler haben, der den Effet effektiv einsetzen kann, dann können Sie vielleicht eine Kugel von der einen oder anderen Seite einbringen.

Möglichkeit 2: Sie können die gegnerische Kugel schießen und bekommen den Punkt zurück, da die Kugel Ihres Teams derzeit an zweiter Stelle steht (am zweitnächsten zur Zielkugel). Allerdings ist der Bereich um die Sau herum überfüllt und es kann riskant sein, den Schuss zu wagen. Wenn Sie also einen Spieler haben, der einen solchen Wurf machen könnte, müssen Sie die Lage der Kugeln berücksichtigen, ob Sie eine freie Bahn für einen Wurf haben und welchen Schaden Sie durch kleine Richtungsänderungen der Kugeln verursachen könnten.

Möglichkeit 3: Sie können eine Hochgeschwindigkeits-Kugel direkt in eine Gruppe von gegnerischen Kugeln werfen, um deren Spitze aus dem Weg zu räumen und auch einige andere gegnerische Kugeln zurückzudrängen. Der Wurf in eine Gruppe von Kugeln ist mit großer Unsicherheit verbunden, aber wenn Sie noch viele Kugeln übrig haben, kann es sich lohnen das Risiko einzugehen. Es wird sicherlich die Art der aktuellen Aufnahme verändern.

Möglichkeit 4: Je nachdem, wo sich Ihre zweite Kugel befindet, ist es möglich, dass Sie diese Kugel in eine Punktposition befördern. Auch hier müssen Sie die genaue Lage der Kugeln und die mit dem Wurf verbundenen Risiken berücksichtigen.

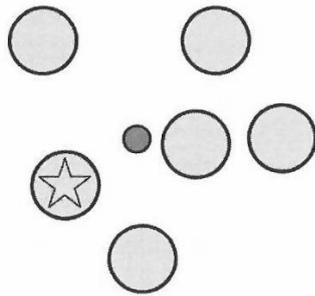
Möglichkeit 5: Wenn Ihr Team noch viele Kugeln übrig hat, können Sie die Zielkugel umwerfen und sie so hoffentlich an eine neue Stelle auf dem Gelände bringen, wo Sie mehr Punkte erzielen können. Wenn die gegnerische Mannschaft noch Kugeln

übrigat, können Sie die Zielkugel sogar vom Gelände stoßen um die Aufnahme zu annullieren. Oder, wenn die gegnerische Mannschaft keine Kugeln mehr hat, können Sie automatisch einen Punkt für jede Kugel erzielen, die Ihre Mannschaft noch hat.

Möglichkeit 6: Wenn die gegnerische Mannschaft keine Kugeln mehr hat und Sie glauben, dass Ihre Mannschaft keinen Wurf mehr machen kann, ohne dass die Wahrscheinlichkeit hoch ist, dass die gegnerische Mannschaft noch mehr Punkte bekommt, dann können Sie "den Punkt nehmen" und keine Kugeln mehr werfen. Wenn jemand argumentiert, dass Ihre Mannschaft den Punkt nicht nehmen kann, weil Sie den Punkt nicht haben, dann können Sie ihre restlichen Kugeln einfach harmlos auf das Gelände vor Ihnen werfen. Das ist die gleiche Idee. Die gegnerische Mannschaft hat am Ende einen Punkt statt vieler.

Keine dieser Möglichkeiten ist risikolos. Das ist einer der Punkte, die Petanque zu einem so interessanten Spiel machen.

Muster 1, Variante 3: Wenn Ihre Mannschaft einen Haufen Kugeln wirft, aber am Ende den Punkt bekommt

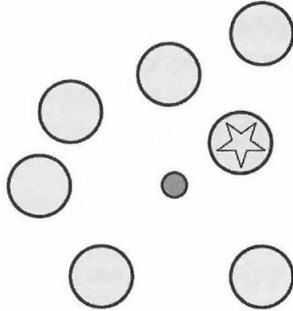


Nehmen wir weiter an, dass die andere Mannschaft alle ihre verbleibenden Kugeln geworfen hat während sie versucht hat, eine Kugel näher an die Sau zu bekommen, aber keine der anderen gegnerischen Kugeln ist sehr nah an der Sau, so dass sie nicht im obigen Diagramm erscheinen. Sie haben also den Punkt, es gibt eine „gute Zwei“ (die vorherige Punktkugel der gegnerischen Mannschaft), und viele Kugeln Ihrer Mannschaft sind weiter entfernt als die „gute Zwei“.

Wie würden Sie spielen?

Dies ist eine klassische Situation, in der man auf die „gute Zwei“ schießen sollte. Ob Sie diesen Weg wählen, hängt davon ab, wie viele Punkte Sie mit dem Werfer erzielen können, ob das Risiko zu groß ist, dass Sie versehentlich die eigene Punktkugel wegschießen und wie gut Ihre Schießkünste sind. Wenn das Risiko beim Schießen zu groß ist, ist es vielleicht sinnvoller zu versuchen, mehr Kugeln in den Schnittkreis zu werfen oder einige der Kugeln Ihres Teams zu fördern, indem Sie sie in den Schnittkreis werfen.

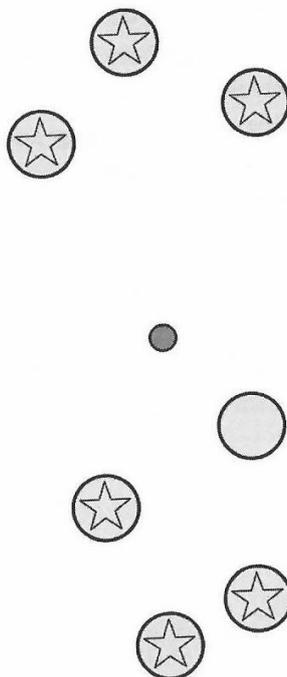
Muster 1, Variante 4: Wenn Ihre Mannschaft eine Ansammlung von Kugeln geworfen hat und nie den Punkt bekommen hat



Wie würden Sie spielen?

Sie haben keine Kugeln mehr, also können Sie nur hoffen, dass Ihr Gegner die Zielkugel versehentlich in Richtung der Kugeln Ihrer Mannschaft verschiebt, oder dass er versehentlich eine der Kugeln Ihrer Mannschaft auf eine Punktposition befördert. Das passiert ziemlich oft, wenn die Kugeln eines Teams dicht um die Zielkugel herum liegen und das gegnerische Team weiter wirft.

Muster 2: Front-Back Split



Dies geschieht in der Regel auf einem schnellen Terrain, auf dem es schwierig ist, eine Kugel in der Nähe der Zielkugel zu stoppen. Eine der beiden Mannschaften erhält den Punkt, und dann wirft die andere Mannschaft ihre Kugeln. Einige von ihnen schießen über die Zielkugel hinaus, und einige von ihnen werden zu kurz geworfen. Es gibt also eine Gruppe von Kugeln, die kurz vor der Zielkugel liegen aber

nicht nah genug, um zu punkten, und eine Gruppe von Kugeln, die jenseits der Zielkugel liegen. Die weiter entfernten Kugeln können gebündelt sein, sind aber oft in unterschiedlichen Entfernungen verstreut.

Hinweis: Die andere Mannschaft hätte versuchen sollen, einige dieser Kugeln nach vorne zu befördern, anstatt sie nur an die Zielkugel zu werfen.

Muster 2, Variante 1: Wenn Ihre Mannschaft den Punkt hält, während die andere Mannschaft lang und kurz geworfen hat

Siehe das Diagramm auf der gegenüberliegenden Seite. Die gegnerische Mannschaft hat keine Kugeln mehr.

Wie würdest Sie spielen?

Sie haben mehrere Möglichkeiten, um mehr Punkte zu erzielen:

Möglichkeit 1: Wählen Sie ihre Landeplätze so, dass die gegnerischen Kugeln nicht vor der Zielkugel landen und versuchen Sie, Ihre Kugeln nahe an die Zielkugel zu bringen, ohne dass sie über die Zielkugel hinausrollen wie es die gegnerischen Kugeln getan haben. Wie bei Muster 1 ist ein hoher Bogen mit Rückdrall hilfreich. Das Risiko dabei ist, dass Sie versehentlich einige Kugeln Ihres Gegners in eine gute Position bringen oder dass Sie die „gute Zwei“ bedrängen und den Schnittkreis verkleinern. Wählen Sie also Ihre Landeplätze sorgfältig aus.

Möglichkeit 2: Wenn es möglich ist, platzieren Sie Ihre Kugeln auf der linken oder rechten Seite des Schnittkreises. Allzu oft wird dieser Bereich vernachlässigt, da die Spieler auf die Zielkugel werfen anstatt in den Bereich auf beiden Seiten der Zielkugel zu werfen.

Möglichkeit 3: Werfen Sie eine Kugel so, dass sie absichtlich kurz vor dem Schnittkreis liegt oder so, dass sie links oder rechts vom Schnittkreis liegt und schieben Sie sie dann mit einer weiteren Kugel in den Schnittkreis.

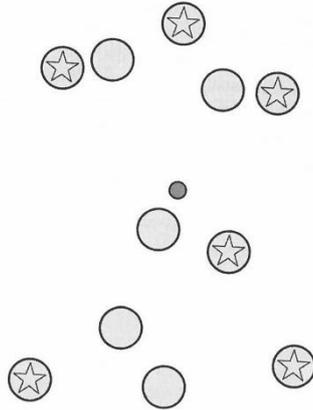
Möglichkeit 4: Verwenden Sie Effet auf Ihre Kugeln und bringen Sie sie von der rechten oder linken Seite in Richtung des Zielkugel. Das Terrain in diesen Bereichen ist langsamer und ermöglicht es Ihnen, eine Kugel in eine gute Position zu bringen, ohne dass sie zu weit rollt.

Möglichkeit 5: Wenn die gegnerische „gute Zwei“ deutlich näher an der Zielkugel liegt als die nächstgelegene gegnerische Kugel, dann schießen Sie die „gute Zwei“ ab, um mehr Platz für Punkte zu haben.

Möglichkeit 6: Wenn Sie noch eine beträchtliche Anzahl von Kugeln übrig haben, können Sie die Zielkugel an eine andere Stelle verschieben, an der Sie vielleicht noch mehr Glück haben als Ihr Gegner. Dies ist ein riskanter Zug, da die Wahrscheinlichkeit besteht, dass die Sau in der Mitte einer gegnerischen Kugel-Gruppe landet. Es ist eine Möglichkeit, aber nicht unbedingt eine gute.

Möglichkeit 7: Wenn Sie noch eine große Anzahl von Kugeln übrig haben, können Sie die Zielkugel aus dem Spielfeld schießen und erhalten so einen Punkt für jede übrig gebliebene Kugel. Wenn Sie kein Teammitglied haben, welches das zuverlässig kann, ist das ein riskanter Zug, weil die Sau wie bei Wahl 6 in der Mitte einer gegnerischen Kugelgruppe landen könnte.

Muster 2, Variante 2: Wenn Ihr Team lange und kurz geworfen hat, Sie aber schließlich den Punkt bekommen haben (vielleicht haben Sie versucht, einige dieser Kugeln vorne zu befördern)



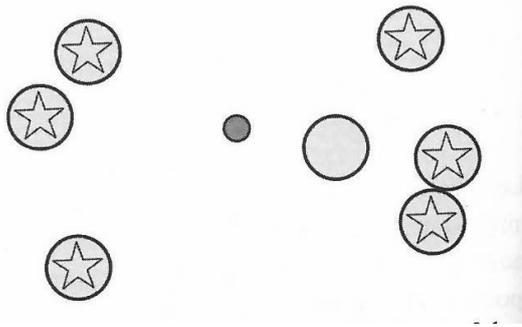
Nehmen wir weiter an, dass die andere Mannschaft alle ihre verbleibenden Kugeln geworfen hat um zu versuchen, eine Kugel näher an die Zielkugel zu bringen. Jetzt haben Sie also den Punkt, und es gibt eine gute „gute Zwei“ (die vorherige Punktkugel der gegnerischen Mannschaft). Und viele Kugeln Ihrer Mannschaft sind weiter entfernt als der „gute Zwei“, einige vor und einige hinter der Zielkugel.

Wie würden Sie spielen?

Wie bei Muster 1, Variante 3, ist dies eine Situation, in der man direkt auf die „gute Zwei“ schießen sollte, denn wir wissen, dass es schwierig ist, eine weitere Punktkugel an diese Stelle des Geländes zu platzieren. Da die direkt geworfene Kugel das Gelände vor dem Auftreffen auf die Zielkugel nicht mehr berührt, muss sich Ihr Wurfversuch nicht mit den Geländeusername auseinandersetzen, die bei anderen Kugeln zu langen oder kurzen Bahnen geführt haben.

Ob Sie sich für diesen Weg entscheiden, hängt davon ab, wie viele Punkte Sie mit dem Abwurf erzielen können, ob das Risiko die Zielkugel versehentlich zu verfehlen, zu groß ist und wie gut Ihre Schießkünste sind. Wenn das Risiko beim Schießen zu groß ist, kann es sinnvoller sein zu versuchen, mehr Kugeln in den Schnittkreis zu werfen, oder einige der vorderen Kugeln Ihres Teams zu fördern, indem Sie sie in den Schnittkreis schieben.

Muster 3: Side by Side Split



Dies geschieht auf einem Gelände, auf dem der Boden vor der Zielkugel ein gerades Rollen verhindert, so dass die auf die Zielkugel geworfenen Kugeln stattdessen eher nach links oder rechts von der Zielkugel gehen. Links und rechts der Zielkugel bilden sich Knäuel von Kugeln.

Muster 3, Variante 1: Wenn Ihre Mannschaft den Punkt hält, während die andere Mannschaft nach links und rechts wirft

Siehe das Diagramm auf der gegenüberliegenden Seite. Die gegnerische Mannschaft hat keine Kugeln mehr.

Diese Variante unterscheidet sich von Muster 2, weil das Gelände nicht unbedingt schnell ist - es ist nur unberechenbar.

Wie würden Sie spielen?

Sie haben viele Möglichkeiten, um Extrapunkte zu erzielen und Ihre Wahl sollte davon abhängen, was Sie bei den Würfeln Ihres Gegners beobachtet haben:

Möglichkeit 1: Wenn Ihr Gegner die Kugeln nicht sehr nahe an die Zielkugel geworfen hat und nur wenige seiner Kugeln hinter der Zielkugel landen, können Sie versuchen, direkt vor der Zielkugel zu landen, um sie mit Ihrer geworfenen Kugel vom Wurfbereich weg zu schieben. Durch das Zurückschieben der Zielkugel sollte es einfacher sein, sie zu treffen.

Möglichkeit 2: Probieren Sie alternative Wurftechniken aus, falls Sie diese noch nicht bei Ihrem Gegner gesehen haben: hoher Bogen mit extra Rückdrall; niedriger Bogen, niedrige Abwurfhöhe mit extra Rückdrall; oder rollen Sie sogar eine Kugel im Bowling-Stil auf die Zielkugel zu. Achten Sie darauf, dass Sie sich von Ihrer aktuellen Punkt-Kugel fernhalten, damit Sie den Punkt nicht verlieren.

Möglichkeit 3: Wenn es möglich ist, platzieren Sie Ihre Kugeln auf der linken, rechten oder hinteren Seite des Schneidkreises. Allzu oft wird dieser Bereich vernachlässigt, da die Spieler auf die Zielkugel werfen anstatt in den Bereich seitlich der Zielkugel oder hinter der Zielkugel zu werfen.

Möglichkeit 4: Werfen Sie eine Kugel so, dass Sie absichtlich kurz vor dem Schnittkreis liegt und schieben Sie sie dann mit einer nachfolgenden Kugel in den Schnittkreis.

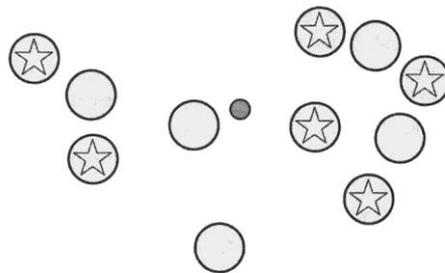
Möglichkeit 5: Verwenden Sie Effet auf Ihre Kugeln und bringen Sie sie von der rechten oder linken Seite in Richtung Zielkugel. Die Landungen in diesen Bereichen sind weniger unberechenbar und ermöglichen es Ihnen, eine Kugel in eine gute Position zu bringen.

Möglichkeit 6: Wenn die gegnerische „gute Zwei“ deutlich näher an der Zielkugel liegt als die nächstgelegene gegnerische Kugel, dann schießen Sie diese ab, um sich selbst mehr Raum für Punkte zu verschaffen.

Möglichkeit 7: Wenn Sie noch eine beträchtliche Anzahl von Kugeln übrig haben, können Sie die Zielkugel an eine andere Stelle verschieben, wo Sie vielleicht mehr Glück haben als Ihr Gegner. Dies ist weniger riskant als der Front-Back-Split (Muster 2), wenn sich nicht so viele gegnerische Kugeln hinter der Zielkugel befinden. Das liegt daran, dass ein Treffer die Zielkugel eher vom Wurfkreis wegbewegt als nach links oder rechts von seiner aktuellen Position. Wahl 7 unterscheidet sich von Wahl 1, weil bei Wahl 7 ein direkter Treffer der Zielkugel durch eine geworfene Kugel erforderlich ist, während wir bei Wahl 1 vor der Zielkugel gelandet sind und sie vom Wurfkreis weggezogen haben.

Möglichkeit 8: Wenn man noch eine größere Anzahl von Kugeln übrig hat, kann man die Zielkugel aus dem Spielfeld schießen und erhält so einen Punkt für jede übrig gebliebene Kugel.

Muster 3, Variante 2: Wenn Ihr Team links und rechts geworfen hat, aber Sie haben schließlich den Punkt bekommen



Nehmen wir weiter an, dass die andere Mannschaft alle ihre verbleibenden Kugeln geworfen hat während sie versucht hat, eine Kugel näher an die Zielkugel zu bekommen. Jetzt haben Sie also den Punkt, und es gibt eine gute „gute Zwei“ (die vorherige Punktkugel der gegnerischen Mannschaft). Und viele Kugeln Ihrer Mannschaft sind weiter entfernt als die „gute Zwei“, einige links und einige rechts von der Zielkugel.

Wie würden Sie spielen?

Wie bei Variante 3 von Muster 1 und Variante 2 von Muster 2 handelt es sich um eine Situation, in der man direkt auf den Leger schießen muss, weil man weiß, dass es schwierig ist, an dieser Stelle des Geländes eine andere Punktkugel zu werfen. Da der direkte Wurf einer Kugel bedeutet, dass die geworfene Kugel das Gelände nicht

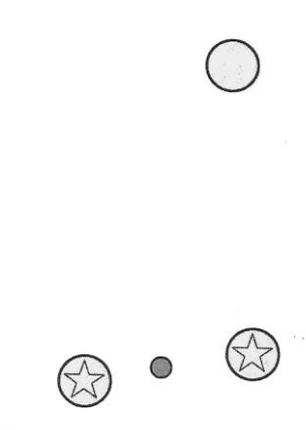
berührt bevor sie die Zielkugel trifft, muss sich der Wurfversuch nicht mit den Geländeusername auseinandersetzen, die dazu geführt haben, dass andere Kugeln nach links oder rechts gelaufen sind.

Ob Sie sich für diese Methode entscheiden, hängt davon ab, wie viele Punkte Sie mit dem Abwurf erzielen können, ob das Risiko groß ist, dass Sie versehentlich Ihre Punktkugel entfernen, und wie gut Ihre Schießkünste sind. Wenn Ihre Kugeln zum Beispiel so liegen wie im Diagramm auf der vorherigen Seite, nützt es Ihnen nichts, auf die „gute Zwei“ zu schießen, weil der Gegner auch die drittnächste Kugel zur Zielkugel hat. Wenn es Ihnen jedoch gelingt, sowohl die „gute Zwei“ als auch die drittnächste Kugel mit einem Wurf zu treffen (was möglich ist, weil sie in einer Reihe liegen), dann könnte das einen Vorteil bedeuten.

Wenn das Schießen keinen Vorteil bringt oder zu riskant ist, kann es sinnvoller sein zu versuchen, mehr Kugeln in den Schnittkreis zu werfen, oder einige der vorderen Kugeln Ihres Teams zu fördern, indem Sie sie in den Schnittkreis schieben.

Und wenn alle anderen Alternativen zu riskant erscheinen, dann kann man den Punkt mitnehmen.

Muster 4: Shoot Out



In einem Spiel mit erfahrenen Schützen wird fast jeder Wurf nach der ersten Punktkugel den vorherigen Punkt ausschießen. Einige geworfene Kugeln bleiben als Punkte nahe an der Zielkugel, und so sind mehrere Punkte für das Ende möglich. Einen oder mehrere Punkte für das Ende erhält das letzte Team, das die gegnerische Punktkugel wegschießen kann.

Wie würden Sie spielen?

Anfänger und fortgeschrittene Spieler, die keine Expertenschützen sind

Wenn Sie gegen eine Mannschaft mit erfahrenen Schützen spielen, müssen Sie ihnen das Schießen so schwer wie möglich machen. Werfen Sie die Zielkugel möglichst lang, denn das Schießen auf größere Entfernungen ist schwieriger.

Positionieren Sie die Zielkugel dicht an einer Seitenlinie, um die Wahrscheinlichkeit zu verringern, dass die Kugeln im Spielfeld bleiben.

Wenn Sie feststellen, dass sie auch auf große Entfernungen noch genau schießen, dann versuchen Sie die Zielkugel auf kurze Entfernungen zu stellen. Manche Schützen haben Probleme mit kürzeren Würfeln.

Legen Sie weiter nahe an die Zielkugel und zwingen Sie sie, weiter zu schießen. Es gibt nur wenige Schützen, die nie daneben schießen, so dass sie ein paar Kugeln für Fehlversuche verschwenden werden. Oftmals ist ein Spieler in der Mannschaft besser im Schießen als die anderen, so dass der bessere Schütze gezwungen ist seine Kugeln zu verbrauchen.

Glauben Sie nicht, dass Sie schießen müssen, nur weil die anderen es tun. Wenn Sie nicht gut schießen können, ist es besser dasjenige Spiel zu spielen, in dem man gut bist.

Das Geheimnis, um gegen Schützen zu gewinnen besteht darin, sie durch dauerhaft gutes Legen zu schlagen. Wenn Sie immer wieder Kugeln werfen, die den Punkt bringen und sie immer wieder wegschießen müssen, dann können Sie, wenn der Gegner danebenschießt, vielleicht die letzte Kugel werfen, die am Ende übrig bleibt. Und diese letzte Kugel kann der Punkt sein.

Experten-Schützen

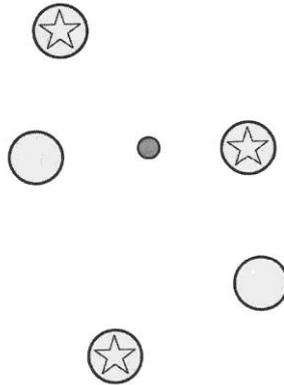
Wenn beide Teams gleich gut schießen können, versuchen Sie, in jeder Aufnahme, in der Sie punkten, mehrere Punkte zu erzielen und den Gegner auf einzelne Punkte zu beschränken wenn dieser punktet. Das kann man auf verschiedene Weise erreichen:

1. Versuchen Sie, Ihre geworfene Kugel so nah wie möglich an die Zielkugel zu bringen. Es reicht nicht aus, die gegnerische Kugel weg zu stoßen, man muss auch seine eigene Kugel als Punkt zurücklassen. Wenn der Gegner dies nicht schafft, Sie aber schon, dann gewinnen Sie mehrere Punkte.
2. Mischen Sie die Dinge gelegentlich. Schießen Sie nicht einfach mit jeder Kugel - wenn die Chance besteht, dass Sie erfolgreich legen können, legen Sie dosiert auf die Zielkugel anstatt zu schießen. Dies ist besonders effektiv, wenn Ihre Treffsicherheit besser ist als Ihre Schussgenauigkeit. Aber es ist wichtig, daran zu denken, besonders für Spieler, die häufig schießen. Sie neigen dazu zu vergessen, dass es noch andere Werkzeuge in ihrem Werkzeugkasten gibt.
3. Achten Sie darauf, wohin die geschossenen Kugeln gehen, denn nicht alle verlassen den Spielbereich. Wenn Sie sehen, dass sich Ihre Kugeln hinter der Zielkugel gruppieren, zielen Sie direkt auf die Zielkugel und ziehen Sie die Zielkugel zurück in Richtung Ihrer Kugelgruppe.
4. Wenn Ihr Gegner keine Kugeln mehr hat aber den Punkt hält, dann wägen Sie sorgfältig ab, ob Sie schießen oder legen wollen. Wenn Ihr Gegner mehrere Punkte

hat, ist es vorteilhafter, eine zuverlässigen „gute Zwei“ zu werfen als einen Schussversuch zu verpassen.

5. Wenn Ihr Gegner zu viele Punktekugeln hat um zu schießen, die gegnerische Mannschaft aber keine weiteren Kugeln mehr hat, sollten Sie die Möglichkeit in Betracht ziehen, die Zielkugel zu schießen, vor allem, wenn Ihre Mannschaft noch viele Kugeln hat.

Muster 5: Point In



In einem Spiel mit Spielern, die keine besonders guten Schützen sind (oder sich dafür entscheiden, nicht zu schießen), aber gute Legefähigkeiten haben, gibt es eine Reihe von Punktekugeln, die von abwechselnden Teams geworfen werden. Ein Team wirft eine Kugel, die näher an der Zielkugel liegt als die vorherige, und das nächste Team wirft eine Kugel, die noch näher liegt. Der letzte Punkt geht an die Mannschaft, die als letzte einen Punkt machen kann.

Wie würden Sie spielen?

Hier sind einige allgemeine Ratschläge für diese Art von Spiel:

1. Achten Sie genau darauf, wie die Kugeln landen und rollen. Wenn jedes Team immer präzisere Würfe macht, bedeutet das, dass sie daraus lernen wie sich ihre vorherigen Kugeln auf dem Boden verhalten haben. Ihre Mannschaft muss mehr lernen als der Gegner und zwar schneller.
2. Wenn Ihr Gegner anscheinend besser aus seinen Geländeerfahrungen lernen kann als Sie, dann versuchen Sie, die Zielkugel an einen anderen Ort zu versetzen, wo beide Teams mit dem Lernen von vorne beginnen müssen. Sie können die Zielkugel direkt treffen oder in sie hineinrollen und sie zurückziehen.
3. Werfen Sie nicht nur so, dass die Kugeln in der Nähe des Zielkugel landen. Schauen Sie sich an, wie Sie zuvor geworfene Kugeln befördern können. Der einfachste Punkt kann sich aus der Förderung einer früheren Kugel ergeben.

4. Achten Sie auf Gelegenheiten, die Kugeln des Gegners zu stoppen, um Ihre Kugeln in die Nähe des Zielkugel zu bringen und die Kugeln des Gegners aus dem Weg zu schieben.

5. Überlegen Sie, welche Würfe Sie beherrschen. Gibt es eine Wurfart, die Ihr Gegner nicht benutzt und die für diese spezielle Zielkugel-Platzierung besser funktionieren würde? Höherer Bogen? Niedrigerer Bogen? Niedrigere Abwurfhöhe? Anderer Rückdrall? Seitlicher Spin?

Kapitel 12: Spiel-Taktik, Ausspielen, Andere Kugeln

Die bisherigen Taktiken haben sich hauptsächlich auf Würfe konzentriert, bei denen man es vermeidet, andere Kugeln zu treffen, es sei denn, man versucht sie zu befördern oder anderswohin zu bewegen, oder man benutzt sie, um seine geworfene Kugel zu stoppen. Es gibt jedoch Situationen, in denen man andere Kugeln - sowohl die eigenen als auch die des Gegners - benutzen kann, um die eigene geworfene Kugel auf die gewünschte Zielposition zu lenken.

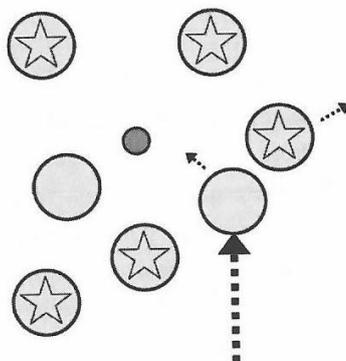
Stellen Sie sich zum Beispiel eine Situation vor, in der Sie versuchen eine Kugel näher an die Zielkugel zu bringen als Ihr Gegner, aber es gibt keine Lücke zwischen den Kugeln, die groß genug ist um Sie durchzulassen. Sie können den Wurf trotzdem machen, aber Sie müssen Ihre Kugel so ausrichten, dass sie an der Seite einer Hindernis-Kugel abprallt und dann ihren Weg fortsetzt.

Das Geheimnis, um andere Kugeln abzuspielen, besteht darin, sie auf der linken Seite auf der 8- bis 9-Uhr-Position oder auf der rechten Seite auf der 3- bis 4-Uhr-Position zu treffen. Wenn Sie sie direkter auf der 5-7-Uhr-Position treffen, absorbiert die getroffene Kugel zu viel von der Energie Ihrer geworfenen Kugel. Wenn Sie sie stattdessen an der Seite treffen, behält die geworfene Kugel den größten Teil ihrer Energie, sie wird nur ein wenig von der getroffenen Kugel weggeleitet. In den meisten Fällen bewegt sich die auftreffende Kugel ein wenig in die Richtung, in die sie sich von ihrem Treffer entfernt hat, aber nicht immer. Das hängt davon ab, wie hart Sie treffen und in welche Richtung sich Ihre Kugel bewegt.

Beachten Sie, dass ich hier von einer normalen Wurfkugel spreche - nicht von einem Hochgeschwindigkeitsschuss, der die Kugel direkt in der Luft trifft. Die geworfene Kugel sollte auf dem Boden aufschlagen, ins Rollen kommen und dann von der getroffenen Kugel zum Ziel abprallen.

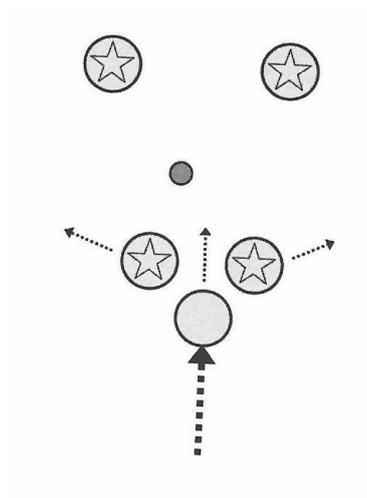
Hier sind fünf Beispiele.

Beispiel 1: Die Richtung der geworfenen Kugel durch Aufprall auf eine andere Kugel ändern



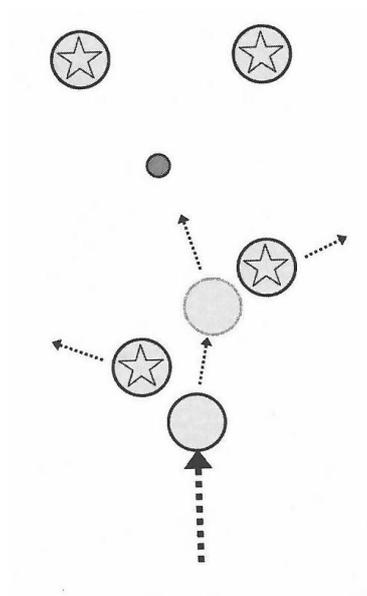
Dies ist das Diagramm des "Teamclusters" aus dem vorherigen Kapitel. Ich habe eine geworfene Kugel hinzugefügt, um zu zeigen, wie man zusätzliche Punkte erzielen kann, indem man die gegnerische Kugel ganz rechts ausspielt, um seine geworfene Kugel näher an die Zielkugel zu bringen. In dieser Situation wirft man mit einer relativ geringen Geschwindigkeit, da man sich bereits in der Nähe der Zielkugel befindet und man trifft die Zielkugel ganz links. Die geworfene Kugel wird nach links abgelenkt, näher an die Zielkugel herangeführt und die Zielkugel wird aus dem Weg geschoben.

Beispiel 2: Zwischen zwei Kugeln hindurchgehen



In diesem Beispiel werden Sie von ein paar gegnerischen Kugeln vor der Zielkugel blockiert und es ist nicht genug Platz, um zwischen ihnen hindurchzugehen. Wenn man aber in die Mitte der Lücke zwischen den beiden Kugeln wirft, drängst man die beiden Kugeln zur Seite und die eigene geworfene Kugel geht zur Zielkugel durch.

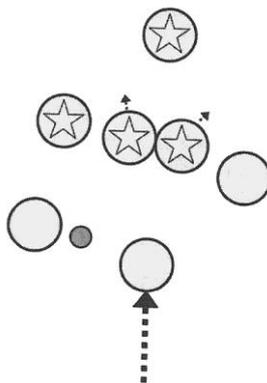
Beispiel 3: Abprallen von mehreren Kugel-Kugeln



Es ist nicht immer notwendig, dass sich die beiden Blocker-Kugel in einer Reihe aufstellen, damit die eigene Kugel durch die Lücke zwischen ihnen gehen kann. Dieses Beispiel ist ähnlich wie Beispiel 2, aber Ihre geworfene Kugel prallt nacheinander auf zwei gegnerische Kugeln. Die erste Blocker-Kugel lenkt Ihre geworfene Kugel leicht nach rechts ab, wo sie auf die zweite Kugel trifft, die Ihre geworfene Kugel wieder nach links und in Richtung der Zielkugel ablenkt.

Sie denken vielleicht, dass dies ein unmöglicher Wurf ist, aber es ist gar nicht so schwierig. Mit einem kleinen Fehler nach links oder rechts kann die geworfene Kugel immer noch durch die Lücke gelangen auch wenn sie vielleicht nicht an der gleichen Stelle neben der Zielkugel landet. Sie müssen allerdings eine Kugel mit ziemlich hoher Geschwindigkeit werfen um dieses Spiel zu ermöglichen, da jeder Kugel-Aufprall Ihre geworfene Kugel verlangsamt.

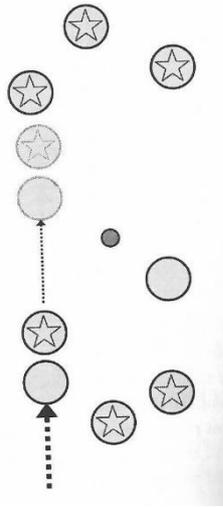
Beispiel 4: In eine Tasche spielen



Manchmal stauen sich die Kugeln an einer Stelle, wo sie auf einen langsameren Bereich des Geländes treffen. Genau das ist in diesem Beispiel passiert, und die daraus resultierende Ansammlung von Kugeln hat eine Tasche entstehen lassen: einen kleinen Bereich hinter der Zielkugel mit einem Rückstau aus Kugeln. Diese Tasche eignet sich hervorragend zum Werfen von Kugeln, denn solange man die Kugeln nicht mit zu hoher Geschwindigkeit wirft, verhindert der natürliche Rückstau, dass die Kugeln zu weit fliegen.

In diesem besonderen Fall wird die geworfene Kugel an der gegnerischen Kugel anhalten und einen Punkt hinzufügen. Die Kugeln können sich durch den Aufprall ein wenig nach hinten bewegen, aber wenn Sie den Aufprall minimieren, werden sie auch weiterhin eine Tasche für nachfolgende Punkte bieten.

Beispiel 5: Eine gegnerische Kugel fürs eigene Spiel anstoßen



Dieses Diagramm ähnelt der Situation im "Front-Back-Split"-Muster aus dem vorherigen Kapitel. Beide Teams haben Schwierigkeiten, ihre Kugeln in der Nähe der Zielkugel zum Liegen zu bringen. Hätte Ihre Mannschaft Kugeln vor der Zielkugel, würden Sie versuchen sie zu befördern. Da sich jedoch nur gegnerische Kugeln vor der Zielkugel befinden, besteht eine weitere Möglichkeit darin, eine gegnerische Kugel als Rücklaufsperrung und Bremse zu verwenden, indem Sie eine ziemlich schnelle Kugel werfen (aber nicht schießen) und die gegnerische Kugel an der Zielkugel vorbeischieben, während Ihre eigene geworfene Kugel direkt dahinter entlangrollt.

Dies erfordert einen sorgfältigen Wurf mit genau der richtigen Geschwindigkeit und die geworfene Kugel muss die Zielkugel vorne treffen - nicht oben vorne. Das bedeutet, dass man in einem niedrigen Bogen werfen muss, so dass die eigene geworfene Kugel knapp über dem Boden gleitet. Wenn man zu langsam wirft, besteht die Gefahr, dass man die gegnerische Kugel mit der Zielkugel in die Torschussposition bringt. Wenn man zu schnell wirft, kann es sein, dass die eigene Kugel zu weit fliegt und die Chance verpasst, einen Punkt zu erzielen. Und das ist ein Fall, in dem Sie nicht zu viel Rückwärtsdrall haben wollen, da Ihre geworfene Kugel sonst nicht hinter der gegnerischen Kugel, die Sie getroffen haben, herläuft.

Kapitel 13: Spieltaktiken , Verantwortlichkeiten des Anker-Spielers

Der Anker-Spieler einer Mannschaft ist der letzte Spieler, der in einer Aufnahme Kugel wirft. Ein Team kann für jede Aufnahme denselben Ankerspieler haben oder verschiedene Spieler können die Anker-Position für verschiedene Aufnahmen einnehmen, basierend auf dynamischen Änderungen in der Spielerreihenfolge. In jedem Fall gibt es bestimmte Verantwortlichkeiten des Ankers:

1. Den Punkt zurückholen, wenn man ihn nicht hat
2. Hinzufügen von Punkten, wenn man den Punkt bereits hat
3. Wenn Sie den Punkt nicht bekommen können, dann minimieren Sie die Anzahl der gegnerischen Punkte

Warum ist die Ankerposition anders?

Bei den früheren Mannschaftsaufstellungen gibt es immer jemanden in Ihrer Mannschaft, der noch Kugeln zu spielen hat, jemanden, der eventuell Fehler, die Sie machen korrigieren kann. Aber es gibt niemanden mehr, der die Fehler des Ankers korrigieren kann und deshalb ist mit dieser Position eine andere Risikotoleranz verbunden.

Der Grad der Risikotoleranz des Ankers kann je nach den Umständen variieren. Wenn Ihr Team mit vielen Punkten Vorsprung führt, ist es vielleicht in Ordnung, wenn der Anker mehr Risiken eingeht. Oder wenn es sich nur um ein Freundschaftsspiel handelt, bei dem der Sieger keine Rolle spielt, dann ist die Position des Ankers vielleicht nichts Besonderes. Andererseits, wenn es sich um ein Turnier handelt, bei dem die Punktedifferenz einer der wichtigsten Maßstäbe für den Erfolg ist, dann ist die Ankerposition entscheidend.

In den folgenden drei verschiedenen Ankersituationen gehe ich davon aus, dass alle Kugeln für die anderen Mitglieder Ihrer Mannschaft gespielt wurden. Es ist die Aufgabe des Ankers, das Spiel für sein Team zu beenden.

Erste Ankersituation: Deine Mannschaft hat den Punkt, und die andere Mannschaft hat alle ihre Kugeln zu Ende gespielt

Der Anker versucht weitere Punkte hinzuzufügen, aber so, dass das Risiko, den/die vorhandenen Punkt(e) zu verlieren, möglichst gering ist. Wenn es keinen Wurf gibt, mit dem dies möglich ist, sollte er den/die vorhandenen Punkt(e) nehmen und keine weitere(n) Kugel(n) werfen.

Zweite Ankersituation: Die gegnerische Mannschaft hat den Punkt, aber sie hat alle ihre Kugeln zu Ende gespielt

Wenn die gegnerische Mannschaft mehr als einen Punkt hat, muss der Anker die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Wurfs, der den Punkt zurückbringt, gegen die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Wurfs, der die Anzahl der gegnerischen Punkte reduziert, abwägen. Der Anchorman muss dementsprechend spielen und nicht einfach blind auf einen Punkt losgehen, sondern nach Möglichkeiten suchen, wie die gegnerischen Punkte reduziert werden können, entweder durch eine „gute Zwei“ oder indem er einige der gegnerischen Punktkugeln auswirft.

Manchmal gibt es Würfe, mit denen die Wahrscheinlichkeit beider Ansätze maximiert werden kann. Der Versuch einen Punkt zu machen, kann zum Beispiel den Punkt zurückbringen, wenn Sie erfolgreich sind und eine „gute Zwei“ hervorbringen, um die gegnerischen Punkte zu reduzieren.

Manchmal führt die Wahl auch in entgegengesetzte Richtungen. Wenn man die gegnerische Kugel schießt, kann man die gegnerische Punktzahl verringern, aber wenn es ein langer Wurf ist, kann man die eigene Kugel vielleicht nicht an Ort und Stelle lassen, um selbst einen Punkt zu erzielen.

Alles hängt von den Fähigkeiten und dem Selbstvertrauen des Ankers ab. Er muss einen Wurf machen, bei dem er seine Fähigkeiten optimal einsetzt, um der Mannschaft den größtmöglichen Vorteil zu verschaffen.

Dritte Ankersituation: Die gegnerische Mannschaft hat den Punkt und sie hat noch Kugeln übrig

In dieser Situation neigen die Spieler dazu, sich darauf zu konzentrieren einen Punkt zu erzielen, ohne an die Verteidigung zu denken. Das ist ein Fehler; als Angreifer muss man sowohl offensiv als auch defensiv denken. Wie kann man einen Punkt so erzielen, dass die eigene Mannschaft den Punkt behält, aber im schlimmsten Fall, selbst wenn man daneben wirft, die gegnerische Mannschaft wenigstens nicht mehr als einen Punkt erzielt?

Vielleicht kann man versuchen, so zu punkten, dass, wenn der Wurf misslingt, eine oder zwei Kugeln vor der Zielkugel liegen bleiben, die die gegnerische Mannschaft versehentlich hochschieben könnte.

Oder man könnte die geworfene Kugel als „gute Zwei“ positionieren, die den gegnerischen Punkt berührt, der der Zielkugel am nächsten ist. Dies würde es dem gegnerischen Team praktisch unmöglich machen, Ihre „gute Zwei“ abzuschließen, und es würde das gegnerische Team in den meisten Fällen auf einen Punkt beschränken.

Oder wenn Sie noch zwei Kugeln übrig haben, der Gegner mehrere Punkte hat und die Wahrscheinlichkeit groß ist, dass er noch mehr bekommt und Sie sich sicher sind, dass Sie es schaffen können, dann könnte dies ein guter Zeitpunkt sein die Zielkugel aus dem Spielfeld zu schießen und das Ende zu annullieren. Aber tun Sie das nicht mit Ihrer letzten Kugel, sonst schenken Sie dem Gegner nur Punkte. Und es besteht immer die Gefahr, dass man die Zielkugel einfach in die Nähe der gegnerischen Kugeln schiebt. Oder Sie versetzen die Zielkugel an eine Stelle, an der das

gegnerische Team jede seiner verbleibenden Kugeln leicht werfen kann um zu punkten. Triff deine Entscheidung also sorgfältig.

Denken Sie daran, dass die gegnerische Mannschaft egal was Sie tun, immer noch Kugeln hat, die alles zunichtemachen können. Selbst wenn Sie den Punkt bekommen, werden Sie ihn behalten? Was können Sie tun, um die Chancen Ihres Teams den Punkt zu behalten zu erhöhen?

Eine Möglichkeit wäre mit einem Wurf mehr als einen Punkt zu erzielen, indem Sie eine Kugel Ihres Teams anstoßen und so sowohl mit der geworfenen als auch mit der beförderten Kugel punkten.

Oder wenn der gegnerische Punkt von den Kugeln Ihrer Mannschaft umgeben ist, können Sie durch das Schießen auf den gegnerischen Punkt viele Punkte erzielen. Aber werden Sie sie behalten? Oder wird der Gegner einfach eine andere Kugel werfen, die seinen vorherigen Punkt ersetzt? Ist der Bereich um die Zielkugel so offen, dass es für das gegnerische Team ein Leichtes ist, einen neuen Punkt zu platzieren?

Die besten Optionen sind diejenigen, die beide Ziele erreichen: einen Punkt zu erzielen und es dem gegnerischen Team zu erschweren Punkte zu erzielen.

Eine zusätzliche Bemerkung zu dieser dritten Ankersituation

Wenn Sie feststellen, dass diese Situation des dritten Ankers während eines Spiels immer wieder vorkommt und Sie den Punkt verlieren, dann haben Sie ein Problem. Die früheren Spieler Ihrer Mannschaft spielen nicht gut genug, um den Punkt von den früheren Spielern der gegnerischen Mannschaft zurückzubekommen. Egal, wie gut Sie als Anker spielen, in diesem Fall bleiben oft genug gegnerische Kugeln übrig, die Ihr Spiel unwirksam machen.

In diesem Fall sollten Sie ernsthaft darüber nachdenken, die Reihenfolge der Spieler in Ihrem Team zu ändern. Was wäre, wenn der aktuelle Anchorman früher in der Reihenfolge spielt? Was wäre, wenn dieser Spieler eine Kugel früher in die Reihe wirft? Wie können Sie das Spiel zu Gunsten Ihrer Mannschaft verändern?

Ziehen Sie auch andere Änderungen der Spielerreihenfolge in Betracht. Wenn Ihre derzeitige Spielerreihenfolge gegen die gegnerische Mannschaft nicht funktioniert, dann ändern Sie Ihre Spielerreihenfolge. Verlieren Sie nicht einfach das Spiel ohne einige Alternativen auszuprobieren.

Kapitel 14: Defensives Pétanque

Im vorigen Kapitel habe ich das defensive Spiel erwähnt, da die Verteidigung eine besondere Aufgabe des Ankers ist. Aber Verteidigung ist auch eine Denkweise für jeden Spieler, und darüber möchte ich in diesem Kapitel sprechen.

Sie mögen Pétanque nicht als ein Spiel mit einem Angriff und einer Verteidigung betrachten, aber jeder Wurf, den Sie machen, hat sowohl offensive als auch defensive Implikationen. Wenn Sie auf die Zielkugel werfen und sie verfehlen, wird Ihre Kugel zu einer Barriere vor der Zielkugel, die Ihren Gegner daran hindert, diesen Weg zur Zielkugel zu benutzen. Wenn sich andere Kugeln zu dieser Kugel gesellen, bildet sich ein Verteidigungswall.

Und die vorgelagerten Kugeln Ihres Teams bilden nicht nur eine Barriere, sondern auch eine Falle. Wenn eine gegnerische Kugel versehentlich eine Ihrer Kugeln hochschiebt, könnten Sie dadurch einen Punkt bekommen. Oder wenn Ihre Mannschaft eine ihrer Barriere-Kugel hochschiebt um den Punkt zu bekommen, dann können die verbleibenden Barriere-Kugel es der gegnerischen Mannschaft erschweren, Ihre Punkt-Kugel zu schießen.

Nun gebe ich gerne zu, dass man ein Spiel nicht gewinnen kann, indem man defensiv spielt; man muss während des Spiels dreizehn Punkte erzielen. Aber eine defensive Spielweise Ihres Teams kann den Gegner auf ein oder zwei Punkte in einem Spielabschnitt beschränken, in dem er sonst fünf oder sechs Punkte erzielen würde. Das verschafft Ihnen Zeit, um in einer anderen Aufnahme zu punkten und das Spiel zu gewinnen.

Wie können Sie also so spielen, dass Sie beide Ziele erreichen: Punkte gewinnen und verhindern, dass Ihr Gegner zu viele Punkte erzielt? Das Geheimnis liegt in der Art und Weise, wie man über jeden Wurf nachdenkt und wie man sowohl für den Misserfolg als auch für den Erfolg plant.

Werfen wir einen Blick auf einige Beispiele.

Schießen Sie nur, wenn es einen Mehrwert bringt

Für Neulinge ist das Schießen ein riesiger Adrenalinstoß. Es hat ein dramatisches Ergebnis, es macht ein schönes Geräusch und es ist eine Herausforderung. Aber in der Regel ist es entweder ein gigantischer Erfolg oder ein kolossaler Misserfolg und nichts dazwischen. Das liegt daran, dass die Kugel beim Schießen normalerweise mit einer so hohen Geschwindigkeit geworfen werden muss, dass sie, wenn sie ihr Ziel verfehlt, bis zum Ende des Geländes und wahrscheinlich aus dem Spiel fliegt. Ein verfehelter Wurf trägt nicht zur Verteidigung bei, weil die Kugel zu weit von der Zielkugel entfernt ist um als Verteidigungsbarriere zu wirken.

Selbst wenn ein Schuss das Ziel trifft, trägt der Aufprall die geworfene Kugel oft von der Zielkugel weg. Das mag immer noch die richtige Spielweise sein, wenn die Beseitigung der Zielkugel Ihrem Team mehrere Punkte einbringt, aber die Spielweise

ist fragwürdig, wenn derselbe Nutzen auch durch das Legen hätte erreicht werden können.

Das Schießen hat nur dann einen defensiven Wert, wenn man eine Zielkugel konsequent abschießen und die eigene geworfene Kugel ungefähr an der gleichen Stelle zurücklassen kann. Das ist die Spielweise der Experten. Alle Anfänger streben danach so gut zu sein, aber sie lassen sich häufig von dem möglichen Adrenalinrausch leiten und versuchen zu schießen, obwohl es für ihren Sieg nicht das Beste ist.

Ich bin mir darüber im Klaren, dass ein unerfahrener Spieler nur dann zum Experten werden kann, wenn er das Schießen in Spielen übt. Natürlich sollten Sie das in Spielen tun, die Spaß machen und nicht wichtig sind. Denken Sie aber daran, Ihre Denkweise zu ändern, wenn Sie an einem Turnier oder einem Spiel teilnehmen, bei dem das Gewinnen tatsächlich etwas bedeutet. Wenn Gewinnen wichtig ist, schießen Sie nur, wenn es einen Mehrwert bringt.

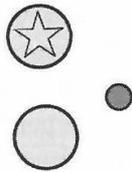
Bleiben Sie vor der Zielkugel

Wenn Sie einmal ein interessantes Experiment ausprobieren möchten, sollten Sie während eines Spiels Ihre Würfe verfolgen und zählen, wie viele davon weit (über die Zielkugel hinaus) und wie viele kurz (auf der Wurfkreisseite des Zielkugel) sind. Bei vielen Menschen übersteigt die Zahl der weiten Würfe die der kurzen Würfe bei weitem. Das ist schade, denn kurze Würfe sind in der Defensive besser. Wie ich bereits erwähnt habe, bilden sie eine Barriere für den Gegner, und sie können von Ihren Teammitgliedern genutzt werden.

Wenn man nicht für einen Punkt werfen und nicht kurz werfen kann, dann denken manche, dass die drittbeste Option darin besteht, einfach ein bisschen weit zu werfen. Ich denke, es kommt auf die Situation an. Es stimmt, dass diese Kugeln potenzielle Punkte bieten, wenn die Zielkugel während des Spiels zurückgedrängt wird, aber nur, wenn Ihre langen Kugeln fast direkt hinter der Position der Zielkugel liegen. Die etwas längeren Kugeln können auch als Rücklaufsperrung für Ihre zusätzlich geworfenen Kugeln verwendet werden, aber das funktioniert in beide Richtungen: Ihr Gegner kann sie ebenfalls als Rücklaufsperrung verwenden. Und wenn eine gegnerische Kugel eine der Kugeln Ihres Teams berührt, wird es für Ihr Team sehr schwierig die gegnerische Kugel zu treffen. Ob eine etwas längere Kugel gut oder schlecht ist, hängt also davon ab, wie viele Kugeln die gegnerische Mannschaft noch zu spielen hat. Wenn Ihre Mannschaft mehr Kugeln übrig hat als die des Gegners, dann ist eine etwas längere Kugel wahrscheinlich in Ordnung. Wenn aber die gegnerische Mannschaft mehr Kugeln übrig hat als Ihre Mannschaft, dann ist diese Art von Kugel gegen Sie gerichtet.

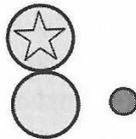
Legen Sie Ihre Kugeln vor die Kugeln der gegnerischen Mannschaft

Wenn Sie gegen eine Mannschaft mit guten Schützen spielen und der Gegner Kugeln hat, die in der Nähe des Zielkugel, aber hinter ihm liegen, dann ist es von Vorteil, wenn Sie ihre geworfene Kugel direkt vor eine der gegnerischen Kugeln legen.



Jeder Versuch des Gegners, Ihre Kugel zu schießen, wird wahrscheinlich auch die gegnerische Kugel aus dem Spiel nehmen.

Eine noch bessere Verteidigung wäre es, wenn Sie Ihre Kugel in der Nähe der gegnerischen Kugel liegen lassen.



Das ist defensiv besser, weil es fast garantiert, dass der Gegner zwei Kugeln werfen muss, um Ihre Punktkugel loszuwerden: den ersten Wurf, um eine Lücke zwischen den beiden Kugeln zu schaffen (weil die beiden Kugeln sich berühren, wird sich die gegnerische Kugel bewegen, und Ihre Kugel bleibt, wo sie ist), und den zweiten Wurf, um Ihre Kugel zu schießen.

Spiel in der Nähe der Seitenlinie

Das traditionelle Verteidigungsspiel gegen eine gut schießende Mannschaft besteht darin, die Zielkugel an der 10-Meter-Grenze zu halten. Wenn die gegnerische Mannschaft aber auch auf 10 Meter gut schießen kann, besteht eine weitere Alternative darin, die Zielkugel in der Nähe der Seitenlinie auf die 6-Meter-Mindestentfernung zu legen.

Bei 6 Metern kann ein treffsicherer Leger eine Kugel erfolgreich über die Seitenlinie schieben, was genauso gut ist wie sie zu schießen. Schützen, die an größere Entfernungen gewöhnt sind, neigen dazu ihre Kugeln mit einer zu hohen Geschwindigkeit zu werfen, so dass sie in manchen Fällen ihre eigenen Kugeln ins Aus befördern.

Kapitel 15: Besser werden

Erkennen von Stärken und Schwächen

Es ist wichtig zu wissen, wo die eigenen Stärken und Schwächen liegen. In kritischen Partien muss man seine Stärken betonen und seine Schwächen minimieren. Und wenn Sie trainieren, müssen Sie an beidem arbeiten: Ihre Stärken verbessern und in den Bereichen besser werden, in denen Sie Schwächen haben.

Wenn man ein Spiel verloren hat, ist es schwierig zurückzublicken und herauszufinden, wo etwas schiefgelaufen ist. Und wenn sie ein Spiel gewonnen haben, ist es schwierig herauszufinden, was man richtig gemacht hat, damit Sie es in Zukunft wieder so machen können. Hier sind einige Fragen, die Ihnen helfen sollen herauszufinden, was passiert ist. Es ist eine nützliche Übung, die Antworten auf diese Fragen mit Ihren Mitspielern zu besprechen.

- Hat sich der Punkt ständig zwischen den Teams hin- und hergeschoben? Oder gab es immer wieder Situationen, in denen eine Mannschaft den Punkt machte, während die andere Mannschaft fast alle Kugeln verbraucht hatte?
- Hat ein Spieler einer Mannschaft scheinbar nie den Punkt geholt? Woran liegt das Ihrer Meinung nach? Was könnten sie tun, um sich zu verbessern? Würde eine Änderung der Spielerreihenfolge etwas bewirken?
- Wurden die Kugeln eines Spielers ständig zu kurz oder zu weit von der Zielkugel entfernt platziert? Überlege das für jeden Spieler.
- Hat eine Mannschaft in bestimmten Bereichen des Geländes besser abgeschnitten als in anderen? Besser näher als weiter weg? Besser weiter weg als näher? Besser in der Mitte als an den Rändern? Besser an den Rändern als in der Mitte?
- Waren die Schießkünste bei einem Team besser als bei dem anderen?
- So sehr, dass jeglicher Punktevorteil nahezu eliminiert war?
- War das Schießen bei langen Würfeln erfolgreicher als bei kurzen Würfeln? Wurde die Zielkugel so positioniert, dass sie einen Wurfvorteil ausspielen konnte? Oder um gegen einen Wurfvorteil zu spielen?
- Wenn Sie die Reihenfolge der Spieler während des Spiels geändert haben, hat eine Reihenfolge besser funktioniert als eine andere? Warum glauben Sie, war das so?
- Wenn Sie die Reihenfolge der Spieler während des Spiels nicht geändert haben, hätten Sie dann im Nachhinein eine Änderung vornehmen sollen? Wie hätte die Änderung aussehen sollen?
- Wurde einer der Spieler im Laufe des Spiels besser oder schlechter? Wurden sie besser, weil sie ihre Würfe an das Gelände anpassten oder sich auf das Spiel einstellten, oder wurden sie schlechter, weil sie müde wurden, weil sich die Geländebedingungen änderten oder weil sie das Interesse verloren?
- Welchen Anteil an der Punktzahl hatte die absichtliche Bewegung des Zielkugel? Welches Team hat es mehr getan? Was können Sie hieraus lernen?
- Wie hoch war der Anteil der versehentlichen Bewegung der Zielkugel an der Punktzahl? Sind die Spieler zu viele Risiken eingegangen?

-
- Wie viele Punkte hat Ihre Mannschaft während des Spiels verschenkt, indem sie versehentlich gegnerische Kugeln befördert hat? Was, wenn überhaupt, hätten Sie anders machen müssen?
 - Wie viele Punkte hat Ihre Mannschaft verloren, weil sie versehentlich die gegnerischen Kugeln aus dem Spiel genommen hat?
 - Gab es Situationen, in denen Sie "den Punkt" hätten nehmen sollen, es aber nicht taten? Gab es Situationen, in denen Sie zwar den Punkt genommen haben, aber vielleicht noch weitere Kugeln hätten werfen können?
 - Sind bestimmte Spieler zu viel Risiko eingegangen? Oder nicht genug Risiko?
 - Wie oft wurde die erste Sau zu kurz, zu lang oder an eine ungünstige Stelle geworfen? War es das richtige Teammitglied, das die Zielkugel geworfen hat?
 - War der erste Wurf der Zielkugel meist kurz oder lang? Hat ein Team besser abgeschnitten, wenn die Zielkugel in einer bestimmten Entfernung oder in einem bestimmten Bereich des Geländes lag? Wurde die Zielkugel beim Wurf so positioniert, dass sie den größten Vorteil bringt?
 - Versuchten bestimmte Spieler zu viel zu schießen? Oder zu viel zu legen?
 - Hat eine Mannschaft die Schwächen eines ihrer eigenen Spieler ausgenutzt? Wurde z. B. die Zielkugel immer kurz geworfen, weil der ursprüngliche Leger bei größeren Entfernungen nicht mehr so genau war?

Die häufigsten Fehler

Hier sind die häufigsten Fehler, die ich bei Petanque-Spielern sehe. Die meisten dieser Fehler habe ich bereits in anderen Teilen des Buches behandelt, aber ich fasse sie hier noch einmal zusammen um sie zu betonen. Machen Sie auch einen dieser Fehler?

Strategische Fehler

Ignorieren der Bedeutung der anfänglichen Positionierung der Zielkugel

Wenn Sie die Gelegenheit haben, die Zielkugel in einer Aufnahme zu werfen, sollten Sie diese nicht vergeuden, indem Sie sie gedankenlos an dieselbe Stelle werfen, die Sie immer zum Üben verwenden. Wählen Sie den Ort für die Zielkugel auf der Grundlage Ihrer Stärken und der Schwächen des Gegners. Wenn Sie die Stärken und Schwächen nicht kennen, variieren Sie die Position der Zielkugel, bis Sie ein Muster herausfinden können.

Nur daran denken, eine weitere Kugel in der Nähe der Zielkugel zu platzieren

Denken Sie auch an die Beförderung (indem Sie die Kugeln Ihres Teams näher an die Zielkugel heranbringen), an die Subtraktion (indem Sie die Kugeln des gegnerischen Teams von der Zielkugel wegbewegen) und daran die Zielkugel in eine bessere Position zu bringen, um Punkte zu gewinnen.

Nicht bedenken, welche Folgen ein Fehlwurf hat

Siehe Kapitel 7 mit dem Titel "Wahrscheinlichkeiten denken, Konsequenzen bedenken".

Nicht alle Wertungskreise nutzen

Die beste Möglichkeit einen Punkt zu erzielen, ist nicht unbedingt direkt auf die Zielkugel zu legen, wenn Hindernisse im Weg liegen. Siehe Kapitel 7 für den Abschnitt "Wertungskreis und Schnittkreis".

Taktische Fehler

Die Kugel immer auf die gleiche Weise werfen, anstatt sich den Geländebedingungen anzupassen

Wenn eine Art von Werkzeug nicht funktioniert, versuchen Sie ein anderes Werkzeug aus Ihrem Werkzeugkasten.

Nicht "den Punkt nehmen", wenn man sich in einer Situation befindet, die man unmöglich verbessern kann

Aber wenn das Spiel nur zum Spaß ist, warum nicht ein Risiko eingehen? Das ist eine gute Erfahrung. Oder - und das ist eine verrückte Idee - man kann in einem Spiel, das Spaß macht, die Option "den Punkt nehmen aber es trotzdem versuchen" einführen, wenn man die Zeit dazu hat. Offiziell nimmt man den Punkt (Sie werfen nicht mehr Kugeln für das Endergebnis), so dass der Punktestand für das Ende festgelegt ist. Aber die Spieler werfen die Kugeln trotzdem, nur um zu sehen, wie es wohl ausgegangen wäre. Die Punkte für "trotzdem versuchen" zählen nicht, da der Punktestand, den man bei der Aufnahme des Punktes hatte feststeht.

Die Spielreihenfolge Ihrer Mannschaft nicht so gestalten, dass die Fähigkeiten Ihrer Spieler optimal genutzt werden

Wenn es die beste Wahl ist zu schießen, dann lassen Sie einen Schützen als nächsten spielen. Wenn Sie wissen, dass der nächste Spieler in der Reihe Probleme mit einem bestimmten Wurf haben wird, lassen Sie einen anderen Spieler werfen, der mit dieser Situation umgehen kann.

Man konzentriert sich zu sehr darauf, die gegnerischen Kugeln abzuschießen, ohne eine „gute Zwei“ in Position zu bringen um die Anzahl der Punkte zu minimieren, die das andere Team erzielen kann.

Einige Teams haben die Regel, dass sie nie versuchen zu schießen bevor sie nicht eine „gute Zwei“ haben. Zumindest aber ist es die Aufgabe des Ankerspielers dafür zu sorgen, dass eine „gute Zwei“ vorhanden ist.

Fehler beim Werfen

Der Daumen behindert die Wurfkonsistenz, wenn man einen Klauengriff verwendet.

Man kann nicht gleichmäßig werfen, wenn die Kugel die Hand nicht gleichmäßig verlässt.

Die Handfläche bleibt während des Wurfs nicht unten

Das Drehen der Handfläche zur Seite führt zu unerwünschtem Effekt. Wenn man mit der Handfläche nach oben wirft (Bowling), bekommst man Vorwärtsdrall statt Rückwärtsdrall und es schadet der Fähigkeit, die geworfene Kugel dort zu stoppen, wo man will.

Beugen Sie den Ellbogen während des Wurfs (nicht aus der Schulter heraus)

Wenn der Arm nicht gerade ist, wird man keine konstante Wurfleistung erzielen.

Nicht durchziehen

Wenn man nicht durchzieht, kann man die Kugel zur Seite ablenken ohne es zu merken.

Zu dicht an der Zielkugel landen

Man muss genügend Abstand vor der Zielkugel lassen, damit die Kugel rollen kann.

Was ist zu tun, wenn du immer wieder verlierst?

Wenn Ihr Team immer wieder verliert oder wenn Sie in Freundschaftsspielen immer wieder in anderen Teams spielen, Sie persönlich aber eher zu den Verlierern gehören, dann sollten Sie einige dieser Ideen zur Verbesserung heranziehen

Üben Sie

Wenn Sie keinen Platz zum Üben haben, dann ziehen Sie diese Orte in Betracht. Aber brechen Sie keine Gesetze. Bitten Sie um Erlaubnis, bevor Sie fremdes Eigentum benutzen.

- Die Innenfeldlinien von Baseballparks
- Wanderwege
- Schotter- oder Erdparkplätze
- Schotter- oder Schmutzeinfahrten

Neben dem eigentlichen Petanque-Spiel gibt es noch einige andere Möglichkeiten zum Üben:

Werfen in Reifen oder Eimer oder auch nur in einen auf den Boden gezeichneten Kreis. So gewöhnt man sich daran, dass die Kugeln an einer bestimmten Stelle landen.

Über ein Hindernis und auf ein Ziel werfen. Als Hindernis können Sie eine Wäscheleine zwischen Bäumen oder sogar eine Kinderschaukel verwenden (aber

nicht, wenn Kinder dabei sind). Es geht darum, sich daran zu gewöhnen, höher zu werfen und auf einem Ziel zu landen.

- Schießen Sie auf Kugeln, die in bestimmten Abständen aufgestellt sind. Da man versucht, sie direkt zu treffen, kann man das überall machen, sogar auf dem Rasen oder im Keller, wenn man die Wände, Fenster und Böden mit Polstern schützt.
- Schießen auf kugelartige Ziele. Ich verwende eine perforierte Baseball-Kugel ("Wiffle Ball"), durch die ein Bungee-Seil gespannt ist. Wenn Sie die Enden des Bungee-Seils an einem festen Gegenstand befestigen, haben Sie ein Ziel in der Größe einer Kugel, die nach einem Treffer in ihre ursprüngliche Position zurückkehrt.
- Kugeln so werfen, dass sie am Ende alle dicht beieinander liegen
- Üben der Kugelförderung. Platzieren Sie eine zu spielende Kugel in verschiedene Entfernungen von der Zielkugel und werfen Sie dann Kugeln, die ihre Kugel in Richtung der Zielkugel bewegt ohne sie an der Zielkugel vorbei zu schieben. Als zusätzliche Übung können Sie ihre Kugel vor der Zielkugel platzieren aber nach links oder rechts versetzt. Versuchen Sie außerdem, die geworfene Kugel in der Nähe der Zielkugel zu halten, damit auch dieser punkten kann.
- Experimentieren Sie mit unterschiedlichen Mengen an Rückdrall und Effet, indem Sie eine gemusterte Kugel verwenden und bei tief stehender Sonne werfen. Wenn Sie Ihre Kugel nach dem Wurf in der Luft beobachten, können Sie sehen, wie sich die Kugel je nach Art und Stärke des Spins in verschiedene Richtungen und mit unterschiedlicher Geschwindigkeit dreht. Wenn man feste Kugeln hat, kann man mit einem Marker Linien auf die Kugel zeichnen, um den Spin-Effekt zu erkennen.

Üben Sie Zielkugelwürfe auf unterschiedlichem Terrain. Versuchen Sie, Ihren Wurfstil und Ihren Griff zu variieren, bis Sie eine Zielkugel immer wieder an einem bestimmten Ort landen lassen können. Wenn die Sau nach der Landung zu stark hüpft oder rollt, versuchen Sie, die Zielkugel mit Rückdrall zu werfen, so wie Sie eine Kugel mit Rückdrall werfen würden.

Spielen Sie mehr in Spielen mit

Weiter unten im Kapitel finden Sie einige Vorschläge, wie Sie mehr Leute zum Spielen finden können. Oder werben Sie Ihre Freunde und Verwandten an und bringen Sie ihnen das Spielen bei.

Gehe zurück zu den Grundlagen und überprüfe deine Wurftechnik

Siehe Kapitel 3

Holen Sie sich jemanden, der Ihre Technik kritisiert.

Da die Wurftechnik weitgehend auf dem motorischen Gedächtnis basiert, ist es schwierig ein Gefühl dafür zu bekommen, was man falsch macht. Sie können nicht beobachten, was Sie tun während Sie es tun. Deshalb ist es eine gute Idee, jemanden

zu bitten, Ihre Technik zu beobachten und Ihnen ein paar Tipps zu geben oder zumindest Ihre Fragen zu Ihrer Technik zu beantworten (z. B. ob ich meinen Ellbogen einklemme oder ob meine Handfläche nach unten zeigt). Zeigen Sie ihnen Kapitel 3 und lassen Sie sie auf Dinge hinweisen, die Sie anders machen könnten.

Bitten Sie jemanden, ein Video von Ihrer Wurftechnik zu machen, damit Sie Ihre Problembereiche sehen können.

Die Videoqualität eines Mobiltelefons reicht aus; Sie brauchen nichts Ausgefallenes. Die Zeitlupe ist eine große Hilfe. Nehmen Sie das Video aus mehreren Blickwinkeln auf: sowohl von vorne als auch von der Seite. Manchmal fällt einem ein Problem sofort auf, wenn man sich selbst in einem Video sieht. Wenn Sie kein Problem sehen, teilen Sie das Video mit einem vertrauenswürdigen Freund, dessen Petanque-Fähigkeiten Sie respektieren. Wenn Sie niemanden in Ihrer Nähe finden können, dann nutzen Sie E-Mail oder soziale Medien, um jemand anderen Ihre Technik im Video kommentieren zu lassen.

Denken Sie vor jedem Wurf über Alternativen nach

Zwingen Sie sich, die fünf grundlegenden Möglichkeiten durchzugehen:

1. Wirf eine Kugel näher an die Zielkugel heran.
2. Bewege eine Kugel der Mannschaft näher an die Zielkugel heran, indem Sie sie anstoßen.
3. Bewegen Sie eine gegnerische Kugel weiter weg von der Zielkugel, indem Sie sie degradieren, vielleicht durch Schießen, oder indem Sie sie einfach zur Seite drücken.
4. Bewege die Zielkugel an eine Stelle auf dem Gelände, die einen besseren Vorteil bietet. Oder man kann sogar "auf die Zielkugel schießen", um sie aus dem vorgesehenen Spielbereich auf dem Gelände zu stoßen und so das Ende zu annullieren und möglicherweise Punkte zu erhalten.
5. Mache mehr als eines dieser Dinge zur gleichen Zeit.

Machen Sie sich vor einem Wurf bewusst, wo sich alle Kugeln um Ihr Ziel herum befinden.

Wisse, welche Kugeln zu Ihrem Team gehören und welche zu Ihrem Gegner. Passen Sie Ihre Wurftechnik an die Möglichkeit an, dass Ihre Kugel nicht genau dort landet, wo Sie sie haben wollen. Ist es aufgrund der Position der Kugeln von Vorteil, auf die linke oder rechte Seite zu werfen?

Konzentrieren Sie sich nicht auf das Verlieren.

Konzentrieren Sie sich einfach darauf, besser zu werden. Üben Sie die Techniken, die Sie für verbesserungswürdig halten.

Den Kopf ausschalten

Hören Sie auf, über jeden Wurf nachzudenken. Denken Sie überhaupt nicht über Ihre Bewegungen oder Körperhaltung nach. Konzentrieren Sie sich nur auf das Ziel. Stellen Sie sich vor, dass Ihre Kugel dort landet wo sie landen soll und sich dann in Richtung des Ziels bewegt. Visualisieren Sie das gewünschte Ergebnis und lassen Sie Ihr Unterbewusstsein Ihrem Körper mitteilen, was zu tun ist, ohne dass Ihr Bewusstsein darüber nachdenkt.

Sie werden vielleicht über diese Idee lachen, aber nachdem Sie eine Weile gespielt haben ist dies der normale Spielmodus. Ihr Körper macht automatisch die richtigen Bewegungen um das zu erreichen, was Sie tun wollen und bringt die Kugel dorthin, wo sie hinsoll.

Helpen Sie anderen zu lernen.

Am besten lernst man, indem man die Technik aus Kapitel 3 des eigenen Spiels demonstriert.

Versuchen Sie, anderen Menschen das beizubringen, was in diesem Buch steht. Wenn Sie jemandem etwas beibringen, was Sie gerade tun, müssen Sie es auch tun.

Was zu tun ist, wenn Sie immer wieder gewinnen

Sie denken vielleicht, dass das kein Problem ist, aber wenn Sie immer wieder gewinnen, dann werden Sie wahrscheinlich nicht genug gefordert. Hier sind einige Möglichkeiten, wie Sie eine wettbewerbsfähigere Umgebung finden können.

Finden Sie bessere Gegner

Kennen Sie andere Leute, die Pétanque spielen? Vereinbaren Sie ein paar regelmäßige Spiele. Kennen Sie Leute, die andere Leute kennen? Vielleicht gibt es andere Mitspieler, mit denen Sie sich treffen können.

Spielen Sie in einer Liga.

Besuchen Sie Meetup oder Facebook. Machen Sie eine Google-Suche. Werfen Sie einen Blick auf die Website der Federation of Pétanque USA <https://usapetanque.org>. Es gibt Pétanque-Ligen in größeren Städten im ganzen Land.

Nehmen Sie an Turnieren teil.

Sie werden viel lernen und einige wunderbare, faszinierende Menschen kennenlernen. Weitere Informationen finden Sie auf der Website der Federation of Pétanque <https://usapetanque.org>

Helpen Sie anderen Menschen zu lernen.

Wenn Sie eine Gruppe regelmäßiger Petanque-Spieler aufbauen, können Sie alle gemeinsam Ihre Fähigkeiten erweitern. Ihr Wettbewerb wird mit Ihnen wachsen. Und die Gruppe kann anfangen Turniere zu veranstalten, die andere Teilnehmer in Ihre Gegend locken.

Wenn Sie sich in einem Spiel wiederfinden, in dem Ihre Fähigkeiten viel weiter fortgeschritten sind als die des anderen Teams, dann konzentrieren Sie sich darauf neue Techniken auszuprobieren, die Sie nicht oft anwenden können.

Kümmern Sie sich nicht so sehr darum Punkte zu sammeln, sondern konzentrieren Sie sich auf die Erfahrung. Wenn Sie weniger wettbewerbsorientiert sind, macht das Spiel für die andere Mannschaft mehr Spaß. Und es ist eine Gelegenheit, Fähigkeiten zu verbessern, die Sie normalerweise nicht einsetzen.

Konzentrieren Sie sich nicht auf das Gewinnen.

Konzentrieren Sie sich darauf, Spaß zu haben und Tag für Tag besser zu werden.

Anhang: (ausgelassen)

Anhang A: Die Pétanque-Regeln

Anhang B: Lustige Variationen des Grundspiels

Anhang C: Die Wahl der richtigen Kugel

Anhang D: Wie man misst

Anhang E: Glossar der Begriffe

