

3.5 TECHNIEKEN: Schieten Theorie

Algemeen

In veel gevallen is de schutter als kapitein van de ploeg spelbepalend en zal altijd schieten als dit meer punten kan opleveren (of meer kans heeft) dan met te pointeren.

Belangrijk is te weten wanneer wel of niet mag worden geschoten, indien er een risico is dat na het schieten het punt naar de tegenstrever kan gaan doet men er best aan om niet te schieten!

Een sterke schutter plaatst zijn bal precies in de plaats van de aangeschoten bal of blijft er heel dichtbij liggen, een gewone schutter is dan meestal tevreden met het wegschieten en mogelijks dan zelf min of meer in de buurt blijven liggen.

Soorten schutter ballen

Gewone:

- waarbij men tevreden is met enkel het wegschieten van de bal van de tegenstrever

Carreau:

- waarbij men streeft naar het wegschieten en zelf in de buurt blijft liggen

Pile:

- waarbij men streeft naar het wegschieten en op exact dezelfde plaats blijft liggen

Poep:

- als de eigen bal plakt tegen de bal van de tegenstrever schiet men op de eigen bal om zo de bal van de tegenstrever weg te schieten

Cochonet:

- in uitzichtloze situaties probeert men met de voorlaatste bal de cochonet buiten te schieten
- als de tegenstrever geen ballen meer heeft en het eigen team nog meerdere ballen over heeft probeert men de cochonet buiten te schieten om nog meer punten te behalen

Techniek van Schieten

Elke speler heeft een beetje zijn eigen manier/wijze van schieten waarbij de meeste spelers lichtjes voorover gebogen staan.

Als men een eigen techniek redelijk onder de knie heeft doet men er best aan om deze te behouden.

Men kan eventueel wel de (eigen) techniek verder verfijnen door bepaalde regels te volgen.

Een goede basis is meestal :

- men stapt in de ring en neemt een **stevige stabiele houding** aan
- men **concentreert** zich op het te schieten object (bal/cochonnet)
- als rechtshandige verplaatst men zich een beetje naar links zodat de **rechterarm zich rechtover** het te schieten object bevind (linkshandige vice-versa)
- men houdt de bal met **aaneengesloten vingers** tamelijk stevig in de hand bij voorkeur zonder de duim te gebruiken
- men neemt met zoveel mogelijk **gestrekte arm een zwaai** van achter zich aan
- met een boog "**legt**" men dan de bal op het object (bal/cochonnet)

Hierna worden een aantal mogelijke richtlijnen gegeven om de eigen techniek bij te werken.

Slepend schieten:



Lange afstand over de grond, enkel bij zeer effen terreinen te gebruiken zoniet wordt het resultaat moeilijk voorspelbaar.

Indirect schieten:



Voornamelijk bij zanderige en vlakke terreinen te gebruiken. De bal doen vallen +/- 30 cm voor de te schieten bal waarna deze dan verder de bal raakt.

Ijzer schieten:



In principe de beste (en meest spectaculaire) techniek en ook op onregelmatige terreinen te gebruiken.
De te schieten bal recht in het midden te raken.

Algemeen:

Onthoud dat op harde terreinen een bal gemakkelijk terug opwipt na het raken van de grond.
De beste (maar ook moeilijkste) manier is het "ijzer schieten", eens men dit een beetje onder de knie heeft is dit niet zoveel moeilijker maar bekomt men wel betere resultaten.

Voornamelijk in Categorie 1 wordt veelal "slepend" geschoten:

- hierbij is men sterk afhankelijk van de toestand van het terrein
- achter elkaar liggende ballen zijn op deze wijze dan wel moeilijk bereikbaar

Veelal wordt ook veel te hard geschoten:

- men dient te schieten door de bal figuurlijk te "leggen" op de weg te schieten bal
 - de schuttersbal zal bij minder hard schieten gemakkelijker terplaatse, of in de buurt, blijven liggen
 - bij te hard schieten vliegt de schutterbal zelf ook veel verder door en gemakkelijk buiten
 - hoe harder men schiet hoe minder kans op een "carreau" (blijvende bal)

Opmerking: topspelers schieten wel eerder hard en met lichte boogvorm en trekken daarbij met de pols om "corrigerend effect" te geven en zo terplaatse te blijven liggen.

Mogelijke **verbeteringen** (door te oefenen):

- altijd proberen om "ijzer" te schieten
 - het is duidelijk dat de staat van het terrein hierbij minder invloed heeft
 - bij niet-harde terreinen is hierbij de kans groter om terplaatse (carreau) te blijven liggen
- boogworpen ("heffen" genoemd)
 - goede boogworpen zijn deze waarbij de bal (meestal) een boog (parabool) beschrijft met het hoogtepunt iets hoger dan de ooghoogte

Tips & Advies

Bij het schieten dient men met de werphand nooit de duim te gebruiken, deze kan onvrijwillig een afwijking tijdens het werpen veroorzaken.

Worpen met "corrigerend effect":

Vergelijkbaar met gyroscopisch effect waarbij de bal na contact met een andere bal eerder terplaatse wil blijven (carreau) liggen.

- men steekt "corrigerend effect" door de bal tijdens het werpen aan de vingertoppen in de handpalm te leggen en min of meer tijdens het schieten terug te trekken (polsbeweging)

Schieten over grote afstand:

- meestal beter om iets over de bal te mikken
- heel grote zwaai beweging te gebruiken



3.6 TECHNIEKEN: Schieten Oefeningen

Basisregel

Hier geldt maar 1 grondregel: oefenen - oefenen - oefenen.

In volgorde van moeilijkheidsgraad

Best uit te voeren te beginnen met de cochonet op 6 m en dan verder in stappen van 1 m zowel rechtuit als diagonaal (links/rechts).

Neem een goede vaste houding aan waarbij de gestrekte arm met een zwaai van achteraan in 1 beweging naar voren tot op zekere hoogte wordt uigevoerd, hoe verder de afstand hoe groter de zwaai.

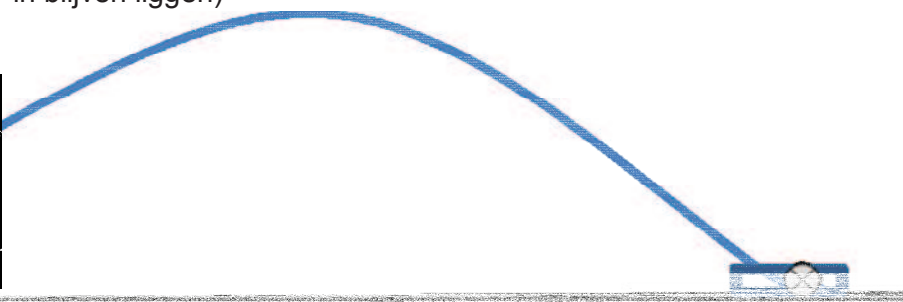
Niet te vergeten dat grote krachten meestal uit den boze zijn voor het deponeren van de bal waar men dit wilt.

Eens men het schieten tamelijk onder de knie heeft kan men als oefeningen beter beginnen op verre afstand en dan steeds dichterbij, dit heeft als gevolg dat de kortere afstanden dan gemakkelijker lijken te worden.

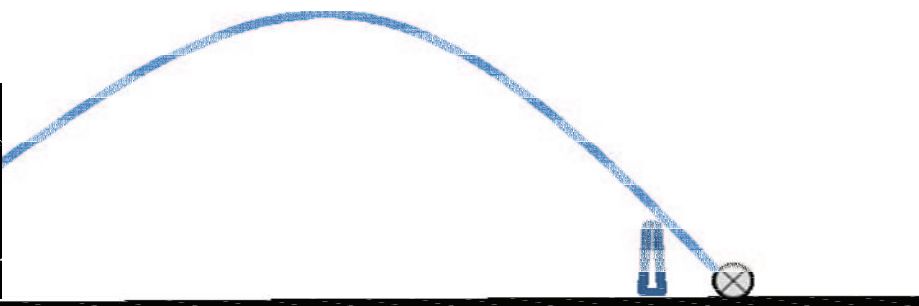
Ijzer schieten om invloed van terrein te minimaliseren:

Inoefenen van houding en zwaai.

- **houding:** plaats bvb een oude kleine scooter/moto-band en probeer telkens de bal daar in te werpen (moet er in blijven liggen)



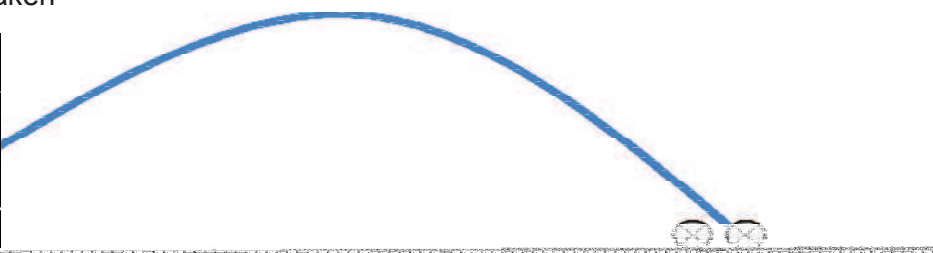
- **zwaai:** plaats bvb een met steentjes gevulde (grote) plasticfles op korte afstand (+/- zelfde hoogte als de fles) voor de te schieten bal en probeer de bal zuiver te raken zonder de fles te raken



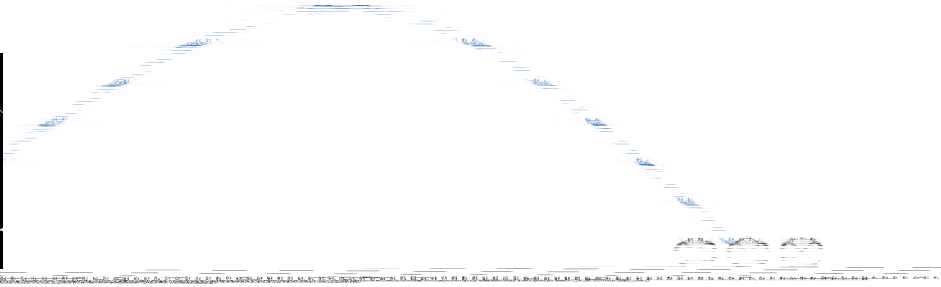
Specifiek achter elkaar liggende ballen:

Om de juiste afstand in te schatten.

- plaats 2 ballen achter elkaar met korte tussenafstand (10 à 15 cm) en probeer enkel de achterste bal te raken



- plaats 3 ballen achter elkaar met korte tussenafstand (10 à 15 cm) en probeer enkel de middelste bal te raken



Horizontaal naast elkaar liggende ballen:

Om de juiste richting in te schatten.

- plaats 3 ballen naast elkaar met korte tussenafstand (10 cm) en probeer enkel de middelste bal te raken



Schuin naast elkaar liggende ballen:

Om de juiste richting en afstand in te schatten.

- plaats 3 ballen schuin naast elkaar met korte tussenafstand (10 cm) en probeer eerst de middelste, dan de achterste en dan de laatste bal te raken



Alleenliggende ballen:

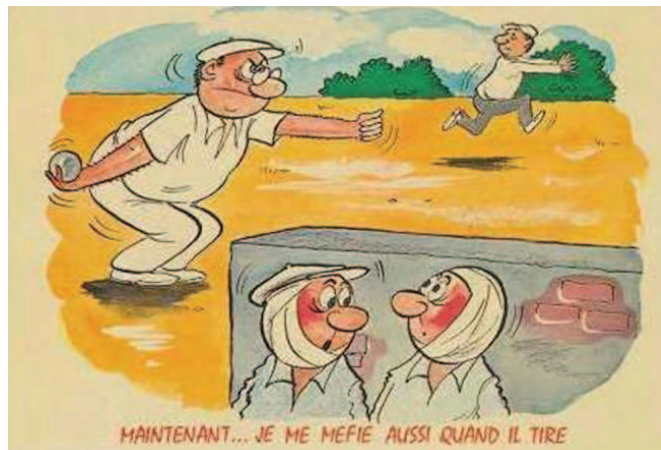
Dit is de moeilijkste oefening gezien er geen referentiepunt aanwezig is.

- probeer deze zuiver te raken
- diagonaal liggende ballen zijn het moeilijkst

Cochonet schieten:

Door een vizier op het doelwit te plaatsen.

- door de vorm te geven van een vizier is dit gemakkelijker dan het er uit ziet
- plaats een bal voor/achter/links-naast/rechts naast (4 ballen, +/- 15 cm) in kruisvorm rond de cochonet



Wegwezen: de Jef gaat schieten

4.1 TAKTIEKEN: Algemeen

Algemeen

Pétanque vergt concentratie, tactiek en techniek.

Eens men pétanque speelt op een iets hoger niveau wordt de tactische kennis meer en meer belangrijk.

De toegepaste tactiek is uiteraard in functie van de beschikbare spelers en hun ingesteldheid.

Ook terreinkennis maakt deel uit van de toe te passen tactiek.

Daarnaast is het gedurende een wedstrijd ook belangrijk om het spel te "lezen" en continu de toestand te analyseren.

Als er goede spelers deelnemen aan een wedstrijd dient men zowel als speler of als toeschouwer de ogen goed de kost te geven waardoor men zelf altijd kan bijleren.

Ploegen

In ploegen begint de tactiek bij de juiste samenstelling van de ploeg.

Pointeur:

Gezien het belang van de pointeur bij de aanvang van een mène stelt men aldus de speler die het best pointeert op als 1e man.

Als de pointeur een goede bal kan plaatsen is het dan aan de tegenstrever om beter te doen, wat min of meer een beetje druk zet op de tegenstrever.

Indien deze niet direct slaagt in het verbeteren wordt deze ploeg al op achterstand gezet en moet deze ploeg een inhaalbeweging forceren.

Schutter:

De opstelling als schutter spreekt voor zichzelf, de beste schutter van de ploeg wordt hier opgesteld.

2e-Man:

Met 2e-Man wordt in een triplete bedoeld diegen die als pointeur optreedt als de pointeur, 1e-Man, geen ballen meer heeft of die als schutter optreedt als de schutter geen ballen meer heeft.

Deze is in het spel ook erg belangrijk gezien deze speler op sommige momenten dient te pointeren en op andere momenten de schuttersrol dient over te nemen.

Door afwisselend te moeten pointeren en schieten ligt dit dan ook wat moeilijker voor deze speler, waarbij komt dat deze speler iets meer druk heeft gezien hij moet optreden als de pointeur en/of de schutter geen ballen meer bezit en er dan ook al meerdere ballen op het terrein liggen.

Soorten tactieken

In grote lijnen zijn er 2 manieren, een aanvallende en een verdedigende tactiek.

Aanvallende tactiek:

Hier beslist de schutter nogal vlug om een bal te schieten.

Bij de betere ploegen wordt daarom veel over gegaan naar een spel waarbij zo weinig mogelijk ballen van de tegenstrever een rol kunnen spelen (of zelfs van het terrein worden geschoten).

Men kiest er eerder voor om door te schieten bvb in 1 situatie 4 punten te behalen dan te proberen om in de volgende 4 "mènes" telkens 1 punt te behalen door te pointeren.

Verdedigende tactiek:

Indien men reeds een bal heeft geplaatst en de tegenstrever nog altijd het punt heeft, of als de tegenstrever het punt heeft afgepakt, probeert men eerder dan het winnende punt te proberen af te nemen een nieuwe bal te plaatsen in positie 3, uiteraard in de buurt, zodat men dan 2 ballen (bal 2 en 3) als verdediging heeft.

Als dit is gebeurd kan de eigen schutter eventueel de winnende bal van de tegenstrever wegschieten om dan met 2 punten over te blijven wat het voordeel weer in eigen spel brengt.

Als verdedigende tactiek plaatst men soms ook ballen zodanig dat de tegenstrever geen punten meer kan bij maken, bvb door plakballen te plaatsen tegen de winnende bal van de tegenstrever.

Opmerkingen

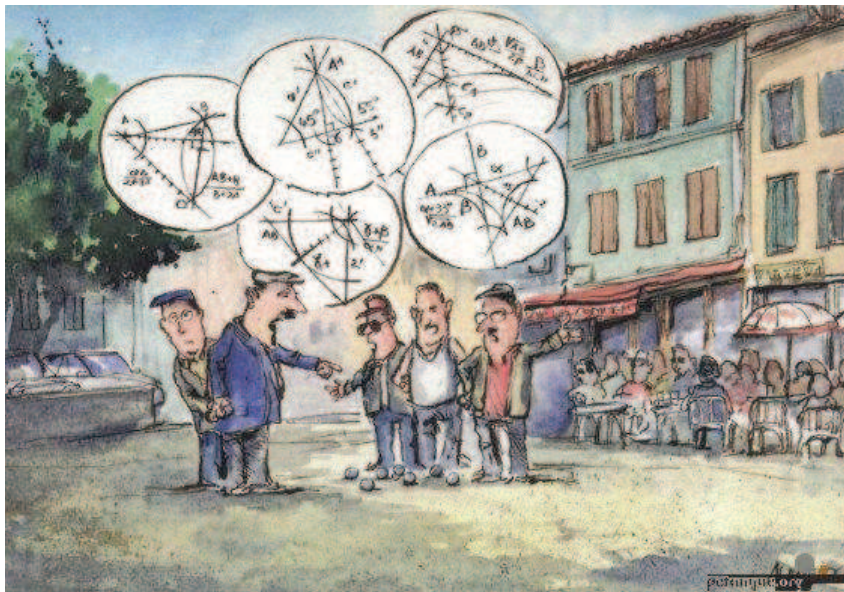
Een onderdeel van de toegepaste techniek is ook het opvolgen of de tegenstrever rechts- of linkshandig is waardoor men bij het plaatsen van een bal daar rekening mee houdt om deze speler iets of wat in zijn normale spel te hinderen.

Men houdt ook in het oog of de tegenstrever minder goed presteert bij korte of verre of diagonale ballen om daar verder van te profiteren.

In dit naslagwerkje worden verderop enkele veel voorkomende situaties voorgesteld waarbij een speler moet kiezen tussen “pointeren” en “schieten”.

Van beiden zijn een aantal standaard situaties voorgesteld in “Standaardsituaties Pointeren” en in “Standaardsituaties Schieten”.

Er nogmaals op wijzend dat alle opgegeven oplossingen bij de aangegeven situaties louter richtinggevend zijn en in bepaalde omstandigheden en/of in functie van de spelers verschillend kunnen zijn.

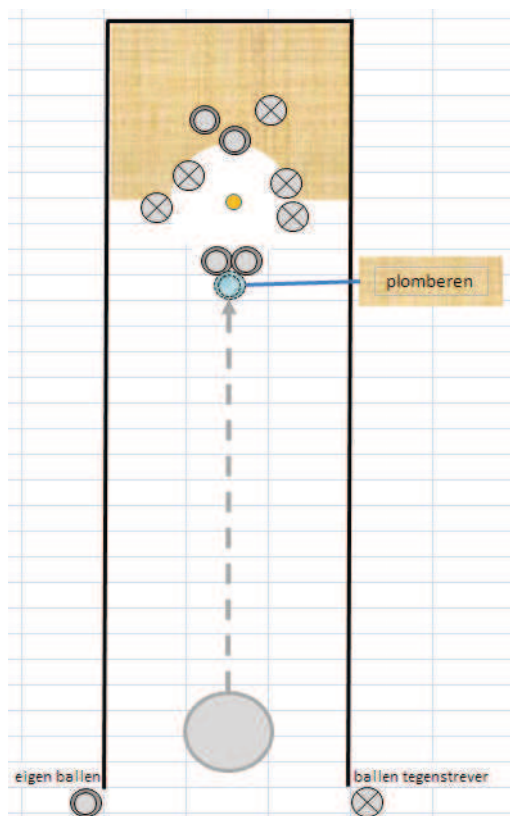


Pétanque: een spel voor wiskundigen?

4.2.1 TAKTIEKEN: Standaardsituaties Pointeren

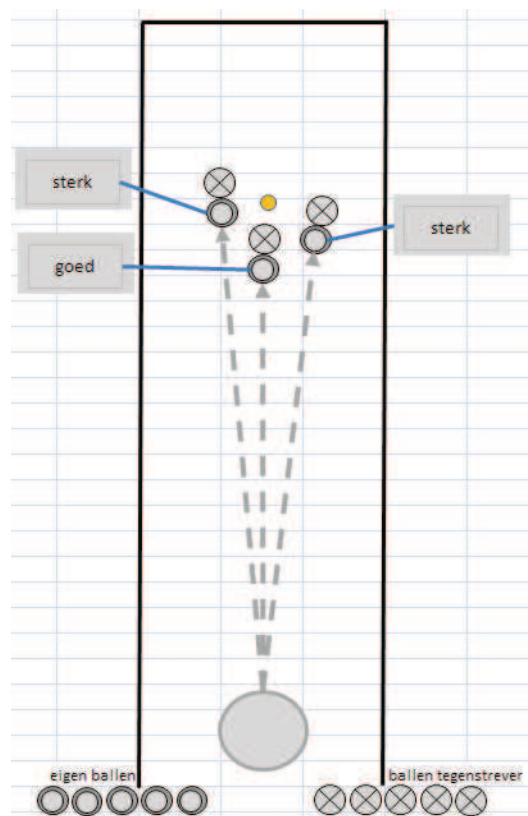
Ballen duwen: goeie bal

Punt halen door induwen van 1 of beide ballen.



Balstop rondom cochonet: sterke bal

Punt halen door stoppen op aanwezige ballen.



Vermits er meer dan 1 bal tegen elkander liggen is dit gemakkelijk haalbaar door te "plomberen" op deze eigen ballen.

Ballen kunnen nog "groeien" zowel door eigen ploeg als door de tegenstrever.

Zijn "lastige" ballen voor de tegenstrever.

Een stopbal naast of kort voorbij de cochonet kan worden gebruikt om het winnende punt af te nemen.

De perfecte bal voor de cochonet is voor de tegenstrever moeilijk af te pointeren.

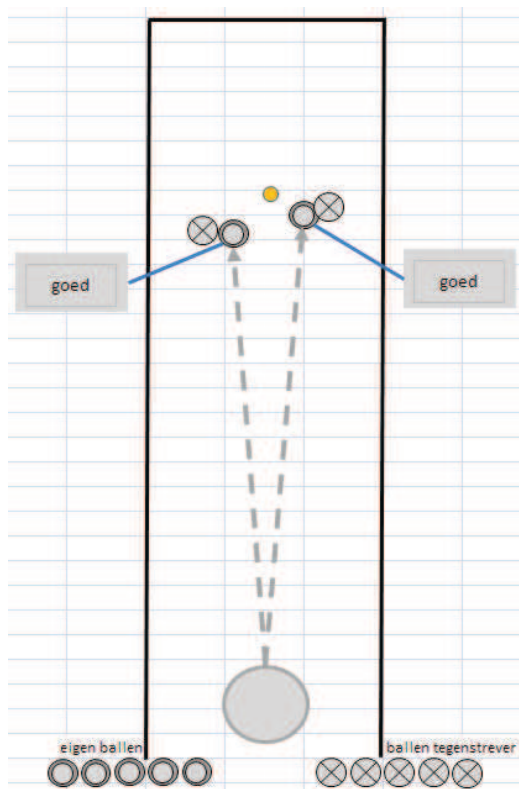
Bij een "plak"-situatie, ballen tegen elkaar, wordt de 2e bal beschermd tegen het wegschieten.

Als de 1e bal van de tegenstrever is kan de eigen schutter door in de poep van de eigen bal te schieten de 1e bal weg schieten.

4.2.2 TAKTIEKEN: Standaardsituaties Pointeren

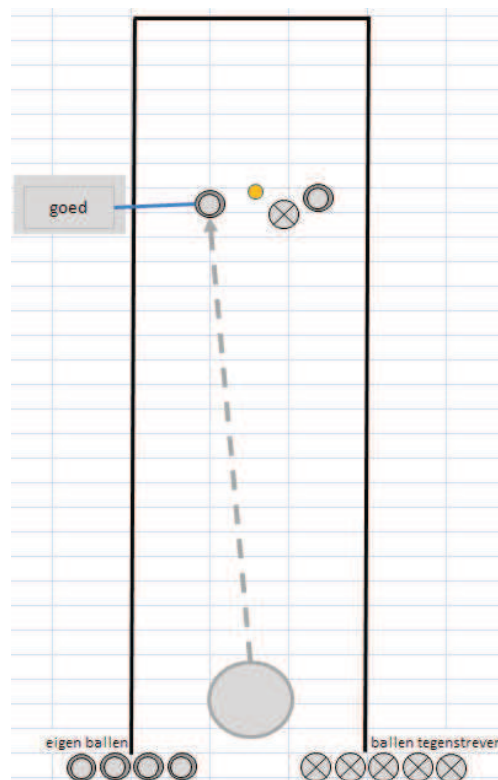
Punt afpakken: goeie bal

Door te spelen naar de winnende bal.



2e Bal: goeie bal

Verdediging door bal links en rechts.



Altijd proberen om de bal te plaatsen tussen de cochet en de bal van de tegenstrever.

Plakballen (tegen bal van tegenstrever) zijn meestal goede ballen.

- goede verdediging
- belemmeren de tegenstrever om te schieten
- eigen schutter kan wel gebruik maken om in de "poep" te schieten

Soms beter een 2e bal weg van de eigen bal te plaatsen zonder het punt af te pakken zodat de eigen schutter dan de winnende bal van de tegenstrever kan weg schieten en men zelf met 2 punten blijft.

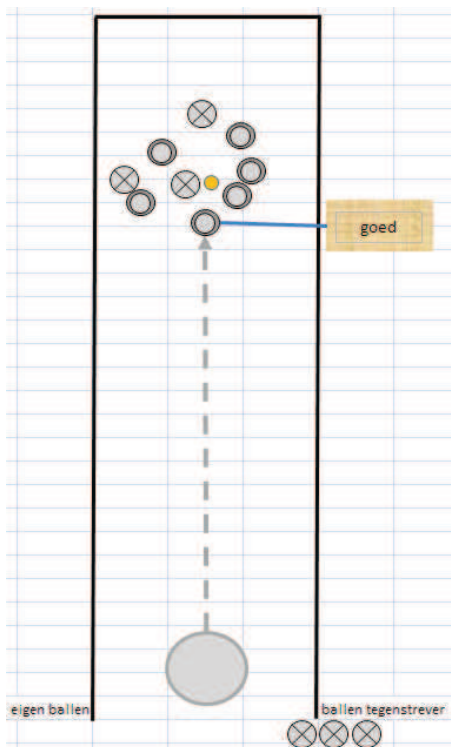
- indien de schutterbal +/- blijft liggen resulteert dit dan in 3 punten

Voordeel van eigen ballen links en rechts is dat de tegenstrever dan 2 of 3 ballen dient weg te schieten om meer punt(en) te maken.

4.2.3 TAKTIEKEN: Standaardsituaties Pointeren

Laatste bal: verdediging

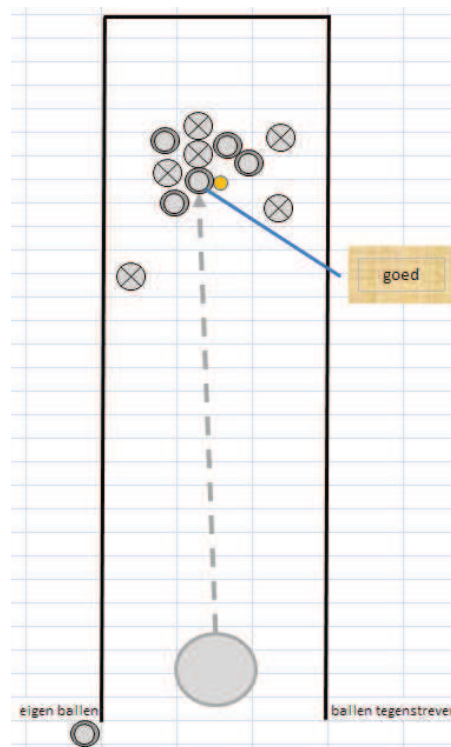
Beletten om meer punten toe te geven.



Indien de tegenstrever nog ballen over heeft moet de eigen laatste bal altijd vóór de cochonet liggen.
Beste oplossing is dan ook een "plakbal" +/- vóór de cochonet.

Laatste balstop: meerpunten

Proberen om meer punten te behalen..

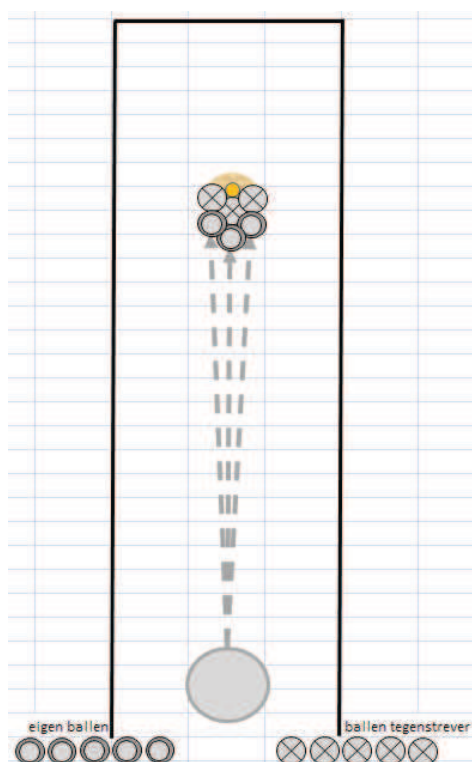


Indien de tegenstrever geen ballen meer heeft kan het best worden geplaatst tegen de "stopballen".
Zeker toekomen is dan de boodschap.

4.3.1 TAKTIEKEN: Standaardsituaties Schieten

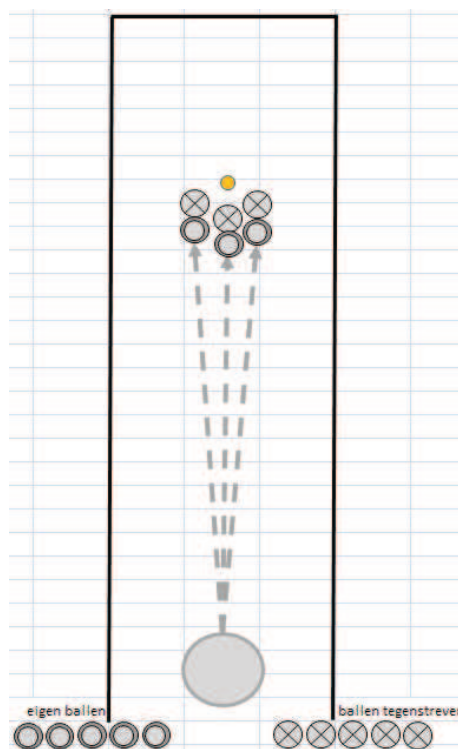
Bal tegen cochonet: schieten verplicht

In deze zone altijd weg schieten..



Bal dichtbij vóór cochonet: best schieten

Wegschieten om winnende punt af te pakken.



Een goede schutter schiet direct de bal weg en neemt de plaats ervan in.

Indien men kiest om eerst een eigen bal te spelen creëert men een bijkomend risico:

- de eigen bal ligt in de weg
- de eigen bal wordt per ongeluk weggeschoten
- de cochonet wordt door het schieten verplaatst (niet buiten) zodat de bijkomende bal een verloren bal wordt

Kort vóór de cochonet liggende ballen zijn altijd "lastige" ballen die door het "groeien" gevaarlijk kunnen zijn.

Een goede schutter schiet direct de bal weg en neemt de plaats ervan in.

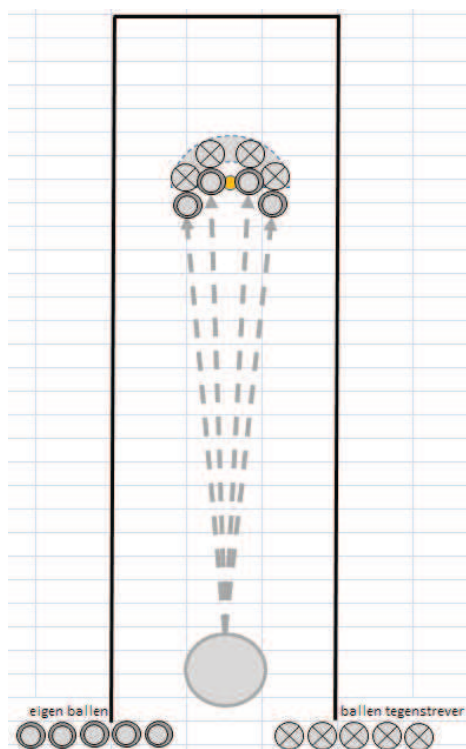
Indien men kiest om eerst een eigen bal te spelen creëert men een bijkomend risico:

- de eigen bal ligt in de weg
- de eigen bal wordt per ongeluk weggeschoten
- de cochonet wordt door het schieten verplaatst (niet buiten) zodat de bijkomende bal een verloren bal wordt

4.3.2 TECHNIEKEN: Standaardsituaties Schieten

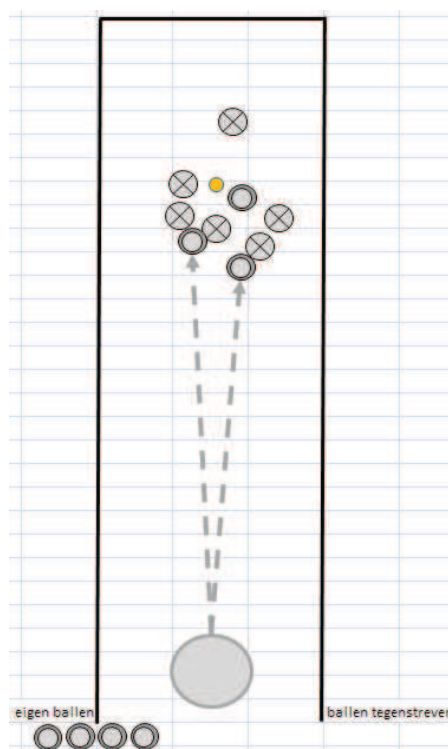
Bal dichtbij/voorbij cochonet: niet nodig

In deze zone niet altijd weg schieten..



Ballen over: best schieten

Wegschieten om winnende punt af te pakken.



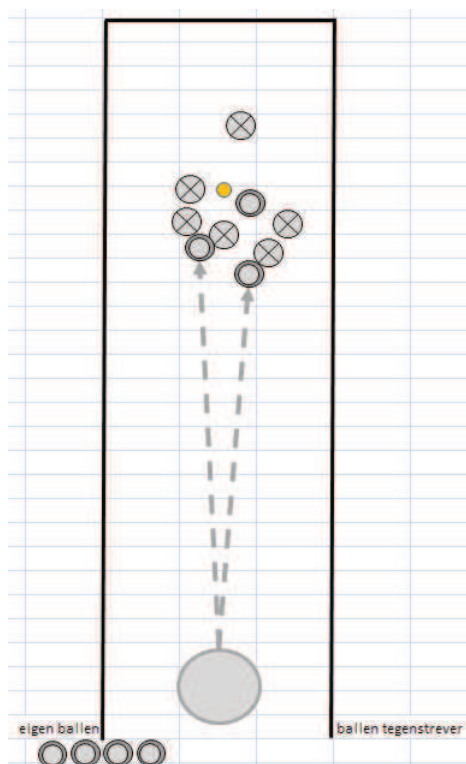
In plaats van te schieten is het beter om het "muurtje" van de tegenstrever te gebruiken. Hard genoeg te werpen om zeker toe te komen.

Vermits de tegenstrever geen ballen meer heeft en men zelf nog veel ballen over heeft doet men er best aan om een opening te forceren door in de muur te schieten. Indien men geen opening maakt riskeert men om een bal van de tegenstrever te doen groeien.

4.3.3 TECHNIEKEN: Standaardsituaties Schieten

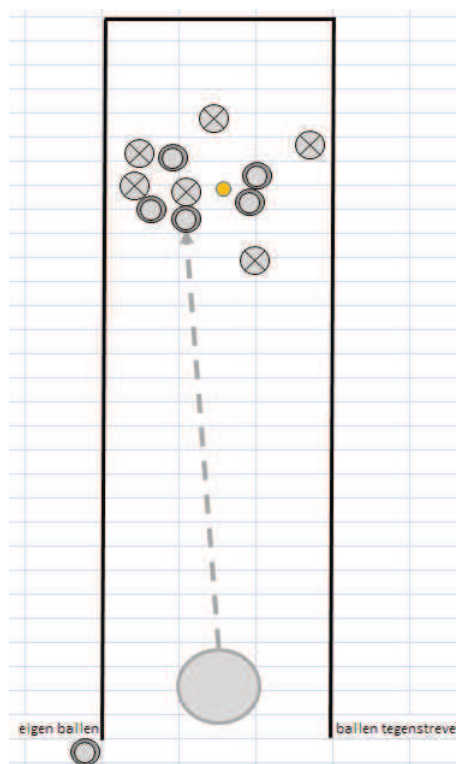
Resterende ballen: best schieten

In deze zone altijd schieten..



Laatste bal: soms schieten

Enkel indien puntenwinst kan verhogen.



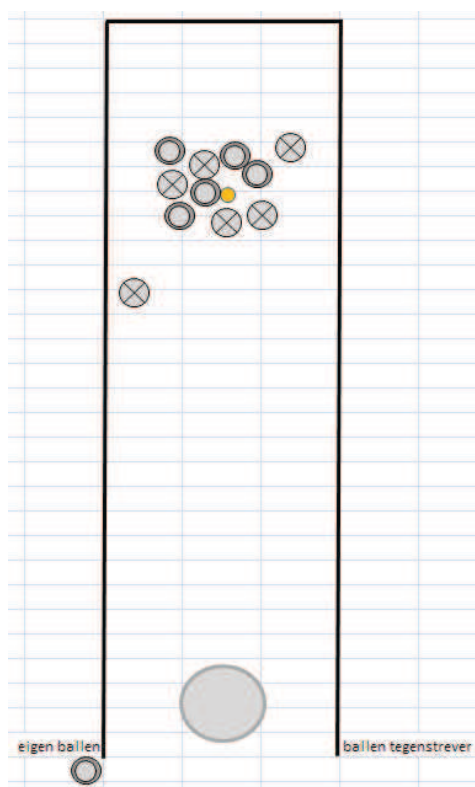
Praktisch onmogelijk om in deze situatie nog ballen bij te leggen.
Vermits de tegenstrever geen ballen meer heeft en men zelf nog veel ballen over heeft doet men er best aan om een opening te forceren door in de muur te schieten.
Indien men geen opening maakt riskeert men bij het pointeren om een bal van de tegenstrever te doen groeien.

Als het risico klein is altijd schieten om meer punten te halen.
Beter in 1 mene 4 punten dan in 4 menes 1 punt te behalen.

4.3.4 TECHNIEKEN: Standaardsituaties Schieten

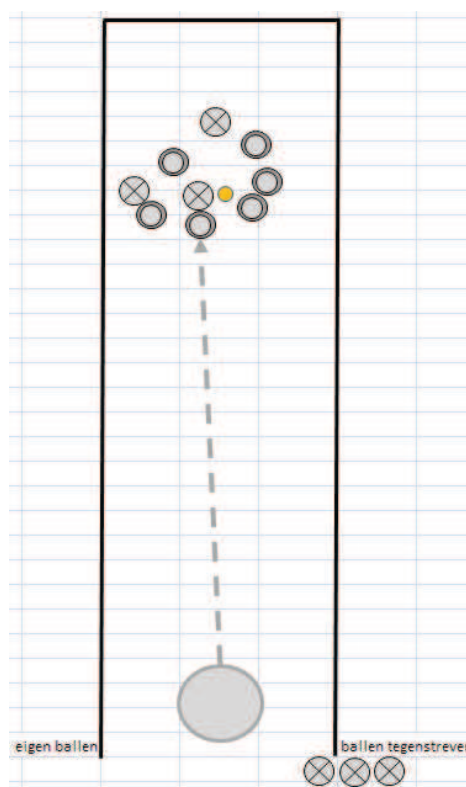
Laatste bal: punt pakken

Geen risico te nemen.



Laatste bal: nooit schieten

Best verdedigen.,.



Situatie kan niet worden verbeterd.
Best het bestaande punt pakken door de laatste bal te laten vallen.

Als de tegenstrever nog over ballen beschikt mag nooit worden geschoten met de laatste bal.
Beter is dan te pointeren en voor de cochonet komen te liggen..