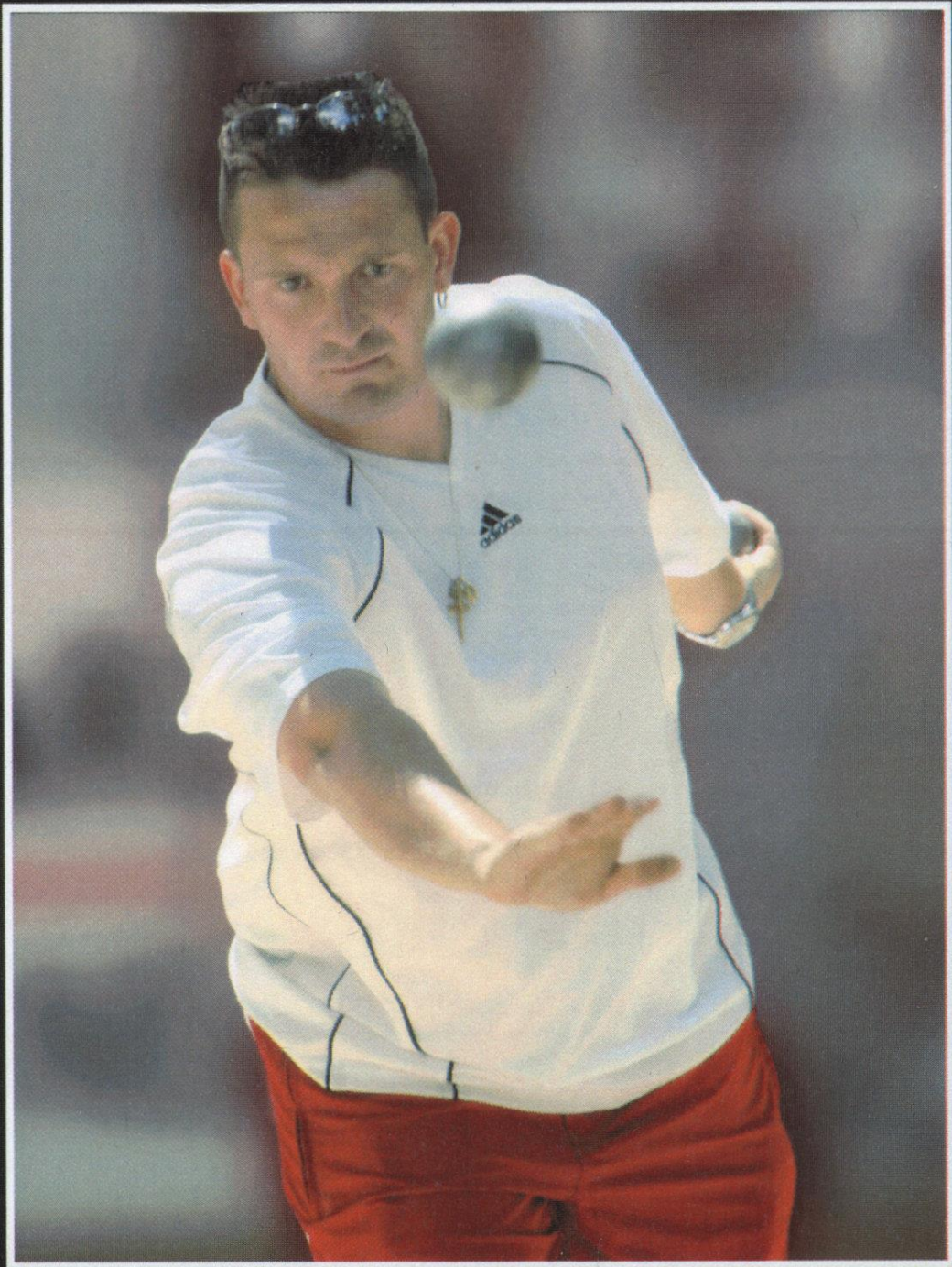


Pierre FIEUX



WEDSTRIJDPETANQUE

LESPRESSES DUMIDI

Pierre FIEUX

Wedstrijdpétanque

*Nederlandse vertaling
Jac Verheul*

LES**PRESSES**DUMIDI

Van dezelfde auteur, eveneens verschenen bij LES**PRESSES**DUMIDI:

- *Dictionnaire de la Pétanque*, 2003, 2005, 2006, 2007, 2008

- *Champion du Monde*, 2006

- *Comment se forger un mental de champion*, 2008

Oorspronkelijke titel: *Pétanque de Compétition*, 2002, 2008

© Les Presses du Midi

© Nederlandse vertaling: Jac Verheul

Fotografie: Jac Verheul

Op de voorpagina: Bruno Le Boursicaud, wereldkampioen 2004 en 2007, Frans kampioen triplettes 2003, Frans kampioen doublettes 2002 en 2005 (foto Jac Verheul)

Druk PDM – 2008

© Éditions les Presses du Midi

Impression PDM

121 avenue d'Orient – 83100 Toulon
Tel.: 04 94 16 90 30 – Fax: 04 94 16 90 29
www.lespressesdumidi.fr
Dépôt légal : mars 2008
ISBN : 978-2-87867-924-3

Aan Pierre en Marc.

De meeste mensen zijn van mening dat het bij sport alleen maar om transpiratie en spierkracht gaat; daarbij vergeten zij een gebied dat door onze westerse opvoeding te veel verwaarloosd is: dat van de geest, van de zelfbeheersing, van de volmaakte controle over de uit te voeren bewegingen en de emoties die daarbij komen kijken. (...) Het petanque is een sport, niet zo zeer vanwege de niet te verwaarlozen benodigde technische manier van uitvoeren, maar vooral door de mentale kracht die vereist is en die in de loop van spannende werpronden en partijen, die van één worp afhankelijk kunnen zijn, langzaam maar zeker opgebouwd dient te worden.

*Gérard Banide,
Voormalig Frans voetbaltrainer
en excellent petanquespeler, geboren in 1936*

WOORD VOORAF VAN DE VERTALER

Het zal in de loop van 2003 zijn geweest zijn dat ik kennismaakte met Pierre Fieux. Vanaf die tijd ook ongeveer maken we beiden deel uit van de redactie van de meest populaire Franse petanquewebsite: www.boulistenaute.com. Van alle redacteuren is Pierre de meest wijze. Hij reageert niet vaak, maar als hij het doet is het met tact en vooral, zoals gezegd, met grote wijsheid. Steeds weegt hij de voors en tegens tegen elkaar af alvorens tot een conclusie te komen. En die wordt zelden van de hand gewezen.

Tijdens de Mondial van Millau, zomer 2006 – we stonden samen op één plekje op een camping langs de rivier de Tarn – vroeg hij me of ik interesse had om zijn boek *Pétanque de Compétition* te vertalen. Hij had het me al eerder gevraagd, toen mijn vrouw en ik door hem waren uitgenodigd om te lunchen op het wijndomein waar hij woont met zijn vrouw, die er de wijnkelder runt. Ik reageerde toen nog negatief, omdat ik het te kort vond na de heruitgave van een andere vertaling van mijn hand, *Volle Zon over het Petanque* van Otello. Otello, begin 2005 overleden, en Pierre Fieux kenden elkaar goed en telefoneerden elkaar regelmatig. En meer dan eens zal mijn naam daarbij gevallen zal zijn als mogelijke vertaler van het eerste boek van Pierre. Toen Pierre het me voor de tweede keer vroeg, kon ik het hem niet meer weigeren. Te meer ook omdat ik inmiddels tot de ontdekking was gekomen dat het boek van Pierre een aantal nieuwe aspecten toevoegde aan het boek van Otello, dat in 1970, het jaar van verschijnen, vrijwel het eerste boek was op het gebied van de techniek, de tactiek en de psychologie van het petanque.

De Nederlandse vertaling van *Pétanque de Compétition (Wedstrijdpetanque)* ligt nu voor u. Hoewel Pierre Fieux, ondanks enkele klinkende resultaten, geen echte topspeler is, heeft hij in de loop van zijn petanquecarrière veel kennis en inzicht opgedaan. Die wil hij graag met zo veel mogelijk mensen delen, ongeacht hun niveau. De beginnende speler zal alles in het boek vinden om een behoorlijk niveau te bereiken. Dat geldt niet alleen voor jonge spelers, maar ook voor de wat oudere. Een stelling van Pierre Fieux is namelijk dat ook ouderen nog in staat zijn zich te verbeteren als zij maar bereid zijn daar wat moeite voor te doen. Dat neemt echter niet weg dat ook de gevorderde speler in dit boek nog zaken zal ontdekken die hij mogelijk vergeten is, nooit geleerd heeft of waar hij domweg nooit aan gedacht heeft. En met Pierre Fieux ben ik van mening dat het spelplezier er alleen maar bij kan winnen als de technische, tactische en, niet te vergeten, de mentale vaardigheden toenemen.

Speciale dank gaat uit naar Henk Rademaker, voor het nalezen en corrigeren van de vertaling, en naar Jack Schillemans, die geduldig geposeerd heeft voor het maken van de foto's van de verschillende technische houdingen in het spel.

Jac Verheul, voorjaar 2008

INLEIDING

Het is een spel dat zo oud is als de wereld, een spel dat alles met de grond, het terrein, te maken heeft.

Aarde, asfalt, sintels, grind of zand; hard of zacht, droog of vochtig, bevroren of kokend in de julizon, probeer maar eens achter de geheimen ervan te komen. Van het ene moment op het andere verandert het van karakter: zanderig, rubberachtig, glad als een biljartlaken of bezaaid met grote keien. Allemaal zaken die ons vertellen hoe we die ene boule moeten spelen, de manier waarop die zal rollen, zal opspringen, zijn effect zal krijgen of stil komt te liggen.

De spelers van vroeger beklopten het terrein, maakten het schoon, maakten het langdurig vlak, met de serene zorg van een goede ambachtsman. Als ze tevreden waren, gingen ze een stap achteruit, bekeken hun werkstuk en liepen met spijt terug naar de cirkel om hun boule op die perfecte plek te werpen, als een offergave.

Dat was het tijdperk waarin men zich niet om tijd bekommerde, waarin een stijlvolle worp evenveel waard was als een overwinning, waarin de kampioenen nog de naam droegen van het dorp waar ze vandaan kwamen: Bébert de Cagnes, Raoul des Milles, Charly de Géménos... Je moest er niet raar van opkijken als iemand onder zijn been door schoot als het om de winst ging. Of als een tegenstander zijn horloge op een boule legde die geraakt moest worden. Het was het tijdperk van het petanque onder de platanen, van alpinopetten, van een peuk in de mondhoek. Dat petanque van vroeger bestaat nog, en misschien kom je het nog wel ergens tegen in het hartje van een oude wijk in Marseille of in een dorpje hoog in de Provence, het zijn reservaten geworden van een vrijmoedige en goedgebekte gemoedelijkheid.

Daarbuiten is alles veranderd. Het spel op het dorpsplein is sport geworden, het plein onder de platanen is veranderd in een *carré d'honneur*, het dorpsstoernooi is een officieel bondstoernooi geworden. Des te beter, zeker. De grote toernooien worden op televisie uitgezonden, de kampioenen zijn jong en goedgekleed en ze drinken geen pastis. Vrouwen zien de bouldodromes niet meer als poelen des verderfs en in sommige chique kringen begint men in te zien dat je petanque kunt spelen zonder onmiddellijk als een imbeciel beschouwd te worden.

Daarentegen bestaan er nog steeds enkele ingeroeste opvattingen met betrekking tot het spel (ook bij de spelers zelf) die bestreden dienen te worden. De twee meest verbreide zijn zonder enige twijfel: 'Om goed te zijn, moet je over veel vaardigheden beschikken' en 'In het boulespel hoef je niet na te denken, dat heeft totaal geen zin'.

Het moet gezegd blijven worden: net als bij elk ander spel of andere sport kun je bij het petanque aan je vaardigheden werken, zowel op technisch als op tactisch gebied. Het is niet alleen voorbehouden aan begaafde spelers die regelmatig partijen op wereldniveau spelen. Iedere speler die bereid is er wat voor te doen om zich te verbeteren, kan een behoorlijk wedstrijdniveau bereiken. Dat is het doel van dit boek: aantonen dat het petanque drie aspecten heeft – de techniek, de strategie en het mentale – en daarnaast de grondbeginselen laten zien die je dient te kennen om een goed niveau te halen.

Om het bovenstaande nog duidelijker te maken, de meeste mensen (en daaronder ook sommige spelers) zien het petanque als een ijsberg: zij zien slechts het zichtbare deel van het spel, de boules die gespeeld worden en over de grond rollen, dus wat ik grofweg de techniek noem. En net als bij een ijsberg denken ze niet aan de onderdelen die onzichtbaar zijn, maar wel veel belangrijker: de tactische en mentale organisatie. Heel wat 'Titanics' zijn ten onder gegaan tegen technisch zwakkere spelers, maar wel spelers die een stuk intelligenter en doortastender waren!



DE TECHNIEK

HET SPEL

Het petanque is een teamsport. Dat is althans de mening van de bonden, die, overtuigd van hun gelijk, lang geleden het tête-à-tête hebben teruggebracht tot een veel minder spectaculair spel door het aantal boules per speler tot drie terug te brengen. Sindsdien wordt deze discipline door het publiek en een deel van de licentiehouders versmaad. Ik zal het er verder niet meer over hebben, hoewel het tête-à-tête in mediageniek opzicht wel eens de toekomst van het spel zou kunnen zijn (net zoals het tennis door het mannenenkelspel zijn huidige enorme omvang heeft kunnen nemen).

Het petanque is dus een teamsport, maar wel een beetje een bijzondere vorm van teamsport omdat er geen trainer is, geen technische commissie en geen coach. Al zie je dat op nationaal niveau steeds meer ontstaan. Het zijn de spelers zelf die de teams samenstellen, de posities verdelen, elkaar aanmoedigen (of ontmoedigen) en zelf trainen (als ze tenminste weten hoe ze dat moeten aanpakken). Laten we eens gaan kijken hoe een triplete functioneert, want historisch gezien is dat de koningsformatie van het petanque.

HET TEAM

Als je een team samenstelt, zal de eerste beslissing te maken hebben met het aanwijzen van de positie die elke speler gaat innemen. Je moet een pointeur kiezen, een milieu en een tireur, wat soms niet makkelijk blijkt (en vaak ook maar tijdelijk). Sommige spelers daarentegen nemen een bepaalde post in voor het leven, in de overtuiging dat ze daarvoor geboren zijn. Doorgaans worden ze ‘geboren schutters’ of ‘geboren pointeurs’ genoemd. Maar eigenlijk wordt ermee bedoeld dat geboren schutters met een duidelijke afkeer plaats en geboren schutters er een zichtbare hekel aan hebben om maar de minste geringste boule te schieten. Maar laten we al die verschillende posten eens onder de loep nemen.

1. De tireur of schutter

De meeste toeschouwers hebben enkel maar interesse voor boules die geschoten worden. Dat bewijst maar weer dat schieten, en zeker als er carreaus vallen, het meest spectaculaire onderdeel van de partij is. De rol van de schutter is dus de meest geliefde, maar hij staat ook het meest bloot aan kritiek. Want de bewondering voor een schutter kan na vier of vijf gemiste boules snel omslaan in een totale minachting. En dan is er van de held van zo-even weinig meer over dan een ‘loser’.

Desalniettemin zijn schutters, voor het grote publiek maar ook voor vrijwel alle spelers, de ‘aristocraten’ van het petanque. Een opvatting die overigens best wel juist is, dat wil zeggen op hoog niveau, want je kunt een sterke tireur niet verslaan door alleen maar te plaatsen. Van de andere kant moeten ook pointeurs goed kunnen schieten, en als zij moeten schieten is het vaak van kapitaal belang.

Toeschouwers verplaatsen zich dus allereerst om schutters bezig te zien en ze houden hun adem in als ze hen tot actie zien overgaan. Want wee degene die nog praat of beweegt op het moment dat een tireur gaat schieten; in het gunstigste geval herneemt de schutter zich na de snoodaard eerst een geërgerde blik te hebben toegeworpen; in het ergste geval, als de schutter schiet en mist, rest de arme ziel niet anders dan op te krassen. Want het was zijn schuld dat de schutter miste.

Als een schutter zoveel spanning oproept als hij in actie komt, dan is dat niet alleen vanwege het spektakel dat hij teweegbrengt als zijn schot lukt, maar ook vanwege het alles-of-niets effect van zijn schot: een carreau staat gelijk aan twee goed gespeelde boules en een misser betekent een verspilde boule. Omdat een schutter heel vaak niets anders doet dan schieten, vereist die post dus voor alles stalen zenuwen en veel zelfbeheersing.

2. De pointeur of plaatser

De bescheiden en onopvallende speler die opbouwt en voorbereidt. De toeschouwers zien hem nauwelijks staan, en duiden hem vaak aan met de naam van zijn schutter (je weet wel, die lange daar, de pointeur van Die en Die) en hebben pas belangstelling voor hem op het moment dat hij een boule van de tegenstander raakt.

Toch is zijn rol van doorslaggevend belang, we zullen het later zien. De eerste of twee eerste boules van een werpronde laten al zien waar de spelers naar op uit zijn, wat voor een soort werpronde het gaat worden. Het zijn vaak de boules van de pointeur, afhankelijk van het resultaat van zijn plaatsen, waardoor zijn team wel of niet het voordeel krijgt. En iedereen weet dat een schutter meestal beter schiet met boule-voordeel.

Als de pointeur slim is, zal hij overigens zijn voordeel doen met die relatieve anonimiteit. Hij is minder onderhevig aan het oordeel van het publiek, heeft minder last van druk en kan, op de momenten dat er moeilijke beslissingen genomen moeten worden, helderder van geest zijn dan zijn medespelers. Van de andere kant zal hij regelmatig de rol van coach op zijn schouders nemen, vooral wanneer hij, als ervaren speler, het spel leidt met jonge schutters naast zich. Hij kan zich dan belasten met het uitstippelen van de tactiek, het onder controle houden van de gemoedstoestand van zijn medespelers, of zelfs met het oplossen van eventuele conflicten met de tegenstanders. Een rol die dus van essentieel belang is bij de zwaarste toernooien en zonder enige twijfel ook het record aantal overwinningen in de Mondial La Marseillaise verklaart van meesters in het pointeren als Albert Pisapia (zeven overwinningen) en de enkele jaren geleden overleden Jean Kokoyan (zes overwinningen).

3. De milieu of middenspeler

Normaal gesproken de sterkste speler, de meest complete. Hij moet in actie komen als de tireur geen boules meer heeft en plaatsen als de pointeur uitgespeeld is. Hij is vaak degene die als laatste moet spelen en op wiens schouders dan de verantwoordelijkheid rust. Omdat het een post die niet aan te raden is voor rasschutters of raspointeurs, is het vast en zeker de meest boeiende post voor raswinnaars.

Daarentegen is het vaak wel zo dat die post in veel teams wordt toebedeeld aan de speler die minder goed plaatst dan de pointeur en, aan de andere kant, minder goed schiet dan de tireur.

DE PARTIJ

De partij begint. De pointeur plaatst goed, de tireur schiet goed, de milieu voelt zich op zijn gemak. En dan, langzaam maar zeker, begint de pointeur slecht te plaatsen, of de tireur slecht te schieten, de milieu wordt nerveus. Gauw zal hij voorstellen: 'We gaan draaien.' Dat betekent dat de rollen zoals die bij aanvang waren vastgesteld gewisseld worden.

MAAR PAS OP. Hoewel het draaien binnen een team het aanzien van een partij kan veranderen, en zeker als het om een team gaat dat bestaat uit talentvolle spelers die vaak winnen en elkaar goed kennen, wordt deze manoeuvre te vaak uitgevoerd als een straf ten opzichte van een medespeler die niet al te best speelt. Maar ook als een poging om zich aan de druk te onttrekken, indien het wordt voorgesteld door een speler die begint te verzwakken. Wees ervan overtuigd dat zo'n wissel in beide gevallen niet zal helpen het team weer op het juiste spoor te zetten, dit omdat de onderlinge samenhang van het team ernstig aan het wankelen is gebracht.

Dat brengt ons op een wezenlijk punt: een goed team is vooral een HECHT team, dat ligt voor de hand, maar zowel wat betreft de onderlinge SAAMHORIGHEID als in TECHNISCH opzicht. Ideale teamgenoten zijn niet alleen goede spelers, maar ook spelers met wie je het beste speelt. Het belangrijkste criterium om medespelers te zoeken moet dus VRIENDSCHAP zijn, of op zijn minst WEDERZIJDIG RESPECT.

DE TECHNIEK

Laten we bij het begin beginnen, en wel door het omverwerpen van een aantal gevestigde opvattingen, te beginnen met deze: 'Als je de oren van een ezel afsnijdt, wordt het nog geen renpaard.' Zeker. Niet alle boulesliefhebbers, ook niet als ze keihard trainen, kunnen beweren ooit een kampioen worden. Maar ik weet zeker dat ze zich, als ze een aantal zaken ter harte nemen, aanzienlijk kunnen verbeteren.

Een tweede heersende mening: 'Boulespelen kun je niet leren, je moet over een NATUURLIJKE aanleg beschikken'. Een tekst als deze, die je tot de categorie kletsverhalen zou mogen rekenen, hoor je het hele jaar door op speelterreinen. Maar toch klopt er niets van. En als veel jonge spelers geen andere keus hebben dan zichzelf het spel helemaal aan te leren, dan dat komt doordat de opleiding van petanquespelers nog maar in de kinderschoenen staat. Van deze gelegenheid maak ik trouwens gebruik om de vrijwilligers te huldigen die de petanquescholen die door sommige clubs zijn gestart draaiende te houden. En ook de bonden die het merendeel van deze mensen hebben opgeleid. En niet te vergeten het door Robert Bruno bijeengebrachte team, dat zich al een aantal jaren bezighoudt met onderzoek en het leggen van verbanden met betrekking tot de techniek van het petanque.*

Petanque kun je leren, en de techniek ervan valt te ontrafelen, te bestuderen en uit te leggen, net zoals die van het golfspel of van het schaatsen. En hoewel de manier van bewegen kan verschillen per speler, vandaar de eigen stijl, zijn er toch vaste en onveranderlijke factoren aan te wijzen. Het zijn basisvormen die je terug zult vinden bij alle goede spelers; en deze **basisvormen** wil ik graag in de komende pagina's uiteenzetten.

I. Rechtop spelen

Bij het schieten en heel vaak ook bij het plaatsen, speel je staand. Dat is dus de houding die we als eerste gaan bekijken.

1. De uitgangshouding

a. De stand van de voeten

Petanque (het woord komt van het Provençaalse *ped tanca*, later in het Frans *pieds tanqués* en vandaar uiteindelijk *pétanque*, vert.) wordt, zoals de naam al aangeeft, gespeeld met beide voeten binnen de cirkel, dat wil zeggen met beide voeten plat **op de grond** (in tegenstelling tot het jeu provençal waar één voet moet worden opgetild) en niet, zoals maar al te vaak gezegd wordt, met de voeten gesloten. Een belangrijk on-

* Robert Bruno is de auteur van het boek *Les secrets de la pétanque et du jeu provençal*, 'De geheimen van het petanque en het jeu provençal', eveneens uitgegeven bij les Presses du Midi. Vert.

derscheid, want veel spelers staan beter in evenwicht met de voeten enigszins uit elkaar, zonder daarbij te smokkelen en op de cirkelrand te staan. Maak dus goed gebruik van die bewegingsvrijheid om die mate van spreidstand te vinden die het beste bij je lichaamsverhoudingen past. Dat doen grote kampioenen ook, hun voeten staan vaak in zeer verschillende posities, zoals je op onderstaande afbeelding kunt zien:



De stand van de voeten

De onderzoeken van Robert Bruno en zijn team van wetenschappers op het gebied van de biomechanica hebben aangetoond dat het lichaamsgewicht, dat bij het innemen van de uitgangshouding gelijkmatig over beide benen verdeeld is, zich tijdens de worp uiteindelijk naar de rechtervoet verplaatst (in het geval van rechtshandige spelers). Deze gewichtsverplaatsing, een fase die als essentieel wordt gezien in alle takken van sport waarbij met precisie een voorwerp geraakt of geworpen moet worden, geeft kracht aan de worp en voorkomt dat de arm zich moet forceren (probeer maar eens een boule te schieten met een steentje in je schoen, je begrijpt onmiddellijk het belang van die gewichtsverplaatsing). Voor een beter evenwicht tijdens de worp is het dus nuttig om de **rechtervoet iets voor de andere te zetten** (en bij linkshandigen, zoals René Coulomb op de bovenstaande afbeelding, net andersom).

b. De houding van het bovenlichaam

Het bovenlichaam, en in het bijzonder geldt dat bij het schieten, heeft ook een belangrijke rol om kracht te winnen. Door je tijdens het tweede gedeelte van de beweging op te richten, zal de arm meer snelheid krijgen en soepeler worden (zie bijvoorbeeld hoe Philippe Suchaud dat doet). Een goede houding in de **uitgangspositie**, of tijdens het naar achteren zwaaien, is dus een **licht naar voren gebogen bovenlichaam**.

c. De houding van de arm

Hoewel veel spelers hun werparm in de uitgangspositie halfgebogen hebben, zou ik de neiging hebben om te zeggen dat dat nauwelijks wat uitmaakt, mits je je daarbij op je gemak voelt.



Een goed vastgehouden boule (in de vingers)



Een slecht vastgehouden boule (in de handpalm)

Een punt dat uiterst belangrijk is en vaak het verschil uitmaakt tussen goede spelers en minder goede.

Net als bij alle sporten waarbij het gaat om het balgevoel in de handen (in het bijzonder handbal, tennis, baseball), moet de boule IN DE VINGERS worden vastgehouden. Al naar gelang het belang van de actie van die vingers, kan dat tot twee manieren van loslaten leiden, die beide even effectief zijn en later beschreven zullen worden. Wat in de uitgangspositie van belang is, is een goed gevoel in de vingers: daarvoor moet de DRUK OP DE BOULE heel zwak zijn. Een golfclub bij mij in de buurt heeft daar, als hij het heeft over het vasthouden van een golfclub, een uitdrukking voor die je letterlijk kunt overnemen als we het hebben over het vasthouden van een boule:



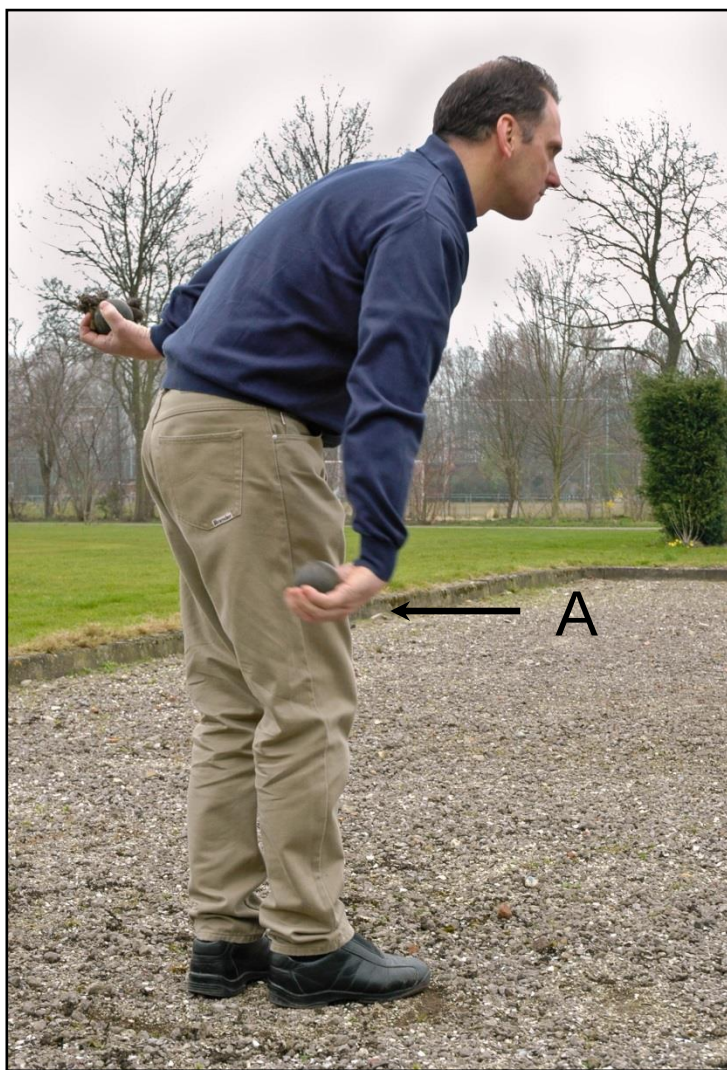
‘Alsof je een vogel in je hand hebt: je mag hem beletten te ontsnappen, maar niet laten stikken’.

2. De beweging

De worp bestaat uit een beweging van de werparm **naar achteren** (die we de achterzwaai zullen noemen) en daarna een beweging **naar voren** (de zwaai naar voren). Laten we ze eens nader bekijken:

a. De achterzwaai

Het begin van de beweging kan, vooral bij het schieten, totaal verschillend zijn al naargelang de spelers; daarentegen valt er bij veel kampioenen wel eenzelfde vaste



beweging te zien: op het moment dat de hand ongeveer ter hoogte van de knieën zijn laagste punt bereikt (punt A), bevinden de hand en de onderarm zich in een basisstand die verderop beschreven zal worden.

Vanaf dit punt is de achterzwaai werkelijk begonnen, wat ook vrijwel het geval is bij spelers als Michel Loy en Jean-Yves Loulon (tegenwoordig een van de Franse nationale coaches, vert.). Bij sommige spelers zoals Pascal Milei gaat aan de uithaal een typische persoonlijke actie vooraf.*

Bij alle kampioenen is de onderarm, op het moment dat die tijdens de uithaal ter hoogte komt van de schouder, geheel gestrekt. De rug van de hand staat dan haaks op de richting van het schot en de boule rust in de vingers, en het is uitsluitend DE ARM die bepalend is voor het omhoog gaan. Het is heel

erg belangrijk om dat te begrijpen, want het is essentieel voor wat ik een natuurlijke manier van spelen noem.

Tijdens de gehele uithaal mag de onderarm passief blijven, gestrekt en daardoor vanzelf geblokkeerd. Het is in elk geval de meest raadzaam stand, omdat die stand absoluut noodzakelijk is bij het naar voren zwaaien. Ik ben van mening dat de pols eveneens totaal slap en ontspannen kan blijven, waardoor die vanzelf in gestrekte stand komt, ja zelfs wat overstrekt raakt.

Op gevaar af dat ik duizenden goede spelers choqueren die de gewoonte hebben hun pols te buigen vanaf het begin van de beweging, heeft het geen enkele zin om die al eerder te buigen. Als de pols ontspannen is, zal die vanzelf gaan buigen op het moment dat de arm omlaag begint te zakken.

Het bovenstaande is de meest natuurlijke en doeltreffende beweging en aan te raden als je slechts een gemiddelde aanleg hebt. Het is waar, Christian Fazzino strekt zijn voorarm niet helemaal uit aan het eind van de uithaal en Philippe Quintais maakt verschillende polsbewegingen tijdens het naar achteren zwaaien, maar ik weet

* Milei begint zijn uithaal door zijn hand eerst ver omhoog te brengen, ruim voorbij zijn voorhoofd. Vert.



zeker dat de gemiddelde lezer minder begaafd is in het petanque dan zij en het zou gevaarlijk zijn om hen helemaal te willen nabootsen.

Op dezelfde manier lijkt het goed om de rug van hand haaks op de bewegingsrichting te houden tijdens het omhoog zwaaien, dit om te voorkomen dat je een lastige beweging moet maken om die hand tijdens het naar voren zwaaien alsnog in die stand te brengen. Laten we daar eens verder op ingaan.

b. De zwaai naar voren

Het naar voren zwaaien zal, net als het naar achteren zwaaien, worden uitgevoerd door de aanzet van de arm, het omhoog komen van het bovenlichaam en de verplaatsing van het lichaamsgewicht naar het rechterbeen (het linkerbeen voor

linkshandigen); deze beweging moet ZO ONTSPANNEN MOGELIJK door de gehele arm, van schouder tot hand, worden uitgevoerd. Het is een voorwaarde om souples-

se en kracht te krijgen en met dat als uitgangspunt het ideale traject voor de te spelen boule.

Bij het passeren van het punt ter hoogte van de knie moet de hand in dezelfde stand zijn als tijdens de uithaal. Denk eraan om **de arm zo lang mogelijk te maken, punt A te passeren en de beweging af te maken na het loslaten van de boule.**



Dat laatste gebeurt vanzelf door de beweging onderweg zo min mogelijk tegen te werken. Door de centrifugale kracht zal de pols enigszins overstrekt raken en zal de boule vanzelf de hand verlaten; de vingers zijn daarbij lichtjes gebogen.

c. Het ritme en het tempo

We gaan nu over tot misschien wel het belangrijkste punt van dit hoofdstuk. Maar laten we eerst deze twee termen definiëren, die vaker in de concertzaal dan op het bouleterrein worden gebruikt.

Het **ritme** wordt bepaald door de verhouding tussen de twee fasen van een beweging en de versnelling daarvan. Alle goede spelers hebben een goed ritme. Dat houdt in dat de uithaal naar achteren langzamer is dan het naar voren zwaaien, ideaal is een beweging die constant in snelheid toeneemt.

Een goede oefening om dat ritme aan te leren is om, als je een boule schiet, tijdens de uithaal het woord LANGZAAMAAN te zeggen en bij het naar voren zwaaien het woord SNEL. Dat 'LANGZAAMAAN - SNEL' geeft een goed idee wat het ritme is van een goede speler, zeker als je erin slaagt dat op een vloeiende manier te doen. Om een goed idee te hebben van een perfect ritme en een volmaakt vloeiende beweging, zie de beweging van Michel Schatz (ook wel Passo genoemd). Dat oefenen van het ritme is een van meest zinvolle oefeningen die een boulespeler die zich graag wil



verbeteren kan doen. Hij moet vooral niet bang zijn om de uithaal extreem langzaam te beginnen, dat maakt het juist mogelijk je goed op de werking van de arm te concentreren en op het ontspannen van de onderarm en de pols.

Het **tempo** is de snelheid waarmee de beweging wordt uitgevoerd. Die snelheid verschilt veel van speler tot speler, maakt deel uit van zijn stijl en is niet van invloed op de kwaliteit van zijn spel. Het is een onderdeel dat eigen is aan de speler, die zelf dus voor een tempo zal kiezen dat hem het beste ligt, van langzaam (Philippe Suchaud) tot snel (Michel Loy).

d. De grondbeginselen

Zoals ik in de vorige pagina's al heb proberen uit te leggen, bestaat de beweging van een goede speler, hoe groot de onderlinge verschillen ook kunnen zijn, uit een bepaald aantal vaste waarden of constanten. Althans, zo noemen wetenschappers het. Ik noem ze de Grondbeginselen. Laten we ze nog eens bekijken:

- De linkervoet *achter* de rechtervoet (voor rechtshandigen)
- Het vasthouden van de boule *in de vingers*
- Een *lichte druk* van de hand op de boule
- De onderarm *strekken* tijdens het passeren van de knie bij het naar voren zwaaien
- Het *overbrengen* van het lichaamsgewicht naar de rechtervoet (voor rechtshandigen)
- Een goed *ritme*

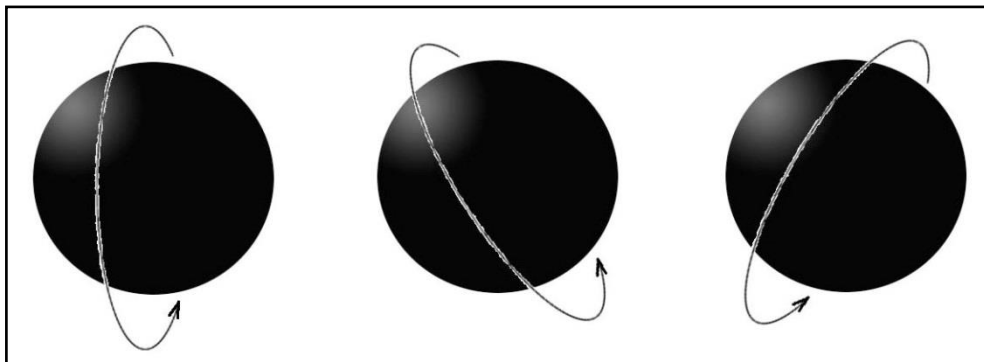
Twee andere zaken, die niet tot de vaste waarden behoren, kunnen voor de meeste spelers van pas komen. Het zijn:

- De onderarm *gestrekt* tijdens de *uithaal naar achteren*

- De rug van de hand haaks op de bewegingsrichting bij het uithalen

3. Het effect

De vorige paragrafen hadden tot doel een simpele beweging te beschrijven, die door iedereen op een natuurlijke manier uitgevoerd kan worden, zeg maar de basisbeweging. Het is een actie waarbij de boule een achterwaartse draaiing meekrijgt, haaks op de grond (zie de tekening). Van dat effect wordt vaak gezegd dat het bij het schieten carreaus oplevert. Robert Bruno heeft daar in zijn boek *Les secrets de pétanque et du jeu provençal* een andere mening over. Hoewel dat zogenaamde retro-effect, en in het bijzonder geldt dat voor een zanderig terrein, een minder hoog opspringende boule tot gevolg heeft (denk bijvoorbeeld aan een *slice* bij het tennis), heeft Bruno aangetoond dat carreaus vooral een kwestie van het traject zijn. En dat meest gunstige traject ontstaat aan het eind van een totaal ontspannen beweging, zonder een hinderlijke actie van de tegengestelde spieren. Je hebt er dus nauwelijks baat bij om dat effect tijdens het loslaten van de boule te versterken door een pirouette-achtige beweging van de pols.



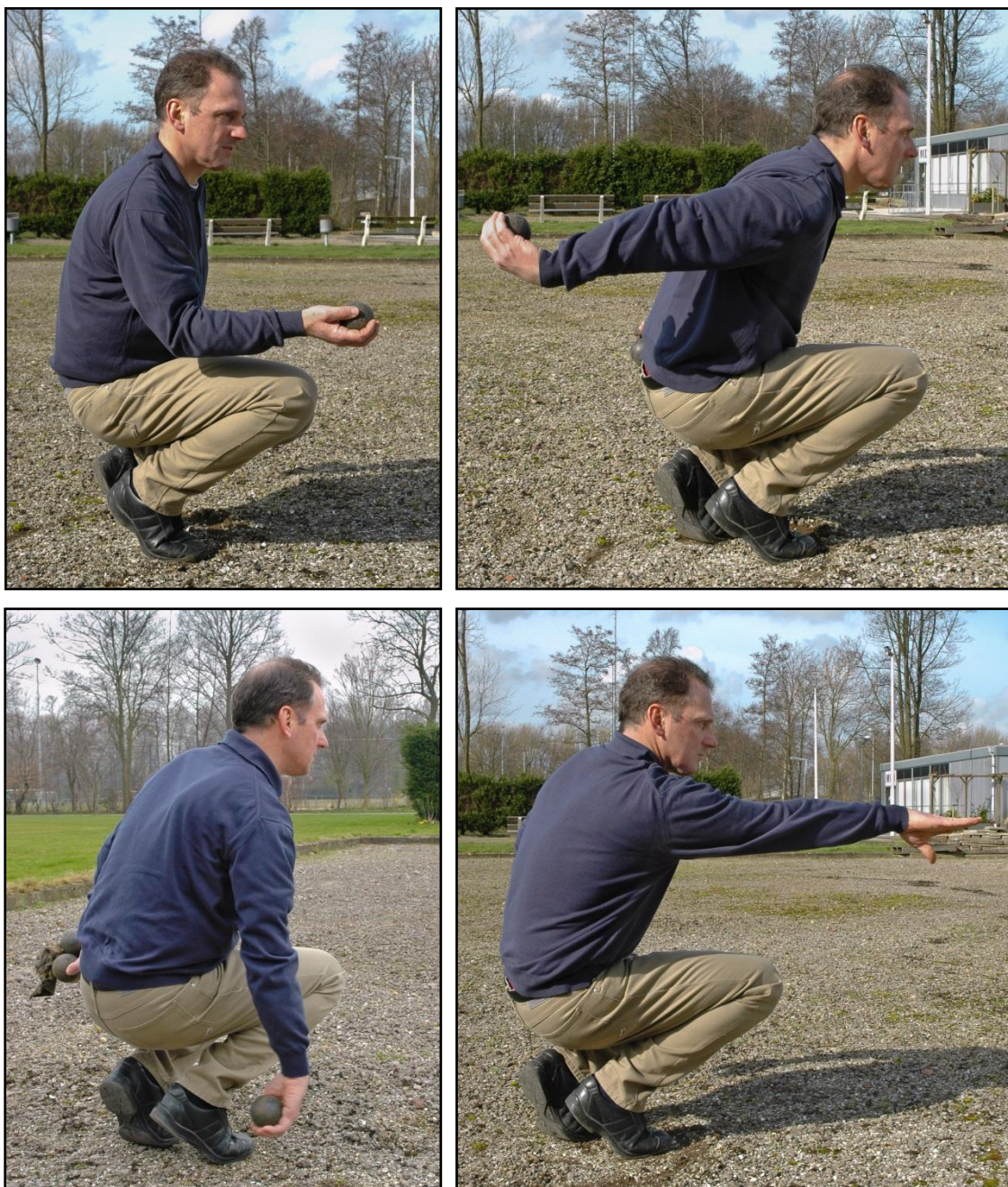
De verschillende effecten

In een spelsituatie daarentegen waar een aantal boules van de tegenstander hinderlijk in de weg liggen of als er een obstakel op het terrein ligt of als de donnee zich wat meer aan de zijkant bevindt, kan het tijdens het plaatsen nodig zijn om een boule te 'bewerken'. Het gaat daarbij om een effect naar links of naar rechts, en iedere goede boulespeler moet dat op zijn repertoire hebben staan. De beweging wordt precies zo uitgevoerd alsof het but in het verlengde van de donnee zou liggen, met dat verschil dat de rug van de hand aanvankelijk **EVENWIJDIG** is aan de bewegingsrichting, en dat de pols een pirouette-achtige beweging maakt. Bij het begin van die actie is de pols nog gebogen, terwijl die op het laatste moment, vlak voordat de boule wordt losgelaten, een korte en felle strekbeweging maakt.

II. Gehurkt spelen

In sommige gevallen is het belangrijk om vanuit een andere houding te spelen. Het houdt in dat je op je hurken gaat zitten, met de hakken omhoog en de dijen

enigszins gespreid. Het voordeel van deze houding is dat je de boule dichter bij de grond kunt loslaten met als resultaat een gunstiger traject bij worpen waar je zoveel mogelijk het opspringen van de boule wilt beperken. Het nadeel, vanwege een minder goede stabiliteit in vergelijking tot het staand spelen, is dat je kracht te kort zou kunnen komen. In principe is deze houding slechts aan te raden voor worpen waarbij je de boule niet hoog op een ver weg gelegen donnee hoeft te spelen. Tenzij je Michel Loy heet, misschien wel de beste speler ter wereld als het gaat om het werpen van hoge portees vanuit een gehurkte positie.



Spelen in deze houding moet je veelvuldig oefenen, net zolang totdat je stevig en makkelijk zit, een eerste vereiste om goed op je hurken te spelen. Het kost veel tijd om erachter te komen hoever je je dijen moet spreiden en dat geldt ook voor het vin-

den van een goed evenwicht, maar het loont enorm, vooral op vlakke en gladde terreinen.

Als je een eenmaal gehurkt zit, is de beweging precies dezelfde als bij het staand spelen en ook dezelfde grondbeginselen zijn van toepassing.

III. De verschillende worpen

Ondanks de ogenschijnlijke eenvoud van het spel (je schiet of je plaatst) kent het petanque een groot aantal mogelijke worpen en een goede speler moet ze absoluut allemaal kennen en vooral die worpen oefenen waar hij de meeste moeite mee heeft. We gaan ze stuk voor stuk beschrijven.

1. Het schieten

a. Het schieten op ijzer (of vol raken)

Deze worp, de meest favoriete van het publiek, houdt in dat een boule op zo'n manier op een boule van de tegenpartij wordt geworpen, of er net voor (op de voet van de boule), dat die laatste boule verdwijnt. Een volmaakt schot wordt het als de gespeelde boule blijft liggen op de plek waar die van de tegenstander lag. Dat heet een *carreau*. Over het algemeen wordt schieten rechtop staand gedaan. Los van het feit dat schieten spectaculair is, heeft het in het moderne petanque een doorslaggevende plaats ingenomen sinds het niet meer toegestaan is om met een boule de plek van de donnee te bekloppen. Op terreinen die wat verraderlijk zijn, is het vaak zekerder om te schieten dan om te plaatsen. Alle spelers dienen het dus te kunnen, met inbegrip van de *pointeurs*, die herhaaldelijk in actie moeten komen om een aanvallende werpronde met een schot af te ronden. Het schieten op ijzer is trouwens een van de makkelijkste worpen om uit te voeren, omdat die betrekkelijk stereotiep is en je er nauwelijks bij hoeft na te denken. Door de grondbeginselen van het staand spelen in acht te nemen, zou iedereen tijdens een training in staat moeten zijn om een behoorlijk schotgemiddelde te halen. In een wedstrijd is dat een heel ander verhaal. Later zullen we zien dat dat niet een kwestie van techniek is, maar van mentaliteit.

b. Het schieten over de grond

Deze manier van schieten heeft hetzelfde doel als het schieten op ijzer: de boule van de tegenpartij raken. Daarentegen houdt het wel in dat de boule minder ver door de lucht zal gaan: in plaats van op de boule te vallen waarop gemikt wordt, of daar vlak voor, raakt de geworpen boule de grond enkele meters voor het doelwit. Deze manier van schieten, die vooral wordt toegepast op vlakke en gladde terreinen, heeft twee voordelen: een hoger percentage treffers omdat het makkelijker is en vooral een kans op veel *carreaux* als gevolg van het traject vlak langs de grond.

Het schieten over de grond heeft echter twee grote nadelen. Allereerst neemt het risico van een klots tegen een andere boule enorm toe doordat de gespeelde of geraakte boules langs de grond verdwijnen en niet opspringen, zoals meestal gebeurt

bij een schot door de lucht. Daarnaast is het van alle worpen die een boulespeler moet beheersen de worp waar het meest op wordt neergekeken. En als je toch besluit er gebruik van te maken, moet je in staat zijn dat te accepteren. Het schieten over de grond, dat vaak gezien wordt als een wapen van de zwakkeren, een goede speler onwaardig, is echter een probaat middel op bepaalde soorten terreinen. Vooropgesteld dat je bereid bent de discussies te negeren die die manier van schieten steeds weer oproept. Degenen die dit soort spektakel liever niet zien, zouden eerder schande moeten spreken van toernooiorganisatoren of clubs die dit soort terreinen aanleggen, in plaats van neer te kijken op spelers die met deze door het spelreglement toegestane middelen proberen te winnen. De ene keer biedt het petanque een fraai spektakel op technisch zeer moeilijke terreinen en een andere keer op terreinen die er uitzien als biljartlakens; zo kon men in 1999, tijdens het Franse kampioenschap doubles in Belfort, een kampioen van het kaliber Didier Choupay zijn toevlucht zien nemen tot het over de grond schieten (die daarmee en passant aantoonde dat dat niet zijn beste specialiteit was...).

Laten we tot slot duidelijk maken dat het schieten over de grond nog een laatste en vaak doorslaggevend voordeel heeft voor wedstrijdspelers die het weinig uitmaakt om 'als een vent te schieten'* en die zich simpelweg alleen maar bezighouden met winnen: hun tegenstanders die blijven doorgaan op ijzer te schieten raken er vaak door gestresst. Je ziet maar heel zelden een tireur die normaal op ijzer schiet zijn gebruikelijke gemiddelde halen als hij een schutter tegenover zich heeft die goed over de grond schiet.

c. Half-om-half worp

Het kan wel eens voorkomen dat je je geen misser kunt permitteren en om die reden voor een worp kiest die, wat kracht betreft, tussen een schot en een geplaatste boule in zit. In dit geval hou je, wanneer het misgaat, nog altijd een boule over die één of twee meter achter het but ligt en die ondanks alles nog meetelt ten opzichte van boules van de tegenpartij op drie of vier meter achter het but.

Zo'n half-om-half worp kan ook worden toegepast als je het but wat wilt verplaatsen.

De worp wordt uitgevoerd als een schot over de grond, maar dan zachter en met een hogere baan door de lucht, alsof je een boule zou plaatsen in de veronderstelling dat het but in dezelfde lijn ligt, maar dan zo'n twee meter verder.

* Een uitdrukking die regelmatig gebruikt wordt door de tegenstanders van het over de grond schieten en die op die manier geassocieerd wordt met een andere uitdrukking: 'schieten als een oud wijf'. Je zou denken dat deze uitdrukkingen moeilijk gebruikt kunnen worden door degenen die Angélique Papon of Marie-Christine Virebayre wel eens hebben zien schieten. (Of dichterbij huis: Karin Rudolfs of Karin Zantingh. Vert.)

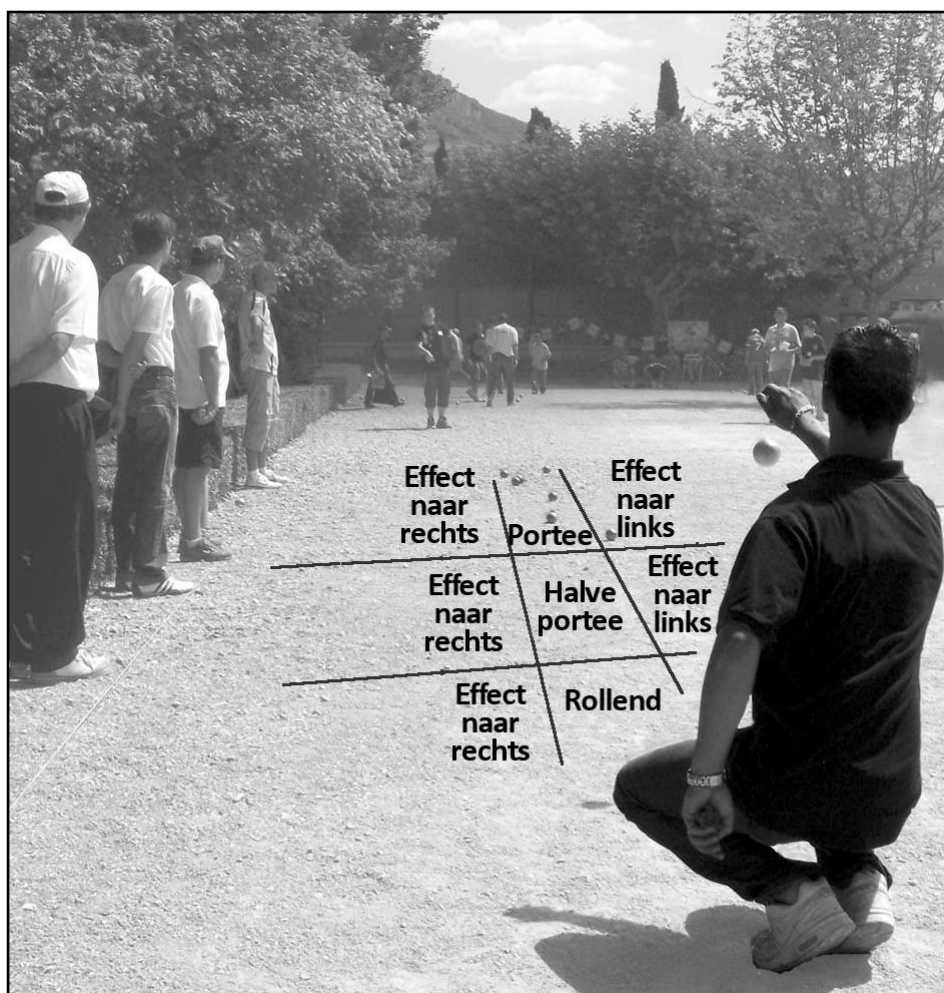
2. Het plaatsen

Pointeren of plaatsen is een boule naar een bepaald doel spelen (dat niet altijd het but hoeft te zijn, zoals we nog zullen zien) in de hoop dat die boule daar zo dichtbij mogelijk tot stilstand komt. Het bereiken van dat doel kan ook het resultaat zijn van meerdere worpen, waarbij van tevoren is nagedacht hoe de boule zal reageren nadat die op de grond is neergekomen.

a. De donnee en het karakter van de grond

Alvorens te plaatsen, moet er een donnee gekozen worden, dat wil zeggen de plek waar de boule als eerste de grond zal raken. Hoe er gespeeld moet worden, dus met welk soort worp, is aan de ene kant afhankelijk van de afstand tussen de donnee en de werpcirkel en aan de andere kant de ligging ervan ten opzichte van de lijn van de cirkel naar het but.

Gekozen moet worden voor een deel van het terrein waar de boule zo neutraal mogelijk kan neerkomen, omdat de ideale donnee vlak en horizontaal is, niet te hard en niet te zacht en voldoende groot.



De verschillende worpen bij het plaatsen

Als er meerdere geschikte donnees zijn, kies dan voor de plek die het best overeenkomt met de soort worp die je het best beheerst en die het vaakst lukt.

Omdat volgens het spelreglement de hardheid van de grond niet (meer) mag worden gestest (behalve heel kort voor het uitwerpen van het but, iets wat overigens niemand doet), is het vaak het oog van de meester dat het verschil uitmaakt. Een goede pointeur kan echt de aard en de gesteldheid van de grond 'voelen' door het alleen maar met het oog te inspecteren. Wat voor sommigen weer aanleiding is om te zeggen dat je als tireur geboren wordt, maar dat je er veel voor moet doen om pointeur te worden.

Er zijn vele soorten pointeurs, velen van hen onderscheiden zich door een uitgesproken voorkeur voor een bepaald type worp: je komt spelers tegen die rollen, die hoog spelen, met effect, enzovoort. Het spreekt voor zich dat je zo veel mogelijk een complete speler moet zien te worden die elke worp kan uitvoeren op basis van de ligging van de ideale donnee. Laten we deze worpen eens de revue laten passeren.

b. Het rollend spelen

Wordt toegepast als de donnee zich in het eerste kwartgedeelte van het spel bevindt, zo tussen de 1,5 en 2 m. Op gladde en vlakke terreinen is het heel effectief, op voorwaarde dat de grond niet te zacht is. Goed uitgevoerd, biedt het een grote mate van nauwkeurigheid, niet alleen voor wat betreft de afstand, maar vooral de richting; een ervaren pointeur kan op die manier gemakkelijk een boule tegen een andere aan spelen of er pal voor gaan liggen, een noodzakelijke vorm van verdediging op terreinen waar veel tireurs een hoog gemiddelde halen bij het schieten.

Een boule laten rollen vergt echter een oppervlak dat vrij is van stenen en obstakels, want een simpel kiezelsteentje kan een boule, die mogelijk een ijzersterk punt zou worden, in een afzwaaijer doen veranderen. Net als het over de grond schieten is het een worp die een typische Provençaalse specialiteit is, omdat deze Zuidfranse streek bezaaid is met boudodromes die aangelegd zijn met karrenvrachten zand en vervolgens helemaal gladgewalst.

Daarom is het ook, als je je inschrijft voor de Marseillaise*, volstrekt zinloos – en met alle respect voor de puristen – om dinsdags vrij te nemen als je niet kunt rollen en niet over de grond kunt schieten.

Rollend spelen op de hurken gaat volgens dezelfde principes als de andere worpen. Wel moet je vooral op twee dingen letten: je moet je boule volmaakt recht loslaten (met een verticale draairichting van de boule) en je beweging goed afmaken. De boule moet snel vertrekken en in de loop van zijn koers in vaart afnemen.

Wat je nooit mag doen (behalve dan in zeer speciale gevallen) is je beweging afbreken, iets wat sommige spelers doen en dan op het laatste moment hun boule 'duwen'; dat gaat niet alleen ten koste van de juiste richting, maar de boule zal daardoor ook veel meer last ondervinden van hellingen en andere obstakels.

* De jaarlijkse Mondial La Marseillaise in Marseille begint doorgaans op de eerste zondag van juli en duurt tot en met de donderdag erop; het speelterrein in het Parc Borély, aan de zuidkant van Marseille, bestaat uit glad asfalt met daaroverheen een flinterdun laagje fijn split. Vert.

c. De halve portee

De halve portee of demi-portee (in Frankrijk ook wel *demi-donnée* genoemd) wordt toegepast als de donnee zich in het tweede of derde kwart van het spel bevindt (tussen de 2 en 6 meter als het but op 8 meter is uitgeworpen). Het is verreweg de meest gebruikelijke wijze van plaatsen.

Bij deze manier van spelen kan de houding verschillen, bij voorkeur gehurkt als de donnee dichtbij de cirkel is en staand indien de donnee verder weg ligt. Maar een absolute regel is het zeker niet. De worp wordt volgens de gebruikelijke basisprincipes uitgevoerd door simpelweg de hoogte ervan te variëren: hoger of lager al naar gelang de donnee verder weg of dichterbij is.

Voor het merendeel van de spelers is de demi-portee gemakkelijk uit te voeren. Je kunt er terrein mee winnen als er zich obstakels of hellingen op de grond bevinden en de worp is dan in het voordeel ten opzichte van een rollend gespeelde boule. Net als bij het rollend spelen moet je opletten om de boule zuiver recht los te laten en de beweging goed af te maken.

d. De portee

De portee is een worp waarbij de boule vanaf grote hoogte op een donnee neerkomt die zich in het laatste kwartgedeelte van het spel bevindt. Dat wil zeggen, afhankelijk van de speelstand, op een afstand tussen de 4,5 en 8 meter van de werpcirkel. Daarbij moet de boule ook nog eens snel stil komen te liggen. Omdat een portee, net als een schot op ijzer, spectaculair is om te zien, zal het publiek er snel door in vervoering worden gebracht. Dit omdat ten onrechte gedacht wordt dat een portee moeilijk uit te voeren is. In werkelijkheid vereist een portee – hoewel de moeilijkheid vooral van mentale aard is, net als bij een schot – minder nadenken vooraf dan bij de andere worpen en moet hij gewoonweg perfect worden uitgevoerd. Veel tireurs, die in de loop van een partij immers weinig boules plaatsen, voelen zich zekerder als zij hun boules hoog en dichtbij het but laten neerkomen.

Toch kleven er aan deze worp meer risico's dan aan de andere worpen: doordat een mislukte portee vaak een zeer slecht punt oplevert (veel slechter dan een mislukte demi-portee ooit zou betekenen), staat de speler die zo'n worp probeert onder grote psychologische druk. Net als bij een schot. Het is dus van belang je niet aan zo'n worp te wagen zolang je die nog niet tot in de perfectie beheerst.

In technisch opzicht lijkt een portee op een schot, al is het traject door de lucht veel hoger. Vandaar het belang van het bovenlichaam dat helemaal verticaal moet zijn op het moment dat de boule wordt losgelaten. Let ook eens, als je ooit de kans hebt, op de zeer interessante techniek van de Franse speler Zvonko Radnic. Deze begint zijn worp op zijn hurken, komt vervolgens tijdens de actie omhoog en wint zo aan kracht en snelheid. Ook Bert van Dijk in Nederland bedient zich vaak van deze techniek.

e. De worpen met effect

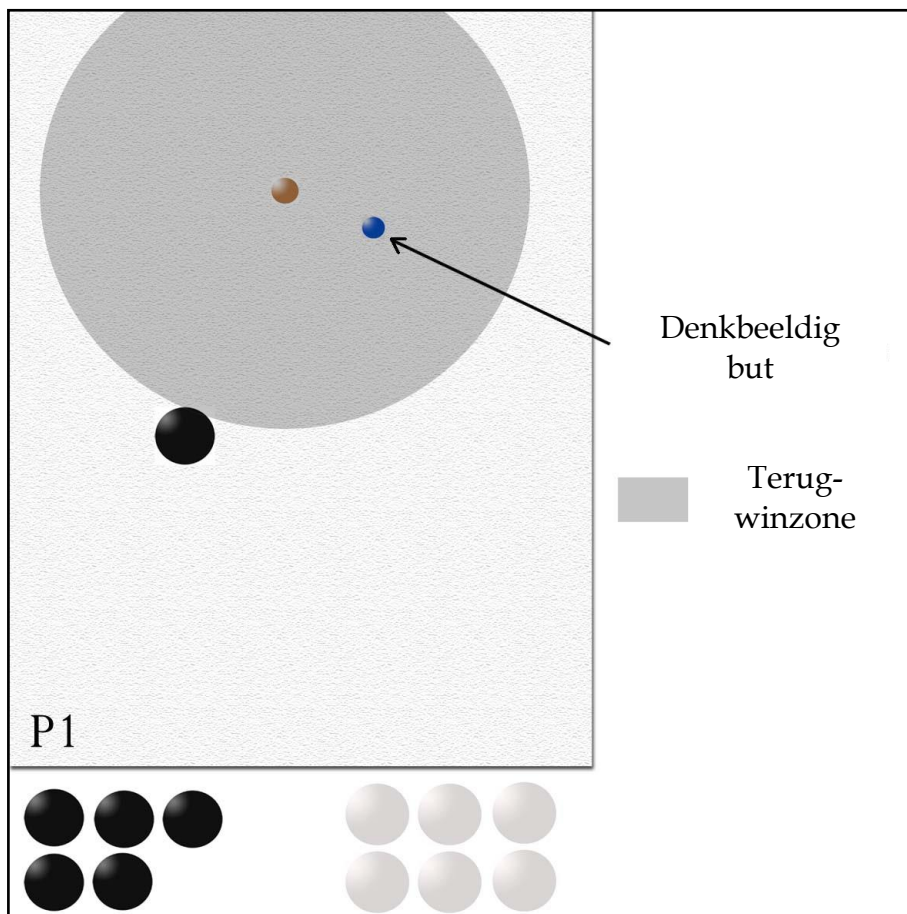
We hebben drie worpen beschreven (rollend gespeelde boule, halve portee en portee) die uitgevoerd kunnen worden als de donnee zich op verschillende afstanden van de werpcirkel bevindt, maar wel in de rechte lijn van het spel. Het komt echter

ook voor dat de ideale donnee zich links of rechts van die lijn bevindt. Je moet de boule dan een effect geven, naar links of naar rechts, om er voor te zorgen dat hij naar het but gaat. Dat leidt tot de volgende zes andere worpen:

- rollend met effect naar links
- rollend met effect naar rechts
- halve portee met effect naar links
- halve portee met effect naar rechts
- portee met effect naar links
- portee met effect naar rechts

f. Het denkbeeldige but

Dit is het belangrijkste onderdeel van dit hoofdstuk dat gewijd is aan de techniek van het plaatsen. Want iedereen die ooit petanque heeft gespeeld weet dat iedere beginnening die nog niet over een voldoende techniek beschikt altijd maar probeert zijn boules in de richting van het but te spelen, omdat dat nu eenmaal een goed mikt-punt vormt. De zaken worden een stuk ingewikkelder als er andere boules in de lijn van het spel liggen. Boules van je medespelers of van de tegenpartij.



In zo'n geval moet je je voorstellen (en zeker wanneer je nog niet in staat bent een 'kromme' boule te spelen door effect naar links of rechts te gebruiken) dat het but op een ideale lijn ligt die vrij is van obstakels en bovendien op een plek waar het mogelijk is het punt van de tegenstander over te nemen of punten erbij te maken. Kortom, het denkbeeldige but. Vandaar het begrip 'terugwinzone' (zie de figuur). In de praktijk kan een medespeler zijn onervaren pointeur vaak een handje helpen door met de punt van zijn voet op de plaats van dat denkbeeldige but te gaan staan. Maar dat goed te leren begrijpen, blijft de toch de eerste grote moeilijkheid die je moet zien te overwinnen als je begint te spelen. Want zo sterk is die automatische neiging om recht naar het but te spelen.

Dat idee van een denkbeeldig but kun je ook gebruiken als je niet meteen door hebt welk effect een bepaalde helling zal hebben op de te spelen boule. Als het terrein naar links oploopt moet je denken dat het but meer naar links ligt, of meer naar rechts in het omgekeerde geval. En meer naar voren als het terrein afloopt en meer naar achteren als het terrein oploopt. Het is ook nuttig wanneer het but vlakbij een verlieslijn ligt om je dan voor te stellen dat het but daar wat verder vandaan ligt.

IV. De training

In de wetenschap dat verreweg de meeste spelers zich de techniek van het petanque zelf hebben aangeleerd, komen we nu aan een netelig onderwerp. Voor het merendeel van de spelers beperkt de training zich tot het spelen van partijtjes, onder vrienden in een gemoedelijke sfeer, en tot een snelle warming-up bij aanvang van een toernooi. De kampioenen trainen wel degelijk individueel, maar ze praten er nauwelijks over en laten liever het idee voortbestaan dat ze met hun vaardigheden geboren zijn.

Het ligt echter voor de hand dat een speler niet alle twaalf eerder beschreven worpen (drie vormen van schieten en negen van plaatsen) perfect kan beheersen zonder ze langdurig één voor één geoefend te hebben. Te meer daar de worpen die je tijdens een partij het minst toepast, de moeilijkste zijn. En als dat al geldt voor spelers die buitengewoon begaafd zijn, spreekt het voor zich dat dat ook het geval is voor de overgrote meerderheid van gewone spelers.

Het is duidelijk dat technische vooruitgang boeken alleen maar mogelijk is door regelmatig te oefenen, alleen of met vrienden. En dan gaat het zowel om algemene trainingen als om specifieke trainingen.

1. Algemene training

Hoewel het petanque, als het als ontspanning wordt beoefend, geen enkele fysieke conditie vereist, ligt dat geheel anders als het gaat om deelname aan toernooien en competities. Vooral grote en langdurige toernooien zijn echte marathons, waar de beste spelers binnen een tijdsbestek van 24 uur een tiental partijen achtereen spelen en daartussendoor ook nog de tijd vinden om te eten en te slapen (tussen haakjes, op dit punt is het gepast om een opmerking te maken over de zogenaamde algemeen

verspreide non-stoptoernooien, waar de organisatie de maaltijden van de spelers lijkt te zien als een in de haast naar binnen gewerkt bakje frites met wat worst).

Om bestand te zijn tegen de vereisten die het spel met zich meebrengt, is een goede basisconditie wenselijk. Wat elementaire training (joggen, fietsen, zwemmen, gymnastiek), en in het bijzonder tijdens de winterstop (voor zover daar in ons land sprake van is), kan daar voor zorgen.

2. Specifieke training

De specifieke training houdt in dat de verschillende worpen van het petanque, en in het bijzonder de worpen die je het slechtst beheerst, geoefend moeten worden. Dit door middel van een serie van gerichte oefeningen. Er bestaat een grote hoeveelheid oefeningen, het merendeel daarvan is bekend bij clubtrainers, en ik zal de beste laten zien.

a. Training voor het schieten

De meest klassieke oefeningen zijn de opdrachten die bij het wereldkampioenschap precisieschieten worden toegepast. Daarbij worden de verschillende doelwitten in een cirkel met een diameter van 1 meter geplaatst. Geschoten wordt vanaf cirkels (diameter 50 cm) die zich op respectievelijk 6, 7, 8 en 9 meter van de doelcirkels bevinden. De doelwitten, die zich precies in het hart van de doelcirkel bevinden, zijn achtereenvolgens een boule alleen, een boule 10 cm achter een but, een boule tussen twee andere boules (met een onderlinge afstand van 3 cm), een boule 10 cm achter een andere boule en een but alleen op 20 cm achter de voorste cirkelrand. De doelwitten moeten in principe vol geraakt worden, dat wil zeggen dat de worp ongeldig is als de schietboule eerst de grond buiten de doelcirkel heeft geraakt. De andere objecten mogen niet geraakt worden en een treffer waarbij de schietboule in de cirkel blijft (een carreau) levert meer punten op. Het nut van deze oefening is dat die meetbaar is en de vooruitgang dus zichtbaar. Het is de beste training om het schieten te LEREN.*

Voor een goede tireur die zich wil VERBETEREN, adviseer ik eerder de volgende oefening. Neem zes boules (uit twee verschillende sets) en pointeer de eerste drie snel achter elkaar. Dat zijn de punten van je denkbeeldige tegenstander. Probeer met je drie resterende boules drie keer te raken en daarbij ook 3 punten te maken. Tel vervolgens de punten van de tegenstander of die van je zelf aan het einde van iedere werpronde. Begin opnieuw. Het doel van het spel is om de partij met 13 punten te winnen. Het nut van deze oefening is veelvoudig: het leert je **'over te houden'** (d.w.z. dat de geraakte boule verder bij het but komt te liggen dan de boule waarmee je geschoten hebt), het doet je wennen aan **aanvallende werpronden op hoog niveau** waarbij je soms nog moet schieten op een boule die ver van het but vandaan ligt, en, tot slot, het brengt je in een situatie die sterk **overeenkomt met die van een echte partij in een toernooi**, omdat je te maken krijgt met stress die oploopt naarmate de

* Het reglement voor het wereldkampioenschap precisieschieten is te vinden op de website van de FIPJP: <http://www.fipjp.org/index.php/fr/reglements/tir-de-precision>. Desgewenst kunnen voor trainingsdoeleinden de regels en de puntentelling aangepast worden. Vert.

partij vordert. Afhankelijk van je niveau kun je de afstand groter of kleiner maken of voor een terrein kiezen waar het makkelijker of juist moeilijker is om te schieten.

b. Training voor het plaatsen

We hebben gezien dat je op negen verschillende manieren kunt plaatsnemen. Het is dus mogelijk om elk van die worpen afzonderlijk te oefenen door een cirkel te tekenen op de plek van de donnee en verschillende concentrische cirkels rond het but (bijvoorbeeld cirkels met een diameter van 30, 50 en 80 cm). Op die manier kun je beoordelen hoe goed je worp was. Als je aan die cirkels ook nog punten toekent, min of meer zoals bij darts of boogschieten, kun je je vorderingen bijhouden en zelfs een trainingswedstrijdje organiseren met andere spelers.

Een andere training is om lijnen te trekken zoals in de figuur op pagina 48 met de negen verschillende worpen. Het is verplicht om een donnee te kiezen in een van de negen vakken met de daarbij behorende techniek. Je kunt ook wedstrijdjes met meerdere spelers organiseren, waarbij het verboden is om te schieten en waarbij alleen een bepaalde worp of een van tevoren vastgesteld aantal worpen mag worden toegepast.

V. Het materiaal

Ik kan dit hoofdstuk niet besluiten zonder over het spelmateriaal te praten. Hoewel de keuze van het materiaal vast en zeker niet alle problemen kan oplossen, betekent het vaak wel een klein voordeel.

1. De boules

De meeste mensen denken dat alle boules op elkaar lijken. Toch kunnen er grote verschillen zijn, natuurlijk met betrekking tot de verschillende gewichten en diameters, maar ook met betrekking tot de verschillende types die er in omloop zijn.

a. Het gewicht

Het gewicht van een boule is volgens mij niet erg van invloed op wel of niet het lukken van de ene of de andere worp. Ik hou het er maar op dat je in het algemeen moet oppassen voor heel lichte boules, die namelijk moeilijk te controleren zijn, en dat je zware boules moet vermijden. Deze laatste zijn vermoeiend om mee te spelen, leveren minder carreaus op, maar daarentegen wel meer voor de tegenpartij.

b. De diameter

Wat veel belangrijker is, is dat de diameter van je boules afgestemd moet zijn op de grootte van je hand (behalve voor sommige spelers die hun boules met hun vingertoppen vasthouden). Sommige fabrikanten hebben hulpmiddelen, een soort mal-

len, waarmee je tamelijk nauwkeurig de diameter kunt vaststellen die bij je hand hoort. Meestal zal dat tussen de 73 en 76 mm zijn.

c. Het type

De huidige fabrikanten hebben een grote en verschillende hoeveelheid aan modellen te bieden, waartussen het niet altijd makkelijk is een keuze te maken. De twee criteria waarover ik geen advies kan geven zijn het al dan niet roestvrij zijn (waarvoor je zou kunnen kiezen als je weinig speelt en een hekel hebt aan schuurpapier) en de prijs (want die hangt van je budget af).

Daarentegen zijn twee andere factoren wel van aanzienlijk belang voor het resultaat: de uitbalancerings en de hardheid. De moderne wedstrijdboules hebben het voordeel dat ze zacht zijn: de klap van een slechte treffer wordt beter geabsorbeerd en ze stuiten op het moment van de inslag minder ver op. Dat laatste geldt zowel voor het schieten als voor het plaatsen (denk aan een hard terrein of een terrein met stenen). Daarnaast is de uitbalancerings van de boule zeer belangrijk tijdens het rollen: een goede uitbalancerings is niet alleen essentieel voor de betrouwbaarheid van de richting van de boule, maar ook voor het correct reageren op hellingen. Je zult het al door hebben: goed uitgebalanceerde boules zijn belangrijk op gladde en vlakke terreinen en zachte boules op een hard terrein of een terrein met veel stenen. Ideaal is om een boule te hebben die over beide eigenschappen beschikt, ik laat het aan de zorg van de lezer over om het ideale model te vinden...

2. De toebehoren

Eerder heb ik al gezegd dat goed materiaal, hoewel het niet het belangrijkste is, wel kan helpen om te winnen. En daarbij dacht ik natuurlijk niet uitsluitend aan de boules. Laten we eens naar enkele toebehoren kijken, die een handje kunnen helpen om goed te spelen.

a. Het but

Omdat het, zoals we gezien hebben, een voordeel is om het but goed uit te werpen, is het van belang goed op te letten op de kwaliteit ervan. De beste but's zijn de zwaarste en van buxushout of van kunststof gemaakt. Vermijd zoveel mogelijk geverfde en van licht hout gemaakte but's, in bepaalde omstandigheden is het heel lastig om ze goed uit te werpen.

b. Het poetsdoekje

Een onmisbaar accessoire voor de meeste spelers. Je kunt er stof of regenwater mee weghalen door de boule voor het spelen even af te vegen. Ik kan geen enkel advies geven over de stof of over de grootte van dat doekje, omdat het voor een groot aantal spelers vaak een fetisj is.

c. De kleding

In tegenstelling tot de meeste andere wedstrijdsporten bestaat er voor het petanque geen specifieke kleding, afgezien dan van speciale clubkleding, de voor kampioenschappen voorgeschreven kleding of de combinatie bob-onderhemd-short-slippers, zoals rabiante petanquehaters zich petanquespeler vaak voor de geest halen.

Toch moet je goed aandacht aan je kleding besteden. Allereerst de schoenen: je loopt veel tijdens een toernooi en de rol van de voeten is, zoals we gezien hebben, essentieel tijdens het spel. Je moet dus goede schoenen dragen. Ideaal lijken tennis- of joggingschoenen, die bieden zowel comfort als stevigheid.

Daarnaast worden partijen soms gewonnen doordat de spelers beter bestand zijn tegen de weersomstandigheden dan hun tegenstanders: als het heel warm is, is de winnaar vaak degene die een pet droeg en fles water bij de hand had; als het koud is, degene die warme kleding aan had en een handwarmertje in zijn zak; als het regent, degene die een paraplu of een capuchon had, enzovoort. Naar een toernooi gaan betekent dus niet alleen, als je tenminste wilt winnen, je boules meenemen, maar ook een tas bij je hebben met de verschillende accessoires die ik net heb opgesomd.

DE TACTIEK

We komen nu op een wat meer verborgen onderdeel, maar zeker zo belangrijk: want als een team tijdens een werpronde **zes boules** speelt, neemt het ook **zes beslissingen**. Elk van die beslissingen bestaat uit het KIEZEN welke worp uitgevoerd zal gaan worden. Niet in TECHNISCH opzicht, maar in TACTISCH opzicht. Je zult makkelijk begrijpen dat een of twee slechte beslissingen (spelfouten) het voordeel van vijf of zes goed gespeelde boules te niet kunnen doen. Daarentegen kan een foutloze tactiek een technisch middelmatige partij ruimschoots compenseren.

Wat is een tactische worp? En wat zijn die verschillende tactische worpen? In de volgende pagina's zal ik trachten dat duidelijk te maken.

I. De verschillende tactische worpen

Om de nu volgende begrippen goed te begrijpen, is het allereerst nodig om er twee te definiëren. De eerste definitie heeft te maken met het steeds wisselende gebied waarin zich alle reeds gespeelde boules bevinden: dat gebied noemen we het SPEELVLAK.

Het tweede begrip, dat we de POSITIE of spelsituatie zullen noemen, duidt de plaats aan van de gespeelde boules op het speelvlak. Iedere gespeelde boule heeft een andere positie en binnen elke werpronde zijn er dus twaalf verschillende posities, die we P1, P2, P3, tot en met P12 zullen noemen. De tactische worpen zijn dus niets anders dan het resultaat van de verschillende mogelijke posities. Laten we ze eens nader gaan bekijken.

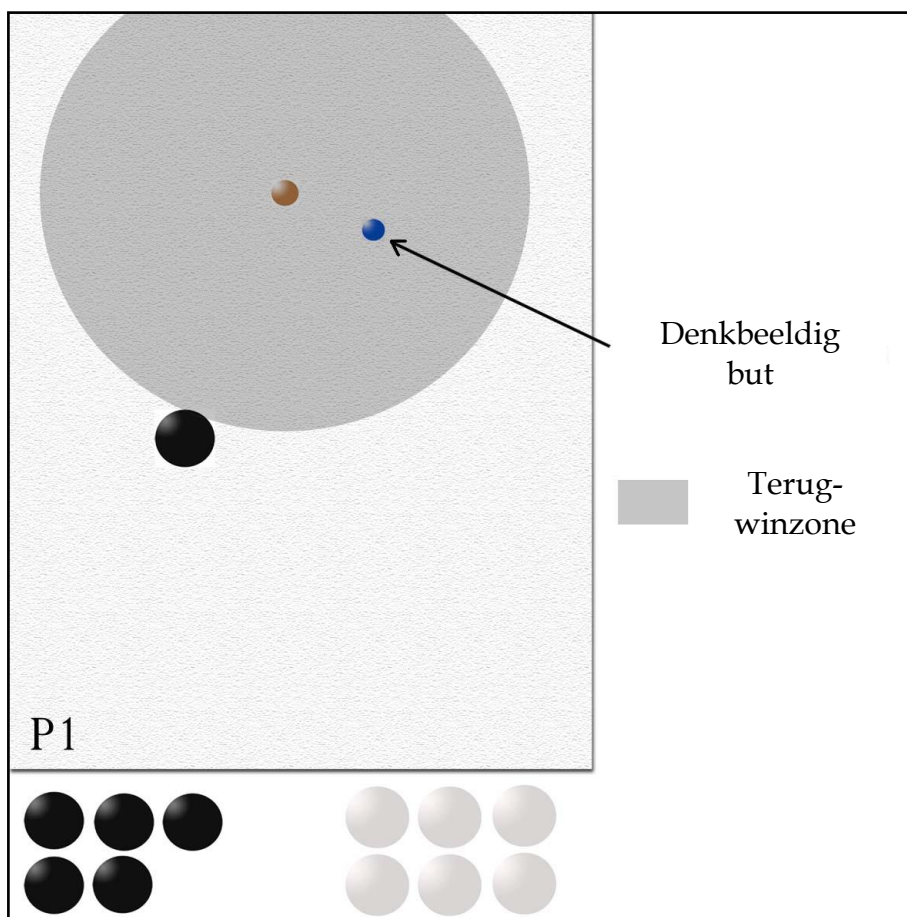
1. De winnende worp

Dat is een worp die een team dat net gespeeld heeft het punt oplevert (of meerder). Er zijn er twee: het terugwinnen van het punt en het schieten voor een punt.

Schieten voor een punt houdt in, zoals het woord al aangeeft, dat de boule die op punt ligt geraakt en weggeschoten wordt, waardoor het team dat geschoten heeft het punt overneemt.

Terugwinnen, door te plaatsen, houdt in dat een boule dicht bij het but geplaatst wordt dan de dichtstbijzijnde boule, waardoor de zojuist geplaatste boule het punt overneemt. Merk op dat het terugwinnen van het punt mogelijk is in een groot aantal posities, dat gehele gebied noemen we de TERUGWINZONE.

Het is overigens binnen deze zone waar, indien nodig, het denkbeeldige but ligt (zie ook het eerder behandelde onderwerp *Het denkbeeldige but* op pagina 30 en verder).



2. De overgangsworp

Dit is een worp die, in tegenstelling tot een winnende worp, niet onmiddellijk het punt oplevert aan het team dat heeft gespeeld, maar het mogelijk maakt om daarna een winnende worp te spelen. Twee voorbeelden:

- De tegenpartij heeft één zeer goed punt en meerdere minder goede. De overgangsworp houdt in dat de minder goede punten worden teruggewonnen, zodat vervolgens een poging kan worden gedaan om het goede punt weg te schieten.
- De tegenpartij heeft twee zeer goede punten. Door een overgangsworp wordt één van die boules weggeschoten, waardoor een tweede poging mogelijk is om de andere boule te raken.

3. De winnende worp met voordeel

Bepaalde treffers of geplaatste boules die het punt terugwinnen kunnen nog een extra voordeel opleveren, wat van grote invloed kan zijn op het verdere verloop van de werpronde. Deze worpen leiden ons tot twee essentiële begrippen in het wedstrijdpetanque. Hier komen ze.

a. Overhouden (*faire passer*)

Je zult al snel merken dat het raken van een boule een goed resultaat is als je schiet, maar het is nog beter om 'over te houden'. Deze uitdrukking slaat op een tref-

fer waarbij de schietboule minder ver van het but komt te liggen dan de geraakte boule, wat tot een betere positie leidt voor het team dat gespeeld heeft. Want in een werpronde waarin voor de aanval gekozen is, kan een team dat op deze manier twee of drie boules heeft weten over te houden, zich eventueel één of twee missers veroorloven zonder zelf op zijn beurt van de regen in de drup te komen.

Alle tireurs die over een juiste techniek beschikken, geven een zodanig traject en rotatie aan hun boules dat ze een maximum aan 'overhouders' schieten. Wat niet voorkomt bij tireurs die hun beweging niet afmaken, hun pols te veel naar achteren buigen of bovenhands schieten (de handpalm naar boven gericht, wat juist een tegengestelde rotatie oplevert).

b. De klotsboule of klots (boule de contre)

Een partij petanque gaat nooit voorbij zonder een aantal klotsboules, die een gelukt schot in een misser doen veranderen. Veel spelers beschouwen een klotsboule als pech, een ongeluk waar je vooral niet aan moet denken, omdat het dan juist gebeurt. Inderdaad, toeval hoort bij het spel en een klotsboule is een onvoorspelbaar onderdeel van het spel waar je rekening mee moet houden. Goede pointeurs zijn er systematisch naar op uit en proberen zo'n klots af te dwingen. Want iedere boule achter het but kan het gevaar van een klots inhouden. Iedere boule die je recht voor een boule achter het but wint, is niet alleen een winnende worp, maar ook een winnende voordeelworp als er even later door een schot een klots ontstaat.

'Op de klots spelen', dus op zo'n manier plaatsen dat er even later een voordelige klots kan ontstaan, is een kunst op zich. Weliswaar niet erg spectaculair, maar wel bijzonder doeltreffend tegen tireurs die de risico's niet goed inschatten. Kunst met een grote K wordt het zelfs als het wordt uitgevoerd door de meester zelf, de Fransman Christian Fazzino.

4. De dubbelworp (of twee-in-eenworp)

a. De carreau

Zonder meer de mooiste worp van het petanque, die in elk geval door het publiek het meest gewaardeerd wordt. Het gaat om een schot waarbij de schietboule exact stil komt te liggen op de plaats van de geraakte boule of er vlakbij (blijver). De worp levert precies het resultaat op van twee gelijktijdig uitgevoerde winnende worpen: te weten **1 treffer + 1 winnend punt**, vandaar dat een team met meer boules dan de tegenpartij lijkt te spelen als het in een werpronde een aantal carreaus maakt.

b. De plakboule (boule devant)

Een worp waarbij de geplaatste boule precies tegen de op punt liggende boule komt aan te liggen, op voorwaarde dat die laatste achter het but ligt (zie de figuur). Net als de carreau is het een koninklijke worp en staat het vaak ook gelijk aan twee winnende worpen. Want als de spelers van de tegenpartij ervoor kiezen op een plakboule te schieten, krijgen ze er vaak een perfecte klotsboule (of contra-carreau) voor terug omdat de plakboule exact op zijn plaats blijft liggen en de eigen achterste boule

verdwijnt. Dat houdt in dat een plakboule gelijk staat aan **1 winnend punt + 1 treffer**.

c. De inhaalworp (charger une boule)

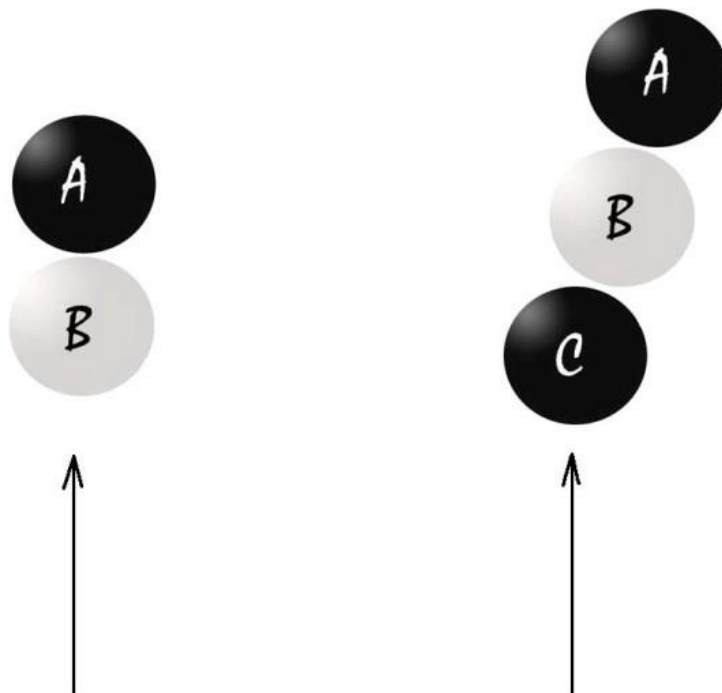
Door harder te plaatsen dan normaal en recht op een van de eigen boules is het mogelijk om twee boules tegelijk 'binnen te brengen', op punt te spelen dus. Het komt dus neer op **1 winnend punt + 1 winnend punt**.

5. Speciale worpen

a. De dubbele treffer

Deze worp, die gelijktijdig twee vijandelijke boules uitschakelt, kan worden uitgevoerd als twee boules pal tegen elkaar aan of vlak naast elkaar liggen. En ook als er een kans op een klots bestaat tegen een tweede boule schuin of vlak achter de als eerste te raken boule. Het staat gelijk aan **1 treffer + 1 treffer** en de kans doet zich makkelijker voor bij een schot over de grond.

Een bijzondere vorm van een dubbele treffer kan zonder risico worden uitgevoerd als drie boules vlak in elkaars verlengde liggen, vooral als ze iets verschoven liggen ten opzichte van elkaar en de middelste boule tot het team van de tireur behoort (zie de figuur). In de meeste gevallen zal bij het raken van de voorste boule ook de achterste verdwijnen, terwijl de middelste boule in het spel blijft.



A verdwijnt, B blijft liggen

A en C verdwijnen, B blijft liggen

b. De aanval op het but

Als de werpronde niet al te best verloopt, of simpelweg gezegd als de positie van **de boules rondom het but niet al te gunstig is, kan een aanval op het but een oplossing** zijn. Dat is mogelijk door het but ongeldig te laten worden door er voor te zorgen dat het buiten het terrein komt (over de verlieslijn gaat), of door het te verplaatsen en zodoende een andere positie of situatie te creëren. In het eerste geval gaat het om een poging het but te raken door een schot, in het tweede geval door te proberen het but op te spelen door harder dan normaal te plaatsen.

Deze actie kan ook geprobeerd worden als de tegenpartij geen boules meer in de hand heeft. Op die manier, dus door het but 'uit' te schieten of het naar een stuk terrein te verplaatsen ver weg van de boules van de tegenpartij, kan makkelijk een flink aantal punten gemaakt worden.

6. Verliezende worpen

Tot besluit van dit onderwerp mogen ook de mislukte worpen niet vergeten worden. Worpen, die, ook al zijn ze niet zo bedoeld, heel vaak voorkomen op welk bouleterrein ook ter wereld,.

a. Het punt verliezen

Dat is nog het minst erge, want als je bij het plaatsen het punt niet wint, kan dat desondanks een boule opleveren die later in de werpronde een belangrijke rol kan gaan spelen. Maar dat kan zich ook tegen je keren. Veel spelers spenderen immers minder energie om op punt te komen dan om een boule te raken en denken dat ze hun bijdrage al hebben geleverd als ze één correcte boule hebben gespeeld; ze hebben dan niet in de gaten dat ze hun equipe op die manier in het nadeel brengen (zie de voordeeltheorie op de volgende pagina's).

Een slechte worp kan ook zeer slecht uitpakken en aanleiding geven tot verschillende benamingen zoals zeper, flutboule, miskleun, flop, sof boule, plakboule, kromme boule, hetgeen toeschouwers spottende opmerkingen kan ontlokken zoals: 'Die zit niet in de knip' of 'Met zo'n punt haal je vast de voorpagina niet.'

b. Missen bij het schieten

Dat is veel erger. Een gemist schot betekent immers een verloren boule ergens achter in het spel die in het verdere verloop van de werpronde geen enkele rol meer zal spelen (tenzij het but verplaatst wordt). Het publiek dat bewondering heeft voor schutters heeft geen enkel medelijden met ze als ze falen: houthakkers, stumpers, prutters, klungelaars, knoeiers, sukkels worden ze genoemd. Of je krijgt te horen: 'Nou, die kan nog geen skippybal raken'. Desalniettemin komen missers, zeker op een redelijk niveau, niet zo vaak voor, omdat de meeste schutters wel een gemiddelde van meer dan 50 procent weten te halen in de loop van een partij.

II. De voordeeltheorie

Voor iedere te spelen boule zal elk team dat een partij speelt een keus moeten maken uit de verschillende acties die we nu gaan benoemen. Het proberen te behalen van **boulevoordeel** is doorslaggevend voor die keuze; het is de basis van de tactische afwegingen in het petanquespel. Maar wat is dat precies, boulevoordeel?

Laten we ons twee teams voorstellen, A en B, die op de stand van 12-12 zijn gekomen. Team A werpt het but uit en speelt de eerste boule. Op dat moment heeft dat team nog maar 5 boules in de hand tegen 6 van de tegenpartij. Men zegt dan dat **team B een voorsprong heeft van 1 boule**, of ook wel een **voordeel van 1 boule**. Dat is erg belangrijk, want het is de basis van de tactische berekening. Immers, ervan uitgaande dat vanaf dat moment iedere gespeelde boule een winnende worp is, zal de twaalfde te spelen boule van team B zijn, die daarmee zijn voordeel van één boule behouden heeft en in staat is om de partij te winnen. De tactiek van het petanque is dus niets anders dan het **veroveren, bewaren, vergroten en het benutten van het boulevoordeel** in de loop van iedere werpronde. Laten we eens gaan kijken hoe die verschillende doelstellingen gerealiseerd kunnen worden.

1. Hoe het voordeel te veroveren

Deze vraag doet zich slechts voor bij het team dat het but uitwerpt (want de tegenpartij heeft, zoals we zojuist gezien hebben, onmiddellijk één boule voordeel bij het begin van een werpronde).

Het voordeel kun je meteen dank zij een **dubbele worp** veroveren, of indirect door te profiteren van een **winnende worp met voordeel**. Zo dwingen een carreau of een boule tegen een andere aan (als die tot stand zijn gekomen op een zeer goed punt van de tegenpartij) de tegenpartij vaak om twee boules te spelen, waardoor het voordeel zal zijn veroverd. Op dezelfde wijze zal een gunstig uitgepakte klotsboule hetzelfde resultaat opleveren.

Een andere manier om het voordeel terug te winnen is natuurlijk om simpelweg steeds winnende boules te spelen en af te wachten totdat de tegenpartij een keer het punt niet wint.

2. Hoe het voordeel te vergroten en te behouden

Op dezelfde manier, dankzij dubbele worpen, winnende worpen met voordeel of verliezende worpen van de tegenpartij. Het boulevoordeel kan daarbij oplopen tot 2, 3, 4 of 5 boules. Natuurlijk kan de tegenpartij dat terugdraaien of in evenwicht brengen door op haar beurt dubbele of voordelige worpen te spelen. Het echte voordeel wordt pas zeker op het moment dat de tegenpartij geen boules meer in de hand heeft: dat moet je dus zien te bewerkstelligen.

3. Hoe het voordeel te benutten

We zijn nu in de belangrijkste fase van de werpronde: een van de teams heeft nog 1, 2, 3, 4 of 5 boules te spelen (het andere team heeft geen boules meer) en kan dus

hopen op een score tussen 1 en 6 punten. Dat is een moment waarop het uiterst belangrijk is je te concentreren op de tactische keuzes, op de kwaliteit van de geplaatste boules en op het doel dat je in een partij nastreeft. Omdat het doel immers is om 13 punten te scoren, is het op dat moment heel belangrijk dat je winnende worpen lukken, want iedere gelukte worp staat gelijk aan **een van de 13 punten waar je naar op uit bent**. Dat lijkt vanzelfsprekend, maar toch lijken veel spelers op zo'n moment te kiezen voor een afwachterende actie (hetzij door eerst te plaatsen en vervolgens te schieten voor het extra punt, hetzij door zich te wagen aan een serie schoten). In het geval dat geen enkele worp mislukt, is dat nog te verdedigen, maar in het tegenovergestelde geval (als bijvoorbeeld na een serie gelukte treffers de laatste gemist wordt) kan dat betekenen dat je een geweldig voordeel om zeep hebt geholpen.

Het is dus uiterst lonend, zeker als je op een gemiddeld niveau speelt, goed 'op percentage te spelen' en eraan te denken dat 'één vogel in de hand meer waard is dan tien in de lucht'.

III. Op percentage spelen

Iedereen is het er volstrekt over één ding eens: in het petanque moet je **het spel spelen**, dat wil zeggen dat je de goede strategie moet volgen. Maar iedereen weet ook dat een discussie over het feit of een team al dan niet 'volgens het spel' gespeeld heeft vele uren kan duren, zeker na afloop aan de bar. Want bij iedere te spelen boule zijn er verschillende tactische keuzes mogelijk en alleen het resultaat maakt uit of het een goede of een slechte keuze was.

Ik heb ooit Jean-Yves Loulon tegen Joël Lescouzères* horen zeggen: 'Het echte spel, dat bestaat niet. Dat wat je in staat bent uit te voeren, dat is het spel.'

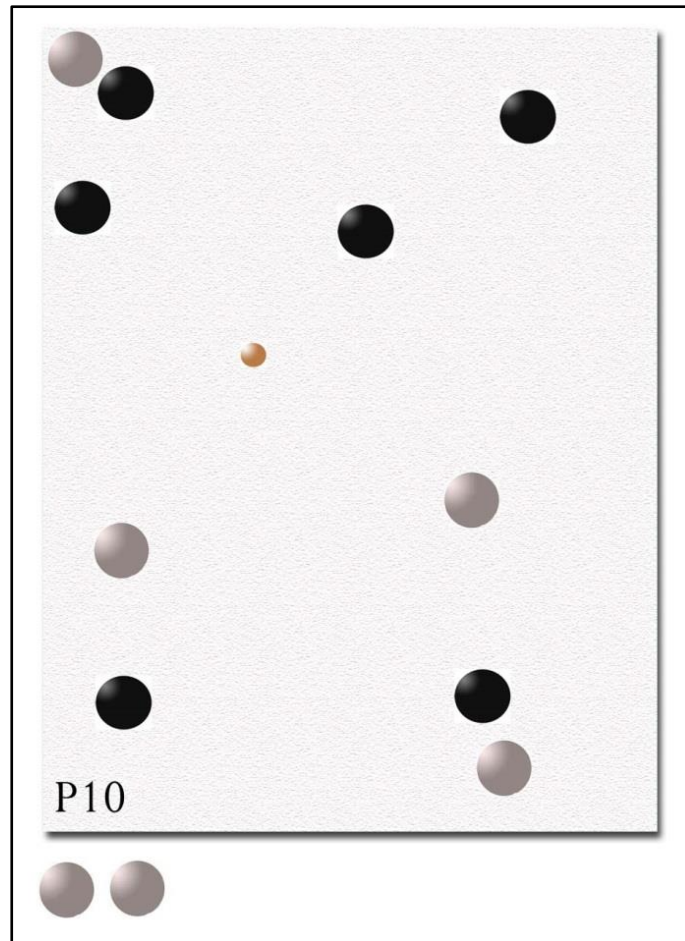
Dit laatste is heel belangrijk. Alle tactische beslissingen die in de loop van een partij genomen worden, blijken pas juist als er rekening wordt gehouden met de **kans van slagen bij het uitvoeren van een worp**. Zie het voorbeeld in de onderstaande figuur, waarin team A kan proberen zijn twee laatste boules te plaatsen of twee keer te schieten.

Als de speler die de boules in handen heeft van een gemiddeld niveau is, moet hij als volgt redeneren: 'Als ik één van de twee boules goed plaats, maak ik een punt. Als ik één van de twee boules raak, maak ik geen enkel punt. Het spel is dus plaatsen.' Als hij daarentegen zeer goed schiet, zal hij zeggen: 'Door twee boules te raken, wat me in negen van de tien gevallen lukt, maak ik twee punten, en misschien wel drie of vier als ik carreaus schiet. Het spel is dus schieten'. Deze afweging, die opgaat voor de laatste speler, zou bij de eerst genoemde speler getuigen van een gebrek aan zelfkennis.

Hieraan moet worden toegevoegd dat de mogelijkheden van een en dezelfde speler niet vaststaan; ze kunnen aanzienlijk verschillen al naar gelang zijn mentale gesteldheid, de toestand van zijn zenuwen, de verhouding met zijn medespelers, het niveau van zijn tegenstanders, het aantal toeschouwers of de inzet van de partij. Dat alles moet overwogen worden op het moment van het bepalen van de tactiek, en je weet pas of het een goede keuze was op het moment dat de poging uitgevoerd en

* Twee Franse topspelers. Vert.

gelukt is. Alle schoonheid en strategisch raffinement van het petanque berust op een mengeling van wetenschap, tactiek en psychologie.



Vóór alles moet een speler dus zijn eigen niveau goed kennen, en dat van zijn medespelers. Zo snel mogelijk moet hij ook dat van zijn tegenstanders proberen in te schatten. Op die manier kan hij optimaal gebruikmaken van de sterke en zwakke punten van iedereen. Van de andere kant, in de wetenschap dat je in oude ketels de lekkerste soep kunt koken, hierbij enkele principes van vroeger, nuttig om te herhalen en vooral bedoeld voor spelers van een gemiddeld niveau.

1. Boule ervoor, boule van zilver

In tegenstelling tot het golfspel, waar het altijd nuttig is om de bal een beetje lang te spelen, is een geplaatste boule vaak waardevoller als die wat kort is. Want zo'n boule werkt als een obstakel voor de tegenstander en kan het punt beschermen als hij door de tegenpartij geraakt wordt. Bij een te lange boule gebeurt dat nooit. In tactisch opzicht is een matig punt voor het but vaak te verkiezen boven een goed punt achter het but, want zo'n boule kan een boule van de tegenpartij juist tegenhouden. Overigens is een korte boule in wezen altijd een boule die een andere kan tegenhouden.

Alle goede pointeurs weten dat en zullen geneigd zijn hun boules enigszins kort te houden, zeker op technisch makkelijke terreinen.

2. De dichtstbijzijnde donnee is altijd de beste

Deze dringende raad van oude boulerotten ('laat je boule rollen, jochie') mag je niet negeren, al mag die niet altijd blindelings worden opgevolgd. Want inderdaad, rollend of een demi-portee spelen is voor de gemiddelde speler vaak veel gunstiger:

- Hoe dichterbij de donnee, des te minder kans om die te missen.
- Mocht een boule mislukken, dan zal die vaak kort zijn en dat leidt weer tot de eerder genoemde voordelen.
- Hoe dichterbij de donnee, des te minder techniek er voor de worp nodig is.

3. Erachter is niks

Deze uitdrukking wordt soms gebruikt door de medespeler van degene die op het punt staat te schieten. Hij wordt vaak gevolgd door de opmerking 'Wees niet te hoog'. Het herinnert aan een simpel principe bij het schieten, vooral wanneer de boules op een zanderig terrein goed aan de grond blijven: als je boule niet OP de te raken boule valt, maar ERVOOR, dan kan die boule altijd nog geraakt worden, wat niet mogelijk is als je boule eroverheen vliegt, dus erachter neerkomt. Daarom nemen vooral in het zuiden van Frankrijk tireurs vaak de gewoonte aan om op die manier te schieten, dus in plaats van **op ijzer te schieten, over de grond te schieten**, of door hun boule te laten neerkomen op zo'n twintig cm voor de boule waarop gemikt wordt. Men zegt dat ze laag over de grond schieten, en als je de toss wint en vrij bent om zelf een terrein te kiezen, neem ze dan mee naar een stuk terrein met keitjes. Maar pas op, de besten onder deze schutters zijn, als dat nodig mocht zijn, ook in staat 'vol' te raken.

Volgens dezelfde redenering kan het soms nuttig zijn, en zelfs aan te raden, om over de grond te schieten:

- Wanneer je een 'schaar' wilt proberen, dat wil zeggen als je twee boules wilt raken die niet tegen elkaar aan liggen. Deze worp, die erg moeilijk is en alleen geprobeerd mag worden als je ermee kunt winnen, lukt makkelijker als de gespeelde boule eerst de boule raakt waarop gemikt wordt, om daarna zijn weg vlak over de grond te vervolgen, iets wat zelden voorkomt bij een schot op ijzer.
- Als je mikt op een boule die tegen een andere aan ligt. Want als er bij het schieten over de grond een klots ontstaat, levert dat heel vaak ook een carreau op, iets wat zelden voorkomt bij een schot op ijzer. Op die manier ontloopt je het risico het voordeel te verliezen.
- Bij een poging het but te raken. Deze moeilijke worp wordt aanzienlijk minder lastig als je het over de grond probeert.

IV. De verschillende fasen van de partij

Een petanquepartij kan in meerdere fasen ontleed worden, die elk de verschillende strategieën bepalen. We gaan ze eens bekijken.

1. Het begin

De partij begint. De toss is gedaan, het terrein is gekozen, als dat tenminste niet is toegewezen, en er is een korte warming-up gedaan. Deze eerste werpronde is belangrijk. Je zult er goed gebruik van moeten maken om informatie over je tegenstanders te verzamelen als je ze niet goed kent. En als dat wel het geval is, over hun vorm van de dag. Je kunt meteen al enorm veel informatie oppikken, alleen al door ze te zien spelen: zijn ze links- of rechtshandig? Speelt de pointeur zijn boules rollend of juist hoog? Lijken ze nerveus of lusteloos? Is de tireur lang en heeft hij een ruime armzwaai, waardoor hij er een probleem mee kan hebben om op zes meter te schieten. Of forceert hij een beetje als het spel langer is dan acht meter?

Net zoals jullie hen observeren, doen zij dat vast en zeker ook op hun beurt. Het is dus uiterst belangrijk om de eerste boules met zorg te spelen: als dat uitstekend gespeelde boules zijn, zal een tegenstander die daar gevoelig voor is gauw denken dat hij een sterk team getroffen heeft die de hele partij op dat niveau zal blijven spelen. En dat kan hem bepaalde tactische fouten doen maken, waar jullie van kunnen profiteren. En als de tegenstander daarentegen een sterke indruk maakt, vormen die eerste goed gespeelde boules een goede basis voor de rest van de partij.

Het begin van de partij kan op twee verschillende manieren bekeken worden: het is het moment waarop je zonder al te grote onmiddellijke gevolgen de meest riskante en moeilijkste acties kunt proberen om een grote werpronde te maken. Daarmee kun je niet alleen meteen een 'break' forceren, maar ook de tegenpartij onder druk zetten. Want veel teams blijken psychologisch niet in staat om een flinke puntenachterstand goed te maken. Daarentegen, als je tegenover een ervaren team staat, telt iedere boule en ben je eerder geneigd een break door de tegenpartij te voorkomen en rustig aan van start te gaan. Het begin van de partij doet dus dienst als observatieronde en om op gang te komen.

2. Het middendeel

Het observeren van de tegenstanders en het al dan niet lukken van de gekozen tactiek in het begin van de partij leiden stapje voor stapje een tot een strategie (dat hoop ik tenminste voor je). Als dat lonend blijkt te zijn, zul je in staat zijn een break te forceren, dat wil zeggen de tegenpartij op achterstand zetten of afstand in punten nemen, als je tenminste hebt weten te profiteren van deze fase van de partij door de 'turbo in te schakelen'. Zo'n break is erg belangrijk, want in tegenstelling tot het middenafstandlopen komt het in het petanque heel vaak voor dat het team dat als eerste op kop gaat de partij ook als winnaar afsluit.

Van de andere kant is een partij nog lang niet verloren als de tegenstander op voorsprong komt; belangrijk is om de moed niet te verliezen en niet in paniek te raken en oplettend en geconcentreerd te blijven. Vaak kun je op die manier de achterstand kleiner maken en is het de tegenpartij die op haar beurt zal moeten proberen kalm te blijven als die je ziet terugkomen.

3. *Het slot*

Natuurlijk is dat de spannendste fase waarin je tegelijkertijd kalm moet zijn en op de loer moet liggen, vooral als je midden in de strijd zit. Een verloren werpronde kan immers een verloren partij betekenen en een mogelijkheid om te winnen zou wel eens de enige kunnen zijn die zich voordoet. Je moet dus loeren op iedere mogelijkheid om te winnen en tegelijkertijd alle kansen van de tegenpartij om de partij te beslissen ongedaan zien te maken.

a. Op winst spelen

In het algemeen kun je stellen dat je altijd moet proberen de partij uit te maken als dat mogelijk is. Je bent er immers nooit zeker van wanneer die mogelijkheid zich voordoet. Daarentegen mag je het principe van het spelen ‘op percentage’ niet uit het oog verliezen door te moeilijke worpen te proberen. Want als je op een behoorlijke voorsprong bent gekomen en het moeilijk is om op winst te spelen, maar het wel makkelijk is om op 11 of 12 te komen, moet je beseffen dat alle volgende werpronden potentiële winnende werpronden zijn.

b. De winst van de tegenpartij ongedaan maken

Er wordt wel eens gezegd dat de beste manier om te winnen is ervoor te zorgen dat je niet verliest. En ook dat je er alles aan moet doen om te voorkomen dat de tegenpartij de partij uit kan maken als die op 7 of 8 punten is gekomen. Dit principe, dat door alle goede spelers wordt nageleefd, heeft minder betekenis op een lager niveau. Veel matige spelers gokken namelijk eerder op een fout van hun tegenstander dan op een geslaagde worp van henzelf.

Toch verdient het de voorkeur om iedere winstkans van de tegenpartij meteen ongedaan te maken wanneer dat maar mogelijk is, ervan uitgaand uiteraard dat je duidelijk in gevaar bent. Het zal natuurlijk niet altijd lukken, maar als je verliest kun je dat beter doen met spijt dan met verwijt...

V. Het uitwerpen van het but

In iedere werpronde speelt het ene team zes keer en het andere zeven keer. Want het team dat gescoord heeft, werpt het but uit. Die handicap (want zoals we al gezien hebben is dat in het voordeel van de tegenpartij) moet zo klein mogelijk gemaakt worden door optimaal te profiteren van het uitwerpen van het but.

Dat is het moment om gebruik te maken van de observaties die je hebt opgedaan tijdens de opwarmronde. Om een tireur die makkelijk op grote afstand schiet te dwarsbomen, werp je het but op 6 m uit; voor een schutter die moeite heeft met de lange afstand, juist op 9,5 m. Als je rechts bent en de andere pointeur links, moet je proberen een geschikte donnee te vinden die wat meer naar rechts ligt (of meer naar links natuurlijk als je links bent), zodat je als het ware tegen ‘zijn hand in speelt’. Als

hij graag rolt, werp het but dan tussen de stenen en als hij graag hoog speelt, op een glad terrein waar je goed kunt rollen of onder een boom. Enzovoort.

Het spreekt voor zich dat je bij deze pogingen, die gericht zijn op de zwakke punten van je tegenstanders, allereerst rekening moet houden met de mogelijkheden en tekortkomingen van je medespelers. Zij kunnen immers dezelfde zwakheden hebben en zouden dan ook benadeeld worden.

Hoe dan ook, wees ervan overtuigd dat het uitwerpen van het but net zo goed een worp is als het spelen van een boule en het gevolg is van een tactische keuze, die al dan niet lukt. Het uitwerpen van het but dient dus net zo geconcentreerd te worden uitgevoerd als het werpen van een boule. In verband hiermee is het jammer dat de internationale federatie het gebruik van extreem lichte butts toestaat, butts die geen enkele precisie garanderen, zeker niet als je tussen de stenen speelt of wanneer het hard waait.

De meesters in het uitwerpen van het but zijn onbetwistbaar de spelers uit Madagaskar, die een zeer grote mate van nauwkeurigheid hebben weten te bereiken dankzij een zeer bijzondere techniek en zij zijn tot op heden vrijwel de enigen die zo'n techniek ontwikkeld hebben.

VI. Begrijpen en vooruitgang boeken

Hoe kun je in tactisch opzicht vooruitgang boeken in het petanque? Heel eenvoudig door de partijen die je gespeeld hebt te analyseren en proberen te begrijpen **waarom je gewonnen hebt** en vooral **waarom je verloren hebt**.

Hmm... Makkelijker gezegd dan gedaan. Natuurlijk, dat is wat iedereen lijkt te doen, tijdens of na een toernooi: 'Hé Bert, hoor eens hoe ik verloren heb, ik kan het maar niet begrijpen...'. Of: 'We hebben gewonnen! We hebben alleen maar carreaus gemaakt...'. Maar hoeveel van die verhalen zijn waar, compleet of eerlijk? Natuurlijk, het gaat er hier niet om om de vinger te leggen op de overdrijvingskracht die boule-spelers van nature hebben met hun bekende visserslatijn. Maar het moet wel gezegd worden dat vooruitgang op tactisch gebied alleen maar gebaseerd kan zijn op een goede **herinnering** aan de partijen die je gespeeld hebt. Dat is de moeilijkheid: om een partij goed te kunnen analyseren, moet je er niet alleen **genoegen mee nemen** je die voor de geest te halen door wat er zich heeft afgespeeld (wat soms wel eens zou kunnen leiden tot een aanzienlijk minder goede partij dan je aanvankelijk dacht), maar ook **in staat zijn** de partij in zijn geheel als een film terug te draaien, wat per partij gemiddeld neerkomt op meer dan honderd gespeelde boules.

Net zoals Robert Leca doen alle kampioenen dat, met een volmaakte precisie kunnen zij hun oude partijen van enkele maanden geleden, of zelfs van vele jaren geleden, navertellen. Dat bewijst dat zij die partijen **onthouden** hebben, doordat zij die zorgvuldig **geanalyseerd** hebben.

HET MENTALE SPEL

De eerste twee delen van dit boek beschrijven de eigenschappen waarover een boulespeler moet beschikken om goed te kunnen spelen, maar er ontbreekt nog iets. Want ik denk, en de lezer weet dat inmiddels, dat iedereen met wilskracht, arbeid en een gerichte training een behoorlijk niveau kan halen bij het uitvoeren van de meeste technische worpen en ook bij het correct toepassen van de tactiek. Maar daarmee is de weg pas voor de helft afgelegd: want wat tijdens een training of in je achtertuin goed gaat, moet ook lukken tijdens een wedstrijd, en dat is heel wat moeilijker. Om dat te bereiken, moet je van binnen een ideale gemoedstoestand scheppen en die weten te handhaven onder de verschillende omstandigheden die je in de loop van de partij zult tegenkomen: dat noem ik het **mentale spel**.

Zoals Marco Foyot er graag op wijst, is het petanque vooral een spel van psychologische druk. Die druk is er altijd tijdens een toernooi, en het vermogen van een speler om daarmee om te gaan, is bepalend voor zijn mentale kracht. Die mentale kracht is bepalend voor de kwaliteit van het geleverde spel van iedere speler, waardoor die een rendement van zijn eigen technisch of tactisch kunnen zal halen van ergens tussen de 0 en 100 procent (of zelfs meer in het geval van spelers die zich overtreffen). In een wedstrijd zal het doel van iedere petanquespeler dus zijn om aan de ene kant allereerst **rustig en op je qui-vive** of **scherp** te zijn en aan de andere kant voldoende **zelfvertrouwen** te op te bouwen. Een deel van de spelers, en ze vormen een uitzondering, worden krachteloos of te zelfverzekerd als ze onder druk komen te staan en gestrest raken. De meeste mensen raken gestrest als ze onder druk komen te staan. Dat geldt niet voor een aantal van hen die, of dat nu komt omdat ze apathisch zijn of overlopen van vertrouwen, juist onder invloed van die stress het beste van henzelf laten zien. Aan hen zal verderop een hoofdstuk gewijd worden omdat ze, paradoxaal genoeg en tegen alle verwachtingen in, in het stof bijten als er niet genoeg druk is.

I. Omgaan met de psychologische druk

We komen nu bij een van de meest gevoelige onderwerpen, niet alleen in het petanque, maar bij alle wedstrijdssporten. Toch is het noodzakelijk om erover te praten, omdat het goed omgaan met druk een van de basisvoorwaarden is om te winnen. Overigens berust de reputatie van een speler net zo goed op zijn mentale vastheid als op zijn technische kwaliteiten. In de wereld van het petanque gaan heel wat gesprekken over de 'rikketik', over bonkende harten, over trillende handen of 'de kriebels hebben'. Uitdrukkingen die slaan op de stress die een speler overvalt als hij met een grote psychologische druk wordt geconfronteerd waarmee hij niet overweg kan en die hem al zijn technische vaardigheden ontnemt, en ook zijn rust, zijn tactische kwaliteiten en zijn helderheid van geest.

In een wedstrijd kan iedereen daarmee te maken krijgen, zeker tijdens belangrijke partijen. Spelers die beweren er nog nooit last van te hebben gehad, wil ik graag her-

inneren aan het antwoord dat de actrice Sarah Bernhard gaf aan een jonge collega die haar vertelde dat ze nooit last van plankenkoorts had: 'Maak je maar geen zorgen, liefje, dat heb je alleen als je talent hebt'. Het is dus normaal om voorafgaand aan bepaalde partijen gespannen te zijn, want het is een teken dat je gemotiveerd bent; het gaat er alleen maar om dat je erin slaagt die spanning onder controle te krijgen. Laten we de verschillende situaties eens bekijken waar stress bij komt kijken.

1. Situaties die tot druk kunnen leiden

Een eerste situatie die kan leiden tot druk bij het spelen van een wedstrijd wordt zonder enige twijfel veroorzaakt door de toeschouwers. Van oudsher gaan toeschouwers bij veel toernooien rondom een partij staan, vaak met tientallen of honderden tegelijk, waardoor de spelers worden ingesloten door een kring of haag. In het Frans de *galerie* geheten. Al dat bekijks en die toeschouwers rondom veroorzaken natuurlijk een bijzondere ambiance, en al naar gelang de persoonlijkheid, het niveau of de ervaring van de spelers die zich in het middelpunt van zo'n kring bewegen, kan dat stressverhogend of opwindend zijn. Die druk is anders als de partijen zich afspelen op een carré d'honneur. Het gevoel omsloten te zijn zal daar minder sterk zijn omdat de toeschouwers zich op grotere afstand bevinden, maar daarentegen zal hun aantal vaak veel groter zijn. Hoe dan ook, als een partij zich afspeelt voor een flinke hoeveelheid toeschouwers, zal het publiek altijd een zeer belangrijke rol spelen, al naar gelang het de neiging heeft het ene of het andere team te steunen.

Een andere situatie waarbij er van grote druk sprake kan zijn is wanneer je **tegen een kampioen geloot** hebt. Zoals een ongeluk nooit alleen komt, zul je in zo'n geval ook nog eens te maken krijgen met een enorme haag toeschouwers, die allemaal gekomen zijn, boosaardig als het publiek nu eenmaal is, om te zien hoe een klein geitje wordt verslonden door een wolf. Het feit om tegen een bekende speler te spelen veroorzaakt een bijzondere druk en je moet, door je voor de volle honderd procent te geven, proberen geen rekening te houden met het ontzag dat hij je inboezemt. En als dat lukt, zul je het plezier beleven dat de wolf erachter zal komen dat er vlakbij het kleine geitje wel eens een valstrik ligt te wachten...

Er zal altijd wel een moment zijn waarop er druk is en die je de baas moet weten te blijven. Bijvoorbeeld als je op het punt staat een **belangrijke boule** te spelen, en in het bijzonder een **boule voor de winst**. Op zo'n moment zul je een bijzonder sensatie ondergaan, en het is van cruciaal belang om die te onderdrukken om de winnende worp te kunnen uitvoeren. Opgemerkt dient te worden dat dat gevoel er altijd zal zijn zolang je van wedstrijdssport houdt en dat je het steeds opnieuw zult tegenkomen als je een naar een toernooi gaat.

2. Faalangst

We hebben gezien dat als het je lukt om de druk de baas te blijven, die druk verandert in opwindning. Van de andere kant kan druk ook leiden tot een gevoel van angst die een speler volledig kan verlammen en waardoor hij tot niets meer in staat is. ZO'N GEVOEL MOET BESTREDEN WORDEN. Er bestaan verschillende acties, psychische zowel als mentale, die dat gevoel kunnen verminderen. Laten we ze eens bekijken.

a. Het fysieke gevecht

Een speler die ten prooi is aan plankenkoorts ondervindt een angst die zich vooral lichamelijk doet gelden en de uitvoering van de verschillende technische worpen nadelig beïnvloedt. De volgende adviezen hebben als doel die symptomen te onderdrukken of weg te halen.

Door faalangst verandert de ademhaling. Je gaat sneller ademen zonder goed uit te ademen. Leg je er daarom op toe **goed in te ademen en goed diep uit te ademen**, dat draagt eraan bij dat je je ontspant.

Faalangst of plankenkoorts doet je spieren samentrekken, vooral die van je handen. Door **wat kleine jongleerbewegingen met je boules te maken** (ze bijvoorbeeld van de ene hand in de andere overbrengen, twee boules in een hand laten rollen) kun je voorkomen dat een boule aan je vingers blijft haken. Je kunt ook je vingers voor het spelen los maken door ze heen en weer te bewegen, net als bij het tokkelen op een piano.

Goed rechtop blijven kan ook helpen. Hoe vaak zie je geen spelers die al bij voorbaat verloren lijken door hun gekromde lichaamshouding, vaak nog eens aangevuld met een gelaten blik op hun gezicht. Daarentegen staat een speler die zich goed voelt altijd goed rechtop. Als je je verslagen voelt, geef daar dan een wending aan door je op te richten: als gevolg daarvan komt vaak je moreel en je geloof in jezelf weer terug. En op zijn minst zul je door die houding het zelfvertrouwen van je tegenstander niet versterken.

a. Het mentale gevecht

Faalangst is bovenal een mentale kwestie. Het is vooral het gevolg van een **negatief beeld** van jezelf of van de afloop van de partij, en je moet dat bestrijden met behulp van positieve gedachten. Dat kan bijvoorbeeld door je de zaken **op een vertrouwde manier voor te stellen**, of door het **voor de geest halen van positieve herinneringen**. We gaan deze twee begrippen verder uitwerken door te bekijken hoe je ze moet toepassen in stressveroorzakende situaties.

De druk van het publiek ontstaat vaak door het feit dat het publiek gezien wordt als één geheel, een onbekend iets dat over ons oordeelt. Een goede manier om daarmee om te gaan is om je op een of twee personen uit het publiek te richten die je kent, of die je sympathiek zijn. Je koppelt op die manier een **vertrouwd beeld** aan het publiek, waardoor de druk afneemt.

Op een vergelijkbare manier is het beter, wanneer je tegen kampioenen speelt, om niet te kijken hoe ze spelen. Los van het feit dat je ervan beschuldigd zou kunnen worden hen aan te staren*, is het nuttig om je **blikveld op het speelterrein af te bakenen** als de anderen spelen (dat geldt ook voor je medespelers). Want net als bij het schaken heb je te maken met een geheel van bekende spelsituaties, ongeacht het belang van de partij of de reputatie van je tegenstanders. Door je zo op te stellen heb je

* In het Frans *braquer*, een speler die in cirkel klaar staat om te spelen strak aankijken, iets wat indruist tegen de erecode van het Franse petanque. Vert.

alleen maar te maken met **vertrouwde beelden**, die je je in de loop der tijd eigen hebt gemaakt door het omgaan met de verschillende tactische aspecten van het spel.

Kortom, als je op het punt staat een boule te spelen of een heel belangrijke partij te beginnen, wordt de spanning veroorzaakt door het buitengewone belang van die actie of van die partij. Om aan die handeling een **vertrouwd beeld of een nuttige herinnering** te koppelen, is het soms genoeg om aan een vergelijkbare boule of partij te denken die je eerder met succes en onder minder stressvolle omstandigheden hebt gespeeld. Bijvoorbeeld tijdens een training.

Het allerbeste is om onder alle omstandigheden te bedenken dat het **petanque maar een spel is** en dat de eerste partij van een dorpsstoernooitje en de finale van een wereldkampioenschap eigenlijk precies hetzelfde zijn: een partij boules.

3. De stressgevoelige en de zelfverzekerde spelers

Alles wat ik eerder heb geschreven is niet van toepassing als je behoort tot deze categorie spelers. Op het terrein zul je makkelijk herkend worden: sympathiek, ontspannen, je verliest vaak tegen minder sterke spelers omdat je slaapt, en als je wakker wordt, blijkt je tegenstander al vaak elf of twaalf punten te hebben. En wat betreft je vertrouwde beelden of nuttige herinneringen, je hebt daar een permanente voorraad van aangelegd; zelfs een nederlaag knaagt niet aan je zelfvertrouwen ('je beseft dat je tegen een stel 'guppen' verloren hebt'). Sommigen denken dat je ze inde maling neemt en staan totaal verbaasd als ze je een belangrijke partij zien spelen met een volmaakte rust en concentratie. Wat ze niet begrijpen is dat de druk en de blikken van anderen je drijfveer zijn, de doping die je nodig hebt. Je hebt die motivatie nodig om goed te kunnen spelen, daardoor komen je kwaliteiten pas tot hun recht.

Aangezien het jammer is om zoveel talent te verspillen, ben ik zo vrij om enkele adviezen te geven, ook al hou je daar misschien niet van: als er geen publiek is, denk dan aan je medespelers, die zijn je beste publiek. Als je tegen een zwak team speelt, zeg hun dan dat in een partij alles mogelijk is, dat een boule die per ongeluk het but raakt, vijf of zes punten kan kosten. En ook dat hoe eerder je gewonnen hebt, des te sneller je weer onder een schaduwrijke boom kunt gaan zitten. En als je in de eerste werpronde voor twee schiet, denk dan dat je de partij verliest als je mist. En zeg in de tweede partij van een dorpsstoernooitje tegen jezelf dat je in de halve finale staat van een nationaal kampioenschap. Als dat allemaal niet helpt, probeer dan twee of drie flink sterke koppen koffie.

II. Het mentale spel

Los van het omgaan met druk, op 100 procent spelen van je technische en tactische mogelijkheden vereist een beheersing van vrijwel al je gevoelens en gedachten. Gevoelens en gedachten die tot bepaalde verwickelingen kunnen leiden in iedere partij die je speelt. Ik noem maar eens een paar van de meest gevaarlijke gedachten: 'We gaan deze partij verliezen', 'We gaan deze partij winnen', 'Gaat hij nu eindelijk zijn boule eens spelen? Hij kijkt al een uur naar zijn donnee', 'Ik ben benieuwd naar de uitslag van de voetbaltoto'. Gedachten die achtereenvolgens wijzen op moedeloos-

heid of ongeloof in eigen succes, op te veel vertrouwen, op ongeduld of afgeleid zijn. Wat die gevoelens of gedachten ook zijn, de aanpak blijft hetzelfde: je moet ze uit je hoofd zetten en alleen die gedachten toelaten die tot de winst kunnen leiden. Dat is alles wat het verschil uitmaakt tussen een winnaar en iemand die had moeten winnen.

Kijk eens naar grote spelers: je zult zien dat ze op zoek zijn naar een volmaakte concentratie op het moment dat ze spelen. Het komt zelfs wel eens voor dat ze zich 'hernemen', opnieuw hun beweging inzetten die ze net begonnen waren. De reden daarvan is soms dat ze voelen dat ze hun beweging technisch niet goed hebben ingezet, maar meestal gaat het om een hinderlijke of negatieve bijgedachte die hun voorbereiding in de war schopte. Weet net als zij het ideale moment van concentratie af te wachten (zonder echter te vergeten dat je niet meer dan een minuut hebt voor je worp). De ideale gemoedstoestand in de werpcirkel is overigens moeilijk te definiëren: sommigen doen het voorkomen dat ze nergens aan denken; ik geef echter de voorkeur aan de definitie van de samoeraimeesters bij het boogschieten: 'Je moet tegelijkertijd pijn en doelwit zijn.'

Het bovenstaande leidt overigens tot een ander begrip: wat voor soort worp je ook probeert, je worp zal nooit lukken als je het **traject van de boule** niet allereerst helemaal **voor de geest hebt gehaald**, oftewel in gedachten gevisualiseerd hebt (een advies dat overigens extra nuttig is voor verstrooide spelers die onder de bomen spelen...). Als dat je niet lukt, of anders gezegd als je de worp niet aanvoelt, kun je beter voor een andere worp kiezen.

Tot slot, het kan voorkomen dat een speler, ondanks al zijn pogingen daartoe, niet in staat is om zijn angst uit zijn hoofd te zetten en dat de twijfel of de moedeloosheid het van hem winnen. In dat geval is het de taak van zijn medespeler om hem, in plaats van hem aan zijn lot over te laten of dieper in de put te laten zakken, er bovenop te helpen. Een kwinkslag, een knipoog of een glimlach verrichten vaak wonderen. Daarom blijven vriendschap en wederzijds respect de belangrijkste motor van een team in de strijd.

NOG WAT LOSSE ADVIEZEN

- Houd bij de keuze van de uit te voeren tactiek ook rekening met het wisselen van hand, dat wil zeggen dat ook een andere speler van je team dezelfde worp kan uitvoeren.
- Wees ruim voor aanvang op tijd bij een toernooi.
- Zorg dat je altijd de stand weet en het aantal nog te spelen boules.
- Ga nooit in tegen een beslissing van de scheidsrechter. Als hij het niet bij het rechte eind lijkt te hebben, beschouw dat dan als pech, net zoals een klotsboule of een afzwaaijer bij het plaatsen.
- Ga in de dode momenten tussen de partijen ergens zitten, rust uit en blijf uit de buurt van de andere partijen om wat op te knappen.
- Wacht in de cirkel voordat je gaat spelen totdat je concentratie optimaal is.
- Zet bij het begin van een nieuwe werpronde de vorige uit je hoofd, vooral als die niet al te best verlopen is.
- Zorg dat je altijd een meetinstrument bij je hebt.
- Als het koud is, zorg dan voor een handwarmer zoals hengelaars die gebruiken.
- Kies bij het bepalen van de tactiek altijd voor een worp die voor de speler die gaat spelen de meeste kans van slagen heeft.
- Als je op een carré d'honneur speelt of op een afgezette baan, hou dan rekening met de spelers op het andere terrein naast je die zich ook moeten concentreren. Een kwestie van respect. Op die manier kun je hun dat respect terugvragen.
- Haal je, alvorens te spelen, de worp die je gaat uitvoeren voor de geest. Dat heet visualiseren.
- Als je nog meer boules in de hand hebt en de worp die je net hebt gespeeld is mislukt, speel dan niet meteen door. Ga de cirkel uit, herneem jezelf, maak je geest vrij en speel daarna opnieuw. Als je dat niet doet, loop je het risico dat je tweede worp weer mislukt, hetzij doordat je dezelfde technische fout maakt, hetzij doordat je nog steeds in dezelfde gemoedstoestand verkeert.

KLEIN ABC

Zoals iedere tak van sport kent ook het petanque een verzameling van termen en uitdrukkingen die een geheel eigen taal kunnen vormen die voor mensen die zich voor het eerst op een bouleterrein begeven nogal onbegrijpelijk voorkomt. Met de onderstaande uitdrukkingen laat ik de lezer kennismaken met het taaltje van de boulespelers. Doordat ik vooral rondgehangen heb op de bouledromes in het zuiden van Frankrijk, heeft dit ABC een sterk zuidelijk accent gekregen. Ik hoop dat mijn vrienden in het noorden me dat zullen vergeven.*

AGANTER

Grijpen, pakken.

Synoniemen zijn *attraper* (pakken, grijpen), *taper* (slaan, kloppen, tikken), *choper* (pikken, te pakken krijgen, snappen), *pousser* (duwen, een zetje geven), *cogner* (slaan, kloppen, rossen), *dégager* (losmaken, vrijmaken, ontruimen, wegwezen, weghalen).

Het gaat wel degelijk om de boule van de tegenpartij die geraakt moet worden. Het wordt meestal in de gebiedende wijs gebruikt als een aanmoediging van de pointeur: 'Hup Bert, haal die boule weg, 'Weg met die boule, pak 'm'. Als je per ongeluk een van je eigen boules raakt, dan heet dat *tuer le chien* (de hond afmaken), een woordspeling op *tuer la sienne* (zijn eigen boule weghalen).

ARBITRE

Scheidrechter, arbiter.

Op officiële toernooien is hij altijd aanwezig en, net als bij de meeste andere sporten, is hij het zwarte schaap van veel spelers. Volgens deze laatsten doet hij het nooit goed en zou hij zelfs volledig overbodig zijn. Diezelfde spelers vinden dat hij te goed betaald wordt en dat hij een beginnende vorm van Parkinson heeft als hij een punt moet meten, en ze zijn het nooit met hem eens als hij naar een bepaald artikel in het spelreglement verwijst. Desalniettemin zou het wedstrijdpetanque, net zoals iedere andere tak van sport, het niet zonder scheidsrechters kunnen stellen, want zij zijn de enigen die volgens de regels en zonder zich boos te maken conflicten tussen spelers kunnen oplossen.

ARGENT

Geld, zilver.

Hoewel het petanque merkwaardig genoeg een van de wedstrijdsporten is met de laagste geldprijzen, is het besef van geld er volop aanwezig. Of een speler nu behoort

* Doordat het petanque in ons land nog lang niet zo sterk geworteld is als in Frankrijk, en in het bijzonder in Zuid-Frankrijk, kennen wij nog niet zo veel typische bouleuitdrukkingen. In de loop der jaren zullen die zeker ontstaan. Tot die tijd zullen we ons moeten behelpen met de Franse termen en uitdrukkingen en het kan zeker geen kwaad daar kennis van te nemen. Tijdens een vakantie in Frankrijk komen ze misschien nog wel eens van pas... En wie weet kunnen de Nederlandse vertalingen van die typisch Franse uitdrukkingen in dit boek bijdragen tot een eigen Nederlands petanque-idioom. Vert.

tot de groep deelnemers die inleggeld betalen of tot de groep gelukkigen die een na afloop een envelop met inhoud ontvangen, een toernooi wordt altijd gekenmerkt door de hoogte van het prijzengeld. Geld bepaalt ook duidelijk het verschil tussen partijtjes die nergens om gaan (in het Frans: *parties de limonade* of *parties de cabanon*) en partijen die om geld gaan (*parties d'intérêt*), die als veel interessanter bekend staan.

ARRIVER A LA BATAILLE

Op het hoogtepunt van de strijd aankomen, de wedstrijd nadert zijn hoogtepunt.

Als beide teams 10 of 11 punten hebben, kan elk team in iedere werpronde verliezen. Dat maakt de strijd bijzonder fel en het zal ook extra toeschouwers aantrekken. De spelers worden dan blootgesteld aan emoties die hartspecialisten stellig zullen afraden.

BATI-BATI

Hartkloppingen.

Sommige spelers kunnen, als ze onder sterke druk staan, een angst voelen die van invloed is op bepaalde delen van hun lichaam. Het hart zal flink hard gaan kloppen (*bati-bati*), de ledematen lijken te krimpen (je speelt dan met een korte arm) en ook de sluitspieren kunnen er last van krijgen (*se cagner aux brailles*, in je broek doen).

BEC

Botsing, letterlijk bek, snuit of smoel.

Verandering van het traject van een boule nadat die een andere aan de zijkant heeft geraakt. Er wordt dan gezegd '*On a fait un bec*', dat een boule op een andere gebotst is.

BOUCHE

Mond.

Een opschepper, een grote smoel, iemand die meer praat dan hij doet. *Tirer dans la bouche* betekent vol op ijzer schieten.

BOUCHON

Balletje.

Andere termen zijn *but*, *cochonnet*, *petit*, *gari*, *chonbou*, enzovoort. Het *but*, het *cochonnet*, het kleintje, het mikballetje. Midden op het speelterrein is het bepalend voor alle tactische overwegingen. Het kan op volstrekt onvoorspelbare wijze van plaats veranderen, met als gevolg dat de gehele werpronde weer op losse schroeven wordt gezet. Als het geraakt wordt door iemand als Philippe Quintais, zal het meestal op een volstrekt voorspelbare wijze midden in het publiek belanden...

BRAQUER

Richten, op de korrel nemen.

Een tegenstander uit zijn concentratie halen door hem strak aan te kijken op het moment dat hij schiet. In het algemeen wordt dat als een slechte gewoonte beschouwd, vooral als je tussen het *but* en de cirkel staat. Heel vaak zal in zo'n geval een medespeler van de schutter voor je gaan staan om hem met zijn lichaam van je af te schermen.

BRAS

Arm.

Het lichaamsdeel van een kampioen dat door andere spelers het meest begeerd wordt. 'Als ik zo'n arm als hij had...' Diezelfde kampioenen worden *gros bras*, dikke armen, of *bras d'or*, gouden armen, genoemd.

CABANON

Hutje, klein buitenhuisje.

In het zuiden van Frankrijk worden 's zondags heel wat partijtjes in familieverband bij het buitenhuisje gespeeld. Als spelers als deze een enkele keer aan een toernooi meedoen, worden ze *joueurs de cabanon* genoemd, zondagspelers, of kortweg *cabanons*, 'losers'.

CARRÉ

Vierkant.

In het jeu de boules, waar het altijd over ronde vormen gaat, wordt ook deze andere geometrische term gebruikt. Het *carré d'honneur* – letterlijk het ereterrein en meestal omgeven door tribunes – is de plek waarop de beste teams in grote toernooien zij aan zij opereren. Ook wel finaleterrein genoemd. In de halve finale vormen de vier overgebleven teams het *dernier carré*, het laatste viertal. De uitdrukkingen *se faire carrer* (plat: je laten naaien) is afkomstig van het spelen om geld. Bij dat soort partijen wordt veel gezwendeld en moet je oppassen dat je niet bedot wordt door je medespeler, want die kan wel eens onder één hoedje spelen met je tegenstanders.

CARREAU

Ruit of vloertegel, plavuis. Komt van de uitdrukking *rester sur le carreau*, dood blijven liggen.

De beloning van een perfect schot. De boule van de tireur blijft precies op de plaats liggen van de boule die hij net geraakt heeft. Andere uitdrukkingen zijn *fly, oeuf* (ei), *gel* (de boule is bevroren), *arrêt* (blijver), *rustine* (plakker). En als een carreau wat minder goed gelukt is zegt men *petit palet* (halve blijver), *palet courant* (doorgeschoten blijver), *palet sur le côté* (blijver aan de zijkant), *recul* of *rétro* (terugstuiter).

CASSER LE BRAS

De arm stukmaken.

Door een ongepaste beweging of geluid een tireur afleiden op het moment dat hij in actie komt. Dat moet je vooral niet doen als je zijn tegenstander bent en als toeschouwer is het tamelijk genant.

CROCHET

Blijven haken.

Een mislukte worp als gevolg van het niet goed openen van de hand. Mogelijk door te veel spanning, vermoeidheid of de kou. Het wordt ook wel *carpe* (stommititeit; letterlijk karper), *ganchou* (flater, stommititeit), *brochet* (letterlijk snoek) of *écart* (afwijking, afzwaaijer) genoemd.

DONNÉE

De plek waar de boule van de pointeur de grond moet raken, de donnee. Vroeger werd die plek zorgvuldig bewerkt, tegenwoordig mag er alleen nog maar naar gekeken worden omdat het spelreglement het niet meer toestaat dat het terrein wordt aangeraakt. Maar het blijft wel noodzakelijk om erheen te lopen om een kijkje te nemen, en, geloof me, dan wil je voet wel eens uitglijden...

ENVOYER

Omhoogsturen.

Een portee werpen, porteren, een hoge boule spelen. Omdat de boule wel eens aan je vingers kan blijven haken (zie onder *crochet*), is zo'n worp af te raden aan beginners, zeker in de buurt van een parkeerplaats waar auto's staan. Sommige spelers kunnen niet anders pointeren dan op die manier; in het zuiden van Frankrijk worden ze *mandaires* genoemd, hoogvliegers, of vaker *fadas*, dwazen.

FAIRE LA PIÈCE

Tossen.

Kop of munt werpen om te bepalen wie de eerste werpronde mag beginnen en het terrein mag uitzoeken als dat niet toegewezen is.

FAIRE LES MAINS

De handen laten werken.

Alleen spelen, met zes boules tegen een doublette of triplete. Deze formule, die vaak bij geldpartijen wordt toegepast, was vroeger in zwang bij de zogenaamde toernooien *à la vaclusienne*, toernooien waarbij spelers zich alleen, als doublette of als triplete konden inschrijven.

FAIRE PASSER

Als na een schot de geraakte boule verder van het but verdwijnt dan de eigen speelboule. Als resultaat van een goede techniek levert het een duidelijk voordeel op ten opzichte van een gewone treffer. De uitdrukking *cadrer* bestaat ook. In ons land wordt vaak van 'overhouden' gesproken.

FANNY

Als het niet de mooiste billen uit de boulewereeld zijn, zijn het in elk geval de bekendste. Spelers die met 13-0 verloren hebben, moeten, bij wijze van vernedering of van troost, dat is niet altijd even duidelijk, traditiegetrouw op de knieën om ze te kussen. Er wordt een beetje de spot met die spelers gedreven, maar dat houdt gauw op. Want degene die nog nooit Fanny gekust heeft, mag de eerste steen werpen! Er wordt ook wel gezegd een *rond* (ronding) of een *tôle*.

GALERIE

Tribune, publiek.

De verzameling toeschouwers die als een haag rondom een partij staat. Als je er middenin staat te spelen, zie je die toeschouwers vaak als één geheel. Het publiek speelt regelmatig een belangrijke rol tijdens een partij, sommige spelers worden er extra door gemotiveerd, terwijl anderen er juist verlamd door raken. In beide geval-

len geeft het een extra dimensie aan de partij. Sinds finaleterreinen bij grote toernooien steeds meer in zwang zijn geraakt, is de haag toeschouwers rondom een partij vervangen door tribunes met publiek. Omdat het publiek dan naar meer partijen tegelijk kan kijken, zal het daardoor veel neutraler reageren.

GRATTON

Klein steentje, gruis.

Mythische steentjes die, met bijvoorbeeld eikeltjes op de grond en het slecht neerkomen van een boule, de oorzaak zouden zijn van een heleboel slechte punten.

IMPAIR

Oneven.

Tijdens de cadrageronde wordt in alle toernooien een bepaald aantal teams zonder te spelen tot winnaar uitgeroepen. Dat wil zeggen dat ze een vrijloting hebben getrokken, of, in het Engels, een *bye* krijgen. In overeenstemming daarmee kan het ook op een zwakke tegenstander slaan. Zie ook bij *cabanon*.

MANGER LA FEUILLE

In het stof bijten, van een koude kermis thuiskomen, de boot missen, op je neus kijken.

Een partij verliezen die gemakkelijk gewonnen had kunnen worden. Misschien wel het gevolg van een verschijnsel dat angst om te winnen heet, de veroorzaker van faalangst.

MARSEILLAISE

Met betrekking tot het aantal ingeschreven teams het grootste petanquetoernooi ter wereld (rond de 4000 triplettes bij aanvang!). Hoewel soms omstreden en ondanks een wat twijfelachtige reputatie is de hoogmis van het Parc Borély in Marseille nog altijd even magisch. Een gigantische kermis op zondag en een groot toernooi op de maandag erna, en voor al degenen die het geluk hebben dinsdags omringd door een enorme haag toeschouwers in actie te komen, blijft de Marseillaise een overgetelijke herinnering. De Marseillaise bestaat al sinds 1962.

MILLAU

Het Mekka van de stalen boule. In twintig jaar (de eerste editie dateert van 1982) is het Parc de la Victoire in Millau uitgegroeid tot het middelpunt van de boulewereid. Half augustus is het de verplichte vakantiebestemming voor alle petanquefanaten, met alle respect overigens voor Damien Mas, de oprichter van het toernooi, die vindt dat zijn Mondial tegenwoordig 'te groot' is geworden.

MONTPELLIER

Met prachtig aangelegde terreinen in het hartje van een van de mooiste stadscentra van heel Frankrijk behoorde de Comédie de la Pétanque enige jaren geleden tot de drie toptoernooien van Frankrijk waar niemand omheen kon. Het toernooi kende een uitgelezen deelnemersveld, een enthousiast publiek en een finaleterrein met hoge tribunes op de schitterende Place de la Comédie, een van de mooiste pleinen in

Frankrijk. Agressie van de zijde van sommige deelnemers dwong de organisatie enige jaren geleden te stoppen.

MENER LE BOUCHON

Leiding geven aan het spel.

Op de post van pointeur spelen, het but uitwerpen. Als je met minder ervaren spelers speelt en bepaalt waar het but wordt uitgeworpen, gaat dat meestal gepaard met een beetje coaching.

MESURE

Meting.

Sommige punten zie je met het blote oog ('hij ligt dik'), andere moeten gemeten worden waarbij dan een meetinstrument nodig is. Als je dat niet hebt, kan een touwtje uitkomst bieden, of twee strootjes die je langs elkaar laat glijden. Meten met de voeten, wat in Zuid-Frankrijk vaak gebeurde, is sinds enige jaren niet meer toegestaan. Er dient tegenwoordig met een geschikt instrument gemeten te worden, en beide teams moeten er een op zak hebben.

NOIR

Zwart.

In het zuiden van Frankrijk betekent zwart dat je geen geluk hebt. Pech zou de oorzaak van de meeste verliespartijen, als je degenen die zeggen dat ze zo'n pech hebben gehad tenminste moet geloven.

PASTIS

Onafscheidelijk met het jeu de boules, althans in de ogen van mensen die geen petanque spelen. Er moet echter worden toegegeven dat het gele goedje nog steeds wijd verbreid is in het boulewereidje. En om een steen in de vijver van andere wedstrijd-sporten te gooien, de enige EPO die je bij het petanque tegenkomt is het mengsel *Eau* (water), *Pastis*, *Orgeat* (amandelmelk). Bovendien zeg ik dat goede spelers, voor zover zij van tijd tot tijd een 'geeltje' niet afslaan, het na afloop van een toernooi drinken en niet tijdens.

PLATANE

Plataan.

Op gevaar af onze vrienden uit het noorden of het buitenland boos te maken, denk ik dat de plataan in het petanque is wat de schorpioenvis is in de bouillabaisse: je kunt zonder, maar het is beter met! Met de komst van afgebakende speelterreinen worden ze langs de zijanten geplant. Maar vroeger was het tijdens een dorps-toernooi een geducht wapen om bij het uitwerpen van het but een links- of rechtshandige tegenstander dwars te zitten (zou daar de Nederlandse uitdrukking 'dwarsbomen' vandaan komen? vert.). In de oude verhalen over het jeu de boules speelden platanen een belangrijke rol bij de fraaie verrichtingen van spelers als François Besse of Bébert de Cagnes. De plataan was lang geleden ook een van de geliefde medespelers van mijn vriend Paul Autran, die zich zelf letterlijk op zijn kop gaf door met zijn hoofd tegen de dichtsbijzijnde plataan te bonken als hij een boule gemist had. Gelukkig voor hem miste hij niet veel!

RAMI

Kaartspel.

Geluksworp. Tijdens een partij komen er altijd wel een paar voor. Zo'n soort worp kan de kansen doen keren, zeker aan het einde van een partij. Kenmerkend voor goede spelers is dat ze er zoveel mogelijk op voorbereid zijn, slechte spelers daarentegen houden er geen rekening mee en klagen vervolgens dat ze zelden geluk hebben. Overigens is het niet het toeval op zich dat de kansen doet keren, maar eerder de moedeloosheid of het ongeduld bij de spelers die er het slachtoffer van zijn geworden.

RENTRE EN DEUX

Met twee boules binnenkomen, twee punten maken.

Door harder dan normaal op een eigen boule voor het but te spelen en zodoende twee punten te maken. *Charger une boule*, een boule opspelen, opvinken.

ROUND

Cirkel.

Een plek vol emoties, deze magische cirkel, en je gaat er nooit zomaar in staan. Hij moet een doorsnede hebben van 35 tot 50 cm, maar voor sommigen is hij dan nog steeds te klein. Dat zijn degenen die op de rand of eroverheen gaan staan. Als je een cirkel trekt, is het verstandig om oudere cirkels vlakbij weg te halen, want er is altijd wel iemand die zich in een cirkel wil vergissen.

SAUCISSON

Worst.

Een slecht punt. Als die worst werkelijk erg lang is, dus als je boule erg ver achter het but eindigt, zegt men in Zuid-Frankrijk dat hij niet in de koelkast past (*il ne rentre pas dans le frigo*). Volgens de speler in kwestie is zo'n belabberd punt altijd het gevolg van het slecht op de grond neerkomen, of de schuld van een klein steentje, of van een eikeltje. Met zegt ook wel *renard* (letterlijk vos) of *grogard* (mopperkont). In het Nederlands een miskleun, mispeer, flutboule.

SAUTÉE

Van het werkwoord *sauter*, springen.

Een spel dat vroeger vaak voorafging aan een toernooi. De deelnemers zetten een bepaald bedrag en moesten dan, op een afstand van ongeveer 10 m, een boule proberen te raken die vlak achter een andere was gelegd. Doordat het spel over meerdere ronden ging en uitgeschakelde spelers met een verdubbelde inleg weer konden deelnemen, werden er vaak indrukwekkende hoeveelheden geld gewonnen. Met soms ook betreurenswaardige afrekeningen na afloop. Het spel, ook wel *quihot* genoemd, is tegenwoordig bij de meeste toernooien in de ban gedaan.

TROU

Gat.

Als een tireur een gat maakt, betekent dat dat hij gemist heeft. Als hij veel mist, zegt men dat hij op zoek is naar aardolie. Of dat hij tomaten aan het planten is. En

zijn tegenstander begint erover te denken om met glazen boules te gaan spelen, ze worden toch niet geraakt...

BEDANKT...

Ruim veertig jaar al loop ik, iedere keer als de gelegenheid zich voordoet, de bouleterreinen van Frankrijk en Navarre (een autonome regio in het noorden van Spanje) af. Ik heb er heel wat herinneringen en enkele trofeeën aan over gehouden, die ik ook te danken heb aan de vele talentvolle spelers die zo aardig waren met mij te willen spelen. Vanaf deze plaats wil hen allemaal bedanken.

Maar ik moet bekennen dat ik er gedurende al die jaren net zo veel van genoten heb om mijn klapstoeltje tussen de toeschouwers rondom de groten van het petanque te zetten, als van het spelen zelf. En alvorens dit boek te besluiten wil ik ook hen bedanken voor al die grote momenten die ik door hen heb mogen beleven.

Ik denk natuurlijk aan Philippe Quintais en aan de serie carreaus die hij, aan de lopende band, in de finale van de Marseillaise produceerde tegen een ontketende Bruno Castellan en in een oververhit stadion. En ook aan Marco Foyot, wiens partijen je allemaal zou kunnen navertellen, want alleen al door zijn aanwezigheid op het terrein veranderen de werpronden een voor een van aanzien. Ik denk terug aan de tientallen petanquelessen die ik van Christian Fazzino heb gekregen door alleen maar naar hem te kijken. Aan de twee waanzinnige dagen met voltreffers van Didier Choupay tijdens het Franse kampioenschap in 1985 in Le Bourget, waar hij zijn eerste kampioenstrui aantrok. En dan dat beeld, van veel recentere datum: een jonge speler uit La Farlède vlakbij Toulon, zittend op de rand van een podium in een vloed van licht en bezig met het zetten van handtekeningen voor een stel gefascineerde jochies: Henri Lacroix, als kersverse wereldkampioen eindelijk op het hoogste dak van de wereld.

En vele andere intense momenten komen terug in mijn herinnering... Want ze zijn talrijk, de grote kampioenen van vandaag, en ieder van hen heeft zijn steentje bijgedragen aan het moderne petanque: de rust van Philippe Suchaud, het pure talent van Michel Schatz oftewel 'Passo', of dat van Michel Loy, de uitstraling van Zvonko Radnic of van Jean-Luc Robert, de manier van doen van Eric Sirot, de trotse zwier van Jo Farré, de sluwheid van Daniel Voisin, de branie van Bruno Castellan, de ongedwongenheid van Jérôme Pizzolato, het lef van Jean-Yves Loulon, de concentratie van Roger Cargolès, dat alles heeft, meer nog dan het spel dat zij hebben laten zien, bijgedragen aan hun persoonlijke imago.

Vele anderen na hen hebben de poort al geopend die toegang geeft tot de mooiste overwinningen. De jonge garde is vol ambitie, en na Julien Lamour, Simon Cortes of Sylvain Dubreuil, zie je op het hoogste niveau al de beloften van morgen: Dylan Rocher en Kévin Malbec en nog heel wat anderen vormen de belichaming van een mooie toekomst van het petanque.

Maar toch, ondanks al hun talent, kunnen ze me niet doen vergeten dat het petanque een verleden heeft en diep in mijn hart bewaar ik andere beelden: de grote platte petten uit Marseille van Roger Capeau en René Luchesi, de dunne snor van Milou Lovino en de regen van carreaus uit de handen van Roger Marco en Roger Marigot. Ik hoor opnieuw het gebulder van Jo Arama, Pedro Martinez die zachtjes fluit, het

'*Bien, nine, bien!*' (goed zo, lieverd) van mevrouw Brocca tegen haar man Pierre. Ik zie de wat ongemakkelijke houding weer van Robert Lebeau, de aristocratische gestalten van Otello en Raymond Authieu, het goede humeur van René Coulomb en, boven hen allemaal uit, de uitzonderlijke klasse van Bébert de Cagnes en van het joch Marceau.

Excuses aan al degenen die ik op deze pagina's lijk te vergeten, maar zelfs als ik de broers Hureau noem, Simoës, Milei, Le Boursicaud, Morillon, Le Dantec, Briand, Bartoli, Demaria, Rouvière, Lebreton, Mattéi, Sarnito, Kokoyan, Leca, Marin, Pelloux, Hamid en Rachid, Siblon en Nounours, en er nog Magnani, Mélis, Déjean, Mariotti, Pisapia, Calecca, Borsi, Monard, Raluy of Ville aan toe voeg, ontbreken er nog velen.

Ik vergeet ook de grootheden uit het verleden niet, van wie ik nooit het plezier heb gehad ze te zien spelen, en dan denk ik vooral aan Alphonse Baldi en de legendarische Raoul des Milles. Ik mag ook niet vergeten dat het petanque niet alleen maar een Franse sport is en ik wil ook lof toezwaaien aan het talent van Khaled Lakhal, de broers Aberraouf en Tarek Lakili, van Momo Ferjani, van Claudy Weibel, Dédé Lozano en Michel 'Tintin' Van Campenhout, van Yzid Triaki, aan onze vrienden uit Magagaskar, uit Thailand, onze Europese, Australische en Amerikaanse vrienden, en vele anderen die elk jaar het niveau van het wereldkampioenschap doen stijgen.

Dank ook aan de media, die meer en meer aandacht aan het petanque beginnen te besteden (met uitzondering natuurlijk van *l'Équipe* – de belangrijkste Franse sportkrant – en het stilzwijgen van die kant wordt vreemder en vreemder). In het bijzonder aan de Franse televisie die momenteel, buiten de baanbrekers van Canal+, over echte specialisten beschikt in de personen van Daniel Lauclair, Marco Foyot, Marie-Laure Augry, Thierry David, Jean-Michel Izoird, Patrick Thillet et Maryan Barthélémy. Deze laatste die, nadat hij eerder heeft bewezen een groot speler te zijn*, nu een belangrijk commentator is geworden en de voornaamste man in de organisatie van de Franse Masters en de Trophée des Villes. Een woordje ook om het talent van meesterspeaker Marc Alexandre te erkennen, die al jarenlang de microfoon hanteert bij alle belangrijke petanquemanifestaties.

Dank aan de Franse federatie, die bezig is met het moderniseren van het petanque en de bijbehorende structuren en die eindelijk de deuren heeft geopend voor onze topspelers.

Dank ten slotte aan Lionel Zanet die in 2002, dankzij het internet, dé ontmoetingsplek van alle Franstalige petanqueliefhebbers heeft gecreëerd: Boulistenaute.com.

En vooral, vooral, dank aan de gebroeders Ernest en Joseph Pitiot en Jules le Noir, omdat zij op een zekere dag dit schitterende spel hebben uitgevonden.

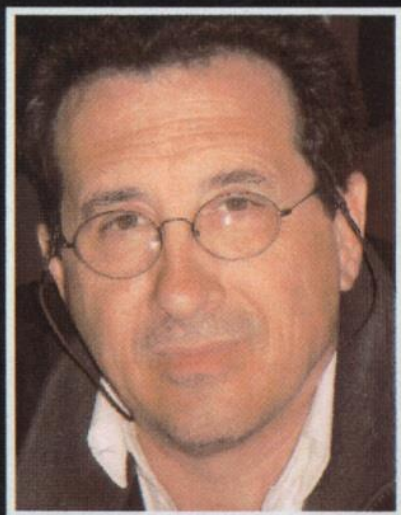
* Maryan Barthélémy drong in 1988 op 16-jarige leeftijd door tot de finale van de Marseillaise, werd datzelfde jaar en met hetzelfde team Frans juniorenkampioen en een jaar later jeugdwereeldkampioen. Vert.

INHOUDSOPGAVE

WOORD VOORAF VAN DE VERTALER	5
INLEIDING	7
DE TECHNIEK	10
Het spel	11
Het team	12
De partij	14
De techniek	15
I. Rechtop spelen	15
II. Gehurkt spelen	23
III. De verschillende worpen	25
IV. De training	31
V. Het materiaal	33
DE TACTIEK	36
I. De verschillende tactische worpen	37
II. De voordeeltheorie	42
II. Op percentage spelen	43
IV. De verschillende fasen van de partij	45
V. Het uitwerpen van het but	47
VI. Begrijpen en vooruitgang boeken	48
HET MENTALE SPEL	49
I. Omgaan met de psychologische druk	50
II. Het mentale spel	53
NOG WAT LOSSE ADVIEZEN	55
KLEIN ABC	57
BEDANKT	66

WEDSTRIJDPETANQUE

Pierre FIEUX



Ieder van ons heeft vast en zeker wel eens petanque gespeeld. Of je nu met vakantie bent of met pensioen, het petanque blijft een van de meest geliefde vrijetijdsbestedingen van de Fransen, en vandaar het populaire en onschuldige beeld dat men er meestal van heeft. Als het als wedstrijdpsport beoefend wordt, gaat het om heel iets anders : om vaardigheden, om strategie en om zelfbeheersing. Het petanque heeft daarom alles in zich om een van de meest opwindende sporten van de toekomst te worden. Hoe de techniek en de tactische onderdelen te leren beheersen, hoe te vechten om je zenuwen de baas te blijven : dat is het wat dit boek te bieden heeft aan alle spelers die bereid zijn hun niveau en prestaties te verbeteren.

Als finalist in 1996 van de Mondial la Marseillaise en in 2000 van de Comédie de la Pétanque (doublettes) in Montpelllier is Pierre Fieux een vaste deelnemer aan grote toernooien. Hij is afkomstig uit het zuidwesten van Frankrijk en woont nu al meer dan 25 jaar in de Var, in de Provence.

ISBN : 978-2-87867-924-3

19,50 euros

