

4. Das Team, das Spiel und die Psyche

Die erste und wichtigste Frage vor jedem Wurf ist die nach seiner Art. Also: Welcher Wurf soll angewendet werden?

4.1. Teamabsprache

Außer im Tête-à-tête sollte vor jedem Wurf eine kurze Mannschaftsabsprache stattfinden. Diese Absprache erfolgt üblicherweise in vier Phasen:

1. Das Team bestimmt nach Rollenverteilung und Spielsituation, welcher Akteur werfen soll.
2. Der ausgewählte Akteur entwickelt einen Plan für seinen Wurf.
3. Der ausgewählte Akteur erläutert den Teammitgliedern seinen Wurfplan.
4. Die Teammitglieder stimmen dem Wurfplan zu.

Sollte einmal, was nur in kritischen Spielsituationen zu erwarten ist, keine Einigkeit erzielt werden können, bestimmt im Triplette die Mehrheit, welche Wurfvariante angewendet werden soll. Bei Stimmgleichheit im Doublette und im Triplette, bei einer Enthaltung, entscheidet der Akteur, der die Kugel spielen wird.

4.2. Rollenakzeptanz

Wie für jedes andere Mannschaftsspiel auch, so muß für das Boule-Spiel ebenfalls eine klare Rollenverteilung vor Beginn eines Spiels erfolgen:

1. Tête-à-tête

Hier erübrigt sich eine Rollenverteilung, da diese Spielart von zwei autarken Individualisten ausgetragen wird. Allerdings sollte auch in dieser Spielvariante der Akteur bereit sein, zu legen und zu schießen, wenn die Spielsituation es erfordert. Grundsätzlich sollte dieser Akteur nicht nur dazu bereit, sondern vor allem dazu in der Lage sein. Dieses unterstellt, daß er auf ein ausgeglichenes Potential an technischem und taktischem Spielvermögen sowie mentaler und selbstbewußter Stärke situationsabhängig bauen kann.

2. Doublette

Hier sind die Rollen der Akteure für die Aktionen

- Legen
- Schießen
- Sauwerfen
vor Beginn festzulegen.

Wir haben bisher festgehalten, daß der Leger angreift, und daß der Schiesser verteidigt. Beide können dies in einer eher offensiv oder einer eher defensiv ausgerichteten Art und Weise tun - je nachdem, wie es der Gegner, der Spielstand, die momentane Spielsituation oder andere innere und äußere Umstände es zulassen.

3. Triplette

Insbesondere hier sind die Rollen der Akteure für die Positionen des

- Legers (Pointeurs)
- Mittelspielers (Milieus)
- Schießers (Tireurs)
- Sauwerfers (Wer von den eben Genannten wirft?) vor Beginn festzulegen.

Ich wiederhole hier ausdrücklich die Bemerkungen zu obigem Punkt 2., ergänze diese jedoch mit dem Hinweis auf die grundsätzliche Aufgabenstellung des Milieus. Dieser Akteur spielt die schwierigste Position innerhalb der Formation „Triplette“. Er muß das Erreichte (durch Angriff und Verteidigung) erhalten, stabilisieren, möglicherweise korrigieren und verbessern. Er muß in der Lage sein - im ständigen Wechsel - „nachzulegen“ bzw. „nachzuschießen“. Er muß in allen Belangen der ausgeglichene Spieler sein. Ihm kommt also große Bedeutung zu. Diese Bedeutung sollten seine Mitakteure durch entsprechende Akzeptanz honorieren.

4.3. Ausnahmesituationen im Spiel

- Grundsätzliches

Wer von uns hat das noch nicht erlebt? In einer Partie führt man mit 10 zu 4, aber am Ende hat der Gegner das Spiel gewonnen. Andererseits gewinnen wir Spiele, in denen wir scheinbar hoffnungslos

zurückliegen. Im ersten Fall sagen wir vielleicht, dieses Spiel hätten wir nicht verlieren dürfen, im zweiten Fall jubeln wir und behaupten: „Hätten wir von Anfang an richtig gespielt, wären wir gar nicht erst in Rückstand geraten!“

Ein besonders selbstkritischer Spieler akzeptiert vielleicht nach einem solchen Krimi, daß ihm Fortuna zur Seite gestanden haben muß. Doch allein mit „Glück“ läßt sich wohl kaum erklären, warum hohe Vorsprünge oft eingebüßt und hohe Rückstände aufgeholt werden.

Was muß ein Spieler/ein Team tun, um Rückstände wettzumachen oder um Vorsprünge zu verteidigen? Die Erklärungsversuche betreffen ein heikles Thema und sind sensibler Natur: sie beziehen sich primär auf die individuelle Psyche und sekundär auf deren Auswirkung auf die individuelle Technik und Taktik. Es soll hier ansatzweise versucht werden, diese komplexen Zusammenhänge systematisch zu erfassen, zu beschreiben und zu analysieren. Je nach Spielformation (Tête-à-tête, Doublette, Triplette) ist hierbei ebenfalls zu differenzieren.

Grundsätzlich kann man jedoch 6 Gebote für eine erfolgreiche Verteidigung bzw. für eine gelungene Aufholjagd zu Grunde legen, von denen der Tête-Spieler nur die ersten 5 zu beachten hat, da er mit niemandem seine Position wechseln kann:

1. Entspannung
2. Durchdachtes Spieltempo
3. Offensive zur Verteidigung
4. Punktsicherung
5. Taktisches Legen
6. Positionswechsel

Das Tête-à-tête steht am Anfang der Überlegungen, weil hier der Akteur auf sich allein gestellt ist und „nur“ das eigene Spiel der jeweiligen Situation anpassen muß. Es handelt sich um eine extreme Form des Spiels, da keine Hilfestellung durch Mitspieler erfolgen kann. Gleichwohl ist das Tête die einfachste Form des Boule-Spiels, da nur drei eigene und drei gegnerische Kugeln in die Überlegungen einbezogen werden müssen. Der Einzelspieler ist hier nicht von der „Spielform“ anderer Mitspieler abhängig.

Das Tête-à-tête ist die Grundform des Pétanque. Nur Spieler, die alleine gut spielen können, weil sie ein ausgewogen spielerisches Vermögen - im Hinblick auf Technik und Taktik - und Nervenstärke aufweisen können, sind meist verlässliche Tête-Spieler. Ein solcher Spielertyp muß deshalb nicht zwangsläufig ein Egomane, ein autarker Individualist sein. Nein, auch das Gegenteil kann der Fall sein: mit seinem Vermögen und seiner Erfahrung ist er auch optimaler Teamspieler im Doublette oder Triplette.

Spiele Sie also desöfteren im Training Tête-à-tête! Durch dieses Übungsspiel können Sie gezielt die schon angesprochenen Fähigkeiten schulen. Durch die Gewöhnung an Rückstände, und hoffentlich auch an Vorsprünge, können Sie lernen, besser mit diesen umzugehen. Da Ihre Psyche immer mit Ihnen ist, also immer mitspielt, gewöhnt auch sie sich an diese Situationen. Sie werden sich im Laufe der Zeit ein Verhaltens- und Reaktionspotential erarbeiten, das Ihnen dann auch im Wettkampfspiel zur Verfügung steht. Sie werden automatisch reagieren und dadurch mehr Zeit für die speziellen Momente eines jeden Spiels aufbringen können.

- Rückstände aufholen:

Liegt ein Team bzw. ein Spieler zurück, so muß - vorausgesetzt, der Gegner spielt genau so gut weiter, wie bisher - das eigene Spiel umgestellt und optimiert werden, um eine Aufnahme zu gewinnen.

Der Gewinn einer Aufnahme ist die Grundvoraussetzung und Ausgangspunkt für das Ergreifen unterschiedlicher Alternativen zur Verbesserung des eigenen Spiels.

Wie können diese Möglichkeiten der Optimierung aussehen? Begleiten Sie mich nun - in Ihrer Phantasie - hinein in eine Partie, in der ich scheinbar aussichtslos zurückliege!

Bis zu diesem Zeitpunkt habe ich mich gedanklich in diesem Spiel nur mit meiner „schlechten“ Spielweise auseinandergesetzt. Ich sollte nun versuchen, meine Gedanken zur Entspannung auf andere Themen und/oder Gegenstände zu lenken. Da ich für autogene Maßnahmen kaum die nötige Zeit habe, kann die Kontaktaufnahme mit Zuschauern Ersatz bzw. Ablenkung sein.

Habe ich bisher schnell gespielt, so kann ich mein eigenes Spieltempo, natürlich nur im Rahmen der Ein-Minuten-Regel, verlangsamen. Ich kann mir also bis zu einer Minute Zeit lassen, meine nächste Kugel zu spielen. Hierdurch gelingt es mir vielleicht, besser als im bisherigen Verlauf der Partie, meine Kugeln präziser zu spielen. Eine Beschleunigung des eigenen Spiels ist nur selten ratsam, weil

dadurch meistens die Konzentration auf den einzelnen Wurf leidet und nicht immer alle taktischen Alternativen ausreichend bedacht werden können.

Eine besondere technisch-taktische Variante wäre denkbar: die totale Offensive. Sie ist einerseits scheinbar die logischste, andererseits jedoch die am schwierigsten zu realisierende Möglichkeit. Ich müßte versuchen, die nächste Aufnahme mit drei Treffern, die alle als Punkte für mich liegen bleiben, zu gewinnen. Diese Variante kann ich natürlich nur dann in Angriff nehmen, wenn ich mir ernsthaft zutraue, dreimal zu schießen und auch dreimal zu treffen. Nur geübten Tireuren und Milieus steht dieser Weg offen. Aber selbst für diese Könner ergibt diese Taktik nur Sinn, wenn der Boden es zuläßt, mit der eigenen Schußkugel besser liegen zu bleiben, als die geschossene Kugel. Habe ich im bisherigen Verlauf der Partie schlecht geschossen, so sollte diese Variante nicht ernsthaft in Betracht gezogen werden.

Habe ich - im Gegenteil - bisher schon einige Chancen auf Punkte durch Fehlschüsse verpaßt, so sollte ich jetzt versuchen, gut zu legen; also auch im Kugelvorteil den vermutlich sicheren Punkt zu machen. Denn ich sollte nie mein allernächstes Ziel aus den Augen verlieren: den Gewinn der nächsten Aufnahme. Sollte mir dies nämlich nicht gelingen, so wird meine Ausgangsposition nur noch weiter verschlechtert.

Hat der Gegenspieler bisher gut geschossen (vielleicht sogar mit Carreaus), so muß ich versuchen, meine Kugeln (durch taktisches Legen) so zu pointieren, daß mein Kontrahent nur noch sogenannte „schwere“ Schüsse zu absolvieren hat:

- Legt der Gegner seine erste Kugel vor die Sau, so muß ich versuchen, meine Kugeln hinter der seinen zu plazieren. Um sich Platz zu verschaffen, muß der Gegner nun schießen. Leicht bleibt dabei einmal ein Schuß zu kurz, und er hat seine eigene Kugel getroffen. Ist der Schuß zu lang, so bleibt meine Kugel im Spiel, und ich kann mir so vielleicht einen Vorteil erarbeiten.
- Legt der Gegner seine erste Kugel hinter die Sau, so muß ich versuchen, meine Kugel vor der seinen zu plazieren. Ein solches Devant macht es dem Gegner schwer, meine Kugel im weiteren Spielverlauf - ohne Gefahr für die seine - wegzuschießen.
- Legt der Gegner seine erste Kugel seitlich neben die Sau, so muß ich versuchen, meine Kugel entweder direkt hinter, oder direkt vor der seinen zu plazieren, weil ich davon ausgehen muß, daß er eine freiliegende Kugel schießen und treffen wird.

Wenn der Gegner seine Punkte auf einem bestimmten Abschnitt des Spielgeländes (im terrain libre) gemacht hat, mit dem ich bisher nicht zurecht gekommen bin, so sollte ich versuchen, die Sau auf einem anderen Terrainabschnitt zu plazieren, in der Hoffnung, dort besser zu spielen als mein Gegenüber. Eingeschränkt besteht diese Möglichkeit der Richtungsverlagerung auch im Carrée, indem ich die Sau z.B. diagonal auswerfe, wenn bisher immer senkrecht zur Grundlinie gespielt wurde. Bin ich allerdings ein Spezialist des Rollens und außer einem Rollabschnitt steht nur tiefer Schotter zur Verfügung, ich selbst kann aber keine hohen Portées spielen, so sollte ich auf einen totalen Wechsel verzichten. Vielleicht erkenne ich aber auf der Spielbahn einen Weg, der mir als Kompromiß genügt. Gerade dieses Verändern der Spielwege ist für Auseinandersetzungen auf Bahnen von großer Bedeutung. Zum einen wird die Optik verändert, zum anderen kann dadurch häufig das Spiel über eine Rinne provoziert werden, was naturgemäß - da mehrere Variablen zu beachten sind - komplizierter ist.

Umgekehrt ist zu verfahren, wenn ich mit dem schweren Terrain nicht fertig werde, das mir der Gegner aufzwingt. In einem solchen Match muß ich nach einfachen Bahnen suchen. Aus dem Schotter muß ich das Spielgeschehen auf eine glatte Fläche verlagern, von einem komplizierten Weg über eine Rinne hinweg zu einem einfacheren Weg in eine Rinne hinein, zumal ich dann durch meine erste Kugel den geraden Weg zur Sau optimal besetzen/zumachen kann.

Achten sollte ich auch auf den Abwurfkreis. Wenn ich diesen kleiner oder größer ziehe (im Rahmen des Reglements), kann ich ihn meinen Spielgewohnheiten anpassen. Im Carrée darf ich auf der Lotsenkrechten der letzten Lage der Sau - nach beendeter Aufnahme - bis zur Grundlinie zurückgehen, wenn ich dadurch erreiche, daß der Anwurf der Sau bis zu 10 Meter erfolgen kann. Wichtig ist also auch - neben der Variation der Spielrichtung - die Variation der Spielentfernung. Ist der Gegner ein guter Tireur, so finde ich vielleicht eine besonders unebene Stelle als Abwurfkreis, die seinen Stand/sein Gleichgewichtsgefühl während des Schusses erschwert. Baue ich selbst mein Spiel auf guten Schüssen auf, so muß ich besonders darauf achten, daß ich im Kreis einen guten Stand finden kann.

- Vorsprünge verteidigen:

Vorsprünge zu verteidigen ist im Tête-à-tête genauso schwierig, wie das Aufholen großer Rückstände, weil jeder Spieler auf sich allein gestellt ist; eine Hilfe von außen steht nicht zur Verfügung. Habe ich

einen Vorsprung, so wäre es fatal, wenn sich nun ein Kardinalfehler - einer von vielen, in diesem Falle aber ein besonders gravierender – einschleichen würde:

Ich denke an Unsicherheit. Dies wäre genauso falsch, als würde in mir das Gefühl von Überheblichkeit und/oder Arroganz erwachsen.

Über weite Strecken des Spiels habe ich eindeutig besser gespielt als mein Gegner. Plötzlich, von einer Aufnahme zur anderen, gelingt mir nichts mehr; ich verlege drei Kugeln. Aber auch drei verlegte Kugeln stellen noch keinen Weltuntergang dar. Ich besinne mich auf die 5 wesentlichen Punkte für eine Aufholjagd, denn für die Verteidigung eines Punktevorsprungs gelten genau die selben Punkte.

Zuerst versuche ich mich zu entspannen. Ich versuche, nicht mehr an die verkorkste Aufnahme zu denken. Ich konzentriere mich ausschließlich auf die anstehende Aufgabe: die nächste Kugel muß korrekt gespielt werden.

Hat mein Gegner durch drei Superschüsse brilliert und dadurch drei Punkte für sich verbuchen können, so sollte ich mich darum bemühen, meine Entspannung durch eine langsamere Spielweise zu fördern. Durch die Nutzung der mir zur Verfügung stehenden Zeit vermeide ich auch, daß mein Gegner in eine Art „Spielrausch“ gerät.

Sollte ich versuchen wollen, meinen Vorsprung dadurch zu halten, indem ich das Schießen einstelle, um bei möglichen Fehlversuchen keine „toten“ Kugeln zu riskieren, so werde ich mir damit keinen Gefallen erweisen. Ich kann einen Vorsprung nur dadurch halten, wenn ich versuche, meinen Gegner durch mein eigenes Spiel dazu zu zwingen, daß auch weiterhin jede Kugel von ihm gut gespielt werden muß. Ich schieße weiterhin die zwingend platzierten Kugeln, weiche somit nicht von meiner bisherigen Taktik ab, und erhöhe so den psychischen Druck, unter dem mein Gegenspieler ohnehin steht, da er sich im Rückstand befindet. Sollte ich also versuchen, auf zwingend gelegte Gegnerkugeln ebenfalls zu legen, so verlege ich möglicherweise, da ich meiner eigenen Spieltaktik untreu geworden bin. Ich werde versuchen, das Spiel unter meiner Regie zu beenden, indem ich mit einer mutigen, aber kontrollierten Offensive weiterspiele. So zwingen meine Aktionen auch weiterhin durch meine Aktionen zu Reaktionen.

Es liegt auf der Hand, daß ein verlorener Punkt den Gegner psychisch wieder etwas aufbaut:

- Fall A:

Ich habe einen Punkt liegen, der Gegner ist leer, d.h., er hat keine Kugeln mehr zu spielen. Ich jedoch habe die mögliche 13. noch in der Hand. Mit einem Schuß auf die hinter der eigenen Kugel liegende gegnerische Kugel könnte ich zwei, bei einem Carreau sogar drei Punkte machen. Der Abstand zwischen den beiden Kugeln beträgt ca. 12 cm. Weiterhin nehmen wir an, daß der Abstand zur Sau 1,20 Meter beträgt. Wenn ich durch ein Carreau in diesem Fall nicht gewinnen kann, also den 13. Punkt nicht erreichen kann, sollte ich den sicheren zweiten Punkt legen. Denn wenn ich schieße, riskiere ich immer, daß die eigene Kugel getroffen wird: 12 cm sind nicht viel bei einer Wurfdistanz von vielleicht 8 Meter, um genau zu sein, sind es gerade einmal 1,5 %, die ich von meinem Ziel nicht abweichen darf.

- Fall B:

Ich habe zwei Punkte liegen, der Gegner ist leer. Ich kann mit meiner letzten Kugel durch Legen einen dritten Punkt erreichen, aber die beste gegnerische Kugel liegt auch nur 3 mm schlechter als meine beiden Kugeln. Schlimmer noch, meine beiden Kugeln liegen hinter bzw. seitlich neben der Sau, die Kugeln des Gegners jedoch davor. Der Abstand der Kugeln zur Sau beträgt weniger als 20 cm und die Partie findet auf einem glatten Rollboden statt. Auch hier gilt: wenn ich das Spiel mit dieser letzten Kugel nur auf eine äußerst risikoreiche Art beenden kann, sollte ich mich mit den beiden schon erreichten Punkten bescheiden.

Bauen Sie Ihren Gegner nicht unnötig auf; spielen Sie nicht mit übertriebener Risikofreudigkeit weiter. Sichern Sie zuerst einmal die erspielten Punkte. Machen Sie sich bewußt, daß Sie es sind, der in Führung liegt!

Andererseits können natürlich Situationen auftreten, in denen mein Gegner zwar den Punkt hat, ich aber mit der letzten Kugel - durch einen schwierigen Schuß oder eine kompliziert zu legende Kugel - noch den Punkt für mich verbuchen könnte. In einem solchen Fall darf ich nicht zögern, das nötige Risiko einzugehen, denn, wenn ich auf dieses Risiko verzichte, behält mein Gegenspieler sowieso den Punkt.

Mein Ziel, als Erster 13 Punkte zu erreichen, kann ich aber nur realisieren, wenn ich - für die Erarbeitung eines Punktes - bereit bin, auch schwierige Kugeln zu spielen, die das Risiko in sich bergen, zu mißlingen. Gelingt diese gewagte Aktion jedoch, so gewinne ich nicht nur einen Punkt in dieser Aufnahme, sondern mein Gegner verliert auch einen Punkt. Mein Gegner gerät weiter in Rückstand und damit muß er auch ein weiter erhöhtes Risiko für sein eigenes Spiel ins Kalkül ziehen. Daß durch eine solche gewagte, aber gelungene Aktion, mein eigenes

Selbstbewußtsein/Selbstvertrauen an Stärke gewinnt, ist ein äußerst positiver psychologischer Nebeneffekt.

Stellen Sie sich darauf ein, daß ein erfahrener, gut spielender Gegner bei hohen Rückständen alles versuchen wird, mit möglichst wenigen Aufnahmen den Rückstand zu verringern.

Schon beim Legen Ihrer ersten Kugel sollten Sie auch an die Möglichkeit einer Royal-Aufnahme denken. Unter dieser königlichen Aufnahme ist zu verstehen, daß eine Mannschaft auf jede gelegte Kugel der Gegenpartei schießt, um dadurch viele Punkte zu erzielen. Wenn Ihr Gegenpart ein überdurchschnittlich guter Tireur ist, sollten Sie erst recht an diese Möglichkeit denken. Dieses Bewußtsein wird Ihnen dann sehr wahrscheinlich wenig weiterhelfen, jedoch sind Sie dann auf jeden Fall noch bei Bewußtsein, wenn das Spiel schnell zu Ihrem Nachteil beendet ist.

Die erste Kugel einer Aufnahme ist die Sau. Wenn ich das Anwurfrecht besitze und in Führung liege, sollte ich sinnvollerweise auf meine längste Entfernung spielen. Die für jeden Akteur längste sinnvolle Entfernung ist so groß, wie der entsprechende Spieler erfahrungsgemäß auch sicher Legen und Schießen kann. Sie wissen von sich z.b., daß Sie bis 8 m eine ordentliche Trefferquote von 60 % haben, bei 9 bis 10 m aber nur noch etwa zu 40 % treffen. In einem solchen Fall sollten Sie die Sau nicht weiter als auf 8 m anwerfen, da Sie sonst auf gut gelegte Kugeln des Gegners nicht angemessen mit einem Schuß reagieren können. Die Wahl einer größeren Spielentfernung verringert die Wahrscheinlichkeit, daß Ihr Gegner drei Volltreffer landet, da mit der wachsenden Distanz auch die Fehlerquote steigt. Wenn eine solche Maßnahme nicht nötig ist - Ihr Gegner ist kein überragender Schütze - sollten Sie versuchen, auf Ihrer Lieblingsdistanz weiterzuspielen und bei einer Totaloffensive des Gegners die Maßnahmen des taktischen Legens unbedingt beachten.

- Zusammenfassung:

Rückstände können nur wettgemacht werden bzw. Vorsprünge nur verteidigt werden, wenn die bisher erläuterten 5 Merkmale im Kopf eines Akteurs verinnerlicht, d.h., immer abrufbereit sind. Sie sollten versuchen, sich durch geeignete Maßnahmen in die richtige Stimmungslage zwischen Spannung und Entspannung zu versetzen, Ihr eigenes Spieltempo - unter unbedingter Beachtung des Regelwerks und der Spiel-Fairness - konsequent einzuhalten, das Prinzip der kontrollierten Offensive beherzigen, erarbeitete Punkte nicht zu gefährden - was andererseits eine hohe Risikobereitschaft für deren Erarbeitung beinhaltet - und die Möglichkeit des taktischen Legens nicht außer acht lassen.

4.4. Die soziale Kompetenz zur Interaktion

Im Doublette und Triplette spielen Sie mit einem oder zwei weiteren Partnern, mit denen Sie sich abstimmen müssen. Dieses Problem der Abstimmung/der Absprache ist für viele Leser sicherlich besonders „reizvoll“!

Definitionen:

Sozial:	die menschliche Gesellschaft, Gemeinschaft betreffend, gesellschaftlich; das Gemeinwohl betreffend, der Allgemeinheit nutzend; auf das Wohl der Allgemeinheit bedacht, gemeinnützig, menschlich, hilfsbereit; die gesellschaftliche Stellung betreffend; gesellig lebend
Kompetenz:	das Vermögen; die Fähigkeit
Interaktion:	aufeinander bezogenes Handeln zweier oder mehrerer Personen; Wechselbeziehung zwischen Handlungspartnern

Ich belasse es bei den Definitionen der - auch im Pétanque-Sport, im Boule-Spiel relevanten - Begrifflichkeiten und überlasse es Ihnen, als Leser und Spieler, für sich daraus die nötigen Schlüsse zu ziehen. Sie sollten es jedoch nicht bei der gedanklichen Auseinandersetzung mit dieser Thematik belassen, sondern auch versuchen, Ihre Schlußfolgerungen in Ihren Boule-Alltag einfließen zu lassen.

Auch wenn bei uns in Deutschland immer noch eine Vorliebe für das Doublette besteht, so soll hier hauptsächlich auf das Triplette eingegangen werden, da in dieser Teamformation, neben den technischen und taktischen Fähigkeiten des Einzelspielers, in sehr hohem Maße eben diese soziale Kompetenz zur Interaktion erforderlich ist – und dies stellt eine besondere psychische Fähigkeit des Einzelnen dar.

Vielleicht wird deshalb im Mutterland unseres Spiels, in Frankreich, neben dem Tête-à-tête das Triplette am höchsten eingestuft. Fast alle großen Turniere werden als Doublette ausgetragen. Auch

die Weltmeisterschaften und der Nordsee-Cup sind Veranstaltungen, in denen Tripletten antreten. Wie stark verknüpft die Fähigkeiten des Einzelnen mit denen der Mannschaft sind, ist u.a. daran zu erkennen, daß der französische Pétanque-Verband für die Weltmeisterschaft 1993 ein Team aus drei der besten Tête-à-tête-Spielern des Landes, Briand (Meister 1993), LeDantec (Meister 1991 und 1992) sowie Loy (Vizemeister 1992 und 1993) nominierte. Dieses Team begeisterte beim Euro-Pétanque in Stuttgart 1993, wo es zum ersten Mal in dieser Besetzung antrat. Bei der Weltmeisterschaft in Thailand unterlagen die drei lediglich im Endspiel dem Team von Quintais.

Wenn sie erfolgreich und mit Spaß spielen wollen, sollten Sie deshalb dauerhaft zusammenspielen wollen. Gute Kontakte untereinander und ein Miteinander auf menschlicher Ebene sind hierfür jedoch eine Grundvoraussetzung.

Warum soll ich nicht mit Partnern antreten, die besser sind als ich? – könnten sie jetzt fragen.

Natürlich können Sie von besser spielenden Partnern profitieren. Sie werden schneller Fortschritte machen; Sie werden mehr Turniere gewinnen. Doch wenn ein solches Team einmal in die Situation gerät, einem hohen Punkterückstand hinterherzulaufen, dann werden Sie der Bremsklotz des Teams sein. Sie werden dafür verantwortlich sein, daß die notwendigen Absprachen nicht unter gleichwertigen Partnern getroffen und umgesetzt werden können. Zuschauer und Partner werden nicht umhin können, Ihnen einen großen Teil der Verantwortlichkeit für Niederlagen zuzusprechen. Sie werden in solchen Streßsituationen einen übergroßen Druck empfinden, den Sie dauerhaft nicht aushalten können.

Beachten Sie an dieser Stelle noch einmal die Ausführungen im obigen Kapitel über die Konzentration bzw. über die Probleme damit.

Werden Sie andererseits von besser spielenden Akteuren aufgefordert, mit diesen ein oder mehrere Turniere zu spielen, so sollten Sie nicht zögern! Diese Partner werden sicherlich pfleglich mit Ihnen umgehen und nur Dinge von Ihnen erwarten, die Sie auch realisieren können. Um Mißverständnisse zu vermeiden und niemanden zu überfordern, sollten Sie für jedes Spiel mit ihren Partnern die Marschroute vor Beginn der Partie festlegen: verschweigen Sie dabei auf keinen Fall ihre Fähigkeiten und Vorlieben! In diesem Zusammenhang ist es durchaus legitim, wenn Sie bei dieser Erklärung etwas „tiefer stapeln“, um durch Erfolge selbst positiv gestärkt zu werden. Setzen Sie sich zu hohe Ziele und artikulieren diese auch noch, so kann das leicht zur Verkrampfung bei „Nichterreichen des selbst gesetzten Ziels“ führen. Versuchen Sie also selbstkritisch und realistisch zu bleiben: bei einer zu hohen Erwartungshaltung ihrerseits, der Sie dann im Spielverlauf nicht gerecht werden sollten, leiden nicht nur Sie sondern auch ihre Mitspieler.

Sind diese Bedingungen erfüllt, können Sie zusammen mit ihren Partnern daran arbeiten, bei Rückständen nicht kollektiv zu resignieren, und bei Vorsprüngen diese auch gekonnt bis zum 13. Punkt zu verteidigen. Da die Stärken und Schwächen des Einzelnen den anderen Mitspielern bekannt sind, können bei Auftreten dieser Situationen die einzelnen Belastungen und Aufgaben gleichmäßig im Team verteilt werden.

Ist eine solche Offenheit und Klarheit gegeben, dann sollten Sie ihren Partnern unbedingt das zutrauen, was diese sich selbst zutrauen. Fallen Sie niemals ihrem Tireur beim Marsch in den Kreis in die Parade, denn sonst kann es passieren, daß dieser auf einmal, statt der gewohnten 60 %, nur noch 30 % oder weniger Trefferquote zustande bringt. Umgekehrt müssen Sie ihrem Pointeur auch in schwierigsten Momenten zutrauen, den Punkt zu gewinnen. Der höchste Vorsprung ist rasch geschmolzen, wenn diese gegenseitige Akzeptanz, dieses gegenseitige Vertrauen - auch nur für wenige Sekunden - nicht gegeben ist.

Neben Ihrer eigenen Ausgeglichenheit und Lockerheit (Unausgeglichenheit und Verkrampfung) müssen Sie beachten, daß auch ihr Partner mit derartigen Gefühlsregungen konfrontiert wird. In eindeutigen Spielsituationen sollten Sie nicht diskutieren, sondern sich selbst und ihrem Partner immer die notwendige Ruhe für den Wurf der nächsten Kugel gönnen. Sprechen Sie mit ihm ruhig auch einmal zwischen den einzelnen Würfeln, aber nicht unbedingt über das Spiel. Ein Witz oder ein Hinweis auf irgendein Ereignis, der Austausch aktueller Neuigkeiten oder Fußballresultate ect., lenken kurzfristig ab, entspannen, lockern auf und dienen der Vorbereitung eines Spannungshochs.

Gerade ein hoher Rückstand kann nicht durch eine permanente (willentlich künstlich erzeugte) Hochspannung wettgemacht werden, da wir Menschen nur für wenige Sekunden 100 % physische und gleichzeitig psychische Hochleistung bringen können. Selbst ein austrainierter 400 m-Läufer absolviert keine gleichwertigen vier 100 m-Läufe, weil das aus physischer Sicht nicht möglich ist. Wenn Sie und ihr Partner akzeptieren, daß sie sich nur für wenige Sekunden lang jeweils vollwertig konzentrieren können, dann werden sie auch geeignete Mittel für die notwendige Entspannung/Anspannung zwischen den Würfeln suchen und finden können.

Allerdings sollten sie beide einen solchen Wechsel von Entspannungs- und Anspannungsphasen suchen, der dem Vermögen ihrer Mannschaft auch angemessen ist. Wenn Sie einen Tireur im Team haben, der sich durch Gespräche gestört fühlt (und Sie wissen das aus vielen vorausgegangenen Spielen), dann sollten Sie diesen auch für die Besprechung bestimmter taktischer Maßnahmen nicht hinzuziehen: diskutieren Sie die Notwendigkeiten zuerst einmal unter Pointeur und Milieu. Übrigens rät auch ein Fazzino, immerhin dreimal Weltmeister im Pétanque, zu dieser Form der Absprache, damit der Schiesser sich voll auf seine Aufgabe des Treffens konzentrieren kann und sich nicht zusätzlich - zudem im Triplette normalerweise äußerst überflüssig - mit Fragen des Legens auseinanderzusetzen hat.

In Stuttgart, während des Euro-Pétanque 1993, dirigierten beim späteren Vizeweltmeister die beiden jungen Spieler LeDantec und Loy das Spiel. Innerhalb von zwei Tagen, bei insgesamt neun Partien, äußerte sich Briand nur zweimal zu den Entscheidungen der beiden; ansonsten marschierte er in den Kreis, zielte, schoß und traf.

Das Spieltempo ihres Teams sollte grundsätzlich so gleichmäßig sein, daß für besondere Überlegungen immer noch Raum bleibt. Auch sollten Sie sich immer vergewissern, daß Sie und ihre Partner immer an der Lösung des gleichen Spielproblems arbeiten. Die konsequente Einhaltung von bestimmten Ritualen, wie das gemeinsame Abgehen der Strecke vom Kreis bis zur Sau, sich als Team - für alle deutlich sichtbar - zusammenzustellen, eine kurze Erklärung des nächsten Spielzuges durch denjenigen, der die nächste Kugel werfen soll, o.ä., können ihnen helfen, Rückstände aufzuholen und Vorsprünge erfolgreich zu verteidigen.

Beim Teamspiel im Doublette und Triplette ist eine weitere Variante zu beachten, die beim Tête-à-tête-Spiel unmöglich ist, der Positionswechsel. Bei Beobachtungen der nationalen und internationalen Pétanque-Szene fällt auf, daß bei uns ein Rollenwechsel fast ausschließlich erst dann in Betracht gezogen wird, wenn das Kind schon in den Brunnen gefallen ist, eine Mannschaft also einem mehr oder minder hohen Rückstand hinterherjagt. International wird da mit einem ganz anderen Maß gemessen.

Bei den französischen Triplette-Meisterschaften 1989 in Macon wechselte das Team von Voisin, Fazzino und Amblard am Morgen des Finaltages im 1/8-Finale Tireur und Milieu aus - obwohl sie mit 10 zu 3 führten - weil ein Spieler, in diesem Fall Fazzino, nicht seine normale Leistung erreichte. Fazzino hatte vier Kugeln im Verlaufe der Partie verlegt - zuviel für den damals besten Spieler der Welt, zumal mit Amblard ein weiterer Alleskönner als Tireur fungierte. Nach dem Wechsel lief das Spiel der Equipe wie geschmiert und sie wurde auch unangefochten Französischer Meister.

Wenn ein Spieler einer Mannschaft nicht gut spielt, sollte auch bei einem Vorsprung darüber nachgedacht werden, ob ein Wechsel nicht sinnvoll wäre!

Bei der Weltmeisterschaft 1995 in Brüssel lag die Equipe Deutschland 2, in der Besetzung Hubert Arians, Kosta Konstantinidis und Stefan Bayer, im Nationen-Cup gegen Großbritannien in der Cadrage mit 3 zu 9 zurück. Durch den Wechsel des Tireurs auf die Legerposition, der Leger wurde zum Milieu und der Milieu zum Tireur, gelang dem Team ein völliger Neuanfang. Der Gegner war auf einmal chancenlos und es wurde noch mit 13 : 9 gewonnen. Dieser Umschwung war erfolgreich, weil das deutsche Team die Schußschwäche der Briten auf der Mittelposition ausnutzten, indem ab diesem Zeitpunkt vom deutschen Pointeur und seinem Milieu mindestens 3 von 4 Kugeln zwingend gelegt wurden, wodurch in jeder Aufnahme das gegnerische Team zu mehr als zwei Schüssen gezwungen war. Nach den beiden Treffern des gegnerischen Tireurs folgten dann meistens Löcher. Zudem traf der umpositionierte deutsche Tireur auch noch die wenigen Kugeln des Gegners, die dieser besser gespielt hatte.

Wenn hier über Positionswechsel als einem Mittel zur Verteidigung von Vorsprüngen und zum Aufholen von Rückständen gesprochen wird, dann setzt das natürlich voraus, daß die Mitglieder einer Mannschaft auf gleichem Niveau spielen. Andererseits muß jedoch vor dem Irrglauben gewarnt werden, ein Wechsel könne immer etwas bewirken. Teams, die ständig rotieren, machen es sich selbst oft schwer, es sei denn, sie verfügen über zwei Milieus im Doublette, die sich auch gegenseitig mit ihren Stärken (und Schwächen!) als Einheit verstehen. Dann kann, ähnlich wie bei Anfängern, jeder abwechselnd einmal eine Kugel spielen, je nachdem, wer von den beiden die jeweilige Aufgabe besser lösen kann.

Eine solche Spiel-/Verhaltensweise kann als eine äußerst raffinierte, taktisch-psychologische Variante verstanden werden: einer schießt und legt die nächste Kugel, um später - mit seiner letzten - wiederum zu schießen. So können Gegner - regelgerecht - verunsichert werden. Man läßt den Gegner darüber im Unklaren, wer am Ende einer Aufnahme noch eine Kugel zu spielen haben wird. Vielleicht hat sich der Gegner so sehr mit dieser Frage des scheinbaren Positionentauschens beschäftigt, daß er darüber sein eigenes Spiel vernachlässigt. So kann z.B. bei Rückständen versucht werden - aufgrund der Verunsicherung des Gegners - den eigenen Spielrhythmus wieder zu finden.

In einer jeden Mannschaft ist jede Position von gleicher Bedeutung! Niemand sollte an seiner Position kleben! Wenn aus der Legerposition heraus kein Druck ausgeübt werden kann, muß getauscht werden. Andererseits muß ein Mitspieler die Verantwortung des Schießens übernehmen, wenn der Gegner Punkt für Punkt macht, weil dessen eine gut gelegte Kugel pro Aufnahme vom ursprünglichen Tireur nicht entfernt werden konnte.

Verinnerlicht ein Team die Variante des Positionentausches als Normalität, können sicherlich manche Spiele mehr gewonnen werden als bisher.

Das Phänomen des Einbrechens bzw. des überraschenden Wiedererstarkens, ist mit dem Aufgeführten immer noch nicht erklärt! Vielleicht ist dieses auch nicht erklärbar, weil das Vorhandensein von „Anormalität“ die Existenz von „Normalität“ voraussetzt! Wer aber von uns kann schon behaupten, zu wissen, was „normal“ ist!

Betreiben wir unseren Sport, unser Spiel, eine jede Aufnahme immer so, als wäre der nächste Punkt der 13. Siegpunkt! Oder ist dieses Ansinnen schon wieder anormal? Ich weiß es nicht!