

## **Taktik – Überlegungen dazu**

### **Die erste Aufnahme - Allgemeines**

Eine elementare Erfahrung ist die Einschätzung der ersten Aufnahme. Sie wird nicht zu Unrecht als Spiegel des nachfolgenden Spiels bezeichnet. Mit der ersten Aufnahme kann man also einen Blick in die Zukunft des Spiels tun. Warum ist das so? Sie ist doch nur der Anfang der Beobachtungsphase?

Die Antwort ist einfach: Kein Spiel fängt „bei Null“ an, einige Punkte sind schon im Kopf vergeben. Spieler und Teams schätzen sich vorher bereits selbst als überlegen oder unterlegen ein. Einigen gefällt das ausgesuchte Terrain nicht, einigen das Ergebnis der Auslosung nicht, andere sind in Gedanken noch beim letzten Spiel („Wie kann man nur soviel Pech haben?“), und wieder andere wollen unbedingt dieses Turnier gewinnen und finden es lästig, überhaupt noch Zwischenrundenspiele austragen zu müssen.

Der Tireur der einen Mannschaft hat in anderer Teamkonstellation noch nie gegen den Pointeur des Gegners gewonnen, der Milieu des Teams A hat noch nie gegen den ausgelosten Gegner verloren. Alle inneren und äußeren Umstände, all diese psychologischen und tagesaktuellen Aspekte werden in die erste Aufnahme hineingetragen. Selbst wenn jeder Spieler jedes Teams versucht, Problematisches zu verdrängen, hat die erste Aufnahme die Funktion einer Art Katharsis.

Das Argument ist mehr auf den Gegner gerichtet als auf sich selbst. Wie gut ist der Gegner drauf? Wer ist der nervöseste Spieler des gegnerischen Triplette? Es ist gut und sinnvoll, so zu fragen, man darf aber nicht vergessen, auch sich selbst zu beobachten. Man muß zu sich selbst finden.

Dies hat taktische Konsequenzen: In der ersten Aufnahme kein Theater spielen, keine unmotivierten Risikoeinlagen ausprobieren, keine Experimente machen. So oder so reizt man den Gegner damit und weckt schlafende Hunde. Statt dessen sollte man „verhalten-offensiv“ spielen.

Geht die erste Aufnahme mit 1:0 oder 0:1 aus, ist es gut, man kommt langsam ins Spiel; man ist nicht überrumpelt worden und hat den Gegner nicht überrumpelt. Die Voraussetzungen für ein sportlich-sachliches, möglichst ausgeglichenes, spannendes Spiel sind gegeben. Diese mittlere Qualität kann schnell in extreme Werte kippen. Wenn der Gegner einen Fehler macht oder mit zwei, drei Kugeln nicht mehr als eine gute Kugel legt, sich dann eventuell noch einen Fehlschuß leistet, ist ein „valise au debut“ (ein Anfang mit einem Koffer voller Punkte) fällig.

Wer eine solche Situation auszunutzen versteht, legt die Grundlage für einen erfolgreichen Spielverlauf. Aber Vorsicht! Dieses indirekte Überrumpelungsmanöver (z.B. 4:0) kann den Gegner aus seiner Lethargie reißen und so provozieren, daß er plötzlich „wie ein Weltmeister“ spielt. Er will den großen Punktverlust sofort ausgleichen. Wenn man nicht aufpaßt (d.h. nicht konzentriert offensiv spielt), um des Gegners Kugeln (sprich: Punkte) zu reduzieren, kommt es wirklich umgehend zum 4:4. Wer hier also nicht defensiv spielt, sondern offensiv kontert, bleibt auf der Siegerstraße.

Nach dem 4:0 wäre es übrigens sinnvoll, die Sau auf 10 Meter zu werfen, um einen Coup des Gegners allein durch die Distanz zu verhindern. Wenn man sich aber gut fühlt, kann man auch die eigene bevorzugte Distanz wählen und dann wie oben beschrieben offensiv kontern nach relativem Kugelnachteil durch Vorlegen.

Ein altes Sprichwort aus der Provence sagt, daß, wer 7:0 führt, fast sicher verlieren wird. In diesem Satz stecken Erfahrungswerte. Bei solchen Spielständen zu Anfang nicht überheblich werden und denken, das war's. Das zweite Sprichwort aus der Provence lautet: „Wie leicht kann man bei 12 Punkten hängenbleiben!“

### **Die erste Kugel nach dem Anwurf - Konkretes**

Jede Aufnahme wird durch eine erste Kugel determiniert. Von daher sollte man es nicht dem Zufall überlassen, wer wie die erste Kugel vorlegt.

#### **Die erste Kugel**

Wer?:

Sicher, der Pointeur legt die erste Kugel. Aber was ist, wenn das Terrain nur einen Hochportée zuläßt? Was ist, wenn eine steile Schräge im Gelände den Pointeur den Donnée nicht finden läßt? Was ist, wenn der Platz äußerst glatt ist und die Sonne den Boden flimmern läßt, daß der Pointeur so gut wie nichts mehr erkennen kann? Könnte in diesen drei Beispielen nicht besser ein Partner die erste wichtige Kugel vorlegen?

Wie?:

Nicht immer ist es günstig, die Kugel sehr nahe (vielleicht sogar als Biberon) an die Sau zu legen. Gerade bei geringen Entfernungen und weichen Böden verführt eine sehr gut vorgelegte Kugel zu einem Carreau-Schuß. Eine gut vorgelegte Kugel sicherte dem Gegner also einen relativen Kugelvorteil mit dem zusätzlichen Vorteil, eine gute Kugel liegen zu haben; die anwerfende Mannschaft steht folglich unter Carreau-Zwang.

Es empfiehlt sich, entweder eine Bâtard-Kugel oder eine Devant-Kugel (ca. 30 cm) zu legen. Einen schußfreudigen Gegner zwingt man dadurch zum Nachdenken (und somit zum Legen). Optimal wäre eine Mischung beider Formen. Ist der gegnerische Pointeur Rechtshänder, lege ich die Kugel seitlich links vor die Sau.

Dadurch könnten sich mehrere Vorteile ergeben:

Er entscheidet sich fürs Legen, und falls er wirklich besser legt, kann ich seine Kugel ohne Kontergefahr wegschießen (mit einem Carreau habe ich dann zwei gute Kugeln am Boden und aller Wahrscheinlichkeit nach muß der Gegner wiederum legen). Kugeln, die hinter der Sau liegen, sind ungünstig, weil sie als „Bremsen“ wirken können und den Weg zur Sau nicht versperren.

Wer schon mit der ersten Kugel den Gegner vor Probleme stellt, hat am Ende des Spiels meist noch einen „Joker“ in der Hand.