

Jeu de Boules

Techniek & Tactiek

Gegevens

Basistechniek:

- [Onderhands gooien.](#)
- [Voetenstand en beenhouding.](#)
- [Worpvoorbereiding.](#)
- [Balafwikkeling.](#)
- [Balansarm.](#)
- [Balvoering.](#)
- [Romphouding.](#)
- [Armzwaai.](#)
- [Voor- en achterzwaai van de werparm.](#)
- [Veel voorkomende fouten en gevolgen.](#)

Worpen voor pointeurs.

- [Werpen met effect.](#)
- [Trainingsoefeningen voor pointeurs.](#)

Worpen voor tireurs.

- [Trainingsoefeningen voor tireurs.](#)

Tactiek.

- [Het terrein.](#)
 - [Speelafstand.](#)
 - [Plaatsen of Schieten?](#)
 - [Spelsituatie.](#)
 - [Stand in de partij.](#)
 - [Terreingesteldheid.](#)
 - [Vorm van de dag.](#)
 - [Sterke en zwakke punten van de tegenstanders.](#)
-

De basis.

Pétanque is een spel van concentratie, tactiek en techniek.

Het aspect techniek is voor alle nieuwe spelers vooral in het begin 't belangrijkste.

Nieuwe spelers krijgen goed bedoelde maar ook vaak verkeerde adviezen.

Het is belangrijk dat je veel zorg en aandacht besteedt aan je manier van spelen.

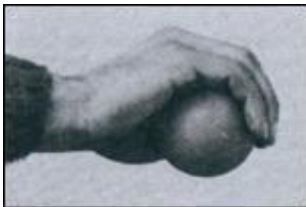
Want is er na verloop van tijd een foutieve manier van spelen ingeslopen, dan zal het moeilijk zijn om dit weer kwijt te raken.

Alleen met trainingsarbeid zal dit weer gecorrigeerd kunnen worden.

Bedenk dat de ideale techniek niet bestaat, maar een beweging wel omschreven kan worden als zijnde het meest logische en natuurlijke.

Iedereen zal uiteindelijk wel zijn eigen stijl ontwikkelen, maar dit is dan een persoonlijke interpretatie van de techniek en is voornamelijk afhankelijk van lichaamsbouw.

Onderhands gooien:



Op deze wijze wordt er op de juiste manier bovenhands gegooid.

Voetenstand en beenhouding

De voeten staan kort bij elkaar, waarbij voor rechtshandigen de rechtervoet in de werprichting staat

en voor linkshandigen de linkervoet.

Bij staand plaatsnemen is het erg belangrijk dat de benen iets gebogen blijven waardoor de spieren actief zijn.

Als de worp ondersteuning vraagt van de beenspieren, dan zullen ze ook mobiel moeten zijn.

Het overstrekken van de beenspieren is sterk af te raden, de gewrichten en de kniebanden worden onnatuurlijk zwaar belast en blessures kunnen het gevolg zijn.



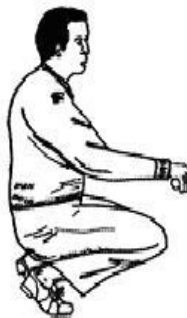
Wanneer we gehurkt plaatsnemen, dan balanceren we op de ballen van de voeten.

Bij gehurkt plaatsnemen rust het achterste op de hielen, daarbij blijft de romp rechtop.

't Lichaam rust nu op 't knie- en enkelgewricht.

Rust het lichaam niet op deze gewrichten dan zijn de bovenbenen gespannen en is de zit uiterst wankel.

De spieren zullen gaan trillen doordat zij constant te gespannen zijn.



De worp voorbereiding

Het draaien van de pols halverwege het naar achteren gaan
De arm gaat voorbij de lichaams as
Halverwege het naar voren gaan
Het loslaten

Balafwikkeling

Bij de achterzwaai de hand ter hoogte van de heup een halve slag draaien en tijdens de zwaai de pols inschakelen.
Aan het eind van de achterzwaai is de pols naar de binnenkant van arm gebogen.
Aan het eind van de voorzwaai wijst de hand de boule na.
De boule verlaat de hand via de vingertoppen.
De handpalm is parallel aan de baan van de boule.
Denk er aan het moet één vloeiende beweging zijn zonder onderbreking.

Balansarm

Om het lichaam goed in evenwicht te houden moet de andere arm, de zogenaamde balansarm deel uitmaken van deze beweging.
In de achterzwaai moet de balansarm gelijktijdig met de werparm deze achterwaartse beweging volgen.
Het vervolg van deze beweging wordt door een reflexmatige beweging van het lichaam aangegeven.
Gebruik deze arm voor het evenwicht, eventueel als men dit prettig vindt met één boule in de andere hand.
Laat deze arm in ieder geval niet stijf langs het lichaam hangen.

Balvoering

Pétanque is een techniek-sport waarbij het gevoel voor precisie en het gevoelsmatig aspect bij elke worp belangrijk is.
De boule moet losjes in de hand liggen.
De boule wordt al liggend in de handpalm door de vingers circa voor de helft omsloten.
Niet knijpen in de boule.
De duim treedt enkel begeleidend op en oefent geen druk uit op de boule.
Bij voorkeur de duim laten rusten op het tweede kootje van de wijsvinger.
De vingers zijn nagenoeg gesloten doch mogen ook iets van elkaar zijn (enkele millimeters).

Romphouding

De romp dient tijdens de worp nagenoeg rechtop te blijven. Dit geldt zowel voor staand als voor het gehurkt plaatsen.

De armzwaai, eventueel ondersteund door de benen, moet voldoende mogelijkheden bieden voor een goede uitvoering van deze techniek.

Wanneer men toch geneigd is ver voorover te buigen, dan is dit dikwijls het gevolg van het ontbreken van voldoende kracht.

De armzwaai is dan mogelijk te kort en /of er ontbreekt een harmonische beweging.

De kracht die in feite moet komen uit de armzwaai, eventueel ondersteund door de benen probeert men dan te compenseren door gebruik te maken van de rug.

Onnodig om te zeggen dat dit slecht voor de rug is. Het resultaat is vaak een stugge ongecontroleerde worp.

Armzwaai

De armzwaai, eventueel ondersteund door de benen moet voldoende mogelijkheden bieden voor een goede uitvoering van deze techniek.

Wanneer men toch geneigd is ver voorover te buigen, dan is dit dikwijls het gevolg van het ontbreken van voldoende kracht.

De armzwaai is dan mogelijk te kort en /of er ontbreekt een harmonische beweging.

De kracht die in feite moet komen uit de armzwaai, eventueel ondersteund door de benen probeert men dan te compenseren door gebruik te maken van de rug. Onnodig om te zeggen dat dit slecht voor de rug is.

Het resultaat is vaak een stugge ongecontroleerde worp.

Voor- en achterzwaai van de werparm

Bij het plaatsen van een boule zowel staand als gehurkt is de armzwaai het allerbelangrijkste.

We maken bij de armzwaai onderscheid in een achter- en een voorzwaai.

De achterzwaai moet zo ruim mogelijk zijn (per speler is dit verschillend).

Wanneer de achterzwaai onvoldoende is, dan zal ter compensatie vaak op kracht worden gegooid, hetgeen zal leiden tot onnodige afwijkingen en op de langere termijn mogelijk zelfs tot spierblessures.

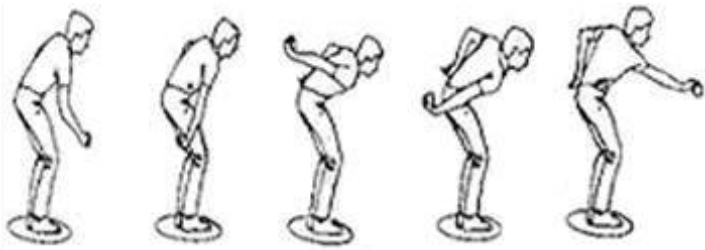
De voorzwaai moet geheel worden voltooid omdat de boule anders door de hand wordt geremd en de worp onzuiver wordt.

De duim komt bij deze voorzwaai vlak langs de broek dicht bij de knie, die dus in feite richting geeft aan de worp.

De uitzwaai brengt de arm tot voorbij de horizontale lijn.

Na het loslaten van de boule wijst de hand de boule na.

De handpalm is parallel aan de baan van de bal.



Pas op voor fouten

De volgende fouten komen het meest voor:

- Te frontale stand
- Voeten te ver uit elkaar
- Verkeerde voet naar buiten wijzend
- Op de tenen staan
- Één voet half op de grond (bij staand spelen)
- Één voet geheel plat op de grond (bij zittend spelen) het gevolg is een stugge worp uit de arm en een klein beetje uit de romp
- De beweging is niet harmonisch
- Bij staand spelen is de meest gemaakte fout overstrekking van één of twee benen

Het gevolg is:

- Er wordt alleen met de romp gegooid
- Slecht voor de kniebanden
- Beweging stukt
- Moeite met de afstand
- Bij gehurkt spelen staan de bovenbenen onder grote spanning als bijvoorbeeld de spieren te kort zijn.
- Snel uit evenwicht
- Snel moe in de benen (spierpijn)
- Beweging niet constant.

Nog andere veel gemaakte fouten zijn:

- Knijpen in de boule: oorzaak is dikwijls te kleine boules
- Geen grip op de boules: oorzaak vaak te grote boules
- Afwijkingen bij het gooien: oorzaak vaak de duim die sturend optreedt of de Boule wordt vastgehouden met het voorste deel van de vingers en de duim
- Verkeerde handhouding
- Gewoon te hard knijpen

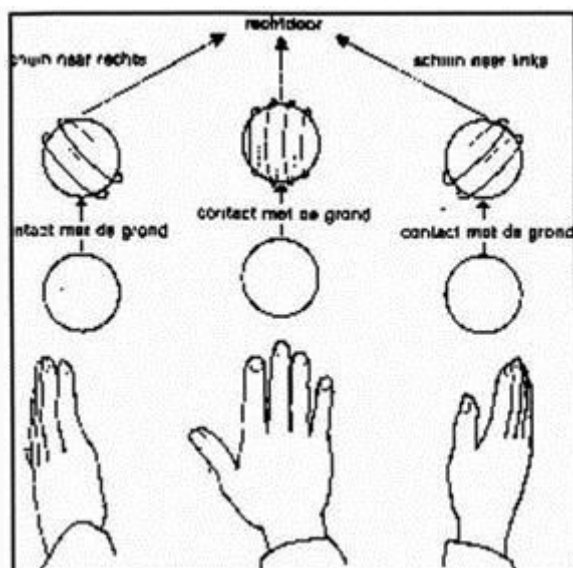
Werpen met effect

Werpt men de boule niet rechthout dan zal hij effect meekrijgen en van de rechte baan afbuigen. Meestal heel vervelend, behalve als je het zo bedoeld hebt. Bij het loslaten van de boule moet de hand gedraaid worden. De snelheid waarmee de hand gedraaid wordt bepaald de hoeveelheid effect, die een boule meekrijgt. Het inschatten van het effect en de afstand waarover dit resultaat moet hebben is voor de meeste spelers behoorlijk moeilijk.

Hand neutraal = bal recht vooruit

Hand naar buiten gedraaid = linksom effect

Hand naar binnen gedraaid = rechtsom effect



Werpen voor pointeurs

Zowel bij het staand als bij het gehurkt plaatsen is de beweging hetzelfde, slechts de houding van de benen is verschillend. De uitgangshouding is als volgt:
de voeten staan zoals beschreven bij basistechniek
het been aan de kant van de werparm wijst in de richting waarin gespeeld wordt.
de knie kan als richtingswijzer worden gezien.
de romp is zo recht mogelijk, bij een donnée dicht bij de cirkel is de romp licht gebogen.
de balvoering is zoals beschreven bij basistechniek.

Het belangrijkste van de beweging is dat deze harmonisch is. Alle onderdelen dienen goed op elkaar afgestemd te zijn, zodat de worp één vloeiende beweging is.
De achterzwaai moet zo ruim mogelijk zijn. Ook in de voorzwaai (uitzwaai) moet de arm de beweging voltooien. Er mag geen abrupte stop in de beweging zitten.
Deze uitzwaai brengt de arm tot voorbij de horizontale lijn. De romp moet tijdens deze beweging nagenoeg rechtop blijven.
In de voor- c.q. achterzwaai draaien de schouders in, (in de richting van de werparm). Bij een rechtshandige speler zal dus de rechter schouder, in de uitzwaai ten opzichte van de linkerschouder naar voren komen.

De beweging is als volgt:

- Een ruime achterzwaai, waarbij de balansarm de werparm volgt.
- Een voldoende voorzwaai.
- Na het loslaten van de bal wijst de hand de bal na.
- De handpalm is parallel aan de baan van de bal.
- Tijdens de zwaai wordt de pols ingeschakeld.

Aan het eind van de achterzwaai is de pols naar de binnenkant van de arm gebogen. Tijdens de zwaai corrigeert de balansarm het evenwicht.

Naast de uitgangshouding is ook de keuze van de worp belangrijk, spelen we hoog of spelen we laag of daar tussenin?

Er zijn grofweg drie manieren om te plaatsen:

1. Rollende bal plaatsen.
2. Half hoge bal werpen. (demi-portée)
3. Hoge bal werpen. (portée-complète)

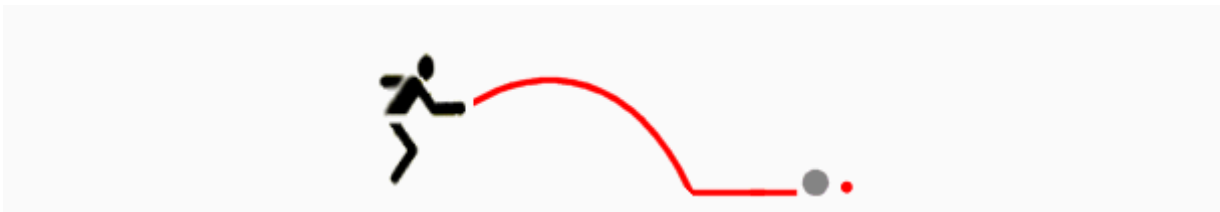
[Rollende bal plaatsen](#)

De bal wordt bij deze worp gehurkt of half voorovergebogen gespeeld. Bij het rollen raakt de bal binnen een afstand van 2 tot 5 meter van de werpcirkel de grond (op de donnée), waarna de bal zo dicht mogelijk naar het butje rolt. Voor deze worp is het belangrijk dat de baan goed bekeken wordt, daar er veel onregelmatigheden op de baan kunnen voorkomen.



Halfhoge bal gooien (demi- of halfhoge portée)

Bij de lage gooi wordt de bal met een boog gegooid zodat de bal halverwege de werpcirkel en het butje de grond (op de donnée) raakt. Hoe hoger je de bal gooit, hoe korter de bal zal uitrollen. Het uitrollen wordt ook bepaald door de bodemgesteldheid. Bij deze worp is de mate van tegeneffect (waardoor de bal terug wil rollen of niet doorrolt) belangrijk.



Hoge bal gooien (portée-complète of volledige portée)

Bij een hoge gooi wordt de boule zeer hoog in de lucht gegooid zodat de bal bijna verticaal naar beneden valt. De bal raakt de grond (op de donnée) op minder dan 1 meter van het butje. Ook bij deze worp is de mate van tegeneffect (waardoor de bal terug wil rollen of niet doorrolt), vooral bij harde ondergrond, belangrijk.



Trainingsoefeningen voor pointeurs

Balans van de speler

Plaats de boule 3 tot 4 meter van de werpcirkel. Probeer de boule te raken vanuit een gehurkte positie. Het doel van deze oefening is om, in een gehurkte positie, uw balans en stabiliteit te verbeteren. Vanuit gehurkte positie zijn oneffenheden in de baan makkelijker te ontdekken. Deze positie wordt vaak bij harde banen toegepast.

Landingsplaats (Donnée)

Teken een aantal kleine cirkels met een diameter van 10 tot 15 cm op verschillende afstanden van de werpcirkel (een paar ronde matjes van vloerbedekking werkt ook erg gemakkelijk en is erg duidelijk). Gooi dan vanuit gehurkte of staande positie de boule zodat hij in 1 van de cirkels land. Het is mogelijk om zo de hoge en de lage gooi te oefenen.

Doel

Markeer een punt op de baan op 8 tot 9 meter van de werpcirkel. Teken rondom het doel 5 cirkels, zodat er een soort van dartboard ontstaat. Iedere cirkel krijgt een aantal punten. Maak een serie van bijvoorbeeld 5 worpen en kijk of je je score dagelijks kunt verbeteren.

Effect

Deze oefening helpt om het effect dat aan een bal gegeven wordt te controleren. Teken een kleine cirkel op 3 tot 4 meter van de werpcirkel. Teken een rechte lijn rechts en links van de cirkel. Laat de bal in de cirkel landen, maar geef de boule een zodanig effect dat als de boule de grond raakt hij naar en over de vooraf gekozen lijn rolt. De stand van de werphand is belangrijk.

Voor rechtshandigen geldt:

- Hand neutraal - bal recht vooruit
- Naar buiten gedraaid - linksom effect
- Naar binnen gedraaid - rechtsom effect

Worpen voor tireurs

Het schieten, meestal tireren genoemd is ook een basistechniek. Tireren is spectaculair maar vraagt oppperste concentratie, vaardigheid en kracht. De beste tireurs zijn echter niet diegenen die het hardst gooien. Het doel van tireren is het raken van de goed geplaatste bal van de tegenstander, zodat deze weggespeeld wordt.

De tireerbeweging moet soepel verlopen en het is een samenspel van een aantal factoren zoals lenigheid, coördinatie, behendigheid, kracht en snelheid.

De uitgangshouding komt overeen met die van het staand plaatsens, slechts de romphouding verschilt, deze is iets meer gebogen. Ook de beweging is vrijwel gelijk, hier ligt het enige verschil in het gebruik van de pols. De pols wordt bij het schieten minder gebogen.

Bij het tireren is nog meer dan bij het plaatsens een harmonische beweging van belang. Een heel geringe afwijking immers leidt al tot een misser, terwijl bij het plaatsens een afwijking van enkele centimeters een goede bal tot gevolg kan hebben.

Naast het schieten van ijzer op ijzer is er ook nog het schieten over de grond. Deze uitvoering is vooral geschikt voor zeer gladde terreinen en kan uitermate effectief zijn. Na een raak schot blijft je eigen bal vaak dicht in de buurt. Er kunnen vaak makkelijk meerdere boules tegelijk worden weggeschoten. Dit laatste voordeel is meteen ook het nadeel, het is een zeer destructieve techniek waarbij een zorgvuldig opgebouwde situatie totaal verstoord kan worden. De kans op klossen (ballen die tegen elkaar aanspringen) is zeer groot. Daarom moet je het zien als een uitbreiding op, en niet als een vervanging van het schieten op ijzer. Je moet het alleen gebruiken als er sprake is van balvoordeel.

Net als bij pointeren zijn er verschillende manieren om te schieten:

1. Schieten over de grond.

- Slepnd schieten.
- Indirect schieten.

2. Ijzer op ijzer schieten

[Slepnd schieten \(lang over de grond\)](#)

Bij dit schot wordt de bal zo krachtig mogelijk gespeeld, waarbij de boule 3 tot 4 meter voor het doel de grond raakt. Het grote nadeel van dit schot is dat de speelbal alle onregelmatigheden van het terrein tegenkomt, waardoor er minder controle is. Het resultaat is dus zeker niet voorspelbaar.



Indirect schieten (kort over de grond)

Een van de meest voorkomende redenen dat tireurs de boule van de tegenstander missen is dat de boule over de tegenstander heen springt (met name bij harde banen). Om dit te voorkomen kan men het beste kort schieten. Laat de boule 20 tot 30 cm. landen voor de boule van de tegenstander. De aanvallende boule rolt door en ketst de tegenstander weg. Deze worp is alleen geschikt voor zanderig en vlak terrein. Zelfs het kleinste steentje kan er voor zorgen dat men het doel mist.



IJzer op ijzer schieten

Dit type schot wordt voornamelijk gebruikt op onregelmatig terrein. De bal van de tegenstander moet men recht in het midden raken, een schot op het ijzer dus. Dit is het moeilijkste schot, dat veel nauwkeurigheid vereist. De boule moet de tegenstander raken zonder de grond te raken.



Het perfecte schot noemt men een "carreau".

Trainingsoefeningen voor tireurs

Schieten

Oefen het schieten op een boule die steeds verder van de werpcirkel ligt (max. 10 meter).

Begin daarbij op ongeveer 4 meter afstand. Vervolgens kan de oefening bemoeilijkt worden door een butje te gebruiken in plaats van de boule.

Een andere oefening is om de te schieten boule op een verhoging te leggen, bijvoorbeeld een rol tapijt, een boomstam of balk. Met deze oefening dwing je jezelf om je arm hoog op te tillen en niet kort te schieten. M.a.w. ijzer op ijzer.

De naastliggende boule tireren

Deze oefening is bedoeld om het richten te verbeteren. Plaats 2 of 3 boules, liggend naast elkaar, met 1 boule ruimte ertussen, op 4 à 5 meter van de werpcirkel. Probeer nu de linkse, middelste of rechtse boule te tireren zonder de andere boules te raken. Bouw de lengte langzaam op tot 10 meter.

De achterste boule tireren

Deze oefening vergt veel van de speler zijn precisie. Plaats 2 boules, liggend achter elkaar, met 2 boules ruimte ertussen, op 8 à 9 meter van de werpcirkel. Probeer nu de achterste boule te tireren zonder de voorste boule te raken.

Er kan ook met 3 boules geoefend worden. Probeer dan de middelste of de achterste te raken.

Carreau

Bij tireren is het belangrijk dat u carreau kunt schieten omdat u dan geen hinder van het terrein hebt.

De volgende oefening helpt hierbij: Leg de te tireren boule op de grond en teken er een cirkel met een diameter van 50 cm. omheen. Oefen nu het tireren zodanig dat de aanvallende bal niet uit de cirkel rolt (een blijver). Start de oefening op 2 à 3 meter van de werpcirkel en vergroot vervolgens de afstand tot 8 à 9 meter en verklein ook de diameter van de cirkel. Goed tireren vraagt veel oefening zoals bijvoorbeeld 3 tot 4 keer per week.

De getrokken bal

Oefen de getrokken bal als volgt: Teken een lijn op zo'n 9 à 10 cm. voor de te tireren boule. Geef de geworpen boule een contra-effect zodat de boule terug en over de lijn rolt als hij de aan te vallen boule raakt. Het schot kan gebruikt worden als een boule achter het butje ligt. Men schiet de boule weg en rolt zelf richting het butje.

Goede petanque spelers zijn niet alleen technisch bekwaam, maar ook tactisch zeer goed in het spelen van petanque.

Tijdens de partij moeten er keer op keer beslissingen genomen worden die verregaande invloed hebben op het verloop van de partij. Direct na de toss moet onmiddellijk de eerste tactische beslissing worden genomen: Op welke baan/terrein gaan we spelen? De tweede beslissing betreft de afstand waarop we het but uitwerpen voor het spelen van de eerste mene. Kort of lang?

Maar de belangrijkste vraag keert elke keer weer terug: Moet er geplaatst of geschoten worden?

In het algemeen kun je zeggen dat als je beginnend speler bent, of voornamelijk recreatief speelt, je het spel moet spelen waar je je lekker bij voelt en er gewoon veel plezier aan belevt.

Ben je ambitieuzer, dan volgen hieronder een aantal adviezen:

Het terrein.

Als je al iets van je tegenstanders weet, omdat je al eerder tegen hen hebt gespeeld, of ze tegen anderen hebt geobserveerd, houd dan rekening met de zwakheden die je vermoedt of hebt geobserveerd. Zoek een hard of juist zacht terrein uit. Een glad of juist een oneffen terrein. Maar doe dit natuurlijk altijd in overleg met je teamgenoten. Je kijkt namelijk niet alleen naar de beperkingen of zwakheden van je tegenstander, maar juist ook naar die van je eigen team. Heb je een uitstekende pointeur, die op moeilijk terrein goed plaatst, zoek dan een moeilijk terrein op. Speel je tegen een team met een goede tireur, ga dan op een terrein spelen waar ook je eigen tireur zich thuis voelt, of verleg het accent van de partij richting plaatsen.

Vermoed je dat de tegenstander sterker is, ga dan uit van het terrein waar de eigen kracht ligt!

De speelafstand.

Ga bij de speelafstand in eerste instantie uit van de eigen speelsterkte. Lukt het de eigen tireur niet of nauwelijks een boule op acht a tien meter te raken, plaats dan de but zo veel mogelijk op korte afstand. Verkeert de tireur van je team in bloedvorm, belsuit dan om op de optimale afstand voor de tireur te spelen.

Is de tireur van de tegenstanders op schot, varieer dan zoveel mogelijk de speelafstand, om het ritme te verstoren.

Plaatsen of Schieten?

De belangrijkste en meest voorkomende vraag die tijdens een partij aan de orde komt, is: Moet er geschoten worden of geplaatst? Deze vaak moeilijke beslissing hangt vaak af van de volgende factoren:

- Spelsituatie
- Stand van de partij
- Afstand waarop gespeeld wordt
- Terrein gesteldheid
- Vorm van de dag
- Sterke maar ook zwakke kanten van de tegenstander

Spelsituatie.

Voordeelsituatie

Het kan zijn dat je op punt ligt en meer boules in de hand hebt dan de tegenstanders. We spreken dan over een voordeelsituatie die je moet proberen uit te buiten. Bedenk geen ingewikkelde tactiek met moeilijke worpen. Dan vraag je om problemen. Bespreek met je team welke worp de meeste kans van slagen heeft. Bouw vervolgens je voordeel uit naar meer punten.

Nadeelsituatie

De tegenstander ligt op punt en je wilt deze situatie in je voordeel veranderen. Vaak kan dit alleen maar met een worp waar veel risico aan verbonden is. Bijvoorbeeld: het opspelen van het but, of met 1 schot meerdere boules op te ruimen. Het risico is natuurlijk mede afhankelijk van het aantal boules dat jij en je team meer of minder hebben dan de tegenstanders.

Stand in de partij.

Een petanquepartij kan onderverdeeld worden in drie fases:

- Beginfase: van 0 t/m 6 punten
- Middenfase: van 7 t/m 9 punten
- Eindfase: van 10 t/m 13 punten

In het begin kun je de tegenstanders observeren. Kijk hoe ze spelen, probeer de tekortkomingen te ontdekken. Let op de manier waarop ze plaatsen en schieten. Maar pas op! Onderschat je tegenstanders nooit! Wordt nooit nonchalant. Na de beginfase wordt vaak duidelijk welke tactiek het beste gevolgd kan worden. Bespreek dit weer als team en ga, als de situatie dit toelaat, tot de

aanval over. Trek dus het initiatief naar je toe. Bij de punten 8 en 9 is voorzichtigheid geboden. Een kleine inschattingfout of uitvoering van de worp brengt de tegenstander in de eindfase. Dus niet teveel risico nemen bij deze stand! Probeer daarentegen de zwaktes van de tegenstander uit te buiten. Al is er natuurlijk wel een groot verschil in een tussenstand van 8-1 of 8-2 en een stand van 8-7 of 8-8. De eindfase is de beslissende fase waarin je vaak beter op zeker kunt spelen. Ook als je met 11-3 voor staat is het beter met 1 punt tevreden te zijn, in plaats van veel risico's te nemen. Je loopt dan immers de kans dat de tegenstanders de werpronde wint, het heft in handen neemt en het initiatief overneemt. Niet zelden wordt een partij verloren door de equipe die als eerste op 11 of 12 punten komt.

Afstand waarop gespeeld wordt.

De vorm van de dag is hierin meestal bepalend. Schiet de tireur op die afstand gemakkelijk, schiet dan en speel aanvallend. Probeer weer het initiatief naar je toe te trekken. Wort er minder goed geschoten, probeer dan met oed plaatsen het initiatief te pakken.

Terrein gesteldheid.

Er zijn legio terreinen die bij veel spelers niet geliefd zijn. Meestal zijn dit terreinen met veel obstakels, of terreinen met een verende, leemachtige of volledig harde ondergrond waar het alleen maar mogelijk is een boule te verwijderen door ijzer op ijzer te schieten. De meer geoefende tireurs kunnen zich op deze terreinen uitleven. Er zijn echter ook terreinen die geschikt zijn om voor de boule te schieten of om rollend een boule te verwijderen. Over het algemeen zijn dit vrij vlakke terreinen met een laagje gravel of grind. Onderzoek altijd voor aanvang van de wedstrijden het terrein en bepaal met je team de voorkeuren als je de toss zou winnen. Gooi met je team zeker een kwartier tot een half uur op alle delen van het wedstrijdterrein en onthoudt waar het goed en minder goed schieten en plaatsen is.

Vorm van de dag.

Draait je team goed, dan kun je meer risico's nemen en aanvallender spelen. Door bijvoorbeeld een extra boule te schieten om meer ruimte te creëren voor je pointeur. Loopt het niet lekker die dag, speel dan defensief door meer boules voor de but te plaatsen. Laat de tegenstander maar ingewikkelde toeren uithalen om meer punten te scoren. Lukt hun dat niet dan is het niet ongebruikelijk dat het initiatief weer bij jou en je team terecht komt. De tegenstander gaat minder draaien en bij het eigen team zal het zelfvertrouwen groeien.

Sterke en zwakke punten bij de tegenstander.

Natuurlijk ben je bekend met de sterke en zwakke punten van jezelf en je teamgenoten. Om dit uit te buiten zul je ook de sterke en zwakke punten van de tegenstanders te weten moeten komen. Kunnen ze goed plaatsen en schieten? Kunnen ze dat allemaal of zijn er specialisten in het team?

Een bekend truukje om te zien hoe de tegenstander omgaat met pointeren, is ze uit te dagen met een Batard (bastaardpunt) te plaatsen.

Dit is een geplaatste boule, zo'n 30 a 50 centimeter links of rechts naast het but. De tegenstander twijfelt of hij zal schieten en besluit maar te plaatsen. Dit ogenschijnlijk zwakke punt kan tot gevolg hebben dat je in voordeel situatie komt. Het is verder belangrijk goed op te letten wie de laatste boule werpt, de schutter of de plaatser. Stem de tactiek hierop af.
