

Bendra žaidimo strategija.

Kas būtina tam, kad laimėti šitame žaidime? Kieno vaidmuo svarbesnis: „šūterio“ ar „pointerio“?

Žinoma, kaip geras „pointeris“, taip ir geras „šūteris“ gali tapti komandos laimėjimo autoriumi. O jeigu komandoje yra profesionalai abiejų specifikacijų, tai žaidimas tampa žavinčiu.

Bet kas bus, jeigu žaidime susitinka dvi komandos su vienodai profesionaliais žaidėjais?

Verta labai įdėmiai sekti tokių komandų žaidimą ir pasistengti suprasti kiekvieno žaidėjo veiksmus. Tik tada jūs sugebėsite įvertinti trečią šio žaidimo sėkmės priežastį – strategiją.

Specializacija.

Praėjus tam tikram laikui po to, kai žmogus pradeda reguliariai žaisti petankę, jis pasirenka sau specializaciją – „pointeris“ arba „šūteris“.

Vienok būtų didelė klaida pilnai atsisakyti nuo kito tipo metimų. Žaidime visada pasitaikys situacijos, kada „pointeris“ bus priverstas išmušinėti, o „šūteris“ – paprasčiausiai priridenti rutulį kuo arčiau kašaneto.

Specializacija labiau populiari komandiniame žaidime, kuomet kiekvieno žaidėjo gabumai panaudojami efektyviausiai. Kaip pavidzį šitai situacijai įsivaizduokim žaidimą, kuriame visi žaidėjai žaidžia idealiai.

Idealus žaidimas.

Komanda A pradeda žaidimą. „Pointeris“ komandos A pirmu metimu pastato savo rutulį 40-ties cm atstumu nuo kašaneto. Jo rutulys turi sustoti prieš kašanetą. Kodėl būtent prieš kašanetą? Todėl, kad priešininko rutuliams pataikius į jį, jis tik pasislinks arčiau taikinio. Kita vertus, idealiai numestas pirmas rutulys neturi būti per arti kašaneto, nes priešininkų komandos šūteriai nedelsiant jį išmuš.

Toliau seka tokia komandos A strategija: išmušti įmestus priešininkų rutulius iš savo zonos, t.y. iš zonos spinduliu 40cm, kurio centras yra kašanetas.

Pirmo metimo privalumas kaip tik ir yra galimybė naudoti šią strategiją.

Vienok šita strategija atrodo nepriekaištinga tik iš pirmo žvilgsnio. Komandai B šitoje situacijoje egzistuoja du įmanomi variantai kontra-strategijų:

1. Pirmas – metodiškai primetinėti savo rutulius į komandos A zoną ir leisti juos išmušinėti. Išmušti visus komandos B rutulius komanda A negalės, todėl, kad ji pradėjo pirma ir išmušinėjimui pas ją liko tik penki rutuliai prieš šešis komandos B.
2. Antras – susideda iš gerai numesto pirmo komandos B rutulio: išmušant pirmą komandos A numestą rutulį. Tada situacija keičiasi į atvirkštinę – zona aplink kašanetą tampa kontroliuojama komandos B. Tuo pačiu komandai B priklausys ir paskutinis metimas.

Dabar – svarbus pastebėjimas. Viršuje esantys aprašymai galioja tik žaidžiant poromis arba trejetais. Komanda A pastatė vieną rutulį, o likusiais išmušinėjo priešininko komandos rutulius. Komanda B visus savo rutulius, išskyrus paskutinį, mėtė į zoną ir nė vieno priešininkų rutulio neišmušinėjo. Pasekmėje tokia strategija neįmanoma, jeigu bet kuri iš komandų susideda tik iš „pointerių“ ir „šūterių“.

Gali pasirodyti, kad aprašyta strategija pernelyg neįtikėtina, bet aukšto lygio petankės turnyruose panašus žaidimas ne retenybė. Profesionalus „šūteris“ vidutiniškai išmuša 9 iš 10 priešininkų rutulių. Tačiau žaidėjas, kuris galėtų išmušti priešininko rutulį kiekvieną kartą, kuomet to reikia, dar negimė...

Komandos valdymas.

Treniruočių metų kiekviena komanda turi turėti savo kapitoną. Net patyrusi komanda, kuri vienbalsiai sutaria dėl strategijos 99 % atvejų, kažkas turi priimti atsakomybę už 100-ojo sprendimo priėmimą.

Dažniausiai kapitonas yra atsakingas už žaidimo strategijos sukūrimą ir efektyviausią kiekvieno komandos nario sugebėjimų panaudojimą. Kapitonas turi būti garantuotas, kad visi šeši rutuliai bus panaudoti naudingai.

Keli patarimai pradedantiems žaidėjams.

- taisyklės leidžia mesti kašanetą 6-10 m atstumu nuo žaidimo rato. Išmokite nustatyti šią atstumą iš akies.

- vienas iš žaidėjų turi būti šalia kašaneto ir sekti, kuris iš rutulių yra arčiausiai vedančiojo. Rutulių išsidėstymas, žiūrint iš žaidimo rato, yra iškreiptas, todėl reikia rodyti žaidėjams, kuris rutulys yra arčiausiai.

- Prisiminkite, jeigu jūs nepatikrinsite rutulių išsidėstymo, oponentas turi teisę pašalinti jūsų rutulį iš žaidimo aikštelės.

- Neverta mesti visų rutulių iškart, o paskui duoti galimybę priešininkams žaisti savo rutuliais.

- Kokį metimą jums naudoti? Kokiū būdu jūs pelnysite daugiau taškų naudodami antrą arba trečią rutulį kaip „šūteris“? Eksperimentuodami pabandykite žaidime pasiskirstyti „pointeriais“ ir šūteriais. Ir gal tai nebus rezultatyvu, tai leis jums susikoncentruoti taktikoje.

- Jeigu rutulį būtina išmušinėti, kada tai daryti – anksčiau ar vėliau? Jeigu daug jūsų rutulių yra arti tikslo, vėliau taps kur kas sudėtingiau išmušti svetimą rutulį, nes jis bus apsuptas jūsų rutulių.

- Prisiminkite, kad petankė žaidžiama ant pakankamai lygaus pagrindo ir kartais yra verta rutulius priridenti. Bet tokiu metimo būdu pasiekti norimą rezultatą įmanoma tik tada, jeigu aikštelės paviršius ištiesų yra labai lygus, priešingu atveju rutulio judėjimo trajektorija gali būti visiškai neprognozuojama. Patyrę žaidėjai dažniau stengiasi rutulius mesti, o ne juos ridenti. Ir mesti taip, kad po nukritimo ant žemės jie kuo mažiau riedėtų. Šitu atveju aikštelės pagrindo lygumas neturi įtakos rutulio trajektorijai.

- Žaidimas su naujais žaidėjais arba su tais, kurie žaidžia geriau, padės gilinti jau turimus įgūdžius greičiau, nei su pastoviais partneriais.

Versta iš <http://www.petanque.ru>