

# Виды бросков

Можно сказать, что в петанке всего два вида бросков - поинт и шут (тир). В первом случае вы стараетесь поставить шар как можно ближе к кошонету или - в зависимости от решаемых тактических задач - в другую точку, во втором ваша задача - выбить шар противника (или, реже, кошонет). Однако каждый из этих видов бросков можно выполнять несколькими способами.

## Разновидности поинта

### Низкая парабола

При броске по низкой параболе шар пролетает примерно половину расстояния от круга до кошонета, иногда даже меньше, а затем катится до полной остановки.



Этот бросок очень любят начинающие игроки. Он действительно довольно прост, но не всегда эффективен: малейшая неровность поляны или попавшийся камушек могут привести к тому, что шар уйдет далеко в сторону.

Опытные игроки крайне редко применяют такой бросок, разве что на идеально ровных (или почти идеально ровных) полянах.

### Средняя парабола

В этом случае траектория шара напоминает параболу - шар летит немного вверх, а потом опускается на землю так, чтобы катиться ему оставалось не более 1/3 дистанции.



Это самый распространенный, универсальный бросок, который надо стремиться освоить в первую очередь.

Регулируя высоту выпуска шара в момент броска, игрок может управлять дальностью полета шара.

### Высокая парабола

При высокой параболе шар бросается вверх так, чтобы его прокат был минимален (в идеале вообще отсутствовал). Таким образом, достаточно правильно выбрать точку приземления - и шар окажется именно в этой точке.



Высокая парабола - самый сложный бросок, на освоение которого порой уходят годы. Зато он позволяет поставить шар туда, где не может оказаться шар, брошенный ни по низкой, ни по средней параболе - он упрется в чужие шары.

В то же время высокая парабола требует определенных усилий для уверенной постановки шара на дальние дистанции. А еще для нее, как правило, нужны открытые площадки или помещения

с очень высокими потолками, каких в России практически нет.

Опытные мастера умеют совмещать высокую и среднюю параболу, добиваясь своим броском, чтобы шар летел не слишком высоко, а прокат был минимальным.

## Разновидности шута (тира)

### Тир с прокатом

Шар приземляется за 20-30 сантиметров до выбиваемого шара.

Это самый простой и самый распространенный вид тира. Чаще всего к нему прибегают те, кто не уверен в абсолютной точности своего броска, но и более опытные игроки им не пренебрегают.

В то же время основная опасность тира с прокатом в том, что, ударившись от землю, выбивающий шар подскочит и перепрыгнет выбиваемый. На некоторых покрытиях (например, на траве) он невозможен в принципе.



### Тир "в железо"

При тире "в железо" шар попадает точно в выбиваемый шар.

Настоящие шутеры пользуются именно этим броском. Дело в том, что даже при не самом удачном попадании выбиваемый шар улетает за пределы площадки - пусть даже вместе со своим шаром. Зато именно с тиром "в железо" связано понятие "каро", когда выбивающий шар встает на место выбиваемого, замещает его.



Единственной опасностью тира "в железо" (кроме промаха) является "каскет", когда выбиваемый шар, перелетев пару сантиметров, ударяет выбиваемый шар сверху, как молотком, отчего тот остается на месте.

### Ролл

Ролл зачастую путают с прокатным тиром, но это неправильно. Все-таки прокатный тир - это всегда немного недолет, ошибка.

При ролле шар сознательно бросают так, чтобы он катился значительную часть дистанции. При таком броске при точном попадании гораздо выше вероятность, что выбивающий шар останется на месте выбиваемого. Но при этом велика вероятность и того, что шар соперника не покинет площадку, а



останется в игровой зоне или неподалеку от нее.

К роллу зачастую прибегают поинтеры, которым в силу игровой ситуации приходится решать задачу по выбиванию чужого шара. Действительно, ролл похож на поинт по низкой или средней параболе.

## Поинт или шут - что важнее?

Этот вопрос относится к разряду столь же вечных, как и вопросы "Что было раньше - яйцо или курица?" или "Какая техника круче - Сапоп или Nikon?" Разве что ответ немного проще...

Каждый игрок в петанк должен владеть и тем, и другим, иначе у него очень мало шансов на успех в соревнованиях "тет-а-тет" (один на один). Сложнее дело обстоит в командных соревнованиях.

При игре два на два один из игроков, как правило, берет на себя роль поинтера, другой - шутера. Но было бы ошибкой думать, что один будет всегда ставить шар ближе к кошонету, а второй - всегда бить. В зависимости от игровой ситуации иногда приходится и шутеру выполнять постановку шара, и поинтеру выбивать...

В "самом классическом" петанке, то есть при игре три на три, появляется третья роль, самая сложная - мидл. Его задача - делать то, что диктует ситуация на поляне: в одном раунде мидл бьет, в другом - ставит, а в третьем - один его шар нужен для тира, второй - для поинта.

Поэтому на вопрос о том, что важнее - поинт или шут - можно дать ответ: важнее быть хорошим мидлом!

...что, впрочем, не отменяет специализацию, и многие игроки со временем становятся преимущественно поинтером или преимущественно шутером...

## Идеальная игра

Ну а если предположить, что встретились команды идеальных поинтеров и идеальных шутеров - как будет разворачиваться игра?

Пусть первый раунд начинают поинтеры. Они ставят свой шар возле кошогета. На самом деле самый лучший первый поинт - это примерно 40-50 см прямо перед кошонетом: в этом случае шар стоит достаточно далеко, чтобы его бить сразу, но достаточно неприятно, чтобы мешать противнику, если тот соберется делать поинт.

Но у нас-то команда идеальных шутеров - они бьют и выбивают! Поинтер снова ставит - шутеры выбивают. И так шесть раз. В результате шутеры возьмут столько очков, сколько раз они "выбьют и останутся".

Следующий раунд начнут шутеры и вынуждены будут катить. В ответ поинтеры тоже будут ставить шар - и сделают это лучше.

Конечно, шутеры будут выбивать этот шар, как и все последующие. Но... у них-то всего пять шаров (один они уже поставили), а выбить-то нужно шесть! Таким образом, поинтеры возьмут одно очко.

Казалось бы, судьба партии решена: на каждый раунд, в котором поинтеры берут одно очко, шутеры будут отвечать своей победой в несколько шаров. Понятно, кто первым достигнет 13 очков?

Получившийся вывод - одновременно очевиден... и поспешен. Все не так просто. Рассмотрим еще раз ситуацию с начинающими поинтерами. Они ставят, шутеры бьют... но не остаются! Что происходит в этом случае? Ход остается у шутеров. Шаров на поляне нет, они катят... и мы фактически получаем ситуацию с преимуществом у поинтеров.

Можно сказать, что идеальный шутер должен оставаться. Идеальный - да. Но если мы будем говорить о реальной жизни, то не родился еще тот шутер, который будет попадать и оставаться всегда. А игра от шута тем и опасна, что гораздо в меньшей степени прощает ошибки. Шар, поставленный поинтером, может сыграть свою роль даже в том случае, если он не окажется ближе всех к кошонету. Промаш шутера - это выброшенный шар.

Поэтому-то и не нужно ограничивать себя каким-то одним умением. Стремитесь быть хорошим мидлом!