

13 правил дебютанта

В петанке число 13 – символическое. Это число победы, ведь игра идет до 13 очков. Может, поэтому и правил оказалось ровно 13.

Хотя и адресованы эти правила в первую очередь тем, кто делает первые шаги в спортивной петанке, многое из сказанного будет полезно и более опытным игрокам. Итак...

1. Учитесь бросать кошонет

Может показаться, что бросок кошонета - это самое простое, что есть в петанке. Но это не так. Между игрой на 6 метрах (минимально разрешенная дистанция) и на 10 метрах (максимальная) большая разница, и надо уметь ее использовать. Сколько игр было проиграно из-за того, что команда всего один раз бросила кошонет не на "свою", а на "чужую" дистанцию.

Иногда возникает вопрос: кто в команде должен бросать кошонет? Кто-то считает, что это должен делать «первый поинт» - игрок, которому предстоит бросить первый шар; кто-то – что это функция капитана команды. На самом деле кошонет должен бросать тот игрок, который делает это лучше всех..

2. Не оценивайте ситуацию из круга

Оптический обман – вещь абсолютно объективная: из круга кажется, что твой шар стоит совсем рядом с кошонетом, а на самом деле между ними может оказаться и 50, и 70 сантиметров. Помните об этом и не ленитесь подойти и посмотреть реальное положение шаров.

Перед броском обязательно убедитесь, что ход действительно ваш, то есть что ближайший к кошонету шар принадлежит сопернику. В случае малейшего сомнения лучшешний раз провести измерение расстояния, даже если соперник уверенно говорит, что его шар ближе: это может быть добросовестное заблуждение или психологическая игра. Помните, если вы это не сделаете и бросите шар, то он будет считаться в игре, и может оказаться, что вы просто потратили его зря.

3. Освобождайте поляну

Если следующий бросок будет делать соперник, покиньте зону игры и не возвращайтесь на нее до тех пор, пока противник словами или знаком не покажет, что ход перешел к вам.

Располагайтесь так, чтобы не мешать сопернику: в первую очередь не принято стоять за спиной у бросающего или по линии броска. Лучше всего, если есть возможность, уйти в аут таким образом, чтобы игрок в кругу вас не видел. Не сбивайте его громкими разговорами или смехом.

А если соперник готовится к тиру, то на несколько секунд просто замрите.

4. Понимайте свою задачу

Перед броском вы должны четко понимать, что вы собираетесь делать:

просто ставить шар как можно ближе к кошонету, бить чужой шар или выполнять иную задачу (например, подталкивать свой либо выталкивать чужой шар, «прижиматься» к шару соперника и т.п.) Не начинайте готовиться к броску, пока не определите его цель.

И еще: взгляните на позицию из круга. Иногда кажется, что в нужную точку бросить шар легко, а глянешь из круга – и видишь, что направление перекрыто...

5. Учитывайте риски

Определяя задачу, ответьте для себя на следующие вопросы: что я получу, если выполню задачу? что скорее всего произойдет, если я задачу не выполню? что может случиться при самом неудачном варианте? и какова вероятность каждого из этих результатов? (последнее определяется как вашим мастерством, так и сложностью задачи).

При этом не переусложняйте (зачастую лучшее решение - самое простое) и учитывайте счет (то, что можно позволить себе при счете 2:2, не всегда нужно делать при 11:11).

6. Слушайтесь капитана

Если вы играете в команде, обязательно определите, кто будет капитаном. В 99 случаях из 100 решение о том, что должен сделать игрок, бросающий очередной шар, либо очевидно, либо все игроки соглашаются с ним. Но должен быть человек, который примет решение в сотом случае.

И помните: слово капитана - закон! Игрок, делающий бросок, обязан выполнять ту задачу, которую поставил капитан, даже если внутренне с ней не согласен. Все несогласия только до момента, пока не принято решение.

Впрочем, хороший капитан без крайней необходимости не заставит игрока выполнять задачу, к которой у того не лежит душа...

7. Затирайте следы

По правилам перед своим броском игрок может затереть один из следов, оставленных предыдущими шарами. Лучше всего выровнять поверхность в предполагаемой точке приземления вашего шара. Если этого не сделать, ваш шар может попасть в оставленную предшественником ямку и полететь совсем не туда.

8. Помечайте круг, шары и кошонет

Несмотря на то, что эта рекомендация взята из правил, многие игроки ею пренебрегают. Они не принимают во внимание, что может произойти любая случайность: прилетевший с чужой поляны шар может изменить положение шаров, или шар, вернувшийся из аута, может сдвинуть кошонет, или соперник зацепится за круг-шаблон... да вы сами случайно можете что-то изменить!

Если положение было помечено, то нетрудно все сдвинутое вернуть на свои места. А если нет... то никакие претензии не принимаются.

9. Убирайте ушедшие шары

Шар, вышедший в аут, должен быть удален с площадки, причем особенно важно это в отношении шаров противника. И сделать это нужно до того, как вы бросите свой шар: после этого вам могут сказать, что шар остался на поляне – и ничего доказать будет уже нельзя.

10. Учитесь вовремя останавливаться

В начале каждого гейма обе команды собираются его выиграть – в этом смысл петанка. Но в какой-то момент вы понимаете, что ситуация складывается не в вашу пользу: ближайший к кошонету шар принадлежит сопернику, оставшихся на руках шаров у вас меньше...

В этот момент важно поменять цель с «выиграть гейм» на «проиграть не больше одного шара». Не пытайтесь улучшить ситуацию – уйдите в защиту, максимально затрудните сопернику задачу. В конце концов, отдать одно очко в гейме – это еще не проиграть партию.

Если, конечно, речь не идет о том, что взятое противником очко окажется тринадцатым...

11. Не бейте последним шаром

Безусловно, это правило не догма, но на первых порах, пока вы не научитесь оценивать все возможные последствия броска, придерживайтесь этого принципа.

Дело в том, что в результате тира ситуация зачастую меняется принципиально - например, перемещается кошонет. На этот случай у вас всегда должен оставаться шанс ее исправить.

12. Не спешите поднять шары

По окончании гейма капитаны должны достигнуть договоренности, чем он закончился – кто заработал очки и сколько. Пока такая договоренность не достигнута, не поднимайте свои шары.

Если вы это сделаете, то противник получит право вообще не учитывать этот шар – и тогда выигранный гейм запросто может превратиться в проигранный.

13. Оставайтесь джентльменами

Как показывает практика, большинство вопросов в петанке можно решить путем переговоров и даже не прибегая к помощи судьбы. В конце концов, это просто игра...