

Basisprincipes

De eerste worp is altijd een pointage, maar bij de volgende worpen staat men steeds voor de terugkerende keuze: pointeren of trekken. Het verloop van het spel maakt de keuze dikwijls niet moeilijk. Er zijn echter gevallen waarin twijfel kan ontstaan. Op zulke momenten komt er denkwerk en overleg met de partners aan te pas. Dat is wat bedoeld wordt met de titel van dit hoofdstuk.

De keuze van de te volgen tactiek vormt zelfs voor de beste petanquers een moeilijkheid. Een goede ploegleider kiest doorgaans de juiste oplossing, een zwakke kapitein zal zich meermaals vergissen en aldus het rendement van zijn triplet verminderen.

Het is soms opvallend dat goede spelers toch niet altijd beschikken over een grote dosis speldoorzicht of niet altijd bekwaam zijn om een leidende functie te vervullen. Ondanks hun waarde falen zij in het teamwerk en maken al te vaak kennis met de nederlaag.

Kenners plegen te zeggen: *“Hij speelt met zijn handen, maar niet met zijn hoofd.”* Natuurlijke aanleg en vaardigheid zijn vanzelfsprekend belangrijke factoren. Er komen nog een aantal verstandelijke waarden aan te pas, waarvan de kapitein moet gebruik maken om zijn ploeg in winnende stelling te stuwen.

We zouden al deze geestelijke eigenschappen kunnen plaatsen onder één banier nl.: INTELLIGENTIE!!

De steeds wisselende factoren welke het spel beïnvloeden dwingen de kapitein er voortdurend toe, zijn beslissingen te wikken en te wegen. Compromissen om de ene of andere partner een plezier te doen, zijn echter uitgesloten. Het is of pointeren of trekken. Een degelijke ploegleider zal wel rekening houden met de partner die aan de worp moet komen en zijn oplossing kiezen in functie van de mogelijkheden van deze partner. Er is meer kans van voordeel te halen wanneer men diegene die aan de worp komt, te laten doen wat hij kan en graag doet. Omgekeerd is de kans om te slagen klein wanneer de spelwijze opgedrongen wordt.