

Das Spiel und jede Aufnahme beginnt mit dem Auswerfen des Cochonnet, kurz der Sau. Durch das unbedachte Auswerfen der Sau werden nicht selten Spiele verloren.

Eine kleine Holzkugel in eine bestimmte Richtung und eine ungefähre Entfernung zu werfen kann natürlich jeder. Der große Fehler der oft gemacht wird, ist es, eben keine bestimmte Stelle, z.B. an einer Wurzel oder in einer Senke auszusuchen oder zu meiden.

Das Auswerfen des Cochonnet will also gut überlegt sein. Oft kann man beobachten, wie ein Spieler ohne Rücksicht auf Terrain oder Entfernung die Sau auswirft. Steine, Sand, Löcher usw. werden nicht beachtet. Nach dem Auswerfen wird dann festgestellt, das einem das Terrain nicht zusagt oder die Entfernung nicht gut für den eigenen, dafür aber gut für den gegnerischen Schiesser ist. Nach einem "Danke schön Blick" des eigenen Schießers beginnt dann meist die Suche nach einem Donée, nicht selten gefolgt vom Verlegen der ersten Kugel.

Richtung und Entfernung oder eben eine markante Stelle für die Sau ergeben sich aus den verschiedenen Faktoren.

- Die Fähigkeiten oder Vorlieben des eigenen Schießers oder Legers bezüglich des Geländes oder der Entfernung.
- Die Unfähigkeiten oder Abneigungen des Gegnerischen Legers oder Schießers bezüglich des Geländes oder der Entfernung.
- Der Spielstand. Bei weiteren Entfernungen werden in der Regel weniger Punkte pro Aufnahme gemacht.
- Die Sonne kann den Schiesser stören. Bäume können Hochportées stören. Bewegter Schatten durch ein Blätterdach kann irritieren u.v.m..

Es gibt sicher noch mehr Umgebungsparameter die eine Rolle spielen aber die naheliegenden sind wohl genannt.

Wer wirft die Sau?

Einige sagen "das muss der Leger machen, der muss legen, andere behaupten "der Schiesser, weil der die Länge weiß". Am besten, wirft der die Sau, der es am besten kann! Und zwar immer. Zum einen kommt man dadurch dem gewünschten Ergebnis am nächsten, zum anderen zeigt diese klare Rollenaufteilung, gegenüber dem üblichen hin und her der Sau zwischen Leger und Schiesser, dem Gegner dass man weiß was man tut. Natürlich wird der Sauwurf immer in enger Abstimmung mit dem Team stattfinden, es macht keinen Sinn, das der Platz für die Sau nur dem nutzt der sie auswirft.

Wohin mit der Sau?

Am sichersten ist es, man geht das Gelände vor dem Sauwurf ab, prüft den Boden durch fallen lassen oder Werfen der eigenen Kugel um ein Gefühl für den Boden zu bekommen. Gerade im Bereich von Bäumen und je nach Witterung kann ein optisch fest erscheinender Boden wie eine Matratze reagieren. Wenn man diese oder andere schwierige Bodenverhältnisse erkennt und selbst in der Lage ist diese mit seiner Technik zu meistern, kann man einen Gegner durch die Wahl des Geländes durchaus in Verlegenheit bringen.

Die Länge

Wenn der oder die Mitspieler sagen "ist mir egal" sollte man sich an den Fähigkeiten des gegnerischen Schießers orientieren. Wenn man eine Entfernung gewählt hat (z.B. 9 m), sollte man die Sau im ersten Versuch durchaus kräftig werfen und ggf. über das Ziel hinaus schießen. Man hat schließlich drei Versuche die Sau auszuwerfen. Will man auf 9 m auswerfen, und es gelingen nur 6 m oder umgekehrt, kann dies spielentscheidend sein. Ebenso wenn man auf 6 m auslegen will, lieber erst mal zu kurz auswerfen und sich heran tasten.

Die Richtung

Eventuelle Störfaktoren wie Sonne, Wind, Gefälle oder Hindernisse wie Bäume, Wurzeln u.ä. sind immer zu berücksichtigen. Natürlich sollte man sich "sein" Gelände aussuchen. Also das Terrain, mit dem der eigene Leger mit seiner Technik am besten zurechtkommt. Auf Turnieren, wo die Spielfläche eingeschränkt ist, bleibt es meist bei einem hin und her auf einer festen Bahn, hier ist die Platzwahl oft entscheidend. Bei manchen Partien auf einer zugewiesenen Bahn, kann man sehen wie jeweils eine Mannschaft in einer Richtung punktet, in die andere aber nicht. Woran es wohl liegt?

Taktisches Auswerfen

Grundsätzlich gilt, dass man bei einer hohen Führung besser lang spielen sollte, wenn man keine eklatanten Nachteile auf langen Distanzen zu erwarten hat, während man sich bei großen Rückständen eher kurz halten sollte. Auf kurzen Distanzen werden in der Regel höhere Punktzahlen erzielt als auf langen. Steht es z.B. 6 zu 12, ist ein Sauwurf auf 6 m fast Pflicht. In solchen Situationen bietet es sich auch immer an, die Sau möglichst nah am Aus zu platzieren, um ggf. die Sau leichter ins Aus bringen zu können.

Die Psyche

Unabhängig vom Spielstand ist eine weitere gute Stelle für die Sau eine, an der man bereits ein Päckchen machen konnte. Es gibt einem selbst Sicherheit, dem Gegner hingegen macht es mindestens nachdenklich und bestenfalls unsicher. Jeder kennt diesen Effekt selbst, wird man im Verlauf eines Turniers von einem ganz anderen Gegner an die Stelle geführt, an der man vorher ein Päckchen kassiert hat, ist das kein gutes Gefühl. Wählt man also innerhalb einer Partie die Stelle an der man dem Gegner zuvor ein Päckchen verpasst hat, hat die sicher seine Wirkung.

Und bedenkt auch, von da wo ihr hinwerft geht es dann auch weiter!