

# --TECHNIQUE--

## **Le huilage, son transfert, ses conséquences, adaptation du joueur**

Au cours du jeu, les conditions de huilage changent, nous l'avons vu.

Nous avons aussi vu qu'il était inutile de se plaindre ...

**Fred Borden**, un des plus fameux coaches américains dit souvent :

"Quand quelqu'un se plaint au sujet des pistes, ce qu'il fait en réalité, c'est expliquer à tous ceux qui l'écoutent qu'il est incapable de jouer sur ce type de conditions de piste !"

La réponse ne peut venir que de l'adaptation au jeu :

**On peut agir sur quatre paramètres pour contrôler le triptyque :**

**PATINAGE - CROCHET – ROULEMENT**

**ANGLE - ROTATION - SPEED - EQUIPMENT**

Ces quatre paramètres sont :

**Angle d'attaque - Quantité de Rotation - Vitesse initiale - La Boule elle-même**

Décalage sur l'approche, décalage de la cible, décalage de la trajectoire, décalage du pivot de crochet.

**Pour obtenir ce décalage: se déplacer et viser ailleurs.**

### ANGLE

Au fur et à mesure que le jeu se déroule, on peut se décaler une latte à la fois vers l'intérieur pour aller chercher un peu plus d'huile.

Mais il va arriver que l'on se trouve sur la trajectoire d'un autre joueur.

**Alors, le décalage devra être de 5 ou 10 lattes pour sortir de l'ornière.**

Un autre paramètre est la position de la main, l'angle du pouce par rapport à la verticale.

Cette position **va varier entre disons 9H et 1H pour un DROITIER //**

### ROTATION

Plus le pouce sera vers 9H plus la rotation sera importante sur piste sèche.

**Sur piste huilée, un peu moins de rotation seront nécessaires, la crochet se fera de toute façon très tard et sera peu important, on gardera donc la main derrière.**

Sur piste sèche, plus de vitesse fera reculer le point de pivot pour le crochet.

**Sur piste huilée (humide) on réduit la vitesse** pour garder de l'adhérence et entrer en réaction plus tôt.

### SPEED

**La vitesse se contrôle par la hauteur de la boule au départ.**

C'est cette position qui, combinée à la vitesse du deuxième et troisième pas déterminera la hauteur

du balancier et la vitesse finale.

Une légère descente du siège au cours du troisième pas accélère encore la boule.

Eviter comme la peste l'accélération du quatrième pas !

Le fait de vouloir "muscler" la boule en fin de balancier ne peut se traduire que par une modification de l'angle d'attaque vers l'intérieur vu que l'épaule sera partie en avant ([souvenons-nous des pages pour débutant](#)).

Le contrôle des deux paramètres précédents, Rotation et Vitesse est évidemment ce qu'il y a de plus difficile à maîtriser.

Alors, changer de boule reste une alternative tout à fait exploitable.

## EQUIPEMENT

Au fur et à mesure que les pistes sèchent, se tourner vers une boule qui a des caractéristiques de longueur plus importantes.

passer de la boule à haute réactivité vers une boule moins réactive.

## A METHODE de FRED BORDEN

Fred Borden est probablement le coach le plus connu et le plus respecté de tout l'aréopage du bowling international.

Elle est destinée à être utilisée rapidement pendant les boules d'essai là où on a juste droit à un ou deux lancers par joueur, si on joue en équipe et quatre ou cinq si on joue en individuel.

Il est suggéré lorsqu'on joue en équipe, de mettre en commun les observations, car chaque joueur n'a droit probablement qu'à un seul lancer (ou deux maximum) sur chaque piste. En individuel, si l'adversaire applique la même méthode, ne pas hésiter à s'inspirer de ses lancers.

La méthode est basée sur l'observation de quatre (4) lancers et, par la mise en perspective croisée des observations effectuées, en déduire si la piste est faiblement ou fortement huilée au devant (*Pines*) et à l'arrière (*Back*), au milieu (*Block*) ou à l'extérieur (*Reverse*).

Utiliser une boule moyenne - Ensuite, on fera le choix d'une boule pour piste sèche ou pour piste huilée en fonction des conclusions du test.

**Lancer-1** : De droite à gauche **viser la 7** (utiliser le positionnement habituel) –  
Indiquer si la boule arrive trop à gauche (**Rigole = SEC**) ou trop à droite (**Milieu = HUILE**)

**Lancer-2** : De gauche à droite **viser la 10** (utiliser le positionnement habituel) –  
Indiquer si la boule arrive trop à droite (**Rigole = HUILE**) ou trop à gauche (**Milieu = SEC**)

**Combiner les deux lancers** pour obtenir le comportement du pattern :  
Cette combinaison doit permettre de déterminer la vitesse et correction d'angle

Se rappeler que **pour changer la vitesse, on change la hauteur de départ et non la force appliquée à la boule au lâcher !**

**BLOCKED MIDDLE** = Huilé vers le milieu **Ralentir ou décaler à droite (en dehors)** si on cherche la zone sèche. Le bord de transition huile-sec est une zone de sécurité pour la trajectoire rectiligne - l'huile déporte la boule vers

l'extérieur et la zone sèche ramène la boule vers l'intérieur, C'est ce que les pro's appellent ironiquement le "*Adult Bumper*", c'est comme s'il y avait un "rebondisseur" tout du long.

**REVERSED BLOCK** = Sec vers le milieu **Eviter de passer par le milieu** (attention dans ce cas il y a surement de l'huile au fond ! )

PINES (Huile en début de piste) BACK (Huile en fin de pattern) **Accélérer ou décaler à gauche (en dedans)**

VERY DRY THRU ALL = SEC tout du long **Accélérer et décaler à droite (en dehors)**

Les gauchers inversent gauche-droite

**Lancer-3**: Tout droit le **long de la flèche 2** – en tenant compte des observations précédentes (vitesse) vérifier le break et son intensité

On obtient une indication sur l'état de la piste vers le fond. **huilé=break faible**, **sec=break fort** - Observer aussi la distance à laquelle se produit le break, ceci donne une idée de la longueur du pattern.

**Lancer-4** : utiliser la position de départ habituelle en tenant compte du comportement du lancer-3, et viser la poche (zone)

Si ce lancer-4 arrive en dehors, il faudra corriger en fonction décaler de deux lattes (gauche ou droite en fonction de l'erreur)

**A** On pourra aussi modifier l'angle (**Back huilé=rester intérieur---Back sec=aller vers l'extérieur**)

**R** On pourra aussi modifier ---la rotation (**huilé=donner plus de rotation -----sec=donner moins de rotation**)

**S** On pourra aussi modifier -----la vitesse (**huilé=ralentir sec=accélérer**)

**E** On pourra aussi changer de **boule** (**huilé=choisir une oily ou heavy oil sec=choisir une boule polyester**)