

TECHNIQUE

---Système de Visée, Calcul du numéro personnel ---



Photo N° 1. Les 4 parties de la ligne de visée.

Flèche du haut : L'objectif (point de focalisation).

Flèche du milieu : Le repère au niveau des flèches (guidon).

Flèche du bas : La latte de pose près de la ligne de faute (mire).

Le tout à partir de l'oeil directeur.

Remarque : Pour bien apprécier la trajectoire virtuelle de la boule sur la piste et avant de commencer l'approche, il vaut mieux incliner la tête et le buste vers le côté boule pour "voir ce que voit la boule". Bien sûr, l'orientation du corps et du balancier ont leur importance aussi.

Pour pouvoir intégrer ce système il faut bien entendu l'utiliser à l'entraînement, jusqu'à ce qu'il devienne naturel.

Plusieurs repères peuvent être utilisés pour définir la trajectoire virtuelle de la boule sur la piste :

- Une latte au niveau des flèches ou au niveau des points ou au-delà des flèches.
- Une latte de pose au niveau de la ligne de faute.
- La latte de sortie du huilage déterminée en retranchant 31 à la longueur du huilage.
- La latte du Breakpoint.
- Un point de focalisation au niveau des quilles ou du masque.

Expérimentez et déterminez ce qui fonctionne le mieux pour vous.

Certains joueurs professionnels visent près et d'autres plus loin, mais ils ont tous défini mentalement la trajectoire virtuelle de la boule avant de jouer.

Comment mesurer l'écart boule-pied :

Scotchez une feuille après la ligne de faute à cheval sur la 10^{ème} latte.

Réalisez votre approche pour jouer une ligne de jeu 10-10 en réalisant votre lâcher habituel.

Restez sur place à la ligne de faute et mesurez l'écart en nombre de lattes entre le bord intérieur de votre pied d'appui et la latte de pose de la boule (impact sur la feuille).

Exemple : vous arrivez sur la 16^{ème} latte (sous la chaussure côté intérieur) et l'impact est sur la 11^{ème} latte. Soit un écart boule-pied de 5 lattes.

Comment mesurer le Drift :

Une fois l'écart boule-pied déterminé, on peut vérifier le Drift du joueur, qui existe si le joueur ne marche pas parallèlement à sa ligne de jeu. Le Drift n'est pas un problème à partir du moment où il est régulier. Il suffit de le mesurer et d'en tenir compte.

Dans le cas où il est irrégulier d'un lâcher à un autre, il faut travailler pour le rendre régulier.

Pour le mesurer, utilisez une ligne de jeu 10-10 (pose de la boule 10^{ème} latte, passage 10^{ème}).

En position de départ la boule doit être 10 aussi.

Ajoutez votre écart boule/pied pour savoir sur quelle latte partir (exemple 5, soit départ 15^{ème} latte).

Si vous n'avez pas de Drift, vous devez arriver 15^{ème} latte à la ligne de faute.

Si vous avez du Drift, il peut s'effectuer vers la droite ou vers la gauche (préférable vers la gauche pour un droitier pour éviter le conflit avec le balancier).

Pour les droitiers, il s'effectue en général vers la gauche. Le joueur s'éloigne de la ligne de jeu pour laisser passer la boule.

Comment déterminer le numéro personnel :

L'objectif est de pouvoir se placer avec précision en position de départ par rapport à une ligne de jeu donnée.

Le numéro personnel tient compte de 2 paramètres : l'écart boule/pied et le Drift avec son orientation.

Vous voulez jouer une ligne de jeu 10-10. C'est-à-dire poser la boule 10^{ème} latte et passer

10^{ème} latte au niveau des flèches. Après avoir déterminé votre numéro personnel, vous pourrez vous placer sur la bonne latte en position de départ pour pouvoir poser la boule 10^{ème} latte. Pour cela il faut commencer par mesurer votre écart boule/pied (vu précédemment).

Numéro personnel :

C'est l'écart boule/pied + les lattes de Drift si vers la droite et – si Drift vers la gauche.

Exemple 1 : Ecart boule/pied = 6 lattes Drift = 2 lattes à droite

Numéro personnel : $6 + 2 = 8$ (pour tenir compte du drift vers la droite)

Exemple 2 : Ecart boule/pied = 5 lattes Drift = 3 lattes à gauche

Numéro personnel : 2 (pour tenir compte du Drift vers la gauche).

Comment se positionner pour jouer une ligne de jeu donnée :

Si la ligne de jeu n'est pas parallèle aux lattes, il faut calculer la position de départ de la boule et donc celle du pied de glisse en y ajoutant le numéro personnel. Le but étant d'arriver sur la bonne latte pour poser la boule sur la latte prévue.

Remarque : la latte N° 1 est à droite pour les droitiers et à gauche pour les gauchers.

Exemple 1 : ligne de jeu 12-10.

Il faut poser la boule sur la 12^{ème} latte et passer sur la 10^{ème} (2^{ème} flèche). Il y a 2 lattes d'écart entre la pose et le repère de passage. En prolongeant la ligne de jeu de la 10^{ème} à la 12^{ème} latte, la boule doit donc être au-dessus de la 14^{ème} latte en position de départ ($12 + 2$) et le pied de glisse $14^{\text{ème}} +$ le numéro personnel.

Exemple 2 : ligne de jeu 20-16.

Il faut poser la boule sur la 20^{ème} latte et passer sur la 16^{ème} latte au niveau des flèches. Il y a 4 lattes d'écart entre la pose et le repère de passage. En prolongeant la ligne de jeu de la 16^{ème} à la 20^{ème} latte, la boule doit donc être au-dessus de la 24^{ème} latte en position de départ ($20 + 4$) et le pied de glisse $24^{\text{ème}} +$ le numéro personnel.

Exemple 3 : ligne de jeu 25-18.

Il y a 7 lattes de différence entre la latte de pose et celle du repère de passage. La boule devra être sur la $25 + 7 = 32^{\text{ème}}$ latte en position de départ et pour le pied de glisse il faut ajouter le numéro personnel.