

LE STRIKE, LES SPARES

Strikes et Sparaes

Vous voulez réaliser une ligne de **Strike** et faire tous les **Sparaes** que vous laissez.

Vous pouvez le faire en utilisant le petit bonheur la chance...Mais par expérience

Il y a de meilleures façons qui fonctionnent très bien.

Que vous soyez un joueur à 150 de moyenne qui veut arriver à 180 ou un joueur à 190 qui veut dépasser la barrière des 200, connaître certains des systèmes de visée peut vous aider à faire progresser vos scores et moyennes.

Le tableau ci-dessous résume les systèmes de décalage les plus utilisés

| Système | Description |
|-----------|---|
| 3 - 6 - 9 | Ce système de spare utilise un ajustement droite-gauche Simple de la position de départ |
| 2 - 4 - 6 | Ce système de spare change votre repère de pose |
| 5 - 4 - 3 | Ce système de spare change votre angle d'entrée dans la poche pour réaliser plus de strikes |

En attendant vous avez probablement appris à faire vos spares façon :

« Petit bonheur la chance »

Mais il y a de meilleurs façons. Il y a des flèches à des points spécifiques sur la piste, elles sont là pour une raison et ces systèmes les utilisent.

En appliquant l'un de ces systèmes , les spares seront réalisés et les progrès réalisés se feront sentir sur vos scores.

Le Décalage

Pour réaliser un Strike, la boule doit arriver dans la poche (quille 1-3 , ou latte 17 pour les droitiers - quille 1-2 ou latte 23 pour les gauchers) avec une vitesse de 25 à 27 km/h en effectuant 12 à 14 tours sur elle-même (ces valeurs ne sont là qu'à titre indicatif).

La boule ne doit toucher que les quilles 1,3,5,9. Les autres quilles se renversent comme des dominos (1-2-4-7 , 3-6-10) avec éventuellement en plus un phénomène de brassage.

Pour déterminer votre point de départ au pied et le passage aux flèches,
vous devez tenir compte du nombre d'écart entre votre pied de réception
et du centre de votre boule au moment du lâcher (cet écart est appelé nombre personnel, un nombre moyen de 7 lattes d'écart peut être pris par défaut).

Exemple :

Vous souhaitez passer flèche 2 (latte 10), votre nombre personnel est par exemple de 6 $\Rightarrow 10 + 6 = 16$, donc vous devrez partir latte 16 au pied

(intérieur du pied gauche au niveau de la latte 16).

Cependant ceci n'est pas une règle absolue mais seulement le moyen de vous permettre de prendre un point de départ, ensuite, il faudra que vous

cherchiez la poche en vous décalant vers la droite ou la gauche (explication ci-dessous) et cela en fonction du comportement de la boule.

Pour trouver le Strike, placez-vous latte 22 au pied (intérieur du pied gauche au niveau de la latte 22) et visez la flèche 3 (ceci est un exemple et rien ne vous empêche de choisir un autre nombre au pied et une autre flèche).

Remarque :

Il est fortement conseillé de s'entraîner à différentes ligne de jeu. Bon nombre de joueurs sont totalement perdu lorsqu'ils se retrouvent dans des conditions différentes de leurs pistes habituelles.

Lorsque la boule n'arrive pas ou plus dans la poche (quilles 1-3 droitiers, latte 17) bon nombre de joueurs ne savent pas quoi faire. La règle de base est que si la boule arrive à gauche de la quille 1 ou pleine on se déplace à gauche (pied) et si la boule arrive à droite de la quille 1 ou trop fine on se déplace à droite, en utilisant le point de passage (flèche) comme pivot.

Il existe un moyen précis de déterminer le décalage à effectuer pour revenir dans la poche. Le ratio 3-1-2 si vous vous décaler de 2 lattes à droite et une latte à droite à la ligne de faute en passant par le même point de passage (flèche), vous aurez un décalage de 3 lattes à droite à l'arrivée, c'est le même principe vers la gauche. Avec ce système le décalage à la pose doit être égal à la moitié du décalage aux pieds.

Exemple :

- Reste la 2 ou la 2-4-5-. La boule arrive fine à droite et la quille 1 n'a pas touché la quille 2, le centre de la boule était sur la 14^{eme} latte au lieu de la 17^{eme} et donc 3 lattes trop à droite. Il faut se décaler aux pieds de 2 lattes à droite et à la pose de 1 latte à droite à la ligne de faute.
- Reste la 1, ou 1-2-4 ou 1-2-4-10. La boule arrive à droite de la quille 1, le centre de la boule était sur la 13^{eme} latte, donc 4 lattes trop à droite. Il faut se décaler aux pieds, au moins, de 3 lattes à droite et à la pose de 1.5 lattes à droite à la ligne de faute.
- Reste split 4-6. Le centre de la boule était sur la 20^{eme} latte, donc 3 lattes trop à gauche. Il faut se décaler aux pieds de 2 lattes à gauche et à la pose de 1 latte à gauche à la ligne de faute.
- Reste la 5. La boule arrive dans la poche gauche, son centre était sur la 23^{eme} latte. Il faut se décaler aux pieds de 4 lattes à gauche et à la pose de 2 lattes à gauche à la ligne de faute.
- Reste la 1 ou 1-3-6. La boule arrive à gauche de la quille 1, son centre est sur la 27^{eme} latte. Il faut se décaler aux pieds, au moins de 7 à 8 lattes à gauche et à la pose de 3-4 lattes à gauche à la ligne de faute.

Trucs et Astuces :

- Si vous arrivez à droite de la poche, décalez-vous de 2 à 4 lattes aux pieds vers la droite et visez toujours la même flèche.
- Si vous arrivez à gauche de la poche, décalez-vous de 2 à 4 lattes aux pieds vers la gauche et visez toujours la même flèche. Décalez-vous ainsi jusqu'à trouver la poche.
- Réduisez la distance de votre approche, cela aura pour effet de ralentir la vitesse de votre boule qui ainsi cassera plus tôt.
Cette technique est intéressante dans le cas d'une piste très huilée qui vous ferait arriver trop à droite.
- Augmentez la distance de votre approche, cela aura pour effet d'accélérer la vitesse de votre boule qui ainsi cassera plus tard. Cette technique est intéressante dans le cas d'une piste très sèche qui vous ferait arriver trop à gauche.
- Une autre solution est de changer de point de départ et de flèche. Par exemple vous jouez 12 aux pieds et flèche 1, changez en partant 17 aux pieds et flèche 2.

Remarque :

Vous pouvez ainsi essayer chaque flèche pendant les boules d'échauffement pour déterminer laquelle convient le mieux aux conditions de piste.



Système de visée " 3.6.9 "

Exemple de décalage pour jouer
le Strike + quilles de gauche
(2-4-7)



Exemple de décalage pour jouer
la 10 + quilles de droite
(3-6)

