

(Tech Talk di Barry Kennedy, Nov. 1997 - Trad. Silvano Traina)

Una chiacchierata sulla tecnica di bowling

Una soluzione semplice?

Negli anni recenti, con il progresso tecnologico delle bocce da bowling, adattarsi ai cambiamenti delle condizioni di pista é diventato, per alcuni, un'arte, per altri un incubo. Spero che con questa mia dissertazione aiuterò coloro che ne avessero bisogno, oppure stuzzicare un interesse a coloro già esperti.

La tabella allegata ha lo scopo di aiutare il giocatore a determinare il tipo di boccia da usare all'inizio di ciascuna competizione e suggerire decisioni da fare individualmente, e con competenza, durante la transizione delle condizioni di pista.

A causa dei differenti tipi di pista, dal modo in cui sono state trattate, dal tipo di condizionatore, dal modo di condizionamento, dallo stile del giocatore, dal posizionamento del Pin e del CG, dalla preparazione del guscio esterno, etc., etc, si intravede la necessità di trovare una semplice soluzione per questo nostro sport così complesso.

Con tutte queste scelte, é impossibile dare al giocatore esatte soluzioni. Ciononostante, prima di forare una boccia, é compito dell'operatore del Pro-shop, prendere decisioni ragionate su come complementare il vostro stile alle condizioni di pista che potreste incontrare.

Ma chi può aiutarvi durante la competizione? La tabella allegata può servirvi a prendere alcune di queste decisioni.

Esempio 1: Se vi cimentate con piste con Head secca, voi sicuramente vorreste una boccia con un **ALTO RG** (non un basso RG).

Esempio 2 : Se vi cimentate con piste con forte Backend, normalmente usate una boccia con un'alta torsione per preservare energia alla boccia. Specialmente se la pista mediana é secca una boccia con bassa torsione perde energia troppo presto. (In questo testo la torsione si identifica con la rotazione).

Esempio 3: Se tutta la pista é asciutta, avrete necessità di una boccia a media durezza o con guscio tenero, a basso RG, alta torsione, e basso differenziale . (In questo testo il differenziale si identifica con lo sfarfallamento - flare).

Esempio 4: Se l'intera pista é coperta di olio, avrete bisogno di una boccia a **BASSO RG**, bassa torsione, guscio molto aggressivo ed alto differenziale.

Come potete vedere, comincia ad essere un poco complicato durante una competizione, dal momento che sappiamo che mentre giochiamo, meno pensiamo meglio é.

E' più facile fare riferimento alla tabella per la scelta della boccia idonea, piuttosto che cominciare a pensare al RG, alla torsione, al differenziale, al tipo di guscio da usare. I criteri sono già elencati nella tabella ed elencati per sei basiche condizioni di pista. La ragione per solo sei basiche condizioni di pista consiste nella semplificazione.

Ci sono centinaia di variabili nei condizionamenti, troppi per poterli analizzare con questa chiacchierata.

Per usare questa tabella, semplicemente usate, durante il periodo dei tiri di riscaldamento, il vostro metro di giudizio od una boccia di riferimento, e cercate di leggere le piste. Annotate le condizioni,

e adattatele alle sei descritte nella tabella. Poi passate sull'altra colonna e confrontate se siete in possesso della boccia di prima scelta suggerita. Se non la possedete, passate alla seconda scelta e così via dicendo.

Di norma, non elenchiamo più di tre scelte perché le specifiche delle bocce sono ben lontane dalle nostre raccomandazioni per queste sei condizioni di pista.

Se non possedete una boccia di quelle elencate, analizzate il vostro equipaggiamento per controllare se e per quali condizioni siete equipaggiati. (Un mio controllo sull'equipaggiamento di diversi miei clienti mi ha convinto che la maggior parte dei giocatori possiedono bocce della categoria "D". Quando si confrontano con le condizioni di altra categoria sono severamente svantaggiati).

Se le condizioni cambiano durante la competizione voi affronterete il problema di diverse selezioni. Vi affiderete alla tabella per cambiare la boccia oppure modificherete il bersaglio da colpire, sposterete i piedi, varierete la velocità, posizionerete la mano in maniera diversa?

Qui è dove l'esperienza paga meglio. Tutte le soluzioni sono valide, è la personale esperienza che fa la decisione.

Alcune condizioni di pista permettono di variare il bersaglio e elargire buoni punteggi. Altre procurano un break point sbagliato. Quando questo accade, bisogna ritornare al vecchio punto di partenza e, riferendosi alla tabella, cambiare la boccia.

Queste soluzioni possono diventare complicate, perciò rendetele semplici. Ricordate: Le piste cambiano continuamente, e la boccia scelta per la prima partita potrebbe non essere più idonea per le seguenti.

Usando questa tabella, probabilmente scoprirete alcune eccezioni a causa della variazione delle condizioni di pista. Se desiderate ulteriori informazioni e più dettagliate descrizioni su questa tabella, o volete analizzare il vostro corrente equipaggiamento, non esitate a contattarmi.

NOTA

Questa tabella è puramente teorica basata su dati specifici della boccia e non su personali esperienze.

Le prove condotte usando questa tabella hanno dimostrato la sua efficacia.

La vostra boccia preferita potrebbe non essere stata elencata dove voi pensate dovrebbe stare.

L'autore - Barri Kennedy gestisce un Pro-Shop a Salisbury, North Carolina, U.S.A. e può essere contattato al No. Tel. 704/857-2818.

TABELLA PER SELEZIONARE LE BOCCE	
Criteri usati per preparare questa tabella	
Guscio	Molto Aggressivo / Aggressivo / Tenero / Medio
Raggio di Giro (RG)	Alto / Medio / Basso
Rotazione	Alta / Media / Bassa
Differenziale (flare)	Alto / Medio / Basso

Condition "A": Mild Shell / High RG / High Torque / Low Differential

LANE CONDITION	RANKING	BALL	COMPANY
CONDITION "A"	1	Sensor Red Pearl	Track
	2	Concept 4	Dyno-Thane
Heads: Dry	3	Teal Pearl Storm	Storm
Mid-lane: Dry		Red Hot Flame	Storm
Back-end: Dry		Sensor Blue Pearl	Track
		Red Hot Flame	Storm
		Impact	AMF
		Reactor	AMF

Condition "B": Highly Aggressive Shell / Low RG / Low Torque / High Differential

LANE CONDITION	RANKING	BALL	COMPANY
CONDITION "B"	1	Ultra/C	AMF
		Whip Lash	AMF
		Sapphire Zone	Brunswick
Heads: Wet		Sapphire Zone - Pearl	Brunswick
Mid-lane: Wet		Danger Zone - Red Pin	Brunswick
Back-end: Wet		Danger Zone - Black Ice	Brunswick
		Deep Danger Zone	Brunswick
		Combat Zone - Solid	Brunswick
		LT-48 Gold	Brunswick
		Speed Zone	Brunswick
		Red Alert	Brunswick

	2	Violet Quantum	Brunswick
		Sage Quantum	Brunswick
		Zone Defense	Brunswick
		Forest Fire Storm	Storm
		Bolt	Storm
		NRg	Track
		Triton Elite	Track
		Piranha/C	Columbia
		RPM Formula 4	AMF
		Ultra/C Pearl	AMF
		Bull Whip	AMF
		AMFORCE 4	AMF
		Red Pearl Wolf	Ebonite
		TimberWolf	Ebonite
	3	Red Pulse	Columbia
		BOSS Titanium	Columbia
		BOSS Titanium Tour	Columbia
		Tidal Wave	Ebonite
		WereWolf	Ebonite
		TimberWolf Tour	Ebonite
		Raven Quantum	Brunswick
		Thunder Road	Storm
		AMFORCE 3	AMF
		Triton Heat	Track
		Hammer 3D Offset Super Hook	Faball

Condition "C": Mellow Shell / Medium RG / Medium-High Torque / Medium Differential

LANE CONDITION	RANKING	BALL	COMPANY
CONDITION "C"	1	King Cobra	AMF
		Purple Pearl Beast	Columbia
Heads: Wet		Black Panther	Ebonite
Mid-lane: Dry		Nova Reactive Hammer	Faball
Back-end: Dry		Nova Pearl Hammer	Faball
		Ice Blue Razor	Faball
		RPM Swirl	AMF
	2	RPM	AMF
		AMFORCE 1	AMF
		Tremor	Columbia
		Tremor Pearl	Columbia
		Super Beast	Columbia
		Gyro Pro Acryllium	Ebonite
		Berry Razor	Faball
		Purple ReactiveHammer	Faball
		Red ReactiveHammer	Faball
		Electrical Storm	Storm
		TropicalStorm	Storm
		Flame	Storm
		Sensor Blue	Track
		Danger Zone Tour Edition 2	Brunswick
		Nugget	The Prospectors
	3	Concept 1	Dyno-Thane
		Nitro/R 2	Ebonite
		Nitro/R 2 Pearl	Ebonite

		Stinger Black Urethane	Ebonite
		Stinger Reactive	Ebonite
		Stinger Reactive Pearl	Ebonite
		Sensor II	Track
		Hot Coral Triton	Track
		Double Helix Quantum	Brunswick
		Norm Duke Silver Advantage	Power Play
		AMFORCE 2	AMF
		Red Hot Flame	Storm

Condition "D": Highly Aggressive Shell / Low RG / Medium Torque / Medium-High Differential

LANE CONDITION	RANKING	BALL	COMPANY
CONDITION "D"	1	Red Pulse	Columbia
		Turbo A	Ebonite
		TimberWolf	Ebonite
Heads: Wet		Red Pearl Wolf	Ebonite
Mid-lane: Wet		Forest Fire Storm	Storm
Back-end: Dry		Bolt	Storm
		NRg	Track
		Sensor II Plus	Track
		Triton Heat	Track
		Buzz Saw/C	Lane #1
		Bull Whip	AMF
		AMFORCE 4	AMF
	2	Pro XS 1	AMF

		XS Bone	AMF
		RPM Formula 4	AMF
		Whip	AMF
		Pearl Whip	AMF
		AMFORCE 2	AMF
		AMFORCE 3	AMF
		Whip Lash	AMF
		Fire Quantum	Brunswick
		Gold Rhino	Brunswick
		Violet Quantum	Brunswick
		Forest Green Quantum	Brunswick
		Sage Quantum	Brunswick
		Tour Sage Quantum	Brunswick
		Raven Quantum	Brunswick
		Combat Zone	Brunswick
		Combat Zone - Green Tracer	Brunswick
		Tracer TEI	Brunswick
		Rhino Pro X	Brunswick
		LT-48 Gold	Brunswick
		Tude 1	Brunswick
		Blue Vapor Speed Zone	Brunswick
		Speed Zone	Brunswick
		Red Alert	Brunswick
		After Shock Blue	Columbia
		After Shock Red	Columbia
		Beast Purple Pearl	Columbia
		Violet Quake	Columbia

		Super Cuda/C	Columbia
		Cuda/C	Columbia
		Cuda/C Pearl	Columbia
		Blue Pulse	Columbia
		BOSS Titanium	Columbia
		BOSS Titanium Pearl	Columbia
		Concept X	Dyno-Thane
		Concept EFX	Dyno-Thane
		Concept Special EFX	Dyno-Thane
		Concept XTc	Dyno-Thane
		Green Lion	Ebonite
		Omega/LM	Ebonite
		Omega/R	Ebonite
		Blue Wolf	Ebonite
		Grey Wolf	Ebonite
		Red Wolf	Ebonite
		Cougar	Ebonite
		Tidal Wave	Ebonite
		WereWolf	Ebonite
		TimberWolf Tour	Ebonite
		3-D Blue Hammer	Faball
		3-D Blue Pearl Hammer	Faball
		3-D Offset Violet Hammer	Faball
		3-D Offset Blue Hammer	Faball
		Synergy ETS Red	Track
		Synergy Green	Track
		Synergy Green Pearl	Track

		Flare	Track
		Sensor Xcel	Track
		Hot Coral Triton	Track
		Fire Storm	Storm
		Lightning Storm	Storm
		Black Thunder Storm	Storm
		Thunder Road	Storm
		Pearl Viper	Lane#1
		Warlock	Visionary
		Warlock Orange	Visionary
		Boomerang	Ballistic
	3	Rage	Columbia
		OutRage	Columbia
		Primal Rage	Columbia
		BOSS Titanium Tour	Columbia
		Maximum Risk	Dyno-Thane
		Concept Xtra	Dyno-Thane
		Ocean Blue Triton	Track
		Blue Thunder Pro	Storm
		Blue Thunder Storm	Storm
		Meteor Storm	Storm
		Jaguar	Ebonite
		Seawolf	Ebonite
		Shock Wave	Ebonite
		Zone Defense	Brunswick
		Norm Duke Gold Advantage	Power Play
		Hammer 3D Offset Super Hook	Faball

		Nugget	The Prospectors
--	--	--------	-----------------

Condition "E": Aggressive Shell / Medium RG / Medium Torque / High Differential			
LANE CONDITION	RANKIN G	BALL	COMPANY
CONDITION "E"	1	Forest Green Quantum	Brunswick
		Gold Rhino	Brunswick
Heads: Dry		Double Helix Quantum	Brunswick
Mid-lane: Wet		Legacy/C	AMF
Back-end: Wet		Gold Quake	Columbia
	2	Purple Pearl Beast	Columbia
		Shadow/C	Columbia
		Red Razor	Faball
		Sensor/C	Track
		Duke Advantage	Power Play
		XTc Tour Nugget	Dyno-Thane
		Helix Quantum	Brunswick
		Tude 2	Brunswick
		Raven Quantum	Brunswick
		Stinger Urethane	Ebonite
		Stinger Reactive	Ebonite
		Stinger Reactive Pearl	Ebonite
		TimberWolf Tour	Ebonite
		Sorcerer	Visionary
		Warlock Orange	Visionary
		AMFORCE 3	AMF

		Nugget	The Prospectors
	3	Norm Duke	Faball
		Pacific Storm	Storm
		Blue Thunder Storm	Storm
		Bolt	Storm
		Cougar	Ebonite
		Tidal Wave	Ebonite
		TimberWolf	Ebonite
		OutRage	Columbia
		BOSS Titanium	Columbia
		BOSS Titanium Pearl	Columbia
		Hot Coral Triton	Track
		Ocean Blue Triton	Track
		Concept XXtra	Dyno-Thane
		Tude 1	Brunswick
		Norm Duke Advantage Gold	Power Play
		Norm Duke Advantage Silver	Power Play
		AMFORCE 2	AMF

Condition "F": Mellow Shell / High RG / Medium Torque / Low Differential			
LANE CONDITION	RANKING	BALL	COMPANY
CONDITION "F"	1	Gyro Pro Acryllium	Ebonite
		Red Hot Flame	Storm
	2	Berry Razor	Faball
Heads: Dry		Ice Blue Razor	Faball
Mid-lane: Dry		Tropical Storm	Storm

Back-end: Wet		AMFORCE 1	AMF
		Reactor	AMF
	3	Red Reactive Hammer	Faball
		Impact	AMF
	4	Turbo/C Green	Ebonite
		Wave	Ebonite

DON'T MEET CRITERIA	Rhino Pro Purple	Brunswick
	Rhino Pro T2	Brunswick
	Black Amber Zone	Brunswick
	Red Zone	Brunswick
	Danger Zone Tour Edition 1	Brunswick
	Red Sun Storm	Storm
	Slam	AMF

These six balls did not meet the previous six lane conditions. This does not mean they are useless, only that they did not fit the criteria used. The balls would rank fifth or sixth, and I generally do not list past the top three rankings.

Last Updated on 03/05/98