

Le JEU de BOULINGRIN

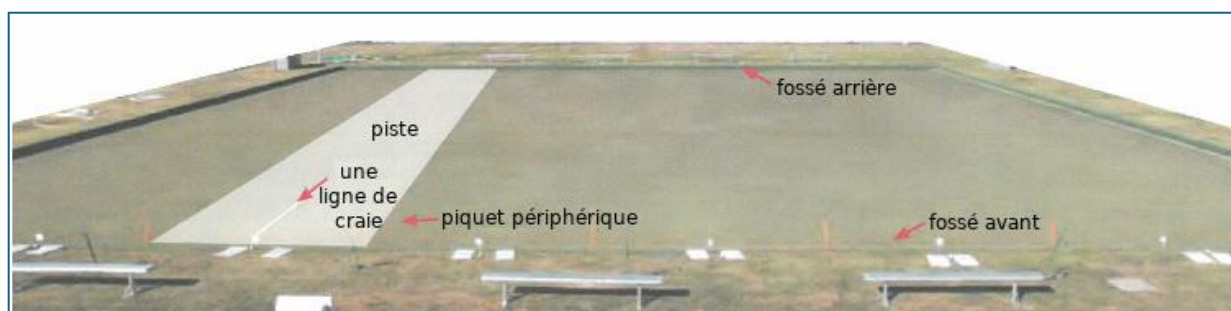
Qui peut jouer

La popularité du boulingrin réside dans l'attrait unique qu'il exerce sur les personnes de tous âges, tailles, formes et capacités. Bien qu'il soit traditionnellement pratiqué par les seniors, ce sport a été rajeuni ces dernières années et l'âge moyen des participants en Australie, en Nouvelle-Zélande, en Afrique du Sud et en Malaisie a fortement diminué.

Le film australien "Cracker Jack" de 2002 a introduit une nouvelle génération dans ce sport et a considérablement augmenté le nombre de participants au boulingrin en Australie, avec des clubs proposant des séances de boulingrin "pieds nus", activités sociales et non structurées.

En Australie, la moyenne d'âge de nombreuses équipes nationales est aujourd'hui nettement inférieure à celui d'autres sports dont le cricket et le golf.

Le terrain de boulingrin

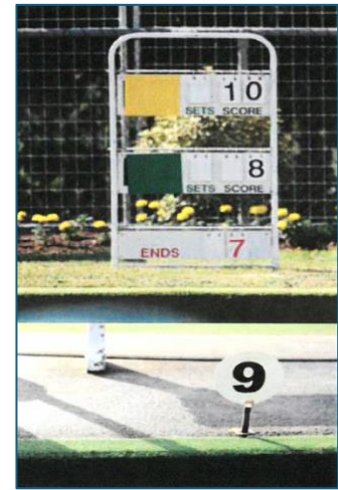


C'est une zone à quatre côtés de gazon ou de surface de jeu synthétique entourée d'un fossé. Il est divisé en aires de jeu ; les pistes ont un trait de craie marquant le centre de la piste (dans certains pays seulement).

Le tapis est soit en caoutchouc soit en plastique. C'est la zone d'où vous livrez la boule. L'extrémité où est le tapis s'appelle fossé arrière (ditch) et l'extrémité vers laquelle vous jouez est appelée fossé avant (ditch).



Le tableau d'affichage est situé à l'extrémité de chaque piste. Il affiche le nom des adversaires ou les couleurs de l'équipe, le score pour le match en cours et le nombre de manches jouées.

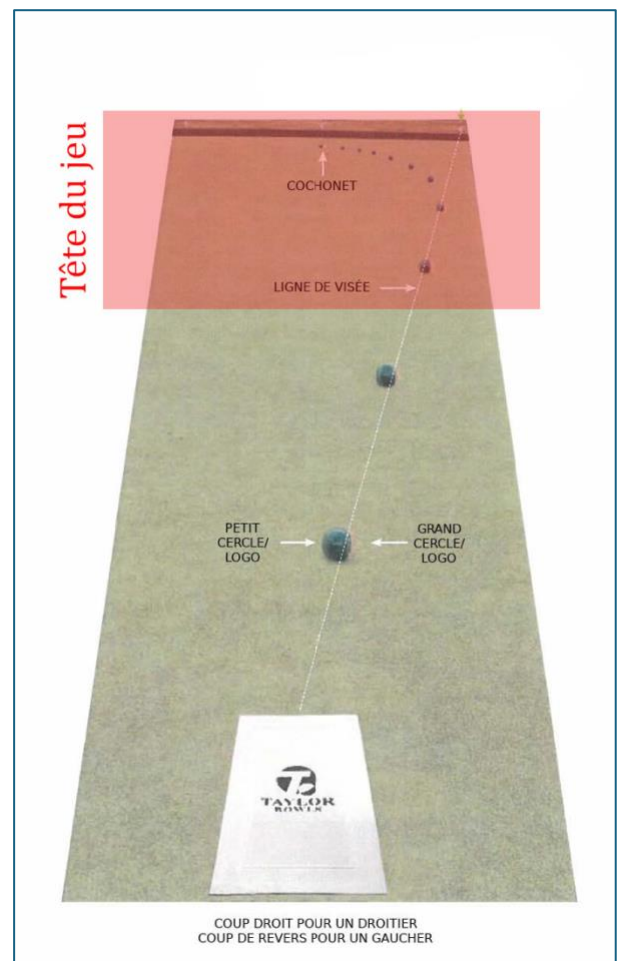


La bande est la paroi verticale du bord extérieur du fossé (ditch) au-dessus de la surface du terrain. Le socle est le bord de l'herbe qui jouxte le fossé. Le repère de la piste est le numéro situé sur le haut de la bande.

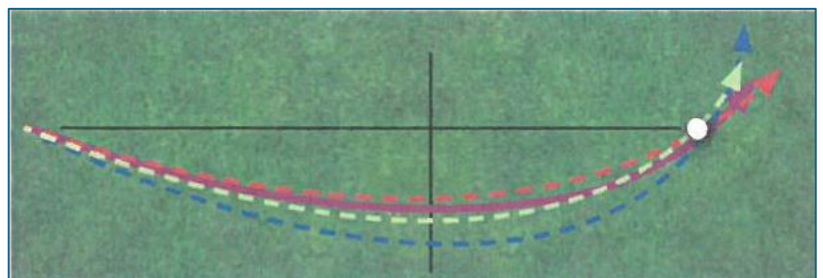
La boule (Pas une balle), est légèrement asymétrique radialement et a un petit emblème dans un petit cercle d'un côté, un grand emblème dans un grand cercle de l'autre. Gardez toujours le petit cercle vers le centre de la piste.

Les boules sont biaisées ; elles ne roulent donc pas en ligne droite mais dans une courbe. Cela rend le jeu du bowling plus difficile, car il repose sur le fait que les joueurs doivent juger la distance, le poids et le point de mire (ou ligne).

Elles sont solides et raisonnablement lourdes (entre 1,4 kg et 1,59 kg). Le poids d'une boule varie en fonction de sa taille, la taille du bol allant de 0000 à 5 pour tous les âges et toutes les tailles de main, 0000 étant la plus petite. La boule n'est pas une sphère parfaite, car elle est conçue pour courber lorsqu'elle ralentit. Le "biais" est le "tirage" ou la quantité de "courbe" que la boule prend lorsqu'elle roule doucement le long de la piste. La courbe est due à la forme de la surface de roulement qui est légèrement plus élevée du côté non biaisé.



Plus une boule est livrée rapidement plus elle est droite. Quand elle perd de la vitesse, le biais prend effet, atteignant le "tirage" maximum lorsque la boule ralentit vers la cible avant de s'arrêter.



Jeux et activités

Il existe un certain nombre de jeux qui se jouent au bowlingrin. Il s'agit notamment des jeux suivants

Simple (single) - un joueur contre un autre(adversaire), quatre boules sont jouées alternativement.

Double ou triple (tri-pairs) - deux (ou trois) joueurs dans chaque équipe avec deux, trois ou quatre boules utilisées, chaque joueur alternant avec un membre de l'équipe adverse.

Triple - trois joueurs, chacun jouant alternativement utilisant deux ou trois boules contre un membre de l'équipe adverse.

Quatre - quatre joueurs, chacun jouant deux boules en alternance contre un membre de l'équipe adverse.

Types de jeux

Le bowlingrin peut se jouer de différentes manières selon le type de compétition et le temps disponible :

Nombre de ends - Par exemple, une partie peut comporter jusqu'à 25 ends. L'équipe qui a le plus de "points" après 25 manches gagne la partie. Il faut environ quatre heures pour jouer ce format.

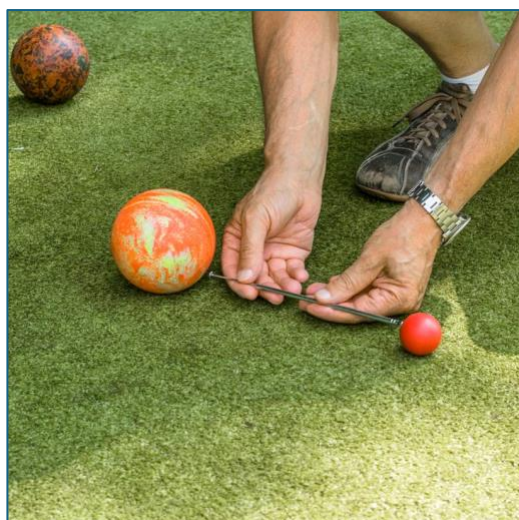
Jeu de sets - Comme au tennis, le jeu est divisé en "sets" d'un nombre déterminé de ends.

Points - Vous pouvez parfois jouer à un jeu où le gagnant est le premier à obtenir 11 ou peut-être 18 points pour un jeu plus long

Temps - Pour les débutants ou les juniors, vous pouvez fixer une limite de temps. Par exemple, l'équipe qui mène après 30 minutes de jeu gagne la partie.

Variations des jeux

Un certain nombre de variantes peuvent être jouées sous forme de compétitions ou de jeux.



Rôle de chaque joueur

Dans une équipe, chaque joueur a un rôle différent. Il est important de comprendre ces différences.

Premier

- ▶ Dans les jeux d'équipe, le premier place le tapis à la discrétion du capitaine.
- ▶ Roule le cochonnet (Jack) le plus près possible d'une distance déterminée par le capitaine.
- ▶ Tente de rouler ses boules le plus près du cochonnet (Jack) afin d'établir de bonnes bases pour le développement de la tête du jeu.
- ▶ Un premier doit s'entraîner à l'art de rouler le cochonnet (Jack) et essayer de perfectionner le tir de base du jeu : le roulé d'approche.

Deuxième

- ▶ Devrait consolider la tête du jeu.
- ▶ Doit toujours jouer jusqu'à la tête du jeu ou à travers la tête du jeu.
- ▶ Souvent sous-estimé, un deuxième peut avoir une influence considérable sur un jeu en renforçant une position existante ou en prenant le point.
- ▶ Doit avoir l'esprit ouvert et être prêt à jouer une variété de coups.

Troisième

- ▶ Doit être un joueur polyvalent et expérimenté.
- ▶ Doit être compétent pour jouer tous les coups : roulé d'approche, plus un mètre, boule appuyée sur celle de l'adversaire, coup fort et direct.
- ▶ Deviens le capitaine pour le temps passé à la tête du jeu.
- ▶ Agit en tant que mesureur à l'issue d'un end
- ▶ Doit avoir une bonne connaissance des règles.
- ▶ Sa plus grande force est sa bonne relation avec le capitaine - réduire la pression, le motiver et le supporter.
- ▶ Doit être bon communicateur, donner des instructions précises et efficaces (de la manière dont le capitaine se sent à l'aise).
- ▶ Doit être un lien entre les premiers joueurs et le capitaine.

Capitaine

- ▶ C'est la personne responsable de l'équipe.
- ▶ Doit avoir des compétences tactiques et du boulingrin.
- ▶ Dirige les joueurs pour développer la tête du jeu.
- ▶ Il devrait être un représentant compétent du jeu.
- ▶ Doit avoir les capacités nécessaires pour tirer le meilleur parti de l'équipe.
- ▶ Doit avoir une connaissance approfondie des règles.
- ▶ Il doit faire preuve d'encouragement et ne jamais être critique.

Règles de base du boulingrin

Assurez-vous que vos joueurs connaissent et comprennent les règles de base du boulingrin et qu'ils font preuve d'un bon esprit sportif. En tant qu'entraîneur, vous donnerez l'exemple et vous devriez être en mesure de répondre à toutes les questions sur les règles de base du sport. Un conseil pratique est de garder une copie à jour du livre de règlements dans votre sac de boules afin de pouvoir répondre à toutes les questions que pourraient vous poser vos joueurs.

Tactique

Le boulingrin est un jeu d'adresse qui requiert également une grande habileté tactique. En termes simples, votre objectif en tant qu'entraîneur est de faire en sorte que vos joueurs sachent que le but du jeu est de rouler autant de boules près du **cochonnet (jack)** que l'adversaire. En outre, vous devez vous assurer que vos joueurs savent que leur but est de rouler une boule à un endroit qui empêche votre adversaire de s'approcher du cochonnet (jack). Cela peut être particulièrement avantageux lorsque le joueur possède déjà une ou plusieurs boules plus proches du cochonnet (jack). Cela dit, une autre stratégie de base à enseigner est que le cochonnet (jack) a peu de chances d'être frappé vers l'avant. Il vaut donc mieux être un peu derrière le cochonnet (jack) qu'en avant (sauf si le but est de bloquer la ligne de l'adversaire vers la tête du jeu). Une autre tactique importante consiste à enseigner où placer le tapis et faire rouler le cochonnet (jack) au début d'une manche. Les bons entraîneurs apprennent à leurs joueurs à identifier et à tirer parti des difficultés de leur adversaire à jouer court ou long. À ce niveau, la tactique n'est que brièvement abordée.



Comment Jouer ce jeu

Préparation

Élaborez une stratégie personnelle pour votre préparation avant un match afin que vous soyez détendu, concentré et positif. Quoi qu'il en soit, veillez à arriver à temps avant un match et à ne jamais devoir vous précipiter sur le terrain pour jouer.

La simplicité avant tout

Ne compliquez pas les choses, le rouler le plus facile est généralement le bon.

Réagir aux situations de jeux

Jouez sur vos forces et les faiblesses de votre adversaire ; apprenez à réagir aux circonstances et aux conditions du jour. Vous pouvez constater que vous marquez des points à certains moments simplement parce que votre adversaire est pire que vous. Les boules ne sont peut-être pas proches mais vous réussissez mieux que lui. Essayez de garder cette longueur. Rappelez-vous que jouer un jeu médiocre mais marquer des points est mieux que de bien jouer et de perdre.

Compter avec le coup d'approche Maîtrisez le coup d'approche - la grande majorité des points sont faits sur des coups d'approche au cochonnet (jack). Ne devenez pas dépendant du coup fort. Ce tir a un rôle à jouer et il doit être utilisé avec discrétion.

Surveiller les arrières Ne perdez pas de points stupides en ignorant la position contre vous au fond de la piste. Essayez toujours de couvrir toute accumulation de boules de l'adversaire.

Construire la tête du jeu Veillez toujours à avoir **plus d'une boule** dans la tête du jeu. Construisez la tête du jeu tôt. Cela augmentera vos options du genre de tirs plus tard.

Boules courtes Ne jamais être systématiquement court. Les boules courtes sont le fléau du jeu et constituent le principal facteur déterminant l'issue du jeu. Les boules courtes font perdre des parties.

Toucheuses (boule qui touche le jack) Répondez à une toucheuse de l'opposition en essayant de vous en approcher le plus possible avec votre prochaine boule. Cela réduira les chances de votre adversaire de marquer un autre coup et augmentera vos propres options.

Le jeu positif Ne soyez pas négatif. S'il est peu judicieux de jouer fort tout le temps, il vaut mieux être positif plutôt que trop prudent, en particulier lorsque vous êtes les derniers à jouer. S'il est possible de rouler un coup d'approche, ne soyez pas hésitant ; si les choix sont difficiles à négocier, assurez-vous d'attaquer la tête du jeu.

Décisions, Décisions

Ne soyez pas hésitant. Étudiez vos options de tir, choisissez la meilleure et jouez de façon positive. Si vous êtes encore en train de décider si vous devez jouer un coup d'approche ou un coup fort, vous jouerez un coup intermédiaire et vous raterez votre ligne.

Garder le cap Si les deux mains (côtés gauche ou droite) sont également possibles, alors choisissez le côté le plus serré qui devrait être plus facile de jouer.

Ends d'essai Profitez des ends d'essai lors des compétitions. Observez et apprenez de toutes les boules qui sont livrées. Reste derrière la ligne centrale si vous le pouvez.

Esprit d'équipe

Se soutenir mutuellement Montrez un soutien ouvert et total à vos partenaires de jeu. Encouragez-les et appréciez-les de manière positive. Une poignée de main, une tape dans le dos et un mot d'encouragement tel que "t'es capable" peuvent être de grands facteurs de motivation.

Éviter les critiques Ne critiquez jamais ouvertement vos coéquipiers. Ne tournez jamais le dos à leurs jeux en signe de dégoût et ne donnez pas d'informations gratuites telles que "tu es trop étroit", "tu es trop court" ou "tu es encore trop fort". Il s'agit là des plus gros désagréments du jeu.

Cachez vos sentiments Ne permettez jamais à l'opposition de voir que vous êtes inquiet ou ébranlé. Faites attention à ce que votre langage corporel ne vous trahisse pas. Les visages misérables et les gestes frustrés peuvent inspirer les adversaires. Le jeu, comme on dit, n'est « jamais fini tant que la grosse dame n'a pas chanté ». Bien souvent, elle se racle la gorge, mais il arrive aussi qu'elle soit empêchée de chanter par une riposte cinglante.

Travailler en équipe

Les bons quatre/triple/double connaissent les forces et les faiblesses de l'autre et jouent le jeu tactique approprié. Si la situation le permet, laissez le joueur jouer le coup qu'il désire.



Communication

Communiquez toujours les instructions et les informations de manière claire et concise. Soutenez vos conseils vocaux par des signaux de la main pour indiquer les distances, combien vous avez de points et quelle main jouer.

Étiquette

Tout comme l'entraîneur est un modèle en termes d'esprit sportif, il en va de même pour la démonstration d'une étiquette appropriée. Voici quelques-unes des règles d'étiquette courantes pour le sport du boulingrin :

- ▶ Porter des chaussures appropriées (chaussures à semelles plates)
- ▶ Éviter de lancer les boules
- ▶ Éviter de quitter la piste pendant de longues périodes
- ▶ Éviter de poser les pieds sur le socle
- ▶ Éviter de déborder sur les pistes voisines
- ▶ Remettez les boules à vos coéquipiers lorsque cela vous convient

- ▶ Éviter de distraire les joueurs sur les pistes voisines
- ▶ Partager la tâche de rassembler les boules à la fin d'un end.
- ▶ Éviter de distraire les joueurs pendant qu'un joueur est sur le tapis en train de se préparer à rouler sa boule.
- ▶ S'abstenir d'intervenir sur la tête du jeu jusqu'à ce que le résultat d'un end ait été convenu
- ▶ Serrer la main au début et à la fin du jeu
- ▶ Rassemblez tous les tapis et les cochonnets (jack) et remettez-les à leur place.

Environnement du boulingrin

Protection du terrain Un des rôles clés de l'entraîneur est d'éduquer ses joueurs sur l'importance des soins à apporter au terrain. Tous les clubs comptent beaucoup sur la qualité de leurs terrains et il est de la responsabilité de tous les joueurs de s'assurer que le travail du responsable du terrain ne soit pas affecté de manière négative par les actions d'un joueur pendant l'entraînement ou le jeu. Tous les joueurs doivent être informés que des chaussures appropriées (chaussures à semelles plates) doivent être portées en permanence sur le terrain et que toute torsion ou traînée des pieds endommagera le terrain. Il est interdit lancer des cochonnets ou des boules sur le terrain. Conseillez aux joueurs de ne pas se tenir debout ou s'asseoir avec les pieds sur ou près du fossé.

Équipement du boulingrin - la boule

Le poids d'une boule varie en fonction de sa taille. Les boules sont fabriquées dans différentes tailles allant de 00 à 5 - 00 étant la plus petite. La taille appropriée de la boule est déterminée par plusieurs méthodes relatives à la taille des mains et des doigts des joueurs, à la force des poignets et des bras. La décision finale sur le choix du poids de la boule est prise par le joueur en fonction de ce qui lui semble le plus confortable. Des tableaux de tailles de boules peuvent être utilisés pour déterminer la taille de la boule la plus appropriée. Une autre méthode simple consiste à placer la boule en arc entre les doigts et le pouce du joueur et peut également servir de guide (voir photo). En fin de compte, vous devez vous assurer que votre joueur est à l'aise avec la taille de la boule de son choix.



La partie L'aspect le plus important pour être en contrôle est d'être confiant et pleinement conscient de son propre jeu. Il est plus probable que vous réussirez dans la partie en jouant sur vos points forts et en contrôlant les différents aspects de votre jeu à améliorer pendant le match. Vous pouvez certainement influencer l'impact de votre adversaire sur le jeu avec la longueur du cochonnet (jack) et la possibilité de modifier la longueur si nécessaire. Si l'expérience permet en partie de le faire, une grande partie de cette capacité est liée à la capacité d'observer avec précision et de prendre des décisions judicieuses au bon moment. Ne vous persuadez pas que vous ne pouvez pas gagner la partie avant de commencer. Soyez positif.

Influences extérieures

Il est essentiel que vous ayez conscience des choses que vous pouvez contrôler et de celles que vous ne pouvez pas contrôler. Une bonne préparation consiste à vous préparer à contrôler les choses contrôlables et à limiter l'influence des choses que vous ne pouvez pas contrôler.

Le match, l'opposition, les règles et conditions de jeu, la surface de jeu, le lieu, toute autre influence extérieure (par exemple, les mouvements de foule, les retards pendant la pause repas, les marqueurs et arbitres incohérents) sont autant d'exemples de choses que vous ne pouvez pas contrôler. Par conséquent, ils ne doivent pas altérer votre façon de penser ni avoir une influence négative sur votre jeu tactique.

Lois et conditions de jeu

Les lois du sport du boulingrin

Tout comme il est important pour un joueur de savoir comment jouer, il est tout aussi important de connaître les lois les plus récentes qui régissent le jeu. Les World Bowls créent les lois qui régissent le sport du boulingrin. On joue au boulingrin en vertu de ces lois partout dans le monde. Les règlements nationaux sont également inclus dans le livre des règlements. La possibilité de localiser facilement les lois permet d'éviter les délais pendant les jeux et de prendre rapidement et sans complications la bonne décision/interprétation. Les joueurs doivent avoir une bonne compréhension de l'index du livre des règlements. Les lois du sport du boulingrin sont disponibles à l'achat sur [World Bowls ici.\(en anglais\)](#). Chaque joueur devrait avoir un exemplaire à jour du livre des règlements.

