

Condizionamento: facile o difficile?

Le discussioni sull'idea di condizionamento facile o difficile sono sempre di grande attualità. Ma cosa intendono i giocatori nella media per facile o difficile è spesso decisamente confusionario. Cerchiamo di ragionare in termini semplici e concreti e proviamo a partire dalla definizione di un buon lancio, quel lancio che ci porterà ad ottenere lo strike. Potremmo definire un buon lancio quell'azione in cui pulizia di rilascio, target line, tempo piede-mano, follow through (sollevamento della boccia) si esprimono al meglio. Quindi in altri termini nessun errore in uscita o in entrata, perfetto allineamento con il proprio target, trasmissione ottimale dell'energia alla boccia. Detto questo torniamo al condizionamento e proviamo ad immaginare un condizionamento difficile.

Cosa dovrebbe accadere? In parole semplici se il giocatore individuata la zona di maggior **"spazio"** per centrare la tasca ed esegue il lancio che abbiamo ipotizzato prima, ottiene uno strike. Cosa allora lo rende difficile? Esattamente lo **"spazio"** a cui abbiamo appena accennato. Vale a dire questo "spazio" sarà ridotto, il giocatore potrà sbagliare molto poco in entrata ed in uscita, dovrà mantenere sempre un rilascio pulito ecc.... Ma in questo spazio la boccia eseguirà tutte le fasi "razionali" che contraddistinguono il suo movimento; scivolamento, attraversamento della mid lane e backend, più o meno ritardato. A questo punto il giocatore tecnicamente, fisicamente, mentalmente più preparato sarà in grado di eseguire con più costanza un buon lancio ottenendo un buon numero di strike o comunque un'alta percentuale di "tasche" colpite.

Sofferamoci ora un attimo su cosa significa sbagliare in entrata o in uscita, supponiamo che il punto di maggior spazio è intorno al decimo listello. Sbagliare in entrata significa **"chiudere"** il proprio angolo e nel nostro caso la boccia passerebbe a sinistra del 10esimo listello (per un giocatore destro), sbagliare in uscita significa **"aprire"** il proprio angolo e nel nostro caso la boccia passerebbe a destra del 10esimo listello. Se il condizionamento è difficile ma ben disegnato in entrambi i casi il giocatore non otterrà lo strike. Nel primo la boccia non raggiungerà l'uno/due, nel secondo la boccia non raggiungerà sufficientemente l'uno. Giocatori con un più alto potenziale di gancio, potenza, pulizia di rilascio avranno evidentemente un margine leggermente superiore per cui potremmo supporre che possano sbagliare in uscita di due, tre listelli, ma difficilmente in entrata, e più avanti vedremo perché.

Se rimaniamo sul concetto di condizionamento difficile, concetto che spesso

ho cercato di spiegare e sul quale vi è una certa confusione, potremmo con molta facilità ottenerlo smanettando a caso su una macchina oliatrice, disegnando un grafico che non abbia alcuna "pendenza" preferenziale, stendendo l'olio senza alcun obbiettivo o ancora meglio non mettendolo proprio!

Ovviamente questa è una "provocazione" ma che molto bene dovrebbe farci capire che tra difficile e "disegnato male" c'è una notevole differenza.

D'altronde sarebbe certamente difficile giocare a tennis su un campo in terra battuta con ammassi di terra, segni e solchi, così come in un campo di calcio con buche in ogni dove, piuttosto che su una pista da sci per nulla battuta o anche su una pedana del salto in alto con avvallamenti sul piano di rincorsa e potremmo continuare con tantissimi altri esempi. Ma una caratteristica di alcune piste "difficili" è spesso saltata prepotentemente ai miei occhi.

Prima di continuare sarebbe bene, come per il lancio, definire un giocatore di buona tecnica. La prima distinzione di questo atleta è la precisione, essa è dovuta ad un movimento sufficientemente costante e ripetitivo nella costruzione della rincorsa, nella costruzione geometrica del suo target line e quindi nella linea del suo pendolo così come nel suo rilascio. Questo esempio di giocatore commetterà pochi errori, avrà ben inquadrata la linea per raggiungere la tasca, sbaglierà a volte in uscita, qualche volta in entrata ma mai tanto. Il che in poche parole significa che esso molto raramente otterrà quel beffardo risultato di fare lo strike lato opposto. Fatta questa precisazione torniamo alla nostrane piste difficili, poiché esse troppo spesso lo sono solo se il giocatore sbaglia in uscita, se invece sbaglia in entrata la boccia continua la sua corsa verso il lato opposto tasca, a quel punto a farla da padrone sarà la fortuna....

Un pattern di questo tipo è caratterizzato dal fatto che nella parte centrale della pista non vi è olio a sufficienza per far sì che la boccia "batta" sul suo bordo per piantarsi sul naso dell'uno, ma nello stesso tempo il suo volume è abbastanza piatto così da non creare un punto in cui in apertura la boccia torni verso la tasca. Questo tipo di pattern non è il top che si può trovare, ed a mio avviso dovrebbe essere evitato.

La definizione più "popolare" di piste difficile è "piste tecniche", bene su una pista "tecnica" quale che sia l'errore del giocatore il risultato non dovrebbe essere strike! Il giocatore al Top troverà sempre una soluzione poiché il suo livello è così sopraffino da sopperire allo svantaggio creato da un "brutto grafico", a soccombere sarà il giocatore di buona tecnica

rispetto a quello più approssimativo, è un po' come dire che chi non ha una Bmw ma ha un Clio arriverà dietro a chi ha la Cinquecento.

Ovviamente la percezione del proprio lancio, la valutazione della condizione di gioco, la conoscenza sarebbero requisiti indispensabile per riconoscere una pista ben condizionata ma difficile da una pista "mal condizionata", e così la confusione nasce dalla semplice visione che fare strike è difficile, ma perché e per come essa è "difficile" sfugge ai più.

Alcuni paragrafi fa abbiamo accennato al fatto che il giocatore al top su un condizionamento "chiuso" potrà sbagliare anche un paio di listelli in uscita, ma raramente sbaglierà in entrata, forse questo concetto non appare del tutto ovvio se non si conosce abbastanza il bowling, ma è semplice da comprendere.

La tecnica di bowling prevede di dare un certo numero di rivoluzioni alla boccia, i giocatori che hanno affinato questa tecnica vedono ed affrontano la pista sempre con la consapevolezza che la loro boccia abbia un ritorno, più o meno ampio non importa. Per cui non stiamo parlando solo di giocatori con alti rpm, ma anche di atleti/te che hanno un più che sufficiente rilascio, unito ad una certa velocità e potenza. La loro visione della pista e la loro linea immaginaria di target sarà sempre spostata sulla destra (per un destro) del pocket, sarà più facile che essi sbaglino mancando il pocket a destra. Più si riduce la visione del movimento della propria boccia, più il target si chiuderà verso sinistra. Fino alla diagonale, tecnica ancora usata da alcuni giocatori, che per l'appunto renderà maggiormente facile, se il pattern lo consente, di andare lato opposto tasca.

Ecco perché su un pattern, avendo scelto una condizione chiusa, si deve assolutamente evitare che tale condizione resti chiusa solo a destra della tasca (per un destro) solo a sinistra (per un mancino).

Su una pista "chiusa" ma molto ben disegnata, entrambi gli errori di apertura e chiusura, saranno penalizzati, come è giusto che sia.