



SAMI JÄRVILÄ

## Koulutus- ja valmennuspäälliköltä

# Avausheiton tähtäys

Edellisen artikkelin tiimoilta opimme missä keilapallon tulisi käydä radan perällä ennen kuin se muuttaa suuntaa eli kääntyy. Tämä tieto auttaa teoriassa, mutta nyt seuraavassa käymme läpi miten onnistut käytännössä saamaan tähtäyksen kautta pallosi haluamallesi linjalle.

Avausheiton tähtäyksestä puhuttaessa on ollut tapana tarkoittaa tähtäämistä merkkeihin, jotka ovat rajarikkoviivalta noin 15 jalan etäisyydellä keiloihin päin ja ne sijaitsevat viiden riman välein. Aloittelevan keilaajan ensimmäinen tavoite on osua tiettyyn merkkiin.

Tähän tavoitteeseen pääseminen ei kuitenkaan pelkäästi riitä. Havainnollistetaan esimerkillä. Keilaajaa osuu kakkosmerkkiin (rima 10). Ensimmäinen avausheitto lähtee sisäänpäin. Matkalla pallo menee kyllä kakkosmerkin päältä, mutta radan loppuosassa pallo kaataa kolme keilaa patterista vasemmalta. Keilaajaa korjaa virheen. Toinen avausheitto lähtee ulospäin. Matkalla pallo menee jälleen kakkosmerkin päältä, mutta patterissa oikealta ohi ykköskeilan ja viisi pois!

Tästä esimerkistä voidaan päätellä, että osua merkkiin ei riitä. Tarvitaan tähtäystä linjaan eli tarvitsemme toisen apupisteen merkkien lisäksi linjan saavuttamiseksi. Hyvä toinen apupiste on ”break point” eli keilapallon kulkulinjan reunimmainen kohta, jossa se kääntyy kohti patteria. Seuraavassa käyn läpi miten pallo saadaan halutulle linjalle. Keilailupiireissä puhumme **LINJAKEILAILUSTA**.

Ennen kuin voimme tähdätä haluttuun linjaan pitää määrittää keilaajaan **henkilökohtainen luku**. Se tapahtuu tarkistamalla kaksi asiaa.

**Ensimmäiseksi** tarkistamme keilaajan kävelyn poikkeaman suorasta linjasta. Keilaajaa asettaa vasemman jalan sisäsyrjän lähtöpaikassa rimalle 20.



Pallon keskipisteen ja vasemman jalan sisäsyrjän välinen (pystysuora linja) etäisyys toisistaan rimoina on tässä 4.

Tämän jälkeen pallo pyritään heittosuorituksessa pelaamaan suoraan rimojen suuntaisesti. Kun keilaajaa on suorittanut heiton, katsotaan mille rimalle vasemman jalan sisäsyrjä tuli rajarikkoviivalla. Jos se tuli rimalle **21** on kävelyn poikkeama ollut vasemmalle yhden riman verran eli tällöin poikkeaman luku on **-1**. Kävelytavasta riippuen se voi tulla myös esim. rimalle **18**, jolloin keilaaja on kävellyt kaksi rimaa oikealle ja poikkeaman luku on **+2**. Vasemmalle käveltyessä luvut ovat miinusmerkkisiä ja oikealle plusmerkkisiä. Jos kävely on suora rimalta rimalle, luku on 0.

**Toiseksi** tarkistamme rajarikkoviivalla **pallon keskipisteen ja vasemman**

**jalan sisäsyrjän** välisen (pystysuora linja) etäisyyden toisistaan rimoina. Tähän on hyvä käyttää videokameraa kuvaamalla heittosuoritus suoraan takaa päin. Jos näiden etäisyys on esimerkiksi neljä rimaa, on luku **4** (kuvassa havainnollistettu). Mitä lähempää nilkkaa pallo lähtee sitä pienempi luku, mitä kauempaa sitä suurempi.

Nyt kun olemme tarkistaneet nämä kaksi asiaa, voimme laskea henkilökohtaisen luvun. Otetaanpa esimerkiksi keilaaja, joka on kävellyt yhden riman vasemmalle (**-1**) ja pallon keskipisteen etäisyys on ollut **4** rimaa vasemman jalan sisäsyrjän linjasta. Henkilökohtainen luku lasketaan seuraavasti:  $-1 + 4 = 3$ .

Linjaa pelattaessa käytetään siis apuna merkkejä ja breikkiä. Kun pelaajat puhuvat, että pelasin linjaa 15-10, tarkoittaa se sitä, että pallo meni merkeillä rimalta 15 ja kävi ”breikkaamassa” rimalta 10. Kun olet saanut selville henkilökohtaisen lukusi, on osuminen linjaan helppoa.

Otetaan lopuksi kolme esimerkkiä linjakeilailusta:

Pelaaja, jonka henkilökohtainen luku on 3 haluaa pelata linjaa 10-10. Pallon linja lähtöpaikassa on myös rimalla 10. Nyt kun siihen lisätään henkilökohtainen luku 3, niin keilaajan vasemman jalan sisäsyrjä on lähtöpaikassa rimalta **13**. Lähtöasennossa jalkojen varpaat osoittavat rimojen suuntaisesti suoraan.

Sama pelaaja haluaa pelata linjaa 15-10 eli viisi rimaa ulospäin. Nyt pallon linja lähtöpaikkaan saadaan laskettua lisäämällä merkkien rimalukuun se luku minkä verran pelataan ulospäin eli tässä tapauksessa  $15 + 5 = 20$ . Siihen kun lisätään vielä henkilökohtainen luku 3, on keilaajan vasemman jalan sisäsyrjä lähtöpaikassa rimalta **23**. Lähtöasennossa jalkojen varpaat osoittavat hieman ulospäin muun vartalon seurattessa perässä.

Viimeisenä esimerkkinä pelaaja on löytänyt taskuosuman linjalta 5-10 eli viisi rimaa sisäänpäin. Pallon linja lähtöpaikkaan saadaan laskettua vähentämällä merkkien rimaluvusta luku, jonka verran pelaaja pelaa rimoja sisäänpäin eli  $5 - 5 = 0$ . Tähän lisäämällä henkilökohtainen luku 3 saadaan lähtöpaikaksi rima **3**. Lähtöasennossa jalkojen varpaat osoittavat hieman sisäänpäin.

Tärkeää on aina muistaa se, että kun vartalo on käännetty kohti haluttua linjaa, tulee kaiken tapahtua pelattavan linjan suuntaisesti heilurin aloituksesta lähtien.

Tämä voi sinusta ensimmäistä kertaa luettua tuntua turhankin matemaattiselta ja monimutkaiselta, mutta opittuasi linjakeilailun salat parannat osumiasi ja sen kautta tuloksiasi varmasti.

Avausheiton linjakeilailusta on valmistunut myös opetusvideo, joka on nähtävillä liittomme [www.keilailu.fi](http://www.keilailu.fi) -sivuilla **koulutus**-linkin alla olevassa videokirjastossa. Siellä tämä havainnollistetaan vielä perin pohjin kuvien ja äänen avulla. ●