

Identifier sa boule de référence

Identifier son compromis vitesse/rotations



Nous allons considérer qu'il y a au moins 9 compromis de base, chacun étant un compromis correct car équilibré.



Les derniers compromis sont bien sûr plus efficaces que les premiers, mais plus difficiles à maîtriser et à reproduire.



Le tableau suivant permet d'identifier les déséquilibres et de donner une orientation de travail.

Tableau de correspondance

N°	VITESSE Linéaire (Km/h)	N°	VITESSE de rotation (Trs/mn)
1	18 à 20. Très faible	1	50 à 100. Très faible
2	20,1 à 22. Faible	2	100 à 150. Faible
3	22,1 à 24. Faible	3	150 à 200. Faible
4	24,1 à 26. Moyen faible	4	200 à 250. Moyen faible
5	26,1 à 27,5. Moyen	5	250 à 300. Moyen
6	27,6 à 29. Moyen élevée	6	300 à 350. Moyen élevée
7	29,1 à 30,5. Elevée	7	350 à 400. Elevée
8	30,6 à 32. Très élevée	8	400 à 450. Très élevée
9	32,1 et plus. Très, très élevée	9	450 trs/mn et plus. Très, très élevée

Identifier sa catégorie

1	Les rotations dominant <u>fortement</u> la vitesse
2	Les rotations dominant <u>légèrement</u> la vitesse
3	La vitesse et les rotations sont équilibrées
4	La vitesse domine <u>légèrement</u> les rotations
5	La vitesse domine <u>fortement</u> les rotations

- L'objectif est de faire passer le joueur 1 en joueur 2 et le joueur 5 en joueur 4.

EXEMPLE

Temps mis par la boule (ligne de faute à quille 1)		2,2 sec	
Vitesse de la boule (65,8/ Nbre sec)		29,9 km/h	
Nombre de rotations sur la piste		10 tours	
Vitesse de rotation ((tours x 60) / Nbre sec)		272 trs/mn	
N°	VITESSE Linéaire (Km/h)	N°	VITESSE de rotation (trs/mn)
1	18 à 20 Très faible	1	50 à 100 Très faible
2	20,1 à 22 Faible	2	100 à 150 Faible
3	22,1 à 24 Faible	3	150 à 200 Faible
4	24,1 à 26 Moyen faible	4	200 à 250 Moyen faible
5	26,1 à 27,5 Moyen	5	250 à 300 Moyen
6	27,6 à 29 Moyen élevée	6	300 à 350 Moyen élevée
7	29,1 à 30,5 Elevée	7	350 à 400 Elevée
8	30,5 à 32 Très élevée	8	400 à 450 très élevée
9	32,1 et plus très, très élevée	9	450 et plus Très, très élevée
Catégorie du joueur			
1	Les rotations dominant fortement la vitesse		
2	Les rotations dominant la vitesse		
3	La vitesse et les rotations sont équilibrées		
4	La vitesse domine les rotations		
5	La vitesse domine fortement les rotations		

QUELLE BOULE ?

Une fois les paramètres du jeu du joueur mesurés et sa catégorie identifiée, on peut commencer la recherche de la boule de base correspondant aux besoins du joueur.

OU VOUS SITUEZ-VOUS?

Cette boule est appelée « boule de référence » ou benchmark ball »

On peut construire l'arsenal autour de cette boule de base.



Choix de la boule de base, de référence

Catégorie 1

Rotations très supérieures à la Vitesse

- RG mini élevé
- Différentiel Faible
- Coque peu agressive, polie

Catégorie 2

Rotations supérieures à la Vitesse

- RG mini élevé à moyen
- Différentiel faible à moyen
- Coque peu à moyennement agressive, polie à satinée

Choix de la boule de base, de référence

Catégorie 3

Rotations égales à la Vitesse

- RG mini moyen
- Différentiel moyen
- Coque moyennement agressive, polie à satinée

Choix de la boule de base, de référence

Catégorie 4

Vitesse
supérieure aux
Rotations

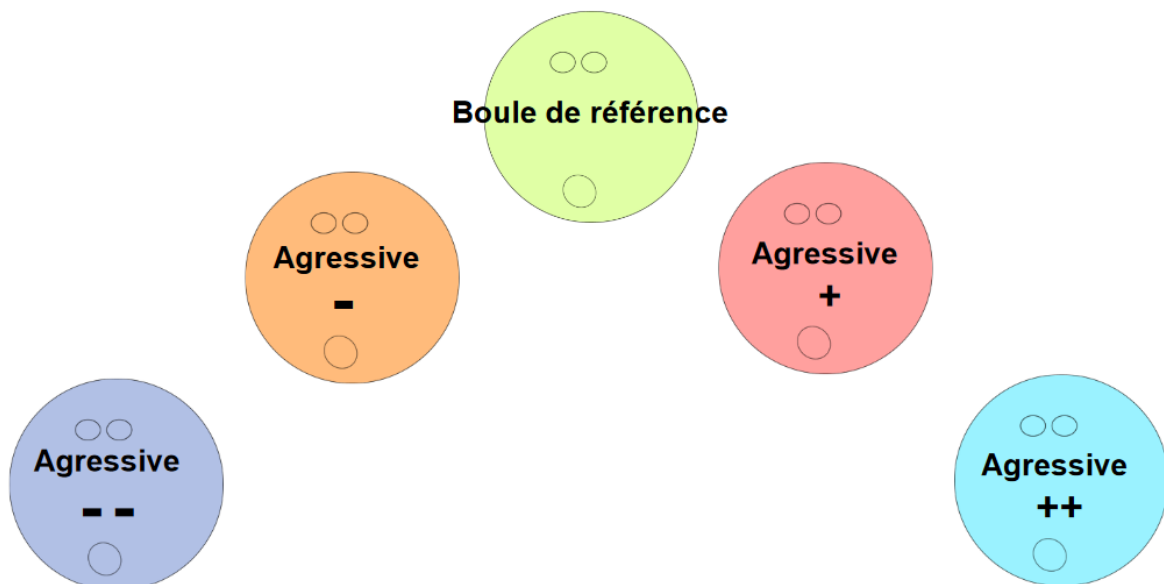
- RG mini moyen à bas
- Différentiel moyen à élevé
- Coque agressive, satinée à poncée

Catégorie 5

Vitesse très
supérieure aux
Rotations

- RG mini bas
- Différentiel élevé
- Coque très agressive, poncée

Constitution d'un arsenal de plusieurs boules



Constitution d'un arsenal de plusieurs boules

Objectif : obtenir un arsenal étagé pour s'adapter aux conditions de jeu.

- Pour pistes à 0 (en fonction de la longueur et de la friction)

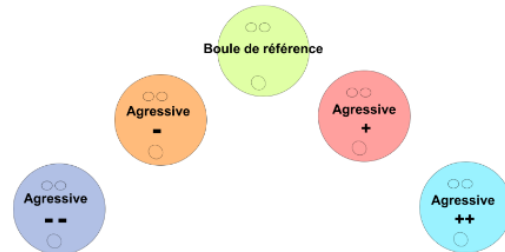
→ Garder le contrôle

- Pour l'évolution du huilage

→ Gérer la transition (assèchement)

- Pour la fin de la compétition

→ Gérer les pistes sèches et le manque de finition

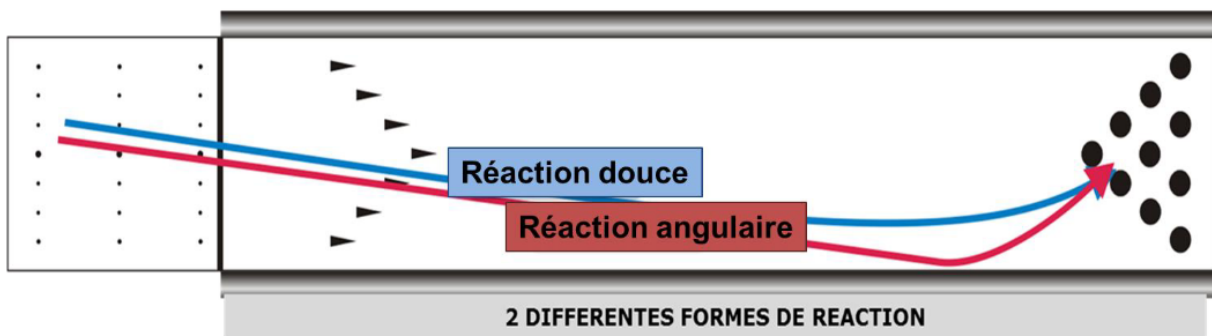


Pour cela, on choisit :

- Les matières (uréthane, réactives solid, hybrid ou pearl)
- Les noyaux (Symétrique ou Asymétrique, le RG mini, le Différentiel et le Différentiel Intermédiaire pour les asymétriques)
- Les surfaces (poncées, satinées ou polies)

Constitution d'un arsenal étagé

→ Créer des formes de réactions différentes

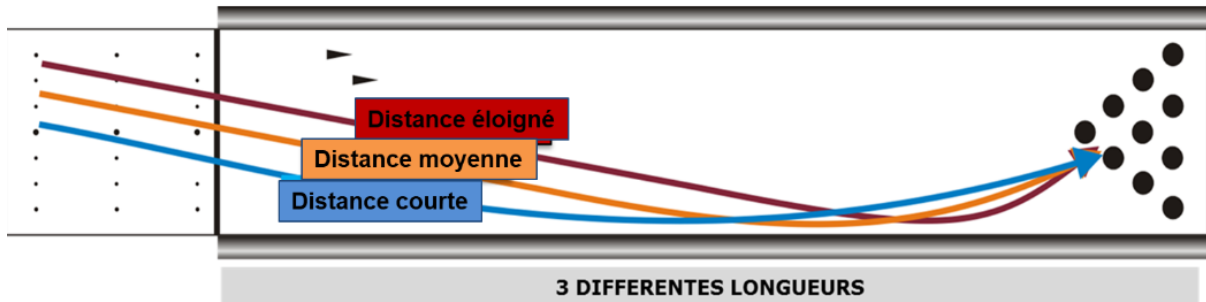


Réaction douce (arc)
 Noyau symétrique
 Surface : 1000, 2000
 Matière : réactive Solid
 RG : bas à moyen
 Différentiel : élevé

Réaction angulaire
 Noyau asymétrique
 Surface : 3000 à 4000
 Matière : Réactive Pearl ou Hybrid
 RG moyen à haut
 Différentiel moyen
 Différentiel Intermédiaire élevé

Constitution d'un arsenal

→ Créer des distances de break différentes



Break rapproché
Noyau symétrique
Surface : 500 à 1000
Matière : réactive Solid
RG bas / Différentiel élevé

Break éloigné
Noyau symétrique ou asymétrique
Surface : 2000 à 4000
Matière : Réactive Pearl ou Hybrid
RG moyen à haut / Différentiel bas à moyen

Break moyen
Boule symétrique ou asymétrique
Surface : 1000 à 2000
Matière : Uréthane, Réactive Solid ou Hybrid
RG moyen / Différentiel moyen à élevé

FFBSO Eric Courault et Gérard Lettrée
12/2020

Exemples d'arsenaux

Nombre de boules de l'arsenal	Formes de réaction de boule conseillées
2 boules	Polyester, trajectoire droite Trajectoire en arc, avec Hook moyen
3 boules	Polyester, trajectoire droite Trajectoire en arc, avec Hook moyen Trajectoire en glisse longue/crochet court, avec Hook moyen
4 boules	Polyester, trajectoire droite Trajectoire avec roule et arc fort Trajectoire en glisse longue/crochet moyen court Trajectoire en arc léger ou glisse longue/crochet léger court
5 boules	Polyester, trajectoire droite Trajectoire forte avec mise en roule tôt Trajectoire en glisse longue/crochet court fort Trajectoire avec arc moyen Trajectoire en glisse longue/crochet moyen court à léger
6 boules	Polyester, trajectoire droite Trajectoire avec arc fort Trajectoire en glisse longue/crochet court fort Trajectoire avec arc moyen Trajectoire en glisse longue/crochet moyen court Trajectoire avec arc léger ou équilibrage spécial

FFBSQ Eric Courault et Gérard Lettre 12/2020

Comment utiliser l'arsenal ?

Une fois votre arsenal testé à l'entraînement, sur plusieurs conditions de jeu de préférence, vous allez pouvoir classer les boules de la plus faible à la plus forte (colonne « Classement boules » sur la fiche d'arsenal), par rapport à la position du Breapoint par exemple (par longueurs de glisse), puis par formes de réaction (colonne Réactivité), de la moins violente à la plus violente (en arc, en crochet ou en Flip).

L'objectif est d'être plus précis sur le comportement de la boule sur la piste pour faire le bon choix rapidement.

Une règle : Évaluez le niveau de friction et de réactivité des pistes, puis choisissez les caractéristiques de boule contraires à celles des pistes. Des pistes à friction faible et réactivité élevée nécessitent une boule à friction élevée et réactivité faible. Des pistes fraîches et glissantes nécessitent une boule forte à réaction douce.