

# LIVE



COMPROMIS VITESSE / ROTATION

Mardi 22/12 à 18h00

*Nous avons des choses à nous dire!*



Avec Eric COURAULT & Gérard Lettrée

@FFBSQ

# Les paramètres de votre jeu

**Nous avons vu les 5 paramètres à identifier:**

- Vos coordonnées Horizontale et Verticale du PAP.
- Votre degré d'inclinaison de l'axe sur un plan vertical (appelé aussi **Axis Tilt** ou quantité de **Spin** du joueur).
- Votre degré de rotation latérale sur un plan horizontal (appelé aussi **Axis Rotation** ou **Side Roll**).
- Votre vitesse de boule (en km/h)
- Votre vitesse de rotation (en tours/minute)

# Fiche ARSENAL

**Nom du joueur :**

**Date :**

Perceur :		Lieu :		Vitesse = km/h		Rotations = trs/mn		PAP : H =			V =
Nbre	Fabricant	Boule	Poids	Matière de coque	Finition de surface	RG	Diff.	Diff. Int.	Noyau Sym. ou Asym.	Classement boules : du moins au plus	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											

# *Introduction*

**L'objectif est d'identifier le joueur afin d'optimiser son jeu physique, son matériel (arsenal de boules, équilibrages et surfaces adaptées).**

**L'identification du jeu du joueur passe par :**

- **Son compromis vitesse/rotations.**
- **Sa catégorie.**
- **Son style de jeu.**

## ***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***

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

# Identifier sa catégorie

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

1

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

2

## Catégorie du joueur

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

3



# ***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**

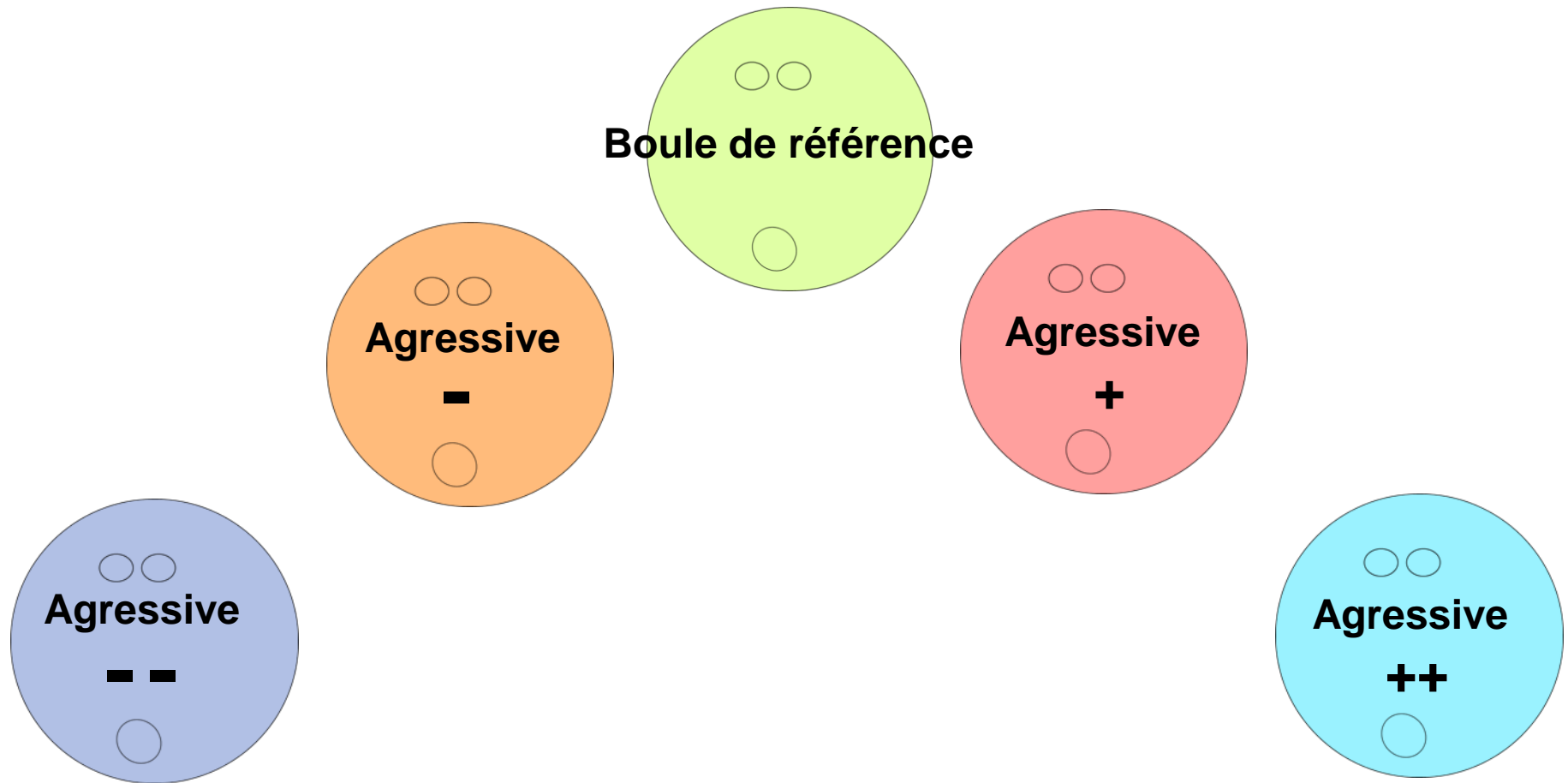
- **RG mini moyen à bas**
- **Différentiel moyen à élevé**
- **Coque agressive, satinée à poncée**

## Catégorie 5

**Vitesse très  
supérieure aux  
Rotations**

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

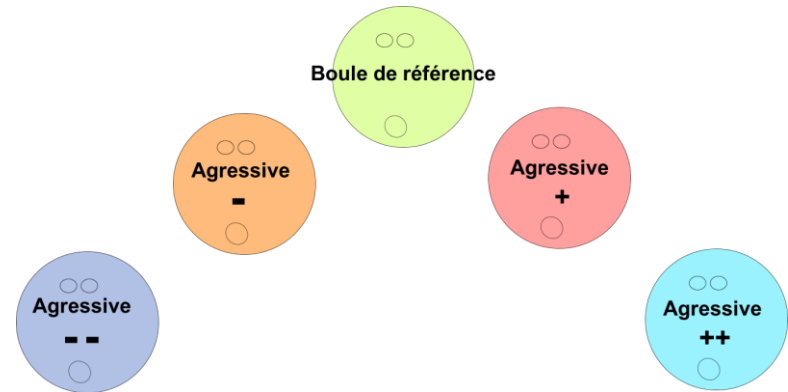
# Constitution d'un arsenal de plusieurs boules



# 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

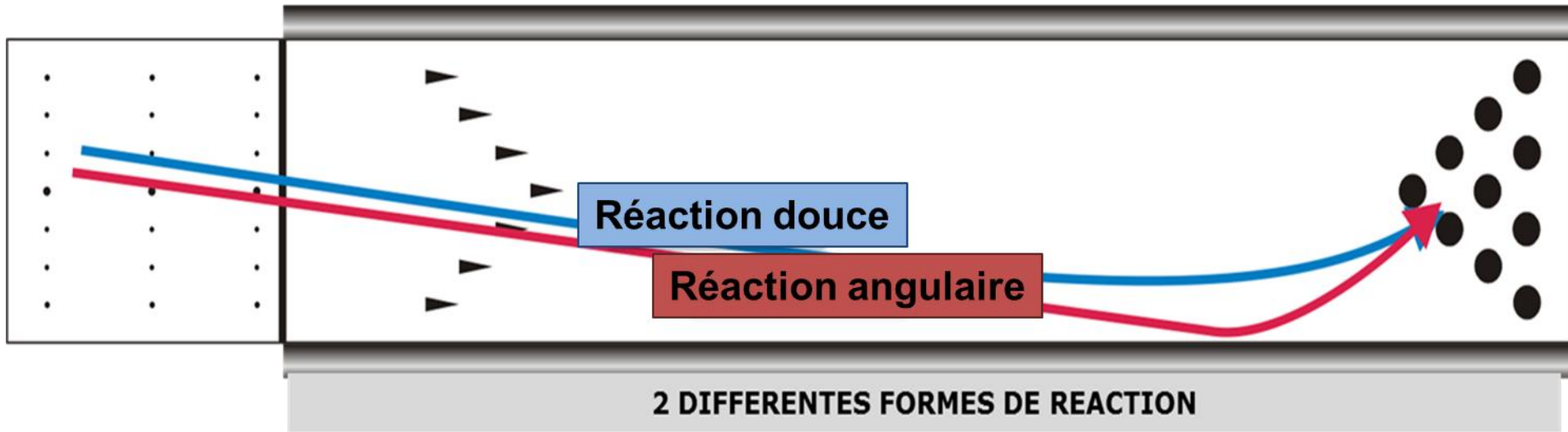


**Pour cela, on choisit :**

- 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

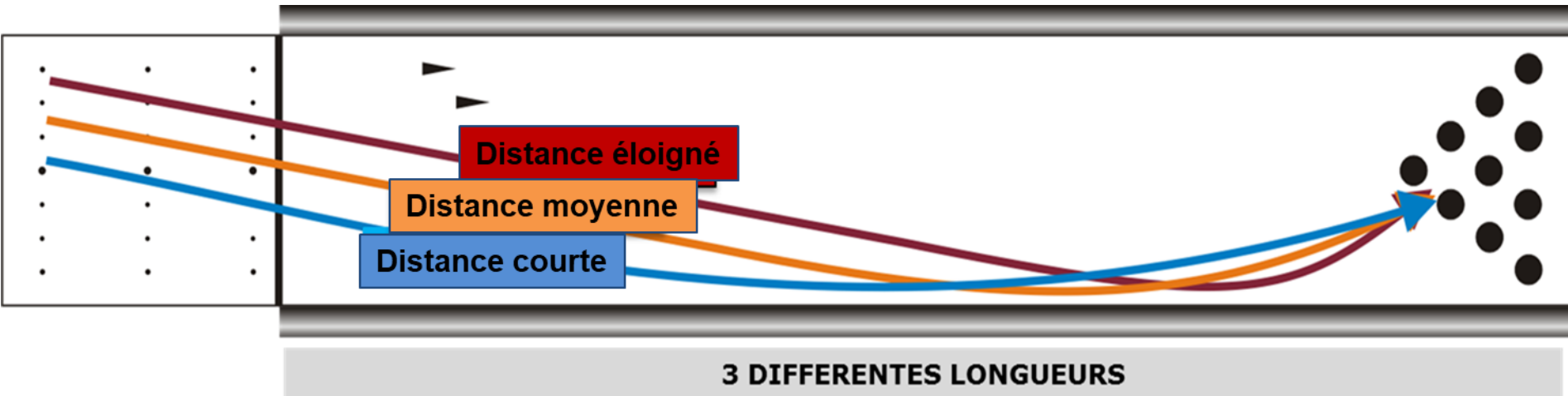
RG moyen à haut

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





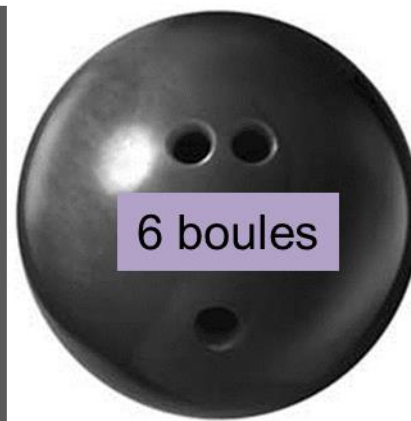
**DEBUTANTS**  
**Polyester**



**LIGUES**  
Polyester  
Boule de référence  
Boule + ou - agressive



**COMPETITION NIVEAU 1**  
- Polyester  
- Boule de référence  
- Boule + agressive  
- Boule - agressive



**COMPETITION NIVEAU 2**  
- Polyester  
- Boule de référence  
- 2 boules + agressive  
- 2 boules - agressive

**ARSENAL : en fonction du niveau des compétitions**

# Exemples d'arsenaux

Nombre de boules de l'arsenal	Formes de réaction de boule conseillées
<b>2 boules</b>	Polyester, trajectoire droite Trajectoire en arc, avec Hook moyen
<b>3 boules</b>	Polyester, trajectoire droite Trajectoire en arc, avec Hook moyen Trajectoire en glisse longue/crochet court, avec Hook moyen
<b>4 boules</b>	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
<b>5 boules</b>	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
<b>6 boules</b>	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

# ***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.

***Choix de la boule  
dans son arsenal***

**En fonction de l'environnement**

- Sur quelle surface jouez-vous ?  
→ **FRICTION DE LA PISTE (usure)**
  
- Sur quel profil de huilage jouez-vous ?  
→ **VOLUME, RATIO, LONGUEUR**
  
- **Quelle type de boule ?**
- **Quelle surface ?**

# SYNTHESE


- **Entrenez vous à placer votre PAP.**
- **Utilisez la vidéo pour valider les paramètres de votre jeu.**
- **Choisissez les boules en fonction de votre jeu.**
- **Constituer un arsenal cohérent (pas de doublons).**
- **Une boule qui rentre?**
  - **Boule agressive / boule pearl.**
- **Les boules ne construisent pas la confiance.**

NOTRE  
PROCHAIN  
RENDEZ VOUS

**Jeudi 7 janvier 2021**  
**Description de fiches d'arsenal**



# INFORMATIONS

- Site fédéral : <https://www.ffbsq.org/#/page/1543>
- Page  **YouTube** : ffbsq live
- LIVRE BOWLING

## Contacts :

- Eric COURAULT

[formation@ffbsq.org](mailto:formation@ffbsq.org)

[etr.erj@ffbsq.org](mailto:etr.erj@ffbsq.org)

- Gérard LETTREE

[gerard.lettreeskynet.be](mailto:gerard.lettreeskynet.be)

Site : [bowlinganalyse.fr](http://bowlinganalyse.fr)

