

# DETERMINER LES COORDONNEES DU PAP

Formation continue régionale

# La bande de roulement

- C'est la partie sur laquelle roule la boule sur la piste
- Elle est identifiable grâce à l'huile qui est déposée sur la boule
- La bande de roulement tourne autour d'un axe qui passe par le centre de la boule
- Il existe différents diamètres de bandes de roulement (partie de la boule en contact avec la piste)



# La bande de roulement

Repères : pouce en bas, doigts en haut

- Pour les droitiers, la bande de roulement est à gauche
- Pour les gauchers, la bande de roulement est à droite
- Le PAP est systématiquement à l'opposé de la bande de roulement

**High Roller**



**Droitier**

**Semi Roller**



**Gaucher**

**Semi Spinner**



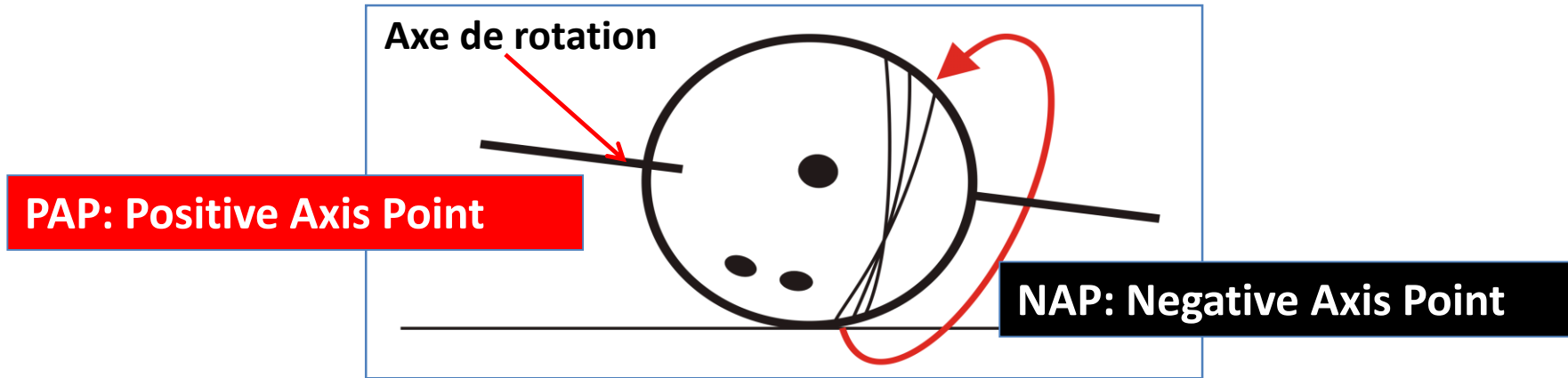
**Spinner**



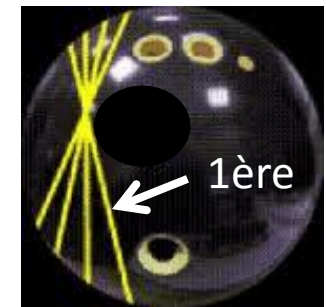
**Full Roller**



# La bande de roulement et le PAP



- Les 2 points de l'axe de rotation sont appelés Positif Axis Point (PAP) et Négative Axis Point (NAP).
- Le PAP (celui qui nous intéresse) se situe toujours à l'opposé de la bande de roulement.
- Lorsqu'il y a du « **Flare** » (bandes de roulement qui se croise), la bande de roulement à prendre en compte est celle qui passe le plus près du pouce .

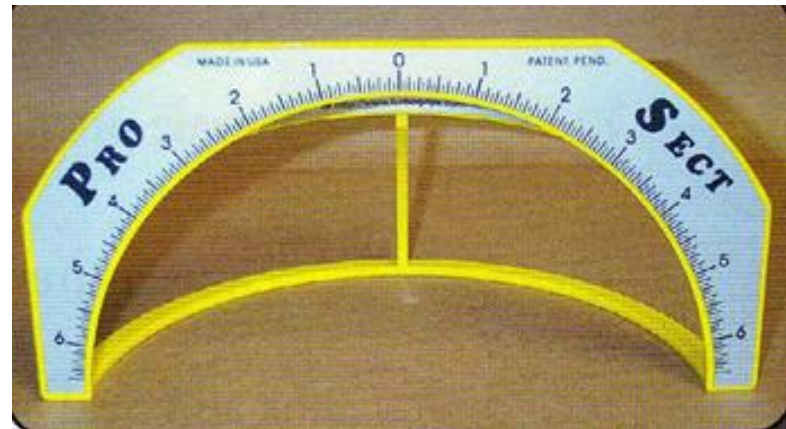


# Le rôle du PAP

- Le PAP permet :
  - de lire le comportement de la boule sur la piste ainsi que le huilage et la réaction de la piste
    - Quand est-ce que la boule commence à rouler ? Où termine la glisse ?
  - d'évaluer le lâcher et sa régularité :
    - Un lâcher compris entre  $0^\circ$  et  $30^\circ$ ,  $30^\circ$  et  $60^\circ$ ,  $60^\circ$  et  $90^\circ$  ?
  - de connaître la distance PIN – PAP
- Le PAP s'exprime par une mesure horizontale et une mesure verticale à partir du centre du perçage :
  - Exemple 1 :  $H = 4 \frac{3}{4}$  et  $V = 3/4$  de pouce
  - Exemple 2 :  $H = 5 \frac{1}{4}$  et  $V = 3/8$  de pouce

# Le matériel à utiliser

- Un prosect (outil de traçage) ou un mètre de couturière
- Un crayon gras jaune ou blanc par exemple



# Déterminer le PAP d'un joueur

Conseil : Passez un coup d'abralon pour mieux voir la bande de roulement



1. Déterminer la 1<sup>ère</sup> bande de roulement



2. Tracer la 1<sup>ère</sup> bande de roulement avec un crayon gras



3. Positionner la bande de roulement parallèle à la table

# Déterminer le PAP d'un joueur

Conseil : Passez un coup d'abralon pour mieux voir la bande de roulement



4. Tracer au moins 2 lignes perpendiculaires à la bande de roulement



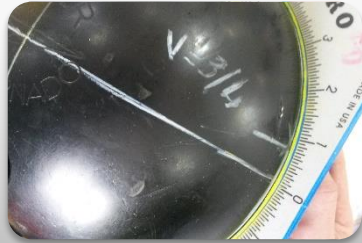
5. Le croisement des 2 lignes marquent la position du PAP



6. Tracer la ligne verticale et la ligne horizontale du centre du perçage



# Déterminer le PAP d'un joueur



7. Mesurer la coordonnée verticale



8. Mesurer la coordonnée horizontale



9. Marquer le PAP avec un scotch

# Valider la position du PAP

- Sur piste
  - Positionner un scotch sur le PAP
  - Faire lancer la boule sur la piste
  - Au moment où la boule quitte la main du joueur, le repère du PAP reste stable en début de piste
  - Si le repère n'est pas stable, il faut révérier le positionnement du PAP.
  - Le noter.

*Conseil : Utiliser une boule qui n'a pas ou peu de flare.*

« Center Line »

Ligne verticale

« P.A.P. »

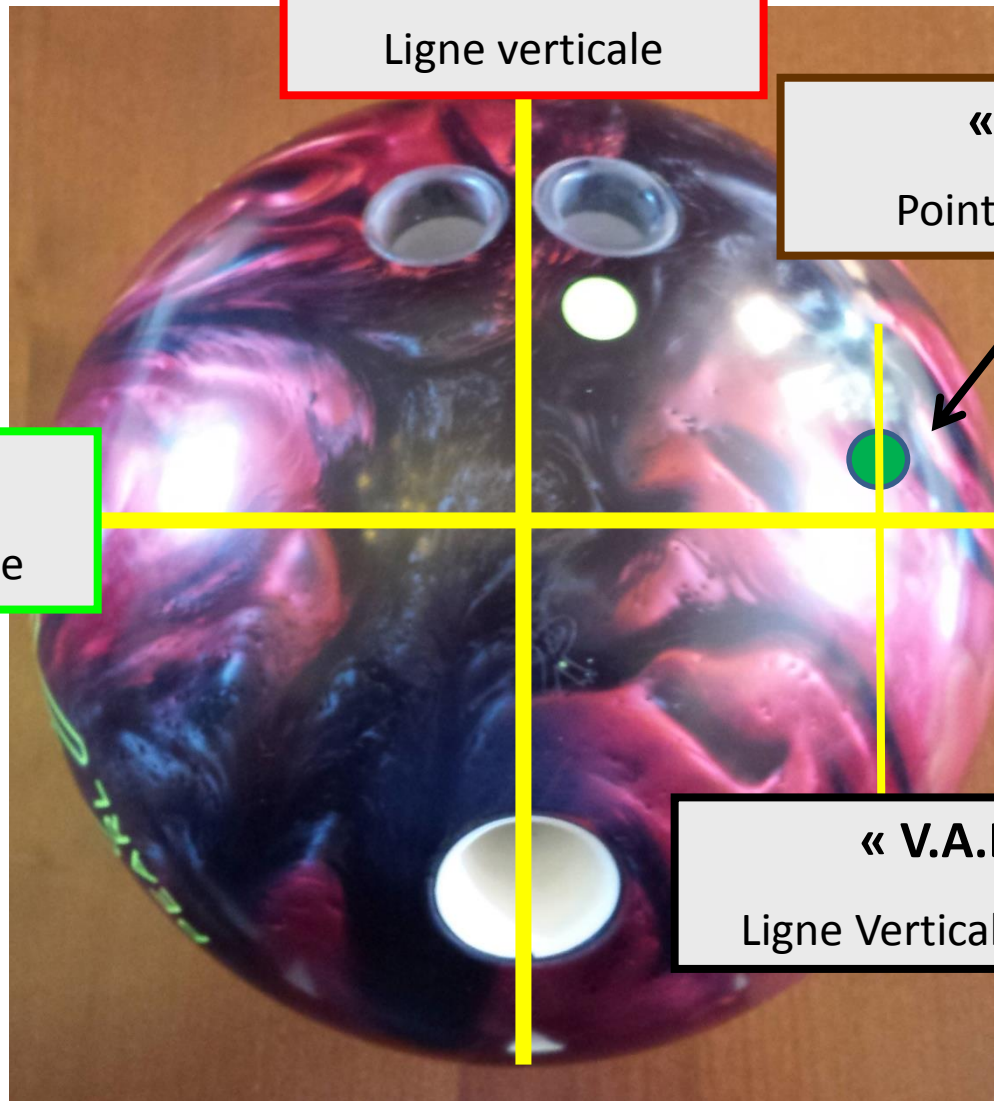
Point d'Axe Positif

« Mid Line »

Ligne horizontale

« V.A.L. »

Ligne Verticale de l'Axe



# Exercices pratiques

- EN SALLE
  - Avec une bande de roulement imaginaire et un mètre de couturière
- SUR PISTE

# Résumé

- Connaître le PAP permet :
  - D'identifier le degré d'axe de rotation horizontale et verticale du joueur
  - De mettre en place des exercices de modification du lâcher
  - D'observer les différentes réactions des boules de l'arsenal