

Ce document a ete concu pour capturer l'essence technique de votre jeu. Voici comment decrypter et remplir chaque section comme un pro.

1. Le Bloc POINT (Analyse balistique)

Cette section sert a comprendre pourquoi vos boules arrivent (ou non) a destination.

Type de donne (la trajectoire)

- Pl (Plombe) : envoi haut, la boule tombe presque verticalement.
- Dd (Demi-donne) : trajectoire en cloche moyenne.
- Gl (Glisse) : la boule parcourt une grande distance au sol.
- Ro (Roule) : la boule est posee tres pres du rond.

Qualite impact

- Ct (Court) : tombee avant la zone visee.
- Lg (Long) : tombee apres la zone visee.
- Cote : deviation laterale par rapport a la ligne.

Resultat tactique

- Rep (Repris) : vous avez gagne le point.
- Bou (Bouchonne) : votre boule touche le cochonnet.
- Dev (Devant-de-boule) : vous vous placez juste devant pour gener.
- Mas (Masque) : vous cachez le but ou une ligne de tir.
- Don (Donne) : vous laissez le point a l'adversaire.

Colonnes complementaires de la fiche

- Ecart but (cm) : distance finale mesuree.
- Distance de tombee : notez l'endroit d'impact (utile pour corriger la portee).
- Type de sol : dur, souple, gravillons, humide, mixte.
- Diagnostic court : note libre (lache trop tot, bras ferme, manque de force, etc.).

2. Le Bloc TIR (Diagnostic d'execution)

Ici, on analyse la precision chirurgicale de votre bras.

Nature du tir

- PF (Plein fer) : impact direct sur la boule sans toucher le sol.
- Dev (Devanture) : impact au sol juste avant la cible.
- Raf (Rafle) : tir bas qui roule sur le terrain.
- Sau (Sautee) : tir par-dessus une boule pour en taper une autre.

Resultat precis

- CN (Carreau net) : votre boule prend la place exacte.
- Pa (Palet) : vous restez dans un rayon de 50 cm.
- Ch (Choc) : vous frappez mais votre boule repart loin.
- Cas (Casquette) : contact haut, effet faible.
- TC / TL : trou court / trou long.

Impact sur la mene

- Nettoyage reussi : la boule cible est sortie, situation amelioree.
- Contre-coup subi : votre tir avantage l'adversaire.
- Noye involontaire : votre boule se perd dans le jeu sans gain tactique.

3. Gestion de la mene et strategie

- Distance bouchon : cochez 6 m, 7 m, 8 m, 9 m ou 10 m selon le jet.
- Avantage a mi-mene : indiquez qui a l'avantage en boules (nous / egalite / adversaire).
- Schema score : dessinez rapidement les placements. Conseil : O pour le cochonnet, B pour vos boules, R pour l'adversaire, fleches pour les déplacements.
- Score point par point : notez l'evolution pour comprendre les bascules de mene.

Specificites version joueur

- Tableau unique : une seule ligne par action pour aller vite.
- Utilisez les abreviations de la bande d'aide en haut de page.
- Objectif : remplir sans casser votre rythme de match.

4. Le graphique radar (auto-evaluation)

A la fin du match, reliez les points de 0 (centre) a 10 (exterieur) pour visualiser votre profil du jour.

- Concentration : etiez-vous dans votre bulle ?
- Gestuelle : votre bras etait-il fluide et droit ?
- Lecture du terrain : avez-vous anticipe pentes et bosses ?
- Force : dosage de l'effort.
- Cohesion : communication et entente avec l'equipe.

5. Legende pratique des abreviations

POINT	PI	Plombe
POINT	Dd	Demi-donne
POINT	Gl	Glisse
POINT	Ro	Roule
POINT	Ct/Lg	Court / Long
POINT	Rep/Bou/Dev/Mas/Don	Resultats tactiques
TIR	PF/Dev/Raf/Sau	Nature du tir
TIR	CN/Pa/Ch/Cas/TC/TL	Resultat du tir

Conseil de Paquita

- Soyez honnete : si vous faites un trou car vous avez lache la boule trop tot, notez-le en diagnostic.
- Utilisez des couleurs : bleu pour vos boules, rouge pour les moments cles de la mene.
- Relisez la fiche juste apres le match pour transformer l'analyse en plan d'entrainement.

Cet outil est votre meilleur allie pour preparer les Championnats 2026. Analysez, corrigez, gagnez !