

Picots intérieurs	Vitesse	Effet	Contrôle	Mousse (mm)	Dureté	DEF -	DEF	DEF ex.	ALL	OFF -	OFF	OFF ex.	PVP	Page
4 ALL	low	low	extra high	1.5/1.8	43°								12,90 €	26
4 YOU	medium	medium	extra high	1.5/1.8/2.0	40°								14,90 €	26
TOPSPIN C	medium	extra high	extra high	1.2/1.5/1.8/2.0	38°								34,90 €	28
UPP	medium/fast	high	high	1.6/1.9/max.	35-37°								19,90 €	27
RHYZM 375	fast	extra high	extra high	2.0/max.	37,5°								39,90 €	20
X-PLODE SENSITIVE	fast	extra high	high/ex. high	1.8/2.0/max.	40°								41,90 €	22
ENERGY 325	fast	extra high	extra high	1.8/2.0/max.	32,5°								41,90 €	23
ENERGY X-TRA	fast	extra high	extra high	1.8/2.0/max.	37,5°								36,90 €	23
SAMBA	fast	extra high	high	1.8/2.0/max.	38°								32,90 €	24
SAMBA PLUS	fast	extra high	extra high	1.8/2.0/max.	35°								36,90 €	24
MAMBO	fast	extra high	high	1.8/2.0/max.	40°								32,90 €	25
MAXXX 400	fast/extreme	extra high	high/ex. high	1.8/2.0/max.	40°								42,90 €	19
RHYZM 425	fast/extreme	extra high	high/ex. high	2.0/max.	42,5°								39,90 €	21
ENERGY	fast/extreme	extra high	high	1.8/2.0/max.	42,5°								37,90 €	23
MAMBO H	fast/extreme	extra high	medium	1.8/2.0/max.	42,5°								32,90 €	25
MAXXX 450	extreme	extra high	high	1.8/2.0/max.	45°								42,90 €	19
MAXXX 500	extreme	extra high	low/medium	2.0/max.	50°								42,90 €	19
RHYZM	extreme	extra high	medium/high	2.0/max.	48°								39,90 €	20
X-PLODE	extreme	extra high	medium	1.8/2.0/max.	47,5°								41,90 €	22
Picots extérieurs														
TANGO ULTRA	extreme	medium	extra high	2.0/max.	35°								39,90 €	29
EXPRESS ULTRA	extreme	medium	high/ex. high	1.5/2.0/max.	40°								41,90 €	29
Picots longs														
OCTOPUS	low	medium	extra high	0X/0.5/1.1-1.2	50°								34,90 €	29
SHARK	low	medium/high	high	0X/0.5/1.0	40°								36,90 €	28
ORCA	low	medium	extra high	0X/0.5/1.0	40°								36,90 €	28
BADMAN	low/medium	medium	extra high	0X/1.3	45°								41,90 €	29
Antispin picots intérieurs														
TONI HOLD	low	low	extra high	1.5/2.5	40°								46,90 €	28
AMY CONTROL	low	low	extra high	0.4/0.7	48°								46,90 €	28
AMY CLASSIC	low	low	extra high	1.0	25°								46,90 €	28

En pleine connaissance de cause, JOOLA a abandonné l'évaluation en cours depuis des dizaines d'années. Celle-ci avait pour inconvénient la mise à jour très difficile avec l'arrivée de nouveaux revêtements et de bois entraînant des valorisations de 0 à 100 voire même au delà.

Nous pensons qu'une telle classification aussi précise avec des nuances aussi petites n'est pas possible car elle en devient subjective. Notre nouvelle méthode d'évaluation permet l'intégration facile des nouveautés. Nos différents types de revêtements se classent en : picots intérieurs, picots extérieurs courts, Anti spin et picots longs

LES DIFFÉRENTS REVÊTEMENTS SE DISTINGUENT ENTRE EUX COMME SUIT :

Picots intérieurs

Le „standard“ des revêtements. Combinaison entre une surface de jeu (dont les picots sont disposés vers l'intérieur) et une mousse dont l'épaisseur peut varier de ~ 1,0 mm à 2,3 mm.

Picots extérieurs courts

Revêtement composé d'une surface de jeu (dont les picots sont disposés vers l'extérieur) et d'une mousse dont l'épaisseur peut varier de ~ 1,5 mm à 2,3 mm. Très utilisé en block et en contre.

Picots longs

Soit sans mousse (OX), soit avec différentes épaisseurs de mousse. Revêtement utilisé pour des blocks dérangeants près de la table et différentes inversions de coupe.

Anti-Spin

Combinaison entre une surface de jeu sans adhérence et une mousse de différentes épaisseurs. Ce type de revêtement facilite le retour de balle à forte rotation.

NOUS AVONS CONSERVÉ LES TRADITIONNELLES CATÉGORIES DES CARACTÉRISTIQUES DE JEU:

Vitesse, Effet et Contrôle et n'avons conservé que 4 niveaux qui se différencient par des couleurs différentes :

Low Medium Fast Extreme

Vitesse

Caractéristique de jeu qui décrit la vitesse avec laquelle le joueur peut catapulte sa balle hors de la raquette. Plus la raquette est rapide et plus la balle sortira rapidement. Pour les débutants, on utilise des raquettes avec peu de vitesse.

Effet

Décrit la rotation de la balle au contact de la raquette. Plus la surface de jeu est adhérente, plus la balle peut prendre des rotations au contact de celle-ci.

Contrôle

La valeur de contrôle est toujours fonction de la valeur vitesse. Dans la pratique, une raquette avec une grande valeur de vitesse est plus difficilement contrôlable qu'une raquette avec une vitesse moindre. Pour pouvoir contrôler un revêtement avec une grande valeur de vitesse, il est nécessaire de disposer d'un temps d'entraînement conséquent.

Dureté

En plus des classements précédents, les revêtements sont classés selon la dureté de la mousse évaluée en « Grade ». Plus un revêtement dispose d'une mousse dure, plus il peut engendrer de vitesse. Plus la mousse est tendre plus le touché de balle est grand et le revêtement contrôlable.

Vitesse

- low
- medium
- fast
- extreme

Effet/Contrôle

- low
- medium
- high
- extra high

Technologie revêtements



Green Power

Mêmes caractéristiques comme avec la colle rapide, durablement et solidement intégrées.



Tensor

Tension incorporée dans la mousse et le caoutchouc. Élastique, plaisir de jouer plus rapide et excellent toucher de balle.



Geo-Force

Le nouveau concept d'ordonnement des picots avec plus de vide entre eux, permet des effets maximisés avec un très haut contrôle.



Geo-Sponge

Nouvelle structure de la mousse avec grandes alvéoles qui augmente l'effet de catapulte permettant une trajectoire plus haute.

Les différentes stratégies

Dans le tableau comparatif, les revêtements sont associés à différentes stratégies de jeu. Le joueur peut facilement s'orienter en choisissant la meilleure stratégie qui correspond à son jeu.

- DEF-** Jeu de défense classique derrière la table avec des coups plus appuyés si l'occasion se présente.
- DEF** Jeu de défense moderne, aussi près de la table, avec des balles agressives bien placées.
- DEF extreme** Jeu moderne avec des revêtements spéciaux (par exemple Badman) qui consiste à empêcher l'adversaire de jouer des balles agressives.
- ALL** Tous les types de coups et de techniques sont joués. On privilégie les coups avec un très bon contrôle, des variations de rotations avec un excellent placement plutôt que la vitesse pure. Souvent, le revers est basé sur le block et le jeu de contre.
- OFF-** Jeu variable à base topspins, souvent à mi-distance. Des balles prises tardivement avec une trajectoire haute sont souvent jouées.
- OFF** Jeu à base de topspins des 2 côtés. Le « topspin » n'est pas seulement utilisé comme une balle d'attente, mais souvent comme coup gagnant.
- OFF extreme** Jeu offensif sans compromis avec prise de risque maximum. Jeu à base de balles rapides et de topspins frappés. La vitesse prend le pas sur les effets et les variations de jeu.