

ROBOT AMICUS ADVANCE BUTTERFLY

Afin d' « aider les clubs » affiliés au Comité d'Ille-et-Vilaine de Tennis de Table, nous avons le plaisir de mettre à votre disposition un robot de tennis de table. C'est une façon différente de faire travailler vos joueurs, ils pourront se former à des séquences de jeu grâce à l'ensemble des fonctionnalités que ce robot confère.



L'objectif de vous proposer cet équipement spécifique à l'entraînement, est de permettre à vos licenciés de s'exercer sur les différents effets (coupés, latéraux, liftés, sans effets), les balles distribuées par le robot peuvent être envoyées à tous les endroits de la table (du plein coup droit au plein revers en passant par le milieu, des balles longues au balles courtes), vos

joueurs (des plus initiés aux plus confirmés) pourront apprendre et se perfectionner par eux-même en réalisant des séquences de jeu à leur convenance ou travailler un coup spécifique (par exemple une balle coupée longue est envoyée par le robot dans le plein coup droit et votre joueur peut ainsi travailler son démarrage coup droit sur balle coupée). Le robot permet aux joueurs de travailler en autonomie et de faire le tour de l'ensemble des balles (natures et placements variés) qu'il pourra rencontrer à l'entraînement comme en matchs.

Le robot est stocké dans un sac de sport BUTTERFLY, il composé d'un filet récupérateur, de la tête du robot (qui envoie les balles), d'une cuve où sont stockées les balles et d'un boîtier de commande.

Le club qui emprunte donc ce robot, s'engage donc à le rendre tel qu'il lui a été prêté par le Comité d'Ille-et-Vilaine de Tennis de Table.

Toute dégradation, dysfonctionnement ou perte de ce robot constaté lors de la restitution au CD35, sera facturée prix affichée sur le catalogue BUTTERFLY TT, au club en question. Charge à lui de voir avec le licencié ou les licenciés concernés de se faire rembourser des dégâts éventuels. Pour éviter quelqueconques désagréments, nous vous conseillons donc de programmer vous-même le robot pour vos joueurs en fonction de leur demande ou selon ce que vous souhaitez lui faire travailler, cela évitera que le robot soit endommagé et que vous en soyez pénalisé de même que vos joueurs.



A l'issue de cette utilisation, si vous souhaitez équiper votre club d'un robot, vous pouvez vous rapprocher d'Olivier pour obtenir des renseignements (il existe différentes versions et marques de robots) et avoir votre propre robot par la suite.

Chaque club peut disposer de ce matériel, durant un temps convenu avec l'Éducateur Sportif Départemental. Si vous souhaitez bénéficier de ce prêt, n'hésitez pas à contacter Olivier au

06 83 66 05 05 ou cdtt35-technique@wanadoo.fr

En vous souhaitant une bonne utilisation. Amusez-vous bien !

DESCRIPTIF DU ROBOT :

Ce robot est le « partenaire idéal » pour ceux qui veulent se former et des séquences de jeu complexes avec toutes les fonctionnalités imaginables.

La version ADVANCE (c'est la version au dessus du BASIC et juste en dessous du PROFESSIONNAL) de notre nouveau AMICUS comprend les fonctions principales suivantes:

- Pour chaque balle un exercice réglable individuellement : quantité d'effets lifté ou coupé « SPIN » + longueur de la balle sur la table, bouton « Speed » + hauteur et trajectoires « Trajectory » ;
- Une fonction AFC signifiant "Contrôle Automatique de Fréquence" pour un réglage automatique des intervalles de temps entre les balles avec variation de la vitesse et de spin ;
- Une fonction "Sample" pour personnaliser les paramètres en fonction d'un joueur ;
- Une fonction permet d'ajuster automatiquement les intervalles de temps entre les balles « BALL/MIN ».

Le robot AMICUS de BUTTERFLY :

- Il est pratique à transporter, rapide et simple à monter, facile à utiliser ;
- Il pèse seulement 6 kg (poids total) ;
- Il est rangé dans un sac de transport, un sac de sport BUTTERFLY ;
- Il peut envoyer jusqu'à 100 balles par minute ;
- Il est doté d'un réglage de hauteur à 4 niveaux ;
- Il a une tête d'éjection unique avec 3 roues pour permettre la variation de tous types d'effets : top-spin (effet lifté), back-spin (effet coupé), side-spin (effet latéral) et des balles sans effet ;
- Il possède un boîtier (panneau) de commande permet de régler la vitesse, la rotation, la trajectoire et le placement des balles ;
- Il est possible de stocker jusqu'à 10 exercices dans les fonctionnalités du robot.

Plus explicitement, les **6 boutons situés en haut du boîtier** sont à utiliser lorsque vous souhaitez faire une séquence de jeu avec jusqu'à 6 placements de balles différents sur la table. Il est possible de



régler le nombre de balle que je souhaite envoyer en fonction du temps (**bouton « Ball/min » situé en bas à droite du panneau de commande**). Enfin, **les 4 boutons situés en bas à gauche du boîtier de commande** servent (de gauche à droite), « spin » pour les effets lifté ou coupé (de - 4 à 6 comme indiqué autour du bouton, le signe « - » pour l'effet coupé et le signe « + » pour l'effet lifté c'est-à-dire

que plus je vais vers le « - 4 » plus la balle sera coupée et plus je vais vers le « 6 » plus la balle sera liftée), « speed » pour le placement des balles (longueur des balles, de courtes à longues), « side-spin » pour l'effet latéral et « trajectory » pour les trajectoires (balles hautes dites « en cloches » ou balles rasants le filet).

ATTENTION : lorsqu'une balle cassée vient s'introduire dans le bac de balles du robot ou dans la tête du robot, il faut arrêter le robot immédiatement et retirer la balle abîmée car ceci peut bloquer et endommager le robot (surtout si cela survient à plusieurs reprises), donc restez vigilant !