

COMMENT CHOISIR SON STAFF ?

LA MATIERE :

ALUMINIUM : métal ayant le meilleur rapport qualité/poids/prix pour l'utilisation du staff de feu. Idéal notamment pour le contact, il permet un vaste choix de diamètres.

ROTIN BRUT : matière comparable au bambou, très résistante aux chocs et au feu, idéale pour les lancés car assez souple et très confortable (et plus agréable à la réception).

ROTIN ECORCÉ : un aspect plus sobre, de couleur blanc cassé. Les nœuds ont été égalisés pour un rendu final un peu plus droit mais également un peu plus souple.

Principal inconvénient du ROTIN : il n'est jamais bien droit, donc fortement déconseillé pour les figures de contact roulé.

LA LONGUEUR :

Dans l'idéal, essayez plusieurs longueurs afin de trouver celle qui vous convient le mieux. Voici les longueurs que nous recommandons selon le nombre d'objet manipulé :

1 STAFF : hauteur du sol jusqu'au menton du pratiquant.

2 STAFFS CONTACT : hauteur du sol jusqu'aux épaules du pratiquant,

2 STAFFS SPINNING : hauteur du sol jusqu'à la poitrine du pratiquant,

2 STAFFS ISOLATIONS : hauteur du sol jusqu'au nombril du pratiquant,

2, 3 ET 4 STAFFS LANCES : hauteur du sol jusqu'au nombril du pratiquant.

LE DIAMETRE :

16mm : très léger, très maniable aux doigts, fragile au delà d'1m de longueur,

20mm : léger, maniable, fragile au delà d'1.30m de longueur,

22mm : bonne prise en main, assez résistant,

25mm : assez lourd, bonne prise en main, résistant,

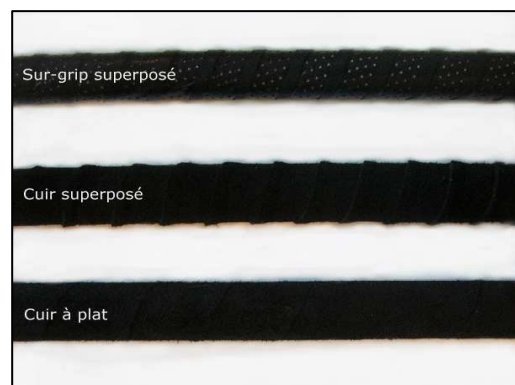
30mm : lourd, très résistant.

LE GRIP :

Sur-grip tennis superposé :
très adhérent, s'use facilement, peut brûler.

Cuir superposé :
très adhérent, très résistant.

Cuir à plat :
adhérent, très résistant.



LES MECHES :

Débutant : petites flammes, environ 3 min,

Classique : flammes moyennes, environ 4 min,

Mixtes : grosses flammes, environ 5 min,

Doubles : flamme moyenne mais large, environ 5 min,

Dragon et Ultimate : Très grosses flammes larges, environ 6min.

Pour plus de renseignements, merci de poser vos questions par mail :
shop@mandalights.net