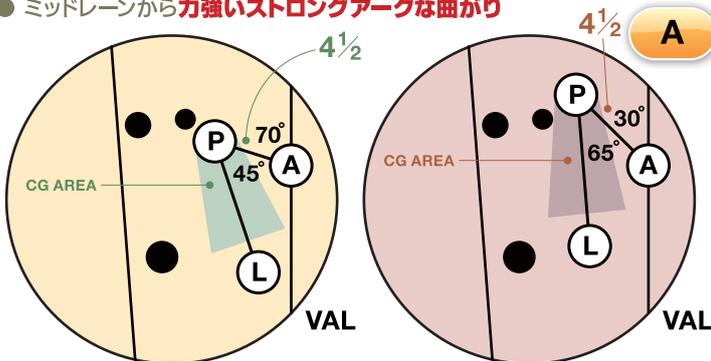


バランスウィック・アシンメトリック(非対称)コアのドリルレイアウトサンプル

推奨レイアウト ハウスショット

- 長めのパターン&フレッシュコンディション ● $45^\circ \times 4 \cdot 1/2 \times 70^\circ$ または $65^\circ \times 4 \cdot 1/2 \times 30^\circ$ ● レーンへの反応は**最も早い** ● 摩擦への反応は**遅い**
- ミッドレーンから**力強いストロングアークな曲がり**

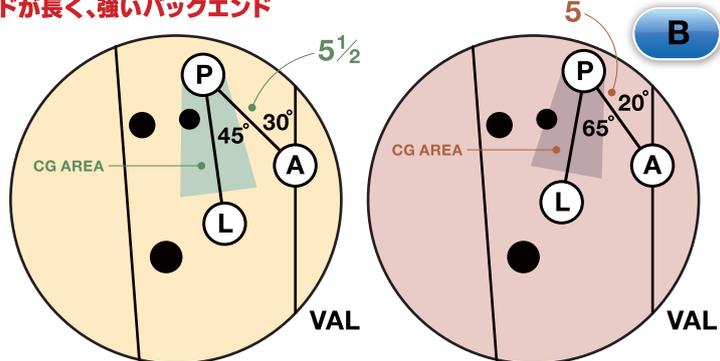


回転: 中〜遅い・スピード型

回転: 中〜速い・回転型

推奨レイアウト ハウスショット

- 短め、またはフレックダウンしたパターン ● $45^\circ \times 5 \cdot 1/2 \times 30^\circ$ または $65^\circ \times 5 \cdot 20^\circ$ ● レーンへの反応は**遅め** ● 摩擦への反応は**速い** ● **スキッドが長く、強いバックエンド**

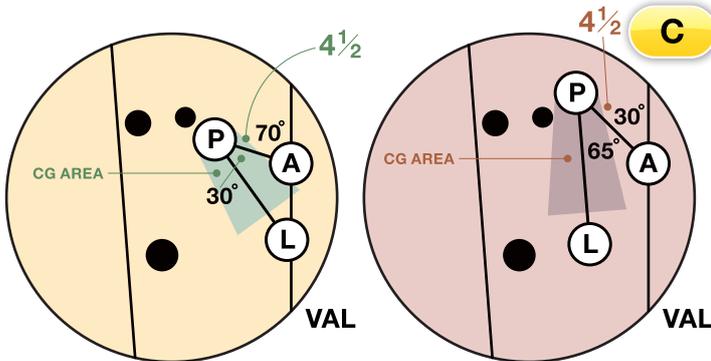


回転: 中〜遅い・スピード型

回転: 中〜速い・回転型

推奨レイアウト PBAスポーツロングパターン

- $30^\circ \times 4 \cdot 1/2 \times 70^\circ$ または $65^\circ \times 4 \cdot 1/2 \times 30^\circ$ ● レーンへの反応は**最も早い** ● 摩擦への反応は**遅い** ● 直線的なラインでフレシ、安定したバックエンド ● **リアクションを微調整するのに表面を調節してください**

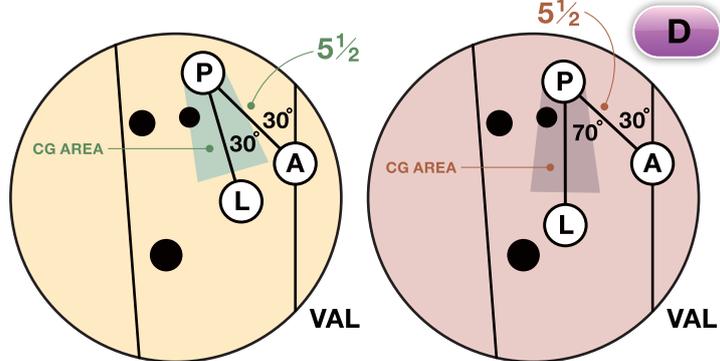


フレックポイントが速いリアクション

フレックポイントが遅いリアクション

推奨レイアウト PBAスポーツショートパターン

- $30^\circ \times 5 \cdot 1/2 \times 30^\circ$ または $70^\circ \times 5 \cdot 1/2 \times 30^\circ$ ● レーンへの反応は**遅い** ● 摩擦への反応は**速い** ● アウトサイドアングルでフレシ、スムーズなバックエンド ● **リアクションを微調整するためには表面を調節してください。**

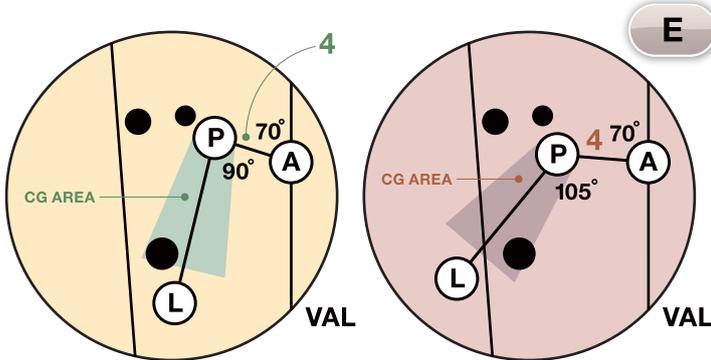


速いフレックポイントのリアクション

遅いフレックポイントのリアクション

トリックレイアウト アシンメトリックをシメトリックのようにロールさせる

- $90^\circ \times 4 \times 70^\circ$ または $105^\circ \times 4 \times 70^\circ$ ● レーンへの反応は**とても遅い** ● 摩擦への反応は**非常に遅い** ● ストレートなアングルでフレシ、スムーズなバックエンド ● **ミッドレーンが非常にドライなときにとても良い** ● **リアクションを微調整するためにはボール表面を調節してください。**

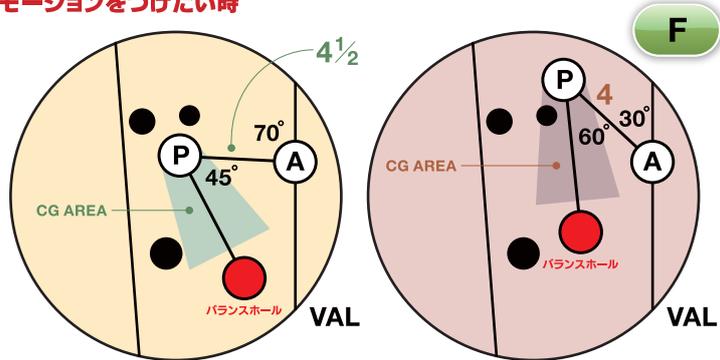


摩擦への反応が遅い

摩擦への反応が非常に遅い

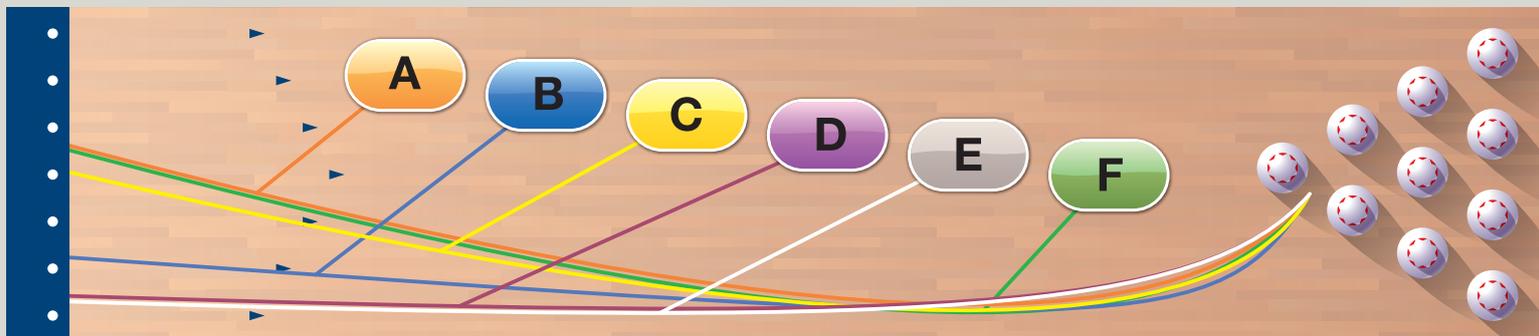
トリックレイアウト 回転の遅いスレイヤーが素早い回転、ピックフックを求める場合

- ヘビーオイル&フレッシュコンディション ● $45^\circ \times 4 \cdot 1/2 \times 70^\circ$ または $60^\circ \times 4 \times 30^\circ$ ● **アシンメトリック・ディファレンシャルを増やし、速く回転させるためには、バランスホールをマスバイアスに開けてください** ● レーンへの反応は**一番速い** ● スピード型ボウラーが、**最も速く回転するボールモーションをつけたい時**



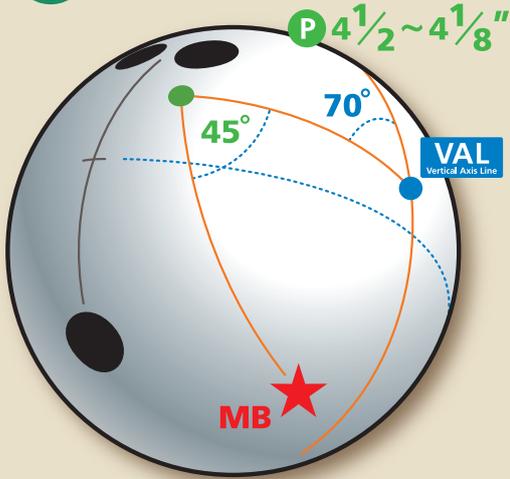
ミッドレーンが最も強い

もう少しスキッドが長くバックエンドが強い

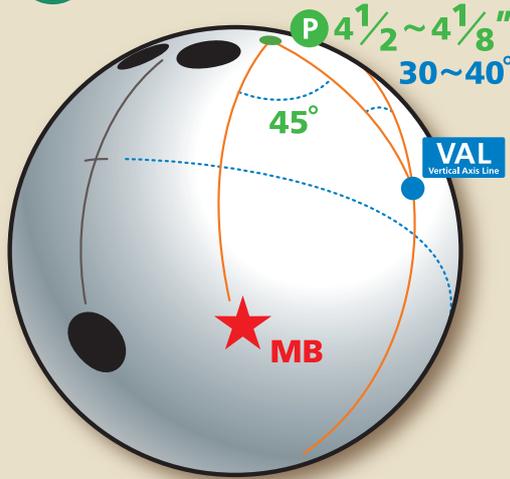


ブランスウィックボールのポテンシャルを引き出す デュアルアングル推奨レイアウト

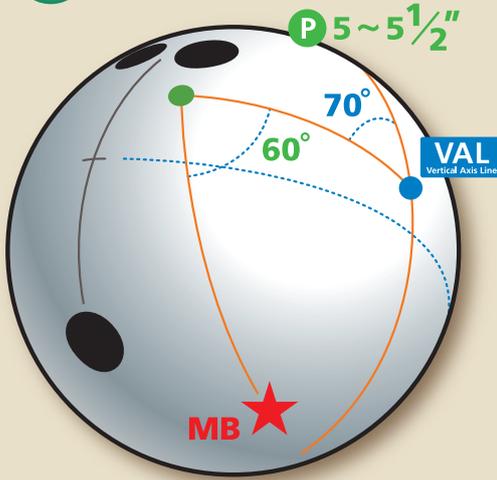
A ストロング&バックエンド(ピンダウン)
ミッドレーンから早めのロールでアーク状で力強いバックエンド。



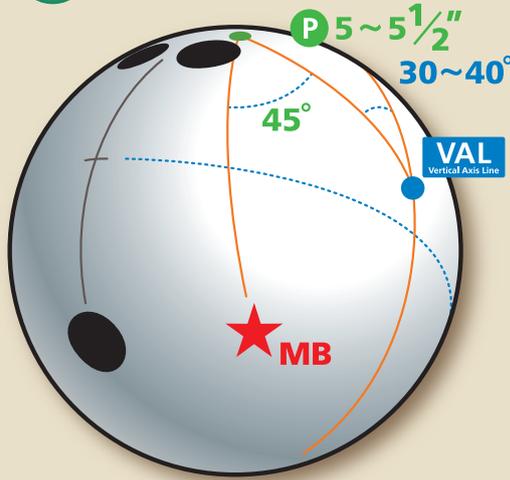
B ストロング&バックエンド(ピンアップ)
程よいスキッドからシャープなバックエンドレスポンス。



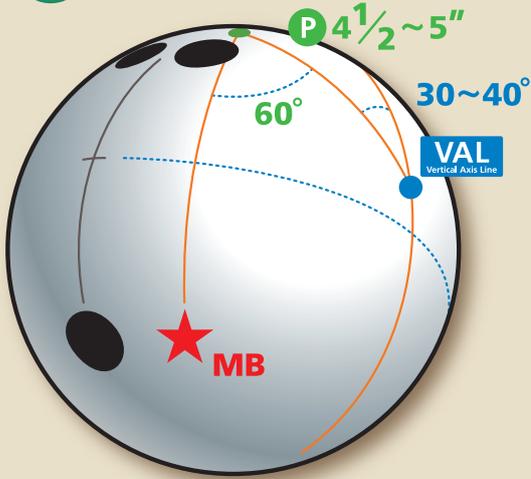
C ミッドレーン & ストロングアーク
程よいスキッドとミッドレーンから転がり力強いストロングアーク。



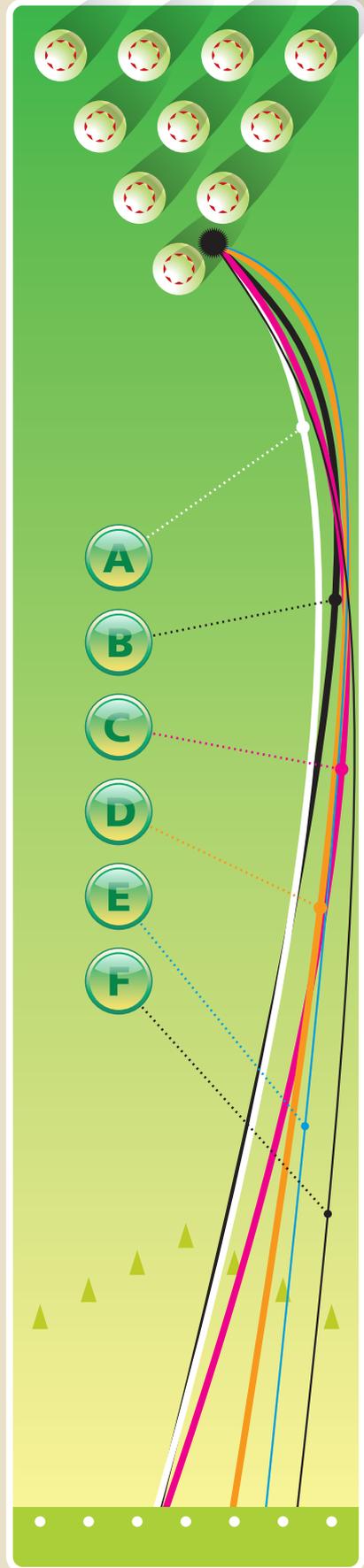
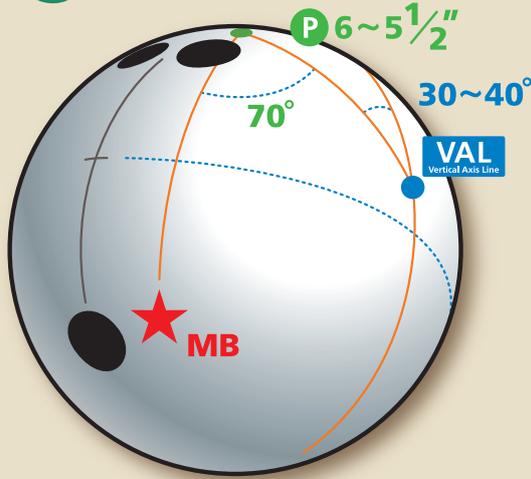
D スキッド & バックエンド
安定した走り強いバックエンドを得られます。



E ロングスキッド & バックエンド
長めの走りで強いバックエンドを得られます。



F ロングスキッド & スムーズアーク
長いスキッドで緩やかなアーク状のフックが得られます。



A **C** エクストラホール

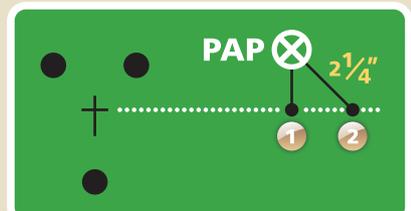
- PAPからVAL上サム側へ: $2\frac{1}{4}$ °
- よりバックエンドの曲がり強化します: $3\frac{3}{8}$ °

その他(ピンアップ)

- ① グリップセンターからミッドライン上 (VALと交差する位置)
- ② よりバックエンドの曲がり強化する (PAPから $2\frac{1}{4}$ ° オーバーフレアに注意)

※ドリル刃7/8以上、深さ2インチ以上ドリルすることでより効果を発揮いたします。

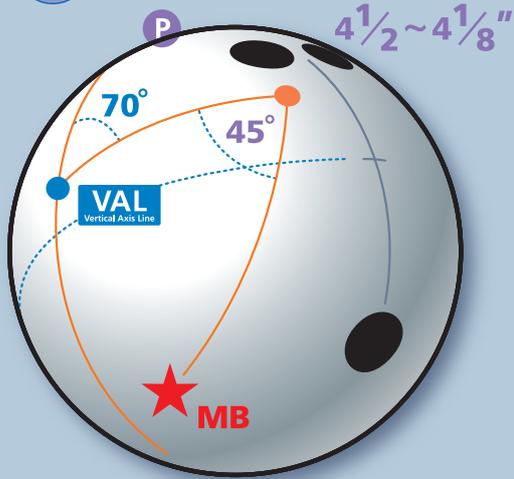
凡例 **P** コアアングル
★ マスバイアス



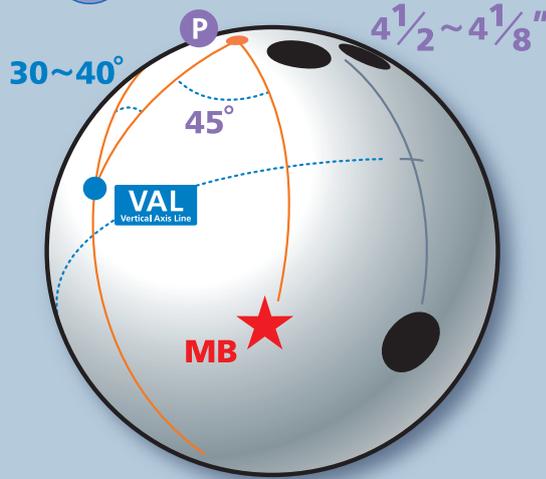
ブランスウィックボールのポテンシャルを引き出す デュアルアングル推奨レイアウト

EXCLUSIVELY DISTRIBUTED BY
SUNBRIDGE

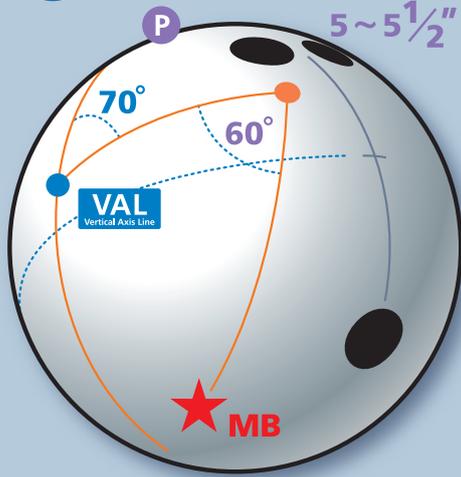
A ストロング&バックエンド(ピンダウン)
ミッドレーンから早めのロールでアーク状で力強いバックエンド。



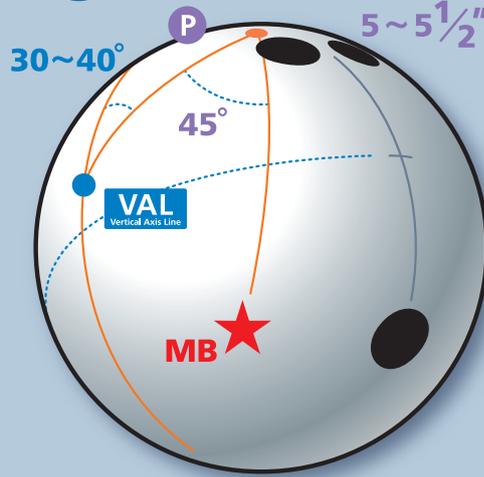
B ストロング&バックエンド(ピンアップ)
程よいスキッドからシャープなバックエンドレスポンス。



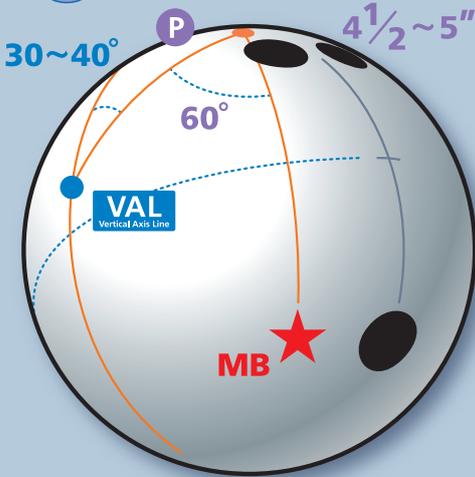
C ミッドレーン & ストロングアーク
程よいスキッドとミッドレーンから転がり力強いストロングアーク。



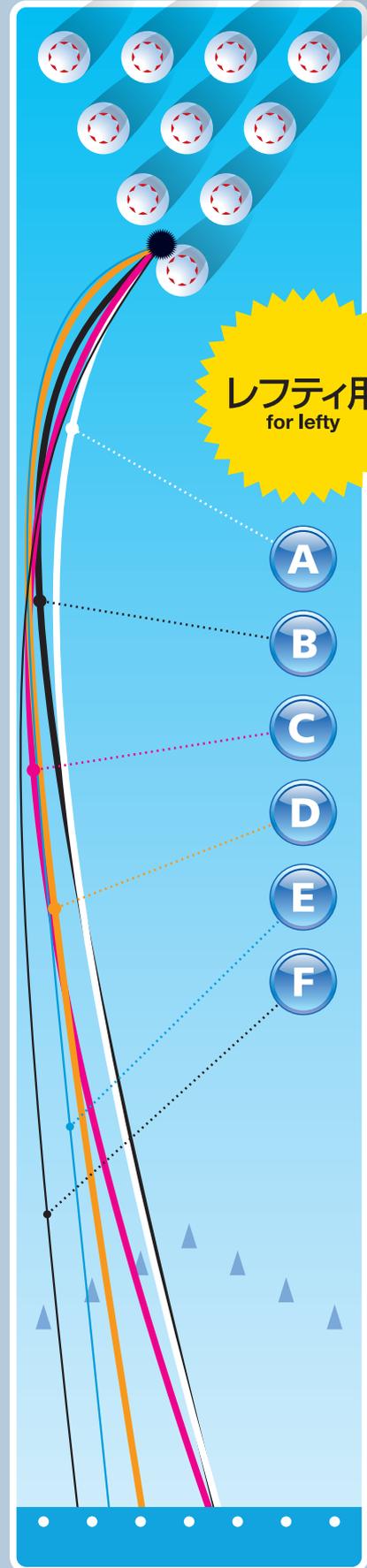
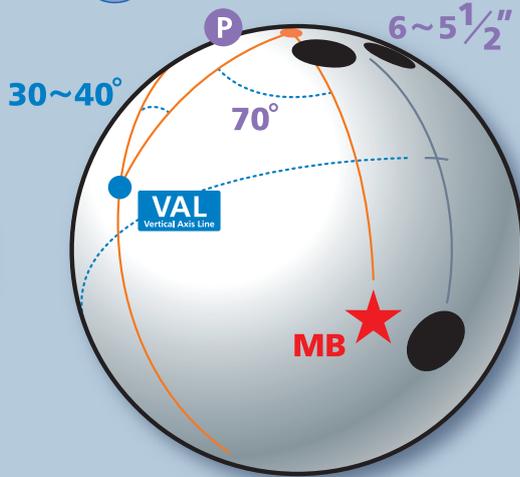
D スキッド & バックエンド
安定した走り強いバックエンドを得られます。



E ロングスキッド & バックエンド
長めの走りで強いバックエンドを得られます。



F ロングスキッド & スムーズアーク
長いスキッドで緩やかなアーク状のフックが得られます。



A **C** エクストラホール

- PAPからVAL上サム側へ: $2\frac{1}{4}$ 。
- よりバックエンドの曲がり強化します: $3\frac{3}{8}$ 。

その他(ピンアップ)

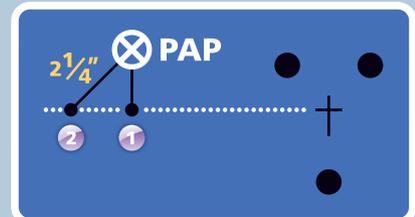
- ① グリップセンターからミッドライン上 (VALと交差する位置)
- ② よりバックエンドの曲がり強化する (PAPから $2\frac{1}{4}$ ・オーバーフレアに注意)

※ドリル刃7/8以上、深さ2インチ以上ドリルすることでより効果を発揮いたします。

凡例

P コアアングル

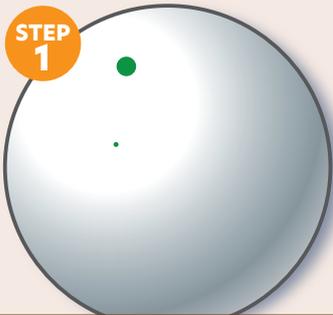
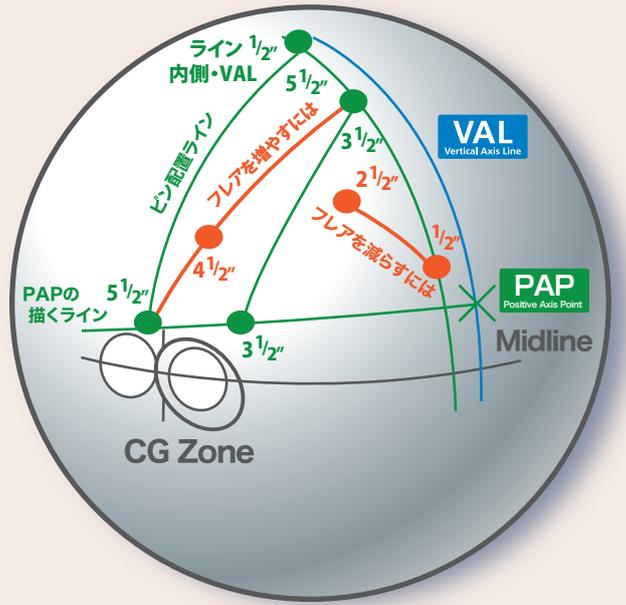
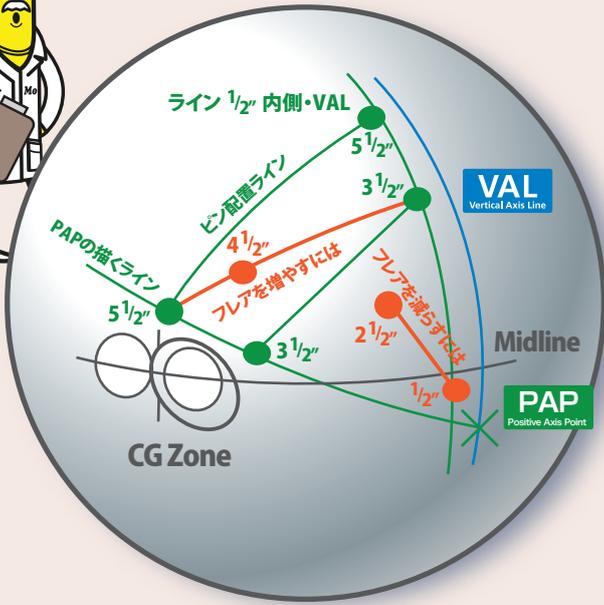
★ マスバイアス



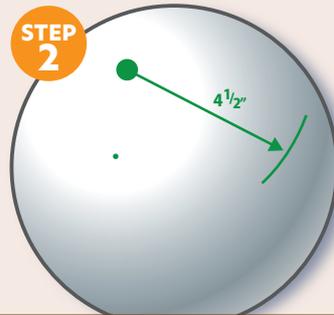
ブランチウィック・サムレスボウラーのための ドリルレイアウトサンプル

PAP オーバー&ダウン

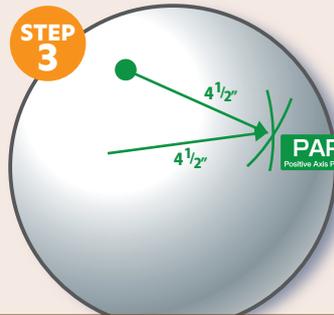
PAP オーバー&アップ



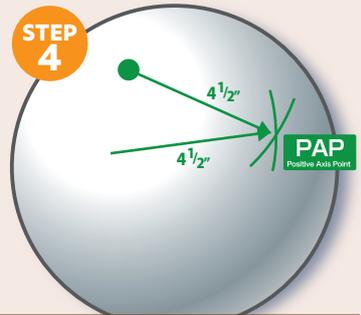
ピンが 2 1/2 インチ離れたボール



ピンがPAPから 4 1/2 インチ



ピンがPAPから 4 1/2 インチ
CGがPAPから 4 1/2 インチ



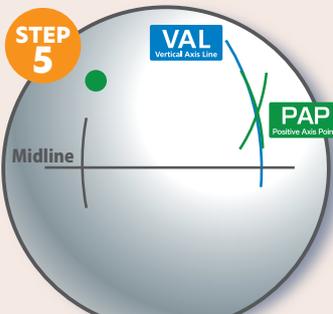
ピンがPAPから 4 1/2 インチ
CGがPAPから 4 1/2 インチ

STEP 1 ピン配置が、上記の図と目的のレイアウトをほぼ一致させる距離にあるボールを探します。

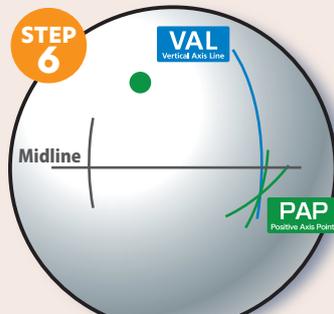
STEP 2 ピンからPAPまでの目的の距離で円弧を描き、望ましいボールの動きを実現します。

STEP 3 ボウラーの水平PAP座標より1/2インチ短い距離に円弧を描きます。

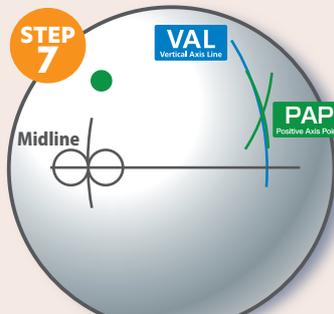
STEP 4 この2つの円弧の交点がボウラーのPAPを定義します。



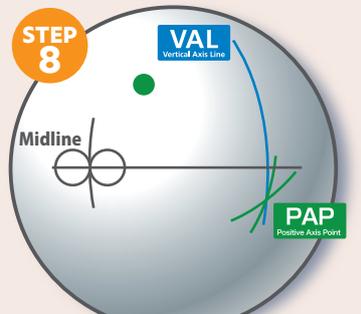
PAP-5インチ上、1 1/2 インチ下
ピンがPAPから 4 1/2 インチ
CGがPAPから 4 1/2 インチ



PAP-5インチ上、1インチ下
ピンがPAPから 4 1/2 インチ
CGがPAPから 4 1/2 インチ



PAP-5インチ上、1 1/2 インチ下
ピンがPAPから 4 1/2 インチ
CGがPAPから 4 1/2 インチ



PAP-5インチ上、1インチ下
ピンがPAPから 4 1/2 インチ
CGがPAPから 4 1/2 インチ

STEP 5 PAPの位置を使用して、ボウラーのPAP座標を反転し、グリップの中央線を定義します。

STEP 6 CGは薬指の穴(CGゾーン)内、またはその近くにある必要があります。

STEP 7 フィンガーを少なくとも3-1/2インチの深さで、4インチを超えないようドリルで穴を開けます。

STEP 8 ボールの表面を希望するボールの動きに一致するテクスチャーに整えます。