

以前に、余談として数値が2つある場合はMin、小さい方を見てくださーいというお話をしました。

今回はこの話に関係のある「△RG」について、まず説明をしていきます。

2. △RG

△RGの△は「デルタ」と読み、いわゆる差を示すときに使いま

す。RGは、そのコアのもつ重さの比重といいましたが、1つのコアの形が球体でもない限り、重い場所と軽い場所が存在します。

この重い場所のことをRGminといい、一般的にRGとして

表記されています。そして、軽い場所と重い場所の差が「△RG」として表記されて

いるのです。この△RGの差が大きいコアになればなるほど、大きなねじれ

が発生し、曲がるボールとなります。しかし、最小値○○○最大値

○○○の値まででしなないと、正反ボールになってしまいます。

これの有名な事件としてジャツカル問題がありました。

非常に曲がるボールとしてでた、モータイトップ社の初代ジャツカルというボール

3代目のジャツカルカーネージというボールが出た時に、ある

抜き打ちで検査した時の新品ボールの数値が○○○を越えてしま

ったため、大会で使えなくなっていました。保証をどうするかなど大きな波紋を広げたことがありました。

なお、現在のジャツカルシリーズはコアの数値を少し変えた改良版ですので、ご心配なく。

表面の素材も影響してきますが、曲がるボールが欲しいな、とい

う方は、この△RGの数値が最大値に近いボールをチョイスすることがおススメです。

しかし、この数値、新品状態での数値であり、ドリルすると変わ

ってしまうのが転点

逆に言えば、ドリルをすることで、最大値を振りきるボールも作

れるといえます。ですが、ドリル後の数値がいくつなのかは、正直わかりません。

唯一、この数値を狙ってドリルできるメーカーが、「ラディカル」

社のボールです。このメーカーのボールにはドリル説明書があり、こう聞けると

この数値になるといったレクチャーが載っています。

(ただし、スパンや回転軸によっては変わってしまうのではないかと不明な点もありますけれどね)

一つ注意点をあげるとすれば、この値が大きければねじれが大き

くなりますが、回転のある方が投げると、コアがねじり終わって曲

がりが増やしてしまうことがある、ということでしょうか。

高回転の方は、このような場合、ドリルレイアウトでねじれを少

し抑えてドリルしてあげれば大丈夫です。

なんでもかんでも、曲がるようにすればいいというわけではな

いという点が面白くもあり、ドリラーの力量が測られるところでも

もあるのかな、とつくづく思います。

<著者>



差をこよなく愛し
癖に愛されたい
とあるボウラー

<好きなもの>
にゃんこ

ぶ。ろ。ろ。し。し。よ。っ。ぶ。っ。ぶ。っ。ぶ。っ。し。ん