



非対称ドットからグリップ中心 (COG) までの距離ガイド

ボウリングボールをドリルする際は、このガイドを参考にして、ノーサムデュアルアングルコンバーターツールへ数値を入力してください。

注意：ノーサムプレーヤーの場合、CoGはブリッジの中心を指します。ボールに表示されているCGと混同しないようにしてください。特許出願中



[ドットからCOGまで 1.5インチコントロール]
最小のディファレンシャルと最小の非対称性により、最も長く滑らかな形状になります。

おすすめ：回転数が多いプレーヤーのボールコントロール、少なめのオイルコンディション、または摩擦の高いレーン向けです。

スピード重視のプレーヤーには向いていません。



[ドットからCOGまで 2.5インチスムーズベンチマーク]
わずかにディファレンシャルを抑え、非対称性を最小限にすることで、予測しやすいアーキ状の動きを実現します。

おすすめ：回転主体のプレーヤーには万能なボールの動き、スピード主体のプレーヤーにはコントロールしやすい選択肢です。



[ドットからCOGまで 3.5インチストロングベンチマーク]
わずかにディファレンシャルを大きくし、非対称性を高めることで、力強いアーキ状の動きを実現します。

おすすめ：マッチドタイプやスピード主体のプレーヤーには万能なボールの動き、回転主体のプレーヤーにはより強めの万能オプションです。



[ドットからCOGまで 4.5インチシャープモーション]
より大きなディファレンシャルと非対称性により、力強いダウンレーン形状を実現します。

おすすめ：さまざまなタイプのプレーヤーにとって、パターンに入りやすく、フックしやすい動きです。回転主体のプレーヤーに最もおすすめの選択肢です。



[ドットからCOGまで 5.5インチストロングミッドレーン]
ディファレンシャルと非対称性を最大限に高め、最も早く、最も強い形状になります。

おすすめ：オイルが多め、または長めのコンディションで、ボールが早めに噛み始め、バックエンドまで力強い動きを維持します。

回転主体のプレーヤーには向いていません。

これらの図は、汎用的なPAPを5 → 0 と設定した場合の、ボール表面におけるDOTとCoGの相対的な距離を示しています。DOT、MB、およびフィンガーホールの位置は、ボウラーのPAPと選択したレイアウトに基づいて変化します。