

Name	Farbe/Factory Finish/Art des Furniers	Mass Bias Stärke	Flare Potential (Inches)	Länge (1-30.)	Hook Rating (1-30.)	Breakpoint Winkel (1-10.)
NVD	Schwarz/Blau/Gold; 2000 Abralon/Powerhouse Factory Finish poliert; Traxion Reactive 0,48	0,030	5+	22	49	13
Complete NV	Lila/Blau/Silber Pearl; 4000 Abralon/Powerhouse; Traxion Reactive 0,45	0,022	Hoch	23	48	13,25
The One	Lila/Mint/Marineblau; 4000 Abralon mattiert; GB 10,7	0,027	5+	25	40	10,15
Playmaker	Schwarz/Lila/Silber Pearl; 4000 Abralon/Powerhouse; GB 10,7	0,001	3	21	30	9,75
Gamebreaker	Schwarz/Lila; 2000 Abralon mattiert; GB 10,7	0,001	4	21	37	9,95
Clash Türkis/Lila	Türkis/Lila; 4000 Abralon/Powerhouse; Modified Phazed Bomber	0,001	3	24	30	9,75
Clash Blau/Gelb	Blau/Gelb; 4000 Abralon/Powerhouse; Modified Phazed Bomber Reactive	0,001	4	22	32	9,25

	use, Super Tack Plus Reactive					
--	-------------------------------	--	--	--	--	--

Bash Schwarz/Rot	Schwarz/Rot; 4000 Abralon/Powerhouse; Big Bang LX Reactive	0,001	3	24	30	9,75
Bash Lila/Gelb/Silber Pearl	Lila/Gelb/Silber Pearl; 1000 Abralon/Powerhouse; Big Bang XL Reactive	0,001	4	22	32	9,25
Tornado Rot/Weiss/Blau	Rot/Weiß/Blau; 1000 Abralon/Powerhouse/ F5 Reactive	0,003	4	22	19	7,75
Tornado Marineblau/ Grün /Silber Pearl	Marine/ Grün / Silber Pearl; 1000 Abralon/Powerhouse; F5 Reactive	0,004	4	22	19	7,75
Tornado Schwarz/Orange/Rot	Schwarz/Orange/Rot; 1000 Abralon/Powerhouse; Super Tack Plus Reactive	0,003	4	23,25	13,5	5,50
Tornado Marine/Türkis/Silber	Marine/Türkis/Silber; 1000 Abralon/Powerhouse; Super Tack Plus Reactive	0,003	4	23,25	13,5	5,50
Tornado Marineblau/Gold/Rot	Marine/Gold/Rot; 1000 Abralon/Powerhouse; Super Tack Plus Reactive	N/A	N/A	23,7	13,0	4,5
Tornado Silber/Marine/Gold	Silber/Marine/Gold; 1000 Abralon/Powerhouse; Super Track	0,003	4	23,5	13,5	5,50

Maxim Schwarz/Rot /Silber Pearl	Schwarz/Rot/Silber Pearl	N/A	N/A	30	2	1
Maxim Captain Fireball	Captain Fireball	N/A	N/A	30	2	1
Maxim Captain Midnight	Captain Midnight	N/A	N/A	30	2	1
Maxim Peek-A-Boo Blau	Peek-A-Boo Blau	N/A	N/A	30	2	1
Maxim Peacock	Peacock	N/A	N/A	30	2	1
Maxim Türkis /Onyx	Türkis/Onyx	N/A	N/A	30	2	1
Maxim Lila/Bronze	Lila/Bronze	N/A	N/A	30	2	1
Maxim Rot/Gold/Blau	Rot/Gold/Blau	N/A	N/A	30	2	1
Maxim Neon Orange	Neonorange	N/A	N/A	30	2	1
Maxim Hot Pink	Hot Pink	N/A	N/A	30	2	1
The Skull	Klar	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

## Ebonite.com

### Ressourcen > Ball Fakten

#### Oberflächenbeschaffenheiten

Viele der Tipps auf dieser Webseite beschreiben die Einflüsse vom Stil des Bowlingspielers und der Dynamik des Kerns, Pin Positionen, CG Positionen und Ausgleichslöcher des Bowlingballes. Ihre Reihenfolge der Beeinflussung in der Ballreaktion, von den meisten Einflüssen zu den wenigsten Einflüssen, ist wie folgt:

1. Der Stil des Bowlingspielers und die Bahnverhältnisse
2. Ball Wahl
3. Pin Position
4. Mass Bias Position (nur fuer asymmetrische Bälle)
5. Ausgleichslochgröße, Tiefe und Position
6. CG Position
7. Gewicht nach Bohrung (Seitengewicht, Finger-/Daumengewicht, oberes/unteres Gewicht.)

Die Nummern 2 bis 7 können vom Ballbohrer gewählt und beeinflusst werden. Nummer 1, Stil- und Bahnverhältnisse, muss als Konstante genommen werden. Man weiss, dass sich alle Pro-Shop Betreiber in ihren Sitzen winden, ihre Maus klicken, ihren Kopf schuetteln, kurz davor sind, durch den Bildschirm zu springen. Warum? Weil man sich nicht viel Zeit mit der Oberfläche des Balles verschwendet hat.

Die Oberfläche des Balles und ihr Zusammenspiel mit dem Öl und der Bahnoberfläche ist NUMMER 1 in den Faktoren, die vom Ballbohrer manipuliert werden können. Zu viel Oberflächenstruktur und der Ball verliert zu schnell an Energie, zu wenig, und der Ball hält zu lange seine Energie. Beides ist gleichermassen unerwünscht. Der ganze Zeitaufwand, den richtigen Ball zu wählen und das dynamische Layout dazu, wird völlig vergeudet, es sei denn, die Oberflächenstrukturen erzeugen den richtigen Breakpunkt. Die Oberfläche direkt von der Fabrik (aus der Box) eines Balles wird nicht immer die richtige fuer Sie und die Bahnverhältnisse sein, auf denen Sie spielen. Sie können einen polierten Ball matt machen, Sie können einen matten Ball polieren. Können Sie einen Pearlball mattieren? Unbedingt. Können Sie einen Partikelball polieren? Na klar! Und Sie können ihn auf seinen Erstzustand bringen und von neuem beginnen. Was auch immer es benötigt, um die richtige Laufeigenschaft und Energie auf die Bahn zu bekommen. Sie muessen die Oberflächenstruktur periodisch auffrischen, um ständig eine gute Ball Reaktion zu bekommen.

Man kann Ihnen nicht sagen, wie viele Berichte man mit solch einem Inhalt gelesen hat, "Ich spielte mit dem Ball 3 Spiele, und er reagierte fuerchterlich. Ich habe ihn entsorgt. War nur ein Stueck Schrott." Es ist nicht möglich auf diesem Fleckchen Erde, solch eine Entscheidung zu treffen nach 3 gespielten Spielen. Diese Person muss mit dem Pro-Shop Betreiber arbeiten, um die Oberflächenstruktur fein abzustimmen. Es gibt unzählige Möglichkeiten fuer Oberflächenstruktur von 80 Grit (ja, man kennt Personen die diese mehrfach verwendet haben) zu 5000, Politur und Haken reduzierendes Wachs, was erzeugt, dass der Ball die Bahn richtig liest. Es sei den es wurde ein riesen Fehler in der Auswahl des Balles gemacht (wie ein Polyesterball fuer Mittel und viel Öl, ein Partikelball fuer leicht zu mittlerem Öl, meinem Grossvater seine 20kmh Ballgeschwindigkeit, ihm einen Ball zu verkaufen mit niedrigem RG, und High Flare).

Die Zusammensetzung der Oberfläche (Polyester, Urethan reaktiv, Partikel) und Konsistenz erlauben, dass sich der Innenkern auf der Bahn entfacht, wie das Bewegen der Reifen eines Autos das Potential der Maschine liefert. Es gibt mehrere verschiedene, von Spikereifen zu den Regenreifen. Jeder liefert ein anderes Mass an Antrieb und Reibung. Das falsche Reifenset auf einen Rennwagen legen, und Sie sind nicht konkurrenzfähig, manchmal ist das sogar gefährlich. Arbeiten Sie mit Ihrem Pro-Shop Betreiber, um diese Oberflächenstruktur fein abzustimmen. Sie könnten diesen Schrott zu einem Diamanten machen!

## RG und Differential Tabelle

Name	#16ES		#15ES		#14ES		#13ES		#12ES		#11ES		#10ES	
	RG	Diff	RG	Diff	RG	Diff	RG	Diff	RG	Diff	RG	Diff	RG	Diff
<b>NVD</b>	2,48	,045	2,46	,052	2,46	,044	2,59	,043	2,62	,046	N/A	N/A	N/A	N/A
<b>Complete NV</b>	2,51	,043	2,51	,051	2,49	,039	2,59	,043	2,62	,046	N/A	N/A	N/A	N/A
<b>The One</b>	2,51	,037	2,46	,056	2,49	,053	2,59	,043	2,62	,046	N/A	N/A	N/A	N/A
<b>Playmaker</b>	2,45	,046	2,45	,051	2,44	,058	2,59	,043	2,62	,046	2,62	,032	2,72	,031
<b>Gamebreaker</b>	2,45	,046	2,45	,051	2,44	,058	2,59	,043	2,62	,046	2,62	,032	2,72	,031
<b>Clash Türkis /Lila</b>	2,53	,022	2,53	,025	2,56	,028	2,59	,043	2,62	,046	2,62	,032	2,72	,031
<b>Clash Blue/Gelb</b>	2,49	,043	2,47	,045	2,51	,050	2,50	,030	2,57	,032	2,62	,032	2,72	,031
<b>Bash Schwarz/Rot</b>	2,55	,022	2,55	,025	2,56	,028	2,50	,030	2,57	,032	2,62	,032	2,72	,031
<b>Bash Lila/Gelb/ Silber Pearl</b>	2,53	,038	2,57	,031	2,64	,025	2,50	,030	2,57	,032	2,62	,032	2,72	,031
<b>Tornado Rot/Weiß/Blau</b>	2,64	,034	2,65	,040	2,67	,045	2,70	,034	2,73	,036	2,75	,038	2,77	,040
<b>Tornado Marine/Grün/ Silber Pearl</b>	2,64	,034	2,65	,040	2,67	,045	2,70	,034	2,73	,036	2,75	,038	2,77	,040
<b>Tornado Schwarz/ Orange/Rot</b>	2,64	,034	2,65	,040	2,67	,045	2,70	,034	2,73	,036	2,75	,038	2,77	,040
<b>Tornado Marine/ Türkis/Silber</b>	2,64	,034	2,65	,040	2,67	,045	2,70	,034	2,73	,036	2,75	,038	2,77	,040
<b>Tornado Marine/Gold/Rot</b>	2,64	,034	2,65	,040	2,67	,045	2,70	,034	2,73	,036	2,75	,038	2,77	,040
<b>Tornado Silber/ Marineblau/Gold</b>	2,64	,020	2,65	,020	2,69	,020	2,72	,020	2,75	,020	2,77	,020	2,81	,020