

BOCCIA BOSS - TITANIUM TICOR

columbia 300

Caratteristiche:

Flare Core: Nocciolo Intermedio Allungato - Alta Densità

Titanium Ceramic Core : Il Nocciolo Interno, al Titanio, concentra il peso nel centro della boccia risultando essere un Basso "RG" (2.47).

Stabilizer Core: Il Nocciolo Esterno é un materiale a bassa intensità da aggiungere al precedente sistema di basso "RG".

La Boccia "BOSS" é la prima boccia da Bowling mai costruita con un nocciolo di ceramica al Titanio.

La parte più densa di ceramica al titanio é parte di un unico nocciolo di nocciolo di nocciolo chiamato "TICOR". (Ticor sta per TiCor=titanium Core).

Il nocciolo di ceramica al Titanio da più rivoluzioni con meno sforzo con il risultato di maggiore angolo di entrata, perciò più impatto.

Noi, abbiamo messo un intero nuovo avvvitamento nella boccia.

La BOSS é disegnata per avere il massimo delle rivoluzioni, il più anticipato rotolamento ed é la boccia che tra tutte perdona di più gli sbagli.

E' una boccia facile da usare. Facile da controllare.

TABELLA DELLE MISURE DEL RG (Raggio di Giro)

**** NOTA:** I bassi numeri di RG della BOSS sono paragonati con le Bocce PULSE e PRIMAL RAGE.

Sapendo che le condizioni della maggior parte delle piste nel gioco moderno, prevedono olio pesante nel centro e pista asciutta ai due lati, la BOSS é stata sviluppata per maggiori rivoluzioni sull'olio che riducono la sovrareazione nell'asciutto, concedendo maggior area di entrata della pocket.

PERCHÉ' "TITANIO" ?

Le straordinarie caratteristiche di esecuzione del Titanio sono state ben documentate negli ultimi anni sui prodotti sportivi (es: mazze da golf, racchette da tennis, canne da pesca, rocchetti per canne da pesca, etc). La Columbia ha sviluppato questo Nocciolo in Ceramica al Titanio che é più denso del tradizionale Nocciolo di Ceramica all'Ossido di Alluminio e questo permette il basso RG.

MODELLI DI FORATURA DELLA BOSS

Scegliere l'inclinazione dell'asse:

Spiegazione dell'inclinazione dell'asse.

Per prima cosa é utile identificare la vostra inclinazione dell'asse prima di scegliere un particolare modello di foratura. Benchè il punto sull'asse é un importante localizzatore della traccia del giocatore, l'inclinazione dell'asse é più valida per determinare come la boccia si comporti sulla pista.

In generale, un giocatore con una inclinazione di 90 gradi, produce una reazione posticipata naturale mentre un giocatore con una inclinazione di 0 gradi (rotolamento in avanti) produce una reazione anticipata sulla pista.

Per questa ragione sono stati evidenziati tre tipi base di inclinazione dell'asse e li abbiamo accoppiati con quattro comuni condizioni di pista.

Scegliete l'inclinazione che più rassomigli alla vostra, poi scegliete le condizioni di oliatura del vostro Centro Bowling.

Da notare che quello che noi chiamiamo AXIS TILT é più comunemente chiamato AXIS OF ROTATION (asse di rotazione).

L'Axis Tilt é l'inclinazione della traccia del giocatore mentre si allinea con i fori delle dita e del pollice.

Se la traccia é alla stessa distanza dai fori delle dita e del pollice si dice che il giocatore NON ha axis tilt.

Più la traccia si avvicina o si allontana dai fori delle dita più il giocatore ha axis tilt.

Per favore, capite, che questa variazione nell'inclinazione dell'asse non ha in alcun modo effetto sulla reazione della boccia paragonata all'asse di rotazione.

Dave Smart

Direttore Supporto tecnico

Columbia 300

INCLINAZIONE DELL'ASSE A "0 GRADI"

Questo tipo di inclinazione é creato dalla mano che si trova direttamente sotto la boccia al momento del rilascio. Il pollice lascia la boccia prima delle dita che non ruotano attorno alla boccia.

Questo produce un rotolamento molto anticipato ed una reazione di arco di curva uniforme sul backend (fine pista).

Questo perché la boccia viaggia maggiormente nella direzione del suo rotolamento sottosopra.

Giocatori con una inclinazione di 0 gradi dovrebbero principalmente usare una foratura più stabile con il Pin localizzato più lontano dal punto dell'asse e non temere di usare un foro extra.

Questo tipo di foratura da impulso alla lunghezza che permetterà una reazione più forte sul backend.

Walter Ray Williams Jr. e Eric Forkel sono due esempi di giocatori privi di inclinazione sull'asse che preferiscono trapanare ½ positivo sull'etichetta con un Pin in. Essi tendono anche ad avere

uno sbilanciamento più alto sul Top.

Tenere presente che, pendente le condizioni, ci sono momenti in cui questi giocatori hanno bisogno di usare forature sull'etichetta oppure forature del tipo leverage, ma solo quando esiste una grande quantità di olio nella parte frontale di pista e la parte terminale é secca.

Essi anche adottano bocce con rifinitura molto lucida.

INCLINAZIONE DELL'ASSE A "45 GRADI"

Questo é probabilmente il più comune tipo di rotolamento, che si adatta alle condizioni di pista più comuni ed alle tecniche di foratura.

Questo rotolamento é creato dalla posizione della mano, al momento di rilascio, a ore 4.30 dell'orologio, ricordando che 0 gradi é a ore 6.00.

Questo crea più rotolamento laterale (side roll), che favorisce più pattinamento nella parte frontale di pista e dà più energia al gancio.

Assodato questo, i giocatori con inclinazione dell'asse di 45 gradi tendono a preferire una foratura che crea più rotolamento dei giocatori 0 gradi.

Sono raccomandati spostamenti di tipo di leverage e i Pin localizzati tra 3 - 5 inch dal punto dell'asse.

Questo tipo di rotolamento si adatta ad una grande varietà di forature perchè é giusto in mezzo tra il rotolamento anticipato dei giocatori 0 gradi ed il rotolamento ritardato dei giocatori 90 gradi.

David Ozio e Dave Husted sono giocatori con inclinazione dell'asse 45 gradi.

Essi comunemente usano sbilanciamenti leverage e axis leverage quando le piste sono condizionate di fresco e usano forature molto più stabili quando le piste iniziano a curvare sulla parte iniziale (head) e mediana (pines). Essi hanno una superficie di boccia con rifinitura media del tipo grana 600. Ovviamente questo varia a seconda della particolare condizionatura delle piste.

INCLINAZIONE DELL'ASSE DI "90 GRADI"

Questo, probabilmente, é il meno comune dei tre tipi di inclinazione dell'asse.

La ragione sta nel fatto che é molto difficile ottenere un buon rilascio con la mano messa nella posizione necessaria per ottenerlo.

Poi, perchè questo rilascio molto spesso non si adatta alle bocce da bowling reattive che hanno caratteristiche di "pattinamento - scatto".

Questo rilascio é ottenuto ponendo la mano a ore 3.00 nel momento del rilascio, ricordando che 0 gradi é a ore 6.00 e 45 gradi é a ore 4.30-

La mano é completamente su lato della boccia al momento del rilascio.

Pete Weber é un vero giocatore 90 gradi. Avrete notato che Weber ha un enorme lunghezza ed

un gancio molto incisivo sul backend. Questo perchè, a differenza dei giocatori 0 gradi, la boccia viaggia in direzione differente dalla sua rotazione. Essa crea enorme pattinamento sull'head e un grosso punto di rottura alla fine.

Questo tipo di giocatori necessitano bocce con rotolamento anticipato, come l'axis leverage, negative leverage, e bocce da bowling con basso numero di RG.

Essi devono usare anche basso Top weight, perchè il Top crea lunghezza e incisività, che poi sono insite nei giocatori stessi.

I giocatori 90 gradi devono usare a differenza di altri giocatori bocce più opache, raramente necessitano bocce lucide. Quando le usano é perchè trovano condizioni di pista umide/secche o viceversa.

RACCOMANDAZIONI DA RICORDARE

A causa delle diverse varietà dei noccioli, trapanare lentamente.

Tutte le forature possono essere fatte con sbilanciamenti laterali negativi per rotolamenti anticipati e meno azione sul backend.

Per PAP si intende Punto dell'Asse Positivo

CG é definito come Centro di Gravità (Nelle bocce Columbia 300 é vicino all'etichetta

Ogni illustrazione é fatta per giocatori destri.

Devono essere rovesciate per giocatori mancini.

NON TRAPANARE FORI PIÙ' PROFONDI DI 2 ¾ di inch PER

EVITARE DI DANNEGGIARE IL NOCCIOLO DI CERAMICA.

SEMINARIO SULLA BOCCIA DA BOWLING "BOSS- TITANIUM"

"TICOR"

Indice:

- I. Pattinamento - Gancio - Rotolamento: Comprensione!
 - A) Obiettivi: Creazione della giusta frizione tra boccia e pista
 - B) Ostacoli : Pattinamento e Rotolamento
 - C) Variabili che modificano la reazione della boccia
- II. La Boccia Boss
 - A) Perché un nocciolo, nel nocciolo nel nocciolo?
 - B) La Boccia Boss: Combinando tutti i componenti

PATTINAMENTO :

La boccia viaggia nella direzione dove é stata lanciata.

Non c'è attrito tra la boccia e la pista.

La boccia ruota intorno all'asse di rotazione del giocatore.

GANCIO:

La boccia inizia a reagire sulla pista.

La boccia inizia a viaggiare nella direzione nella quale sta ruotando (l'asse di rotazione del giocatore).

Inizia lo sfarfallamento della traccia (track flare) e l'asse si sposta.

ROTOLAMENTO:

La boccia termina di agganciare.

Non c'è attrito tra pista e boccia.

La direzione della boccia e la sua rotazione sono le stesse.

La boccia é ora sul suo asse di rotazione preferito.

A) Obiettivo:

Attrito tra la boccia e la pista sui birilli (vedere figura)

B) Ostacoli:

Pattinamento e rotolamento

VARIABILI CHE MODIFICANO LA REAZIONE DELLA BOCCIA

PROVOCA PROVOCA

VARIABILI PATTINAMENTO ROTOLAMENTO

Condizioni delle Piste Oliate Secche

Rilascio del Giocatore Maggiore Asse di rotazione/ Minore Asse di Rotazione/

rotolamento laterale Rotolamento in avanti

Avvitamento /Bassa Traccia Alta Traccia

Velocità della Boccia Alta / Veloce Bassa / Lenta

Rivestimento Perlato (Flexcell, G2, G4) Solido (Super-Flex -

Super-Flex II)

Nocciolo / Blocco del Peso Alto Raggio di Giro Basso Raggio di Giro

Sfarfallamento della Traccia Basso Differenziale RG Alto Differenziale RG

Selezione dello Sbilanciamento Alta Bassa

sul Top

Selezione del Pin Boccia Pin-in Boccia Pin-out

Posizione del Pin / Il Pin posto più vicino alla Il Pin posto più lontano dalla

Modello di Foratura Traccia del giocatore Traccia del giocatore

Posizione del CG (etichetta) CG posto più vicino alla traccia CG posto più lontano dalla
del giocatore traccia del giocatore

Sbilanciamenti Statici Sbilanciamento Positivo Sbilanciamento Negativo

Sbilanciamento sulle Dita Sbilanciamento sul Pollice

Sbilanciamento sul TOP Sbilanciamento sul BOTTOM

Esterno Boccia Lucidata / Brillante Opaca / Morbida

ASSE DI ROTAZIONE

PARAGONE TRA SUPERFICI ESTERNE "SOLIDA / PERLATA"

La superficie esterna *perlata* é più liscia e procura più pattinamento sulle piste oliate, va più lunga ed ha una reazione più incisiva sulla parte finale della pista.

La superficie esterna *solida* é più ruvida e permette un gancio anticipato sulle piste oliate, con il risultato di una reazione più arcuata.

DISPOSITIVO DEL RAGGIO DI GIRO

Figura sinistra

Asse con minimo RG (Asse- X) Nocciolo e Pin verticali

Figura destra

Asse con massimo RG (Asse- Y) Nocciolo e Pin orizzontali

Esempio : X= 2.500

Y= 2.545

Differenza di RG = 0.045

EFFETTI DEL DIFFERENZIALE RG

Nocciolo con Centro Pesante contro Nocciolo con Esterno Pesante

Esterno pesante (Alto RG) crea meno rotazione, con conseguente più scivolata permettendo più potenziale per un energico colpetto su fine pista.

Centro pesante (Basso RG) genera più rotazione, con il risultato di un rotolamento anticipato a fine pista.

La BOSS é una boccia CENTRO PESANTE:

EFFETTI DEL DIFFERENZIALE RG

Nocciolo con Basso Differenziale RG (<0.035) crea un minimo ammontare di sfarfallamento della traccia con conseguente minore frizione usabile, riducendo il complesso della reazione.

Nocciolo con Medio Differenziale RG (0.036 - 0.059) ha un ammontare di sfarfallamento medio, é più versatile a causa delle tecniche di foratura usate.

Nocciolo con Alto Differenziale RG (0.060 - 0.080) sfarfalla in anticipo, usa in anticipo l'energia disponibile portando il punto di rottura (break point) più vicino al giocatore.

PIN-IN CONTRO PIN-OUT

vedere figura

TEORIA DELLA POSIZIONE DEL PIN

Porre il Pin più vicino alla traccia per maggior lunghezza (più sobbalzi) e più potenziale per la reazione finale

Porre il Pin più vicino al punto dell'asse per meno lunghezza (più rotolamento) e meno potenziale per la reazione finale.

LA RAGIONE DELLA REALIZZAZIONE DI UN NOCCIOLO CHE COMPRENDE NEL SUO INTERNO ALTRI NOCCIOLO

vedere figura

Nocciolo di ceramica al Titanio (il più interno)

Esso concentra il peso nel vero centro della boccia. (Basso RG - 2.47in)

Nocciolo Stabilizzatore.

Nocciolo più esterno di materiale a bassa densità che aiuta a produrre il sistema a basso RG TiCor.

Nocciolo per lo sfarfallamento

Ancora più esterno. Allungato. Nocciolo ad alta densità. Intermedio.

Con la sua forma crea un differenziale RG 0.039 che da un potenziale di sfarfallamento di traccia e procura il colpetto.

Esterno Solido di Resina Superflex II

Esso procura un break point arcuato ed una reazione a fine pista.

LA BOCCIA "BOSS" COMBINA TUTTI QUESTO COMPONENTI

La combinazione di extra RPM (round per minutes- giri al minuto) dati dal TiCor e dalla copertura esterna di media aggressività del Super-Flex II permette la conservazione dell'energia da usare per un energico arco a fine pista.

La boccia Bossa ha da bruciare sufficiente energia per creare una uniforme transizione sul punto di rottura.

Il TiCor (centro pesante) genera più rotazione, rotolamento anticipato ed è più indulgente nell'area mediana di pista.

L'esterno reattivo permette la scivolata su condizioni di olio pesante con l'aiuto del sistema a basso sfarfallamento del TiCor.