

Bug Bowling 2

Olá bolicheiros de plantão, vamos então para uma nova matéria, esta será sobre material.

Antes de mais nada, corrigindo um pouco a matéria anterior, aprendi com o Marcelo Suartz que as bolas reativas não arrastam o óleo e sim, o absorvem. Apenas as bolas plásticas, as quais chamamos de côco que arrastam o óleo.

Bem, nossa segunda matéria é sobre material.

Você conhece seu material?

São tantas bolas e tantas marcas, que às vezes a gente se confunde.

Basicamente as bolas são divididas em quatro categorias, alta performance, média performance, baixa performance e plástico (côco).

Bem, o que isto significa? Que as bolas de alta performance são boas e as outras são ruins? Claro que não.

Todas as bolas são boas, o caso é que cada uma é mais apropriada para uma determinada condição de pista e perfil do atleta.

As bolas de alta performance tem um hook maior e distância menor, ou seja, entram mais e mais cedo e são recomendadas para uma condição de óleo pesado ou médio, ou seja, para as partidas iniciais, a grosso modo, até a segunda ou terceira linha, dependendo do tipo de programa de óleo, mais ou menos densidade.

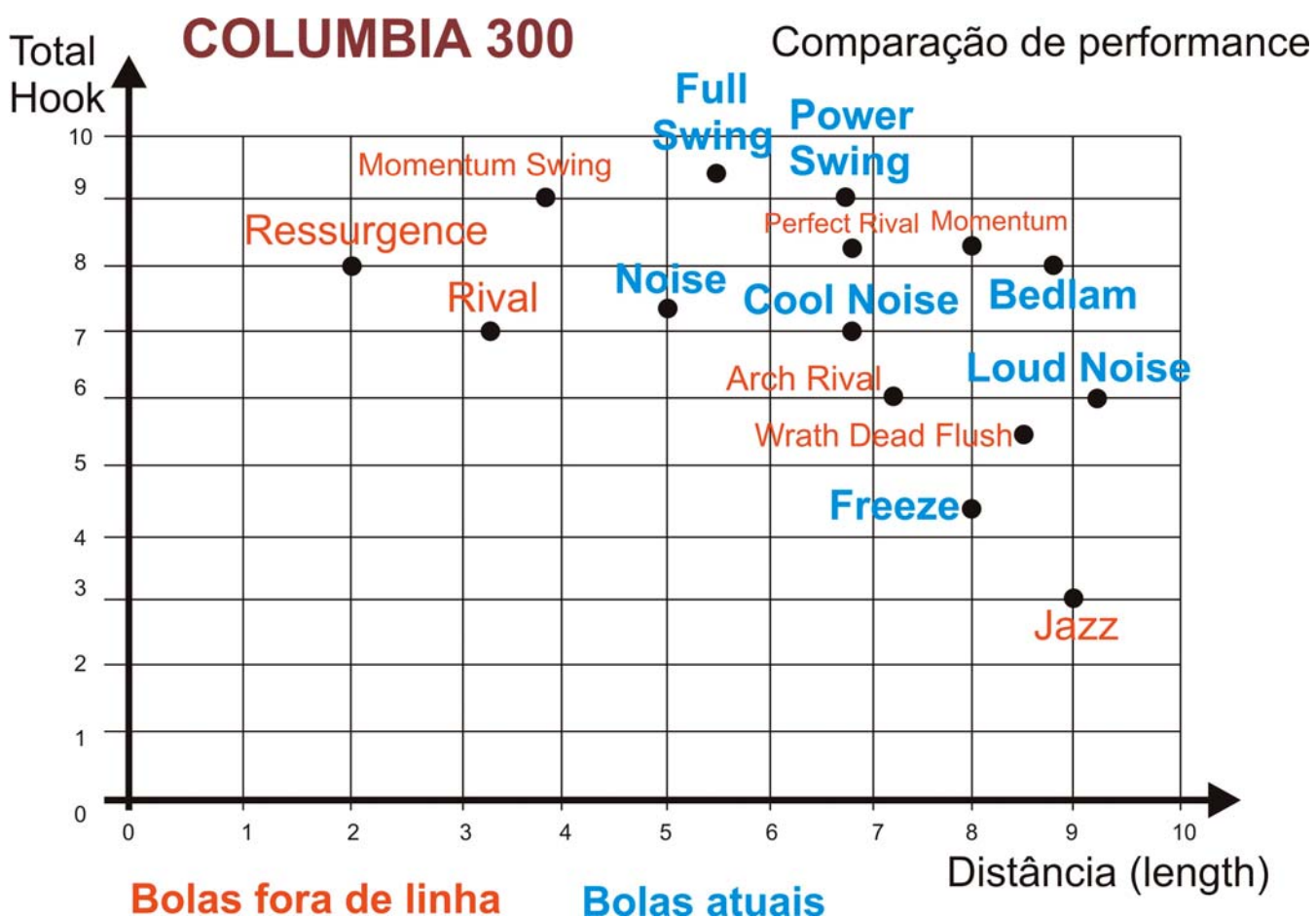
As bolas médias para condição de óleo médio e mantendo a coerência, as de baixa performance para a condição de pista seca. A diferença básica entre elas é que o núcleo é mais poderoso nas bolas de alta performance e vai ficando mais calmo nas médias e baixa. Outra coisa que muda é a superfície, existem bolas de superfície de 1000, 1500, 2000 e 4000, isso tem a ver com a porosidade da superfície, quanto menor o número, mais porosa é a superfície, ou seja, a 1000 é mais porosa e isso faz a bola entrar mais cedo, proporcionalmente, a 4000 é a super polida, menos porosidade, isso faz a bola entrar mais tarde, ou seja, maior distância.

No ano passado, a maioria das bolas de alta performance eram porosas, de 1000 a 1500, hoje a tendência mudou, a maioria das bolas de alta performance é 4000. Bem, ocorre que os fabricantes perceberam que as superfícies 1000 a 1500, absorviam muito mais óleo e isso prejudicava o comportamento da bola de forma rápida, o atleta tinha que fazer o chamado resurface ao terminar um torneio ou dois, pois a bola já ficava sem reação.

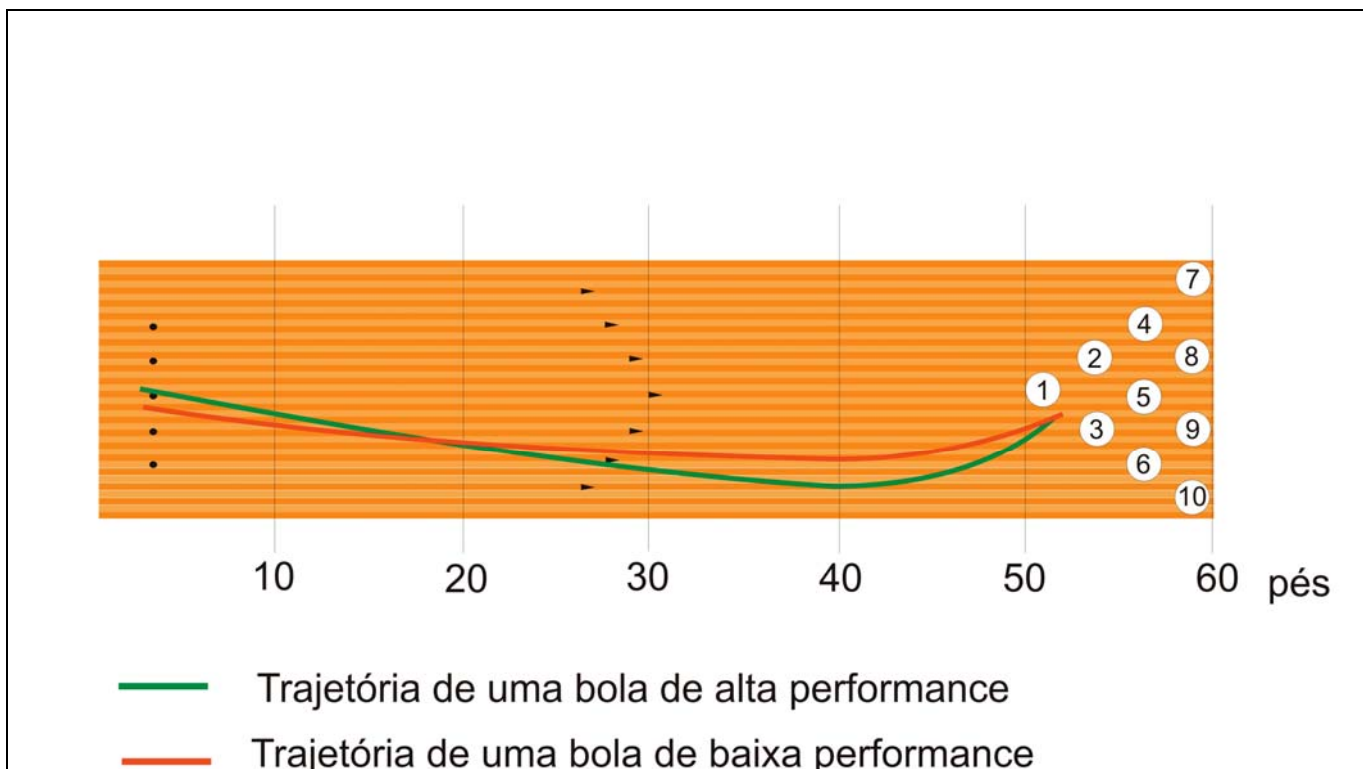
Hoje os recentes lançamentos de bola de alta performance são 4000, exemplo, Columbia 300 Full Swing e Power Swing, Virtual Gravity e muitas outras.

Conhecer seu material é importantíssimo, caso contrário você pode estar usando a bola na hora errada. Às vezes o atleta compra uma bola nova e resolve jogar com ela, porque é nova, mas se a bola é por exemplo uma bola de baixa performance, ela não deve ser utilizada nas primeiras linhas, haverá muito óleo para ela e você só vai achar o pocket se montar na seta, pois vai faltar hook.

Veja abaixo o quadro ilustrativo de hook x distância da Columbia, onde juntei as bolas antigas e novas.



Entendendo o gráfico, a bola Full Swing tem um hook maior que 9 e uma distância menor que 4, isso mostra que esta bola é para bastante óleo, pois tem hook forte e pouca distância. Já a Loud Noise, tem um hook de 6 e uma distância maior que 9, trata-se de uma bola para pista seca, pois tem um hook mais calmo e grande distância. As trajetórias também são diferentes, como podemos mostrar na figura abaixo.



Tecnicamente devemos usar as bolas de alta performance com condição de bastante óleo para médio e no final, bolas de baixa performance para condição de pouco óleo.

Tabela de dados: você pode se guiar pelo RG e diferencial ou pelo hook e distância, são duas formas de dizer a mesma coisa.

RG baixo e diferencial alto, a bola é de alta performance e é mais forte ou seja, entra mais e mais cedo. Também existe mistura entre os parâmetros, com RG alto e diferencial baixo, como a Storm Fast, que lhe confere uma trajetória de arco.

Marca	Modelo	Classificação	Superfície	Hook	Distância	RG	Difencial
Columbia	Full Swing	Alta Performance	4000	43		2.50	.056
Columbia	Power Swing	Alta Performance	4000	40		2.51	.051
Columbia	Noise	Média Performance	1000	35		2.56	.040
Columbia	Cool Noise	Média Performance	2000	35		2.56	.040
Columbia	Loud Noise	Média Performance	4000	25		2.56	.040
Columbia	Bedlam	Média Performance	2000	32		2.50	.051
Columbia	Freeze	Média Performance	2000	20		2.56	.047
Storm	Virtual Energy	Alta Performance	1500			2.48	.052
Storm	Virtual Gravity	Alta Performance	4000			2.48	.052
Storm	Second Dimension	Alta Performance	1500			2.51	.048
Storm	Dimension	Alta Performance	2000			2.51	.048
Storm	High Road	Média Performance	1500			2.57	.046
Storm	Reign	Média Performance	1500			2.57	.048
Storm	Fast	Média Performance	1500			2.55	.038
Storm	Furious	Média Performance	2000			2.55	.038
Storm	Tropical	Baixa Performance	1500			2.61	.022

Hammer	Souce	Alta Performance	4000	57		2.45	.050
Hammer	Jigsaw	Alta Performance	4000	57		2.48	.051
Hammer	Widow Venon	Alta Performance	4000	54		2.50	.060
Hammer	Widow Bit	Alta Performance	4000	55		2.50	.060
Hammer	Widow Pearl	Alta Performance	4000	49		2.50	.060
Hammer	Widow Black	Alta Performance	4000	51		2.50	.060
Hammer	Sting	Média Performance	2000			2.50	.060
Hammer	Raw (Psicho, Acid e Burn)	Média Performance	4000			2.48	.050
Hammer	Vibe (Emerald, Cherry e Onix)	Baixa Performance	4000			2.51	.042
Ebonite	Magic	Alta Performance	4000	47	25	2.50	.051
Ebonite	Magic Touch	Alta Performance	4000	43	26	2.51	.051
Ebonite	The ONE	Alta Performance	4000			2.46	.056
Ebonite	Envolv	Média Performance	4000	45	24	2.57	.057
Ebonite	Lane Breaker	Baixa Performance	4000	41	27	2.51	.058

Normalmente um atleta deve ter duas ou três bolas fora a côco, a primeira de alta performance para as primeiras partidas, uma de média performance para as linhas intermediárias e uma de baixa performance para as linhas finais, quase sem óleo.

As famosas bolas côco, também podem ser utilizadas para se jogar a primeira bola, ou bola de strike, claro que em condições de pista muito seca. As bolas côco, no caso da primeira bola, tem que ser muito girada e pegar bem no encaixe, por ser uma bola de performance muito baixa.

Espero que esta matéria ajude na sua escolha de material e nos seu resultado..

Bom jogo e preste atenção no seu material.

Até a próxima pessoal, bom jogo!