

# ボールの特性レポート

## BALL REPORT



|      |       |     |       |                       |           |
|------|-------|-----|-------|-----------------------|-----------|
| ボール名 | クレイズ  | 投球者 | 徳江 和則 | センター                  | 平和島スターボウル |
| RG   | 2.534 | △RG | 0.042 | ●ピン ★PAP ✕CG ■バランスホール |           |

**テストボール：CRAZE**

フレアーの幅  インチ

PAPからピンとの距離  4 インチ

表面加工  
 箱出し状態  
 加工  
 ペーパー  
 ポリッシュ  
 研磨剤

番

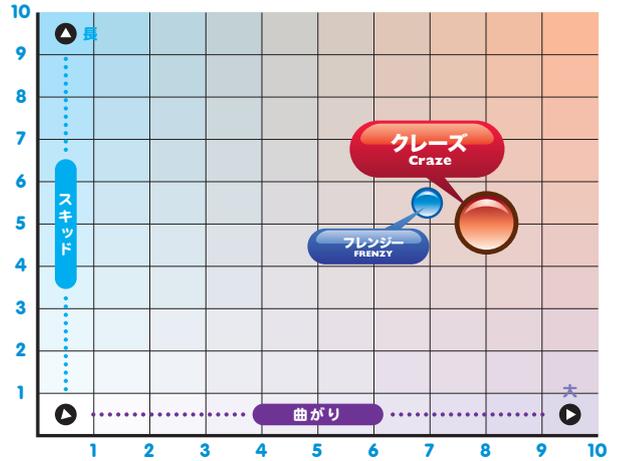
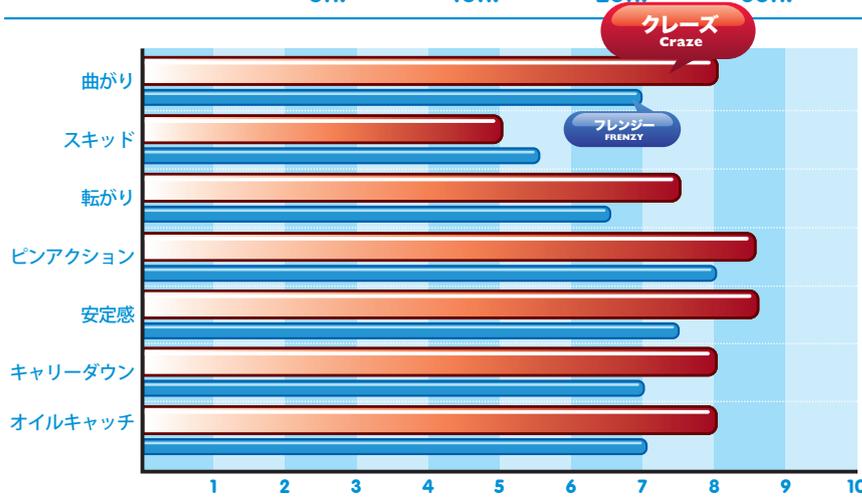
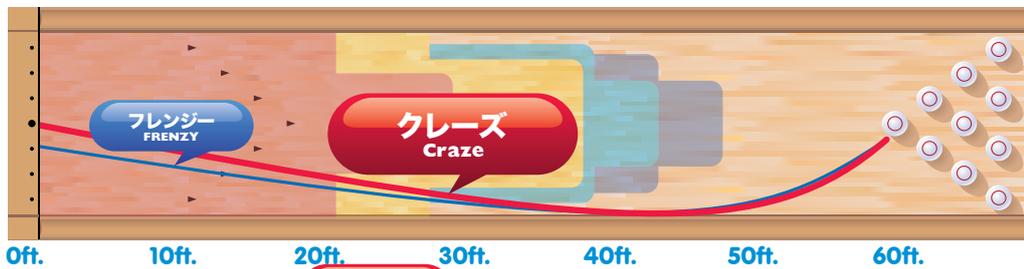
**比較対照ボール：フレンジー**

フレアーの幅  インチ

PAPからピンとの距離  4 インチ

表面加工  
 箱出し状態  
 加工  
 ペーパー  
 ポリッシュ  
 研磨剤

番



### ボールの評価

今年のラスベガスのBowIEXPOで発表された新しいコアテクノロジー Awakening Asymmetrical Core designのFRENZY。コアデザイン自体をシンプルな非対称コアにし、コア自体が持つ独特な軸移動をバランス良くバックエンドまで供給する性能でした。今回発表されたCrazeはFRENZYよりもミッドエリアでの動き出しを強調しながら、バックエンドで強くリアクションを起させるボールです。まずFRENZYからの変更を表記すると、Rebound Reactive Pearlカバーストック#4000→VIGORカバーストック#2000、RG:2.526、△RG:0.045、マスバイアス差異0.011→RG:2.534、△RG:0.042、マスバイアス差異0.010、スピニングタイム6.8秒→スピニングタイム7.3秒となり、コア設定においてネジレ感を少なくし、動力をバックエンドに移行させようとする意図が伺えます。私のFRENZYとの比較投球では表面加工の違いもあり、CrazeはFRENZYよりもボール5個分ぐらい早めに起き上がろうとしますが、双方のバックエンドの動き方は全く異なり、Crazeは曲がり始めた動力そのままの速度でピンヒットまで駆け抜けるイメージがあります。性能としてミッドエリアでモーションポテンシャルをイメージさせるボールは曲がる速度にもブレーキがかかり、早く曲がり始めるボールほどピンヒットの動力も失う傾向があります。しかしCrazeは曲がり始めの速度を保つことができ、ポケットヒットに必要な入射角も十分に取れます。テストの段階で山本勲プロもFRENZYより「板目で6枚ぐらいの幅が取れ、切れるイメージもある」という報告も受けています。

「モーリッチのボールは難しい」と思われている方、このボールは今主流のボールと同様のドリルで十分性能を発揮できますので、是非お試しください。

### 特記事項

**曲がりが終わる事なく、ミッドエリアからの動きをピンヒットまで持続できる、扱い易さの中にもメリハリを感じるボールです。**