

Axis Leverage	Eine Bohrvariante bei der sich das CG auf dem PAP des Balles und der Pin in Leverage-Position befindet.
Axis of rotation (Rotationsachse)	Eine Linie durch den Ball, die senkrecht zum Laufring verläuft. Um diese Achse dreht sich der Ball.
Axis Tilt	Tilt bezeichnet einen Winkel zwischen 0 und 90 Grad, den die Achse nach der Ballabgabe zur Bahn bildet (wohin die Achse zeigt). Dabei ist 0 Grad parallel zur Rinne (der Achspunkt ist beim Rechtshänder an der äußersten linken Seite des Balles) und 90 Grad parallel zur Foulline (der Achspunkt zeigt genau auf den Spieler). Je geringer der Winkel ist, umso früher kommt der Ball ins Rollen. Je mehr Tilt man der Kugel verleiht, um so länger rutscht der Ball und die Ballreaktion setzt später, aber stärker ein.
Backend	Das letzte Drittel der Bahn. Hier schlägt der Ball zumeist seinen Haken. In diesem Bereich der Bahn befindet sich in der Regel kein Öl. Daher ist die Ballreaktion hier auch am stärksten.
Balance Hole (Ausgleichsloch)	Ein zusätzliches Loch in der Kugel, an einer bestimmten Stelle der Kugel, in einem bestimmten Winkel zur Achse. Durch Größe, Tiefe und Position beeinflusst man den Lauf der Kugel (dieser Einfluss ist allerdings erschreckend gering). Zudem dient es dazu bestimmte Richtlinien für Seiten- und oder Fingergewichte einzuhalten.
Ball Track (Laufring)	Der Bereich auf der Kugel, die in ständigem Kontakt mit der Bahnoberfläche ist.
Break Point (Breakpunkt)	Dieser Punkt ist der, an dem die Kugel deutlich die Richtung verändert. In der Regel nach etwa 2 Drittel der Bahn, also im Backendbereich.

Carry Down

Ist die Erscheinung, wenn die Bälle auf einmal später reagieren. Hier wurde durch die Bälle eine gewisse Menge Öl in den Backendbereich getragen, wodurch die Bälle nicht mehr so stark einschwenken, da die Reibung nicht mehr so hoch ist. Tritt vor allem auf Kunststoffbahnen vermehrt auf, da meistens relativ leichte und dünne Öle verwendet werden, die sich leicht mit der raueren Balloberfläche verbinden, aber nicht so stark mit dem glatten Bahnbelag.

**Center of Gravity (CG)
(Schwerpunkt)**

Das CG bildet den Punkt der Kugel, der nach allen Seiten ausbalanciert ist. Zumeist durch eine Körnung des Herstellers gekennzeichnet und für das Bohren enorm wichtig.

**Core Torque
(Kerndrehmoment)**

Es stellt die Fähigkeit des Balles dar, seine Rotationsachse zu verändern und wird durch die Massenverteilung des Kerns bestimmt. Bälle mit sehr hohem Core Torque zeigen in der Regel eine stärkere Ballreaktion. Bälle mit niedrigerem Core Torque laufen kontrollierbarer.

**Coverstock (Oberfläche
oder Schale)**

Bezeichnet die Oberfläche eines Balles, die heutzutage aus den unterschiedlichsten Materialien bestehen kann (Polyester, Urethan, Reactive Urethane, ProActive oder Partikel).

D-Scale

Mit dem Durometer kann die Härte der Oberfläche bestimmt werden.

Differential

Das Differential eines Balles ist der maximale Unterschied zwischen den Drehradien der Vertikalen des Gewichtsblokes (x-Achse) und der Horizontalen Drehachse (y- und z-Achse). Bälle mit einem hohen Differential deuten auf ein eher instabiles Drehverhalten hin und produzieren somit mehr Track-Flare, was in einer stärkeren Richtungsänderung am Breakpoint resultiert. Bälle mit einem niedrigen Differential zeigen auch nicht so

deutliche Unterschiede im Laufverhalten, wenn man ein anderes Bohrlayout verwendet. D.h., dass Bälle mit höheren Differential-Werten vielseitiger sind.

Dull (matt)

Oberflächenbeschaffenheit, vgl. sanded. Das Gegenteil ist polished oder shiny. Die Gritwerte bis 600 sind als matt zu bezeichnen, 800 bis 1000 als „sheen“, was nicht wirklich poliert und nicht wirklich matt ist.

Friction (Reibung)

Ohne Reibung würde ein Ball niemals einen Bogen laufen können... Durch die Reibung verliert der Ball unterwegs Energie.

Grit

Ist die Einheit für die Beschaffenheit der Oberfläche (matt bis poliert).

Heads

Das erste Drittel der Bahn (20 Fuß), von der Foul-line bis kurz hinter den Pfeilen. Zumeist der am stärksten geölte Teil der Bahn. Hier sollte die Kugel eigentlich deutlich erkennbar rutschen.

**Hook Potential
(Hakenpotenzial)**

Das ist der Wert, den ein Ball theoretisch zurücklegen kann. Die meisten Hersteller benutzen unterschiedliche Skalen, die weder Leisten noch inch oder cm bedeuten, mit denen man aber mehrere Bälle miteinander vergleichen kann.

Hookout oder Rollout

Dies geschieht, wenn der Ball durch zu viel Reibung die gesamte Energie verliert und die Achse in eine 0 Grad Position fällt und so gerade in die Gasse läuft.

Length (Länge)

Ähnlich wie das Hook Potential ein Wert, der von Hersteller zu Hersteller unterschiedlich definiert ist, aber Vergleiche mehrerer Bälle zulässt. Er gibt an, wie lang ein Ball rutscht oder wie früh er rollt. Je höher der Wert, desto länger ist die Rutschphase des Balles.

Leverage Weight	Der sogenannte Leverage Point, der Punkt, an dem der größte Hebel einsetzt, befindet sich $3 \frac{3}{8}$ inch oder 45 Grad von der Achse entfernt. Bei der sogenannten Leverage Weight Bohrung befinden sich sowohl CG als auch der Pin $3 \frac{3}{8}$ inch vom PAP entfernt. In den meisten Fällen ist ein Ausgleichsloch erforderlich.
Lift	Die Dynamik, die der Spieler dem Ball mit den Fingern verleiht.
Loft	Das Stück, in dem sich der Ball in der Luft befindet...
Mass Bias	Ein vor allem bei Storm und Ebonite beliebtes Mittel, um dem Ballbohrer die Möglichkeit zu geben, die Ballreaktion zu verstärken. Das Mass Bias zeigt die Stelle im Ball, an der die Masse am nächsten zur Balloberfläche liegt. Ein Mass Bias entsteht nur bei asymmetrischen Kernen.
Midlane	Die senkrecht zur Midline verlaufende Linie, die exakt durch die Griffmitte (gleicher Abstand von den Fingern und dem Daumen) verläuft.
Midline	Die horizontale Linie, die durch Daumen und zwischen den Fingern verläuft.
Pin	Eine kleine runde Markierung auf der Balloberfläche, die das Zentrum und somit die Lage des Kerns im Ball und zum CG markiert.
Pin In	D.h., dass sich der Gewichtsblock genau im Zentrum des Balles befindet und der Pin nicht mehr als 1 Zoll vom CG entfernt ist.

Pin Out	Der Kern befindet sich außerhalb des Zentrums des Balles und bewirkt, dass CG und Pin weiter als 1 Zoll auseinander liegen. Durch das Verlagern des Gewichtsbloches und der damit verbundenen Masseverschiebung entstehen auch die sogenannten Pin Out Bälle.
Pines	Der mittlere Teil der Bahn, zwischen heads und backends, also etwa von 21 bis 20 Fuß der Bahn.
Polyester	Sehr harte und glatte Oberfläche, die kaum Reibung auf der Bahn erzeugt und somit sehr wenig Bogen läuft. Werden von den meisten Spielern als Sparebälle benutzt. Ideal auch als Ball für Anfänger.
Positive Axis Point (PAP)	Der positive Achsenpunkt ist der Punkt, von wo aus der Abstand zum Laufring immer der gleiche ist. Die Ermittlung dieses Punktes ist für Bohrlayouts von großer Bedeutung und sollte dem Pro-Shop Betreiber überlassen werden.
ProActive	ProActive ist ein eingetragener Produktname der Firma Brunswick. Andere Hersteller benutzen andere Bezeichnungen. Alle Bälle haben eines gemeinsam, sie bestehen aus Reactive Schalen, die mit einem Partikelzusatz versehen wurden, um eine Ballreaktion mit einem früheren Rollen und ruhigeren Laufmuster zu bekommen, da dies mehr Kontrolle bedeutet. Die meisten Partikelbälle eignen sich bestens auf verhältnismäßig glatten Bahnen, da sie auf wenig Öl dazu neigen, auszulaufen, weil sie den Großteil ihrer Energie sehr früh verlieren.

Radius of Gyration (RG)	Ist der Wert für die Masseverteilung im Ball. Es zeigt, ob der Kern im Bereich des Zentrums (Low RG) oder mehr zur Schale (High RG) liegt. Low Rg Bälle erreichen ein sehr frühes Drehmoment und High RG Bälle setzen ihre Rotationsenergie erst sehr spät um.
Reactive Urethane	Diese Balloberfläche wurde aus dem altbekannten Urethane entwickelt. Ursprünglich wurden Zusatzstoffe hinzugefügt, um die Oberfläche ölabweisend zu machen, damit die Backendbewegung deutlich verstärkt werden konnte. Heute haften diese Bälle sehr stark auf der Bahn (sie kleben beinahe) und zeigen eine enorme Schlagkraft in den Pins.
Revolutions	Die Anzahl der Umdrehungen, die der Spieler dem Ball mitgeben kann.
Static Weight	Das Gewicht, das der Ball nach dem Bohren zu den Fingern oder Daumen, zur positiven oder negativen Seite zum Kopf (Topweight) oder zum Boden (Bottom) hat. Finger bzw. Seitengewichte dürfen maximal eine ounce betragen. Topweight max. 3 unzen.
Surface	Ist die Beschaffenheit der Oberfläche. Also nicht das Material, sondern ob poliert oder matt...
three piece construction (Dreiteiler)	Ein aus drei Teilen bestehender Ball: Schale, dichter Kern und Füllmaterial im Inneren.

Track Flare	Ist die Wanderung des Laufrings von der ursprünglichen Achse nach der Ballabgabe mit der ersten Umdrehung hin zur entgültigen Achse mit der letzten Umdrehung beim Einschlag in die Pins. Der Laufring wandert immer vom Daumen weg und zu den Fingern hin. Durch starkes Trackflare (Leverage Weight) erzeugt man eine sehr starke Ballreaktion, da der Ball bei jeder Umdrehung eine frische, trockene Stelle der Oberfläche auf die Bahn bringt.
Track Flare Potential	Dieser Wert kann dazu genutzt werden, festzustellen, welcher Ball eher für trockene Bahnen (wenig Flare Potenzial) und welcher für ölige Bedingungen besser geeignet ist.
two piece ball (zweiteiliger Ball)	Der klassische Zweiteiler besteht aus einer Schale und einem Gewichtsblock. Modifizierte Zweiteiler sind ebenso zweiteilige Bälle, bei denen lediglich der Kern aus unterschiedlichen Materialien besteht (z.B. kleiner Keramik Satellit im Kerninneren, um das Gewicht noch näher zum Zentrum des Balles zu bringen).
Urethane	Sehr haltbares Schalenmaterial aus einer Polymerverbindung.
Weight Block	Der Gewichtsblock oder Kern, der durch seine Größe, Position und sein Design entscheidenden Einfluss auf die Ballreaktion hat.