

ION POWER S フィニッシングコンパウンドのご紹介



#15000

#8000

#6500

#5000

#3500

#2000

#1000

#500

磨く

～ “使い捨てるボール” から “再生・進化するボール” へ～

1. 蘇る

パフォーマンス、走る・曲がる・輝く・清潔

- ✓ ION POWER Sのアルカリ由来の洗浄力・水溶性によるオイルフリーな清潔さ
- ✓ 各番手ごとに個別設計した複合砥粒配合による走る・曲がるパフォーマンス
- ✓ ケミカル・メカニカルポリッシュの組み合わせによる輝き

2. 創る

自分に合った、最高のボールを創る

- ✓ コンディションに合わせて創る、トーナメントなどの難しいコンディションに最適
- ✓ サンディング後の強い表面を抑えて、性能を残して安定したボールを創る
- ✓ #15000-#500の豊かなバリエーションで、今まで創れなかった自分に合った最高のボールを創る

3. 磨く

レーンコンディション・変化に合わせて、磨く

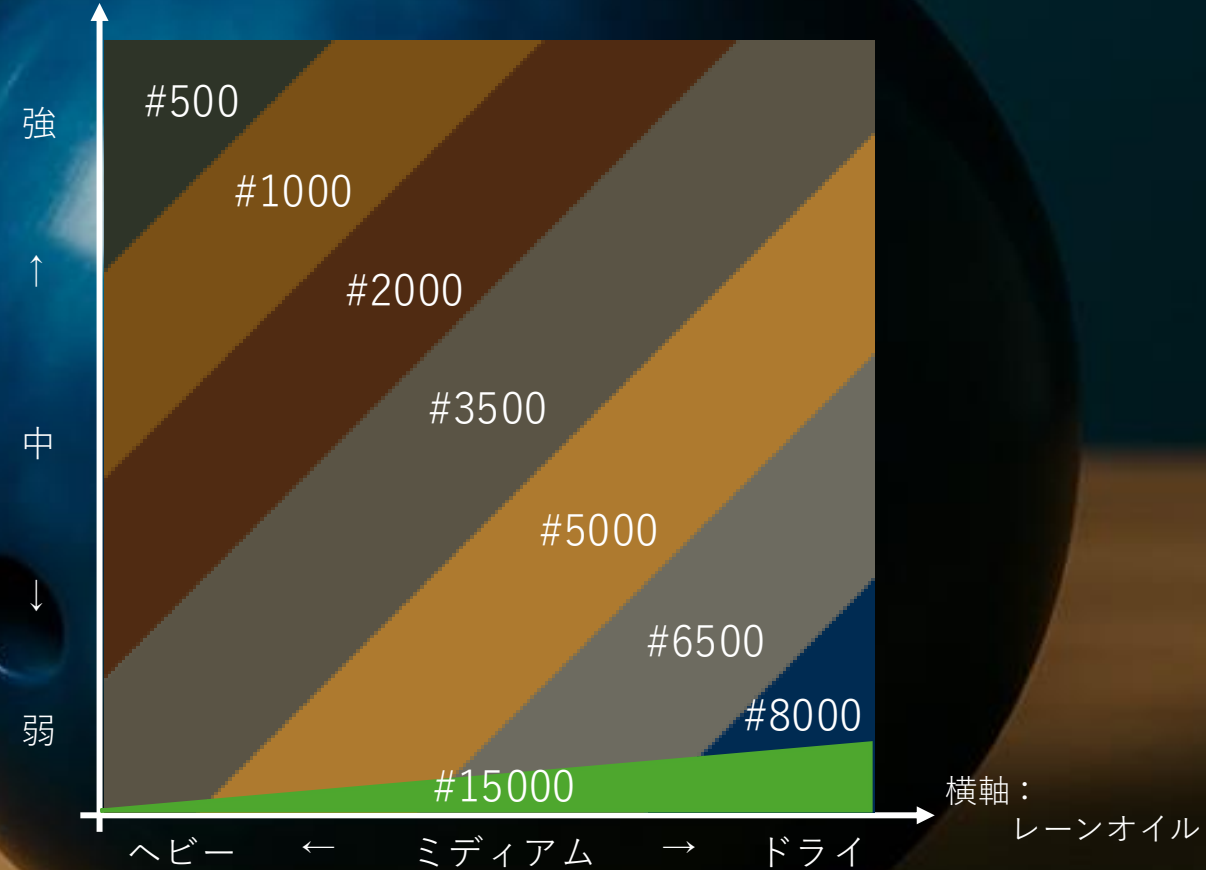
- ✓ 荒れてるコンディション、オイルの少ないコンディションにも合わせて磨く
- ✓ トーナメント中盤の変化する時間帯、サンディングとポリッシュの中間のボールに磨く
- ✓ 走りながらもミッドレーンでレーンキャッチする感覚、外ミスや走りすぎの不安を軽減

ご利用方法

SKID HOOK (スキッドフック)	・・・ #15000	走り: ★★★★★★★★	曲がり: ★☆☆☆☆☆☆☆
DIAMOND (ダイヤ)	・・・ #8000	走り: ★★★★★★★☆	曲がり: ★★☆☆☆☆☆☆
PLATINUM (プラチナ)	・・・ #6500	走り: ★★★★★★★☆☆	曲がり: ★★★☆☆☆☆☆
GOLD (金)	・・・ #5000	走り: ★★★★★★☆☆☆	曲がり: ★★★★☆☆☆☆☆
SILVER (銀)	・・・ #3500	走り: ★★★★★☆☆☆☆	曲がり: ★★★★★☆☆☆☆
COPPER (銅)	・・・ #2000	走り: ★★★★★☆☆☆☆	曲がり: ★★★★★☆☆☆☆
BRASS (真鍮)	・・・ #1000	走り: ★★☆☆☆☆☆☆☆	曲がり: ★★★★★★★☆☆
IRON (鉄)	・・・ #500	走り: ★☆☆☆☆☆☆☆☆	曲がり: ★★★★★★★★☆☆

番手選択目安表:

縦軸: ボールパワー (速度/回転/ボール特性など)



【ボールスピナーご利用の場合】

- ① お手持ちのサンディングパッドで下地を作った後、仕上げのコンパウンドとして本製品をご利用ください。
- ② 右の表を目安にお好みのコンパウンドを選択し、**1面につき大豆1粒程度(約2-3g)**をタオルにとり、満遍なく伸ばしてください。
- ③ ボールスピナーを使い、コンパウンドを伸ばしたタオルで**1面につき1-2分磨き**、クリーナーでコンパウンドを拭き取ります。
- ④ ボールを返し、ボール全面を磨いてたら完成です。

【手磨きする場合(ボールスピナーがない場合)】

- ①② ①②はボールスピナーを使う手順と同様です。
※手磨きの場合は、**硬めの綿100%タオルのご利用をおすすめ**します。
- ③ **ボール表面が乾いてきても継続**して、**1面につき2-3分磨いて**ください。
- ④ 手磨きの場合、面の区別がしずらいですが、**ボール全体で6分-10分程度**の時間をかけて磨くと仕上がります。

※上の表は、あくまで目安であり、ボウラー/ボール/レーンにより、差がありますので、色々試して自分に合ったコンパウンドを見つけてください。また、状況に応じてコンパウンドを選択し調整してください。

※ボールスピナー/手磨きの場合ともに、**1つのボールでコンパウンドを約10g使用**するため、**100gチューブ1本で8-10個**のボールを磨けます。

ご利用方法

サンディングのかけ方



サンディング前



パッドを水で湿らせる



満遍なくかける



サンディング完了(#1000)

コンパウンドのかけ方



サンディング後拭き上げ



豆粒程度の少量を出す
※綿100%タオルを使ってください



表面が乾いても継続して磨く



下地：サンディング(#1000)
仕上：コンパウンド(#8000)

ボウラータイプ別おすすめ番手

・基準を中心に、状況に応じてキャッチ感/スキッド感を増やす方向に、番手を ±1番手 調整してください。

ボウラータイプ		おすすめ番手 (*コンパウンドの使い方は様々ですが、代表的なおすすめ例です。)			
タイプ	速度	下地番手 (サンディングパッド)	基準番手 (コンパウンド)	調整番手 (コンパウンド)	
				キャッチ感+ (-1番手)	スキッド感+ (+1番手)
 高速ボウラー	28km/h~	Abralon #500	BRASS #1000	IRON #500	COPPER #2000
 中高速ボウラー	26km/h	Abralon #1000	COPPER #2000	BRASS #1000	SILVER #3500
 中速ボウラー	24km/h	Abralon #1000	GOLD #5000	SILVER #3500	PLATINUM #6500
 低速ボウラー	20km/h	Abralon #1000	DIAMOND #8000	PLATINUM #6500	SKID HOOK #15000
 スピード不足ボウラー	~20km/h	Abralon #2000	SKID HOOK #15000		

※本表は、回転数250~350rpm (目安: 300rpm前後)、および右利きでスパット10~12枚目/ブレイクポイント7~10枚目程度の標準的な回転・標準的な投球ラインを想定した代表例です。回転数・回転質・投球ラインにより最適番手は前後します。高回転ボウラー、アウトサイドプレーヤー、両手投げボウラーは、上記表よりも+1~2番手することをおすすめします。また、とにかくスキッドさせたい場合には、SKID HOOK #15000がおすすめです。

番手と光沢軸から見る市場分析

- 既に市場にある高光沢型コンパウンドとサンディングパッドだけでは、ボールを蘇らせて、自分にあった“最高のボールを創る”には不十分であり、番手選択型の水溶性コンパウンドは全く新しい領域での新たな選択肢となる。

アマプロユーザ:

- ・数年に一回程度ボールを購入
- ・地域のリーグ/トーナメントに出場する際にボール磨きを時々ボウリング場へ依頼
- ・レンコンに応じた投げ分けは難しいので、自分にあったボールを作れればと思っている



各ボウラーにあった
最高のボールを創る
“全く新しい領域”

番手選択型の全く新しい水溶性コンパウンド → Femtech #5000

低番手 ←

→ 高番手



アマチュアユーザ:

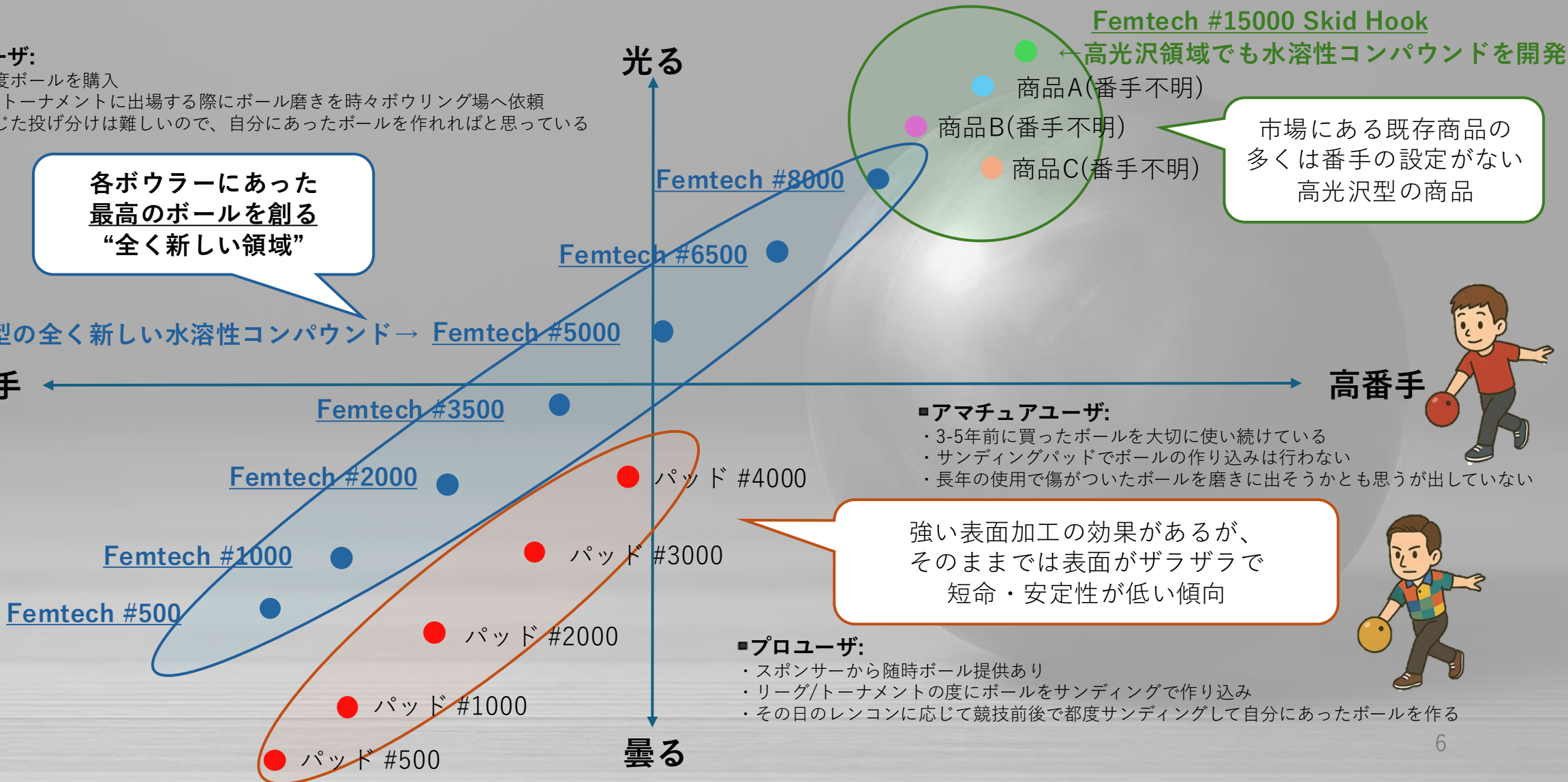
- ・3-5年前に買ったボールを大切に使い続けている
- ・サンディングパッドでボールの作り込みは行わない
- ・長年の使用で傷がついたボールを磨きに出そうかとも思うが出していない

強い表面加工の効果があるが、
そのままでは表面がザラザラで
短命・安定性が低い傾向



プロユーザ:

- ・スポンサーから随時ボール提供あり
- ・リーグ/トーナメントの度にボールをサンディングで作成
- ・その日のレンコンに応じて競技前後で都度サンディングして自分にあったボールを作る

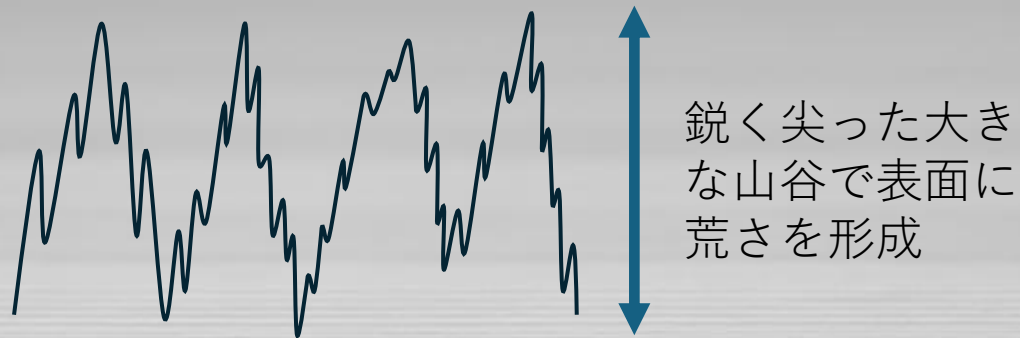


サンディングパッドとコンパウンドを併用することでの効果

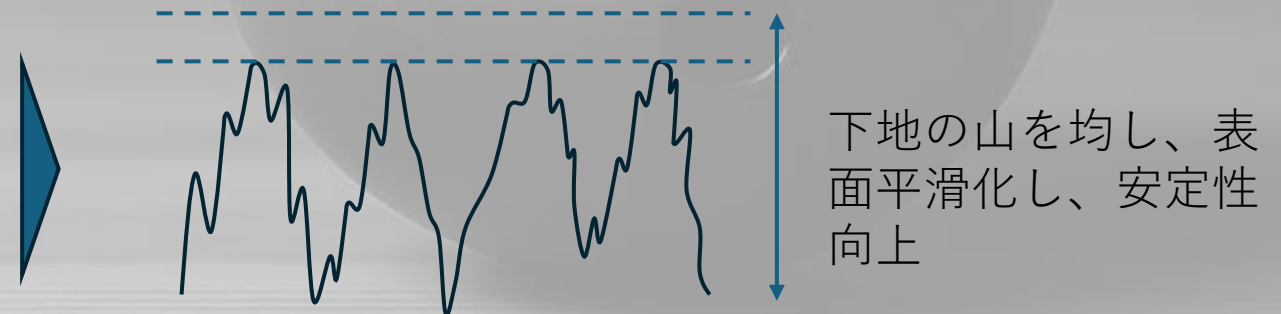
- サンディングパッドとコンパウンドは、研磨視点では固定砥粒/遊離砥粒という違いがあり、併用することで安定性が向上する。

砥粒タイプ	特徴	期待効果	ボウリングへの影響
固定砥粒 (サンディングパッド)	切れ味が鋭く速効性があるが、傷の深さに大小ばらつきがある	下地として作用、山谷の大きさを決める	・1ゲームの速効性あり ・3ゲーム以上での安定性低く短命
遊離砥粒 (コンパウンド)	切れ味は鈍いが、固定砥粒の研磨傷を均し、表面平滑性を向上させる	仕上げとして作用、表面を均し安定性を出す	・サンディングパッド同一番手よりも光沢のある仕上がり ・安定性が向上し、3ゲーム以上の安定性が高い

サンディングパッド：



コンパウンド：



ION POWER S フィニッシングコンパウンドの配合

- ・コンパウンドの配合と特徴は下記で、水溶性により洗って磨ける油膜の張らないフレッシュな仕上がり。

配合	特徴
①研磨材: - 酸化物系複数砥粒	・ #500-#15000の各番手専用設計で7種類の表面カスタマイズが可能 ・ 複合砥粒による <u>テクスチャ効果</u> による <u>走って/切れる</u> パフォーマンス ・ <u>ボウラー、レーンコンディション(板/オイル)にあった1本</u> が見つかる
②増粘材: - セルロース系複数増粘材	・ 低粘度設計で <u>スムーズなボールへの広がり</u>
③洗浄剤: - アルカリイオン水等	・ <u>洗浄しながら磨ける新発想の水溶性コンパウンド</u> ・ <u>ION POWER S 由来のアルカリイオン系の高い洗浄力</u>
④研磨潤滑剤: - 水性潤滑剤、半油性潤滑剤(2%使用)	・ <u>97%水溶性処方</u> により、 <u>油膜の張らないフレッシュな仕上がり</u> ・ <u>さっぱりとした使い心地</u> で“ <u>キュッキュッ</u> ”とした表面 ・ 水溶性で <u>タオル/設備の洗浄も簡単</u>
⑤光沢剤: - シリコンオイル、ワセリン	・ <u>ノンシリコン、ノンワックス</u> (×光沢剤不使用)
⑥研磨促進剤:	(×可塑剤不使用)
⑦pH調整剤:	・ アルカリ処方で油に強い
⑧防腐剤:	・ 安全性の高いフェノキシエタノール系防腐剤使用
⑨香料:	・ <u>柑橘香料</u> で微香料(1%使用)

各番手の磨きあがりの光沢感 ～ボールスピナー～

- ・ 実物の方が下記写真よりも曇ったように見えるが、各番手の光沢感は下記の通りです。
また、ボールのカバー材質や色により光沢感は個体差があります。

【ボールスピナー利用の場合】

例): NANO DESU Accu Drive IVの場合 (*曇りやすいボールの例)



IRON	BRASS	COPPER	SILVER	GOLD	PLATINUM	DIAMOND	SKID HOOK
#500	#1000	#2000	#3500	#5000	#6500	#8000	#15000

*#500-8000 : #1000のサンディングパッドで下地を作り、スピナーで6面30秒ずつ合計3分研磨

*#15000 : #2000のサンディングパッドで下地を作り、スピナーで4面30秒ずつ合計2分研磨

各番手の磨きあがりの光沢感 ～手磨き～

- ・実物の方が下記写真よりも曇ったように見えるが、各番手の光沢感は下記の通りです。
また、ボールのカバー材質や色により光沢感は個体差があります。

【手磨きの場合】

例): NANO DESU Accu Drive IVの場合 (*曇りやすいボールの例)



仕上コンパウンド :	COPPER#2000	PLATINUM#6500	SKID HOOK#15000	SKID HOOK#15000
下地パッド :	Abralon #500	Abralon #1000	Abralon #2000	Abralon #2000
磨き方法 :	手磨き10分 (2.5分×4面)	手磨き10分 (2.5分×4面)	手磨き10分 (2.5分×4面)	スピナー2分 *比較用 (30秒×4面)

プロボウラーの評価

・普段使っているコンパウンドと比較して、ION POWER S フィニッシングコンパウンドはどうか、プロへアンケート調査を実施した結果、総合評価 4.2点、曲がりと使い心地で特に高評価を獲得。

総合評価： ★★★★★ 4.2 点

走り：★★★★☆ 3.8 点

曲がり：★★★★☆ 4.6 点

ピンアクション：★★★★☆ 4.0 点

使い心地：★★★★☆ 4.4 点

評価基準：

★★★★★：とても良い

★★★★☆：良い

★★★☆☆：同じ

★★☆☆☆：悪い

★☆☆☆☆：とても悪い

※普段使用のコンパウンドとの比較

※プロボウラー10名の回答の平均得点

- プロのコメント：
- ・ #8000-#500 細かくあるので色々なコンディションに対応できる
 - ・ サンディング後の表面を押さえられるから性能が残って良い
 - ・ サンディングとポリッシュの中間ボールが作りやすくて良い
 - ・ 走りながらもミッドレーンでレーンキャッチする感覚がある
 - ・ #15000は手で磨くだけでもポリッシュ感が出る

磨きが生み出す3つの価値

・ ボールを磨くことで、3つの価値がつながる “磨きでボウリングをもっと楽しく！”

商品価値

- ・ 洗って磨ける
- ・ 水溶性で油膜が残らない
- ・ 番手選択型
- ・ 手磨き可能
- ・ コンパクト

ボウラー価値

- ・ ボールが蘇る
- ・ 自分にあったボールが創れる
- ・ コンディションに合わせて磨ける

磨きで
ボウリングを
もっと楽しく！

- ・ お客様コミュニケーション増
- ・ ボール磨き需要増
- ・ お客様ゲーム回数増
- ・ ボール/用品販売増

センター価値

施工実例：サンディング+コンパウンドでの表面加工

下地：Abralon #2000



仕上：SKID HOOK #15000



施工実例：サンディング+コンパウンドでの表面加工

下地：Abralon #500



仕上：IRON #500



施工実例：サンディング+コンパウンドでの表面加工

下地：Abralon #1000



仕上：DIAMOND #8000



施工実例：サンディング+コンパウンドでの表面加工

下地：Abralon #500



仕上：BRASS #1000



施工実例：サンディング+コンパウンドでの表面加工

下地：Abralon #500



仕上：BRASS #1000



よく受けるご質問

質問①：番手って何ですか？

回答①：番手とは、研磨材に使用されている砥粒の粒径を示す指標で、一般的にはJIS規格などに基づいて区分されています。この数値は、粉を篩（ふるい）にかける際の「メッシュの網目が何本あるか」が規格の元となっており、数字が大きいほど細かいという一見すると逆となっている正体です。

数値が大きい場合：網目の数が多く（密度が高く）なるため、篩われる粉は小さく（細かく）なります。

数値が小さい場合：網目の数が少なく（隙間が広く）なるため、篩われる粉は大きく（粗く）なります。

番手	粒径目安（JIS規格および業界標準）
SKID HOOK #15000	0.5-0.8 μm (マイクロメートル・ミクロン)
DIAMOND #8000	0.8-1.6 μm
PLATINUM #6500	1.5-2.0 μm
GOLD #5000	2.0-3.0 μm
SILVER #3500	3.0-4.0 μm
COPPER #2000	6.0-7.4 μm
BRASS #1000	10.5-12.5 μm
IRON #500	22.5-27.5 μm

*表にあるマイクロは100万分の1メートルを指しますが、単位の世界はさらにナノ→ピコ→フェムトと極限まで小さくなっていきます。弊社の社名は、この究極の微細単位である「フェムト」に由来しています。目に見えない世界の精度まで徹底的にこだわり抜く、私たちのモノづくりへの姿勢を込めています。

よく受けるご質問

質問②：下地のパッドは何番を使えば良いですか？

回答②：一概にご回答は難しいところではありますが、弊社のテストによりますと、SILVER #3500以下のコンパウンドを利用する場合は、下地のパッドは#1000以下が良いようです。GOLD #5000以上の場合はパッドは#2000まで、それ以上は光沢を上げるためには有効ですが、レーン上での曲がり（キャッチ感、フック）を考慮すると下地は#2000あたりまでが現実的なようです。こちらはあくまで弊社テストボウラーの体感であり、ボウラー、ボール、レーンの違いにより、様々なご利用ケースがあると思いますので、ご参考までとご理解ください。

仕上番手（コンパウンド）	推奨下地番手（サンディングパッド）
SKID HOOK #15000	#2000以下
DIAMOND #8000	//
PLATINUM #6500	//
GOLD #5000	//
SILVER #3500	#1000以下
COPPER #2000	//
BRASS #1000	//
IRON #500	//

よく受けるご質問

質問③：下地のサンディングパッドはどのように使えば良いですか？

回答③：パッドをよく湿らせて、ボールを上下左右の4面に分けて、各面30秒程度、パッドを持った手のひら全体でボールに軽く圧力をかけるようにして、グルグルと全体を均一にかけてください。白くザラザラになりますが、コンパウンドをかけると光沢を戻すこともできますので心配無用です。サンディングの下地により、ボール表面にギザギザの山谷を作り、キャッチ感、フックの素地を作ります。



サンディング前
(パフォーマンスが落ちてきたボール等)



サンディングパッドを水で
湿らせる



満遍なく表面を磨く
(1面30秒×4面)



サンディング完了
(表面が白くなりますがクリーナーで拭き取りしてください。)

よく受けるご質問

質問④：仕上げのコンパウンドはどのように使えば良いですか？

回答④：硬めの綿100%タオルに大豆大の2-3gの少量のコンパウンドを付けて、ボールを4面に分けて各面2.5分程度、ボール表面が乾いてきてもタオルに研磨剤は残っていますので、手のひら全体でボールの球面に沿うようにある程度力を入れて、根気よく磨き続けてください。次第にボール表面が光だしてきます。SILVER #3500以下は曇り気味の仕上がりとなります。



サンディングで下地(#1000)
(クリーナーで拭き取り後)



硬めの綿100%タオルに
大豆大(2-3g)のコンパウンド



ボールに伸ばした液が乾
いてきても継続して磨く



1面2.5分磨き上がり(#8000)
上下左右に返して4面磨く

よく受けるご質問

質問⑤：このコンパウンドの効果は何ですか？

回答⑤：普段ボールメンテナンスをしていない方にとっては、「洗って、磨ける」、「ボールが蘇る」、「長寿命化」というところが最大の効果です。ボールを何種類も持ち、使い分けしている競技ボウラーにとっては、「レーンコンディションに合わせたアジャスト」、「ちょっとした板の傷みでボールが暴れていたところの安定性」、「サンディングでは短命だったレーン上のパフォーマンスの持続性」がサンディングパッドとコンパウンドの併用の効果により出るといのが本コンパウンドの効果・特徴です。

ボールメンテナンス効果

- ・ 洗って磨ける
- ・ ボールが蘇る
- ・ 長寿命化



スコアアップ効果

- ・ アジャストできる
- ・ ボール挙動安定性
- ・ パフォーマンス持続性

よく受けるご質問

質問⑥：他社のコンパウンドと何が違うのですか？

回答⑥：市場の既存コンパウンドは油を含むものが多く、本コンパウンドは水溶性というところが最大の特徴です。水溶性にすることによって、「洗って磨ける」、「油膜の張らないフレッシュな仕上がり」、「キュッキュツとした表面」、「ボールの長寿命化」を狙ったコンパウンドです。また、高番手帯から低番手帯まで網羅した番手選択型のコンパウンドで、「ミッドレーンのキャッチ感」から「奥まで届くスキッド感」まで幅広いボウラーのニーズとレーンコンディションへアジャストできるのが特徴です。

水溶性

- ・ 洗って磨ける
- ・ 油膜の張らないフレッシュな仕上がり
- ・ キュッキュツとした表面
- ・ ボールの長寿命化



番手選択型

- ・ ミッドレーンのキャッチ感
- ・ サンディングとポリッシュの中間
- ・ 合わないボールも合わせられる
- ・ レーンコンディションへのアジャスト

よく受けるご質問

質問⑦：他社コンパウンドでは凝集性砥粒を使っていると書いてありましたがこちらも同じですか？

回答⑦：弊社の砥粒構成および配合比率は公開しておりません。本製品は特定の砥粒構造を前面に出すものではなく、番手ごとに最適化された「複合砥粒設計」を採用しております。弊社では研磨剤メーカーとしての強みを活かし、30種類以上の砥粒を実際にテストし、ボウリングボールへの適性、仕上がり番手の安定性、再現性、レーン上での挙動まで確認したうえで、最適な組み合わせを決定しております。ボウリングボール用途においては、見た目の高光沢だけでなく、番手通りに安定して仕上がること、そしてレーン上で狙ったパフォーマンスが再現されることが重要であると弊社は考えております。そのため本製品は、ボウラー・ボール・レーン条件に応じた番手選択型の設計思想に基づき、レーン上のパフォーマンスを最重視して番手ごとに最適な砥粒を複数配合しております。

研磨剤メーカーならではの複合砥粒

- ・ 30種類以上の砥粒をテスト
- ・ テストの結果が良い砥粒を複数配合
- ・ 番手ごとに異なる配合選択

× ボウリング専用設計

- ・ 実際に研磨と投球を繰り返してのテスト
- ・ 多数アマチュア/プロのフィードバックによる改善
- ・ 数年と100を超える試作結果のボウリング専用設計



American Bowling Service, Inc.

