

# Petit « DICO » du BOWLING



## A | Approche

(ou approche) zone de jeu en arrière de la ligne de faute, où se pratiquent l'élan et le lâcher de boule.



## B | Back-up

façon de lancer la boule, qui effectue alors une courbe de la gauche vers la droite pour les droitiers et de la droite vers la gauche pour les gauchers.



## B | Beer Frame

Lors de la « beer frame », tous les joueurs de l'équipe font un strike sauf un joueur, celui-ci paye alors la tournée (cela s'appelle « être au chaud »).

## B | Belle-mère

quille peu visible et souvent masquée par une autre (ex : 2-8,3-9, 1-5).



## B | Boule

outil utilisé pour renverser les quilles, dont les dimensions sont : 22cm de diamètre et 69cm de circonférence, le poids varie de 6 à 16 livres (16livres=7.258kg). On y insère le pouce, le majeur et l'annulaire.

## B | Boule morte

une boule dont le lancé s'affaiblit et qui perd en rotation, en poussée ou en trajectoire.

## C | Chaussures

le Bowling se pratique obligatoirement avec des chaussures spéciales, qui facilitent à la fois le glissement et le freinage qui terminent la course d'élan. Elles protègent aussi la zone d'approche qui doit toujours être propre et exempte de toutes aspérités. Confortables et aérées, elles permettent tous les mouvements particuliers inhérents à la pratique du Bowling.



## C | Clean game

lorsque le joueur ferme chaque frame par un strike ou un spare, on dit aussi un jeu sans trou.

## D | Double

2 strikes consécutifs.

## E | Eight-in-a-row

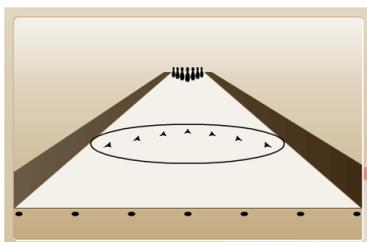
8 strikes consécutifs.

## F | Fauter

toucher ou dépasser la ligne de faute (en début de piste).

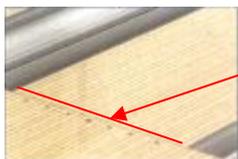
## F | Finger-tip

type de perçage de boule permettant d'insérer les doigts jusqu'à la première phalange, pour permettre une meilleure rotation aux boules semi réactives ou réactives.



## F | Flèches

petits triangles placés à 15 pieds de la ligne de faute, destinés à aider à la visée.



## F | Foul line

(ou ligne de faute) ligne noire séparant la zone d'approche et la piste.

## F | Four bagger

4 strikes consécutifs.

1ere lancer	2eme lancer	N° de Frame								
		2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	2	3 /	X	7 -						
6		26	43	50						
Total Frame										



## F | Frame

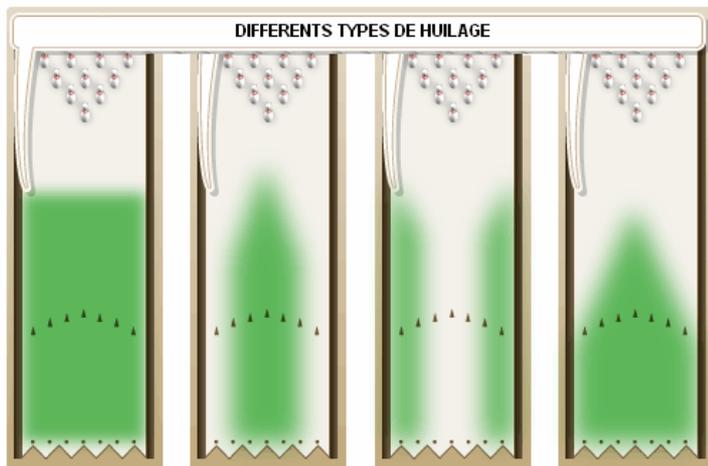
un dixième de partie, soit deux boules (2 lancés) ou un strike.

## G | Grip

trous percés dans la boule pour les doigts.

## H | Handicap

ajustement des scores pour égaliser la compétition en ajoutant des quilles sur une base prédéterminée (ex : 70% de 180) Si un joueur a une moyenne de 130 quilles par partie, il recevra 35 quilles de bonus (handicap=35).



## H | Huile

traitement de la piste pour le jeu (et non de la cire)

## I | Inside line

façon centrale de jouer, avec comme flèche de référence la 3, la 4 ou la 5.

## J | JEU

(ou partie) se divise en 10 frame.

## K | Kingpin

quille n°5, c'est une quille-clé pour obtenir un strike.

## L | Lane

piste.

## L | League

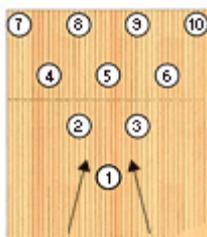
(ou ligue) compétition jouée par équipe (doublette ou tripllette) de façon hebdomadaire le même jour de chaque semaine.

## O | Open frame

lorsque le joueur ne ferme pas sa frame (trouer le jeu).

## P | Perfect game

300 quilles = 12 strikes consécutifs.



## P | Pin deck

zone où les quilles sont positionnées.

## P | Poche

espace-quille important où la boule est lancée afin de faire tomber le maximum de quilles, pour les droitiers : entre la quille n°1 et la n°3, pour les gauchers : entre la n°1 et la n°2.



### **P | Piste**

ses dimensions sont : 106cm en largeur et 24.04m en longueur. Elle débute par une zone d'approche de 4.87m terminée par la ligne de faute. Le revêtement est synthétique et non en bois.



### **Q | Quille**

elle est faite en bois d'érable et revêtue de matière plastique laquée. Elle mesure 38.10cm de hauteur et 11.43cm à son endroit le plus bombé et sa base est d'un diamètre de 5.7cm. Son poids fait 1.530 grammes au minimum. L'écart entre les quilles est de 30.40cm.

### **R | Râteau**

bras de la machine qui balaye les quilles.



### **R | Rigole**

gouttière latérale longeant la piste.

### **S | Scratch**

score réel du joueur sans handicap.

### **S | Six pack**

6 strikes consécutifs.

### **S | Spare**

terminer le deuxième lancé de la frame en ne laissant aucune quille debout. (ex : 9/).

Info calcul : le spare rapporte 10 points + le nombre de quilles tombées du premier lancé de la frame suivante.

### **S | Split**

écart anormal entre deux quilles rendant le jeu plus difficile. (ex : S 7-)



### **S | Strike**

abattre les 10 quilles avec le premier lancé.

Info calcul : le strike rapporte 10 points + le total des 2 lancés de la ou des frame(s) suivante(s).

### **S | Strike out**

faire 3 strikes à la dixième frame.

### **T | Triple /Turkey**

3 strikes consécutifs.