

# Savoir compter

Les termes

On appelle **frame** le fait de lancer sa boule, deux fois de suite maximum, pour faire tomber les dix quilles. Une partie comporte 10 frames.

Pour réaliser un **strike**, il faut abattre les dix quilles au premier lancer. Pour faire le total de la frame, il faut attendre le résultat des deux lancers suivants.

On fait un **spare** lorsqu'on abat les dix quilles en deux lancers. Pour faire le total de la frame, il faut attendre le premier lancer de la frame suivante

On obtient un **trou** lorsque l'on a fait tomber moins de dix quilles en deux lancers ; le score correspond au nombre de quilles abattues

Le **split** est un ensemble de quilles écartées restant debout après le premier lancer (la quille n° 1 étant renversée)

Pour la dixième frame, un strike au premier lancer donne deux lancers supplémentaires, un spare donne un lancer supplémentaire

Voici un exemple de ligne comptabilisée et expliquée, sachant que les totaux sont additionnés au fur et à mesure

Frame 1 (trou) : 4 quilles au 1<sup>er</sup> lancer, 2 quilles au second, soit un total de 6 quilles abattues  
score frame 1 :  $4 + 2 = 6$

frame 1	
4	2
6	
trou	

Frame 2 (spare) : 5 quilles au 1<sup>er</sup> lancer, 5 au second (10 points)

Score frame 2 : 6 (score frame 1) + 10 (spare frame 2) + 7 (quilles abattues au 1<sup>er</sup> lancer de la frame suivante) = 23

frame 1	frame 2	frame 3
4   2	5   /	7
6	23	
trou	spare	

Frame 3 (trou) : 7 quilles au 1<sup>er</sup> lancer et 1 quille au second lancer

Score frame 3 : 23 (score frame 2) + 8 (7 + 1, quilles abattues en frame 3) = 31

frame 3	
7	1
31	
trou	

Frame 4 (strike) : toutes les quilles sont abattues dès le 1<sup>er</sup> lancer (10 points)

Score frame 4 : 31 (score frame 3) + 10 (strike) + 10 (9 + 1, quilles abattues en frame 5) = 51

frame 4		frame 5	
	X	9	/
<b>51</b>			
strike			

Frame 5 (spare) : 9 quilles au 1<sup>er</sup> lancer et 1 quille au second. (10 points)

Score frame 5 : 51 (score frame 4) + 10 (quilles abattues en frame 5) + 6 quilles 1<sup>er</sup> lancer de la frame 6 = 67

frame 5		frame 6	
9	/	6	
<b>67</b>			
spare			

Frame 6 (split) : 6 quilles au 1<sup>er</sup> lancer, 3 au second

score frame 6 : 67 + 9 (6 + 3) = 76

frame 6	
6	3
<b>76</b>	
split	

Frame 7 (spare) : 9 quilles au 1<sup>er</sup> lancer, 1 au second (10 points)

Score frame 7 : 76 + 10 (frame 7) + 8 (quilles abattues au 1<sup>er</sup> lancer de la frame suivante) = 94

frame 7		frame 8	
9	/	8	
<b>94</b>			
spare			

Frame 8 (spare) : 8 quilles au 1<sup>er</sup> lancer, 2 au second (10 points)

Score frame 8 : 94 + 10 (frame 8) + 10 (quilles abattues au 1<sup>er</sup> lancer de la frame suivante) = 114

frame 8		frame 9	
8	/		X
<b>114</b>			
spare			

Frame 9 (strike) : toutes les quilles sont abattues dès le 1<sup>er</sup> lancer (10 points)

Score frame 9 :  $114 + 10$  (frame 9) +  $10$  (1<sup>er</sup> lancer frame 10) +  $10$  (1<sup>er</sup> lancer supplémentaire frame 10) = 144

frame 9	frame 10		
X	X	X	
<b>144</b>			
strike			

Frame 10 (strike) : 3 strikes réalisés sur la 10<sup>ème</sup> frame (30 points)

Score frame 10 :  $144 + 10$  (1<sup>er</sup> lancer frame 10) +  $10$  (1<sup>er</sup> lancer supplémentaire frame 10) +  $10$  (2<sup>ème</sup> lancer supplémentaire frame 10) = 174

frame 9	frame 10		
X	X	X	X
<b>144</b>	<b>174</b>		
strike	strike		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4   2	5   /	7   1	X	9   /	6   3	9   /	8   /	X	X   X   X
<b>6</b>	<b>23</b>	<b>31</b>	<b>51</b>	<b>67</b>	<b>76</b>	<b>94</b>	<b>114</b>	<b>144</b>	<b>174</b>
trou	spare	trou	strike	spare	split	spare	spare	strike	strikes

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9   /	9   /	9   /	9   /	9   /	9   /	9   /	9   /	9   /	9   /   9
<b>19</b>	<b>38</b>	<b>57</b>	<b>76</b>	<b>95</b>	<b>114</b>	<b>133</b>	<b>152</b>	<b>171</b>	<b>190</b>

Ligne réalisée uniquement avec des spares

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X   X   X
<b>30</b>	<b>60</b>	<b>90</b>	<b>120</b>	<b>150</b>	<b>180</b>	<b>210</b>	<b>240</b>	<b>270</b>	<b>300</b>

le score parfait : 300 (score maximum)

