

American game = Cross lane

(*jeu à l'Américaine*) façon alternative de jouer en équipe sur 2 pistes. Chaque joueur utilise les 2 pistes (une frame sur deux), ce qui demande une bonne organisation de jeu d'équipe et le respect des priorités pour monter sur l'avant piste.

Approche (ou avant-piste)

Zone de jeu comprise entre les repères de départ et la ligne de faute.



Avantage (ou handicap)

Ajustement des scores pour égaliser la compétition en ajoutant des quilles sur une base prédéterminée (ex : 70% de la différence entre la moyenne du joueur et 180). Exemple : Si un joueur a une moyenne de 130 quilles par partie, il recevra 35 quilles de bonus. (Mode de calcul : $180 - 130 = 50$ et $50 \times 70/100 = 35$ quilles de handicap)

Back-up

Façon de lancer la boule, lui faisant effectuer une courbe de la gauche vers la droite pour les droitiers et de la droite vers la gauche pour les gauchers.

Beer Frame

Quand tout les joueurs de l'équipe font un strike, sauf un, ce dernier paye la tournée.

Belle-mère

Quille peu visible car masquée par une autre quille.

Position des quilles



Belle-mère 2-8



Belle-mère 1-5



Belle-mère 3-9



Boule

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



l'annulaire.

Boule morte

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

Bowleur

Joueur de bowling, débutant ou confirmé.

Bowling

Nom masculin.

Jeu de quilles d'origine américaine comprenant 10 quilles de 38,10 cm de hauteur, disposées en triangle au bout d'une piste de 23,78 m de long minimum, et qu'il faut renverser avec deux boules.

Lieu où se pratique ce jeu.

Brookling



Pour un droitier, Strike réalisé dans la poche opposée de celle de son bras de lancer. (Jersey pour un gaucher)

Bucket (Seau)

4 quilles en losange

Position des quilles



Quilles n° 2-4-5-8



Quilles n° 3-5-6-9



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.



Clean game

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

Double

2 strikes consécutifs.

Doublet

Équipe de 2 joueurs.

Eight-in-a-row

8 strikes consécutifs.

Fauter

Toucher ou dépasser la ligne de faute située en début de piste.
(*Voir le croquis d'une piste*)

Fermer

Réussir son spare

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.



Flèches

Petits triangles placés à 15 pieds de la ligne de faute, destinés à aider à la visée. (*Voir le croquis d'une piste*)

Fosse

Cavité située en bout de piste, et servant à récupérer les quilles et les boules jouées.

Foul line (ou ligne de faute)

Ligne noire séparant la zone d'approche et la piste.

Four bagger

4 strikes consécutifs.

Frame

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

Gendarme

Quille n° 7 pour un gaucher et n° 10 pour un droitier.

Position des quilles



Quille n° 7



Quille n° 10



Grip

Trous percés dans la boule pour les doigts.

Rigole

Gouttière latérale longeant la piste. (*Voir le croquis d'une piste*)

Handicap

Ajustement des scores pour égaliser la compétition en ajoutant des quilles sur une base prédéterminée (ex : 70% de la différence entre la moyenne du joueur et 180). Exemple : Si un joueur a une moyenne de 130 quilles par partie, il recevra 35 quilles de bonus. (Mode de calcul : $180 - 130 = 50$ et $50 \times 70/100 = 35$ quilles de handicap)

Huile

Traitement de la piste pour le jeu.

Inside line

Façon centrale de jouer, avec comme flèche de référence la 3, la 4 ou la 5. (*Voir le croquis d'une piste*)

Jersey



Pour un gaucher, strike réalisé dans la poche opposée de celle de son bras de lancer. (Brookling pour un droitier)

Jeu (ou partie)

Un jeu est constitué de 10 frames.

Kingpin

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

Position des quilles



Quille n° 5



Lane

Piste.

League (ou ligue)

Compétition jouée par équipe (doublette ou triplette) de façon hebdomadaire le même jour de chaque semaine. Voir équipe Bowling Rennes Alma

Ligne

Une partie de bowling est composée de 10 frames.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
4	2	5 /	7	1	X	9 /	6	3	9 /	8 /	X	XXX
6	23	31	51	67	76	94	114	144	174			
Trou	Spare	Trou	Strike	Spare	Split	Spare	Spare	Strike	Strike			

Méthode des 3 chapeaux

Dans le premier chapeau, le tiers des joueurs et joueuses inscrits totalisant les meilleures moyennes établies fin du mois précédent, dans le troisième, le tiers des joueurs et joueuses inscrits totalisant les moins bonnes moyennes, le dernier tiers étant versé dans le second chapeau.

Moyenne

La moyenne d'un joueur est le nombre total de quilles abattues divisé par le nombre de parties jouées. La moyenne est importante car elle détermine le handicap attribué au joueur.

Open frame

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

Pendulum

Technique de lancer consistant à donner un balancement au bras porteur de la boule au départ des 4 pas. Le pendulum est la méthode utilisée par les débutants.

Perfect game

Score parfait, 300 points = 12 strikes consécutifs.

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

Il à été réalisé pour la première fois en France au Bowling de Rennes Alma en 1978!

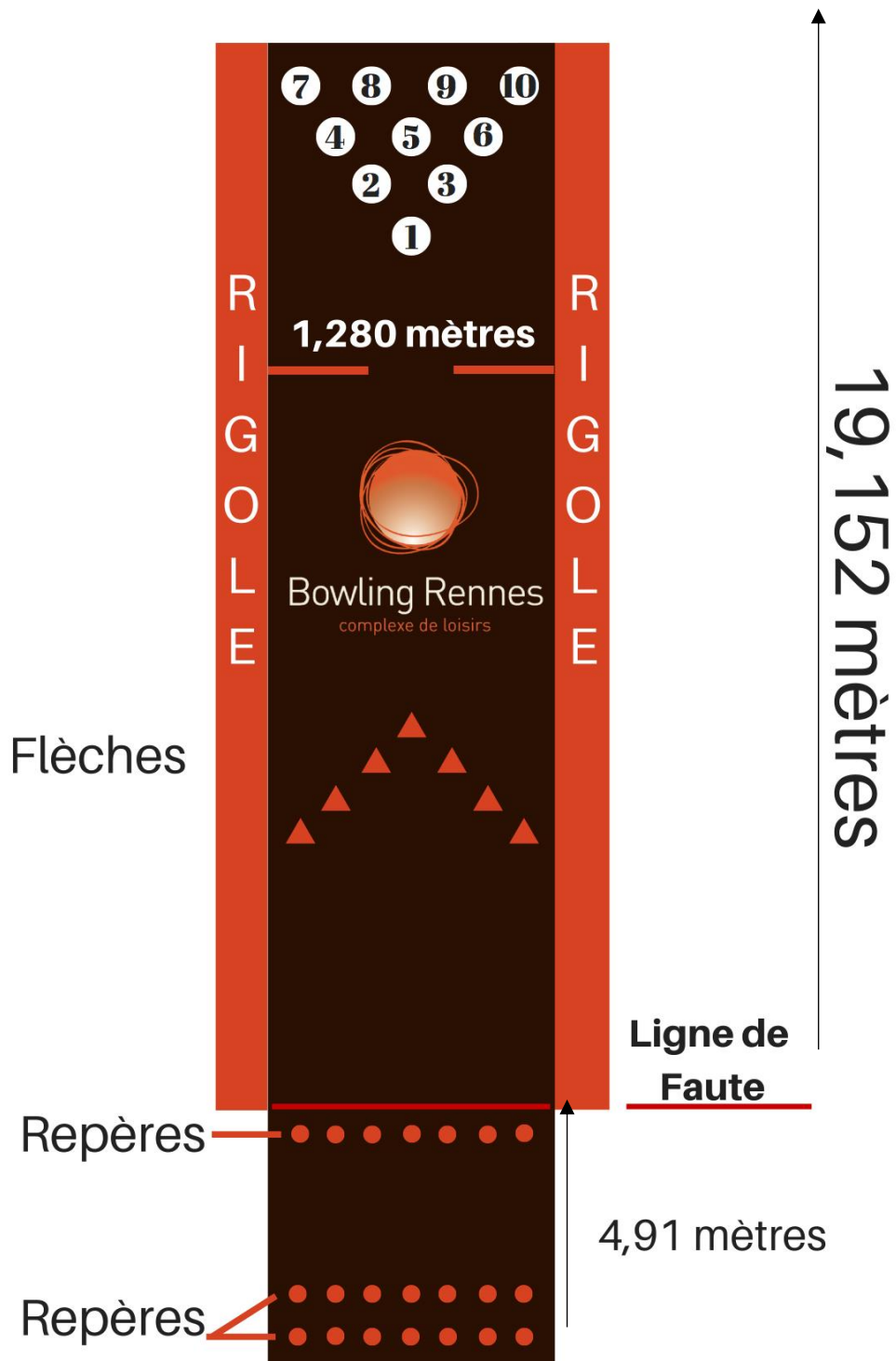
Pin deck

Zone où les quilles sont positionnées.



Piste

Ses dimensions sont : 106 cm en largeur et 23.78 m (minimum) en longueur. Elle débute par une zone d'approche de 4.57 m (minimum) terminée par la ligne de faute. Le revêtement est synthétique et non en bois.



Poche

Espace-queue important où la boule est lancée afin d'abattre le maximum de quilles. Pour les gauchers, entre la quille n° 1 et la n° 2. Pour les droitiers, entre la quille n° 1 et la n° 3.

Pour un gaucher



Pour un droitier

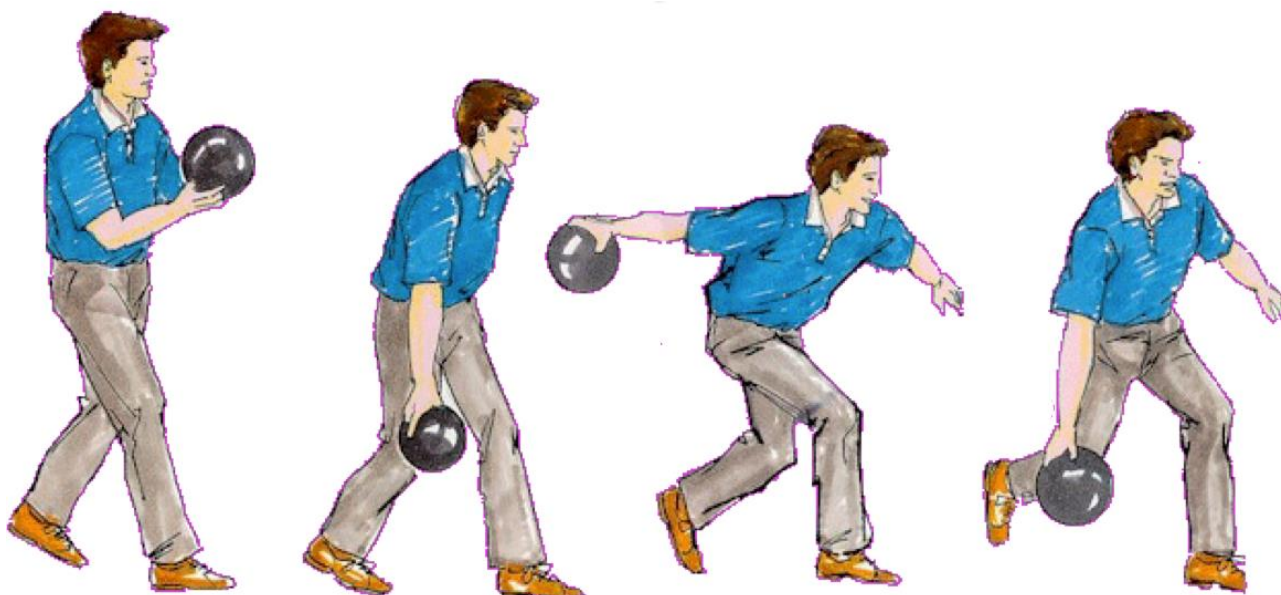


Pneu

La boule tombe dans la rigole avant de toucher une quille.

Push Away

Technique de lancer consistant à pousser la boule devant soi au départ des 4 pas. Le push away est la méthode la plus usitée par les bowleurs.



Quille



La quille est faite en bois d'érable et revêtue de matière plastique laquée. Elle mesure 38,10 cm de hauteur et 11,43 cm à son endroit le plus bombé et sa base est d'un diamètre de 5,70 cm. Son poids fait 1.530 grammes au minimum. L'écart entre les quilles est de 30,40 cm.

Position des quilles



Râteau

Bras de la machine qui balaye les quilles.

Requilleur

Machinerie automatique pour la remise en place des quilles sur le pin deck. Autrefois personne chargée de remettre en place les quilles.



Remonte boules

Machinerie servant à ramener les boules.



Rigole

Gouttière latérale longeant la piste. (*Voir le croquis d'une piste*)

Scratch

Score réel du joueur sans handicap.

Six pack

6 strikes consécutifs.

Spare

Terminer le deuxième lancé de la frame en ne laissant aucune quille debout.

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

Split

Ecart anormal entre deux quilles rendant le spare plus difficile. Voici différents types de splits:

Baby

Split le plus facile à fermer, l'écart entre les deux quilles étant réduit vue de face.

Position des quilles

Split 2 / 7

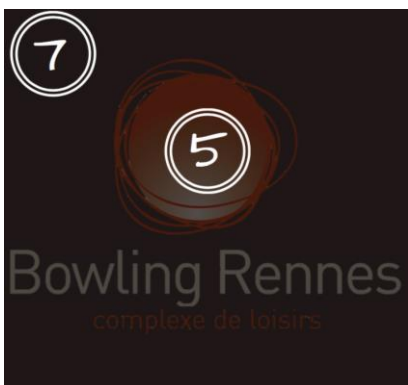
Split 3 / 10



Splits rendant le spare difficile à réaliser, particulièrement le 7 / 6-10 et le 10 / 4-7.

Position des quilles

Split 5 / 10
Split 6-10 / 7
Split 5 / 7



Split Grand 4 (Big four)

Split rendant le spare **très** difficile à réaliser.

Position des quilles



Split 4-7 / 6-10



Split Royal

C'est le split que redoutent les bowleurs car quasi impossible à réaliser.

Position des quilles
Split 7 / 10



Strike

Abattre les 10 quilles avec le premier lancé. Info calcul : le strike rapporte 10 points **majoré** du total des 2 lancés de la ou des frame(s) suivante(s).



Strike out

Faire 3 strikes à la dixième frame.

Triple /Turkey

3 strikes consécutifs.

Triplette

Équipe de 3 joueurs.

Washout

Figure de spare comprenant la quille numéro n° 1. le washout n'est pas considéré comme un split.