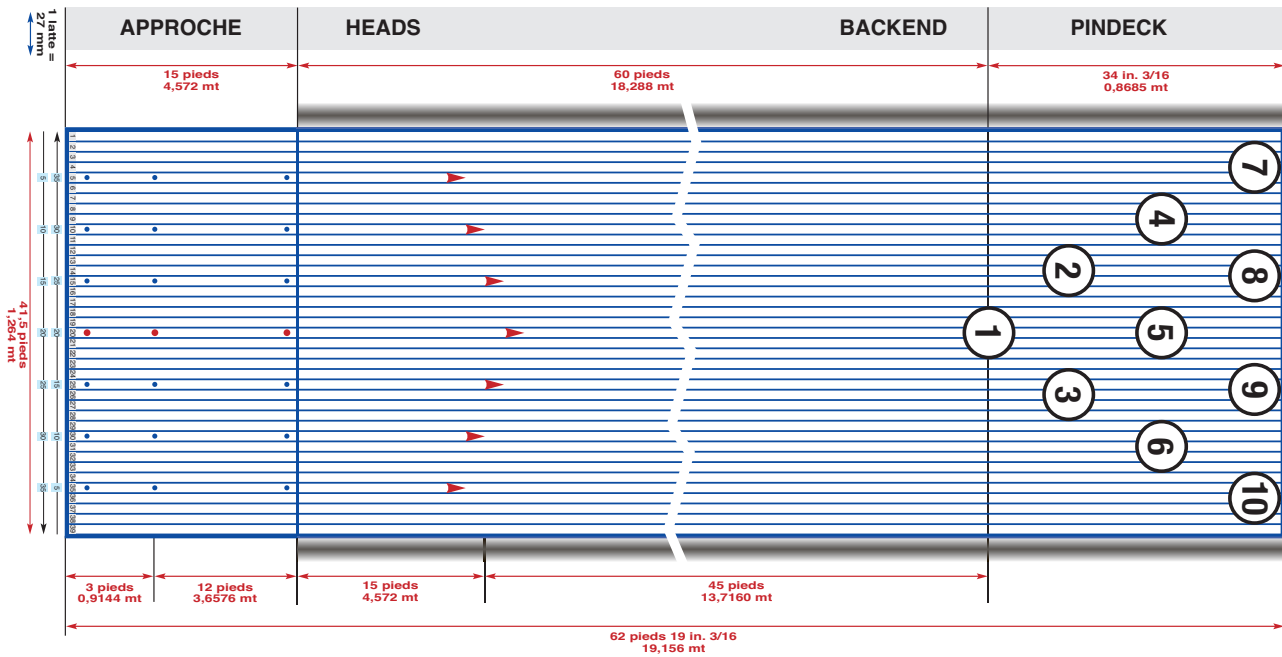


Quelques définitions des termes de bowling ***



L' Approche :

zone de jeu avant la ligne de faute, où se pratiquent l'élan et le lâcher de la boule.

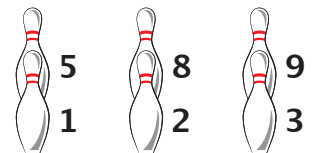


Back-up :

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

Belle-mère :

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



Boule morte :

Boule dont le lancé n'arrive pas aux quilles, jouer sur la mauvaise piste ou objet sur la piste ou quille manquante ou encore une quille couchée sur le pin-deck



Chaussures :

Le Bowling se pratique obligatoirement avec des chaussures spéciales, qui facilitent à la fois la glisse et qui terminent la course d'élan. Elles protègent aussi la zone d'approche qui doit toujours être propre. Les chaussures doivent-être confortables et aérées, elles permettent tous les mouvements particuliers inhérents à la pratique du Bowling.



Clean game :

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

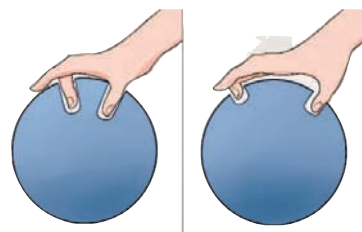
Player 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total Score
John	7 /	9 /	x	x	8 /	9 /	x	x	x	x 8 /	234
	19	39	67	87	106	126	156	186	214	234	

Marcher :

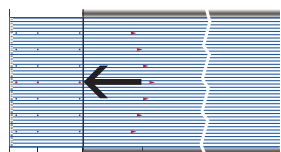
toucher ou dépasser la ligne de faute (en début de piste).

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.



Foul line (ou ligne de faute) :



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

Frame :

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

Player 1	1er Lancé (7)		2eme Lancé (2)		Numérotation des Frame de 1 à 10										Total Score						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											
Marc	7	2	9	/	x																39
	Total Frame (9)		9		29		39														

Grip :

Trous percés dans la boule pour les doigts.



Handicap :

Ajustement des scores pour égaliser un joueur à la compétition en lui ajoutant des quilles bonus sur une base prédéterminée (ex : 80 % de 180)

Si un joueur a une moyenne de 160 quilles, il recevra 16 quilles de bonus (handicap=16).

Huilage :

Traitement de la piste avec une "huile spéciale" pour le jeu.

Partie : (ou jeu)

Se divise en 10 frame (voir Frame).

Kingpin :

C'est une quille "clé", la quille n°5 ! , pour faire un strike.

Lane :

Mot anglais pour désigner la piste, (voir illustration Approche ou Piste).

League (ou ligue) :

Compétition jouée par équipe de façon hebdomadaire le même jour de chaque semaine.

Piste :

les dimensions d'une piste sont : 1,02 m en largeur et 19,156 m en longueur. Elle débute par une zone d'approche de 4,572 m terminée par la ligne de faute.

Le revêtement est synthétique et plus en bois.

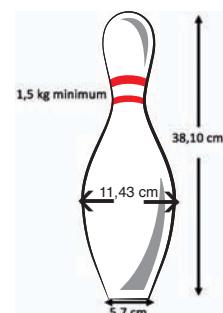
Quille :

Constituée de 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.

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.



Open frame :

C'est lorsque le joueur ne ferme pas le frame (faire un trou), ex 8 et rien.

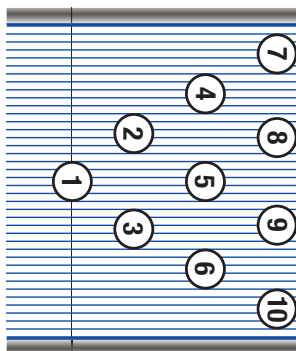
Perfect game : (Jeu parfait !) score de 300

Equivalent à 12 strikes consécutifs.

Player 2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total Score
Alain	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x x x	300
	30	60	90	120	150	180	210	240	270	300	

Pin deck :

C'est la zone où sont positionnées les quilles en bout de piste.



La Poche :

⑦ ⑧ ⑨ ⑩ Espace où la boule doit arriver afin de faire tomber le maximum de quilles,
④ ⑤ ⑥ pour les droitiers : entre la quille n°1 et la n°3,
② ③ pour les gauchers : entre la n°1 et la n°2.

GAUCHERS ↑ ① ↓ DROITIERS

Le Râteau :

Le bras de la machine qui balaye les quilles.

La Rigole :

Gouttières latérales (à droite et à gauche) qui longent la piste.

Scratch :

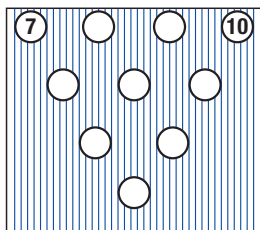
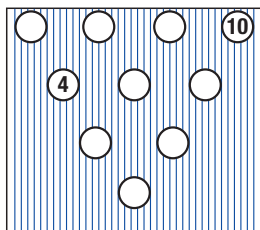
Score réel du joueur (sans handicap).

Spare :

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

Le Split :

Ecart anormal entre deux quilles rendant le jeu plus difficile. (ex: 4/10 & 7/10)



Strike :

Abattre les 10 quilles avec le premier lancé.

Et pour finir

Comment calculer les points :

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

Exemples :

$$(10) + (10) + (9 + (\text{raté})) =$$

29 au premier frame , 48 au deuxième frame , 57 au troisième frame ...

1	2	3	4	5
x	x	9	0	
29	48	57		

$$\text{ou } (10) + (10) + (6 + /) + 7 + (\text{raté}) =$$

26 au premier frame , 46 au deuxième frame , 63 au troisième frame , 70 au quatrième ...

1	2	3	4	5		
x	x	6	/	7	0	
26	46	63	70			

ou $(10) + (10) + (10) + (10) + 8 + (\text{raté}) + = 30$ au premier frame , 60 au deuxième frame , 88 au troisième frame , 106 au quatrième frame , 114 au cinquième etc....

1	2	3	4	5	6	
x	x	x	x	8	0	
30	60	88	106	114		

Le spare : rapporte 10 points + le nombre de quilles tombées lors du **premier** lancé de la frame suivante.

Exemple :

$$(10) + (5 + 3) + (9 + (\text{raté})) =$$

18 au premier frame , 26 au deuxième frame , 35 au troisième frame ,

1	2	3	4		
x	5	3	9	0	
18	26	35			

Comment Appelle-t-on :

2 strikes consécutifs : **“DOUBLE”**

3 strikes consécutifs : **“TUKEY”**

4 strikes consécutifs : **“FOUR BAGGER”**

5 strikes consécutifs : **“FIVE-IN-A-ROW”**

6 strikes consécutifs : **“SIX PACK”**

7 strikes consécutifs : **“SEVEN-IN-A-ROW”**

8 strikes consécutifs : **“EIGHT-IN-A-ROW”**

9 strikes consécutifs : **“NINE-IN-A-ROW”**

10 , 11 , 12 strikes consécutifs : **“STRIKE OUT”**

FIN de partie de 12 strikes : PERFECT GAME 300.

*** Cette liste n'est qu'a titre informatif et non complète

Sur la page suivante vous avez la liste de (presque) tous les termes employés au bowling...

• Lexique (plus complet) et termes de bowling •

• Jeu et Conditions de Jeu •



Ce lexique (par ordre alphabétique) a pour objectif de vous aider à mieux comprendre les termes et expressions utilisées au bowling et en connaître un peu plus...

Il est destiné à toute personne intéressée par le bowling, du joueur au coach, en passant par l'entraîneur et le perceur. Ces termes et expressions sont en général conservés dans leur langue d'origine pour éviter des longueurs et des lourdeurs de traduction.

Il est plus aisé de parler bowling à l'étranger ou avec un étranger quand on connaît les mots spécifiques utilisés dans le monde entier.

Certains de ces termes et expressions ne sont utilisés qu'aux Etats-Unis, mais tout joueur ou perceur ne rêve-t-il pas de s'y rendre un jour ?

Bonne lecture.

ABC : American Bowling Congress. Fondée en 1895, cette organisation a créé les règlements du bowling à 10 quilles, établi les standards pour la construction des pistes, et déterminé les spécifications pour les quilles et les boules de bowling. Remplacée par l'**USBC** aujourd'hui.

ABC Legal : Se dit d'une boule qui est dans les normes de l'ABC (**USBC** aujourd'hui).

Action : La rotation communiquée à la boule au moment du lâcher. Se dit aussi de l'énergie restituée au moment de l'impact entre la boule et les quilles.

Adjustment (Ajustement) : La modification d'une partie du jeu d'un joueur pour être plus efficace en fonction de l'évolution des conditions de jeu. Cela peut se traduire par un changement de matériel, un changement de position, ou des changements dans le jeu physique ou mental. Certains changements peuvent être très subtils, d'autres plus prononcés. Si le joueur n'est pas capable de procéder à un ou à plusieurs ajustements, il ne pourra pas exploiter complètement son potentiel. Si le joueur ne sait pas s'adapter, il recommencera ses erreurs et n'optimisera pas ses résultats.

Adult Bumper Bowling : Un terme utilisé pour parler de conditions de jeu très faciles, dites "bloquées", sur lesquelles la boule semble rebondir sur un mur invisible dans la partie extérieure droite ou gauche de la piste, quand elle passe de la zone très huilée (20 lattes centrales) à la zone extérieure beaucoup moins huilée (10 lattes de droite et de gauche)

Aerobic exercise : Exercice aérobic (gymnastique) qui active la respiration et l'oxygénation des tissus par des mouvements rapides, exécutés en musique ou non.

All Events : Addition des scores réalisés lors d'une compétition dans différentes formations. Par exemple 3 lignes en doublettes, plus 3 lignes en triplettes plus 3 lignes en individuel. Le total pour les lignes est le total All events et peut rapporter un prix supplémentaire...

Alley : Terme utilisé à la place de piste (Lane) surtout au Canada (allée). Piste faite de lattes de bois d'érable et de pin. Recouverte aujourd'hui de panneaux synthétiques.

Ambient temperature : Température ambiante.

AMF : American Machine and Foundry.

AMF a mis au point et installé les premières machines à requiller en 1951 aux Etats-Unis.

Anaerobic exercise : Exercice d'anaérobic. Le contraire des exercices d'aérobic. Ne fait pas consommer d'oxygène aux tissus musculaires.

Anchor man : Le dernier joueur d'une équipe de 5. C'est normalement le meilleur joueur de l'équipe, et surtout celui qui est capable de trouver le strike à la demande, à la 9ème frame suivi de trois strikes à la dixième frame quand c'est nécessaire.

Angle (de jeu) : Pour parler de l'angle que fait la ligne de jeu utilisée par un joueur pour lancer sa boule sur la piste.

Angle of entry : Angle d'entrée (ou d'attaque). Angle mesuré parallèlement aux lattes, suivant lequel la boule rentre dans la poche après avoir terminé sa trajectoire sur la piste. Un angle correct permet de faire un strike. Un angle trop faible ou trop important, fera laisser une quille au moins à cause de la déflexion après le choc avec la quille 1.

Angular velocity : Vitesse de rotation initiale de la boule autour de son axe (PAP). Dépend de la technique de lâcher du joueur.

Approach (Approche) : Partie située immédiatement avant la ligne de faute, où le joueur fait son approche avant de lâcher sa boule. Mesure au moins 15 pieds de longueur et pas moins que la largeur de la piste. Des points sont disposés toutes les 5 lattes au niveau de la ligne de faute et au début de l'approche à 12 et 15 pieds (souvent de la 10^{ème} à la 30^{ème} latte), pour servir de repères aux joueurs.

Approved (Approuvé) : Utilisé pour décrire un équipement qui a été testé et contrôlé conforme à TOUTES les spécifications de l'USBC au moment de l'approbation.

Arc : Trajectoire d'une boule sur la piste entre la ligne de faute jusqu'à la quille de tête, qui n'a pas un Breakpoint précis ni violent (trajectoire en forme de banane).

Arc Shape : Forme de l'arc que fait la boule sur la piste. Peut être régulier (en banane) ou violent (en crosse de hockey) ou toutes les possibilités entre les deux. Deux boules peuvent traverser le même nombre de lattes, mais ne pas avoir la même forme de trajectoire. Certaines trajectoires sont plus prévisibles que d'autres, avec un temps de réponse plus lent au Breakpoint, d'autres sont plus imprévisibles (violentes) avec un temps de réponse plus rapide au Breakpoint.

Area : Zone, marge. On dit qu'un joueur a de la marge, s'il peut atteindre la poche en utilisant différentes lattes, trajectoires et Breakpoints. Des conditions très scorables, permettent de 5 à 8 lattes de marge à un joueur. En général des conditions de ligue.

Area Check : Une boule qui est volontairement écartée, le propos étant de voir si le joueur peut avoir une zone d'appui pour la suite.

Armswing : La trajectoire en arc que suit le bras et la main du joueur depuis le Pushaway jusqu'au lâcher. Voir aussi à "Outside in" et "Outside out". Il est préférable de garder le mouvement du bras dans un plan constant.

Arrows (Flèches) : Système de repères incrustés dans la piste à 15 pieds de la ligne de faute, toutes les 5 lattes. Repères utilisés pour guider la trajectoire de la boule jusqu'à la poche 1-3.

Arsenal : Variétés de boules possédées par un joueur de compétition. Chaque boule réagit différemment pour que le joueur puisse s'adapter plus rapidement aux changements de conditions des pistes. Généralement, un arsenal est composé d'au moins 4 boules, ou plus.

Asymmetrical Core (undrilled) : Noyau asymétrique d'une boule de bowling non percée. Une boule dans laquelle les valeurs de RG (Rayon de Giration) de l'axe Y (haut RG) et de l'axe Z (RG intermédiaire) diffèrent par plus de 5% du différentiel Total de la boule. Un noyau qui a une forme ou une répartition de masse irrégulière, qui n'est pas symétrique. En général avec une masse sur un côté du noyau qui n'existe pas de l'autre côté (Mass Bias). Un noyau asymétrique crée un déséquilibre dans la boule avant le perçage des trous.

Un noyau asymétrique a plus ou moins d'influence sur la forme du Breakpoint suivant la vitesse à laquelle il rejoint son PSA en partant de sa position de décalage la plus dynamique (Spin Time), transition courte ou longue. Plus la transition est courte au Breakpoint et plus le noyau est fort (Mass Bias fort).

Athlete (Athlète) : Un joueur qui pratique le bowling sportif en développant des facultés qui lui permettent d'améliorer ses performances. Cela concerne la qualité de vie, des repas équilibrés et réguliers, un entraînement structuré, une gestion des émotions et du stress, une préparation psychologique, etc...

ASQ : American Society for Quality. Société Américaine pour la Qualité.

ASTM : American Society of Testing Materials. Société Américaine de Test des Matériels.

Average : Moyenne d'un joueur calculée à partir d'un certain nombre de parties en ligue ou en tournoi.

Average RPM Player : Joueur possédant un lâcher qui génère une rotation moyenne de la boule, entre 150 tr/mn et 250 tr/mn.

Away : Boule lancée à droite de la latte de pose. Voir Out and In.

Axis : La référence générale est le point positif de l'axe de rotation (PAP : Positive Axis Point), qui est l'axe de rotation initial positif de la boule, généré par le type de lâcher du joueur.

Axis Drilling : L'axe de rotation initial de la boule (PAP) est très proche de l'axe de symétrie du noyau (Pin). Même chose qu'un perçage à bas RG.

Axis Hole : Trou supplémentaire sur l'axe de rotation positif (PAP). (**PLUS AUTORISÉ**)

Axis Leverage : Un décentrage du perçage où le Pin est à 3 pouces 3/8ème de l'axe de rotation (PAP) et à 10 h 30 par rapport au CG. Le CG est sur le PAP ou à environ 1 pouce 1/2 du PAP (suivant l'importance du Pin Out). Le trou d'équilibrage (Balance Hole) est sur le PAP ou jusqu'à 2 pouces du PAP sur une ligne passant par le Pin et le CG. Le Pin peut être placé sur une ligne allant du PAP à l'annulaire.

Axis Migration : Trajectoire que suit le PAP à la surface de la boule pendant qu'elle évolue sur la piste. Cette trajectoire conserve approximativement le même RG pendant tout son déplacement.

Axis Of Rotation : Axe de rotation de la boule. Ligne imaginaire, perpendiculaire à la bande de roulement, autour de laquelle une boule tourne pendant sa trajectoire sur la piste.

Axis Point : L'un des 2 points placé aux pôles opposés de l'axe de rotation sur la boule. Le point positif est appelé PAP (Postif Axis Point).

Axis Rotation : La mesure en degrés de l'angle horizontal autour duquel la boule est en rotation. La rotation est synonyme de la quantité de Side Roll (Rotation latérale) qu'un joueur imprime à la boule au lâcher. Angle entre l'axe de translation et l'axe de rotation de la boule. C'est la mesure de la position de l'axe de rotation initial sur la boule par rapport au plan de la piste, dès que la boule est lâchée par le joueur. Permet de définir avec plus de précision le type de lâcher du joueur. Un axe de rotation à 0° est situé à gauche de la boule (pour un droitier Semi Roller) dans le quadrant gauche supérieur de la boule en regardant depuis la ligne de faute vers les quilles.

Un axe de rotation à 0° est tout en roule vers l'avant (Forward Roll). Un axe de rotation à 90° est tout en rotation latérale (Side Roll). La seule façon de mesurer convenablement l'Axis Rotation est 0° 90° d'utiliser une caméra. Il n'y a aucun moyen de mesurer l'Axis Rotation en utilisant la bande roulement. A chaque instant pendant la trajectoire de la boule sur la piste, l'Axis Rotation doit rester plus grand ou égal à l'Axis Tilt.

Axis Tilt : La mesure en degrés de l'angle vertical autour duquel la boule est en rotation. Le Tilt est synonyme de la quantité de Spin qu'un joueur a. Angle entre l'axe de rotation et le plan horizontal passant par le milieu de la boule, généré par le joueur au lâcher. Situé entre 0 et 90°, l'Axis Tilt est déterminé par la position de l'axe de rotation au moment où le joueur lâche sa boule. On dit qu'il est à 0° quand il est sur l'axe horizontal parallèle à la piste, et à 90° quand il est perpendiculaire à la piste sur l'axe vertical.

Un joueur Full roller ou avec une bande de roulement haute, n'a pas ou peu d'Axis Tilt. L'axe de rotation initial du joueur est parallèle (ou presque) à la surface de la piste et donc sa bande de roulement à 90° par rapport à la piste. Une rotation de la boule couvre la majeure partie de la circonférence de la boule (le plus gros diamètre de la boule). Un joueur Spinner a un axe de rotation initial basculé par rapport à la surface de la piste (entre 60 à 30°). La bande de roulement est éloignée du pouce et des doigts. Une rotation de la boule couvre un diamètre beaucoup plus petit que les autres joueurs. Plus la bande de roulement a un petit diamètre, plus l'Axis Tilt est important et plus le PAP est haut, plus la boule glisse.

Moins vous avez d'Axis Tilt, plus la boule roule tôt. Plus l'Axis Tilt est grand, plus la boule glisse loin et attaque fort. Etre capable de modifier son Axis Tilt en changeant de type de lâcher est un outil très important pour s'adapter aux conditions de jeu et augmenter le niveau de score.

Axis weight : Méthode de perçage dans laquelle la masse (Weight Block) est positionnée de façon à ce qu'elle soit également répartie autour de l'axe de rotation (exemple : Pin sur le PAP) pour ne produire que peu ou pas de Flare et mettre la boule en rotation plus tôt avec peu de réaction en fin de piste. Cela place le noyau dans une position stable sur ou près du PAP du joueur. La boule tourne d'abord autour de l'axe avec un RG minimum, qui est une position stable du noyau. Puis, la boule continue de tourner autour de cet axe ne créant pas de Flare. Cela réduit la réaction en fin de piste et donne une courbe régulière.

Baby Split : Un petit split dans lequel une quille manque entre 2 quilles. Le joueur peut convertir ce split en plaçant la boule entre les 2 quilles. Exemples : quilles 3-10, 2-7, 4-5, etc...

Backend : Echelle utilisée pour quantifier la réaction des boules en fin de piste.

Backends : Zone de la piste la plus proche des quilles (derniers 20 à 25 pieds). C'est la partie de la piste non huilée. L'huile est déplacée dans la zone de fin de piste par le passage des boules, qui est appelé transferts. Des fins de pistes très sèches, sont celles où les boules ont beaucoup de Hook sur les derniers 20 pieds. Afin de pouvoir quantifier, on mesure seulement la quantité de Hook entre le Breakpoint et le point de Hook Out (quand la boule n'a plus d'Axis Rotation, lorsque la rotation est alignée avec la direction suivie par la boule avant d'entrer dans les quilles). On ne prend pas en compte où cela commence ou sur combien de pieds.

Backswing : Portion du balancier vers l'arrière, comprise entre le moment où la boule passe le plan vertical du corps (à la verticale de l'épaule) et arrive au point le plus haut du balancier.

Backup ball : Style de jeu dans lequel la trajectoire de la boule se fait de la gauche vers la droite pour un joueur droitier et de la droite vers la gauche pour un gaucher. Pour un droitier, la bande de roulement se situe à droite des trous comme un gaucher.

Bagger : Série de strikes.

Baker Game System : Un système de jeu en équipe dans lequel les 5 joueurs de l'équipe jouent ensemble sur une seule partie. Le premier joue les frames 1 et 6, le deuxième les frames 2 et 7, etc...

Baking a ball : Les boules de bowling modernes en résine uréthane réactive ou proactive (à particules) ont tendance à absorber l'huile de la piste. Placer une source de chaleur à proximité de la bande de roulement, peut permettre d'extraire l'huile de la boule et d'augmenter les performances de celle-ci. Ce n'est pas recommandé, sans instructions précises, car des dommages irréversibles peuvent en découler. Des étuves spéciales ont été fabriquées pour redonner aux boules gorgées d'huile, leurs caractéristiques de friction d'origine. S'associe en général avec un resurfacing complet de la boule pour une efficacité maximale.

Balance (d'un joueur) : Equilibre du joueur. Pendant son approche ou pendant le lâcher.

Balance Hole : Trou d'équilibrage (ou Weight Hole, ou X-Hole) (N'EST PLUS AUTORISÉ !)

Ball Reaction : Changement de direction d'une boule de bowling pendant sa trajectoire de la ligne de faute jusqu'aux quilles.

Ball return : Le système situé entre deux pistes, par lequel les boules reviennent vers le joueur.

Ball Specifications : Caractéristiques d'une boule de bowling définies par l'U.S.B.C.

Ball Speed : Vitesse de boule.

- ◆ Vitesse insuffisante : vitesse initiale de 20 km/h et moins
- ◆ Vitesse lente : vitesse initiale (au lâcher) inférieure à 23 km/heure)
- ◆ Vitesse moyenne : Vitesse initiale de 24 à 26 km/heure)
- ◆ Vitesse rapide : vitesse initiale de 27 à 29 km/heure)
- ◆ Vitesse très rapide : vitesse initiale de 30 km/h et plus

Formule de calcul de la vitesse de boule en miles/heure :

1. Mesurer le temps (en secondes) mis par la boule, entre le moment où elle quitte la main du joueur et le moment où elle frappe les quilles.

2. Diviser 40,91 par le temps mesuré. Exemple : $40,91 / 2,52 = 16,23$ miles/heure.

Formule de calcul de la vitesse de boule en km/heure :

Multiplier la distance parcourue par 3,600, puis diviser par le nombre de secondes.

Exemple : $18,288 \times 3,600 / 2,52 = 26,12$ km/heure (soit : $65,83 / 2,52 = 26,12$ km/h)

Ball Spinner : Appareil qui permet de faire tourner une boule de bowling afin de modifier la texture de la surface, ou de la resurfacier complètement ou de la polir.

Ball Track : Bande de roulement de la boule. Zone circulaire de la boule en contact avec la piste au fur et à mesure de sa rotation. Partie usée de la boule après plusieurs dizaines de parties, ce qui diminue les performances de la boule, elle doit être re-surfacée.

Beer Frame : Frame sur laquelle l'un des joueurs n'a pas réussi de strike alors que les autres l'ont fait. Le joueur est « au chaud » et doit théoriquement payer une bière à ses partenaires. Egalement dit Man In The Hole !

Behind the ball : Avoir la main derrière la boule au moment du lâcher.

BPAA : Bowling Proprietors Association of America. Association des propriétaires de bowling américains.

Break : Déplacement latéral de la boule à la surface de la piste, situé entre la 1ère et la 2ème transition de la boule, après la phase de glisse et avant la phase de roule.

Breakpoint : Point de la trajectoire d'une boule de bowling où elle opère son changement de direction le plus important au début de sa phase de Hook. Endroit sur la piste où la boule passe de sa phase Glisse à sa phase Hook. Une boule qui rentre trop tôt ou trop tard est difficile à gérer. Le Breakpoint peut être ajusté en modifiant son alignement, son repère, en changeant de boule, en modifiant la surface de la boule ou sa vitesse.

Break down : Manque d'huile en tête de piste généré par les passages successifs des boules.

Bridge : Distance entre les trous des doigts. En général 1/4 de pouce en Finger et 5/16ème à 3/8ème en conventionnel. Pour respecter la garantie du fabricant, le Bridge doit faire au moins 1/4 de pouce.

Brooklyn : Strike à gauche pour les droitiers. Boule arrivée dans la poche opposée.

BRUNSWICK : Société américaine leader mondiale dans les produits marins (moteurs Mercury), en électronique, fitness, bowling et billards. 160 ans d'existence en 2005.

BTM : Voir Bowling This Month.

Bucket : Spare 2-4-5-8 pour les droitiers et 3-6-5-9 pour les gauchers.

Bumper Bowling : Conditions de jeu où les lattes extérieures sont sèches et renvoient la boule comme si elle tapait dans un Bumper.

Callus : (Cal): Partie de peau épaisse et dure causée par la friction répétée entre la peau et la boule.

Carry : Action de la boule dans les quilles. L'objectif du joueur doit être de trouver le meilleur Breakpoint, avec le meilleur angle d'attaque pour obtenir la meilleure action de la boule dans les quilles.

Carry-down : Huile déplacée dans la partie sèche de la piste par le passage des boules. Voir "Transfert". L'huile transférée peut créer une zone de "guidage" (Hold) vers la poche si la boule est jouée dans la bonne ligne. Le transfert d'huile peut faire perdre leur puissance d'impact à certaines boules, et au contraire, permettre à certaines boules de ne pas perdre leur énergie trop tôt.

Certified : Toutes les compétitions, joueur, ligue, centre de bowling ou coach qui est enregistré par l'USBC.

Channel : Gouttière, goulotte. De 9 pouces et demi de large de chaque côté d'une piste.

Chicken wing : Coude écarté pendant le balancier et au lâcher. Fait perdre beaucoup de puissance.

Clean Back ends : Fin de piste bien dégraissée.

Clean Game : Partie sans trou.

Clean Through The Heads : Boule qui passe bien la tête de piste.

Coefficient of Friction COF (Coefficient de Friction) : Le rapport des forces s'opposant au mouvement relatif entre deux surfaces et la force normale (perpendiculaire) qui agit. En bowling, ce terme définit habituellement l'interaction entre la coque de la boule, l'huile et la surface de la piste. C'est la mesure de la force nécessaire pour faire glisser une boule sur une surface sèche, divisée par le poids de la boule. S'il y a de l'huile sur la piste, la boule glisse très aisément et le COF est faible. Si la surface de la piste est sèche, la boule ne glisse pas aussi facilement et le COF est élevé.

Coefficient of Restitution (COR) : Le ratio de l'énergie de 2 objets après l'impact avec l'énergie avant l'impact. Dans le cas d'une boule de bowling frappant une quille, c'est le pourcentage d'énergie transféré de la boule à la quille.

Conditioner : Matière synthétique appelée huile (minérale) utilisée pour protéger les pistes de la friction boule/piste et de favoriser certaines trajectoires et réactions de boules. L'huile est appliquée à l'aide d'une machine (ou à la main).

Conventional Grip : Type de perçage d'une boule. Tenue de la boule avec les deux premières phalanges du majeur et de l'annulaire et en mettant le pouce en entier. Utilisé pour les débutants en général. **Core (Noyau)** : Le noyau d'une boule de bowling est entouré par la matière de remplissage, elle-même entourée par la coque. Suivant sa conception, le noyau peut être composé d'une partie centrale d'une ou plusieurs pièces (Weight Block). Ce noyau peut peser environ 5 à 6 livres sur les 16 livres d'une boule.

Core density : Densité du noyau. Dépend aussi du nombre de pièces dont le noyau est formé et de leur densité respective.

Coverstock (Coque) : La matière extérieur ou enveloppe externe de la boule de bowling. Peut être en résine polyester, comme les boules utilisées pour jouer les spares (moins de friction). Peut être en résine uréthane, un peu plus de friction, ou en uréthane avec des additifs qui rendent la résine poreuse pour augmenter la friction (appelées boules réactives). On peut aussi ajouter des particules microscopiques dans la résine, ce qui augmente encore la grosseur des micros porosités et donc la friction, surtout dans l'huile. C'est le facteur le plus important pour la réaction de la boule et la première chose à changer pour obtenir une autre réaction sur la piste.

Crack (Craquelure) : Une cassure partielle ou séparation, légère ou étroite, qui apparaît à la surface de la boule, qui ne fait pas plus de 3 pouces de long ni plus de 1/8ème de large. Egalement répertoriée comme étant une « fracture de fatigue » qui arrive souvent autour du pouce ou des inserts de doigts ou dans la zone du Bridge, entre les trous des doigts. Une boule présentant une cassure partielle n'est pas automatiquement interdite dans les compétitions homologuées sauf dans la zone de la Track. Voir Fissure.

Cracking : Marques d'usure sur la bande de roulement, dues à la friction entre la boule et la piste.

Cranker : Joueur donnant beaucoup de rotations à sa boule en mettant le poignet en coupe, en pliant le coude ou en musclant le balancier. Joueur qui possède une vitesse de rotation supérieure à 350 tours/mn et une vitesse de boule de 19 miles/heure ou plus.

Crown : Bombé. Se dit d'une piste ou d'un huilage.

Cupping the wrist : Mettre le poignet en flexion en avançant l'intérieur des doigts vers l'avant-bras.

Dead ball : Boule morte.

Dead wood : Quille tombée de façon légale, mais restée sur la piste. Elle doit être enlevée manuellement avant que le joueur ne joue sa deuxième boule.

Deep Inside Line : Ligne de jeu passant entre la 3ème et la 6ème flèche.

Deflection : Angle du changement de direction de la boule après l'impact avec la quille de tête. La boule et les quilles subissent une déflexion après l'impact de la boule pour créer le strike parfait. Pour un droitier, si la boule arrive dans la poche 1-3, elle ne touchera que les quilles 1-3-5-9. Pour un gaucher, si la boule arrive dans la poche 1-2, elle ne touchera que les quilles 1-2-5-8. En général la boule ne touche que 4 quilles, le reste tombe par la déflexion des quilles.

Delivery : Lâcher et accompagnement. Voir Release et Follow-through.

Dominant : Le mot "Dominant" est utilisé pour définir le type de joueur, soit à vitesse dominante, soit à rotations dominantes.

Dots : Points sur les approches et en début de piste (à 7 pieds). Sur les approches il peut y avoir 5 ou 7 points suivant le synthétique, 5 sur les approches en bois. Celui placé sur la 20ème latte est plus gros que les autres. Dans le cas des 5 points, ils sont placés sur la 10ème, 15ème, 20ème, 25ème et 30ème lattes.

Double : Doublé de strikes.

Double Buff : Passage de la brosse Buffer à l'aller et au retour, sans apport d'huile.

Double Wood : Belle-mère. Quilles 2-8, 3-9, 1-5.

Down and in : Ligne de jeu de droite à gauche pour un droitier (extérieur – intérieur). Exemple : jouer 8-10, poser la boule 8ème latte et passer 10ème latte (2ème flèche). Voir aussi Up the boards.

Down the boards : Ligne de jeu parallèle aux lattes, exemple : jouer 10-10.

Dressing : Huilage d'une piste.

Drift : Décalage (dérive) de la direction de l'approche par rapport à une approche parallèle à la ligne de jeu. Mesuré à la ligne de faute entre la position théorique et la position atteinte.

Drilling Angle : Angle de perçage entre la ligne Pin-PSA (ou Pin-CG pour une boule à noyau symétrique) et la ligne Pin-PAP. Un petit angle (Figure 2) est utilisé pour raccourcir la longueur de la position de la 1ère transition (phase de Glisse à phase de Hook) car le PAP est plus près de la ligne Pin-PSA. Un angle plus grand (Figure 1) augmente la longueur de la 1ère transition car le PAP est plus loin de la ligne Pin-PSA.

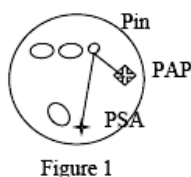


Figure 1

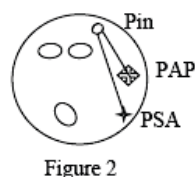


Figure 2

Drilling Instructions : Instructions de perçage d'une boule de bowling. Fiche technique jointe dans la boîte d'une boule de bowling par le fabricant.

Drilling Patterns : Techniques utilisées pour changer la position initiale du noyau dans la boule afin de modifier le potentiel de Flare et la distance parcourue sur la piste avant la 1ère transition (début du crochet), suivant la distance entre le Pin (extrémité du noyau), le PSA et le PAP du joueur.

Drilling Techniques : Techniques de perçage d'une boule de bowling.

Dropped ring finger : Span raccourci de l'annulaire, en particulier pour permettre au joueur de replier le petit doigt. En général rendu plus court que le Span du majeur.

Dry Board : Latte sèche. En général, les lattes extérieures de la piste.

Dry Lanes : Pistes sèches.

Dual Angle : Système de perçage Double Angle développé par la société MoRich (Mo Pinel). Ce système permet de prévoir avec beaucoup plus de précision la réaction d'une boule pour un joueur et des conditions de jeu donnés.

Dual Angle Ratio : C'est le Ratio entre l'angle de perçage et l'angle VAL dans le système de perçage développé par Mo Pinel "Dual Angle". Le Ratio du Double Angle peut aller de 1 pour 3 à 3 pour 1 en général. Le Ratio utilisé pour un joueur est fonction de son Axis Tilt et de son Axis Rotation. Plus l'Axis Tilt et/ou l'Axis Rotation du joueur est grand, plus le Ratio utilisé doit être petit. Un joueur avec 30° d'Axis Rotation et 15° d'Axis Tilt aura de meilleurs résultats avec un Ratio allant de 1 pour 1 à 2 pour 1. Un joueur avec 75° d'Axis Rotation et moins de 10° d'axis Tilt aura de meilleurs résultats avec un Ratio entre 1 pour 3 et 1 pour 1.

Dull finish : Finition poncée de la surface d'une boule de bowling à un grain inférieur à 600. Les porosités de la boule sont ouvertes et propres. La boule n'est pas brillante. Synonyme de Sanding.

Durometer : Appareil pour tester la dureté des boules de bowling et des quilles.

Dynamic Imbalance : Déséquilibre dynamique. Ne se voit pas forcément en contrôle statique. Le noyau de la boule est placé de telle façon, que celle-ci va vouloir revenir sur son axe de rotation préférentiel, plus ou moins vite.

Dynamics : Equilibres dynamiques. Caractéristiques de la masse à l'intérieur de la boule. Ceci comprend les moments d'inertie et le RG différentiel, ce qui contribue à définir l'axe de rotation préférentiel de la boule.

Dynamic Weights : Masses intervenant sur le comportement dynamique de la boule.

Earlier Roll : La boule se met en rotation trop tôt sur la piste.

Earlier Rolling Reaction : Réaction trop précoce de la boule sur la piste. On dit qu'elle "lit la piste" trop tôt (voir Reading the lane). Donc elle perd son énergie trop tôt.

Early Timing : Timing en avance. La boule arrive au point de lâcher juste avant que le pied de glisse ne s'arrête.

Edge Board (latte latérale) : Dernière latte de chaque côté d'un Pin deck en bois. Protègent les lattes extérieures contre l'usure provoquée par la sortie des boules et les chocs des quilles.

Entry Angle : Angle d'entrée ou d'attaque par rapport au sens longitudinal de la piste.

Equator : Le plan du haut RG d'une boule de bowling à noyau symétrique.

Equilibrium : Equilibre. Pour une boule de bowling, les lois de la physique interviennent. Comme l'a démontré Isaac Newton, l'énergie n'est pas créée ni détruite, mais plutôt conservée, et tout dans l'univers a une tendance naturelle à passer d'un état instable à un état stable dans lequel les forces s'équilibrent. Pour renverser le processus, et passer d'un état stable à un état instable dans lequel les forces ne sont pas équilibrées, une force ou de l'énergie doit être ajoutée au système.

Error : Erreur.

ETBF : European Tenpin Bowling Federation. Elle comprend plus de 50 fédérations. Instance dirigeante de toutes les fédérations nationales FIQ sur le continent européen, le nord de l'Afrique, Israël, les îles britanniques et les îles de l'atlantique nord.

Etiquette : C'est le code de bonne conduite, non écrit, que les joueurs doivent respecter dans l'environnement bowling.

Even Arc : Courbe régulière de la trajectoire de la boule sur la piste.

Extra Frame : 12ème frame.

Extra Hole : Trou supplémentaire d'équilibrage. (N'EST PLUS AUTORISÉ !)

Fast Lanes : Pistes rapides, en général parce qu'elles sont légèrement en pente descendante vers les quilles.

Feel Bowling : Bowling sensoriel, kinesthésique.

Field : Voir Format !

Finger Tip Grip : Type de perçage d'une boule de bowling dans lequel seule la première phalange du majeur et de l'annulaire est insérée dans la boule, ainsi que le pouce entier. Augmente le bras de levier, la distance entre la base du pouce et les doigts par rapport à un perçage conventionnel. Permet de donner plus de rotations à la boule, plus de Lift et donc plus de Hook.

Finish (appliqué à la surface de la boule) : Finition de la surface de la boule. Texture finale de la surface de la boule. Grain du ponçage ou du polissage final.

Finish Position : La position du corps à la ligne de faute après le lâcher.

FIQ : Fédération Internationale des Quilleurs.

First Arrow : 1ère flèche à droite de la piste pour les droitiers, à gauche pour les gauchers.

Fissure : Une fissure très longue et profonde due généralement à une cassure. Si la fissure atteint la bande roulement à n'importe quel endroit, l'utilisation de cette boule sera interdite dans une compétition homologuée car elle peut endommager la surface de la piste. Voir Crack.

Flare : Croisement de la bande de roulement d'une boule de bowling. Ce croisement passe par deux points opposés, appelés Bow Tie. Le Flare est créé quand l'axe de rotation d'une boule de bowling se déplace depuis sa position au lâcher pour revenir sur son axe de rotation préférentiel (PSA). Le croisement des bandes de roulement est provoqué par la forme du noyau de la boule, son RG différentiel, et la position du noyau par rapport à l'axe de rotation du lâcher (distance Pin-PAP). Les bandes sont plus ou moins nombreuses suivant le potentiel de Flare de la boule et le type de lâcher du joueur. Voir Preferred Spin Axis. Il y a migration de l'axe de rotation.

Flaring Potential : Potentiel de Flare. Paramètres utilisés pour comparer la quantité de Flare possible pour une boule de bowling. Il est mesuré en pouces et on peut ainsi comparer les potentiels de Flare des boules de différents fabricants.

Flat : A plat. Se dit pour un profil de huilage.

Flat Condition : Huilage à plat.

Flat Gutter : Gouttière plate située de part et d'autre du Pin deck.

Flip : Changement de direction brutal d'une boule de bowling dans sa phase de Hook.

Follow through : L'accompagnement après le lâcher de la boule. C'est la continuité du balancier après le lâcher de la boule. Un accompagnement correct doit arriver au moins au niveau de l'épaule.

Functional Bevel : Chanfrein fonctionnel. Chanfrein fait pour créer un bord adouci ou un relâchement de pression sur toute partie d'un trou.

Format : Groupe de joueurs et types de séries de parties.

Forward Roll : Rotation vers l'avant, avec l'axe (PAP) près de zéro degré. Phase qui suit la phase Hook. Une boule passe en Forward Roll plus vite si elle a un Mass Bias fort et un Spin Time court. La transition entre la phase Hook et la phase Roll est plus courte. Le Breakpoint est plus violent. Quand une boule atteint sa phase Forward Roll, elle stoppe son Hook et continue dans une direction linéaire vers les quilles. Elle perd son Side Roll ou Axis Rotation. Pour être efficace, cette phase doit survenir juste avant d'entrer dans la poche. Sinon la boule passe en Roll Out et perd de son impact dans les quilles. Sur des pistes très huilées, il faut passer en Forward Roll plus tôt et plus tard sur des pistes sèches ou bloquées. Les joueurs avec beaucoup de rotations ont besoin d'une transition plus longue avant de passer en Forward Roll, à l'inverse les joueurs à rotations faibles ont besoin d'une transition plus courte. Si la boule passe en Forward Roll trop tôt (Roll Out), l'angle d'attaque sera plus faible et l'efficacité dans les quilles aussi.

Foul : (Faute) : Survient après le lâcher de la boule si une partie du corps du joueur touche une partie de la piste, du capot, d'un poteau ou d'une cloison au-delà de la ligne de faute.

Foul Line : (Ligne de faute) : Ligne qui se trouve à 60 pieds du centre de la quille 1. Cette ligne de ½ de large ne doit pas être mordue ni franchie, ou bien le score est corrigé à zéro pour le lancer concerné.

Fourth Arrow : 4ème flèche. Sur la 20ème latte à 15 pieds de la ligne de faute.

Frame : Une partie de bowling comprend 10 frames. Dans chacune de ces frames, le joueur a la possibilité de lancer 2 boules pour abattre les 10 quilles, sauf s'il réussit le strike à la première boule. A la dixième frame, le joueur peut avoir 3 lancers s'il réussit un strike ou un spare.

Frames per stop : Nombre de frames sans interruption réalisé par une machine de repose des quilles. De nos jours, une machine (Pinsetter) peut fonctionner sans interruption pendant 2000 frames ou plus.

Friction : La force qui s'oppose au mouvement relatif entre deux surfaces en contact l'une avec l'autre.

Full Roller : Un style de jeu dans lequel la boule de bowling roule tout le long de la piste avec une bande de roulement séparant la boule en 2 parties égales. En général, la bande passe entre le pouce et le majeur. Au moment du lâcher il n'y a pas de Turn dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Parfois, le Turn est fait dans le sens des aiguilles d'une montre tout en conservant un Hook vers la gauche pour un droitier. Le lâcher Full Roller n'est plus aussi fréquent que dans les années 1980 et avant.

Fundamentals : Pour avoir une bonne technique, un joueur doit respecter les fondamentaux, et avoir une bonne préparation au départ, un bon balancier, un Timing correct, une bonne position d'équilibre au lâcher, un lâcher correct et un bon accompagnement, etc...

Grab : Soudaine friction qui fait changer de direction à la boule.

Grip : Le procédé de tenir la boule avec la main. Idéalement, il ne doit y avoir qu'une pression minimum pour tenir la boule.

Grit : Grain, de ponçage par exemple. Plus le numéro du grain de ponçage est petit, plus le grain est gros et fait des rayures importantes. L'Abralon ou le SIAAIR, de fabrication industrielle, est très utilisé aujourd'hui à la place du papier abrasif. Le treillis métallique de l'Abralon et du SIAAIR permet d'obtenir un meilleur état de surface, et sa coupe dure plus longtemps que celle du papier abrasif. A utiliser avec de l'eau pour rincer le treillis métallique et permettre une meilleure coupe.

Gross Weight : Poids total de la boule.

Gutter : Gouttière, goulotte. Voir Channel.

Handicap : Quilles accordées à un joueur ou à une équipe pour niveler les valeurs entre joueurs.

Headpin : Quille de tête, la numéro 1, du triangle équilatéral que forment les 10 quilles...

Heads : La zone de la tête de piste, entre la ligne de faute et 20 pieds (1,5 mètre après les flèches). Appelée aussi Zone d'érable pour les pistes en bois, jusqu'au Spline.

Heavily Oiled Lane Condition : Conditions de jeu très huilées. En général, le volume d'huile déposé sur la piste est supérieur à 2,2 centilitres.

High Board : Latte qui dépasse de la surface de la piste.

High Gloss Finish : Finition de la surface de la boule très polie. Réalisée avec un Polish à grain très fin.

High Roller Tournament : Tournoi aux US appelé High Roller.

High RPM Player : Joueur avec des rotations élevées, au-dessus de 350 tours/mn.

High Track : Bande de roulement haute. Elle passe très près du majeur et du pouce (moins d'un pouce, 2,54 cm) et fait un angle d'environ 80° par rapport au plan de la surface de la piste.

High Track Player : Des joueurs qui ont leur bande de roulement située à moins d'un pouce du trou du pouce et du majeur et qui ont leur mesure horizontale d'axe de rotation à environ 6 pouces du centre de perçage.

Hinge : Forme du Pushaway. Dans le bowling évolué ou moderne, le Pushaway doit avoir une forme plus arrondie, la boule est moins poussée vers l'avant, et elle doit tomber plus tôt dans le balancier. L'idée du Hinge est de faire pivoter l'avant-bras autour du coude légèrement avancé (15 cm) pour que la boule tombe plus tôt dans l'arc du balancier. Le bras se tend pendant que la boule descend et pas en poussant vers l'avant.

Hinge angle : Angle de la connection du pouce avec la main.

Hit the ball : Accélération de la main autour de la boule, du dessous vers le côté, au point du lâcher.

Hook : Changement de direction d'une boule qui a rencontré de la friction.

Hook Angle : Angle du changement de direction de la boule au Breakpoint.

Hook Out : C'est le moment où la bande de roulement de la boule n'évolue plus. La trajectoire devient rectiligne. Les phases de la trajectoire de la boule sont décrites ainsi : Glisse, Hook et Roule. Après que la boule ait glissé dans l'huile et fait son crochet sur le sec de la fin de piste, elle pourra éventuellement commencer à rouler. C'est le Hook Out, ou communément appelé Roll Out.

Hook Phase : C'est la deuxième phase du mouvement d'une boule de bowling dans la partie de la piste où la boule commence à rencontrer suffisamment de friction pour changer de direction.

C'est la phase où la boule perd de la vitesse par friction, où elle a plus de rotations, où elle a moins d'Axis Rotation et où la force créée par les rotations surpasse la force créée par la vitesse de la boule. Cette phase commence juste avant la fin du huilage.

L'Axis Rotation est plus fort que l'Axis Tilt, mais a diminué. Moins de vitesse, plus de rotations, moins d'Axis Rotation. La longueur de la phase de crochet dépend du Ratio des Différentiels (RGs du noyau), du décalage du perçage et du trou d'équilibrage. La direction de la boule et l'orientation des rotations (Axis Rotation) commencent à se rapprocher.

Hook Potential : Echelle de comparaison entre les boules quand une même force leur sont appliquée. Capacité d'une boule à traverser un certain nombre de lattes pendant sa trajectoire vers les quilles.

Hooking Heads : Têtes de pistes asséchées.

House Ball : Boules de râtelier trouvées dans les bowlings pour être utilisées par leurs clients. Généralement percées en conventionnel. Voir Conventional Grip.

Inconsistent Breakpoint : Breakpoint irrégulier.

Inch : Pouce. Unité de mesure anglaise égale à 2,54 cm. Il y a douze pouces dans un pied, soit 30,48 cm.

Initial Installation : La première installation d'un revêtement de piste dans un nouveau centre de bowling.

Inserts : Le plus souvent utilisés pour les doigts des joueurs dont la boule est percée en Finger, les inserts sont faits en caoutchouc plus ou moins mou et peuvent avoir différentes formes et textures internes.

Inside : Partie de la piste située entre la 10ème latte de droite et de gauche.

Inside Line : Ligne de jeu intérieure - extérieure, en général autour de la 3ème flèche, entre la 13ème et la 17ème latte.

In time : Au bon moment.

Kickback : Les parois qui entourent la zone du Pin deck, situées à l'extérieur des gouttières plates. Ces parois supportent aussi la machine à reposer les quilles.

Kickback Plate : Plaque (de 3/16ème de pouce d'épaisseur) faite d'un matériau approuvé par l'USBC, utilisée pour protéger le bois de chaque Kickback.

Kingpin : La reine des quilles est la numéro 5, celle qui est protégée par la quille 1. Elle doit être renversée pour réussir le strike. Son action est très importante pour faire tomber les autres quilles. La boule ne touche que la quille 1, 3, 5 et 9 pour réussir un strike, aussi le joueur doit se servir de l'action entre les quilles pour réussir le strike.

Lane : Piste de bowling. Initialement en bois, les pistes sont aujourd'hui en synthétique. Une piste mesure 62 pieds et 10 pouces $\frac{3}{4}$ de long (19,17 mètres), sur 42 pouces de large (1,067 mètre).

Lane and Approach markings : Repères symétriques à la surface de jeu de la piste, telles les flèches ou autre repères approuvés par l'USBC.

Lane Conditions : Conditions de jeu. Quantité et répartition de l'huile sur la piste : page suivante...

Lane Conditions : Conditions de jeu. Quantité et répartition de l'huile sur la piste :

- *Dry Lane Conditions* : Conditions de jeu sèches, avec très peu d'huile.
- *Dry To Medium Lane Conditions* : Conditions de jeu sèches à moyennes.
- *Medium Lane Conditions* : conditions de jeu moyennes.
- *Medium To Oily Lane Conditions* : Conditions de jeu moyennes à huilées.
- *Oily Lane Conditions* : Conditions de jeu huilées.
- *Heavy Oil Lane Conditions* : Conditions de jeu très huilées.

Lane machine : Machine d'entretien des pistes. Aujourd'hui les machines sont plus sophistiquées et dépolisserent, dégraissent et huilent en même temps. Avant, il fallait dépolisser à la main en passant un « buvard ». Dégraisser à la main ou avec une machine qui pulvérisait du dégraissant et aspirait le mélange sale, et huiler à la main ou avec une machine.

Lane Surface : Les pistes peuvent être faites en bois ou en synthétique.

Les pistes bois : sont en érable depuis le début de l'approche jusqu'à 20 pieds (Splice), puis en pin jusqu'au Pin deck, lequel peut être en érable ou en synthétique. Le bois est protégé par du verni, lui-même protégé par de l'huile. Le vernis est le plus mou des revêtements et offre le plus de friction, plus tôt.

Les pistes synthétiques : sont en résine à base de fines feuilles de papier compressées à haute pression. La résine est recouverte d'un film d'alumine collé à chaud, qui a l'aspect du bois, avec les lattes dessinées. Les pistes synthétiques sont le revêtement le plus dur et offre le moins de friction et plus de glisse à huilage égal.

Les films sont un autre type de revêtements, tel le Guardian et le Lane Shield, posés sur de vieilles pistes en bois pour allonger leur durée de vie en général.

Late Timing : Timing retardé. Le pied est arrêté plus ou moins avant ou juste avant que la boule n'arrive au point du lâcher.

Launch Angle : L'angle avec lequel la boule quitte votre main initialement au point du lâcher.

Layout : Traçage de la position du perçage sur la boule par rapport aux différents repères physiques de la boule (Pin, CG, PSA).

Length : Longueur sur laquelle la boule va rester en glisse sur la piste huilée avant de commencer à rouler. Certaines boule rencontrent de la friction plus tôt que d'autres et donc glissent moins loin.

Leverage : Transfert de puissance par levier. Au bowling, cela décrit le transfert de puissance depuis le corps du joueur à la boule, au point du lâcher. Et comme un levier, les muscles du joueur peuvent être utilisés pour créer un maximum de puissance, ou pour diminuer cette puissance.

Leverage Drilling : C'est un décalage du perçage qui produit le maximum de Flare. Le Pin et le CG sont placés à 3 pouces 3/8 du PAP du joueur, ce qui positionne le noyau à 45° par rapport à l'axe de rotation de la boule. C'est la position la plus instable pour un noyau en rotation. Le noyau veut se déplacer hors de cette position ce qui cause le Flare. Le Flare augmente la friction entre la boule et la piste, ce qui fait rouler la boule plus tôt. Suivant le style de jeu du joueur, la friction supplémentaire peut augmenter la violence de la réaction au Breakpoint (en particulier pour les joueurs à rotations faibles), ou pour d'autres (les joueurs à rotations élevées), causer trop de ralentissement de la boule dans l'huile. Cela consomme de l'énergie dans l'huile, là où la boule ne peut pas commencer son Hook facilement, et réduit la réaction au Breakpoint.

Leverage Position : Position de puissance au lâcher. La position qui permet de délivrer le plus de puissance à la boule. Position de lâcher qui permet au joueur d'utiliser son corps pour créer des rotations, de la vitesse et un effet de levier sur la boule.

Lift : Composante verticale du lâcher d'un joueur imprimée par les doigts après la sortie du pouce pour créer des rotations.

Line : Ligne choisie par le joueur sur la piste pour se donner un maximum de chance de réussir le strike.

Line Bowling : Le joueur trace une ligne imaginaire depuis son épaule, vers la ligne de faute ou un autre repère au niveau des flèches jusqu'au Breakpoint de la boule sur la piste. Beaucoup de joueurs aujourd'hui utilise cette méthode pour s'aligner avec leur repère plutôt que de se placer sur une latte précise de l'approche.

Linear velocity : Vitesse de la trajectoire de la boule se déplaçant sur la piste vers les quilles.

Lined up : Alignement d'un joueur par rapport à sa ligne de jeu ou à un objectif.

Loft : Distance que la boule effectue avant de faire contact avec la piste. Poser la boule plus loin, mais sans la lâcher dans la partie remontante du swing. La boule doit atterrir plus loin sur la piste sans cogner pour que le Loft soit correctement réalisé. Utilisé pour passer les têtes de pistes asséchées.

Lofting : Action de poser la boule plus loin. Souvent utilisé pour passer la tête de piste lorsqu'elle s'est asséchée.

Loser : Perdant. Un perdant est un joueur qui blâme tout sauf lui-même.

Low RPM Player : Joueur qui imprime peu de rotations à sa boule.

Low Track : Bande de roulement basse. C'est le cas des Spinners dont la bande de roulement est éloignée des trous du majeur et du pouce. Voir Spinner.

Low Track Player : Joueur avec une bande de roulement basse.

Lubricity : Détermine comment la boule va perdre de la vitesse dans le huilage et les caractéristiques de transfert d'une huile. La lubricité d'une huile doit être accordée avec les caractéristiques de friction de la surface d'une piste. Exemple : sur des synthétiques Brunswick Pro Lane à friction faible, il vaut mieux utiliser une huile à Lubricité faible comme la Brunswick Connect. Les boules rentreront plus malgré une viscosité de 33 centipoises.

Maple : Bois d'érable. Utilisé pour faire les pistes en bois, les approches et les Pindecks, avant l'arrivée des synthétiques. Toujours utilisé pour les quilles.

Mark : Honneur. Chaque frame fermée (strike ou spare) représente un honneur. Un doublé de strikes vaut 3 honneurs au lieu de 2. Trois quilles derrière un spare fait perdre 1 honneur. Cela permet rapidement de situer le résultat d'une équipe par rapport à son adversaire.

Marshmallow : Une boule arrivée mollement dans les quilles, qui n'est pas efficace.

Mass Bias : Le Mass Bias d'une boule de bowling est créé quand le noyau ou une partie du noyau est plus dominant dans une direction à l'intérieur de la boule.

Match Play : Un type de compétition dans laquelle 2 joueurs jouent l'un contre l'autre, au lieu de joueur contre la totalité des joueurs engagés. En général, on conserve les 4 premiers joueurs à la fin des phases de qualification, pour faire jouer le 4ème contre le 3ème, puis le vainqueur contre le 2ème puis le vainqueur contre le 1er. Le vainqueur final est celui qui remporte le dernier match.

Medium Oiled Lane Condition : Conditions de jeu avec une quantité d'huile moyenne.

Medium Track Player : En général des joueurs qui ont une bande de roulement située à plus d'un pouce (2,54 mm) du pouce et du majeur et qui ont une mesure Horizontale de leur axe de rotation entre 3 pouces et demi et 5 pouces du centre de perçage.

Messenger : Messenger. Une quille qui traverse le Pin deck et enlève la quille restante.

Mica : Minéral. Ajouté dans la résine de la coque des boules de bowling pour diminuer son coefficient de friction.
Pearl : Les boules Pearl glissent plus loin et réagissent plus violemment.

MidLane : Zone située après la tête de piste de 20 pieds à la fin du huilage.

Mid-Lane Recovery : La boule commence à se stabiliser au mi-piste, entre 20 pieds et la fin du huilage.

Miss : Un trou. Le joueur n'a pas réussi à faire tomber les 10 quilles avec ses 2 lancers.

Moment of inertia : Par définition, c'est la résistance d'un corps soumis à une rotation, ou à une accélération angulaire. C'est la force nécessaire pour mettre un objet en rotation. Mathématiquement, c'est égal à sa masse multipliée par la distance au carré. Plus la masse est éloignée de l'axe de rotation, plus son moment d'inertie est grand, et plus elle est difficile à arrêter. Exemple, le patineur sur glace tourne plus vite avec les bras près du corps. Pour les boules de bowling on parle de RG (voir Radius of Giration).

Move In : Se déplacer vers le centre de la piste.

Move Out : Se déplacer vers l'extérieur de la piste.

Nanometer : Une unité de mesure utilisée pour mesurer la longueur d'onde de la lumière. Un Nanomètre est égal à 1×10^{-9} mètre ou 10 Angstroms.

Natural pair of lanes : Ceci se rapporte à une paire de pistes utilisée dans une compétition homologuée. Habituellement des paires de pistes qui ont un collecteur de boules commun et repérées 1 et 2, 3 et 4, etc...

Neutral Timing : Timing dans lequel le pied et la boule arrive au même moment pour le lâcher.

Non-approved/Non-conforming : Ce terme est utilisé pour décrire un équipement qui a été vérifié, testé et qui ne répond pas une ou plus des spécifications courantes.

No-Tap : Jeu destiné aux enfants, pour les intéresser au bowling. Si le No-Tap est à neuf, le joueur qui réussit à faire tomber 9 quilles au premier lancer d'une Frame, se voit attribuer un Strike. Peut se jouer jusqu'à 7 quilles en premier lancer pour marquer un Strike.

Oil : Huile minérale déposée sur la piste pour la protéger contre la friction provoquée par les impacts et les rotations des boules.

Oilier Lane Conditions : Conditions de jeu huilées.

Oil Line : La ligne d'huile, ou mur d'huile. Définit par la plus grande différence d'épaisseur d'huile sur le plus petit nombre de lattes.

Once : 28,35 grammes. Il y a 16 onces dans une livre.

Open : Une frame où le joueur n'a pas réussi le strike ni le spare. C'est aussi ouvrir une partie du corps pour s'aligner avec une ligne qui s'écarte du centre de la piste.

Open Play : Jeu en Open, pour les joueurs occasionnels.

Original Factory Finish : Finition de la surface effectuée en usine (d'origine, à la sortie de la boîte d'emballage).

Out and In : Une boule lancée de la gauche vers la droite (pour un droitier). Ou Away.

Out Of The Box : Etat de la surface de la boule à la sortie de la boîte d'emballage.

Outside Line : Ligne de jeu extérieure. En général à droite de la 10ème latte (pour les droitiers), entre la 3ème et la 7ème latte.

Ovalled Hole : Trou ovalisé pour adapter le trou à la forme des doigts ou du pouce d'un joueur.

Over-Flaring : Les dernières bandes de roulement finissent sur le trou d'équilibrage. Le Flare est trop important ou la position du trou d'équilibrage est mauvaise.

Over-Under Ball Reaction : Réaction forte de la boule quand elle sort de la partie centrale très huilée de la piste pour passer dans la partie extérieure très sèche. La différence de friction est très importante et la boule réagit violemment.

Overturn : Mettre trop de Turn et pas assez de Lift au lâcher de la boule. Le pouce est resté trop longtemps dans la boule et n'a pas permis de lifter la boule correctement. La boule est Spinnée. Vois Spin.

Pacer : Remplaçant. Joueur qui remplace un joueur manquant pour éviter de déséquilibrer le jeu.

PAP : Positif Axis Point. C'est le Point Positif de l'Axe autour duquel la boule tourne au moment du lâcher. La position de l'Axe de Rotation Positif (PAP) est particulier à chacun suivant le style de jeu et peut être changé par le joueur pour s'adapter aux conditions de jeu. Ce point de l'Axe de Rotation Positif est déterminé par rapport à la bande de roulement et possède une mesure horizontale (sur la Center Line) par rapport au centre de perçage, et une mesure verticale (au-dessus ou au-dessous de la Center Line sur la ligne VAL). Par exemple : 5 pouces $\frac{1}{4}$ et $\frac{1}{4}$ au-dessus. Chaque joueur devrait connaître les coordonnées de son PAP pour pouvoir faire équilibrer ses boules au mieux.

Pattern : Profil de huilage.

Particle : Tout additif mélangé dans la résine de la coque pour modifier l'interaction entre la surface de la boule, l'huile et la surface de la piste. Augmente la friction dans l'huile. Utilisé dans la fin des années 1990, par Brunswick avec la série des ProActives. Les premières fabrications étaient difficiles à re-surfacer et entretenir. Les particules usaient davantage les pistes et elles ont été progressivement abandonnées.

PBA : La Professional Bowlers Association. L'association des joueurs professionnels de bowling aux Etats-Unis.

Pearl/pearlized : Additif mis dans la résine de la coque pour diminuer le coefficient de friction de la boule.

Perfect Game : Un score de **300**, soit douze strikes consécutifs, comptant 30 quilles par frame.

Phenolic : Un matériau qui ressemble au plastique, dérivé du « Phenol » chimique.

Pin : Quille. Une quille est faite de lattes de bois d'érable assemblées et collées, détourées puis passées dans un moule pour être enrobées de vinyl cuit au four rotatif.

Pin d'une boule de bowling : Repère rond d'une matière et d'une couleur différente de celle de la boule utilisé pour indiquer où se trouve l'axe du noyau à l'intérieur de la boule. Point d'ancrage du noyau avant que celui-ci soit placé dans le moule pour injecter le noyau de remplissage, puis la coque. Le trou laissé par l'ancrage métallique, est rebouché en plastique ou en uréthane après que la coque de la boule ait été injectée. Axe X du RG le plus faible. Axe de symétrie du noyau, intersection avec la surface de la boule. On dit que le noyau est symétrique quand il est identique tout le tour du Pin.

Pin Action : Action de la boule dans les quilles. Façon dont les quilles réagissent à l'impact de la boule.

Pin Base Flat Diameter : Le diamètre de la base d'une quille, qui est en contact avec la surface de la piste quand la quille est debout.

Pin Bowling : Le joueur se sert de la quille comme repère de visée au lieu des flèches ou des points sur la piste. Méthode utilisée par les débutants en général.

Pin Boys : Jeunes garçons qui gagnaient leur vie en remettant les quilles à la main, avant la création des machines à requiller.

Pin Carry : Action de la boule dans les quilles. Suivant l'angle d'attaque, l'action dans les quilles est plus ou moins efficace.

Pin Deck : Partie de la fin de la piste sur laquelle sont posées les quilles.

Pine : Pin. Les pistes en bois sont en pin sur les $\frac{3}{4}$ de leur longueur dans la partie où la boule roule seulement. C'est la partie de la piste où la boule fait son Hook et Roule. Le reste de la piste soumis aux chocs, est en bois d'érable.

Pin In : Noyau pratiquement centré par rapport au centre géométrique de la boule. Le Pin et le CG à la surface de la boule ne sont pas éloignés de plus de 1 pouce à 1 pouce $\frac{1}{2}$. L'axe du centre de la masse et l'axe de symétrie du noyau forment un angle de 25° ou moins. Ces boules sont plus faciles à contrôler.

Pin Out : Noyau décalé angulairement par rapport au centre géométrique de la boule, ou dont le point d'ancrage a été décalé volontairement au moment de la fabrication. Les possibilités d'équilibrages sont plus nombreuses qu'avec un

Pin In. La boule est moins stable, plus agressive et plus violente au Breakpoint. L'axe du centre de la masse et l'axe de symétrie du noyau forment un angle de 25° ou plus. Le fait de décaler volontairement le noyau par rapport au centre géométrique de la boule, provoque un léger Mass Bias, un déséquilibre dynamique, du côté du CG repéré à la surface.

Pinspotter : Machine à requiller. Ces machines remettent les quilles en place et renvoient les boules aux joueurs. Les premières machines ont été fabriquées dans les années 1950 et ont remplacé les Pin Boys.

Pit : Fosse à la fin de la piste dans laquelle tombent les quilles et la boule. Les quilles passent sous le parechocs pour remonter dans la machine et les boules sont guidées pour être renvoyées vers les joueurs.

Pivot Point : Point de pivotement.

Pocket : Poche. La zone située entre la quille 1 et la quille 3 pour un droitier. La boule doit rentrer dans la poche et avoir assez d'angle et d'action pour renverser la quille 5.

Pointing : Voir Up the Board.

Polishing the ball : Polir la surface de la boule pour quelle glisse plus loin et conserve davantage son énergie sur la piste. Opération effectuée en général sur un Ball Spinner. Les Polish ont différents grains pour obtenir des polish plus ou moins fins.

Polyester : Résine polyester. Résine utilisée au début des années 1960. Aujourd'hui utilisée pour les boules de spare afin d'avoir le moins de friction possible avec la piste, et obtenir la trajectoire la plus droite possible, ou sur des conditions de jeu très sèches.

Pot Game : Pari sur une ou plusieurs parties. (**INTERDIT !**)

Pound : (Livre) = Une livre pèse 453,6 grammes. Il y a 16 onces dans une livre. Voir Once.

Power Player : Joueur puissant, qui a beaucoup de vitesse et de rotations de boule.

Powerful Pin Action : Action très puissante de la boule dans les quilles.

Practice : Boules d'essai. En général 3 minutes par joueur dans une compétition homologuée.

Preshot Routine : Tous les athlètes ont une préparation qu'ils utilisent avant d'exécuter leur mouvement. Tous les joueurs de bowling doivent avoir une routine systématique en préparation de leur lancer.

Proshop : Atelier dans lequel l'opérateur perce les boules de bowling pour les joueurs. Nécessite aujourd'hui beaucoup plus de connaissances que par le passé. C'est le meilleur endroit pour acheter du matériel de bowling et être conseillé sur le matériel adéquat.

Pushaway : Action d'avancer la boule pour la placer dans le swing.

Radius of Gyration (RG) : Mesuré en pouces, le rayon de giration est la distance par rapport à l'axe de rotation à laquelle la masse totale du corps est concentrée sans changer son moment d'inertie. Le RG d'une boule est la mesure du temps que la boule met pour faire un tour complet (Swing Time). Plus le RG est faible (la masse est concentrée vers le centre) plus la boule se met en rotation rapidement. Cette caractéristique produit un Hook plus tôt et moins d'angle d'attaque. Plus le RG est élevé (la masse est plus de la surface) plus la boule se met en rotation lentement. Cette caractéristique produit un Breakpoint retardé sur la piste et un potentiel pour un plus grand angle d'attaque. Plus le RG d'un noyau est grand, plus il offre de la résistance à passer de la phase Glisse à la phase Hook puis à la phase Roule. Les hauts RG répondent plus tard à la friction mais plus violemment, et les bas RG répondent plus tôt et moins violemment (pour 2 boules avec la même coque et la même surface).

L'USBC a fixé ses limites à 2,430 pouces mini et 2,800 maxi, autrement dit, la masse ne peut pas être en rotation à moins de 2,460 pouces ni à plus de 2,800 pouces de l'axe sur le rayon maxi de la boule qui est de 4,2975 pouces (diamètre 8,595 pouces maxi). On peut classer les RG en 3 catégories : Bas RG de 2,460 à 2,540, Médium RG de 2,541 à 2,690 et Haut Rg de 2,691 à 2,800. Les modifications de RG ont plus d'effet sur l'angle d'entrée que sur la quantité de Hook de la boule. Le RG d'une boule est une indication sur la distance du Breakpoint et sa forme.

Reactive resin : Résine réactive. Elles offrent plus de possibilités et d'action dans les quilles avec beaucoup de potentiel de Hook. Elles plus sensibles aux conditions de jeu et aux erreurs du joueur, aussi sont-elles plus difficiles à maîtriser. Elles peuvent être poncées ou polies pour modifier leur Breakpoint. Elles s'usent plus vite (coefficient de friction plus élevé), mais offre plus de puissance et de strikes.

Reading the lanes : Découvrir les endroits de la piste avec de la friction ou au contraire qui font glisser la boule, et trouver la meilleure ligne de jeu pour faire du score.

Refinish : Poser une nouvelle couche de vernis protecteur sur des pistes en bois ou des quilles.

Refurbish : Redonner une nouvelle vie à une quille en utilisant un vernis plastique et nylon pour renforcer entièrement la quille.

Re-rack : Demander à l'arbitre de déposer un nouveau jeu de quilles, dans le cas où une ou plusieurs quilles ne seraient pas à leur place avant de jouer la première boule.

Release : Lâcher de la boule. Le moment de vérité. Le moment où la boule quitte le pouce et bascule sur les doigts en passant au niveau de la cheville du pied d'appui.

Release Point : Endroit où le lâcher commence. Voir Release.

Release Timing : Timing du lâcher. Fonction du temps écoulé entre le moment de la sortie du pouce et le moment de la sortie des doigts. Ce temps est devenu plus long dans le bowling moderne, car la main du joueur tourne en passant à travers la boule au lieu de tourner autour de la boule. Les doigts sont encore dans la boule, alors que celle-ci a nettement dépassé le niveau du corps.

Reset : Faire un reset, reposer un nouveau jeu de quilles. Passer de 1ère boule en 2ème boule, ou de 2ème en 1ère boule. Voir Re-rack.

Resurfacing : Action de resurfer une boule (faire disparaître les rayures sur la bande de roulement causées par l'usure), soit pour la remettre en état, soit pour modifier sa friction sur la piste. Lorsqu'une boule a une bande de roulement usée, elle perd de ses capacités à glisser et conserver l'énergie correctement. Le joueur fait beaucoup plus de 9 en arrivant dans la poche. La boule doit être re-surfacée pour retrouver une glisse correcte. Cette opération est faite dans un Pro-shop, avec un Ball Spinner et des pads abrasifs et éventuellement du polish. Une boule doit être re-surfacée périodiquement suivant le nombre de parties jouées. En général toutes les 150 à 200 parties.

Remarque : Il est plus efficace de passer la boule à l'étuve lors d'un re-surfacement pour enlever l'huile absorbée. La boule retrouve ainsi pratiquement ses capacités d'origine.

Reverse Block : Pour la plupart des gens, une condition de jeu très difficile dans laquelle les lattes près des gouttières sont très huilées alors que celles du centre sont plus sèches. La difficulté réside dans le fait que si la boule est lancée dans la partie centrale de la piste, elle a tendance à rentrer de trop et à arriver pleine sur la quille 1 ou à gauche. Si vous ajustez et lancez une boule plus vers la droite de la piste, la boule va prendre l'huile et ne réagira pas en passant à droite de la poche.

Rev Dominant : Joueur à rotations dominantes.

Revolutions Per Minute (RPM) : Tours par minute (Tr/mn).

Rev Rate : Moyenne du nombre de tours par minute. Sur le tour professionnel américain, la moyenne est de 250 à 450 tr/mn. Au-dessus de 350 tr/mn, le joueur est considéré comme un joueur à rotations élevées. Un joueur moyen a 200 à 250 tr/mn.

Revsing up the ball : Quand la boule passe en phase de Roll (roulement). Les différentes forces imparties à la boule agissent pour déplacer la boule dans la même direction, la boule commence à rouler. A cet instant, la boule a un maximum d'énergie à délivrer au moment de l'impact.

Roll Out : La rotation latérale de la boule s'est alignée sur la direction que suit la boule en fin de trajectoire sur la piste. La boule n'a plus d'Axis Rotation ni d'Axis Tilt. Si cela arrive trop loin des quilles, on dit que la boule est morte, car elle n'a plus d'énergie.

Roll Phase : La troisième phase du mouvement d'une boule, après les phases Glisse et Hook. A la fin du Breakpoint, la boule passe en Forward Roll (roule vers l'avant) et se déplace sur une trajectoire linéaire vers les quilles. Cette phase, pour que la boule soit efficace dans les quilles, doit survenir juste avant de rentrer dans la poche. La boule perd de la vitesse et gagne des révolutions et l'Axis Rotation et l'axis Tilt sont à leur minimum et égaux. La boule a une vitesse à son minimum, son maximum de révolutions, un minimum d'Axis Rotation, un maximum de puissance d'impact et l'Axis Rotation et Tilt au minimum et égaux. La direction des rotations et la direction de la trajectoire de la boule sont alignées.

Rubber : C'était la matière de coque utilisée pour les boules de bowling dans 80 premières années du 20ème siècle. Le caoutchouc était dur, puis plus mou dans les années 1970, pour plus de friction. La dureté mini autorisée est de 72 Durometer Classe D des plastiques. Aujourd'hui, il n'y a plus aucun fabricant de boules en caoutchouc.

Sanction Fee : Montant de l'amende.

Sanding a ball : Poncer la surface d'une boule de bowling.

Scoreability : Scorabilité.

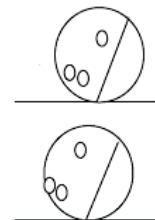
Scoring Pace : Niveau de scorabilité d'un profil de huilage et des pistes. Influencé par la boule choisie, les Kickbacks, les sidewalls, les quilles, le profil de huilage, surface de la piste, l'huile utilisée, les ratios du huilage en largeur et en longueur, le niveau de jeu de sjeueurs, etc...

Scratch : Score sans handicap. Voir Handicap.

Second Arrow : Deuxième flèche, placée sur la 10ème latte à 15 pieds de la ligne de faute. Repère le plus utilisé surtout par les joueurs moyens.

Series : Un nombre de parties qui représente un "Block". En général une série comprend 3 à 4 parties.

Semi Roller : Bande de roulement d'un joueur qui roule sur environ les 3/4 de la circonférence de la boule, en faisant un angle d'environ 75° par rapport au plan de la piste. Il y a peu de Tilt Axis (10 à 15°).



Semi Spinner : Bande de roulement d'un joueur qui roule sur une circonférence plus petite que celle du Semi Roller, en faisant un angle d'environ 60° par rapport au plan de la piste. Il y a davantage de Tilt Axis (environ 30°).

Serial Number : Une série de nombre et/ou de lettres pour identifier une boule. Si le numéro de série n'est plus lisible, un nouveau numéro doit être gravé pour que la boule soit utilisable dans une compétition homologuée.

Shiny : Brillant, poli. Surface polie de la boule pour retarder la friction et la réaction de la boule.

Side Roll : Rotation latérale imprimée à la boule au moment du lâcher. Voir Axis Rotation.

Short Oil : Huilage court.

Short Pattern : Profil de huilage court. En général aux alentours de 34 pieds.

Side Roll : Rotation latérale imprimée à la boule au moment du lâcher. Voir Axis Rotation.

Side Walls : Parois latérales.

Skid : Glisse : La boule glisse dans l'huile en tête de piste.

Skid Phase : La première phase du mouvement d'une boule sur la piste, la trajectoire est en ligne droite et ne rencontre pas suffisamment de friction pour commence sa phase de Hook (changement de direction). La boule est à sa vitesse maximum, avec le minimum de rotations et le maximum d'Axis Rotation.

Skid-Snap Reaction : Réaction violente glisse / crochet. Voir Snap.

Slabbing : La séparation des joints de glue dans une quille en bois, ou la séparation des matériaux dans une piste synthétique.

Slippery : Glissant. Se dit d'une huile à forte Lubricité.

Slow Lanes : Pistes lentes. Soit la géométrie est défavorable, soit la friction est importante.

Slug / Thumb slug : Insert plein de pouce, utilise dans les boules pour isoler la peau du joueur de la matière reactive.

Snap : Réaction de la boule en forme de crosse de hockey au Breakpoint. Avec un temps de réaction très court. Réaction très violente qui permet d'ouvrir un angle d'attaque plus important, au détriment du contrôle de la trajectoire vers la poche.

Soaking the ball : Faire prendre un bain à la boule ! Le but est de faire sortir l'huile absorbée par les porosités de la résine de la coque, pour redonner de la friction et de la capacité à absorber l'huile. Préparer un bac d'eau chauffée entre 40 à 50° C maximum et laisser tremper la boule pendant 30 minutes maximum de façon à ne pas chauffer le noyau. Plus le volume d'eau est important, plus l'eau conserve sa température longtemps.

Solid (Reactiv) : Résine réactive solide. Se dit pour une matière agressive avec un coefficient de friction important.

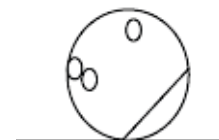
Solids : Slugs en uréthane utilisé pour obtenir une sortie de pouce plus rapide. Plus dur et plus glissant que les slugs en vinyle. Il existe aujourd'hui différentes tailles, couleurs et duretés.

Span : Distance entre le bord du trou du pouce près de l'axe de perçage vertical et le bord du trou de chaque doigt (majeur et annulaire) près de l'axe vertical du trou, y compris les inserts doigts et pouce en Finger.

Spare : Si le joueur n'a pas fait tomber toutes les quilles au premier lancer, et fait tomber la ou les quilles restantes au 2ème lancer, c'est un spare. Il vaut 10 quilles plus les quilles abattues au lancer suivant.

Speed Dominant : Joueur à vitesse dominante.

Spinner : Style de jeu d'un joueur. Bande de roulement d'un joueur qui roule sur une circonférence plus petite que celle du Semi Spinner, en faisant un angle d'environ 45° par rapport au plan de la piste. La bande est éloignée du pouce et des doigts. Il y a davantage de Tilt Axis (environ 45°). Le poignet du joueur tourne autour du centre supérieur de la boule au lâcher, faisant Spinner la boule sur la piste (comme une toupie). Ce style permet de faire glisser la boule plus loin sur la piste avant son crochet.



Splice : La zone de la piste en bois où les lattes d'érable et de pin s'entrecroisent, à environ 20 pieds de la ligne de faute. Les joueurs pouvaient se servir de ces lattes comme repères de visée supplémentaires.

Split : Combinaison de quilles non tombées après le 1er lancer dans laquelle la quille 1 est tombée et où les autres quilles se retrouvent espacées d'une ou plusieurs quilles. Il y a 459 combinaisons de Splits possibles.

Sport : Le sport moderne se définit par quatre éléments indispensables :

- La mise en oeuvre d'une ou plusieurs qualités physiques : activités d'endurance, de résistance, de force, de coordination, d'adresse, de souplesse, etc.
- Une activité institutionnalisée, ses règles tendent à être identiques pour l'ensemble de la planète
- Une pratique majoritairement orientée vers la compétition
- Une pratique fédérée (sous la tutelle d'une fédération)

Ces piliers qui mettent surtout en avant l'organisation des différentes disciplines sportives n'excluent nullement les pratiques comme le sport-loisir, le sport-aventure, le sport-santé, le sport scolaire ou l'éducation physique. Si la compétition est prédominante, il existe toutefois d'autres formes de pratique mettant plutôt en avant le plaisir, la santé, l'éducation ou l'épanouissement.

Spot : Un repère sur la piste que le joueur utilise pour viser (ou un point sur une ligne). Votre repère de visée sur la piste peut être un point, une flèche ou une latte.

Stability : Le comportement d'une boule de bowling quand elle suit sa trajectoire sur la piste. La stabilité dépend directement de la quantité d'huile sur la piste. Par exemple, sur des conditions de jeu huilées, une boule stable se comporte mieux qu'une boule instable qui finit par glisser trop loin. Sur des conditions plus sèches, une boule instable se comporte mieux qu'une boule stable qui se met à rouler trop tôt.

Stepladder : Trois parties consécutives d'une série, qui augmentent d'une quille à chaque fois, exemple : 145-146-147. Egalement, un type de compétition qui se termine par un match entre le dernier qualifié contre le joueur classé juste devant lui, puis le vainqueur joue contre le joueur suivant, jusqu'à ce que le dernier vainqueur joue contre le 1er du classement pour la victoire finale.

Straight Player : Joueur qui joue droit avec peu de trajectoire courbe. N'utilise que peu de Turn et de Hook avec une faible action de la main. Très efficace quand la difficulté du huilage est importante.

Strike : Abattre les dix quilles au premier lancer d'une frame.

Strike Out : Réussir un triplé de strikes à la dixième frame.

String : Corde. Utilisée pour tenir les quilles dans les machines à cordes (ou ficelles).

Stripping the lanes : Dépoussiérer les pistes à l'aide d'un Duster.

Stroker : En général, un joueur qui possède une vitesse de rotation de boule de 275 tours/mn ou moins et une vitesse de boule de 16 miles/heure ou moins. Ce type de joueur a moins de Hook et d'action dans les quilles qu'un Power Player ou qu'un Tweener.

Suitcase Grip : Tenue de boule en valise. Le pouce à 9h et les doigts à 3h (pour un droitier).

Surface : Etat de surface de la boule. Poncé, satiné, poli, à différents grains.

Swing Area : Zone appelée "de rebond" sur les lattes de droite plus sèches de la piste.

Synchronization : Se faire en même temps. Le fait que la boule et les pas soient synchronisés. Les joueurs professionnels ont appris à modifier leur synchronisation entre la boule et les pas pour augmenter ou diminuer le Leverage (transfert de puissance) du balancier. Différent du Timing.

Synthetic : En terme de bowling, toute quille ou produit de piste non fait en bois.

Tailplank : La dernière latte à l'arrière du Pin deck pour protéger et prolonger la vie de celui-ci. Techniquement, ce n'est pas une partie de la piste.

Tap : Une quille qui refuse obstinément de tomber malgré une bonne boule dans la poche !!! C'est souvent la quille 8 ou la 9 ou la 7 !!! C'est le bowling moderne avec des cheminements de la boule dans les quilles qui sont différents d'autrefois. Même les Pros laissent des quilles de façon apparemment inexplicable. Alors...

Taper : Utilisé pour parler du dégressif d'un profil de huilage dans le sens de la longueur. C'est ce qui va déterminer la durabilité du huilage et la façon et le moment où les transferts d'huile vont se faire.

Target : Un repère sur la piste pour orienter la trajectoire de la boule. Cela peut être une latte, un point, une flèche ou une marque sur la piste. Les flèches se trouvent à 15 pieds de la ligne de faute, chaque flèche est placée toutes les 5 lattes. Les points sont situés à 7 pieds de la ligne de faute, sur la 3ème, la 5ème, la 8ème la 11ème et la 14ème latte.

Thermoplastic : Un matériau plastique qui quand il est chauffé va fondre, mais après refroidissement va retourner à l'état solide.

Three Quarter Roller : Voir Semi Roller.

Tight Lanes : Pistes sèches, avec beaucoup de friction.

Timing : Rythme. Coordination du balancier de la boule avec les pas de l'approche, pour obtenir un compromis correct qui crée un lâcher fluide et sans effort. Il existe 3 sortes de Timing : le Timing en avance (Early Timing), le Timing neutre (Neutral Timing) et le Timing en retard (Late Timing). Voir chaque définition.

Topography : Géométrie de la surface de la piste, creux, bosses, nivellements, plus bas à droite ou à gauche (maxi 1 mm sur la largeur de la piste), niveau dans la longueur, remonte (piste lente) ou descend (piste rapide). La topographie peut être différente d'une piste à une autre et créer des différences de réactions notables sur une même paire de pistes.

Topping the ball : La main tourne trop tôt, le poignet est cassé et le pouce sort en étant au-dessus de la boule dans le prolongement de l'avant-bras. La bande de roulement sera Spinner.

Track (de la boule) : Bande de roulement. Partie de la boule en contact avec la piste au fur et à mesure des rotations.

Track (de la piste) : Partie de la piste la plus utilisée par les joueurs, entre la 8ème et la 12ème latte, et donc la plus usée. Il y a plus de friction dans cette partie de la piste.

Track Flare : C'est le mouvement de la bande de roulement causé par la position instable du noyau par rapport au PAP du joueur. Le Flare est causé par la migration du PAP du joueur vers le PSA de la boule. Le Flare est considéré comme avantageux sur des pistes huilées, car à chaque rotation de la boule, la migration du PAP fait décaler la bande de roulement et une nouvelle partie de la surface de la boule vient en contact avec la piste. Plus le RG Différentiel est élevé et plus la boule a un potentiel de Flare élevé, ainsi qu'un écartement plus important entre chaque bande. Voir RG Differential.

Track Shot : Lancer effectué entre la 8ème et la 12ème latte, autour de la 2ème flèche. C'est le passage le plus utilisé par les joueurs.

Traction : La friction entre un objet et la surface sur laquelle il se déplace.

Track Location : Position de la 1ère bande de roulement par rapport au pouce.

Full Roller : Passe entre le pouce et le majeur.

High-Roller : Passe sur le bord du pouce ou à 1/2 pouce (12,7 mm).

Semi-Roller : Passe de 1/2 à 3 pouces.

Low-Roller : passe de 3 à 5 pouces.

High-Spinner : Passe de 5 à 7 pouces.

Low-Spinner : Passe à plus de 7 pouces.

Transitions : Une boule lancée sur une piste subit 2 transitions. La 1ère transition (passage de la phase de glisse à la phase de Hook) dépend de la matière (chimie) et de la texture de surface de la boule, des RG et du Différentiel Total (pourcentage de Flare utilisé). La longueur de la zone de Hook détermine la position de la 2ème transition (passage de la phase de Hook à la phase de Roule). La longueur de la zone de Hook est déterminée par le Ratio des Différentiels (Intermédiaire et Total), le décalage de perçage et le trou d'équilibrage de la boule percée.

Trial and error : Faire des essais par tâtonnements.

Turkey : Dindon. Trois strikes consécutifs représentés à l'écran par un dindon. Triplé de strikes.

Turn : Le mouvement de la main et/ou du poignet qui donne la rotation latérale au lâcher.

Tweener : Joueur qui possède une vitesse de rotation de boule de 275 à 350 tours/mn et une vitesse de boule entre 17 et 18,99 miles/heure.

Two-Handed Approach : Les deux mains sont placées sur la boule et conservées sur la boule pendant tout le swing (balancier) jusqu'au lâcher. Au point du lâcher, une main dominante lâche la boule comme dans un lâcher à une main. De plus, la main dominante est déterminée par le côté du corps sur lequel le swing est fait.

Two-Handed Delivery : Les deux mains communiquent de la force à la boule pour l'envoyer sur la piste. Normalement fait en balançant la boule entre les jambes, par de jeunes joueurs avant d'apprendre à jouer au bowling. Les joueurs qui lâchent la boule à deux mains sur le côté de la hanche doivent être considérés comme utilisant un lâcher à 2 mains et donc doivent conserver ce style pendant toute la compétition.

Ultraviolet : La zone du spectre magnétique juste en-dessous de celle de la lumière visible généralement située entre 10 et 400 nanomètres. Le nanomètre est une unité de mesure de la longueur d'onde de la lumière. Un nanomètre est égal à 1×10^{-9} mètre.

Up the boards : Une boule qui croise les lattes de la droite vers la gauche (pour un droitier). On dit aussi Pointing ou Down and In.

USBC : United States Bowling Congress. Créé pour que le sport bowling ne soit plus géré que par une seule organisation, par les organisations suivantes : American Bowling Congress, Women's International Bowling Congress, Young American Bowling Alliance et USA Bowling en janvier 2000. Lancé officiellement le 1er janvier 2005.

VAL Angle : Angle entre la ligne Pin-PAP et la ligne VAL (Vertical Axis Line) passant par le PAP, perpendiculairement à la ligne de perçage horizontale (Mid-Line). Utiliser un petit angle VAL (20° minimum) abaisse le RG et augmente le Différentiel Total de la boule percée. Ce choix entraîne une mise en rotation plus tôt et une réaction plus rapide de la boule au Breakpoint (transition plus courte).

Viscosity : Viscosité. Terme utilisé pour parler de la fluidité d'une huile, plus ou moins visqueuse (moins visqueuse = plus liquide, et plus visqueuse = plus épaisse). Les huiles modernes plus visqueuses protègent la tête de piste plus longtemps, pendant un plus grand nombre de parties en général.

Void : Une cavité faite en usine d'une dimension déterminée et/ou la position dans un objet. Exemple : dans une quille.

Volume of oil : Le volume d'huile d'un profil de huilage est le premier paramètre à considérer avant le nombre d'unités ou la forme du profil d'un huilage. Il faut également considérer la longueur du huilage et la Lubricité de l'huile utilisée.

Vulcanized : Caoutchouc qui a été traité avec du sulfure pour le rendre plus dur et plus solide.

Washout : Après le premier lancer, il reste les quilles 1, 2, 4 et 10. Ce n'est pas un split, car il reste la quille 1.

Wear : Usure. Utilisé pour parler de la surface de la piste ou de la bande de roulement d'une boule. Lorsqu'il s'agit de l'usure de la surface de la piste, on la constate entre la 7ème latte à droite jusqu'à la 7ème latte à gauche. La Track, la partie la plus utilisée de la piste par les joueurs licenciés (entre la 8ème et la 12ème latte) est souvent la plus usée et a un temps de réponse plus court que les lattes extérieures moins usées de la piste, donc plus glissantes. Les lattes centrales sont usées par le jeu de l'Open à cause du grand nombre de parties jouées et souvent du manque d'huile.

WIBC : Women's International Bowling Congress.

Wood : Bois. Le bois utilisé pour les pistes ou pour les quilles est l'érable. La partie roulante de la piste (sans choc) est en pin. Voir Maple

YABA : Young American Bowling Alliance.

