

TERMINOLOGIA DEL BOWLING

A.B.C. = (American Bowling Congress) Congresso del Bowling Americano

ALLEY = (Violetto) Superficie di gioco

ANCHOR = (Ancora) Il giocatore ultimo a giocare in squadra.

ANGLE = (Angolo) La parte di piano compresa fra due semirette uscenti da uno stesso punto detto vertice.

APPLE = (Mela) E' così chiamata la boccia da bowling

APPROACH = (Approccio) Inizio dell'area di gioco. Finisce sulla linea di fallo.

ARROWS = (Frecce) Serie di sette disegni triangolari posti a 14 1/2- 15 1/2 piedi di distanza dalla linea di fallo ed incassati ogni 5 listelli che servono come punto di mira per i lanci di boccia.

ATTITUDE = (Attitudine) Visuale esterna, positiva. Uno stato della mente.

AXIS BALANCE = (Bilanciamento sull'asse) Descrive uno specifico bilanciamento nel quale la massa del blocco del peso circonda la linea dell'asse e la sommità (il top) del blocco del peso. Il Pin é posizionato sull'Axis Point.

AXIS LINE = (Linea dell'asse) Linea immaginaria che corre attraverso il centro della boccia ed unisce due punti stabili intorno ai quali ruota il blocco del peso. Dipende dalla Ball Track del giocatore.

AXIS POINT = (Punto dell'asse) Si basa sulla traccia del giocatore. E' il termine della linea immaginaria intorno alla quale ruota la boccia mentre viaggia lungo la pista, ed é equidistante a tutti i punti della traccia della boccia.

AXIS WEIGHT = (Sbilanciamento sull'asse) Metodo di foratura di una boccia che diminuisce il gancio e produce un Rollout. Lo usano i giocatori di potenza. I fori della boccia sono trapanati diversi inch sulla sinistra dell'etichetta (per un destro) con un foro extra posto sul centro del Top Weight.

BABY SPLIT = (Piccolo split) Gli splits 2 - 7 / 3 - 10. Anche Murphy

BACKENDS = Porzione della pista tra le frecce ed il castello dei birilli costruita con legno soffice di pino.

BACK PITCH = (Inclinazione posteriore) Angolatura sul foro del pollice per mantenere il dito pollice lontano dal palmo della mano. E' usato per permettere al dito di uscire fuori in anticipo per elevare la funzione del Lift.

BACK SWING = Oscillazione posteriore.

BALANCE HOLE = Foro extra trapanato in una specifica posizione di una boccia da bowling. Esso é usato per bilanciarla staticamente ed alterarne la reazione complessiva mentre essa rotola lungo la pista.

BALL SANDING = Vedere SANDING

BALL SHINING = vedere SHINING

BALL TRACK = (Traccia della boccia) Porzione della boccia che viene a contatto con la pista durante il rotolamento. Vedere Spinner, Semiroller, Full Roller.

BARMAID = (Cameriera) Birillo in piedi, nascosto dietro un altro. Anche Sleeper. Anche Double Wood.

BEDPOST = (Spalliera del letto) Un esasperante split 7-10. Anche detto Telephone Pole, Snake Eyes, Mule Ears, Goal Post

BENCHWORK = (Lavoro a tavolino) Conversazione intesa a distrarre gli avversari.

BIG FIVE = (Grande cinque) Lo spare rimasto con tre birilli su di un lato e due sull'altro lato.

BLOCKED LANE = (Pista bloccata) Una condizione favorevole ad alti punteggi nella quale i listelli vicini al canale hanno pochissimo condizionamento, mentre, i listelli centrali hanno una grande quantità di condizionamento, favorendo a mantenere il tiro nella pocket. Se flagrante é illegale. Anche Walled lane.

BLOW = (Scoppio, soffiata) Mancare (bruciare) uno spare.

BOARD = (Listello) Striscia di legno che si estende dall'inizio dell'approccio fino ai birilli. Ogni pista ne contiene 39.

BODY ENGLISH = (Effetto del corpo) I movimenti fatti con il corpo nell'impossibile tentativo di guidare una boccia.

BREAK POINT = (Punto di rottura) Quella porzione della pista dove la boccia da bowling completa la sua transizione dal pattinamento alla trazione e concede la quantità di gancio. Generalmente accade sul Backend della pista (gli ultimi 20 piedi).

BRIDGE = (Ponte) La distanza che separa i due fori delle dita.

BROOKLYN = (Verso l'orientamento di Brooklyn) Per un destro, mandare la boccia sui birilli 1-2. Anche detto Crossover.

BUCKET = (Secchio) Sono gli spares 2,4,5,8 - 3.5.6.9-. Un agglomerato di 4 birilli.

CARRYDOWN = Movimento dell'olio di condizionamento dall'inizio, dove l'olio é stato applicato, verso i birilli causato dalla successione dei tiri. Diminuisce il gancio della boccia sul Backend.

CENTER OF GRAVITY = (Centro di gravità) Quella posizione nella quale la boccia é uniformemente bilanciata staticamente sui lati sinistro e destro e sul quadrante delle dita e sul quadrante del pollice.

E' normalmente indicato dalla posizione dell'etichetta o da una punzonatura.

CHEESECAKES = (Torta al formaggio) Una pista dove é facile fare i birilli.

CHERRY = (Ciliegia) Abbattere solo il birillo anteriore nel tentativo di spare (il nostro "toc"). Detto anche Chop.

CHOP = (Taglio, colpo d'ascia) Vedere Cherry.

CHRISTMAS TREE = (Albero di Natale) Gli splits 3,7,10 - 2,7,10

CINCINNATI = (Città degli USA) Lo Split 8,10-

CLASSIFIED = (Limitato) Leghe o Tornei dove esiste una limitazione di giocatori di categoria.

COEFFICIENT OF FRICTION (COF) = (Coefficiente di frizione) Questa misura controlla il massimo ammontare di frizione permesso tra una boccia e la

superficie della pista con più alta frizione esistente sul mercato. E' un valore massimo di 0.390.

COEFFICIENT OF RESTITUTION (COR) = (Coefficiente di restituzione) Questa misura, quando è massima, indica quanto velocemente un birillo sarà scaraventato via dalla sua base quando è colpito dalla boccia. Il limite massimo è pari 0.780.

Quando è minima, controlla la deflessione della boccia, o meglio, controlla come la boccia entra nel castello dei birilli per produrre un perfetto Strike. Il limite minimo è di 0.650.

CONCENTRATION = (Concentrazione) L'impegno della mente su qualcosa senza distrazioni.

CONDITIONER = (Condizionatore) vedere Oil.

CONVENTIONAL GRIP = (Presca convenzionale) Porre le dita nei fori della boccia fino alla seconda falange. Promuove precisione, ma ritarda il Lift e la potenza dello Strike. Usata dai principianti.

COUNT = (Conteggio) Numero di birilli abbattuti con la prima boccia.

COVERSTOCK = La parte esterna della boccia da bowling che può essere costruita con una varietà di materiali, quali Poliestere, Caucciù o Uretano.

CRANKER = (Dalle strane abitudini) E' così chiamato il giocatore di potenza. Anche Power Player.

CREEPER = (Rettile) Una boccia poco veloce. Anche detto Powder puff (piumino per cipria).

CROSSOVER = (Incrocio) Una boccia lanciata da un destro che colpisce la parte sinistra del birillo. Il contrario per un mancino.

CURVE = (Curva) Una boccia che segue una traiettoria curva per tutto il suo, percorso lungo la pista.

DEAD APPLE = (Mela appassita) Boccia inefficace al contatto dei birilli. Anche detta Sour Apple (mela acerba).

DELIVERY = (Consegna) L'atto di rilascio della boccia al termine dell'approccio.

DIME STORE = (Negozio 10 centesimi) Vedere Woolworth.

DODO = (Sciocco- stupido) Boccia sbilanciata illegalmente che produce unusuali ganci.

DOTS = (Puntino) Serie di sette segnalazioni distanti sette piedi

(2,13 mt.) dalla linea di fallo, sulla linea di fallo ed anche nei due più comuni punti di partenza dell'approccio. Ciascun dot è posto sullo stesso listello della corrispondente freccia.

DOUBLE WOOD = (Doppio legno) Un birillo nascosto dietro un'altro birillo. Anche Barmaid, anche Sleeper.

DUTCHMAN = (Olandese) Strikes e spares alternati che permettono un 200 finale.

DYNAMIC BALANCE = (Bilanciamento dinamico) Posizione dl blocco del peso in maniera sia stabile che instabile, per ottenere specifiche reazioni durante il tragitto della boccia lungo la pista.

EARLY TIMING = (Cadenza anticipata) Completare il tiro prima di avere

raggiunto la linea di fallo con il piede di scivolata.

EQUIPMENT = (Equipaggiamento) Tutto il materiale occorrente per svolgere l'attività sportiva.

EXTENSION = (Estensione) E' uno dei tre fattori della forza torcente (lift-turn- extension) che crea il piegamento in avanti dell'asse della boccia.

FIFTH ARROW = (Quinta freccia) Per un giocatore destro é la terza freccia partendo da sinistra dei sette bersagli dipinti sulla pista. E' posto sul 25mo listello. (per un giocatore mancino é tutto l'opposto).

FILLER MATERIAL = (Materiale di riempimento) Il materiale adoperato in una boccia di tre pezzi per raggiungere in desiderato peso totale.

FINGER GRIPS = (Adattatori delle dita) Inserti posti dentro i fori delle dita per ottenere un rilascio ritardato e promuovere maggior lift.

FINGERTIP GRIP = (Preso sui polpastrelli) Un tipo di presa nella quale le dita sono inserite nei fori della boccia sino alla prima giuntura. Crea maggior gancio e potenza di impatto a scapito della accuratezza. Si può aggiungere che ma maggior parte del palmo é posto contro la boccia ed il pollice é pienamente inserito nel suo foro.

FINGER WEIGHT = (Sbilanciamento sulle dita) Foratura di una boccia in maniera tale che i fori delle dita sono più vicini all'etichetta della boccia del foro del pollice. E' una forma di sbilanciamento positivo il cui limite é di una oncia.

FIRST ARROW = (Prima freccia) La freccia sulla estrema destra (per un destro). E' posto sul quinto listello.

FIT SPLIT = (Split aderente) Tutti gli splits quando la boccia ha la possibilità di colpirli contemporaneamente. 4-5, 5-6, 7-8, 8-9, 9-10.

FLARE = (Svasatura- zona esposta) Allargamento in qualche punto della traccia della boccia causato dallo sbilanciamento.

FORWARD PITCH = (Inclinazione in avanti) Angolazione del foro del pollice all'interno e/o i fori delle dita in avanti in modo che il polpastrello del pollice sia puntato verso il palmo della mano e le dita si allontanino da esso. Usato da giocatori con mani piccole o con corta spanna per facilitare la presa.

FOUL LINE = (Linea di fallo) Limite dell'approccio, oltrepassato il quale il tiro non é più considerato valido.

FOUNDATION = (Fondamento - basamento) Un tiro da strike ottenuto al nono frame.

FOURTH ARROW = (Quarta freccia) Bersaglio posto a metà delle sette frecce dipinte sulla pista. E' posto sul 20mo listello.

FRAME = (Intelaiatura - zona) Un decimo di una partita di bowling. Quadratino nel foglio nel quale é registrato il punteggio.

FULL ROLLER = (Rotazione piena) Metodo di rotolamento di una boccia nel quale l'area di traccia si incunea tra i fori delle dita e del pollice.

FULL ROLLER TRACK = (Vedere definizione precedente).

GOAL POST = (Montante della porta) Vedere Bed Post.

GOLDEN GATE = (Braccio di mare che immette nella Baia di San Francisco) Lo split 4,6 , 7,10.

GRANDMA' TEETH = (Denti della nonna) Birilli rimasti in piedi in arrangiamento casuale.

GRASSHOPPER = (Cavalletta) Una boccia che lavora bene e mischia i birilli.

GRAVEYARDS = (Cimiteri) Piste su cui é difficile fare birilli.

GRAVITY = (Gravità) Proprietà generale dei corpi, i quali, lasciati liberi, tendono a cadere verticalmente al suolo per effetto del loro peso.

GUTTER = (Grondaia) I canali a lato pista.

GUTTERBALL = (Palla nella grondaia) Ne strike, ne spare. Boccia finita nel canale.

HARD RUBBER = Tipo di coverstock che é composto di gomma dura e che produce una rifinitura molto dura sulla superficie della boccia.

HEADS = (Inizio- testata) Porzione della pista che si estende dalla linea di fallo, passa le frecce, e termina sul pine. Per convenzione si considerano i primi 20 piedi della pista.

HIT = (Colpo) Un lancio che colpisce il soggetto mirato.

HOLD AREA = (Area di tenuta) L'ammontare di margine di errore che é previsto con un ammassamento di olio nel centro della pista.

HOLE SIZE = (Dimensioni di foro) Le dimensioni di un foro perforato per accomodare le dita o il pollice di un giocatore. Nel foro di bilanciamento, il termine si usa per determinare la reazione di una boccia.

HONEY = (Miele) Una ottima boccia.

HOOK = (Gancio) La deviazione finale di una boccia prima dell'impatto sui birilli.

HOOK BALL PLAYER = (Giocatore che tira con il gancio) Un giocatore che imprime al tiro una velocità superiore alla media, combinata con un forte rilascio in modo da creare sul backend un gancio di 10 listelli o più.

HOOKING LANES = (Piste che favoriscono il gancio) Condizioni di leggera oliatura o piste secche che causano il massimo del gancio.

JACK MANDERS = (Nome proprio di persona) Una boccia che passa nel mezzo dello split 7 - 10. (ndt. Jack Manders era un giocatore di football americano, che aveva il record di extra punti realizzati di seguito con i Chicago Bears).

JERSEY SIDE = (Verso l'orientamento di Jersey City) Per un mancino, mandare la boccia sui birilli 1-3. Anche questo é un Crossover.

KEGLER = (vecchia terminologia tedesca) Un giocatore di bowling.

KICKBACKS = (Contraccolpo) Pareti dure su entrambi i lati della zona del castello dei birilli usati per promuovere il rimbalzo dei birilli e rimmetterli in gioco. Anche Sidewalls.

KRESGE = (Era il concorrente di Woolworth- vedere Woolworth) Lo split 5 - 7.

LABEL BALANCE = (Bilanciamento sull'etichetta) Indica uno specifico bilanciamento ne quale la presa del giocatore é posta sopra l'incisione dell'etichetta.

LANE CONDITIONER = (Condizionatore della pista) Olio applicato sulla superficie della pista per aumentarle la durata e per diminuire il gancio. Anche detto Oil.

LATE TIMING = (Cadenza ritardata) metodo nel quale un giocatore rilascia la boccia dopo che il piede di scivolata si é completamente fermato.

LATERAL PITCH = (Inclinazione laterale) Angolazione dei fori delle dita e del pollice verso destra o verso sinistra.

LEVERAGE = (Leveraggio) Metodo di foratura di una boccia con i fori a destra o sinistra dell'etichetta.

LEVERAGE AXIS BALANCE = (Bilanciamento di leveraggio sull'asse) Uno specifico bilanciamento in cui il pin é posizionato tra il punto dell'asse ed il punto di leveraggio.

LEVERAGE BALANCE = (Bilanciamento di leveraggio) Uno specifico bilanciamento in cui il pin é posizionato a 3 3/8 inch dal punto dell'asse (verso la presa).

LEVERAGE POINT = (Punto di leveraggio) La posizione sulla boccia che é posta a 3 3/8 inch dal punto dell'asse (verso la presa) e sulla linea dell'asse.

LEVERAGE WEIGHT = (Peso di leveraggio) Metodo di foratura di una boccia in cui i fori sono alcuni inch alla sinistra dell'etichetta (per un destro).

LIFT = (Alzata) Potenza impartita al rotolamento della boccia dalle dita durante il rilascio.

LILY = (Giglio) L'irrealizzabile split 5 - 7 - 10.

LIMITED DISTANCE DRESSING = (LDD- Condizionamento a distanza limitata) Vedere Short oil.

LOFT - LOFTING = (Mandare la boccia in alto) Lanciare la boccia sulla pista, aldilà della linea di fallo.

LONG OIL = (Olio lungo) condizione nella quale il condizionamento pista é fatto dalla linea di fallo sino ad oltre 35 piedi. Usato principalmente per il circuito PBA.

LUSTRE KING = (Marchio di fabbrica) Macchina per l'applicazione della cera sulle superfici delle bocce da bowling per aumentarne la durata e per diminuire il gancio.

MAPLE = (Acero) Legno duro usato sulla porzione di pista tra la linea di fallo e le frecce.

MARK = (Segnatura) Uno spare od uno strike.

MARINO, HANK = Giocatore di Bowling che ha vinto la medaglia Olimpica nel 1936 a Berlino.

MASS = (Massa) In fisica, misura della quantità di materia di un corpo, ottenuta dal rapporto fra la forza e l'accelerazione.

MATCH PLAY = (Accoppiata) Porzione del torneo nella quale i giocatori si incontrano individualmente uno contro l'altro.

MOTHER IN LAW = (Suocera) Il birillo 7, quando é nascosto nell'angolo da altri birilli. Anche Mule Ears.

MULE EARS = (Orecchie d'asino) Vedere Mother in Law.

MURPHY = (Patata) Gli splits 2 - 7 / 3 - 10. Detti anche Baby Splits.

NEGATIVE WEIGHT = (Sbilanciamento negativo) Uno dei metodi di foratura per diminuire l'ammontare del gancio oppure diminuire il pattinamento della boccia.

NINEPINS = (Nove birilli) Il gioco del Bowling quando si giocava con nove birilli. Anche Skittles.

OIL = (Olio) Condizionatore applicato sulla superficie della pista per aumentarne la durata e ritardare il gancio della boccia.

PANCAKE = (Frittella) Pezzo pesante di materiale che é applicato per creare sbilanciamenti, su quella parte del nocciolo sferico che viene rimosso.

PAR BOWLER = (Giocatore di norma) Un giocatore con una media di 200 birilli e oltre. Una giocatrice con una media di 190 ed oltre.

PAR BOWLING = (Gioco di norma) Partite di 200 ed oltre.

PICKET FENCE = (Staccionata di picchetti) Gli spares 1, 2, 4, 7 - 1, 3, 6, 10.

PIN = (Spillo) Uno stelo di poliestere o uretanico che é posto sul blocco del peso per sostenere il nocciolo in posizione durante la colata del materiale. Rappresenta il top del blocco del peso.

PIN DECK (Piano dei birilli) Porzione della pista dove sono sistemati i birilli.

PINE = (Pino) Legno soffice usato per la costruzione della porzione di pista tra le frecce ed il pin deck.

PINES = (Pini) Parte della pista tra le frecce ed il pin deck.

PINS = (Cavicchi) I birilli del bowling.

PIT = (Fossa-buca) Spazio alla fine della pista dove si raccolgono i birilli abbattuti.

PITCH = (Inclinazione) Angolo in cui sono trapanati i fori.

POCKET = (Tasca) Per un destro, lo spazio che distanzia il birillo 1 dal 3.

POISON IVY = (Edera velenosa) Lo spare composto dai birilli 3,6,10.

POLYESTER = (Poliestere) Un particolare tipo di copertura di boccia composto di materiali plastici di durata limitata.

POLYURETHANE = (Poliuretano) Vedere Urethane.

POODLE = (Barboncino) Mandare la boccia nel canale.

POSITIVE WEIGHT = (Sbilanciamento positivo) Uno dei metodi di foratura per diminuire l'ammontare del gancio oppure il pattinamento della boccia.

POWDER PUFF = (Piumino di cipria) Una boccia poco veloce. Anche Creeper.

POWER PLAYER = (Giocatore di potenza) Vedere Cranker.

PUMPKIN = (Zucca) Una boccia senza vita. Che non ha azione.

PUSHAWAY = (Spinta in avanti) Movimento in avanti impartito alla boccia in preparazione del pendolo.

RADIUS OF GYRATION (rog) = (Raggio di giro) E' un metodo per misurare la distribuzione del peso sulla boccia.

RAILROAD = (Strada ferrata) Due o più birilli che rimangono in piedi senza averne un terzo avanti.

REACTIVE RESIN = (Resina reattiva) Un coverstock che comprende materiali

simili a quelli usati nelle formule uretaniche, ma mischiato con differenti additivi.

REVERSE BLOCK = (Blocco rovesciato) Condizioni di pista estremamente difficili nelle quali i listelli vicino al canale sono pesantemente oliati mentre la parte centrale della pista é relativamente secca.

REVERSE PITCH = (Inclinazione posteriore) vedere Back Pitch.

REVOLUTIONS = (Rivoluzioni) Il numero delle volte che il blocco del peso fa' una piena rotazione intorno alla linea dell'asse, mentre rotola dalla linea di fallo verso il castello dei birilli.

RINGING 7-PIN = (Birillo 7 circondato) Un tap sofferto da un giocatore mancino nel momento in cui il birillo 4 vola attorno al birillo 7.

RINGING 10-PIN = (Birillo 10 circondato) Un tap sofferto da un giocatore destro nel momento in cui il birillo 6 vola attorno al birillo 10.

ROLL = (Rotolamento) Lo spostamento girando più volte su se stesso..

ROLLOUT = Momento in cui la boccia perde la maggior parte del suo impeto e poco le rimane di potenza per l'impatto sui birilli.

ROTATION = (Rotazione) Movimento di un sistema rigido intorno al proprio asse. In fisica si chiama "*momento angolare*"

RUBBER = (Gomma-caucciù) Superficie delle bocce da bowling in uso sino agli anni 70.

SANDING = (Smerigliatura) Usare una sostanza abrasiva contro l'intera superficie della boccia.

SCHLEIFER = (Trascinatore- termine tedesco) Un debole colpo di strike, quando i birilli sembrano cadere uno alla volta.

SECOND ARROW = (Seconda freccia) La seconda freccia partendo da destra (per un destro) posta sul decimo listello.

SEMI FINGERTIP GRIP = (Preso quasi sui polpastrelli) Un tipo di presa nella quale le dita sono inserite nei fori in una posizione tra la prima e la seconda falange, con il pollice pienamente inserito. In questo tipo di presa il palmo della mano non é completamente appoggiato sulla superficie della boccia.

SEMI ROLLER TRACK = (Traccia quasi piena) Conosciuta anche come 3/4 roller, questa traccia corre all'esterno della presa in un'area molto vicina ai 2 - 3 inch ai fori delle dita e del pollice.

SEVENTH ARROW = (Settima freccia) E' la freccia più distante sulla sinistra (per un destro) della pista. E' posta sul 35mo listello.

SHINING = (Lucentezza) L'azione di aggiunta di materiali cerosi sulla superficie della boccia per renderla più liscia.

SHORT OIL = (Olio corto) Condizionamento nel quale l'olio é applicato sui primi 24 piedi (o meno) della pista, lasciando i rimanenti 36 piedi asciutti. Anche detto LDD- Limited Distance Dressing.

SIDEWALLS = (Pareti laterali) Vedere Kickbacks.

SIXTH ARROW = (Sesta freccia) La seconda freccia da sinistra (per un destro) delle sette dipinte sulla pista. E' posta sul 30mo listello.

SKID = (Pattinamento) Lo scivolamento della boccia senza rotolamento.

SKITTLES = Vedere Ninepins.

SLEEPER = (Dormiglione) Un birillo nascosto dietro un'altro birillo. Anche Barmaid, anche Double Wood.

SLIDE = (Scivolata) Lo scivolamento della boccia con rotolamento.

SNAKE EYES = (Occhi di serpente) Lo split 7 - 10.

SOUR APPLE = (Mela acerba) vedere Dead Apple.

SPAN = (Distanza del palmo) La distanza misurata tra i fori delle dita ed il foro del pollice.

SPARE = (Ricambio-riserva) Quando tutti i birilli sono abbattuti in un frame con due tiri.

SPIN = (Avvitamento) Atto di rotolamento che non é necessariamente attorno ad un centro od ad un asse.

SPINNER = Metodo di rilascio della boccia in modo che una sola piccola porzione di essa sia in contatto con la pista.

SPINNER TRACK = (Traccia dello spinner) Una traccia di boccia che corre distante 3 inch o meno dai fori di presa.

SPLIT = (Separazione) Una sistemazione dei birilli, dopo tirata la prima boccia, nella quale un birillo é abbattuto tra due o più birilli in piedi. Per essere considerato split il birillo No.1 deve essere sempre abbattuto. Altrimenti é chiamato Washout.

STATIC BALANCE = (Bilanciamento statico) Metodo di bilanciamento di una boccia da bowling usando una bilancia statica bracci paragonando i pesi delle semi sfere uguali della boccia.

STRAIGHT PLAYER = (Giocatore con tiro diritto) Un giocatore con una velocità di boccia superiore alla media ma con minima azione di rilascio, che crea sul backend una curva di 5 listelli o meno.

STRIKE = (Urto) Abbattimento in un frame di 10 birilli con la prima boccia.

STROKER PLAYER = (Giocatore di tocco) Un giocatore con una velocità di boccia sotto la velocità media, combinata con una moderata azione di rilascio, che crea una gancio sul backend dai 5 ai 10 listelli.

STYLE = (Stile) Metodo o maniera di agire nell'esecuzione.

SWING AREA = (Area di oscillazione) Quantità di margine di errore verso destra (per un destro) del bersaglio causata dalla mancanza di condizionamento sul più basso numero di listelli.

TAP = Il birillo non abbattuto dopo un apparente tiro perfetto nella pocket.

TARGET = (Bersaglio) Punto di mira sul quale é indirizzata la boccia.

TELEPHONE POLE = (Palo telefonico) Birilli molto pesanti.

THIRD ARROW = (Terza freccia) La terza dalla destra (per un destro) delle sette frecce disegnate sulla pista. E' posta sul 15mo listello.

THREE PIECE BOWLING BALL = (Boccia da Bowling Tre Pezzi) Un disegno di boccia da bowling composto di tre elementi chiave. Coverstock, Filler Material, blocco del peso a forma di Pancake. Comune boccia sino agli anni '80.

THREE QUARTER ROLLER TRACK = Vedere Semiroller track.

THROW ROCKS = (Lanciare sassi) Fare strikes in serie lanciando bocce molto veloci.

THRUST = (Spinta) Energia impressa alla boccia.

THUMB WEIGHT = (Sbilanciamento sul pollice) Metodo di foratura di una boccia con il foro del pollice più vicino dei fori delle dita all'etichetta. E' una forma di peso negativo. Il limite legale massimo é 1 oncia.

TIGHT LANES = (Piste ermetiche) Condizionamento con olio lungo o pesante che impedisce il gancio.

TIMING = (Cadenza) Relazione tra il piede di scivolata e la mano che rilascia la boccia. Vedere Early Timing e Late Timing.

TOP = (Vertice) Parte superiore della sfera.

TOP WEIGHT = (Bilanciamento sul Top) Foratura di una boccia affinché non più del massimo di 3 once di peso permesso sia presente sulla zona etichetta rispetto alla parte inferiore.

TRACK = (Traccia) Vedere Ball track.

TRACK FLARE = (Sfarfallamento della traccia) Una traccia di boccia larga con molte tracce individuali causate da un bilanciamento instabile del blocco del peso che tende a stabilizzarsi mentre la boccia rotola lungo la pista.

TRANSITION PHASE = (Fase di transizione) Il tempo che intercorre tra il fermo scivolata del piede ed l'inizio del rotolamento della boccia. E' il momento in cui lo sbilanciamento del blocco del peso nell'interno della boccia comincia ad agire.

TURKEY = (Tacchino) Tre strikes ottenuti di fila.

TURN = (Giro) E' quel movimento che crea il rotolamento laterale.

TWO PIECE CENTER HEAVY BOWLING BALL (Boccia due pezzi con centro pesante) Una boccia da bowling nel quale il blocco del peso concentra la sua massa e densità verso il centro della boccia. Anche Low moment of Inertia, Low Mass, Core Heavy.

TWO Piece COVER HEAVY BOWLING BALL = (Boccia due pezzi con copertura pesante) Una boccia da bowling nel quale il blocco del peso ha la sua massa sparsa in una larga area della boccia. Anche High Moment of Inertia, High Mass, Shell Heavy.

UMBRELLA BALL = (Boccia ombrello) Una boccia che arriva alta sul birillo di testa ma produce ugualmente uno strike.

URETHANE = (Uretano) Un coverstock compreso nei materiali della famiglia dei polimeri, usato per le superfici di bocce dure e durevoli.

WALLED LANE (Pista murata) Vedere Blocked Lane.

WALLS = (Muri) Vedere Kickbacks.

WASHOUT = (Stingere) Un tipo di spare split che comprende il birillo di testa in combinazione con il birillo 10. Es. 1, 2, 10 - 1, 2, 4, 10.

WEIGHT BLOCK = (Blocco del peso) Sezione addizionale di peso nell'interno della boccia.

WEIGHT BLOCK DENSITY = (Densità del blocco del peso) Il vero peso di una specifica configurazione di nocciolo.

WIBC = (Women's International Bowling Congress) Congresso Femminile Internazionale di Bowling.

WOOLWORTH = Era un grande magazzino che vendeva tutti i prodotti a 5 o 10 centesimi. Lo Split 5 - 10. Anche Dime Store. Vedere Kresge.

WORLD CLASS BOWLER = (Giocatore di classe mondiale) Un giocatore capace di un gioco atletico, che conosce le piste, che ha completa dimestichezza con il suo equipaggiamento, possiede un gioco mentale senza eguali, e ha una forma fisica eccellente.

YABA = (Young American Bowling Alliance) Alleanza Giovanile Americana di Bowling.

ZERO IN = (Collimare) Trovare sulla pista la giusta freccia per lo strike.

=====

Tradotto e preparato da Silvano Traina sfruttando nozioni e notizie ricavate dal suo personale archivio di Bowling.

=====