

# Keilailusanasto

**abralon** = hiontalaikka, jolla hiotaan pallon pintaa  
**ajoitus** = heilurin ja askelten suhde suoritukseen  
**amerikkalainen pelitapa** = sarjan ruudut pelataan vuorotellen rataparin kummallakin radalla  
**alapallo** = suoria linjoja keilaava keilaaja, jolla ei ole paljon kierrettä  
**alakierre** = suoraan keilaava keilaaja  
**all events** = arvokisojen kaikkien osakilpailujen yhteiskilpailu, karsinta mastersfinaaliin  
**baana** = keilarata tamperelaisittain  
**baker** = joukkuekilpailun pelitapa, jossa joukkueen kukin pelaaja heittää vuorollaan vain yhden ruudun samaan sarjaan  
**breakpoint** = keilapallon kulkulinjan kauimmainen kohta, jossa se kääntyy kohti patteria  
**cut** = arvokilpailun karsintaraja  
**gutteri** = ränni  
ehjä ruutu, ehjä sarja = tilanne, jossa ruutuun tai sarjaan ei ole tullut yhtään missiä tai reikää  
eurooppalainen pelitapa = sarjan pelaaminen samalla radalla  
**fikka** = taskuosuma  
**finu** = erikoiskilpailun loppukilpailu  
**flat** = öljyä on saman verran tietyllä alueella  
**flippi** = irrotus, jossa voimakkaalla ranteen avauksella saadaan aikaan tehokas pyörintä  
**fullroller** = keilapallo pyörii peukalon ja sormen reikien välistä  
**funbowling** = harrastekeilailu  
**handicap** = pelaajan taitoa luonnehtiva tasointusluku, joka mahdollistaa eritasoisten pelaajien keskinäisen kilpailemisen  
**heiluri** = käden ja pallon heilautus eteen-taakseen heittotilanteessa  
**helikopteri** = pääasiassa aasialaisten käyttämä heittotekniikka, jossa rajusti pystyakselinsa ympäri pyörivä, yleensä kevyt pallo, heitetään kohti patteria  
**hirttoperä** = keilaradan tavallista puhtaampi loppukuiva (perä), mikä saa pallon muuttamaan rajusti suuntaansa, "hirttämään" kiinni  
**hoito** = radan suojaus, öljyn levitys radalle  
**hoitokone** = keilaradan puhdistukseen ja öljyn levitykseen käytetty automaattikone  
**händäri** = handicap, tasointus  
**ifk:n puoli** = pallo osuu 1-keilan vasemmalle puolelle  
**imukasi** = hyvästä taskuosumasta pystyy jäänyt keila nro 8  
**jenga** = kierre  
**jokkekymppi** = pallo on menettänyt liikaa energiaa keiloihin osuessaan. Hieman huono kierrepallo osuu taskuun, mutta 6-keila ei kaadakaan 10-keilaa, vaan jää ränniin  
**jonon** = vähintään kolmen perättäiskaadon nimitys  
**joulukuusi** = helpohko rataprofiilin muoto, keskellä paljon enemmän öljyä kuin reunassa  
**jättö** = missi, tilanne, jossa keilaaja ei kahdella samalla ruudun heitollaan saa kaikkia keiloja nurin  
**kahvata** = ohjata eli kääntää heitto liikaa vasemmalle (oikeakätinen pelaaja)  
**kaislikko** = heitto ohjautuu kauas taskusta  
**keilapatteri** = kymmenen keilan muodostama tasasivuinen kolmio, jonka kärkikeila on kohti keilaajaa  
**keilapöytä** = radan päässä oleva alue, missä keilat seisovat  
**keli** = radalle levitettävän hoitoöljyn määrä ja profiili, jolla pallon käyttäytymistä radalla ohjataan, vaikeutetaan tai helpotetaan

**kierre** = irrotuksen aikaansaama pallon pyörintä, joka muuttaa loppuvaiheessa pallon suuntaa  
kinnuset = neljän kaadon jono  
**kirkko** = keilojen 4, 6, 7, 9 ja 10 muodostama kuvio (oikeakätisellä)  
**klippi** = tilanne, jossa toisella heitolla kahdesta tai useammasta pystyssä olevasta keilasta vain etummainen kaatuu  
**kotireikä** = pystyyn jääneet keilat 3 ja 10 (oikeakätisillä), 2 ja 7 (vasenkätisillä)  
**kouru** = ränni  
**kränkäri** = voimakkaasti irrotushetkellä kättä kääntävä pelaaja  
**kuiva alue** = keilaradan loppuosa, perä, jolle ei levitetä öljyä  
**kuollut pallo** = pyörintänsä ja tehonsa liian aikaisin menettävä pallo  
**kyläkisa** = paikallinen kilpailu, jossa ei ole isoja palkintoja  
**käpy** = kansanomaisen nimitys tasointuspisteelle  
kärkikeila = lähinnä heittäjää oleva patterin ykköskeila  
**lapiotyyli** = kahdella käden tekniikalla suoritettu heitto  
**lipsi** = keilapallon painomitta, pauna  
**liukukenkä** = vauhdin viimeisellä askeleella liukuva keilaajan nahkapohjainen kenkä  
**luokka** = kilpailijoiden jaottelu heidän tasonsa mukaan M-, A-, B-, C- ja D-luokkiin  
**lyhyt öljy** = öljyn levittäminen radalle alle 37 jalan matkalle rajarikkoivasta lukien  
**masters** = arvokilpailujen henkilökohtainen finaali  
**match play** = jokainen jokaista vastaan pelitapa  
**merkki** = tähtäyspiste, noin neljän metrin päässä keilaradalla rajarikkoivasta, tähtäystä helpottava nuoli  
**messenger** = pöydällä liikkuva keila, joka kaataa muita keiloja  
**missi** = paikkoheittolla ei onnistuta paikkaamaan (ei reikä)  
**muovi** = paikkopallo  
**muurata umppeen** = kolmen kaadon tekeminen sarjan viimeiseen eli kymmenenteen ruutuun  
**nasta seiska** = tamperelainen sanonta hyvästä taskuosumasta jääneestä seiskakeilasta vasurilla  
**nousu** = kierteen aiheuttama, radan lopulla tapahtuva pallon suunnan muutos kohti taskua  
**paikkopallo** = kovapintainen ja vähäkitkainen suoraan kohti keilaa heitettävä keilapallo  
**pakettiseiska** = taskuosuma, joka on hieman vahva ja josta jää seiska keila pystyy  
**paritulos** = keilailussa 200 tai sen yli oleva sarjan pistemäärä, myös 200 tai sen yli oleva kilpailun keskiarvo  
**perä** = keilaradan lähinnä patteria oleva osa, öljytön alue  
**pesä** = 1-3 taskuosuma (oikeakätisillä), 1-2 (vasenkätisillä)  
**pikkumerkki** = n. 2 metrin päässä rajarikkoivasta oleva tähtäyspiste  
**pistelaskin** = "scooreri", automaatti, joka laskee sarjan pisteet  
**pitkä öljy** = keilailutermin öljyn levittämisestä radalle yli 42 jalan pituudelta rajarikkoivasta patteriin päin  
**poliisi** = "reinikainen, anoppi", pystyy jäävien keilojen 2 ja 8 sekä 3 ja 9 takimaiset keilat eli 8 ja 9  
**puro** = ränni  
**putket** = helppo rataolosuhde

**pötkö** = kansanomaisen nimitys vähintään kolmelle perättäiskaadolle  
**rannetuki** = apuväline, joka estää rannetta taipumasta heittotilanteessa  
**reikä** = keilailutermin, joka tarkoittaa, että kahden tai useamman keilan edestä tai välistä on kaatunut keiloja eikä 1-keila ole pystyssä  
**rima** = keilaradan pinta koostuu 39 rimasta, joita pelaaja voi käyttää tähtäyksessä hyväkseen  
**rouhiva vajaa** = ohuesta osumasta tullut kaato  
**round robin** = jokainen jokaista vastaan pelitapa  
**ruutu** = pistelaskun perusyksikkö eli yhteen patteriin heitetyt, korkeintaan kaksi heittoa  
**rälläri** = "sivari", kaato, joka tulee ohuesta osumasta  
**saatto** = käden heilahduksen loppuosa, joka jatkuu eteen ja ylös sen jälkeen, kun pallo on irronnut kädestä  
**sarja** = kymmenen ruudun osa  
**semiroller** = pallon pyörimisrata on otoreikien ulkopuolella  
**sivari** = vajaa osuma 1-keilaan, mistä seuraa kuitenkin kaato  
**sivuttaispyörintä** = pallon pyörintä liikkeeseen nähden sivusuunnassa  
**skyhook** = vasemman rännin yli heitettävä heitto (oikeakätisellä)  
**snitti** = keilaajan tuloksista muodostuma keskiarvo  
**sparrata** = heittää täytteenä kilpailussa  
**spinnata pallo** = kääntää kättä niin, että pallo pyörii pystyakselin ympäri  
**spinneri** = hyrrä, pallon pinnan pyörimisrata on hyvin pieni  
**sporttikeli** = haastava rataolosuhde  
**stereot** = keilojen 4-6 ja 7-10 muodostama reikä takakierre, takapoka = keilapallon kiertäminen vasemmalta oikealle (oikeakätinen pelaaja)  
**talonmies** = pöydällä liikkuva keila, joka kaataa muita keiloja  
**tasareikä** = ensimmäisellä heitolla jää kaksi keilaa samassa tasossa vierekkäin pystyy  
**tasku** = ihannekohta osumalle 1-3 keilojen väliin, vasenkätisillä 1-2 keilojen väliin  
**tasointus** = keskiarvosta laskettava, huonommalle pelaajalle annettava pistehyvitys  
**toffo** = karkealla abralonilla matakasi hiottu pallo  
**tripla** = kolme peräkkäiskaatoa  
**tupla** = kaksi peräkkäiskaatoa  
**tutti** = keilapallon sormenreikiin liimattava ontto muoviputki, jonka avulla saa paremman otteen pallostä  
**tuubi** = perättäiskaatojen kansanomaisen nimitys  
**törä** = helppo rataolosuhde  
**täryvitonen** = vajaasta osumasta jäänyt vitoskeila, joka jää heilumaan  
**tyhjä** = reikä tai missi  
**TÄYTEMIES** = puuttuvan kilpailijan tilalla käytettävä keilaaja, jonka tulosta ei lasketa kilpailuun  
vasuritörä = rataolosuhteet ovat vasenkätiselle suotuisemmat  
**vuotava reuna** = radan reunaan heitetty pallo ei nouse taskuun, vaan jää "kellumaan" reunalle  
wet-dry = radan keskellä on öljyä, reunassa ei, ja näiden ero on liian suuri hallittavaksi  
**ylipuoli** = pallon kiertyminen 1-keilan vasemmalle puolelle, vasenkätisillä oikealle puolelle  
**ämpäri** = keilojen 2-4-5-8 tai 3-5-6-9 muodostama ryhmä