

# Spielregeln

## Grundlegendes und Ausdrücke

Ein Spiel (Game) besteht aus zehn „Frames“ (Durchgänge). Ziel ist es, in jedem Frame die maximale Anzahl an Pins, also alle zehn, umzuwerfen. Dazu hat ein Spieler pro Frame maximal zwei Würfe (mancherorts werden diese auch Schub oder Schmeiße genannt, was sich aber aus der Keglersprache ableitet).

Räumt ein Spieler beim ersten Wurf alle zehn Pins ab, so nennt man das **Strike**. Werden alle Pins erst mit Hilfe des zweiten Wurfes in einem Frame abgeräumt, so ist das ein **Spare**. Können auch mit dem zweiten Wurf nicht alle Pins abgeräumt werden, so spricht man von einem **Open Frame** (offener Durchgang).

Zwei Strikes in Folge heißen **Double**, drei **Turkey** und vier **Bagger**. Ab dem fünften Strike in Folge spricht man von einem **... in a row** (selten wird **... in a row** auch für 2-4 Strikes, statt Double, Turkey, Bagger, verwendet).

Bleiben nach dem ersten Wurf zwei oder mehrere auseinander stehende Pins ohne den 1er-Pin (Headpin) stehen wie z. B. die Pins 7 und 10, so spricht man von einem **Split** (hier auch 7-10er-Split genannt). Bleiben nach dem ersten Wurf zwei oder mehrere auseinander stehende Pins und der Headpin stehen wie z. B. die Pins 1, 5 und 10, so spricht man von einem „Washed out“. Bleiben nach dem ersten Wurf zwei Pins hintereinander stehen wie z.B. 3 und 9, so hat sich der scherzhafte Ausdruck „Schwiegermutter“ durchgesetzt (zumindest in Österreich ist dies sehr gebräuchlich).

## Zählweise

Für die Punkte werden pro Frame die umgeworfenen Pins gezählt.

Bei einem Spare werden zusätzlich zu den 10 Punkten (für 10 Pins) auch die Punkte des nächsten Wurfs gezählt, die höchste erreichbare Punktzahl ist hierfür also 20. Beim Strike werden sogar die nächsten zwei Würfe mitgezählt, so dass sich die Höchstpunktzahl je Frame auf 30 erhöht.

Wird im letzten Frame des Spiels ein Spare erzielt, darf noch ein dritter Ball geworfen werden, um das Ergebnis zu ermitteln. Wird ein Strike geworfen, folgen noch zwei Extrawürfe. Das höchste zu erreichende Ergebnis ist damit 300 Pins (perfektes Spiel), das heißt 12 Strikes in Folge in einem Spiel.



# Die Bowlinganlage

## Die Bowlingbahn

Die **Bowlingbahn** besteht aus lackiertem Holz oder aus Kunststoff. Üblicherweise wird sie regelmäßig mit einem dünnen Ölfilm überzogen. Das letzte Drittel der Bahn ist trocken. Bei einem Hakenball sorgt das Öl dafür, dass die Seitenrotation erst kurz vor den Pins Wirkung zeigt. Wäre die Bahn gänzlich ungeölt, würde jede Rotation den Ball unmittelbar in die Rinne befördern. Fortgeschrittene Spieler besitzen mehrere Bälle unterschiedlicher Härte, um sich auf die wechselnden Bedingungen durch mehr oder weniger Öl und die unterschiedliche Beschaffenheit der Bahn anzupassen.

## Die Bahn wird in folgende Bereiche eingeteilt:

### **Anlauf** (Approach)

der Bereich, in dem sich die Spieler bewegen, um ihren Wurf durchzuführen.

### **Foulline** (Foul Line)

eine (meist) schwarze Linie, die Anlauf und Lauffläche voneinander abgrenzt. Zusätzlich ist diese durch eine Lichtschranke mit dem Computer verbunden. Wird diese ausgelöst, so wird für den Wurf ein F (Foul) eingetragen, die gefallenen Pins zählen nicht.

### **Lauffläche** (Lane)

der 60 Fuß lange Bereich zwischen Anlauf und Pindeck. Dieser Bereich wird normalerweise von den Spielern nicht betreten. Der Ball durchläuft diesen Bereich auf seinem Weg zu den auf dem Pindeck stehenden Pins. Die Lauffläche ist geölt, um in erster Linie den Bahnenbelag zu schützen. Die Ölung macht aber auch für Sportler den Reiz des Spielens aus, da die Ölung ein mehr oder weniger anspruchsvolles Spiel verlangt. Die Lauffläche ist wiederum in drei jeweils 20 Fuß lange Bereiche unterteilt, die Heads, die Pines und das Backend (ein Bereich zwischen Öl und Pins, der nicht geölt wird, um den Bällen „Haftung“ zu geben und ihnen Zeit zu lassen, einen „Hook“ in Richtung Gasse zu schlagen).

### **Pindeck**

der Bereich, in dem die Pins stehen

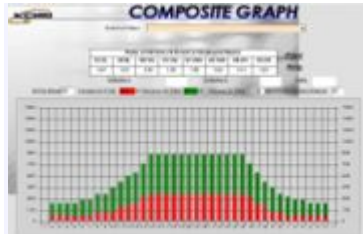
### **Rinne** (Gutter)

die tieferliegenden Bereiche rechts und links neben Lauffläche und Pindeck.



## Abmessungen

- Breite der Bahn: 41 Zoll (1,0414 m)
- Länge des Anlaufbereiches: mindestens 15 Fuß (4,572 m)
- Gesamtlänge der Bahn: 62 Fuß und 10 3/16 Zoll (19,1564 m)
- Länge von der Foul-Linie bis zum 1. Pin: 60 Fuß (18,288 m)
- Länge vom 1. Pin bis zum Ende des Pindecks: 34 3/16 Zoll (0,8684 m)



Ölmuster Erstellungsprogramm für eine Bahnenpflegemaschine. Dieses zeigt die Länge und Verteilung des Öls auf der Bahn an



Detailliertere Ansicht des Ölmusters

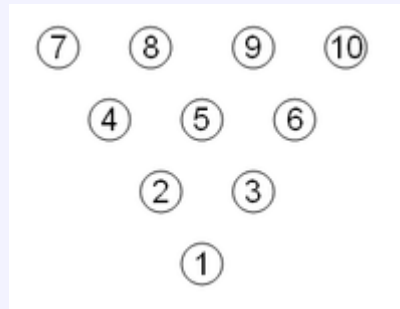
## Bahnölung und -pflege

Die Ölung der Bahn dient, wie oben beschrieben, zum Schutz der Bahn, vor allem bei den Holzbahnen. Kunststoffbahnen, wie sie heute vorwiegend vorkommen, sind nicht mehr so anfällig. Die Holzbahnen müssen in regelmäßigen Abständen abgeschliffen und neu lackiert werden. In den letzten zwei Jahrzehnten hat sich die Ölung der Bahn zu einer unverzichtbaren Komponente des Bowlingports entwickelt. Ende der 80er und Anfang der 90er ging eine wahre Materialschlacht auf dem Bowlingsektor los. Ballhersteller erfinden neue Oberflächen (siehe Der Ball), die dem Öl trotzen – die Bahnenhersteller erfinden neue Ölungen – so geht dies als Wechselspiel bis heute. Seit einigen Jahren gibt es im Sportbowling vorgeschriebene Standards bei den Ölungen. Eine gute Bahnpflegemaschine beherrscht diverse Varianten von Ölmustern. Diese Maschinen fahren über die Bahn, waschen zuerst den abgenutzten Ölfilm und den Schmutz weg und tragen parallel dazu einen neuen Ölfilm auf. Bei internationalen Meisterschaften bzw. großen Turnieren hängt das verwendete Ölmuster in der Regel zur Info für die Spieler aus (siehe Grafiken).

Die Bahnpflege sollte mindestens einmal täglich durchgeführt werden – meist wird dies morgens vor dem Spielbetrieb gemacht. Bei Meisterschaften werden die Bahnen normalerweise vor jedem Durchgang geölt, um einen gleich bleibenden Standard und damit gleiche Chancen für alle Spieler zu gewährleisten. Leider kommt es auch vor, dass Bahnbetreiber, die den Betrieb nicht ernst nehmen, sondern eher nur auf das „Spaß-Publikum“ abzielen, keine oder nur eingeschränkte Bahnpflege betreiben (dies oft nur einmal in der Woche), was einerseits zum Ausbleiben von Sportbowlern führt, aber auch andererseits eine höhere Beanspruchung der Bahnoberfläche bedeutet und somit zu einem schnelleren Verschleiß führt.



## Die Pins



Die **Pins** sind als gleichseitiges Dreieck mit einer Kantenlänge von 36 Inch (91,44 cm) angeordnet; eine Spitze des Dreiecks zeigt zum Spieler. Ein Pin besteht entweder aus einem Holzkern, der mit Kunststoff ummantelt ist oder er besteht vollständig aus Kunststoff. Ein Pin ist 15 Inch (38,1 cm) hoch und hat einen Durchmesser von 4,75 Inch (12,06 cm). Damit beträgt der Umfang ebenfalls 15 Inch. Die Masse liegt zwischen 3 lbs 6 oz (1,53 kg) und 3 lbs 10 oz (1,64 kg).

## Das Zählsystem

Das Zählen beim Bowling erfolgt heutzutage meistens automatisch.

Vor Einführung der Bahncomputer wurde per Hand gezählt. Zunächst mittels Spielformularen aus Papier, auf denen die Ergebnisse eingetragen wurden. Später in den 1960er Jahren gab es dann auch schon Projektoren, die das Ergebnis auf eine Tafel projizierten, aber auch hier musste noch von Hand eingetragen werden. Das erfolgte mit einem abwischbaren Stift auf transparenter Folie.

In den 1970er Jahren gab es eine große Neuerung am Bowlingmarkt, als die ersten automatischen Zählsysteme eingeführt wurden. Eine optische Leseeinheit (Kamera, Lichtschranke, Infrarotsensoren) liest den Stand der verbleibenden Pins aus und überträgt das Ergebnis zu einem Computersystem, welches den Punktestand automatisch ausrechnet. An den Grundlagen dieses Systems hat sich bis heute nichts wesentliches geändert, außer dass die einst grünen Tabellen durch bunte Bildschirmanimationen abgelöst wurden.

Die Zählweise wird im Kapitel Spielregeln behandelt.

## Spielweise

Bowling hat nichts mit Kraft zu tun. Die einzige Kraft, die der Ball mitbekommt, ist die aus der Pendelbewegung vor dem Loslassen des Balles. Schaut man nicht auf die Pins sondern auf die Pfeile, die sich im ersten Drittel der Bahn befinden, erhöht dies die Genauigkeit.

Ein Anfänger mit einem geraden Wurf (ohne Haken!) sollte versuchen, bei mittiger Aufstellung über den dritten Pfeil zu werfen. Wichtig ist, dass man sich bereits bei der Aufstellung zum Wurf immer auf den gleichen Punkt stellt.



Fortgeschrittene Bowler geben dem Ball eine seitliche Rotation, wodurch er einen Bogen oder Haken schlägt. Läuft der Ball schräg zwischen dem ersten und einem der beiden dahinter stehenden Pins ein, erhöht dies die Chance auf einen Strike gegenüber dem frontalen Einschlag eines geraden Laufes. Die Veränderung des Einschlagwinkels durch einen Bogen oder Haken lässt den Ball auf ideale Weise durch die Pins laufen: Bei einem mustergültigen Strike läuft der Ball (bei Rechtshändern) zwischen Pin 1 und 3 ein und erreicht danach Pin 5, der seinerseits die 8 trifft. Von der 5 abgelenkt trifft der Ball Pin 9. Die zuerst getroffenen Pins 1 und 3 fallen zur Seite. Pin 1 fällt auf die 2, diese auf die 4 und die 4 trifft die 7. Pin 3 räumt auf gleiche Weise 6 und 10 ab. Ohne Rotation und bei flacherem Winkel ist die Wahrscheinlichkeit höher, dass der Ball nach der Ablenkung durch Pin 1 die 5 nicht mehr erreicht, die 8 bleibt ebenfalls stehen. Durch einen minimal schlechteren Winkel kann es auch passieren, dass die Kettenreaktion an den Seiten nicht vollendet wird. Dann bleiben Pin 7 oder 10 (im schlimmsten Fall beide) stehen. Auch wenn der Ball zu frontal auf die 1 trifft, ist eine Kettenreaktion zu den Seiten Glücksache, was oft nicht räumbare Splits zur Folge hat.

Den oben beschriebenen, perfekten Eingang nennt man "in the pocket". Geht der Ball jedoch links am Headpin vorbei (bei einem Rechtshänder), so nennt man dies einen „Brooklyn“-Eingang. Auch hier ist es noch möglich, einen Strike zu erzielen (Brooklyn-Strike). Dies ist aber eher eine Glücksache.

Üblicherweise stecken die beiden mittleren Finger und der Daumen in den drei Löchern (konventionelle Bohrung), bei Fortgeschrittenen oft nur die Fingerkuppen (siehe Bohrung). Die grundsätzliche Spielweise beim Bowling ist die Vier-Schritte-Technik (natürlich gibt es viele Eigenkreationen, die von dieser abweichen).



 Ballabgabe von Vorne

Ausgangsposition: Der Spieler stellt sich ca. 4½ Schritte von der Foulline auf. Die Position des Standortes wird je nach Spielweise und Bahnenbeschaffenheit gewählt. Das bedeutet, dass ein geübter Hook-Spieler sich unter Einbeziehung der Versetzung des Balles einen entsprechenden Punkt am Anlauf aussucht. Dieser Punkt variiert unter Umständen während des Spiels aufgrund von Veränderungen in der Bahnbeschaffenheit.

Erster Anlaufschritt (Rechtshänder mit dem rechten Fuß): Dieser Schritt ist kürzer als die anderen, parallel dazu bringt man den Ball, welchen man vorher in einer bequemen



Position vor dem Körper (ca. Brusthöhe) gehalten hat, gerade nach vorn – hier kann auch noch die andere Hand unterstützen.

Beim zweiten Schritt kommt das Pendel, der Ball pendelt von der vorderen Position nach hinten – hier lässt man einfach das Gewicht des Balles arbeiten.

Der dritte Schritt: Hier befindet sich der Ball nun quasi am höchsten Punkt des Pendels, hinter dem Körper – von dort kommt er mit Hilfe der Schwerkraft nun wieder nach vorn.

Nun kommt der vierte Schritt, der „Gleitschritt“: Der Spieler verlagert nun das Gewicht auf den linken Fuß (bei Rechtshändern) und steigt auf den Fußballen, um das letzte Stück bis zur Foulline zu gleiten (die Länge variiert je nach Spielweise sehr stark). Währenddessen kommt der Ball nach vorn – die Hand befindet sich unter dem Ball, als würde dieser in der Handfläche liegen. Sobald der Ball den Standfuß passiert, kommt der Abgabeprozess. Der Daumen wird „zugemacht“, somit rutscht dieser aus dem Daumenloch heraus – in der Zwischenzeit bremst man die Gleitphase, indem man mit der Ferse des Standfußes bremst. Die Hand geht nach vorn und folgt der natürlichen Bewegung, d. h. das Gelenk macht eine 90-Grad-Drehung nach innen – Die Finger (die sich noch in den Fingertips befinden), werden auf Spannung gebracht und der Ball wird seitlich etwa in Handshake-Position losgelassen, das erzeugt bei einem Rechtshänder einen Linksdrall. Folglich ist das Ziel zwischen Pin 1 und 3 anzuvisieren. Der nach rechts rotierende Ball eines Linkshänders hat das Ziel zwischen den Pins 1 und 2.

Da der Profi ebenfalls auf die dreieckigen Pfeile zielt, sucht er einen Pfeil weiter seitlich, um die Rotation einzubeziehen. Ein Rechtshänder wird einen der drei Pfeile auf der rechten Hälfte wählen und alle Würfe darüber laufen lassen. Einen gänzlich anderen Pfeil zur Korrektur wird er nicht (oder nur, wenn die Bahnbeschaffenheit es unumgänglich macht) nehmen, sondern üblicherweise die Grundposition verändern. Dafür sind die standardmäßig vorhandenen Markierungen im Anlaufteil der Bahn nützlich. Von diesen Punkten aus werden die einzelnen Leisten abgezählt. Auch die meisten Würfe auf die stehen gebliebenen Pins werden in dieser Weise absolviert.

