

Bowlingbegriffe von A-Z

A

All the way:

Spielt man ab einem bestimmten Frame nur noch Strikes spricht der Amerikaner hiervon.

Amerikanische Spielweise:

Sie besagt, dass zwei Teams auf einem Bahnenpaar mit Bahnwechsel spielen.

Andy Varipapa 300:

Das bedeutet, dass zwölf Strikes in Folge, aber in zwei aufeinanderfolgenden Spielen gebowlt wurden, z.B. in den letzten 5 Frames des ersten Spiels und in den ersten 7 Frames des zweiten Spiels.

Anwurf:

Der erste Wurf in einem Frame.

Apple:

Der Ball bzw. die Spielkugel.

B

Baby-Split:

Der 2-7 oder 3-10 Split.

Baby-Split With Company:

Ein Baby-Split mit einem zusätzlichen Pin, z.B. 4-5-7 oder 3-9-10.

Bagger:

Eine Strike-Serie, z.B. Four oder Five Bagger.

Bahn:

Sie besteht aus den drei Elementen Anlauf (mind. 15 Fuß = 4,57 m lang), eigentliche Bahn (60 Fuß = 18,26 m bis zum ersten Pin) und sog. Pindeck (2 Fuß 10 3/16 Inches = 0,92 m). Zusammen genommen besitzt die Bahn also eine Länge von 62 Fuß 10 3/16 Inches ohne Anlauf. Der Headpin muss von der Foullinie aber mindestens 60 Fuß entfernt stehen. Die Breite der Bahn beträgt zwischen 41 und 42 Inches = 1,06 m. Die Oberfläche moderner Bahnen besteht meistens aus Kunststoff (ähnlich wie Laminat). Daneben gibt es aber auch Holzbahnen. Sie muss eben mit einer Toleranz von 40/1000 Inches = 1 mm sein.

Ball:

So wird die Spielkugel beim Bowling genannt. Neben den unterschiedlichen Beschaffenheiten haben alle Bälle drei Löcher für den Daumen, Mittel- und Ringfinger. Der maximale Durchmesser der Kugel beträgt 8,59 Inches und sie darf nicht schwerer als 16 Pfund (7,5 kg) sein. Daraus ergibt sich ein größtmöglicher Umfang von 27 Inches.

Ball Wall:

Werden entlang der Bahn aufgestellt - Ideal für jeden Kindergeburtstag.

Bierframe:

Wenn man mal nur zum Spaß spielt gibt es folgende Regel: Werfen alle Spieler, außer einem, einen Strike, muss derjenige eine "Runde" Bier ausgeben.

Big Five:

Ein Split mit 3 Pins auf der einen und 2 Pins auf der anderen Seite, z.B. "Greek Church".

Big Four:

Der Split mit den Pins 4-6-7-10. Wird auch Happy Birthday genannt, da die Pins so stehen, wie die Kerzen auf einem Geburtstagskuchen.

Break Point:

Der Punkt im Lauf des Balles, an dem dieser der Rinne am nächsten ist, bevor er sich wieder auf den Headpin zubewegt. Ein konstantes Spiel ist schwer, wenn dieser Punkt nur etwas zu früh oder zu spät ist.

Bridge:

Der Abstand zwischen den Fingerlöchern des Balles.

Brooklyn:

Ein Ball der die falsche Gasse eines Spielers trifft. Bei einem Rechtshänder ist das beispielsweise die Lücke zwischen den Pins 1 und 2.

Bucket:

Für Rechtshänder sind das die Pins 2-4-5-8. Für Linkshänder die Pins 3-5-6-9.

Bumper:

Werden entlang der Bahn aufgestellt - Ideal für jeden Kindergeburtstag.

Burrito:

Mexikanische Spezialität aus Weizenfladen und Bohnenfüllung. Ein Pin, der von der Prallwand über das gesamte Pindeck fliegt und dabei einen letzten stehengebliebenen Pin abräumt.

C

Channel:

Rinnen, die sich links und rechts von der Bahn befinden. Breite 9 bis 9 1/2 Inches. Werden auch Ditch oder Gutter genannt.

Channel Guards:

Werden entlang der Bahn aufgestellt - Ideal für jeden Kindergeburtstag.

Cherry:

Liegt vor, wenn man bei einer Spare-Chance nur den oder die vorderen Pins abräumt.

Clean Game:

Spiel ohne Räumfehler. Jeder Frame ist entweder ein Strike oder Spare.

Clothes Line:

Vier Pins in einer Reihe, also 1-2-4-7 oder 1-3-6-10.

Count:

Zahl der abgeräumten Pins im ersten Wurf nach einem Spare.

Cross Lane Bowling:

Bestimmte Bowlingspielweise, bei der zwei Bahnen benutzt werden und zwei Gegenspieler jeweils nach einem Frame auf die andere Bahn wechseln müssen.

Curve Ball:

Ein Wurf, bei dem der Ball entlang seines Weges auf der Bahn eine Kurve läuft. Gegenteil vom Straight Ball.

D

Deadwood:

Pins, die nach einem Wurf auf dem Pindeck oder in der Rinne liegen.

Deuce:

Ein Spiel mit 200 oder mehr Punkten.

Ditch:

Rinnen, die sich links und rechts von der Bahn befinden. Breite 9 bis 9 1/2 Inches. Werden auch Ditch oder Gutter genannt.

Double:

Zwei Strikes in Folge.

Double Wood:

Zwei direkt hintereinander stehende Pins, z.B. 2-8, 3-9 oder 1-5.

Durchgang:

Jedes Bowlingspiel besteht aus 10 Durchgängen oder auch Frames genannt.

Dutch 200:

Ein Spiel, das immer im Wechsel einen Strike und einen Spare hat. Wenn das bis zum Ende geschafft wird, hat man die genaue Punktzahl von 200.

E

Eckpins:

Die Pins 7 und 10, weil sie in den Ecken des Dreiecks stehen.

Europäische Spielweise:

Im Gegensatz zur Amerikanischen Spielweise wird hier ohne Bahnwechsel gespielt.

F

Fast Eight:

So nennt man einen guten Treffer, der trotzdem nur 8 Pins abräumen konnte. Bei Rechtshändern bleiben typischerweise die Pins 4-7, bei Linkshändern 6-10 stehen.

Fence Posts:

Der Split mit den Pins 7-10.

Field Goal:

Trifft man bei einem Split keinen einzigen der Pins und der Ball rollt zwischen den Pins hindurch, spricht man von einem Field Goal.

Five Bagger:

Fünf Strikes in Folge.

Foul:

Wurf bei dem der Spieler die Foullinie überschritten hat oder mit einem Körperteil oder einem anderen Gegenstand als dem Ball die Bahn berührt hat.

Foullinie:

Linie, die den Beginn der eigentlichen Bahn anzeigt. Sie darf mit keinem Körperteil oder einem anderen Gegenstand als dem Ball überschritten werden. Ihre Breite beträgt 3/8 Inches.

Foundation:

Strike im neunten Frame.

Foundation Frame:

Der neunte Frame.

Four Bagger:

Vier Strikes in Folge.

Frame:

Jedes Bowlingspiel besteht aus 10 Durchgängen oder auch Frames genannt.

G

Gasse:

Der Weg, den der Ball beim Anwurf durch die Pins nehmen sollte um ein möglichst gutes Ergebnis - also einen Strike - zu erzielen. Die rechte Gasse beginnt - für einen Rechtshänder - in der Lücke zwischen den Pins 1 und 3 und endet bei Pin 8. Dabei trifft der Ball die Pins 1-3-5-8 direkt. Alle anderen Pins werden - hoffentlich - von diesen Pins getroffen. Die linke Gasse beginnt links von Pin 1 und endet bei Pin 7. Hierbei werden die Pins 1-2-4-7 vom Ball nach rechts gedrückt. Dabei treffen sie - mit viel Glück - die übrigen Pins. Diese Gasse wird auch Brooklyn Gasse genannt und ein so erzielter Strike Brooklyn Strike. Für einen Linkshänder beginnt die reguläre Gasse zwischen Pins 1 und 2 und endet bei Pin 9.

Goose Egg:

Bedeutet dasselbe wie Split, steht aber auch für einen Wurf mit 0 abgeräumten Pins.

Grandma's Teeth:

Der 4-6-7-10 Split oder irgendein anderer der Big Five Splits. So genannt, weil es wie der Mund mit fehlenden Zähnen aussieht.

Greek Church:

Ein Split mit 5 Pins ähnlich dem 4-6-7-9-10 Split, der einer griechischen Kirche mit Turmspitzen gleicht.

Gutter:

Rinnen, die sich links und rechts von der Bahn befinden. Breite 9 bis 9 1/2 Inches. Werden auch Ditch oder Channel genannt.

Gutter Ball:

Ball, der die Bahn verlässt und weiter in der Rinne läuft.

H

Happy Birthday:

Der Split mit den Pins 4-6-7-10. Wird so genannt, weil die Pins so wie die Kerzen auf einem Geburtstagskuchen stehen. Wird auch Big Four genannt.

Hausfrauengasse:

Sie ist die falsche Einlaufgasse des Balles. Beim Rechtshänder ist das die linke Gasse, beim Linkshänder die rechte Gasse.

Headpin:

Der erste der 10 Pins.

Helicopter:

Bowlingstil, bei dem der Ball um die vertikale Achse rotiert.

Hook Ball:

Ein Wurf, bei dem der Ball entlang seines Weges auf der Bahn eine Kurve läuft. Gegenteil vom Straight Ball.

K

Kingpin:

Der schwierigste Split, bei dem nur noch die Pins 7-10 stehen.

Klick:

So nennt man es wenn beim 2. Wurf von 2 nebeneinanderstehenden Pins nur der vordere durch den Ball abgeräumt wird und der hintere weder durch den Ball noch durch den anderen Pin abgeräumt wird.

L

Late 10:

Der 10. Pin fällt mit einer Verzögerung als letztes.

Leisten:

Lange, schmale dünne Hölzer, aus denen die Oberfläche der Bowlingbahn besteht. Jede Leiste ist ca. 2 cm breit. Die richtige Leiste beim Wurf zu treffen ist das eigentliche Ziel beim Bowling. Wenn man die richtige Leiste an der richtigen Stelle mit der richtigen Geschwindigkeit unter dem richtigen Winkel trifft, ist ein Strike fast ein Kinderspiel.

Lily:

Der 5-7-10 Split, auch "Sour Apple" genannt.

Line:

Ein Spiel, volle 10 Frames.

Loch:

Ist das gleiche wie ein Split.

Loft:

Ein Ball, der nach dem Wurf erst 30 Inches oder mehr durch die Luft fliegt, bevor er die Bahn berührt.

M

Miss:

Wurf, bei dem kein Pin getroffen wird.

N

Nose Hit:

Wurf, der den Headpin zentral in der Mitte trifft.

Nullpunkt:

Das ist der Punkt, an dem man den Anlauf beginnt.

O

Öl:

Eine organische oder synthetische Flüssigkeit, die angeblich die Bahn schonen und den Lauf des Balls verbessern soll.

Offener Frame [engl. Open Frame]:

Frame, in dem in zwei Versuchen nicht alle Pins geräumt wurden.

Open Bowler:

Bowling-Spieler, die keinem Verein angehören.

P

Perfektes Spiel:

12 Strikes in Folge in einem Spiel. Damit kommt man auf das Traumergebnis von 300 Pins.

Pfeile:

Auf jeder Bowlingbahn befinden sich im ersten Drittel der Bahn sieben Pfeile, die dem Spieler das Zielen erleichtern sollen. Die Pfeile sind immer auf den 5., 10. und 15. Leisten vom linken und rechten Rand der Bahn sowie auf der 20. (mittleren) Leiste.

Pindeck:

Der Teil der Bahn, auf dem die Pins in Dreieck-Form aufgebaut sind. Am hinteren Ende des Pindecks befindet sich die sog. Tail Plank, die mindestens 2 Inches breit sein muss. Zu der hintersten Reihe der Pins müssen dann noch einmal 3 Inches frei sein. Je nach Bahnbreite (41 Inches oder 42 Inches) müssen die Eckpins 7 und 10 2 1/2 Inches oder 3 Inches vom Bahnrand entfernt sein. Jeder Pin ist von seinem Nachbarn in jeder Richtung 12 Inches = 30,5 cm weit weg, was dazu führt, dass es vom Headpin bis zum Tail Board 34 3/16 Inches sind.

Pins:

Die 10 Kegel am Ende der Bahn, die von der Maschine immer wieder aufgestellt werden, und die die Spieler immer wieder umwerfen. Die Pins werden von 1 bis 10 durchnummeriert. Der vorderste Pin ist Pin 1. In der zweiten Reihe stehen (von links nach rechts) die Pins 2-3, in der dritten Reihe 4-5-6 und ganz hinten die Pins 7-10. Die Pins sind 15 Inches hoch, am Bach 4,76 Inches breit und wiegen zwischen 3 lb 6 oz und 3 lb 10 oz, also 1650 und 1800 Gramm. Am Boden haben die Pins, genau wie der sog. Pin Spot einen Durchmesser von 2 1/4 Inches.

Pinsetter:

Maschine, die die Pins aufstellt und nach dem Wurf wieder abräumt.

Pin Spot:

Auf die Bahn gemalte Punkte, die die Standpunkte der Pins auf dem Pindeck markieren. Sie haben einen Durchmesser von 2 1/4 Inches.

Pinspotter:

Maschine, die die Pins aufstellt und nach dem Wurf wieder abräumt.

Pit:

Der Raum am Ende der Bahn, wohin die Pins fallen, wenn sie getroffen sind.

R

Rattenfänger:

Werden entlang der Bahn aufgestellt - Ideal für jeden Kindergeburtstag.

Reaktiv Ball:

Ist ein Ball, der auf Fingertip gebohrt ist und der durch einen verlagerten Kern und eine korrekte Handhaltung zu den Umdrehungen (Spin) getrieben wird, wodurch der Ball einen

Bogen läuft.

Return:

Ballrückführmaschine, die den Ball vom Pit zurücktransportiert.

Rinne:

Befindet sich links und rechts neben der Bahn. Breite 9 bis 9 1/2 Inches.

Rock:

Der Ball.

S

Sandbagging:

Wird benutzt, wenn man schlechter bowlt als normal bzw. unter seinem Schnitt bowlt.

Schwiegermutter:

Ist der Pin, der genau hinter einem anderen steht, entweder die Pins 2-8, 3-9 und 1-5. Diese Pinstellung ist mit einem Fingertip-Ball nicht immer ganz leicht zu räumen.

Six Pack:

Sechs Strike`s in Folge.

Snake Eyes:

Der 7-10 Split.

Sour Apple:

Der 5-7-10 Split, auch "Lily" genannt.

Spare:

Werden beim 2. Wurf alle beim 1. Wurf nicht getroffenen Pins umgeworfen, so spricht man von einem Spare.

Spin:

Mit einem sog. Reaktiv Ball, der einen verlagerten Kern besitzt, kann man mit der korrekten Handhaltung diesem einen Umdrehungsimpuls, also einen Spin geben. Das Ergebnis ist ein Bogen, den der Ball läuft, um schließlich die jeweilige Gasse zu treffen.

Split:

Nach dem ersten Wurf stehen die Pins so, dass zwischen zwei oder mehreren verbliebenen Pins mindestens ein Pin umgeworfen wurde oder dass vor zwei oder mehreren verbliebenen Pins wenigstens ein Pin umgefallen ist. Überdies muß der Headpin umgeworfen sein.

Split Conversion:

Das bedeutet, dass ein Spieler einen Spare bei einem Split erzielt hat.

Straight Ball:

Ball, der vom Loslassen an keine Kurve nach links oder rechts läuft.

Strike:

Werden alle 10 Pins bei 1. Wurf getroffen, dann spricht man von einem Strike.

Strike Out:

Drei Strikes im 10. Frame.

T

Triplicate:

Drei mal exakt die gleichen Punktzahlen nacheinander.

Tuckenball:

Ist ein Wurf, den man ver stolpert und trotzdem einen Strike bringt.

Turkey:

Drei Strikes in Folge.

Turkey Buzzard:

Drei Splits in Folge.

W

Wash-out:

Ein 4er, 5er oder 6er Anwurf, bei denen die Pins 1-2-4-10, und vielleicht auch noch 6 und 7 stehen bleiben.

Woolworth:

Der 5-10 Split (Five And Dime).

Wurf:

Bei den ersten 9 Frames hat man maximal zwei Würfe, im 10. Frame maximal drei, wenn man einen Strike oder Spare erreicht hat.