

Gioco Del Bowling

Il **Bowling** è una disciplina sportiva molto diffusa soprattutto in America, dove, alla fine del 19° secolo fu istituito l'ABC (American Bowling Congress), che ancora oggi è l'organo di riferimento per le varie associazioni sparse in tutto il mondo. In Europa il gioco trova molti estimatori e campioni, anche se qui il Bowling a livello agonistico si è sviluppato in maniera massiccia solo dopo gli anni '60. Ciò che noi oggi chiamiamo comunemente con il nome di **Bowling** è la versione del gioco a 10 birilli (Tenpin Bowling), sviluppata in America e introdotta in Europa, con la relativa regolamentazione, durante la Seconda Guerra Mondiale dai soldati americani impegnati nel vecchio continente.

Il gioco consiste nel far cadere il maggior numero di **birilli**, su un totale di dieci, facendo rotolare contro di essi una boccia provvista di tre fori nei quali vanno infilati il dito pollice, il medio e l'anulare. I **birilli** sono disposti, all'estremità di un lunga pista, a forma di triangolo equilatero:



Norme ben precise regolano il peso della boccia, le dimensioni della pista e dei birilli, materiali da usare per la costruzione dell'attrezzatura etc. Possiamo trovare tutte le specifiche di gioco nel regolamento ufficiale della **WTBA (World Tenpin Bowling Association)**, l'associazione mondiale che riunisce tutte le federazioni nazionali di **Bowling**. Il gioco si svolge su una pista in legno o materiale sintetico dove la palla percorre la sua traiettoria fino ai birilli.

Una partita di bowling a **dieci birilli** consiste in 10 sessioni di tiro (**frame**). Un giocatore lancia due bocce in ognuno dei primi nove turni, a meno che non realizzi uno **strike**, in questo caso ha diritto ad un solo lancio. Nel decimo frame, il giocatore lancia tre bocce nel caso in cui realizzi uno **strike** o uno **spare**. Il punteggio viene annotato in una apposita scheda con 10 caselle principali, una per ogni turno di gioco. Tranne che nei casi in cui viene realizzato uno **strike**, il numero dei birilli abbattuti con il primo lancio deve essere indicato nel piccolo riquadro in corrispondenza dell'angolo superiore sinistro di quel frame, e il numero dei birilli abbattuti con il secondo lancio nell'angolo superiore destro dello stesso frame. Se nessun birillo viene abbattuto con il secondo lancio dello stesso frame, il foglio punti verrà contrassegnato con un (-). Il conteggio dei due lanci nel frame dovrà essere registrato immediatamente.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	X	X	7 2	(8) /	F 9	X	7 /	9 -	X X 8
30	57	76	85	95	104	124	143	152	180

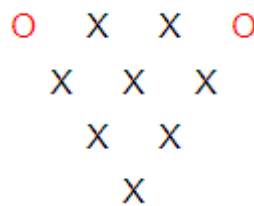
Cerchiamo di familiarizzare con alcuni dei termini chiave:

- **Strike:** realizzato quando tutti i birilli vengono abbattuti con il primo lancio del frame. Viene indicato da una (x) nel piccolo riquadro in corrispondenza dell'angolo superiore sinistro del frame in cui viene realizzato. Il conteggio per uno strike è pari a 10 più il numero dei birilli abbattuti dal giocatore nei due lanci successivi. Nel caso in cui il primo tiro successivo sia un altro strike, si deve pertanto attendere un ulteriore turno prima di poter computare i punti. Il punteggio massimo ottenibile per singolo turno è perciò di 30 nel caso si riescano a ottenere 3 strike di seguito. Un doppio consiste in

due strike consecutivi. Il conteggio per il primo strike è pari a 20 più il numero dei birilli abbattuti con il primo lancio effettuato dopo il secondo strike. Un triplo consiste in tre strike consecutivi. In teoria il punteggio massimo che un giocatore può raggiungere in una singola partita è 300, totale dato dalla somma di 12 strike consecutivi.

- **Spare:** si ottiene quando i birilli rimasti in piedi dopo il primo lancio, vengono abbattuti con il secondo lancio realizzato in quel frame. Viene indicato da un (/) nel piccolo riquadro in corrispondenza dell'angolo superiore destro del frame. Il conteggio per uno spare è pari a 10 più il numero dei birilli abbattuti dal giocatore con il lancio successivo. Il punteggio da segnare nella casella del tiro viene lasciato in sospeso fino al turno successivo di gioco.

Quando non vengono abbattuti i dieci birilli con i due lanci a disposizione nel frame, il punteggio prevede la semplice somma matematica del totale dei birilli abbattuti. In questo caso si dice che il giocatore ha commesso un errore, a meno che i birilli lasciati in piedi dopo il primo lancio non rappresentino uno “**split**”. Si definisce “**split**” (normalmente segnato con un circoletto rosso sul punteggio del tiro) la situazione che si viene a creare quando è pressoché impossibile abbattere i birilli rimasti in piedi dopo il primo lancio.



Se il giocatore riesce ad abbattere tutti i **birilli di uno split**, in gergo tecnico si parla di **Killer Shot**. Il giocatore prende la rincorsa nella zona iniziale della pista, chiamata zona di lancio (Approach). Quest'area della pista finisce con una riga, la linea di fallo, che non può essere superata o toccata dal giocatore. Nel caso in cui il giocatore superi questa linea, egli commette un fallo, il punteggio è pari a zero. Viene indicato con una (F) in corrispondenza del piccolo riquadro, destro o sinistro a seconda se si tratti del primo o secondo lancio, del frame in cui viene realizzato. La pista è delimitata, sia a destra che a sinistra, da due canali (**Gutters**) che raccolgono la boccia nel caso in cui il lancio avesse una traiettoria sbagliata; in questo caso il punteggio è pari a zero.

Seppur apparentemente complicato nel sistema di calcolo del punteggio, il gioco del bowling è semplice, divertente e appassionante. In genere ogni centro **bowling** è dotato di un dispositivo automatico segnapunti che facilita le operazioni di calcolo. Per le competizioni agonistiche sono previste procedure manuali per il calcolo del punteggio; è però possibile utilizzare un dispositivo automatico approvato dalla **WTBA** al posto delle procedure manuali a patto che sia in grado di produrre una stampa che possa essere controllata. In caso di gioco amatoriale, la partita può essere giocata da un numero libero di giocatori, invece, durante una competizione agonistica generalmente avviene testa a testa tra giocatori o squadre di giocatori. Il numero di giocatori che partecipa ad una partita influisce sul tempo di attesa tra un frame e l'altro, rendendo la partita più o meno impegnativa. Il Bowling, infatti, è un gioco di concentrazione, di conseguenza, maggiore è il tempo che intercorre tra un tiro e l'altro, più impegnativa sarà la necessità di mantenere alta la concentrazione.