

Bowling-Regeln

Jeder Spieler einer Mannschaft spielt der Reihe nach mit einem Bowlingball auf die 10 Pins. Der Spieler hat pro Durchlauf („Frame“) zwei Versuche, um alle Pins abzuräumen. Ein Spiel besteht aus zehn Frames.

Strike, "X"

Wertung: 10 Punkte.

Im Ergebnisfeld des "Strike" addieren sich zu den 10 getroffenen Pins noch die Anzahl der Pins, die in den **nächsten zwei** Würfungen geräumt werden.

Die Anzeige zeigt ein "X" für Strike.

Spare, "/"

Wertung: 10 Punkte.

Im Ergebnisfeld des "Spare" addiert sich zu den 10 getroffenen Pins noch die Anzahl der Pins, die im **nächsten** Wurf geräumt werden.

Die Anzeige zeigt im ersten Wurf die im ersten Wurf geräumten Pins und im zweiten Wurf einen "/" für Spare.

Miss, "-"

Wird in einem Wurf kein Pin getroffen, wird ein *Miss* (engl. *to miss* „verfehlen“) angezeigt, in der Anzeige durch einen waagerechten Strich symbolisiert.

Anzeige "1"-"9"

Wird weder ein Strike noch ein Spare geschafft, steht die Anzahl der im entsprechenden Wurf geräumten Pins in der Anzeige.

Split

Wenn nach dem ersten Wurf der erste Pin getroffen worden ist und auch mindestens ein Pin zwischen zwei oder mehr stehenden Pins getroffen ist, spricht man von einem "Split". Das weist auf eine schwierig abzuräumende Spielsituation hin, hat jedoch **keinerlei Einfluss** auf die Wertung. In der Anzeige ist das Wurfresultat eingekreist.

Besonderheit des zehnten Frames

Im zehnten Frame hat der Spieler die Möglichkeit, maximal drei Strikes zu schaffen. Es gibt einen dritten Wurf, wenn entweder im ersten Wurf ein "Strike" oder zumindest im zweiten Wurf ein "Spare" gelungen ist. Im 10. Frame können höchstens 30 Punkte erzielt werden - es gibt also hier keinen Bonus für ein aufeinanderfolgendes "Strike" oder "Spare".