

# Bowlingregeln

## Grundsätzliches

Jeder Spieler einer Mannschaft spielt der Reihe nach mit einem Bowlingball auf die Pins (zehn Stück, in einem Dreieck aufgestellt). Der Spieler hat zwei Versuche alle Pins zu treffen.

Der Bowlingspieler strebt danach viele "Strikes" (alle Pins fallen schon nach dem ersten Wurf) zu werfen, weil dies die meisten Punkte in der Wertung ergibt.

Hier entfällt dann auch der zweite Wurf, weil ja schon alle Pins gefallen sind. Klappt dies nicht, können noch stehengebliebene Pins im zweiten Wurf komplett abgeräumt werden. Der Spieler hat dann einen "Spare" geschafft.

Fallen nach dem zweiten Wurf nicht alle Pins, spricht man von einem "Open Frame".

Während des Spiels gibt es zehn Durchgänge, die Häuser (Frames), in welchen das jeweilige Spielergebnis im Spielformular eingetragen wird.

## Symbole, die Punktbewertung und ihr Bonussystem

### 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** Würfen geräumt werden.

Die Anzeige zeigt eine "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 erstem Wurf die im erstem Wurf geräumten Pins und im zweitem Wurf einen "/" für Spare.

### Miss, "-"

Wird im ersten oder zweiten Wurf kein Pin getroffen, wird ein Miss angezeigt.

### Foul, "F"

Wird ein Wurf ausgeführt und der Spieler übertritt die Foullinie (eine am Boden befindliche die Linie) wird der Wurf mit 0 Punkten bewertet.

Für den zweiten Wurf werden alle Pins nochmals komplett neu aufgestellt.

Die Anzeige zeigt ein "F" für Foul.

### Anzeige "1"- "9"

Wird weder Strike noch Spare geschafft wird, steht die Anzahl der im entsprechendem 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 Wurfergebnis rot eingekreist.

### Besonderheit des zehnten Hauses (Frames)

Im zehnten Haus 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. Haus können höchstens 30 Punkte erzielt werden es gibt also hier keinen Bonus für ein aufeinanderfolgendes "Strike" oder "Spare".

## Berechnung des Scores anhand eines Beispiels

Das Resultat eines Spieles setzt sich zusammen aus der Anzahl der getroffenen Pins und deren Bonussystemen (Vergleichen Sie hierzu oben Strike und Spare!).

Das dritte Haus (Frame) wurde zuende gespielt.

Für die Berechnung beginnen wir stets im ersten Haus, und arbeiten uns Haus für Haus weiter:

### 1. Haus

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Su
X	3	/	8	-						
20										

Der Spieler hat einen **Strike** geworfen. Erinnerung: Anzahl der umgeworfenen Pins der **nächsten beiden Wüf**e dazu addieren! Hier im zweitem Haus den 1. und 2. Wurf.

Dies sind im folgenden Beispiel 3 und 7 Pins = 10 Pins "Spare" im 2. Haus.

Eintrag 1. Haus:  $10 + 3 + 7 = 20$

### 2. Haus

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Su
X	3	/	8	-						
20	38									

Der Spieler hat einen **Spare** geworfen. Erinnerung: Anzahl der geräumten Pins des **nächsten Wurfes** dazu addieren! Hier im dritten Haus der erste Wurf, also 8.

Eintrag 2. Haus:  $20 + 10 + 8 = 38$

### 3. Haus

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Su
X	3	/	8	-						
20	38	46								

Eintrag 3. Haus:  $20 + 3 + 7 + 8 + 8 + 0 = 46$

Ausführlich:  $10$  (Strike) +  $3+7$  (plus die nächsten beiden Wüf, weil Strike) +  $10$  (Spare) +  $8$  (plus der nächste Wurf, weil Spare) +  $8+0 = 46$

Nach diesem Muster wird weitergezählt.

Maximal können in einem Spiel 300 Punkte mit zwölf Strikes erzielt werden (9 Frames und 3 Wüf im 10. Frame). Das "Perfect Game", der äußerst schwer zu erreichende Traum eines jeden Bowlingspielers.

## Spielarten

### Handicap

Ein Handicap besagt, dass einem schwächerem Spieler (HDC) oder Team (THDC) von Vorherein ein Punkte-Vorsprung gegeben wird.

### Ligamodus

Im Liga Modus (Wechselbahn) werden zwei nebeneinander liegende Bahnen bespielt. Es muss jedes Haus abwechselnd auf der Nebenbahn gespielt werden. Somit ist Chancengleichheit in Bezug auf den Zustand der einzelnen Bahnen gewährleistet.

### Low-Pin-Tap (7, 8 oder 9 Pin-Tap)

Es wird vereinbart, dass einzelnen oder allen Spielern eingeräumt wird nach einem 7, 8 oder 9-er Anwurf (1. Wurf) einen Strike zu erhalten.

### Low-Game

Der Spieler, welcher möglichst wenige Pins trifft hat gewonnen. Trifft er allerdings keinen, dann wird ein Strike (hier nicht erwünscht) gezählt.

### Peacer

Sollte ein Spieler eines Teams verhindert sein, wird dessen Name im Spiel mitgeführt und dessen (Durch)Schnitt eingetragen.

## Gepflogenheiten

Wenn gute Ergebnisse gespielt werden, klatscht man ab. Bei schlechten Würfeln führt man die geballten Fäuste zueinander.

Der Spielablauf schreibt vor dass nur ein Spieler den sog "Anlauf" betritt -das ist der Bereich vor der Foullinie- um nicht den Spieler einer Nachbarbahn zu stören oder gar zu gefährden während er seinen Wurf ausführt. Dieser gilt als ausgeführt wenn der Spieler die Bowlingkugel losgelassen hat und diese die Foullinie in Richtung Pins überquert hat. Betreten zeitgleich Spieler zweier Bahnen den Anlauf so hat der jeweils linke Spieler zu warten.

## Weblinks

[Deutsche Bowling Union](#)

[Official Web Site of the United States Bowling Congress, USBC General Playing Rules](#)