

Bowling-Regeln

Wissenswertes zum Thema Bowling

Bowling und Kegeln haben einige Gemeinsamkeiten, jedoch auch wesentliche Unterscheidungen. Im Unterschied zum Kegeln heißen die Kegel beim Bowling „Pins“ und es gibt nicht neun (so wie beim Kegeln), sondern zehn davon. Diese werden wie ein auf den Kopf gestelltes Dreieck aufgestellt: Der erste steht alleine vorne, dahinter in der 2. Reihe stehen 2 Pins, in der 3. Reihe 3 Pins, und in der 4. Reihe 4 Pins (in Summe zehn). Die Kugeln heißen beim Bowling „Balls“ und können zwischen 8 und 16 Pfund schwer sein. Die Bahnen heißen Lanes, ein Schub heißt „Frame“ und eine Sau heißt „Strike“.

Ein Spiel besteht aus 10 Frames (max. 21 Würfe), die maximale Punkteanzahl beträgt 300. Gute (Open)Bowler können auf einen Durchschnitt von etwa 180 Punkten verweisen, Profi-Bowler schaffen einen Schnitt von bis zu 200 Punkten. Auf einer Lane können bis zu 6 Personen komfortabel bowlen. Ein Spiel dauert etwa 1 Stunde, abgerechnet und gezählt wird nach Spielen. Die Spieler müssen auf den Bowlingbahnen Bowlingschuhe benutzen, welche in der Anlage ausgeliehen werden können.

Begriffe + Erläuterung

PINS	Pins sind die Kegel. Es gibt 10 Pins, die von vorne nach hinten und von links nach rechts durchnummeriert sind. (vorne die 1, links dahinter die 2, rechts hinter der 1 steht die 3, usw.)
FRAME	Mit Frame wird die aktuelle Runde bezeichnet. Ein Spiel wird über zehn Frames gespielt.
STRIKE	Trifft ein Spieler im ersten Wurf alle zehn Pins, so wird dies als Strike bezeichnet.
TURKEY	Drei Strikes in Folge.
SPARE	Ein Spare bezeichnet einen Frame, in dem der Spieler mit dem zweiten Wurf die übrig gebliebenen Pins abgeräumt hat.

Der Spielablauf

In jedem Frame werfen die Spieler nacheinander, wobei jeder Spieler zwei Versuche hat, die vorgegebenen zehn Pins abzuräumen. Trifft er im ersten Wurf alle Pins (STRIKE), so entfällt der zweite Wurf und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Im zehnten Frame gibt es eine abweichende Regelung:

- Wirft der Spieler im ersten Wurf einen Strike, so darf er auf jeden Fall noch zweimal werfen.
- Wirft der Spieler mit dem zweiten Wurf einen Spare, so darf er auf jeden Fall noch einmal werfen.

Die Wertung der Punkte

Jeder Spieler erhält in jedem Frame die von ihm geworfenen Punkte beider Würfe. Diese werden den bisher erzielten Punkten aufaddiert.

Beispiel: Der Spieler wirft eine 1 und eine 4 - er erhält für diesen Frame 5 Punkte. Hat er bisher 20 Punkte erzielt, hat er jetzt insgesamt 25 Punkte.

Erzielt ein Spieler einen STRIKE, so darf er sich für diesen Frame die zehn Punkte dieses Frames zuzüglich der Punkte der nächsten beiden Würfe anrechnen - unabhängig davon, ob die nächsten zwei Würfe in einem oder zwei Frames geworfen werden.

Beispiel: Es werden zwei Strikes, dann eine 7 und eine 2 geworfen. Im ersten Frame gibt es 27, im zweiten Frame 19 und im dritten Frame 9 Punkte.

Erzielt ein Spieler einen SPARE, so darf er sich für diesen Frame die zehn Punkte für diesen Frame zuzüglich die Punkte des nächsten Wurfes anrechnen lassen.

Beispiel: Der Spieler wirft im ersten Frame eine 9 und einen Spare (er trifft den letzten Pin, der noch steht). Im zweiten Frame trifft er einen STRIKE. Er bekommt im ersten Frame zehn Punkte für den Spare zuzüglich der zehn Punkte für den nächsten Wurf (STRIKE).

Die oben angeführte Regelung für den zehnten Frame trifft auch für die Wertung entsprechend zu: Die Punkte aller Würfe im zehnten Frame werden zusammenaddiert.

Beispiel: Die Spielerin trifft im ersten Wurf des zehnten Frames einen Strike. Daraus folgt, daß sie noch zwei weitere Würfe hat. Mit diesen trifft sie einen weiteren Strike und eine 8. Sie bekommt insgesamt 28 Punkte für den zehnten Frame (10+10+8)