

Zählweise beim Bowling

Ein Spiel besteht aus 10 Frames. Ziel ist es in jedem Frame die aufgestellten Pins (Kegel) mit max. 2 Würfeln (Ausnahme ist der 10. Frame) zu Fall zu bringen. Erzielt man im 10. Frame einen Strike, erhält man zwei Bonuswürfe, bei einem Spare einen Bonuswurf.

Erzielt man in einem Frame einen Strike (d.h. alle 10 Pins werden mit dem 1. Wurf zu Fall gebracht), werden in diesem Frame zu den gefallenen 10 Pins die Ergebnisse der zwei nachfolgenden Würfe addiert.

Erzielt man einen Spare (d.h. mit dem 2. Wurf werden die übrig gebliebenen Pins des 1. Wurfs zu Fall gebracht), wird in diesem Frame zu den gefallenen 10 Pins das Ergebnis des nachfolgenden Wurfs addiert.

Hat man einen Fehler, werden die gefallenen Pins addiert. Von Frame zu Frame werden die Ergebnisse aufaddiert.

Beispiel 1:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7/	8 -	5 4	X	X	9 -	7/	X	7 2	5 3
18	26	35	64	83	92	112	131	140	148

			Summe
1. Frame	(Spare) 10 plus 8 (nachfolgender Wurf) des 2. Frame addiert	18	18
2. Frame	(Fehler) 8	8	26
3. Frame	(Fehler) 5+4	9	35
4. Frame	(Strike) die 10 plus 10 vom 5. Frame (1. nachfolgender Wurf) plus 9 (2. nachfolgender Wurf) aus dem 6. Frame	29	64
5. Frame	(Strike) die 10 plus 9 (1. nachfolgender Wurf) plus 0 (2. nachfolgender Wurf) aus dem 6. Frame	19	83
6. Frame	(Fehler) 9	9	92
7. Frame	(Spare) zu den 10 die 10 vom 8. Frame (nachfolgender Wurf)	20	112
8. Frame	(Strike) die 10 plus 7 (1. nachfolgender Wurf) plus 2 (2. nachfolgender Wurf) aus dem 9. Frame	19	131
9. Frame	(Fehler) 7+2	9	140
10. Frame	(Fehler) 5+3	8	148

Beispiel 2:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9 -	X	X	9/	7/	8 -	9/	X	8 -	9/ 8
9	38	58	75	93	101	121	139	147	165

			Summe
1. Frame	(Fehler) 9	9	9
2. Frame	(Strike) die 10 plus 10 vom 3. Frame (1. nachfolgender Wurf) plus 9 (2. nachfolgender Wurf) aus dem 4. Frame	29	38
3. Frame	(Strike) die 10 plus 9 (1. nachfolgender Wurf) plus 1 (2. nachfolgender Wurf) aus dem 4. Frame	20	58
4. Frame	(Spare) zu den 10 die 7 vom 5. Frame (nachfolgender Wurf)	17	75
5. Frame	(Spare) zu den 10 die 8 vom 6. Frame (nachfolgender Wurf)	18	93
6. Frame	(Fehler) 8	8	101
7. Frame	(Spare) zu den 10 die 10 vom 8. Frame (nachfolgender Wurf)	20	121
8. Frame	(Strike) die 10 plus 8 (1. nachfolgender Wurf) plus 0 (2. nachfolgender Wurf) aus dem 9. Frame	18	139
9. Frame	(Fehler) 8	8	147
10. Frame	(Spare) 10 plus Bonuswurf 8	18	165

Zählweise beim Bowling (3. Beispiel)

Beispiel 3:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9/	8 1	X	X	X	X	9 /	X	9/	X 9/
18	27	57	87	116	136	156	176	196	216

			Summe
1. Frame	(Spare) zu den 10 die 8 vom 2. Frame (nachfolgender Wurf)	18	18
2. Frame	(Fehler) 8+1	9	27
3. Frame	(Strike) die 10 plus 10 vom 4. Frame (1. nachfolgender Wurf) plus 10 (2. nachfolgender Wurf) aus dem 5. Frame	30	57
4. Frame	(Strike) die 10 plus 10 vom 5. Frame (1. nachfolgender Wurf) plus 10 (2. nachfolgender Wurf) aus dem 6. Frame	30	87
5. Frame	(Strike) die 10 plus 10 vom 6. Frame (1. nachfolgender Wurf) plus 9 (2. nachfolgender Wurf) aus dem 7. Frame	29	116
6. Frame	(Strike) die 10 plus 9 (1. nachfolgender Wurf) plus 1 (2. nachfolgender Wurf) aus dem 7. Frame	20	136
7. Frame	(Spare) zu den 10 die 10 vom 8. Frame (nachfolgender Wurf)	20	156
8. Frame	(Strike) die 10 plus 9 (1. nachfolgender Wurf) Plus 1 (2. nachfolgender Wurf) aus dem 9. Frame	20	176
9. Frame	(Spare) zu den 10 die 10 vom 10. Frame (nachfolgender Wurf)	20	196
10. Frame	(Strike) 10 plus Bonuswürfe 9+1	20	216

Mit den drei Beispielen haben wir alle Varianten der Zählweise hoffentlich abgedeckt. Aber eigentlich braucht Ihr das nicht zu wissen, da der Computer im Bowlero das Zählen für Euch übernimmt. Übrigens die maximal erreichbare Punktezahl ist 300 - "Das perfekte Spiel", wie die Amerikaner sagen. Das bedeutet 10 Strikes in einer Reihe. Wenn Ihr das geschafft habt wird Euch eine ganz besondere Ehre zuteil,

Auf jeden Fall Viel Spaß beim nächsten Bowlingspiel

Wünscht das Bowlero-Team