

HOW TO PLAY BOWLING

Bowlingregeln

DO'S & DONT'S

Das Betreten der Bowlingbahn ist grundsätzlich **NICHT** gestattet, bitte achten Sie auf unsere **Warnschilder** im Bowlingbahn Bereich. Sollte es notwendig sein, bitte Informieren Sie unser Personal. Da die Bowlingbahnen mit einem **Ölfilm** bedeckt sind, besteht ein hohes Verletzungsrisiko bis hin zur Lebensgefahr beim Betreten der Bahn! Zu Ihrer Sicherheit sollen sie das Betreten den routinierten Mitarbeitern des Bowlingcenters überlassen. Auf dem Anlauf darf pro Bahn nur eine Person mit einem Bowlingball sich auf dem Anlauf auf seinen Wurf **vorbereiten**. Die Vorbereitung auf dem Anlauf darf erst stattfinden wenn die Pins durch die Maschine gestellt wird.

Grundsätzlich spielt jeder Spieler **der Reihe** nach mit einem Bowlingball auf die Pins. Der Spieler hat **bei** jedem Durchgang (Frame) zwei Versuche, um alle **Pins** abzuräumen.

Ein komplettes Spiel besteht aus **zehn** Frames.

Ziel ist es, so viele Punkte wie möglich zu sammeln.

Viele Strikes zu werfen ist natürlich **am besten**, denn ein Strike ergibt die meisten Punkte in **der Punktwertung**. Pins, die nach dem ersten Wurf noch **stehen**, können mit dem **zweite** Wurf abgeräumt werden, hier **spricht man** von einem Spare.

Steht nach dem **zweiten Wurf** noch mindestens ein Pin so ist dies ein Open Frame. Das **Ergebnis** eines jeden Frames wird notiert und geht in die **Wertung** mit ein.

X = Strike: Mit dem **ersten Wurf** eines Frames wurden alle 10 Pins geräumt. Der Strike wird mit 10 Punkten gewertet. Auf der Spielanzeige wird im **jeweiligen** Ergebnisfeld für einen Strike ein „X“ eingetragen. Die Punkte werden nicht sofort im System angezeigt, da nach **einem Strike** zu den 10 Punkten noch die getroffenen **Pins** aus den nächsten beiden Würfen (1 Frame) hinzu addiert werden.

/ = Spare: Mit dem **zweiten Wurf** aus einem Frame wurden alle 10 Pins geräumt. Auch ein Spare wird mit 10 Punkten gewertet, und auf der **Anzeige** im zweiten Feld als „/“ angezeigt. Auch hier wird das **System** nicht umgehend die Punkte sortieren, da bei einem Spare die **erzielten** Pins aus dem nächsten ersten Wurf zu den 10 Pins vom Spare dazu addiert werden.

- = Miss

Trifft der **Spieler** bei seinem Wurf keinen einzigen Pins, so wird der **Wurf** als Miss bezeichnet. In der Anzeige wird dieser als „-“ angezeigt und bedeutet 0 Punkte.

Punkte 1-9 = Wenn ein Spieler weder einen Strike noch einen Spare **wirft**, so wird in der im System angezeigt wie viele Pins pro Wurf getroffen wurden.