

Das Zählsystem

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	7 /	9 —	X	— 8	Ⓢ	F 6	X	X X	8 1
20	39	48	66	74	84	90	120	148	167

Dass man heutzutage nur auf den Monitor blicken muss, um den Verlauf des Spiels oder das daraus resultierende Resultat abzulesen, lässt uns fast vergessen, wie aufwändig die Aufzeichnung früher war. Vor Einführung der Bahnencomputer wurde per Hand gezählt. Zunächst mittels Spielformularen aus Papier, auf denen die Ergebnisse eingetragen wurden. Später, in den 1960er Jahren gab es schon Overhead- Projektoren, die das Ergebnis auf eine Tafel projizierten. Auch hier wurde der Spielverlauf per Hand eingetragen, und zwar mittels eines abwischbaren Stiftes auf einer transparenten Folie.

In den 1970er Jahren gab es eine große Neuerung am Bowlingmarkt, als die ersten automatischen Zählsysteme eingeführt wurden. Eine optische Leseinheit (Kamera, Lichtschranke, Infrarotsensoren) liest den Stand der verbleibenden Pins aus und überträgt das Ergebnis zu einem Computersystem, welches den Punktestand automatisch ausrechnet. An den Grundlagen dieses Systems hat sich bis heute nichts geändert.

Grundsätzlich gilt, dass ein Spiel aus 10 sog. Frames besteht. In jedem Frame hat der Spieler die Möglichkeit, mit max. 2 Würfeln zu versuchen, alle 10 Pins umzuwerfen.

Gelingt es einem Spieler schon beim ersten Wurf in einem Frame alle 10 Pins umzuwerfen, dann erzielt er ein "Strike", das mit einem X vermerkt wird. Da er bereits alle Pins umgeworfen hat, darf er in diesem Frame keinen Ball mehr spielen.

Wirft ein Spieler beim ersten Wurf nur einen Teil der Pins um und räumt mit dem zweiten Wurf die restlichen Pins ab, dann nennt man dies ein "Spare", das mit einem / notiert wird.

Wird kein Pin getroffen, egal ob beim ersten oder zweiten Wurf, wird dies mit einem Querstrich vermerkt.

Soweit zur Art und Weise, wie die gefallenen Pins notiert werden. Nun zur Zählweise.

Sollte es einem Spieler mit beiden Würfeln nicht gelingen, alle 10 Pins abzuräumen, so werden nur jene Pins gezählt, die gefallen sind - siehe Frame 3, 5 und 7.

Bei einem Spare werden die 10 Pins aus diesem Frame und die Anzahl der Pins, die im ersten Wurf des nächsten Frames fallen, als Bonus dazu gezählt - siehe Frame 2 und 6.

Bei einem Strike werden die 10 Pins aus diesem Frame und die Anzahl der Pins, die in den nächsten zwei Würfeln fallen, als Bonus dazu gezählt - siehe Frame 1, 4 und 8.

Eine kleine Ausnahme bildet das 10. Frame. Wirft ein Spieler durch ein Spare alle Pins um, so darf er einen zusätzlich Wurf machen, der zu diesem Spare dazu gezählt wird. Erzielt der Spieler ein Strike, so darf er einen zweiten und dritten Wurf durchführen.

Übertritt der Spieler bei der Ballabgabe die Foulline, so wird dies mit einem F notiert - siehe Frame 7. Außerdem werden - wenn dies im ersten Wurf geschieht - alle Pins für den zweiten Wurf neu aufgestellt.