

# Pravidla bowlingu

Pravidla zveřejněná Českou bowlingovou asociací.

Hra v bowlingu se sestává z deseti částí. Hráč hraje v každé z prvních devíti částí dvě vypuštění (dva hody). Pokud jsou prvním vypuštěním (prvním hodem) poraženy všechny kuželky, druhé vypuštění se nehraje. V desáté části hraje hráč tři vypuštění, v případě, že zahrál STRIKE nebo SPARE, jinak pouze dvě vypuštění. Všechny části hry musí být u každého hráče bowlingu provedeny podle pravidel. Vypuštění (hod) je provedeno, pokud hráčova koule protne hraniční čáru hracího území (čára přešlapu). Vypuštění musí být provedeno osobně a manuálně.

## **Strike**

100% zásah jedním hodem

## **Spare**

100% zásah po dvou hodech. Počet shozených kuželek u hráčova prvního vypuštění je označen

v malém čtverci v horním levém rohu této části a počet shozených kuželek u hráčova druhého vypuštění je označen v horním pravém rohu. Pokud není při druhém vypuštění v části shozena žádná ze stojících kuželek, bude počet označen (-). Počítání pro dvě vypuštění v části bude zaznamenáno okamžitě.

## **STRIKE**

Strike je proveden, pokud je shozena celá sada 10-ti kuželek při prvním vypuštění. Takový hod je označen jako X (strike) v malém levém horním čtverci tabulky. Počítání pro jeden strike je 10 plus počet kuželek shozených v následujících dvou vypuštěních.



### STRIKE

100% zásah jedním

hodem



### SPARE

100% zásah po dvou

hodech

### DOUBLE

Dva po sobě jdoucí striky jsou double. Počítá se pro první strike 20 plus počet kuželek sražených

v první následující části po druhém striku.

### TRIPLE

Tři po sobě jdoucí striky jsou triple. Počítá se pro první strike 30. K dosažení nahrání maximálních 300 bodů musí hráč zahrát 12 striků za sebou = Perfect Game

### SPARE

Spare je počítáno, pokud neporažené kuželky po prvním vypuštění jsou při druhém

vypuštění doraženy. Značí se (/) v malém čtverci v pravém horním rohu tabulky. Počítání

pro spare je 10 plus počet kuželek shozených při hráčově následujícím vypuštění.

## Framy a hry

Jedna hra je sestavena z 10 frejmů. Na začátku každého frejmu se hráč snaží srazit všech 10 kuželek.

Pokud je úspěšný, výsledek je STRIKE a končí frejm. Když po prvním hodu ještě některé kuželky stojí, háže se druhý pokus (dohoz). Pokud jsou pak i ostatní kuželky sraženy, výsledek je SPARE. Když však 1 nebo více kuželek zůstává stát i po druhém hodu, výsledkem je nedohozený frejm. Hráči se připisuje pouze počet padlých kuželek.

Pokud hráč uhraje SPARE, připisuje si 10 bodů plus počet sražených kuželek v dalším hodu.

V tabulce se tedy do dalšího zásahu neobjeví žádné bodování. Např. pokud hráč, který po SPARE uhraje novým hodem 6 bodů, dostane body za těchto 6 kuželek přidané k těm 10 bodům za SPARE. Takže, až teď se ví, že SPARE měla cenu 16 bodů. STRIKE má hodnotu 10 plus počet kuželek sražených v následujících 2 hodech. Řekněme, že po STRIKE následuje frejm, ve kterém hráč shodí 5 na první hod a další 3 na druhý hod. STRIKE bude nyní mít hodnotu  $10+5+3$ , tedy celkem 18 bodů. Výsledek každého frejmu je přidán ke score předchozího frejmu, až dosáhne výsledků pro 10 frejmů. Pokud se uhraje v 10-tém frejmu SPARE, musí se házet ještě jeden hod, aby se určila hodnota té SPARE. Ze stejného důvodu se musí po STRIKE v posledním 10. frejmu házet ještě 2 x, aby se moha zapsat hodnota předchozí STRIKE.

Bodovací systém není jen jednoduché sčítání sražených kuželek. SPARE a STRIKE

umožňují získat zvláštní prémii. Bodovací systém bohatě odměňuje po sobě jdoucí STRIKE. Ve skutečnosti jsou opravdu vysoko bodované hry přes 200 bodů možné pouze shromažďováním STRIKE.