

Tři po sobě následující striky se nazývají triple. Bodový zisk za první strike činí 30. Aby hráč mohl dosáhnout maximálního skóre 300 bodů, musí zahrát 12 po sobě následujících striků.

Počítání :

Frame 1: $10 + 10 + 10 = 30$

Frame 2: $30 + 10 + 10 + 7 = 57$

Frame3: $57 + 10 + 7 + 2 = 76$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	X	X	7 2						
30	57	76							

§ 5. Spare

Porazí-li hráč ve druhém hodu framu všechny kuželky, které zůstaly stát po hodu prvním, dosáhne spare. Zapisuje se znaménkem „/“ (lomítko) do čtverečku v pravém horním rohu daného framu. Bodový zisk za spare činí 10 plus počet kuželek, které hráč porazí v následujícím hodu.

Počítání :

Frame 1: $10 + 10 + 10 = 30$

Frame 2: $30 + 10 + 10 + 7 = 57$

Frame3: $57 + 10 + 7 + 2 = 76$

Frame 4: $76 + 7 + 2 + 7 = 92$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	X	X	7 /	7 2					
30	57	76	92						

§ 6. Nedohoz

Nedohoz se nazývá situace, kdy hráč během dvou hodů framu neporazí všech deset kuželek a neporažené kuželky zbývající po prvním hodu netvoří split.

Počítání :

Frame 1: $10 + 10 + 10 = 30$

Frame 2: $30 + 10 + 10 + 7 = 57$

Frame3: $57 + 10 + 7 + 2 = 76$

Frame 4: $76 + 7 = 85$

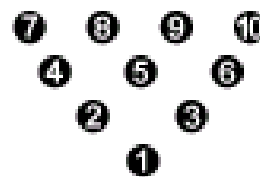
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	X	X	7 2						
30	57	76	85						

§ 7. Split

Split se nazývá situace, kdy po prvním hodu zůstanou stát kuželky v takové formaci, že je poražena vrcholová kuželka číslo 1 a dále:

1. je poražena nejméně jedna kuželka mezi dvěma či více stojícími kuželkami, např. 7-9 či 3-10,
2. je poražena nejméně jedna kuželka těsně před dvěma či více stojícími kuželkami, např. 5-6.

Poznámka: split se zpravidla označuje (i) (zvýraznění závorkami nebo barvou na monitoru), kde „i“ znamená počet kuželek poražených prvním hodem.



§ 8. Způsob hry

Hra se hraje na dvou dráhách (páru drah), které jsou těsně vedle sebe. Členové soutěžních družstev, trojic, dvojic či jednotliví soutěžící házejí po sobě ve stanoveném pořadí vždy jeden frame na jedné dráze, další frame pak na druhé dráze, a takto pokračují, dokud neodehrají pět framů na každé dráze.

§ 9. Platné poražení kuželky

Za platný se považuje takový hod, kdy koule opustí držení hráče a překročí čáru přešlapu do hracího prostoru. Počítá se každý hod, který není prohlášen za neplatný. Hod musí být proveden pouze ručně. Není povoleno používat žádná zařízení, která by byla součástí koule nebo by k ní byla připojena, a při hodu by se oddělila nebo by byla během hodu její pohyblivou součástí.

Poznámka: Hráč může používat zvláštní zařízení pro usnadnění držení a házení koulí, pokud toto zařízení nahrazuje ruku nebo její podstatnou část chybějící z důvodu amputace či z důvodu jiného.

Kuželky, které se po regulérním hodu hráči se započítají, zahrnují:

- 1) kuželky poražené nebo sražené z kuželkového prostoru koulí nebo jinou kuželkou,
- 2) kuželky poražené nebo sražené z kuželkového prostoru kuželkou odraženou od bočního mantinelu nebo zadní odrazové stěny,
- 3) kuželky poražené nebo sražené z kuželkového prostoru kuželkou odraženou od shrnovací lišty v klidové poloze v kuželkovém prostoru předtím, než se z kuželkového prostoru odklidí poražené kuželky,
- 4) kuželky, jež se nakloní a dotknou se odrazové desky (kickback) či boční stěny části dráhy v oblasti desky kuželek (pin deck).

Všechny takovéto kuželky se nazývají „deadwood“ (doslova „mrtvé dřevo“) a před příštím hodem musí být odstraněny.

§ 10. Neplatné poražení kuželky

Dojde-li ke kterémukoli z následujících případů, je hod platný, ale výsledné poražení kuželky nikoli:

- 1) koule před dosažením kuželek opustí dráhu,
- 2) koule se odrazí od zadní odrazové stěny,
- 3) kuželka se odrazí poté, co se dostane do kontaktu s tělem, rukou či nohou osoby, která kuželky staví,
- 4) kuželka se dotkne mechanického stavěče,
- 5) kuželka je poražena při odstraňování poražených kuželek,

- 6) kuželka je poražena osobou, která kuželky staví,
- 7) hráč se dopustí přešlapu,
- 8) hod proběhne, když jsou na dráze nebo ve žlabu poražené kuželky a koule se předtím, než opustí povrch dráhy, takové poražené kuželky dotkne.

Pokud dojde k neregulárnímu poražení kuželky a hráč má v daném framu právo ještě na další hody, musí být takto neregulárně poražené kuželky znovu postaveny na svá původní místa.

§ 11. Nesprávné postavení kuželek

Zjistí-li se při házení na plnou sestavu kuželek nebo na spare okamžitě po provedení hodu, že jedna či více kuželek byly nesprávně postaveny, avšak nechyběly, započítává se jak hod, tak i výsledný počet poražených kuželek. Je zodpovědností každého hráče, aby se rozhodl, zda je postavení kuželek správné. Hráč může trvat na přemístění kuželky nebo kuželek, jež jsou nesprávně postaveny, v opačném případě je postavení považováno za přijatelné.

Není možné měnit postavení jakékoli kuželky, která zůstane po hodu stát. To znamená, že kuželky posunuté či přemístěné mechanickým stavěčem, mají zůstat v posunuté či přemístěné pozici a tuto nelze manuálně upravovat.

§ 12. Odrážení kuželek

Kuželky, které se odrazí a zůstanou stát neporažené na dráze, je nutno počítat za stojící kuželky.

§ 13. Platné počítání kuželek

Žádné jiné kuželky než ty, které byly následkem platného hodu skutečně poraženy či zcela odstraněny z hrací plochy dráhy, se nesmějí počítat do skóre.

§ 14. Výměna kuželek

Jestliže by byla během hry kuželka zlomena nebo jinak vážně poškozena, měla by být okamžitě nahrazena jinou, hmotností a druhem co nejpodobnější aktuálně používané sadě. O výměně kuželek rozhoduje vedení turnaje.

§ 15. Neplatný hod

Hod je prohlášen za neplatný, dojde-li ke kterékoli z následujících situací:

- 1) okamžitě po hodu (a před příštím hodem na příslušné dráze) je upozorněno na to, že jedna či více kuželek sady chybí,
- 2) osoba, která kuželky staví, je ve fyzickém kontaktu s kteroukoli ze stojících kuželek předtím, než koule dorazí ke kuželkám,
- 3) osoba, která kuželky staví, odstraní poraženou kuželku nebo je s ní ve fyzickém kontaktu předtím, než se přestane pohybovat,
- 4) hráč hází na nesprávné dráze nebo mimo pořadí, případně jeden hráč z každého družstva na páru drah hází na nesprávné dráze,
- 5) při házení nebo před jeho dokončením je hráč fyzicky v kontaktu s jiným hráčem, divákem, pohybujícím se předmětem, či stavěčem kuželek. V takovém případě si může hráč vybrat, zda přijme výsledek takového hodu, nebo zda si přeje hod prohlásit za neplatný,
- 6) kterákoli kuželka je při hodu posunuta nebo sražena, avšak dříve, než ke kuželkám dorazí koule,
- 7) hrozená koule se dostane do kontaktu s cizí překážkou.

V případě rozhodnutí o neplatném hodu se výsledek hodu nepočítá. Kuželky, které stály, když došlo k neplatnému hodu, musí být znovu postaveny a hráč může házet znovu.

§ 16. Házení na nesprávné dráze

V pravidle 16 bylo uvedeno, že hod je prohlášen za neplatný a hráč má házet znovu na správné dráze, pokud:

- 1) jeden hráč hází na nesprávné dráze,
- 2) jeden hráč z každého družstva na páru drah hází na nesprávné dráze.

Jestliže z jednoho družstva hází více než jeden hráč v nesprávné dráze, dokončí se hra bez úprav. Jakákoli následující hra však musí začít na řádně stanovené dráze.

§ 17. Definice přešlapu

K přešlapu dojde, když hráč částí svého těla dotkne čáru přešlapu nebo překročí čáru přešlapu či se dotkne během hodu nebo po něm kterékoli části dráhy, zařízení či budovy za čarou přešlapu.

Koule je po hodu ve hře až do doby, kdy tentýž nebo jiný hráč zaujme na rozběhu pozici pro následující hod.

§ 18. Záměrný přešlap

Pokud hráč přešlápne záměrně, aby z prohlášeného přešlapu vytěžil výhodu, bude mu započítán za daný hod nulový výsledek a v daném framu již nebude moci házet.

§ 19. Započítání přešlapu při hodu

Je-li zaznamenán přešlap, započítává se hod, ale nepočítají se žádné poražené kuželky v daném hodu. Jestliže je hráč, jenž se přešlapu dopustil, oprávněn v daném framu ještě pokračovat dalšími hody, musí se kuželky poražené koulí při zaznamenaném přešlapu znovu postavit.

§ 20. Zjevný přešlap

Pokud automatické zařízení na detekci přešlapů ani rozhodčí přešlap neoznámí, je přešlap vyhlášen a zaznamenán, jestliže je zjevný:

- 1) oběma kapitánům nebo jednomu či více protihráčům,
- 2) oficiálním zapisovačům výsledků,
- 3) členu vedení turnaje.

§ 21. Přešlap – odvolání

Je-li oznámen přešlap, není možné se odvolat, s výjimkou případů, kdy:

- 1) se prokáže, že automatické zařízení nepracuje správně,
- 2) existuje převaha důkazů, že hráč se přešlapu nedopustil.

§ 22. Bowlingová koule – měnění povrchu

Měnit povrch bowlingové koule během mistrovské soutěže je povoleno pouze v době rozcvičení před zahájením bloku her. Úprava povrchu je povolena mimo hráčský prostor. Propozice jednotlivých soutěží mohou tento paragraf upravit v závislosti na charakteristice soutěže, které propozice upravují.

Poznámka: Je-li zřejmé, že hráč věděl, že úpravou povrchu koule porušuje pravidla, je hra či hry, ve které či ve kterých pravidlo porušil anulována či anulovány. Navíc je hráč diskvalifikován z dalšího průběhu soutěže. Soutěž se definuje jako zbytek hry a všechny zbývající hry v daném bloku her.

§ 23. Rozběh nesmí být pozměňován

Aplikovat jakoukoli cizí látku na jakoukoli část rozběhu tak, že by se snižovala možnost, že další hráči budou mít normální podmínky, je zakázáno.

Zákaz se týká především, ale nejen, aplikace pudru z mastku, pudru, pemzy, kalafuny na podrážkách bot stejně jako použití obuvi s nevhodnou měkkou gumou, která se odírá a ulpívá na rozběhu.

Pudr nesmí být vnášen do hracího prostoru.

§ 24. Chyby v počítání

Chyby v počítání a chyby ve sčítání musí odpovědný činitel turnajového vedení napravit ihned po jejich odhalení. O sporných chybách je oprávněn rozhodnout stanovený oficiální činitel.

Časový limit pro podání protestů týkajících se chyb v počítání činí jednu hodinu od konce soutěže či herního bloku daného turnajového dne. Musí k tomu však dojít před předáváním cen či započítím příštího kola (v případě vylučovací soutěže), podle toho, co nastane dříve.

Každý protest podaný podle tohoto pravidla musí být sám o sobě specifický. Toto pravidlo není možné vykládat tak, že se vztahuje i na předchozí či obdobná porušení.

§ 25. Nástup a přednosti na drahách

Hráči při hře se nesmí rušit navzájem. Pokud se hráč připravuje k odhozu, tedy již je nastoupen na dráze v prostoru rozběhu, nesmí hráči na dráze po jeho pravé i levé ruce nastoupit na dráhu.

Toto omezení se týká výhradně jedné dráhy po levici a jedné dráhy po pravici hráče, ne ostatních drah na centru. V případě, že k odhozu do prostoru rozběhu chtějí současně nastoupit dva hráči na sousedních drahách, přednost má hráč vpravo.

§ 26. Pomalá hra

Pokud je hráč na řadě se svým provedením hodu, je jeho povinností odehrát bez zbytečného odkladu. Na provedení hodu má 30 sekund. Samozřejmě se musí při svém nástupu na dráhu řídit §26.

V případě, že hráč opakovaně otálí s provedením hodu, může být rozhodčím napomenut se všemi důsledky z toho vyplývajícími.