

PUNTENTELLING BOWLING

De puntentelling van de bowling is bij de meeste bowlings volledig geautomatiseerd en gebeurt via de computer.

Voor diegenen die toch geïnteresseerd zijn in hoe de puntentelling verloopt, wordt dit systeem hieronder volledig uitgewerkt.

Bij bowling gaat het erom een zo hoog mogelijke score te behalen.

Dat betekent dat je de juiste manier van het noteren en berekenen van de score goed moet kennen.

Scoren is een cumulatief proces dat wil zeggen, dat de score in ieder frame de score van alle voorafgaande frames bevat.

We zullen eerst een uitleg geven over hoe je de score op moet schrijven, waarna volgt de uitleg over hoe je de score moet berekenen.

Er zijn vijf symbolen die gebruikt worden bij het noteren van de score:

- X : voor een strike (alle tien pins worden met de eerste worp van een frame omgegooid)
- / : voor een spare (alle tien pins worden met twee worpen omgegooid)
- F : voor een fout (de foutlijn wordt overschreden)
- O : voor een split (na de eerste worp is er een zodanige opstelling van de pins, dat ertussen twee of meer resterende pins tenminste één pin is weggevallen of, dat er voor twee of meer resterende pins tenminste een pin is weggevallen).

Bovendien moet de headpin omgegooid zijn.

- - : voor een misser (als geen enkele pin is omgegooid)

In elk frame van een scoresheet zijn twee hokjes om de score te noteren.

In het eerste hokje kan het resultaat van de eerste bal genoteerd worden en in het tweede hokje het resultaat van de tweede bal in dat frame.

Als er een strike gegooid wordt, noteer dan een X in het eerste hokje.

Zo niet, noteer dan het aantal omgeworpen pins of - als er geen pins zijn omgegooid (een gootbal)

Als met de tweede bal een spare werd gemaakt, noteer dan een / in het tweede hokje.

Zoniet, noteer dan het aantal omgeworpen pins met de tweede bal.

Als er geen pins zijn omgegooid, zet dan een - in het tweede hokje.

Dit was het noteren van de score, dan volgt nu de telling.

Een strike telt voor 10 pins plus het totale aantal pins dat met de volgende twee ballen omvergegooid wordt (zelfs als dat de volgende twee frames inhoudt.)

Een spare telt voor 10 pins plus het totale aantal omvergegooidde pins met de eerstvolgende bal.

Als je een spare gooit in het tiende frame van een game, mag je nog één extra bal gooien.

