



CALCOLO DEL PUNTEGGIO

- ◆ Una partita di bowling è composta da 10 *frames* (frazioni) per ognuna delle quali si hanno a disposizione 2 tiri per cercare di abbattere tutti i birilli. Il punteggio verrà visualizzato durante la gara sul tabellone elettronico e normalmente si possono incontrare queste situazioni:
- ◆ **1° caso** - è il più semplice: se non vengono abbattuti tutti i birilli nei due tiri a disposizione, si procede semplicemente alla somma matematica dei birilli abbattuti nei due turni del frame.
- ◆ **2° caso** - si sono abbattuti tutti e 10 i birilli al secondo tiro, cioè si è fatto uno *spare* (indicato solitamente con il segno "/"). In questo caso il punteggio del frame è di 10 punti più il numero dei birilli abbattuti con il tiro successivo (cioè il primo del frame seguente).
- ◆ Ad esempio, se nel primo frame si esegue uno *spare*, e col primo tiro del frame seguente si abbattono 6 birilli, i punti da segnare nella casella del primo frame saranno 16 (10+6). Il punteggio massimo ottenibile con uno *spare* è quindi 20, nel caso in cui vengano abbattuti tutti e 10 i birilli nel tiro successivo.
- ◆ **3° caso** - si sono abbattuti tutti i birilli al primo tiro, ovvero si è fatto uno *strike* (indicato solitamente con il segno "X"). Lo *strike* vale 10 punti più il numero di birilli abbattuti con i due tiri successivi. In questo caso non viene effettuato il secondo tiro (di riserva).
- ◆ Ad esempio, se nel primo frame si fa *strike*, e nei due tiri seguenti vengono abbattuti rispettivamente 7 e 2 birilli, il punteggio del frame sarà 19 (10+7+2). Il punteggio massimo ottenibile con uno *strike* è quindi 30, nel caso vengano abbattuti 10 birilli anche nei 2 tiri successivi (cioè si siano fatti 3 *strike* di fila, il cosiddetto "turkey").

Se nell'ultimo frame della partita viene effettuato uno *spare* o uno *strike*, si effettuano uno o due tiri addizionali per permettere il calcolo del punteggio del frame, dato che, come si è visto, il punteggio in questi casi deve tener conto dei tiri successivi. Nel caso si sia fatto *strike*, i tiri addizionali saranno due, mentre per lo *spare* si effettuerà solo un altro tiro.