Правила

Автор: Super Administrator
07.05.2012 00:00

Если вы выбрали для себя игру в десять кеглей, то ваша игра будет состоять из десяти фреймов. Первые девять фреймов игроку предстоит сделать два броска. Это при условии, если не выпадает страйк. А в десятом фрейме, количество бросков вырастает до трех. Это при условии, что был выбит спэа или страйк. Если игра ведется по обыкновенной схеме, то любой фрейм должен состояться при игре каждого игрока команды. Если игра ведется по системе Бейкер, каждый игрок должен играть фрейм, пока все десять фреймов не будут отыграны.

Бросок засчитывается при условии, что шар брошен (отпущен) и пересек линию, которая называется фол. Этот бросок должен быть произведен в направлении зоны, которая является игровой.

Бросок засчитывается в любом случае, кроме случая, который объявляет шар, который называется «мертвым». Любой бросок должен быть сделан только при помощи рук. Недопустимо использование приспособлений, расположенных в самом шаре, или расположенных на поверхности шара для игры.

За исключением случаев, когда засчитывается падение всех кегель, число кегель, сбитых при первом броске шара игроком, отмечается в малом квадрате в левом верхнем углу фрейма, а число кегель, сбитых при втором броске шара игроком отмечается в верхнем правом углу.

Число кегель, которые были сбиты при первом броске шара действующим игроком, отметка ставится в левом верхнем углу в малом квадрате фрейма. Число кегель, которые игрок сбил во втором броске, отмечается в правом верхнем углу.