

公益財団法人 JAPAN BOWLING

ボウリング競技規則 (案)

競技規程

競技会規程

リーグ規程

選手権競技会規程

1974年	(昭和 49年)	8月24日	制定
1975年	(昭和 50年)	4月20日	一部改正
1984年	(昭和 59年)	10月1日	一部改正
1987年	(昭和 62年)	8月10日	一部改正
1996年	(平成 8年)	4月1日	一部改正
1998年	(平成 10年)	10月8日	一部改正
2001年	(平成 13年)	4月1日	一部改正
2006年	(平成 18年)	4月1日	一部改正
2008年	(平成 20年)	5月25日	一部改正
2009年	(平成 21年)	5月31日	一部改正
2012年	(平成 24年)	4月1日	公益財団法人 設立に伴う制定
2015年	(平成 27年)	4月1日	一部改正
2015年	(平成 27年)	6月1日	一部改正
2018年	(平成 30年)	4月1日	一部改正
2020年	(令和 2年)	4月1日	一部改正
2020年	(令和 2年)	8月1日	一部改正
2021年	(令和 3年)	6月10日	一部改正
2021年	(令和 3年)	9月1日	一部改正
2024年	(令和 6年)	4月1日	団体名称変更 に伴う制定
2024年	(令和 6年)	7月1日	一部改正
<u>2025年</u>	<u>(令和 7年)</u>	<u>3月31日</u>	<u>一部改正</u>

目 次

競 技 規 程・・・・・・・・・・

競 技 会 規 程・・・・・・・・・・

リ ー グ 規 程・・・・・・・・・・

選手権競技会規程・・・・・・・・・・

【資料# 1 - 2】

ボウリング競技規則

この規則は、国際ボウリング連盟（International Bowling Federation 略称：IBF）の規則に基づき、公益財団法人 JAPAN BOWLING（以下「この法人」という。）が制定し、日本におけるボウリング競技規則とする。

第1章 競技規程

第101条（ゲームの構成）

ボウリングの1ゲームは、10個のフレームをもって構成する。

競技者は、ストライクの場合を除き、それぞれのフレームで2回ずつ投球する。ただし、第10フレームがストライク又はスペアの場合には、サービスフレームとして、ストライクの場合は、さらに2回投球でき、スペアの場合には1回投球できる。

ゲームの成績は、適正な投球によって、倒されたピンの数をもって計算し、10個のフレームの合計点によって、これを表す。

適正に投球されたボールとは、競技者の持っているボールが、手から放れフェールラインを越えたものをいう。

第102条（ストライク）

第1回の投球によって、完全に配置された10本のピンを全部倒した場合は、これをストライクという。

ストライクの場合は、そのフレームの小さな枠の左に（×）印をつけて表す。

ストライクの場合、そのフレームのピンの得点に次のフレームの得点に加算されるので、次のフレームの投球が終わるまで空欄としておく。

ストライクに続いて、次のフレームでスペアの場合には、その得点は20となる。

第103条（ダブル）

続けて2回ストライクの場合は、これをダブルという。

この場合、第1のストライクのフレームにおける得点は、競技者がさらに次の投球が終わるまで空欄としておく。

ダブルの場合、最初のストライクの得点は、20にそれに続く第3のフレームの第1投球で倒されたピンの数を加える。したがって、第2のストライクに続いて次の第1投球で9本のピンを倒した場合には、第1ストライクのフレームは29となる。

第104条（トリプル又はターキー）

続けて3回ストライクの場合は、トリプル又はターキーという。

この場合、第1のストライクのフレームにおける得点は30となる。

このようにして、10フレーム全部について連続12回のストライクのときは、そのゲームは300点となりパーフェクトゲームという。

第105条（スペア）

どのフレームにおいても、第2回の投球によってピンの全部を倒した場合は、これをスペアという。

スペアの場合は、そのフレームの小さな枠の右に（/）印をつけて、これを表す。

第1回の投球で倒されたピンの数は、スペアを取る前に小さな枠の左に記入し、そのフレームの得点は競技者が次のフレームで第1回の投球が終わるまで空欄とし、次の第1投球の得点をスペアとしての得点10を加え、その合計をもって記入する。第10フレ

【資料# 1 - 2】

ームにおいてスペアの場合は、サービスフレームとして続いて第3回を投球できる。

第106条 （オープンフレーム（エラー））

1つのフレームで2回投球し、10本のピンを全部倒すことができなかった場合は、これをオープンフレーム（エラー）という。

オープンフレーム（エラー）の場合には、第1回の投球で倒したピンの数を小さな枠の左に記入し、第2回の投球で残ったピンを1本も倒さなかったときは、小さな枠の右に（-）印をつけて表す。また、第2回の投球で倒したピンの数は小さな枠の右に記入し、そのフレームの得点は第2回の投球が終了すれば直ちに合計し記入する。

第107条（スプリット）

第1回の投球によって1番ピン（ヘッドピンともいう。）及びその他いくつかのピンが倒れ、2本以上のピンが次のような状態に残った場合はスプリットという。

(1) 残っているピンの中間のピンが少なくとも1本倒れたとき、例えば7と9あるいは3と10。

(2) 残っているピンのすぐ前のピンが少なくとも1本倒れたとき、例えば5と6。

スプリットの場合は、そのフレームの小さな枠の左に（○）印をつけて表す。

第1回の投球によって倒したピンの数は、スプリット記号の（○）の中に記入する。第2回の投球により、スペアとならなかったときは、倒したピンの数を小さな枠の右に記入し、この場合はそのフレームの得点は第2回の投球後、直ちに合計し記入する。

第108条（ファール）

第1回あるいは第2回の投球のとき、ファールをした場合、第1投球のファールは左の枠、第2投球のファールは右の枠の中へ（F）印をつけてこれを表す。

フレームの第1回の投球でファールをした場合には、倒したピンは全部立て直され、第2回の投球で倒したピンだけをそのフレームでの得点として計算する。

もし、第1投球でファールをし、第2投球で全部倒した場合は、スペアとなり、第2投球で全部倒さなかった場合はエラーとなる。

第2投球でファールをした場合には、第1投球で倒したピンの数だけをそのフレームで計算する。

第10フレームにおいて、第1投球でファールをし、第2投球で全部のピンを倒してスペアとなった場合は、サービスフレームとして第3投球をし、このフレームの計算はスペアに第3投球で倒したピンの数を加えたものとなる。

第10フレームで第3投球がファールとなった場合は、最初の2回の投球により倒したピンの数だけを計算する。

第109条（ガター）

第1回の投球でボールがガターに入った場合は、左の枠の中に（G）印をつけてこれを表す。

スペアを取るために投球した第2投球がガターに入った場合は、右の枠の中に（-）印をつけてこれを表す。

ガターの場合の得点は0となるが、第2投球により10本のピン全部を倒した場合はスペアとして計算する。

<スコアの記入例>

フレーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
	×	×	×	⑧	F 8	9	F	×	8 -	G 9	×	×	8

【資料# 1 - 2】

氏名	30	58	78	88	96	105	123	131	140	168
----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

第 109 条の 2 (カレントフレームスコアリング)

カレントフレームスコアリングは、以下のとおりとし、大会ごと、あるいは、種目ごと、回戦ごとに採用の有無を決定するものとする。

- (1) 1 ゲームは、10 個のフレームをもって構成する。競技者は、ストライクの場合を除き、それぞれのフレームで 2 回ずつ投球する。全てのフレームは、各競技者が決められた順番どおり投球して終わらなければならない。
- (2) ストライクの場合を除き、競技者の第 1 回の投球によって倒されたピンの数をそのフレームの小さな枠の左に記入し、競技者の第 2 回の投球によって倒されたピンの数をそのフレームの小さな枠の右に記入する。立っていたピンがそのフレームの第 2 回の投球によって 1 本も倒されなかった場合は (-) と記入する。そのフレームの 2 投の得点は直ちに記入する。
- (3) フレームの第 1 回の投球によって、完全に配置された 10 本のピンを全部倒した場合は、ストライクとなる。ストライクとなったフレームの小さな枠の左に (X) と記入する。
- (4) 続けて 2 回ストライクの場合は、それぞれのストライクの得点は 30 となる。連続 10 回のストライクの場合のスコアは、最高得点の 300 となる。
- (5) フレームの第 1 回の投球の後、残ったピンをそのフレームの第 2 回の投球によって全部倒した場合は、スペアとなる。そのフレームの小さな枠の右に (/) と記入する。スペアの得点は、得点 10 に、その競技者のそのフレームの第 1 回の投球で倒されたピンの数を加えた合計となる。
- (6) フレームの 2 投で、競技者が 10 本のピンを全て倒すことができなかった場合、そのフレームの得点は、倒されたピンの総数となる。

<スコアの記入例 (カレントフレームスコアリング) >

フレーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	⊗	⊗	⊗	⑧	F 8	9 F	⊗	8 -	G 9	⊗
氏名	30	60	90	108	116	125	155	163	172	202

第 110 条 (競技の方式及び投球の順序)

競技の方式は、デュアルレーン方式 (アメリカ方式)、シングルレーン方式 (ヨーロッパ方式)、ベーカー方式、マッチプレー方式、ラウンドロビン (総当たり戦) 方式がある。

1 デュアルレーン方式 (アメリカ方式)

競技者は、互いに隣接する 1 対のレーンで 1 フレームずつを 1 つのレーンで投球し、次のフレームは同様に隣のレーンで投球し、各フレーム交互に 2 つのレーンを使用し、各レーンで 5 フレームずつを投球してゲームを完成する。引き続く次のゲームは、前のゲームを完了したレーンから開始する。ただし、ゲームごとにほかの異なったレーンを使用することを決めて競技する場合は、別とする。

2 シングルレーン方式 (ヨーロッパ方式)

競技者は、1 つのレーンで投球してゲームを完成する。1 ゲームごとに異なったレーンを使用する場合には、順次右隣のレーンに移動して次のゲームを実施し、競技ゲーム数に応じ、これも同数のレーンを使用する。競技ゲーム数の 2 倍にレーンを使用する場合には、各競技者は半ゲームずつを各レーンで投球し、第 6 フレームと第 1 フレームとで次々と新しいレーンに移動する。

3 ベーカー方式

【資料# 1 - 2】

この競技の方式は、すべてチーム戦とし、1つのレーンであらかじめ決められた投球順序に従い、1フレームずつ交代で投球し、10フレームを終了する。

4 マッチプレー方式

- (1) 競技者は、1度に2フレームを投球する。
- (2) ただし、左側レーン（奇数レーン）でスタートする競技者は、1フレームだけ投球する。
- (3) その後、両競技者とも最初に右側レーン（偶数レーン）で投球し、その後続けて左側レーンで、もう1フレームを投球する。
- (4) 先に投球を始めた競技者は第10フレームを右側レーンで投球して自分のゲームを完成する。
- (5) マッチプレーが2ゲーム以上からなる場合は、次のゲームでは競技者は前のゲームを完了したレーンから開始する。

5 ラウンドロビン（総当たり戦）方式

- (1) ラウンドロビンにおいては、予選の方式によりラウンドロビン競技に進出する競技者の人数が決定する。
- (2) 各競技ともほかのすべての競技者と対戦を行う。
- (3) 対戦は1個以上のゲームで構成される。
- (4) 最終ポジションマッチを加えることができる。この場合のポジションマッチの組合せは、競技者がそれまでのマッチゲームを終了した時点の順位によって決定する。
- (5) ポジションマッチの前までの2-3位、4-5位、6-7位などに同位が生じた場合は、次の競技者を上位とする。
 - (イ) 勝ち点を除いた総得点の多い者
 - (ロ) 直接対戦において勝った者
 - (ハ) より多くの対戦に勝利した者
 - (ニ) ローゲーム、ハイゲームの差の少ない者
 - (ホ) ハイゲームの高い者

第111条（2名以上の同時投球）

1つのレーン又は1対のレーンで1名もしくはそれ以上数名の競技者は、同時に競技できる。

2名以上数名の競技者が同一のレーン又は1対のレーンで投球する場合、競技者は順番に1フレームずつ投球する。

シフトのゲーム開始後は、競技会ごとのルールに従って、選手交代が行われる場合を除き、そのシフト中の投球順を変更することはできない。

第112条（ゲームの中断）

ゲームの途中、設備の故障により正常な進行ができなくなったときは、ほかのレーンに移動して、そのフレームからスタートし完了する。

この場合の練習ボールは、各レーン2投以内とする。

同日内に完了することができない場合は、中断したフレームから再開し完了する。

第113条（デッドボール）

次のような場合は、そのことを競技会役員に申告し、デッドボールを宣告された場合は、その投球は無効となる。この場合はデッドボールとしピンを再配置し、競技者は再投球する。

- (1) 投球後（及び同じレーンでの次の投球の前）に、1本以上のピンが欠落しているという事実を直ちに指摘した場合。

【資料# 1 - 2】

- (2) ピン整備員が、ボールがピンに到達する前に、立っているピンに干渉した場合。
- (3) ピン整備員が、倒れたピンが回転を停止する前に取り除くか干渉した場合。
- (4) 競技者が誤ったレーン、または誤った順番で投球を行った場合。
- (5) 投球中及び投球が完了する前に、競技者が他の競技者、観客、動く物、またはピンセッターによって物理的に妨害された場合。競技者は倒れたピンを受け入れるか、デッドボールの宣告を要求するかのどちらかを選択することができる。
- (6) 投球したボールが異物に接触した場合。

第 114 条 (倒されたピンの認定)

倒されたピンは正しく認定しなければならない。

競技者の適正な投球によって倒され、又は完全にレーンの上から倒れたピンのみを計算する。

ゲームの各フレームは、競技者が決められた順番に従って投球し、正しく倒されたピンの数を記入し、得点とする。

第 115 条 (適正に倒されたピンとして計算されるもの)

デッドボールでない限り、競技者の投球は、すべて得点として計算する。

- (1) 適正な投球後、競技者の得点となり、デッドウッドとして次の投球前に取り除かれるピンは以下を含むものとする。
 - (イ) ボールや別のピンによってピンが倒れたり、ピンデッキから外れたりした場合。
 - (ロ) 両側の仕切りや後ろのクッションの跳ね返りにより、ピンが倒れたり、ピンデッキから外れたりした場合。
 - (ハ) ピンデッキ上で停止しているスイープバーがピンデッキからデッドウッドを掃き出す前に、ピンの跳ね返りによりピンが倒れたり、ピンデッキから外れたりした場合。
 - (ニ) ピンが傾いてキックバックやその他両側の仕切りに接触している場合。
 - (ホ) ストリングピンセッター (吊り下げ式ピンセッター) において、ボールや他のピンにより倒されたピンのストリング (ひも) によってピンが倒れたり、ピンデッキから外れたりした場合。
- (2) ストライクもしくはスペアを取る際、ピンの配列が不整 (オフセット) であるときは、競技者の責任において投球前に申告するものとし、申告のない場合は、ピンの配列は完全なもののみとする。したがって、投球後、配列の不整が発見されても、その投球は有効であり得点として計算する。また、ゲーム中のリセットの申告は、競技 1 人あたり 1 ゲーム 2 回まで許される。

第 116 条 (不正に倒されたピンとして計算されないもの)

有効な投球であっても不正に倒されたピンは無効となる。競技者が第 2 回または第 3 回の投球を行う権利がある場合、不正に倒されたピンは元の位置に再配置される。

- (1) 次のような場合には、有効な投球となるが、倒したピンは無効となる。
 - (イ) 一度ガターに入ったボールによってピンが倒れた場合。
 - (ロ) 後ろのクッションからボールが跳ね返ってピンを倒した場合。
 - (ハ) ピンがピン整備員の身体に触れて跳ね返りピンを倒した場合。
 - (ニ) 機械式ピンセッターがピンに触れて倒した場合。(不明確な場合を含む)
 - (ホ) デッドウッドを取り除くときにピンに触れて倒した場合。
 - (ヘ) ピン整備員によってピンが倒された場合。
 - (ト) 競技者がファールをした場合。
 - (チ) レーン上またはガターにデッドウッドがある状態で投球が行われ、ボールがレー

【資料# 1 - 2】

ンから離れる前にそのデッドウッドに接触した場合。

(2) 跳ね返ってレーン上に立ったピンは、立っているものとみなす。

第 117 条 (移動したピン)

第 1 回の投球によって、移動したまま立っているピン (アウトオブレンジ) は、元のピンスポットに戻ることなく移動した位置で、第 2 回の投球をする。ただし、機械に触れて倒れた場合は、元のピンスポットの上に再配置する。

ストリングピンセッター (吊り下げ式ピンセッター) においては、第 1 回の投球後、機械が再配置した位置で、第 2 回の投球をする。

第 118 条 (ピンの破損と再配置)

ゲーム中にピンが折れたり、その他著しく破損した場合は、直ちに現在使用中のものと同じ状態のピンに交換することができる。

このようなピンの交換については、競技会役員の判定による。競技者の得点は、ピンが破損しても変わらない。倒されたピンは全部計算され、破損したピンはその後に交換する。

第 119 条 (誤ったレーンでの投球)

競技者が誤ったレーンで投球した場合、1 対のレーンで投球したフレームの数が合計 4 個未満であればデッドボールが宣告され、競技者は正しいレーンで再投球しなければならない

1 対のレーンで投球したフレームの数が合計 4 個以上であれば、そのゲームはレーンを変更せず完了する。その後のゲームは、本来の正しいレーンで開始する。

マッチプレー形式では、競技者が誤ったレーンで投球し、対戦する競技者が投球する前にその誤りに気付いた場合にはデッドボールが宣告され、競技者は正しいレーンで再投球をしなければならない。それ以外の場合は投球した結果がスコアとなり、以降のすべてのフレームは正しいレーンで投球する。

第 120 条 (ファールの判定)

ファールとは、投球中または投球後に、競技者の体の一部がファールライン上に侵入またはファールラインを超えてレーン、設備、または建物の一部に触れたときに発生する。

ファールは、投球後、同じ競技者または別の競技者がアプローチ上で次の投球姿勢を取るまでの間で適用する。したがって投球後といえどもみだりにファールラインを越えてはならない。ただし、投球動作中、ボールを持ったまま、ファールラインを越えてもファールとはみなさない。

第 121 条 (ファールの宣告)

ファールの宣告は、審判員又はそれに準じた者が行う。宣告は投球の完了後、その投球者又は次の投球者が投球態勢に入るまでの範囲で採用し宣告する。投球者は、ファール審判員のファールの宣告に従わなければならない。ただし、ファールの宣告が明らかに間違っただけなされた場合、又はファール審判員のファールに関する諸規定の誤解による場合、あるいは、ファール審判員が判定不可能な場合は競技会役員において協議判定する。

自動式ファール判定器またはファール審判員が明らかなファールを宣告しなくとも、競技会役員が明らかなファールを認めた場合、ファールが宣告される。

ファールが宣告された場合、以下の場合を除き、抗議は認められない。

【資料# 1 - 2】

- (1) 自動装置が正常に作動していないことが判明した場合。
- (2) 競技者がファールをしなかったという証拠が多数存在する場合。

第 122 条 (自動式ファール判定器使用の場合)

自動式ファール判定器を使用して行う競技は、判定器がファールを指示した場合、これに従い、判定器が正常に働いていないことが確認された場合、又は競技者がファールをしていないという証拠が多数存在する場合には、これをファールとしない。

自動ファール判定器が一時故障で使用できない場合には、次のような処置をとる。

- (1) 選手権競技会又は競技会においてファール審判員を配置し、ファールを判定する。
- (2) ファール審判員を配置できない場合は、それに準ずる者が判定する。
- (3) リーグにおいて、ファール審判員を配置できないときは、それに準ずる者、あるいは、チームにおいてはチーム主将、個人においては数名の意見を取り入れて判定する。

第 123 条 (自動式ファール判定器設置のない場合)

競技者がファールに関する諸規定をおかしたかどうかを判定するためにファール審判員を配置し、審判員は競技者がファールをおかした場合には、直ちにこれを判定し宣告する。ファール審判員の位置は、ファールラインの全部が見透せる場所で障害物のない位置に設け、競技中はファール審判員を妨害してはならない。

第 124 条 (故意のファール及び故意のガターボール)

自己を有利にするために、故意にファールをおかした場合、故意にガターに落とした場合には、その競技者のその投球は 0 点とみなされ、そのフレーム内でのさらなる投球は認められないものとする。

第 125 条 (抗議及び抗議解決のための仮の投球)

ファール、正当に倒されたピン、またはデッドボールについて抗議が出て、競技会役員によって解決できない場合、競技者は仮の投球または仮のフレームを投球する。

仮の投球を行った場合、そのフレームの 2 つのスコア記録を保存して競技会役員の判定を受ける。それでも解決しない場合には、更に加盟団体又はこの法人に諮問して、これを裁定する。

- (1) 任意のフレームにおける競技者の第 1 投球、もしくは第 10 フレームの第 1 投球がストライクだった場合に続く第 2 投球において抗議が出た場合。
 - (イ) 競技者のファールの有無について議論されている場合、競技者はフレームを完成し、ピンが再配置されたところで仮の投球を 1 つ行う。
 - (ロ) 不正に倒されたピンについて議論されている場合、競技者はフレームを完成し、議論の対象となった残りピンを再配置した上で、仮の投球を 1 つ行う。
 - (ハ) デッドボールの宣告について議論されている場合、競技者はフレームを完成し、続いて仮のフレームを投球する。
- (2) 任意のフレームにおける競技者の第 2 投球、もしくは第 10 フレームの第 3 投球に抗議が出た場合。
 - (イ) デッドボールの宣告について議論されているのでなければ仮の投球は必要としない。デッドボールの宣告について議論されている場合、抗議の対象となった投球後に残ったピンを再配置し、仮の投球を 1 つ行う。

第 126 条 (抗議の期限)

競技においてスコアその他要項の規定に関する抗議の期限は以下のとおりとする。

- (1) スコアミスに関する抗議の期限は、各日の競技終了または各シフト終了から 1 時

【資料# 1 - 2】

間以内とするが、表彰式または次戦（勝ち抜き戦の場合）開始のどちらか早い方までとする。本規定に基づく各抗議はそれ自体が具体的である必要があり、本規定は以前または同様の違反を含むものとして解釈されないものとする。

- (2) その他要項の規定に関する抗議は、加盟団体、この法人に対し 24 時間以内に書面をもって提出する。24 時間以内に提出しなかった場合には、その競技はそのまま実施されたものとみなされる。

第 127 条（記録の明瞭な誤りについて）

競技におけるスコア又は計算上明らかな誤りを発見した場合には、発見次第、競技会役員が直ちに修正する。疑義ある誤りについては競技会役員が判断する。

第 128 条（アプローチの状態変更の禁止、ハンドコンディショナーの使用）

アプローチのいずれの部分にも、他の競技者の平常な状態を損なう異物の塗布を禁止する。これには、靴に付着するベビーパウダー、軽石粉、ロージンなどを含む。また、柔らかいゴム製またはアプローチ上で擦れ落ちるような靴底も禁止する。

競技会において、指定された場所以外でロージンやパウダー等のハンドコンディショナーを使用してはならない。競技会役員が使用場所を指定するものとする。

第 129 条（アベレージ）

アベレージとは、競技会、リーグの総得点を総ゲーム数で平均したものをいう。

単一アベレージ …… 定期的競技会、又はリーグに参加した場合、その競技会、リーグごとのアベレージをいい、これを競技会アベレージ、リーグアベレージという。

最高アベレージ …… 競技者が参加したいくつかの定期的競技会、リーグのうち、いずれか最高のアベレージをいう。

総合アベレージ …… 競技者が、定期的競技会、リーグに参加し、その数が 2 つ以上ある場合、その 2 つ以上いくつかを通算したアベレージをいう。このアベレージは通算した総ゲーム数で総得点を平均したものとする。

この場合、リーグだけで通算したものは総合リーグアベレージという。いずれの場合にも、ハンディキャップをつけるため、又は、技量階級を区分するためには余りピンを計算に入れないものとする。

第 130 条（ハンディキャップ）

競技者の技量に特に差があるとき、競技条件を公平化するため、ハンディキャップを設けることができる。

ハンディキャップは、競技者間のアベレージの差、又は、1 つの基準点の設定により、これと競技者のアベレージとの差を計算の基礎とし、通常その 70%～80%をこれにあてる。

アベレージのない者については、場合により特に技量判定を行い、これをアベレージに代えることができる。

第 131 条（レーンの配当）

競技会及びリーグで、同時にスタートする競技者、又はチームのレーン配当は、特に規定のない限り抽選による。

抽選方法は、リーグ又は競技会責任者がこれを定める。

【資料# 1 - 2】

第 132 条 (競技勝位の決定)

競技の勝位の決定は、次のような方法による。

- (1) 個人、又はチームで得点の最も多いものを勝ちとする
- (2) あらかじめ定めた、ハンディキャップを加えた得点の最も多いものを勝ちとする
- (3) 競技方法にポイント方式を採用し、ゲームごとに得点の多い方を勝ちとする場合、1 ゲームごとにポイントを与え、その総ポイントの多い方を勝ちとする

第 133 条 (同位ピンの裁定)

競技の勝位の決定について、個人又はチーム戦の得点が同点の場合、次のとおり裁定する。

- (1) シリーズにおいて同点の場合は、最高ゲームと最低ゲームの差の最も少ないものを上位とする。
- (2) 2 シリーズ以上の競技において同点の場合、最高シリーズと最低シリーズの差の最も少ないものを上位とする。
- (3) 1 ゲームのスコアが同点の場合及び第 1 号の得点差が同じ場合は、個人又はチーム戦で第 10 フレームまでを含めたストライク数の多いものを上位とする。
- (4) さらにストライク数が同じ場合は、スペア数の多いものを上位とする。
- (5) スペア数が同じ場合は、ともに勝者とするか、又はさらに 1 ゲームの決勝戦を行い、勝者を決定する。ただし、競技要項にほかの方法で規定している場合は、その規定による。

第 134 条 (スローボウリング)

競技者は自分の投球順が来たら投球できるよう準備をしておき、左右のすぐ隣のボックスが空いているときは、アプローチまたは投球の開始を遅らせてはならない (1 ペアレーンカーティシー/1 ボックス牽制)。

- (1) 競技者は常に 1 ペアレーンカーティシーを遵守すること (ただし、競技会ごとのルールで指定できるものとする)。 同じボックスの競技者は、左右のボックスでそれぞれ 1 名の競技者が投球を完了しない内に連続して投球することはできない。ただし、左右のボックスの競技者の投球準備ができていない場合、または順番を譲った場合は除く。
- (2) 競技者が前項の手順を遵守しない場合、スローボウリングと判定する。これらの手順を遵守しない競技者は、競技会役員から以下のように宣告を受けるものとする。
 - (イ) 初回の違反には注意 (ペナルティなし)
 - (ロ) 2 回目の違反には警告 (ペナルティなし)
 - (ハ) 1 日のシフトごとに 3 回目以降の違反にはペナルティとしてそのフレームを 0 点とする。
- (3) 審判員は本規定の施行を解釈するために、最も進行の早いところと比べて、1 レーンに 1 名又は 2 名で競技する場合は原則として 4 フレーム以上、3 名以上で競技する場合は 2 フレーム以上遅れている競技者またはチームを特に監視するものとする (ただし端のレーンは除く)。

第 135 条 (使用ボール及び投球)

使用ボール及び投球については以下のとおり定める。

- (1) 指穴調整を工夫すること以外、ボールの内部及び外部に添付物を使用することなど、いかなるほかの手段もこれを併用してはならない。
- (2) 投球時に外れたり、投球中に可動する装置をボールに組み込んだり、取り付けしてはならない。

【資料# 1 - 2】

- (3) すべての公認競技においては、ボールは1991年1月1日以降に製造され、競技会開始日の最新のUSBC公認ボールリスト (<https://bowl.com/approved-ball-list>) に掲載されているボール又はこの法人の公式認定ボールで、この法人の公認ドリラーによってドリルされ、この法人の公認ボール検査員が検査し、合格したボールを使用するものとする。
- (4) 投球はすべて手動で行われなければならない。
- (5) 投球時には、競技者は全ての指穴に指を入れて投球しなければならない。投球中に指を入れていない穴は認められない。投球中に指を入れていない穴があった場合、そのゲームの得点は0とする。
- (6) 競技者は、切断などにより手またはその大部分を失った場合、ボールを掴んだり、投球したりすることを補助する特別な器具を使用することができる。
- (7) 競技会では、競技者が最初の投球を行った後、負傷により同じ利き手で投球を続けることが不可能であると判断しない限り、競技会中その手を使い続けるものとする。競技者は利き手と反対の手で競技を続行するために競技会役員の承認を求めることができる。

第136条 (ボウリングボールの表面調整及び表面加工)

ボウリングボールの表面調整及び表面加工については次のおりとする。

- (1) 化学物質を使った製品は、IBF Web サイト (www.IBF.org) 内の「使用可能製品リスト(Acceptable list)」の「公認競技中に使用可能(Acceptable during certified competition)」に記載されているもののみを使用可能とする。「固体または研磨剤を含む製品(Products Containing Solids or Abrasives)」、また「いかなる場合も使用不可(Not acceptable at any time)」に記載されているものは一切使用できない。ボールを調整及び加工した後は、表面を必ずきれいに拭き取らなければならない。
- (2) 手によるボールの表面調整は、ゲーム間 (その競技者がゲームを終了してから、次のゲームの第一投を投球するまでの間) に指定されたエリア内で、他の競技者の競技に遅延をさせないという条件で許可される。
- (3) ボールの表面加工は上記以外に、公式練習中、競技直前の練習ボール中、及びシフト間に指定されたエリア内でのみ許可される。
- (4) ゲーム中にボールの表面調整及び加工をすることは認められない。ゲーム中に表面調整及び加工をおこなった場合、そのゲームは0点とする。

第137条 (競技者の服装)

競技者は、特に規定されない限り、ユニフォーム又は見苦しくない服装で競技を行い、過度の商業宣伝マークの入ったもの、アンダーシャツでの競技は禁止する。

すべての公認競技においては、別に定めるこの法人の服装規則を適用する。

第138条 (禁止事項)

競技における褒賞は、記録に対する名誉をたたえるものであり、トロフィー、メダル、カップ、賞状等を原則とし、副賞のある場合も品位のあるものとする。

- 2 競技者は、競技中、ボウラズエリア内で喫煙、飲食をすることはできない。また、酒気を帯びて競技することを禁止する。
- 3 競技において、ゲームの結果に関連し、競技者、第3者にかかわらず一切の賭けごとを禁止する。

第139条 (罰則、不正行為)

この法人の会員で競技に関し、不正な行為があった場合には、次の各号により罰則が

【資料# 1 - 2】

適用される。会員以外の者でも本条に該当する場合には、ボウリング競技者として資格のない者とし、特に加盟団体の役員会で承認しなければこの法人の会員とはなれない。

- (1) 不正な方法により競技を有利にしようとした者は、そのゲームは無効となり、また場合によっては、会員より除名されることがある。
 - (ロ) 直接、間接を問わず、レーン、ピン、ボールに対し、この法人の規格に外れた細工をした場合。スコアを高めるため細工をしたレーンであることを承知しながら競技をした場合。
 - (ハ) ハンディキャップを多くするため、又はリーグ、競技会において階級の下の組に参加するため、アベレージを詐称した場合。
- (ニ) リーグにおいて、ハンディキャップ又は階級区分について一層有利な利益を得るため、故意にアベレージ以下に投球した場合。
- (2) 不正な術策を用い、ボウリング競技に関し、一般の悪評を招くような行為のあった者は、会員から除名する。
- (3) 公認リーグ又は競技会において参加費（施設使用料）の支払いを怠った者は、会員から除名される。

第2章 競技会規程

第201条（競技会の定義）

競技会は、チーム、個人又はその両方を含めたもので、計画した要項によって競技を行い、優勝者又は優勝チームを決定する。加盟団体の主催、共催、後援の公認競技会には、登録会員のみが参加できる。

会員以外の参加については、その都度、規定する。

第202条（競技会的主催、登録）

一般競技会は、この法人、加盟団体の連合、加盟団体及び傘下組織のほか、この法人に協力できる団体が主催し、競技の登録手続を完了しこの法人が承認したものを公認競技会とする。

第203条（競技会公認の意義）

公認競技会は、諸規定を守り、最も厳正かつ公正なボウリング競技を行うものである。

- (1) 公認競技会の参加者は、この法人規定の褒賞を受ける資格を持ち、優勝者にはそのタイトルが与えられる。
- (2) 競技の成績は、公認として記録される。
- (3) 競技会の競技上でのすべての陳情、抗議はこの法人の採決を受けることができる。

第204条（公認競技会の参加資格）

公認競技会の参加申込者は、すべて加盟団体を通じこの法人に登録され、その資格を証明するこの法人の会員証の交付を受けた者で、競技会には会員証を常に携帯していなければならない。

第205条（公認の手続）

公認競技会の申請は、その主催者が別に定める競技会登録申請書に競技会要項を添えて、原則として開催2週間前までに加盟団体を通じこの法人に申請する。

第206条（この法人の公認）

この法人は公認申請の競技会に対し、この法人の諸規定にしたがって審査し、適正と

【資料# 1 - 2】

認めたものについて公認し、公認書を交付する。

第 207 条（競技会役員構成及びその任務）

競技会の開催は、主催者が全般的企画運営の機関として、原則として次のとおり役員を決定し運営する。

1. 競技会役員構成

- (1) 大会会長
- (2) 大会副会長
- (3) 大会運営委員
- (4) 大会委員長
- (5) 大会副委員長
- (6) 大会審判部長
- (7) 大会審判副部長
- (8) 審判部
- (9) 総務部
- (10) 競技部
- (11) 記録部
- (12) 褒賞部
- (13) 認証部
- (14) 広報部
- (15) セクレタリー
- (16) 大会事務局

ただし、予選会又は記録会等の開催については、セクレタリーを中心にその必要な役員構成にて開催することができる。

2. 役員の仕事

(1) 大会会長、大会副会長

会長は、主催者の代表として、副会長は副代表とする。また、必要により大会名誉会長、顧問等を置くことができる。

(2) 大会運営委員

大会運営委員は、主催者の役員とし、次の役員を含め委員会を構成し、大会運営上の最高の決定機関とする。

(イ) 運営委員会

大会会長、大会副会長、運営委員、大会委員長、大会副委員長、大会審判部長、大会審判副部長

(ロ) 運営委員会は、競技規定第 126 条に規定された抗議について裁定する。また、競技の進行中に明確に解決できない、すべての抗議について、その問題を決定する権限を持つ。ただし、委員会において決定できない事項については、この法人の裁定を受ける。

(3) 大会委員長、大会副委員長

大会委員長は、競技の責任者となる。大会副委員長は、副責任者となる。

(4) 大会審判部長、大会審判副部長

(イ) 競技要項に基づき、競技中に起きた技術的問題について協議、判定する。

(ロ) 記録の最終結果を点検し、疑義のある点をすべて判定する。

(ハ) 不都合な競技者を除外する権限を持つ。また、競技者の行為に関する抗議について理由をつけて決定する。

(ニ) 大会審判副部長は、大会審判部長を補佐する。

(5) 審判部

【資料# 1 - 2】

審判部は、審判員により構成し、競技実施に際し、発生するすべての競技上の問題を規定に従い公平な判定をする。

審判員は、この法人の公認審判員とし、審判部長は任命された審判員にその任務を割り当てる。ただし、競技会又は予選会等については、主催者は審判員を任命することができる。

(6) 総務部

総務部は、競技会の準備委員会その他の委員会を招集し、それに関する議事、日程を作成する。

競技会当日は、来賓、役員並びに選手の受付を担当し、競技以外の総務的な任務をすべて負う義務がある。

(7) 競技部

競技部は、競技要項並びに時間表を作成し、競技会当日は、プログラムに基づき競技を順調に進行させる義務を負う。

(8) 記録部

記録部は、すべての競技会の競技記録を集計点検し、公表する責任を負い、公認記録は、この法人に報告する義務がある。

(9) 褒賞部

褒賞部は、競技会の褒賞関係全般を担当する。

(10) 認証部

認証部は、競技会開催前及び開催中においてその施設、設備、用具が整備され、規格に合致して公正なる競技が運営できるようすべての責任を負う。

(11) 広報部

広報部は、大会広報関連業務をすべて処理する。

(12) セクレタリー

セクレタリーは、競技開催に要する書類手続及び競技記録報告の最終責任者となる。

(13) 大会事務局

大会事務局は、競技会開催の事務運営を統轄し処理する。

第 208 条 (競技会要項)

主催者は、次の事項につき規定し、競技要項を作成し公示する。

- (1) 競技会名称
- (2) 主催者名
- (3) 開催日時
- (4) 開催場所
- (5) 競技種目、ゲーム数及び競技方法
- (6) 競技予定時刻
- (7) 参加者数
- (8) 参加資格
- (9) 競技実施上、特に定めた事項
- (10) 参加費 (施設使用料)
- (11) 褒賞
- (12) 参加申込方法
- (13) 参加申込締切日時
- (14) その他、必要事項

【資料# 1 - 2】

第 209 条 (競技会要項の作成要領)

(1) 競技会の名称

名称は、性格、内容を表すものであり、明確にし、競技会がいずれかの団体に所属し、又は、団体の主催によって行われる場合は、その団体名を冠することが適当である。

(2) 主催者名

この競技会の主催者の名を記入する。

(3) 開催日時

この競技会の開催日時を記入する。

(4) 開催場所

使用競技場名、住所、電話番号を記入する。

(5) 競技種目、ゲーム数及び競技方法

競技種目については、チーム戦、個人戦等を明記し、競技が 2 種目以上一緒に実施する場合、これらのスコアを合計して個人総合（オールイベント）を設定できる。

ゲームについては、何ゲームでその順位を決定するかを明記する。

競技方法は、デュアルレーン方式（アメリカ方式）、シングルレーン方式（ヨーロッパ方式）、ベーカー方式、マッチプレー方式、ラウンドロビン（総当たり戦）方式のいずれかを明記する。

(6) 競技予定時刻

競技スタート、全日程終了予定時刻を記入する。

(7) 参加者数

この競技会の参加者数を記入する。

なお、男・女の別がある場合は、それぞれの数を記入する。

チーム戦の場合は、そのチーム数を記入する。

(8) 参加資格

男・女、男女混合、年齢別等を記入する。

(9) 競技実施上、特に定める事項

ハンディキャップを定める場合は、ハンディキャップを明確にする。

競技実施上、特別に規定を定めた場合及び特に違反しやすい事項については、その競技会ルールに明記する。

(10) 参加費（施設使用料）

参加費（施設使用料）は、競技運営上、その必要な経費の範囲内とし、競技者の過重負担とならないよう決定する。ただし、慈善事業に対する寄附、その他これに類する目的のために特別に参加費（施設使用料）を決定することができる。

(11) 褒賞

褒賞種目及び第 1 位から何位までかを明記する。

(12) 参加申込方法

一定の申込書を作成し、申込場所を決めて明記する。チーム戦の場合は、チーム主将名を登録させる。

(13) 参加申込締切の日時

参加申込の締切の日時は、十分な余裕を持たせるよう決定する。

(14) その他、必要事項

その他、必要がある場合には、その事項を明記する。

第 210 条 (ハンディキャップ及び階級決定のアベレージ)

競技会にハンディキャップを採用し、階級決定の基礎とする場合、競技会規定におい

【資料# 1 - 2】

て、特にほかの方法を定めない限り、次のいずれかによるアベレージによりハンディキャップの基礎とする。

- (1) 少なくとも 24 ゲームによる最高リーグアベレージ
- (2) 競技会、リーグを合わせて 24 ゲーム以上による総合アベレージ
- (3) 競技会（予選等を含む）において、その合計が少なくとも 24 ゲーム以上の競技会アベレージ

第 211 条（参加者の変更）

参加者の変更は、原則として競技開始時間の最低 1 時間前までに主催者に届出て承認を受ける。

第 212 条（投球の順序）

競技者の投球順序は、予定表に従い投球する。

チーム戦の投球順序は、競技開始後、チーム全員の第 1 フレーム完了をもって、その投球順序を変更することはできない。

第 213 条（競技開始後における競技者の交代）

競技開始後、そのゲーム中は競技者の交代はできない。ただし、チーム戦において、ゲーム中やむを得ぬ事情で交代する場合は、あらかじめ登録されているメンバーで主催者が認めた場合のみ交代できる。

そのゲームのスコアは、前の者のスコアに引き継いで計算される。また、一旦交代して退いた競技者は、そのゲームには再び戻ることはできない。

交代者により完成されたそのゲームでは、その交代者は個人の褒賞対象とならない。

第 214 条（競技者の遅刻）

競技は競技予定表によって開始され、競技者又はチームが遅れた場合は、遅刻とし、第 1 ゲームの第 3 フレームまでに到着した場合は、そのフレームから投球することができる。ただし、競技要項等に別に定める場合は、遅刻として投球できない。

第 215 条（チーム戦における欠員）

競技会においては、チーム戦における欠員者の得点は別に定める規定のない場合は、0 点とする。

第 216 条（チーム主将）

チーム主将は、チームを代表し、チーム員の競技会参加資格、その他諸規定の履行等について一切の責任を負う。

- 2 チーム主将は、チームを統轄し、チーム員の投球順序を決定する。
- 3 チーム主将は、参加申込書に記載したチーム員で競技会当日に出場不可能となった者に対しては、主催者の承認を受けて交代者を出すことができる。
- 4 当日、予定時間に到着しないチーム員があった場合も同様とする。

第 217 条（チーム単独での投球）

デュアルレーン方式（アメリカ方式）による場合、チーム、個人のいずれの種目を問わず、競技参加者が単独で 1 対のレーンに配置された場合は、隣接の相手なしでも実際の競技が行われるとおりにゲームを実施する。

第 218 条（同スコアの裁定）

競技会において、各種目のスコアが同一の場合、その順位の決定は競技規程第 133 条によるものとする。ただし、優勝者決定については、競技会の運営委員会は、競技要項

【資料# 1 - 2】

により、これを決勝再競技又は同位優勝とすることができる。
同位優勝とした場合、各優勝者に対し同様の賞を与えるものとする。

第 219 条（総合優勝者の決定）

競技会において総合優勝者を決定する場合は、次の方法による。

- (1) 総合得点により決定する。
- (2) 総合得点の上位何名かを選出し、さらに何ゲームかの競技を行い決定する。ただし、別に定める競技会要項により得点を加算した合計得点により決定することができる。

第 220 条（競技の記録）

競技会において、記録係を指定し配置することができる。この場合、記録のすべての責任は競技者にあり、記録係に責任はない。

記録に対する抗議は、定められた時間内においてのみ有効である。

第 221 条（審判の宣告への干渉）

競技中、競技者は審判員の指示に従い、審判員の宣告に干渉することを禁止する。

第 222 条（抗議）

競技会における審判、記録の裁決に対し、抗議の事項がある場合には、個人及びチーム主将もしくは代表者により運営委員会に申し出て、その裁定を受けることができる。

抗議は、理由を明確に記入した文書によるものとし、関係者の署名を必要とする。

ただし、公認競技会で運営委員会において決定できない事項については、加盟団体又はこの法人の裁定を受ける。

第 223 条（褒賞）

褒賞に関しては、すべて競技会要項に定められた規定による。

第 224 条（公認競技会における参加費・施設使用料の返還）

公認競技会に対し、参加申込後の参加費（施設使用料）は、一切返還しない。

第 225 条（公認競技会の結果報告）

セクレタリー又は記録部長は、競技会終了後、次の諸項を作成し、競技会代表者の承認を得て、加盟団体を通じ原則として 2 週間以内にこの法人に提出する。

- (1) 参加者全員の個人記録
- (2) 公認料
- (3) その他参考事項

第 226 条（公認競技会の中止及び開催不能の届出）

公認された競技会がやむを得ない事情で中止又は開催不能になった場合は、その理由書を添付し、速やかに加盟団体を通じ、この法人に届出て公認取消しの手続をする。

第 227 条（公認競技会の褒賞）

セクレタリー又は褒賞部長は、競技褒賞授与に関する細則に該当するスコアが記録された場合は、別に定める褒賞申請書により加盟団体を通じ、記録された日から原則として 2 週間以内にこの法人に申請する。

【資料# 1 - 2】

第3章 リーグ規程

第301条（リーグの定義）

リーグ戦は、競技者相互の技能向上を図るとともに、常に友好の精神を養う目的で、競技者の社交性とスポーツ精神の向上を図るものである。

第302条（リーグの構成）

リーグは、あらかじめ定められた計画表に従い、個人又はチームが順次相互に直接対抗して競技するものとする。

第303条（リーグの区分）

リーグ戦には次の区分がある。

- (1) シングルスリーグ……個人間の競技を行う。
- (2) チームリーグ……チーム間の競技を行う。
- (3) 巡回リーグ……1リーグを2競技場以上を使用して行うもの。
〔サーキットリーグ〕

第304条（リーグの種類）

リーグの種類は次のとおりとする。

- (1) スクラッチリーグ……個人又はチームで、すべてスクラッチで競技するもの。
- (2) ハンディキャップリーグ……個人又はチームで、あらかじめ定めたハンディキャップを採用して競技するもの。

第305条（リーグの方式）

リーグの競技方式は、次のとおりとする。

- (1) 総当たり方式……参加人数又は参加チームがすべての参加競技者、又は参加チームと定められた予定表によって対戦する。ただし、最終日は1位と2位、3位と4位という対戦を行う場合がある。
- (2) ポジションマッチ方式……参加人数又は参加チーム数に関係なく、常に前回までの成績の1位と2位、3位と4位が対戦する。
- (3) ポイント方式……対戦チームの勝者に一定のポイントを与え、その総ポイント数によって順位を決定する。
- (4) ピーターソンポイント方式……ポイント方式の変形で各ゲームに勝ポイントと得点ポイントの2つを与え、その総ポイント数によって順位を決定する。
(イ) 勝ポイントとは、その勝者に与えるポイント。
(ロ) 得点ポイントとは、一定の基準の得点に対し、ポイントを与える。これは勝者、敗者に関係ない。

〔例〕得点ポイント基準、50点とした場合。

150点対180点での対戦結果は、150点の競技者は負けて $0+150/50=3$ ポイント、180点の競技者は勝て $1+180/50=4$ ポイント、余30となる。この余り得点は次のゲームへ加算する。

第306条（優勝決定の再競技）

【資料# 1 - 2】

リーグにおいて優勝者が同位となった場合には、リーグ要項に特別な規定がない限り、優勝を決定するために、さらに少なくとも1ゲームを追加して競技しなければならない。このゲームはリーグ開始に際し、特に規定しない限りそのリーグの実施されたときと同条件にて行う。

第307条（リーグ要項）

各リーグ要項は、この法人の諸規定を基礎とし、原則としてその競技実施の14日前までに必要な要項を規定し、リーグに参加する個人もしくはチーム主将の過半数以上の同意により、承認され決定するものとする。この要項にはリーグセクレタリーの選任についてもこれを規定し、選任されたリーグセクレタリーは、この要項に従い、業務を実施することとし、リーグを統轄する。

第308条（リーグセクレタリーの任務）

リーグセクレタリーの任務は、次のとおりとする。

- (1) リーグ開催要項が決定したら、加盟団体を通じ登録申請書を、原則として競技開始の2週間前までに提出する。
- (2) リーグ開催要項によって、リーグ規定に基づき、レーンの配当及び組合せの抽選を行う。
- (3) リーグに参加している個人又はチームの得点を記録し、その回のアベレージと順位を定め、記録成績順位表（スタンディング）を作成し、次の回の競技開始前に全員に配布する。
- (4) リーグ開始後、原則として4週間以内に参加者名簿を添付し、登録公認料をこの法人に納める。
- (5) セクレタリーはリーグ期間中、及び競技中におけるトラブルについては、リーグ要項を遵守し、その都度、役員と協議の上、解決しなければならない。
- (6) セクレタリーは本条に示す事項、並びに主催者の指示による業務を怠った場合は、その職を免ぜられる。

第309条（リーグ会計の任務）

リーグ主催者は、リーグ開催にあたり、会計担当責任者を定めて、次の事項を行わせることができる。（リーグセクレタリーが兼任できる。）

会計は、あらかじめ定められた参加費（施設使用料）をその都度徴収し、リーグに関する経費の支払いを行い、その残額をリーグ終了まで保管しなければならない。

リーグ終了後、直ちに収支決算書を主催者及び参加者に公示しなければならない。

また、リーグにおいては決算報告を原則として30日以内に所属加盟団体に報告しなければならない。

第310条（運営委員会）

リーグの運営はセクレタリーを含む役員及びチーム主将とで委員会を構成し、そのリーグにおいて発生したすべての問題につき、これを附議、解決しなければならない。

この解決は多数決により、可否同数のときは議長がこれを決める。委員会はそのリーグの実状に合わせて、リーグ要項の変更をリーグ規程に違反しない範囲で修正することができる。

委員会の決定は、最終的なものとする。ただし、役員会、加盟団体、この法人に対し、更に訴えを提議された場合は、競技規程第126条に基づく。

第311条（チーム）

チームとは、リーグ又は競技会に参加する目的で組織された2名以上の団体をいう。

【資料# 1 - 2】

第 312 条 (チーム主将の責任)

チームの主将は、その構成チーム員の中より決められ、チームの代表者となる。チーム主将は、チームが諸規定に違反しないよう、常にチームを統轄する責任がある。

第 313 条 (チームの成立)

チーム戦において、チーム内の競技者に欠員が生じた場合、5 人チームリーグでは 3 人以上、3 人又は 4 人チームリーグでは 2 人以上、2 人チームリーグでは 1 人の出場て競技が成立する。

ただし、別の要項で規定する場合は、その規定に基づく。

第 314 条 (登録人員)

各リーグの登録人数 (交代員を含む。) については、リーグ要項にて定める。

第 315 条 (欠席者の得点)

リーグ委員会は、リーグ要項に競技欠席者の見込点 (ブラインドスコア) を設定できる。ブラインドスコアは、登録された競技者で、欠場の適正な理由をセクレタリーに連絡があった者のみ欠席者として適用でき、無断欠席及び理由が不適格なときはブラインドスコアは認められない。

第 316 条 (競技者の遅刻)

競技者の遅刻については、競技会規程第 214 条を適用する。

第 317 条 (競技者の交代)

チーム戦において、競技者に事故あるときのため、補欠登録を認める。ただし、1 競技者の交代は原則として 1 回までとする。

第 318 条 (投球の順序)

競技のスタートをもってその順序を変えることはできない。各フレームは競技者が定められた順序に従い投球する。

第 319 条 (リーグの同点記録の決定法)

リーグ競技で対戦相手と同得点の場合、引き分けとして、両者に決められた勝点を 2 分する。ただし、最終優勝決定の場合は、第 306 条を適用する。

第 320 条 (競技の延期)

すべてのリーグは、リーグ委員会が延期又は事前の実施については、あらかじめ規定しない限り認められず、競技は予定表に従い実施される。非常事態の場合を除き、延期は競技実施予定の 24 時間前までに、個人又はチーム主将に通達しなければならない。非常事態にあたり、チーム主将より、その競技の延期を申し入れられた場合、相手チームの了承を得てそれを認めることがある。この場合、両チーム主将とセクレタリーは、実施日を決め、セクレタリーの立会を必要とする。その競技は、原則としてリーグ予定表の最終日までに行うものとする。延期の競技は、両者又は両チームの対抗で、そのリーグの他チームと同一状態、規定のもとに行われる。

第 321 条 (チーム単独での投球)

対戦相手不在の場合、リーグ要項に特に定めない限り全勝とする。ただし、この場合でも出席したチームは単独で実際の競技が行われるとおりに、全ゲームの投球を行う。この場合、チームの全競技者は各フレームとも全員投球完了後、隣接のレーンに移り、次のフレームを投球する。

【資料# 1 - 2】

第 322 条（欠席に対する処罰）

個人又はチームで、1 リーグ期間中に理由なくして、その期間の 1/3 以上欠席した場合は、状況により、リーグメンバーから除名することができる。このような個人又はチームについて、この法人の会員からも除名処分を受けることがある。

第 323 条（個人又はチームの脱退）

個人又はチームが正当な理由なく、リーグ脱退もしくは除名された場合、会費の返還、受賞、その他、リーグに対するすべての権利を失う。

また、この法人の会員から除名処分を受けることがある。

第 324 条（得点の確認）

個人戦の場合は個人が、チーム戦の場合はチーム主将が対戦相手のスコアカードへ確認の署名をする。この署名されたスコアカードは、リーグの公式記録となる。

第 325 条（禁止事項）

個人又はチームが、相手チームと直接対抗することなく先投げ、後投げすることは原則として禁止する。ただし、リーグ要項に別の定めがある場合はその定めによる。

第 4 章 選手権競技会規程

第 401 条 (選手権競技会の定義)

すべての選手権競技会は、公認競技会として競技規程、競技会規程のほか、この規程に従い実施し公表する。

選手権大会は、全国各地域及び各種目の選手権者を決定する競技会である。

第 402 条 (選手権名の使用)

選手権名の使用は、次のとおりとする。

- (1) この法人主催又は共催のもの
- (2) 地区連合主催のもの
- (3) 加盟団体主催のもの
- (4) 加盟団体支部主催のもの
- (5) 各連合主催のものでこの法人の承認を得たもの
- (6) 特定範囲のものでこの法人の承認を得たもの

第 403 条 (選手権者の決定)

選手権競技会は原則 50 名以上の参加で、単一種目又は各種目を合わせて、原則として最低 9 ゲーム以上で実施すること。

競技の各種目における選手権者及びその他の受賞者は総合得点によって決定する。ただし、大会要項に特にほかの決定方法を採用したときは、その規定による。また、選手権競技会は毎年同一の競技種目、同一の方法により実施する。

第 404 条 (選手権競技会の公認申請期間)

選手権競技会の開催に承認を必要とするものについては、原則として 1 ヶ月前までに所属加盟団体を通じ、登録申請書に大会要項を添付してこの法人の審査承認を受ける。

第 405 条 (競技者の交代)

あらかじめ登録された補欠選手は、シリーズごとに交代することができる。また、病気等の事故により補欠選手と交代する場合には、そのフレームから引き続き投球することができる。ただし、その個人記録については、第 5 フレーム以前の交代の場合は、交代者の記録とし、第 6 フレーム以降の場合は、前者の記録とする。この場合は、個人の褒賞対象にはならない。競技者の交代は、審判員に届出の上、許可を必要とする。

第 406 条 (遅刻)

競技者は、競技開始予定時間の 30 分前までに、あらかじめ定められた場所に集合し、受付を通過する。通過しない場合は、その種目は失格となる。

第 407 条 (ボウラーズエリア)

選手権競技会において競技者、観客に識別できるようボウラーズエリアを定めるものとする。

- 2 各団体において、ボウラーズエリアに入ることのできるのは監督 1 名とする。ただし、各選手権競技会において別の定めがある場合、この限りではない。
- 3 ボウラーズエリアに入ることのできる範囲は、自チームの競技しているボウラーズエリア内とする。

第 408 条 (投球順序の変更)

投球の順序は、スタートの合図をもって変更できない。もし、変更した場合、その種

【資料# 1 - 2】

目は失格となる。

第 409 条 (レーンコンディショニング)

選手権競技会に使用するレーンコンディショニングは、次のとおり実施する。

また、会場や状況に応じて主催者が決定し、実施する。

- (1) 全てのレーンは、毎日 1 回以上クリーニング (ストリッピング) を行うものとする。
- (2) オイルパターン
 - (イ) ショートオイルパターン
10.05 メートル (33 フィート) 以上 10.97 メートル (36 フィート) 以内
 - (ロ) ミディウムオイルパターン
11.27 メートル (37 フィート) 以上 12.49 メートル (41 フィート) 以内
 - (ハ) ロングオイルパターン
12.80 メートル (42 フィート) 以上 14.32 メートル (47 フィート) 以内
- (3) いずれのオイルパターンを採用するかについては、主催者が決定する。

第 410 条 (使用ボール)

選手権競技会に使用するボールは、次の各号に基づいて使用するものとする。

- (1) 選手権競技会に出場する者の使用ボールは、すべて 競技会開始日の最新の USBC 公認ボールリスト (<https://bowl.com/approved-ball-list>) に掲載されている ボール又はこの法人の公式認定ボールで認証検査に合格したものであること。また、常にこの法人規定の「ボール検査合格証」を携帯していなければならない。
- (2) 合格したボールでも、表面にテープ、ペンキ等で目印をしたり、明らかに故意にキズをつけた場合は、失格とする。
- (3) ボールの表面調整及び表面加工については、競技規程第 136 条を適用する。
- (4) 競技者は、大会に使用するすべてのボールを登録しなければならない。
- (5) 1991 年 1 月 1 日以降に製造されたボールのみ使用が認められる。
- (6) 上記のほか、競技規程第 135 条を適用する。

第 411 条 (ボールの再検査)

競技中参加全競技者の中から無作為にボール検査を実施する。登録されていないボールを会場に持ち込んだ場合、大会の記録はすべて無効となる。

第 412 条 (審判の裁定)

次のような場合には、必ず審判の裁定を受ける事項とする。

- (1) ファール判定器の故障によって生じたとみられる場合。
- (2) ゲーム途中のリセットの場合、ただし、第 10 フレームの第 3 投球後を除く。
- (3) ピンの脱落やマシンタッチ及びアウトオブレンジの場合。

第 413 条 (記録、計算、転記ミス)

スコアの計算違い、記録カードへの転記の間違い、記録カードの計算違い等は、発見次第、競技会役員が訂正する。

第 414 条 (同順位、同スコアの裁定)

選手権競技会において、同順位、同スコアが生じた場合は、競技規程第 133 条によるもののほか、次の各号により裁定する。

- (1) 選手権競技会においては、ハイゲーム、ハイシリーズ賞とも同点の場合は、該当

【資料# 1 - 2】

者全員を表彰する。

- (2) チーム戦終了後、マスターズ戦出場者の上位4名の得点に同位が存在する場合は、9-10 フレームの決定戦を決着がつくまで行う。各チーム戦で上位入賞チームに同位が生じた場合、各チーム1名の競技者が、この決定戦を行う。どの競技者が先に投球するかは抽選で決定する。
- (3) マスターズ戦の準決勝及び決勝で同位が生じた場合、9-10 フレームで決着がつくまで行う。チーム戦の入賞チームに同位が生じた場合、各チーム1名の競技者が9-10 フレームを決着がつくまで行う。どの競技者が先に投球するかは抽選で決定する。
- (4) オールイベントの後で、2名以上の競技者に同スコアが生じた場合、オールイベントの最後の種目の最終ゲームの得点の高い方を上位とする。それでも同スコアの場合、最後から2番目の得点の高い方、その次は最後から3番目に得点の高い方を上位とする。
- (5) マスターズ戦において同スコアの場合は、以下のとおりとする。
 - (イ) 9-10 フレームの決定戦で決着がつくまで行う。
 - (ロ) 決定戦の投球は、その競技者双方が、そのゲームを終了したレーンもしくは運営委員会が指定したレーンで行うものとする。この場合進出スコア上位の競技者が投球レーン及び投球順を選択し、フレームごとに交互に投球を行う。さらに2回目の決定戦で競技者はレーンを変えて、投球順は逆とする。
- (6) 前各号のほか、特に大会要項であらかじめ規定することができる。

第415条（褒賞）

褒賞に関しては、すべて大会要項に定めるほか、この法人が別に定めた競技褒賞授与の細則による。

第416条（裁定に対する異議）

選手権競技会における審判、記録、認証等の裁定に対し、異議ある場合、その団長又は責任者は大会運営委員会に申し出て、その裁定を受けることができる。運営委員会の裁定は、最終的なものとし、すべての競技者、役員はこれに従うものとする。なお、運営委員会の裁定が明らかに間違いである場合のみ競技規程第126条を適用する。

第417条（施設条件についての抗議）

競技者はテレビ中継、その他照明、施設条件等について一切の異議の申し立てはできない。

第418条（競技者の服装）

選手権競技会に参加する競技者の服装は、競技規程第137条及びこの法人の服装規則を遵守すること。

第419条（競技中の飲食、喫煙）

競技中の飲食、喫煙は一切禁止する。ただし、アルコールを含まない飲料をボウラズエリア以外の指定された場所で飲むことは許される。

また、競技者はボウラズエリアをみだりに離れてはならない。やむを得ず離れる場合は、必ず審判員に申し出て承認を得なければならない。

第420条（ドーピングの禁止）

競技者は、国際オリンピック委員会（IOC）の禁止した薬物を使用してはならない。

ドーピングの違反については、国際オリンピック委員会、国際ボウリング連盟の規定

【資料# 1 - 2】

する罰則を準用し処分する。

アンチ・ドーピング規程については別に定める。

第 421 条（競技会役員以外の立入禁止）

大会役員、監督、その他各選手権競技会において別の定めがある場合を除き、競技者以外のボウラースエリア内への立ち入りを禁止する。

第 422 条（報告の義務）

加盟団体代表者は選手権競技会終了後、大会委員長及び記録担当責任者と連名で、次の各号を原則として 2 週間以内にこの法人に報告する。

- (1) 競技種目ごとの参加者数
- (2) 受賞者の氏名、所属団体名、順位、スコア
- (3) 参加者全員の個人記録報告書
- (4) その他必要事項