

競技規則の改定内容について（補足付き）

改 定	現 行	補 足
公益財団法人 JAPAN BOWLING 競技規則 第1章 競技規程 (中略) 第 106 条 <u>(オープンフレーム (エラー))</u> 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 <u>オープンフレーム (エラー)</u> という。 <u>オープンフレーム (エラー)</u> 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。 (中略) 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、<u>互いに隣接する</u> 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。引き続き次のゲームは、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	公益財団法人 JAPAN BOWLING 競技規則 第1章 競技規程 (中略) 第 106 条 (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、これをエラーという。 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。 (中略) 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、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。引き続き次のゲームは、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

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

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

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1ゲームマッチの競技を行う。

(3)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。

(4)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

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。

(中略)

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。ただし、競技役員に申告、裁定を待たずに再配置した場合は、投球されたものとする。

- (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。
- (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。

(ロ)直接対戦において勝った者
(ハ)勝ちマッチゲーム数の多い者
(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。

(中略)

第 113 条 (デッドボール)

次のような場合は、そのことを競技役員に申告し、デッドボールを宣告された場合は、正しい投球とみなさない。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。ただし、競技役員に申告、裁定を待たずに再配置した場合は、投球されたものとする。

- (1)投球後、直ちに1本もしくはそれ以上のピンが脱落し、不足していることが明らかに認められた場合。
- (2)ピンがまだ転がっている間に、又はボールがまだピンの位置に到着しないときに、ピン整備員がピンを取り除いたり動かしたりした場合。
- (3)競技者が投球レーン及び投球順序を間違えて投球した場合。
- (4)競技者が投球態勢に入り、その競技者の投球する以前、又は、投球したボールがピンに到達する以前にピン整備員あるいは、機械、その他のものによって妨害された場合。
- (5)競技者のボールがほかの妨害物に触れた場合。

(6)投球したボールが異物に接触した場合。

(中略)

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。

デッドボールの場合には、ピンを改めて再配置する。

(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weep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。

(二)ピンが傾いてキックバックや
その他両側の仕切に接触して
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とし、みなす。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。

(中略)

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、すべて投球として計算する。

デッドボールの場合には、ピンを改めて再配置する。

(1)ほかのピンで倒されたピン及び
両側の仕切りや後ろのクッションで跳ね返ったピンによって倒
されたピンは、倒したものと
して計算する。

(2) フレームの第1投球でピンの配列が不整（オフセット）であるときは、競技者が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としみなす。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、同一レーン2回まで許される。

(3)適正な投球によって倒され、レーンの上やガターの中に横になっているピン、あるいはキックバックその他両側の仕切に寄りかかるようになっているピンはデッドウッドといい、すべて倒されたものとして計算する。これらのピンは、次のボールを投球する前に取除くものとする。

第 116 条 (不正に倒されたピンとして計算されないもの) <u>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。</u> <u>(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。</u> <u>(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。</u> <u>(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。</u> <u>(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。</u> <u>(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)</u> <u>(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。</u> <u>(ヘ) ピン整備員によってピンが倒された場合。</u> <u>(ト) 競技者がファールをした場合。</u> <u>(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、ボールがレーンから離れる前にそのデッドウッドに接触した場合。</u> <u>(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。</u>	第 116 条 (不正に倒されたピンとして計算されないもの) 次のような場合には、有効な投球となるが、倒したピンは計算しない。 (1) 一度ガターに入ったボールによってピンが倒された場合。 (2) 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。 (3) 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。 (4) 立っていたピンがデッドウッドの取除きの際に倒された場合。 (5) 不明確の場合を含み、移動したピンが機械に触れて倒された場合(マシンタッチ) 以上(1)～(5)の場合、ピンはその投球前に立っていた、元のピンスポットの上に再配置する。 (6) レーンから投げ出され、さらに跳ね返って、そのレーンの上に立ったピンは立っているものとみなす。 (7) 投球に際し、ファールとなった場合。	
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す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。<u>(第 116 条第 1 項第 5 号)</u> <u>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。</u>	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す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。(第 116 条第 1 項第 5 号)	
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	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交換する。

第 119 条 (誤ったレーン及び間違っ た順序での投球)

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。

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交換する。

第 119 条 (間違っ たレーン及び間違っ た順序での投球)

投球レーン及び投球順序を間違えて投球し、競技役員からデッドボールを宣告された場合には、競技者は発見されたフレームから正しいレーン及び投球順序で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」なので、1 つの Box で投球している選手全員の合計数となります。

例えば、1 つの Box に 2 名で投球し、互いに 2 フレームの投球が完了した段階で気づいた場合、フレームの数の合計は「4 個」となり、そのゲームはレーンを変更せずに完了することとなります。

ゲームの途中で誤ったレーンで投球した場合、その誤ったレーンで投球したフレームが 1 個目となります。

第 120 条 (ファールの判定)

ファールは次の投球者が投球態勢に入るまでの範囲で採用する。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。

ファールラインは、レーン、自動式ファール判定器の上部、側壁、柱等の競技者の体に触れる範囲にあるものまで延長すること。(ボウリング施設、設備、用具の認証規格第 2 章第 4 条)

(1)ファールラインの延長標示のある場合の判定

競技中、投球者の体の部分がレーンのファールラインの上にかかり、あるいは、これを越えたり、施設の標示ラインの中に触れた場合にはファールとする。

(2)ファールラインの延長標示のない場合の判定

競技中、投球者の体の部分がレーンのファールラインの上にかかり、あるいは、これを越えたり、その他自動式ファール判定器の上部の施設の部分に触れた場合にはファールとする。

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となされた場合、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。

- (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

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となされた場合、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。

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明らかな場合には、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。

(中略)

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

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。

(中略)

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、直ちにその競技者のそのゲームは無効となり、競技の継続に対し処罰を受ける。

第 125 条 (抗議及び抗議解決のための仮の投球)

ファール又は倒れたピンに対する判定につき抗議が出た場合、直ちに解決できないときは問題解決のため仮の投球を実施する。抗議がフレームの第 1 投球で起きた場合には、競技者はそのフレームを完成し、引き続き直ちに仮のフレームを投球する。この場合、倒れたピンが正当でないとして抗議されたものについては、再配置して投球する。抗議がフレームの第 2 投球で起きた場合には、競技者はそのときに残っていたピンと同じ配置状態で仮の投球を行う。

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。

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。

(中略)

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

(中略)

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し、抗議があった場合には、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、特別な規定がない限り、競技会役員は直ちにこれを修正し、競技者に確認させるものとする。

第 128 条（アプローチの状態変更の禁止）

アプローチ、レーン等の競技施設に対し、状態の変更もしくは変更できるアプローチパウダー等いかなる物も使用してはならない。ハンドコンディショナー類は、原則としてボウラーズエリア内に持ち込んではならない。ま

<u>ような靴底も禁止する。</u> <u>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。</u> (中略) 第 134 条 (スローボウリングの<u>禁止</u>) <u>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)。</u> <u>(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。</u> <u>(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。</u> <u>(イ)初回の違反には注意 (ペナルティなし)</u> <u>(ロ) 2 回目の違反には警告 (ペナルティなし)</u> <u>(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。</u> <u>(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)。</u> 第 135 条 (使用ボール<u>及び投球</u>)	た、アプローチに付着するような柔らかいゴム製の靴底やヒールは禁止する。 (中略) 第 134 条 (スローボウリングの禁止) すべての競技は遅滞なく実施し、審判員は遅滞の原因が競技者にある次のような場合には、スローボウリングと判定する。 スローボウリングの判定は、同一シリーズ内においてのみ適用し、最初は「警告」、2 回目は「厳重注意」、3 回目以降は、そのフレームの得点を 0 とする。 (1)競技者は、自分の投球順で左右の隣接するレーンがあいている場合、直ちに投球態勢をとらなければならない。 (2)競技投球者は、投球の準備態勢に入ろうとしているすぐ右側レーンの競技者に対してのみ優先投球権を認めなければならない。 (3)競技者が1レーンに1名又は2名で競技する場合は、当該シフトで進行の早い競技者から、原則として4フレーム以上の遅れ、3 名以上で競技する場合は、2 フレーム以上の遅れがあった場合は、機械の故障等の有無を確認の後、判定する。 (4)競技者は、前の競技者のボールがボールラックに戻ったときから30秒以内にその競技者は投球しなければならない。その判定は、審判員が競技者を無作為に選考し、ストップウォッチにより、その競技者の投球時間を測定する。 (5)第4号の条文については、当分の間、指導事項とする。 第 135 条 (使用ボール)	競技会ごとに使用場所を指定する必要があります。新規程では、必ずしもボウラーズエリア外である必要はありません。 従来の規程では1レーン牽制でしたが、新規程では1ペアレーンカーティシー／1 ボックス牽制に変更となっています。 1 ペアレーンカーティシーの詳細は、下記動画をご参照ください。 https://www.youtube.com/watch?v=fcP0wjCPQEM 動画では「The Double Jump Rule」とされていますが、「The Double Jump Rule」= 「1 ペアレーンカーティシー」とご認識ください。
--	--	---

<u>使用ボール及び投球については以下のとおり定める。</u> <u>(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。</u> <u>(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、取り付けてはならない。</u> <u>(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。</u> <u>(4)投球はすべて手動で行われなければならない。</u> <u>(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。</u> <u>(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。</u> <u>(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けるために競技会役員の承認を求めることができる。</u>	ボールは手の作用によって投球されるものとし、ボールの指穴調整を工夫すること以外は、そ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。 すべての公認競技においては、ボールは国際ボウリング連盟の公式認定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。 競技者は、投球中にすべ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があった場合、そのゲームの得点は0とする。	新規程では、基本的に利き手を変更して投球することはできません。 バックアップ投法は、この規定には該当しません。
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<u>次のとおりとする。</u> <u>(1)化学物質を使った製品は、IBF Webサイト (www.IBF.org) 内</u>	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、国際ボウリング連盟の規定に基づき、次のとおりとする。 ゲーム中にボールの表面を調整及	「www.IBF.org」の URL へアクセスしても該当ページが表示されません。

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。

(中略)

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>)に記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

び加工した場合は、そのゲームの得点は0とする。

(1)ボウリングボールの調整に使用できるポリッシュ並びにクリーナーは、国際ボウリング連盟の公式認定の物とし、ボウリングボールの表面調整は、競技が遅滞しない範囲でゲームとゲーム間で許されるが、必ず手で実施し、ボウラーズエリア内では行うことはできない。

(2)ボウリングボールの表面加工をすることは、第1号で規定されたものを除き、指定された場所において、公式練習中、競技直前の練習時間中及びシフトとシフトの間は許される。

(3)ボールの表面を調整及び加工した場合は、その表面に付着物があってはならない。

(中略)

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、すべて国際ボウリング連盟公式認定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

URL は「<https://bowl.com/equipment-specifications/ball-cleaners>」を参照してください。

上記 URL ページ内、「Approved Cleaners」は使用可、「Non-Approved Cleaners」は使用不可です。

アブラロンパッドは従来同様使用可能です。

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。 (中略) 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。 (中略) 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ズエリア内への立ち入りを禁止する。	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。 (中略) 第 413 条（記録、計算、転記ミス） スコアについての責任はすべて競技者にあり、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、記録カードの確認サイン漏れ等は、すべて競技者が訂正するものとし、訂正されない場合、大会の記録はすべて無効となる。 (中略) 第 421 条（競技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ズエリア内への立ち入りを禁止する。	
--	--	--