

vⅴ 2. 一般競技規程

2.1 ゲームの定義

2.1.1 テンピンボウリングのゲームは10フレームからなる。競技者は、ストライクが出た場合を除き、1から9フレームはおのおの2球ずつ投球する。第10フレームでは、ストライクかスペアが記録された場合には3球投球する。すべてのフレームは、各競技者が決められた順序で投球して完了しなければならない。

2.1.2 ストライクが出た場合を除き、競技者の最初の投球によって倒されたピンの数はそのフレームの左上隅にある小窓の中に記入し、競技者の2回目の投球によって倒されたピンの数は右上の隅に記入する。そのフレームの2回目の投球によって残っているピンが1本も倒されなかった場合はスコアシートには(－)を記入する。1フレームの2回の投球の合計はすぐに記録することとする。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
×	×	×	7 2	(8) /	F 9	×	7 /	9 -	×
30	57	76	85	95	104	124	143	152	180

2.1.3 あるフレームの最初の投球で1セットのピンがすべて倒されたとき、ストライクとなる。これはストライクが出たフレームの左上の小窓に(×)と書いて記す。1つのストライクのカウントは、10点にその競技者の次の2回の投球で倒されたピンの数を加えた数とする。

2.1.4 2回の連続したストライクをダブルという。1回目のストライクのカウントは、20点に2回目のストライクの後の最初の投球で倒されたピンの数を加えた数とする。

2.1.5 3回の連続したストライクをトリプルという。1回目のストライクのカウントは30点である。最高得点300点を出すためには、競技者は12回連続でストライクを出さなければならない。

2.1.6 最初の投球の後に倒れずに残ったピンが、そのフレームの2回目の投球で倒された場合にスペアが記録される。これはそのフレームの右上の隅に(/)と書いて記す。スペアのカウントは、10点にその競技者の次の投球で倒されたピンの数を加えた数とする。

2.1.7 競技者が、1つのフレームで2回投球し、10本のピンすべてを倒すことができなかったとき、1回目の投球で倒せずに残ったピンがスプリットを構成していないならば、これをオープンフレームと呼ぶ。

2.1.8 スプリット(通常はピンの数の周りを○で囲んで記録する)とは、1投目の後ヘッドピンが倒れ、さらに次のことが起こった場合に、倒れずに残ったピンの配置のことをいう：

- a) 2本以上の立っているピンの間の少なくとも1本のピンが倒れている；例えば、7番－9番や3番－10番のように。
- b) 2本以上の倒れずに立っているピンのすぐ前の、少なくとも1本のピンが倒れている；例えば、5番－6番のように。

2.2 競技形式

2.2.1 デュアルレーンスタイル

- a) ゲームは隣り合った2つのレーン（1つのペア）で行われるものとする。
- b) 競技中のチーム、トリオ、ダブルスのメンバー、シングルの参加者たちのメンバーは、連続してまた決められた順序どおり一方のレーンで1フレーム投球し、次のフレームはレーンを変えてもう一方のレーンを使い、そのペアの各々のレーンで5フレームを投球する。

2.2.2 シングルレーンスタイル

- a) ゲームは1つのレーンで行われる。
- b) 競技中のチーム、トリオ、ダブルスのメンバー、シングルの個人の参加者は、連続してまた決められた順序でひとつのレーンで1フレーム投球し、そのレーンで10フレームを投球して終わる。

- 2.2.3 個々のトーナメント規程は、そのトーナメントがどちらの競技形式を適用するかを特定するものとする。

2.3 適正なピンフォール

- 2.3.1 適正な投球は、ボールが競技者の手を離れ、ファウルラインを越えて競技域内に入ったとき成立する。

- 2.3.2 すべての投球はデッドボールが宣告されない限り成立する。

- 2.3.3 投球は最初から最後まで手を使って行なわれなければならない。

- 2.3.4 投球時に分離したり、投球中に可動部となるいかなる装置もボールに組み込まれていたり、装着されてはならない。

- 2.3.5 競技者は、切断やその他の原因で失われた手や手の主要な部分の代わりとなる場合には、グリップや投球を補助する特別な装置を使用することができる。

- 2.3.6 適正な投球の結果によって倒されたピン — 競技者の得点となり、デッドウッドと呼ばれ、次の投球前に払われなければならないピン — としは次のものがある：

- a) ボールまたは他のピンによって倒されあるいはピンデッキから落とされたピン

- b) サイド部分またはリアクションから跳ね返ったピンによって倒されあるいはピンデッキから落とされたピン
- c) スウィープ・バーがデッドウッドをピンデッキから払う前、ピンデッキ上に静止しているときにスウィープ・バーから跳ね返ったピンによって倒され、あるいはピンデッキから外れたピン
- d) キックバックやサイド部分にもたれかかったり、接触したりしているピン

2.4 不適正なピンフォール

- 2.4.1 以下のいずれかが起こった場合は、投球は成立するが、その結果として倒されたピンはカウントしない
- a) ボールが、ピンに届く前にレーンを外れる
 - b) ボールがリアクションから跳ね返る
 - c) ピンがピン整備員の体、腕、足に接触した後跳ね返る
 - d) 機械式ピンセッターがピンに接触する
 - e) デッドウッドが取り除かれている最中に倒されたピン
 - f) ピン整備員によって倒されたピン
 - g) 競技者がファウルを犯す
 - h) デッドウッドがレーン上またはガターに残ったまま投球が行われ、ボールがレーンから離れる前にそのようなデッドウッドに触れる
- 2.4.2 不適正なピンフォールが生じ、かつ競技者がそのフレームでさらに投球する権利があるときは、その不適正に倒された1本又は複数のピンは、それらが元々あった位置に置き直されるものとする。

2.5 その他のピンアクション

- 2.5.1 フルセット又はスペアメイクの投球のとき、1本あるいは複数のピンの配置が不整であるが脱落してはいないことが投球直後に発見されたときは、その投球と投球の結果のピンフォールは成立する。配置が正しいかどうかを決定するのは各競技者の責任とする。競技者は、投球する前に不整列に配置された1本又は複数のピンを再配置するよう要求するものとする。要求しなかった場合は、その配置は認められたものとみなす。
- 2.5.2 投球後、倒れずに残ったピンの位置を変えることはできない。すなわち、機械式ピンセッターによって動かされあるいは不整列に配置されたピンは、動かされあるいは不整列に配置された位置のまま置かれるものとし、手を使って正しい位置に戻してはならない。
- 2.5.3 跳ね返ってレーンに立ったピンは、倒されなかったものとみなされる。
- 2.5.4 ピンは1本たりとも目こぼしをすることはできない。適正な投球の結果として実際に倒されるか、あるいは競技レーン面から完全に外れた

ピンのみがカウントされる。

- 2.5.5 ゲーム中ピンが壊れたり、そうでなくともひどく損傷を受けたりした場合は、そのピンは重量と条件が使用中のセットと近い別のピンと直ちに交換するものとする。トーナメント役員が、ピンを交換すべきかどうかを決定する。

2.6 デッドボール

- 2.6.1 以下のいずれかが生じたとき、ボールはデッドであると宣せられる
- a) 投球直後に(かつ同じレーンでの次の投球の前に)、ピンのセットの中に1本又は数本の脱落があるとの指摘がなされたとき
 - b) ボールがピンに届く前にピン整備員が立っているピンを動かす
 - c) 倒れたピンがまだ転がっている間に、ピン整備員がそれを動かしたり止めたりする。
 - d) 競技者が間違ったレーンで又は間違った順番で投げる。あるいは、1対のレーンに配置された各チームの1人の競技者が間違ったレーンで投げる
 - e) 投球動作中投球が完了する前に、競技者が他の競技者、観客、動いている物体、またはピンセッターによって物理的に妨害を受ける。そのような場合に、競技者は結果としてのピンフォールを受け入れるかデッドボールの宣告を受けるか選択権をもつものとする。
 - f) 競技者が投球するとき、ボールがピンに届く前にピンが動かされたり倒されたりする
 - g) 投球されたボールが競技に無関係な障害物と接触する
- 2.6.2 デッドボールが宣告されると、その投球は不成立となる。デッドボールが生じた時に倒れずに残っていたピンは再配置され、競技者は再投球を許される。

2.7 間違ったレーンでの投球

- 2.7.1 シングルス、ダブルス、トリオ、チーム戦で1ペアのレーンにおいてそれぞれ合計4フレームしか投球していない場合はデッドボールが宣告され、1人あるいは複数の競技者は正しいレーンで再投球するものとする。
- 2.7.2 間違ったレーンにおいて5フレーム以上が投球された場合は、そのゲームは修正しないで完了するものとする。以降のゲームは正しく配当されたレーンでスタートするものとする。

2.8 ファウルの定義

- 2.8.1 ファウルは、投球中又は投球後に競技者の身体がファウルラインに掛

かるかあるいはそれを越えてレーン、設備、建物のどこかに触れたとき生じる。

- 2.8.2 ボールは投球後、同じ競技者又は別の競技者がアプローチ上で次の投球をするための位置に付くまでインプレーとする。
- 2.8.3 競技者がファウルの宣告を受けることによって利益を得るために故意にファウルを犯したときは、その競技者はその投球に対しては0点とし、そのフレームのそれ以降の投球を許されない。
- 2.8.4 ファウルが記録されたときその投球は成立するが、競技者はその投球によって倒されたいかなるピンも点数として与えられない。ファウルを犯した競技者にそのフレームで追加投球の権利があるときには、ファウルが起こったときにボールによって倒されたピンは再配置されなければならない。
- 2.8.5 以下の者が明らかであると言う場合は、ファウル判定機やファウル審判員がファウルをコールしなくても、ファウルが宣告され、記録されるものとする
- a) 双方のチームキャプテン又は相手方の1人または複数の競技者
 - b) 公式スコアラー
 - c) トーナメント役員
- 2.8.6 ファウルが宣告されたとき、次の場合を除いて提訴は許されない
- a) 自動ファウル判定機が正しく働いていないことが証明される
 - b) 競技者がファウルを犯していないという証拠の優越がある

2.9 暫定球

- 2.9.1 ファウル、適正なピンフォール、デッドボールに関する抗議が起こされ、トーナメント役員によっては解決できないときは、暫定球又は暫定フレームが競技者によって投球されるものとする
- 2.9.2 いずれかのフレームにおける競技者の第一投に関して、または第10フレームの一投目のストライクの後の第二投に関して意見の相違が起こったときは
- a) その意見の相違がその競技者がファウルを犯したかどうかに関するものであるときは、その競技者はそのフレームを投げ終えてからフルセットのピンで暫定球を一球投げるものとする
 - b) その意見の相違が不適正なピンフォールの申し立てに関するものであるときは、その競技者はそのフレームを投げ終えてから、問題となっている1本または複数のピンが倒れていなかったら残っていたであろうピンの配置で暫定球を一球投げるものとする
 - c) その意見の相違がデッドボールが宣告されるべきだったかどうかに関するものであるときは、その競技者はそのフレームを投げ終えて

から暫定フレームを1フレーム投げるものとする

- 2.9.3 スペア狙いの投球または第10フレームの第3投に関して意見の相違が起こったときは、その意見の相違がデッドボールが宣告されるべきであったかどうかに関するものであるとき以外は暫定球は必要ない。デッドボールの宣告に関する意見の相違の場合は、議論の対象となっているボールが投げられるとき倒れずに残っていたのと同じピンの配置で暫定球が1球投げられるものとする。

2.10 ボウリングボール、表面の加工

- 2.10.1 薬品の使用は World Bowling ウェブサイト：
www.worldtenpinbowling.com にある「使用可能なリスト」に載っているものでなければならない。これらの全製品の最新のリストが「承認競技会で使用可能」の章に載っているものを含めワールドボウリングウェブサイトで閲覧することができる。「固形物や研磨剤を含む製品」の章や「常に使用できない」章に載っているものを使用することはできない。何らかの調整をした後はボールはきれいに拭わなければならない。

2.11 アプローチの表面を損なってはならない

- 2.11.1 他の競技者が通常のコンディションを得られなくなるような異物はアプローチのどの部分にも使用することを禁止する。
- 2.11.2 このことにはタルカムパウダー、軽石、靴底の樹脂なども含むが、これらに限定されるものではない；ま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とする。

2.12 スコアリングの間違い

- 2.12.1 スコアリングの間違いや、計算の間違いは発見次第、担当トーナメント役員によって直ちに訂正されるものとする。疑わしい間違いは、担当役員によって解決されるものとする。
- 2.12.2 スコアリングの間違いに関する抗議を提出する期限は、トーナメントの各日のその種目またはゲームのブロック終了後1時間までとする。ただし、表彰式または次のラウンド（エリミネーション種目の場合）の、どちらか早いほうの開始前までであるとする。
- 2.12.3 この規定のもとでのそれぞれの抗議はその件自体に特定されたものであるとし、この規定が以前のあるいは同様の違反に及ぶと解釈するこ

とはできない。

2.13 追加トーナメント情報

- 2.13.1 トーナメントは競技者が1ゲーム及び/又はブロックや、何シリーズかの中で行なうことのできるリセットの回数を制限する規程を設けることができる。
- 2.13.2 トーナメントは遅刻した競技者に関する規程を設けることができる。
- 2.13.3 トーナメントは競技者による不公正な策略に関する規程を設けることができる。
- 2.13.4 トーナメント委員会は規程及び必要なら違反の罰則を策定するものとする。