

## ボウリング

スペシャルオリンピックスのボウリング公式スポーツルールは、全てのスペシャルオリンピックスボウリング競技において適用される。国際的なスポーツプログラムとして、スペシャルオリンピックス（SO）は国際ボウリング連盟（FIQ）および世界テンピンボウリング協会（WTBA）のルール（参照：<http://www.wtba.ws/index.php?topic=statutes&sub=1>）を基に、スペシャルオリンピックス公式スポーツルールを定めた。スペシャルオリンピックスのボウリング公式スポーツルールおよびスポーツルール総則第 1 章と矛盾する場合以外は FIQ、WTBA あるいは国内ボウリング連盟（NGB）のルールが採用される。矛盾する場合は、スペシャルオリンピックスのボウリング公式スポーツルールが適用される。

### セクションA - 公式種目

以下はスペシャルオリンピックスにおける公式種目の一覧である。

これらの種目は、あらゆる競技能力のアスリートに競技する機会を提供することを目的としている。各国プログラムは提供する種目、および必要に応じて、それら種目の運営方針を決定することができる。コーチは、それぞれのアスリートの技術と興味に応じて、適切なトレーニングの提供と種目を選択することに責任がある。

#### 1. 個人

- a. シングルス（競技者 1 名）
- b. 補助スロープボウリング（アシストなし）（競技者 1 名）
  - 1) アスリートはアシストなしで補助スロープを目的の位置に置く。
  - 2) アスリートは補助を受けてスロープにボールを置き、目標に向けてボールを斜面に押し出す。補助者は常に背中をピンの方向に向けなければならない。
  - 3) アスリートは、連続して 3 フレームまでボールを投げる事が出来る。
- c. 補助スロープボウリング（アシストあり）（競技者 1 名）
  - 1) 補助者は補助スロープをピンに向けて設置するが、必ず背中をピンの方に向け、アスリートの指示（言葉と身振り手振りの両方）に従って設置する。
  - 2) アスリートは連続して 3 フレームまでボールを投げる事が出来る。

#### 2. ダブルス

- a. 男子（男性アスリート 2 名）
- b. 女子（女性アスリート 2 名）
- c. 混合（男性アスリート 1 名、女性アスリート 1 名）
- d. ユニファイドスポーツ®男子（男性アスリート 1 名、男性パートナー 1 名）
- e. ユニファイドスポーツ®女子（女性アスリート 1 名、女性パートナー 1 名）
- f. ユニファイドスポーツ®混合（男性/女性アスリート 1 名、男性/女性パートナー 1 名）

### 3. チームボウリング

- a. 男子 (男性アスリート 4 名)
- b. 女子 (女性アスリート 4 名)
- c. 混合 (男性アスリート 2 名, 女性アスリート 2 名)
- d. ユニファイドスポーツ®男子 (男性アスリート 2 名, 男性パートナー 2 名)
- e. ユニファイドスポーツ®女子 (女性アスリート 2 名, 女性パートナー 2 名)
- f. ユニファイドスポーツ®混合 (男性/女性アスリート 2 名, 男性/女性パートナー 2 名)

## セクション B - 競技会ルール

### 1. 一般ルール

- a. トーナメント戦では、競技会責任者がハンディなし、あるいはハンディありのトーナメントにするかを選ぶことができる。どちらの場合でも、ユニフォームの基準は FIQ 規則に従う。
- b. ハンディなしのトーナメントでは、最終的な得点は必要なゲーム数が終了した後の倒れたピンの合計数である。各イベントでのゲーム数は競技会責任者によって決定される。
- c. ハンディありのトーナメントでは、倒れたピンの合計数にハンディ数を加えた点数が最終的な得点となる。

### 2. ハンディなしのトーナメント

- a. ハンディなしのトーナメントでは、アスリートはアベレージ/エントリースコアに基づいてディビジョンに割り当てられる。アスリートのアベレージは、ゲーム数で倒したピンの合計数を割って、決定される。  
例：倒したピンの合計数 1264 をゲーム数 21 で割る = 60 (小数点以下切り落とし)  
アベレージ/エントリースコア
- b. アベレージを登録しているリーグに参加していないアスリートについては、直近 15 ゲームのアベレージにより決定される。

### 3. アベレージ/エントリースコア

- a. ハンディなしのアベレージ/エントリースコアはディビジョニングを決定するため、次の手順に基づき使用される。
  - 1) 登録済みのアベレージを保持する競技者については、少なくとも 15 ゲーム以内の最高アベレージを使用するものとする。
  - 2) 登録済みのリーグアベレージで 15 ゲーム以上の経験があるが、アベレージのない競技者は、リーグアベレージを使用するものとする。
  - 3) 試合記録やリーグアベレージのないアスリートは、練習または他の未登録リーグでの 15 ゲームのアベレージを使用するものとする。

#### 4. ハンディありのトーナメント

- a. ハンディとは個人・チーム競技ともに対戦する上で可能な限り、技術レベルを公平にするためのものである。スペシャルオリンピックスでは、ハンディは 200 からアスリートのアベレージを差し引いた数に基づいて決められる。

例：アスリート 1 のアベレージが 150、アスリート 2 のアベレージが 100 の場合、アスリート 2 はハンディ 100 を受ける：1 ゲームにつき 100 ピンがハンディとして得点に追加される。アスリート 1 のハンディは 50：1 試合につき 50 ピンがハンディとして得点に追加される。この事により、アスリートは試合の中でグループ化される。

#### 5. 備品

##### a. ボウリングボール

- 1) “承認ボウリングボールリスト”として認められているものでなくてはならない。FIQ(WTBA)11 章 65 ページでは <http://www.bowl.com/>に承認されているボウリングボールについての確認を勧めている。
- 2) 万が一シリアル番号が確認できない場合、もし、競技会で使用されるそのボールの本来の製品名と製造者名が見て分かるという場合は、別のシリアル番号を刻むことで代替されなければならない。
- 3) ハウスボールのボールについても承認ボールリストに入っていれば、使用することができる。

##### b. ボールをつかむための特別な備品

- 1) 切断もしくは他の理由によって、手や手の主要な部分がなくなった代わりとする場合、アスリートは、ボールを掴み投げるための補助具を使ってよい。
- 2) アスリートは、もしスペシャルオリンピックスならびに参加しているリーグ、もしくはトーナメントから許可を与えられれば、片側もしくは両側の手にボールを掴み、投げるため補助具を使ってもよい。
- 3) 補助具はスペシャルオリンピックスとトーナメントの審判員が許可を与えない限り、ボールに力を与えたり、はずみをつけたり機械装置を組み込むことはできない。

##### c. ボウリングシューズ

- 1) アスリートの安全のためにも競技中は着用しなければならない。
- 2) ボウリングシューズはボールを離す直前にアスリートが正しくスライドできるよう特別な靴底で作られている。
- 3) アプローチで躓かないようにボウリングシューズの靴底は清潔で乾燥している必要がある。
- 4) ハウスシューズを着用してもよい。

#### d. ボウリング補助スロープ

- 1) 手でボールを転がすことが、困難なアスリートが使う。
- 2) 補助スロープはスタンド、スロープからなる 2 つの金属が組み合わさったものである。スタンドは最小 24 in から最高 28in、幅は 24in から 25 in である。スロープは接続部分からスタンドの最初の屈曲部分までは 16 in の長さであり、屈曲部分からスロープの下までは 54 in である。
- 3) ボウリング補助スロープとその他の補助装置は競技運営委員会の許可をもって使用することができる。
- 4) 補助スロープを使用するアスリートは他の競技者とは別のディビジョンに、またそれは、シングルスに限る。
- 5) 他の全てのトーナメントルールは補助スロープのディビジョンにいるアスリートにも適用される。

#### 6. 試合

##### a. 定義

- 1) 1 ゲーム (10 ピン) は 10 フレームで構成される。アスリートはストライクが得点されない限り、最初の 9 フレームにおいてフレーム毎に 2 回ボールを投げる。アスリートは 10 フレーム目にストライクまたはスペアがでた場合 10 フレームのみ 3 回投球できる。全てのフレームにおいて、アスリートは順番通りに投球しなければならない。
- 2) 試合は 2 つの (ペアの) 隣接されているレーンで行われる。競い合うチーム、ダブルス、シングルスの参加者は 1 レーンにおいて 1 フレーム順番通りに投げ、フレームごと左右のレーンを交互に投げる。

##### b. ファウルの定義

- 1) ファウルは投げている最中、またはその後にアスリートの体の一部がファウルラインに侵入したり、これを越えてレーンや備品、建物の一部に触れたりした場合に起こる。
- 2) 競技者がファウルと宣言された場合、その際倒れたピンは得点とされず、そのフレームにおいてはそれ以上の投球は認められない。
- 3) ファウルが記録された場合、投球として数えられるが、アスリートはその投球によって倒されたピンは認められない。ファウルが起きた場合の倒れたピンについては、ファウルをしたアスリートがそのフレームで追加の投球をする権利を与えられた時は、ピンを再度並べなければならない。
- 4) 正規のファウル自動判定機やファウル審判が明らかに出来なかった場合も、ファウルが宣告され記録されるものとする。  
下記により明らかな場合

- a) 両チームのキャプテン、対戦する 1 人もしくは複数の競技者
- b) 公式スコアキーパー
- c) トーナメント審判

5) ファウル審判は必要な場合、トーナメント責任者により任命される。

#### c. デットボール

次のいずれかが生じた場合、デットボールが宣言される。

- 1) 投球後(また同レーン内で次の投球がされる前)に 1 本またはそれ以上のピンが配列から不足している事実が、明らかとなった場合。
- 2) アスリートが他のレーンで投げたり、その順番を誤ったりした場合。あるいは、ペアレーンでの各チームのアスリートが誤ったレーンで投げた場合。
- 3) アスリートの投げたボールがピンに当たる前に、ピンが何かによって動いたり、倒れたりした場合。
- 4) アスリートのボールが他の障害物に触れた場合。

#### d. 誤ったレーンに投げた場合

- 1) 1 人のアスリートが投球レーンを誤った場合、デットボールが宣告され、正規のレーンで再度投げる事が求められる。
- 2) 同一チームの 2 人以上のアスリートがレーンを間違えて投げた場合、そのゲームはそのまま続行し、次のゲームは予め決められた正規のレーンで開始するものとする。

#### e. 不正に倒されたピン

次のいずれかが生じた場合にはボールは投球されたものとみなされるが、それによって倒されたピンは得点されないものとする。

- 1) 投球されたボールがピンに当たる前にそのレーンから外れた場合。
- 2) 後部クッションからボールが跳ね返った場合。
- 3) 係員(ピンセッター)の体、腕、足に触れてピンが跳ね返った場合。
- 4) ピンセットの機械装置に触れた場合。
- 5) デットウッドが除去される際にピンが倒れた場合。
- 6) 係員(ピンセッター)によってピンが倒された場合。
- 7) アスリートがファウルした場合。
- 8) ピンがセットされた後にアウトピン等にボールが当たって倒れた場合。

#### f. 得点と用語

手書きまたは認められたスコア記録用の機械でトーナメントの全ての試合は記録される。フレームごとの計算も必要に応じて可能とするため、スコアシートは投球ごとに倒されたピンを記録する。

- 1) 得点 - ストライクが得点された場合を除いて、第 1 投で倒されたピンの数がそのフレームの左側上部の小さい枠内に記録される。また、第 2 投で倒されたピンの数は右側上部の枠内に記録される。もし、2 投でピンが一本も倒されなかった場合、スコアシートは「 - 」と記録される。2 投における得点の計算はすぐに記録されるべきである。
- 2) ストライク - フレームの第 1 投で 10 本のピンを一斉に倒した時に記録される。その場合は「 x 」をストライクが出たフレームの左側上部の小さい枠内に記入する。ストライクの得点は 10 点にその後の 2 投で倒したピンの数を加えて計算する。
- 3) ダブル - 連続した 2 つのストライクがダブルである。最初のストライクの得点は 20 点に 2 つのストライクの次のフレームの第 1 投で倒したピンの数を加えたものである。
- 4) トリプルまたはターキー - 連続した 3 つのストライクがトリプル/ターキーである最初のストライクは 30 点として得点される。最高得点の 300 点を記録するためには、競技者が連続して 12 回ストライクを出さなければいけない。
- 5) スペア - スペアは第 1 投目で残っているピンを第 2 投目で倒した場合に記録される。その場合は「 / 」をフレームの右側上部の小さい枠内に記入する。スペアの得点は 10 点 に次の投球で倒したピンの数を加えて計算する。
- 6) オープン - アスリートがそのフレームにおいて 2 投を終了した後、10 本のピンを倒すことができなかった場合、(ただし、第 1 投が残したピンの配列はスプリットでない)これをオープンフレームと呼ぶ。
- 7) スプリット - 通常は残されたピンの数を○で囲んで記される。第 1 投でヘッドピンが倒された後、残されたピンが次の状態の場合
  - a) 2 本またはそれ以上の残りのピンの間で、少なくとも 1 本のピンが倒されている。  
(例 7 番と 9 番または 3 番と 10 番)
  - b) 2 本またはそれ以上の残りピンのすぐ前のピンが少なくとも 1 本倒されている。  
(例 5 番と 6 番)
- 8) 得点におけるエラー - または計算のエラーについては責任のあるトーナメントの審判員がすぐにエラーを発見し、修正しなければいけない。不明なエラーについては、指名された審判により判断される。
- 9) 得点におけるエラーについての抗議時間は試合終了後から 1 時間以内、または表彰式または次の試合の前、いずれか早い時間までに終わらせなければいけない。
- 10) 各抗議はこのルールに基づいて、明確でなくてはならず、またこのルールは以前のもしくは、似たような違反をカバーしていると解釈されてはならない。

## セクション C - コーチング

1. 指定されたコーチングエリアにいる限り、コーチは指導することが許される。
2. 1チーム、コーチ 1 人に限る。(シングルスではアスリート 2 人につき、コーチ 1 人)
3. アスリートはコーチの傍にいても良いが、アスリートはエリアを離れることはできない。また、それにより試合遅延が起きてはならない。

## セクション D - 競技者の欠席、棄権

1. ダブルス(2名) - ダブルスの試合では正規のラインアップは 2 名である。もし、1 名が試合に参加できない場合は、ダブルスのゲームは無効となる場合がある。
2. チームプレー(4名) - チーム競技の場合、正規のラインアップは 4 名である。そのうちの 1 人でも試合に参加できない場合は無効となる場合がある。(注) ナショナルプログラムは 3 名での参加が許可される場合がある。しかし、3 名の平均の合計を出して再ディビジョンする必要がある。
3. 少なくとも 3 フレームを競技し続けることが不可能な場合、残されているフレームにつき 10 分の 1 のアベレージを受け取る。
4. 競技を始めていないアスリート、または 3 フレームを終了することができないアスリートについては、得点は 0 となる。また、表彰されないことがある。

< スペシャルオリンピックスのスポーツプログラムを実施するに当たっての留意点 >

スペシャルオリンピックスの正式なスポーツプログラムとして活動する場合には、事前に最寄りの地区組織事務局、またはスペシャルオリンピックス日本事務局にご連絡ください。