



ボウリング 競技公式ルール

Special Olympics





目次

1.	適用するルール	3
2.	公式種目	3
2.1	個人	3
2.2	ダブルス	3
2.3	チームボウリング	3
3.	ユニファイドスポーツ®	4
4.	用具	4
4.1	ボウリングボール	4
4.2	ボールをつかむための特別な用具	4
4.3	ボウリングシューズ	4
4.4	ボウリング傾斜台	4
4.5	ユニフォーム	4
5.	競技会ルール	5
5.1	トーナメント	5
5.2	ハンディなしのトーナメント	5
5.3	ハンディありのトーナメント	5
5.4	試合	5
5.5	ファウル	6
5.6	デッドボール	6
5.7	誤ったレーンに投げた場合	6
5.8	不正に倒されたピン	6
5.9	得点手順と用語	7
5.10	抗議	8
5.11	コーチング	8
6.	ボウラーの欠席、棄権	8
6.1	ボウラーの欠席	8
6.2	ボウラーの棄権	8



1. 適用するルール

スペシャルオリンピックス(SO)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。国際的なスポーツ組織として、スペシャルオリンピックスは国際ボウリング連盟(IBF) <https://bowling.sport/>のルールを基に、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第I章 総則と矛盾する場合以外はIBFあるいは国内競技団体JAPAN BOWLING (JB)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。

参考：行動規範、トレーニング基準、医療・安全面の必要条件、ディビジョニング、表彰、上位レベルの競技会への進出条件、およびユニファイドスポーツに関する詳細については、スペシャルオリンピックススポーツルール第I章 総則 <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules-Article-1.pdf> を参照のこと。

2. 公式種目

これらの種目は、あらゆる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。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。

2.1 個人

2.1.1 シングルス (ボウラー1名)

2.1.2 傾斜台ボウリング (ボウラー1名)

2.1.2.1 アスリートはアシストなしで、または補助者の助けを借りて、傾斜台をピンに向けて設置する。

2.1.2.2 (アシストなし) : アスリートはアシストを受けて台にボールを置き、ピンに向けてボールを斜面に押し出す。

補助なし : アスリートはアシストを受けて台にボールを置き、ピンに向けてボールを斜

2.1.2.3 (アシストあり) : アシスタントは常に背中をピンの方向に向けなければならない。

2.1.2.3.1 アシスタントは傾斜台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。

2.1.2.4 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。

2.1.2.5 傾斜台ボウラーは、実力が他のボウラーと同等であると判断された場合、出場枠が限られているトラディショナル種目においてディビジョン分けされることがある。

2.2 ダブルス

2.2.1 男子 (男性アスリート2名)

2.2.2 女子 (女性アスリート2名)

2.2.3 混合 (男性アスリート1名、女性アスリート1名)

2.2.4 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)

2.2.5 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)

2.2.6 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)

2.3 チームボウリング

2.3.1 男子 (男性アスリート4名)

2.3.2 女子 (女性アスリート4名)

2.3.3 混合 (男性アスリート2名、女性アスリート2名)

2.3.4 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)

2.3.5 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)

3 2.3.6 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)



3. ユニファイドスポーツ®

- 3.1 ユニファイドダブルス/混合ダブルスのアスリートとユニファイドパートナーの比率は、アスリート1人に対してユニファイドパートナー1人でなければならない。チームボウリングは、アスリート2人に対してユニファイドパートナー2人の比率でなければならない。
- 3.2 アスリートとユニファイドパートナーは、同程度の年齢と同程度の競技能力が望ましい。同程度の年齢と能力に関する詳細については、スポーツルール第1章総則14.1.2を参照のこと。

4. 用具

4.1 ボウリングボール

- 4.1.1 “承認ボウリングボールリスト”に記載があり承認されており、識別可能である必要がある。

<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。

- 4.1.2 競技会で使用するボールのシリアル番号が確認できず、そのボール本来の製品名と製造者名が判別できる場合は、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。

- 4.1.3 ハウス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。

4.2 ボールをつかむための特別な用具

- 4.2.1 切断もしくは他の理由によって、手や手の主要な部分の代替が必要な場合、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。

- 4.2.2 アスリートが、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主催者側から許可を与えられている場合、片方もしくは両手にボールを掴み、投げるため補助具を使ってもよい。

- 4.2.3 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、はずみをつけたりする機械装置を組み込むことはできない。

4.3 ボウリングシューズ

- 4.3.1 アスリートの安全のために競技中は着用しなければならない。

- 4.3.2 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。

- 4.3.3 アプローチでつまず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。

- 4.3.4 ハウスシューズを着用してもよい。

4.4 ボウリング傾斜台

- 4.4.1 手でボールを転がすことが、困難なアスリートが使う。

- 4.4.2 傾斜台はスタンド、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24inから最高30inである。

- 4.4.3 ボウリング傾斜台とその他の補助装置は競技運営委員会の許可をもらって、使用することができる。

- 4.4.4 傾斜台を使用するアスリートは他のボウラーとは別のディビジョン、かつシングルスに限られる。

- 4.4.5 その他全てのトーナメントルールは傾斜台使用のディビジョンにいるアスリートにも適用される。

4.5 ユニフォーム

- 4.5.1 ユニフォームは、きちんとした服装をする必要がある。デニム素材の衣類は着用不可。

- 4.5.2 上着は袖付き（半袖または長袖）で、襟ありまたは襟なしとする。

- 4.5.3 下半身については長ズボン、ワンピース若しくは歩きやすいハーフパンツ等を着用すること。女性は膝丈のスカートを着用しても良い。

- 4.5.4 競技会では陸上競技用等の短いパンツを着用してはいけない。

- 4.5.5 すべての競技者はボウリングシューズを履かなければならない。

- 4.5.6 靴下の着用を必須とする。



5. 競技会ルール

5.1 トーナメント

- 5.1.1 トーナメント戦では、競技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 IBF 規則に従う。
- 5.1.2 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。
- 5.1.3 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。

5.2 ハンディなしのトーナメント

- 5.2.1 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（小数点以下切り捨て）アベレージ/エントリースコア
- 5.2.2 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。
- 5.2.3 アベレージ/エントリースコア
 - 5.2.3.1 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。
 - 5.2.3.1.1 登録済みのアベレージを保持するボウラーについては、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。
 - 5.2.3.1.2 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、アベレージのないボウラーは、リーグアベレージを使用するものとする。
 - 5.2.3.1.3 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。

5.3 ハンディありのトーナメント

- 5.3.1 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。
- 5.3.2 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。この結果を用いてアスリートに試合のためのグループ化が行われる。

5.4 試合

- 5.4.1 1 ゲームは 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。
- 5.4.2 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。（アメリカン方式）



5.5 ファウル

- 5.5.1 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用具、建物の一部に触れたりした場合に起こる。
- 5.5.2 競技者が意図的にファウルをしたと判断される場合は、当該投球を0ピンとし、同フレームの2投目については投球したとしてもスコアを認めない。
- 5.5.3 投球後ファウルが記録された投球については、当該投球を0ピンとしたうえで、ピンを全てリセットしなおして、次の投球を行う。
これを越えてレーンや用具、建物の一部に触れたりした場合に起こる
- 5.5.4 ファウルが記録されるのは、自動検知器（ファウルライン検知器）が作動した場合と、検知器が反応しなかった場合でも以下のものが宣言した場合である。
 - 5.5.4.1 両チームのキャプテン、対戦する1人もしくは複数のボウラー
 - 5.5.4.2 公式スコアキーパー
 - 5.5.4.3 トーナメント審判員
- 5.5.5 ファウル審判が必要な場合、競技責任者により任命される。

5.6 デッドボール

- 5.6.1 次のいずれかが生じた場合、デッドボールが宣言される。
 - 5.6.1.1 投球後（また同レーン内で次の投球がされる前）に1本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。
 - 5.6.1.2 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。
 - 5.6.1.3 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。
 - 5.6.1.4 アスリートのボールが他の障害物に触れた場合。

5.7 誤ったレーンに投げた場合

- 5.7.1 1人のアスリートが投球レーンを誤った場合、デッドボールが宣告され、正規のレーンで再度投げることが求められる。
- 5.7.2 各チームの1人のアスリートがそれぞれの投球レーンを誤った場合、デッドボールが宣告され、正規のレーンで再度投げる事が求められる。
- 5.7.3 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。

5.8 不正に倒されたピン

- 5.8.1 次のいずれかが生じた場合、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。
 - 5.8.1.1 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。
 - 5.8.1.2 後部クッションからボールが跳ね返った場合。
 - 5.8.1.3 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。
 - 5.8.1.4 ピンセットの機械装置に触れた場合。
 - 5.8.1.5 デッドウッドが除去される際にピンが倒れた場。
 - 5.8.1.6 係員（ピンセッター）によってピンが倒された場合。
 - 5.8.1.7 アスリートがファウルした場合。
 - 5.8.1.8 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。



5.9 得点手順と用語

5.9.1 得点の記録

- 5.9.1.1 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。
- 5.9.1.2 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投目でピンが一本も倒されなかった場合、スコアシートは「ー」と記録される。2投目における得点の計算はすぐに記録されるべきである。

5.9.2 ストライク

- 5.9.2.1 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。
- 5.9.2.2 その場合は「×」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。
- 5.9.2.3 ストライクの得点は10点とし、続く2投で倒したピンの数を加えて計算する。

5.9.3 ダブル

- 5.9.3.1 連続した2つのストライクがダブルである。
- 5.9.3.2 最初のストライクの得点は、20点に続く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。

5.9.4 トリプルまたはターキー

- 5.9.4.1 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。
- 5.9.4.2 最高得点の300点を記録するためには、ボウラーが連続して12回ストライクを出さなければいけない。

5.9.5 スペア

- 5.9.5.1 スペアは第1投目で残ったピンを、第2投目で全て倒した場合に記録される。
- 5.9.5.2 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。
- 5.9.5.3 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。

5.9.6 オープン

- 5.9.6.1 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。

5.9.7 スプリット

- 5.9.7.1 通常は倒したピンの数を『○』で囲んで記す。第1投でヘッドピンが倒れた後、残されたピンが次の状態の場合
 - 5.9.7.1.1 2本またはそれ以上の残りのピンの間で、少なくとも1本のピンが倒れている。
(例 7番と9番または3番と10番)
 - 5.9.7.1.2 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本倒れている。
(例 5番と6番)

5.9.8 得点におけるエラー

- 5.9.8.1 計算のエラーについては責任のあるトーナメント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。
- 5.9.8.2 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。



5.10 抗議

- 5.10.1.1 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時間以内か表彰式、または次の試合前のいずれか早い時間までに終わらせなければいけない。
- 5.10.1.2 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。

5.11 コーチング

- 5.11.1. 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。
- 5.11.2. 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）
- 5.11.3. 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。

6. ボウラーの欠席、棄権

6.1 ボウラーの欠席

6.1.1 ダブルス（2名）

- 6.1.1.1 ダブルスの試合では正規のラインナップは 2 名である。
- 6.1.1.2 1名が試合に参加できない場合は、ダブルスのゲームが無効となる場合がある。

6.1.2 チームプレイ（4名）

- 6.1.2.1 チーム競技の場合、正規のラインナップは 4 名である。
- 6.1.2.2 そのうちの1人でも試合に参加できない場合は、ゲームが無効となる場合がある。（注）ナショナルプログラムでは、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度ディビジョニングする必要がある。

6.2 ボウラーの棄権

- 6.2.1 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、残されたフレームにつき10分の1のアベレージを受け取る。
- 6.2.2 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の得点は0となる。また、表彰されないことがある。