

公益財団法人 全日本ボウリング協会

ボウリング競技規則

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

目 次

競 技 規 程・・・・・・・・・・

競 技 会 規 程・・・・・・・・・・

リ ー グ 規 程・・・・・・・・・・

選手権競技会規程・・・・・・

ボウリング競技規則

この規則は、世界ボウリング連盟（World Bowling）の規則に基づき、公益財団法人全日本ボウリング協会（以下「本協会」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、手から放れファ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が加算されるので、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 (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。

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	×
氏 名	3 0	5 8	7 8	8 8	9 6	1 0 5	1 2 3	1 3 1	1 4 0	1 6 8

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 (×) 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
氏 名	3 0	6 0	9 0	1 0 8	1 1 6	1 2 5	1 5 5	1 6 3	1 7 2	2 0 2

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

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
 - (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。

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。

- (7) 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。
- (8) 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。
- (9) 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。

【資料#4】

(10)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。

(11)競技者のボールがほかの妨害物に触れた場合。

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り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)

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。（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、直ちに現在使用中のものと同一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に変更する。

第 119 条（間違ったレーン及び間違っ順序での投球）

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。

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。

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。

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、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、更に加盟団体又は本協会に諮問して、これを裁定する。

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、本協会に対し 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。

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である。

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）

【資料#4】

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%をこれにあてゐる。

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。

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「嚴重注意」、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）

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、ボールは世界ボウリング連盟の公式認定ボール又は本協会公式認定ボールで本協会の公認ドリラーによってドリルされ、本協会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。

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、世界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、世界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。

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、別に定める本協会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、ボウラーズエリア内で喫煙、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）

本協会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本協会会員とはなれない。

- (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。
 - (イ) 直接、間接を問わず、レーン、ピン、ボールに対し、本協会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。

【資料#4】

- (ロ) 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。
- (ハ) 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の支払いを怠った者は、会員から除名される。