

ボウリング

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(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://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules-Article-1.pdf>)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 FIQ、WTBA あるいは全日本ボウリング協会(JBC)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: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://www.son.or.jp/pdf/athlete/program/rule/general_rules.pdf

行動規範、トレーニング基準、医療および安全面の必要条件、デイビジョン、表彰、上位レベルの競技会への進出条件とユニファイドスポーツを参照してください。

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(アシストなし)(ボウラー1名)

2.1.2.1 アスリートはアシストなしで傾斜台をピンに向けて設置する。

2.1.2.2 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。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 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。

2.1.3 傾斜台ボウリング(アシストあり)(ボウラー1名)

2.1.3.1 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。

2.1.3.2 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。

2.2 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)
- 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. 用具

3.1 ボウリングボール

- 3.1.1 “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。
- 3.1.2 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。
- 3.1.3 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。

3.2 ボールをつかむための特別な用具

- 3.2.1 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。
- 3.2.2 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。
- 3.2.3 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。

3.3 ボウリングシューズ

- 3.3.1 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。
- 3.3.2 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。
- 3.3.3 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。
- 3.3.4 ハウスシューズを着用してもよい。

3.4 ボウリング傾斜台

- 3.4.1 手でボールを転がすことが、困難なアスリートが使う。
- 3.4.2 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 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。
- 3.4.3 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。
- 3.4.4 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。
- 3.4.5 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。

3.5 ユニフォーム

- 3.5.1 アスリートはきちんとした服装をする必要がある。
- 3.5.2 半袖かつ襟付きの上着が好ましい。
- 3.5.3 下半身については長ズボン若しくは歩きやすいショー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。
- 3.5.4 競技会では運動用の短いパンツを着用してはいけない。
- 3.5.5 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。
- 3.5.6 靴下の着用を必須とする。

4. 競技会ルール

4.1 トーナメント

- 4.1.1 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FIQ規則に従う。
- 4.1.2 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。
- 4.1.3 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。

4.2 ハンディなしのトーナメント

- 4.2.1 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
- 4.2.2 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。
- 4.2.3 アベレージ/エントリースコア
 - 4.2.3.1 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。
 - 4.2.3.1.1 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。
 - 4.2.3.1.2 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。
 - 4.2.3.1.3 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。

4.3 ハンディありのトーナメント

- 4.3.1 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。スペシャルオリムピクスでは、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。
- 4.3.2 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。

4.4 試合

- 4.4.1 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。
- 4.4.2 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。

4.5 ファウル

- 4.5.1 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。
- 4.5.2 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。
- 4.5.3 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。
- 4.5.4 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。
 - 4.5.4.1 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
 - 4.5.4.2 公式スコアキーパー
 - 4.5.4.3 トーナメント審判員
- 4.5.5 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。

4.6 デッドボール

- 4.6.1 次のいずれかが生じた場合、デッドボールが宣言される。
 - 4.6.1.1 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。
 - 4.6.1.2 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。
 - 4.6.1.3 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。
 - 4.6.1.4 アスリートのボールが他の障害物に触れた場合。

4.7 誤ったレーンに投げた場合

- 4.7.1 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のが求められる。
- 4.7.2 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のが求められる。
- 4.7.3 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。

4.8 不正に倒されたピン

- 4.8.1 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。

- 4.8.1.1 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。
- 4.8.1.2 後部クッションからボールが跳ね返った場合。
- 4.8.1.3 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。
- 4.8.1.4 ピンセットの機械装置に触れた場合。
- 4.8.1.5 デッドウッドが除去される際にピンが倒れた場合。
- 4.8.1.6 係員(ピンセッター)によってピンが倒された場合。
- 4.8.1.7 アスリートがファウルした場合。
- 4.8.1.8 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。

4.9 得点手順と用語

4.9.1 得点の記録

- 4.9.1.1 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。
- 4.9.1.2 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と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「-」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。

4.9.2 ストライク

- 4.9.2.1 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。
- 4.9.2.2 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。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。

4.9.3 ダブル

- 4.9.3.1 連続した 2 つのストライクがダブルである。
- 4.9.3.2 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。

4.9.4 トリプルまたはターキー

- 4.9.4.1 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。
- 4.9.4.2 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。

4.9.5 スペア

- 4.9.5.1 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。
- 4.9.5.2 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。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。

4.9.6 オープン

- 4.9.6.1 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。

4.9.7 スプリット

- 4.9.7.1 通常は残されたピンの数を『○』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
 - 4.9.7.1.1 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)
 - 4.9.7.2 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)

4.9.8 得点におけるエラー

4.9.8.1 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。

4.9.8.2 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。

4.10 抗議

4.10.1.1 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。

4.10.1.2 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。

4.11 コーチング

4.11.1 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。

4.11.2 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)

4.11.3 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。

5. ボウラーの欠席、棄権

5.1 ボウラーの欠席

5.1.1 ダブルス(2名)

5.1.1.1 ダブルスの試合では正規のラインナップは 2 名である。

5.1.1.2 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。

5.1.2 チームプレイ(4名) 5.1.2.1 チーム競技の場合、正規のラインナップは 4 名である。

5.1.2.2 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。

5.2 ボウラーの棄権

5.2.1 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。

5.2.2 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。

＜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。