



日本ボウリング機構（JBO） ボウリングルール

2024 年 9 月 24 日 制定

日本ボウリング機構

【 も く じ 】

第 1 章	競技規則	2
第 2 章	ボール規格	1 1
第 3 章	レーン規格	1 7
第 4 章	ピン規格	2 1
第 5 章	設備・用具規格細則	2 3
第 6 章	リーグ規定	2 4

【附則】

- 2024 年 9 月 24 日 施行
- 2025 年 4 月 21 日 「第 6 章 リーグ規定」を追加

第 1 章 競技規則

1.1 ゲームの定義

1.1.1 ゲームの構成

テンピンボウリングの 1 ゲームは 10 個のフレームをもって構成される。競技者は、ストライクの場合を除き、はじめの 9 フレームは 2 回ずつ投球する。第 10 フレームがストライクまたはスペアの場合には、競技者は 3 回投球する。すべてのフレームは、各競技者が規則的な順序で投球することによって完成される必要がある。

1.1.2 スコアの記入

ストライクが記録された場合を除き、競技者の第 1 投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さな枠に、第 2 投によって倒されたピンの数は右上隅に記録される。フレームの第 2 投で残っているピンが 1 本も倒されなかったときは、(-)印で表し、そのフレームの得点は第 2 投の後、直ちに記録される。

1.1.3 ストライク

ストライクは、フレームの第 1 投で完全に配置された 10 本のピンを倒すことであり、そのフレームの左上隅にある小さな枠の中に(X)印をつけて表す。ストライクの得点は、10 点に競技者の次の 2 回の投球で倒されたピンの数を加えたものである。

1.1.4 ダブル

2 連続ストライクはダブルである。1 回目のストライクの得点は、20 に 2 回目のストライクの次の投球で倒されたピンの数を加えたものである。

1.1.5 トリプルまたはターキー

3 連続ストライクはトリプルまたはターキーである。1 回目のストライクの得点は 30 である。最大スコア 300 には、連続 12 回のストライクを記録する必要がある。

1.1.6 スペア

スペアは、第 1 投後に立ったままのピンを、そのフレームの第 2 投で倒すことであり、フレームの右上隅にある小さな枠の中に(/)印をつけて表す。スペアの得点は、10 に次の投球によって倒されたピンの数を加えたものである。

1.1.7 オープンフレーム

オープンフレームとは、第 1 投後にピンが残ったままで、スプリットを構成しない限り、1 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いことである。

1.1.8 スプリット

スプリットとは、第 1 投の後、1 番ピンが倒れた上で以下の条件を満たす場合に、残されたピンの配置のことであり、通常、第 1 投で倒したピンの数を (O) 印で囲んで表す。

- 2 本以上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。(7-9 や 3-10 等)。
- 2 本以上立っているピンの手前の、少なくとも 1 本のピンが倒れている。(5-6 等)

1.2 プレースタイル

それぞれの競技会においては、どのようなプレー方式が適用されるかを競技会ごとのルールで指定するものとする。

1.2.1 デュアルレーン方式

- a. ゲームは互いに隣接する 2 レーン (1 対) で行われる。
- b. 競技を行うチーム、トリオ、ダブルスおよびシングルスメンバーは、1 レーンで 1 フレームを連続かつ規則的な順序で投球し、次のフレームはもう一方のレーンで投球を行い、各レーンで 5 フレームが投球されるまで交互にレーンを使用するものとする。

1.2.2 シングルレーン方式

- a. ゲームは 1 レーンで行われる。
- b. 競技を行うチーム、トリオ、ダブルス、および個人のメンバーは、1 レーンで 10 フレームを連続かつ規則的な順序で投球するものとする。

1.2.3 マッチプレー方式

- a. マッチプレー方式では、各競技者は一度に 2 フレームずつ投球する。
- b. ただし、左(奇数)レーンからスタートする競技者は、最初は 1 フレームのみ投球する。
- c. それ以降、両競技者は先に右レーンで投球し、すぐに次のフレームを左レーンで投球する。
- d. 左(奇数)レーンからスタートした競技者は、右レーンの 第 10 フレームを投球してゲームを終了する。
- e. マッチプレーが複数ゲームで構成される場合、次のゲームでは競技者は交互に左(奇数)レーンからスタートする。

1.2.4 ベーカー方式

- a. ベーカー方式では、チーム、トリオ、ダブルスのメンバーが、同じゲーム内で連続して規則的な順序で投球をし、フレームを完成させる。
- b. ゲーム終了ごとに、交互にレーンを移動する。

1.2.5 ラウンドロビン方式

- a. ラウンドロビンでは、競技会の予選によってラウンドロビンに進む競技者の数が決まる。
- b. 各競技者は他のすべての競技者と1つの対戦を行う。
- c. 対戦は1個以上のゲームで構成される。
- d. 最終ポジションマッチが追加される場合がある。ポジションマッチの組み合わせは、競技者が当初の対戦を終了した時点の順位によって決まる。
- e. ポジションマッチの前に2-3、4-5、6-7位などで同点の場合は、ラウンドロビンで以下の順で上位を決定する。(ボーナスポイントを除いた) トータルピンが上の者
 1. 対戦に勝利した者
 2. より多くの対戦に勝利した者
 3. ローゲーム、ハイゲームの差が最も小さい者
 4. ハイゲームの高い者

1.2.6 投球の順番

- a. 1対のレーンでは1名以上の競技者が投球する場合がある。
- b. シフトのゲーム開始後は、競技会ごとのルールに従って、選手交代が行われる場合を除き、そのシフト中の投球順を変更することはできない。

1.3 倒されたピンの認定

1.3.1 有効な投球

有効な投球は、ボールが競技者の手を離れ、ファールラインを越えたエリアに入ったことをいう。

1.3.2 デッドボール

デッドボールが宣告されない限り、すべての投球は有効である。

1.3.3 投球はすべて手動で行われなければならない。

1.3.4 投球時に外れたり、投球中に可動するような装置をボールに組み込んだり、取り付けたりすることはならない。

1.3.5 競技者は、切断などにより手またはその大部分を失った場合、ボールを掴んだり、投球したりするのを補助する特別な器具を使用することができる。

1.3.6 適正に倒されたピンの認定

有効な投球後に、競技者の得点やデッドウッドになったり、次の投球前に取り除かれたりするピンは以下を含む。

- ボールや別のピンによってピンが倒れたり、ピンデッキから外れたりした場合
- サイドパーティションやリアクッションからのピンの跳ね返りにより、ピンが倒れたり、ピンデッキから外れたりした場合
- ピンデッキ上で停止しているスweepバーがピンデッキからデッドウッドを掃き出す前に、ピンの跳ね返りにより、ピンが倒れたり、ピンデッキから外れたりした場合
- 傾いてキックバックやサイドパーティションに接触するピン

1.4 不正に倒されたピン

1.4.1 不正に倒されたピンの認定

次のいずれかが発生した場合、投球は有効であるが、それによって倒れたピンは無効である。

- a. 一度ガターに入ったボールによってピンが倒れた場合。
- b. リアクッションからボールが跳ね返ってピンを倒した場合
- c. 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
- d. 機械式ピンセッターがピンに触れて倒した場合
- e. デッドウッドを取り除くときにピンに触れて倒した場合
- f. ピン整備員によってピンが倒された場合
- g. 競技者がファールをした場合
- h. レーン上またはガターにデッドウッドがある状態で投球が行われ、ボールがレーンから離れる前にそのデッドウッドに接触した場合

1.4.2 不正に倒されたピンの再配置

不正に倒されたピンにより、競技者が第2投または第3投を行う権利がある場合、不正に倒されたピンは元の位置に再配置されなければならない。

1.5 その他のピンの動作

1.5.1 不適切なピンの配置

ストライクもしくはスペアを取る際、投球直後に1本以上のピンの配置が不適切（オフセット）ではあるが、数は欠けていないことが判明した場合、その投球および倒したピンの数は有効である。配置が正しいかどうかを判断するのは各競技者の責任であり、競技者は投球前に、正しく配置されていないピンを再配置するよう主張しなければならず、さもなければその配置は許容されたものとみなされる。

1.5.2 投球後に残ったピンの位置

投球後に残ったピンの位置を変更することはできない。つまり、機械式ピンセッターによって移動または誤配置されたピンはその位置に留まり、手動で修正してはならない。

1.5.3 跳ね返って立ったピン

跳ね返ってレーン上に立ったピンは、立っているピンとして記録される。

1.5.4 得点とするピンの数

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の数を記入し、得点とする。

1.5.5 競技中のピンの破損

競技中にピンが折れたりひどく損傷したりした場合は、使用中のピンと重量および状態がほぼ同じである別のピンと直ちに交換するものとする。ピンを交換するかどうかは競技会役員が決定するものとする。

1.6 デッドボール

1.6.1 デッドボール

以下のいずれかが発生した場合、デッドボールと宣告される。

- 投球後（および同じレーンでの次の投球の前）に、1 本以上のピンが欠落しているという事実を直ちに指摘した場合
- ピン整備員が、ボールがピンに到達する前に、立っているピンに干渉した場合
- ピン整備員が、倒れたピンが回転を停止する前に取り除くか干渉した場合
- 競技者が誤ったレーン、または誤った順番で投球を行った。または、1 対のレーンで投げる各チームの競技者がそれぞれ誤ったレーンで投球を行った場合
- ボールの投球中および投球が完了する前に、競技者が他の競技者、観客、動く物、またはピンセッターによって物理的に妨害された場合。競技者は倒れたピンを受け入れるか、デッドボールの宣告を要求するかのどちらかを選択できる。
- 競技者がボールを投球する際、ボールがピンに到達する前に、ピンが移動または倒された場合
- 投球したボールが異物に接触した場合

1.6.2 デッドボールの宣告

デッドボールが宣告された場合、投球は無効となる。デッドボールが発生したときに立っていたピンは再配置されなければならない、競技者は再投球を許可される。

1.7 誤ったレーンでの投球

1.7.1 デッドボールが宣告される場合

シングルス、ダブルス、トリオ、およびチームの競技者が誤ったレーンで投球した場合、1 対のレーンで投球したフレームの数が合計 4 個未満であればデッドボールが宣告され、競技者は正しいレーンでの再投球を要求される。

1.7.2 レーンを変更せずゲームを完了する場合

誤ったレーンで合計 4 フレーム以上投球した場合は、そのゲームはレーンを変更せず完了させる。その後のゲームは、本来の正しいレーンで開始する必要がある。

1.7.3 マッチプレー形式の場合

シングルスのマッチプレー形式では、競技者の投球順になるたびに 2 フレームを投げるが、競技者が誤ったレーンで投球し、対戦する競技者が投球する前にその誤りに気付いた場合にはデッドボールが宣告され、競技者は正しいレーンでの再投球を要求される。それ以外の場合は投球した結果がスコアとなり、以降のすべてのフレームは正しいレーンで投球される。

1.8 スローボウリング

1.8.1 スローボウリング

競技者は自分の番が来たら投球できるよう準備をしておき、左右のすぐ隣のボックスが空いているときは、アプローチまたは投球の開始を遅らせてはならない（1 ペアレーンカーティシー／1 ボックス牽制）。競技者は常に 1 ペアレーンカーティシーを遵守すること（ただし、競技会ごとのルールで指定できるものとする）。同じレーンの競技者は、左右のレーンでそれぞれ 1 名の競技者が投球を完了しない内に連続して投球することはできない。ただし、左右のレーンの競技者の投球準備ができていない場合、または順番を譲った場合は除く。

1.8.2 スローボウリングの宣告

競技者が 1.8.1 項に概説された手順を遵守しない場合、それはスローボウリングと解釈されるものとする。これらの手順を遵守しない競技者は、競技会役員から以下のように宣告を受けるものとする。

1. 初回の違反には注意（ペナルティなし）
2. 2 回目の違反には警告（ペナルティなし）
3. 3 回目以降の違反にはペナルティ（一日のシフトごとに、シングルスとダブルスの場合は 6 ゲーム、トリオまたは 5 人チームの場合は 3 ゲーム、マッチプレーは全ゲームが対象となる）。ペナルティはそのフレームを 0 点とする。

1.8.3 スローボウリングの認定

審判員はこのルールの施行を解釈するために、最も進行の早いところと比べて、シングルス、ダブルス、またはマスターズにおいては4 フレーム以上、トリオまたはチームでは2 フレーム以上遅れている競技者またはチームを特に監視するものとする（ただし端のレーンは除く）。ベーカー方式の競技では、シングルスと同じルールが適用される。

1.9 ファールの定義

1.9.1 ファール

ファールとは、投球中または投球後に、競技者の体の一部がファールライン上に侵入またはファールラインを超えて、レーン、設備、または建物の一部に触れたときに発生する。

1.9.2 ファールの適用期間

ファールは投球後、同じ競技者または別の競技者がアプローチ上で次の投球を行うための姿勢を取るまでの間で適用する。

1.9.3 故意のファール

競技者がファールの宣告によって利するために故意にファールをした場合、その競技者はその投球に対しては0点とみなされ、そのフレーム内でのさらなる投球は認められないものとする。

1.9.4 ファールの記録

ファールと記録された場合には、投球自体は有効であるが、その投球により倒されたピンの点数は付与されない。ファールをした競技者がそのフレームの第2投または第3投を行う権利がある場合、ファールが発生し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。

1.9.5 ファールの認定

自動式ファール検出装置またはファール審判員が明らかなファールを宣告しなくとも、以下の者いずれかが明らかなファールを認めた場合、ファールは宣告され、記録されるものとする。

- 両チームのキャプテン、または1人以上の相手競技者
- 公式記録員
- 競技会役員

1.9.6 ファールの宣告への抗議

ファールが宣告された場合、以下の場合を除き、抗議は認められない。

- 自動装置が正常に作動していないことが判明した場合
- 競技者がファールをしなかったという証拠が多数存在する場合

1.10 仮の投球

1.10.1 仮の投球

ファール、正当に倒されたピン、またはデッドボールについて抗議が出て、競技会役員によって解決できない場合、競技者は仮の投球または仮のフレームを投球する。

1.10.2 任意のフレームにおける競技者の第 1 投、もしくは第 10 フレームの第 1 投がストライクだった場合に続く第 2 投において抗議が出た場合

- 競技者のファールの有無について議論されている場合、競技者はフレームを完成し、ピンが再配置されたところで仮の投球を 1 つ行わなくてはならない。
- 不正に倒されたピンについて議論されている場合、競技者はフレームを完成し、議論の対象となった残りピンを再配置した上で、仮の投球を 1 つ行う。
- デッドボールが宣告されるべきかどうか議論されている場合、競技者はフレームを完成し、続いて完全な仮のフレームを投球するものとする。

1.10.3 スペアを取る場合、もしくは第 10 フレームの第 3 投に抗議が出た場合

デッドボールが宣告されるべきかどうか議論されているのでなければ仮の投球は必要としない。その場合、抗議の対象となった投球の後に残ったピンを再配置し、仮のボールを投球する。

1.11 投球

1.11.1 グリップिंग

投球時には、競技者は全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は認められない

1.11.2 利き手

競技会では、競技者が最初の投球を行った後、負傷により同じ利き手で投球を続けることが不可能であると判断しない限り、大会中その手を使い続けるものとする。競技者は利き手と反対の手で競技を続行するために競技会役員の承認を要求することができる。

1.12 ロージン、パウダーの使用

1.12.1 ロージン、パウダーの使用

競技会においては、指定された場所以外でロージンやパウダーを使用してはならない。

競技会役員が使用場所を指定するものとする。

1.13 アプローチの状態変更の禁止

1.13.1 アプローチの状態変更の禁止

アプローチのいずれの部分にも、他の競技者の平常な状態を損なう異物を塗布することは禁止されている。

これには、靴に付着するベビーパウダー、軽石粉、ロージンなどを含む。また、柔らかいゴム製またはアプローチ上で擦れ落ちるような靴底も禁止とする。

1.14 記録の明瞭な誤りについて

1.14.1 スコアミスまたは計算の誤り

スコアミスまたは計算の誤りは、発見次第、担当役員によって直ちに修正されなければならない。疑義のある誤りについては、担当役員が判断するものとする。

スコアミスに対する抗議の提出期限は以下のとおりとする。

- 競技会終了時、または競技会の各シフト終了時から 1 時間以内
- 表彰式開始、または勝ち抜き戦の次のラウンド開始の、どちらか早い方

このルールに基づく各抗議はそれ自体が具体的である必要があり、この規則は以前または同様の違反を含むものとして解釈されないものとする。

1.15 リセット

1.15.1 リセット

競技会では、リセット数は競技者 1 人あたり 1 ゲーム 2 回までに制限する。

第2章 ボール規格

2.1 はじめに

- 2.1.1 本章では基本的な仕様について言及する。詳細な技術仕様及び試験方法は、USBC Equipment Specifications Manual (<https://bowl.com/equipment-specifications>) で言及するものとする。
- 2.1.2 1991 年 1 月 1 日以降に製造され、トーナメント開始日の最新の USBC 公認ボールリスト (<https://bowl.com/approved-ball-list>) に載っているボウリングボールのみが、競技会での使用を許可される。
- 2.1.3 競技会役員は、この章に含まれるすべての規定に関して最終的な措置を講じる権限を与えられる。

2.2 マーキング

- 2.2.1 競技会で使用されるボウリングボールには、識別を目的として製品名、メーカー名及びボールのシリアル番号を常に目立つ箇所に表記するものとする。

2.3 素材

- 2.3.1 ボールは固形物（すなわち、液体ではない）であるものとする。ボールは非金属組成とするが、製造時に生成された微小の反射粒子や装飾の薄片で、透明なシェルの厚さ 1/4 インチ(6.4 mm)以下のものは除外する。ボールの素材はバランスに影響せず、当該素材の合計量は 1 ボール当たり 1/2 オンス (14 g)を超えないものとする。
- 2.3.2 金属やボウリングボール製造時に使用される原材料と類似の物質以外のいかなる物質の使用を禁止する。同様に、ボールの重量やバランスが規格から外れる加工は一切禁止する。
- 2.3.3 ボールの外表面にはいかなる異物も付けてはならない。
- 2.3.4 ボウラーストラックエリア内に亀裂がある場合、そのボールは使用できない。ボールの表面に現れる、長さ 3 インチ(7.62 センチメートル)以上、または幅 1/8 インチ(3.175 ミリメートル)以上のものを亀裂として定義する。

2.4 表面

2.4.1 ボールの表面には特定のパターンのくぼみや溝があってはならない。ただし、ボールのグリップのために使用する指穴やくぼみ、識別用の文字や数字、磨耗による偶発的な欠損や傷を除く。

2.4.2 刻み込まれた絵は特定のパターンの溝とみなさない。

2.4.3 ボールの表面摩擦を、研磨等で変化させる場合は、そのボールの表面全体を研磨しなければならない。

2.5 表面加工

2.5.1 化学物質を使った製品は、それが IBF Web サイト (www.IBF.org) 内の「使用可能製品リスト(Acceptable list)」の「公認競技中に使用可能(Acceptable during certified competition)」に記載されているもののみを使用可能とする。「固体または研磨剤を含む製品(Products Containing Solids or Abrasives)」, また「いかなる場合も使用不可(Not acceptable at any time)」に記載されているものは一切使用できない。ボールを加工した後は、表面を必ずきれいに拭き取らなければならない。

2.5.2 手によるボール表面加工はゲーム間（その競技者がゲームを終了してから、次のゲームの第一投を投球するまでの間）に、指定されたエリア内で、また、他の競技者のプレーに遅延をさせないという条件で許可される。

2.5.3 ボールの表面加工は、上記以外に、公式練習中、競技直前の練習ボール中、および、シフト間に指定されたエリア内でのみ許可される。

2.5.4 ゲーム中にボールの表面加工をすることは認められない。ゲーム中に表面加工をおこなった場合、そのゲームは0点とする。

2.6 クリーニング

2.6.1 クリーナーは、ボールの硬度に影響を与えず、投球前にボールから完全に拭き取るという条件で利用できる。

2.6.2 2.5.1 の条文に準拠しないボールクリーナーを、競技会で使用しないものとする。

2.7 重量とサイズ

- 2.7.1 ボールの重量は 16.00 ポンド(7.25 キログラム)以下であるとする。重量の最小値はない。
- 2.7.2 ボールの円周は 27.002 インチ(68.58 センチメートル)以下、26.704 インチ(67.83 センチメートル)以上であるとする。直径は 8.595 インチ(21.83 センチメートル)以下、8.500 インチ(21.59 センチメートル)以上であるとする

2.8 硬度

- 2.8.1 ボウリングボールの表面硬度は室温(20～25 度)で 72 デュロメーターD 以上であるとする。
- 2.8.2 ボールの製造後は、そのボールの表面硬度を変えるための薬品、溶剤等の使用を禁止する。

2.9 器具

- 2.9.1 ボールの中に可動装置を入れてはならない。フィンガーのスパンを変える器具や、フィンガーホール及びサムホールの大きさを変わる器具は挿入しても構わない。ただし、器具は投球中は固定され、その器具を壊さなければボールから取り外せないものであるとする。
- 2.9.2 取り外せる器具は以下の条件下で使用が許される。
- 器具がグリップ用のホールのスパン・ピッチ・サイズを変えるために使用されること
 - 非金属製の材料でできていること
 - 投球中固定されていること
 - いかなる器具もボールの静的バランスを調整する目的で使用してはならない
 - 器具の下に隙間ができないこと
 - 密度は 1 立方センチメートルあたり 1.5 グラム以下であること

2.10 補助用具

- 2.10.1 投球はすべて手動で行われなければならない。
- 投球時に外れたり、投球中に可動するような装置をボールに組み込んだり、取り付けたりすることはならない。
- ただし、切断などにより手またはその大部分を失った場合、ボールを掴んだり、投球したりするのを補助する特別な器具を使用することができる。

2.11 プラグ・デザイン・ロゴ

- 2.11.1 ボールを再ドリルするために、プラグを注入することができる。
- 2.11.2 目印・情報・識別のためのデザインをボールに埋め込むことができる。ただし、そのようなデザインはボールの外表面と同じ高さに設定するものとする。
- 2.11.3 どの場合も、内部に隙間があってはならない。(ソリッドをプラグの代わりに使用してはならない)
- 2.11.4 プラグとデザインはボールが製造されたもとの材料と全く同じではないまでも類似の材料でできているものとする。また、その他ボウリングボールの全ての規格に適合していなければならない。密度は1立方センチメートルあたり1.5グラム以下である。

2.12 製造仕様

- 2.12.1 サイズ、丸み、硬度、回転半径、反発係数、摩擦係数の製造仕様は、USBC Equipment Specifications Manual (<https://bowl.com/equipment-specifications>) で言及するものとする。

2.13 ドリリング規格

- 2.13.1 以下の制限によってボールのホールのドリリングが規制される。
- 2.13.2 指穴として使用するボールや窪みは5つ以下とし、フィンガー1本に対し1つ、サムホール1つに限る。競技者は、投球の際、各指穴が同時にグリップングのために使用できること。投球中にグリップングのために使用していない指穴があってはならない。
- 2.13.3 投球時にボールを握る目的で使用しない指穴は、バランスホールとみなし、バランスホールは禁止する。
- 2.13.4 フィンガー及びサムホールには通気穴を開けることが許され、直径1/4インチ(6.4ミリメートル)を超えないものとする。
- 2.13.5 検査のための穴を1つ開けることが許され、直径5/8インチ(15.9ミリメートル)、深さ1/8インチ(3.2ミリメートル)を超えないものとする。

2.14 バランス

- 2.14.1 競技会で使用されるボウリングボールのバランスは以下の許容が認められる。

2.14.2 10 ポンド(4.53 キログラム)を超える重量

- a. ボールの上半分(指穴側)と下半分(指穴の反対側)の差が 3 オンス(85 グラム)以内とする。(トップ/ボトムウェイト)

2.14.3 フィンガーホールの左右・前後の差が 3 オンス(85 グラム)以内とする。指穴や窪みを開けずに使用されるボールはボールのどの半球の間にも 3 オンス(85 グラム)以上の差があってはならない。

2.14.4 10 ポンドから 8 ポンド(4.53 キログラムから 3.62 キログラム)

- ボールの上半分(指穴側)と下半分(指穴の反対側)の差が 2 オンス(57 グラム)以内とする。(トップ/ボトムウェイト)
- フィンガーホールの左右・前後の差が 3/4 オンス(21 グラム)以内とする。(サイドウェイト)(トップ/ボトムウェイト)
- サムホールを開けていないドリルされたボールは、指穴間の中心を基準に、上下・左右・前後 3/4 オンス(21 グラム)以内とする。
- フィンガーホールもくぼみも無いドリルされたボールは、指穴の中心を基準に上下・左右・前後 3/4 オンス(21 グラム)以内とする。
- 指穴もくぼみも開けずに使用するボールは、ボールのどの半球の間も 3/4 オンス(21 グラム)以内とする。

2.14.5 8 ポンド(3.62 キログラム)より軽いボール

- ボールの上半分(指穴側)と下半分(指穴の反対側)の差が 3/4 オンス(21 グラム)以内とする。(トップ/ボトムウェイト)
- フィンガーホールの左右・前後の差が 3/4 オンス(21 グラム)以内とする。(サイドウェイト)(サム/フィンガーウェイト)
- サムホールを開けていないドリルされたボールは、指穴間及び指穴の中心を基準に、上下・左右・前後の差が 3/4 オンス(21 グラム)以内とする。
- フィンガーホールもくぼみも無いドリルされたボールは、指穴の中心を基準に上下・左右・前後 3/4 オンス(21 グラム)以内とする。
- 指穴もくぼみも開けずに使用するボールは、ボールのどの半球の間も 3/4 オンス(21 グラム)以内とする。

2.15 トーナメント会場で計測されなければならない規格(当日検量)

2.15.1 競技会会場では、次の事項を計測する。

- 16 ポンド(7.25 キログラム)を超えないものとする。
- グリップのためのホールやくぼみは 5 つまでとする。

- フィンガーホール及びサムホールには通気穴を開けることが許される。直径は 1/4 インチ(6.4 ミリメートル)を超えないものとする。
- バランスは 2.14 のとおりとする。
- 硬度は 2.8 のとおりとする。

2.15.2 検査のための穴を 1 つ開けることが許される。直径は 5/8 インチ(15.9 ミリメートル)、深さは 1/8 インチ(3.2 ミリメートル)を超えないものとする。

第3章 レーン規格

3.1 はじめに

- 3.1.1 a. 本章では基本的な仕様について言及する。詳細な技術仕様及び試験方法は、USBC Equipment Specifications Manual (<https://bowl.com/equipment-specifications>) で言及するものとする。
- b. 競技会役員は、この章に含まれるすべての規定に関して最終的な措置を講じる権限を与えられる。
- c. 以下では、参照を目的としてメートル寸法が記載される。紛争が起こった場合には、英国法に基づいた基準が優先し、下記の換算係数を適用するものとする。
- 1 インチ = 25.4 ミリメートル
 - 1 フィート = 12 インチ = 304.8 ミリメートル
 - 1 ポンド = 0.453 キログラム
 - 1 オンス = 28.349 グラム

3.2 材質

- 3.2.1 フラットガター、キックバック、アプローチを含むボウリングレーンは、木材と合成材料の両方またはいずれか一方を使用するものとする。
- 3.2.2 指定された期限までに承認された方法で、材質の検査を行うものとする。

3.3 アプローチ

- 3.3.1 ファールラインから 15 フィート(4.572 メートル)以上の位置、且つ 1/4 インチ (6.4 ミリメートル)以上の窪みがない位置にアプローチを設けるものとする。
- 3.3.2 アプローチの幅は、レーンの幅以下にならないように設定するものとする。

3.4 ファールライン及びファール審判設備

- 3.4.1 ファールラインは 3/8 インチ(9.5 ミリメートル)未満にならないように、且つ、幅が 1 インチ(25.4 ミリメートル)以上にならないように設定するものとする。レーンとアプローチが区別できるように印をするものとする。ファールラインは最低でもレーンと同じ幅で設定するものとする。
- 3.4.2 壁、柱、ディビジョンボード、ファールラインの延長線上においてファールラインの明

確な印をする場合がある。

- 3.4.3 各公認競技場は、ファール審判設備を稼働可能な状態にしておくものとする。または、ファール審判員がファールラインの延長線上に立つかファールラインの直ぐ上に立ちファールライン全体が見渡せる状態を作るものとする。

3.5 長さと幅

- 3.5.1 ピンデッキを含むレーン全体の長さは、62 フィート 10 インチ 3/16(19.156 メートル)を基準寸法とする。この測定は、レーン側のファールラインからピンデッキ後部（テールプラークは含まない）までとする。
- 3.5.2 ファールラインから 1 番ピンのピンスポット中心までを、60 フィートとし、その許容範囲を $\pm 1/2$ インチ(18.288 メートル、 ± 13 ミリメートル)とする。
- 3.5.3 1 番ピンスポット中心からピンデッキ後部の縁（テールプラークは含まない）までを、34 インチ 3/16、 $\pm 1/16$ インチ (86.85 センチメートル、 ± 1.5 ミリメートル)とする。
- 3.5.4 レーンの幅を 41 インチ 1/2、 $\pm 1/2$ インチ(1.054 メートル、 ± 12.7 ミリメートル)とする。

3.6 表面

- 3.6.1 表面に溝や隆起があってはならない。レーン表面に、0.040 インチ(1 ミリメートル)以上のくぼみや、レーンの幅である 42 インチ(1.067 メートル)の間に 0.040 インチ(1 ミリメートル)以上の傾斜があってはならない。
- 3.6.2 レーンの端から端まで、同じレーンフィニッシュ（レーンコーティング材）を使用するものとする。公認装置で計測したレーン表面の摩耗係数が、29 を超えないように設定するものとする。
- 3.6.3 すべてのレーンのレーンフィニッシュ、およびすべての合成レーンサーフェイスは、公認競技会で使用する前に、摩擦係数のテストを受ける必要がある。

3.7 マーキングまたはデザイン

- 3.7.1 レーンやアプローチのマーキングまたはデザインは、ここで指定する仕様を満たしているものとする。

3.7.2 ファールラインから測定した、アプローチ上の次の各点に最大で 7 つのガイドを組み込む、または刻印することができる。2-6 インチ (5.1-15.2 センチメートル); 9-10 フィート(2.743- 3.048 メートル); 11-12 フィート(3.353-3.658 メートル); 14-15 フィート (4.267-4.572 メートル)。

各ガイドはファールラインに対して平行、均一、丸型であり、直径 3/4 インチ(1.9 センチメートル)を超えないものとする。

3.7.3 ファールラインを超えたレーン上の 6-8 フィート(1.828-2.438 メートル)離れた地点に、ファールラインと平行な最大 10 個のガイドを埋め込むか、または刻印することができる。各ガイドは均一な円形で、直径が 1.9 センチメートル(3/4 インチ)を超えてはならないものとする。

3.7.4 ファールラインを超えたレーン上の 12-16 フィート (3.658-4.877 メートル)離れた地点に、最大で 7 個のターゲットを組み込む、または刻印するものとする。各ターゲットは均一とし、1 つ以上の釘、矢、菱形、三角形、四角形をデザインとする場合がある。各ターゲットを覆う表面は、幅 1 1/4 インチ(3.18 センチメートル)、長さ 6 インチ (15.24 センチメートル)を超えないものとする。各ターゲットはそれぞれ等距離で、均一パターンとなるように設定するものとする。

3.7.5 ファールラインを超えたレーン上の 33-44 フィート(10.058-13.411 メートル)離れた地点に、最大で 4 個のターゲットを置くことができる。各ターゲットの外観は均一且つ幅がシングルボード以下、または長さ 36 インチ(91.44 センチメートル)以下に設定するものとする。

3.7.6 マーキングやデザインを組み込む場合に使用可能な素材は木、ファイバー、またはプラスチックである。また、これらはレーン、アプローチの表面と同じ高さで設定するものとする。マーキングやデザインを組み込む場合は直接木材に対して行い、通常の再塗装で使用するラッカーや同等の透明材料でこれらを覆うものとする。形状及び寸法は一競技場の少なくとも 1 ボックス(2レーン)に関しては同一でなければならない。

3.8 ピット

3.8.1 ピンデッキ、ガター、キックバック、リアクッション及びピットの詳細な仕様について、USBC Equipment Specifications Manual (<https://bowl.com/equipment-specifications>) を参考のこと。

3.9 ピンセッティング装置

- 3.9.1 全てのピンセッティング装置について、予め定められた手順でテストや承認を行うものとする。
- 3.9.2 競技会で通常発生するあらゆる状況下で動作するように設計されていなければならない。

第4章 ピン規格

4.1 はじめに

- 4.1.1 本章では基本的な仕様について言及する。詳細な技術仕様及び試験方法は、USBC Equipment Specifications Manual (<https://bowl.com/equipment-specifications>) で言及するものとする。
- 4.1.2 競技会役員は、この章に含まれるすべての規定に関して最終的な措置を講じる権限を与えられる。

4.2 材質

- 4.2.1 承認された木製ピンは、新品の良質な楓で作られなければならない。
- 4.2.2 各ピンは、本章の仕様に合致するものであれば、単体又は張り合わせで構成されていてもよい。
- 4.2.3 楓材以外の材料で作られたピンは技術仕様に適合し、試験ならびに承認を受けたものであれば、楓材と同等の条件を満たすものとする。

4.3 重量

- 4.3.1 非木材(合成)ピンは、試験時に独自の重量制限を設ける。その重量の範囲は、最小から最大までの差が合計 2 オンスを超えてはならず、承認された重量の範囲外のピンは、競技会では認められない。

4.4 仕上げ

- 4.4.1 単一成型または張り合わされたピンは、一般的に認められている木材仕上げで仕上げられ、ネックマーキング、識別記表示、名称を除き、透明(クリア)または白色顔料で塗装されなければならない。塗装膜の厚さが 4/1000(0.004)インチの通常の木材仕上げが許容される。
- 4.4.2 競技会で使用されるピンは、本来のメーカーまたは販売業者の名称と商標のみが記載され、「USBC 承認」のマークがなければならない。

4.4.3 合理的な摩耗やネックマーキングと色を除き、1 セットのピンの仕上げやラベルの外観は均一でなければならない。

4.4.4 競技会では色付きのピンを使用することが許されるが、セット全体が同色であることを条件とする。

4.5 形状と寸度

4.5.1 各ピンの高さは 15 インチ $\pm$ 1/32 インチ (380-382mm) とする。

4.5.2 最大直径は、ベースから 4.5 インチ (114mm) 上の位置で 4.755-4.797 インチ (121-122mm) である。

4.5.3 ピンの頭部は、半径 1.273 インチ $\pm$ 1/32 インチ (31.5-33mm) の均一な弧を描くものとする。

4.5.4 ベースアタッチメントは、USBC Equipment Specifications Manual (<https://bowl.com/equipment-specifications>) に定められた仕様に従って承認され、製造されたものでなければならない。

4.6 ピンの補修

4.6.1 プラスチック塗装されたピンの汚れや表面のささくれを取り除くためのスチールウールやサンドペーパーの使用、補助的仕上げ剤の塗布および補修は、これらの方法が USBC Equipment Specifications Manual (<https://bowl.com/equipment-specifications>) に概説された手順に適合している限り、許容される保全手段である。

4.6.2 未評価ならびに未承認のピンの塗装や補助的仕上げは、いかなる場合にも行ってはならない。

第5章 設備・用具規格細則

5.1 ボール規格附則

5.1.1 プラグ・デザイン・ロゴ・マーク

ボウリングボールは常に識別用の製品名及び製造業者名とボールのシリアルナンバーをはっきり見えるように付けておくものとする。

5.1.2 両手投げ・サムレスのグリップ方向指定

サムレススタイルはボールをグリップする際の方向を明らかにするため、手のひらで隠れる位置に（+）マークを刻印しなければならない。プラスマークのサイズは1センチメートル×1センチメートル以上、2センチメートル×2センチメートル以内とする。

第6章 リーグ規定

6.1 リーグの定義

- 6.1.1 リーグ戦は、競技者相互の技能向上を図るとともに常に友好の精神を養う目的で、競技者の社交性とスポーツ精神の向上を図るものである。

6.2 リーグの定義

- 6.2.1 リーグはあらかじめ定められた計画表に従い、個人又はチームが順次相互に直接対戦して競技を行い、次のものをもって構成し、競技するものとする。

1. シングルスリーグ…… 個人が4人以上をもって構成し、個人間で競技する。
2. チームリーグ……… 4チーム以上をもって構成し、チーム間で競技する。

リーグ規定で特別に定めない限り、つぎの4種類をチームリーグと呼ぶ。

- ① ダブルスリーグ
- ② トリオリーグ
- ③ フォーメンリーグ
- ④ ファイブメンリーグ

6.3 リーグの種類

- 6.3.1 リーグの種類はつぎのとおりとする。

1. スクラッチリーグ……… 個人又はチームで、すべてスクラッチで競技する。
2. ハンディキャップリーグ…… 個人又はチームで、あらかじめ定めたハンディキャップを採用して競技する。

6.4 リーグの方式（リーグのスケジュール）

- 6.4.1 リーグの競技方式は次のとおりとする。

1. 総当たり戦……… 参加人数又は参加チームがすべての相手と定められた対戦スケジュールに基づいて対戦する。但し、スケジュールの途中、もしくは最終ラウンドでポジションマッチ方式を行う場合がある。
2. ポジションマッチ方式…… 参加者数、参加チーム数に関係なく、常に前回までの成績の1位と2位、3位と4位というように順位ごとの対戦をおこなう。

6.5 リーグのポイント方式

- 6.5.1 リーグにおけるポイントは、特に規定を設けない限り、つぎの規定に基づく。

1. 4ポイント方式……… 各ゲーム（1ゲームから3ゲーム）の勝ちに対してポイ

- ント、トータルピンに対して 1 ポイント計 4 ポイントを取り合い、順位を決定する。
2. 3 ポイント方式…………… トータルピンを含まない、1 ゲームから 3 ゲームまでの勝ちに対しての計 3 ポイントを取り合い、順位を決定する。
 3. ピーターソン方式…………… ポイント方式の変形で各ゲームに勝ちポイントと得点ポイントの 2 つを与え、その総ポイントによって順位を決定する。
 - イ) 勝ちポイントとはその勝者に与えるポイント。
 - ロ) 得点ポイントとは、一定の基準得点に対しポイントを与える。これは勝者敗者に関係ない。

【例】得点ポイント基準を 50 点とした場合。150 点对 180 点での対戦結果は、150 点の競技者は負けで $0 + 150/50 = 3$ ポイント、180 点の競技者は勝ち点が $1 + 180/50 = 4$ ポイント余り 30 となる。この余り得点は次のゲームへ加算される。
 4. ボーナスポイント方式…………… 参加者の技量に応じ一定の基準点が設定され、その基準点をオーバーした分の点数をプラス、下回った点数をマイナスとする。さらに、各ゲーム並びにトータルピンの勝ちに対して、あらかじめ決められているボーナス点が与えられ、その累計スコアにて順位を決定する。
 5. マッチゲームポイント方式…………… チーム戦のみに採用されるポイント方式。4 ポイントシステムに個人の勝敗ポイントが加味される。個人は第 1 投球者同士、第 2 投球者同士というように各ゲームごとのスコアとトータルピンの勝ち負けでポイントが付加され順位を決定する。個人のポイントを 1 にした場合、チームのポイントは 2 となる。

6.6 ハンディキャップ

6.6.1 特に規定を設けない限り、ハンディキャップは次の規定で行う。

1. チームハンディキャップ…………… チーム戦用のハンディキャップ方式。まず個人のアベレージを算出し、出場メンバー全員のアベレージを加算。出た数字を設定されているスクラッチベースから差し引き、その数字のパーセンテージが 1 ゲームのチームハンディキャップとなる。
2. インディビデュアルハンディキャップ…………… 原則としてシングルス戦用。個人のアベレージをベースから差し引き、出た数字のパーセンテージをハンディキャップとする。
3. 逆算ハンディキャップ方式…………… リーグスタート時、ハンディキャップの基準となるべきアベレージが無い場合、出場メンバーが必ず 3 ゲーム（以上）を投球し、その結果のアベレージを基準としてハンディキャップを算出する方式。
4. 持込ハンディキャップ方式…………… リーグスタート時、出場メンバーの大半がすでに過去のアベレージを保有している場合、そのアベレージをスタート時のみハンディキャップの基準に使用する方式。この場合のアベレージの基準は 30 ゲーム以上のスコアを前提とする。なお、アベレージが無い者は逆算移動方式を併用する。

5. ハンディキャップパーセント…………… ハンディキャップのパーセンテージは原則として、70%～90%の範囲で設定するものとする。

6.7 リーグ要項

- 6.7.1 各リーグ要項は J B O の諸規定を基礎とし、その競技実施の 2 週間前までに必要な要項を規定し、リーグに参加する個人またはチームキャプテンの過半数以上の同意により承認され、決定するものとする。この要項にはリーグセクレタリーの専任についてもこれを規定し、選任されたリーグセクレタリーはこの要項に従い、業務を実施することとし、リーグを統括する。

6.8 リーグプレジデント（リーグ代表者）

- 6.8.1 1 つのリーグには必ず、そのリーグを代表するリーグプレジデント（リーグ最高責任者）を選任するものとする。その選任方法はリーグキャプテン会議の互選とする。

6.9 チームキャプテン（チーム主将）

- 6.9.1 チームキャプテンの選出方法及び責務は次のとおりとする。
1. チームキャプテンは構成チームの中から選出され、チームの代表者となる。
 2. チームキャプテンは参加者の出場資格、すべての諸規定の履行についての責任を負う。
(シングルスの場合は本人)
 3. チームキャプテンはチームを統括し、参加メンバーの投球順序を決定する。
 4. チームキャプテンは、登録メンバーが当日出場不可能になった場合、登録されているスペアメンバーを出場させることができる。遅刻者に対する対応も同様とする。

6.10 リーグセクレタリーの任務

- 6.10.1 リーグセクレタリーの選出と任務はつぎのとおりとする。
1. リーグキャプテン会議において、セクレタリーは選出されなければならない。
 2. セクレタリーはリーグキャプテン会議において、決定されたリーグ規定と J B O ルールを基に、担当のリーグ運営にあたる義務を有する。
 3. リーグ規定に記載されていない事項、ならびに J B O ルールでも対応できない事項が生じた場合は、すべてリーグキャプテン会議において採決するものとする。
 4. リーグセクレタリーは全ての記録の報告義務を負うものとする。
 5. セクレタリーはリーグに参加している個人又はチームの得点を記録し、その回のアベレージと順位を定め、スタンディングシート（記録成績順位表）を作成し、次の回の競技開始前に配布する。
 6. セクレタリーは本条に示す事項、並びに主催者の指示による業務を怠った場合、その

職を免ぜられる。

6.11 リーグアカウンター（リーグ会計の任務）

6.11.1 リーグ主催者はリーグ開催に当たり、リーグアカウンター（会計担当責任者）を選出し、次の事項を行わせることができる。（リーグアカウンターはセクレタリーが兼任することができる）

1. リーグキャプテン会議において、リーグアカウンターを選出しなければならない。
2. リーグアカウンターは担当リーグの会計すべての責任を担うものとする。
3. リーグ運営予算を作成し、リーグキャプテン会議の決議を受けなければならない。
4. リーグ終了後直ちに、収支決算書をリーグプレジデント（リーグ代表者）並びに参加者に公示し、了承を得るものとする。

6.12 リーグキャプテン会議（運営委員会）

6.12.1 リーグキャプテン会議（運営委員会）はセクレタリーを含む役員及びチームキャプテンとで会議を構成し（シングルスの場合は参加選手全員）、そのリーグにおいて発生したすべての問題につき附議し、解決しなければならない。

この解決は多数決により、可否同数の場合は議長がこれを決定する。

リーグキャプテン会議はリーグの最高決議機関として機能しなければならず、その責任はリーグプレジデントが負うものとする。

この会議の役割は次のとおりとする。

1. リーグプレジデント（代表者）の選出。（必要に応じてサブ・プレジデントを選出する。）
2. リーグセクレタリーとリーグアカウンターの選出。
3. リーグ規定の採決。
4. 予算の決定。
5. リーグ規定以外で発生した問題解決。
6. その他、必要な事項。

6.13 チーム

6.13.1 チームとは、リーグに参加する目的で組織された2名以上の団体をいう。

6.14 チームの成立とスペアメンバーの登録

6.14.1 特別に規定を設けない限り、チーム戦においてチーム内の競技者に欠員が生じた場合、次の規定による。

1. 5人チームリーグでは3人以上をもって成立する。スペアメンバーの登録は3名までとする。

2. 4人チーム、3人チームリーグでは2人の出場をもって成立する。スペアメンバーの登録はいずれも2名までとする。
3. ダブルスリーグは1人の出場をもって成立する。
4. スペアメンバーの登録は1名とする。
5. シングルス欠場は全敗とする。

6.15 ゲーム中のメンバー変更

- 6.15.1 ゲーム投球中におけるメンバーの変更は認められないものとする。

6.16 ブラインドスコア（欠席者の得点）

- 6.16.1 リーグキャプテン会議はリーグ要項にブラインドスコア（競技欠席者の見込点）を設定することができる。ブラインドスコアは、登録された競技者で、欠場の適正な理由をセクレタリーに連絡があった者のみ欠席者として適用でき、無断欠席及び理由が不明確なとき、ブラインドスコアは認められない。

規定メンバー数に達しない試合の場合、チームは全敗となり、個人の記録のみ認められるものとする。

6.17 競技者の遅刻

- 6.17.1 特別な規定を設けない限り、遅刻に関しては次の規定を適用する。

競技者、またはチームがリーグスタートに遅れた場合、第3フレーム終了以前に投球準備が整っている場合に限り、そのフレームより投球することができる。

それ以外は次のゲームからの投球とする。フレーム途中のスタートといえどもそのスコアはアベレージに算入される。

6.18 投球の順序と選手の交代

- 6.18.1 特別な規定を設けない限り、ゲーム途中の投球順序の交代はできない。

ただし、チーム戦でゲーム途中やむを得ない事情で投球不可能となった場合スペアメンバーに限り、交代することができる。この場合、前の競技者のスコアを引き継ぎ計算され、ハンディキャップはアベレージの高い方の競技者を基準として計算される。交代した競技者により完成されたゲームは、個人記録、並びに個人褒章対象からは除外される。

6.19 チーム単独での投球

- 6.19.1 対戦相手不在の場合、特別な規定を設けない限り全勝とする。ただし、この場合でも出席したチームは通常通りの競技を行い、全ゲームの投球を行う。チー

ムの全競技者は各フレームとも全員投球完了後、隣接のレーンに移り、次のフレームを投球する。

6.20 ダミーメンバーの禁止

6.20.1 特別な規定を設けない限り、ダミーメンバーを禁止する。対戦相手がいない場合でも、実際のリーグが行われる同条件でゲームを実施しなければならない。

仮のメンバーを設定することはできない。またブラインド選手をカバーするためのペースメーカーとしてダミーメンバーを利用することもできない。

6.21 先投げ後投げの禁止

6.21.1 特別な規定を設けない限り、先投げ後投げはできない。

6.22 選手の移籍

6.22.1 リーグスタート後は、そのシーズン終了まで他チームへの選手の移籍はできない。スペアメンバーであっても選手は同シーズン内で2チーム以上にわたって所属することはできない。ただし、次の各号の条件を満たす場合に限り、リーグ内の他チームに移籍することができる。

1. 所属しているチームと移籍を希望するチームのキャプテン両者の同意を得られていること。
2. シーズン内リーグで参加チーム全キャプテンの2/3以上の同意を得ていること。ただし、一度移籍した選手はそのシーズン内2度の移籍は出来ない。

6.23 試合の中断

6.23.1 リーグスタート後は1対のレーンで10個のフレームを完全に投球し終えた場合、公認ゲームとなる。競技の途中でリーグ運営を著しく遅延するマシントラブル、あるいは競技続行しがたい設備上のトラブルが生じた場合、他の隣り合った1対のレーンを使用してゲームを完了させるものとする。リーグ役員はそれを指示する権限を有する。中断されたゲームやシリーズがその日のうちに終了できなかった場合は、後日、その中断したところから再開しなければならない。

6.24 デュアルレーン方式（アメリカ方式）

6.24.1 全てのリーグはデュアルレーン方式を採用して行うことを前提として、記録が公認されるものとする。

6.25 投球の優先

- 6.25.1 相対するチームメンバーでメンバー表の同じ位置にいる 2 人の選手同士が、どちらが先に投球するかということに関して疑問が生じた場合、右側の選手がそれを決定する権限を有する。

6.26 リーグの同点記録決定方法（タイゲーム）

- 6.26.1 リーグ戦で対戦相手と同得点となった場合、引き分けとして両者に、決められた勝ち点を 2 分する。

6.27 優勝決定の再競技

- 6.27.1 リーグにおいて優勝者が同位となった場合、リーグ要項に特別な規定がない限り、優勝を決定するためにさらに少なくとも 1 ゲームを追加して競技しなければならない。このゲームはリーグ開始に際し特に規定しない限り、そのリーグが実施された時と同一条件にて行う。

6.28 競技の延期

- 6.28.1 全てのリーグはリーグキャプテン会議（運営委員会）が延期または事前の実施についてはあらかじめ規定しない限り認められず、競技はリーグスケジュール表（予定表）に従い実施される。非常事態の場合を除き、延期は競技予定の 24 時間までに、個人又はチームキャプテンに通知しなければならない。

非常事態に当たり、チームキャプテンよりその競技の申し入れがあった場合、相手チームの了承を得てそれを認めることがある。この場合、両チームキャプテンとセクレタリーは実施日を決め、セクレタリーの立ち合いを必要とする。その競技は 1 週間以内に行うものとする。ただし、リーグスケジュール表の最終日以降はできない。延期の競技は両者又は両チームの対抗で、そのチームは他チームと同様の規定のもとに行われる。

6.29 延期試合のハンディキャップ

- 6.29.1 ハンディキャップリーグにおいて、延期または事前試合が行われる場合は、試合開催日のハンディキャップを用いる。

6.30 代わりのチームがない場合

- 6.30.1 あるチームがリーグから脱退、または追放処分を受け、その代わりのチームがない場合、対戦するチームには不戦勝が与えられる。

6.31 欠場した場合

- 6.31.1 1シーズン中に、チーム又は個人が正当な理由無しに無届で欠場した場合、リーグから追放されることもある。その理由の如何によってはJBO加盟所属団体の会員資格停止処分を受けることもある。

6.32 スコア

- 6.32.1 リーグレコードカードは、チームキャプテン、またはキャプテンから指名を受けた者が保管し、公式記録となるスコアシートと一致しなければならない。スコアミス、計算ミス、スコアシートと一致しない誤りがある場合はリーグセクレタリーによって訂正されなければならない。リーグレコードカードは相手のチームキャプテンによってスコアの確認を受け、サインを得るものとし、サイン完了をもってそのスコアは公式記録となる。

スコアの記録や計算に疑義が生じた場合、リーグキャプテン会議が裁定を下すものとする。