

第1章 一般競技規定

第1条 ゲームの構成

1 ゲームは **10** 個のフレームから成り立ちます。1 個のフレームは、2 個のボックスから成り立ちます。但し、**第 10** フレームのみは、3 個のボックスから成り立ちます。(ボウリング競技と原則同じ)
競技者は、**第 1** フレームから**第 9** フレームまでは、ストライクの場合を除き、各フレームとも 2 球ずつ突玉を行います。**第 10** フレームで、ストライクまたはスペアの場合は、同一レーンで 3 球とも突球するものとし
ます。
各ゲームのスコアは、適正な突球によって倒されたピンの数によって計算され、**10** 個のフレームの合計点
によって表されます。

第2条 適正な突球

ビリボーボールは、ビリヤードの規定キューを使用し突いて突球されるものとし
ます。ボールが球技者のキューで突かれた後、ファウルラインを越えたときをもって、適正に突球されたものとし
ます。

第3条 ストライク

各フレームの 1 回目の突球によって、**10** 本のピンを全部倒した場合、ストライクが記録されます。ストライ
クは、X 記号をフレーム内のファーストボックスに記入されます。
ストライクがマークされたフレームの得点は、**10** 点とし、さらに次のフレームの 2 回目の突球までカウント
が加算されます。従って、次のフレームの突球が完了するまで空白のままとし
ます。

第4条 ダブル

2 つのフレームで続けてストライクをマークした場合、「ダブル」と言います。
この場合、一つ目のストライクのフレームの得点は、次のフレーム 2 回目の突球が終わるまで空欄にしてお
きます。
ストライクをマークしたフレームの得点は、常に次のフレームの 2 回目までの突球のカウントが加算されま
す。

第5条 トリプルまたはターキー

連続して 3 回のストライクがマークされたとき、これを「トリプル」または「ターキー」と言います。この
場合、最初のフレームの得点は **30** 点となります。このように 1 ゲーム **10** 個のフレームをすべて連続して **12**
回のストライクをマークすると **300** 点となり、「パーフェクトゲーム」と呼びます。

第6条 スペア

各フレームにおいて、2 回目の突球で残っているピンを全部倒した場合、「スペア」と言います。
スペアの場合、フレーム内のセカンドボックスに「/」記号が記入されます。
スペアの得点は、**10** 点に次のフレームの 1 回目の突球のカウントが加算されたものとし
ます。**第 10** フレー

ムでスペアがマークされた場合、第 10 フレームの第 3 ボックスを突球します。

第 7 条 ミスまたはエラー

1 つのフレームの 2 回の突球でピンを 10 本全部倒すことができなかった場合、「ミス」または「エラー」と言います。

この場合、第 1 球目のカウントは、ファーストボックスに記入され、第 2 球目で倒されたピンの数はセカンドボックスに記入されます。ただし、第 2 球目でピンが倒せなかった場合は、セカンドボックスに「-」記号が記入されます。

第 8 条 スプリット

1 つのフレームにおいての第 1 球目が、1 番ピン（「ヘッドピン」とも言う）を倒し、残っている 2 本以上のピンとピンの間隔が次の状態になった場合、「スプリット」と言います。

① 残っているピンとピンの間隔が、少なくとも 1 本以上の間隔が空いて残った場合。

例えば、7-9、3-10 など。

② 残っているすぐ前のピンが 1 本倒れている場合。

例えば、5-6、9-10 など。

スプリットの場合、そのフレームのファーストボックスに「○」記号をもって表します。なお、そのときに倒されたピンのカウントを「○」記号で囲みます。

第 9 条 適正に倒されたピン（計算される場合）

デッドボールを宣告されない限り、倒されたピンはすべて計算されます。

① 他のピンで倒されたピン、キックバックやクッション、マシンなどから跳ね返ったピンによって倒されたピンは、すべて倒されたものとみなします。

② 突球後、ピンの配列がオフセットの状態であることを発見されても、その突球は認められ、倒れたピンはすべて計算されます。

③ 突球によって倒され、レーン上やガターの中に横倒しになっているピン、あるいはキックバックや側面の仕切りに寄りかかっているピンは、「デッドウッド」と呼ばれ、すべて倒されたものとして計算されません。

デッドウッドは、次の突球が行われる前に取り除かなければなりません。

第 10 条 不正に倒されたピン（計算されないもの）

次のような場合、突球としては認められても、倒れたピンは計算されません。

① 突球されたボールがガターし、そのボールによって倒されたピン。

② 突球されたボールがクッションから跳ね返ってピンを倒した場合。

③ マシンの作動によって倒された場合、それがマシンによるものかどうか不明瞭な場合も含む。

④ 倒されたピンが跳ね返りながら再び立ってしまったピンは、立っているものとみなします。この場合、立っているピンは動かしてはいけません。

⑤ 突球に際してファウルとなった場合。

以上、①～③の場合、倒れたピンは、もとにあったピンスポットの上に立て直します。もとのピンスポットが不明確な場合、倒れているピンのボトムに一番近いピンスポットに立て直します。

第11条 デッドボール（得点にならず再突球されるもの）

次のような場合、デッドボールが宣言されて得点とはなりません。

デッドボールが宣言された場合、ピンを再配置し、再度突球を行います。

① 突球直後に1本以上のピンが配列から脱落していることが明らかとなった場合。

この場合、利害相反する競技者の証言が、審判員によって明らかにされたとき適用されます。

② 突球動作中、他の競技者に触れた場合。

この場合、倒された結果を受け入れるか、ピンの再配置を要求するか否かは、競技者が判断します。

③ 突球動作中、観衆、動く物体、光などによって妨害された場合。

④ 突球されたボールがピンに到達する前に他の障害物（5ミリ以上）に触れた場合。

⑤ ファウルをしていないことが明らかにされた場合。

このときの裁定も①と同様。

第12条 レーンおよび突球順序の間違い

競技者が突球順序を間違え、その間違いが発見された場合、発見されたフレームのみデッドボールとなり、それ以前のフレームは生かされます。

そして、その次のフレームより正しく予定されたレーンおよび順序で、突球し直さなければなりません。

第13条 得点とされるピンの場合

競技者が適正にボールを突球した結果、倒されたピンのみが得点とされます。

各フレームとも、突球者が正しいレーンおよび正しい突球順序で突球するものとします。

第14条 ピンの入れ替えおよび破損

競技中にピンが破損した場合、できるだけそのピンと同じ重さ、同じ状態のピンと入れ替えます。審判員は、このようなピンの入れ替えに関して、常に判定を行うこととします。

なお、得点については、ピンが破損しても変わりません。倒されたピンは全部計算され、破損したピンはその後、交換されます。

第15条 使用ボール

使用するボールは、原則ビリヤード競技で使用される規定のものとなります。

第16条 ファウル判定

競技者の身体の一部、あるいはキューの一部がファウルラインを越えた場合になります。また、突球の際、空振り・突球失敗などでもボールにキューが触れたらファウルになります。

第17条 ファウルボール

競技者がフレームの第1回目の突球でファウルした場合、倒れたピンは得点となりません。第2回目、ピンは10本再配置され、2回目の突球がされます。この場合、10本ピンを倒してもストライクとはならず、スペアとします。

第18条 抗議解決のための仮の突球

倒れたピンやファウル、その他の判定に対する抗議があり、その場で解決できない場合は、問題を解決するための仮の突球を行うものとします。

抗議のフレームの第1回目の突球で起きた場合、そのフレームを完成させ、改めて仮のフレームを突球します。

抗議がフレームの第2回目の突球で生じたときは、そのときに残っていたのと同じピンの配置状態で仮の突球を行います。

仮の突球の判定は、競技会においては審判委員、リーグではリーグ役員が裁定します。そこで解決できない場合、日本ビリボー協会に委ねられます。

第19条 記録やサインの誤り

スコアや計算、転記ミス、サインの誤りを発見した場合、審判員立ち会いの下、直ちに修正しなければなりません。

第20条 アプローチ、レーン状態の変更の禁止とキュー

競技のために整備されたアプローチやレーンなどの施設に対して、その状態を変更してはなりません。競技のためにパウダーを使用したり、スチールウールなどの使用は禁止されています。また、ビリヤード競技で使用されている規定のキュー以外のものでボールを突球することも禁止されています。

第21条 遅延行為の禁止

審判員は次のような場合は遅延行為として警告ができ、警告が受け入れられない場合、そのゲームの得点は0点となり、次のゲームに移行されます。

- ① 競技者は、左右のレーンが空いている場合、速やかに突球態勢に入らなければなりません。
- ② 突球の優先順位は、左右に関係なく、先にボールを持った者としてします。
- ③ 個人戦、チーム戦に問わず、進行の早いところより、6フレーム以上の遅延が生じている場合、審判員は警告を発することができます。ただし、マシンなどの故障による遅延は除きます。

第22条 アベレージ

アベレージ（アベレージの略は「AVG」）とは、スクラッチトータルピンをゲーム数で割ったものを言います。この場合、小数点以下は切り捨てられます。

ハンディキャップの試合を含め、アベレージは常にスクラッチで表示されるものとします。

① 単一アベレージ

単一のリーグや、単一のリーグのアベレージを言います。

② 総合アベレージ

2つ以上の競技会や、リーグの総合のアベレージを言います。

③ リーグアベレージ

2つ以上のリーグの総合アベレージを言います。

④ トーナメントアベレージ

2つ以上の競技会の総合アベレージを言います。

⑤ トップアベレージ

参加したすべてのリーグ、もしくは競技会の最上位のものを言います。ただし、この場合、30ゲーム以

上の裏付けがなければいけません。

第23条 ハンディキャップの設定

アマチュアの競技団体では、リーグの場合、ハンディキャップ（ハンディキャップの略は「HDCP」）をその基本とします。

ハンディキャップの算出方法は、基準点を設定し、その基準点とのアベレージの差によって算出されます。個人戦においては、個人のアベレージの差。チーム戦においては、そのチームのメンバーのアベレージを加算したもので計算されます。

アベレージと基準点の差は、70%～90%の範囲内にて設定されることを原則とします。

第24条 ダンピングの禁止

ダンピングとは、ハンディキャップを得るために、故意にアベレージを落とす行為を言います。

すべてのリーグ、競技会においてダンピングは禁止されています。

ダンピングの判定は、利害相反する複数の対戦相手からのアペールにより、審判員により採決されます。

第25条 競技会の勝負の決定

競技における順位もしくは勝負は、次のような方法により決定します。

- ① 得点の最も多かったものを勝ちとします。
- ② ポイントの最も多かったものを勝ちとします。

第26条 同ピンの裁定について

競技の勝位、順位または同点の場合、次のように裁定します。

- ① シリーズにおいて同点の場合、ハイゲームとローゲームの差が少ない方を上位とします。
- ② 上記の差が同じ場合、シリーズ内のストライクの数が多い方を上位とします。
- ③ ストライクの数も同じ場合、スペアの数の多い方を上位とします。
- ④ スペアの数も同じ場合、双方を勝者とするか、または、さらに1ゲームの決定戦を行います。
- ⑤ 2つのシリーズにおいて同点の場合、ハイシリーズ内ハイゲームと、ローシリーズ内ローゲームとの差が少ない方を上位とします。

第27条 不当な駆け引き行為

次のような行為を禁止します。

禁止事項を犯した者は、罰則に問われます。

- ① 直接または間接的にレーン、アプローチ、ピン、キュー、またはボールを作為し、設備、用具規定に合わない状態とする行為。
- ② アベレージを偽り、リーグまたは競技会のハンディキャップを有利にしたり、あるいは下位の等級で出場しようとする行為。
- ③ 不当にアベレージを下げ、不当に有利なハンディキャップ、あるいは競技順位を得ようとする行為。

第28条 非難誹謗の禁止

競技者は、関係団体の役員並びに会員、あるいは加入しているリーグ、競技会またはチームを非難したり、

中傷したりしてはいけません。

それらが明らかになり、その事実を立証できない場合、会員資格を没収されることもあります。

第29条 資格を停止または失った者の復帰について

会員資格を停止または失った者は、再度復帰が認められるまで、リーグや競技会の参加は一切できません。

第30条 基金流用の禁止

各競技団体の役員、または各リーグ競技会の役員で、基金管理を故意に誤った場合、所属する各団体における活動資格を無期限に停止します。

上記夜勤が、関係団体の月間会計監査において、不正行為があったと認められた場合、その活動資格を無期限に停止します。

上記役員が、取引金融機関に、リーグなどのプライズフィーなどを個人的目的で流用したり、損害を与えたり、偽ったりした場合、活動資格を無期限に停止、もしくは除名されます。

第31条 抗議の限定

リーグあるいは競技会の出場資格・得点・過程・競技上の規定等に関する抗議は、下記の項目によって規制されます。

① リーグ

リーグの規定、出場資格あるいは成績等に対する、その場で解決できない抗議は、問題の発生した週のリーグ終了後 48 時間以内に文章によって提出されなければなりません。

② 競技会

競技会に対する抗議は、競技会終了後 24 時間以内に文書によって提出されなければなりません。

③ 間違いスコア

リーグや競技会において、スコアの計算間違い、または転記ミス等があった場合、そのリーグや競技会の競技役員によって、その場で訂正されます。

その場での判定が困難な場合、競技役員会において検討訂正されます。

第32条 賭博行為の禁止

リーグおよび競技会における一切の賭博行為を禁止します。

第33条 褒賞規定

所属団体において公認されたリーグ、競技会において 300 得点を達成した会員に対して賞を贈ります。また、リーグチャンピオンに対して、賞を贈ります。

第34条 補則

本規定の改定は、日本ビリボー協会の理事会で決定する。

附則

本規定は、平成21年3月23日より施行する。

第2章 リーグ規定

第35条 リーグの定義

リーグは、競技者相互の技術向上を図ることはもちろん、それ以前に、常に「友好と社交性」の精神を培うことを前提とします。

リーグは、4つ以上のチーム、もしくは4人以上の個人により成り立つものとします。

第36条 リーグの必要条件

リーグが公式に認められるには、所定の手続きを行う必要があります。

また、次の競技規定に基づいてプレーが運営される必要があります。

- ① 公認を受けたリーグは、出場メンバーが認めたスケジュールに従って運営されます。
リーグは、メンバーおよびチーム間の「友好と社交性」を高めることに努めなければなりません。
- ② すべてのリーグは、チームおよび個人のチャンピオンを決定します。
なお、チームにおける勝敗の決め方は、各リーグごとにメンバーの定めるものとします。
- ③ リーグメンバーが特別の方法を採用しない限り、リーグスケジュールに基づいて各シリーズは毎回3ゲームを連続して行うものとします。
- ④ チームを構成する競技者の数については、そのリーグに基づいて定めることができます。

第37条 リーグが公認されるための条件

リーグを公式のものにするには、リーグ公認申請を行わなければなりません。前年度に正規の手続きを経て更新されたリーグは、前年度の開始にあたって、仮の公認が与えられているものとみなします。この猶予期間中、各リーグ参加者は、所属団体会員として特権を与えられています。

ただし、次の条件が満たされていることが前提となります。

- ① リーグが行われるレーンは、所定の手続きによって、日本ビリボー協会の認証を受けていること。
- ② 猶予期間が切れる日、もしくはそれ以前に、リーグ承認申請並びに関係書類が提出されていること。
- ③ リーグの公認申請は、リーグ開始以前に所属団体宛に行うこと。

第38条 リーグの構成

リーグは、リーグスケジュールに従って、チームまたは個人が順次相互に対抗して競技を行い、次の構成により競技をするものとします。

① チームリーグ

リーグ規定で特別に定めない限り、次の2種類をチームリーグと呼びます。

- I. ダブルスリーグ
- II. トリオリーグ

また、チームリーグ戦の場合、以下の特別ルールが適応されます。

1. 1チーム3名以上の登録により結成される。
2. 1ゲーム中、3名が交互に1フレームずつ突球をし、9フレームの突球者が最終10フレームを連続して突球する。
基本的なルールは前項に同じ。
3. チーム戦の参加は、事前にチーム登録をし、日本ビリボー協会認定のTシャツの着用が参加資格と

する。

4. 協会認定のチーム名入りのTシャツは、協会からの無償貸与とする。

5. 「第37条リーグの構成」項、「①チームリーグ」の「Ⅱトリオリーグ」の活性化を期待し、特別ルールとする。

② シングルスリーグ

個人対抗戦を呼びます。

第39条 リーグの種類

リーグの種類は次の通りとします。

① ハンディキャップリーグ

② スクラッチリーグ

第40条 リーグのスケジュール

リーグにおけるスケジュールは、特別な規定を設けない限り、次の規定に基づきます。

① 総当たり方式

シングルス参加者、または参加チームがすべての相手とリーグスケジュールの途中、もしくは最終ラウンドにポジションマッチ方式を挿入する場合があります。

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行う方式。

第41条 リーグのポイント

リーグにおけるポイントは、特に規定を設けない限り、次の規定に基づきます。

① 4ポイント方式

各1ゲームから3ゲームまでの勝ちに対して1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、順位を決定する方式。

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1ポイント、計3ポイントを取り合い、順位を決定する方式。

③ ピーターソンポイント方式

各ゲームとトータルピンの勝ちに対してのポイントが与えられると同時に、勝ち負けに関係なく、各ゲームのトータルピンに対してポイントが与えられて順位を決定する方式。

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、その基準を下回った点数をマイナスします。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、その累計スコアで順位を決定する方式。

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形式。

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方式で、個人は第1回目の突球同士、第2回目の突球同士というように、各ゲームのスコアとトータルピンの勝ち負けでポイントが加味され順位が

決定する方式。

個人のポイントを「1」にした場合、チームのポイントは「2」となります。

第42条 ハンディキャップ

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います。

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。

まず、個人のアベレージを算出し、出場メンバーのアベレージを加算し、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ゲームのハンディキャップとなる方式。

② インディビジュアル ハンディキャップ

原則として、シングルス戦用のハンディキャップ。

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方式。

③ 逆算ハンディキャップ方式

リーグスタート時、ハンディキャップ算出の基準となるべきアベレージがない場合、出場メンバーは必ず3ゲーム以上を突球し、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 持ち込み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、既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。なお、アベレージがない者は、逆算方式を併用します。

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%の範囲内で設定するものとします。

第43条 チームキャプテン

チームキャプテンの選出と任務は、次の通りとします。

① チームキャプテンは、その構成チームの中より選出され、チームの代表者となります。

② チームキャプテンは、メンバーのリーグ出場資格、すべての諸規定の履行について責任を負います（シングルの場合は本人）。

③ チームキャプテンは、チームを統括し、メンバーの突球順位を決定します。

④ チームキャプテンは、エントリーメンバーで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ます。遅刻者に対する対応も同様とします。

⑤ チームキャプテンは、チーム内メンバーに関する人事権を有します。

第44条 リーグプレジデント

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を選任するものとします。

その選任方法は、リーグキャプテン会議における互選とします。

リーグプレジデントは、そのリーグを代表し、そのリーグのすべての責任を担います。

第45条 リーグセクレタリー

リーグセクレタリーの選任と任務は、次の通りとします。

① リーグキャプテン会議において、セクレタリーが選出されなければならないものとします。

- 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本ルールの下に、担当リーグの運営にあたる義務を有します。
- ③ リーグ規定に記載されていない事項、並びに本ルールでも対応できない事項が生じた場合、すべてリーグキャプテン会議において採決されるものとします。
- ④ また、リーグセクレタリーは、すべての記録の報告申請義務を負うものとします。
- ⑤ リーグセクレタリーは、リーグにあけるスコアを記録し、その回のリーグアベレージと順位を決め、スタンディングを作成し、次の回のリーグスタート前に参加者全員に配布します。

第46条 リーグアカウンター

リーグアカウンターの選出とその任務は、次の通りとします。

なお、リーグセクレタリーが兼任することができます。

- ① リーグキャプテン会議において、リーグアカウンターが選出されなくてはなりません。
- ② リーグアカウンターは、担当リーグの会計のすべての責任を担うものとします。
- ③ リーグ運営予算案を作成し、リーグキャプテン会議の決議を受けなければなりません。
- ④ リーグ終了後1週間以内に、決算報告書を、各チームキャプテン並びにチームプレジデントに提出し、了承を得るものとします。

第47条 リーグキャプテン会議

シングルスの場合は参加選手全員、チームの場合はチームキャプテンにより、リーグキャプテン会議を構成します。このキャプテン会議は、リーグの最高決議機関として機能しなければならず、その責任をリーグプレジデントが負います。

この会議の役割は、次の通りとします。

- ① リーグプレジデントの選出（必要に応じて、サブ・プレジデントを選出）。
- 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 リーグ予算の決定。
- ⑤ リーグ規定以外で発生した問題の解決。
- ⑥ その他、必要な事項。

第48条 チーム

チームとは、リーグに参加する目的で組織された2名以上の団体を指します。

第49条 ゲーム中のメンバー変更

ゲーム突球中のメンバーの変更は認められません。