

ゲームの規約

付帯的な規則

翻訳 有限会社環境緑化エンジニアリング

<http://kankyo-enjinia.com/>

ボールズ

ニュージーランド協会

規約の目次

規約

用語の説明

1. 用語の説明

グリーン

2. グリーンー範囲と面
3. ディッチ（溝）
4. バンク（盛土）
5. グリーンの分割
6. （法規 2 および 5 の）許容範囲

マット、ジャック、ボウル

7. マット
8. ジャック
9. ボウル (a)構成、寸法、重さ
(b)偏心
(c)落下検査
(d)異議申し立て
(e)偏心の変更
10. 履物

ゲームの取り決め

11. 一般形態と所要時間
12. プレイリンクの選択
13. プレイの取り決め - 一般
14. プレイの取り決め - シングル
15. プレイの取り決め - ペア
16. プレイの取り決め - トリプル
17. プレイの取り決め - フォア
18. プレイの取り決め - サイド
19. プレイの取り決め - 一連のゲーム
20. プレイの取り決め - トーナメント
21. プレイの取り決め - 世界ボウルズ及びコモンウェルス・ゲーム

ゲームの開始

22. (a) トライアル・エンド
22. (b) プレイ開始のトス
23. マットを置く
24. マットとその代替
25. 後続エンドにおけるマットとジャック
24. マットとその代替
25. 後続エンドにおけるマットとジャック
26. 投球
27. フット・フォールトおよび（他のリンクへの）侵害
28. ジャックの投球
29. 誤って投球されたジャック
30. 法規 23、25、28、29 のバリエーション

ボウルの動き

31. 「ライブ（有効）」ボウル
32. 「タッチャー」
33. 「タッチャー」のマーキング
34. 「タッチャー」の動き
35. 「無効」とみなされるボウル
36. ボウルのリバウンド
37. ボウルの移動
38. (a) 「ライン・ボウル」
(b) ボウルの排除

ジャックの動き

39. ディッチ内の「ライブ（有効）」ジャック
40. 「無効」とみなされるジャック
41. 「無効」エンド
42. 境界線上のジャックへのプレイ
43. 損傷したジャック
44. 跳ね返ったジャック
45. ジャックの移動 (a) プレイヤーによる移動
(b) 不注意による移動
46. プレイヤー以外の者（物）により動かされたジャック
47. 「ノン・タッチャー」により動かされたジャック

フォアーズ・プレイ

ボウルズのゲームの基本は、フォアーズ・プレイである。

- 48. リンクとフォアーズ・プレイ
- 49. リンクの所有権
- 50. プレイヤーの位置
- 51. プレイヤーとその義務

エンドの結果

- 52. 「ショット」
- 53. 順守されるべき測定条件
- 54. 「引き分け」－ノー・ショット
- 55. ラストボール－プレイの強制ではない

ゲームの判定

- 56. 1回の機会に行われるゲーム
- 57. トーナメント・ゲームと連続ゲーム
- 58. 引き分けのゲームの終わらせ方

プレイヤーの不出場

- 59. チーム、あるいはサイドの欠場プレイヤー
- 60. 反則プレイ
 - (a) 順番に従わないプレイ
 - (b) 間違ったボウルを使用したプレイ
 - (c) ボウルの交換
 - (d) プレイの省略
- 61. プレイの妨害
 - (a) ゲーム停止
 - (b) 再会されたゲーム中の代替プレイヤー

プレイに影響する効力

- 62. グリーンからの退去
- 63. グリーン上の物体
- 64. 不測の出来事

国内の取り決め

- 65. 国際委員会－国内委員会

- 66. 地域による取り決め
- 67. 国内の訪問チームあるいはサイド
- 68. 契約不履行
- 69. 海外での法規の適用

マネージャー

- 70. マネージャーの助言

マーカールの義務

- 71. (a) 公式審判員が不在の場合
 - (b) ジャックの位置決め
 - (c) ジャックの正確な位置
 - (d) プレー中の位置
 - (e) 質問に対する答え
 - (f) マーキングタッチャー
 - (f2) 無効ボウルの除去
 - (g) 各プレーヤーの合意まで動かさない
 - (h) ショットの測定
 - (i) スコアカードへの記録
 - (j) 前のエンドからマットの除去

審判員の義務

- 72. (a) ボウルの検査
 - (a 2) リンクの幅のチェック
 - (b) 異議を唱えられたショットの測定
 - (c) マットとジャックの距離の測定
 - (e) ゲームの法規の執行
 - (f) 法規の解釈
 - (h) 器具の改良

観客

- 73. (a) 観客の位置と規制
 - (b) ゲームに関連する賭け

障害者プレイヤー

- 74. 適切なサポートと助力

世界ボウルズ委員会の細則

プロ・プレイヤー
ボウル上の押印
メートル法換算値

規則に関する一覧表

第1表

履物と服装に関する規則

1. 履物
2. 服装
3. 色のついたボウルディスク
4. ボウルズ・ニュージーランド代表のユニフォーム
5. ドメスティックの規定

第2表

一般の競技会に関する規則

1. 用語の説明
 - A. クラブ トーナメント
 - B. クラブ オープン トーナメント
 - C. センター トーナメント
 - D. センター オープン トーナメント
 - E. 等級別トーナメント
 - F. 等級別チーム
 - G. フルメンバー
 - H. アクティブ・プレイング・メンバー
2. トーナメント開催の許可
 - A. 制限付きトーナメント
 - B. 拡大オープン・トーナメント
 - C. グリーンの貸し出し
 - D. 違反に対する罰則
3. グリーンとリンク
 - A. グリーン
 - B. リンク
4. 参加条件

- A. 参加および参加費
- B. プレイヤーの名前

5. チームの構成

6. 代替プレイヤーおよび交代プレイヤー

- A. 用語の説明
- B. チームにおける代替プレイヤーおよび交代プレイヤー
- C. 被指名人の資格
- D. シングルゲームの場合
- E. 適用

7. 賞品

- A. 種類
- B. 価値
- C. グリーン貸し出しの際の義務

8. 規則の適用

9. トライアル・エンドの形式とプレ・ゲームの実施

10. 時間制限付きゲーム

- A. 無効エンドの再プレイ
- B. 時報信号
- C. ジャックの送球
- D. プレイの遅延
- E. ボウルの追跡
- F. 最終ゲーム

11. チャートと条件の公表

12. プログラムの変更

13. 本規則の適用

第3表

引き分けおよび不戦勝に関する規則

1. 自動2ライフシステム

- A. 名前を記載したチャート
- B. 第2ラウンドの配置
- C. 後続ラウンドの配置
- D. 下からの囲み
- E. 不戦勝の配置
- F. ローテーションにおける不戦勝
- G. 不戦勝後の配置
- H. 決勝戦による引き分け

2. 1ライフシステム

- A. くじ引きによる不戦勝
- B. 優先的不戦勝
- C. チャート化の手順

用語の説明

1. (a) 「Controlling Body (統括団体)」とは、試合実施のための諸条件を直接規制できる団体を意味する。団体の序列は、以下のとおりである。
 - (i) 世界ボウルズ委員会、または、国際ウィメンズ・ボウリング委員会
 - (ii) ボウルズ・ニュージーランド
 - (iii) ボウルズ・ニュージーランドの中にあるセンター
 - (iv) ボウルズの試合が実施されるグリーン・クラブ

- (b) 「スキップ」とは、チームの責任プレイヤーを意味する。

- (c) 「チーム」とは、フォア、トリプルス、または、ペアを意味する。

- (d) 「サイド」とは、チーム、および／あるいは、シングルス・プレイヤーの合意人数を意味する。チームおよび／あるいは、シングルス・プレイヤーズの合計スコアが、試合結果を決定する。

- (e) 「フォア」とは、4人のプレイヤーで構成されたチームを意味する。各プレイヤー名称は、プレイ順に、リード、セコンド、サード、スキップと名づけられる。

- (f) 「オリジナル・コースのボウル」とは、静止する前に何度向きを変えようが、すぐに無効ボウルになろうが関係なく、投球されてから静止するまでのボウルを意味する。

- (g) 「エンド」とは、マットを置き、リンク上の同じ方向に、ジャックを転がし、すべての対戦プレイヤーが、必要とされるすべてのボウルの投球を行うことを意味する。

- (h) 「ヘッド」とは、無効にならずにリンクの境界内で静止したジャックおよびボウルを意味する。

- (i) 「マット・ライン」とは、前面ディッチ (溝) に一番近いマットの縁を意味する。マット・ラインの中央から、ジャックあるいは、ボウルに必要なすべての測定が行われる。

- (j) 「マスター・ボウル」とは、WBB (世界ボウルズ委員会) によって承認されたボウルを意味する。試合法規に準拠するその他すべての事項において同様に要求さ

れている最小限の偏心を持ち、「マスター・ボウル」という言葉が刻まれている。

(i) マスター・ボウルと同じ偏心をもつ標準テスト・ボウルは、各国内委員会
が保管している。

(ii) 標準テスト・ボウルは、各公式認可検査員が使用するために用意されてい
る。

(k) 「ジャック・ハイ」とは、ボウルが一番近い部分が、マット・ラインに沿って、
マット・ラインからジャックが一番近い部分と同じ距離にあることを意味する。

(l) 「ペース・オブ・グリーン」とは、ボウルが投球されてから、マット・ラインから
約 27 メートルの位置で、静止するまでにかかった秒数を意味する。

(m) ジャックやボウルに適応される「ディスプレイズド（移動させられた）」とは、
本法規で認められていない何物かによって、「ディスターブ（妨げられた）」と
いうことを意味する。

(n) 「セット・オブ・ボウルズ」とは、同じ製造会社によって作られ、同じ大きさ、
重さ、色、偏心を持ち、規定のシリアル番号と彫りこみがある、4 個のボウル
のことを意味する。

(o) 「ホールディング・サーフェイス」とは、ジャックあるいは、ボウルのディッチ
（溝）に沿った転がりを止める製品のことを意味する。

(p) 「セット」とは、試合全体に含まれる、ショットやエンドの事前に規定された数
を意味する。

(q) 「デリバー（投球・送球）」とは、オリジナル・コースにおいて、ジャックやボ
ウルを動かす際に、プレイヤーのある積極的な行動の後、「ジャック」や「ボウ
ル」がプレイヤーの手から離れ、「マット・ライン」を超えることを意味する。

(r) 「ドメスティック」とは、世界ボウルズ委員会以外の統括団体の管理下で行われ
るプレイを意味する。

(s) 「サブスティチュート（代替プレイヤー）」とは、欠席しているチーム・メンバ
ーの代わりにポジションを一時的に埋めるプレイヤーを意味する。別表 2、規
則 6B（b）で定める場合を除いて、彼／彼女は、「スキップ」以外のあらゆる

るポジションにつくことができる。

(t)「WBB」とは、世界ボウルズ委員会を意味する。

(u)「ボウルズ NZ」とは、ボウルズ・ニュージーランドを意味する。

(v)「センター」とは、ボウルズ NZ のセンターを意味する。

(w)「クラブ」とは、ボウルズ NZ 傘下のクラブを意味する。

グリーン

2. グリーンー範囲と面

グリーンは、37m 四方以上、かつサイドの長さが 40m 以下でなければならない。グリーンは、認可された、適切で平らなプレイ面を有さなければならない。また、ディッチ（溝）、あるいは、バンク（盛土）で形作られた適切な境界線を有さなければならない。

3. ディッチ（溝）

グリーンは、ボウルを傷つけず、障害物のない面を有する固定されたディッチで囲まれていなければならない。ディッチは、幅 200mm 以上、380mm 以下、グリーンからの深さ 50mm 以上、200mm 以下でなければならない。

4. バンク（盛土）

バンクは、グリーンの上から 230mm 以上の高さがなければならない。できれば垂直が望ましいが、垂直位置から 35 度以下の角度でもよい。バンクの表面は、ボウルを傷つけるものであってはならない。プレイを妨害するような段差のない部分は、バンクから取り除かなければならない。

5. グリーンの分割

グリーンは、均等に、リンクと呼ばれるスペースに分割されなければならない。それぞれのリンクの幅は、5.8m 以下、5.5m 以上でなければならない。リンクは、連続して番号をつけられ、それぞれのリンクのセンター・ラインは、各エンドごとにバンクの上に木製の杭、あるいは、その他適当な道具で印をつけなければならない。リンクの四隅は、木製の杭、あるいは、その他適当な道具で印をつけなければならない。これらの道具には、目立つ色をつけ、バンクと同一平面状に固定するか、バンク面から後ろ 100mm 以下のバンク上に固定されなければならない。リンクの境界線を定める

ために、四隅の杭は、グリーンの表面に沿ってしっかり引っ張られた緑色の糸でつながりあわせることができる。糸には、バンク面あるいは表面上の対応する杭に届かせるため十分なたるみをもたせなければならない。センター・ラインは、ジャックのセンターリングを容易にするために、リンク上にチョークで書くことができる。

目立つ色をつけた杭あるいはディスクは、プレイライン上のディッチから 23m の距離をはっきり示すように側面のバンクに固定されなければならない。ボウルが動いている間は、いかなる場合でも、境界線の糸は、上にあげてはならない。外側のリンクの境界の杭は、側面のディッチから少なくとも 600mm 離して位置させなければならない。

6. 法規 2 および 5 の許容範囲

- (a) 国内委員会は、グリーンのプレイ方向の長さを 31m 以上 40m 以下の範囲で認めることができる。
- (b) ドメスティック・プレイにおいては、グリーンは、3.6m 以上 5.8m 以下の幅でリンクに分割できる。
- (c) 国内委員会は、ドメスティック・プレイでは、人工面を認めてもよい。
- (d) プレイの表面の一部としてグリーンの周辺に縁石を置くことができる。

マット、ジャック、ボウル

7. マット

マットは、長さ 600mm、幅 360mm、かつ認可されたデザインでなければならない。

8. ジャック

ジャックは、球状で、白色あるいは黄色、直径 63mm 以上、64mm 以下、重さ 225g 以上、285g 以下でなければならない。

9. ボウル

- (a) (i) ボウルは、木製、ゴム製、あるいは合成樹脂製、黒色あるいは茶色でなければならない。セットの各ボウルの各面には、メンバー個々の、識別可能なマークが彫り込まれていなければならない。

木（癒瘡木）製ボウルは、直径最大 131mm、最小 116mm、重さは 1.59kg を超えてはならない。木製ボウルの積載は固く禁じる。

- (ii) ゴム製または合成樹脂製ボウルは、直径最大 134mm、最小 116mm、重さ

は 1.59kg を超えてはならない。

世界ボウルズ委員会の現行スタンプおよび／または国内委員会メンバーの現行スタンプを有するボウル、または、世界ボウルズ委員会法規に準拠するボウルは、世界ボウルズ委員会、あるいは、国内委員会のメンバーが統括するすべての試合で使用することが出来る。

上記の規定にかかわらず、国内委員会のメンバーは、各々の管理する試合において、上記規定と異なる重さと大きさのボウルを採用することができる。しかしながら、ボウルが、世界ボウルズ委員会法規に準拠しておらず、世界ボウルズ委員会の現行スタンプおよび／または国内委員会メンバーの現行スタンプを有していない場合、それらのボウルは、国際試合、世界ボウルズ・チャンピオンシップ、コモンウェルス・ゲーム、その他、世界ボウルズ委員会が統括する試合で有効的に使用することはできない。

- (iii) 統括団体は、その自由裁量で、あらゆる競技会において、プレイヤーに接着テープ 1 個を一時的に支給し、それを使用してボウルの各面にマーキングすることを要求することができる。本法規に基づくすべてのマーキングは、本法規下のあらゆる目的におけるボウルの一部とみなされなければならない。

(b) ボウルの偏心

- (i) マスター・ボウルは、世界ボウルズ委員会によって認可された偏心を有さなければならない。各ボウルは、マスター・ボウル以上の偏心を有してはならない。また、ボウルには、国際ボウリング委員会、世界ボウルズ委員会、または国内委員会のスタンプが押印されていなければならない。国内委員会は、マスターボウルの偏心を超える規格を採用することができる。
- (ii) 精密な偏心およびスタンプの視認性を確実にするために、世界ボウルズ委員会は、国際試合向けに、少なくとも 10 年に一度、あるいは、スタンプの日付がはっきり認識できなくなる前に、すべてのボウルを再検査および再スタンプしなければならない。
- (iii) ニュージーランドにおける国内試合において使用されるすべてのボウルは、次のいずれかの押印が施されていなければならない。
 - (a) 1982 年以降の NZBA あるいはボウルズ・ニュージーランドの検印

- (b) 認可製造業者による、1982年以降のボウルズ・ニュージーランドの検印と同等の検印
- (c) 世界ボウルズ委員会、あるいは世界ボウルズ委員会傘下のその他委員会の現行スタンプ
- (d) 必要な再検査に伴う、現行のボウルズ・ニュージーランドの検印

(c) ボウルの落下検査

公認検査員の管理下にあるボウルが、法規 9 (b) に準拠していないと判断された場合は、もし可能であれば、ボウルが返却される前に、法規に副うよう改造されなければならない。ボウルの所有者は、それに関わる費用を負担しなければならない。

ボウルが、法規 9 (a) および (b) に準拠するように改造できない場合、そのボウル上に押印されている現行の公認スタンプは、ボウルの返却前に破棄されなければならない。破棄は、公認検査員が現行の公認スタンプの上に×印を押印することによって実行される。

検査に提出されるボウルは、4個セットでなければならない。

(d) ボウルに対する異議申し立て

異議申し立ては、公式審判員および／または統括団体によって開始できる。あるいは対戦プレイヤー、スキップ、またはマネージャーいずれかによって異議申し立てが開始される場合は、対戦プレイヤー、スキップ、またはマネージャーは、前金 100.00 ドルを公式審判に預けなければならない。それらは、異議申し立てを起こした団体によって支払わなければならないが、異議申し立てが、その後のあらゆる検査において支持された場合、返金される。

異議申し立て、あるいは、その通告は、試合中においては、どの対戦プレイヤーに対しても行うことは出来ない。

公式審判員が、その試合、あるいは、同じ競技会の他の試合のプレイヤーでない場合は、試合中いつでも異議申し立てを公式審判に対して行うことができる。

異議申し立ては、そのボウルが使用されていた最終エンドの競技後、10分以内に行われなければならない。

いったん公式審判員に申し立てた異議は、撤回することはできない。

異議申し立ては、ボウルが、法規 9 (a) および (b) で定められている要項の 1 項目以上に準拠していないという根拠に基づいて行われなければならない。

公式審判員は、ボウルの使用者に、ボウルの統括団体への引き渡しのために、ボウルを審判員へ引渡すことを要求しなければならない。抗議対象ボウルの所有者が、公式審判員へのボウルの引渡しを拒否した場合は、その試合は、対戦相手チームの勝利となる。ボウルが、公認検査員によって検査されない限り、ボウルの使用者および所有者、あるいは両者は、統括団体によって管理、認可されているあらゆる試合でプレイする資格を失う。

公式審判員は、ボウルの受け取り後、直ちに、それを統括団体の事務局長に引き渡さなければならない。事務局長は、統括団体の代表者同席のもとで、実行可能な限りできるだけ迅速に、卓上検査実施の手はずを整えなければならない。

卓上検査が直ちに準備できない場合、かつ、その遅延が不当に競技の進行に支障をきたす場合、認可済みのグリーンの検査用具が用意できれば、それを使用してグリーン上で直ちに検査を実施することができる。グリーン上の検査が実施される場合、検査は、公式審判員によって、あるいは、公式審判員の立会いのもと、21m 以上の距離から実施されなければならない。比較は、異議申し立てされているボウルと、基準 WBB 検査ボウルとの間で行われなければならない。もし、基準 WBB 検査ボウルが直ちに用意できない場合は、現行スタンプが押印されている、同じサイズ、あるいはほぼ同じサイズのボウルを使用しなければならない。

公式審判員の決定は、検査の結果として、最終決定とみなされ、かつ、その試合を拘束するものとする。

その後に実施される卓上検査の結果は、グリーン上の検査で公式審判員によって下された決定を無効にすることはできない。

異議申し立てされたボウルが、公式卓上検査の後、法規 9 (a) および (b) のすべての要項に完全に準拠しているとみなされた場合、そのボウルは、使用者あるいは所有者に返却されなければならない。

異議申し立てされたボウルが、公式卓上検査の後、法規 9 (a) および (b) の

要項に準拠していないとみなされた場合、そのボウルが使用されていた試合は、対戦相手チームの勝利となる。

公認検査員の管理下にあるボウルが、法規 9 (b) に準拠していないと判断された場合は、もし可能であれば、ボウルが返却される前に、法規に適うよう改造されなければならない。ボウルの所有者は、それに関わる費用を負担しなければならない。

ボウルが、法規 9 (a) および (b) に準拠するように改造できない場合、そのボウル上に押印されている現行の公認スタンプは、ボウルの返却前に破棄されなければならない。破棄は、公認検査員が現行の公認スタンプの上に×印を押印することによって実行される。

(e) 偏心の変更

プレイヤーは、公認ボウル検査員の手による以外には、世界ボウルズ委員会の公式スタンプが押印してあるボウルの偏心を変更できない。また、プレイヤーに変更させることもできない。もし違反すれば、所属クラブがメンバーとなっている国内委員会の協議会が定めた期間、試合出場停止の罰則が科される。出場停止は、世界ボウルズ委員会、あるいは、その目的のために任命された世界ボウルズ委員会内コミッティーによる承認が必要であり、世界ボウルズ委員会の一員であるすべての委員会内で有効となる。

10. 履物

別表 1 の服装の欄を参照のこと。

ゲームの取り決め

11. 一般形態と所要時間

ボウルズのゲームは、1 つのリンク、あるいは、複数のリンクでプレイされなければならない。ゲームは、規定のショット数あるいはエンド数で構成され、事前に決めた時間内でプレイされなければならない。

ゲームのエンドは、法規 37、41、43、45、および 46 で定める場合を除き、交互に反対方向で行われなければならない。

12. プレイリンクの選択

試合が行われる場合、試合が行われるリンクの画定は、スキップか、スキップの代理

人、あるいは統括団体によって行われなければならない。

賞品がかかった試合、あるいは、スキップ同士の競技が事前に行われた試合においては、プレイが行われるリンクの数を定めるリンクの画定は、見学スキップか、彼らの代理人、あるいは統括団体によって行われなければならない。

競技会あるいは試合に出るプレイヤーは、その競技会や試合が行われる日に同じリンクでプレイ開始前にプレイしてはならない。違反した場合は、失格となる。

この法規は、オープン・トーナメントの場合は適用されない。

13. プレイの取り決め

ゲームは、以下に記載するプレイ形式で開催されなければならない。

- (a) シングルス・ゲーム
- (b) チーム・ゲーム
- (c) サイド・ゲーム
- (d) 一連のシングルス・ゲーム、チーム・ゲーム、サイド・ゲーム
- (e) 特別トーナメント・ゲーム

14. シングルス・ゲームは、グリーンの中の1つのリンクで、2人の対戦プレイヤーによる単独ゲームとして実施されなければならない。それぞれのプレイヤーは、2回、3回、あるいは4回のボウルズのセットを1人ずつ交代でプレイする。

15. (a) ペアーズ・ゲームは、プレイの順番に基づいてリードとスキップと呼ばれる2人のプレイヤーを有する2つの対戦チームにより行われる。プレイヤーは、各エンドにおいて4回のボウルズのセットを交代でプレイする。最初にリードがプレイし、次に同様にスキップがプレイする。

(国際およびコモンウェルス・ゲームにおいては、ペアーズ・ゲームのプレイヤーは、統括団体による事前の取り決めに従って、それぞれ、2回、3回または4回のボウルズのセットをプレイすることが出来る。)

(b) ペアーズ・ゲームは、プレイの順番に基づいてリードとスキップと呼ばれる2人のプレイヤーをそれぞれに有する2つの対戦チームにより行われる。各プレイヤーは、各エンドにおいて4回のボウルズのセットを交代でプレイする。プレイヤーは、次の順番に従って交代でプレイすることが出来る。まず、リードが2回のボウルズをプレイし、次にスキップが2回のボウルズをプレイし、以降この順番を繰り返す。

- (c) それぞれのプレイヤーが4回のボウルズのセットをプレイする際のその他のバリエーションに関して、統括団体は、最初のプレイヤーが2回のボウルズをプレイし、2番目のプレイヤーが4回のボウルズをプレイし、さらにもう一度最初のプレイヤーが2回のボウルズをプレイすることを認めることが出来る。
16. トリプルス・ゲームは、3人のプレイヤーをそれぞれに有する2つの対戦チームによって行われる。各プレイヤーは、2回あるいは3回のボウルのセットを1人ずつ交代でプレイする。リードが最初にプレイする。
17. フォアーズ・ゲームは、4人のプレイヤーをそれぞれに有する2つの対戦チームによって行われる。各プレイヤーは、2回のボウルのセットを1人ずつ交代でプレイする。
18. サイド・ゲームは、2つの対戦サイドによって行われる。それぞれのサイドは、同じ数のチーム／プレイヤーで構成されなければならない。
19. 連続ゲームは、以下のような複数および連続形式で実施される。
- (a) 競技形式を伴わない連続したゲーム。シングルス、ペアーズ、トリプルス、あるいはフォアーズ形式で行われる。
 - (b) リーグ戦か、競技形式を伴わない試合、または協会間試合で構成される連続したサイド試合。
20. 特別トーナメント・ゲーム
- シングル・ゲームおよびチーム・ゲームは特別トーナメント・ゲームとしてグループ形式でも開催できる。対戦プレイヤーは、それぞれが交代でプレイするか、または、共通の予定表に従って一箇所あるいは複数のグリーン上で対戦形式を組まない単独のチームとしてプレイすることが出来る。勝敗は、勝ちゲーム数、あるいはトーナメントを管理する規則に従うショットにおける最高ネット・スコア数により調整される。
21. 国際試合、世界ボウルズ・チャンピオンシップ、およびコモンウェルス・ゲームにおける試合は、以下のようにプレイされる。
- (i) シングルスは、25ショットで構成され、(25を超えたショットはカウントされない。) それぞれのプレイヤーが4回のボウルズを交代でプレイする。
 - (ii) ペアーズは、21のエンドで構成され、それぞれのプレイヤーが4回のボウルズを交代でプレイする。
 - (iii) トリプルスは、18のエンドで構成され、それぞれのプレイヤーが3回のボウルズを交代でプレイする。

(iv) フォアーズは、21 のエンドで構成され、それぞれのプレイヤーが 2 回のボウルズを交代でプレイする。

以上の条件として、ペアーズ、トリプルス、およびフォアーズは、より少ないエンド数で構成されることができる。ただし、ペアーズおよびフォアーズの場合は、18 エンド以上、トリプルの場合は、15 エンド以上でなければならない。これらすべてのケースにおいて、世界ボウルズ委員会の最高官による明確な承認が必要となる。世界ボウルズ委員会の高官が不在の場合は、決定は、法規 1 に定められているとおり統括団体に委ねなければならない。エンド数を削減する決定は、ゲーム開始前に行われなければならない。また、その決定は、プログラムを終了させるために、気候条件、悪天候、あるいは時間不足を考慮して実行されなければならない。

ゲームの開始

22. (a) トライアル・エンド

あらゆる競技会、試合、ゲーム、途中中止となった試合の再開、日を改めて行われる試合・ゲームの前には、各自 1 エンド以内、片方向の「トライアル・エンド」を行わなければならない。

対戦プレイヤーあるいはチームが、トライアル・エンドに参加できなかったり、辞退した場合は、統括団体は、プレイヤーあるいはチームが、各自 1 エンド以内のトライアルを行うことを認めることができる。この場合、それに応じて、別表 2、規則 9 の適用は、変更されなければならない。

(b) プレイ開始のトス

チーム・ゲームにおけるスキップは、先攻を決めるトスを行わなければならない。しかしながら、シングルス・ゲームでは、双方の対戦プレイヤーがトスを行い、トスの勝者が先攻を決める権利を持つ。同点（無得点）、あるいは、無効エンドの場合は、同点エンドあるいは無効エンドにおける先攻者がもう一度最初にプレイする。

最初のエンドに続くすべてのエンドでは、前のエンドでの勝者が先攻となる。

23. マットを置く

最初のエンドの開始時、先攻のプレイヤーが、リンクのセンターライン上縦方向にマットのセンターラインを置く。マットの前辺は後ろのディッチから 2m 以上、前面ディッチから 23m 以上離れていなければならない。（グラウンド・シートが使用されている場合は、最初のエンド、またそれに続くすべてのエンドにおいて、統括団体がマ

ット・ラインの位置を指示する。)

24. マットとその代替

- (a) マットは、すべてのエンドでプレイ開始後、最初の位置から動かしてはならない。
- (b) エンドの途中でマットが動かされた場合、実行可能な限りできるだけ元の場所に近いところに置き直されなければならない。
- (c) マットがリンクのセンターラインから外れた場合、エンドの途中いつでもまっすぐに直すことが出来る。
- (d) 各エンドの最後のボウルが、プレイ途中で止まったり、すぐに無効ボウルになった場合は、相手プレイヤーあるいはチームは、マットを上げて後ろのバンク面を超えたところに置かなければならない。エンドが終了する前に、プレイヤーがマットを持ち上げた場合は、相手プレイヤーがマットを元の位置に戻す権利を有する。

25. 後続エンドにおけるマットとジャック

- (a) すべての後続エンドにおいて、マットの前辺は、プレイ中のリンクのセンターライン上に位置し、後ろのディッチから 2m 以上、前面ディッチから 23m 以上離れていなければならない。
- (b) 法規 29 に従って、ジャックが誤って投球された場合、相手プレイヤーは、上記 (a) 項目に基づき、プレイ・ラインの中でマットを動かし、ジャックを投球できるが、先攻でプレイすることはできない。ジャックが、エンドのなかで双方のプレイヤーによって誤って投球された場合、ジャックは、そのエンドにおいて再び投球されることはできないが、ジャックの前面が前面ディッチ、また先攻プレイヤーが置いたマットから 2m 離れるようにセンタリングされなければならない。
- (c) 先攻プレイヤーが最初のボウルを投球した後は、何者もマットのオリジナル・ポジションに関する正当性に異議申し立てを行うことは出来ない。

26. 投球

プレイヤーは、ジャックあるいは、ボウルを投球する際、片足を完全にマットの境界内に置かなければならない。足は、マットの境界線に触れているか、または境界線上にあってもかまわない。この法規に反した場合は、フット・フォールトとなる。

27. フット・フォールトおよび（他のリンクへの）侵害

- (a) プレイヤーが、フット・フォールトを犯したときは、公式審判員は、事前警告

を与えた後、ボウルを止めさせ、ボウルが無効であることを宣言しなければならない。ボウルがヘッドを妨げた場合、対戦相手は、ヘッドをリセットするか、動いたヘッドをそのままにしておくか、あるいは、エンドの無効を宣言するか、のいずれかの行動をとらなければならない。

(b) プレイヤーは、プレイ進行中のリンクを侵害してはならない。違反した場合は、法規 27 (a) と同様の罰則が適用される。

28. ジャックの投球

先攻プレイヤーは、ジャックを投球し、それを確実にセンタリングしなければならない。オリジナル・コースのジャックが、前面ディッチから 2m 未満で静止した場合は、ジャックは、ジャックの前面が前面ディッチから 2m の距離にあるように記されたマークの位置まで動かさなければならない。その際、マット・ラインに一番近いジャックの部分は、前面ディッチの縁から 2m 離れていなければならない。

ジャックが、オリジナル・コース中に、中立的立場の物体や人物、あるいは、マーカー、対戦相手、対戦チームのメンバーによって、妨害されたり、偏向されたりした場合、ジャックは、同じプレイヤーによって再度投球されなければならない。ジャックが、プレイヤー自身のチームのメンバーにより、妨害されたり、偏向されたりした場合、ジャックは、相手チームのリードによって再度投球されなければならない。リードは、マットをリセットする資格を持つ。

29. 誤って投球されたジャック

あらゆるエンド中、ジャックが、マット上において正しい姿勢から投球されなかった場合、あるいは、ジャックが、そのオリジナル・コースをディッチ内、または、リンク側面の境界の外で終了した場合、また、センタリング後のマットの前辺から直線にして 21m 以内で終わった場合、ジャックは、戻され、相手プレイヤーによって投球されるが、このプレイヤーが先攻することはできない。

ジャックは、誤って投球された場合、戻されなければならないが、最初にジャックを投球したプレイヤーのそのエンド内でのボウルの先攻権には影響を与えない。

先攻プレイヤーが最初のボウルを投球した後は、何者もジャックのオリジナルの長さの正当性に異議を唱えることは出来ない。

30. 法規 23、25、28、29 のバリエーション

ニュージーランドの条件には該当しない。

ボウルの動き

31. 「ライブ (有効)」 ボウル

ボウルが、グリーン上のオリジナル・コースで、リンクの境界線内で静止した場合、および、マットの前辺から 14m 以上の位置で止まった場合は、ボウルは、「ライブ」ボウルとしてみなされ、有効であると認められる。

32. 「タッチャー」

グリーン上のオリジナル・コースで、ジャックに触れたボウルは、そのボウルが、リンクの境界線内のディッチに入ったとしても、「ライブ」ボウルとしてみなされ、「タッチャー」と呼ばれる。ボウルが、次のボウルが投球される前に、静止した後で転がり、ジャックに触れた場合、あるいは、エンドの最後のボウルが、法規 52 にあるように 30 秒以内の間に転がりジャックに触れた場合、そのボウルも、「タッチャー」と呼ばれる。ジャックがディッチの中にある間は、ボウルが、ジャックの上に転がっても、またジャックに触れても、そのボウルは、「タッチャー」とみなされない。ディッチ内の「タッチャー」がマットから見えない場合、その位置は、「タッチャー」が残っている場所に基づいて、そこから垂直にバンクの一番上に 50mm の幅で、白か色のついたインディケーターを使って印をつけなければならない。

33. 「タッチャー」のマーキング

「タッチャー」は、プレイヤー・チームのメンバーによってチョークではっきりとマーキングされなければならない。スキップ、またはシングルス・ゲームにおける対戦相手の意見により、「タッチャー」、あるいは間違っってチョークでマーキングされたボウルが、それにチョークで印をつけたり印を消したりする行為により、ボウルやヘッドが動いてしまう位置で静止したとみなされた場合、ボウルにマーキングをしたり、マークを消したりすることは出来ないが、状況に応じて「タッチャー」あるいは「ノン・タッチャー」として「指し示す」必要がある。次のボウルが静止する前に、ボウルがマーキングされず、また、「指し示す」こともされない場合は、そのボウルは、「タッチャー」とはみなされない。スキップおよび対戦相手双方が、後続のボウルの動きにより「指し示す」ことを続ける必要性がないことに同意した場合は、状況に応じて、その場でボウルにマーキングするか、チョーク・マークを消さなければならない。プレイ前に、すべてのボウルから「タッチャー」マークを取り除くよう、注意を払わなければならない。しかしながら、プレイヤーがそれをやらなかった場合、およびプレイのエンド中にボウルが「タッチャー」にならなかった場合は、この法規の先の条項が適用されている状況において、ボウルが、「ノン・タッチャー」として「指し示」されない限り、ボウルが静止した後すぐに、マークは、相手チームのスキップ、あるい

はスキップの代理人、またはマーカールによって直ちに取り除かれなくてはならない。

34. 「タッチャー」の動き

ディッチ内の有効「タッチャー」は、有効ジャック、その他の有効「タッチャー」の衝突、および衝突後も有効なままの「ノン・タッチャー」の衝突により動かされる可能性があるが、それらの衝突による「タッチャー」の動きは、どれも有効とみなされる。しかしながら、「ノン・タッチャー」が、次のボウルが投球される前に、ディッチに入ってしまった場合は、無効とみなされる。また、「タッチャー」が、無効ボウルにより動かされたと判断された場合は、法規 37 (e) の条項が適用される。

35. 「無効」とみなされるボウル

(a) 他の法規の適用に制限されることなく、以下の場合にボウルは無効とみなされる。

(i) 「タッチャー」ではなく、ディッチ内に静止しているか、バンク、ジャック、またはディッチ内の「タッチャー」に接触後、リンクのプレイ面に跳ね返ってきたボウル。

(ii) オリジナル・コースの終了後、あるいは、プレイの結果動かされてしまった後、リンクのプレイ面の境界線の完全に外で静止してしまったボウル、または、マットの前辺から 14m 以内で静止してしまったボウル。

(iii) オリジナル・コースにおいて、リンクに再度入れないような偏向をしてリンクの側面の境界線を越えたボウル。(ボウルは、ヘッドを監視しながらボウルを運んでいるプレイヤーによって「無効」にされることはない。)

(b) スキップあるいは、シングルスとの対戦相手は、ボウルが「無効」であるかどうかについて合意する必要がある。どちらのチームのメンバーも、スキップからの決定を要請できるが、どのメンバーもスキップによる合意以前にボウルを動かしてはならない。メンバーの注意が喚起された後、スキップは合意により決定を下さなければならない。スキップが合意に至らない場合は、公式審判員が速やかに決定しなければならない。

36. ボウルのリバウンド

リンク内外の前面バンクの表面から、ディッチやリンクに跳ね返った「タッチャー」のみ、有効とみなされる。

37. ボウルの移動

(a) リバウンドした「ノン・タッチャー」による移動—バンクから跳ね返った「ノ

ン・タッチャー」により移動させられたボウルは、相手チームのメンバー、あるいは、マーカーによって、元の場所に来る限り近いところに戻されなければならない。

(b) 参加プレイヤーによる移動 - 動いているか、グリーンに静止しているボウル、または、ディッチ内の「タッチャー」が、プレイヤーの1人により妨害されたり、動かされた場合は、相手チームのスキップは、以下の選択ができる。

(i) ボウルを元の位置に出来るだけ近いところに戻す。あるいは、ボウルが動いている場合は、それが静止するであろうと考えられる場所に戻す。

(ii) それが静止した場所にそのまま残す。

(iii) ボウルが「無効」であると宣言する。

(iv) あるいは、エンドが無効であると宣言する。

(c) 中立的立場の物体や人物（本項（d）に定められているものを除く）による移動

(i) オリジナル・コースにあるボウルの移動 - ボウルが、ヘッドを妨害することなしに、プレイ・リンクの境界線内に動かされた場合、そのボウルは、再度プレイされなければならない。ボウルが動かされて、ヘッドを妨害した場合、シングルスにおけるスキップあるいは対戦相手は、動かされたボウルの最終位置とヘッドの置き換えについて合意しなければならない。合意に至らない場合、そのエンドは無効とみなされる。

ボウルが、リンクに再び入るような偏向で転がっていた場合は、これらの規定は、オリジナル・コースにおいてプレイリンクの境界線の外へ動かされたそのボウルにも適用される。

(ii) 静止後のプレイ結果として、止まっているか、動いているボウルの移動 - このような状況のボウルが動かされた場合、シングルスにおけるスキップあるいは対戦相手はボウルの位置および動かされたボウルによって妨害されたヘッドのあらゆる部分の置き換え位置について合意しなければならない。合意に至らない場合、そのエンドは無効とみなされる。

(d) 不注意による移動 - ボウルが、マーキング中、あるいは、測定中に動かされた場合、そのボウルは、対戦相手によって、元の場所に戻されなければならない。マーカーあるいは公式審判員によって動かされた場合は、マーカーあるいは公式審判員がボウルを元に戻さなければならない。

(e) 無効ボウルによる移動ディッチ内の「タッチャー」が、プレイリンクから、無効ボウルによって動かされた場合、その「タッチャー」は、相手チームのプレイヤーあるいはマーカーによって元の場所に戻されなければならない。

(f) リンク上に静止しているボウルあるいはジャックが、隣接するリンクからのボウルによって動かされる危険性がある場合は、マーカーあるいは、ヘッドのプレイヤーは、リンク上のボウルあるいはジャックを持ち上げ、プレイリンク外から転がってきたボウルが通るようにできる。また、持ち上げられたボウルあるいはジャックは、この行為が動いたヘッドの結果に影響を与えない場合、元の場所に戻される。

38. (a) 「ライン・ボウル」

承認された方法により、ボウルが完全に境界線から出ていないと確認されれば、そのボウルは、境界線の外に出たとはみなされない。

(b) ボウルの排除

あらゆるエンドでジャックが投球される前に、ボウル（ジャックを送球しようとしているプレイヤーのボウルは例外とする）は、ジャックの投球者の視界に入らない位置に置かなければならない。

ジャックの動き

39. ディッチ内の「ライブ（有効）」ジャック

有効ボウルによってリンクの境界線内の前面ディッチの中へ動かされたジャックは、「ライブ（有効）」と判断される。ジャックは、有効「タッチャー」の衝突、および衝突後も有効なままの「ノン・タッチャー」の衝突により動かされる可能性があるが、それらの衝突によるジャックの動きは、どれも有効とみなされる。しかしながら、「ノン・タッチャー」が、衝突後、次のボウルが投球される前に、ディッチに入ってしまった場合は、その「ノン・タッチャー」は無効と判断され、ジャックは、「無効」ボウルにより「動かされた」とみなされ、法規 47 が適用される。ディッチ内ジャックがマットの位置から見えない場合、その位置は、ジャックが止まっている場所に基づいて、そこから垂直にバンクの一番上に 50mm の幅で、「白」のインディケーターを使って印をつけなければならない。

40. 「無効」とみなされるジャック

ジャックが、有効ボウルによって動かされ、バンク面の上を越えてしまった場合、リ

リンク側面の境界線を完全に越えて止まってしまった場合、バンク内のあらゆる種類の穴や凹凸部分に入ってしまった場合、あるいは、マット前辺の中心部から、ジャックが跳ね返った位置までが、直線で 18m 未満の距離がある場合、そのジャックは、「無効」とみなされる。

41. 「無効」エンド

ジャックが、「無効」な場合、そのエンドは、「無効」エンドとみなされ、そのエンド内のすべてのボウルズが実行されたとしても、有効エンドとはみなされない。すべての「無効」エンドは、シングルスにおけるスキップ、対戦相手双方が、反対方向でプレイすることに合意しない限り、同一方向で再プレイされなければならない。

「無効」エンド後、ジャックを送球する権利は、常に、最初にジャックを投球したプレイヤーに戻される。

再プレイに使用されるすべてのボウルは、運び込まれなければならない、リンク内に転がっているボウルは使用できない。

42. 境界線上のジャックへのプレイ

ジャックが、リンク側面の境界線のほうに転がされ、その境界線を完全に越えない場合、ジャックは、対戦相手双方に有効であり、もし必要があれば、ボウルはリンク側面の境界線の外を通過してもよい。そのように有効にされ、リンクの境界線内で静止したボウルは、「無効」とはみなされない。

ジャックが、側面の境界線のほうに転がされ、部分的にリンクの境界線内で止まった場合、リンクの境界線の外に転がり、完全に境界線の外で静止したボウルは、たとえ、ジャックに触れたとしても、「無効」ボウルとみなされ、プレイヤー・チームのメンバーによってバンクへ移動されなければならない。

43. 損傷したジャック

ジャックが損傷した場合は、公式審判員は、他のジャックが必要かどうか決定しなければならない。他のジャックが必要とされた場合、そのエンドは、「無効」エンドとみなされ、他のジャックを代わりに使って、再度プレイされる。

44. 跳ね返ったジャック

ジャックが、前面バンクの表面に当たって、リンクの内外に落ち、リンクに跳ね返ってきた場合、あるいは、ディッチの中へ落ちた後に、「タッチャー」に当たってリンク

に跳ね返ってきた場合、ジャックは、リンクから出なかったとして、プレイされなければならない。

45. ジャックの移動

(a) プレイヤーによる移動

ジャックが、プレイヤーによって、グリーン上で動いているときにそのコースからそらされた場合、あるいは、グリーン上またはディッチ内に静止しているときに動かされた場合、対戦相手のスキップは、ジャックを元の場所に戻さなければならない。あるいは、ジャックを静止した場所にそのまま置いておき、エンドの終わりまでプレイするか、エンドが「無効」であることを宣言しなければならない。

(b) 不注意による移動

ジャックが、測定中に、プレイヤーによって動かされた場合は、ジャックは、対戦相手によって元の場所に戻されなければならない。

46. プレイヤー以外の者（物）により動かされたジャック

(a) ジャックが、リンク、あるいはディッチ上で動いていようが、止まっていようが、他のリンクのボウル、あらゆる物品、またはチームのメンバー以外の者によって動かされた場合、2人のスキップが、ジャックの元の位置について決定を下さなければならない。彼らが合意に至らなかった場合、エンドは、「無効」と宣言される。

(b) ジャックが、マーカーや公式審判員によって動かされた場合、ジャックは、マーカーや公式審判員によって元の位置にもどされなければならない。その位置は、マーカーや公式審判員の判断にゆだねられる。

47. 「ノン・タッチャー」により動かされたジャック

バンクから跳ね返ってきた「ノン・タッチャー」によってプレイリンクの中に動かされたジャックは、シングル・ゲームにおける相手チームのプレイヤー、あるいは、マーカーによって、元の位置、あるいは、できるだけ元の位置に近い場所に戻されなければならない。しかしながら、ジャックが、ディッチの中に落ちてしまった後で、「無効ボウル」によって動かされた場合は、相手チームのプレイヤー、あるいは、マーカーによって、マーキングされた位置に戻されなければならない。

フォアーズ・プレイ

ボウルズのゲームの基本は、フォアーズ・プレイである。

48. リンクとフォアーズ・プレイ

(a) プレイヤーの指名

チームは、4人のプレイヤーで構成される。それぞれのメンバーは、そのプレイ順に従って、リード、セコンド、サード、スキップと名づけられる。各々が2個のボウルをプレイする。

(b) プレイの順番

リードが、交互に、2個のボウルを投球し、各ペアのプレイヤーがそれに続く。対戦相手のボウルが静止するまでは、次のプレイヤーはプレイしてはならない。法規 62 に定める条件以外では、最初のエンド開始後は、プレイの順番を変更することはできない。これに違反した場合は、試合は失効となるか、相手チームの勝利となる。

49. リンクの所有権

リンクの所有権は、ボウルをプレイしているチームに帰属する。対戦相手は、当面リンクを所有しているプレイヤーたちに、干渉したり、迷惑をかけたり、注意をそらさせるような行動を取ってはならない。

各ボウルが静止すると直ちに、リンクの所有権は、他のチームに移り、「タッチャー」のマーキングが許される。

プレイヤーが、リンク所有権の法規に違反した場合は、公式審判員は、事前警告を与えた後、ボウルが無効であることを宣言しなければならない。ボウルが、ヘッドを妨害した場合、対戦相手は、ヘッドをリセットするか、動いたヘッドをそのままにしておくか、あるいは、エンドの無効を宣言するか、のいずれかの行動をとらなければならない。

50. プレイヤーの位置

プレイ中、あるいはプレイをコントロールしている最中の各チームのプレイヤーは、ジャックの後ろでヘッドから離れて立つか、マットから 1m 後ろに立たなければならない。ジャックの前に位置していたスキップ、あるいは、指揮プレイヤーは、ボウルが送球されると直ちに、ジャックの後ろに退かななければならない。

51. プレイヤーとその義務

(a) スキップ

スキップは、チームの中のただ1人の責任者であり、他のプレイヤーは、その

指示に従わなければならない。

スキップは、対戦チームのスキップとともに、すべての議論に決定を下し、双方がその決定に合意した場合、決定は最終的なものとみなされる。

双方のスキップが合意に至らない場合、議論は、公式審判員に委ねられ、公式審判員の決定が最終決定とみなされる。

スキップは、相手チームのスキップに通告することにより、いつでもその権力および義務を自分のチームの他のメンバーに委譲できる。

(b) サード

サードは、争点となっているすべてのショットを測定する義務をもつ。

(c) セCOND

セコンドは、自分のチームおよび相手チームのすべてのショットのスコアを記録し、プレイ中は、常にスコア・カードを保持していなければならない。セコンドは、すべてのプレイヤーの名前がスコア・カードに記載されていることを確認し、各エンドが宣告されると、自分のゲーム記録と、相手チームのセコンド・プレイヤーの記録を比較しなければならない。ゲームが終了すると、自分のスコア・カードをスキップに提出しなければならない。

(d) リード

リードは、マットを置き、自分の最初のボウルをプレイする前に、ジャックを送球し、ジャックが適切にセンタリングされているかを確認する。

(e) どのプレイヤーも、前項に規定されている義務に加え、条項 51 (a) に規定されているスキップによって委譲される義務を担うことができる。

エンドの結果

52. 「ショット」

ショットは、対戦相手のプレイヤーによって送球されたどのボウルよりもジャックに近い位置にあるボウルによって判定されなければならない。

最後のボウルが静止したとき、ショットが計算される前に、どちらかのチームの希望があれば、30 秒経過させることができる。

ショットとして認められたそれぞれのボウルは、ショットを与えたプレイヤーによって動かされ、測定邪魔にならない位置にまとめて置かれなければならない。ジャックは、スキップがショット数について合意するまで動かしてはいけない。

53. 順守されるべき測定条件

エンドが終了するまでは、測定を行ってはいけない。

すべての測定は、各測定対象物に一番近い位置で実施されなければならない。測定が必要なボウルが、その測定を妨げるような他のボウルの上に載っている場合は、その位置を確認するために利用可能な最良の手段をとり、他のボウルを取り除かなくてはならない。2個以上のボウルが関係している場合、あるいは、測定コースの中で、1個のボウルが落ちそうになったり、位置が変わる危険性がある場合は、測定は同じコースで行われなくてはならない。

ディッチの中のボウル、あるいはジャックを測定する必要がある場合、またグリーン上の他のボウルやジャックを測定する必要がある場合は、可能なときに、融通の利く手段で測定されなければならない。

54. 「引き分け」ーノー・ショット

あらゆるエンドのプレイ終了時において、各チームの一番近いボウルがそれぞれジャックに触れているか、ジャックから等距離にあると判断された場合、あるいは、有効なボウルがないと判断された場合、スコアはゼロとなる。そのエンドは、「引き分け」となり、終了したエンドとして計算される。

55. これらの法規は、あらゆるエンドにおいて最後のプレイヤーが彼／彼女の最後のボウルをプレイすることを強制するものではないが、彼／彼女は、エンドの結果決定が始まる前に、対戦相手あるいは、対戦相手のスキップに、プレイをやめる意志があることを宣言しなければならない。この宣言は、取り消すことはできない。

ゲームの判定

56. 1回の機会に行われるシングル・ゲーム、チーム・ゲーム、サイド・ゲーム、あるいは、競技形式ではないゲームにおいて、勝利の判定は、ゲームのエンドで、一番高い総得点を挙げたプレイヤー、チーム、あるいはプレイヤーサイドに与えられる。「勝利エンド・ゲーム」の場合は、勝利したエンド数が多い、あるいは、勝利したセット数が多いプレイヤー、チーム、あるいはプレイヤーサイドに与えられる。

57. トーナメント・ゲームと連続ゲーム

エントリー時に有効なプレイ条件にしたがって、勝利判定が与えられる。

58. 引き分けのゲームの終わらせ方

公式、あるいは合意された数のエンドで構成されている予選試合において、すべてのエンドが終了し、スコアが同点であった場合は、勝利判定が下せるまで、さらにエンドを追加してプレイしなければならない。

スキップが、トスを上げ、勝者が先攻を決める権利を持つ。追加エンドは、前のエンドが終了した場所でプレイされなければならない、マットは、法規 23 に従って置かれなければならない。

追加エンドも同点に終わった場合は、スキップが再びトスを上げ、勝者が先攻を決める権利を持つ。追加エンドが「無効」と宣言された場合は、法規 22 (b) の規定が適用される。

プレイヤーの不出場

59. チーム、あるいはサイドの欠場プレイヤー

ゲーム開始の時間、あるいはそれから 5 分たってもプレイヤーが現れない場合は、公式審判員は、その旨を統括団体に報告しなければならない。統括団体は、違反プレイヤー（あるいは、そのプレイヤーが属するチーム）を失格にし、そのゲームを相手チームの勝利とすることができる。

60. 反則プレイ

(a) 順番に従わないプレイ

プレイヤーが、自分の順番の前にプレイしてしまった場合、相手チームのスキップは、そのコースの途中でボウルを止める権利を持ち、そのボウルは、正当な順番でプレイされなければならない。しかし、ボウルが、ジャックあるいは他のボウルを動かしてプレイされてしまった場合は、相手チームのスキップは、エンドを、ボウルがそのようにプレイされて静止した後の状態そのままにしておくか、あるいは、エンドを「無効」と宣言するかのいずれかの選択権を持つ。

(b) 間違ったボウルを使用したプレイ

間違ってプレイされてしまったボウルは、プレイヤー自身のボウルによって置き換えられなければならない。

(c) ボウルの交換

プレイヤーは、自分のボウルが、法規 9 (d) に規定されているような異議を唱えられていない限り、あるいは、ボウルが、プレイ中に損傷し、公式審判員によりプレイに適さないと判断されない限り、ゲームの進行中、あるいは再開されたゲーム中に自分のボウルを換えることはできない。

(d) プレイの省略

(i) エンドの結果が合意に達した場合、あるいは、ヘッドが、結果決定の過程において触れられた場合、ボウルをプレイすることを放棄、あるいは怠ったプレイヤーは、そのボウルをプレイする権利を失う。

(ii) 間違いが発覚する前に双方のチームによりボウルがプレイされていた場合、正当な順番にボウルをプレイすることを怠ったプレイヤーは、そのボウルをプレイする権利を失う。

(iii) 間違いが発覚する前に、ボウルが入れ違いの順番で送球され、ヘッドが妨害されなかった場合、対戦相手は、続けて 2 回のボウルをプレイし、正しい順番に戻すことができる。

ヘッドが妨害された場合は、条項 60 (a) が適用される。

61. プレイの妨害

(a) ゲーム停止

周りが暗くなったことや、気候条件、あるいは他の有効な理由が原因で、チーム双方の調整、統括団体、あるいは公式審判員によってゲームが止められた場合、そのゲームは、ゲームが止められた時点でのスコアで再開することができる。開始はされたものの完全に終了しなかったゲームは、無効と宣言される。エンドのプレイに必要とされる最後のボウルが送球された場合、エンドの結果は、そのボウルが静止した後に決定される。

(b) 再開されたゲーム中の代替プレイヤー

再開されたゲームにおいて、最初の 4 人のプレイヤーが揃わなかった場合、下記条項 62 に規定されているとおり、1 人の代替プレイヤーが認められる。ただし、プレイヤーは、他のチームには移動できないものとする。

プレイに影響する効力

62. グリーンからの退去

フォアーズ、トリプルス、あるいはペア・ゲームの最中に、プレイヤーが病気やその他の正当な理由でグリーンを退去しなければならない場合、双方チームのスキップの意見によって（あるいは、スキップの合意のもと、統括団体の意見によって）プレイヤーの代替が必要だとみなされた場合、彼／彼女のポジションは、代替プレイヤーによって埋められなければならない。代替を必要とするプレイヤーが、スキップである場合、フォアーズ・ゲームにおける彼／彼女の役割とポジションは、サードが代わりに務め、代替プレイヤーは、リード、セカンド、あるいはサードとしてプレイしなければならない。トリプルスの場合は、代替プレイヤーは、リード、あるいはセカンドとしてプレイすることができるが、スキップの役割を果たすことはできない。ペアーズの場合は、リードとしてのみプレイできる。代替プレイヤーは、チームが属するクラブのメンバーでなければならない。ドメスティック・プレイにおいては、国内委員会が、代替プレイヤーのポジションを決定することができる。

シングルス・ゲームにおいて、プレイヤーが、病気やその他の正当な理由でグリーンを退去しなければならない場合、法規 61（a）の規定が順守されなければならない。

いかなるプレイヤーも、リンクやチームを退去することでプレイを遅延させてはならない。対戦相手の合意のもと、10分を超えない遅延のみ許される。

この法規に違反した場合、対戦プレイヤーあるいはチームは、ゲームあるいは試合に異議申し立てをすることができる。

63. グリーン上の物体

いかなる状況にあっても、法規 28、32、39 に規定されている以外に、プレイヤーの助けとなるような異物が、グリーン、バンク、ジャック、ボウル上、その他いかなる場所にも置かれてはならない。

64. 不測の出来事

プレイの最中に、ジャックやボウルの位置が、風、嵐、その他の中立的な対象物によって妨害された場合、スキップが、ジャックやボウルの置き換えに合意しない限り、エンドは、「無効」として宣言される。

国内の取り決め

65. 本法規に特別に記載されている事項に加え、天候やその他の地域的条件によって影響

を受けた状況において、国内委員会は、必要かつ望ましいとみなされるその他の規定を作ることができるが、その規定は、承認のために世界ボウルズ委員会に提出されなければならない。この目的のために、世界ボウルズ委員会は、認可を与える権限を持つ、あるいは別途、あらゆる提案に対する権限を持つ、「法規委員会」を指名しなければならない。「法規委員会」における決定は、提案が最終決定のために世界ボウルズ委員会に提出されるまで有効である。

66. 地域による取り決め

国内委員会の構成クラブは、所属の地域における取り決めにおいて、クラブ間の競技を統括するのに必要だとみなされる規定を策定しなければならないが、それらの規定は、ゲーム法規に準拠しなければならない、クラブが所属する国内委員会の協議会によって承認されなければならない。これらの規定は、各クラブにおいて掲示されなければならない。

67. 国内の訪問チームあるいはサイド

ニュージーランドの条件には該当しない。

68. 契約不履行

いかなるセンター、クラブ、クラブのマネージメント委員会、あるいは個人も、世界ボウルズ委員会により策定されたゲーム法規を破棄する権利も権限も持たない。

シングルス、ペアーズ、トリプルス・ゲームにおける規定

69. 前述の法規が適用される場合には、シングルス、ペアーズ、およびトリプルス・ゲームにも適用されなければならない。

マネージャー

70. チームあるいはサイドのマネージャー、あるいはマネージャーが不在の場合は、マネージャーが委任した代理人が、プレイ・リンクの境界を越えて助言をすることができる。

マーカールの義務

71. (a) 公式審判員が不在の場合は、ゲームは、ゲーム法規に従ってマーカールがコントロールしなければならない。マーカールは、プレイ開始前に、すべてのボウル上の世界ボウルズ委員会あるいは国内委員会の押印が、はっきり視認できるかを調べなければならない。また、プレイ・リンクの広さを測定し、確認しなければならない。(法規 72 (a) を参照のこと)

- (b) マーカーは、ジャックをセンタリングし、ディッチから 2m 離して置かなければならない。
- (c) マーカーは、ジャックをセンタリングした後、ジャックを確実にマットの前辺から 21m 以上離して置かなければならない。
- (d) マーカーは、リンクの片側、ジャックの後ろに立たなければならない。
- (e) マーカーは、プレイヤーがリンクでプレイしている間、ヘッドの現状に関するあらゆる質問に答えなければならない。また、要求があれば、可能な限りショットを明確に示さなければならない。
- (f) マーカーは、すべての「タッチャー」が静止した後直ちにその「タッチャー」にマーキングしなければならない。また、「ノン・タッチャー」からチョークのマークを消さなければならない。双方のチームの合意のもと、マーカーは、グリーンとディッチからすべての「無効」ボウルを取り除かなければならない。マーカーは、ディッチに入ったジャックと「タッチャー」の位置をマークしなければならない。(法規 32 と 39 を参照のこと)
- (g) マーカーは、各プレイヤーが、ショット数に合意するまで、ジャックとボウルを動かしてはならない。また、それらが動く原因になるようなことをしてはいけない。
- (h) マーカーは、どちらかのプレイヤーの要求があれば、すべての疑わしいショットを慎重に測定しなければならない。プレイヤーにとって満足のいく決定に至らない場合は、マーカーは、公式審判員を呼ばなければならない。公式審判員が指名されていない場合は、マーカーが審判を選定することができる。公式審判員の決定が、最終決定となる。
- (i) マーカーは、各エンドでスコアを記入し、ゲームの状況をプレイヤーに知らせなければならない。ゲーム終了後、マーカーは、プレイヤーの名前が記入されたスコア・カードに、プレイヤーのサインがあることを確認し、競技の規定に従って処分しなければならない。
- (j) マーカーは、必要に応じて、前のエンドからマットを取り除かなければなら

い。

審判員の義務

72. 審判員は、協会の統括団体、クラブ、あるいはトーナメントのマネージメント委員会によって指名されなければならない。審判員の義務は以下のとおりである。

- (a) 審判員は、すべてのボウル上の、国際ボウリング委員会／世界ボウルズ委員会、あるいは、国内委員会の押印を検査し、プレイ・リンクの広さを測定し、確認しなければならない。
- (b) 審判員は、異議を唱えられたあらゆるショットを測定し、測定に当たっては適切な測定手段を使用しなければならない。審判員の決定が最終決定となる。
- (c) 審判員は、ディッチからのマットの距離、およびマットからのジャックの距離に関するあらゆる問題に決定を下さなければならない。
- (d) 審判員は、ジャックおよび／あるいはボウルが有効であるかどうかに関して決定を下さなければならない。
- (e) 審判員は、ゲーム法規を執行し、統括団体が関連規定を確実に順守できるよう、手助けしなければならない。
- (f) 法規のあらゆる違反に関して、審判員の決定が最終決定となる。但し、あらゆる法規の意味あるいは解釈に関する問題については、統括団体へ要請しなければならない。
- (g) 審判員は次のものを所持していなければならない。
 - (i) 認可されたフレキシブル・メジャー
 - (ii) 長い糸状のメジャーと 30m のテープ
 - (iii) 小さなカリパス
 - (iv) 隙間ゲージ
 - (v) ボウルをチェックするために適した物
 - (vi) 最新版のゲーム法規と関連規定集
 - (vii) 鏡と直角定規
 - (viii) トーナメントを統括する条件集

観客

73. (a) ゲームに参加していない者は、プレイ・リンクの境界線の外に離れて位置しなければならない。彼らは、言葉や行動によってプレイヤーを妨害したり助けたりしてはならない。

(b) ゲームに関連する賭けは認められていない。また、構成クラブのグラウンド内での賭け事も禁止されている。

障害者プレイヤー

74. 身体的障害、あるいは、視力障害があるプレイヤーは、公開競技に完璧に参加し、法規 51 に規定されている各プレイヤーの任務を果たすことができるように、「マインダー」からの適切なサポートを利用し、そのアシストを受けることができる。

世界ボウルズ委員会の細則

プロ・プレイヤー

すべてのプレイヤーは、コモンウェルス・ゲームの選手として選定される資格を持つ。但し、その主たる収入源泉が、ボウル・ゲームをプレイすることによってもたらされている者を除く。

ボウル上の押印

製造者／検査員は、世界ボウルズ委員会の登録スタンプを使用する資格があり、ボウルの内側と外側の輪の間に押印することができる。ボウルが転がる面に押印することは、可能な限り避けなければならない。

押印の詳細

BWB－世界ボウルズ委員会

A－製造者／検査員のコード文字

数字－有効期限の年

R－スタンプが登録商標である印

1994年1月1日から、すべての新しいボウル、再検査されたボウルには、世界ボウルズのスタンプが押印されていなければならない。

ボウルに押印された国際ボウリング委員会のスタンプは、現行のスタンプの有効期限が切れるまでは、有効である。

メートル法換算値

ボウルの製造者に関連して、ボウルに関する法規 9 が常に遵守されていれば、製造者は、現行の数字の変わりにメートル法換算値を使用してもかまわない。更に、製造者は、数字によってボウルのサイズを示してもかまわない。また、製造者は、希望すれば、以下の表を利用することができる。

インチ表示サイズ	サイズ番号	メートル法概数 (mm)
4 - 9/16	00	116
4 - 5/8	0	117
4 - 3/4	1	121
4 - 13/16	2	122
4 - 7/8	3	124
4 - 15/16	4	125
5	5	127
5 - 1/16	6	129
5 - 1/6	7	131

別表 1

履物と服装に関する規則

履物

柔らかく、ヒールがない靴底を有する白あるいは茶色の靴あるいはサンダル。

身体的障害のあるプレイヤーは、車椅子や送球のための援助器具などの適切なサポートを利用することができる。但し、それらは、グリーンを損傷しないように作られていなければならない。

服装

競技—インタークラブ、インターセンター、オープン・トーナメント、あるいは、国内トーナメント

ウエストから上の衣類は、白か、クリーム色、あるいは、センター、クラブ、あるいはスポンサー承認の色ではなければならない。どの衣類にもロゴをつけることができるが、いかなる場合も、統括団体は、スポンサー・ロゴに関して、そのロゴが、イベント・スポンサーと衝突を起こさないような条件を付けることができる。ペアーズ、トリプルズ、フォアーズにおけるプレイヤーのウエストから上の衣類は、1日のプレイにおいて、同類のものでなければならない。

ウエストから下の衣類は、白か、クリーム色で、スカート、フロック、テイラード・キュロット・スカート、テイラード・スラックス、長ズボンか長ズボンのトレーニングウェア、テイラード・バミューダパンツ、膝丈のテイラード・ショートパンツのいずれかでなければならない。以上すべての衣類は、白かクリーム色でなければならない。

ショートパンツを着用する場合は、スポーツ・ソックス、足首までのソックス、あるいは靴のライナーを着用できる。

ブレザー、帽子、縁なし帽子、ハットバンド、および／または、ネクタイが着用されている場合、それらは、規定に応じて、クラブ、センター、認可スポンサー、あるいはボウルズ・ニュージーランドが定める色とデザインに準拠しなければならない。

悪天候の場合は、防水加工のスカート、オーバー・ズボン、トレーニングウェア、ウインドブレーカー、あるいはレインコートのいずれかを着用することができる。これらは、白かクリーム色、あるいは、規定に応じて、クラブ、センター、認可スポンサー、またはボウルズ・ニュージーランドが定める色でなければならない。

認可された色のヘッドスカーフ、ウインドボンネット、あるいは、防水加工の被り物を着用することができる。

色のついたボウルズ・ディスク

すべてのプレイ・レベルにおいて、色のついたディスクを使用することができる。

いかなる場合でも、ディスクは、ボウルの一部とみなされる。

ペアーズ、トリプルス、およびフォアーズにおけるすべてのプレイヤーは、ゲームの最中、1セットの色のついたディスクを利用することができる。

ボウルズ・ニュージーランド代表のユニフォーム

ニュージーランド・チームのメンバーあるいはマネージャーであったプレイヤー、公式審判員、マーカ、およびニュージーランド・スクワッドのメンバーであったプレイヤーは、そのチームおよびスクワッドのユニフォームを着用することもできる。

ドメスティックの規定

集会、夜間のプレイ、冬季のプレイ、クラブのメンバーに限定したクラブ・チャンピオンシップおよびクラブ・トーナメントを含むクラブ・レベルにおけるすべてのプレイでは、メンバーが着用する衣服は、クラブが決定することができる。

別表 2

トーナメントに関する一般規則

規則 1

用語の説明：

法規と規則で使用されている言葉を、その前後関係や本旨に矛盾しない範囲で定義する。

A. 「クラブ・トーナメント」とは、その統括団体がクラブであり、その参加者がクラブのメンバーに限られているトーナメント、あるいは競技会を意味する。

B. 「クラブ・オープン・トーナメント」とは、あらゆるクラブ、あるいは、2 団体以上のクラブで構成され、その統括団体が同じセンター内にあり、その参加者が、あらゆるクラブのメンバーあるいはチームに開かれているトーナメントを意味する。

C. 「センター・トーナメント」とは、センターが統括団体であり、その参加者が、そのセ

ンター内のあらゆるクラブのメンバーあるいはチームに開かれているトーナメントを意味する。

- D. 「センター・オープン・トーナメント」とは、センターが統括団体であり、その参加者が、あらゆるクラブのメンバーあるいはチームに開かれているトーナメントを意味する。
- E. 「等級別トーナメント」とは、その参加者が、以下に定義されている「等級別チーム」に制限され、規定に従って、クラブ、あるいは、センターによって管理されているトーナメントを意味する。
- F. 「等級別チーム」とは等級別チームに限定したゲームや競技会を通して、各メンバーが、彼らが所属するクラブによって分類されたそれぞれのポジションでプレイするチームを意味する。各プレイヤーは、彼らが所属するチームにおいて、それぞれの等級のポジションでプレイするために選定されなければならない。しかしながら、状況に応じて、統括団体は、等級付けされたプレイヤーが、より等級の高いポジションでプレイすることを認めることもできるが、プレイ順の変更を定めた法規 62 の規定にかかわらず、いかなる状況においても各々のポジションより低いポジションでプレイすることはできない。
- G. 「正会員」とは、クラブのルールに基づき、クラブの中で役職に付き、クラブの総会において、発言し、投票する権利を持つ通常正会員あるいは、終身名誉会員を意味する。
- H. 「アクティブ・プレイング・メンバー」とは、同じ、あるいは別のセンターにおいて、2 団体以上のクラブの正会員であるプレイヤーを意味する。彼らは、いかなるシーズンにおいても、センター競技会およびインター・クラブ試合において、それらのクラブの中の 1 団体の代表としてプレイする資格がある。このプレイヤーは、クラブ・チャンピオンシップ、センターのイベント、あるいはインタークラブ試合において出場する最初のクラブのアクティブ・プレイング・メンバーとみなされる。特別のシーズンの間は、なるべく早くこのクラブを指定する必要がある、このようなシーズンにおいては、センター・イベント、インタークラブ試合において、他のいかなるクラブにおいてもプレイすることはできない。アクティブ・プレイング・メンバーの住所変更、あるいは、その他の有効な理由があれば、関連センターは、プレイヤーが指定したクラブの変更を認めることができる。

規則 2

トーナメント開催の許可

A. 制限付きトーナメント

- (a) クラブは、クラブ・トーナメントを開催することができる。また、センターは、ボウルズ・ニュージーランドのアニエール・チャンピオンシップ、北アイランド／南アイランド・トーナメントが開催される時期を除いて、他のいかなる団体の許可も得ることなしにセンター・トーナメントを開催することができる。
- (b) 1日あるいは2日に及ぶクラブ・オープン・トーナメントの開催を希望している同じセンター内のクラブは、彼らが所属するセンターから開催に関する事前認可を受けなければならない。

B. 拡大オープン・トーナメント

- (a) 丸2日以上にわたって開催されるクラブ・オープン・トーナメントに関し、開催申請を行うクラブは、予定されるトーナメントのプログラムおよび条件を、センターからの事前承認およびボウルズ・ニュージーランドへの届出を行うために、正副2通の書類により提出しなければならない。それらは、ボウルズ・ニュージーランド・ルールの特表3から抜粋した次のモデルに基づいて作成されなければならない。

トーナメント条件の作成モデルおよびポスター

- (i) トーナメントのタイプ - オープン、招待、その他、フォアーズ、ペアーズ、その他
- (ii) 開催日
- (iii) 参加費および参加締切日
- (iv) チーム構成 - オープンあるいは制限つき
- (v) すべてのゲームは、ボウルズ・ニュージーランドのゲーム法規および関連する規則にしたがってプレイされること。
- (vi) すべてのボウルには、適切な検査スタンプが押印されていること。
- (vii) ボウルをプレイする際は、適正な衣服を着用すること。
- (viii) 賞品 - 賞品の価格は規則7に定めるとおり。
- (ix) 後援があれば、明らかにすること。
- (x) セクション・プレイのための条件
- (xi) ポスト・セクション・プレイのための資格と条件
- (xii) トーナメント条件は、センターおよび／あるいはボウルズ・ニュージーランドによって承認されること。

(b) 上記のボウルズ・ニュージーランドの作成モデルの要項が満たされた、トーナメントのプログラムと条件の写し1通が、イベント開始前にボウルズ・ニュージーランドへ送付されれば、センターは、センター・オープン・トーナメントを開催することができる。

C. グリーンの貸し出し

(a) クラブは、クラブが所有するグリーンを、ボウルズ・ニュージーランドあるいは、そのセンター／クラブ以外の組織によるトーナメントまたは試合に貸し出すことができる。その条件は以下のとおりである。

(i) 規定に応じ、センターあるいはボウルズ・ニュージーランドからクラブへの認可が与えられること。

(ii) グリーンを借用する組織は、イベントにおける対戦プレイヤーが、ボウルズ・ニュージーランドあるいはその他の国内委員会傘下クラブの正会員であることを保証すること。

(iii) プレイは、ボウルズ・ニュージーランドのゲーム法規と関連規則に準拠して実施されること。

(iv) クラブは、イベントで授与される賞品の総額が、この別表の規則7で認可されているものに基づいていることをグリーンの借用の条件にすること。

(b) 必要とされるセンターの承認に基づき、クラブは、社会的目的のゲームにおいて、クラブが所有するグリーンを業界団体、あるいは社会組織へ貸し出すことができる。

D. 違反に対する罰則

この規則で規定される場合を除き、クラブあるいはセンターは、いかなるトーナメントも開催することはできない。本規則の違反は、ボウルズ・ニュージーランドによって対処されなければならない。これには、違反クラブやセンターに対する罰金および／またはボウルズ・ニュージーランドが定める期間の出場停止を科す権限が含まれる。

規則3

グリーンとリンク

A. グリーン

クラブ・トーナメントを除き、別途、本規則2で定める、トーナメント開催認可を与えなければならない団体による認可がなければ、認可されたプレイ面を有するグリーンだけしかトーナメントで使用することはできない。

B. リンク

(a) すべての決勝ゲーム、または決勝候補戦は、幅 5.5m から 5.8m のリンク上で実施されなければならない。また、隣接する両脇のリンク上でも開催されてはならない。

(b) その他のゲームは、統括団体が定めるとおり、幅 3.6m から 5.8m のリンク上でプレイされなければならない。

規則 4

参加条件

A. 参加および参加費

統括団体は、適正な参加費の支払いのない参加申し込み、また、参加締切日までにトーナメント事務局に受理されなかった参加申し込み、また、出場参加者あるいは出場参加チームのメンバーとしての資格条件を満たさない参加申し込みは、いずれも受け付けることはできない。

B. プレイヤーの名前

プレイヤーは、偽名で、ゲーム、競技会、トーナメントに参加申し込みをすることはできない。また、そこでプレイすることもできない。

規則 5

チーム構成

クラブ・オープン・トーナメント、またはセンター・オープン・トーナメントにおいて、統括団体は、

A. トーナメントに出場する各プレイヤーが、ボウルズ・ニュージーランド傘下のクラブ、あるいは、世界ボウルズ委員会のメンバーであるその他の委員会の正会員であり、その資格の証拠を有する場合を除いて、チームの構成に関するいかなる必要条件も省くことができる。

B. チーム構成に関して、統括団体が適当と考える特別な条件を課すことができる。

規則 6

代替プレイヤーおよび交代プレイヤー

A. 用語の説明

(a) 「代替プレイヤー」とは、チームの不在メンバーのポジションを一時的に埋めるためのプレイヤーを意味する。

(b) 「交代プレイヤー」とは、現行の競技において次のプレイに戻ることをできないオリジナル・チームメンバーの代わりに勤めた他のチームメンバーで、オリジナル・チームメンバーと同等の権利を有する。

B. チームにおける代替プレイヤーおよび交代プレイヤー

(a) フォアーズ、トリプルス、ペアーズ・ゲームにおける交代プレイヤーあるいは代替プレイヤーは統括団体により、正当な理由がある場合に認められる。この指名は、ゲーム中、常に有効である。

(b) 代替プレイヤーは、スキップ以外のあらゆるポジションでプレイすることができる。ランク付きトーナメントにおいては、スキップの資格を有する認可された代替プレイヤーが、スキップとしてプレイできる。交代プレイヤーは、オリジナル・チーム・メンバーとまったく同じ資格を有し、どのポジションでもプレイすることができる。

(c) 代替プレイヤーの指名は、1回のゲームにつき、1チーム1人のみ認められる。チームのオリジナル・メンバーが後で現れる可能性がない場合、統括団体は、代替プレイヤーの後任を務める代替要員として、交代プレイヤーを認めることができる。

(d) (i) チームにおける交代プレイヤーの指名は、競技の終了時間まで有効で、そのチームにおける更なる交代プレイヤーは認められない。

(ii) フォアーズのチームのみ、1人の交代プレイヤーと1人の代替プレイヤーを同時に入れることができる。

(iii) トリプルスとペアーズのチームにおいては、1人の交代プレイヤーと1人の代替プレイヤーのどちらかしか同時に入れることはできない。双方を同時に入れることはできない。

(e) 代替プレイヤーが認められたプレイヤーが、後になって現れた場合、そのプレイヤーは、統括団体の合意のもと、進行中のゲームのエンド終了時、あるいは、次のゲームの開始時に、途中参加することができる。その場合、チームのメンバーはすべて、彼らのオリジナル・ポジションに戻らなければならない。

(f) 代替プレイヤーは、代替プレイヤーが、競技中、過半数のゲームでプレイした場合を除いて、勝利者として認められず、いかなるトロフィーも賞も受ける資

格を持たない。

C. 被指名人の資格

- (a) クラブあるいはセンターの競技およびトーナメントにおいて、統括団体に認められるすべての代替プレイヤーおよび交代プレイヤーは、同じクラブの正会員でなければならない。また／あるいは、できれば競技会やトーナメントに過去出場したことの無いプレイヤーで、可能な限り、そのプレイ能力は、チームの不在メンバーのプレイ能力と同じか、もしくはそれ以下でなければならない。
- (b) クラブ・オープン・トーナメントおよびセンター・オープン・トーナメントにおいて、代替プレイヤーおよび交代プレイヤーは、できる限り、同じクラブの正会員でなければならない。あるいは、統括団体は、ボウルズ・ニュージーランド傘下のクラブの正会員である適正なプレイヤーを指名することができる。
- (c) センター・チャンピオンシップのイベントにおいて、各イベントにおいて各チームにつき1人の交代プレイヤー、また、その中のゲームにおいて各チームにつき1人の代替プレイヤーしか認めない原則（上記B（d）項を参照のこと）は、各クラブによって指名されたチームに適用される。そのチームは、競技会において「オリジナル・チーム」として認められなければならない。

D. シングルス・ゲームにおける代替プレイヤーおよび交代プレイヤー

いかなる代替プレイヤーも交代プレイヤーも、シングルのゲームあるいは競技会において認められない。但し、ボウルズ・ニュージーランドによって統括あるいは認定されている、インター・センターのサイド試合、センターによって統括あるいは認定されている、インター・クラブのサイド試合において、交代プレイヤーが、必要に応じてシングルス・ゲームへの出場を認められている場合を除く。

E. 適用

上記の規定は、競技会およびトーナメントを統括するすべてのセンターおよびクラブを拘束するものである。また、上記C（a）項を除いて、別途、ボウルズ・ニュージーランドにより変更された場合は、ボウルズ・ニュージーランド・アニュアル・チャンピオンシップ・トーナメントにも適用される。

規則7

賞品

A. 種類

賞品の構成は以下のとおりでなければならない。

- (a) 現金あるいは、手当て、および／あるいは
- (b) 優勝者に授与される額入りあるいは額に入っていない証明書、バッジ、あるいは楯。加えて、優勝者が、アクティブ・プレイング・メンバーである場合は、そのクラブへの証明書、あるいは楯。
- (c) 記念品としてのトロフィー、または
- (d) 順位ごとのトロフィー

B. 価値

- (a) トーナメントの各クラスの賞品の最高総額は、ボウルズ・ニュージーランドの年次総会によって決定されなければならない。クラスの分類は以下のとおりである。

クラス1：ボウルズ・ニュージーランド・アニュアル・チャンピオンシップ・トーナメント

クラス2：北アイランド、南アイランド、100周年記念試合、25周年を含む記念試合、センター・トーナメント、あるいは、外部組織による国内トーナメント

クラス3：クラブ、あるいは、外部組織によって、3日以上に及んで開催される長期国内トーナメント

クラス4：クラブあるいは外部組織によって開催される2日にわたるトーナメント

クラス5：クラブあるいは外部組織によって開催される1日限りのトーナメント、あるいは、クラブ・チャンピオンシップ

- (b) 各トーナメントにおける賞品の最高総額は、特別許可書が申請される場合のみ、超過することができる。特別許可書は、トーナメント組織者あるいは組織団体が、ボウルズ・ニュージーランドの最高責任者に、少なくともイベント開始90日前に一定の書式で申請しなければならない。

- (c) クラブあるいはセンターによって授与され、現行の最高総額を超過しない賞金あるいはその同等品は、その種類や、スポンサー、受賞者の詳細が速やかにクラブからセンター、あるいはセンターからボウルズ・ニュージーランドに提出されれば、特別許可書および費用を免除される。

C. グリーン貸し出しの際の義務

クラブが、本規則2Cに従い、所有するグリーンをトーナメントあるいは試合に貸し

出す際は、クラブは、本規則の厳密な遵守をグリーン貸し出しの1つの条件としなければならない。

規則 8

法規の適用

トーナメントにおけるすべての試合およびゲームは、法規および規則を厳密に遵守してプレイされなければならない。但し、クラブ、クラブ・オープン、センター、センター・オープン・トーナメントにおいて、プレイされるべきエンド数、時間制限のあるゲーム、無効なエンド、および罰則に関する特別条件は、本規則 10 に定める「時間制限付きゲーム」に抵触しないという条件付きで、統括団体によって策定されることができる。

特別条件は、統括団体によって、トーナメントの前、あるいはトーナメント中に公表されなければならない。統括団体は、その条件の解釈、あるいは、異議が唱えられた場合の解決について裁定しなければならない。統括団体の決定が、最終決定となる。

規則 9

トライアル・エンドの形式とプレ・ゲームの実施

- (a) 「トライアル・ゲーム」は、法規 1 (g) で定めたエンドのバリエーションの 1 つである。
- (b) 統括団体によって認可されたトライアル・プレイの開始に先立って、スキップあるいは、対戦相手は、プレイの順番を決めるトスをあげなければならない。その順番は、最初の「トライアル・エンド」および、本番のゲームの最初のエンドに適用される。
- (c) 最初の「トライアル・エンド」では、先攻のリードあるいは、対戦相手が、ジャックを送球しなければならない。各プレイヤーは、本番のゲームの最初のエンドにおいて、同じ数のボウルを、同じ順番で投球しなければならない。
- (d) 各ボウルが、静止した場合、チーム・メンバーあるいはマーカーは、そのボウルをジャックから少なくとも 2m 後ろに位置させなければならない。
- (e) ジャックが、「トライアル・エンド」中に動いた場合は、ジャックを元の場所に戻さなければならない。

- (f) 2 回目の「トライアル・エンド」においては、対戦チームのリードあるいは対戦相手が、ジャックを送球し、最初にプレイしなければならない。
- (g) 「トライアル・エンド」は、各方向とも最大で 1 回行われなければならないが、どの「トライアル・エンド」もプレイされたエンドとして記録されることはない。
- (h) 統括団体が、途中停止となったゲームに続いて、「トライアル・エンド」をプレイするように指示する場合、再開されるゲームの最初のエンドに要求されるプレイ順番と同じ順番が、最初の「トライアル・エンド」に採用されなければならない。
- (i) 同じ日に先立ってプレイしたプレイヤーやチームと対戦する予定のプレイヤーあるいはチームは、競技会のスケジュールを遅らせない十分な時間があり、そのプレイヤーあるいはチームがプレイしたリンクとは別のリンクが空いている場合、そこで練習を行うことが出来る。双方のプレイヤーあるいはチームが練習を行う資格を有している場合は、そのプレイヤーあるいはチーム同士でいっしょに練習を行うことが出来る。

規則 10

時間制限付きゲーム

以下の条件は、すべての時間制限付きゲームにおいて必須条件である。

A. 無効エンドの再プレイ

時間制限のあるゲームにおいては、時間切れの前に、ジャックが法規 28 に従って正しく送球された場合、エンドを終了することができる。また、法規 37 (c)、43、46 (a)、64 に記載されている特別な状況を除き、エンドが無効であると宣言された場合は、エンドは、再度プレイすることはできない。

B. 時報信号

- (a) 時間切れの場合は、公式審判員が、ベルあるいは、関係プレイヤー全員にはっきりと聞こえるその他の手段を使って合図しなければならない。グリーン上のすべてのゲームにおいて制限時間が共通でない場合は、公式審判員は、個々のゲームにおいて、対戦者、あるいはスキップに、時間切れを通告しなければならない。
- (b) あるいは、統括団体は、警告ベルを規定時間切れとともに鳴らし、もしエンドが先に終了していなかったり、無効が宣言されていない場合は、進行中のエン

ドを終了させ、同じ条件下でさらにもう 1 回エンドをプレイさせることを判断することができる。

C. ジャックの送球

ジャックが、マット上の間違っただけから送球された場合、あるいは、間違っただけプレイヤーにより送球された場合、また、ボウルが適切に取り除かれて置かれる前に送球された場合、ジャックは、相手チームのリードあるいは対戦相手によって再度送球されなければならない。但し、プレイの停止が、何の非もないチームや対戦相手が、ゲームに勝つ機会を剥奪されたとみなされる場合を除いて、その送球は制限時間が過ぎた後に行うことは出来ない。

D. プレイの遅延

プレイヤーがプレイを遅らせた場合、公式審判員は、制限時間が過ぎていても、罰則により再度エンドをプレイさせる指示を出すことができる。また、公式審判員は、この旨を統括団体に報告しなければならない。

E. ボウルの追跡

時間制限付のゲームでは、シングルス・ゲームのプレイヤー、および、チーム・ゲームにおいてプレイヤーがリンクの前部に移動する前に最後のボウルを投球するプレイヤーを除き、ボウルの投球の終わったプレイヤーは、マット・ラインから 6m 以上にわたってグリーン上でボウルを追いかけることは出来ない。

F. 決勝ゲーム

決勝ゲームあるいは決勝候補ゲームには、時間制限を課すことは出来ない。

規則 1 1

チャートと条件の公表

クラブのグリーン上で開催されているイベントの組み合わせ表、あるいは、イベントの区分を示すチャートは、トーナメントを規定する条件の写しとともに、プレイ進行中を通して、常にクラブのパビリオンの中あるいは周りの目立つところに掲示されなければならない。

規則 1 2

プログラムの変更

統括団体は、悪天候、あるいはその他の悪条件の観点から、それが必要あるいは望ましいと判断した場合は、プログラムの変更あるいは改正を行う権限を持つ。また、す

すべてのゲームにおいて一時的にプレイを中断したり、ゲームを中止することもできる。さらに、トーナメントの運営や結果の成功に必要なだと判断した場合は、プログラムの条件を変更することもできる。

規則 1 3

本規則の適用

本別表の規則により規定されている場合を除き、また、これらの規定が適用される、あるいは、適用可能なトーナメントに関する法規における別表 3 の規定により必要とされている場合を除き、本別表の規則はすべてのトーナメントに適用されなければならない。

前述の規則の規定と、法規の別表 3 に含まれる規定において矛盾がある場合、これらの規定が適用される、あるいは、適用可能なトーナメントに関しては、法規の別表 3 に従う。

不戦勝、1 ライフ敗退、2 ライフ敗退を示す自動 2 ライフシステムのチャート

別表 3

引き分けおよび不戦勝に関する規則

規則 1

自動 2 ライフシステム

以下の手順は、自動 2 ライフシステムに基づいて実施される競技会において遵守されなければならない。

A. 名前を記載したチャート

イベントあるいはセクションに参加する競技者の名前は、第 1 ラウンドにおいて、チャート上に、水平に昇順に記入されなければならない。また、リストの下から上に 2 人ずつ括弧に入れなければならない。

B. 第 2 ラウンドの配置

第 1 ラウンドにおける勝者は、第 1 ラウンドと同じ順番で上欄において第 2 ラウンドに進ませなければならない。また、敗者は、上欄における第 1 ラウンドと同じ順番で、下欄へ進ませなければならない。

C. 後続ラウンドの配置

後続のラウンドにおいては、勝者は、上記 B 項と同じ要領で、(2 ライフは上欄へ、1 ライフは、下欄へ) 次のラウンドに進ませなければならない。2 ライフで負けたもの

は、上覧と同じ順番で、下欄の 1 ライフで勝った者の下へ進ませなければならない。
2 回負けた競技者は、自動的に競技から排除される。

D. 下からの囲み

第 1 ラウンドに続くすべてのラウンドにおいて、勝ち残った競技者は、リストの下から上へ 2 人ずつ括弧に入れられる。そのように囲まれる場合、トップの 1 ライフがボトム of 2 ライフと対戦することになる。

E. 不戦勝の配置

上記 F 項に規定されている場合を除き、ラウンドにおいて不戦勝が発生した場合は、その不戦勝は、そのラウンドのリストの一番トップの競技者に与えられる。しかしながら、そのトップの競技者が既に他の競技者よりも多く不戦勝を獲得している場合は、2 ライフであっても 1 ライフであっても不戦勝がない、あるいはより少ない不戦勝を持つ次に上位に位置する競技者がそのラウンドで不戦勝になる資格を持つ。

F. ローテーションにおける不戦勝

勝ち残っているすべての競技者がそれぞれに 1 回の不戦勝を獲得している場合、あるいは、同じ数の不戦勝を獲得している場合、次の不戦勝は、順番に、最初に不戦勝を獲得した競技者に与えられる。

G. 不戦勝後の配置

あらゆるラウンドにおいて不戦勝を獲得した競技者は、次のラウンドで、場合に応じて、2 ライフあるいは 1 ライフの下に位置される。

H. 決勝戦による引き分け

競技会における最後に勝ち残った 2 人が、2 ライフ、あるいは 1 ライフの場合、また、彼らの最初のゲームが引き分けの場合、そのゲームの勝者を決定するために追加エンドがプレイされなければならない。法規 58 を参照のこと。

規則 2

1 ライフシステム

A. くじ引きによる不戦勝

イベントが、1 ライフシステムで開催されている場合、不戦勝は、1 ラウンドで処理されなければならない。また、この 1 ラウンドでプレイする競技者は、統括団体によるくじ引きで決定されなければならない。

B. 優先的不戦勝

イベントが、ポスト・セクション・プレイが後に続く一連の予選で構成されているシステムで実施される場合、ボウルズ・ニュージーランド・チャンピオンシップにおけるポスト・セクション・プレイの第1ラウンドの不戦勝の優先権は、法規の別表3の規則3Dの規定に従って、与えられなければならない。また、その他のトーナメントにおいては、統括団体の判断で、割り当てられなければならない。

C. チャート化の手順

図やチャートを作る際は、以下の手順に従わなければならない。

競技者の名前は、昇順に、リストの下から上に2人ずつ括弧に入れて位置させなければならない。第1ラウンドで必要とされる不戦勝は、一番上に位置する名前の者に割り当てなければならない。その名前は、第2ラウンドにおいて同じ順番でリストの上に位置させなければならない。