

## 序章

### ■ 序章

- ト [第1条 総則](#)
- ト [第2条 種目別競技規定](#)
- ト [第3条 プレーヤーの責任](#)
- ト [第4条 ローカルルールの適用](#)

#### 第1条 総則

公益社団法人日本ビリヤード協会(NBA)は、国内でビリヤード競技を行うに際して、世界ビリヤード連盟(WCBS)の定める国際競技規定を準用し、ここに競技規定を定める。この競技規定は、NBA 及び NBA の関連する国内における全ての競技に適用される。

#### 第2条 種目別競技規定

各種目の競技規定は WPA(世界プールビリヤード連盟)、UMB(世界ビリヤード連盟)、WFS(世界スヌーカー連盟)の定めるところに拠る。

#### 第3条 プレーヤーの責任

競技のルールや競技会において、主催者が情報を提供する義務とプレーヤーの負うべき責任は同等である。

#### 第4条 ローカルルールの適用

競技会において、主催者の判断により、その競技の本質を損なわない範囲でルールの一部を変更して採用する場合がある。

## 日本ビリヤード協会(NBA)

## ポケットビリヤード競技規定

### ■ ポケットビリヤード競技規定 MENU

- ト [第1章 総則……2 ページ](#)
- ト [第2章 器具……2 ページ](#)
- ト [第3章 競技の定義……3 ページ](#)
- ト [第4章 競技規定……3 ページ](#)
- ト [第5章 その他の競技規定……5 ページ](#)
- ト [第6章 ファール規定……7 ページ](#)
- ト [第7章 レフリー\(審判\) ……8 ページ](#)
- ト [第8章 プレーヤー……9 ページ](#)
- ト [第9章 ナインボール競技規定……10 ページ](#)
- ト [第10章 テンボール競技規定……13 ページ](#)
- ト [第11章 ローテーション競技規定……15 ページ](#)
- ト [第12章 エイトボール競技規定……18 ページ](#)
- ト [第13章 14-1 競技規定……20 ページ](#)
- ト [第14章 ボウラード競技規定……23 ページ](#)

## 第1章 総則

**第1条** 日本ビリヤード協会は、ポケットビリヤード競技を行うに際して、世界ビリヤードスポーツ連合(WCBS/World Confederation of Billiard Sports)を構成する、世界プールビリヤード連盟(WPA/World Pool-Billiard Association)の定める国際競技規定を準用し、ここに競技規定を定める。

**第2条** この競技規定は、すべてのポケット競技(以下、競技とする)に適用される。

## 第2章 器具

器具のサイズなどに関しては、この章で述べるものを基準とする。

### 第1条 ビリヤードテーブル

ビリヤードテーブルは、以下の規格のものを必要とする。

**第1項** テーブル面が長方形で、水平なもの。

**第2項** クッション内径が、2540mm(100インチ)×1270mm(50インチ)のもの。

**第3項** 床面からテーブルまでの高さが750mm～800mmのもの。

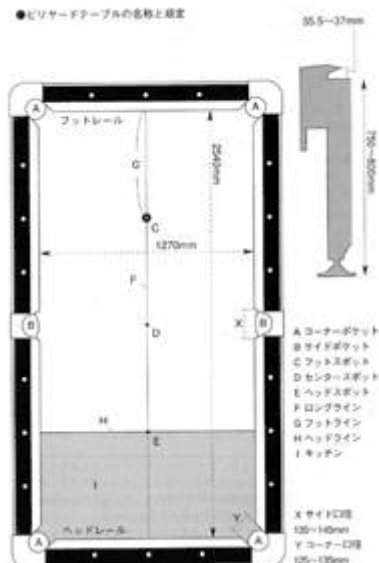
**第4項** テーブル面及びクッション全体が、ビリヤード専用の布(クロス)で覆われたもの。

**第5項** 35.5～37mmの高さを有するゴムのクッションを設置することにより仕切られたもの。

**第6項** ゴムのクッションを囲む外枠に、長辺1/8、短辺1/4ごとに規則的な間隔をもって、ポイント(小さな丸型または菱形など)を入れたもの。

**第7項** 各コーナー及びロングクッションの中央にポケットホールがあるもの。

●ビリヤードテーブルの名称と規定



### 第2条 ボール

ボールは、以下の規格のものを必要とする。

**第1項** 全てプラスチック製のもの。

**第2項** 直径は56.5mm～57.2mmであり、重量は165g～175gのもの。

**第3項** 1から15までの番号を表示した色球(オブジェクトボール=的球)と白球(キューボール=手球)の計16個を備えたもの。

### 第3条 キュー

プレイヤーは競技開始時には全てのキューを組み、競技中のシャフトの交換などは相手の了承を得ること。また、試合中のキューの貸し借りは認められない。

キューは以下の規格のものを使用しなければならない。

**第1項** キュー先に先角を取り付け、その先端に革製(その他合成製品)のタップを付けたもの。(タップの直径は14mm以下) タップと先角が一体化したものを認める場合もある。

**第2項** キュー規格

(a) キューの長さは1016mm(40インチ)以上。(40インチ以上あれば他の制限はない)

(b) キューの重さ708.7g(25オンス)以下。(25オンス以下であれば他の制限はない)

### 第4条 補助器具

**第1項** トライアングルラック、ラックシート、ラックスポット、チョーク、メカニカルブリッジ(レスト)、キューエクステンション(キュー延長器具)及びグローブを含む競技補助器具の使用を認める。チョーク及び補助器具はその本来の目的を外れて使用することはできない。メカニカルブリッジは2段重ねにして使用する事が出来る。

**第2項** メカニカルブリッジのヘッド部分の大きさは最大80mm×130mmまでとする。

競技役員が認めた場合、上記の制限と異なる補助器具を使用することができる。

## 第3章 競技の定義

各種目のルールに従い、予め定められた得点・ゲーム数に先に達することを競う。

## 第4章 競技規定

**第1条** 競技スペースとは、ビリヤードテーブルのビリヤード専用クロスで覆われた部分及びポケット部である。(第2章の図参照)

### 第2条 バンキング

**第1項** バンキングの勝者がオープニングブレイクの選択権を得る。

**第2項** ボールの位置は、ヘッドライン内(キッチン)とし、両者がほぼ同時に行うことが望ましい。

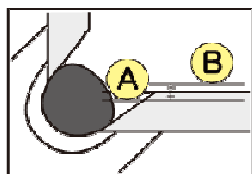
**第3項** バンキングは必ず、第一クッションでフットレールに当てなければならない。なお、ロングラインを越えない限りクッションに当たる回数については規定しない。

**第4項** 相手のバンキングしたボールがフットレールに当たった後、テーブルのセンターに達するまでにバンキングを行わない場合は、そのバンキングは負けになる。

(a) 便宜上、フットレール側よりバンキングを行う場合もある。

**第5項** ボールの停止位置が、ヘッドレールに近いものをバンキングの勝者とする。ボールがポケット内に停止した場合は、ヘッドレールの延長線に近いものを勝者とし、両プレイヤーのボールがヘッドレールから等距離にある場合は再度これを行う。

下図のようにヘッドレールの延長線より1cmポケットの内側に入っている場合(A)はヘッドレールより1cm離れている状態(B)と等しい。



**第6項** ボールがスクラッチ、又はロングラインを越えた場合は負けとなる。両プレイヤーが共にこのような状態になった場合は再度バンキングを行う。

### 第3条 ブレイク

**第1項** オープニングブレイクはバンキングの勝者が選択できる。

**第2項** 手球の位置はキッチン内とし、その中心はヘッドラインの内側とする。

**第3項** ファール時の対応は、競技ごとに定める。

#### 第4条 ラック

ブレイク時に各競技において所定の位置にボールを配置すること。

**第1項** 的球の所定の位置は、競技ごとに定める。

**第2項** 的球は可能な限り密着させる。

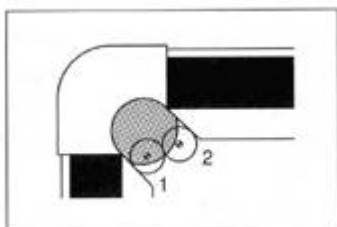
#### 第5条 ポケットインの判断

ボールが何らかの理由でポケット内に停止した場合は、そのボールの中心の位置によってポケットされたかどうかを判定する。

##### ポケットの中で一度静止したボールが落ちた場合の判断基準

全てのボールが静止後「5秒まで」を判断基準とする。それを過ぎて落ちた場合は現状復帰させる。それ以外の微妙なケースはすべて運営が判断する。

**第1項** 左の1番のボールは中心がポケット上にあり、右の2番のボールは台上にあるので、1番のボールだけポケットインされたことになり、2番のボールは、そのままの状態です。 (下図参照)



**第2項** 2個のボールが上図(第1項)の状況に無く2個ともテーブル側にある時は、そのままの状態です。プレーを続行する。

**第3項** 一度ポケットインされたボールが、ポケット内から何らかの理由で飛び出しテーブル上に戻った場合は、ポケットインされたとはみなさない。

#### 第6条 ワンプレーの単位

**第1項** 手球を撞いた瞬間からテーブル上の全てのボールが静止するまでをワンプレーとする。ボールが停止するまでに手球をショットした場合(その場で回転している手球も含む)はファールとする。

**第2項** 空振りやショットとはみなされない。

#### 第7条 プレー権

的球を合法的にポケットインした場合、プレーは継続される。

**第1項** ブレイクに関するプレー権は、競技ごとに定める。

#### 第8条 的球の復帰

ポケットインされた的球や、場外に飛び出した的球を所定のスポットに復帰させる場合は以下の通りとする。

**第1項** 的球はスポットの中心上に置く。

**第2項** 他の的球によってスポットの中心上におけない場合、その的球のフットレール側に密着させ、的球の中心をロングラインの真上もしくは延長線上に置く。

**第3項** スポットが複数の的球の影響を受けている場合、密着させるべき的球は最もフットレールに近い的球とする。

**第4項** 2個以上の的球を同時にスポットに戻す場合は、番号の小さい的球より順次後方に密着させて置く。

**第5項** フットスポットに戻す場合、フットスポットからフットレールにかけて的球が多数あり、的球をロングライン上に配置できない場合は、センタースポットに置く。

### 第5章 その他の競技規定

**第1条** 特別な事由(競技役員が認めた事由)を除き、大会の開始時刻に間に合わなかった場合、または、試合開始の呼び出し後、競技委員が計測を開始して5分を過ぎても所定の位置につかず競技ができなかった場合、そのプレイヤーは不戦敗となる。

**第2条** シングレイリミネーション方式、ダブルイリミネーション方式(敗者復活戦)、ラウンドロビン方式(リーグ戦)のひとつ、または複数の方式を採用して大会を構成する。

**第3条** レフリーの人員確保ができない場合には、プレイヤー同士がレフリーとして競技を進行する場合がある。これをプレイヤーズレフリーとする。

**第1項** プレイヤーズレフリーの場合は、全ての事に関して最終的な判断は競技役員に一任する。

**第2項** 判定が困難と予想される場合は、ショットする前に中立な第三者にレフリーを要請する。

**第3項** プレイヤーズレフリーによるラックにおいても的球は可能な限り密着させてラックする。相手プレイヤーは可能な限り密着させてラックすることを要請できる。密着させてラックする事が困難な場合、競技役員に一任する。

**第4条** プレイヤーは競技中、ポイントを各自の責任において、次のラックのブレイクまでの間に記録しなければならない。記録を忘れた場合は相手プレイヤーと協議の上、記録を修正することができる。

## **第5条 タイム制**

**第1項** 大会日程、参加人数によって、試合にタイム制を採用することがある。

(a) 進行状況によっては、大会役員の判断により大会の途中からタイム制を採用できる。タイム制を採用する場合は、レフリーが計測を行う。

**第2項** プレイヤーは、その決められたタイムの中で1回のショットをしなければならない。時間内にショットできなかった場合はフールとなる。

(a) 計測の開始は、台上の全てのボールが停止してからとする。ただし、プレーに支障がある場合はレフリーに申告して計測を一時止めることができる。

(b) レフリーの宣告は、残り15秒とする。15秒前になった時、レフリーは「15秒前」である事をプレイヤーに伝えなければならない。

(c) 5秒前になるとカウントダウンを宣告する場合もある。

## **第3項 エクステンション**

(a) タイム制が使用されている大会では、エクステンション(延長)が許される場合がある。

(b) エクステンションの回数と時間は、各大会によって異なるので事前にルールを確認しておかなければならない。

(c) エクステンションを宣言するルールの場合、プレイヤーは所定の時間内に宣言をしなければならない。

(d) オートエクステンションの場合は、所定の時間が過ぎると自動的にエクステンションに入るのでプレイヤーは宣言をしなくてよい。

(e) レフリーは、エクステンションが何回目であるかをプレイヤーに理解できるように宣告し、掲示しなくてはならない。

## **第6条 タイムアウト**

**第1項** 試合中にタイムアウトをとる場合、レフリーもしくは相手プレイヤーに宣言し、了解を得る必要がある。

**第2項** タイムアウトの適用及び詳細は、その大会ごとに定めるものとする。

**第7条** 外部からの不可抗力によってボールの移動があった場合、移動したボールをできる限り元の状態に復元して競技を再開する。

**第1項** 復元が困難であると競技役員が判断した時は、そのラックは無効とし、新たにラックを組みなおし競技を再開する。

**第8条** 構えているプレーヤーに外部からの不可抗力が加わり、その結果ショットしてしまった場合は、プレーヤーが意志をもってショットしたものとみなす。

**第9条** 試合中におけるテーブル、ボール、トライアングルラック、ラックシートの変更は許可されない。ただし試合進行に支障をきたす場合、競技役員判断で変更することができる。

**第10条** 本規定に記載無き事が発生した場合は、大会を主管する競技役員がこれを処理する。

## 第11条 コールショット

コールショットを採用するゲームでは、プレーヤーはショットする前にコール(宣言)しなければならない。その際、言葉によるコールが困難なプレーヤーは、別の伝達方法でレフリーにその意思を伝えなければならない。

**第1項** ショットのコールには以下の2通りがある。

(a) ポケットインするボールとポケットを指定しコールする。

(b) ポケットインする意志のない場合、「セーフティ」とコールする。

**第2項** プレーヤーは、自分のコールが確実に伝わっているか否かをレフリー(もしくは相手プレイヤー)の復唱によって確認し、ショットしなければならない。

**第3項** コールせずにショットした場合はノーコールショットであり、プレー権は相手プレイヤーに移る。ノーコールショットはファールではないので現状の状態プレーしなければならない。

**第4項** 複数のボールをポケットインした場合、コールしたボールが合法的ショットによりポケットインされたボールに含まれていれば、プレーは続行される。

**第5項** セーフティショットの場合、プレー権は相手プレイヤーに移る。

**第6項** コールしないでショットしようとするプレーヤーに対して、レフリーはコールを促す事ができる。

**第7項** ジェントルマンコールを採用する場合がある。ジェントルマンコールではポケットインの狙いが明白である場合にはコールが無くとも有効とする。この時、レフリー(相手レフリーの場合は相手プレイヤー)がショットの意図を把握できるよう努める義務をプレーヤーは負う。

## 第6章 ファール規定

以下のファール事項が起こった場合、プレー権は相手プレイヤーに移る。交代後の対応は競技ごとに定める。

**第1条** スクラッチ(手球がポケットイン)した場合。

**第2条** 体や衣服、器具などがボールに触れた場合。

**第1項** タップ以外の部分で手球を撞いた場合。

**第2項** 的球をキューで誤って直接撞いた場合。ただし、故意に的球を直接撞いた場合はその試合を負けとする

**第3項** 手球及び的球を誤って手に持った場合。



**第3条** ボールが競技スペース外(場外)へ飛び出した場合。

**第4条** 飛び出したボールが第三物体(天井、蛍光灯、チョーク等)や人体に当たってテーブル内に戻った場合。

**第1項** ビリヤードテーブルの競技スペース以外の部分に当たって戻った場合も同様とする。(チョーク、ラックシート等)

**第5条** ダブルヒット(2度撞き)

2度撞きは全てファウルの扱いとする。ただし、手球と最初にヒットさせるべき的球がフローズン(密着)の場合は2度撞きをファウルとしない。

**第6条** 手球がクッションにタッチしている時、明らかにボールを押さえ込んだと判断された場合。

**第1項** キューが、そのクッションに平行に近く、明らかに手球が正常に動いたと判断される場合に限りセーフである。

**第2項** 手球がクッションと第一的球以外の的球の両方にタッチしている場合も、タッチしている的球が動かずにショットできればセーフである。

**第7条** ボールがクッション及びレールの上に停止した場合。

**第8条** 両足が床から離れた状態でショットした場合。

**第9条** 測定の目的を持って目標を記したり、目標となる物体を置いた場合。

**第1項** 計測のためにキューを手から離して台上に置いた場合。

**第2項** キュー及びボール等の物体を使って距離を計測した場合。

**第10条** ノークッション

手球がテーブル上の的球に当たり、その後いずれのボールもクッションに当たらないか、ポケットインされない場合。

(a) クッションタッチしている的球がそのクッションから離れるだけではクッションに当たったとはみなされない。

そのクッションから離れた後、他のクッションやボールに当たらないで、再度同一クッションに当たった場合、クッションに当たったとはみなされない。サイドポケットを越えてクッションに当たった場合は、その限りではない。

(b) 手球がクッションタッチしている的球を押さえ込み、瞬間的に的球と2度以上当たった結果、的球がそのクッションから瞬間的に離れて再度クッションに当たった場合も、クッションに当たったとはみなされない。

## 第7章 レフリー(審判)

**第1条** レフリーは中立の立場に則り、大会のルールを施行する。

**第1項** 試合開始、終了、中断、再開の宣告。

**第2項** 競技において勝敗及びファールを裁定すること。

**第3項** レフリーの裁定に対しプレイヤーから抗議があった場合は、十分な状況判断の後、最終裁定を下すこと。なお、レフリーは裁定に関し、他の競技役員と解決の為の協議を行うことができる。

**第4項** プレイヤーに第8章第1項に該当する行為があった場合、その他の不適格な行為があった場合に警告をすること。

**第5項** 再度警告に値する行為をプレイヤーが行った場合、競技役員に状況を報告し判断を委ねる。

**第2条** レフリーは、ゲームに影響を与えるような助言をしてはならない。

**第1項** 球間違いの場合、レフリーは、ショットしようとしているプレイヤーに助言をしてはならない。

**第3条** レフリーはボールを可能な限り密着させてラックする。ラックした後に明らかに的球が動いてしまった事をアピールする以外、原則としてプレイヤーはレフリーのラックに対してのアピールはできない。

**第4条** レフリーは的球がクッションに触れていそうな場合、プレイヤーにクッションタッチかオープンかを宣告しなければならない。

**第5条** レフリーは球触りなどのファール及び不可抗力でボールが動いた際に、ボールを元の位置に戻しても良い。

レフリーがボールの元の位置が分からない場合、この事に関して両プレイヤーに確認できる。ボールに付着した異物等を取り除く場合も同様である。

**第6条** 故意にルールに反する方法で、ボールを動かしたとレフリーが判定した場合、その試合は負けとなる。

**第7条** スポーツマンシップに著しく反する行為のあるプレイヤーに対し、レフリーは大会役員と協議の上、その権限において失格を命ずることができる。

## 第8章 プレーヤー

**第1条** プレーヤーは競技中に以下の事項に該当することを行ってはならない。

**第1項** 試合中にアドバイスを求めること。

**第2項** レフリー又は対戦相手以外の者と接触および会話すること。

**第3項** 対戦相手がプレー中に、決められた席を離れること。

**第4項** レフリーによって競技が中断されている間に練習すること。

**第5項** 遅延行為。

**第6項** 大会運営に支障をきたす行為。



**第2条** プレーヤーには以下の権利がある。

**第1項** レフリーの裁定に不服があるとき、そのプレーの直後に抗議すること。

**第2項** レフリーが宣告を忘れたときに、宣告を促すこと。

**第3項** プレー以外の行為に関して、レフリーに許可を申し出ること。

**第4項** 相手プレーヤーや観客の言動や行為に対する抗議をレフリーに申し立てること。

## 第9章 ナインボール競技規定

### 第1条 競技の目的及び内容

**第1項** 1番～9番までの的球と手球を用いて行う競技であり、合法的に9番ボールをポケットインすることで勝敗を競う。

**第2項** 手球が最初に当たる的球は、テーブル上の最小番号でなければならない。

**第3項** 第9章・第5条で定めるプッシュアウトを採用する場合がある。

**第4項** ブレイク時にスリーポイントルールを採用する場合がある。

### 第2条 バンキング

第4章・第2条に基づきバンキングを行う。

### 第3条 ラック

1番ボールをフットスポット上に配し、フットラインに沿って菱形に組み、中心に9番ボールを配置する。その他のボールの配置は任意とする。(図1参照)

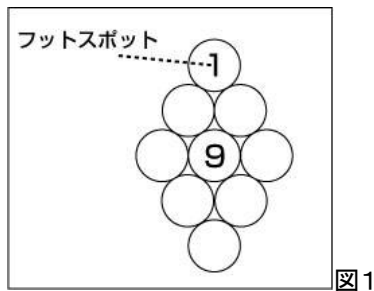


図1

セルフラックのゲームの場合、1番ボールをフットスポット上に配し、フットラインに沿って菱形に組み、中心に9番ボール、最後尾に2番ボールを配置する。その他のボールの配置は任意とする。(図2参照)

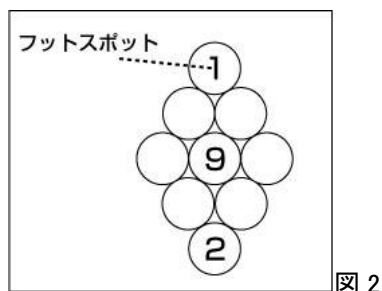


図2

9オンフットかつセルフラックの場合、9番ボールをフットフットスポット上に配し、フットラインに沿って菱形に組み、先頭に1番ボール、中心に9番ボール、最後尾に2番ボールを配置する。その他のボールの配置は任意とする。(図3参照)

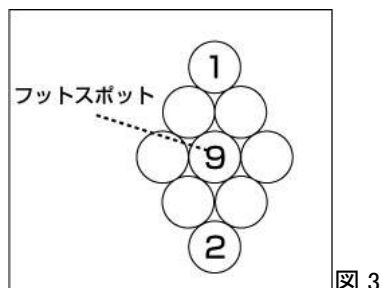


図3

**第1項** 1番ボールと9番ボールの中心を結ぶ直線はフットライン上とし ボールは可能な限り密着させる。

**第2項** 相手プレイヤーのラックに不服があるときはブレイク前にアピールすることができる。

**第3項** ラックシートを使用した場合、ブレイク後はラックシートをテーブルから取り除いてプレーを開始する。ただし、取り除くことが困難である場合はそのままプレーする。

**第4項** ラックシート(シール)を使用してブレイクをした際に的球が場外となった時、そのブレイクがセーフブレイクの場合は、飛び出した的球をフットスポットに戻してプレーを続行する。ファールブレイク(スクラッチや手球場外飛び出し)の場合は、飛び出した的球はテーブル上に戻さずに相手プレイヤーのフリーボールとなる。

## 第4条 ブレイク

第4章・第3条に基づき、ブレイクを行う。

**第1項** ブレイクは、最低1個の的球がポケットインするか、手球を含めず4個以上のボールがクッションに当たらなければならない。

**第2項** 正常なブレイクができなかった場合はブレイキングファールであり、相手プレイヤーに以下の選択権がある。

(a) 改めてラックし、自分がブレイクする。

(b) 改めてラックし、再度相手プレイヤーにブレイクさせる。

**第3項** スクラッチした場合はファールとなり相手プレイヤーのフリーボールでプレーを再開する。

**第4項** ブレイクショットによってポケットインされた的球はテーブル上に戻さない。ただしファールでポケットされた9番はフットスポットに戻す。

**第5項** セルフラックのゲームの場合、フット側のコーナーポケットへのブレイクエースは無効となり、フットスポットに9番を戻します。セーフブレイクであればブレイクをしたプレイヤーがそのままプレーできます。

**第6項** ブレイクの順番には以下の2通りがある。

(a) ウイナーズブレイク：直前のゲームの勝者がブレイクを行う。

(b) オルタネートブレイク：両者が交互にブレイクを行う。

ブレイクの順番を間違えてしまった場合でも、そのラックは有効となる。次のラックより開始時に決まった順番でブレイクする。

(例) プレイヤーA、Bで第一ラックからA→B→Bとブレイクしてしまった場合、次(第4ラック)もBがブレイクする。

## 第7項 スリーポイントルール

【スリーポイントルールの成功条件】

ブレイクショットの際に以下の条件を満たさなければ相手プレイヤーに交代となる。

1) 的球が3個以上ポケットされる。

2) 的球が2個ポケットされ、ポケットされていない的球の1個以上がヘッドライン通過する。

3) 的球が1個ポケットされ、ポケットされていない的球の2個以上がヘッドライン通過する。

※ 的球がヘッドラインに少しでも接すれば通過とみなします。一度ヘッドラインを通過して、またキッチンを出た的球も通過したと判断される。

※ スリーポイントルールの成功条件を満たさない場合を『イリーガル・ブレイク』と称す。

※ ブレイクエース有りのルールでフット側コーナーポケット以外のポケットに9番ボールが入った場合、ポケットインした9番ボールもスリーポイントにカウントする。スリーポイントルールの条件を満たしていればエースが成立する。イリーガルの場合、9番ボールはフットスポットに戻す。

《ブレイク成功》

ブレイクしたプレイヤーがプレーを続行する。「プッシュアウト」を選択することもできる。

《イリーガル・ブレイク》

相手プレイヤーに交代となり、相手プレイヤーは現状から「プレーを続行」するか「パス」するかを選択する。「プッシュアウト」は選択出来ない。

・相手プレイヤーが「パス」した場合

ブレイクしたプレイヤーに再び交代して、プレーを続行する。「プッシュアウト」を選択することが出来る。

《ブレイクファール》

相手プレイヤーに交代して、手球フリーからプレーを続行する。

《ブレイクノーイン》

相手プレイヤーにチェンジして、プレーを続行する。「プッシュアウト」を選択出来る。

※ 「イリーガルブレイク」かつ「ノーイン」だった場合は「イリーガルブレイク」が優先となります。(2016年9月改訂)

## 第5条 プッシュアウト

正常なブレイクの後、プレー権のあるプレーヤーが一回だけ使用できる。「プッシュ」もしくは「プッシュアウト」と宣言の後、プレーヤーは手球を自由に撞く事ができる。相手は、その状態からそのままプレーを続行するか、パスするかを選択できる。パスされた場合はプレーヤーがその状態のままからプレーする。その後は通常のプレーと同様とする。

**第1項** プッシュアウトの際は以下の3つのショット(行為)がファールになる。

(a) 手球がスクラッチする。

(b) 二度撞き。

(c) 球触り。

**第2項** プッシュアウトの際に、9番ボールをポケットインした場合、第4章・第8条に基づきフットスポットに戻す。

## 第6条 ファール及びその対処方法

第6章のファール規定に反する行為をした場合、及び以下のファールを犯した場合は、プレー権は相手プレーヤーに移り、手球をテーブル上の自由な位置においてプレーできる。

ファールによってポケットイン、もしくは場外に飛び出してしまった的球はテーブル上に戻さない。ただし9番ボールは第4章・第8条に基づきフットスポットに戻す。

**第1項** 手球がテーブル上の最小番号のボールに最初に当たらなかった場合。手球がテーブル上の最小番号のボールと他のボールに同時に当たった場合も同様である。

**第2項** 第5章・第5条のタイムルールが使用されている競技中、レフリーにタイムオーバーを宣告された場合。

**第3項** スリーファール

同じプレーヤーが同一ラック中に連続して3回ファウルを犯した場合は、ラックはその時点で終了し、そのラックは相手プレーヤーの勝ちとなる。ただし、レフリーが2ファール時、もしくは次のショットに入る前に2ファールを宣告しない場合は、3ファールは成立せず、2ファール状態が維持される。

## 第10章 テンボール競技規定

### 第1条 競技の目的及び内容

**第1項** 1番～10番までの的球と手球を用いて行う競技であり、合法的に10番ボールをポケットインすることで勝敗を競う。

**第2項** 手球が最初に当たる的球は、テーブル上の最小番号でなければならない。

**第3項** 第5章・第11条に基づいて、コールショットを採用する。

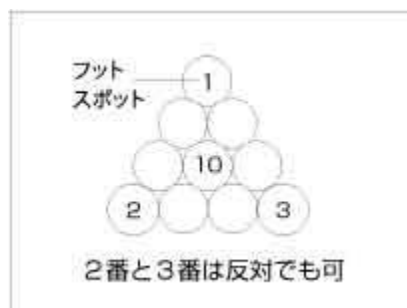
**第4項** 第10章・第5条で定めるプッシュアウトを採用する場合がある。

## 第2条 バンキング

第4章・第2条に基づきバンキングを行う。

## 第3条 ラック

1番ボールをフットスポット上に配し、三角形に組み、中心に10番ボール、最後尾の両端に2番ボールと3番ボールを配置する。2番と3番の位置は左右どちらでも良い。その他のボールの配置は任意とする。(下図参照)



**第1項** 1番ボールと10番ボールの中心を結ぶ直線はフットライン上とし、的球は可能な限り密着させる。

**第2項** 相手プレイヤーのラックに不服があるときはブレイク前にアピールすることができる。

**第3項** ラックシートを使用した場合、ブレイク後はラックシートをテーブルから取り除いてプレーを開始する。ただし、取り除くことが困難である場合はそのままプレーする。

**第4項** ラックシート(シール)を使用してブレイクをした際に的球が場外となった時、そのブレイクがセーフブレイクの場合は、飛び出した的球をフットスポットに戻してプレーを続行する。ファールブレイク(スクラッチや手球場外飛び出し)の場合は、飛び出した的球はテーブル上に戻さずに相手プレイヤーのフリーボールとなる。

## 第4条 ブレイク

第4章・第3条に基づき、ブレイクを行う。

**第1項** ブレイクは、最低1個の的球がポケットインするか、手球を含めず4個以上のボールがクッションに当たらなければならない。

**第2項** 正常なブレイクができなかった場合はブレイキングファールであり、相手プレイヤーに以下の選択権がある。

(a) 改めてラックし、自分がブレイクする。

(b) 改めてラックし、再度相手プレイヤーにブレイクさせる。

**第3項** スクラッチした場合はファールとなり相手プレイヤーのフリーボールでプレーを再開する。

**第4項** ブレイクショットによってポケットインされた的球はテーブル上に戻さない。ただしブレイクでポケットされた10番はフットスポットに戻す。

**第5項** ブレイクで10番が入った場合は、10番をフットスポットに戻す。10番のみが入った場合はノーインとはならず、フットスポットに10番を戻した上でブレイクしたプレイヤーがプレーを続行する。

**第6項** ブレイクの順番には以下の2通りがある。

(a) ウイナーズブレイク: 直前のゲームの勝者がブレイクを行う。

(b) オルタネートブレイク: 両者が交互にブレイクを行う。

## 第5条 プッシュアウト

正常なブレイクの後、プレー権のあるプレーヤーが一回だけ使用できる。「プッシュ」もしくは「プッシュアウト」と宣言の後、プレーヤーは手球を自由に撞く事ができる。相手は、その状態からそのままプレーを続行するか、パスするかを選択できる。パスされた場合はプレーヤーがその状態のままからプレーする。その後は通常のプレーと同様とする。

**第1項** プッシュアウトの際は以下の3つのショット(行為)がファールになる。

- (a)手球がスクラッチする。
- (b)二度撞き。
- (c)球触り。

**第2項** プッシュアウトの際に、10番ボールをポケットインした場合、第4章・第8条に基づきフットスポットに戻す。

## 第6条 コールショット

10ボールにおいては、第5章・第11条に基づいて、ブレイクショットを除くすべてのショットにコールショットを採用する。

**第1項** コールショットで有効なポケットインの際には複数の的球のポケットインを有効とする。

ただし、10番ボールに限っては10番ボールを単独でコールしていない場合はこれを認めず10番ボールをフットスポットに戻してプレーを続行する。

**第2項** 10ボールではコールショットの採用にともない、オプションルールを追加する。オプションとなった場合は相手プレーヤーに交代となる。

**第3項** オプションは以下の場合に適応される。

- (a)コールした的球が別のポケットにポケットイン
- (b)コールした的球がポケットされずに、コールしていない的球のみがポケットイン
- (c)セーフティコール時に的球がポケットイン

**第4項** オプションの場合は相手プレーヤーに以下の選択権がある。

- (a)現状からプレーを続行する。
- (b)パスをして相手選手に現状からプレーをさせる。

**第5項** 2ファールの時点でオプションにて順番が回ってきて「パス」をした場合、2ファールは継続となる。

## 第7条 ファール及びその対処方法

第6章のファール規定に反する行為をした場合、及び以下のファールを犯した場合は、プレー権は相手プレーヤーに移り、手球をテーブル上の自由な位置においてプレーできる。

ファールによってポケットイン、もしくは場外に飛び出してしまった的球は戻さない。ただし10番ボールは第4章・第8条に基づきフットスポットに戻す。

**第1項** 手球がテーブル上の最小番号のボールに最初に当たらなかった場合、手球がテーブル上の最小番号のボールと他のボールに同時に当たった場合も同様である。

**第2項** 第5章・第5条のタイムルールが使用されている競技中、レフリーにタイムオーバーを宣告された場合。

**第3項** スリーファール

同じプレーヤーが同一ラック中に連続して3回ファウルを犯した場合は、ラックはその時点で終了し、そのラックは相手プレーヤーの勝ちとなる。ただし、レフリーが2ファール時、もしくは次のショットに入る前に2ファールを宣告しない場合は、3ファールは成立せず、2ファール状態が維持される。



## 第11章 ローテーション競技規定

### 第1条 競技の目的及び内容

**第1項** 1番～15番までの的球と手球を用いて行う競技であり、定められた点数に達することで勝敗を競う。

**第2項** 手球が最初に当たる的球は、テーブル上の最小番号でなければならない。

**第3項** 合法的にポケットされたボールの番号が得点となる。

**第4項** 第5章・第11条に基づいてコールショットを採用する場合がある。

**第5項** 第11章・第6条で定めるプッシュアウトを採用する場合がある。

## 第2条 バンキング

第4章・第2条に基づきバンキングを行う。

## 第3条 ラック

1番ボールをフットスポット上に配し、フットラインに沿って三角形に組む。その他のボールは所定の位置に配置する。(図参照)



**第1項** 1番ボールと5番ボールの中心を結ぶ直線はフットライン上とする。的球は可能な限り密着させる。

**第2項** 相手プレイヤーのラックに不服があるときはブレイク前にアピールすることができる。

**第3項** ラックシートを使用した場合、ブレイク後はラックシートをテーブルから取り除いてプレーを開始する。ただし、取り除くことが困難である場合はそのままプレーする。

**第4項** ラックシート(シール)を使用してブレイクをした際に的球が場外となった時、そのブレイクがセーフブレイクの場合は、飛び出した的球をフットスポットに戻してプレーを続行する。ファールブレイク(スクラッチや手球場外飛び出し)の場合は、飛び出した的球をフットスポットに戻して相手プレイヤーのヘッドライン内からのフリーボールでプレーを再開する。

## 第4条 ブレイク

第4章・第3条に基づき、ブレイクを行う。

**第1項** ブレイクは、最低1個の的球がポケットインするか、手球を含めず4個以上のボールがクッションに当たらなければならない。

**第2項** 正常なブレイクができなかった場合はブレイキングファールであり、相手プレイヤーに以下の選択権がある。

(a) 改めてラックし、自分がブレイクする。

(b) 改めてラックし、再度相手プレイヤーにブレイクさせる。

**第3項** スクラッチした場合はファールとなり相手プレイヤーのヘッドライン内からのフリーボールでプレーを再開する。

**第4項** ブレイクショットによってポケットインされた的球は有効とする。

**第5項** 2ラック目以降のブレイクは、前のラックの最終ボールを入れて手球をキッチン内に戻し、その位置からブレイクする。

**第6項** 手球がキッチン内に戻らない場合は相手プレイヤーにブレイク権が移りキッチン内の自由な位置からブレイクすることができる。

## 第5条 コールショット

ローテーションにおいては、第5章・第11条に基づいて、ブレイクショットを除くすべてのショットにコールショットを採用する場合がある。コールショットで有効なポケットインの際には複数の的球のポケットインを有効とする。

## 第6条 プッシュアウト

正常なブレイクの後、プレー権のあるプレイヤーが一回だけ使用できる。「プッシュ」もしくは「プッシュアウト」と宣言の後、プレイヤーは手球を自由に撞く事ができる。相手は、その状態からそのままプレーを続行するか、パスするかを選択できる。パスされた場合はプレイヤーがその状態のままからプレーする。その後は通常のプレーと同様とする。

**第1項** プッシュアウトの際は以下の3つのショット(行為)がファールになる。

(a) 手球がスクラッチする。

(b) 二度撞き。

(c)球触り。

**第2項** プッシュアウトの際に、的球をポケットインした場合、第4章・第8条に基づきフットスポットに戻す。

## 第7条 ファール及びその対処方法

第6章ファール規定に反する行為をした場合、及び以下のファールを犯した場合は、プレー権は相手プレーヤーに移る。

**第1項** 手球がテーブル上の最小番号のボールに最初に当たらなかった場合。手球がテーブル上の最小番号のボールと他のボールに同時に当たった場合も同様である。

**第2項** 第5章・第5条のタイムルールが使用されている競技中、レフリーにタイムオーバーを宣告された場合。

**第3項** ファール後の相手プレーヤーは、手球と最小番号の的球の位置を選択し、宣言する。宣言は1回限りとする。レフリーは宣言する前に手球をプレーヤーに渡してはならない。

(a)手球を現状とした場合、最小番号の的球は現状・センタースポット・フットスポットの中から配置を選択できる。

(b)手球をキッチン内に移動した場合。

I. 最小番号の的球がキッチン外にある場合、現状・センタースポット・フットスポットの中から選択できる。

II. 最小番号の的球がキッチン内にある場合、センタースポットかフットスポットのどちらかを選択できる。

**第4項** ファール時にポケットインされた的球の復帰位置と、手球位置の選択は以下の通りとする。

(a)最小番号の的球の場合、手球は現状かキッチン内、的球はフットスポットかセンタースポットを選択できる。

(b)最小番号以外の的球の場合、手球は現状かキッチン内を選択できる。的球は第4項により、テーブル上の最小番号の的球を選択配置した後に、フットスポットに置く。複数の場合は、番号の小さい順に配置する。

**第5項** ファール時にポケットインされた的球を所定の位置に戻さずに競技を進行した場合は、その的球を無効とし、そのまま続行する。

## 第6項 スリーファール

同じプレーヤーが同一ラック中に連続して3回ファウルを犯した場合は、相手プレーヤーはフリーボールからプレーできるものとする。

この時、的球は現状・センタースポット・フットスポットの3つの中から任意で選択することができる。

ただし、スリーファウルが宣告された時点で、当該プレーヤーのファウルカウントはリセットされるものとする。

## 第8条 得点方法

**第1項** ポケットインされたボールに記された番号がそのまま得点となり加算される。

**第2項** レフリーは、順次、ポケットインされたボールの得点を記入し、それと同時に必ず合計を記入しなければならない。

**第3項** レフリーの記入漏れや、記入間違いがあった場合、両プレーヤーの確認を取り修正可能であれば修正する。記入漏れで修正できない場合は、そのまま記入漏れされたボールの得点は無効とする。その場合ラックの回数が増える事がある。

**第4項** 合法的ショットにより2個以上のボールはポケットインした場合、コールしたボールがポケットインされていれば他の的球も得点となる。

## エイトボール競技規定

### 第1条 競技の目的及び内容

**第1項** ローボール(1番ボールから7番ボール)、ハイボール(9番ボールから15番ボール)、8番ボールの15個の的球と手球を用いて行う競技であり、8番ボールを合法的にポケットインすることで勝敗を競う。

**第2項** 8番ボールをポケットインするには、自分の選択したグループのボールを全てポケットインしていなければならない。

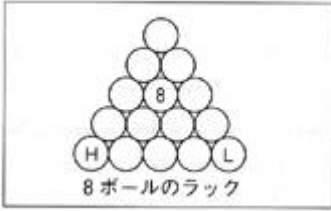
**第3項** 第5章・第11条に基づいてコールショットを採用する場合がある。

### 第2条 バンキング

第4章・第2条に基づきバンキングを行う。

### 第3条 ラック

フットスポット上のボールを頂点として、フットラインに沿って三角形に組む。8番ボールをセンターに配し、最下段両端にローボールとハイボールを任意に配置する。その他のボールの配置は任意とする。(図参照)



L: ローボール、H:ハイボール。LとHは左右どちらでも良い

- 第1項 フットスポット上のボールの中心と8番ボールの中心を結ぶ直線はフットライン上とする。的球は可能な限り密着させる。
- 第2項 相手プレイヤーのラックに不服があるときはブレイク前にアピールすることができる。
- 第3項 ラックシートを使用した場合、ブレイク後はラックシートをテーブルから取り除いてプレーを開始する。ただし、取り除くことが困難である場合はそのままプレーする。
- 第4項 ラックシート(シール)を使用してブレイクをした際に的球が場外となった時、そのブレイクがセーフブレイクの場合は、飛び出した的球をフットスポットに戻してプレーを続行する。ファールブレイク(スクラッチや手球場外飛び出し)の場合は、飛び出した的球はテーブル上に戻さずに相手プレイヤーのフリーボールとなる。

### 第4条 ブレイク

第4章・第3条に基づき、ブレイクを行う。

- 第1項 ブレイクは、最低1個の的球がポケットインするか、手球を含めず4個以上のボールがクッションに当たらなければならない。
- 第2項 正常なブレイクができなかった場合はブレイキングファールであり、相手プレイヤーに以下の選択権がある。
  - (a) 改めてラックし、自分がブレイクする。
  - (b) 改めてラックし、再度相手プレイヤーにブレイクさせる。
- 第3項 ブレイクは第6条・第1項で定めるオープンテーブルで行われる。
- 第4項 8番ボールがポケットインした場合、再度ラックしブレイクするか、第4章・第8条に基づき8番ボールをフットスポットに戻し、プレーを続行する。
- 第5項 スクラッチした場合ファールとなり、プレー権は相手プレイヤーに移る。
  - (a) 手球はキッチン内に置く。キッチン内の的球をコールする場合、的球に当たる前に手球が必ずヘッドラインを通過していなければならない。
  - (b) すべての的球がキッチン内にある場合、ヘッドラインに一番近い的球をフットスポットに置くことができる。
  - (c) ポケットインもしくは場外に飛び出してしまった8番ボール以外の的球は戻さない。
  - (d) 8番ボールがポケットインもしくは飛び出してしまった場合、第4章・第8条に基づきフットスポットに戻すか、もしくは再度ラックしブレイクする。
- 第6項 ブレイクの順番には以下の2通りがある。
  - (a) ウイナーズブレイク 直前のゲームの勝者がブレイクを行う。
  - (b) オルタネートブレイク 交互にブレイクを行う。

## 第5条 コールショット

エイトボールにおいては、第5章・第11条に基づいて、ブレイクショットを除くすべてのショットにコールショットを採用する場合がある。

**第1項** グループに関わらず、複数の的球をポケットインした場合、コールした的球が合法的ショットによりポケットインされていればプレーは続行される。

**第2項** セーフティショットの場合、プレー権は相手プレーヤーに移る。ポケットインされた的球はテーブル上に戻さない。

**第3項** コールしないでショットしようとするプレーヤーに対して、レフリーは最初の1回目のみコールを促す事ができる。

**第4項** グループ決定後、相手プレーヤーのグループボールをコールすることはできない。

## 第6条 グループの決定

ブレイク後、合法的に最初にポケットインした的球のグループが、そのプレーヤーの選択したグループとなり、この時点で両プレーヤーのグループが決定する。

**第1項** グループ決定前は、テーブルは規制がない状態であり「オープンテーブル」とする。オープンテーブルの状態の時、手球が最初に当たる的球はどちらのグループでもよい。

**第2項** グループ決定後、手球が最初に当たる的球はプレーヤーの選択したグループでなければならない。

## 第7条 ファウル及びその対処方法

第6章ファウル規定に反する行為をした場合、及び以下のファウルを犯した場合は、プレー権は相手プレーヤーに移り、手球をテーブル上の自由な位置においてプレーできる(手球フリー)。また、非合法によってポケットイン、もしくは場外に飛び出してしまった的球はテーブル上に戻さない。

**第1項** 手球が自分のグループボールに最初に当たらなかった場合。もしくは手球が自分のグループボールと相手のグループボールや8番ボールに同時に当たった場合も同様である。

**第2項** 第5章・第5条のタイムルールが使用されている競技中、レフリーにタイムオーバーを宣告された場合。

### 第3項 スリーファウル

同じプレーヤーが同一ラック中に連続して3回ファウルを犯した場合は、ラックはその時点で終了し、そのラックは相手プレーヤーの勝ちとなる。ただし、レフリーが2ファウル時、もしくは次のショットに入る前に2ファウルを宣告しない場合は、3ファウルは成立せず、2ファウル状態が維持される。

**第4項** 8番ボールが以下の状態になった場合、プレーヤーはそのゲームを失う。

(a) ブレイク時を除き、8番ボールをポケットインしたときにファウルをした場合。

(b) ブレイク時に8番ボールがテーブルから場外に飛び出した場合。

(c) 8番ボールをコールしたポケット以外にポケットインした場合。

(d) オープンテーブル時に8番ボールをポケットした場合。

(e) 自分のグループボールをすべてポケットインする前に、8番ボールをポケットインした場合。最後のグループボールとのダブルインも同様である。

## 第13章 14-1(ストレートプール)競技規定

### 第1条 競技の目的及び内容

**第1項** 1番～15番までの的球と手球を用いて行う競技であり、定められた点数に達することで勝敗を競う。

**第2項** 合法的にポケットインしたボールの個数が得点となる。

**第3項** 14個のボールはポケットインし、最後に残ったボールはブレイクボールと呼び、これを残したままラックを組む。

**第4項** 第5章・第11条に基づいてコールショットを採用する。

### 第2条 バンキング

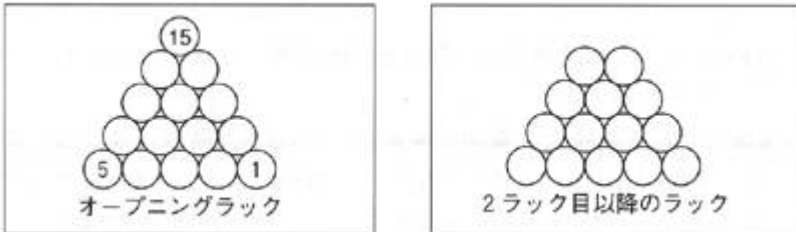
第4章・第2条に基づきバンキングを行う。

### 第3条 ラック

ラックにはオープニングラックと、2ラック目以降のラックがある。

**第1項** オープニングラックは、15番ボールをフットスポット上に配し、フットラインに沿って三角形に組み、1番ボールと5番ボールを任意に最下段両端に配置する。その他のボールの配置は任意とする。(図左参照) 的球は可能な限り密着させる。

**第2項** 2ラック目以降のラックは、ブレイクボールを現状のまま残し、第1項と同様にフットスポットを空けた形で14個のボールでラックを組む。ボールの配置は任意とする。(図右参照) 的球は可能な限り密着させる。



**第3項** フットスポットの中心と最下段中央のボールの中心を結ぶ直線はフットライン上とする。

**第4項** 相手プレイヤーのラックに不服があるときはブレイク前にアピールすることができる。

**第5項** 手球およびブレイクボールによって正常な位置にラックができない場合は、第5条に基づき所定の位置にボールを移動させラックする。

### 第4条 ブレイク

オープニングブレイクは第4章・第3条に基づき、ブレイクを行う。ただし、ブレイクにはオープニングブレイクと、2ラック目以降のブレイクがある。

**第1項** 正常なオープニングブレイクとは、コールしたボールをポケットインするか、手球が的球に当たった後、手球と2個以上の的球をクッションに当てなければならない。

(a) 手球がスクラッチした場合は、手球はクッションに当たったものとみなされる。

**第2項** 正常なオープニングブレイクができなかった場合は、正常なブレイクができるまで、相手プレイヤーに以下の選択権がある。

(a) 改めてラックし、再度相手プレイヤーにオープニングブレイクをさせる。

(b) 現状のままプレーする。手球がスクラッチした場合は、手球をキッチン内に置きプレーする。

**第3項** 2ラック目以降のブレイクは、手球は現状のままプレーする。

(a) オープニングブレイクと異なり、第4条・第1項は適用されない。

(b) 正常な位置にラックができない場合のブレイクは、第5条に基づき所定の位置にボールを移動してプレーする。

**第4項** スクラッチした場合は、ファールとなり第8条に基づきプレーを再開する。

### 第5条 正常な位置にラックができない場合の対応

**第1項** 手球によってラックができない場合は、手球をキッチン内に戻しプレーを続行する。

(a) ブレイクボールが同様にキッチン内にある場合は、手球はヘッドスポットに移動する。

(b) ブレイクボールによって手球がヘッドスポットに移動できない場合は、手球はセンタースポットに移動する。

**第2項** ブレイクボールによってラックができない場合は、ブレイクボールをヘッドスポットに移動する。

(a) 手球によってブレイクボールがヘッドスポットに移動できない場合は、ブレイクボールはセンタースポットに移動する。

(b) 手球も同様にラックの障害になっている場合は、ブレイクボールを含めた15個のボールをラックし、**手球をキッチン内に戻しプレーを続行する。(2016年4月訂正)**



**第3項** 2 ラック目以降に関する手球およびブレイクボールの移動については、下記の表を参考のため記す。

手球→ ↓ブレイクボール	ラックの中にある場合	ラックの中にもヘッドスポットに もない場合	ヘッドスポットにある場合
ラックの中にある場合	的球…フットスポット 手球…キッチン	的球…ヘッドスポット 手球…現状	的球…センタースポット 手球…現状
既にポケットインの場合	的球…フットスポット 手球…キッチン	的球…フットスポット 手球…現状	的球…フットスポット 手球…現状
キッチンにあるがヘッドスポット にはない場合	的球…現状 手球…ヘッドスポット	キッチンとはヘッドラインの内側の自由な位置のことを言う	
キッチンにもラックの中にもな い場合	的球…現状 手球…キッチン		
ヘッドスポットにある場合	的球…現状 手球…センタースポット		

## 第6条

14 個目の的球とブレイクボールが同時にポケットインされた場合は、15 個のボールでラックを組んでプレーを続行する。手球がラックの障害になっている場合は、キッチン内に移動する。

## 第7条 コールショット

14-1においては、第5章・第11条に基づいて、ブレイクショットを含むすべてのショットにコールショットを採用する。コールショットで有効なポケットインの際には複数の的球のポケットインを有効とする。

## 第8条 ファール及びその対処方法

第6章ファール規定に反する行為をした場合、及び以下のファールを犯した場合は、プレー権は相手プレーヤーに移る。

**第1項** 第5章・第5条のタイムルールが使用されている競技中、レフリーにタイムオーバーを宣告された場合。

**第2項** 3 回連続してファールをした場合は、スリーファールとなり、相手プレーヤーは以下の選択ができる。

オープニングブレイクでのファールはスリーファールに含まない。(2016年9月追加)

(a) ラックを組み直し、相手に第4章・第3条・第2項に基づきブレイクをさせる。

(b) 現状のままプレーする。

**第3項** スリーファールはペナルティを受けた時点で終了する。

**第4項** 手球スクラッチの場合を除き、ファール後の相手プレーヤーは、現状のままプレーしなければならない。

(a) 的球が競技スペース外へ飛び出した場合は、第4章・第8条に基づきフットスポットに戻す。

**第5項** スクラッチした場合、手球はキッチン内に置く。ショットの際、キッチン内の的球をコールする場合、的球に当たる前に手球が必ずヘッドラインを通過していなければならない。セーフティの場合も同様に手球が一度ヘッドラインを通過しなければならない。

(a) すべての的球がキッチン内にある場合、ヘッドラインに一番近い的球をフットスポットに置くことができる。

(b) ヘッドラインに一番近い的球が2 つ以上あり、ヘッドラインからその的球までの距離が同じ場合は、プレーヤーがいずれかのボールを選択することができる。

**第6項** ファール時にポケットインされたボールを所定の位置に戻さずに競技を進行した場合は、そのまま続行する。

## 第9条 得点方法

合法的ショットによりポケットインされた的球1個を1点と計算する。2個以上の的球がポケットインした場合、コールした的球がポケットインされていれば、他の的球も得点となる。

**第1項** ポケットインした的球の個数が得点となり加算される。

**第2項** ファール1回につき1点減点される。

**第3項** スリーファールは、15点減点される。(オープニングブレイクでのファールはスリーファールに含まない。)

(a)スリーファール目の減点は、ファールの1点とスリーファールの15点、合計16点が減点される。

**第4項** オープニングブレイクで正常なブレイク(コールした的球をポケットインするか、手球が的球に当たった後、手球と2個以上の的球をクッションに当てなければならない。)が出来なかった場合は2点減点となり、第4条・第2項の(a)(b)のいずれかを選択できる。

正常なブレイクをしてスクラッチ、球触りの等のファールをした場合は1点減点となり、第4条・第2項(b)のみ適用となる。

**第5項** レフリーは、得点を記入し、それと同時に必ず合計を記入しなければならない。

**第6項** レフリーの記入漏れや、記入間違いがあった場合、両プレイヤーの確認を取り修正可能であれば修正する。記入漏れで修正できない場合は、記入漏れされたボールの得点は無効とする。

## 第14条 ボウラード競技規定

### 第1条 競技の目的及び内容

**第1項** 1番～10番の的球と手球を用いて行う競技である。

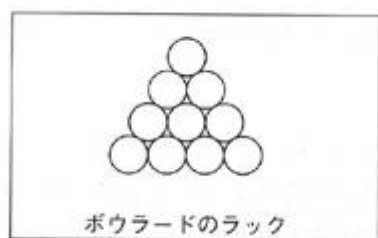
**第2項** 合法的にポケットインされたボールの個数が得点となる。

**第3項** 1フレーム2イニングからなる10フレームで、得点を競う。

**第4項** 第5章・第11条に基づいてコールショットを採用する。

## 第2条 ラック

フットスポット上に、そのフレームと同じ番号のボールを配し、フットラインに沿って三角形に組む。その他のボールの配置は任意とする。



**第1項** フットスポット上のボールと3列目中央のボールの中心を結ぶ直線はフットライン上とする。的球は可能な限り密着させる。

## 第3条 ブレイク

第4章・第3条・第2項に基づき、ブレイクを行う。

## 第4条 フレーム及びイニング

**第1項** 1ゲームは、10フレームからなる。

**第2項** 1フレームは、第1イニングと第2イニングからなる。

(a) 第1イニングがストライクの場合は、そのフレームは終了となる。

**第3項** 第1イニングは、ブレイクから始まる。

(a) ブレイクは、手球を最初にフットスポット上のボールに当てなければならない。

(b) セーフブレイクでポケットされた的球は有効。ポケットされなくても、第1イニングは続行される。

(c) ブレイクの後、ファールを犯すか、的球がポケットインされないことで第1イニングは終了となり、それまでにポケットインしたボールの数が得点となる。

(d) ブレイク時にファールを犯した場合にポケットインされたボールは第4章・第8条に基づいてフットスポットに戻し、第1イニングは終了となる。

(e) 10個のボールを続けてポケットインすればストライクとなる。

**第4項** 第2イニングは、現状のまま開始される。

(a) 第1イニングの残りのボールをすべてポケットインすればスペアとなる。

(b) 第2イニングで、的球がポケットインされないか、ファールを犯すとフレームはそこで終了となり、それまでにポケットインしたボールの数が得点となる。

**第5項** 第1イニングと第2イニングの合計得点がフレームの得点となる。

**第6項** 第10フレームでストライクを記録すると、続けて2イニングが追加される。

**第7項** 第10フレームでスペアを記録すると、続けて1イニングが追加される。

## 第5条 コールショット

ボウラードにおいては、第5章・第11条に基づいて、ブレイクショットを除くすべてのショットにコールショットを採用する。コールショットで有効なポケットインの際には複数の的球のポケットインを有効とする。

## 第6条 得点方法

合法的ショットによりポケットインされた的球1個を1点と計算する。2個以上の的球がポケットインした場合、コールした的球がポケットされていれば、他の的球も得点となる。

**第1項** フレームがストライクの場合、そのフレームの得点は、2イニング先までの得点が加算される。

**第2項** フレームがスペアの場合、そのフレームの得点は、1イニング先までの得点が加算される。

**第3項** 第10フレームがストライクかスペアの場合は第1項・第2項は適用されない。

**第4項** ゲームの総得点は第1フレームから第10フレームまでの合計点となる。

## **第7条 ファール及びその対処法**

第6章ファール規定に反する行為をした場合、インングが終了する。

**第1項** 第1インングが、手球のスクラッチ及び場外へ飛び出した事によって終了した場合は、手球をキッチン内におき、キッチン外の的球をコールしなければならない。

(a) 全ての的球がキッチン内にある場合は、ヘッドラインに一番近い位置にある的球をフットスポットに置きなおすことができる。

(b) ヘッドラインに一番近い的球が2つ以上あり、ヘッドラインからその的球までの距離が同じ場合は、プレイヤーがいずれかのボールを選択することができる。

**第2項** 的球が競技スペース外へ飛び出した場合は、第4章・第8条に基づきフットスポットに戻す。