

■日本ビリヤード協会 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 目次

ト 第 1 章 総則	1 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	4 ページ
ト 第 5 章 その他の競技規定	6 ページ
ト 第 6 章 ファール規定	9 ページ
ト 第 7 章 レフリー（審判）	11 ページ
ト 第 8 章 プレーヤー	12 ページ
ト 第 9 章 ナインボール競技規定	13 ページ
ト 第 10 章 テンボール競技規定	18 ページ
ト 第 11 章 ローテーション競技規定	22 ページ
ト 第 12 章 エイトボール競技規定	25 ページ
ト 第 13 章 14-1（ストレートプール）競技規定	28 ページ
ト 第 14 章 ボウラード競技規定	32 ページ

第 1 章 総則

第 1 条 適用するルール

公益社団法人日本ビリヤード協会（Nippon Billiard Association：以下 NBA）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（World Pool-Billiard Association：以下 WPA）の定める国際競技規程を準用し、ここに競技規程を定める。

この競技規程は、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 種目別競技規程

各種目の競技規程は以下の定めるところに拠る。

- ・ポケットビリヤード：世界プールビリヤード連盟（World Pool-Billiard Association：以下 WPA）
- ・キャロムビリヤード：世界ビリヤード連合（Union Mondiale de Billard：以下 UMB）
- ・スヌーカー：世界プロフェッショナルビリヤード・スヌーカー連盟（World Professional Billiards and Snooker Association：以下 WPBSA）

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。

[\[目次へ戻る\]](#)

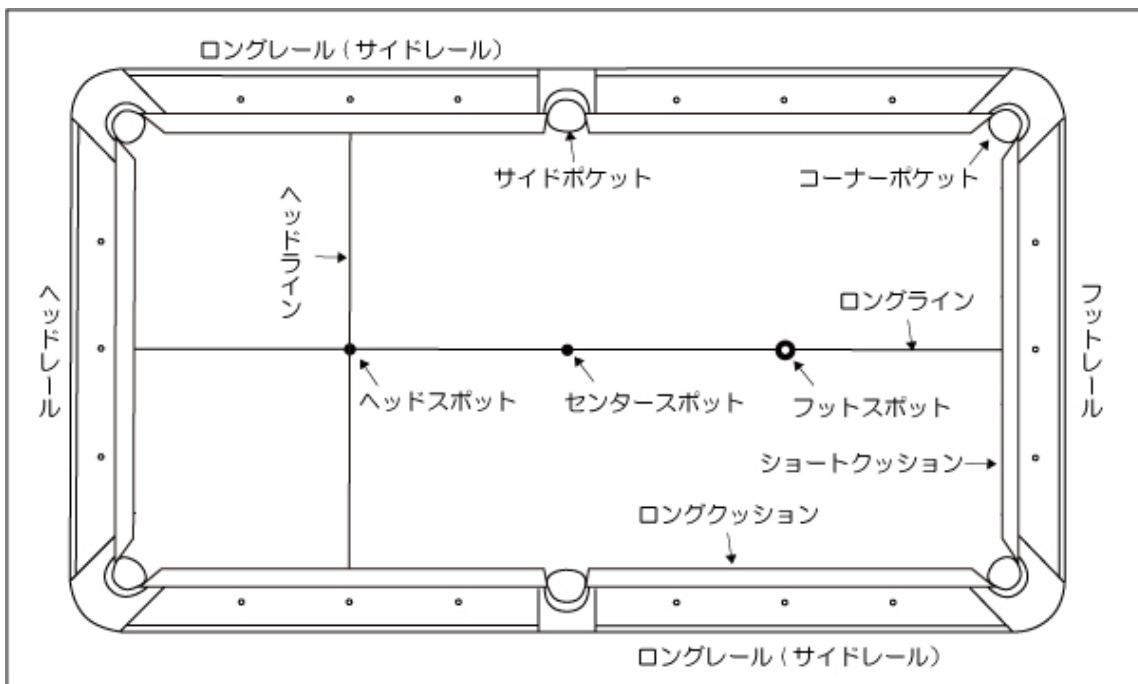
第2章 器具

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。【図 2-1 参照】

- 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。
ポケットサイズは以下のように定める。
開口部：コーナーポケット 110 ミリ～130 ミリ、サイドポケット 130 ミリ～145 ミリ
大会運営者の承認の元、上記と異なるポケットサイズのテーブルを使用することもある。
- 第8項 フットスポットに、ラシャ保護の為に、フットスポットシールが貼ってある場合は、フットスポットシール全体ではなく、シール中央部分をフットスポットとする。（2026 年改訂）



（図 2-1）

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～57.3mm であり、重量は 160g～170g 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

キューは規格に適合した物を使用しなければならない。試合中のキューの貸し借りは認められない。

競技開始時に組んでいないキューを使用する事も出来るが、プレーヤーはスムーズな試合進行が出来るように競技開始時に全てのキューを組む。使用本数の制限は無い。

競技中のシャフト交換は自由とするが、相手のプレーの妨げにならないようにする。

第1項 規格基準

- (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）
- (c) 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。
- (d) タップの直径は14mm以下とする。タップは手球を傷める素材であってはならない。
- (e) タップと先角が一体化したものも認める。
- (f) 金属製の先角の長さは25.4mmを超えてはならない。

第2項 規格に対する留意点とクレーム対応（2025年改訂）

- (a) 上記の規格基準から外れているキューを使用する事は出来ない。
- (b) ショット直後にキュー規格から外れたキューを使用したというクレームがあった際は、大会運営者がキューを測定し、規格外であった際はファールとする。
- (c) 次のショット以降に規格外のキューを再度使用した場合は失格となる。

第4条 補助器具**第1項 用具種類と規格基準（2025年改訂）**

- (a) 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。
- (b) メカニカルブリッジのヘッド部分の大きさは最大80mm×130mm、厚みは10mmまでとする。
大会運営者が認めた場合、上記の制限と異なる補助器具を使用することができる。
- (c) 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。

第2項 使用時の制限事項（2025年改訂）

- (a) メカニカルブリッジは2段までは重ねて使用する事が出来る。
- (b) チョーク、メカニカルブリッジ及びブリッジキュー等の上に手でブリッジを組むことは出来ない。
- (c) ブリッジヘッド部分を手に持ってショットする事は出来ない。

[\[目次へ戻る\]](#)

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。

[\[目次へ戻る\]](#)

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 2-1 参照】

第 2 条 バンキング（2025 年改訂）

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 両プレイヤーがヘッドライン内からフットレールに向かって、ほぼ同時にボールをショットする。
（相手のボールがワンクッションする前までにショットする）
フットレールにワンクッションした後に相手よりもヘッドレール近くにボールを戻したプレイヤーが勝者となる。（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）（2026 年追加）

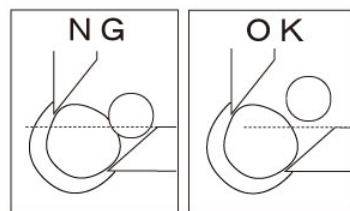
第 3 項 以下の場合には負けとなる。

- ・ボールの中心がロングラインを越える。
- ・ボールがロングレールに当たる。
- ・フットレールに 2 回当たる。
- ・ポケットにスクラッチする。場外に飛び出す。
- ・ポケット内に止まり、ボールの端がヘッドレールの延長線を越えている。【図 4-1 参照】

（上記の状態でも、ヘッドレールの延長線を超えていなければセーフ）

両プレイヤーが共に上記の状態になった場合は再度バンキングを行う。次の場合も再度バンキングを行う。

- (a) 片方のプレイヤーのボールがフットレール〈第 1 クッション〉に当たった後に相手プレイヤーがショットした場合。
- (b) どちらのボールがヘッドレールの近くで止まったかを判断できない場合。



（図 4-1）

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 手球の位置はヘッドライン内とし、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（2025 年改訂）

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 3 項 ラックシート使用時は、ブレイク後に全てのボールが止まってからブレイクしたプレイヤーが速やかにラックシートをテーブルから取り除く。

（プレイヤー両者で協議の上、相手プレイヤーが取り除いても良い）

- ・ボールがシート上にある際は両者の作業にて取り除く。
- ・シートを取り除く際に不可抗力でボールに触れた場合などは、オフプレー中の為、ファールにはならない。
- ・ボールが動いた場合は両者協議の上、ボールを元の配置に戻す。
- ・2 個以上のボールの影響でラックシートを取り除くことが困難な場合は取り除ける状態になるまで、そのままプレーする。

第5条 ポケットインの判断

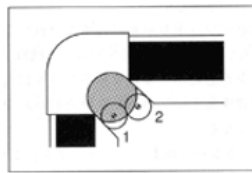
第1項 ボールが何らかの理由でポケット内に停止した場合は、そのボールの中心の位置によって、ポケットされたかどうかを判定する。

〔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〕（2025年改訂）

- ・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ボールを現状復帰させる。
- ・それ以外の微妙なケースはすべて運営が判断する。

シュット中（シュットして手球が的球に当たる前）またはシュット直前に狙っている的球が自然にポケットに落ちてしまった場合、レフリーは自然に動いたボールを含め全てのボールを元の状態に戻し、再度プレーする。

第2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。【図4-2参照】



（図4-2）

第3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4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ュットした場合（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 空振りシュットとはみなされない。

第7条 プレー権

第1項 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2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。
センタースポットに他の的球がある場合は、センタースポットからフットレール寄りのロングライン上に密着させて置く。（2025年改訂）

第5章 その他の競技規定

第1条 特別な事由(大会運営者が認めた事由)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、そのプレーヤーは不戦敗となる。

第2条 シングル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、プレーヤー同士がレフリーとして競技を進行する場合がある。これをプレーヤーズレフリーとする。

プレーヤーズレフリーはショットしないプレーヤーのみではなく、ショットするプレーヤーも同様にフェアプレー精神に則りプレーヤーズレフリーとして競技を進行する。(2025年改訂)

第1項 プレー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大会運営者に一任する。

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。

どちらのプレーヤーもレフリーを要請する事が出来る。レフリーを要請後、レフリーがジャッジの準備を完了する前にショットした際はショットの成否に関わらずにファールとなる。

レフリーを要請せずにショットした後に両者の判定が異なった場合、レフリーもしくは大会運営者は中立な第三者の複数意見を参考にしたり、動画撮影による判定の採用がされている大会ではビデオ映像を確認して判定を行う事が出来る。

一方のプレーヤーの主張以外にファールの証拠が無く、もう一方のプレーヤーがセーフと主張した場合、ファールは発生しなかったとみなされる。(2025年改訂)

第3項 プレーヤーズレフリーによるラックにおいても球は可能な限り密着させてラックする。

相手プレー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、大会運営者に一任する。

第4項 レフリーがラックする際(レフリーラック)、プレーヤーはラックを確認する事が出来るがラックに対してのクレームは付ける事が出来ない。(2025年改訂)

第4条 プレーヤーは競技中、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。

オルタネートブレイクの場合、ブレイクしないプレーヤーがポイントを記録する。(2025年改訂)

記録を忘れた場合は相手プレーヤーと協議の上、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。

また進行状況によっては、大会運営者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 プレーヤーは、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ァールとなる。

(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) レフリーによる経過時間、及び残り時間の宣告は大会ごとに定める。(2025年改訂)

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、プレー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ー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ー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ーヤーに宣言し、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、移動したボールを出来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大会運営者が判断した時は、そのラックは無効とし、新たにラックを組み直し、該当ラックをブレイクしたプレーヤーが再度ブレイクしてゲームを再開する。(2025年改訂)

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ショットした場合は、以下のように対応する。

- (a) ショットの結果に影響があった場合はレフリーがボールをショット前の位置に戻し、再度ショットする。
- (b) ショットの結果に影響が無かった場合、レフリーは不可抗力によって動いたボールがあれば元に戻し、プレーを続行する。

※「ショットの結果に影響」とは、シュートミス、ファール等のプレーヤーに不利益となる結果が出た場合を指す。

上記のいずれの場合も復元が困難であるとレフリーもしくは大会運営者が判断した時は、そのラックは無効とし、新たにラックを組み直し該当ラックをブレイクしたプレーヤーが再度ブレイクしてゲームを再開する。(2025年改訂)

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、大会運営者の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、大会を主管する大会運営者がこれを処理する。

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（言葉を発声して）しなければならない。その際、発声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（もしくは相手プレーヤー）の復唱によって確認し、ショットしなければならない。
同時にレフリー（もしくは相手プレーヤー）はコールに対して復唱を行わなければならない。

(2025年改訂)

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ーヤーに移る。
ノーコールショットはファールではないので、現状の状態で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ーヤーに移る。

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ーヤー）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。

[\[目次へ戻る\]](#)

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ーヤーに移る。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4項 ゲームボールをポケットインした後に手球を含めた全てのボールが静止する前に、手球もしくは的球に触れた場合。(2025年改訂)

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。

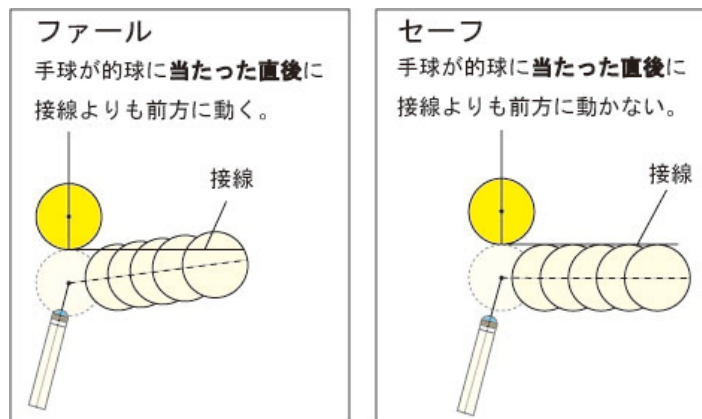
(チョーク、ラックシート等)

第5条 ダブルヒット(二度撞き)

ショット中にダブルヒット(手球にタップが複数回接触)した場合、ファールとなる。(2025年改訂)

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、ダブルヒットをファールとしない。

ダブルヒットの判断基準の一つとして、手球が的球に当たった直後に的球との接線よりも前方に動いた場合は、ダブルヒットとみなす。【図 6-1 参照】(2025年改訂)



(図 : 6-1)

通常のショットで見られる以上に手球と的球の接触が長くなるように押し出すショットはファールとする。

(2025年改訂)

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** ショットせずとも測定のために目標を記したり、目標となるキュー以外の物体を置いた場合。
プレーヤーは紛らわしい行為をしないように注意する。（2026年6月改訂）
- キューと身体の任意の部分を使用して計測する事が出来る。テーブル上に置いたキューから手を離してもファールとはならない。（2026年6月改訂）

第1項 ボール等の物体を使用して、距離の計測やポジションの確認を行った場合。（2025年改訂）

第2項 目盛等のマーキングを使用して、物体間の距離等の計測をした場合。（2025年改訂）

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。

第7章・第4条に基づき、レフリー及びプレーヤーはショット前に全ての的球がクッションにタッチしているかオープンかを確認する。（2025年改訂）

- (a) クッションタッチしている的球に手球が当たった後にその的球が他のクッションに当たるか、手球もしくは他の的球がクッションに当たらないとファールとなる。

的球がポケットインした場合は、その限りではない。

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、瞬間的に的球と二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。

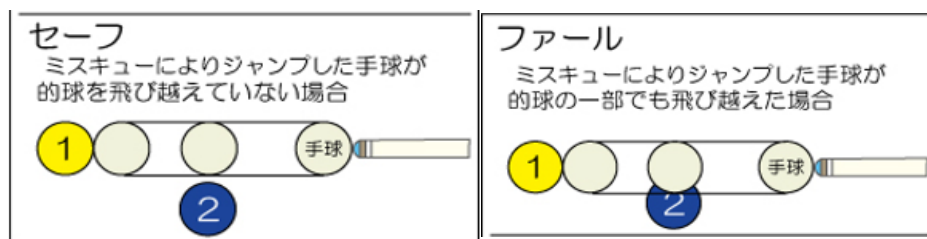
第11条 ミスキューにより手球が的球を飛び越えた場合。（2025年改訂）

ミスキューとは手球の端を撞き過ぎたり、タップのチョークが不十分な時にタップが手球から滑った場合のショットを指す。通常、甲高い音とタップの変色によって示される。

- 第1項** 意図的、意図的でないに関わらずミスキューにより手球がテーブル面より浮き上がり、的球を飛び越えた場合ファールとなる。ミスキューにより目的となる的球を飛び越えてクッションに当たった後に、目的となる的球に当たった場合も一度、手球が的球を飛び越えているのでファールとなる。【図6-2参照】

- 第2項** ミスキューにより手球がテーブル面より浮き上がった後も、いずれの的球を飛び越えずに目的となる的球に当たればセーフとなる。【図6-2参照】

※ 手球が的球の一部でも飛び越えた場合は飛び越えたとみなす。



（図：6-2）

[\[目次へ戻る\]](#)

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ー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、他の大会運営者と解決の為の協議を行うことができる。

第4項 プレーヤーに第8章・第1条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ーヤーが行った場合、大会運営者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ー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、原則としてプレー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、プレー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。
クッションタッチが宣告されていない場合、その的球はオープンとみなす。（2025年改訂）

第5条 レフリーはファール以外でボールが動いた際に、第5章・第7条に基づき、可能な限りボールを元の位置に戻す。

復元が困難であると大会運営者が判断した時は、そのラックは無効とし、新たにラックを組み直し、該当ラックをブレイクしたプレーヤーが再度ブレイクしてゲームを再開する。

ボールに付着した異物等を取り除く場合も同様である。

プレーヤーのファールによって動いた的球は戻さない。プレーヤーが誤っての的球を手を持った場合はファールとなり、その的球はポケットインしたものとみなす。（2026年6月改訂）

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ーヤーに対し、レフリーは大会運営者と協議の上、その権限において失格を命ずることができる。

第8条 セーフ、ファールの判定が困難な場合はスマートフォン等の動画撮影を併用しての判定が出来る。この際、レフリーは撮影準備する旨をプレーヤーに告げる。（2025年改訂）

第1項 動画撮影による判定の採用は大会ごとに定める。

※JAPA主催の大会では名人位決定戦、球聖位決定戦、女流球聖位決定戦の3大会で採用する。

※JPBA主催の大会ではセーフ、ファールの判定が困難な場合は可能な限り動画撮影を併用して判定をする。

※その他の試合での動画撮影による判定の採用は大会主催者が定める。

第2項 動画撮影による判定を採用した場合、ショット後にレフリーはいずれかのプレーヤーから映像の撮影、撮影映像の確認を求められた場合は可能な限り対応する。

[\[目次へ戻る\]](#)

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** タイムアウト中を除き、試合中にアドバイスを求めること。
- 第 2 項** タイムアウト中を除き、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。

[\[目次へ戻る\]](#)

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

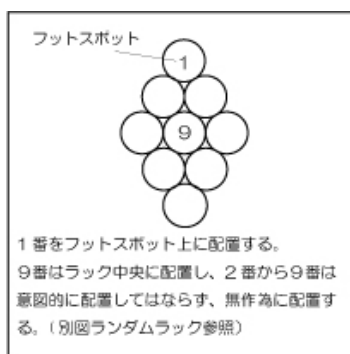
- 第1項** 1番～9番までの的球と手球を用いて行う競技であり、合法的に9番ボールをポケットインすることで勝敗を競う。
- 第2項** 手球が最初に当たる的球は、テーブル上の最小番号でなければならない。
- 第3項** 第9章・第5条で定めるプッシュアウトを採用する場合がある。
- 第4項** ブレイク時にスリーポイントルールを採用する場合がある。

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

- 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。
シートを取り除く際に不可抗力でボールに触れた場合などは、オフプレー中の為、ファールにはならない。ボールが動いた場合は両者協議の上、ボールを元の配置に戻す。（2025年改訂）
- 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5項** ラックは大会ごとに【ランダムラック】と【パターンラック】のいずれかを採用する。（2025年改訂）
- 【ランダムラック】
- 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。
1番ボールと9番ボール以外はランダムに配置する。【図9参照】



（図9）

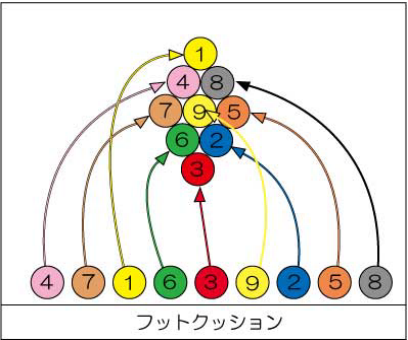
第2章・第1条・第8項に基づき、1番ボールは、可能な限り、フットスポットシールの中央に置く。凹み等でボールを密着させるのが困難な場合は、上下方向に5mm未満であれば移動する事が出来る。5mm以上移動する場合は、対戦相手もしくは大会運営者の了承を得なければならない。

プレイヤーがラックする際に意図的に1番ボールと9番ボール以外を配置していると認識した場合、相手プレイヤーはレフリーに申告出来ます。

レフリーが意図的に1番ボールと9番ボール以外を配置していると判断した場合、プレイヤーには警告が与えられる。

一度警告された後もプレイヤーが意図的に1番ボールと9番ボール以外を配置し続けた場合、スポーツマンシップに反する行為として失格となる。

1 番ボールと 9 番ボール以外をランダムに配置していることが明確になるように以下の方法で的球を並べる。

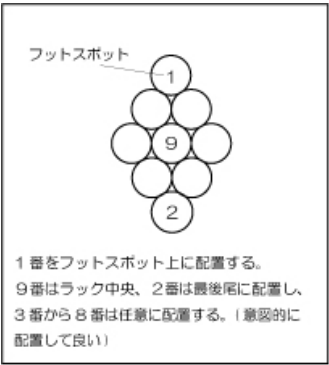


（図 9-1：ボールランダムラックの並べ方）

- ・ 無作為にフットレール際に的球を並べる。
（リターン式でない場合は的球をシャッフルしてからフットレール際に的球を並べる。）
- ・ 1 番ボールをフットスポットに配置する。
- ・ 並んだ的球の両端から 9 番ボール以外の的球 1 個ずつを 2 列目に配置する。
- ・ 9 番ボールを 3 列目に中央に配置する。
- ・ 並んだ的球の両端からの的球 1 個ずつを 3 列目に配置する。
- ・ 並んだ的球の両端からの的球 1 個ずつを 4 列目に配置する。
- ・ 残り 1 個の的球を 5 列目に配置する

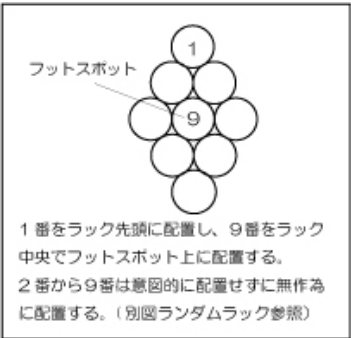
【パターンラック】

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、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 9-2 参照】



（図 9-2）

9 オンフットルール採用の場合、9 番ボールをフットフットスポット上に配し、ロングラインに沿って菱形に組み、先頭に 1 番ボール、中心に 9 番ボールその他のボールはランダムに配置する。【図 9-3 参照】



（図 9-3）

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。

※正常なブレイクが出来なかったブレイキングファールは、スリーファールに含めない。

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】

ブレイクショットで合計3個以上、的球がポケットされるか、ポケットされていない的球がヘッドラインを通過する。

※的球が手球や他の的球とヘッドライン付近で接触した際、明らかにヘッドライン外で接触したと判断出来ない場合はその的球もヘッドラインを通過したとみなす。（2025年改訂）

※**的球の中心がヘッドラインに接するか、超えれば通過とみなします。**

一度ヘッドラインを通過して、またヘッドライン外に出た的球も通過したと判断される。

（2026年6月改訂：的球の端ではなく、的球の中心に改訂）

より詳細な成功条件は、以下の通り。

- (a) 的球が3個以上ポケットされる。
- (b) 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。
- (c) 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。
- (d) 的球がポケットされず、ポケットされていない的球の3個以上がヘッドラインを通過する。

※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

※ブレイクショットの際に上記の成功条件（a）～（c）を満たさなければ、イリーガルブレイクとなり、相手プレーヤーに交代となる。なお条件（d）は、ノーインとして相手プレーヤーに交代となる。

※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》

- ・ブレイクしたプレー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》

- ・相手プレーヤーに交代となり、相手プレーヤーは現状から「プレーを続行」するか「パス」するかを選択する。
- ・相手プレーヤーが「プレーを続行」した場合、「プッシュアウト」は選択出来ない。
- ・相手プレーヤーが「パス」した場合、ブレイクしたプレーヤーに再び交代して、プレーを続行する。その場合、ブレイクしたプレーヤーは「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》

- ・相手プレーヤーに交代して、手球フリーからプレーを続行する。

《ブレイクノーイン》

- ・相手プレーヤーに交代して、プレーを続行する。その場合、相手プレーヤーは「プッシュアウト」を選択することが出来る。

※「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。

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。

最小番号と他のボールにほぼ同時に当たった時、どちらが先に当たったか判断出来ない場合は最少番号に先に当たったと判断する。（2025 年改訂）

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回ファールを犯した場合は、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、レフリーもしくは相手プレーヤーが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。

[\[目次へ戻る\]](#)

第10章 テンボール競技規定

第1条 競技の目的及び内容

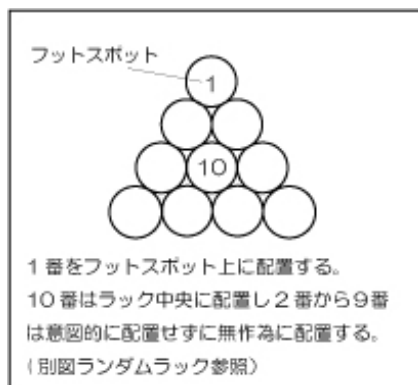
- 第1項** 1番～10番までの的球と手球を用いて行う競技であり、合法的に10番ボールをポケットインすることで勝敗を競う。
- 第2項** 手球が最初に当たる的球は、テーブル上の最小番号でなければならない。
- 第3項** 第5章・第11条に基づいて、コールショットを採用する。
- 第4項** 第10章・第5条で定めるブッシュアウトを採用する場合がある。

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。

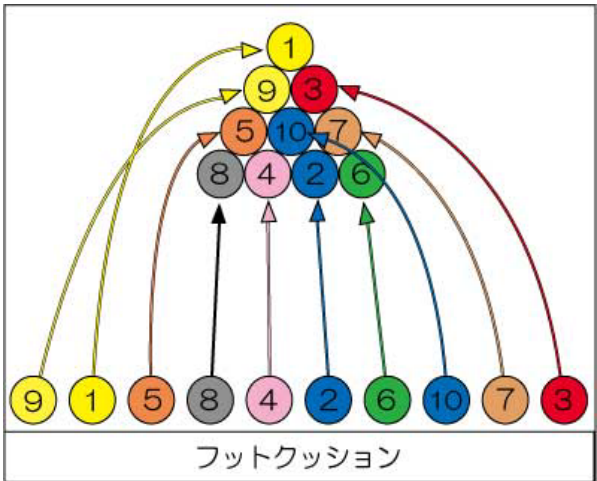
第3条 ラック

- 第1項** 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番ボールを配置する。
- 第2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3項** 第2章・第1条・第8項に基づき1番ボールは可能な限り、フットスポットシールの中央に置く。凹み等でボールを密着させるのが困難な場合は、上下方向に5mm未満であれば移動する事が出来る。5mm以上移動する場合は対戦相手もしくは大会運営者の了承を得なければならない。
- 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** 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。
シートを取り除く際に不可抗力でボールに触れた場合などは、オフプレー中の為、ファールにはならない。
ボールが動いた場合は両者協議の上、ボールを元の配置に戻す。
- 第6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7項** ラックは大会ごとに【ランダムラック】と【パターンラック】のいずれかを採用する（2025年改訂）
- 【ランダムラック】
- 1番ボールと10番ボール以外はランダムに配置する。【図10参照】



（図10）

1 番ボールと 10 番ボール以外をランダムに配置していることが明確になるように、以下の方法で的球を並べる。



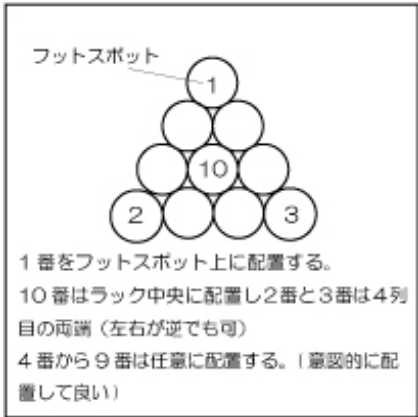
（図 10-1：ボールランダムラックの並べ方）

【ランダムラックの方法】

- ・無作為にフットレール際に的球を並べる。
（リターン式でない場合は的球をシャッフルしてからフットレール際に的球を並べる。）
- ・1 番ボールをフットスポットに配置する。
- ・並んだ的球の両端から 10 番ボール以外の的球 1 個ずつを 2 列目に配置する。
- ・10 番ボールを 3 列目に中央に配置する。
- ・並んだ的球の両端からの的球 1 個ずつを 3 列目に配置する。
- ・残り 4 個の的球をそのままの並び順で 4 列目に配置する。

【パターンラック】

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。 【図 10-2 参照】



（図 10-2）

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。

※正常なブレイクが出来なかったブレイキングファールはスリーファールに含めない。

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、ブレイクショットとセーフティ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。（2026年6月改訂）

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。~~（2026年6月改訂：セーフティコール廃止の為）

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。

手球が最小番号と他のボールにほぼ同時に当たった時、どちらが先に当たったか判断出来ない場合は最少番号に先に当たったと判断する。（2025年改訂）

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回ファールを犯した場合は、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。

[\[目次へ戻る\]](#)

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条で定めるブ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。
- 第2章・第1条・第8項に基づき1番ボールは可能な限り、フットスポットシールの中央に置く。
- 凹み等でボールを密着させるのが困難な場合は上下方向に5mm未満であれば移動する事が出来る。
- 5mm以上移動する場合は対戦相手もしくは大会運営者の了承を得なければならない。（2025年改訂）
- その他のボールは所定の位置に配置する。【図11-1参照】



（図11-1）

- 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。
シートを取り除く際に不可抗力でボールに触れた場合などは、オフプレー中の為、ファールにはならない。 ボールが動いた場合は両者協議の上、ボールを元の配置に戻す。（2025年改訂）
- 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、相手プレー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、再度相手プレーヤーにブレイクさせる。

※正常なブレイクが出来なかったブレイキングファールはスリーファールに含めない。

第3項 スクラッチした場合はファールとなり相手プレー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ヘッドライン内に戻し、その位置からブレイクする。

第6項 手球がヘッドライン内に戻らない場合は相手プレーヤーにブレイク権が移り、ヘッドライ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、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。

最小番号と他のボールにほぼ同時に当たった時、どちらが先に当たったか判断出来ない場合は、最少番号に先に当たったと判断する。（2025年改訂）

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 ファウ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) 手球をヘッドライン内に移動した場合。

I. 最小番号の的球がヘッドライン外にある場合、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. 最小番号の的球がヘッドライン内にある場合、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 ファウ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、手球は現状かヘッドライン内、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、ヘッドライン内を選択できる。

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 ファウ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、その的球は無効とし、そのまま続行する。

第6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、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。

第12章 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際には、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。

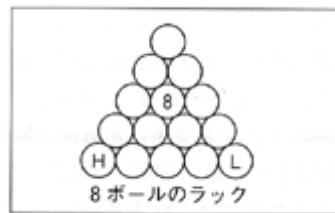
第2章・第1条・第8項に基づき先頭のボールは可能な限り、フットスポットシールの中央に置く。

凹み等でボールを密着させるのが困難な場合は上下方向に5mm未満であれば移動する事が出来る。

5mm以上移動する場合は対戦相手もしくは大会運営者の了承を得なければならない。(2025年改訂)

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12-1 参照】



(図12-1)

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。シートを取り除く際に不可抗力でボールに触れた場合などは、オフプレー中の為、ファールにはならない。ボールが動いた場合は両者協議の上、ボールを元の配置に戻す。(2025年改訂)

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、相手プレー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、再度相手プレーヤーにブレイクさせる。

※正常なブレイクが出来なかったブレイキングファールはスリーファールに含めない。

第3項 ブレイクは第12章・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ーヤーに移る。

(a) 手球はヘッドライン内に置く。ヘッドライ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) すべての的球がヘッドライン内にある場合、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場外に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。

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 番ボールにほぼ同時に当たり、どちらが先に当たったか判断出来ない場合は自分のグループボールに先に当たったと判断する。

（2025 年改訂）

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 回ファールを犯した場合は、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 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ールをした場合。
- (b) ブレイク時を除き、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。

[\[目次へ戻る\]](#)

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。

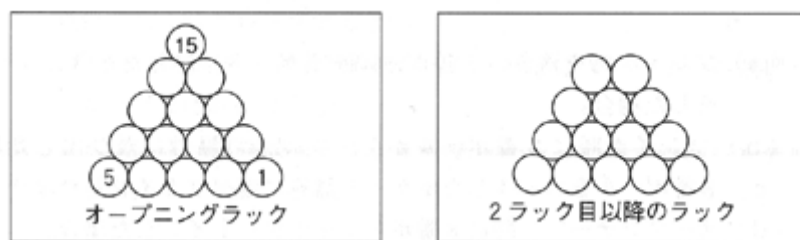
第 2 章・第 1 条・第 8 項に基づき 15 番ボールは可能な限り、フットスポットシールの中央に置く。
凹み等でボールを密着させるのが困難な場合は上下方向に 5mm 未満であれば移動する事が出来る。
5mm 以上移動する場合は対戦相手もしくは大会運営者の了承を得なければならない。(2025 年改訂)
その他のボールの配置は任意とする。

的球は可能な限り密着させる。【図 13-1 左図 参照】

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。

的球は可能な限り密着させる。【図 13-1 右図 参照】



(図 13-1)

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 13 章・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。

なお、手球がスクラッチした場合は、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、相手プレーヤーに、以下の選択権がある。

- (a) 改めてラックし、再度相手プレー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、手球をヘッドライ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 13 章・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
- (c) ラックの際に不可抗力でブレイクボールや手球に触れた場合、オフプレー中の為、ファールにはならない。ボールが動いた場合は両者協議の上、的球を元の配置に戻す。(2025 年改訂)

第 4 項 スクラッチした場合は、ファールとなり第 13 章・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、手球をヘッドライ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ヘッドライン内にある場合は、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、手球をヘッドライ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、ヘッドライン内側の 自由な位置のことを指す	
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、ヘッドライン内に移動する。
同時にポケットインされたブレイクボールも得点に含める。（2025年改訂）

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めない。（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。

なお、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、手球はヘッドライン内に置く。
ショットの際、ヘッドライ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) すべての的球がヘッドライン内にある場合、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）

なお、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、記入漏れされたボールの得点は無効とする。

[\[目次へ戻る\]](#)

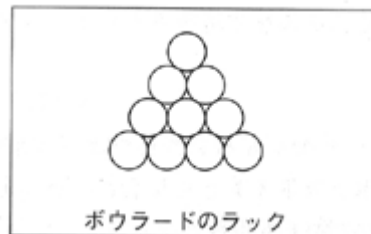
第 14 章 ボウラード競技規定

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

- 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 2 項** 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。
第 2 章・第 1 条・第 8 項に基づき先頭のボールは可能な限り、フットスポットシールの中央に置く。
凹み等でボールを密着させるのが困難な場合は上下方向に 5mm 未満であれば移動する事が出来る。
5mm 以上移動する場合は大会運営者の了承を得なければならない。(2025 年改訂)
その他のボールの配置は任意とする。【図 14-1 参照】



(図 14-1)

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。
なお、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 ファール規定に該当する行為をした場合、イニングが終了する。

第1項 第1イニングが、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、手球をヘッドライン内におき、ヘッドライン外の的球をコールしなければならない。

(a) 全ての的球がヘッドライン内にある場合は、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、プレー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。

[\[目次へ戻る\]](#)