

スヌーカー競技規定



WPBSA “Rules of the Game of Snooker” 準拠

国内規定 第7版 2005年4月1日

第1章 <総則>

日本ビリヤード協会は、スヌーカー競技を行うに際して世界ビリヤード連合（WCBS／World Confederation of Billiards Sports）を構成する世界スヌーカー連盟（WSF／World Snooker Federation）および世界プロフェッショナルビリヤード・スヌーカー連盟（WPBSA／World Professional Billiards & Snooker 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次の規格のものを使用する。

- 第1項 表面が長方形であって、完全に水平なもの。
- 第2項 クッション内径は 3,569mm（11 フィート 8.5 インチ）× 1,778mm（5 フィート 10.0 インチ）のもの。
- 第3項 床面からクッションレール上部までの高さは 851mm（2 フィート 9.5 インチ）～876mm（2 フィート 10.5 インチ）のもの。
- 第4項 競技スペース面が、専用のクロスで覆われたもの。
- 第5項 ポケット
- (a) ブラックスポット(the Spot)側のコーナーにトップポケットが 2 個と、ボークエンド(Baulk end)側にボトムポケット 2 個の計 4 つのコーナポケットがある。長い方の辺の間には各 1 個ずつ計 2 個のセンターポケットがある。
- (b) ポケット開口部の形状・サイズは World Professional Billiards and Snooker Association(WPBSA)公認のテンプレート（木型）と合致させなければならない。
- 第6項 ボークラインとボーク
- ボトムクッションから 737mm(29 インチ)に平行に引かれた線をボークライン(Baulk-line)と呼ぶ。
- また、ボトムクッションからボークライン間のエリアをボーク(Baulk)と呼ぶ。
- 第7項 ザ“D”(the “D”)
- “D”は、ボークラインの中央から半径 292mm(11.5 インチ)で描かれた半円。
- 第8項 スポット
- 以下の 4 つのスポットがテーブルの縦の中央線上にある。
- (a) ザ・スポット（ブラックスポット）
- トップクッションから 324mm(12.75 インチ)の位置。
- (b) センタースポット（ブルースポット）
- トップクッションとボトムクッションの中心。
- (c) ピラミッドスポット（ピンクスポット）

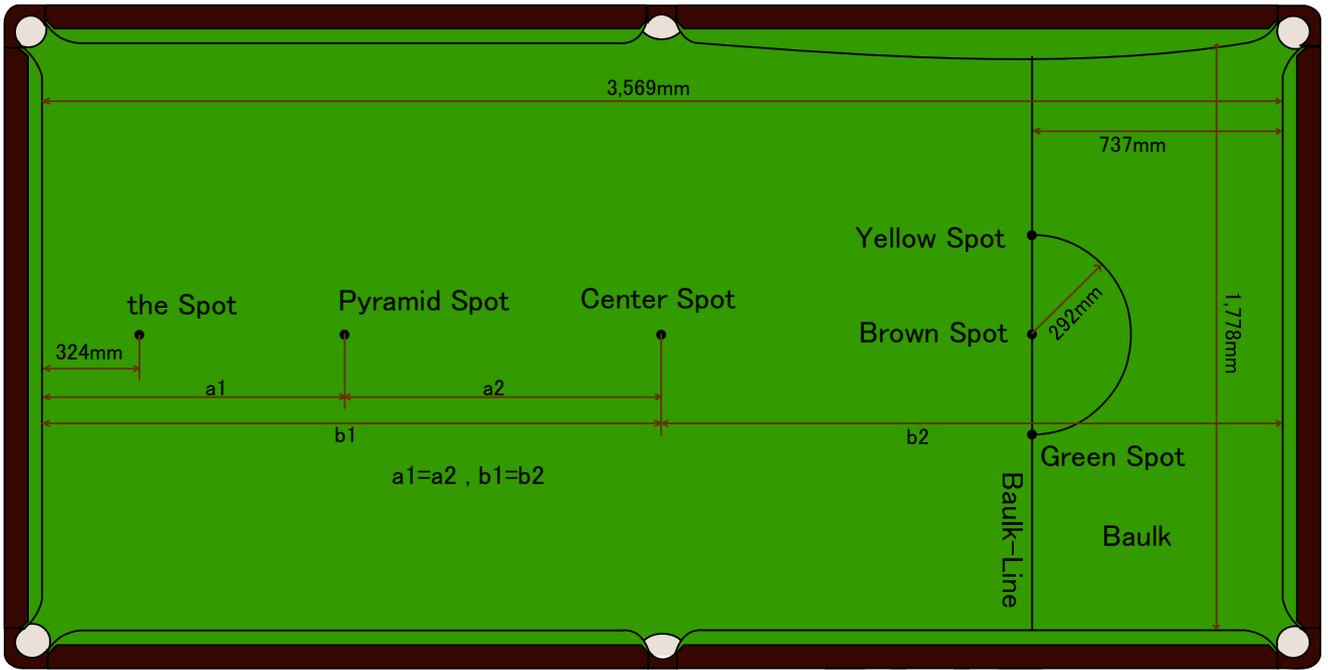
トップクッションとセンタースポットの中心。

(d) ブラウンスポット

ボークラインの中央。

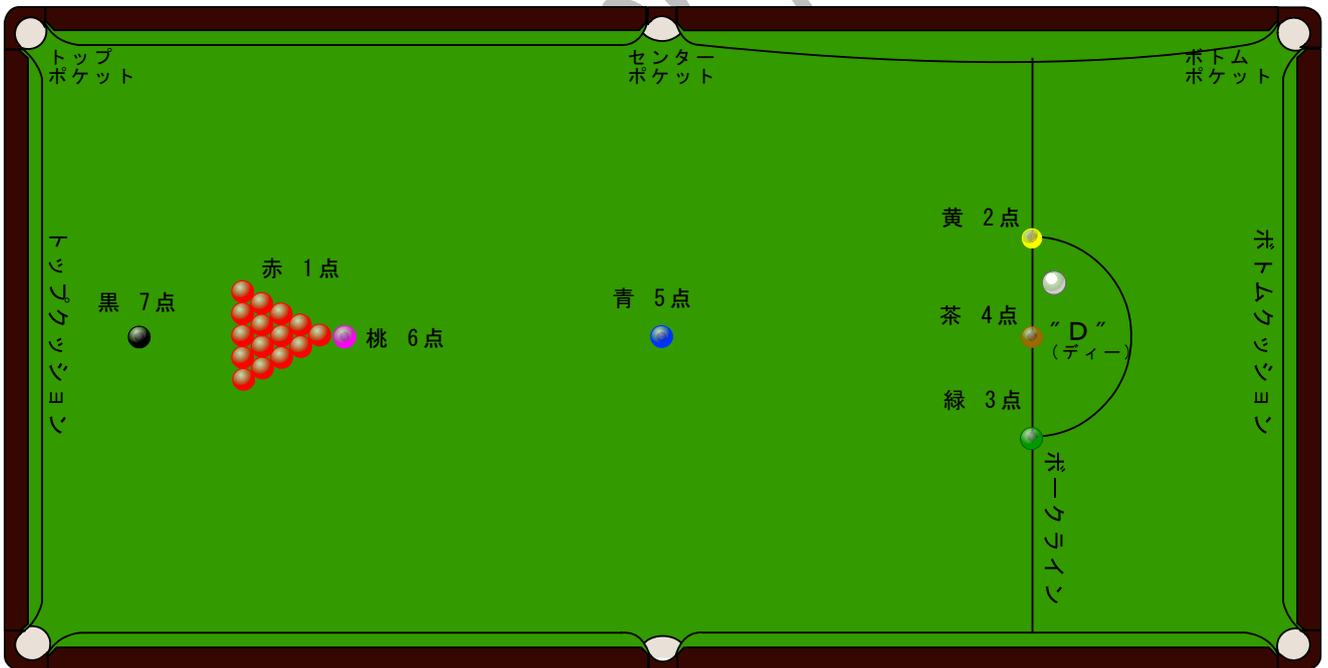
(e) あと 2 つのスポットが” D ” の角にある。ボトムクッション側から見て右側がイエロースポット、同じく左側がグリーンスポットになる。

Japan Snooker Association



テーブルのサイズ

ボールのセッティングと点数



第2条. ボール

ボールは次の規格のものを必要とする。

第1項 材質はプラスチック製で球体のものであり、その直径は 52.5mm である。

(a) ボールの重量は、1 セット 22 個のボールの中で一番重いボールと一番軽いボールの重量差が 3g 以内でなければならない。

第3条. キュー

キューは次の規格のものが使用できる。

第1項 長さは 914mm (3 フィート) 以上で、従来からあるもの、または一般的に受け入れられているものと極端に異なるものを使用する。

第4条. 補助器具

プレイヤーが撞くのに非常に困難なポジションの場合には種々の補助器具が使用できる。

第1項 レスト、ロングキュー、エクステンション等

初めから競技会場に用意されているものでも、プレイヤー及びレフリーが持ち込んだものでもどちらを利用してかまわないが、これら全ての補助器具は WPBSA によって承認されたデザインのものでなければならない。

第2項 チョーク

一般的に使われているものでグリーンまたはブルーのチョークを使用するが、赤色系のチョークは使用を禁止する。

第3項 グローブ

一般的に使われているものであれば使用できる。

第3章 <競技の定義>

2人あるいはそれ以上のプレーヤーが、個々で、またはチームでプレーを行う。

プレーヤーはビリヤードテーブル上の1個のキューボールをキューで撞いて21個のオブジェクトボールをポケットに入れてその獲得点数を競う。

第4章 <競技の進行>

くじ引きやコイントスなどの一般的な方法（バンキングでの決定は採用しない）でプレーの順番を決め、初めのプレーヤーはオープニングブレイクショットで競技をスタートする（交代ブレイク）。規定数のフレームの先取または、総得点制の場合には総得点を計算して勝敗を決定する。

第5章 <競技試合規定>

第1条. 不戦敗

試合の受付終了時刻に間に合わなかった場合、または、試合開始時刻から15分を過ぎてもプレーヤーの位置に着かず競技が開始できなかった場合、そのプレーヤーは不戦敗となる。

但し、上記時間までに競技者又は代理人が競技本部に連絡を取り、遅刻の理由が正当な理由であると競技管理者が認めた場合、試合全般の進行に支障をきたさない範囲で遅刻を認める場合もある。

第2条. 試合方法

トーナメント方式、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、または複数の方式採用して試合を構成する。

第6章 <禁止事項>

第1条. 以下の行為を禁止する。また、その行為に対してレフリーが注意をしているにもかかわらず改善されない場合には、レフリーは失格の警告を発し、レフリーの判断でそのプレーヤーに対して失格の宣言をすることができる。

第1項 明らかに無意味な大声や奇声、相手プレーヤーを愚弄する言葉を発し競技の秩序を乱すこと。

第2項 わざとプレーを遅らせ競技を遅延させる行為。

第3項 故意のファール。

第4項 その他スポーツマンシップに反する行為。

第5項 喫煙

公式試合において競技中の喫煙は全て禁止とする。

第7章 <競技役員>

第1条. レフリー

第1項 レフリーとは

- (a) 公正・不正の唯一の判定者である。
- (b) ルールによって十分にカバーされていないあらゆる状況でもフェアプレーのために自由に判断を下すことができる。
- (c) ルールの下でゲームの適切な処理を行う責任を有する。
- (d) ルールの違反があった場合、ゲームに介入する。
- (e) プレーヤーに要求されればボールの色をそのプレーヤーに伝える。
- (f) プレーヤーの要求によりボールをきれいにする。

第2項 レフリーは

- (a) これらのルールで認められていない質問に答えてはいけない。
- (b) プレーヤーがファールストロークをしようとしていることを指摘してはいけない。
- (c) プレーに影響する事項について助言したり、意見を述べたりしてはいけない。
- (d) 得点差に関するどの様な質問にも答えてはいけない。

第3項 もしレフリーが問題となるプレーに気づかなかったときは、判定の一助として、マーカー、他の競技役員または最もよく見える位置にいた観客から証言を得ることができる。

第4項 対戦相手レフリー

レフリーの人員確保ができない場合には、対戦相手レフリーにて試合を進行することができる。

第2条. マーカー

マーカーはスコアボードの上に得点を表示し、そしてレフリーの職務遂行の援助を行う。彼は、もし必要であるなら、同時に記録係の役を務める。

第3条. 記録係

記録係は、それぞれのストロークの記録の保守を行い、適宜ファウルの表示を行い、また要請に応じてそれぞれのプレーヤーまたはチームが獲得した得点を表示する。また、ブレイクの点数の記録をとる。

第4条. 競技役員による援助

- 第1項 ストライカーの要請があれば、レフリーあるいはマーカ―はストライカーがストロークを行う上で妨げになる照明の移動または固定を行う。
- 第2項 レフリー及びマーカ―には、状況に応じて身体障害のプレーヤーに必要な援助を与えることが許可される。

第8章 <プレーヤー>

第1条. 時間の浪費

プレーヤーがストローク及びストロークの選択に不必要に長く時間をかけているとレフリーが判断した場合、その行為が相手のフレーム勝ちに繋がると警告する。

第2条. 不正行為

フレームを続けることの拒否行為、または前記第1条に基づいて警告された後の継続的な時間の浪費や非紳士的なふるまい等の意図的またはしつこい不正であるとレフリーがみなす行為によって、そのプレーヤーはそのフレームを失う。そしてレフリーは彼にもしこのような行為が継続するなら、彼はゲームに負けることになると警告する。

第3条. ペナルティ

- 第1項 もしフレームがこの章に基づいて剥奪される場合その責を負う競技者は：
- (a) フレームを失う。
 - (b) 全てのポイントを失い、相手プレーヤーにはテーブル上に残っているボールの点数と同じポイントが与えられる。このときレッドは1個8点として、また不正にオフザテーブルとなっているカラーはスポットされたものとして計算される。
- 第2項 もしゲームがこの章に基づいて剥奪される場合、その責を負う競技者は：
- (a) 上記第1項に従い進行中のフレームを失う。
 - (b) 総フレームカウント制の場合、さらにゲームを完了させるために必要となるまだ行われていないフレームを失う。
 - (c) 総得点制の場合、さらに残っているフレームを全て失い、それらのフレームのスコアは0対147となる。

第4条. ノンストライカー

ノンストライカー（ストライカーではない者）はストライカーがプレーしているときにストライカーの視線の先で立ち上がったたり動いたりしてはいけない。ノンストライカーは座るか、あるいはテーブルから適切な距離に立たなければならない。

第5条. 不在

ノンストライカーが競技場から退出する場合、ノンストライカーは自分の利益のために監視を行い、必要であればファールを要求する代理人を指名することができる。その指名は退出前にレフリーに通知しなければならない。

第6条. コンシード <Conceding>

- 第1項 プレーヤーはストライカーであるときにだけコンシード（敗北を認める）できる。相手プレーヤーはそれを受け入れることも断ることもできる。相手プレーヤーがプレーを続行することに決めた場合はコンシードの申し出は無効になる。
- 第2項 総得点制の場合で、フレームのコンシードが認められた場合には、テーブルの上に残っている全てのボールの得点がコンシードした相手プレーヤーに加算される。このときレッドは1個8点として、また不正にオフザテーブルとなっているカラーはスポットされたものとして計算される。

第9章 <定義>

第1条. フレーム <Frame>

スヌーカーのフレームは第10章-第2条によって全てのボールがセットされた後にどちらかのプレイヤーの最初のストロークから始まり、下記の(a)~(d)で完了するまでのことを言う。

- 第1項 どちらかのプレイヤーが自分の順番のときにコンシード（ギブアップ）した場合。
- 第2項 テーブルにブラックだけが残っていて、ストライカーの得点が相手プレイヤーの得点より8点以上高い場合に、ストライカーの要求があった場合。
- 第3項 ブラックだけが残っている場合に、ブラックのポット、あるいはファールを犯した時点。
- 第4項 第8章-第2条あるいは第10章-第14条-第3項により審判員によって宣言された場合。

第2条. ゲーム <Game>

ゲームは同意、もしくは規定された数のフレームで構成される。

第3条. マッチ <Match>

マッチは同意、もしくは規定された数のゲームで構成される。

第4条. ボール <Ball>

- 第1項 白いボールはキューボール（手球）である。
- 第2項 15個のレッドボールと6個のカラーボールはオブジェクトボール（的球）である。

第5条. ストライカー <Striker>

プレーをしようとする、あるいはプレー中のプレイヤーがストライカーで、彼が自分の番のプレーを終了してテーブルを離れたとレフリーが判断をするまでストライカーであり続ける。

第6条. ストローク <Stroke>

- 第1項 ストロークはストライカーがキューのチップでキューボールを打った瞬間からはじまる。
- 第2項 ストロークは、ルールの違反が無かった場合にフェアストロークとなる。
- 第3項 ストロークは、全てのボールが静止するまで完了しない。
- 第4項 ストロークは下記のとおり2種類ある
 - (a) キューボールが最初にクッションに入らずオブジェクトボールにあたる場合。
 - (b) キューボールがオブジェクトボールにあたる前に、1回あるいはそれ以上のクッションに入る場合。

第7条. ポット <Pot>

ポットとは、ルールに違反することなくオブジェクトボールが他のボールに当たってポケットに入ることである。

第8条. ブレイク <Break>

ブレイクとはフレームの中でプレーヤーが自分の順番に連続してポットを成功させることである。

第9条. インハンド <In-hand>

第1項 下記の場合キューボールはインハンドである。

- (a) フレームの開始時。
- (b) キューボールがポケットに入った場合。
- (c) キューボールがテーブルから飛び出した場合。

第2項 下記の状態までインハンドである。

- (a) インハンドからプレーが正式に開始されるまで。
- (b) インハンドからテーブルにキューボールを置いてフェールが宣言されるまで。

第3項 ストライカーは上記の場合にインハンドであるという。

第10条. ボール・イン・プレー <Ball in Play>

第1項 キューボールは、それがインハンドではないとき、インプレーとなる。

第2項 オブジェクトボールは、ポケットに入れられるか、あるいはテーブルから飛び出すまで、フレームの初めからインプレーとなる。

第3項 カラーボールは、スポットに戻されプレーが再開された場合インプレーとなる。

第11条. ボール・オン (オンボール) <Ball On>

キューボールを最初に当てなければならないオブジェクトボールと、最初に当ててはいけないがポットしてもよいオブジェクトボールをボールオン (オンボール) という。

第12条. ノミネート・ボール <Nominated Ball>

第1項 ノミネートボールは、キューボールに最初に当てるとストライカーが宣言するか、あるいはレフリーにわかるように指し示したオブジェクトボールのことである。

第2項 もしレフリーによって要求されれば、ストライカーはどれがノミネートボールなのかを宣言しなくてはならない。

第13条. フリー・ボール <Free Ball>

フリーボールは相手ストライカーのプレーがファールであり、残った配置がスヌーカー状態になった場合に、次のストライカーがノミネートするオブジェクトボールのことである。

※第10章-第10条 参照

第14条. フォースト・オフ・ザ・テーブル(球場外) <Forced Off the Table>

ボールがテーブル上(クッションレールを除く緑のクロスを張ってある部分)以外またはポケットの中以外の場所で止まった場合、もしくは第10章-第14条-第8項の場合を除いてボールインプレーのボールをストライカーが持ち上げた場合、そのボールはフォーストオフザテーブルとなる。

第15条. ファール <Foul>

ルールに違反するものは全てファールである。

第16条. スヌーカー(スヌーカー状態) <Snookered>

全てのオンボールに対し直接当てるための直線路が、それぞれ完全にあるいは部分的にオンでないボールに邪魔されている場合に、キューボールはスヌーカー状態であるという。

もし、オンボールのひとつでもそのオンボールの左端から右端までキューボールを当てられるようならばスヌーカー状態といわない。

第1項 キューボールがインハンドで、“D”のライン上またはライン内のどの位置からも上記のような邪魔された状態になるならばスヌーカー状態であるという。

第2項 オンボールが複数のオンでないボールによって邪魔されている場合は、

(a) 邪魔しているボールで最もキューボールに近いボールがスヌーカーボールである。

(b) 邪魔しているボールがキューボールより等距離に複数ある場合は、それら全てがスヌーカーボールである。

第3項 レッドがボールオンの場合、複数のレッド全てがそれぞれ複数のオンではないボールに邪魔されて当てることができない場合には、スヌーカーボールは存在しない。

第4項 キューボールが上記のようにスヌーカー状態のとき、ストライカーはスヌーカー状態にある。

第5項 キューボールはクッションによってスヌーカー状態になることはない。

クッションのカーブの部分によってキューボールがオンボールへの方向を妨害されていて、かつそのカーブの部分が他の妨害している全てのオンでないボールよりも近い場合にはスヌーカー状態とはいわない。

第17条. スポット・オキュパイド (オキュパイ) <Spot Occupied>

カラーがポットされ、それぞれのスポットに戻さなければならないときに、そのカラーを他のボールに接触させずに所定のスポットに戻すことができない場合、スポットはオキュパイであるという。

第18条. プッシュ・ストローク <Push Stroke>

下記のいずれかの条件の元でキューのチップがキューボールと接触したとき、そのストロークはプッシュストロークであるとみなされる。

- 第1項 キューボールがすでに前進運動を始めている場合。
- 第2項 キューボールが他のボールと接触あるいは非常に接近（数ミリ）してそのボールの方向へ向かってストロークする場合。ただし、キューボールとそのボールが接触していない場合には、キューボールがそのボールの端ぎりぎりにあたるようなショットはプッシュストロークとはみなされない。

第19条. ジャンプ・ショット <Jump Shot>

ジャンプショットは、その際にキューボールがそのオブジェクトボールに接触するしないの如何によらずオブジェクトボールの一部でも飛び越えるショットのことをいう。ただし、下記の場合にはジャンプショットと見なされない。

- 第1項 キューボールがまず合法的に1つのオブジェクトボールに当たり、その後キューボールがジャンプして他のオブジェクトボールを飛び越えた場合。
- 第2項 キューボールがジャンプしてしまったが、他のオブジェクトボールを飛び越えなかった場合。
- 第3項 キューボールがまず合法的に1つのオブジェクトボールに当たり、その後クッション又は他のボールに当たった後にジャンプして最初に当てたオブジェクトボールを飛び越えた場合。

第20条. ミス <Miss>

ミスは、キューボールをオンボールに当てることができなかった場合に、そのストロークを行ったプレイヤーがオンボールに当てるために最善の努力をしなかったとレフリーが判定した場合に宣言される。

第 10 章 <ゲーム>

第 1 条. 解説

スヌーカーは 2 人あるいはそれ以上のプレーヤーが、個々で、またはチームでプレーを行う。

ゲームは要約すると次のようになる：

- 第 1 項 それぞれのプレーヤーが同じ白いキューボールを使う。そして 21 個のオブジェクトボールがある。その種類と点数は 15 個のレッドが各 1 点で 6 個のカラーは、イエローの 2 点、グリーンの 3 点、ブラウンの 4 点、ブルーの 5 点、ピンクの 6 点とブラックの 7 点となる。
- 第 2 項 それぞれのプレーヤーの順番で得点になるストロークは、レッドがテーブル上から全て無くなるまでのレッドとカラーの交互のポットと、レッドがテーブル上から全て無くなったときにカラーの点数の低い順のポットである。
- 第 3 項 得点になるストロークに対して与えられたポイントがストライカーの得点に加えられる。
- 第 4 項 ファールのペナルティポイントは相手の得点に加えられる。
- 第 5 項 フレーム中にいつでも使える戦法の 1 つは、キューボールをオンでないボールの後ろに隠してしまうこと、つまり次のプレーヤーにスヌーカーを作ってしまうことである。プレーヤー（チーム）の対戦相手をリードしている点数が、テーブルに残っているボールの合計点数よりも大きい場合は、リードされているプレーヤー（チーム）は、スヌーカーを作って相手がファールする可能性を上げ、ファールによって自分に加点されるようにすることが最も重要になる。
- 第 6 項 フレームの勝者は以下のいずれかを満たすプレーヤー（チーム）である。
- (a) 最も高い得点を獲得する。
 - (b) 相手からコンシード(ギブアップ)される。
 - (c) 第 10 章・第 14 条・第 3 項、あるいは第 8 章・第 2 条によってフレームの勝者とされる。
- 第 7 項 ゲームの勝者は以下のいずれかを満たすプレーヤー（チーム）である。
- (a) 最も多いフレーム、あるいは規定のフレームを先取する。
 - (b) 総得点制場合、最も高い総合得点を獲得する。
 - (c) 第 8 章・第 2 条によってゲームの勝者とされる。
- 第 8 項 マッチの勝者は、最も多いゲームを取ったプレーヤー（チーム）、または総得点制の場合は、最も多い総得点を取ったプレーヤー（チーム）になる。

第 2 条. ボールのポジション

- 第 1 項 各フレームのスタート時、キューボールはインハンドである。
- そしてオブジェクトボールは次のようにテーブルの上に置かれる。
- (a) レッド：15 個のレッドはそれぞれをしっかりと接触させて正三角形に組む。そのひとつの頂点は、テーブルの縦の中央線上に置き、ピンクボールと可能な限り近づけるが接触はさせない。またこの三角形の底辺はトップクッションと平行になるようにセットする。

- (b) イエロー：ボトムクッションから見て“D”の右端
- (c) グリーン：ボトムクッションから見て“D”の左端
- (d) ブラウン：ボークラインの中央
- (e) ブルー：センタースポット
- (f) ピンク：ピラミッドスポット
- (g) ブラック：ザ・スポット

第2項 フレームが開始後、ボールインプレーの状態でも、ストライカーのリクエストによりレフリーによってボールをきれいに拭いてもらうことができる。

- (a) ボールがスポット上に無くても、ボールマーカーを使って位置をマークした後、ボールを拭くことができる。
- (b) ボールの位置をマークするために使用されている器具は、そのボールが拭かれた後に戻されるまで、そのマークしているボールと同じ点数を持っていると見なされる。もしストライカー以外のプレーヤーがこの器具に触れる、もしくはこの器具を動かせば、そのプレーヤーはストライカーと同様にペナルティが与えられるが、プレーの順序に変更はない。たとえその器具が持ち上げられたとしても、レフリーは必要ならばその器具または拭かれているボールを十分正しく元の位置に戻さなければならない。

第3条. プレー方法

プレーヤーはくじ引き又はそれに類する一般的な方法でプレーの順番を決定する。

第1項 ファール後に次のプレーヤーによってプレイアゲインのコールがかかり、再度撞かなければならないとき以外は、フレームを通してこのプレーの順番を変えることはできない。

第2項 ゲームを構成する複数フレームでそれぞれのフレームの最初に撞くプレーヤー（またはチーム）は、最初のフレームから交替で行う。

第3項 キューボールがテーブルに置かれ、以下の2つのどちらかの状態で、インハンドからの最初のプレーヤーのキューのチップがキューボールに接触するとフレームが開始される。

- (a) ストロークを行った。
- (b) キューボールに対して構えている。

第4項 フェアストロークであるためには、第10章・第12条のペナルティにて記述されているいずれも起こってはならない。

第5項 全てのレッドがオフザテーブル（テーブル上から無くなる）になるまでのそれぞれの順番の最初のストロークでは、レッド、又はレッドとしてノミネートされたフリーボールのポットが得点となる。

第6項

- (a) レッド、あるいはレッドとしてノミネートされたフリーボールがポットされると、同じプレーヤーは次のショットで選んだカラーをボールオンとしてポットすることができる。ポットに成功するとそのカラーの得点が加算され、カラーはスポットされる。
- (b) レッドが全てテーブルから無くなるまで、レッドとカラーの交互のポットでブレイクは

継続し、最後のレッドのポットに続いてカラーを狙う。

(c) テーブル上がカラーだけになると、第10章-第1条-第1項に従いカラーの点数の低いほうからオンボールになり、ポットしたカラーはオフザテーブルのままにしておく。そして次項の第4条の場合を除いてオフザテーブルのままであり、ストライカーは次のカラーを狙う。

第7項 ポットまたはテーブル外へ飛び出したレッドは、そのときのファールによってプレーヤーが有利になるならないに関わらずテーブル上に戻らない。ただし、例外として第10章-第2条-第2項(b)、第10章-第9条、第10章-第14条-第6項、第10章-第14条-第8項と第10章-第15条がある。

第8項 ストライカーが得点に失敗するか、ファウルを犯すと次のプレーヤーに順番が変わる。次のプレーヤーは、キューボールが停止した位置、またはキューボールがオフザテーブルの場合にはインハンドからプレーを行う。

第4条. フレーム及びゲームとマッチの終了

第1項 ブラックだけがテーブル上に残っている状態でブラックのポットまたはファールによってフレームは終了する。

ただし、次の条件が共に適用される場合に限りフレームは終了しない：

(a) 両者の得点と同じである場合。

(b) 勝敗の決定が総得点制でない場合。

第2項 前記第1項の2つの条件が共に成立した場合、以下に従ってプレーされる。

(a) ブラックがテーブルのスポットに戻される。

(b) プレーヤーは、くじを引いて順番を決める。

(c) 先にプレーをするプレーヤーはインハンドからプレーする。

(d) 最初のポットあるいはファールでフレームが終了する。

第3項 ゲームあるいはマッチの勝敗を総得点にて決定する場合に、最終フレームの最後のストロークが完了した時点で両者の総得点が同点であると、前記第2項に従って勝敗を決定する。

第5条. インハンドからのプレー

第1項 インハンドからプレーする際に、“D”のライン上又はそのラインの内側からキューボールを撞かなければならないが、どの方向に撞いても良い。

(a) ストライカーはキューボールを置いた位置が問題ないかレフリーに尋ねることができる。

(b) ストライカーがボールを置く場所を決めている最中にキューのチップがキューボールに触っても、ストライカーがキューボールを撞く動作に入っていないとレフリーによって判断される場合は、キューボールはインプレーではない。

第6条. 2つのボールへの同時ヒット

2個のレッドへの同時ヒット、又はフリーボールとオンボールへの同時ヒット場合を除いて、2個のオブジェクトボールへ同時に当てる事はできない。

第7条. カラーのスポット

ポケットに落ちた、あるいはテーブル外へ飛び出したカラーは第10章-第3条-第6項によって最終的にポットされるまで、次のストロークの前にスポットに戻される。

第1項 レフリーが間違っ​​てボールをスポットしても、そのミスに関してはプレーヤーには責任がない。

第2項 第10章-第3条-第6項(c)に従って順にポットしているときにレフリーが間違っ​​てカラーをスポットした場合、それに気づいた時点で、ペナルティなしでテーブルから取り除き、プレーは続行される。

第3項 もし、1個または複数のボールが正しくスポットされないままストロークを行った場合、以後のプレーにおいてはそれらのボールは正しくスポットされているとみなされる。

ただし、テーブル上にあるべきカラーがない場合そのカラーはテーブルに戻され、その場合のペナルティは以下のとおりである。

(a) 見落としが原因である場合は、気づいたときのペナルティは無しである。

(b) レフリーがスポットを完了する前にストライカーがプレーした場合はペナルティが科される。

第4項 カラーがスポットされるにあたり、そのカラーのスポットが他のボールで邪魔されている場合 (occupied=オキュパイド)、利用可能な最も得点の高いカラーのスポットへ置かれる。

第5項 複数のカラーを同時にスポットしなければならない場合で、スポットがオキュパイドの場合には、得点の高いカラーから順にスポットする。

第6項 全てのスポットがオキュパイドの場合には、そのカラーのスポットからトップクッションに向かって可能な限り近い位置に置く。

第7項 ブラック、及びピンクの場合で全てのスポットがオキュパイドであり、さらにトップクッションとの間にも置く場所が無い場合には、センターライン上のそのボールのスポットに可能な限り近い位置に置く。

第8項 どのような状況においても、カラーをスポットする場合、そのカラーは他のボールに接触してはならない。

第9項 このルールに従いカラーは手で正確な位置にスポットされなければならない。

第8条. タッチングボール

第1項 キューボールがオン、またはオンに指定できるボールに接した状態で静止した場合にレフリーは「タッチングボール」を宣言する。このときキューボールはどのボールと接しているのか明示する。

- 第2項 タッチングボールが宣言されると、ストライカーはタッチしているオブジェクトボールを動かすことなくキューボールを撞かなければならない。このタッチしているオブジェクトボールを動かすようなショットをするとプッシュストロークと判定される。
- 第3項 ストライカーがタッチしているオブジェクトボールを動かさないでショットした場合、以下の場合にはペナルティではない。
- (a) タッチしているオブジェクトボールがボールオンの場合。
 - (b) タッチしているオブジェクトボールをボールオンに指定できる状況で、ストライカーがボールオンと宣言した場合。
 - (c) タッチしているオブジェクトボールをボールオンに指定できる状況で、ストライカーが別のボールオンと指定できるオブジェクトボールを宣言し、そのオブジェクトボールに最初に当たった場合。
- 第4項 ボールオンではないオブジェクトボールにタッチするかしないかのギリギリのところでは手球が停止した場合、ストライカーのタッチしているかどうかの質問にレフリーは「Yes」か「No」で答える。ストライカーはその判定の元、プレーを続行するが、最初にボールオンのオブジェクトボールに当てなければならない。
- 第5項 キューボールがボールオンとそうでないオブジェクトボールの2つとタッチして停止した場合、レフリーはタッチしているオンボールを指し示す。ストライカーがオンでないボールにもタッチしているかと尋ねた場合、ストライカーはレフリーから宣告を受けることができる。
- 第6項 タッチしているオブジェクトボールがショットの瞬間に動いたとしても、それがストライカーのストロークに起因するもので無ければ、ファールの宣言はされない。
- 第7項 レフリーによってタッチしていないと宣言されたオブジェクトボールがストロークする前にキューボールとタッチしてしまった場合、レフリーの納得する位置に両方のボールの位置を戻す。

第9条. ポケットエッジのボール

- 第1項 もしボールが別の動いているボールに当たることなくポケットに落ちたり、ストライカーのショットに関係せずにポケットに落ちたりした場合は、落ちたボールは元の位置に戻す。そして、それ以外の得点はカウントされる
- 第2項 もしそのボールが落ちずに残っていたなら、ストロークによって動いたボールが当たっていたはずの場合：
- (a) フェアストロークの場合には全てのボールは元の位置に戻され同じストロークを行うか、またはまったく違うストロークを行うことができる。
 - (b) ファールストロークの場合には、ストライカーは定められたペナルティを受け、全てのボールは元の位置に戻され、次のプレーヤーは通常のファールの後の選択ができる。
- 第3項 もしボールがポケットエッジ上でしばらくバランスをとった後にポケットに落ちた場合にはそのポットは有効となり、得点またはファールのペナルティの点数が加算されポケットへ落ちた球は元に戻されない。

第10条. ファール後のスヌーカー状態

ファールの後にキューボールがスヌーカー状態になるとレフリーは「フリーボール」を宣言する。(スヌーカー状態=Snookeredについては第9章・第16条を参照)。

第1項 次のプレーヤーがそのままプレーすることを選択した場合：

- (a) どのカラーでもボールオンとしてノミネートすることができ、
- (b) ノミネートされたボールはオンボールと同等とみなされ、ポットされると、ボールオンの点数を獲得でき、ポットされたカラーは所定のスポットに戻される。

第2項 キューボールが以下の状態になるとファールになる。

- (a) キューボールが最初にノミネートしたボールに当たらなかった場合、またはノミネートしたボールとオンボールに同時に当たらなかった場合。
- (b) 全てのレッドまたはオンボールをノミネートボールでスヌーカー状態 (snookered) にした場合。ただし、ピンクとブラックがテーブルの上に残っている全てのオブジェクトボールである場合を除く。

第3項 フリーボールがポットされると、そのカラーは所定の位置にスポットされ、ボールオンの点数が加算される。

第4項 キューボールが最初にノミネートボールに当たる、またはノミネートボールとオンボールに同時に当たった後にオンボールがポットした場合にはボールオンの得点が加算され、ポットしたオブジェクトボールは戻さない。

第5項 ノミネートボールとオンボールが両方もポットした場合にはボールオンの得点のみ加算される。ただしボールオンがレッドの場合にはポットした個数分加算される。ポットしたボールオンのオブジェクトボールは戻さず、フリーボールとしてノミネートしたボールのみがテーブルに戻される。

第6項 次のプレーヤーがプレーアゲインを宣言した場合、フリーボールの宣言は無効になる。

第11条. ファール

ファールが犯された場合、レフリーは直ちに「ファール」を宣言する。

第1項 ストライカーがキューボールを打つ前にファールを犯した場合には、そのストライカーの順番は終わり、レフリーはペナルティを告知する。

第2項 ストライカーがキューでボールを打った瞬間またはその後にファールを犯した場合には、ペナルティを告知する前に全てのボールが停止するまで待つ。

第3項 レフリーによってファールが宣言されず、相手のプレーヤーからも次のストロークが行われるまでに指摘が無かった場合にはファールは取り消される。

第4項 オフザテーブルになったカラーを正しいスポットに戻す場合以外、間違ったスポットに置かれたカラーはそのままにしておく。

第5項 ファールが宣言されるまでのブレイクの得点は認められるが、ファールが宣言されたストローク中の全てのポットは得点として認められない。

第6項 次のストロークはキューボールの停止した位置、またはキューボールがオフザテーブルの場

合にはインハンドから始まる。

第7項 もし複数のファールが同じストロークで犯された場合は、最も高い点数のペナルティが科せられる。

第8項 ファールを犯したプレーヤーは次の処置を受ける。

(a) 次項の第12条で定められた、罰則を受ける。

さらに

(b) 次のプレーヤーによって求められるなら、次のストロークを続けてプレーしなければならない（プレーアゲイン）。

第12条. ペナルティ

ファールは次に挙げる (a) ~ (d) に示す4点以上のペナルティの点数が相手に与えられる。

第1項 オンボールの点数（最低4点）

(a) 1回のストロークで2回以上キューボールを撞く。

(b) キューボールを撞くときに両足が床から離れている。

(c) プレーの順番を間違える。

(d) オープニングブレイクを含めインハンドからのプレーを不適切に撞く。

(e) キューボールがオブジェクトボール全てをはずす。

(f) キューボールをポケットに入れる。

(g) フリーボールでスヌーカーをかける。

(h) ジャンプショットを行う。

(i) 認められていないキューを使う。

(j) 第10章-第17条-第5項で禁止されているパートナーとの相談。

第2項 オンボールの点数またはそのファールに関係したボールの高いほうの点数。

(a) いずれかのボールがまだ動いているときに撞く。

(b) レフリーがカラーをスポットする前に撞く。

(c) オンでないボールをポケットに落とす。

(d) キューボールが最初にオンでないボールにあたる。

(e) プッシュストロークを行う。

(f) キューのチップでキューボールをストロークする以外に、インプレーのボールに触れる。

(g) いずれかのボールをテーブル外に飛ばす。

第3項 2個のレッドまたはフリーボールとオンボールへのキューボールの同時ヒットの場合以外、2個のボールにキューボールが同時にヒットした場合には、オンボールまたは高い方のボールの点数。

第4項 以下の場合7点のペナルティが科せられる。

(a) 目的の如何によらずオフザテーブルのボールを使う。

(b) さまざまな距離を測るために物を使う。

(c) レッドまたはフリーボールに続いてレッドをプレーする。

- (d) 一度フレームが開始された後に、白以外のボールをキューボールとして使う。
- (e) レフリーが要請したにもかかわらず、どのボールをオンボールとするか宣言しなかった場合。
- (f) レッド、またはレッドとしてノミネートしたフリーボールをポットした後、次にプレーするカラーをノミネートする前にファールを犯した場合。

第 13 条. プレー・アゲイン

ひとたびプレーヤーが相手プレーヤーにファール後のプレーアゲインを要請するとこの要請は撤回することはできない。相手プレーヤーはプレーアゲインを要請されると次の権利を得る。

第 1 項 以下に挙げる 2 つの選択の変更を行う。

- (a) ストロークの選択。
- (b) 当てようとするオンボールの選択。

第 2 項 ポットしたボールの得点を得る。

第 14 条. ファウル・アンド・ミス

ストライカーは、最善を尽くしてボールオンのオブジェクトボールに当てる努力をしなければならない。このルールが侵害されたとレフリーが判断した場合には「ファールアンドミス」を宣言するが、テーブル上にブラックのみが残っている場合と、ボールオンのオブジェクトボールに当てるのが完全に不可能と判断される場合はこの限りではない。後者の場合、障害となるボールに当たるとしても、ストライカーがオンボールの方向に（直接または間接的に）向かって、かつオンボールに当たる（レフリーが認める）十分な強さでプレーすれば、ストライカーはオンボールに当てようとしているとみなされる。

第 1 項 ファールアンドミスが宣言されると、次のプレーヤーは相手プレーヤーにその位置からもう一度続けてプレーするよう要請するか、またはキューボールを元の位置に戻してもう一度プレーするよう要請することができ、後者の場合、オンボールは最後のストロークの前と同じ位置に戻される。

この元の位置に戻されるオンボールとは

- (a) レッドがオンボールだった場合には全てレッド。
- (b) 全てのレッドがオフザテーブルであった場合、オンとなるカラー。
- (c) レッドがポットされた後のカラーがオンボールだった場合は、ファール後のストライカーの選択によるカラー。

第 2 項 少なくとも一つのオンボールの一部への障害の無い直線路があるときに、ストライカーがオンボールに最初に当てることができなかった場合、レフリーはファールアンドミスを宣言するが、そのストロークの前またはそのストロークの結果としてどちらかのプレーヤーがスヌーカーを必要とする場合、及びレフリーがそのミスは意図的ではないと認めた場合はこの限りではない。

第 3 項 前記第 2 項 に従ってミスが宣言された後、キューボールから、オンであったまたはオンとなりえたボールに対する、中心へのフルボールコンタクトとなるような障害の無い直線路があ

った場合（レッドの場合、フルボールとはカラーによって隠されていないレッドの正面のことである。）、

(a) 続いて同じ位置からストロークしてオンボールに最初にあてることができなかった場合、得点差にかかわらずファールアンドミスが宣言される。

(b) 元の位置からもう一度プレーするよう要請されたとき、ストライカーは 3 回目の失敗はそのフレームが相手の勝利になるとレフリーに警告される。

第 4 項 このルールに従ってキューボールが元の位置に戻されたとき、キューボールからオンボールまたはオンとなりうるボールへの障害の無い直線路があり、ストライカーがストロークの準備中にキューボールを含むいずれかのボールでファールをしたとき、ストロークが開始していなければミスは宣言されない。この場合適宜ペナルティが科され

(a) 次のプレーヤーは自分自身でストロークするか、相手にその位置からもう一度プレーするよう要請するか、

(b) またはレフリーに全ての動いたボールを元の位置に戻し相手にそこからプレーさせるように要請することができ、

(c) 前記の状況が連続するミス宣言において発生した場合、相手のフレーム勝利へのミスコールのカウント回数は有効なままである。

第 5 項 他の全てのミスはレフリーの判断によって宣言される。

第 6 項 ミスがあり、次のプレーヤーによってキューボールを元の位置に戻すよう要請があった後、散らばったオブジェクトボールはその配置のままであるが、それによってミスをしたプレーヤーの利益となるまたは利益となりえるとレフリーがみなした場合はその限りではない。後者の場合、いずれかまたは全ての散らばったボールはレフリーの判断で元の位置に戻され、また、いずれの場合でも不正にオフザテーブルとなったカラーは適宜スポットされるか、元の位置に戻される。

第 7 項 ミスの後ボールが元の位置に戻される時、両プレーヤーはそのボールの位置について意見を求められ、その後レフリーが最終判断を下す。

第 8 項 そのような意見を述べているときもしどちらかのプレーヤーがインプレーのボールに触れた場合、そのプレーヤーはストライカーと同様にペナルティが科されるが、プレーの順番に影響はない。触れたボールは、それが持ち上げられた場合でも、レフリーの判断によって必要であれば元の位置に戻される。

第 9 項 次のプレーヤーは元の位置からプレーをするよう要請する状況において、キューボール以外のボールを元の位置に戻す意思があるかをレフリーに尋ねることができ、レフリーはその意思を述べなければならない。

第 15 条. ストライカー以外が動かしたボール

ボールが、静止していようと動いていようと、ストライカー以外の人に動かされた場合には、ペナルティなしでそのボールがあった場所または最終的にそこへ行ったであろうという場所にレフリーによって置かれる。

第1項 この規則は、観客（フォーハンドのパートナー以外）などの他の外的要因により、ストライカーがボールに触れてしまった場合にも適用される。

第2項 レフリーがボールを動かしてしまった場合にもプレーヤーにはペナルティは科せられない。

第16条. スティルメイト（こう着状態）

レフリーが現在の状況がスティルメイトである、またはスティルメイトの状態になりつつあると判断した場合、プレーヤーに対して、そのフレームを最初からやり直すように申し出る。しかし、プレーヤーが反対する場合には、レフリーは規定の期間内（通常は互いにとあと3プレーまで）に状況が変化しなければならないという条件付でプレーの続行を許可するが、この判断はレフリーに委ねられる。この規定の期間が終了しても基本的に状態に変化が無い場合には、そのフレームの得点を無効にしそのフレームを次項に従い最初から始める。

第1項 同じプレーヤーが再度オープニングストロークを行う。

第2項 プレーヤーの順番も同じまま再開される。

第17条. フォーハンド スヌーカー

第1項 4人で行われるゲームでそれぞれのチームが交互にフレームを開始し、各チームの競技の順番は各フレームの開始時に決定してその順番はフレームが終了するまで変更してはならない。

第2項 各フレームの開始時に各チームはプレーヤーの順番を変更してもよい。

第3項 ファールがあつてプレーアゲインの要求があつた場合、それが順番違いによるファールであつたとしても、ファールを犯したプレーヤーがもう一度プレーし、本来の順番が守られる。

第4項 フレームが引き分けだつた場合には第10章・第4条が適用される。ブラックの再スポットが必要な場合、最初にストロークするチームはどちらのプレーヤーから始めるか選択できる。以降はそのフレームのプレーヤーの順番で行わなければならない。

第5項 パートナー同士はプレー中に相談してもよいが、次項の状態にある場合は禁止される。

(a) パートナーがテーブルでプレー中の場合。

(b) パートナーが最初のストローク以降ブレイクが終了するまでの間。

第18条. 補助器具の使用

テーブルで使用できる全ての器具の配置及び除去は、ストライカーの責任で行われる。

第1項 ストライカーは、自分のものであると借りたものであるとに関わらず（ただしレフリーから借りたものを除く）、レストやエクステンションなどを含む全てのテーブルに持参した補助器具に対して責任を有し、その補助器具を自ら使用して犯すあらゆるファールによってペナルティを科される。

第2項 レフリーなどの第三者がテーブルに用意している通常の補助器具に関してストライカーに責任はない。もしこの補助器具に欠陥があり、そしてそれによってストライカーがボールに触

れてしまってもファウルは宣言されない。レフリーは、もし必要であるなら、前述の第 15 条に従いボールを元の位置に置きなおすことができる。また、ストライカーがブレイク中であれば、ペナルティ無しで継続することができる。

第 19 条. 解釈

- 第 1 項 これらのルールと定義を通じて、男性を意味する語句はそのまま等しく女性を意味する語句に当てはまる。
- 第 2 項 状況によっては、身体のハンディキャップのある人々のために、これらのルールを調整することができる。
- 典型的な例として：
- (a) 第 10 章-第 12 条-第 1 項(b)は、車椅子のプレーヤーには当てはまらない。
- (b) プレーヤーがボールの色（例えばレッドとグリーン）の識別が不可能な場合、レフリーがプレーヤーにボールの色を教えなければならない。
- 第 3 項 親睦のゲームのようにレフリーがいない場合、相手側がこれらのルールに則するレフリーであるとみなされる。