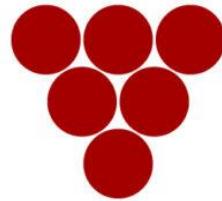


# RULES OF 6-RED SNOOKER

## 6レッド

### 競技ルール



#### 6 レッド スヌーカー <Six Reds Snooker>

6 レッドスヌーカーでは、本オフィシャルルールに追加で次の内容が適用される。

ファールアンドミスは最大 3 回までのコールとなり、ファールした側のプレイヤーが元の位置からの再開を要請されても、それ以上の要請は無効となる。

ファールアンドミス 2 回目のコール後、レフリーはファール側のプレイヤーに対して、もう一度ファールアンドミスとなれば、非ファール側のプレイヤーには次の選択肢いずれかが与えられると警告する、それらは現状からプレーするか、現状からもう一度プレーするよう相手に要請するか、テーブル上のプレイングエリア内で、好きな位置にキューボールを置いてプレーする。

但しこの選択肢は最後のストロークの前もしくは後に、どちらかのプレイヤーがペナルティーポイントが必要な状況となった場合は選択できない。もしこの選択肢が選ばれた場合、第 3 章ルール 12 は適用されない。

もしファールアンドミスの後、ファールした側のプレイヤーが現状からのプレーイングを要請された場合、それまでのファールアンドミスのカウント回数は無効になる。

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をポットした後、第 2 章ルール 17 で説明されている通り、ストライカーはノミネートしたカラーでスヌーカー状態を作ってはいけない。