

# Japan Pool League 競技規定

## 序章

- 第1条 総則
- 第2条 JPL (Japan Pool League)
- 第3条 プレイヤーの責任
- 第4条 警告
- 第5条 ローカルルール

## 第1条 総則

Japan Pool League (JPL) は、国内でビリヤード競技を行うに際して、世界ビリヤード連合 (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。

## 第2条 JPL (Japan Pool League)

Japan Pool League (以降、JPLという) は、株式会社 MATCH BALL が主催するポケットビリヤードのプロリーグ戦である。

### 第1項 リーグの単位

リーグ戦は約6ヶ月間を1つのシーズンとして、年間2シーズン行われることとする。

### 第2項 リーグ戦の形式

各シーズンのリーグ戦は、参加チームの総当り形式で行われることとする。

### 第3項 チャンピオンシップ

1月～12月を年度とし、年度内各シーズンの優勝チームで年間のチャンピオンチームを決定する「年間チャンピオンシップ」が行われることとする。

### 第4項 チーム

各チームは、チームオーナーによって招集された3～6名のメンバーで構成されることとする。

### 第5項 メンバー

各チームのメンバーは、JPBA (日本プロポケットビリヤード連盟) に所属するトーナメントプロ資格を持ったプレイヤーのみとする。

### 第6項 チームの登録

チームの登録方法については、別紙「オーナー登録要項」および、「チーム登録要項」を参照のこと。

## 第7項 競技形式

競技形式は「JPL 3 on 3」を採用する。

## 第8項 JPL 3 on 3

「3 on 3」とは、ゲームに参加するメンバーを各チーム3名ずつ選出し、撞き順（以下プレイオーダーという）を交代しながらゲームを行う形式であることとする。

ゲームの単位および、プレイヤー交代ルール、その他メンバー交代のルールについては、各シーズンの開催要項に記載することとする。

## 第9項 Jack of the hill

プレイヤー交代ルールの1つで、このルールが採用された試合では、そのラックの敗者は次のラックも継続してプレイしなければならない。そのラックの勝者は、次のプレイヤーと交代する。ただし、そのラックの勝者が Break & Run Out していた場合は、次のラックも継続してプレイすることができるルールを採用する場合もある。

## 第10項 King of the hill

プレイヤー交代ルールの1つで、このルールが採用された試合では、そのラックの勝者は次のラックも継続してプレイしなければならない。そのラックの敗者は、次のプレイヤーと交代する。

## 第11項 サンシン

プレイヤー交代ルールの1つで、Jack of the hill が採用された場合に、このルールが採用される場合がある。このルールが採用された試合では、3ラック連続して取得できなかったプレイヤーは「サンシン」を宣告され、次のプレイヤーと交代しなければならない。

## 第12項 プレイオーダー

プレイオーダーを間違えてショットした場合はそのラックを無効とし、正当なプレイ権利を持つプレイヤーのブレイクで再開することとする。また、相手チームがプレイオーダーの間違いに気づいた場合は指摘できることとする。次のプレイヤーが誰か分からなくなった場合は、レフリーに確認を求めることができる。

## 第3条 プレイヤーの責任

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イヤーの負うべき責任は同等である。

## 第4条 警告

### 第1項 懲戒の罰則

競技出場中のプレイヤーまたは、待機中の交代要員にのみ警告が示される。

レフリーは試合開始の宣言を行った時から、試合終了の宣言を行うまで懲戒の罰則を行使する権限を持つ。

### 第2項 警告となる違反

以下の項目に示す違反を犯した場合、警告が示される。

#### (1) 反スポーツ的行為を犯す

- 例1 相手チームのプレイヤーを揶揄する言葉を発する。
- 例2 プレイ権利のあるプレイヤーの行動を阻害する。
- 例3 プレイ権利のあるプレイヤーがショットするための動作を開始してから、物音や言葉を発する。
- 例4 プレイ権利のないプレイヤーが、必要以上に身体を動かす。
- 例5 試合状況や、ショットへの不平、不満を周囲へ執拗にアピールする。
- 例6 持ち込んだ器具または、試合会場に備え付けられている器具を意図的に破損させる。

#### (2) 試合進行を遅らせる

- 例1 レフリーに対し、ボールの汚れを拭くなどの要求を必要以上に行う。
- 例2 レフリーへの異議申し立てを必要以上に行う。
- 例3 ブレイクショット時に必要以上に時間をかける。

#### (3) プレイ中に助言を求める

- 例1 レフリーに、これから行う行為がファールとなるか確認する。
- 例2 タイムを宣言せずにチームメイトと相談する。

### 第3項 交代要員への警告

交代要員が以下の項目に示す違反を犯した場合、警告が示される

- (1) 反スポーツ的行為を犯す
- (2) 試合進行を遅らせる
- (3) チームメイトのプレイ中に助言を発する

### 第4項 警告が宣言された場合のプレイへの処置

警告が示された場合、現状の配置を、相手チームのボールインハンドとしてプレイを続行する。

### 第5項 警告を受けたプレイヤーへの処置

警告を受けたプレイヤーにはイエローカードが提示される。1試合中にイエローカードを2枚提示されたプレイヤーにはレッドカードが提示される。

著しく悪質な違反を犯したプレイヤーには、イエローカードではなく、レッドカードが提示される場合がある。

また、イエローカードが提示されず、直接レッドカードが提示された場合、そのラックを終了し、そのゲームは相手チームのポイントとする。

## 第6項 イエローカードの累積

シーズンを通して3枚目のイエローカードを提示されたプレイヤーには、レッドカードが提示される。レッドカードが提示された場合、それまでのイエローカード累積枚数はクリアされる。

## 第7項 レッドカードを受けたプレイヤーへの処置

レッドカードを提示されたプレイヤーは、その試合を退場となり、次節の試合を出場停止となる。退場となったプレイヤーは、試合会場から退出しなければならない。

## 第8項

度重なる警告を受けても改善の努力が見られないプレイヤーや、著しく悪質な行為を行ったプレイヤーに対しては、JPL 競技委員会の判断により、一定期間の出場停止や、当該シーズンの出場資格剥奪を宣告する場合もある。

## 第9項 ペナルティによるメンバー不足

警告によるペナルティの影響で出場メンバーが不足した場合、その試合を不戦敗とする。また、不戦勝となる対戦チームには各シーズンの開催要項に記載された得点が付与されることとする。

## 第5条 ローカルルール

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。

# JPL 競技規定

- 第1章 総則
- 第2章 器具
- 第3章 競技の定義
- 第4章 競技規定
- 第5章 その他の競技規定
- 第6章 ファール規定
- 第7章 レフリー（審判）
- 第8章 プレイヤー
- 第9章 9ボール

## 第1章 総則

JPL 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

レール内径が、2,540mm（100 インチ）× 1,270mm（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

テーブル面及びレール全体が、ビリヤード専用の布(クロス)で覆われたもの。

## 第5項

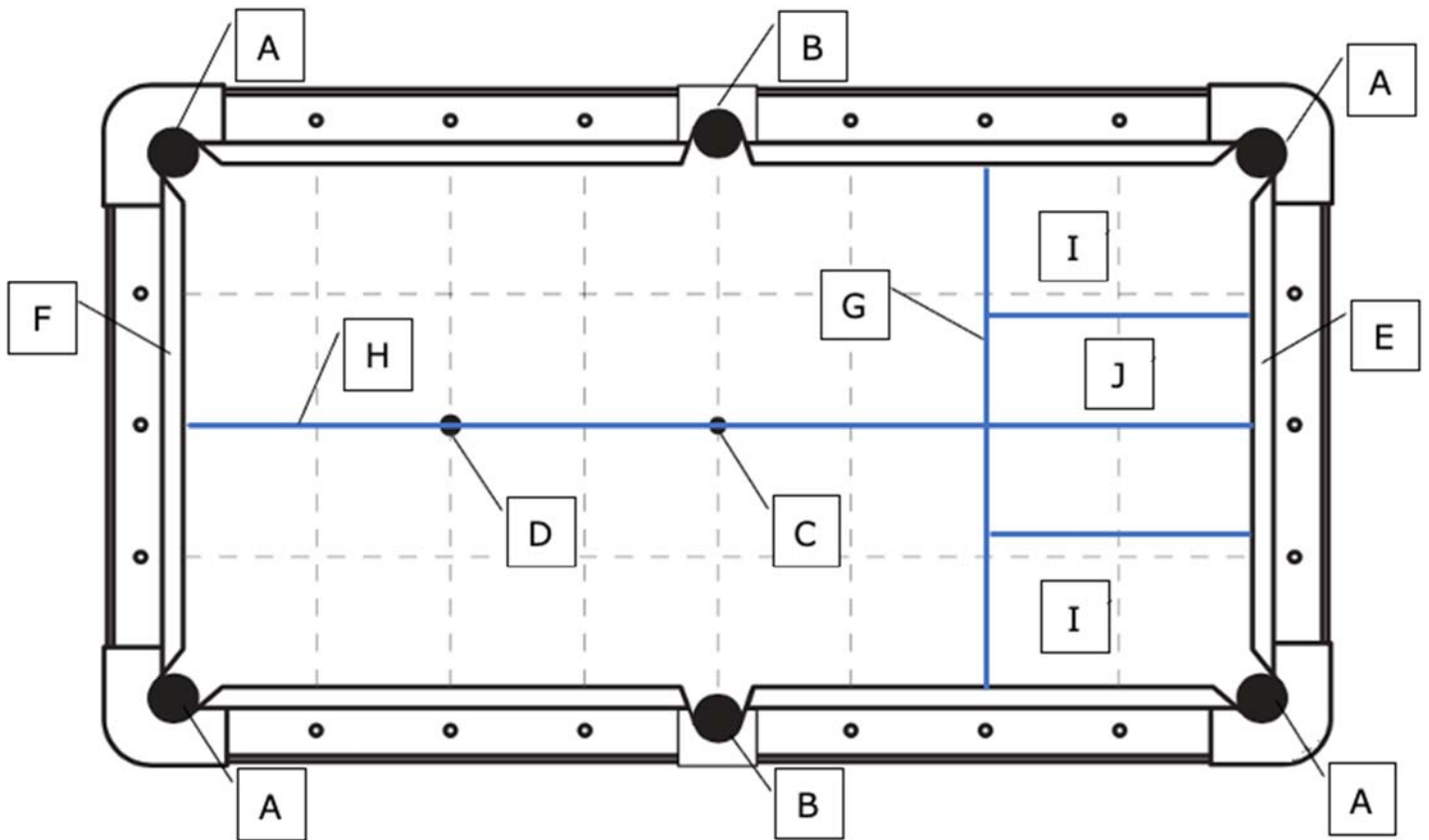
35.5~37mm の高さを有するゴムのレールを設置することにより仕切られたもの。

## 第6項

ゴムのレールを囲む外枠に、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レールの中央にポケットホールがあるもの。



A : コーナーポケット

B : サイドポケット

C : センタースポット

D : フットスポット

E : ヘッドレール

F : フットレール

G : ヘッドライン

H : ロングライン (ヘッドレールの中央のポイントと、フットレールの中央のポイントを結ぶライン)

I : キッチンエリア (ヘッドラインと、ヘッドレールに挟まれたエリア。J のエリアも含む)

J : ブレイクボックス (ヘッドレール中央のポイントからヘッドレールに沿って左右に 9inc(約 22.86cm)の幅で、ヘッドラインとヘッドレールに挟まれたエリア。)

## 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）と白球（キューボール）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

キューの長さは 1,016mm (40 インチ) 以上とする。40 インチ以上あれば他の制限はない。

### 第3項

キューの重さは 708.7g (25 オンス) 以下とする。(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。

### 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 プレイエリア

プレイエリアとは、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章の図を参照。)

### 第2条 ラグ (Lag)

#### 第1項

ラ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

ラグは必ず、第一レール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レールに当たる回数については規定しない。

#### 第4項

相手のラ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ラグを行わない場合は、そのラグは負けになる。便宜上、フットレール側よりラ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ラグの勝者とする。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。  
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はヘッドレールより1cm離れている状態と等しい。

## 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ラグを行う。

## 第3条 ブレイク

### 第1項

オープニングブレイクはラグの勝者が選択できる。

### 第2項

キューボール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。  
競技によっては、ブレイクボックス内とすることもある。

### 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

### 第1項

各競技において、ブレイク時に所定の位置にボールを配置すること。

### 第2項

オブジェクトボールの所定の位置は、競技ごとに定める。

### 第3項

オブジェクトボール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。

### 第1項

ポケットの中で一度静止したボールが落ちた場合、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レフリーが判断する。

### 第2項

2つのボールがポケット内で静止した場合、ボールの中心がテーブルの端を超えてポケット内にあるものは、ポケットインしたとみなし、テーブル上にあるボールを残して、ポケットから取り除く。

### 第3項

1度ポケットインしたボールが、人為的操作なくテーブル上に戻った場合は、ポケットインしたとはみなされない。

### 第4項

1度ポケットインしたボールが、レールを越えてプレイエリア外に出た場合は、ファールとなる。

## 第6条 ワンプレイの単位

### 第1項

キューボールをショットした瞬間から、全てのボールが静止するまでをワンプレイとする。

### 第2項

空振りにはショットとはみなされない。

### 第3項

すべてのボールが静止する前に次のショットを行った場合は、ファールとなる。

## 第7条 オブジェクトボールのリプレイス（再配置）

ポケットインしたボールや、プレイエリアの外に出たボールをリプレイスする場合は以下の通りとする。

### 第1項

スポットにリプレイスする場合は、ボールの中心がスポットの直上にあることとする。

### 第2項

リプレイスすべきスポットに他のボールがある場合、そのボールのロングライン上フットレール側へ密着させて配置する。

### 第3項

前項の場合で、ロングライン上に複数のボールが干渉している場合は、フットレール側最後尾のボールへ密着させて配置する。

### 第4項

前項の場合で、最後尾のボールとフットレール間にボールを配置するスペースが無い場合は、センタースポットへ配置する。

### 第5項

前項の場合で、センタースポットに他のボールがある場合は、同条第2項および第3項に準じてボールを配置する。

### 第6項

リプレイスすべきボールが複数ある場合は、最小番号のボールから順にリプレイスする。

## 第5章 その他の競技規定

### 第1条 不戦敗

特別な事由（競技役員が認めた事由）を除き、試合の開始時刻に間に合わなかった場合、または、競技委員が競技ができる状態に無いと判断した場合は、そのチームは不戦敗となる。

### 第2条 ショットクロック

#### 第1項

ショットクロックを採用する場合がある。

#### 第2項

ショットクロックの制限時間は、各競技会により定める。

#### 第3項

制限時間内にショットを行わなかった場合は、ファールとする。

#### 第4項

制限時間が迫ったことを示すコールは、いかなる場合でも行われぬ。

#### 第5項

ショットクロックは、全てのボールが静止してから開始される。

ファール時は、キューボールがプレイヤーに手渡され、ボールインハンド状態になった時点で開始される。

#### 第6項

プレイヤーがレフリーに対してショットクロックの一時停止を要求し、それが認められた場合はショットクロックが一時停止される。

ショットクロックの再開は、レフリーにより宣言される。

#### 第7項

プレイヤーはエクステンションをコールすることができる。

## 第8項

エクステンションをコールしたプレイヤーは、ショットクロックの制限時間経過後に、さらに制限時間を延長してプレイすることができる。延長される制限時間は、各競技会により定める。

## 第3条 チームタイムアウト

### 第1項

プレイ権利を持つプレイヤーまたは、ゲームに参加しているチームメイトは、チームタイムアウトをコールすることができる。

### 第2項

チームタイムアウトを宣言した場合、定められた時間内でチームメイト内で相談することができる。

### 第3項

チームタイムアウトを宣言した場合、それまでに使用したショットクロックはクリアされる。ただし、エクステンションに突入してチームタイムアウトを宣言した場合、チームタイムアウト解除後に許される制限時間は、ショットクロックで定められた時間のみとする。またその場合、そのラックでのエクステンションは使用されたものとする。

### 第4項

チームタイムアウトの解除は、プレイ権利を持つプレイヤーによって宣言される。

### 第5項

チームタイムアウトの制限時間は、各競技会により定める。

## 第4条 配置の復元

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レフリーが判断した時は、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5条

構えているプレイ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、プレイヤーが意志をもってショットしたものとみなす。

## 第6条

本規定に記載無き事が発生した場合は、競技役員がこれを処理する。

## 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、プレイ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

スクラッチ（キューボールがポケットイン）した場合。

### 第2条 球触り

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キューボールを撞いた場合。

#### 第2項

オブジェクトボールをキューで誤って直接撞いた場合。

ただし、故意にオブジェクトボールを直接撞いた場合はその試合を負けとする。

#### 第3項

キューボール及びオブジェクトボールを誤って手に持った場合。

#### 第4項

上記に記載の無いシチュエーションが発生した場合、レフリーの判断に委ねる。

### 第3条 場外

ボールがプレイエリア外(場外)へ飛び出した場合。

#### 第1項

プレイエリア外へ出て、テーブルの構造物以外に接触した瞬間にファールとする。

#### 第2項

一度プレイエリア外へ出て、テーブルの構造物以外に接触せずにプレイエリア内に戻った場合は、セーフとする。

## 第 5 条 ダブルヒット

### 第 1 項

1 ショットで、タップがキューボールに 2 回以上ヒットした場合はファールとする。

## 第 6 条 レールタッチ

### 第 1 項

キューボールがレールにタッチしている時に、明らかにキューとレールでキューボールを挟み込んだ場合。

### 第 2 項

キューボールがレールと、第一目標ではないオブジェクトボールの両方にタッチしている場合に、タッチしているオブジェクトボールが動かず、前項に抵触しない場合、セーフとする。

### 第 3 項

キューが、そのレールに平行に近く、明らかにキューボールが正常に動いたと判断される場合、セーフとする。

## 第 7 条

ボールが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

自身の身体以外の物体を使って距離を計測した場合。

## 第 10 条 ノーレール

キューボールがテーブル上のオブジェクトボールに当たり、その後いずれのボールもレールに当たらないか、ポケットインされない場合。  
例)

- (1) レールタッチしているオブジェクトボールがそのレールから離れるだけではレールに当たったとはみなされない。そのレールから離れた後、他のレールやボールに当たらないで、再度同一レールに当たった場合、レールに当たったとはみなされない。サイドポケットを越えてレールに当たった場合は、その限りではない。
- (2) キューボールがレールタッチしているオブジェクトボールを押さえ込み、瞬間的にオブジェクトボールと 2 度以上当たった結果、オブジェクトボールがそのレールから瞬間的に離れて再度レールに当たった場合も、レール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

プレーヤーに序章 第 4 条にに基づき警告を宣言すること。

### 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オブジェクトボール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

レフリーはオブジェクトボールがレールに触れていそうな場合、プレイヤーにレール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、そのラックは相手チームの得点となる。

## 第 8 章 プレイヤー

### 第 1 条

プレイヤーは序章 第 4 条に定める、警告の対象となる行為を行ってはいけない。

### 第 2 条

プレイ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、そのプレイ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

プレイ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

相手プレイ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 9ボール

### 第1条 競技の目的及び内容

#### 第1項

1番～9番までのオブジェクトボールとキューボール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

キューボールが最初に当たるオブジェクトボールは、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6条で定めるブッシュアウトを採用する場合がある。

#### 第4項

第9章・第5条で定めるスリーポイントルールを採用する場合がある。

### 第2条 ラグ

第4章・第2条に基づきラグを行う。

## 第 3 条 ラック

### 第 1 項

ラックのボール配置は、各競技会の開催時に、以下の配置から選択される。

(1) 1 ボールオンフット

1 番ボールを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、ラックの中心に 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。

(2) 9 ボールオンフット

9 番ボールを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、ヘッドレール側先頭に 1 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。

### 第 2 項

ランダムラックを採用する。ラックを配置する手順は以下の通りとする。

(1) 全てのオブジェクトボールを、レシーブボックスに戻す。

(2) レシーブボックスから取り出したボールを、目視せずにフットレールに沿って一列に並べる。

(3) 1 番ボールを所定の場所へ配置する。

(4) 両端のボールを 2 列目へ配置する。

(5) 9 ボールを 3 列目の中央へ配置する。

(6) 両端のボールを 9 ボールの両側へ配置する。

(7) 両端のボールを 4 列目へ配置する。

(8) 2 ボールを 5 列目へ配置する。

### 第 3 項

ラックはレフリーが行うこととする。

### 第 4 項

プレイヤーには、ラックを目視でチェックする行為が認められる。

### 第 5 項

プレイヤーは、ラックを組み直すことを要求することはできない。

## 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

ブレイクはブレイクボックス内から行う。

## 第2項

ブレイクには第9章 第5条に定めるスリーポイントルールを採用する。

## 第3項

ブレイク後全てのボールが静止した後に、レフリーによってラックシートが取り除かれてからプレイを開始する。

## 第4項

ブレイクをした際にオブジェクトボールが場外となった場合、ラックを組み直してブレイクを行ったプレイヤーが、もう一度ブレイクを行う。

## 第5条 スリーポイントルール

### 第1項

ブレイクショットでは、ポケットインまたは、ヘッドラインに接触したオブジェクトボールが、合計3つ以上なければならない。

※接触とは、ボールの端（テーブル面と並行な水平面上で最大幅の箇所）がラインの垂直線上にあること。

### 第2項

前項の条件を満たしていないことを「イリーガルブレイク」という。

### 第3項

イリーガルブレイクの場合、対戦相手が次の選択肢を持つ。

- (1) 現状のままプレイする。
- (2) プレイ権利をパスし、ブレイクしたプレイヤーにプレイ権利を渡す。

### 第4項

イリーガルブレイクではない場合、プレイする権利のあるプレイヤーはプッシュアウトをコールすることができる。

### 第5項

イリーガルブレイクで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はプッシュアウトをコールすることはできない。

### 第6項

9ボールがポケットインしている場合、イリーガルブレイクであれば、フットスポットに戻してプレイを続行する。

イリーガルブレイクでない場合は、ブレイクエースが認められる。

## 第7項

ブレイクノーインかつ、イリーガルブレイクの場合は、イリーガルブレイクが優先される。

## 第6条 プッシュアウト

正常なブレイクの後、プレイ権利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、プレイヤーはキューボール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イを続行するか、パスするかを選択できる。パスされた場合はプッシュアウトを行ったプレイヤーがその状態のままからプレイする。その後は通常のプレイと同様とする。

### 第1項

プッシュアウトにおいて、以下のショットはファールとなる。

- (1) キューボールがポケットインする。
- (2) 二度撞きする。
- (3) ショット以外の行為でボールを動かす。

### 第2項

プッシュアウトにおいて、9ボールがポケットされた場合は、第4章・第7条に基づきフットスポットにリプレイスされる。

## 第7条 ファールおよび対処方法

### 第1項

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、相手プレイヤーのボールインハンドとなり、キューボールをテーブル上の自由な位置においてプレイできる。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オブジェクトボールはテーブル上に戻さない。ただし、9ボールがポケットされた場合は、第4章・第7条に基づきフットスポットにリプレイスされる。

### 第2項

キューボールが、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はファールとなる。

また、最小番号のボールとその他のボールに同時に当たった場合はセーフとする。

### 第3項

ショットクロックが採用されている場合に、レフリーによりタイムオーバーが宣告された場合は、ファールとなる。

### 第4項 スリーファール

同じプレイ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イヤーの勝ちとなる。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、スリーファールは成立せず、2ファール状態が維持される。