

# キャロムビリヤード競技規定

---

*Rules of Carom-Billiards*



社団法人  
日本ビリヤード協会

# 日本ビリヤード協会（NBA） キャロムビリヤード競技規定

## 第1章 総 則

第1条 日本ビリヤード協会は、キャロム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、世界ビリヤード連盟（UMB / Union Mondiale de Billard）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、すべてのキャロム競技（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、大台は2845mm（112インチ）×1422mm（56インチ）、中台は2540mm（100インチ）×1270mm（50インチ）のもの。

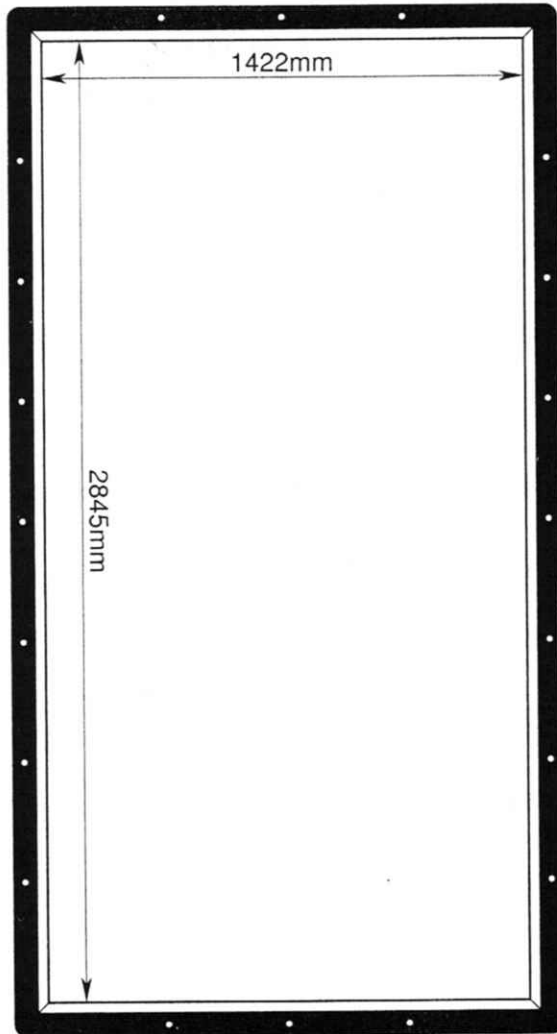
第3項 床面からテーブル面までの高さが、750mm～800mmのもの。

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。

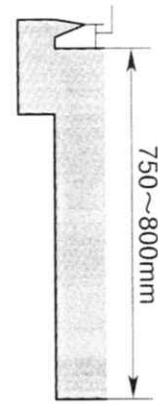
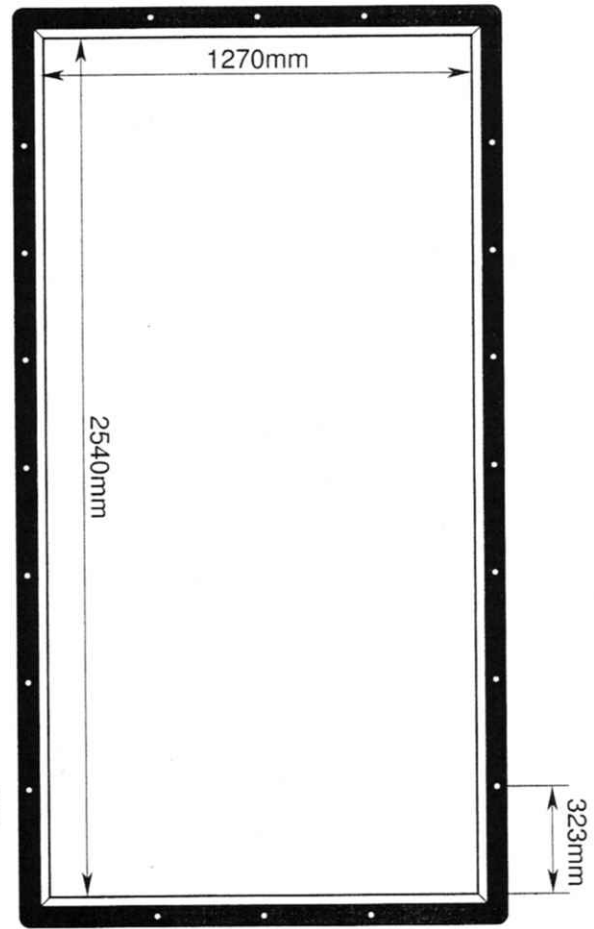
第5項 36mm～38mmの高さを有するゴムのクッションを設置すること

●ビリヤードテーブルの名称と規定

【大台】



【中台】



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は、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（小さな丸形又は菱形など）を入れたもの。

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61mm～61.5mmであり、重量は204g～212gのもの

の。(使用するボールの重量差は2 g以内とする)

第3項 3個のボールを使用する競技では、白ボール1個、黄ボール1個及び赤ボール1個。

第4項 4個のボールを使用する競技では、白ボール1個、黄ボール1個、赤ボール2個。

### 第3条 キュー

キューは、以下のものを使用する。

第1項 先端に皮製のタップを取り付けたもの

第2項 重さ、長さ及び1つの競技における使用本数の制限は、特に設けない。

### 第4条 補助器具

第1項 チョーク、メカニカルブリッジ（レスト）、エクステンション及びグローブ等を含む、競技補助器具の使用を認める。

## 第3章 競技の定義

第1条 2人のプレイヤーが交互に撞き、予め定められた得点に先に達することを競う。

第1項 競技においては、予め定められた手球（白ボール又は黄ボール）を撞き、手球が他の2つの球に当たることにより得点とする。

第2項 得点は、ワンショット1点とする。

第3項 得点した場合は、同一プレイヤーが続けて競技することができ、得点できない場合もしくはファールとみなされたときは、相手プレイヤーと交代し、それまでを1イニングとする。また、予め定められた得点に達した場合も、1イニングとする。

## 第4章 競技規定

### 第1条 バンキング

第1項 バンキングの勝者がサーブの選択権を得る。

第2項 レフリーの宣告により、両者ほぼ同時に前方短クッションに向けて撞

き、ボールの停止位置が手前短クッションに近い方をバンキングの勝者とする。

ただし、開始宣告後、相手のバンキングしたボールがワンクッションのあと、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。

第3項 ボールの停止位置が、等距離にある場合は再度これを行う。

第4項 ボールがテーブルの中央より相手側に侵入した場合、赤ボールに当たった場合、ダブルバンキング（一往復半以上のバンキング）を行った場合、そのバンキングは負けになる。

## 第2条 サーブ

第1項 サーブはバンキングの勝者が選択できる。

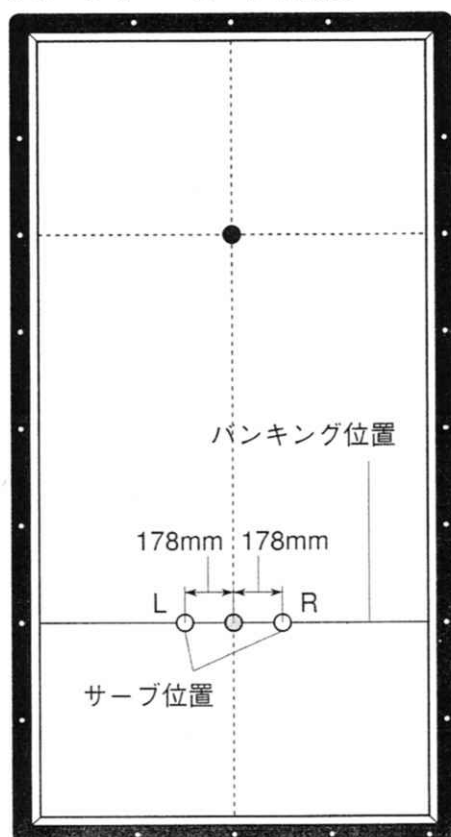
第2項 サーブの位置（スポット）は、各競技において、所定の位置を定める。  
（図1-1、図1-2参照）

第3項 試合は、レフリーのプレー宣告により、所定サーブスポットから開始する。手球の位置RまたはLはプレーヤーが選択できる。（図1-1参照）

第4項 先攻者は、白ボールを手球（以下、自らのボールを手球と呼ぶ）として使用し、後攻者は黄ボールを手球として使用する。

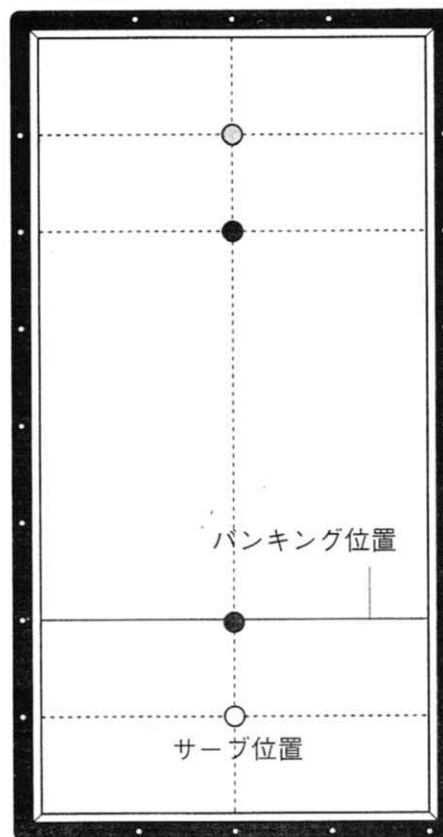
【図1-1】

3C・フリー・カードル競技



【図1-2】

四ツ球競技



第5項 先攻者は、サーブを赤ボールから当てなければならない。

### 第3条 試合方法

#### 第1項 ラウンドロビン（総当り）方式

(a) 原則としてプレーヤー同士、同数イニングで行う。

後攻者が先に試合点数に達した場合は、その時点で試合終了。先攻者が先に試合点数に達した場合は、後攻者はサーブの配置から1イニング競技ができ、その得点は加算される。

(b) 順位決定方法は、以下の通りとする。

I. W（勝者）2点、D（引き分け）各1点、L（敗者）0点の、全試合の点数を加算したものをWP（ウイニングポイント）とし、これを最優先する。棄権などにより全ての対戦を消化できなかった場合、対戦相手の記録は有効とする。棄権したプレーヤーの記録は残るが、WPは無効とする。

II. WP同数の場合は、以下の順位による。

(ア) GA（グランドアベレージ、総得点÷総イニング）記録の表記は小数点以下3桁までとするが、判定はその限りではない。

(イ) TP（トータルポイント）得点の総合計。

(ウ) HR（ハイラン）1試合中の1イニングの最高得点。

(エ) BG（ベストゲーム）勝ち又は引き分けとなった試合の最少イニング。

(オ) 該当するプレーヤー同士の直接対戦結果。

(カ) 該当するプレーヤー同士のサーブからの1イニングによるサドデス。

#### 第2項 トーナメント（勝ち抜き）方式。

(a) 先攻又は後攻を問わず、予め定められた試合点数に達した場合に、そのプレーヤーを勝者とする。

(b) 3位以下の順位決定については、大会ごとに定める。

## 第5章 その他の競技規定

第1条 プレーヤーは競技中にタイムアウトをとることができない。

第1項 トイレタイムに限り相手のイニング終了後、直ちにレフリーに告げ、

タイムをとることができる。

第2条 大会によっては、タイムルールを使用することがある。タイムルールの時間については、大会ごとに定める。

第3条 第三者によって球触り等のアクシデントが起こった場合は、原形に戻して継続する。ただし、元に戻し得ないときは、サーブから撞くことができる。

第4条 ボールが外枠を含むクッション上でジャンプし、再びテーブル内に戻った場合は、有効とする。

第5条 競技中、判定し難い事項については、プレーヤーの不利に判定することを原則とする。

第1項 制限区域を有する競技において、ボールの停止位置の判断が困難な場合。

第2項 規定のクッション数の判断が困難な場合。

第3項 手球が的球にあたったかどうかの判断が困難な場合。

第6条 プレーヤーは球の汚れ除去を、レフリーに要求することができる。ただし、相手プレーヤーの手球の場合は、同意を得なければならない。

## 第6章 ファール規定

第1条 プレーヤーは、以下の事項に該当する場合ファールとなり、プレーヤーは、交替しなければならない。

第1項 バンキング開始より試合終了まで、プレーヤーがボールに触れたとき。

第2項 競技中、プレーヤーが球違いをしたとき。

第3項 タップ以外の部分に接触したとき。

第4項 ミスジャンプをしたとき。

第5項 二度撞き(ワンショットで、タップの先が手球に2度以上触れること)をしたとき。

第6項 ボールが台外に飛び出したとき。

- 第7項 床面から両足を離して撞いたとき。
- 第8項 ボールが静止しないうちに撞いたとき。
- 第9項 手球がタッチ（フローズン）しているボールから撞いたとき。
- 第10項 タッチしているクッションに向かって撞いたとき。

第2条 プレーヤーが、以下の事項に該当したときは、その試合を失格負けとする。

- 第1項 得点の意志がなく、相手の得点を妨げる目的をもって撞いたとき。
- 第2項 競技中のタイムを過ぎたとき。
- 第3項 ファールとなる行為を、故意に犯したと認められるとき。

第3条 プレーヤーが、以下の事項に該当したときは、全試合を不戦敗とする。

- 第1項 大会開始時に遅刻したとき。
- 第2項 会場を離れ、呼び出しを受け10分を過ぎても入場しないとき。試合を放棄したとき。
- 第3項 繰返して抗議し、大会に支障を生じさせたとき。

## 第7章 レフリー（審判）

レフリーは秩序を保ち、大会のルールを施行する。

第1条 レフリーは、以下の事項に該当することを行う。

- 第1項 試合開始、終了、中断、再開の宣告。
- 第2項 競技において得点、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、自由に他の競技役員と解決のための協議を行うことができる。

第2条 レフリーは、以下の事項に該当することを確認し宣告する。

- 第1項 手球と他のボール及びクッションに対するタッチ。
- 第2項 ラインとボールの位置。

第3条 レフリーは、以下の事項に該当することを行ってはならない。

- 第1項 ショットの前に球違いの助言をすること。



- (a) レフリーが球違いに気が付いた場合、ファール宣告をしなければならぬ。
- (b) レフリーが球違いに気が付かない場合、相手プレイヤーが指摘し、抗議をすることができる。
- (c) 上記 (a) (b) 共、最終ショットまでの得点は有効とする。

第4条 レフリーは、以下の事項に該当することに注意を払う。

- 第1項 ボールを所定の位置に置くとき。
- 第2項 汚れ除去などで移動させたボールを戻すとき。
- 第3項 不可抗力で動いたボールを元に戻す場合、両プレイヤーに意見を求め、できる限り元の状態に復元する。

## 第8章 プレーヤー

第1条 プレーヤーは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は、そのプレーの直後に抗議すること。
- 第2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3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 スリークッション競技

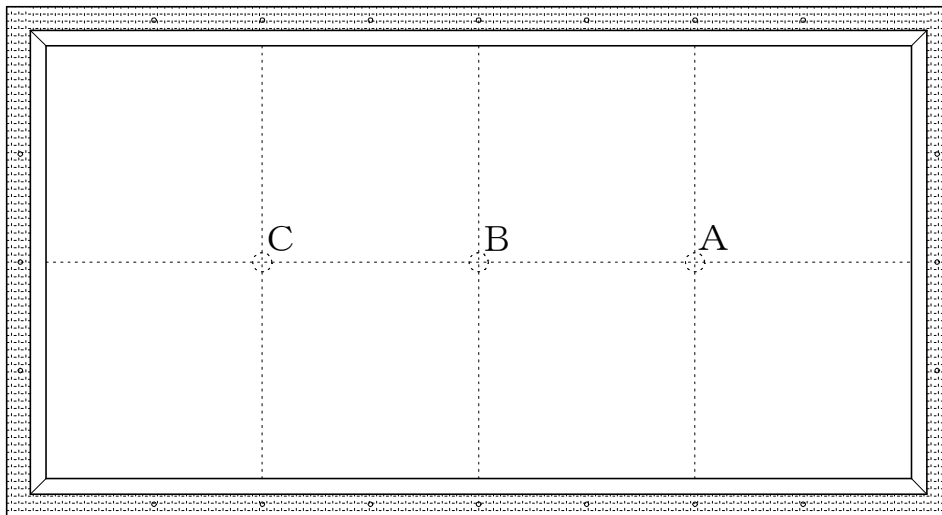
### 第1条 競技内容

- 第1項 スリークッション競技は、3個のボールを使用し、第2的球に当てるまでに、クッションに3回以上入れることをもって得点を競う競技である。
- 第2項 競技規定、ファール規定及び試合方法は、第4章、第5章及び第6章に定める。

### 第2条 立て直し

- 第1項 手球がタッチした場合は、撞き手の意志により以下のとおり立て直すことができる。(図2参照)
- (a) 相手球との場合は、手球はCへ、相手球はBへ移す。ただし、Cに赤ボールがあった場合は手玉をAへ、Bに赤ボールがあった場合は相手球をAへ移す。 下線部2010年9月13日改定  
以下旧文言：ただし、C又はBに赤ボールがあった場合は、赤ボールをAへ移す。
- (b) 赤ボールとの場合は、手球はCへ、赤ボールはAへ移す。ただし、Cに相手球があった場合は手玉をBへ、Aに相手球があった場合は赤ボールをBへ移す。 下線部2010年9月13日改定  
以下旧文言：ただし、C又はAに相手球があった場合は、相手球をBへ移す。
- (c) 相手球と赤ボールの両方との場合は、手球はCへ、相手球はBへ、

図 2



サーブ方向 →

赤ボールはAへ、3個全てを移す。

第2項 球が台外に飛び出した場合は、以下のとおり立て直す。

- (a) 相手球は、Bに置く、ただし、Bに他のボールがあったときは、手球はCへ、赤ボールはAへ移す。
- (b) 手球は、Cに置く、ただし、Cに他のボールがあったときは、相手球はBへ、赤ボールはAへ移す。
- (c) 赤ボールは、Aに置く、ただし、Aに他のボールがあったときは、それぞれのスポットへ移す。
- (d) 手球と相手球の場合は、手球はCに、相手球はBに置く。ただし、C又はBに赤ボールがあったときは、赤ボールはAへ移す。
- (e) 相手球と赤ボールの場合は、相手球はBに、赤ボールはAに置く。ただし、B又はAに手球があったときは、手球をCへ移す。
- (f) 手球と赤ボールの場合は、手球をCに、赤ボールをAに置く。ただし、C又はAに相手球があったときは、相手球をBへ移す。
- (g) 三個の球の場合は、A、B、Cそれぞれのスポットに置く。

第3項 手球が、クッション、相手球及び赤ボールにより周りを囲われ競技が不可能とレフリーを含む三者により認められた場合は、立て直すことができる。ただし、手球はCへ、相手球はBへ、赤ボールはAへ、3個全てを移す。

## 第10章 四ツ球競技

### 第1条 競技内容

第1項 四ツ球競技は、4個のボールを使用し、得点を競う競技である。

第2項 競技規則及びファール規定は、**第4章、第5章及び第6章**に定める。

### 第2条 制限区域

第1項 四ツ球競技は、図3に示された制限区域を設ける。

第2項 プレーヤーは、制限区域のどの1区域においても、続けて2度の得点を行うことはできない。

第3項 プレーヤーは、制限区域において第2回目のショットを行うとき、その制限区域内に他のボールが2個の場合は1個、3個の場合は2個を

その区域外に出さなければならない。ただし、区域外に一旦出たボールが再び同じ区域内に戻ったときは、1回目のショットとして競技することができる。

【図3】

四ツ球 制限区域



### 第3条 立て直し

第1項 手球がタッチした場合は、撞き手の意志によりサーブの位置に立て直すことができる。

第2項 球が台外に飛び出した場合は、サーブの位置に立て直す。

### 第4条 試合方法

第1項 試合方法は**第4章・第3条**に定めるとおりとするが、順位決定方法は以下のとおりとする。

第2項 W（勝者及び撞き切り者）2点、D（引き分け）各1点、L（敗者）0点の、全試合の点数を加算したものをWP（ウイニングポイント）とし、これを最優先とする。

（a）WP同数の場合は、以下の順位による。

1. 撞き切り数。

- II. G.A (グラウンドアベレージ、総得点÷総イニング) 記録の表記は小数点以下3桁までとするが、判定はその限りではない。
- III. T.P (トータルポイント) 得点の総合計。
- IV. H.R (ハイラン) 1試合中の1イニングの最高得点。
- V. B.G (ベストゲーム) 勝ち又は引き分けとなった試合の最少イニング。
- VI. 該当するプレーヤー同士の直接対戦結果。
- VII. 該当するプレーヤー同士のサーブからの1イニングによるサドンデス。

## 第11章 フリー競技

### 第1条 競技内容

- 第1項 フリー競技は、3個のボールを使用し、得点を競う競技である。
- 第2項 競技規定、ファール規定及び試合方法は、**第4章、第5章及び第6章**に定める。

### 第2条 制限区域

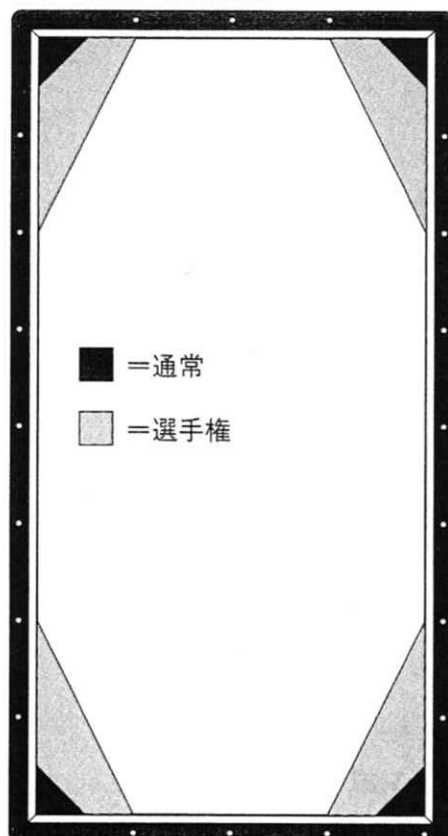
- 第1項 フリー競技は、図4に示された制限区域を設ける。
- 第2項 プレーヤーは、制限区域のどの1区域においても、続けて2度の得点を行うことはできない。
- 第3項 プレーヤーは、制限区域において第2回目のショットにより手球以外の他のボールのうち、少なくとも1個をその制限区域外に出さなければならない。ただし、ボールが一旦区域外に出て、再び同じ区域内に戻ったときは、1回目のショットとして競技することができる。

### 第3条 立て直し

- 第1項 手球がタッチした場合は、サーブの位置に立て直す。
- 第2項 球が台外に飛び出した場合は、サーブの位置に立て直す。

【図4】

フリー競技 制限区域



## 第12章 バンド競技

### 第1条 競技内容

第1項 バンド競技は、3個のボールを使用し、第2的球に当てるまでの間に、クッションに1回以上入れることをもって得点を競う競技である。

第2項 競技規定、ファール規定及び試合方法は、**第4章、第5章及び第6章**に定める。

### 第2条 制限区域

第1項 バンド競技は、制限区域を特に設けない。

### 第3条 立て直し

第1項 手球がタッチした場合は、撞き手の意志によりサーブの位置に立て直すことができる。

第2項 球が台外に飛び出した場合は、サーブの位置に立て直す。

## 第13章 カードル競技

### 第1条 競技内容

第1項 カードル競技は、3個のボールを使用して得点を競う競技である。

第2項 カードル競技は、異なる制限区域によって以下のとおりに分けられる。

(図5参照)

(a) 42/2 (42センチ・2ショット)

(b) 47/2 (47センチ・2ショット)

(c) 47/1 (47センチ・1ショット)

(d) 71/2 (71センチ・2ショット)

第3項 競技規定、ファール規定及び試合方法は、**第4章、第5章及び第6章**に定める。

### 第2条 制限区域及びショット制限

第1項 カードル競技は、図5-1、5-2、5-3に示された制限区域を設ける。

第2項 2ショットカードル競技では、プレーヤーは、制限区域内において、第2回目のショットにより、手球以外の他のボールのうち少なくとも1個をその区域外に出さなければならない。ただし、区域外に一旦出たボールが再び同じ区域内に戻ったときは、1回目のショットとして競技することができる。

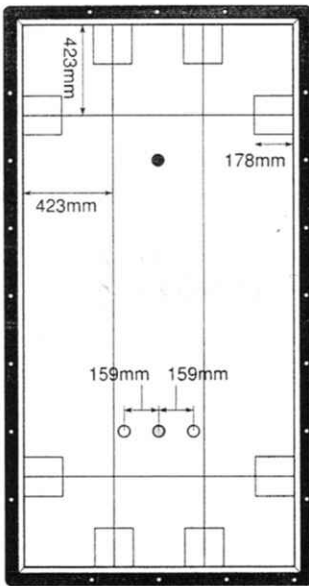
第3項 1ショットカードル競技では、プレーヤーは、制限区域内において、手球以外の他のボールのうち少なくとも1個をその区域外に出さなければならない。ただし、区域外に一旦出たボールが再び同じ区域内に戻ったときは、再びショットできる。

### 第3条 立て直し

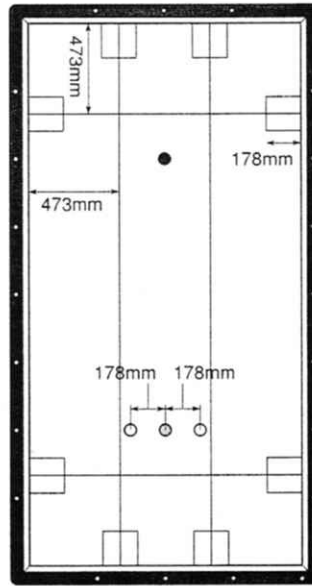
第1項 手球がタッチした場合は、撞き手の意志によりサーブの位置に立て直すことができる。

第2項 球が台外に飛び出した場合は、サーブの位置に立て直す。

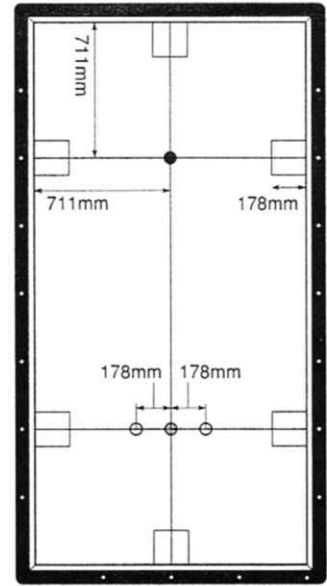
【図5-1】  
カードル 42/2



【図5-2】  
カードル 47/2 47/1



【図5-3】  
カードル 71/2



## 第14章 アーティスティック競技

### 第1条 競技内容

- 第1項 アーティスティック競技は、3個のボールを使用し、予め定められた規定条件（以下、規定とする。）を満たし、得点を競う競技である。
- 第2項 プレーヤーは、各規定に対し、3回の試技を許され、その試技は連続して行うものとする。（ただし、ファールの場合は1試技としてカウントされる。）
- 第3項 得点は、各規定に予め定められた点数（5～10点）の合計によって競われる。
- 第4項 競技規定は、**第4章・第1条**及び**第5章**に定め、ファール規定は、**第6章第1条・第1項**、**第3項**、**第4項**、**第5項**、**第6項**、及び**第2条・第2項**、**第3項**に定める。
- 第5項 レフリー規定は**第7章**に定める。ただし、レフリーの宣告については、試技が正しく行われた場合は「イエス」、正しく行われなかった場合は「ノー」と宣告するものとする。

### 第2条 試合方法

#### 第1項 トーナメント（勝ち抜き方式）

- (a) 先攻又は後攻を問わず、残りの規定の得点全てを加算してもなお追



- い抜かれない場合は、その時点でそのプレーヤーを勝者とする。
- (b) 総得点と同じ場合は、総試技数の少ないプレーヤーを勝者とする。
  - (c) 総得点、総試技数共に同じ場合は、最初の規定よりサドンデスで行う。
  - (d) 3位以下の順位決定については、大会ごとに定める。

## 第2項 総得点方式

- (a) 規定を全員で試技し、総得点により競う。ただし、同得点の場合は、総試技数の少ないプレーヤーを上位者とする。
- (b) 総得点、総試技数共に同じ場合は、最初の規定よりサドンデスで行う。