OFFICIAL RULES OF CUESPORTS INTERNATIONAL

RULES SECTION 2

8-BALL

2-1 ゲーム

8ボールは、キューボールと15個のオブジェクトボール（番号1から15）を使って行うコールショットゲームです。各プレイヤーまたはチームは、7個のボールのグループを持ちます：番号1から7までのソリッドカラーのボール、または番号9から15までのストライプのボールです。8ボールはゲームの勝利を決定するボールです。ゲームの目的は、自分のグループのボールをすべてポケットに入れた後、合法的に8ボールをポケットに入れることです。このゲームは2人のプレイヤーまたは2つのチームによって行われます。

2-2 8ボールのラック

ボールは次のようにラックされます（図2-1参照）：

a. 三角形に配置し、先頭のボール（エイペックスボール）をフットスポットに置くこと。

b. エイペックスの後ろの列はフットストリングに平行に配置されること。

c. 8ボールは3つのボールの列の中央に置くこと。

d. 残りのボールはランダムに配置しますが、ラックの後ろの2つのコーナーのボールは、他のコーナーのボールとは異なるグループでなければなりません（左右の向きは関係ありません）。

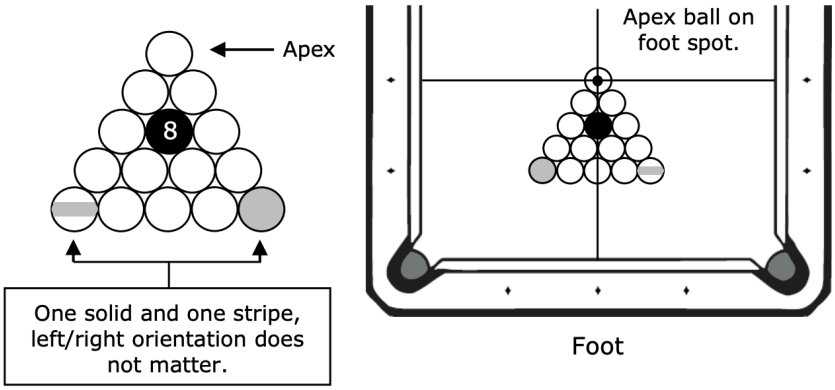

Figure 2-1

2-3 ブレーク要件

1. ブレークは、キューボールをヘッドストリングの後ろに置いて開始します。ブレークはコールショットではなく、ブレーク時にボールやセーフティを呼ぶことはできません。キューボールは他のボールやクッションに先に接触する必要はありません。あなたは合法的にボールをポケットに入れるか、少なくとも4つのオブジェクトボールが1つ以上のクッションに接触する必要があります。さもなければ、それは不正なブレークとなります。もしあなたが合法的にボールをポケットに入れた場合、そのままショットを続けます。合法的にボールをポケットに入れなかった場合、またはファウルをした場合、あなたのイニングは終了します。

2. もしあなたがソフトにブレークする意図がある場合、対戦相手に通知し、レフェリーを呼ぶ機会を与えなければなりません。通知を怠った場合、初回の違反では警告を受け、2回目以降の違反はファウルとみなされます。

3. あなたのブレークが不正な場合（ファウルの有無にかかわらず）、あなたのイニングは終了します。対戦相手は次のいずれかの選択をすることができます：
   a. ボールを再ラックして再ブレークする。
   b. あなたにボールを再ラックさせて再ブレークさせる。

ゲームは合法的なブレークが行われるまで続けることができません。対戦相手のブレークが不正で、かつファウルがあった場合、不正なブレークが優先され、上記のいずれかの選択肢（aまたはb）を選ぶことになります。

4. あなたが合法的なブレークでファウルをし、8ボールをポケットに入れなかった場合、あなたのイニングは終了し、他にポケットに入れたオブジェクトボールはそのまま残ります。対戦相手はテーブル上の任意の場所でボールを手に入れます。

5. すべてのブレーク時に、8ボール以外の場外したオブジェクトボールは、再ラックの場合を除きテーブルに戻されません。もし8ボールが場外した場合は、フットスポットに戻されます。

2-4 ブレーク時の8ボールのポケット

1. ブレーク時に8ボールをポケットに入れ、ファウルがなかった場合、あなたは以下のいずれかを選択できます：
   a. 8ボールをスポットして、そのままテーブルの位置を受け入れる。
   b. ボールを再ラックして再度ブレークを行う。

2. ブレーク時に8ボールをポケットに入れ、ファウルがあった場合、あなたのイニングは終了します。対戦相手は以下のいずれかを選択できます：
   a. 8ボールをスポットして、テーブル上の任意の場所でボールを手に入れる。
   b. ボールを再ラックして再度ブレークを行う。

3. ブレーク時に8ボールがポケットに入ったが、その後のショットが行われるまで気づかれなかった場合、ゲームは再プレイされ、ブレークしたプレイヤーが再度ブレークを行います。

2-5 ブレーク後のテーブルオープン

1. ブレーク後のショットは常にオープンであり、グループが確定するまでオープンのままです。テーブルがオープンの時、8ボールを除くすべてのオブジェクトボールは合法的なオブジェクトボールです。コンビネーションショットでは、一方のグループのボールに最初に接触して、もう一方のグループのボールをポケットに入れることができます。8ボールは、キューボールに最初に接触したボールでない限り、そのコンビネーションに含めることができます。

2-6 グループの確立

1. グループは、ブレーク後のショットで最初に合法的にポケットされたオブジェクトボールによって確立されます。最初にボールを合法的にポケットしたプレイヤーはそのグループを割り当てられ、対戦相手には他のグループが割り当てられます。安全なショットによってグループを確立することはできません。

2. もしブレーク時にいずれかのグループのボールがすべてポケットされるか、不正にポケットされた場合、どちらのプレイヤーもそのイニング中に8ボールを合法的にショットすることができます。この場合、8ボールを合法的にポケットすると、そのプレイヤーはゲームに勝利します。

3. 一度グループが確立されると、そのゲームの残りの間、グループは変更されることはありません。もしプレイヤーが誤って相手のグループを狙い、次のショットの前にファウルが呼ばれなかった場合、そのプレイヤーがそのグループを続けてショットし続けることができます。また、ゲーム中にプレイヤーまたはレフェリーが誤っていることに気づいた場合、ゲームは再プレイされ、ブレークしたプレイヤーが再度ブレークを行います。ゲームが終了した後にプレイヤーが誤っていることに気づいても、ゲームは再プレイされず、その結果はそのままとなります。

2-7 プレイの継続

1. グループが確立された後、プレイは続行されます。各プレイヤーは、自分のグループを合法的なオブジェクトボールとして持ちます。相手のグループのボールと8ボールは不正なオブジェクトボールとなります。自分のイニング中に、合法的にボールをポケットに入れる限り、ショットを続けることができます。コールしたボールに加えてポケットに入ったオブジェクトボールは、入ったままになります。合法的にボールをポケットに入れられなかった場合、あなたのイニングは終了します。

2. 場外したオブジェクトボールや不正にポケットされたボールはテーブルに戻されませんが、グループを持つプレイヤーにとっては得点としてカウントされます。

2-8 セーフティプレイ

1. ブレーク以外のショットの前に、セーフティを宣言することができます。セーフティを宣言した場合、ショットの後にイニングが終了します。ポケットに入るボールがあっても関係ありません。もしセーフティを宣言せずに、明らかなショットでボールをポケットに入れた場合、あなたのイニングは続き、再度ショットを行う必要があります。セーフティは、ルール1.19「合法的なショット」の要件を満たさなければファウルとなります。

2-9 8ボールのショット

1. 8ボールは、テーブル上にあなたのグループのボールが残っていない状態で、最初のショットから合法的なオブジェクトボールとなります。8ボールを合法的にポケットに入れたプレイヤーがゲームに勝利します。

2. ルール2.10の規定を除き、8ボールを撃つ際にファウルを犯しても、8ボールをポケットに入れなかった場合はゲームの負けにはなりません。この場合、相手はボールを手に入れます。

2-10 ゲームの終了

あなたは以下の場合にゲームを失います：

a. 8ボールを不正にポケットに入れた場合 。

b. ブレーク以外のショットで8ボールが場外した場合。

c. 自分のグループの最後のボールと同じショットで8ボールをポケットに入れた場合。

d. ゲーム終了を罰則として要求する一般ルールに違反した場合。

e. 8ボールを意図的にコールせずに、明白でないショットでポケットに入れた場合（ルール1-16-6は8ボールには適用されません）。

f. ルール1-33-4または1-33-7に基づいてファウルを犯し、8ボールがポケットに入った場合。

2-11 ステイルメイト

審判が、次のような状況で判断した場合、ステイルメイト（行き詰まり）が宣言されます：

- どの球をポケットする試みや動かそうとする行為が、そのショットでゲームの敗北につながるような状況である。
- もしくは、各プレイヤーが3回連続でイニングを経過しても、テーブルの状態が大きく変化せず、ゲームが進行していないと判断される場合。

この場合、審判はステイルメイトを宣言し、そのゲームは再プレイされます。再プレイ時のブレイクは、元のゲームでブレイクをしたプレイヤーが再び行います。