

# OFFICIAL RULES OF CUESPORTS INTERNATIONAL

## RULES SECTION 1

# GENERAL RULES

これらのルールは、すべてのCSIトーナメント、リーグ戦、およびその他のCSIイベントに適用されます。特定のゲームルールによって明確に矛盾するか、または一時停止されない限り、一般ルールはすべてのゲームに適用されます。

---

### 1-1 プレイヤーの責任

1. あなたは、参加するCSIイベントに関連するルール、適用される判決、規則、スケジュールを把握する責任があります。また、審判や大会運営者と協力し、審判や大会運営者から要求された情報を正確に提供する義務があります。
2. 大会運営者や審判は、ルールに基づいて情報を提供しますが、最終的な責任はあなた自身にあります。誤った情報を受け取った結果、ファウルやルール違反が発生しても、ペナルティが課される場合があります。

---

### 1-2 提供された用具の受け入れ

1. 試合が始まった後は、提供された用具（ビリヤードテーブルやボールなど）が標準的かつ合法であると見なされます。試合開始後に用具が不適切であると判断できるのは、審判や大会運営者のみです。不適切と判断された場合でも、それ以前に行われた試合は有効です。
2. 試合中に許可なく用具を変更しようとすることはファウルとなります。ストロークやショットを行わなくても、変更を試みた時点でファウルが発生します。

---

### 1-3 道具の使用

CSIは、未検証の道具や不適切な道具、またはCSI本部で評価されていない道具の使用を禁止する権利を有します。

1. テーブルに持ち込むすべての道具やアクセサリはあなたの責任です。道具やアクセサリは、その意図された目的以外で使用してはいけません。特に以下の点に留意してください。

a. ビリヤードグローブは使用可能です。

b. 内蔵型または外付け型のキューエクステンダーは使用できます。

c. 自分のチョークを使用することは可能ですが、クロスの色に近いものを選んでください。  
(ペナルティ：初回は警告、2回目以降はファウル)

d. 一度に2本以上のメカニカルブリッジを使用してショットを行うことはできません。  
上部のブリッジは下部のブリッジの頭に置く必要があります。  
(ペナルティ：ショットが行われた場合にファウル、ショットが行われなければファウルは適用されません)

e. 手を支持したり持ち上げるためにアイテムを使用してショットを行うことはできません。  
ブリッジ手でチョークを持つことは許可されていますが、手をテーブルから持ち上げるためにチョークを使用することはできません。  
(ペナルティ：ショットが行われた場合にファウル、ショットが行われなければファウルは適用されません)

f. 手に持ったキューを使用して、ショットの位置合わせを補助することは許可されています。  
キューや手を使って、バンクショットやキックショットの角度や距離を測定することができます。ただし、他のキューやブリッジ、その他の\*\*道具\*\*を使用してはいけません。  
(ペナルティ：ショットが行われたかどうかに関係なく、即座にファウル)

g. キューやラック、チョークキューブ、その他のアイテムを幅を測るために使用することはできません。目測によって幅や隙間を判断しなければなりません。  
(ペナルティ：違反があった時点で即座にファウル)

---

## 1-4 キューの要件

1. あなたのキューは、CSIの仕様に適合していなければなりません。

2. CSIの仕様に適合しないキューでショットを行うとファウルとなります。違反したキューは試合から除外されます。

---

## 1-5 試合の開始時刻

試合の開始時刻は、スケジュールされた時刻または試合がアナウンスされた時刻のいずれか遅い方です。指定された時間内に用具と共にテーブルに現れなかった場合、試合は棄権として扱われません。

---

## 1-6 審判がない場合のプレイ

審判が利用できない場合、トーナメントディレクターまたは指定された大会運営者が審判の役割を果たします。

---

## 1-7 試合やゲームの開始と終了

1. 試合やゲームは、ブレイクショットの際にキュー先端が手玉に当たった時点で始まります。
2. 試合やゲームは、勝利条件のボールが合法的にポケットされ、テーブル上のすべてのボールが停止した時点で終了します。その後は、ゲームに関連するファウルは発生しません。ただし、試合やゲーム終了後の非スポーツマンシップ的な行為には、ゲームや試合の喪失、その他のペナルティが科される場合があります。

---

## 1-8 試合中の練習禁止（トーナメントプレイのみ）

1. 試合中に練習を行うことはファウルです。練習とは、イベント会場の任意のテーブルで試合の一部ではないストロークやショットを行うことと定義されています。
2. 試合中に練習ファウルがゲーム間に初めて発生した場合、ペナルティは適用されず警告が与えられます。ただし、試合中に2回目以降のファウルが発生した場合、ペナルティが適用されます。
  - a. ファウルが発生した場合、相手プレイヤーはブレイクを行う権利を得ます。
  - b. もしそのプレイヤーがブレイクを選んだ場合、今後のゲームにおけるブレイク順は変わりません。
  - c. そのプレイヤーがブレイクを行う場合、ブレイク後の最初のショットでボールインハンドの権利を得ます。

3. チームプレイの場合、このルールは試合にラインナップされているすべてのメンバーに適用されます。チームのメンバーがプレイ中であろうとなかろうと、すべてのプレイヤーに適用されます。チームプレイにおけるファウルのペナルティは次の通りです。

a. ファウルを行ったプレイヤーがプレイ中の場合、そのファウルはそのプレイヤーのテーブルにのみ適用されます。

b. プレイ中でない場合のファウルは、マッチに割り当てられたすべてのテーブルに適用されません。

---

## 1-9 プレイの停止

1. ファウルが発生する可能性があると感じる場合、またはルールに関する情報が必要な場合、審判の助けを求めするためにプレイを停止できます。プレイを停止したい場合、相手プレイヤーに通知し、相手はそのリクエストを認識する必要があります。

2. 相手プレイヤーが審判や他の大会運営者を呼ぶためにプレイの停止を求めた場合、そのリクエストを認め、従わなければなりません。プレイが停止した後、審判の許可がない限りショットを行うことはファウルとなります。

---

## 1-10 プレイの中断

プレイは審判の判断で中断されることがあります。中断中にショットを行うことはファウルとなります。

---

## 1-11 タイムアウト

イベント規則でタイムアウトが許可されている場合、あなたは自分のイニング中、またはブレイクを行う権利があるときのみタイムアウトを取ることができます。各プレイヤーは1試合につき1回のタイムアウトを取ることができます。タイムアウトは5分に制限されています。制限時間を超えた場合、試合に戻るまでの2分ごとに1ゲームを失います。

---

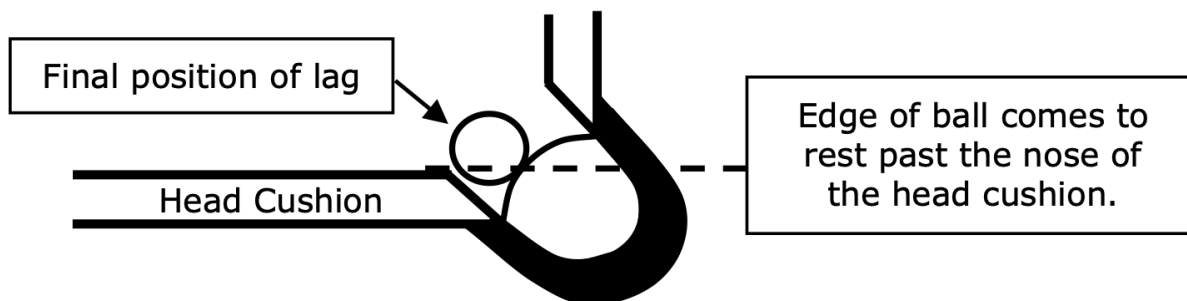
## 1-12 ラグ（バンキング）によるブレイク

イベント規則で選手にラグを行うことが求められる場合、このルールが適用されます。

1. ラグ（バンキング）は、各選手がヘッドストリングの後ろにボールを手に持ち、1本はロングストリングの左、もう1本は右に置くところから始まります。ボールは同じサイズと重さでなければなりません。選手はほぼ同時にフットクッションを目指して打ちます。ボールはフットクッションに当たる必要があります。ボールが停止した時、最もヘッドクッションに近い選手がラグに勝利します。

2. ボールが次の条件を満たさない場合、ラグに負けます。

- a. フットクッションに当たらなかった場合。
- b. フットクッションに2回以上当たった場合。
- c. ロングストリングを越えた場合。
- d. サイドクッションに当たった場合。
- e. ポケットされた場合またはテーブルからジャンプした場合。



- f. ヘッドクッションの角を越えて止まった場合。

3. ラグに勝った選手は、ブレイクを行うか相手にブレイクを要求することができます。

---

## 1-13 試合内の次のゲームにおけるブレイク

複数のゲームで構成される試合において、次のラックでどちらがブレイクを行うかは大会運営者によって設定されます。

---

## 1-14 ラックの手順

1. ブレイクを行うプレイヤーは、自分自身でラックを組まなければなりません（例外：14.1ゲーム）。

2. ラックはできるだけタイトに組む必要があります。すべてのボールは隣接する他のボールに接触していなければなりません。
3. ラックを組んだ後、相手プレイヤーはラックを確認することができますが、ボールに触れてはいけません。もしラックが不満な場合、相手は1度だけ再ラックを要求できます。再ラック後も合意が得られない場合は、審判を呼ばなければなりません。審判がラックを組んだ場合、相手プレイヤーはラックを確認することはできませんが、その状態を受け入れなければなりません。
4. ボールを叩いて位置を調整することは避けるべきです。代わりに、ラックのエリアをブラシで整え、クロスに付着したスポットが良好な状態であることを確認することが推奨されます。
5. ラックの配置が特定のゲームルールに合わない場合は、ペナルティなしで修正されます。相手のラックに問題があることを指摘しないでブレイクを行った場合は、そのままゲームが進行し、ペナルティはありません。

---

## 1-15 ショットクロックの手順

1. 通常、ショットには時間制限がありませんが、審判が試合の進行を遅らせていると判断した場合、または大会運営者が試合のスピードアップを要求する場合、ショットクロックが導入されることがあります。
2. 相手プレイヤーが故意に、または一貫して異常に遅いペースでプレイしていると感じた場合、審判を呼んで確認を求めることができます。審判が状況を観察した結果、スロープレイが発生していると判断した場合は、警告を与えます。それでも改善が見られない場合、45秒のショットクロックが適用されます。
3. ショットクロックの手順は以下の通りです。
  - a. ブレイク後の最初のショットにはショットクロックは適用されません。
  - b. ショットクロックは、前のショットが終了した時点から開始し、45秒間動き続けます。次のショットが行われた時点でクロックは停止します。
  - c. 残り10秒となった時点で、審判は「10秒」とコールします。プレイヤーがその時点でショットを行っていない場合は、10秒以内にショットを行わなければなりません。そうしない場合はファウルとなります。
  - d. 10秒コール後、プレイヤーがすでにショットに入っていれば、45秒を超えても構いませんが、もしショットの準備を解除して立ち上がった場合は、再び「10秒」とコールされます。
  - e. 各プレイヤーは1ラックにつき1回の45秒エクステンションを許可されています。双方がオ

ン・ザ・ヒルの状態であれば、各プレイヤーに2回のエクステンションが許可されます。エクステンションを使用する場合、「エクステンション」と審判に伝えなければなりません。

- f. プレイが中断され、審判を呼ぶ必要がある場合、ショットクロックは一時停止し、審判がプレイ再開を許可する時点で再び開始されます。

---

## 1-16 ボールとポケットのコール

このルールは、特定のゲームルールで「コールショット」と指定されたゲームにのみ適用されません。

1. 各ショットの前に、コールされたボールとコールされたポケットを指定しなければなりません。コールは口頭または明確で一意のジェスチャーで行うことができます。明らかなショットについては、コールの必要はありません。
2. 一度にコールできるのは1つのボールのみです。複数のボールをコールしたり、「念のため」といった条件付きの表現を使用した場合、そのショット後にポケットされたボールはすべて不正なポケットとなります。
3. 相手がどのショットを試みているのかが不明な場合、ショットに入る前に尋ねる責任がありません。ショットに入った後に尋ねることはできません。

---

## 1-17 コールが不要なショット

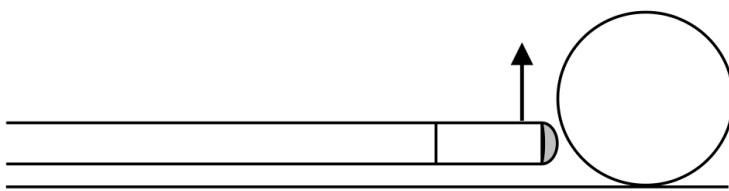
このルールは、コールショットに適用されます。

1. コールが不要なショットとは、ボールが特定のポケットに入ることが誰にでも明らかであるショットを指します。プレイヤーが特定のショットを試みる意図が明確である場合、そのショットは「コールが不要なショット」と見なされ、コールする必要はありません。
  - a. シンプルなタップショットやバンクショットのように、どのポケットを狙っているかが不明確な場合は、コールする必要があります。
  - b. それ以外のショットについては、プレイヤーが明示的にボールとポケットをコールする責任があります。
2. コールが行われていない\*\*コールが不要なショット\*\*であっても、相手プレイヤーが異議を申し立てた場合、審判を呼ぶ必要があります。審判の判断は最終的なものとされます。

## 1-18 ストローク

1. ストロークは、キューが手球に向かって前進を開始してから、キュー先端が手球に接触するまでの一連の動きを指します。

注意: 合法的なストロークを行う必要があります。キューの持ち方やストロークの動きによって、キューが手球を持ち上げたり、横に動かしたりすることがあってはいけません。このような動作



Without applying a substantial forward stroke motion, the player lifts the cue vertically or moves it sideways or at an angle, propelling the cue ball with a brushing motion.

はファールと見なされます (図4参照)。

## 1-19 正当なショット

1. ショットが正当であるためには、手球が最初に合法的なオブジェクトボールに接触するか、合法的なオブジェクトボールと違法なオブジェクトボールが同時にヒットする必要があります。その後、以下のいずれかが発生する必要があります。

a. いずれかのオブジェクトボールがポケットに入ること。

- a. contact a cushion other than the one to which it was frozen, or;
- b. contact another object ball before it contacts the cushion to which it was frozen.

5-ball frozen to cushion, cue ball at C1.  
Cue ball contacts 5-ball at C2, then contacts cushion at C3. 5-ball comes to rest as shown.  
No other balls are involved in the shot, neither cue ball nor 5-ball contacts any other cushion or ball.

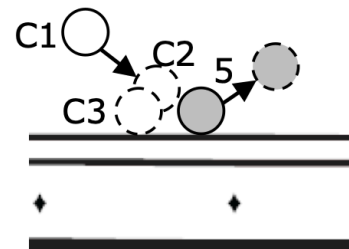


Diagram 5 – Legal Cushion Contact

b. いずれかのオブジェクトボールまたは手球がクッションに接触すること。

これらの条件を満たさない場合はファールとなります。



注意: ルール1-19-2の接触に関する要件を満たすために、接触がフリーズされたボールがテーブルに当たっている場合、そのボールは次のように扱われます。

- a. フリーズされているクッションから離れて、他のクッションに接触すること。
- b. フリーズされているクッションに触れる前に、他のオブジェクトボールに接触すること。

---

## 1-20 手球がオブジェクトボールまたはクッションにフリーズしている場合

フリーズ（フリーズ状態）：手球とオブジェクトボールが接触している状態を指す用語。

1. 手球がオブジェクトボールまたはクッションにフリーズしていると見なされるのは、審判がそのショットの直前にフリーズを確認した場合のみです。
2. 手球が合法的なオブジェクトボールにフリーズしている場合、プレイヤーは合法的なストロークでそのオブジェクトボールに向けてショットすることができます。以下の条件に従う必要があります。
  - a. オブジェクトボールに向けて手球をストロークすることができます。ただし、手球がクッションまたは他のオブジェクトボールに接触しなければなりません。
  - b. 手球がクッションにフリーズしている場合は、合法的なストロークで手球をクッションに向けてショットし、その後オブジェクトボールかクッションに触れる必要があります。
3. 手球がオブジェクトボールにフリーズしている場合、ショットが正当であるためには、手球がクッションに触れるか、他のオブジェクトボールに触れなければなりません。

---

## 1-21 スロープレイ

1. スロープレイとは、故意にまたは一貫してプレイが遅れる行為を指します。これは、対戦相手の進行を妨げたり、試合の進行を遅らせることが目的ではない場合でも、結果として遅延を引き起こすことがあります。
2. 審判は、プレイヤーがスロープレイを行っている判断した場合、警告を行う権利を有します。警告が出された場合、プレイヤーは即座にプレイのペースを改善しなければなりません。
3. スロープレイが続く場合、審判はそのプレイヤーに対してペナルティを課すことができます。

---

## 1-22 ファウルの定義

1. ファウルは、プレイヤーがルールに違反した場合に発生します。ファウルには次のような種類があります。

- a. ショットが不正である場合。
- b. プレイヤーがターンを終了せずにボールを撞いた場合。
- c. プレイヤーが意図的に相手のボールやクッションを妨げる行為を行った場合。

2. ファウルが発生した場合、次の手続きが適用されます。

- a. プレイヤーのターンが終了し、相手にボールインハンドが与えられます。
- b. 特定のファウルに対しては、ペナルティが追加される場合があります。

---

## 1-23 タイムアウトの適用

1. プレイヤーは、特定の状況において\*\*エクステンション\*\*を要求することができます。\*\*エクステンション\*\*は、プレイヤーがショットを行う前に必要な準備をするための時間を提供するものです。

2. 各プレイヤーは、1ラックにつき1回の\*\*エクステンション\*\*を要求することができます。両方のプレイヤーがオン・ザ・ヒルの状態であれば、各プレイヤーに2回の\*\*エクステンション\*\*が許可されます。

---

## 1-24 連続ファール

1. このルールは、9ボール、10ボール、14.1ストレートプール、そしてワンポケットに適用されます。

2. ゲームは常に0の連続ファールカウントから始まります。ファールを犯すと、連続ファールカウントは1（1ファールと呼ばれる）になり、通常のペナルティが課されます。

3. 1ファール中の場合、次のショットが合法であれば、連続ファールカウントはリセットされ0になります。合法的なショットを成功させない場合、連続ファールカウントは2（2ファールと呼ばれる）になります。この場合も、通常のペナルティが課されます。

4. 2ファール中の場合、次のショットが合法であれば、連続ファールカウントはリセットされ0になります。合法的なショットを成功させない場合、連続ファールカウントは3になり、特定のゲーム

ルールに従ったペナルティが適用されます。ペナルティの後、連続ファールカウントは再び0にリセットされます。

5. 相手が2ファール中の時、あなたまたは審判は、相手が2ファール中であることを知らせ、その警告を受け入れる必要があります。警告が発せられず、相手が次のショットでファールを犯した場合：

- a. それは3回目の連続ファールとしては考慮されません。
- b. 通常ファールに対するペナルティが課されますが、3回目の連続ファールに対するペナルティは適用されません。
- c. ファールカウントは2のままとなります。

---

## 1-25 ファールの罰則

1. ファールを犯したり、ルールに違反した場合は、一般ルールおよびゲームの特定のルールに従って罰則が科されます。

2. 一般ルールや特定のゲームルールで別途明記されていない限り、ファールを犯したりルールに違反した場合、あなたのイニングは終了し、相手にボールインハンドが与えられます。

3. 一部のファールでは、試合中の最初の違反に対して警告が発せられることがあります。しかし、試合を通じてそのようなファールを繰り返す場合、非スポーツマンシップ行為と見なされ、最初の違反に対する罰則がより厳しくなる場合があります。

---

## 1-26 認識されたファール / 認識されなかったファール

1. ファールは、ゲーム中のプレイヤーまたは審判によってのみ認識されることができます。

2. プレイヤーがファールを犯した場合、相手プレイヤーまたは審判がそれを認識することができます。

3. プレイヤーが自分のファールを認めた場合、相手または審判がそれを認識する必要はありません。

4. 審判がファールを認識した場合、そのファールは強制的に適用され、相手プレイヤーにボールインハンドが与えられます。

5. 認識されなかったファールが発生した場合、相手プレイヤーがそれを認識した場合、相手はそのファールを認識することができます。これにより、ファールの影響を受けることができます。

6. ファールを認識するために必要な時間は、ファールが発生してから次のショットを行う前までの間とします。

---

## 1-27 プレイの中断

1. プレイを中断する場合、あなたは審判に対してその中断の理由を通知し、相手プレイヤーにもそのリクエストを承認してもらわなければなりません。相手のイニング中に中断を要求することはできず、相手がショットを行う前にそのリクエストを通知する必要があります。

2. プレイが中断されると、プレイヤーはショットを行うことができず、次のショットを行うまで待たなければなりません。中断が解除されるまで、いかなるショットも行ってはならず、これに違反するとファールとなります。

---

## 1-28 ジャンプしたボール

1. ジャンプしたボールとは、テーブルからボールが離れた状態を指します。テーブルの外に出るとファールとなります。

2. 他のボールを越えて手球がジャンプするようなショットは、ファールではありません。

---

## 1-29 プッシュショット

1. プッシュショットとは、キュー先端が手球に接触している時間が、合法的なストロークで認められる瞬間的な接触よりも長いショットを指します。これはファールとなります。

---

## 1-30 ダブルヒット

1. ダブルヒットとは、キュー先端が手球に2回以上接触したり、連続して接触することを指します。これは、キューと手球の間で合法的なショットとして認められる瞬間的な接触を超える場合です。

2. このようなショットが発生した場合、ファールとなります。

---

### 1-31 同時ヒット

1. 同時ヒットとは、手球が最初に2つ以上のオブジェクトボールに同時に接触することを指します。

2. どのオブジェクトボールが手球に最初に当たったかが判断できない場合も、同時ヒットと見なされます。

---

### 1-32 ミスキュー

1. ミスキューとは、キュー先端が手球に正確に接触できないことで、ショットが意図した通りに進まない状態を指します。

2. ミスキューは必ずしもファールではありません。

---

### 1-33 動かされた球（手球ファールのみ）

1. ゲーム中、あなたが体の一部、服、または用具のいずれかで静止しているオブジェクトボールに誤って接触または移動させた場合、それがショットの結果に影響を与えない限り、ファールと

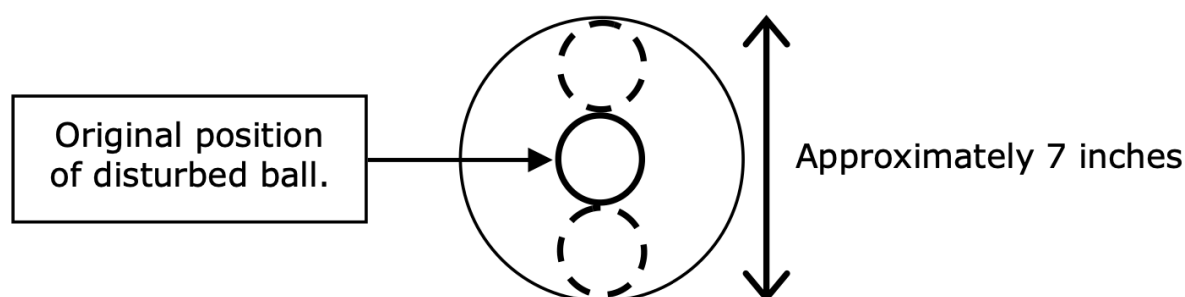


Diagram 6 – Area Originally Occupied by Disturbed Ball

はなりません。

2. 「ショットの結果に影響を与える」とは、動かされた球がショットの結果で動き始めた他の球に接触すること、または動き始めた球の基部が動かされた球が元々占有していたエリアを通過することを意味します。このエリアは、元々動かされた球が占有していた位置を中心に直径約7インチの円として定義されます（図6参照）。

3. 動かされた球がショットの結果に影響を与えない場合、あなたの相手にはその球を戻すオプションがあります。

---

## 1-34 ジャンプショットおよびマッセショット

1. ジャンプショットは合法的なショットです。ただし、手球を「下から掘り込む」または「すくい上げる」ことによって、故意に手球をテーブルの上から持ち上げることはファールです。このような動作が意図しない場合は、ミスキューと見なされ、ファールとはなりません。
2. 妨げとなる違法なオブジェクトボールを越えようとしたり、回避しようとする場合、ルール1-33（動かされた球）はそのショットには適用されません。妨げとなる違法なオブジェクトボールがショット中に動くと、ショットを行ったかどうかにかかわらずファールとなります。

---

## 1-35 ボールの位置

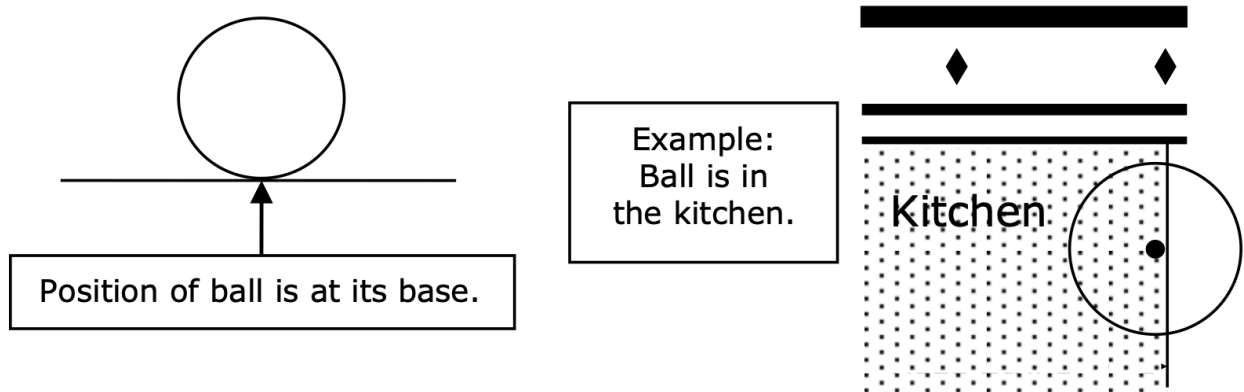


Diagram 7 – Position of Ball

1. ボールの位置は、その\*\*接触面\*\*によって決まります（図7参照）。

---

## 1-36 ヘッドストリングの後ろでのボールインハンドのショット

1. ヘッドストリングの後ろでボールインハンドの場合、手球が最初に接触する球がヘッドストリングの後ろにある場合、それはファールです。ただし、その球に接触する前に、まず手球をヘッドストリングを越えてショットし、その際にクッションに接触させる必要があります。

2. 最初に手球が接触したオブジェクトボールの最初のクッションがヘッドストリングの後ろである場合、それはファールです。

---

## 1-37 (Reserved for Future Use) 将来の使用のために予約

---

### 1-38 ボールインハンドの配置

1. ボールインハンドの場合、手球を位置決めするために手やキューの一部（キューティップを含む）を使用できます。キューを使って手球を配置する場合、合法的なストロークと見なされる行為はすべてショットとみなされ、その場合は合法的なショットの要件を満たさなければファールとなります。

2. 一度手球を持ち上げたり移動したりしてボールインハンドを取ると、次のストロークでキューティップが接触するまで手球は持ち続けていることとなります。手球を配置したり、再度持ち上げたり移動させたりすることは、そのストロークを取るまで繰り返すことができます。

3. ファールの後、手球を最初に持ち上げたり移動させたりする際（次のショットのために手球を置いたり再度持ち上げたりする場合とは異なります）、ルール1-33-1の規定が適用され、手球または手でオブジェクトボールに触れたり動かしたりすることに制限があります。ファールの後、審判に手球を持ち上げてもらうように要求することができます。

4. 手球を配置したり移動させたりする際に、手球または手でオブジェクトボールに触れたり動かしたりすることはファールです。「手」とは、通常腕時計が装着される位置までの手首を含むものと定義されます。この場合、あなたの相手には復元の選択肢がありません。

---

### 1-39 テーブルへのマーキング

ショットの実行や将来のショットを補助するために、テーブルに故意にマーキングすることはファウルです。マーキングには、ショットの位置合わせを助けるためにチョークや他の物をレールやクッションに特定の場所に置く行為、またはテーブルの任意の部分に印をつける行為が含まれます。ファウルは、テーブルに印をつけた瞬間に発生し、その印を取り除いたかどうかやショットが行われたかどうかにかかわらず適用されます。

---

## 1-40 故意のファウル

ゲーム中に、次のいずれかの行為を行った場合、それは故意のファウルとみなされます。一般ルールおよび特定ゲームのルールに基づくペナルティに加え、指示されている場合は追加のペナルティが科されます。また、最初の違反時には必ず警告が与えられ、その試合中に同じ項目に対する2回目以降の違反ではゲームの敗北が科されます。

### a. ブレイクショットで手球の動きを故意に変える

ブレイクショット時のストローク（ミスキューを含む）の後、意図的に手球に触れたり、動きを変えたりすることは故意のファウルとなります。手球がラックに接触するかどうか、または特定のゲームルールに基づくブレイクショットの条件が満たされているかどうかに関わらず、ブレイクは違法とみなされます。相手は再ラックしてブレイクを行うか、あなたに再ラックして再度ブレイクを行わせることができます。（例外：9ボールや10ボールでは再ラックはありません。）

### b. 手球

意図的に以下の行為を行うと故意のファウルとなります。

1. キューチップ以外のものでも手球を打つ、動かす、偏向させる（ボールインハンド時を除く）。
2. 手球や他のボールが動いている間に手球を拾ったり触れたりする。
3. ショットを拒否して手球を拾い、自分の順番を終了させる。
4. テーブルのどこかに触れて、その振動で手球を動かす。

### c. オブジェクトボール

オブジェクトボールが動いている場合にそれを止めたり、意図的に動かしたりすることは故意のファウルとなります。合法的なショット以外の方法でオブジェクトボールを動かすことは違反です。

### d. ポケット内に手を入れる

ポケットに入るようとしているボールを手で受け取ったり、ボールがポケットに近づいて動いている間にポケットに手を入れたりすることは故意のファウルです。

---

## ペナルティ

### a. ブレイクショットで手球の動きを故意に変える

初回の違反では、相手は再ラックしてブレイクを行うか、あなたに再ラックして再度ブレイクを行わせることができます。

### b. 手球

各項目ごとに規定されたペナルティが適用されます。

### c. オブジェクトボール



初回の違反では、相手はオブジェクトボールを元の位置に戻す、ポケットに入れる、またはそのままの位置でゲームを続けるかを選ぶことができます。ただし、ゲーム勝利のボールが関与している場合や、複数のボールが動いた場合はゲームの敗北となります。

#### d. ポケット内に手を入れる

初回の違反では、相手にボールインハンドが与えられます。オブジェクトボールが関与している場合、相手はボールをポケットの縁に置く、ポケットに入れる、またはそのままの位置でゲームを続けるかを選ぶことができます。ただし、ゲーム勝利のボールが関与している場合はゲームの敗北となります。（8ボールの例外として、初回の違反で8ボールが関与しており、ブレイクショットである場合はゲームの敗北にはなりません。）

---

## 1-41 コーチング

1. 試合中に、ショットの計画や実行に関して助言を求めたり、故意に助言を受け取るとファウルとなります。
2. あなたに関係のある観客（例: 配偶者、パートナー、親戚、チームメイトなど）から、求めている助言を受け取ることもファウルです。「助言」とは、相手のファウルについての注意喚起を含みます。
3. あなたが相手のファウルに気づいていない場合に、あなたに関係のない観客からの助言によってそのファウルに気づかされた場合、この助言はファウルとはみなされません。
4. チームプレイの場合、コーチやチームメイトからの助言は許可されていません。これには、試合中の戦略的なアドバイスや特定のショットに関する助言が含まれます。
5. 試合中、選手がショットを行う直前に助言を受けることはできず、試合の進行を妨げるような行為はファウルとみなされます。

---

## 1-42 罰則としてのゲームの喪失

次のいずれかの行為を行った場合、試合中の任意のゲームを失います

1. ゲームに関連するボールをテーブルから意図的に取り除いた場合  
ゲームに関連するボールをテーブルから意図的に取り除いた場合は、即座にそのゲームの敗北となります。
2. スポーツマンシップに反する行為を繰り返し行った場合

繰り返しスポーツマンシップに反する行為を行い、警告を受けた後もその行為を続けた場合、そのゲームの敗北となります。

### 3. ルールに違反する行為が特定のゲームでゲーム喪失を求めている場合

ゲームに関連する特定のルール違反が、ゲーム喪失を罰則として規定している場合は、そのゲームの敗北となります。

---

## 1-43 ゲームの放棄

### 1. 口頭による放棄

あなたが対戦相手にゲームの放棄を口頭で伝えた場合、その時点であなたのそのゲームでの敗北が確定します。

### 2. 審判の判定

プレイヤーが口頭で明確にゲームを放棄した場合、そのゲームの結果は確定し、覆すことはできません。ゲームが終了したと審判が判定した場合、それに対する異議は認められません。

### 3. 非言語による放棄

プレイヤーが次のいずれかの行動を取った場合、スポーツマンシップに反する非言語によるゲームの放棄と見なされ、そのプレイヤーはそのゲームに負けます：

- 手球を故意に拾い上げる。
- 自分のキューを分解し始める。
- 残っているオブジェクトボールをラックに戻し始める。

### 4. 対戦相手が放棄した場合

対戦相手がゲームに勝ったと考えて、口頭または非言語的に放棄を示したとしても、それを受け入れない権利があります。プレイを続行することを望む場合、対戦相手が放棄を示したにもかかわらず、そのゲームを完了することができます。放棄があったかどうかの判断に関する争いが生じた場合、審判の判断が最終的なものとなります。

---

## 1-44 ゲームの放棄

このルールは各ゲームの最後に良好で適切なスポーツマンシップを強制するために設計されています。また、観客やメディアが完全なゲームを視聴する合理的な期待を持つことを認めるために特別に設計されています。

CSI (CueSports International) は、すべてのプレイヤーに各ゲームをテーブル上で完全に終わらせることを要求し、ゲーム終了間際には言葉や行動に細心の注意を払うことを推奨しています。譲歩が行われたかどうかについて争いが生じた場合、審判の判断が最終となります。

状況1:

8ボールのゲームで、8ボールがテーブル上で唯一残っているボールです。プレイヤーAがショットを行い、ミスしてスクラッチし、8ボールがポケットの端に掛かった状態で残ります。この状況で、プレイヤーAは何も言わずに椅子に座ります。プレイヤーBはテーブルに向かい、ラックを取り、次のゲームの準備を始め、8ボールをラックに戻します。

判定: プレイヤーBがルール1-43-4に違反したため、ゲームの負けとなります。

状況2:

9ボールのゲームで、プレイヤーAがブレイクし、9ボールをポケットに入れてスクラッチします。

その後、

(a) プレイヤーBはプレイヤーAがスクラッチしたことに気づかず、次のゲームのラックを準備します。

(b) プレイヤーAは自分がスクラッチしたことに気づかず、次のゲームのラックを準備します。

判定: (a) プレイヤーBのゲーム負け。(b) プレイヤーAのゲーム負け。どちらのケースも、ルール1-43-4の違反に該当します。

---

## 1-45 非スポーツマン的行為

一般的な議論:

特定の明記がない限り、通常はルールに基づいて合法とされる行為や不作為、発言、情報の欠如が、審判または大会運営者によって非スポーツマン的な方法で行われたと判断された場合には、ルール1-45に基づいて罰則が科されます。

ルール1-44「ゲームの放棄」に関する議論はこの原則を示しています。ルール1-44の具体的な表現と、それに関連する適用判定にもかかわらず、審判が、タイミング、身体の動き、プレイヤーの相対的な位置などが総合的に不適切な行為を示していると判断した場合、そのプレイヤーはルール1-45に基づく罰則の対象となります。

特にプレイヤー間のコミュニケーションに関連する問題には、特別な配慮がなされます。例えば、コールショットやセーフティなどの必要な情報の伝達に関するルールを操作しようとする試みは、特に注意されます。

## 1-46 ボールのスポット位置

1. スポットされるボールは、ロングラインに番号が上向きになるように配置されます。ボールが1個の場合はフットスポットに配置されます。複数のボールがスポットされる場合は、フット

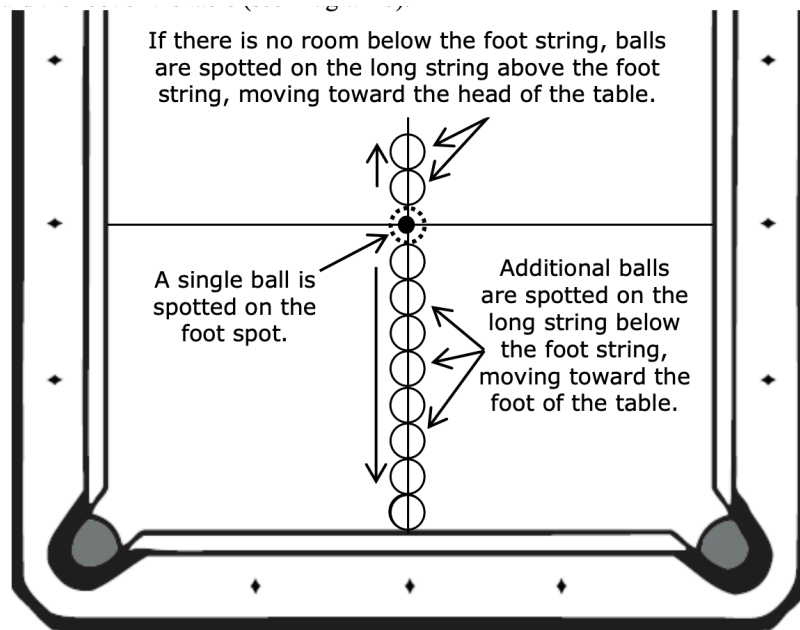


Diagram 8 – Spotting Balls

スポットからフットレールに向かって、ロングライン上に番号順に配置されます。

2. 他のボールがスポットの邪魔をする場合、スポットされるボールはフットスポットの下のロングラインにできるだけ近く配置されます。スペースがない場合は、フットスポットの上のロングラ

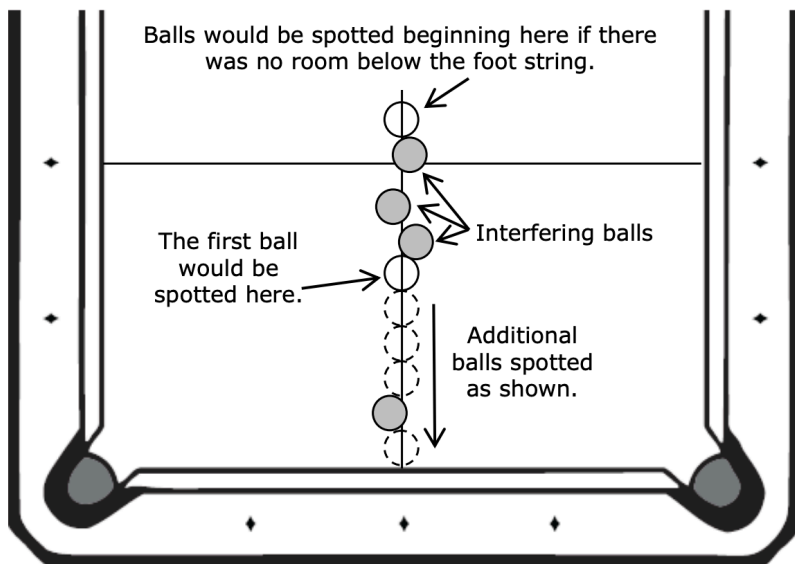


Diagram 9 – Spotting Balls with Interfering Balls

インにできるだけ近く配置されます。

3. 可能な限り、スポットされるボールは他のボールやスポットされるボールに接して配置されま  
す。キューボールが邪魔をする場合、スポットされるボールはキューボールにできるだけ近く、接  
触せずに配置されます。

---

## 1-47 ポケットに詰まったボール

ボールがポケットの口に挟まっている場合、審判はボールを検査し、ボールが真下に自由に落下した場合、ボールがポケットの口に止まるかどうかを判断する。

球が真下に自由に落下した場合、その球がテーブルのベッドに静止するか、ポケットに静止するかを判断する。

その後審判員は球を判定された位置に置きプレーを続行する。

---

## 1-48 非プレイヤーの干渉

試合中に、非プレイヤーやプレイヤーの制御を超えた影響によってボールが動いてしまった場合、審判はそのボールをできるだけ元の位置に戻します。そして、ボールが動いた場合、審判はプレーを続行します。

もし干渉がショット中に発生し、その影響がショットの結果に影響を与えると判断された場合、シューターはその後、ボールを復元した後に再度ショットを行うこととなります。

どちらの場合も、審判が復元が不可能だと判断した場合、そのゲームは最初にブレイクしたプレイヤーが再度ブレイクを行います。このような状況で動かされたボールは「動かされたボール」の定義には当てはまらず、ルール1-33は適用されないこととなります。

---

## 1-49 ボールの定位置または移動

1. ボールが自ら定位置に落ちるか、その他の方法で動いた場合、そのボールはその位置に留まり、プレーは続行されます。ショット中にボールが自ら定位置に落ちたり動いたりしても、ファウルにはなりません。もし、プレイヤーが狙っているボールがショット中に定位置に落ちたが、ポケットには入らなかった場合、そのショットの結果は有効とされます。

2. キューボールにくっついているボールが、ショットの際にキューボールが元の位置から離れるときに動く場合、そのボールがキューボールによって動かされたのか、自ら定位置に移動したのかは、審判の判断によって決まります。

3. ボールがポケットの口に引っかかっていて、5秒以上静止した後に自らポケットに入った場合、そのボールは可能な限り元の位置に戻されます。この5秒のカウントは、すべてのプレイ中のボールが動きを止めてから始まります。ショットを行うプレイヤーがテーブルにいるかどうかは、5秒のカウントには影響しません。

4. ボールがハンギング（口の淵に引っかかっている）状態で、ショット中にそのボールが自らポケットに落ちた場合、その後のボールの動きによってルールが変わります：

a. もし、ハンギング状態のボールがあった位置を通過するボールがない場合、そのボールは元の位置に戻され、プレーは続行されます。

b. もし、キューボールが他のボールに接触する前にハンギング状態のボールがあった位置を通過し、他のボールに接触せずにスクラッチするか、テーブル上に留まる場合、キューボールとオブジェクトボールは元の位置に戻され、再度ショットを行います。

c. もしショットが合法で、どのボールがハンギング状態のボールがあった位置を通過し、そのボールによって他のボールに接触する場合、審判は元の位置に戻す努力をし、再度ショットを行います。復元が不可能な場合は、そのゲームは最初にブレイクしたプレイヤーが再度ブレイクを行うこととなります。

