

改定版 日本ビリヤード協会 キヤロムビリヤード競技規定

- 第1章 総則
- 第2章 設備及び用具
- 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(審判員)
- 第8章 プレーヤー
- 第9章 スリークッション競技
- 第10章 四ツ球競技
- 第11章 フリー競技
- 第12章 バンド競技
- 第13章 カードル競技
- 第14章 アーティスティック競技

第1章 総則

ビリヤード憲章 全ての競技者はスポーツマンシップに乗っ取り競技すること。

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(WC B S /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 設備及び用具

第1条 ビリヤードテーブル(石板)、クッション及びクロス
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 大台においてスレート(テーブル石板)は最低45mmの厚さであること。

第3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により仕切られたもの。

第4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5項 床面からテーブル面までの高さが750mm～800mmのもの。

第6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(ラシャ／羅紗)で
覆われたもの。

第7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 ボールとチョーク

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205g～220gのもの。
(使用するボールの重量差は2g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個及び赤ボール2個。

第5項 チョークはテーブルなどの用具を過剰に汚すようなものであってはならない。

第3条 各スポットの記入とスターティングライン

第1項 試合開始のボールの位置、フロズン(タッチ)やテーブルの外にボールが飛び出した場合にボールを置く位置をスポットと言う。

第2項 それらのスポットについては、チョーク、鉛筆もしくはインクで明確に+マークで記入すること。なお、小さな丸いリング印は不可とする。

第4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5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人のプレーヤーが交互に撞き、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、同一プレー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ーヤーと交代し、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 試合の開始(バンキング)

第1項 試合開始はレフリーがバンキングのためのボールの配置を終え「開始」のコール後遅滞なく速やかに両者ほぼ同時になされなければならない。

第2項 バンキングの勝者がサーブの選択権を得る。

第3項 レフリーの「開始」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プレーヤー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(短クッション)入る前にバンキングを行わない場合はバンキングを負けとなる。

第4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5項 下記の行為があった場合にはバンキングは負けとなる。

- 手球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。

- ## 第2条 サーブ

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。

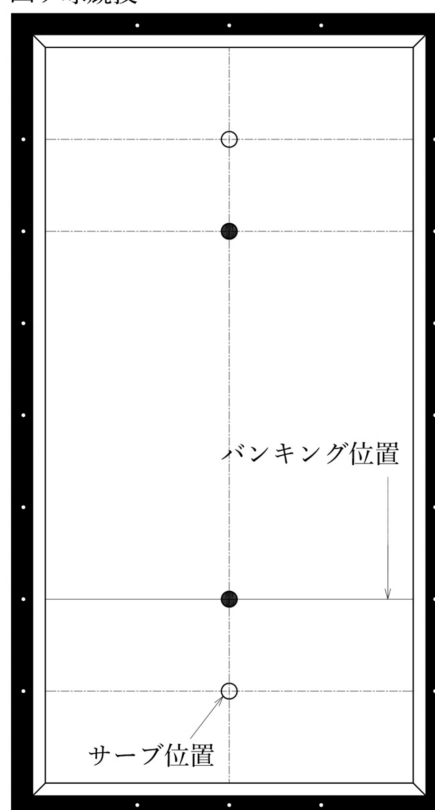
第3項 試合は、レフリーのプレー宣告により所定サーブスポットから開始する。

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。

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。

【図1-2】

四ツ球競技



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となる。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、**試合点数に到達しなかった場合は敗者となり、試合点数に到達した場合はドロー(引き分け)とする。**

(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でも対戦相手の記録は有効とする。また棄権したプレイヤーの記録は残るが WP は無効となる。

II) WP が同数の場合は、以下により順位を決定する。

- ① GA(グラントアベレージ=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。
- ② TP(トータルポイント) 得点の総合計。
- ③ HR(ハイラン) 1 試合中の 1 イニングの最高得点。
- ④ 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。
- ⑤ 該当するプレイヤー同士の直接対戦の結果。
- ⑥ 該当するプレイ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 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イヤーを勝者とする。
- (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**原則として**競技中にタイムアウトをとることができない。

第 1 項 ただし、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トイレ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**規定**、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**既定の配置からサーブを撞くこととする。**

第 4 条 **ボールが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。**
但し、外枠もしくはチョークなどに触れた場合はファールとなる。

第 5 条 競技中、判定し難い事項についてはプレイ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の除去をレフリーに要することができる。

但し、汚れの除去については手玉のみとし、相手玉、赤ボールについては対戦者の許諾が必要である。

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、プレイ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 タップ以外の部分で手球を撞いた場合。
- 第4項 的球をキューで直接撞いた場合。
- 第5項 手球及び的球を誤って手に持った場合。
- 第6項 ミスジャンプをしたとき。
- 第7項 二度撞きをしたとき。(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)
- 第8項 ボールが台外に飛び出したとき。
- 第9項 床面から両足を離して撞いたとき。
- 第10項 ボールが静止しないうちに撞いたとき。
- 第11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12項 タッチしているクッションに向かって撞いたとき。
- 第13項 ショットクロックがある競技では定められたタイムを過ぎた場合はファールとなり相手選手の初球立て直しにより再開をする。

第2条 プレーヤーが以下の事項に該当したときは、その試合は失格負けとなる。

- 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 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。
また試合を放棄したとき。
- 第3項 抗議を繰り返し、大会に支障を生じさせたとき。

第7章 レフリー（審判員）

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を助言すること。

- (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ない。
- (b) レフリーが球違いに気が付かない場合、相手プレイヤーは指摘し抗議をすることができる。
- (c) 上記(a)(b)とも最終ショットまでの得点を有効とする。

第4条 レフリーは、以下の事項に該当するときには注意を払う。

- 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は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 試合中に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は、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、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) 相手球とのタッチ

手球はCへ相手球はBへ置く。ただしCに赤ボールがあった場合

手玉はAへ相手玉はBに置く。

また、Bに赤ボールがあった場合は手玉をCに置き相手玉をAに置く。

(b) 赤ボールとのタッチ

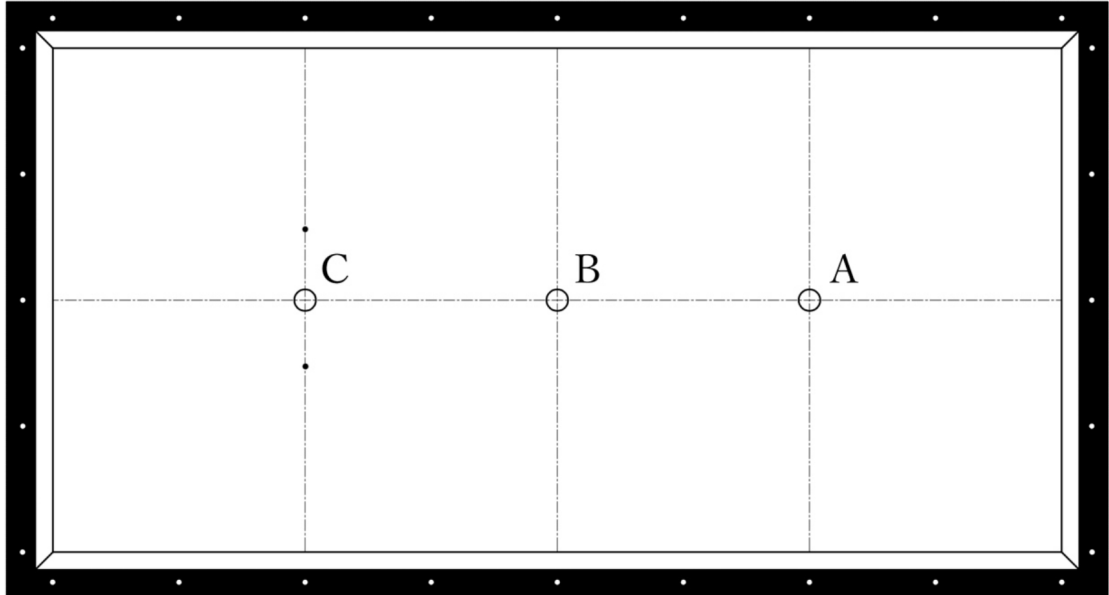
手球はCへ置き、赤ボールはAへ置く。ただし、Cに相手球があった場合は赤ボールをAに置き、手玉をBに置く。

また、A に相手球があった場合は手玉を C に置き、赤ボールを B に置く。

(c) 相手球と赤ボール両方とのタッチの場合

手球を C へ相手球を B へ赤ボールは A へ 3 個全てを移す。

【図
2】



サーブ方向 →

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) 相手球の飛び出し

B に置く。ただし B に手球がある場合は C へ、赤ボールがある場合は A へ置く。

(b) 手球の飛び出し

C に置く。ただし C に相手球がある場合は B へ、赤ボールがある場合は A へ置く。

(c) 赤ボールの飛び出し

A に置く。ただし A に他のボールがあるときには赤ボールは B へ置く。

(d) 手球と相手球の飛び出し

手球は C に相手球は B に置く。ただし C または B に赤ボールがある場合

赤ボールが C にある場合には手球を A に相手球を B に置く。

赤ボールが B にある場合には手球を C に相手球を A に置く。

(e) 相手球と赤ボールの飛び出し

相手球は B に赤ボールは A に置く。ただし B または A に手球がある場合

手球が B にある場合には相手球を C に赤ボールを A に置く。

手球が A にある場合には相手球を C に赤ボールを B に置く。

(f) 手球と赤ボールの飛び出し

手球を C に赤ボールを A に置く。ただし C または A に相手球がある場合

相手球が C にある場合は手球を B に赤ボールは A に置く。

相手球が A にある場合は手球を C に赤ボールは B に置く。

(g) 三個の球の飛び出し

手球は C へ相手球は B へ赤ボールは A へ 3 個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、周囲を囲われ競技が不可能と
レフリーを含む三者が認めた場合に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 競技規定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。

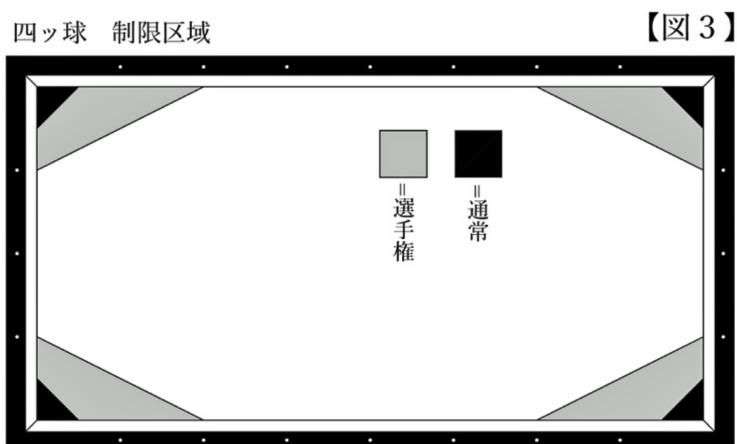
第 2 項 プレーヤーは、制限区域のどの 1 区域においても、続けて 2 度の得点を行うことはできない。

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。

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また両選手が撞き切りの際は両者勝ちとなる)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。
- ② G.A(グラントアベレッジ=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。
- ③ T.P(トータルポイント) 得点の総合計。
- ④ H.R(ハイラン) 1試合中の1イニングの最高得点。
- ⑤ 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。
- ⑥ 該当するプレーヤー同士の直接対戦の結果。
- ⑦ 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。

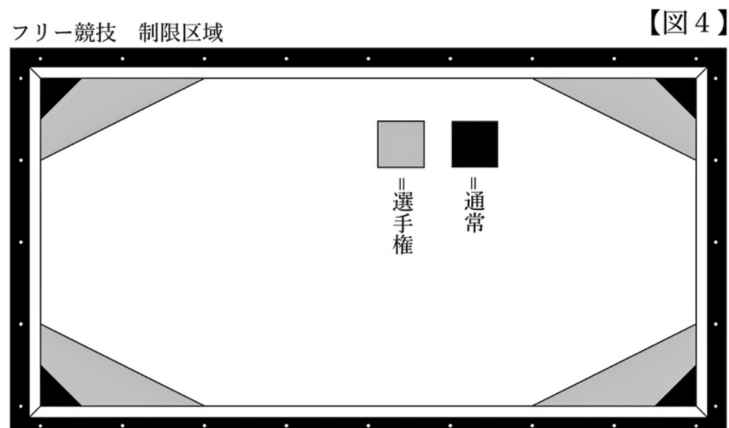
第2項 競技規定、ファール規定及び試合方法は、第4章、第5章及び第6章に定める。

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、全てのボールを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、全てのボールをサーブの位置に立て直す。

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全てのボールを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、全てのボールを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】【図5-2】【図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。

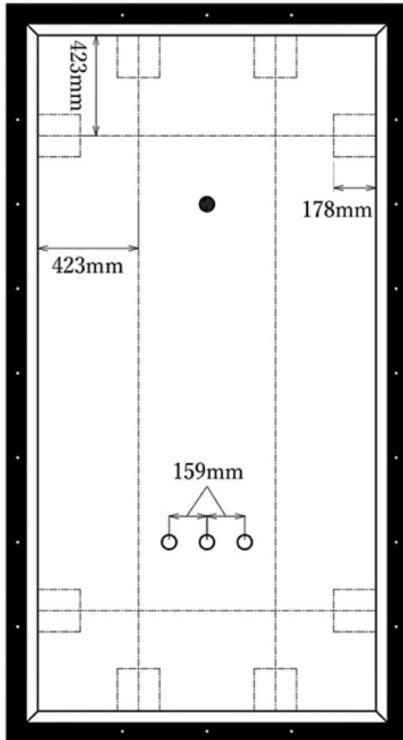
第3項 1ショットカードル競技ではプレーヤーは、制限区域内において手球以外の他のボールのうち少なくとも1個をその区域外に出さなければならない。ただし、区域外に一旦出たボールが再び同じ区域内に戻ったときは再びショットできる。

第3条 立て直し

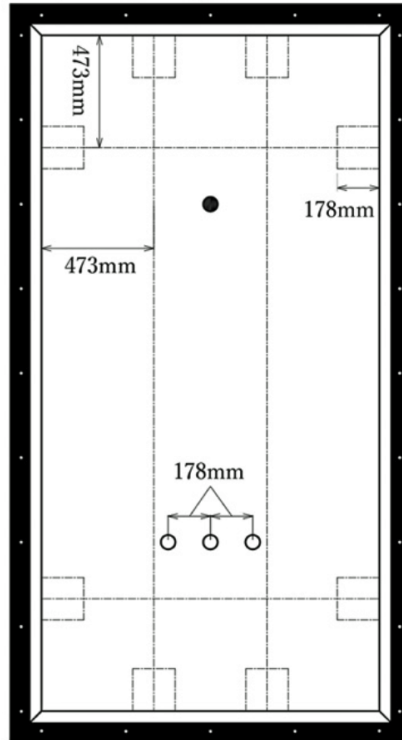
第1項 手球がタッチした場合は撞き手の意志によりサーブの位置に立て直すことができる。

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。

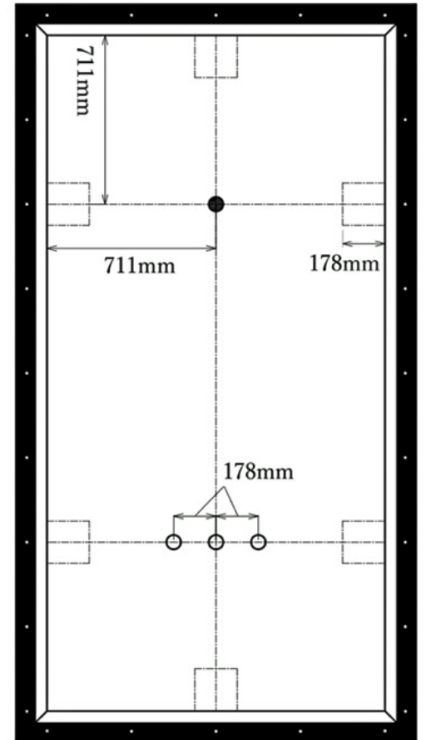
【図5-1】
カードル 42/2



【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イヤーを勝者とする。
- (b) 総得点と同じ場合は総試技数の少ないプレイヤーを勝者とする。
- (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イ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。

改定版 競技規則は 2026 年 1 月 1 日より各競技にて施行いたします

なお当競技規則を断り無く転載・引用することを禁じます

【改定初校 2025 年 6 月 20 日】

責任編集

公益社団法人 日本ビリヤード協会
理事 鈴木 剛

監修

日本ビリヤード協会関東支部
理事長 森 陽一郎

協力 日本プロビリヤード連盟 / 日本ビリヤード協会関東支部