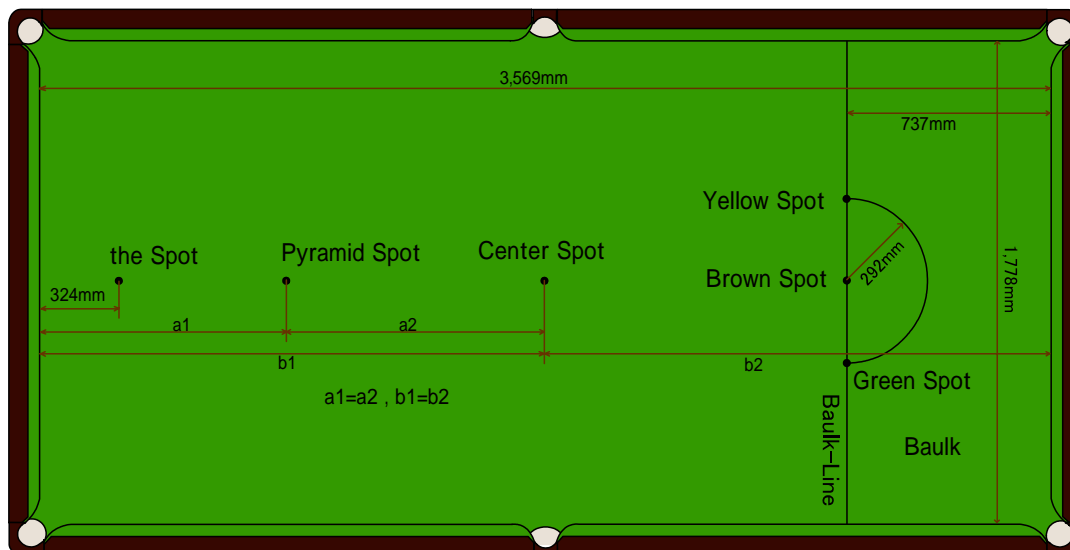


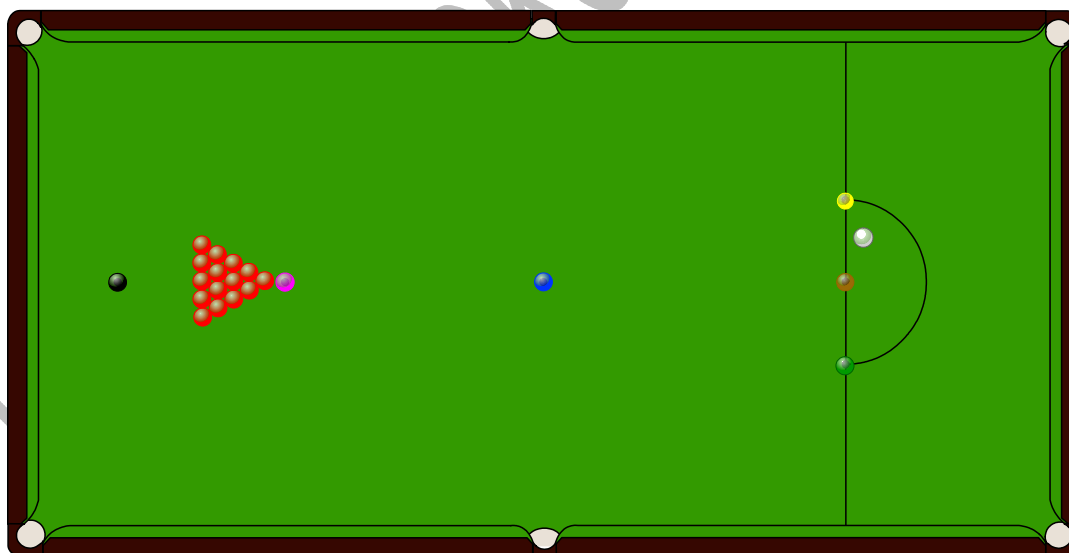
# スヌーカーのルール < 要約版 >

## テーブルの各部の名称



「the Spot」側の短クッションを トップクッション、反対の短クッションをボトムクッションという。同様にトップコーナーポケット、ボトムコーナーポケットおよびセンターポケットと呼ぶ。

## ボールのセッティングと点数



- |                 |      |                  |
|-----------------|------|------------------|
| ・「Pyramid」      | : 赤色 | ・・・ 1 点 ( 15 個 ) |
| ・「Yellow Spot」  | : 黄色 | ・・・ 2 点          |
| ・「Green Spot」   | : 緑色 | ・・・ 3 点          |
| ・「Brown Spot」   | : 茶色 | ・・・ 4 点          |
| ・「Center Spot」  | : 青色 | ・・・ 5 点          |
| ・「Pyramid Spot」 | : 桃色 | ・・・ 6 点          |
| ・「the Spot」     | : 黒  | ・・・ 7 点          |

## 競技方法の概略

それぞれの試合はフレーム(Frame)という単位で構成されていて、9ボールの試合の7セットマッチとか9セットマッチなどと同じ考え方です。

まず基本的なプレー方法と得点の仕組みですが、前ページの図のように21個の的球と1個の手球でプレーします。それぞれの的球にはそれぞれ点数が付いていて、

赤=1、黄=2、緑=3、茶=4、青=5、桃=6、黒=7 となっています。

プレーヤーはテーブル上に赤が残っている場合には、まず必ず赤から狙わなければなりません。

赤をポット(ポケットイン)することができるとう赤の得点1点を獲得できます。ポットされた赤はそのままにしておきます(テーブル上には戻しません)。次に6個の色球のどれかを狙います。このときにどの球を狙うかをノミネート(コール)しなければなりません(但し、明らかにどの球を狙っているのが判断できる場合には慣習的にノミネートボールのコールはしません)。

このノミネートした色球のポットに成功すると、その色球の点数が加算されます。そして、落ちた色球はその色球の所定のスポットへ戻されます(図参照)。

尚、戻すべきスポットが他の球で邪魔されている場合には、空いているスポットで一番点数の高いスポットへ置きます。また、全てのスポットが塞がっている場合には、戻すべきスポットからトップクッションに向かった垂直線上に他の球に接触しないように極力近づけて置きます。

プレーヤーが狙うべき球のことをボール・オン(ball-on)と呼びます。まず、最初は赤がボール・オン、次にノミネートした色球がボール・オンというふうになります。ここで、ボール・オンをポットするにあたって次のようなルールがあります。

- ・手球は最初に必ずボール・オンにあたらなければなりません。
- ・手球が最初にボール・オン以外にあたった場合、ボール・オン以外がポットされた場合はすべてファールとなります。

尚、特殊な場合としてキューボールとボール・オンがタッチしている場合があります(Touching ball)このタッチング・ボールはレフリーによってコールされます。この場合スヌーカーでは、すでにボール・オンに当てたと見なされ、プレーヤーは、手球をこのタッチング・ボールから離すように撞けばセーフストロークとなります。

さて、ゲームが進行すると、赤球がテーブルからすべてなくなります。プレーヤーが最後の赤を落として次の色球のポットに成功したら、次は残った6個の色球を点数の低い順に落としていきます。このとき落とした色球はもうテーブル上には戻しません。フレームは、最後の黒を落とすか、最後の黒でファールをした時点、または最後の黒の時に両プレーヤーの得点差が8点以上ある場合に終了します。尚途中でどちらかのプレーヤーがコンシード(ギブアップ)した時点でも終了します。

## ブレイク

プレーヤーが続けてポットすることをブレイクといいます。

中でも赤 黒 赤 黒・・・とすべて黒を使ってポットすると赤1点+黒7点=8点×15回=120点と6個の色球を取りきると(27点)合計で最高得点の147点になります。このことを147(ワン・フォー・セブン)ブレイクといってすべてのプレーヤーが目標とするブレイクです。今までも公式試合では何度か出ていますが、そう簡単にできるものではありません。ちなみに100点以上のブレイクのことをセンチュリー(Century)ブレイクといいます。

## ファール

プレーヤーがファールをすると、相手プレーヤーに相応の点数がペナルティポイントとして与えられます。ペナルティポイントは最低 4 点から 7 点で、ボール・オンの点数に絡んだ点数、または複数の色球が絡んだファールの場合には点の高いほうの点数となります。

例:

1. ボール・オンが青で手球がインオフ(スクラッチ)してしまった = 青の 5 点。
2. ボール・オンが青だが、手球が青に当たる前に黒に当たってしまった = 黒の 7 点。
3. ボール・オンが青で、青をポットすることができたが赤もポットしてしまった = 青の 5 点。
4. ボール・オンが青で、青をポットすることができたが桃もポットしてしまった = 桃の 6 点。
5. ボール・オンが赤で、手球を最初に赤に当てることができたが手球がインオフしてしまった = 赤は 1 点であるがペナルティの最低点の 4 点。
6. ボール・オンが赤だが、手球が赤に当たる前に緑に当たってしまった = 緑は 3 点であるが最低の 4 点。
7. 赤球を 2 回続けてポットしてしまった = 2 回目かどの色球を狙ったかわからないので最高の 7 点。

補足: 以下の場合すべてセーフプレーです

- a). 赤がボール・オンで、最初に当たった赤が色球に当たりその色球がまた別の赤にあたり、その赤がポットされた。
- b). 赤がボール・オンで 2 個以上の赤がポットされた = 落ちたすべての赤が得点に加算されます。最初に手球がボール・オンにあたり途中経過はどうであれ、最終的にボール・オンがポットすればそれはすべてセーフです。(どのポケットに落ちてでも OK です)

## その他の主なファール

1. 球のテーブル外への飛び出し
2. ジャンプショット
3. プッシュショット

## スヌーカー独特の戦法

スヌーカーではファールをすると相手プレーヤーにペナルティの点数が加算されます。ということは、相手にファールをさせれば最低でも 4 点の点数が自分に入ることです。自分の番にポットできる可能性が無い場合にはセーフティを撞いて、相手にファールをさせて自分の得点を増やすという戦法もあります。

また、残りの球を全部入れても相手の点数に届かない場合には、セーフティを撞いて相手プレーヤーにファールをさせてポイントを取って逆転するという事も、時には可能です。

さて、この様にボール・オンが見えないことを、このゲームの名称でもあるスヌーカー (Snooker 又は Snookered) といいます。(厳密にはボール・オンの球一個分とその左右に球 1 個分のスペースがない場合がスヌーカーです)

## スヌーカー独特のルール

### a. プレーアゲイン

相手プレイヤーがファールをしました。当然、次のプレイヤーにはファールのポイントが加算されますが、さらに相手プレイヤーにプレーアゲインとコールしてその状態からもう一度撞かせることができます。

### b. フリーボール

前のプレイヤーがファールを犯した後の球の配置がスヌーカー状態になった場合には、レフリーがフリーボールと宣言します。この場合には次のプレイヤーは上記のプレーアゲインを宣言してもう一度相手プレイヤーに撞かせることができますが、もうひとつの選択肢として、どれでも自分の好きな色球をコールしてボール・オンとすることができます。但し、点数はその色球の点数ではなく、ボール・オンの点数です。

例えば相手がファールをして自分の番が回ってきました。ボール・オンの赤はすべてスヌーカー状態で直接当てることができません。このときレフリーがフリーボールと宣言しますので、プレイヤーは狙うことができる色球をフリーボールとして宣言します。仮にフリーボールと宣言した球が青でそのポットに成功したら、点数は青の5点ではなく、本来狙うべきボール・オンの赤の点数1点になります。(当然ポットされた青はテーブルの所定の位置に戻されます) 要するにフリーボールとは、ファール後に相手プレイヤーに残された配置がスヌーカー状態の時に他の色球を本来のボール・オンの代わりに代用できるということです。

ポケットなどで手球を自由な位置における意味のフリーボールとは違いますのでご注意ください。

尚、手球がインオフ(スクラッチ)、あるいはテーブル外に飛び出た場合には「"D"ゾーン」内の好きな位置に手球を置いてプレーします。

### c. ワンクッションルール

9ボールなどでは、手球が的球に当たった後、どちらかの球が必ずクッションに当たらないとファールを取られますが、スヌーカーではこのルールはありません。

### 著作権について

当「スヌーカーのルール 要約版」の著作権は「Snooker of Japan」及び「Snooker Players' Club」(略称 SPC)が保有しています。尚、本書はWSA及びIBSF発行の「Rules of the Snooker」を元にWSA・IBSFの許可を得て作成しています。Snookerのルールの普及の目的に限りコピーを許可いたしますが、その内容の変更は禁止いたします。尚、商用にて利用する場合には「Snooker of Japan」(E-mail: [webmaster@snooker.gr.jp](mailto:webmaster@snooker.gr.jp))までご相談ください。

国内でのスヌーカーの情報を得るには以下のサイトをご覧ください。

「Do Me a Snooker」 <http://homepage2.nifty.com/clickclick/snooker/>

「Snooker Freaks」<http://www.f7.dion.ne.jp/~djom258/> , 「Project "Cue"」<http://www.annie.ne.jp/~nkobayas/>

「Snooker of Japan」 <http://www.snooker.gr.jp/> ,

「Snooker Experience」 <http://www.st.rim.or.jp/~tomio/Snooker/>