

世界花式撞球協會正式規則

〔賽會規則〕

以下規則為有關所有落袋撞球之比賽方式、得分、執法及責任。但本規則中之所有戒條及原則為基本規則的一部分，適用於正式或非正式比賽。

1-1 選手的責任：

選手有責任了解比賽所有相關的規則、條例及賽程表、流程表等。即使主辦單位得盡其所能為選手準備好所有相關資訊，但主要的責任皆落在選手身上（例外情況請參看守則 2-16），若選手不自行索取及熟讀相關資料，當發生違反規則的情形時，選手便會喪失其應有的權益而無追訴權。因此，選手務必了解、熟知一切相關規章，這是選手本身的義務。

1-2 確認比賽所使用之器材：

比賽前選手必須自行確認其所使用球及有關器材皆為標準及合乎規則，否則一經開始比賽後，選手無權抗議其所使用器具的合法性。（除非比賽的對手及主辦單位雙方認同其抗議，且比賽大會方面有適當的補救方法）

1-3 器材之使用：

除了器材本身設計之使用方式外，選手不得改變其用途（請參考規則 3-41 及 3-42）。舉例說明：滑石粉容器、巧克等不得用來支撐架桿器（或支撐手架桿），且選手在任何情形下，不得同時使用超過兩組架桿器，架桿器亦不得使用於架設球桿以外的任何用途。選手不得使用多出的球或沒有使用到的球來測試球是否能通過或當作其他用途（決定開球權之比球不受此規定之限制）。當沒有裁判員執法且球檯上三角框的位置沒有畫線顯示時，選手可用三角框檢視球是否在三角框內（請並參考守則 2-15）。

1-4 使用器材之限制：

選手可自由選擇使用任何品牌之巧克、滑石粉、球桿、架桿器等。但是，主辦單位有權限制選手之任何會損及比賽球具或比賽狀況之行為，比方說：一位選手可能被禁止在綠色的球檯布上使用紅色的巧克；或因為可能會弄髒球檯布和球，而被要求不得過分使用滑石粉；也可能因為其所使用的球具（桿）發出不當之噪音，影響到其他參賽選手而被禁止繼續使用該球具（桿）。（請參看守則 2-15）

1-5 球檯畫線部分：

排球時必須使用三角框，每一張比賽球檯都必須配備一付專用的三角框並加以記號，以確保比賽的過程中每一張球檯所使用的三角框為同一付。並且以筆在球檯布上正確地畫出 1. 三角框的正確位置，以確定排球的準確性及一致性。 2. 排球線（long string），以確保擺球的準確性。 3. 發球線，以確定母球（或子球）是否在發球線後。同時，頭點、中心點及腳點也要明確地標示出來，不論是小小的標以十字記號或用標點來標示。但若比賽並不要求須有以上的記號，則頭點及中心點可不必標示出來。

1-6 主辦單位之自由決定權：

主辦單位有權決定有關賽事之其他合適的規則及程序，比如：要求選手的服裝、決定報名費收取方式、報名費退費方式、賽事時間之彈性安排、抽籤方式、練習程序等等。但是，若主辦單位欲取得世界花式撞球協會（以下簡稱 WPA）對該賽事之認可，有一些基本條件必須符合 WPA 的要求，特別是關於確保獎金的正確分配方式。

1-7 延遲開賽：

選手必須在該場比賽開始後 15 分鐘內至比賽場地準備好並開始比賽，否則以棄權論，其對手獲得保送。實際開賽時間以原來大會排定的時程或比賽當時由大會公佈的時間兩者中較晚者為準。

1-8 比賽時不得練球：

選手在比賽進行中不得練球；任何不屬於比賽應有之出桿，均為犯規（參考規則 1-6）

1-9 不得接受任何協助：

在比賽進行中，選手不得與任何旁觀者討論打球的方法，如果選手詢問觀眾並接受其建議，則該選手視同自動棄權。除了對手外，任何給予選手口頭或非口頭協助的旁觀者，一律由主辦單位驅逐出場。（請參考守則 2-28）

1-10 沒有離開球檯：

當選手出桿權結束後，他必須立刻停止出桿動作，否則視同輸了該局比賽。（但 14-1 球比賽例外，此種行為視同故意犯規）。

1-11 出桿太慢：

當裁判覺得選手在比賽進行中出桿太慢而影響到比賽進行時，可以警告雙方選手應在每次出桿後 45 秒內繼續出桿（雙方選手均須遵行），若裁判判定其中一位選手在收到”10 秒”的時間警告後，出桿時間超過 45 秒，將被判定犯規，其對手依各比賽規則獲得應有的判決。

當選手出桿時，其計時是由前次出桿結束後開始，直到他以球桿上的皮頭接觸到母球為止。擊球後，所有球移動的時間不予計算。當選手獲自由球時，時間的計算是由母球在他手上，且置球或排球已完成時起算；同時在 45 秒結束之前 10 秒時，必須給予選手警告，若選手超過時限而未出桿即為犯規，將被判定犯規，其對手依各比賽規則獲得應有的判決。如果在出桿時間結束前 10 秒，出桿選手已彎身備出桿，不必給予時間警告亦不給予懲罰；但若選手起身且未出桿時，則必須告知所 時間，並且照常計時。每位選手在每一局比賽中可以要求一次”延長時間”，延長時間的長度與計時相同；在雙方選手比數相同且僅餘一局比賽的情況下，每位選手可利用兩次”延長時間”。選手必須確認裁判員/計時員已聽到”延長時間”的要求。

1-12 暫停比賽：

若選手在裁判宣佈比賽暫停後依然出桿擊球，則該選手視同輸了該場比賽，因為暫停比賽之宣佈視為明顯之停賽警告。（參看守則 2-27）

1-13 暫停：

如果比賽允許暫停，每一位選手只能在輪到自己上場時或在兩盤比之間（若比賽為搶盤制）要求暫停。暫停時裁判員或大會行政人員必須在球檯上放置”暫停（Time Out）或類似的標示牌。暫停時雙方選手不得在該球檯上練球。基本上每一位選手在一場比賽中只有一次暫停的權，暫停時間最多為 5 分鐘。當比賽為搶盤制時，在最後一盤比賽中，允許雙方選手要求一次暫停（三戰二勝制時為第三盤，五戰三勝制時為第五盤），不管在先前的幾盤中是否已使用過暫停。

1-14 棄權：

如果選手宣佈棄權，則自動輸掉該場比賽。若選手在其對手上場出桿且為對手決定性的一局時，企圖轉開他手中的球桿，將被視為棄權，裁判員可不必警告而直接宣布該選手棄權。（請參考守則 2-22）

1-15 棄權之計點規則

選手因任何理由棄權時，無論在宣告棄權前其得分多少，一律不作正式比賽記錄或記點，而以贏"W(F)"，及輸"L(F)"為記（如被取消資格，視同保送對手）。若在對手棄權之前，該選手在比賽中正好創下單桿最高分（或類似的有獎項記錄），該單桿最高分或記錄仍具有贏取比賽獎勵或獎金的效力。

1-16 比賽無裁判員時：

在比賽無正式裁判員時，任何雙方的爭執，將由大會負責人或其指派之人代替仲裁之。

1-16-1 母球犯規：

當比賽設有正式裁判員時，任何一方選手在出桿前、出桿時及出桿後，以球桿、衣服、身體的一部分、架桿器及巧克等碰觸到球，皆為犯規。但若比賽沒有裁判員在場時，在上場打球不小心碰到位於選手與母球之間之不動之球時，並不算犯規。一但上述情況發生時，選手應讓大會負責人重置被擾亂的球回其原先正確位置，如果選手不願意該些球被歸回原位，此時若他之任何正常打擊之球碰到該些未歸回原位的球，或者是球通過未歸回原位之球原先停放的部分位置時，該打擊算犯規。簡言之，如果意外觸球對結果造成影響，即為犯規。總之，應早點請大會負責人來歸位該些被擾亂之球，當然不可在球仍未靜止時來擺放。同時在大會負責人未歸位任何被擾亂之球前，任何出桿打擊其他球的行為皆為犯規。

但若非打者選擇讓該些被擾亂之球留在新的位置時，此時這些被弄亂之球算已歸位，且隨後之出桿打擊不算犯規。但不論任何人在比賽中碰到母球時一律算犯規，當然在正常的打球時，用球桿皮頭來接觸母球不在此列。

1-16-2 跳球、剝桿之犯規：

在無裁判員執法的比賽中，若選手欲使母球跳過、繞過或剝過障礙球（該球為非目標球），致使該球移動（無論是因手、架桿器或是出桿後球桿的延伸所造成）均為犯規。

1-16-3 第三者的意見：

若發生難以判別的爭議情況時，任一選手可請求大會或第三者，以判定該情況之合法性。

1-16-4 難以辨別之擊球狀況：

若母球幾乎同時擊中一目標球及一非目標球，而無法判定究竟先擊中何球時，應判定對出桿者有利（註：即打者不犯規）。

1-16-5 排球：

排球時必須儘量將每一顆球互相靠緊，除非在萬不得已的情況下，避免以球敲擊，必要時最好以毛刷仔細刷掃三角框範圍內之球檯布，盡可能使其平順。

[裁判守則]

2-1 賽會行政人員及裁判員：

當這些守則談及裁判員時，應注意裁判員之特權及自由決定權亦延伸適用於大會行政人員。

2-2 裁判員之權力範圍：

裁判員有職責維持比賽秩序並為比賽執法，裁判員之判決即為終決，不容異議。他對他所執法的比賽有全部的權力，他可審慎地考量何時與其他大會人員一同商議有關的規則釋義、球之放置位置等。

總之，任何判決由裁判員決定，選手不得任意向大會提出申訴，除非裁判員作出錯誤的判決或用錯條例時，方可由主辦單位更正其判決。裁判員可依他個人認為合適的方法來做判決。

2-3 裁判員之回應能力：

裁判員在任何情況下必須有足夠的能力回答選手所提出的一切客觀的有關比賽之問題，譬如：球是否在三角框範圍內、球是否在發球線後、目前比數、尚餘幾分得勝、雙方選手是否犯規以及在某種狀況下所適用的規則等。當裁判員被問及有關規則釋義時，他必須以他所了解的細節盡力說明。但即使裁判員說錯亦不能做為選手犯規的護身符。裁判員不得加入個人的主觀意見，以至影響到比賽，例如：指導選手如何擊球、是否可打某組合球、對選手分析球檯上的情況等。

2-4 最後判決權

雖然這些規則盡其所能的來涵蓋所有比賽中所產生的情況，但偶會有些不尋常的情況發生而需要對規則的適用性做某些闡釋。在此特別的情況下，主辦單位之負責人或其他行政人員針對該情況所做出的決定（不同於裁判員的判決需求）將為最終的判決。

2-5 嚴禁裁判員參與賭博：

裁判員嚴禁參與任何有關該賽事之賭注，若發現裁判員或其他工作人員對比賽或任何參賽選手下賭注時，則立刻取消該裁判員或工作人員之資格並沒收其所有的工作酬勞。

2-6 器材準備：

基本上，開賽前裁判員有責任檢視球檯與球是否清潔，同時必須確定巧克、滑石粉、架桿器等器材均已準備妥當齊全。當特殊比賽規則要求時，他將標示檯布上各種球點、發球線、擺球線及三角框線。

2-7 排球：

當裁判員排三角框之球時，選手可在排好後檢視之。但裁判為排球之獨一無二的決定者。

2-8 指定擊球：

當個別比賽項目規定必須指定球、指定袋時，選手可自由選擇出桿打擊任何一顆子球，但在出桿前必須指明打擊何球、入何袋。若裁判員誤叫，選手必須在出桿前訴之更正。雖然裁判員誤叫，但他如判斷該選手所合法擊出的球為其本意，則其進球算。

2-9 犯規之判決：

當犯規時，裁判必須儘快判決，同時在判決未告知雙方選手前，比賽不得繼續進行。若犯規選手在被規後仍繼續出桿，裁可以視之為「違反運動員精神行為」，判該選手輸了該局（如為 14-1 球比賽，則判決扣分 15 分）。當基於某些特殊比賽規則下為母球自由球（ball-in-hand）時，裁判員應將母球撿起後交給下家打者並告知他為母球自由球，且裁判員應宣告"自由球"。

2-10 難以判別之擊球：

若母球幾乎同時擊中目標球及非目標球，而裁判員不能確定母球先擊中何球時，則判定對出桿者有利。(註：即打者不犯規)

2-11 清除、轉移球袋內之球：

當比賽使用無自行回球軌道之球檯時，裁判員必須把已滿或將滿之球袋內之球移至其他球袋，以確保進球沒有阻礙。選手有責任提醒裁判員執行該項任務，因為，若擊入球袋之子球因球袋已滿而跳出球袋，該球不算進球得分，且選手無追訴權。

2-12 清潔母球或子球：

在比賽過程中，選手可以要求裁判員清潔擦拭一顆或有球檯上的球，一旦選手出要求，裁判員必須將所有顯污的球擦拭乾淨。

2-13 置球：

裁判員在置球時，應將子球的號碼朝上，以避免對選手造成誤導。

2-14 徵詢意見：

如果裁判員無法判斷選手是否造成犯規，他可運用他認為最適當的方式協助他自己作成判決。

2-15 選手不當使用器具：

裁判員應隨時注意選手是否依器材或附件原先設計之用途或使用方式來使用，或是使用"器材規格"內所界定的不合法器材。然而，在選手堅持不當使用如上所述之器具且已被告知此種使用行為不合規定後，仍一意孤行時，裁判員或其他大會行政人員則可採取"違反運動員精神"條例處理之。(請亦參考規則 1-3 及 1-4)

2-16 警告指示：

裁判員在選手即將嚴重犯規之前，必須給予警告(如將連續三次犯規、選手要求協助，或被判犯規後仍企圖繼續出桿等)，不論裁判員是否有足夠的時間來執行，否則選手的犯規只算是基本犯規(除非有特別的規定)。例如：當比賽項目有規定裁判員必須提醒選手時，該犯規選手在出桿前只算一次犯規。當裁判員該提醒選手某球為凍結球而裁判員未事先宣告時，任何與該球碰觸的球都算是碰到顆星。當這些情況發生時，裁判員必須立即警告且給予選手足夠的反應時間。當選手已出桿或即將出桿才給予警告，則不算給選手足夠的時間來回應，此時該警告將視同未曾發出。

2-17 將球置回原來位置：

當有必要重新或將球清潔時，裁判員要將意外移動之球置回原來的位置時，裁判員必須盡其所能為之，而選手應對裁判員的重擺球完全接受。但若不能肯定其原來位置時，裁判員有權詢問其他人的意見。

2-18 外來的干擾：

當有外來的干擾影響到出桿的結果時，裁判必須將受到干擾而移動的球置回其原位，由原來出桿的選手重新出桿。若外來之干擾不影響出桿的果而其他的球有移動時，則由裁判員將移動的球置回原位，比賽繼續進行。若移動的球無法恢復原狀時，則該局重新排球，由原先開球的選手重新開球。

2-19 不合法使球移動：

若裁判員判定選手使用不合法的手段(用手推球檯布、碰撞或拍擊球檯…等)，該選手判輸該局或判棄權而輸了該場比賽，且裁判員可不必預先警告選手而逕作裁定。(裁判員依據「違反運動員精神行為」作判斷)

2-20 判定兩次擊球：

當母球與子球中間之距離不超過一個巧克時，裁判員必須特別留意該次出桿是否犯規。在此情況下，除非裁判員可以確認為合法出桿，否則下列方法可供參考，以判定是否兩次擊球；當母球在碰觸子球後，跟著子球向前移動超過半顆球即為犯規。

2-21 超出發球線時之警告：

當選手獲得線後自由球時，將母球的 1/2 置放於發球線上或超出發球線時應予以警告，此種情況下若選手將母球擊出時該次打擊犯規。但如果選手將母球置於發球線外且超過特定距離時，裁判員不需警告選手即可在選手出桿後判犯規(參考該有關比賽規則的罰則，同時亦參考規則 3-9)。

2-22 留在選手座規則：

選手在其對手到場打球時，必須留在大會為他設置的座位上，比賽中若欲離開座位必須徵得裁判員的同意，而裁判員必須認定該時機是否適當、有無濫用權力來擾亂對手的情事。若一選手沒有得到裁判員同意而擅自離開比賽區，他將被判輸了該局(如為 14-1 球比賽，則扣分 15 分)。

2-23 禁止外來協助：

除非某一競賽規則中特別允許，在比賽中選手不得接受任何方式之擊球建議。選手不可在除了與大會行政人員、對手或暫停中跟任何人做言語或非言語的溝通。若選手在比賽中需要飲水、其他球具或其他事由，在取得前必須經過裁判員或大會行政人員之許可。

若裁判員認定選手不當接受外來協助時，可以引用"違反運動員精神行為"以處理。

在團賽或雙打時，基於"主辦單位之行政決定權"下，溝通規則可由合適的單位做出適當的修改。

2-24 非選手所造成之妨礙：

當比賽進行時，有非選手從旁干擾而影響到比賽一方或雙方選手時，裁判員有權要求該位人士離開會場。

2-25 出桿太慢：(請參考規則 1-11)

2-26 抗議：

比賽選手有權要求裁判員或主辦單位行政人員解釋規則或抗議裁判沒判犯規；但抗議應在下一出桿前立即為之，否則該抗議將不予考慮或接受。如果選手沒如是做，則該犯規視同未曾發生。裁判員是實際上的最後判決者，但若任一選手認為裁判員誤用某規則，或誤判或闡釋錯誤，此時裁判員應將該事件提交大會負責人或其代表人處理。大會的負責人或他的指定代表人之規則釋義為最後決定，且直到該抗議被解決前，比賽將須暫停。

雙方選手應尊重對方提出要求大會行政人員到場或要求裁判員來檢查及確認一問題規則。不尊重對手之要求將可引用「違反運動員精神行為」判其失格或棄權。

2-27 暫停比賽：

若裁判員認為在選手抗議時或某些情況下不適宜讓比賽再繼續進行，可暫時停止比賽。若因外人介入而干擾到比賽，比賽可暫停直至該位人士離場後，繼續進行。(請參看規則 1-12)

2-28 違反運動員精神行為：

裁判員有責任及權力監督每一位選手保持其運動員精神，若有選手之行為使其他選手、大會、主持人或整體撞球運動的形象難堪、傷害及破壞時，大會行政人員、裁判員等皆有權處罰或取消該選手之比賽資格。

[落袋球基本規則]

以下規則適用於所有落袋撞球比賽，除非單獨項目訂有特別規則而與本規則相左者。

3-1 球檯、球、球具等設備：

本規則所指稱比賽，必須使用經過世界花式撞球協會(WPA)審議合格之球檯、球、球具等設備。

3-2 排球：

排球時，必須使用三角框，錐形頂點之子球必須置於腳點上，其他子球則須排列並緊靠錐形頂點子球之後並互相相連。

3-3 擊打母球：

所謂合法出桿擊球是指以球桿前端之皮頭擊打母球，其他皆為犯規。

3-4 指定擊球：

當比賽項目規定必須指定球、指定袋時，選手可自由選擇出桿打擊任何一顆子球，但在出桿前必須指明打擊何球、入何袋。選手無須說明將以何種方式把子球打入球袋，如借球、開倫、打組合球或借顆星（皆為合法）。除了指定之子球外，其他同時入袋之子球亦算合法進球。

3-5 未打進球時：

當選手出桿後並無子球入袋，則代表該選手已結束出桿機會，換由其對手上場出桿擊球。

3-6 比球決定開球權：

底下程序用於開球時之比球：

比球時選手所用之球應是同等重量，大小一致（最好皆為母球，但無法同時使用母球時，可使用1至8號的子球代替之）。比球時雙方選手將球置於發球後之發球區內，左右各一（以發球線中心點為準），雙方發球並使球碰觸腳顆星後反彈回頭顆星，最靠近頭顆星者贏得比球。比球時雙方選手所擊出的球至少要碰觸腳顆星一次。但選手若違反下列規定，則視同自動輸了比球：

1. 球滾到對手之半場
2. 球未碰觸到腳顆星
3. 球落入球袋
4. 球跳出檯面
5. 球碰觸到左右兩邊的長顆星
6. 球停留在發球區左右兩邊的底袋袋口前且其位置超過了頭顆星的鼻部，或
7. 球碰觸到腳顆星超過一次以上。

若雙方選手同時違反上述的比球之規定或裁判員無法判定輸贏時，則重新比球。

3-7 開球：

開球權可由比球或抽籤決定（正式比賽則規定以比球決定），贏得比球或抽籤的選手有權選擇由其本身開球或由對手開球。

3-8 開球母球規則：

開球時母球為發球線後自由球，子球則依各類比賽項目之規定放置。開球時，母球一經球桿的皮頭觸及，則代表比賽正式開始。

3-9 開球時使母球轉向：

開球時，在母球越過發球線且未擊中子球前，使母球停止或轉向的行為視為犯規，並喪失出桿權。其對手有下列之選擇：1. 自己獲得發球線後母球自由球，或 2. 將發球線後母球自由球的權利交回給犯規選手(例外：9 號球，參考規則 5-3：「母球自由球，可置於球檯上任一處」)。裁判員必須警告選手在這一場比賽中若再犯第二次，將視同棄權而輸了該場比賽(參考規則 3-28)。

3-10 母球自由球時母球放置於發球線後：

此一規則只限定於比賽項目為發球必須在發球線後及當對手母球落入球袋時必須將母球置於發球線後之項目，此時，其對手可將母球置於發球線後任何位置開始出桿。

選手可選擇打擊任何一顆球基點在發球線上或前方之子球，但不得打發球線後方之子球，除非選手先將母球朝發球線前方打出，然後以碰顆星的方式使母球再回到發球線後而擊中目標球。球基點(球與球檯面的接觸點)為決定該球是在發球線前或後的基準。

如果選手不小心地將母球置於發球線上方或前方欲出桿時，裁判員或其對手必須在他出桿前予以警告制止，若在該選手已完成出桿動作後才予以更正，則該次出桿不算犯規。但若裁判員或其對手在該選手出桿前即已警告母球擺放的位置不正確，該選手應重新將母球擺放至正確位置。如一選手將母球完全而明顯的擺放於發球區外而出桿打擊，則為犯規。(參考守則 2-21)當母球為線後自由球時，它將保持母球自由球(in hand)的狀況直至選手以球桿皮頭將母球擊出發球線為止。如在線後自由球之狀態下，選手可用手或球桿等來調整母球的位置。但是，一旦母球成為上述所言檯上待打之球時，該球不可被選手以任何方式阻礙，否則即為犯規。此外，如果母球沒能打到一個合法目標球或沒越過發球線時皆為犯規，下家選手可依據各個別比賽規則獲得母球自由球。

3-11 子球進袋：

子球在合法的打擊中入袋並停留在袋中即算合法進球(若球由自動回球軌道掉落地面亦算進球)，但若子球由球袋內反彈回檯面則不算進球。

3-12 球的擺球點：

球的擺球點是以該球的基點(或中心點)為準。

3-13 雙腳不得離地：

選手在出桿時必須至少有一腳保持與地面接觸，否則即為犯規。選手在比賽中所穿著的鞋子不可奇形怪狀。

3-14 球未停止前出桿：

在母球或任何子球未完全靜止前，出桿擊球皆為犯規(一旋轉球即為仍在動未靜止之球)。

3-15 完成出桿動作：

當檯面上之球未完全靜止時(包括旋轉中的球)，該次出桿動作不算完成(因此入袋之子球尚不記得分)。

3-16 發球線之定義：

發球線不包含在發球區內。因此，當個別比賽項目規則規定選手在獲得母球自由球時，必須將母球自發球區球內擊出並通過發球線而擊中子球者，若有子球的位置是在發球線的中心點上，此子球是合法可打的球。同理母球必須置於發球線後發球，不可直接置於發球線上發球。

3-17 犯規之一般通則：

雖然比賽因項目不同其規則亦不盡相同，但以下規則適用於一般犯規情況：

1. 則換對手上場出桿。
2. 出桿若犯規，該次出桿無效，入袋之子球不算為出桿選手之得分，且
3. 除非該比賽項目有規定必須將犯規時入袋之球重新擺置，才須取出重置。

3-18 出桿後母球未碰觸子球：

出桿後若母球未碰觸到任何合法的目標球，即為犯規；另外，將母球推離與母球接觸的子球視為未擊中該子球。

3-19 合法的擊球：

除非比賽項目有特別規定外，否則選手必須將母球擊出後撞擊到目標球，並且

1. 使得任一子球落袋；或
2. 使得母球或任一子球碰觸到顆星，違反規定者為犯規。

3-20 母球落袋：

出桿後，若母球落袋即為犯規。若母球碰觸到已落入球袋之子球（譬如：某一個球袋中已裝滿了子球），則為犯規。

3-21 觸球犯規：

除了以球桿的皮頭擊打母球為合法外，以其他任何部位碰觸到母球皆為犯規（身體、衣服、巧克、架桿器等）。當有裁判員在場執法時，任何在正常犯規下被移動的子球須依裁判的判斷盡可能的擺回原位，對手沒權要求歸回原位（請同時參考規則 1-16）。

3-22 置球犯規：

選手在擺放自由球時，若以母球碰觸到任何一顆子球皆為犯規。

3-23 兩次擊球犯規：

當母球與目標球相連時，選手可直接朝子球的方向正常出桿，但若球桿接觸母球超過一次以上，或出桿後母球與目標球撞擊時或撞擊後再次觸及母球均為犯規（請參看守則 2-20，來研判此種出桿）。若出桿時有第三顆球十分逼近母球時，請務必小心出桿，以免觸犯本規則之第一部分。

3-24 推擊犯規：

當出桿推擊母球時，若皮頭停留在母球上之時間過長即為犯規。（此種出桿通常歸類為推桿）

3-25 選手責任犯規：

選手有責任注意其隨身所攜帶及使用的物件如巧克、架桿器、銼刀及任何其他物品及設備。例如一個巧克掉落或架桿器頭脫落並觸及檯面上的任何球時，即為犯規（若無正式裁判員之比賽則只有在觸及母球時才犯規）。

3-26 犯規跳球：

若以球桿故意挑擊母球底部（向下挖或向上挑起）使母球跳起，即為犯規行為。這種跳起的行為偶或會無意中發生，那時不算犯規；但如以球桿的前節（shaft）或是先角（ferrule）觸及母球仍算犯規。

3-27 跳球：

若無特別規定，比賽時將球桿提高擊球，致使母球跳過檯面為合法出桿，但出桿時若造成滑桿則為犯規。

3-28 跳離檯面

在出桿後球並沒停留在球檯上（如在顆星上、在球桌外框、地上等）皆為跳球（jumped ball），但球也可能跳到顆星上或球檯外框後，未經任何外力且無碰到任何不屬於球桌上的東西而自行回到球檯面。此時，球桌指的是其一直有的組件。（球打到或碰到任何非球桌一部分的東西，例如燈具、檯邊顆星上的巧克等則視為跳球，雖然球仍可能在碰到這些不屬於球桌一部份的東西而回到檯面）。

在所有落袋撞球比賽，當一出桿打擊引起母球或他球跳離檯面算犯規。所有跳離檯面的球應該在該球停止不動後重擺（除了9號球與8號球的比賽外）有關母球跳球犯規後應如何擺，則請參閱個別比賽規則。

3-29 特殊蓄意犯規處罰條例：

若比賽時選手故意以球桿皮頭以外的部分（如球桿前節、先角）撞擊母球，即為犯規。雖說此種行為根據規則3-19應自動判為犯規，但若裁判判定該行為為蓄意犯規時，必須警告該選手：第二次蓄意犯規該選手喪失比賽資格。且如果第二次違犯規定發生時，以棄權論。

3-30 一次犯規限制：

除非某比賽項目有特別規定，否則選手每次出桿只有一次犯規之可能性。若在某一次出桿，選手犯規超過一種時，以最嚴重的一則犯規處罰。

3-31 球自行移動時：

若任何球自行移動，該球就留在移動後之位置上且比賽繼續進行。若球在袋口前停留超過五秒後卻自行落入球袋，則該球必須取出重新置於原位，繼續比賽。若選手選擇打擊袋口的子球，但在出桿後且母球未碰及子球前子球卻自行落袋，致使母球雖然通過該子球之位置卻無法擊中該子球，則該次出桿不算，須將母球及該落袋之子球置回原位，重新打擊；其他在此次打擊中受影響而移動的球亦應在選手重打前回歸原位。

3-32 重新置球：

當比賽項目規定子球須重新擺置時，若須放置的子球只有一顆則置於腳點上，若超過一顆以上則按其號碼順序由小而大，由腳點向腳顆星方向排列在擺球線上，若在腳點及擺球線上或其附近有其他球妨礙到排球時，則須將要置回之球在不移動阻礙球的情形下，盡量的靠近腳點排在擺球線上，並且盡量靠近阻礙球或與阻礙球接觸（由裁判依當時情況判定之）；若阻礙球為母球時，則球的擺置只能盡量靠近母球，不能與母球接觸而形成"凍結球"。

若腳點與腳顆星之間已無空間可放置球時，則須置回之子球應依由小而大號碼順序置於腳點與球檯中心點之間（由腳點朝中心點方向擺放）。

3-33 卡在袋口之球：

當有兩顆或多顆球卡在袋口的喉部或球袋的邊緣，且有一顆或多顆懸在半空中，裁判員應遵循以下程序檢查球的現行位置；他應立即用眼（如必要的話也可用手接觸）由上垂直投視每顆球目前所鎖定的位置，依他之判斷如任何球能夠直接往下掉者則為進袋球，但任何球如僅會停在球檯上者則為非進袋球。此時這些卡住之球將依裁判個人評估擺放，而後依個別比賽規則繼續比賽，至於球鎖住或夾住乙事則當全然沒這回事。

3-34 額外入袋之球：

在合法的出桿後，目標球入袋並有其他子球亦同時入袋，則其他同時入袋的子球亦算合法進球，依各別的比賽項目之規定而計分。

3-35 非選手之干擾：

比賽中若因非選手之關係（或在選手欲出桿時遭到非選手碰撞而對其出桿產生影響）致使檯面上的球移位時，應立即將被移動之球盡可能置回原位，並且不對該選手處罰。如果比賽有裁判員在場，則此一工作由裁判員執行。此一規則亦適用於"天災地變"的干擾，例如地震、颱風、燈管掉落、停電等等。若檯面上的球無法置回原來的位時，則重新排球，並由原先開球的選手再次開球。但此規則並不完全適用於14-1連續擊球，因該比賽是由連續的盤數組成；此時正在進行的那盤將中斷而新的一盤將按正常開球規定開始（比球決定開球權）。至於記分則以比賽受干擾之際的分數為準。

3-36 連續開球比賽：

在由許多短賽局所組成的比賽項目中，通常是由各局的勝方開球，但主辦單位亦可選擇下列規則：

1. 交替輪流開球
2. 單局輸者開球
3. 比數落後者開球

3-37 輪流出桿：

比賽時雙方選手輪流出桿，一方未進球或犯規後則換對手出桿；若在未進球亦未犯規的情況下，對手上場照著之前出桿選手所留下的狀況繼續出桿。

3-38 目標球與顆星或母球形成凍結：

此規則適用於當母球欲打擊之子球（目標球）緊靠顆星或該子球緊靠母球本身時，在母球碰觸該凍結之目標球後必須產生下列任一結果，否則即為犯規：

1. 任何一顆子球入袋，或
2. 母球與任何一面顆星碰觸，或
3. 凍結之子球碰觸到顆星，或
4. 另一顆子球被撞擊後觸及其原先未曾碰觸的顆星。（註：14-1球或其他比賽項目有相關之附加規則及適用條例者，請參看該項目之規則）。

一顆子球在出桿前凍結在顆星上，被母球撞擊之後若僅碰觸到原來接觸的顆星，並不視為碰觸到顆星，除非該球離開該顆星，再碰觸了其他球後，再碰觸原來的顆星。若目標球（凍結在顆星上）在出桿前未經裁判或其中一位選手檢查並宣佈為凍結球，則不視為凍結球。

3-39 發球線後自由球：

當選手獲得線後自由球時（在發球區），他必須將母球打過發球線後才得觸及任何子球或顆星或再回到發球區，如比賽有裁判員在場執法時違反上述原則為犯規。但如無裁判員時，對方選手則可選擇判該選手犯規或僅要求違犯的選手將球回復原位後重新打擊（唯此時不處罰違犯選手）。例外：若子球在發球線上或發球線外（為可打擊之目標球），而母球在越過發球線前碰觸到該目標球，因該球太接近發球線致使母球仍停在發球區內，但該次擊球為合法，且母球視同越過發球線。

若選手獲得發球線後自由球且該選手企圖以合法的方式擊球，卻不慎觸及發球區內之子球，縱使在碰觸後母球滾出發球區，但仍算是犯規。又如線後自由球時，若母球不小心撞擊到子球後仍停留在發球區內時，則適用下列條例：其對手可選擇判對手犯規而自己獲得母球自由球，或

將所有移動的球擺回原位，並要求犯規選手再次出桿。若該犯規選手在同樣的情況下再次使母球先碰到線後的子球時，則為違反運動員精神的行為。

3-40 母球自由球犯規：

當選手獲母球自由球，在其擺置母球的過程中可用手或球桿的任一部（包含皮頭）將母球調整至理想位置。在調整母球位置的過程中，若有向前出桿擊球的動作而且球桿已經碰及母球（如果不是合法出桿），即為犯規。

3-41 干擾：

若選手干擾或妨礙對手出桿擊球，即為犯規行為。在未輪到自己出桿時出桿或者是移動任何球時，均視同干擾行為。

3-42 儀器之使用：

選手不得使用球、三角框或任何其他測量寬度的儀器、工具去檢視母球或子球是否可能通過某一個窄道。上檯的選手只能以手持的球桿或手為檢視窄道或作為瞄準的輔助工具。任何其他動作均為犯規動作並為違反運動員精神行為。（請參考規則 1-3，1-4 及 2-15）

3-43 非法的記號：

若選手故意在球檯上留下任何記號以幫助其出桿（包含放置巧克），均為犯規。

8 號球規則

除非有與這些附加規則明顯的相抵觸者，否則落袋撞球的基本規則一律通用。

4-1 比賽之宗旨：

8 號球為指定打擊目標球的項目，本項目使用一顆母球及 1 至 15 號的子球，一方選手若選擇打 1 至 7 號（小花）的子球，另一方選手則必須打 9 至 15 號（大花）的子球。任何一方選手先將自己花色的子球都擊入球袋後，再將 8 號球擊入球袋，即贏得該局。

4-2 指定擊球：

當指定擊球時，很顯而易見的目標球與欲進的球袋無需明確指出，但對手有權利於不肯定時詢問其意圖。利用灌球（跑兩顆星以上）及組合球型態之擊球較不明顯易見，因此必須特別指定球及球袋。當指定擊球時，選手無須說明目標球將碰顆星幾次、灌球、借球、開侖等等。在任何犯規情況下入袋的球皆無須取出重置，不論是屬於出桿者應打的球或是屬於對手應打之球。開球時不必指定球，任何選手即使在開球時衝進 8 號球，但只要開球後有合法的進球即可繼續出桿擊球。

4-3 球的排放：

排球時 8 號球在三角框的中心，最前方的子球（不拘號碼、花色）則需置於腳點上，一顆大花的球在三角框的一角，一顆小花的球在另一角。

4-4 開球的順序：

比球的勝方可選擇開球。在 8 號球比賽中，每一局的勝方開下一局球，除非主辦單位另有規定。主辦單位通常可在賽前選擇下列一種開球方式：

- (a) 雙方輪流開球。
- (b) 負方開球。
- (c) 比數落後者開球。

4-5 合法開球：

（定義）開球時，開球者將母球置於發球線後出桿，出桿後必須至少 1. 有子球進袋或 2. 最少有四顆子球碰觸顆星。違反者即為犯規。當犯規情形發生時，接著要出桿的選手可作下列的選擇 1. 就目前球檯上的情況繼續打擊或 2. 重新排球由他自己開球或要求原先開球的選手再次開球。

4-6 開球後母球落入球袋：

開球後母球落入球袋時

- 1. 所有其他入袋之子球無須取出。（除 8 號球外，請參看規則 4-9）
- 2. 此為犯規。
- 3. 此時仍為開放球局。請注意：這時對手獲發球線後自由球，他不得打擊任何發球區內之子球，除非選手先將母球打越過發球線，再使母球返回碰觸發球區內的子球。

4-7 子球於開球時跳離檯面：

若開球時子球跳離檯面即為犯規，對手有權選擇 1. 就開球後之情況繼續出桿或 2. 將母球置於發球線後開始出桿。

4-8 開球使 8 號球入袋：

開球時，若 8 號球入袋，開球者可要求重新排球或將 8 號球取出重置於腳點上，並繼續出桿。

但若開球後 8 號球及母球同時落入球袋，則其對手可要求重新排球或將 8 號球取出重置於腳點上，並將母球置於發球線後依檯面上的情況繼續出桿。

4-9 開放球局：

(定義)開放球局意指當該局球之大、小花色打擊權尚未決定。當球局"開放"時，出桿選手可先撞擊小花的球以撞進大花的球，反之亦然。請注意：在發球後球局立刻開放。當球局開放時，選手可合法使用任何大花、小花色的球令其他任何花色之指定球入袋。但若母球先觸及 8 號球則為犯規；而且若有其他花色球入袋時，該進球不算（亦不必取出），換由對手出桿，球局仍為開放。在球局開放時任何不合法入袋之子球均無須取出。

4-10 選擇花色：

選擇大花或小花並非決定在開球時，即使僅有一種花色或兩種花色都入袋。開球後無論進球與否，球局均為開放；花色之決定取決於開球後選手合法的打進指定球。

4-11 合法球：

(定義)所有出桿（開球及球局開放時除外），母球必須先觸及該選手所選擇花色之子球後 1. 有己方子球入袋 2. 使母球或任何子球觸及顆星。請注意：選手有可能讓母球先碰觸到顆星再接觸目標球，在此情況下，母球於接觸到目標球後必須 1. 有己方球入袋或 2. 母球或任何一顆子球碰觸到顆星，否則即為犯規。

4-12 安全球：

基於戰術的運用，選手可選擇打進一顯而易見的目標球，且在出桿前聲明打"安全球—safety"，並在自己出桿進球後換由對手出桿。打安全球亦被定義為合法出桿。但如一出桿選手欲藉由打進一明顯可見之球來打安全球，則在出桿前他應向對手宣稱"安全球"。當出桿選手欲打安全球時，他有義務讓對手了解他的意圖。如選手沒有如是聲明，且他的目標球進袋，選手就得繼續打擊，任何在"安全球"宣告下所打進之球不撿起。

4-13 得分：

選手在合法進球後可持續出桿，直到他無法合法地將他所選擇花色的球擊入球袋。在選手合法地將自己花色的球全數打進後，再將 8 號球打擊入袋。

4-14 犯規之處罰：

當選手犯規後，其對手得到自由球權，意即對手可將母球放置在球檯上任何位置（除開球犯規之外，母球無須置於發球線後）；如此是為了防止選手故意犯規致使對手陷於不利之情況。當得到自由球權時，選手可使用手或其球桿任何部位（包括皮頭）調整母球位置，但在擺定母球後，除合法出桿外任何向前推動球桿觸及母球的動作均為犯規。（亦請參照規則 3-39）

4-15 組合擊球：

組合擊球為合法動作，但 8 號球不得用為組合擊球中最先擊中之子球。當最先擊中 8 號球的情況發生時，即為犯規。

4-16 不合法之入袋球：

下列情況下入袋之子球為不合法：

- (1) 選手在出桿時已犯規
- (2) 指定球入非指定袋，或
- (3) 出桿前已聲明為打安全球。

不合法入袋球不必取出，且算為打該花色球選手的，不論是大花或小花。

4-17 子球跳離檯面：

任何子球跳離檯面即為犯規，換由對手出桿，但若 8 號球跳離檯面則輸掉該局；任何跳離檯面之子球不再重擺。

4-18 跳球及剝桿犯規：

在"僅母球犯規時"之規則下當比賽無裁判員在場執法時，選手應注意如欲使母球跳過、繞過或剝過一非目標之障礙球時，該障礙球移動了（不論是由手、出桿後球桿的延伸或架桿器所造成），則為犯規。

4-19 擊打 8 號球：

當最後擊打 8 號球時，只要 8 號球未進袋亦沒有跳離檯面，即使犯規或母球洗袋皆不算輸掉該局，此時對手取得自由球權。注意：最後打進 8 號球時，不得以組合擊球方式為之，除非 8 號是最先接觸的球。

4-20 輸局規則：

選手若違反以下規定則輸掉該局：

- (1)打進 8 號球時犯規（例外情況：在開球時將 8 號球打進球袋）
- (2)選手打進最後一顆自己花色之子球同時打進 8 號球。
- (3)在任何時間使 8 號球跳離檯面。
- (4)8 號球未進入指定之球袋。
- (5)在不應打進 8 號球時打進它。

注意：所有犯規行為必須在選手下一次出桿前出判決，否則一律視同不曾發生任何犯規行為。

4-21 陷入膠著狀態之球局：

在雙方選手連續三次上場打擊後（雙方共 6 次），裁判員若判定（若無裁判員時由雙方選手同意）任何選手若企圖出桿打進或移動檯面上之子球將會輸掉該局時，該局球應當重排，由原開球者重新開球。此"膠著球局"之規則適用在檯面上不論何時，不論剩下多少顆球，只要雙方同意即可。請注意：選手連續三次犯規不算輸局。

9 號球規則

除非有明顯的與這些附加規則相違，否則落袋撞球的基本規則一律通用。

5-1 比賽之宗旨：

9 號球比賽項目使用 1 至 9 號的子球及母球，每次出桿時母球所碰觸之子球必須是檯面上號碼最小的一顆球，但無須按號碼順序進袋，若選手合乎規定進球則得以繼續出桿直到他失誤（註：沒進球）、犯規或打進 9 號球贏得該局。當選手失誤時，對手必須就現有狀況繼續出桿，但若選手犯規，則其對手可將母球置於球檯上任何位置打擊。選手不必指定球指定袋，當一方選手先達到比賽要求之局數時即贏得該場比賽。

5-2 排球：

子球排列為鑽石型狀，1 號球位於最前端並置於"腳點"上，9 號球置於中間，其他號碼則隨意排放，但必須彼此緊靠，開球時由選手將母球置於發球線後方開球。

5-3 開球順序：

比球的勝方可選擇開球。在 9 號球比賽中，每一局的勝方開下一局球，除非主辦單位另有規定。主辦單位通常可在賽前選擇下列一種開球方式：

- (a) 雙方輪流開球。
- (b) 負方開球。
- (c) 比數落後者開球。

5-4 合法開球：

開球規則與一般出桿規則大致相同，除了：

1. 開球者必須先以母球打中 1 號球後，使任何一顆子球入袋或至少有四顆子球碰觸顆星。
2. 若母球落入球袋、跳離檯面或未達上項之要求者為犯規，對手可將母球置於檯面上任何位置打擊。
3. 開球時若子球跳離檯面即為犯規，對手獲有自由球權，可將母球置於檯面上任何位置打擊，跳離之子球無需取回重置於檯面上（9 號球除外）。

5-5 繼續出桿：

在合法開球後，出桿者可選擇打"安全球—push out"（請參看規則 5-6）。在合法開球後若有一至多顆子球進袋時，開球的選手可繼續出桿直到失誤、犯規或贏得該局為止；若選手失誤或犯規時，其對手開始上場出桿，直到他失誤、犯規或贏得該局為止。當 9 號球在不犯規的情況下入袋，該局即告結束，或有選手發生重大犯規導致喪失比賽權而結束比賽。

5-6 安全球 (push out)：

緊接著合法的開球後，出桿的選手有權選擇打安全球以使母球移動至有利位置。打安全球時母球並不一定要碰觸任何子球或顆星，但其他犯規則依然適用於打安全球。在打安全球前，選手必須先行宣佈他的意圖，否則將被視為一般之出桿，在打安全球時若有任何子球入袋，除 9 號球外其餘子球不算進球亦不必取出重置。在選手合法地打完安全球後，其對手有權選擇就目前的狀況繼續出桿，或將出桿權再交給打安全球的選手。只要無適用的規則，打安全球時如沒違反任何規則即不是犯規行為（規則 5-7 及 5-8 不適用於打安全球）。打安全球時若有犯規行為，則依所犯罰則處理。當選手開球後母球洗袋，其對手接手後不得使用安全球。

5-7 犯規：

當選手犯規後他必須讓出出桿權，犯規後除 9 號球須取出重置外，在該次犯規打入球袋之子球均不必取出，同時對手取自由球權，可將母球置於檯面上任何位置打擊，若選手在一次出桿中

觸犯一項以上的規則時，則只記犯規一次。

5-8 打錯球：

若母球擊中的第一顆子球非檯面上號碼最小之子球時即為犯規。

5-9 沒碰觸到顆星：

若出桿後沒有任何子球入袋，且在母球碰觸到子球後，母球或任何子球均未碰到顆星即為犯規。

5-10 自由球：

當選手獲自由球時，可將母球置於球檯上任何位置，但不得觸及任何子球；選手可不斷調整母球的位置直至出桿為止。

5-11 子球跳離檯面：

當一沒被打進球袋的子球若不能停留在球檯上時，則被當做子球跳離檯面。將球打成跳離檯面是犯規的行為。跳離檯面的球不重擺（若是9號球則要重擺），打擊繼續。

5-12 跳球及剎桿犯規：

若比賽無裁判員執法時，意圖將母球跳過、繞過或剎過障礙球，致使障礙球移動均為犯規（無論是因手、球桿之延伸或架桿器等觸及）。

5-13 連續三次犯規：

當一選手連續三次出場出桿且連續三次犯規時，他輸掉該局。連續三次犯規指的是同一局比賽中所發生的情形。但在第二次犯規與第三次犯規之間裁判員必須對該選手提出警告。一選手的打擊權始於他可合法的打擊，而止於擊球後他失誤、犯規或贏局，或在兩次出桿之間犯規。

5-14 比賽結束（單局）：

每一局的比賽在開球時母球越過發球線後正式展開，合法的開球母球必須先碰觸到1號球；當9號球合法入袋或一方選手因犯規而輸了該局，則代表該局比賽結束。

14-1 連續擊球項目規則

除非明顯的與這些附加規則相抵觸，否則落袋撞球基本規則一律適用。

6-1 比賽宗旨：

14-1 是一項指定擊球的項目，選手必須指明打何球、入何袋。選手每次合法進一球則得一分並且得以繼續出桿，直到沒有進球或犯規為止。選手持續打進 14 顆球後，在出桿打第 15 顆球前，必須將已進之 14 顆球取出重排，只是"腳點"的位置上不擺球，之後選手繼續出桿打第 15 顆球並企圖將排好之 14 顆球撞開以便他繼續出桿打擊。一方選手先達到預訂之比分（通常主要比賽為 150 分，或一般遊戲時所議定之比數）即贏得比賽。

6-2 選手人數：

兩人或兩隊。

6-3 使用球數：

標準一套 1 至 15 號球再加上一顆母球。

6-4 排球：

使用標準三角框，最前端的球必須置於"腳點"上，1 號球置於排球者方向三角框內右邊角落，5 號球置於三角框內左邊角落，其他子球任意排列但須彼此緊靠。

6-5 得分：

任何子球合法入袋即算得一分。

6-6 開球：

開球的選手必須

(1)打進某一顆指定球，或

(2)母球必須於碰觸子球後再碰觸到顆星，加上至少有 2 顆子球碰觸到顆星。

不能達成上述之一要求者，即為犯規，犯規者扣兩分，同時對手有權選擇

(1)就球檯上的情況繼續出桿，或

(2)要求重新排球由犯規選手重新按規則開球；該兩項權益持續有效，直到開球選手不再犯規，或開球選手的對手接受球檯上的狀況而出桿為止。連續三次犯規則輸了該局比賽之規則不適用於 14-1 之開球時。若開球後母球落入球袋則算犯規，並扣開球選手分數 1 分，且該違規適用於"連續三次犯規"條例，對手獲得發球線後自由球，而目標球則維持現況。

6-7 比賽規則：

1. 當選手在不犯規的情形下將子球打入球袋時，他有權繼續出桿直到指定的子球未入指定的球袋為止。選手可選擇打任何一顆子球，但在出桿前他必須指定子球、指定球袋，他不必說明打法如借球、開倫、組合球、幾顆星（各種合法的出桿方式）等。任何與指定球在合法出桿後同時入袋的其他子球亦算得分。

2. 在所有出桿擊球後，母球必須接觸一顆目標球並且 (1)使子球入袋或 (2)使母球或任何一顆子球觸及顆星，否則即為犯規。

當有目標球未與顆星形成凍結但距離顆星不到一顆球之距離時（裁判員在必要時可測量其距離），每位選手只能連續利用該子球進行兩次之安全打擊，使其接近最近的顆星。如果選手應用了上述的方法，則下一次打擊無論該目標球是否形成了凍結球都將以凍結球視之。此時選手若要對該目標球作第三次打擊，則已適用"落袋撞球基本規則"中之"凍結球"規則。

（注意：若選手在打擊此一目標球之前或之後發生了犯規的情形，之後他再出桿打擊同一目標球時，則已適用"凍結球"規定。同樣的，當選手已連續二次犯規，則其第三次出桿打擊該目標

球時，則已適用"凍結球"規則；如他不能符合凍結球之規定時，則視同連續三次犯規，除應扣之分數外，之前的犯規亦各扣一分，然後 15 顆球必須重排，犯規的選手依開球規則重新開球，繼續比賽。）

- 當選手將第 14 顆球打進袋後，比賽暫停，第 15 顆球維持檯面現狀，再將進袋的 14 顆球排好（空出三角框內最前端的位置一腳點），然後該選手繼續出桿，通常是出桿將第 15 顆球（或稱開球子球）打入球袋，並借由此一方式讓母球在打進該子球後，反彈衝散已排好的其他 14 顆球，以方便該選手繼續出桿進球。然而，選手並不一定要選擇出桿打第 15 顆球，他也可選擇出桿打其他任何一顆子球。參考圖表 A，如第 15 顆球連同第 14 顆球一齊進袋時，應如何擺球。

〈表 A〉

母球 \ 第 15 顆球	在三角框	不在三角框 亦不在頭點上	在頭點上
在三角框	第 15 顆球：腳點 母球：發球線後	第 15 顆球：頭點 母球：不變	第 15 顆球：中央點 母球：不變
同時入袋	第 15 顆球：腳點 母球：發球線後	第 15 顆球：腳點 母球：不變	第 15 顆球：腳點 母球：不變
在發球線後 不在頭點上	第 15 顆球不變 母球：頭點		
不在發球線後 亦不在三角框內	第 15 顆球不變 母球：發球線後		
在頭點	第 15 顆球不變 母球：中央點		在頭點意指妨礙頭 點上的置球

- 選手可選擇打安全球（防守的目的），打安全球為合法的出桿方式，但必須符合所有的相關規則，選手打完安全球後其出桿權結束並換由對手上場出桿，打安全球時所有進袋之子球不予記分，並得取出依照規則重新排放。
- 選手不得以手接取、碰觸或用任何其他方式干擾正滾向袋口或三角框範圍之球（包括用手置於袋口中接住入袋之球），若犯此規則視同"蓄意犯規"扣一分外，另加扣 15 分，共扣 16 分。其對手有權選擇(1)桌面維持現狀而母球發球線後自由球或(2)將 15 顆球重排並由犯規一方依照開球規則重新開球。
- 若第 15 顆球（留在檯面上的子球）或母球的位置影響到三角框由上垂直放下之排球，而需移位重擺時，請參照表 A 重擺(表中灰色格部分為不影響到三角框由上垂直放下之排球，母球與子球留在原位不動)。
- 當選手獲得發球線後自由球權（例如對手母球進袋後），而檯面上剩餘之子球均位於發球線後時，最靠近發球線之子球可依選手之要求取至腳點重新排放，若多顆子球與發球線之距離均相等，則選手可指定其中一顆子球重新排放。

6-8 不合規則入袋之子球：

須取出並依規則重新排放，但不扣分。

6-9 子球跳離檯面：

該次出桿算犯規，在該球（或多顆球）停止動作後，取回檯面重新擺置。

6-10 母球跳離檯面或落入球袋：

其對手獲得發球線後自由球權，除非涉及規則 6-7-2、6-7-5 及 6-12 之情況時而有不同的選擇或程序。

6-11 犯規之處罰：

每次犯規扣一分；注意："蓄意犯規"（規則 6-7-5）及"三次連續犯規"（規則 6-12）之罰則不同。每次犯規後，除母球跳離檯面、母球進袋、蓄意犯規（規則 6-7-5）或連續三次犯規外，其對手不得移動母球的位置。

6-12 連續犯規罰則：

當選手犯規時須扣一分（或更多分，須依情況而定），而且記分者須記下該選手"第一次犯規"，直到該選手下一次出桿時，在無犯規情況下進球或做到安全球，則其第一次之犯規記錄自動取消。若第二次出桿亦為犯規，則記分者須記下"連續二次犯規"，再扣一分。若連續第三次出桿亦犯規，則形成"連續三次犯規"，需扣一分，再額外扣 15 分（三次連續犯規總共扣 18 分）。當扣分後，其連續三次犯規的記錄便自動取消。在連續三次犯規後，其對手可選擇：

(a) 接受球檯上的現狀，開始擊球繼續比賽，或

(b) 所有球重排，由犯規選手依開球規則重新開球（所有開球規則皆適用）。這裡必須特別強調的是，連續犯規的發生是指連續上場打擊時（或試圖打擊）每次都犯規而言，並非指連續盤數。例如：一選手在第 6 盤時犯規，然後在第 7 盤時又犯規（此時他已兩犯了），然後在第 8 盤上場時先打一合法進球之後，在第二次打球時母球洗袋，則他並沒有連續三次犯規；雖說在連續的三盤中皆有犯規，但是在第 8 盤第一次上場打球時合法的進一球時，他已將 2 犯記錄清除了。綜上所言，當他在第 9 盤（或下一次）能上場時，他僅有 1 犯的記錄。

6-13 得分記錄：

選手經犯規後，其得分記錄可能成為"負分"取讀方式為"-1 分"、"-2 分"···"-15 分"等，（選手在搶 150 分的比數中贏得比賽時，有可能因為其對手未進球但有負分而比數為 150 比-2）。若選手出桿犯規但沒進球時，則在原有得分中扣掉 1 分，進球同時犯規，則進球不記得分，同時亦得在原有得分中扣掉 1 分，進袋之子球則取出重置。

司諾克撞球規則

第一章 球具

1. 標準球檯

球桌尺寸

a) 在顆星內部的球檯尺寸為 11 英尺 8.5 英寸 × 5 英尺 10 英寸 (3569mm × 1778mm)，誤差為 ±0.5 英寸 (±13mm)。

球桌高度

b) 由地面至顆星上方應為 2 英尺 9.5 英寸至 2 英尺 10.5 英寸袋口大小 (851mm 至 876mm)

c) (1) 每球檯有 6 個袋口，靠近黑色球點之左右上袋，在發球區附近之左右底袋及在兩側長顆星中間的左右腰袋。

(2) 每個袋口需符合 WPBSA 世界職業撞球和司諾克協會之模板尺寸。

發球線和拒馬區 Baulk-Line And Baulk

d) 發球線 (Baulk-Line) 為與底部區短顆星相距 29" (737mm) 的平行線，在發球線與底顆星間之區域稱為拒馬區 (Baulk)。

發球區 "D" 區

e) D 區位於拒馬區內 (Baulk)，以發球線 (Baulk-Line) 的中心點為圓心，半徑為 11.5 英寸之半圓 (292mm)。

置球點 Spots

f) 在長中線中標有 4 個點

I. 黑色球點 (The Spot)，與上短顆星 (由與桌面的垂直點算) 相距 12.75 英寸 (324mm)。

II. 中心點 (藍色球點) (The Center Spot) 在球檯的正中心。

III. 錐形點 (粉紅色球點) (The Pyramid Spot)，位於上短顆星與藍色球點之中間。

IV. 發球線之中點 (褐色球點)

另在發球線上 D 區的左右 2 角點，由拒馬區方向看，則分別為綠色球點與黃色球點。

2. 球

球應用認可之成分製成，每顆球直徑為 52.5mm ± 0.05mm，同時

a) 每顆球應等重且每組球誤差應在 3g 以內。

b) 經選手或裁判員同意，可以更換單顆或整組球。

3. 球桿 (Cue)

球桿長度不可短於 3 英尺 (914mm)，且外形不得與傳統球桿有顯著的不同。

4. 輔助工具 (Ancillary)

在應付特殊情況時，選手及裁判員可引用架桿器、長球桿【依長度分為粗截 (Butt) 和半粗截 (Half-butt)】、延長桿和接頭。而這些器具將被視為正常的球具。(參考第 3 章第 18 條規則)。但所有延長桿、接頭及其他助桿器材皆應使用 WPBSA 所認可的工具。

第二章 定義

1. 一盤 (Frame)

一盤司諾克由第一次出桿開始，所有球按第 3 章第 2 條擺放，直到該盤經下列過程打完：

a) 一方的選手認輸。

b) 由打者獲勝：因檯面上僅剩 1 顆 7 分黑球，而打者的得分超過對手 7 分以上。

c) 最後 7 分黑球被打進或犯規，或

- d) 由裁判根據第3章第4條(d)、第14條(c)或第4章第2條裁定勝方誰屬。
2. 一回合比賽 (Game)
一回合比賽指依同意或規定的盤數而舉行的賽事。
3. 一場競賽 (Match)
一場競賽指依協議或規定的回合而舉行的賽事。
4. 球
- a) 白球為母球。
b) 15顆紅球及6顆色球為目標球。
5. 選手或打者 Striker
一名選手指將上場或已在場打球的人，直至裁判員判定他那一輪打擊已結束而離開桌子為止。
6. 打擊 (Stroke)
- a) 打擊指的是以球桿皮頭撞擊母球。
b) 擊球不犯規即為合法。
c) 在球不完全停下前不代表打擊完成。
d) 目標球可被直接或間接撞擊，因此
(i) 如母球沒經顆星而撞向目標球即為直接打擊。
(ii) 但母球先打向1或多顆星再碰目標球時，即為間接打擊。
7. 擊球入袋 (Pot)
擊球入袋指的是一個目標球在沒犯規的情形下與他球(註：往往指母球)相接觸後入袋。此種情形稱為擊球入袋 Potting。
8. 單桿得分 (Break)
一個 Break 即為一打者在一盤的某一桿中連續打進的分數總和。
9. 發球區球—即 D 區球 (In-Hand)
- a) 在下列情形下母球為發球區(D區)球 (In-Hand)
(i) 在每盤開始前。
(ii) 當母球落袋後，或者
(iii) 當母球跳離檯外。
(iv) 依據第3章第14條(i)之規定，被要求必須由發球區發球。
- b) 母球一直被稱為 D 區球直至
(i) 該球被合法的由 D 區打擊出去。
(ii) 犯規，但母球仍留在檯上。
- c) 當打者 D 區球即是說打者獲得一 D 區球。
10. 檯面上之球 (Ball in Play)
- a) 當說母球為檯上球 In Play 即指母球不是 D 區球。
b) 目標球為檯上球 In Play 即指這些球將從一盤開始停留在檯面上，一直至被打入袋中或迫出檯外為止。
c) 當色球被打入袋撿起重置後，亦為檯上球。
11. 目標球 (Ball On)
任何球不管能夠直接被母球合法的打進袋，或雖不能直接打到但也可被打進，皆被稱為 Ball On 目標球。
12. 指定球 (Nominated Ball)
- a) 一個指定球乃打者向裁判員明示將打的球而後進行打擊之。
b) 或是當裁判員詢問時，打者應指出將欲打擊之球。
13. 自由球 (Free Ball)
當對手犯規後所有目標球皆被阻擋時，選手可指定打任何球，該目標球即為自由球 Free Ball。

14. 迫出檯外 (Forced off The Table)

所謂球迫出檯外指的是該球沒停在檯內或落袋，或是由打者從桌上拿起。但因第三章第14條(h)者不在此列。

15. 犯規 (Foul)

犯規即違反本比賽規則中的條文規定。

16. 被吊球 (Snookered)

所謂被吊球指的是目標球全部或部分被其他非目標球所妨礙而無法直接打擊的情況。設若任何目標球其最極端的兩邊緣皆能被直接打擊到時則稱為母球沒被吊(Not Snookered)。

- a) 如 D 區球，母球在 D 發球區的任何地方皆受阻礙如上述者。
- b) 如母球被 1 顆或多顆非目標球擋住目標球時
 - (i) 最接近母球的球被視為有效的吊球。
 - (ii) 如有數個等距的球擋住母球使母球無法直接打到目標球，這些球皆被視為有效的吊球 (Effective Snookering Balls)。
- c) 如紅球為目標球，雖然母球被不同的非目標球擋住而無法打別的目標紅球時，此時並無所謂的有效吊球。
- d) 打者被困於上述各種情形時，稱為被吊球。
- e) 母球不能被顆星吊。即使是顆星的弧邊阻擋了母球，同時該弧邊亦比其他非目標球更靠近母球，該母球不能稱為被吊。

17. 擺球點被佔

所謂擺球點被佔指的是該球無法放在該球點上而不與其他球相連(Touching)。

18. 推擊 (Push Stroke)

推擊之發生乃因桿頭持續與母球接觸一段時間，即使

- a) 母球已開始向前行進，或
- b) 母球與一子球已接觸。除非母球雖與該子球將近連結，但如母球僅僅薄薄的削過該子球的邊緣時，則不能稱為推擊。

19. 跳球 (Jump Shot)

跳球指的是母球完全跳過一個目標球，至於母球是否與該目標球碰到，則不相干，除非

- a) 母球先碰到一子球再跳過另一球。
- b) 當母球跳起並碰到一目標球，但母球並沒降到該目標球之後方部位。
- c) 在合法的打擊一目標球後，母球先碰顆星或另一子球再跳過該目標球。

20. 失誤 (Miss)

失誤指的是選手沒能打到指定目標球，且裁判員認為打者並沒盡力去打目標球。

第三章 比賽

1. 說明

司諾克可以兩人玩，亦可多人玩，個人賽或團體賽皆可，比賽可歸納為：

- a) 每一打者皆用同一母球及 21 顆目標球。21 顆目標球包括 15 顆紅球，每顆一分；6 顆色球：黃 2 分、綠 3 分、褐 4 分、藍 5 分、粉紅 6 分、黑 7 分。
- b) 打者得分的方法是先打進紅球再打進一色球，如此交替，直至桌上紅球全部進袋。而後再從色球最低分(2 分)一步一步往最高分(7 分)的色球打擊。
- c) 每次得分都加在打者總分上(指一盤中)。
- d) 因犯規而扣的分數則加到對手的分數中。
- e) 吊球戰略常常被應用，亦即在一盤中打者可讓母球跑到非目標球後面而形成吊球。尤其是當該打者輸對方的分數甚至比檯面上的球全部打進還多時，用吊球迫使對方犯規為贏球的不二法門。
- f) 一盤贏的選手或一方為
 - (i) 得最高分者。

- (ii)因對手該盤認輸承讓或
- (iii)因第三章第14條(c)或第4章第2條而獲贈該盤者。
- g)一回全比贏賽的選手或一方
 - (i)贏最多盤數或先達指定盤數者。
 - (ii)贏得最高總積分者，如以總積分為勝負之依據者。
 - (iii)因第4章第2條而獲贈該回合者。
- h)一場比賽的勝方為個人或一方贏得最多回合比賽者。如以總分為依據時，則為獲得最高總分者。

2. 球的擺放位置 (Position Of Balls)

- a)每盤開始前母球一定是D區球，而目標球則被擺成如下：
 - (i)全部紅球排成一緊密的等邊三角形，三角形頂端的球置於長中心線錐形點上方，亦即粉紅色球之稍上方，而三角形的底邊接近上短顆星，並盡量與上短顆星平行。
 - (ii)黃球在"D"區的右邊角上。
 - (iii)綠球在"D"區的左邊角上。
 - (iv)褐球在發球線(Baulk-Line 即D區)之中心點上。
 - (v)藍球在球檯中心點上。
 - (vi)粉紅球在錐形點上。
 - (vii)黑球在黑色球點上(The Spot)。
- b)在一盤開始後，球僅能由裁判員清潔，且是應選手要求，同時
 - (i)如該球非停於定置點上，則應用一適當的器具做記號，然後才可將該球拿起清潔之。
 - (ii)該用來做記號以便清潔目標球的器具則被暫時當做代表該球直到清潔後的目標球放回原點為止。
如非該輪打者碰到或弄亂該器具時，他將被視同犯規打者而扣分，但原先打球順序並不改變。裁判員則以自認最合適的位置將該器具或清潔後的目標球歸回原位，即使該器具或球已被撿起。

3. 比賽方式 (Mode Of Play)

選手可用抽籤或任何雙方同意的方式決定打擊順序：

- a)該順序將毫不改變的在一盤中一再重覆，除非有打者因犯規而下家要求其重打。
- b)在每一回合的比賽中，每一盤的打擊順序都要更換。
- c)第一打者由D區開球。一盤之開始是在當白球被置於球檯上且用球桿皮頭接觸，而
 - (i)球已打擊出去，或
 - (ii)球桿正打向母球。
- d)合法的打球乃是不違犯罰則12中的任何一項者。
- e)每一輪打擊除非所有紅球都被打進，否則紅球或任一自由球依規則指定為代紅球，即為目標球，而該球或被指定的代紅球若在該輪打擊中被打進袋則應予計分。
- f) (i)如一紅球或因自由球而被指定為代紅球被打進，且同一打者在下一擊球中將下一個色球打進時，該球應予計分且重置於原點。
(ii)單桿連續的、交替的打進紅球、色球直到全部紅球被打進袋為止。最後一顆紅球被打進後應再打進一色球。
(iii)此時色球變為目標球(become on)，且應由最低分往上打如第3章第1條(a)所述的順序。當一色球被打進時再撿起，除非像下列第4條所列之情形，打者可以繼續打擊下一色球。
- g)紅球不論被打進或迫出檯外都不被重置，即使有打者可能因他人犯規而受益。但第三章第2條(b)(ii)，第9條，第14條(f)，第14條(h)和第15條為例外。
- h)一打者沒得分或犯規，他那一輪的打擊就結束了。輪到下家就母球停留位置繼續打擊。但如母球因犯規而落出檯外則為D區球。

4. 一盤、一回合或一場比賽的結束

- a) 當檯面僅剩一顆黑球，第一個打者不論得分或犯規都代表此盤結束，除非有下列兩情況
 - (i) 積分相同，且
 - (ii) 並非以總積分為勝負依據。
 - b) 當上列 2 條件全適用時
 - (i) 黑色球應予重置。
 - (ii) 選手需抽籤(Draw Lots)來決定打擊順序。
 - (iii) 下一打者從 D 區發球，且
 - (iv) 不管得分或犯規，此局結束。
 - c) 當總積分決定一回合或一比賽的勝負，而直至上一盤，雙方的積分相等時，該盤打者得從(b)重置黑球開始。
 - d) (i) 在任何出桿完成後該選手離開球檯，且球檯上只剩下色球和母球(並不是發球區球)時，若落後的一方需要 4 個或更多的吊球才能贏得該局，裁判將禁止該選手出桿，並判定勝負
 - (ii) 本規則不適用於最後一盤中雙方平分時。
5. 由 D 區球開始
- 發 D 區球時，母球應置於 D 區之線上或 D 區內，但母球可向任何方向打擊。
- a) 裁判員如被問及，應告知母球是否被適當的擺置(亦即是否在 D 區內)。
 - b) 在擺母球時，桿頭碰到母球；但如裁判員認為該名打者並非意圖打擊時，此時母球仍非桌上球。
6. 同時打中二顆
- 二顆球，如果不是二顆紅球，或一自由球及一目標球，則不可先被母球同時打到。
7. 色球置回原點 (Spotting Colors)
- 任何色球被打進或迫出檯外時，應被重置，以利下一打擊，直到最後如第三章第 3 條(f)被打擊為止。
- a) 如裁判將球誤置，選手應不負任何責任。
 - b) 如一色球被誤置而打者根據第 3 章第 3 條(f)(iii)由最低分數開始打進時，雖然後來發現錯誤，該色球應予移除且不犯規，比賽繼續。
 - c) 當已出桿後才發現一顆或多顆球被誤擺，其位置將當做正確擺置而不予更動。但任何色球如不當的缺失時仍應被擺置。
 - (i) 如先前沒發現，發現時不處罰。
 - (ii) 但在裁判員尚未放好該缺失之球之前，打者已搶先出桿時，則應受罰。
 - d) 如一色球必須重置，但其原置點已被佔用，它應被置於所能放置的最高分點上。
 - e) 當多顆色球需被置放而它們的位置被佔據時此時應由最高分球開始置放。
 - f) 如所有放球點被佔，各色球應盡量置於靠近各該色球的位置，亦即在各該球往頂顆星方向置放。
 - g) 至於粉紅色球與黑色球，如所有點都被佔且各自的色點附近往頂顆星的方向也沒地方擺放，此時色球應被置於中心線盡量靠近其各自原置點之下。
 - h) 在所有情況下，重置球不可與任何他球接觸相連(Touching)。
 - (i) 色球應用手放在依此規則所規定之各適當位置上。
8. 相連球 (Touching Ball)
- a) 如母球與可成為目標球 ("on") 之球相連時，裁判員應叫相連球(Touching Ball)，並說明那一個或那幾球個與母球相連。
 - b) 當相連球發生時，打者應將母球打離開而不動到該相連球，否則視為推擊(Push Stroke)。
 - c) 如打者沒讓該相連球移動，則不受罰，只要
 - (i) 該球為目標球。
 - (ii) 該球可為目標球，且被打者指定為目標球，或
 - (iii) 該球可為目標球，但打者宣布另一球為目標球且先擊之。

- d)如母球與一非目標球相連或不相連，而裁判員被問及其是否相連時，裁判員應回答是與否，打者應如上述所言，將母球打離開且先擊中一目標球。
- e)當母球與一目標球及非目標球相連，裁判員僅需告知該目標球為相連，但如打者問裁判員是否非目標球與母球相連時，裁判員亦得告之。
- f)如裁判員認為相連球並非因打者打擊而移動時，打者不犯規。
- g)當裁判員發現一相連之不動的目標球在先前檢視時並沒有與母球相連時，應在選手未出桿前將該球重置於適當的位置。

9. 袋角球 (Ball on Edge Of Pocket)

- a)若一袋角球並非受另一球或其他任何打擊而入袋，它應予以重置，且之前進分皆算。
- b)如該球沒落袋，則它便可能被打擊中的某球碰撞到，因此
 - (i)如沒與規定相左時，所有的球應重置且重新打，但此時打者也可在個人的考量下選擇打別球。
 - (ii)如犯規時，打者應依規則論處外，所有的球重置，且下家享有各種犯規後打球的選擇權。
- c)但如一顆球在袋口暫停而後落袋，此時算進，且不重擺於袋口。

10. 在犯規後被吊球

在犯規後且母球被吊，裁判員應叫自由球(參考第2章16條)

- a)如下家選擇打下一球時
 - (i)他可指定任何球為目標球
 - (ii)任何被指定的球應被視為目標球，且具有與目標球同分之價值，但該球如被打進，它應被重置。
- b)它將是犯規，如母球
 - (i)不能先打到指定球，或該指定球與目標球同時先被打到。
 - (ii)所有紅球或目標球都被指定自由球吊到。但檯面上若僅剩粉紅及黑二顆球時不在此限。
- c)如自由球打進時算進且計目標球所代表的分數，該球撿起重擺。
- d)如目標球在母球先打到指定球後被打進或指定球與目標球同時被打到而目標球進時，目標球算得分且不撿起。
- e)如指定球與目標球皆被打進，僅目標球得分，除非該目標球是紅球；此時二球皆該被算分(註：2分)，自由球被重置，目標球不撿起。
- f)如對手要求重打時，所叫自由球無效。

11. 犯規 (Fouls)

一有犯規，裁判員應馬上叫“犯規”。

- a)如打者並沒出桿，他的該輪打擊權結束且裁判員應宣判罰責。
- b)但如該打者已出桿，裁判員應等出桿完成後再宣告罰則。
- c)但在下一桿出桿前如裁判員沒宣告犯規，且非打者抗議不成，則不予計較。
- d)任何被誤擺的色球不動直到被打入袋中後才撿放回原置點。
- e)在一桿連續打擊中判犯規，在這之前所有進分全算。至於被叫犯規的打擊即使進球，亦不算分。
- f)此時下家從母球所停留的位置開始打擊，除非母球落袋才發D區球。
- g)如同時有多起犯規，僅罰最高罰則的。
- h)犯規的打者
 - (i)遭受下述第12條之處罰，且
 - (ii)如下家要求重打時得重打，重打時則以現狀繼續打擊。

12. 罰則 (Penalties)

所有犯規扣4分，除非犯有下列(a)到(d)各小節中有較高罰則的

- a)因下列原因扣該目標球所代表的分數

- (i)兩次以上打擊。
- (ii)兩腳離地出桿打球。
- (iii)打錯順序。
- (iv)不適當的發D區球,包括開球時。
- (v)沒打到任何目標球。
- (vi)母球洗袋
- (vii)打自由球時,用自由球吊球。
- (viii)打跳球。
- (ix)用不合乎標準的球桿打球。
- (x)違反第3章17條(e)與搭檔協商的規定。
- b)扣目標球或相關球兩者之中較高分者
 - (i)擊打未停之球。
 - (ii)在裁判員尚未擺好球之前已出桿。
 - (iii)打進非目標球。
 - (iv)母球先打到非目標球。
 - (v)推擊。
 - (vi)用球桿皮頭以外的東西去打球或碰球,或
 - (vii)迫使球跳出檯外。
- c)母球同時擊中二球而該二球並非全是紅球,亦非一目標球一自由球,而其中一球所代表的分數較高者。
- d)犯以下打者扣7分。
 - (i)用非桌上球做任何目的。
 - (ii)用任何物體來測量是否能通過或測量距離。
 - (iii)連打2紅球,或一自由球一紅球。
 - (iv)用母球以外的球打擊。
 - (v)裁判員要求示知指定球時,仍拒絕告知裁判。
 - (vi)已打進一紅球或一代紅球的自由球,而在未指定色球前犯規。

13. 重打

當犯規時對手要求打者重打,該要求不得撤銷,被要求重打者可以

- a)改變主意打
 - (i)他想打的球。
 - (ii)他想試打的目標球。
- b)如果進球後可得分。

14. 犯規和失誤

打者應盡其所能的去打目標球,如裁判員認為打者違反此規定時,他應叫“犯規及失誤(Foul And A Miss)”。除非僅剩一黑球在檯面上,或者當時的情況打不到目標球。至於後者則應假設打者曾試著以直接或間接的方式去打目標球,只要裁判員認為他有用足夠的力量打向目標球,且如非有球擋住,他可以打到該目標球。

- a)當犯規和失誤叫出後,下家可要求打者由目前位置出桿或返回原打擊點而目標球回復上一桿之前的位置,亦即說
 - (i)任何紅球,如紅球為目標球。
 - (ii)目標球為色球,因紅球已全不在檯上,或
 - (iii)因已打進一紅球,故應選擇一色球為目標球。
- b)當目標球可以被直接的打到而沒打到時,裁判員應叫犯規和失誤,除非任一打者需做吊球才能贏時,或裁判員認為該失誤並非原意。
- c)當依據(b)叫失誤,而母球與目標球之間並無任何障礙,亦即說母球可以打到該目標球整顆的中央點(例如以紅球為例,整個直徑寬之紅球全都沒被色球擋到),因而

- (i)由原點再度打目標球而沒打中時應叫犯規和失誤，而不論有何分數差異，且
- (ii)在第3度被要求由原點打之前，裁判員應告知打者，若再犯規及失誤時，該打者將被判失掉此局。
- d)在母球被放回原點時，當母球與目標球之間沒有任何障礙，而打者因他球犯規，或因準備打母球時犯規，此時若已出桿則不喊失誤(Miss)，此時應賦予適當的處罰。
 - (i)下家可選擇自己打，或讓該犯規者就母球目前停留位置重新打。
 - (ii)下家可請求裁判恢復犯規前原狀並請犯規者由原點打。
 - (iii)如上述失誤情形一而再的發生，打者應注意會輸掉該盤給對手的警報仍未解除。
- e)所有其他失誤，裁判員都會斟酌情形而叫。
- f)當失誤發生且下家要求裁判員歸母球回原位時，所有目標球被擾亂者將停留不動，除非裁判員認為可能有利於犯規打者。如是後者，所有被弄亂之球將盡可能的放回原位。不管那一種情形，如色球不正確的離開桌面時，都應恰當的放置或重擺。
- g)當失誤發生而任何球被回歸原位時，裁判員將與打者及其下家商討其原先正確停留位置後，裁判員的判斷則為最後的決定。
- h)在此種情形下，任一選手碰觸檯面上任一球時，他會被當做犯規打者來懲罰，但實際上並不改變目前出桿順序。裁判員應將所被碰到的球放回原位，如果必要的話，就放在裁判員覺得滿意的位置，即使那球被拿起。
- i)當下家想要求由原點打擊時，下家可問裁判員除了母球外是否想重置目標球，裁判員應告知他個人的意圖。
- j)當某位選手在完全被吊球的情況下，連續兩次被判犯規和失誤，且其對手要求他由原來位置再次出桿，此時裁判必須警告該選手若他第三次再被判犯規和失誤，其對手有下列的選擇：(i)要求他的對手就目前所有球停止的位置繼續出桿。(ii)他本身就目前所有球停止的位置出桿。(iii)把母球拿到D區就目前所有球停止的位置出桿。

15. 外來的人碰到球

如一靜止或行進中的球被外來的人所干擾時，它應被裁判員重新放置於他判斷原來停放的地方或者可能跑到的地方，而非懲罰。

- a)此規則亦適用於其他事件或非打者搭檔的第三者，造成打者去動到一球。
- b)如任何由裁判所造成的弄亂球乙事，沒有任何選手該受懲戒。

16. 僵局

如裁判員判斷發生僵局或勢將發生僵局，他應提議選手們從新開球。但如任何選手拒絕，裁判員將在該現狀得在一定期間內改變的但書下讓比賽繼續進行。就一般而言，裁判員會再讓雙方各出三桿，但裁判亦可依其考量而另做他想。但在一定期間過後僵局仍未打開，裁判員將取消所有分數重新擺球開球，同時

- a)同打者應再從新開球。
- b)原有打擊順序絲毫不變。

17. 四人司諾克

- a)4人司諾克應由雙方輪流開球，至於打擊順序則應在每盤開始時決定，一旦決定，便不准予以變更。
- b)換新的一盤時雙方可改變攻擊順序。
- c)如一犯規發生而對手要求重打，該犯規打者應重打，即使該犯規乃是因打錯順序而發生，但原先打擊順序仍將維持不變，而導致該犯規打者的搭檔可能少打一輪。
- d)當一盤結束時平手如第3章第4條。此時若7分球需被重擺時，開球那組可選擇誰來發那球。而後打擊順序應如該盤一般不再改變。
- e)搭檔可互相協商，但不可在
 - (i)其中一人已上球桌打球，亦不可在
 - (ii)一打者已出第一桿後，而應等到該一桿連續打擊結束為止。

18. 使用輔助器材

如果一個選手選擇放置或移除任何器具以便使用於球桌上時，他便應對自己的選擇負責。

- a) 一個選手得對所有包括架桿器、延長桿等之物件使用於球桌上負責。不論這些器具是自有的或借來的(但不包含裁判員提供的)。如他因使用這些器具而犯規時，他將被依規則懲處。
- b) 但如果是常置物件由其他單位包括裁判員提供時，選手便不用負任何責任。如果因這些器材的不良而導致選手去碰到一或多顆球時，該打者並不犯規。如果需要的話，裁判員可依上述 15 條規定重置任何受到影響的球，同時選手如在一桿連續打擊時，他將被容許繼續打球而不受處罰。

19. 解釋 (Interpretation)

- a) 在這些規則和定義中，若有任何字眼指的是男性時，該規則和定義亦適用於女性。
- b) 如果因某些人有肢體殘障時，這些條款允許被修改或調整以適合這些人，特別是如
 - (i) 第 3 章第 12 條(a)(ii) 不適用於輪椅人士。
 - (ii) 如一打者有色盲，當他不能分辨某些球時，例如紅球和綠色球，他可要求裁判員告知球的顏色。
- c) 當沒裁判員時，例如社交性的比賽，雙方選手便被當做這些規則的裁判。

第四章 打者

1. 浪費時間

如果裁判員認為一打者拖了很不尋常的一段時間來打一球或選擇打那一球時，他應警告該名打者說“假設他不改善此種情形，他很可能輸掉此盤”。

2. 不當行為 (Unfair Conduct)

拒絕進行一盤比賽，或其言行依裁判員的看法有故意或持續的不妥，包括持續浪費時間且被上條規則 1 所警告或者有非紳士的舉止，裁判員應警告他如此情形不改將判他輸掉比賽。

3. 罰則

- a) 如一盤因此章規範而被判喪失資格，該打者將
 - (i) 輸此盤，且
 - (ii) 所有分數被取消，而桌上所剩球的分數則加到對手的總分上：每顆紅球算 8 分，而任何不當落袋的色球亦將被認為進袋且算分。
- b) 如一比賽依此章規範被判喪失資格，該打者將
 - (i) 輸掉在進行中的比賽如(a)，和
 - (ii) 所有未打的盤數亦將一併輸掉，或
 - (iii) 如以總積分計算時，剩餘的盤數亦將一併輸掉，且每盤以 147 分的方式計算。

4. 非打者

當打者打球時應避免站在打者的視線前方範圍內或移動。他應靜坐或者站在離球桌一段距離之外。

5. 離席 (Absence)

當非打者需離開球間(比賽席)時，他可指定一代理者照顧他的權益，並且在必要時抗議對方犯規。但此種任命得先得到裁判員的了解後才可離開。

6. 棄權 (Concede)

- a) 一名選手只可在輪到他打擊才可認輸。對手有權接受或拒絕。如對手堅持比賽下去時，該棄權則屬無效。
- b) 當算總積分而一盤認輸或被判決輸時，桌上所剩全部球的分數都加到對手的總分上。在此種情況下，每顆紅球算 8 分，而任何不當落袋的色球亦將被認為進袋且計分。

第五章 大會人員

1. 裁判員

- a) 裁判員將

- (i)是一場公正和不當比賽的唯一的裁決者。
- (ii)即使本規則並沒有適當的涵蓋所有狀況，但裁判員可以為了一場公正的比賽判決。
- (iii)負責依這些規章而維持比賽順利進行。
- (iv)如看到任何違規應立刻制止。
- (v)如果被要求可以告知打者目標球的顏色。
- (vi)在合理要求下清潔任何球。

b)裁判員不應

- (i)回答任何不受這些條款所授權的問題。
- (ii)提示打者說他可能會犯規打擊。
- (iii)提供足以影響賽事的建議和意見。
- (iv)回答任何有關分數相差多少的問題。

c)如果裁判員疏於注意某爭議球，他可參考在場的記分員，其他大會工作人員或在座中最恰當位置的觀眾的意見，協助裁判判決。

2. 記分員 (The Marker)

記分員負責記分於記分板上，同時應協助裁判員執行他的任務。必要的話也可當記錄員。

3. 記錄員 (The Recorder)

記錄員應保有每次出桿的記錄，犯規的記錄，每一選手或雙方的分數。他亦應記錄單桿總分。

4. 由大會人員協助

- a)應選手的的要求，裁判員或記分員應移動或控制任何照明設備不動，以避免妨礙到選手的出桿打擊。
- b)視情況所需，裁判員或記分員有時可協助殘障選手。

開侖撞球世界規則

第一章 - 通則

第 1 條 - 規則適用範圍

1. 開侖撞球世界規則涵蓋了全部 UMB 的規章及條款。它們適用於所有 UMB 認可的競賽或國際比賽。
2. 當發生規則沒有提到的情形時，或者是因不可抗拒的情形時，將由 UMB 的官方代表或其代理人與主辦聯盟的官方代表以及大會負責人協商後規定之。

第 2 條 - 第 10 條 - 已刪除。

第二章 - 器材

第 11 條 - 撞球檯，顆星，球檯布

1. 球桌：撞球檯是一種檯面非常平順、水平相當良好的長方形桌子。
2. 石板：撞球檯乃由至少 45mm 厚之石板或者是其他種 UMB 認可之材料組合而成。
3. 顆星：可供打球之檯面乃由數個橡膠顆星區隔而成，而橡膠之最前緣與檯面之垂直高度為 37mm。高度之容許誤差為 $\pm 1\text{mm}$ 。
4. 可供打球之檯面—可以打球之檯面規格為 2.84M (公尺)長 \times 1.42 M 寬。容許誤差為 $\pm 5\text{mm}$ 。
5. 外框：所有橡膠顆星都被邊框完全包起來，而其全長皆形成一寬為 12.5cm (公分)之外框，邊框表面需非常平滑且顏色一致。容許誤差為 $\pm 1\text{cm}$ ，至於顆星的品質，僅限定使用 UMB 委員會所承認及授權者。
6. 不可磨滅的記號：包住顆星的邊框之表面上應在可打球區每 1/8 長度之相對位置上標記一不可磨滅的記號。除了該記號外，邊框上不可再標示任何廠商標記或其它任何記號。
7. 球檯布：球檯布應用新的球檯布且材質及顏色應符合 UMB 委員會的要求規格。其細節則公佈於「世界組織規則」之第一章之末。球檯布應儘可能的將石板及橡膠顆星全包起來。球檯布品質僅限定使用 UMB 委員會所承認及授權者。
8. 球檯高度：由地上至包住顆星的外框上表之高度應該在 75cm - 80cm。
9. 電熱器：在每一正式比賽用之球檯應裝有一電熱器以消除石板及球檯布之濕度。在檯子組合之同時應將該電熱器之溫度控制表開啟，且在整個比賽過程中不可關掉，以確保球的最佳滾動。

第 12 條 - 球，巧克

1. 材料及球之顏色：一組球共有三顆，且其材料及顏色應符合 UMB 規定。細節則公佈於「世界組織規則」之第一章之末。
2. 球之技術規格：所使用之球應硬而圓，且直徑應在 61 - 61.5mm 間。球的重量應介於 205g - 220 g (公克)，或由 UMB 委員會所同意之重量。但一組球中，最重和最輕的球的差異不可超過 2g。
3. 巧克：不可使用任何會特別污損球檯布的巧克。

第 13 條 - 標示球點及開球線

1. 球點：在比賽開始時應擺放球之點，或在比賽中因球相接觸或因球跳出檯外而應重新擺放之點，稱為球點。
2. 標示球點：上述之球點應用巧克、鉛筆或墨水標示以很細微的十字。絕對不可貼以小圓標點。
3. 擺球點：根據附圖 A (標示擺球點及開球線) 所示，共標示有五個擺球點。

第 14 條 - 球桿，架桿器

1. 球桿：球應由木材或其它材料做成的球桿來推動。球桿可以僅有一整截或由許多零件組成。球桿之一頭應附著一稱為「皮頭」的小圓圈。選手僅能用該皮頭來與球接觸。選手可選用一支或多支球桿，他也可自行決定該些球桿的長度、重量及直徑。
2. 架桿器(rake)：選手可使用一種稱為架桿器的東西，即一根小東西其一邊附有由木材或其它材料作成之支撐，且可在某些特殊困難狀況下用以代替手來架桿。

第 15 條 - 燈光

1. 光度：燈光投射至球檯的任一地方決不可低於 520 勒克斯

(譯者 1 lux -勒克斯- 約 0.0929 燭光)，測量的方法則是將測量工具放於球檯布上測量的。同時燈光亦不可太強才不至於弄瞎選手的眼睛(直射光約 5000 lux 以上會使人瞎眼)。燈源與球檯面至少應有一公尺以上之距離。

2. 球場大廳：球場大廳除了打球區外不可太暗，至少應有 50 lux (勒克斯) 以上之光度。

第 16 條 - 第 20 條：已刪除。

第三章 - 所有開倫撞球的一般規則

第 21 條 - 開始比賽之時

1. 比賽開始：當裁判員將球擺好供開球打擊時即可開始比賽。

第 22 條 - 比球(撞向顆星回彈)

1. 白球置於開球線上：此時裁判員將兩白球分置於開球線上，即位於三個開球點之左右兩邊，各距長顆星約 30 公分處，而紅球置於頂點。

在比球時，裁判員將有顆星的白球或黃球放在左邊，另一白球則放在右邊。但如兩選手皆想用同一白球時，則由裁判員抽籤決定。

2. 球行進中：選手將球打向頂顆星往回彈。而且至少應有一白球碰到頂顆星，否則應重新開球。但若一選手的球碰頂顆星兩次時，則他失掉開球選擇權。開球時不可使用替身開球。

3. 球相碰：如果兩球在中途相碰時，犯錯的(將球打到對手邊的)選手喪失開球選擇權。

4. 重新開球：如兩白球在半途相撞且無法判別到底錯在那方時，或者是兩球停留的位置與底顆星距離一樣時，裁判員得裁定重新比球。

5. 紅球：如有一方選手的球碰到紅球時，該違犯選手將失去開球選擇權。

6. 選擇開球者：選手其中之一的球停留的位置較靠近底顆星者獲得開球權。

第 23 條 - 開球位置，母球

1. 擺球點：裁判員將球擺在

(a) 紅球放在頂點。

(b) 對手的白球擺在底點。

(c) 第二顆白球，即開球者的母球，擺在開球者選擇的二開球點之一。

(註：即在底點左右兩邊約 18.25 公分)。

2. 白球：先發打者使用白色球為母球開始打球。若有兩白球時，其中另一球為有顆星的白球；若有三種顏色時，則僅有先發打者用白球。

3. 開球開倫：開球時之開倫應先直接打到紅色球。

4. 輪流開球：若是比盤數時，不論比多少盤，選手輪流開球，選手在整個比賽過程中都用同一顆母球。

第 24 條 - 開倫

1. 目標：比賽的目標是在比賽規定的範圍內得到越多的開倫越好。

2. 開倫：當母球經球桿撞擊後，能夠與其它二球相接觸時，便算得到一開倫。(譯者：三顆星比賽則應注意第 83 條應碰三顆星或以上的規定)

3. 有效球：一有效球為三顆球原都為靜止的，而選手沒有犯規，且選手尊重主辦單位所偏好的比賽方式之條件。

4. 得分：每一開倫算一分。

5. 繼續打擊：如裁判員宣判某一開倫為合法時，該選手得繼續打擊。但如一開倫球裁判員雖沒聲明「失誤」《(但)他認為該球為失誤時》，選手得離桌。

第 25 條 - 比賽途中暫停

暫停：在比賽中途有一次五分鐘的暫停。

該比賽中途指的是當一選手在他那一輪打擊結束時，他的得分已超過比賽所規定分數的一半以上，或個別競賽約束之分數一半以上而言。但這規定並不適用於兩項競賽。至於三項競賽時，則在最後一項比賽開始前暫停。

但此暫停僅能在比賽已超過 45 分鐘，且一選手已達到規定分數的一半以上但尚未達到 3/4 時

才有效。

裁判員亦可更改暫停的規定。

在比盤數時，暫停的規定如下：

-如三盤搶二勝時，在打完第二盤後。

-如五盤搶三勝時，則在打完第二盤或第四盤後。

第 26 條 - 比賽中途離開

1. 棄權：選手在比賽進行中沒得到裁判員的同意(或授權)而擅自離開之行為視同輸了比賽。但比賽中若有不可抗拒的情事發生時，得由 UMB 的正式代表或其代理者評估。

2. 拒絕/排除：在裁判員的要求下如選手仍拒絕繼續比賽時，該選手將被排除於競賽之外。

第 27 條 - 球相接觸/相連球

1. 選擇權：當母球停在與其它兩球之一，甚或與其它兩球相接觸時，選手得有下列選擇權：

(a) 要求裁判員將球重新擺放於球點；或

(b) 先打沒接觸的球，或者是先打向顆星；或

(c) 打剎桿分離但不可動到該相接觸的球。在最後選擇權的情況下，選手可先開侖打到該相接觸的球。若是完全因母球離開後，相接觸之球也許因失去母球之支撐而移動時，則不算犯規。

2. 顆星：當母球與顆星凍結時，選手不可將球直接打向該顆星。

3. 擺球：在重新擺球的情形下，裁判應依下列順序擺球：

(a) 在自由球競賽 (partie libre)、分格區競賽 (cadre disciplines) 及一顆星開侖比賽時，三顆球全依開球時的位置擺放。

(b) 在三顆星開侖比賽時，僅有相接觸的球才需重擺在各球點：

- 紅球擺在頂點

- 選手的母球可擺在開球線的中點 (即底點)

- 對手的白球擺在球檯中央 (中央點)

- 如相關擺球位置妨礙或蓋住球點時，則擺在各該妨礙或蓋住球點之球應擺放的相關位置。

(參考附圖 E)。

第 28 條 - 球跳離檯外

1. 重新擺球：在一顆或數顆球跳離球檯外時，裁判員將依下列順序重新擺球：

(a) 在自由球競賽 (partie libre)、分格區競賽 (cadre disciplines) 及一顆星開侖比賽時，三顆球全依開球時的位置擺放。

(b) 在三顆星開侖比賽時，僅跳出球檯之球依第 27 條 3(b) 之規定擺置，而不是全擺在開球時之位置。

2. 跳出球檯：當球不論是由邊框掉下來，或者是碰到邊框時，盡皆視同跳出球檯之外。

第 29 條 - 比賽結束

1. 比賽長度：比賽需達成某一定開侖數，其數目乃根據不同比賽而異，且由 UMB 委員會決定。

2. 好了(Good)：每一開賽應打至最後一得分。當選手打至最後一分時，一旦裁判員宣佈好了時，即使有人在出桿後抗議該選手並沒達到應得的分數，比賽已算結束。

3. 出桿權 (innings)：由 UMB 委員會決定比賽時雙方選手是否具有同等數目的出桿權。

4. 和局/平手：比賽時若雙方具有相同數目的出桿權，而選手已獲得最後一分時，但因他比對手選手多一輪出桿權，此時對手選手可將所有球依開球的狀況擺置而打完他那一輪。如第二選手也達到了比賽所規定的分數時，則該局比賽以和局(平手)收場。

5. 盤數：如比賽是比盤數時，則適用底下規定：

(a) 在一盤中，當一選手一旦達成指定的得分時，該盤結束，並贏得該盤。即或首先開球的選手先達成，他的對手亦不能主張他那一輪出桿權。

(b) 當一選手達到比賽指定的盤數時，為勝方，且比賽立即停止。

第 30 - 第 40 條：已刪除。

第四章 - 犯規

第 41 條 - 犯規

一旦犯規，選手應得馬上停止打球及離開球檯。

1. 球跳離球檯：在打球時，一顆或數顆球跳離球檯（判'球跳離球檯'犯規）。
2. 行進中球：如選手在三顆球未完全停止前出桿（判'行進中球'犯規）。
3. 皮頭：如選手打球時用球桿的皮頭以外的地方打球（判'皮頭'犯規）。
4. 觸球：如選手在非正常打擊時，用球桿、手或其它物體碰到任何球（判'觸球'犯規）。在此情形下，被接觸的球留在停留位置。
5. 觸球：當選手在試圖移開球旁異物，沒請裁判代勞，而自行移動或碰觸到球時（判'觸球'犯規）。
6. 觸球：當選手在非因正常打球的結果來直接或間接的移開球時（判'觸球'犯規）。
7. 推擊(push through)：當選手推擊（判'推擊'犯規）。底下情況皆為推擊：
 - (a) 皮頭與行進中球作數次的接觸；
 - (b) 皮頭在母球已與第二球接觸時仍未離開母球；
 - (c) 皮頭在母球已與顆星接觸時仍未離開母球。
8. 相接觸球：當選手沒先用分離剝桿的方式將母球與顆星分離，而直接打向母球將近凍結的顆星（判為'相接觸球'犯規）。
9. 兩腳離地：當選手打球時與他的球接觸的瞬間，他沒能至少單腳著地（判'兩腳離地'犯規）。使用特殊鞋子來著地亦不行。
10. 作記號：如選手在球檯上、顆星上或邊框上做任何可見的記號（判'作記號'犯規）。
11. 打錯球：如在他那一輪或在一連串的出桿中，裁判員聲稱選手用錯球打球時（判'打錯球'犯規）。
12. 特殊規則：如選手不能尊重不同比賽的特殊規則（依規而判）。
13. 不打：選手沒能依裁判員的要求在指定的時間內打球（判'不打'犯規）。

第 42 條 - 故意犯規

重擺球：如果上家選手因第 41 條之 6 被判故意犯規，而無辜的下家選手在上場打擊時，如該上場選手認為一球或多球其犯規前之位置對他較有利時，可要求裁判員重新將球儘可能的放回原位。

第 43 條 - 沒判犯規

1. 沒聲明犯規：緊跟著犯規之後成功的打出一開侖，此時如果裁判員沒判犯規時，該開侖算得分，而選手可繼續打擊。
2. 第三者：任何因第三者包括因裁判員的原因而犯規，而使球移動時，並不能歸罪於選手。在此種情形下，該些被移動的球應由裁判員再次的儘可能的放回原位，或放至其可能跑到的位置。

第 44 條 - 第 50 條：已刪除。

第五章 - 各種比賽的特殊規則

A - 通則

第 51 條 - 球的名稱

球區分為母球及（另外兩顆球為）目標球。

第 52 條 -- 禁區

1. 禁區數及其範圍之大小由 UMB 委員會決定。這些區域乃用巧克、鉛筆或墨水予以分隔劃線。（參考附圖 B）
2. 在這些禁區內，選手僅能打雪利球（Serie，註：一種開侖球的名稱）所允許打的開侖數；也就是說（之後）選手得在打球時將兩目標球迫離禁區。

第 53 條 -- 擺球點(附圖 F)

1. "進入" (come in)：

兩目標球最終停留在同一區，但在該次打擊前該二球原在另一區，或在兩不同區，或雖原在

此區但在打擊後其中一球或兩球曾離開此區，然後再度回到此區（稱為"進入"）。

2. "在裡面" (in there)：

a) 在打"進入"後之下一開侖時，如沒有任何一顆目標球離開該區時（稱為"在裡面"）；

b) 在分格區競賽時，在一擊後發生與 a) 相同的情形時，稱為"在裡面"，而非"進入"。

3. "橫跨" (astride)：

當兩目標球停留在相臨兩區域之同一分格線的旁邊，但不同區域時（稱為"橫跨" astride）。

4. 當目標球停在分區線之上時視同對選手不利（註：即犯規換人）。

5. 一或兩目標球可在離開剛停留的區域後馬上又集攏回原區域時，稱為"進入"或"在裡面"。

6. 稱球進入分格區(cadre)之區域應優先於稱進入四方形區(anchor)前。如若在同一分格區又在同一四方形區時，此時僅呼叫"到處相同" (everywhere)。

第 54 條 -- 禁區犯規

"停留在裡面" (remaining in there)：當打一開侖後，形成"在裡面"的情形且沒有任何目標球離開該區時，即是犯規（稱為"停留在裡面"）。

第 55 條 - 第 60 條：已刪除。

B - 自由球競賽 (Partie libre)

第 61 條 -- 比賽的定義

自由球競賽指的是選手在同一輪中可以在球桌除了禁區之特定角落外的任何地區一直的打雪利球 (Serie, 註：一種開侖球)，直至達到指定的分數為止。禁區的比賽規則規範於規則第 51 條至第 60 條中。

第 62 條 - 第 70 條：已刪除。

C - 分格區競賽 (Cadres)

第 71 條 -- 定義

分格區競賽提供各種不同的比賽方式，全看各該比賽為 47 公分分格區撞一次的比賽、還是 47 公分分格區或 71 公分分格區撞兩次的比賽。(附圖 C、D)

第 72 條 -- 分格區和四方形區

1. 在可供打球的檯面上用巧克、鉛筆或墨水所劃很細邊的四邊形之區域，稱為分格區 (cadres)。

2. 再者，在這些線的尾端劃一跨越各該線的額外之正方形，其一邊則與顆星內緣相齊。這些小正方形稱為"四方形區" (anchors)。

3. 規則第 51 條至第 60 條之規定適用於分區線或分格區(cadres)，同時也適用於四方形線或四方形區 (anchors)。

第 73 條 -- 撞兩次 47 公分分格區競賽及撞兩次 71 公分分格區競賽

1. 關於 47 公分分格區競賽共畫有四條線，此四條線共在檯桌上隔成下列九分格區：在長邊的中間的三個長方形及在寬邊的六個正方形。

(附圖 C)

2. 關於 71 公分分格區競賽共畫有三條線，此三條線共在檯桌上隔成下列六分格區：在長邊的中間的兩個長方形及在寬邊的四個正方形。

(附圖 D)

3. 關於撞兩次的規則指的是，選手在一輪的打雪利球中不能連續在同一分格區內打兩次開侖，除非選手在打第二次開侖時將兩目標球之一迫出區外。

第 74 條 -- 撞一次 47 公分分格區競賽 (註：圖簡稱為 47/1)

1. 第 73 條款也同樣適用於撞一次 47 公分分格區競賽。

2. 關於撞一次的規則指的是，除非選手在打雪利球時將兩目標球之一迫出區外，否則選手不能在同一分格區內打開侖。

第 75 條 - 第 80 條：已刪除。

D - 顆星比賽

第 81 條 - 定義

有兩種顆星比賽，一種為一顆星開侖，另一種為三顆星開侖。

這兩種比賽都不用劃任何線。

第 82 條 - 一顆星開侖

關於一顆星開侖撞球乃母球得在至少碰一或多顆星之後，才碰到第二顆目標球，否則視為犯規（判‘沒碰顆星’犯規）。

第 83 條 - 三顆星開侖

關於三顆星開侖撞球乃母球得在至少碰一或多顆星三次以上之後，才碰到第二顆目標球，否則視為犯規（分別判‘沒碰顆星’犯規，或‘一顆星’犯規，或‘兩顆星’犯規）

第 84 條 - 第 90 條：已刪除。

第六章 - 最後條款

第 91 條 - 違例

懲罰程序：任何違反現行規則者將依罰則程序處理之。

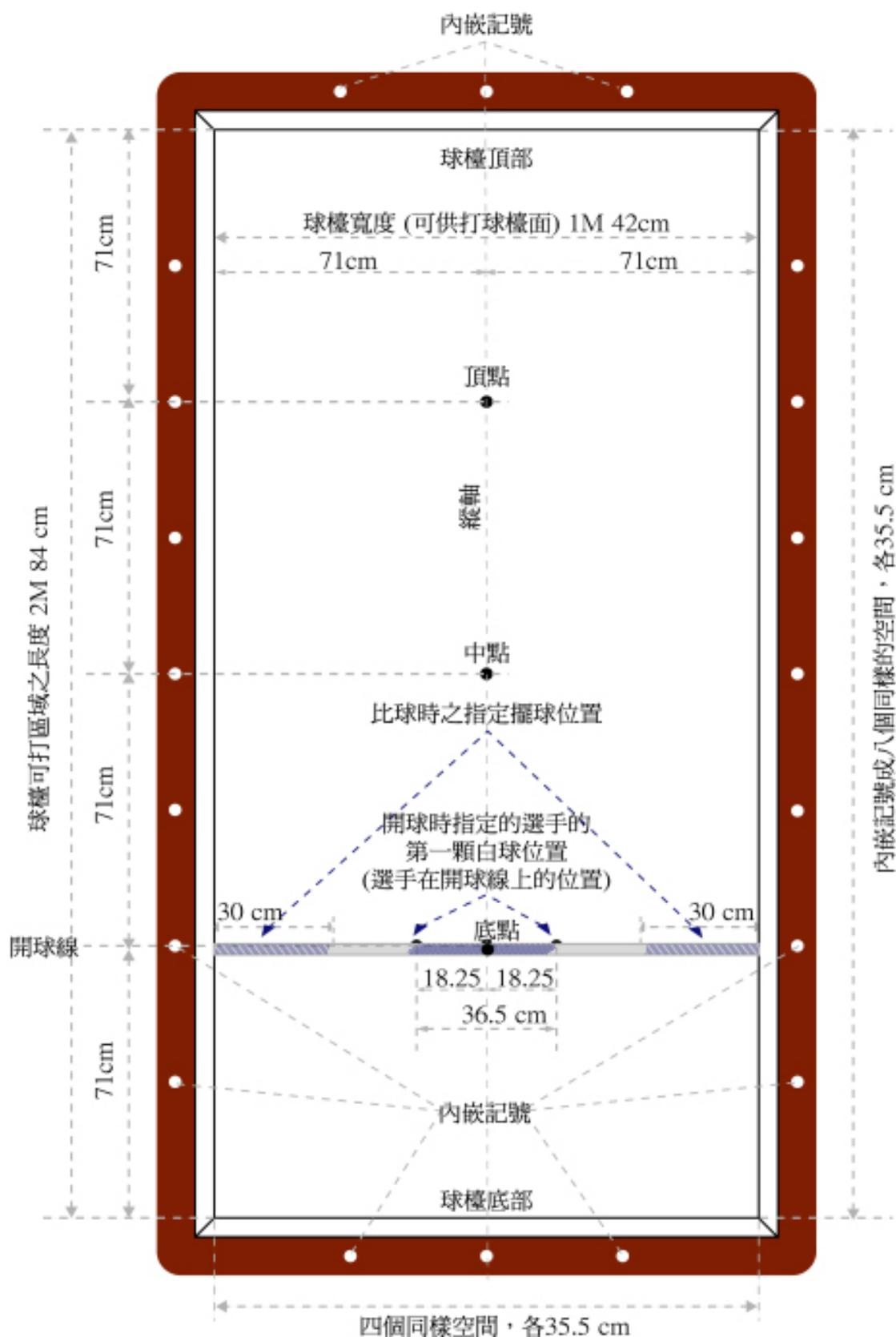
第 92 條 - 強迫執行或宣告無效

1. 適用性：目前所提供的規則乃依 UMB 委員會所制定之有效法定規章而執行。本規則自 1989 年元月一日開始生效，之前所公佈實施的規則，或與本規則相違的規則一律無效。

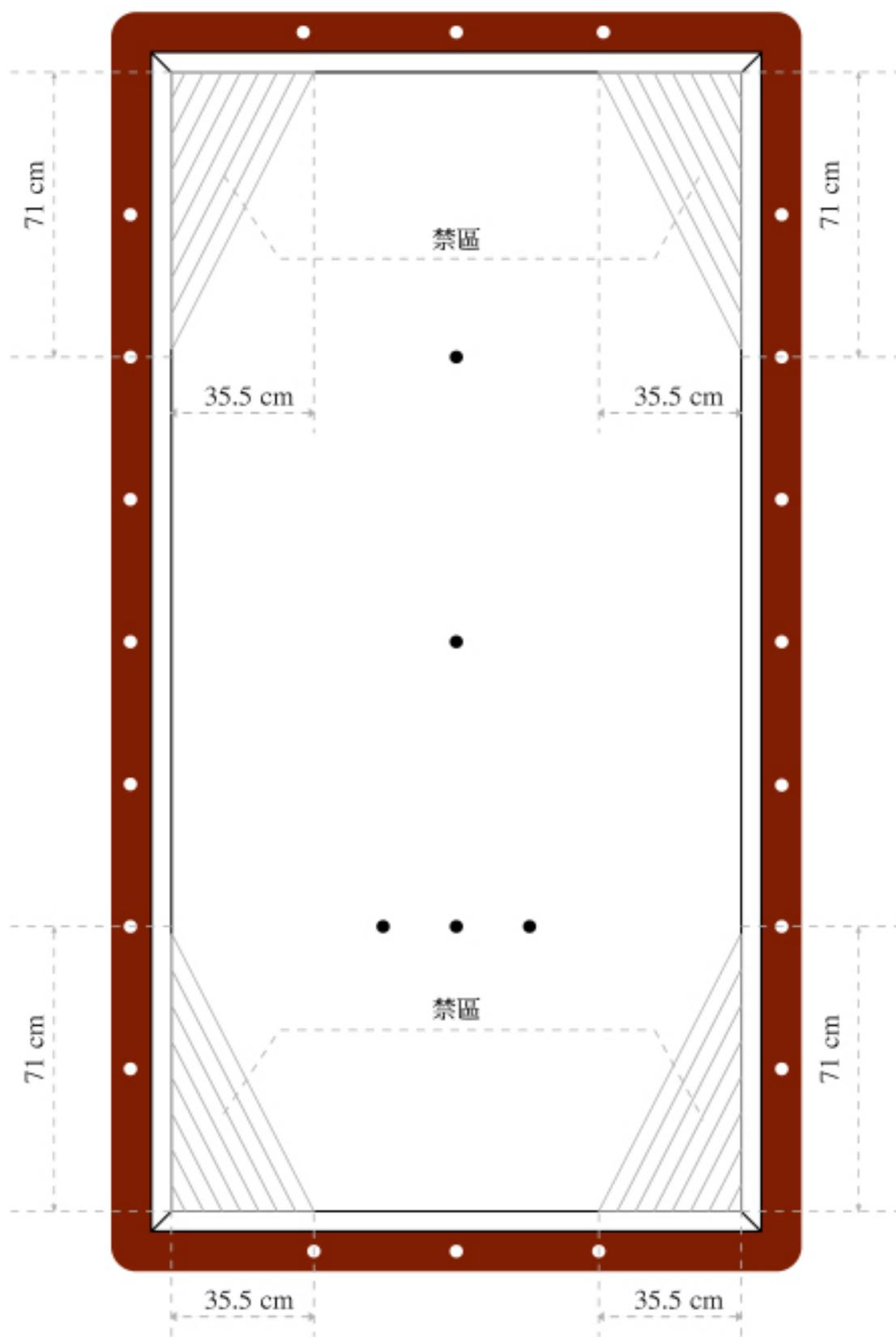
2. 承諾：所有加盟的團體、同盟的組織、互相聯合的會員團體、以及 UMB 的契約夥伴皆得承諾尊重這些規則並以行動促使其受尊重。

第 93 條 - 第 100 條：已刪除。

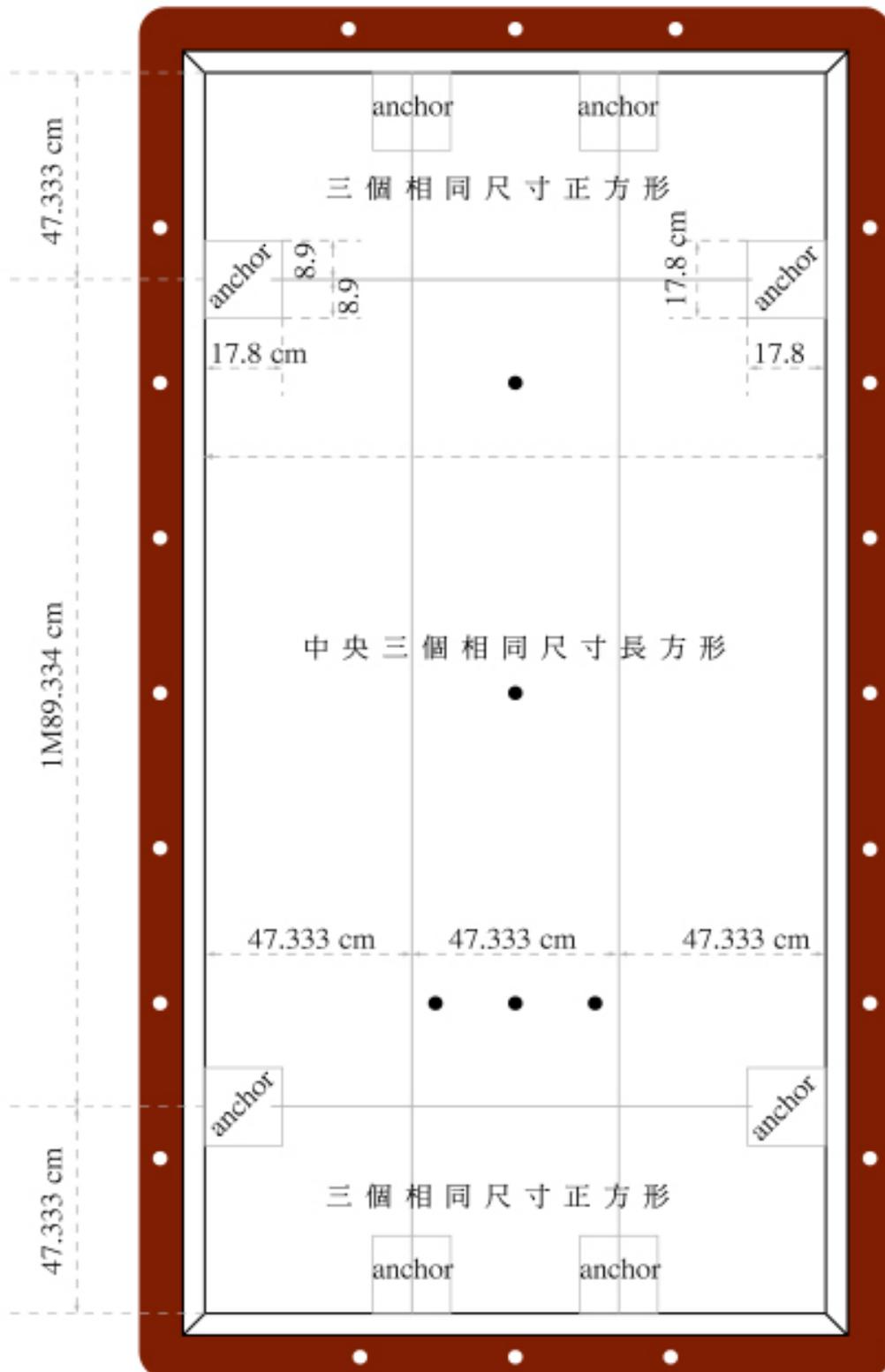
附圖-A
標示擺球點及開球線



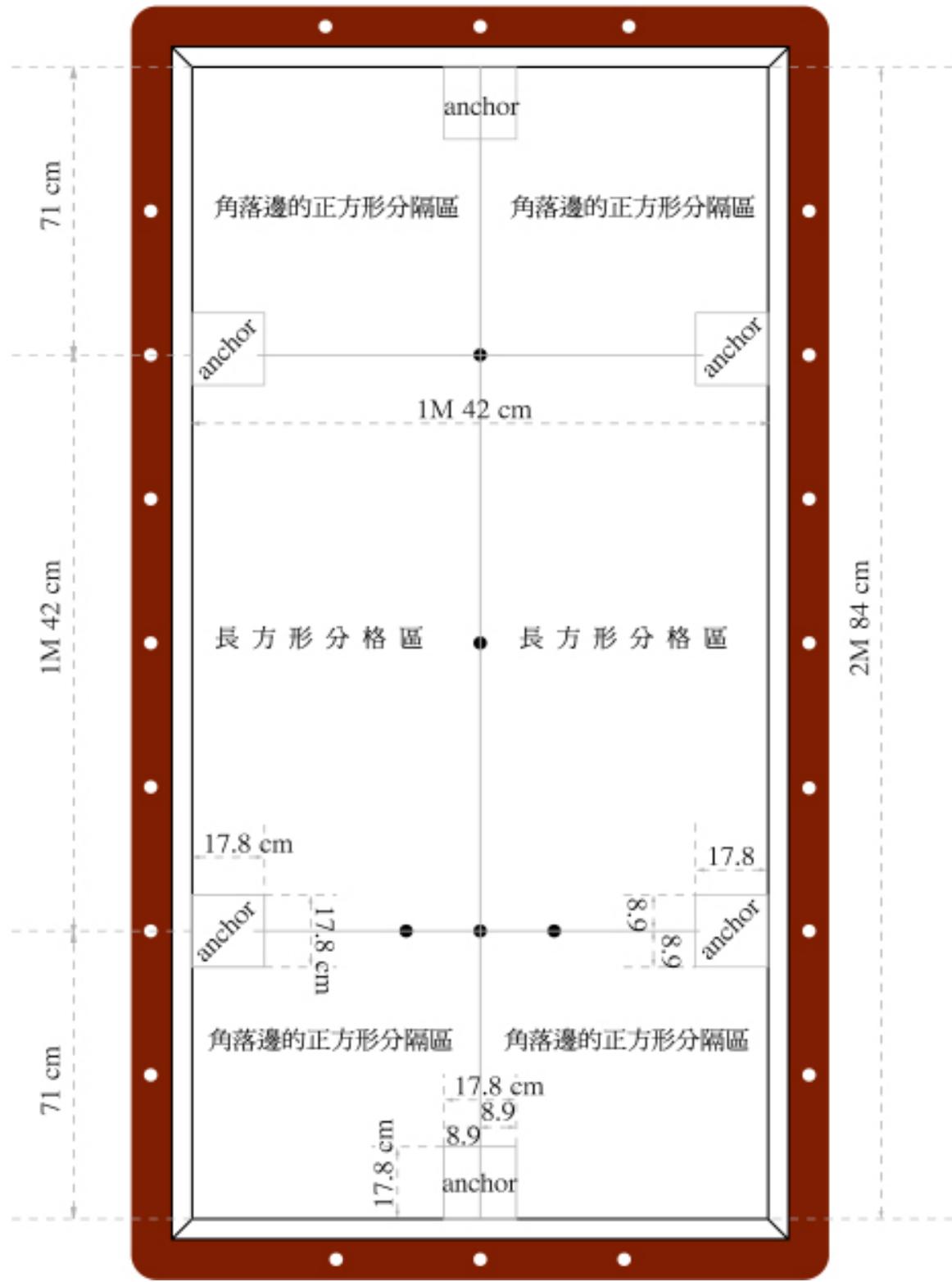
附圖-B
劃自由球競賽 (Partie Libre) 之禁區



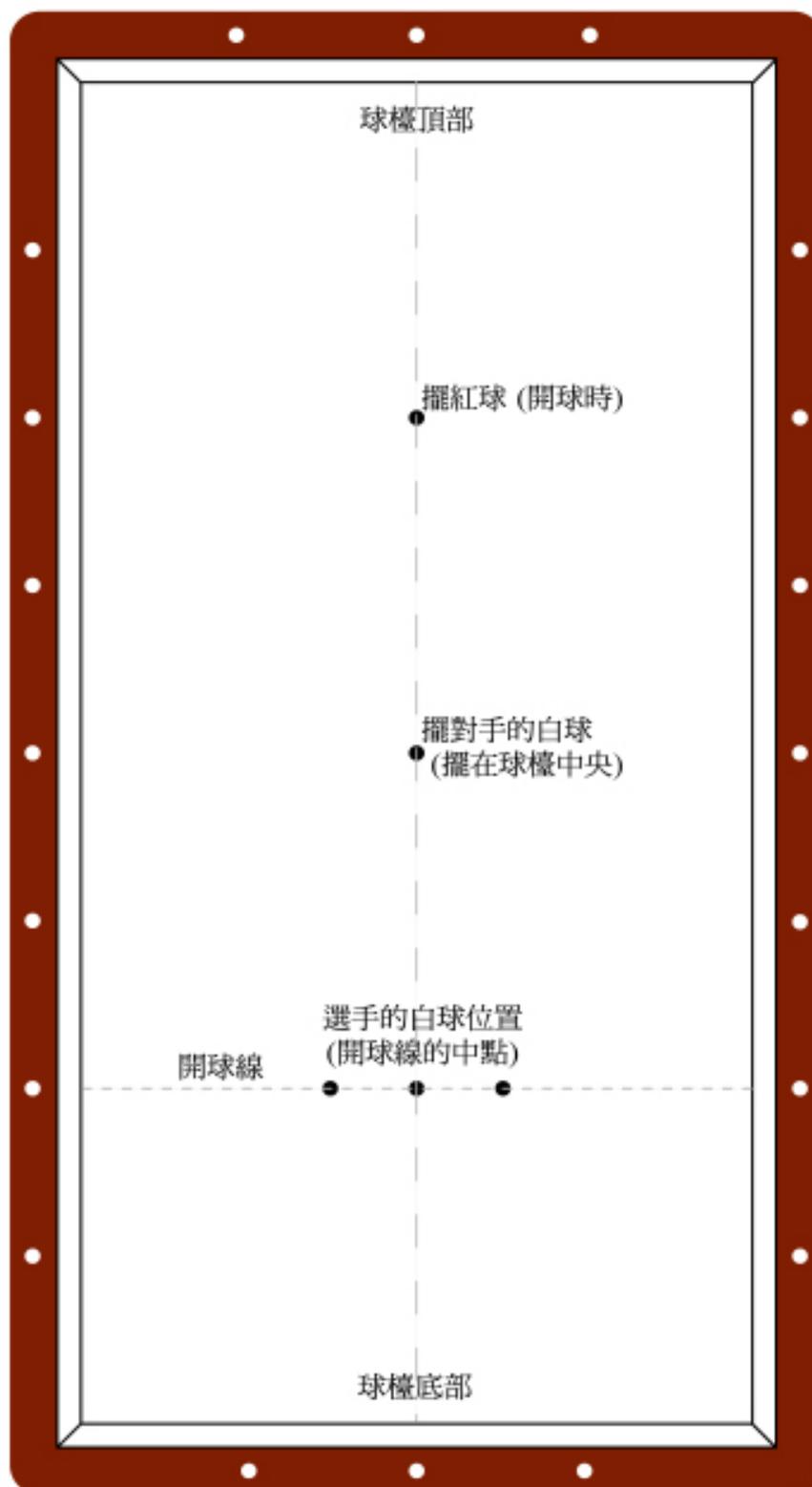
附圖-C
 劃 0.47公尺之分格區 (Cadre)
 額外的小正方形 (Anchors)



附圖-D
 劃 0.71公尺之分格區 (Cadre)
 額外的小正方形 (Anchors)



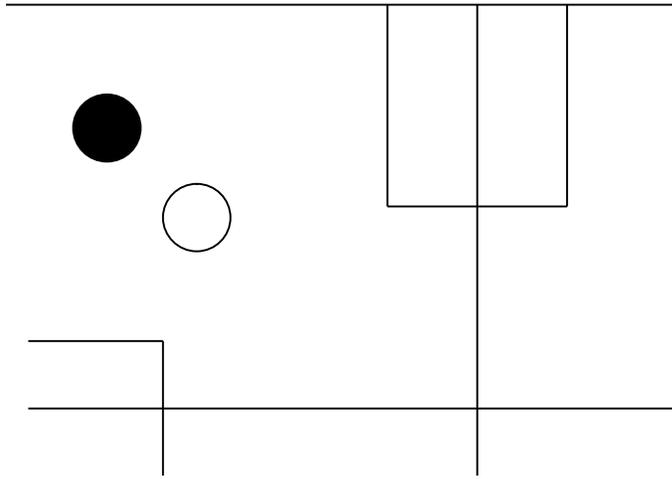
附圖-E
三顆星開侖擺球點



附圖 F： 球在各種禁區內之位置

在打母球之前之位置決定了下列位置為 "進入" (come in) 或 "在裡面" (in there)。

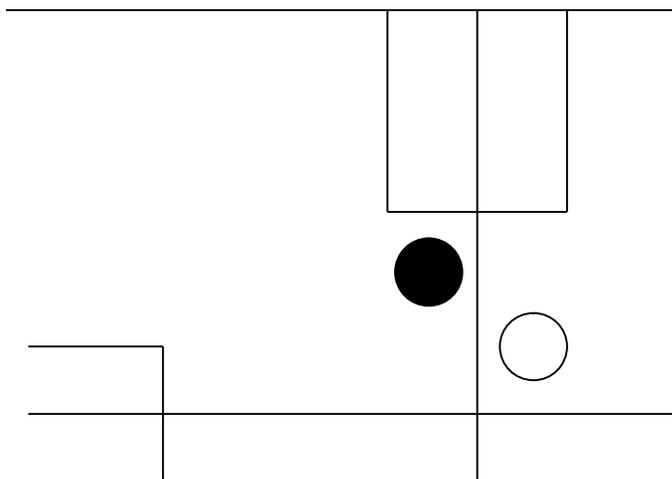
圖 F-1



規則 47/1 (47 公分分格區一次撞擊)： 在裡面 (IN THERE)

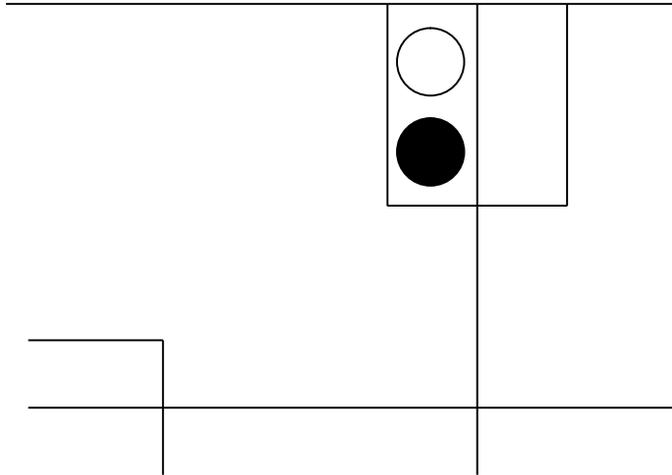
其他分格區規則： 進入 (COME IN) 或 在裡面 (IN THERE)

圖 F-2



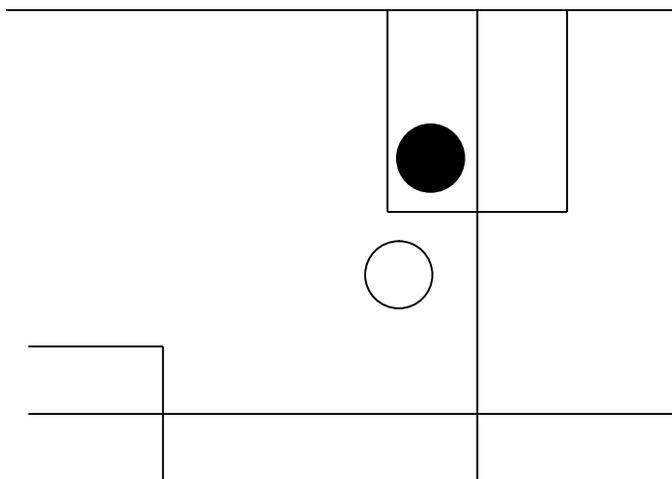
所有分格區： 跨越 (ASTRIDE)

圖 F-3



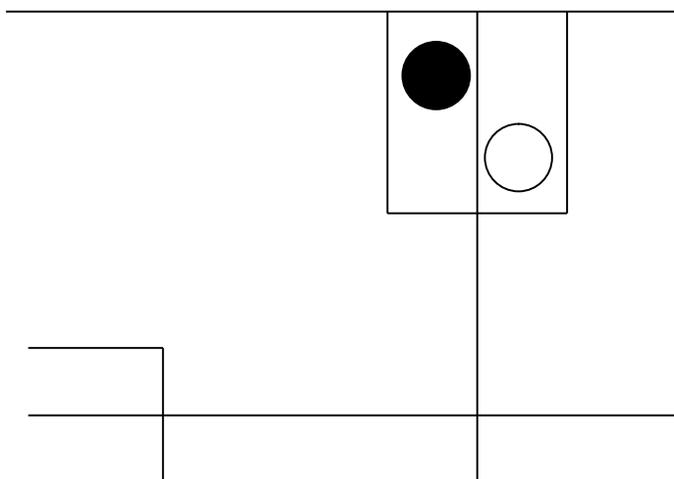
規則 47/1：在裡面 - 到處相同 (IN THERE - EVERYWHERE)
其他分格區規則：進入 - 在裡面 (COME IN - IN THERE) 或
在裡面 - 進入 (IN THERE - COME IN) 或
進入 - 到處相同 (COME IN - EVERYWHERE)
或 在裡面 - 到處相同 (IN THERE - EVERYWHERE)

圖 F-4



規則 47/1：在裡面 - 跨越 (IN THERE - ASTRIDE)
其他分格區規則：進入 - 跨越 (COME IN - ASTRIDE)
在裡面 - 跨越 (IN THERE - ASTRIDE)

圖 F-5

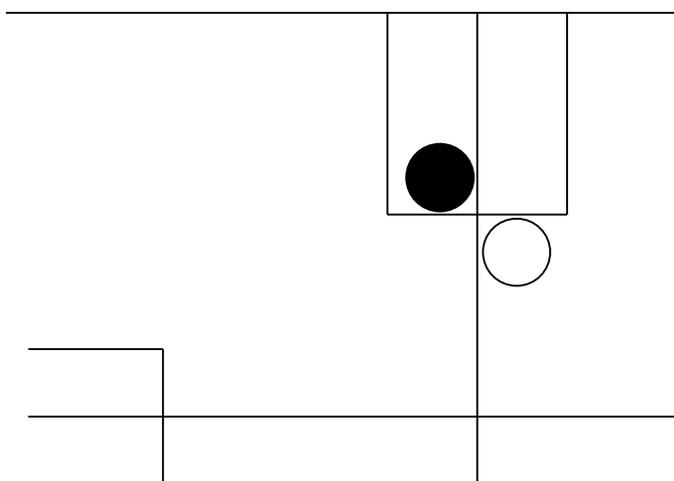


規則 47/1：跨越 - 在裡面 (ASTRIDE - IN THERE)

其他分格區規則：跨越 - 進入 (ASTRIDE - COME IN)或

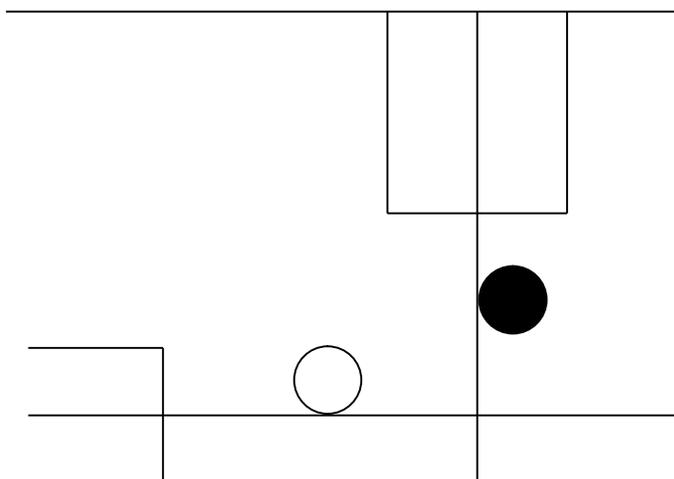
跨越 - 在裡面 (ASTRIDE - IN THERE)

圖 F-6



其他分格區規則：跨越 - 到處相同 (ASTRIDE - EVERYWHERE)

圖 F-7



通常跨越(astride)所代表的是兩目標球停留在同一條分格線的兩旁。但對圖七而言，兩目標球並沒停在一條共同的分格線旁，然而裁判員仍應呼叫此為 "跨越"，以告知選手此二目標球各停在不同的分格區內。

備註: 如兩目標球在同一分格區內且在同一四方形區內時，球在分格區內之情形應先呼叫。但對 47/1 規則而言，球進入 (come in) 之部份則不予呼叫。
如選手不知兩目標球在那一分格區時，裁判員將用一簡短的手勢指出該分格區。