6級

項目①「正しく打ち」とはストライカーにしっかりと指を密着させた状態で打つ事である。
痛みや怪我を防ぐ事が目的の為、指や細かい打ち方を指定するものではない。
台の滑りに影響される為、壁に到達していれば成功の有無は審査員の裁量に委ねる事とする。
項目②「命中させる」とはストライカーをパックに接触させる事であり、得点化は求めない。

5級

・得点化とはパックをポケットに落とし、ルール上もう一度打つ事が出来る状態である。
・5級項目③右側エリアラインの中には共有のエリアラインも含む。

3級 2級

・「ゲームに勝利する」とは自パックを全て得点化した状態で、ルールに則り、ジャックを四隅のポケットへ落とし、自ストライカーがペナルティ状態になっていない事を指す。
・「ジャックスポットにパック（またはジャック）を積む」際には、出来る限りジャックスポットの中心に近くなる様、積まなければならない。
・「1手番」とは対戦相手に打つ権利が移るまでである。
・3級項目③Gではジャックを決める際に、リスクを減らす事が目的である為、ルールに則り、何等かの方法を用いて、初期位置からジャックを移動させた状態でクリアする事。

1級

・項目②「エリアラインの中に入れ」とはダブルス時に、該当するエリアラインを使用するプレイヤー
がルール上、直接狙う事が出来ない状態にする事である。ディフェンスを3/5成功させる事が目的の為、失敗してもペナルティが発生しない限り、規定回数行う事。

S級

項目①「カロムチャレンジ」は審査員が計測する。「ゴッド」「アマテラス」などの「カロムマスター」以上の結果となっても構わない。
項目③「デッドゾーン」とは以下の全てを満たす状態である。
・自分から見て隣のエリアライン内（左右は定めない）の壁に密着させた状態で設置。
・自分から見て手前のポケットからパック1つ分空けて設置。

S+級

項目①「カロムチャレンジ」は審査員が計測する。「カロムゴッド」以上の結果となっても構わない。
項目③「審査後に審査員で協議」とある為、合否が後日になる場合がある。

6級	**項目①「正しく打ち」とはストライカーにしっかりと指を密着させた状態で打つ事である。 痛みや怪我を防ぐ事が目的の為、指や細かい打ち方を指定するものではない。 台の滑りに影響される為、壁に到達していれば成功の有無は審査員の裁量に委ねる事とする。 項目②「命中させる」とはストライカーをパックに接触させる事であり、得点化は求めない。**
覇王	・合格日、サインを枠外（CHALLENGEの文字の下）に記入。 ・門野裕司氏が不在の場合は審査日を改める。または審査長が認めた者が代行する事とする。 ・門野裕司氏が挑戦する場合は審査長が認めた日本カロム選手権大会シングルの上位経験者に　3連勝する事。※不在の場合、審査日を改めるかそれに準ずるものが代行する。
その他	・審査は「審査長」「審査員」「公認実施団体」「SCC事務局（支部）」が務める事。 ・「ルールに則り」とは日本カロム選手権大会の大会ルールに準ずる。 ・SCCは特に記載が無い場合、1日1回までチャレンジ出来る事とする。 ・自エリアライン、自ティースポット、右側エリアライン上等、場所が明確に指定されていない場合は、限られた範囲で好きな箇所に設置する事が出来る。 ・特に打ち方、得点化の指定が無い場合は、ルールに則っていればクリアの方法は問わない。 ・画像が使用されている場合は、出来る限り画像の配置に合わせて設置しなければならない。 ・マイストライカーの使用は許可するが、あくまで日本カロム選手権大会の規定に準ずる。 ・公認実施団体の代表者は滋賀CAROM倶楽部の催事において、審査員の権限を付与する。
公認実施団体	滋賀CAROM倶楽部が認めるSCC公認実施団体。※HP上に記載
SCC事務局	SCCの運営、普及活動、地域の窓口。※HP上に記載
審査員	１級以上かつ、研修を受け、審査長が認めたもの。※HP上に記載
審査長	審査時の滋賀CAROM倶楽部の代表が務める事とする。※HP上に記載