

プレイヤー ス L	相手プレイヤー						
	2	3	4	5	6	7	
	2	2/2	2/3	2/4	2/5	2/6	2/7
	3	3/2	2/2	2/3	2/4	2/5	2/6
	4	4/2	3/2	3/3	3/4	3/5	2/5
	5	5/2	4/2	4/3	4/4	4/5	3/5
	6	6/2	5/2	5/3	5/4	5/5	4/5
	7	7/2	6/2	5/2	5/3	5/4	5/5



8-BALL SCORESHEET



獲得 ポイント	勝者	敗者
シャットアウト	3	0
敗者があと1ゲーム (リーチ)まで到達	2	1
敗者が1ゲーム以上 は取ったものの リーチではない	2	0

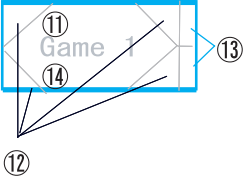
開始時間： ④
終了時間： ⑧

- 《試合前》
- ①第一試合を先に出したチームの番号を記入
 - ②Team Number・Player Name・SL・Numberを記入
 - ③上記の表を確認の上、セット数を記入
 - ④試合開始時間を記入
- 《試合後》
- ⑤トータルイニングを記入
 - ⑥スコア(得セット数)を記入
 - ⑦Match Points Earnedはポイント換算した獲得ポイント、Running Totalはそこまでの合計ポイントを記入
- 《全試合終了後》
- ⑧試合終了時間を記入
 - ⑨取得ポイントを記入
 - ⑩スコアシートの内容を確認し、キャプテンがサイン

N BEFORE THE SKILL LEVEL = NOT PAID * BEFORE THE SKILL LEVEL = INCOMPLETE INFORMATION ON FILE. PLEASE SUBMIT COMPLETE INFORMATION.

TEAM #	TEAM # ① Put up the first player	SL	PLAYER NUMBER	Games Must Win	INNINGS AND TIME OUTS					8-BREAK	8-B & RUN	DEFENSIVE SHOTS	Games Won	Match Points Earned	Running Total
	PLAYER NAME				Game 1	Game 2	Game 3	Game 4	Game 5						
②	②	②	③	③	Game 1	Game 2	Game 3	Game 4	Game 5	⑮	⑮	⑮	⑥	⑦	⑦
②	②	②	③	③	Game 6	Game 7	Game 8	Game 9	Team Total ⑤	⑮	⑮	⑮	⑥	⑦	⑦

《試合中》



- ⑪イニングを記入
- ⑫タイムアウト時「T」を記入（上段が先攻選手、下段が後攻選手）
- ⑬1ラック終了時、セットを取った選手の段を塗りつぶす
- ⑭途中でそのラックが終了した場合、下記の通り記入
E-8...8番ボールが途中でポケットしてしまった場合 (Early 8)
WP-8...8番ボールが狙っていないポケットに入った場合 (Wrong Pocket 8)
S-8...8番を狙っている際にスクラッチした場合 (Scratch 8)
B-8...ブレイク時に8番がポケットした場合 (Break 8) ※ブレイク時8番と手玉が同時にポケットした場合は負け (S-8)
- ⑮ブレイクで8番がポケット (8-BREAK) およびマスワリ (8-B & RUN) 時は別途記入
- ⑯セーフティショットは宣言し、別途記載

Team3 SL7とTeam2 SL3の対戦の場合)					Game 6	Game 7	Game 8	Game 9	Total Innings						
3	AAA	7	0235	6	T	Game 1	T	Game 2	T	Game 3	T	Game 4	T	Game 5	T
2	BBB	3	5781	2	Game 6	Game 7	Game 8	Game 9	Total Innings 14	I			3	0	5

フィー (チームキャプテンが管理してください。)

ウーザフィー

他

年間メンバーシップフィー

キャプテン名

合計

注: 新メンバーのスキルレベル
原則として、男性 SL4、女性 SL3
で始めてください。JPAにて確認
後、調整されることもあります。

チーム
キャプテン
サイン

⑩

⑩

チーム#

ポイント→ ⑨

チーム#

ポイント→ ⑨

THIS WEEK'S MATCH TOOK PLACE ON ☐ 3-1/2x7' COIN OP ☐ 4X8' COIN OP ☐ 4X8' REG. ☐ 4-1/2X9' REG.

次回対戦チーム

メッセージ

マスワリ		
エース	チー	あり・なし
ビート	ラック	
初勝利		
その他 (サイン)		