

JPAナインボールのルール（要約版）

1. 手玉と1～9ボール（的玉）を用います。
2. JPAナインボールでは、1ボールから8ボールまでは1点、9ボールが2点になります。
つまり、1ボールから9ボールまで全てポケットすると、合計10点となります。
3. それぞれのスキルレベル（SL）によって勝つために必要な先取点（持ち点）が決まっています。（図1参照）
相手プレーヤーより先に自分の必要な先取点に達した方がその試合の勝ちとなります。
ラックの途中であっても試合終了となります。
4. 常にテーブル上の最少番号のボールに当てなければファウルになります。
手玉がポケットされた場合もファウル（＝スクラッチ）となります。
ファウルをした場合は相手プレーヤーのフリーボールとなり、テーブル上のどこにでも手玉を置くことができます。
5. 基本的に番号順にポケットしていきますが、手玉を最少番号のボールに当ててから他のボールをポケットしても構いません。

例1：コンビネーションショット・・・手玉が当たった的玉が他の的玉に当たってポケットされるショット
例2：キャノンショット・・・的玉に当たった手玉が他の的玉に当たってポケットされるショット
6. 9ボールをポケットしたプレーヤーが次のラックのブレイク権を得ます（勝者ブレイク）。
ブレイク時にポケットしたボールも点になります。

例1：1ボールと4ボールがポケットした場合
→2点
例2：6ボールと9ボールがポケットした場合
→3点
7. 通常のナインボールと同じく途中で9ボールが入った場合はそのラック終了となります。

例1：1ボールに最初に当て、1ボールまたは、その他のボールにより、9ボールをポケットした場合
→2点
例2：5ボールに最初に当て、手玉で9ボールをポケット、5ボールも同時にポケットされた場合
→3点
8. 途中で9ボールが入った場合、テーブル上に残ったボールは全て「無効球（デッドボール）」となります。
無効球とは、両者のポイントに加わらないボールのことをいいます。

例1：ブレイク時に9ボールのみがポケットされた場合
→2点獲得、残りの8個は無効球となり、そのラックはそこで終了となります。
例2：1ボールから3ボールまでポケットし、4ボールと9ボールのコンビネーションで9ボールをポケットした場合
→5点獲得、残りの5個は無効球となり、そのラックは終了となります。
9. ファウルをしたショットでボールがポケットされたときには、そのボールは「無効球」となり、テーブルに戻しません。これも両者のポイントに加わらないボールとなります。

例1：Aさんが1ボールから7ボールまでポケットした後、8ボールを入れたときにスクラッチし、
Bさんがフリーボールで9ボールをポケットした場合
→Aさん7点獲得、Bさん2点獲得。8ボールは無効球としてカウント。
例2：ブレイク時に1, 3, 9ボールをポケットしたがスクラッチした場合
→9ボールのみをテーブル上に戻し、7つのボール、合計8点分のボールが残っている状態で、相手プレーヤーのフリーボールで再開されます。1, 3ボールは無効球としてカウント。
10. 5人のうち3人のプレーヤーが相手プレーヤーより先に先取点に達し3勝したからといって、そのチームが勝つとは限りません。
プレーヤーが試合に勝った時点で、敗者プレーヤーのSLと獲得した点数（＝敗者獲得点数）により、両者に与えられる試合ポイントが決まります（図2参照）。各試合ポイントは両チーム合わせて常に20ポイントになります。

例：SL4のAさんとSL6のMさんが試合し、Aさん31点-Mさん42点で、Aさんが勝利した場合
→Aさんのチームに12ポイント、Mさんのチームに8ポイントが与えられます。

11. 最終的に5人分の試合ポイントを合計し、51ポイント以上獲得したチームが勝利となります。

両チームの試合ポイントを合計すると必ず100ポイントとなります。50-50という場合は3人勝利したチームの勝ちとなります。

例1：

A 12-8 M
 B 15-5 N
 C 7-13 O
 D 3-17 P
 E 14-6 Q

合計 51-49 でABCDEチームの勝利、となります。

例2：ポイント引き分けのパターン

一人目 X 13-7 Z
 二人目 X 16-4 Z →ここまで X 29-11 Z
 三人目 X 5-15 Z →ここまで X 34-26 Z
 四人目 X 2-18 Z →ここまで X 36-44 Z
 五人目 X 14-6 Z

合計 50-50 でポイント上は引き分けとなります。

50-50のとき、プレーオフなどのトーナメントでは3人勝利した方が勝利（例ではXチーム）です。

《その他ルール特記事項》

- ・ 的玉の玉触りはファールではありません。位置が変わってしまった場合は、相手プレーヤーが元あった場所に戻します。手玉の玉触りはファールです。
- ・ ジャンプキューの使用はできません。プレーキューやブレイクキューでのジャンプショットはOKです。
- ・ 的玉の場外はファールではありません。場外した的玉はフットスポットに戻して試合再開します。手玉場外はファールです。
- ・ 失敗ブレイク（空振り、1番に当たらない、的玉が4つ以上クッションに入らない）はそのプレーヤーがブレイクをやり直すことができます。ただしそのときにスクラッチや手玉場外をしているときはプレーヤー交代でブレイクをやり直します。
- ・ 基本的に相手ラックです。SL8同士以上の対戦のときにお互いの合意でセルフラックで行うことができます。ただしその場合でもブレイクエースは有効です。

《図1》

スキルレベル (SL)	先取点
1	14
2	19
3	25
4	31
5	38
6	46
7	55
8	65
9	75

《図2》

敗者SL	敗者獲得点数								
	3未満	3	4	5&6	7	8	9&10	11	12&13
1	3未満	3	4	5&6	7	8	9&10	11	12&13
2	4未満	4&5	6&7	8	9&10	11&12	13&14	15&16	17&18
3	5未満	5&6	7-9	10&11	12-14	15&16	17-19	20&21	22-24
4	6未満	6-8	9-11	12-14	15-18	19-21	22-24	25-27	28-30
5	7未満	7-10	11-14	15-18	19-22	23-26	27-29	30-33	34-37
6	9未満	9-12	13-17	18-22	23-27	28-31	32-36	37-40	41-45
7	11未満	11-15	16-21	22-26	27-32	33-37	38-43	44-49	50-54
8	14未満	14-19	20-26	27-32	33-39	40-45	46-52	53-58	59-64
9	18未満	18-24	25-31	32-38	39-46	47-53	54-60	61-67	68-74
勝者ポイント	20	19	18	17	16	15	14	13	12
敗者ポイント	0	1	2	3	4	5	6	7	8