JPA チームメンバーの皆様へ

本書は JPA 公式チームマニュアルであり、APA の承認の下で APA 公式チームマニュアルを翻訳したものです。本書には、リーグ戦を楽しんでプレーするために必要なことが書かれていますので、チーム全員がこのマニュアルの内容をよく読み、理解するようお願いいたします。また、リーグに出場するときは、このマニュアルを携行するようにしてください。万が一紛失された場合は、リーグオペレーターまで申し出て下さい。

この APA 認定の JPA リーグ戦は、ビリヤード史上、ユニークで画期的なシステムの下に、年間を通じてスリリングな展開が繰り広げられる、とてもスケールの大きい大会です。最大、最高の実り多いチャンピオンシップリーグ戦をお楽しみ下さい。

Equalizer®は、APA のハンディキャップおよび採点システムで、このマニュアルブックで説明されています。これにより各プレーヤー公平にそれぞれの能力を発揮して競うことができます。ルールをよく理解して、練習に励んで下さい。 JPA メンバーの皆さまのご活躍とご幸運をお祈りしております。

敬具

Jerry Bell

テリー・ベル、ディレクター アメリカン・プールプレーヤーズ・アソシエーション

本チームマニュアルの内容は、アメリカン・プールプレーヤーズ・アソシエーション・インクの独占的知的財産権です。 © アメリカン・プールプレーヤーズ・アソシエーション・インク 1982、1992、1994、1996、1998、2000、2002、2004、2006、2008、2023. 転載禁止 チームメンバー各位は、本マニュアルを読み、熟知して下さい。マニュアルは何か問題が起こったときの指針となりますので、常に携行して下さい。各メンバーはリーグに参加するにあたり、本マニュアルに記載のルールを守っていただかなければいけません。

本マニュアルの中にはJPA 独特なルールがあります。これらのルールは、試合経験豊富なプロプールプレーヤー達で作られた委員会により監修され作成されたものです。

スポーツマンシップ精神に則り、楽しみながら競技をすることが大切です。ルールは決して万能ではなく、全てを 100%カバーすることはできないものです。みなさまの常識的な判断が必要なときもあります。勝手な解釈で競技するチームは、スポーツマンシップ精神に則っているとはいえません。チーム間の協調、友情があってはじめてこのリーグが楽しいものとなります。このことが JPA リーグの本質なのです。

エチケット

リーグ戦をより有意義なものにし、メンバー全員が楽しく参加できるように、エチケットやマナーを守って下さい。試合の進行を妨げることのないよう、順番がきたらすぐに交代するようにして下さい。前の試合が終わり次第、自分の試合を始めましょう。またコーチのアドバイス(コーチング)は最大1分までです。1分を超えそうな場合はスコアラーが注意してあげて下さい。チームメイトに**声援**を送るのは大歓迎ですが、相手チームに対して**野次**をとばすことは止めて下さい。当マニュアルを熟知、順守し、スポーツマンシップを発揮することで、リーグを楽しむことができるのです。

はじめに・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
序文······)
エチケット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	;
セクション1	
リーグ構成・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	7
APA とは・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
リーグオペレーター (LO) とは・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	7
チーム構成・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	7
チーム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	7
チームキャプテン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	7
ディビジョン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	8
ディビジョンレップ (DR) ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	8
評議会 (BOG) · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	8
ハンディキャップ諮問委員会・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	9
フィー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	9
カレンダー・・・・・・1	0
スケジュール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1	0
スコア・・・・・・1	0
トロフィーと賞・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1	0
各地でのルール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1	0
その他リーグ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1	1
ワールドプールチャンピオンシップ・・・・・・1	1
セクション 2	
総則	.3
ギャンブル禁止・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1	
年齢制限・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1	
バイ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1	
不戦勝試合・・・・・・・・・・・・・・・・・・1	4
抗議と論議・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1	5
棄権したチームについて・・・・・・・・・・・・・・・・・・1	.7
最初のプレーヤー選出の決め方・・・・・・・・・・・・・・・1	
プレーヤー詐称・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1	.7
テーブルフィーの支払い・・・・・・・・・・・・・・・・・1	7
試合のスプリット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	7

コーチング・・・・・・・18
プレーヤーの追加/脱退・・・・・・・19
チーム登録の締め切り・・・・・・・・20
JPA の現会員であること・・・・・・・21
新規プレーヤー・・・・・・・・・・・・・21
メンバーシップカードの保管・・・・・・・22
更新手続き・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・22
チーム変更不可・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・22
1 チーム/1 ディビジョン・・・・・・・・・・22
1 試合/1 チーム戦・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・22
チームのホーム (本拠地) 変更・・・・・・・・・・・22
スキルレベル決定権・・・・・・・・・・・・・・・・・・・22
サンドバッグ (偽り) ・・・・・・・・・・・・・・・・23
スコアを正しくつけること・・・・・・・24
ハンディキャップの偽りに対する注意・・・・・・・24
ハイエストスキルレベルルール・・・・・・25
ハンディキャップを楽しむ・・・・・・・25
23 / \(\nu - \)\(\nu - \)\(
シーズンプレーオフ・・・・・・・27
アマチュア対象・・・・・・・29
用具・・・・・・29
誘引······29
スポーツマンシップ・・・・・・・30
ルール変更・・・・・・・・・30
JPA は最高権威・・・・・・・・30
抗議・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・30
セクション 3
エイトボールのルール・・・・・・31
概要・・・・・・31
バンキング (ラグ) ・・・・・・・・・・・31
ラックの組み方・・・・・・・・・・31
ブレイク・・・・・・・31
ブレイク後・・・・・・・・・・・32
コンビネーションショット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・33
場外ボール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・33

ポケットに入ったボール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・3
片足が床についていること・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・3
ファウル・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
負け······3
勝ち・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・3
セクション 4
Equalizer®ハンディキャップシステム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ハンディキャップの決め方・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
初めのスキルレベル・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
スキルレベルを取得後・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・3
HC 早見表の使い方・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・40
セクション 5
エイトボールのスコアのつけ方・・・・・・・・・・・・・・・・・41
セクション 6
ナインボールリーグ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・45
ナインボールの総則・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
プレーオフとチャンピオンシップ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ナインボールのルール・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ナインボールの EQUALIZER®ハンディキャップシステム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ち
スコアのつけ方・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・5
セクション 7
リーグ試合中の行為・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・55
セクション 8
トーナメント情報とルール・・・・・・・58
エリア出場資格・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・5
チームチャンピオンシップ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ビリヤード用語定義・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
テーブル図・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・70
Index·····7

セクション 1

リーグ構成

APA とは

APA は、二人のプロプレイヤー、テリー・ベルとラリー・ハバートにより創設されました。 二人の目標は、アマチュアレベルのスポーツビリヤードを組織し、ビリヤードというゲームを普及させることでした。1979 年に開始して以来、APA はアマチュアビリヤードの統括 団体として認知されるようになりました。何よりもまず、皆様のご尽力により、27万人を超えるメンバーとなり、今も成長し続けています。

リーグオペレーター (LO) とは

APA は、リーグオペレーターのネットワークによりリーグを運営しています。本マニュアルにおいて、リーグオペレーター、ローカルリーグオフィス、およびローカルリーグマネージメントは全て同じことを意味しています。LO は、運営管理者であり、リーグのあらゆる面に関する裁定を行うことができる権限を持っています。APA は、LO 全員と緊密な連絡を取ることにより、常に新しい情報や各人のルールに対する疑問点等に基づいた更新をしています。担当 LO は、プレーヤー全員が安心してプレーに専念できるように、スケジュール、順位表、ハンディキャップシステム、スペシャルイベントおよびその他全てのリーグの事柄について、迅速かつ正確に処理をするよう訓練されています。APA から権限を与えられた LO のみが、リーグの運営をすることができます。担当 LO は、サービス向上のため、第三者をアシスタント、および代行者とすることができます。

チーム構成

チーム - チームは 5 人以上で構成されますが、7~8 人が最適です。全ての JPA メンバーは、チームメイトが 18 歳以上の JPA メンバーであり、各プレーヤーの実力通りの正しいスキルレベルでプレーしなければいけません。各チームは、必ずチームキャプテンを決めて下さい。

チームキャプテン - チームキャプテンは、チームの要であり、重要な地位を占めています。チーム登録名簿の最初に記載されるプレーヤーです。チームキャプテンはその週に参加できなかったチームメイトも含め、試合の情報やスケジュール、試合結果などを報告して下さい。また、チームキャプテンは適宜メンバーシップ料を徴収し、リーグオペレーターに支払って下さい。チームキャプテンは、所定の会場にメンバーを集合させる責任があります。チームメイトに対して、マナーやスポーツマンシップを含め、全てのルールを守

ってもらうようにして下さい。キャプテンは、正しいスコアのつけ方を知っていなければいけません。ローカルリーグマネージメントとの全ての連絡は、チームキャプテンを通じて行われますので常に携帯電話を持っていてください。チームは、いつでも多数決で新しいチームキャプテンを選出できるものとします。ローカルリーグマネージメントに、新チームキャプテンが選出した場合、すぐに報告するようにして下さい。

ディビジョン - ディビジョンとは、近隣エリアの各地区(例えば、新宿、横浜、あるいは、ビリヤード場名)のことです。各ディビジョンのチーム数は4から16で構成されます。通常、6チームディビジョンが最も小規模のディビジョンですが、例外的にディビジョンが4チームだけで始まる場合もあります。各チームは、それそれのディビジョン内で、平均14週を1シーズンとしたリーグ戦に参加してもらい、その中の優勝チームが、ローカルエリア(関東)チャンピオンシップに出場できます。その後、ラスベガスでのワールドプールチャンピオンシップへと続きます。

ディビジョンレップ (DR) - DR とは各ディビジョンの代表のことを言います。JPA は、リーグ内のあらゆるディビジョンに DR を持つことを推奨しています。DR は、ディビジョン内のチームからの推薦で選出されたり、リーグオペレーターが選出します。DR は常に誠実で、リーグにおいて一貫して積極的に活動するプレーヤーでなければなりません。DR は、それ以外においては一般のメンバーと何ら変わりはありませんが、DR に伴う責任を快く全うすることが必要です。DR には、広報や他のリーグ情報、および資料を担当ディビジョンのチームキャプテンに対し確実に配布し、正確に内容を伝達していただきます。プレーヤーとローカルリーグオフィスの間で情報を流し、スムーズにリーグ戦が進行していけるようにします。また、ローカルチャンピオンシップおよび他の特別イベントでリーグマネージメントを支援していただくこともあります。DR は、リーグの問題を知る立場にあり、他のメンバーから相談を受けることもあります。ただこれはあくまで相談であり、DR は個人として裁定する権限を持ちません。しかし、抗議や論争がある場合、DR に相談することは第一の選択で、DR が解決の手助けをできる場合も多くあります。

評議会(BOG) - JPA(APA)は、チーム間の抗議や論争について公聴し、裁定するために、各リーグエリアに評議会を持つことを推奨しています(より広いエリアでは、複数の評議会を設置できるものとします)。評議会は一般に複数のディビジョンレップから構成され、通常はセッションごとに一度の定例会を開催します。

BOG が通常行う業務は、チーム間の抗議、論争、スポーツマンシップの違反および他の問題に対応することです。BOG は、このような問題に対して、ペナルティを課すことができるものとします。ペナルティは、1 ポイント、複数ポイントの失点と、出場停止、または

メンバーシップ剥奪を課すこともあります。リーグオペレーターは、BOG より高い権限を有しますが、JPA はリーグオペレーターに対し、BOG の裁定を支持するよう求めています。BOG は、ローカルマネージメントからの承認なしではミーティングを行うことができません。評議会メンバーは、リーグオペレーターを援助するために評議会があるのであって、決してリーグオペレーターを監視、批評することではないと理解して下さい。上記の役割を受け入れられないメンバーは、評議会より外れることになります。

エリア内の評議会という存在は、様々な問題を、可能な限り公正に解決するための最善の 方法です。常に評議会の裁定を受け入れ、支持するようお願い致します。

ハンディキャップ諮問委員会 - リーグオペレーターは、ハンディキャップの検討の助言をしてもらうためにハンディキャップ諮問委員会(HAC)を持つ場合があります。高いスキルをもつ JPA リーグを良く理解している複数のメンバーにより、HAC は構成されます。BOG のメンバーが、HAC に参加することもできます。HAC の役割には、新規メンバーの審査および高い技術を持っているプレーヤーに対するスキルレベルの指定も含まれます。HAC は、ハイアーレベルトーナメントに進む全てのディビジョンのプレーヤーのスキルレベルの審査を補助できるものとします。HAC は、プレーヤーのスキルレベルを定期的に見直しできるものとし、ハンディキャップおよびサンドバッグ(偽り)違反に関するクレームの裁定を支援できるものとします。

BOGと同様に、リーグオペレーターは常に最終決定権限者であることは変わりません。

フィー

JPA 年会費 – APA および JPA のイベントに参加するためには、JPA のメンバーにならなければなりません。イベントの中には数ヶ月かけて行われるものもありますので、資格を継続するために現在のメンバーシップを維持しなければなりません。新たに通知が無ければ、JPA 年会費は 3000 円です。有効期限は 1 月 1 日~12 月 31 日となります。

重要 — メンバーシップ申請書には必要事項を記入して下さい。変更、訂正がある場合、 更新通知で訂正するようにして下さい。メンバーシップアイテムの中には、お住まいに直 接郵送されるものがあります。もし届かなければ、リーグオペレーターまで迅速に申し出 て下さい。

ウィークリーフィー - 各チームは、毎週のリーグ戦に参加するためにウィークリーフィーを支払います。チームとしてのウィークリーフィーは、登録名簿に何名のプレーヤーが 記入されていても、あるいは試合中に何名のプレーヤーがプレーするかに関わらず、1 チ

ーム 7,000 円を支払われなければなりません。

カレンダー

リーグ戦には1年に3つのシーズン(セッション)があり、夏季から始まり、秋季、そして春季シーズンで終わります。その後チームチャンピオンシップがあります。

スケジュール

定期的な年3シーズンのウィークリーリーグの他、Tri Cup、複数の大会やスケジュールを用意しています。

スコア

シーズン中、ほぼ毎週行われる試合は、5人対5人のチーム戦で行われます。チームメンバーの1人と、相手チームが選択したプレーヤーとシングルスの試合をそれぞれ5試合ずつ行います。エイトボールでは、個々の試合につき、勝ったチームは2ないしは3ポイントを獲得します。よってチームは、チーム戦において最大15ポイントを獲得することになります。ナインボールの場合は、個々の試合の最大獲得ポイントは20ポイントで、チームトータルで最大100ポイントになります。シーズンの全試合の獲得ポイントを合計し、最高ポイントのチームは、1位通過として本マニュアルで後に述べるポストシーズンマッチ(プレーオフ)の出場権を得ますが、この時点で優勝は確定したわけではありません。プレーオフの勝利者が、当該シーズンのディビジョンチャンピオンであると共に、ワールドプールチャンピオンシップへの出場権をかけたローカルチャンピオンシップトーナメントの出場資格を得ることになります。

メダルとチャンピオンワッペン

メダルとチャンピオンワッペンが、シーズンごとのディビジョンチャンピオンチームの各個人に授与されます。

年間またはシーズンごとの賞は他にもある場合があります。例えば、MVP、TOP GUN、TOP GAL、スポーツマンシッププレーヤー賞などです。

各地でのルール

本チームマニュアルでは、リーグ競技中に発生しうる多くの事柄を説明していますが、リーグオペレーターもしくは評議会に基づいて各地で定められる独自のルールによって取り扱われる事がいくつかあります。例としてスコアシートの配布や回収手順、スコアシート遅延のペナルティ、次回シーズンのチーム登録手順、秩序を乱す違反に対するペナルティ、更に評議会や賞の規定、悪天候時のスケジュール変更の指示方法などです。

その他リーグ

その他のイベントやリーグの開催に関する情報についてはローカルリーグオフィスより、 決まり次第各チームにご連絡させていただきます。

ワールドプールチャンピオンシップ

APA(JPA)は、大きく分けると 4 つのカテゴリーのチャンピオンシップを開催しています。 エイトボールの 5 人制チームチャンピオンシップ(オープンおよびレディースデ ィビジョン)および、シングルスチャンピオンシップ、ナインボールの 5 人制チームチャンピオンシップを引起では、チームまたはプレ ーヤーがチャンピオンシップの出場資格を得るために、一定数のチームが必要となります(ハイアーレベルトーナメントセクション参照)。将来的に、APA(JPA)は他の種目でのワールドプールチャンピオンシップを開催することも考えています。

註記:JPA において、上記のレディースディビジョン、シングルスの開催は未定です。

チームチャンピオンシップ - エイトボールチームチャンピオンシップとナインボールチームチャンピオンシップは男女参加可能なオープントーナメントです。毎年、各トーナメントにおいて1チームがチームチャンピオンに輝きます。いくつかのルールを除き、総則、ゲームルールおよびハンディキャップシステムをチームチャンピオンシップのあらゆるラウンドでも適用します。チームチャンピオンシップは、春季シーズンが終了次第すぐに開始します。リーグカレンダーは夏季シーズンに始まり、春季シーズンで終わります。つまり、リーグ年度は6月に始まり、5月に終わります。ローカルチャンピオンシップとワールドプールチャンピオンシップの間には通常約60日間があります。

● ローカルレベル - ワールドプールチャンピオンシップへの出場権をかけた大会は各地域で実施されます。ローカルエリア(関東、西日本)チームチャンピオンシップは、通常、毎年5月後半ないし6月初めに開催されます。現リーグ年度3シーズンのどのシーズンでも、ディビジョンで勝ち残ったチームは出場資格がありますが、後述の条件を満たしている必要があります。所属ディビジョンで、3シーズンの内、始めの2シーズンのどちらかで出場権を得ているチームが3シーズン目も優勝した場合は、2位のチームにも出場資格が与えられます。

各地域から勝ち進むチーム数は、合計チーム数に基づいています。より多くのチームが参加すれば、それに比例した数のチームがワールドプールチャンピオンシップに進むことができます。

● **ナショナルレベル** - ローカルチャンピオンシップ終了後、毎年約 60 日以内に、APA(JPA)はワールドプールチャンピオンシップを実施します。

セクション 2

総則

総則は、一般にウィークリーチーム戦における総合的なルールです。これらのルールは、ウィークリーチーム戦の中で必然的に起こりうる多くの状況に対応しています(各ゲームルールに関わる事柄を除きます。各ゲームルールは、本マニュアルで後に述べられています)。総則で述べられているのは、不戦勝試合、抗議および論議、支払猶予期間、メンバーシップ要件、試合の開始方法、テーブルフィーの支払い、スポーツマンシップ等に関することです。

このセクションで書かれているルールは、**公式***APA(JPA)ルール*です。これらは、プレーヤー、評議会およびリーグオペレーターから長年に渡って蓄積されたデータに基づいたルールです。総則は以下の通りです。

1. ギャンブル禁止

2. 年齢制限

JPA の参加資格年齢は 18 歳以上とします。年齢に達していないプレーヤーがプレーするチームは、ペナルティを受けることになります。

3. バイ

ディビジョンの中には、バイ(相手チームがいないこと)から始まる場合もあります。またバイは、途中でチームが棄権すると発生する可能性があります。スケジュールおよびバイについて以下説明します。

- a. ディビジョンがバイから始まる場合、リーグマネージメントは、試合の 第4週目までに欠場枠を埋めるため、振替え試合のスケジュールを組む 場合があります。
- b. もしあるチームがディビジョンから棄権し、バイが生じた場合、リーグマネージメントは、欠場枠を埋めるために2週間以内に、新しいチームに参加してもらわなければなりません。この場合、新チームは、棄権したチームのポイントを引き継ぐことになります。

c. 新しいスケジュールを組み直すため、1 つのスケジュールに 2 つのバイ があることはありません。

例:10 チームのスケジュールの中に第2のバイが出た場合、リーグマネージメントは、8 チームのスケジュールを再作成してバイを無くすようにします。新しいスケジュールにおいて、ホームやアウェー、試合の組み合わせなどを変更することがありますので注意して下さい。

d. バイのときのポイント - エイトボールの場合、相手がいないときは 8 ポイントが与えられ、ナインボールの場合、55 ポイントが与えられます。

4. 不戦勝試合

- a. ウィークリーチーム戦の各試合で、プレーヤーがテーブルに現れず、か つ予定時間から 15 分以内に試合を始められる態勢にない場合、不戦勝 試合となります。
- **b.** 新チームは試合に慣れていないため、新チームまたは新ディビジョンの 場合は常識的な範囲で判断がなされます。
- c. チームは1人のプレーヤーが出場すれば試合を始めることができます。 個々の試合が終了次第、チームは次の試合に別のプレーヤーを出さない といけません。さもないと、残り試合の権利を失います。つまり、試合 は一度始まったら中断することが出来ないということになります。
- d. 両チームのキャプテンが合意すれば、チーム戦の試合は、別の日時にスケジュールを再調整することができます (不戦勝試合ルールはこれに該当しません)。その場合、リーグオペレーターがその旨の通知を受け、再スケジュールを承認する必要があります。
- e. 相手チームが、次の試合にプレーヤーを出さなければ、相手チームの不 戦勝試合分のポイントがそのチームに与えられます。このポイントは、 そのチームに当該試合の出場プレーヤーがいる場合にのみ与えられます。 両チーム共試合に出場プレーヤーを立てなければ、当該ポイントはどち らのチームにも与えられません。例えば、1 チームが 4 人の出場プレー

ヤーを立て、相手チームが3人しか出場プレーヤーを立てられない場合、不戦勝試合分のポイントは1ポイントです。出場プレーヤーの氏名、そのチームメンバーおよびプレーヤー番号を、スコアシートに記入すると共に、相手チームの氏名欄に「不戦勝」と記入します。不戦勝試合でもそのプレーヤーを含むスキルレベルの合計が23ルール(後述)に違反しないようにしなければなりません。

f. 不戦勝試合は、最後の試合とします。

例: チームが試合に4名のプレーヤーしか出場できないことが分かっている時、相手チームが強いプレーヤーを出したとしても、第2試合を不戦勝試合にすることはできません。5人目のプレーヤーが現れる可能性もあるからです。

- g. いかなる場合でも、両チームはウィークリーフィーを全額(1 チーム7,000円)支払わなければなりません。
- h. 故意の不戦勝試合は許されません。ポイントを受取れる側のチームが、 故意にポイントを受けるために相手チームと共謀したということが判明 した場合、そのポイントはカウントされません。場合によっては、一方 の、または両チームがペナルティを受けることがあります。

5. 抗議と論議

一般に、ローカルリーグマネージメントに対する全ての抗議および苦情は、**所属 のチームキャプテンが行わなければなりません。**必ずチームキャプテンを通じて行うこととします。リーグオペレーターやローカルリーグオフィスに無意味に抗議し、リーグ運営を乱したチームに対してはペナルティが課される場合があります。**ほとんどの問題は、話し合い、妥協、一般常識、本マニュアルを参照するなどして、その場で解決されるはずです。**所属リーグオフィスの営業時間は一般的に午後 2:00 から午後 7:00 (月~金、祝祭日を除く)までとなっており、営業時間外の場合は裁定を下すことができません。従って、殆どのシチュエーションで、プレーヤーにその場で解決していただきます。

解決手順は以下の通りです。

a. 2 チーム間の論議が既存のルールで解決できない場合、当該プレーヤー

同士とチームキャプテンが、まず**話し合い**により問題を解決するよう試 みて下さい。

b. リーグオペレーターと評議会 (通常、論争時点では参加しない) は、セーフ/ファウルの状況、あるいは他の同様の事項について、効果的に判断を下すことはできません。従って、問題を迅速に解決する方法は、2人のプレーヤーと2人のチームキャプテンにかかっています。殆どのケースにおいて、ゲームをそのまま続けるか、あるいはコイントスにより解決されます。全てのメンバーが、論議中であってもスポーツマンシップを忘れないよう心がけてください。スポーツマンシップに欠けた言動で論議を押し切るようなチームは、評議会の裁定によって、より厳しいペナルティを受けることもあります。恒常的に論議に関与するチームは、ポイント減点から出場停止、あるいは資格剥奪などあらゆるペナルティを課せられる可能性があります。

一般に、公平な判断基準としては、**ショットしたプレーヤーのチーム側 に有利**に働きます。ショットしたプレーヤーのチーム側に不利な判断になるときは、明らかな違反行為があったときだけです。プレーヤーは自分がファウルをしたと思ったら自己申告してください。

例: プレーヤーがショットしたときに、セーフかファウルか判定しにくい状況が生じ、両チームは判断が必要だとする場合、セーフ判定がショットした側に下されます。

上記の例においては、相手チームはショットの前にゲームを一時中断し、 どちらのチームにも属さない第三者を呼び、判断してもらって下さい。 相手側がショットを見てもらいたい場合も、ショットする前に一時中断 する要求ができます。

- c. 両チームがゲームを再開することに合意すれば、ゲームの問題に対する 抗議を後になって申し立てることはできません。
- d. チームキャプテンが論議の解決をできない場合、リーグオペレーターに 対し書面で抗議を提出できます。リーグオペレーターは、抗議/論争の裁 定、あるいはそれを評議会に持ち込むことができます。リーグオペレー ターまたは評議会の決定は最終的なものになります。

e. リーグオフィスがスコアシートを一旦受け取れば、抗議は受け付けられません。ルールに則った上で、スコアシート送付前に試合内容を確認して下さい。

6. 棄権したチームについて

シーズン中のチームの棄権は、リーグ内の他チームにとって迷惑になります。シーズン中に棄権したチームは、シーズン中に支払うことになっているプレーフィー全額の残金を支払わなければならず、また、リーグに再参加が許可されるのは、過去のプレーフィー全額、シーズン中に支払うことになっているプレーフィー全額の残金、プラス2週間分の料金の前払い(そのリーグ年度の最終週に適用されます)のすべてを支払った段階です。このようなチームのプレーヤーで、個人としてリーグに再参加したいと考えるプレーヤーは、復帰が許されます。ただし、自分の支払分を最初に清算しなければなりません。

7. 最初のプレーヤー選出の決め方

両チームキャプテンはじゃんけんをし、勝者は最初に自分のチームからプレーヤー選出するか、または相手チームに選出させるかの選択権を得ます。プレーオフにおいてはじゃんけんは行わず、常にリーグ順位上位チームが選択権を持ちます。

第1試合に先にプレーヤーを選出したチームは、第2試合では後で、第3試合では先に、というように選出する順番が交互になります。

8. プレーヤー詐称

相手チームに対し、プレーヤーの身分証明書の提示を求める権利があります。**運転免許証など写真付の有効な証明書**に限ります。身分証明が正確ではない場合、試合は始めますが、抗議文を提出してください。プレーヤー登録詐称のペナルティは、当該チームの各メンバーの出場停止、または、失格となります。

9. テーブルフィーの支払い

基本的に、両チームが試合中に使用するテーブル代は等分に支払うものとします。

10. 試合のスプリット

通常、チームの試合は1つのテーブルでのみ行いますが、長時間かかりそうな試合の場合など、進行状況に応じて、利用可能であれば3台目のテーブルを使って 試合をすることもあります。例えば第4試合がチーム戦開始時刻より2時間たっ ても開始されない場合、第3のテーブルで試合を始めます。第5試合は、空いた テーブルを使って行います。両チームが1台のテーブルで続けたい場合は**試合の** スプリットは、必要ありません。

11. コーチング

多くのスポーツと同じく、コーチングは試合において大きな役割を果たします。 例えば、コーチングは経験豊富なプレーヤーによって、難しい状況下におかれた 初心者プレーヤーを助けるチャンスでもあります。JPA におけるコーチングは、 チームメイトが戦っているときに、そのチームメイトに対してアドバイスを与え ることを意味します。コーチングとみなされる例を以下に示します。「(エイトボールで) どこに8ボールをシュートするか」、「手球をどこに転がすか」、「弱くシュートしろ」、「イレイチ」「しっかり撞いて」「カットしろ」「バンクだ」など戦術 的なアドバイスをすることです。一般的にゲームの状況に関係することがこれら に当たります。

コーチング以外のアドバイスとして、「ナインボールでどのボールが次のボールかを言う」、「チョークをつけるように指示する」、「メカニカルブリッジを使うように指示する」、「(エイトボールで) ポケットにマークさせることを指示する」、あるいは「相手プレーヤーにファウルだと言う」などは認められています。その他「グッドヒット!」や「ナイスショット!」などの応援や、例えばダブルヒットなどのルールに関するプレーヤーの質問に答えること、またテーブル上で順番以外のときに与えられるアドバイスも、コーチングとはみなされません。

自分の順番になったらすぐにテーブルに向かってください。相手プレーヤーに対 し失礼にならないようにしましょう。**以下のコーチングのガイドラインを順守し て下さい。**

- a. チームのどのメンバーもコーチになり得ますが、1回のタイムアウトに つき 1 人しかできません。相手チームのキャプテンはそのタイムアウト において誰がコーチなのか認識して下さい。タイムアウト中は、コーチャー以外はプレーヤーに話しかけられません。
- **b.** コーチングは、試合進行を過度に遅らせないように注意し、スキルレベル4以上のプレーヤーならば1ラックにつき1回、スキルレベル2~3 および*格付け外*プレーヤーの場合、1ラックにつき2回のコーチングを受けられるものとします。(ナインボールの場合はSL1~3が2回、SL4

以上は1回まで)

ナインボールの場合、スコアシートのスコア欄にタイムアウト回数を 「T」と記入して、混乱を避けましょう。**意図せずに規定回数を超える** コーチングをしたとしてもルール違反とみなされませんが、相手チーム に対して指摘してあげましょう。

- c. ショットする側のプレーヤーとコーチのみがタイムアウトを求める(コールする)ことができます。混乱を避けるために、相手プレーヤーに聞こえるように大きな声で、はっきりと言って下さい。
- d. コーチングの時間は最長1分です(原則1分計の砂時計使用します)。お 互いがスポーツマンシップに則ってゲームを進めていきましょう。1分 を超えそうな場合はスコアラーが注意してあげてください。
- e. テーブルで自分の順番のとき、プレーヤーは指定されたコーチ1人と前記タイムアウト時間内でのみ相談することができます。指定コーチ以外に、チームメイトからアドバイスを受けることはできず、指摘された場合、ファウルとなります。他のチームメイトも含めたチームの戦略的アドバイスをコーチが得て、プレーヤーに伝えることはもちろんできますが、その場合でも指定されたコーチのみが伝えることができるものとします。
- f. タイムアウト中に、コーチは**フリーボール**を得たプレーヤーのために手球を置くことができます。ただし、テーブル上にマークをつけてはいけません。コーチは、プレーヤーがショットをするときには、テーブルから離れていなければいけません。
- g. 誤解を招くような行為はやめましょう。相手の順番が終わったら、テーブルに向かいましょう。チームメイトと話をし続けてはいけません。相手チームにコーチを受けていると誤解されないように気を付けましょう。

12. プレーヤーの追加/脱退

新規プレーヤーは、シーズンの第5週目の試合前までは、いつでもチーム登録名 簿に加わることができます。追加されたプレーヤーがリーグの試合に参加するた めには、リーグオフィス、相手側チームキャプテンに対し、チーム戦の試合が始 まる前に追加プレーヤーや脱退プレーヤーを通知しなければなりません。プレー ヤーを登録名簿に加えるには、スコアシートに「add」と記入し、プレーヤーの名前を書き込みます。(原則としてスキルレベルの決まっていない男性は、最初の試合をSL4としてプレーします。同様に、女性はSL3としてプレーします。※日本ではこのルールは採用していません)新規プレーヤーが別のJPAリーグエリアに参加する場合、あるいは、以前リーグに参加していた場合、チームキャプテンは事前にリーグオフィスに連絡を取り、プレーを許可する前に、最新のスキルレベルを確認しなければなりません。事前確認なくプレーさせる場合、必ず最新のSLで競技して下さい。それよりも低いSLでプレーするならば、その試合は不戦敗になります(または試合途中でも運営判断によりSLを変更する場合があります)。チームがハイアーレベルトーナメントに入り、移籍プレーヤーまたは元リーグプレーヤーが、最新のSLより低いSLで定期シーズン中にチームに参加したことが判明した場合、当該プレーヤーがその時点までにSLを再度確立したとしても、そのチームは失格になることがあります。

プレーヤーは、リーグオフィスの承認を条件として、リーグ中いつでも脱退することができます。リーグオフィスに対しプレーヤーの脱退を要請するには、スコアシートの当人の名前に線を引き、「drop」と記入して下さい。新規プレーヤーは、あくまでシーズンの最初の4週間中にのみ追加可能です。

ハイアーレベルトーナメントに参加不適格なプレーヤーは、ローカルチームチャンピオンシップの前に、各リーグマネージメントにより脱退させられることがあります。

13. チーム登録の締め切り

新規プレーヤーを第5週目以降にチームに追加することはできません。第7週目までに全く試合にでていなければ、そのプレーヤーは第8週目以降プレーすることはできません。

14. JPA の現会員であること

メンバーシップの有効期限内であることがリーグ戦に参加できる条件となります。各シーズンの第5週目までにメンバーシップフィーを支払っていない場合は、リーグオペレーターの権限をもってそのプレーヤーを登録名簿から外さなければいけません。その場合、プレーした数週間分は 0 ポイントになり、相手チームには違反プレーヤー分のポイントが与えられます。チームキャプテンは、チームメンバーが全員、更新料もしくは必要なフィーを支払い、メンバーシップ申請書を提出しているかどうかを管理してください。プレーヤーが第5週目までにプレーしない場合、当人のフィーをそこで支払うか、取消しするかのどちらかになります。

15. 新規プレーヤー

新規プレーヤーが参加する場合、年間メンバーシップフィーとメンバー登録書が、 チームスコアシートと共に提出されなければいけません。 キャプテンは、新規プ レーヤーがプレーする前に登録書の確認をして、フィーが支払われているか確認 して下さい。

注記:新規プレーヤーのスキルレベルは、スコアのデータが十分ではないため、 実力を反映していない場合があります。同じ理由で、新規プレーヤーのスキルレ ベルは、最初の数週間で変動する場合があります。これについては各位理解の上、 数週間は新規プレーヤーについての抗議は控えるようにして下さい。

16. メンバーシップカードの保管

トロフィー、または他のJPA賞およびメンバー優待ディスカウントを受け取るために有効期限内のJPAメンバーシップカードの提示をしなければならない場合があります。メンバーシップカードは大切に保管してください。

17. 更新手続き

更新の知らせは、秋季シーズンの最後、春季チームキャプテン会議または春季シ

ーズンのリーグ戦第1週中に、全てのチームに通知されます。更新ができていないプレーヤーがいるチームのキャプテンは、更新することを促して下さい。リーグ戦の第5週目までに更新しなかったプレーヤーは、チームから外れなければなりません。

18. チーム変更不可

原則的にリーグ期間中にディビジョン内のチームを変更することはできません。 ただし例外的に、第5週目までにリーグオペレーターによって認められる場合があります。

19. 1 チーム/1 ディビジョン

同じディビジョン内において複数のチームでプレーすることはできません。1 ディビジョンにつき 1 チームのみ登録が可能です。

20. 1 試合/1 チーム戦

1回のチーム戦につき1人最大1試合で、2試合はプレーできません。

21. チームのホーム(本拠地)変更

チームは、リーグ中にホームを変更できません。ただし、そのビリヤード場が閉鎖する場合、ビリヤード場側がそれを要請する場合、またはリーグオペレーターが移動を承認する場合を除きます。

22. スキルレベル決定権

リーグオペレーターは、プレーヤーのスキルレベルを決定することができます。 リーグオペレーターは、**サンドバッグ(偽り)**でハンディキャップを操作しようと するプレーヤー、あるいは明らかに高い技術のある新規プレーヤーに対し、特別 にスキルレベルを決める権限を与えられています。

23. サンドバッグ(偽り)

JPA のシステムを逆手にとり、虚偽に自分またはチームに有利になるようにする 行為は禁止されています。以下スキルレベルの偽りについてよく理解して下さい。 スキルレベルを低く維持する目的で、 **わざと**ショットをミスし、イニングを増や す行為はスポーツマンシップに著しく**違反します**。 もしそのようなプレーヤーを 発見したら、チームキャプテンを通じて、直ちにリーグオペレーターまたはディビジョンレップに書面で報告して下さい。

この書面によりリーグオペレーターがプレーヤーの意図的な虚偽行為について判断することになりますので、正確に報告するようにして下さい。

報告を受け取り次第、リーグオペレーターまたはディビジョンレップは、そのプレーヤーのいるチームキャプテンに連絡し、抗議の妥当性を話し合います。虚偽行為が認められた場合、スキルレベルの改定、ポイント剥奪、あるいはメンバーシップの差し止め、剥奪などのペナルティが課せられる場合があります。

セーフティとはプレーヤーがシュートしようとしていないショットのことで、スコアラーはスコアシートの**セーフティ**ショット(Defensive Shots)の欄に必ずマークして下さい。記録したセーフティショットの数が、相手チームが記した数と違う場合もありますが、試合後、両チームキャプテンは両方のスコアシートに必ず署名して下さい。リーグオペレーターがどちらのスコアシートによって判断するかを決定します。

プレーヤーはセーフティショットをする際、「セーフティ」とコールしてください。コールを忘れてスコア記入者がセーフティショットかどうかを判断できなかった場合は、いつでもプレーヤーに確認することができますので、プレーヤーはセーフティショットをした場合は素直に答えて下さい。

都度の確認を繰り返していれば、両チームのスコアシートには差異は殆どなくなります。常にスポーツマンシップの精神を忘れず、**正直に**プレーするように心掛けましょう。

イニングのカウントを増やすための共謀行為や、わざと試合に負けるような行為、 その他同様の行為については、判明次第、リーグオペレーターにより適切なペナルティが課せられます。唯一の判定権、裁量権、ペナルティを査定する権利はリーグオペレーターが有します。

24. スコアを正しくつけること

スコアの記録方法については、本マニュアルで後に述べる「スコアのつけ方」を参照して下さい。スコアは必ず正確につけるようにして下さい。特に**イニングやセーフティショット**をチェックする欄については注意を払い、不安な場合は相手チームに確認をとって下さい。この二つの欄は対戦相手のスコアシートと一致しないことがよくあります。味方チームのスコアはチームメイトがつけ、対戦相手のスコアは相手チームに任せます。ペナルティは以下のような行為をするチームに対して検討されます。

- a. 相手チームと共謀してイニングを増やそうとすること。
- b. プレーヤーに対し、わざと外すようにコーチすること。これはそのプレーヤーにとって、本来増えるべきでないイニング数を操作することを意味します。*わざとボールを外す*行為は「セーフティ」とみなし、**セーフ**ティショットの欄にチェックします。
- c. 意図的に間違ったスコアシートをつけること。

意図的に正しいつけ方をしていないと思われるチームについてはリーグオペレーターに報告して下さい。

25. ハンディキャップの偽りに対する注意

リーグオペレーターまたは評議会の判定および裁量において、1人以上のプレーヤーが、本来の実力より低いスキルレベルでプレーしていると判断した場合、リーグオペレーターまたは評議会は、シーズンプレーオフおよびハイアーレベルトーナメントへの出場資格、または各シーズンのリーグ戦の結果、トロフィーを受け取っている場合、チームからその資格を剥奪する権利を有します。

この権利は、シーズンプレーオフのファイナル戦後 15 日以内に行使しなければなりません。チームメンバー全員のスキルレベルが必ず実際の力を反映するようにして下さい。何らかの理由で、チームメイトのスキルレベルが低すぎると思う場合、速やかにリーグオフィスに連絡し、該当するプレーヤーのスキルレベルを適切に上げるよう依頼して下さい。

26. スキルレベルルール

リーグ戦出場 **10 試合**後、あるいはスキルレベルを指定された後は、**一度に 2 段階** 以上スキルレベルを下げることは認められません。ただし、身体障害、または実力を永久的に変えてしまうような極端な状況にあるなど稀なケースを除きます。

27. ハイエストスキルレベルルール

一般に、**ワールドプールチャンピオンシップ**に参加するプレーヤーは、原則、過去最高のキルレベルに上げることとします。JPA は、各地域およびローカルイベントに参加するプレーヤーの記録を永久保管しています。

28. ハンディキャップを楽しむ

このリーグは、全てのJPAメンバーが楽しくプレーすることを最大の目的としています。*Equalizer®ハンディキャップシステムは、各メンバーが平等に勝つチャンスが与えられるように設定されています。*わざとショットミスをしたり、同時に試合を操作したりすることは、厳に慎んでいただきます。不正な行為があるとJPAシステムの優れた部分が機能しなくなります。不正行為が発覚した場合は相応のペナルティが与えられます。スポーツマンシップに則り、このシステムが正しく働くように、プレーヤーひとりひとりが努めるようにして下さい。

29. オープンディビジョンの試合におけるチームスキルレベル制限ルール- 23 ルール

リーグ戦に出場する5名のプレーヤーのスキルレベルの合計は「23」以下とします。4 試合以上プレーしていないチームでも、5 試合目時点の合計スキルレベルが「23」を超えないようにしていなければいけません。23ルールに違反したチームは、その試合で獲得した全てのポイントを没収されます。

例:チーム登録名簿に記載されているものの、会場入りしていないプレーヤーが SL2 である場合は、チームはスキルレベルの合計が「21」の 4 名のプレーヤーで プレーすることができます。会場入りしていない最低スキルレベルのプレーヤー が SL3 である場合は、プレーした他の 4 人は「20」以下でなくてはいけません。チーム戦にプレーヤーが 3 名で出席する場合、会場入りしていない登録名簿に記載されている 2 名が SL2 の場合、スキルレベルの合計は「19」で問題ありません。 同様に、2 名が SL3 と SL4(合計 7)の場合、プレーする 3 人のスキルレベルの合計は「16」以下となります。

シーズンプレーオフ中、もしくはチームチャンピオンシップなどでも、この23 ルールが適用されます。トーナメントでは最初の3試合を勝利すれば試合に勝つことになりますが、最初の3人がSL7のプレーヤーではいけません。必ず、チーム戦で5名全員試合に参加する場合を想定し、23ルールに従うことを示さなければなりません。登録名簿に記載されているのであれば、試合会場に到着していないプレーヤーを計算に入れることは許されます。

そのプレーヤーが間に合わなかった場合チームは、第 5 試合目が不戦敗(エイトボールは0-3、ナインボールは0-20)となりますが、ただし、試合の早い段階で高いスキルレベルのプレーヤーを起用することはできます。

新しいチームを構成する時に、高いスキルをもつプレーヤーを新たにチームに参加させる場合は何人参加させるかを特に注意してください。もし、現時点でチー

ムの総合的なスキルレベルが上がり、23 ルールに適合しなくなる場合、チームは、合計スキルレベルが19以下の4プレーヤーを起用しなければなりません。第5プレーヤーとなるべきチームメイトが、SL5以上の場合、第5試合は没収されます。また、チーム内のスキルレベルの低い順で4名を起用し、その合計が19を超えた場合、チームは、合計が15以下になる3名のプレーヤーを起用できます。いかなるチームも、リーグオフィスの事前承認無く、第4週後に23ルールを目的として登録名簿にプレーヤーを追加することはできません。

原則として初めて参加するスキルレベルがまだ定まっていない男性は、SL4 として最初の試合に出場します。女性は、SL3 として最初の試合に出場します。(現行、日本ではこのルールは採用していません)

違反のあった各試合では、その試合の第1ラックのブレイクが終わった時点で、23ルール違反が正式に成立したことになります。相手側が23ルールに違反した場合、スコアシートに注意書きを入れ、相手のチームキャプテンに通知します。一方、その通知が、リーグオフィスが受け取ったスコアシートに記載されていない場合は、その抗議は成立しません。確認は習慣的にして下さい。

例:	正当	違反
	76532 = 23	77655 = 30
	66542 = 23	76653 = 27
	65432 = 20	66543 = 24

30. シーズンプレーオフ (7 チーム以上のディビジョンの場合) 各シーズンの最後に、上位 3 チームと、ワイルドカード(くじ)として選ばれたチームがディビジョン毎のプレーオフに進出します(6 チーム以下は上位 2 チームのみ)。プレーオフに勝利したチームは、メダルおよび該当シーズンのディビジョンタイトルが授与され、ローカルチームチャンピオンシップへの出場資格が与えられます。たとえリーグ戦で最高成績を修めたとしても、優勝が決まった訳ではな

く、プレーオフの出場権が得られたということになります。

なお、プレーオフはシーズンとシーズンの間の期間に行われ、ウィークリーフィーと同額のプレーフィー (1 チーム7,000円)がかかります。シーズン期間中に 5 試合以上の不戦敗が出た場合はプレーオフ以降の試合に出れなくなります。(エリアチャンピオンシップ出場権を保持しているチームは出場権を失います)

プレーオフのセミファイナルでは、1 位のチームがワイルドカードチームと、2位のチームは 3 位のチームと試合します。ファイナルでは、セミファイナルでの勝利 2 チームが試合をし、ディビジョンチャンピオンを決定します。

シーズンプレーオフの会場は、プレーオフ前に決まり次第お知らせします。

どのようにワイルドカードチームが選ばれるか – リーグの最終週後にくじ引きを行います。

上位 3 チーム以外のチームに、ワイルドカードの資格が与えられます。ただし、シーズン中に5 試合以上の不戦敗をしたチーム、リーグフィーを支払っていないチーム、または別の理由によりリーグオペレーターが不適格と判定したチームを除きます。

同順位の場合 -2 チームが同じ順位でシーズンを終えることはよく起こります。 以下どのように順位を決定するかを示します。

● **2 チームが同点の場合** - シーズン中に相互に対戦した記録を照らし合わせて順位を決定します。また試合が 2 回あり、合算した結果が同点の場合、最後に両チームが試合したときの結果を優先して決定します。

例: チーム#6 と#10 が第 3 位で同順位に終わり、シーズン中に直接対戦したのは 2 回であった場合。

1 試合目:チーム#6 が 10-3 で勝利2 試合目:チーム#10 が 8-4 で勝利

チーム#6 は合計 14 ポイント、チーム#10 は合計 11 ポイントをあげています。 この場合、第 3 位はチーム#6 となります。

仮にチーム#6が1試合目に8-4で勝利していたとして、両チームが共に合計

12 ポイントだった場合、チーム#10 は、2 試合目で勝利しているため、第3 位はチーム#10 となります。

● **3 チーム以上が同順位の場合** – 該当するチームがリーグ中に**最初に**対戦した試合に応じ、相互にポイントを照らし合わせて順位を決めます。照らし合わせた後、この手順により勝者を決めると共に、引き分けの片方のチームと照らし合わせます。

例: チーム#2、#5 および#10 が、あるシーズンで同率 3 位の場合、シーズン中、3 チームのうち、最初の対戦がチーム#2 とチーム#10 でその勝者がチーム#2 であれば、その後に試合をしたチーム#2 とチーム#5 の勝者がプレーオフに進むことになります。敗者はワイルドカード枠に入ることになります。

シーズン中のルールは、プレーオフにも適用されます。更にプレーオフに関して特記してある23ルールには注意して下さい。特にプレーオフについて規定する条項がこれらルールに入っています。エイトボールのプレーオフにおいては、先に8ポイント(もしくは3勝で7ポイント)を獲得したチームが勝利です。4試合終了後、同ポイントで並んだとき、両チームとも第5試合にプレーヤーを出場させないとしたら、第3試合の終了時点で、ポイントをリードしていたチームが勝者となります。プレーオフでもリーグ同様に5人対戦を完了してください。

シーズンのプレーオフに参加するプレーヤーについては、リーグ期間中に4回以上試合していなければいけません(夏シーズンは3回)。4回以上試合をしていないプレーヤーが出場し、その試合の第1ラックのブレイクをした時点で、このルールの違反が正式に成立したことになります。そのプレーヤーのポイント(エイトボールは3、ナインボールは20)は相手チームに与えられ、第2試合に移りますが、その際、両プレーヤーのスキルレベルは、23 ルールに適応していなければいけません。

チーム戦が終了し、スコアシートに両チームキャプテンが署名してしまうと、不 適格なプレーヤーがプレーしたとしても、試合が成立してしまいますので注意し てください。

31. アマチュア対象

JPA はアマチュアリーグです。JPA、およびリーグマネージメントは、JPA がプロフェッショナルだと判断するプレーヤーを拒否、またはメンバーシップを取消す権利を有しています。JPA はプロフェッショナルなのかアマチュアなのかを判断

するための様々な基準を用意しています。まず、男女関わらずプロビリヤード連盟に所属しているプレーヤーは参加できません。また*賞金稼ぎをしているプレーヤー、エ*キジビションを行うようなプレーヤーなども含まれます。

リーグオペレーターは全てのメンバーに対しアマ/プロについて裁定する権利を 有します。

32. 用具

一般的にポケットビリヤード用に作られた用具は JPA リーグにおいて使用できます。メカニカルブリッジやキューエクステンションなども認められています。ただしジャンプキューは除きます。プレー用キューにより行われるジャンプショットは合法(ジャンプショットの項参照)ですが、ジャンプショット用に特別に設計されたキューは使用することができません。またジャンプショットをするためにブレイクキューに持ち替えることも認められません。このルールに規定されておらず、また、疑問のある器具は、JPA により判断を受けることになります。

33. 誘引

メンバーはビリヤード場および関係者の利益のために以下のような特別な提供を

求めたり、それを受け取ってプレーしてはいけません。このような行動をとった 場合、メンバーシップが失われることになりますので注意してください。

- 無料ドリンク
- 無料テーブル使用
- リーグフィーの全額または一部金額の支払

開催地となるビリヤード場は、そこをホーム(本拠地)とするチーム以外のメンバー全てに対して同様の特典を提供することは認められます。例えば高い技術をもつプレーヤーのみに特別扱いをするようなことは認められません。

34. スポーツマンシップ

スポーツマンシップは、どのスポーツでも同じように、ポケットビリヤードにおいても大切です。過度に不必要なクレームを唱えると、最悪の場合、JPAメンバーシップの取消しにつながることがあります。また、ルール、裁定およびポリシーについて何度も論議したり、異議を唱えることによりリーグの進行に支障をきたした場合も、メンバー資格を剥奪されることになりますので注意してください。

35. ルール変更

常に変わりうるスポーツの本質に対応するため、JPAは、必要に応じてルールを変更する権利を有します。JPAは、公正さを保つためにルールに対して例外を設けることもあります。すべてのルール変更は、リーグオペレーターを通じ、HP上で告知されたり、チームキャプテンから全てのメンバーに通知されます。

36. JPA は最高権威

ジャパニーズ・プールプレーヤーズ・アソシエーションは、リーグ裁定に関する最 高権威機関です。

37. 抗議

所属リーグオペレーターは、自動的に所属エリアのBOGが下した全てのペナルティを再検討し、その決定事項について会員または所属チームキャプテンに通知します。もし不服があればローカルリーグマネージメントにより取られたペナルティに対して、JPAに書面にて抗議できるものとします。JPAは、当問題の判断を下すことのできる唯一の決定機関で、その決定は最終的なものとします。

セクション 3

エイトボールのルール

概要 - エイトボールは、手球と 15 個の的球でプレーします。1 から 7 までのボール (ローボール, ソリッド) を全部ポケットするか、あるいは 9 から 15 までのボール (ハイボール, ストライプ) を全部ポケットに入れ、その後、8 ボールをマークしてポケットするとそのラックに勝つことができます。8 ボール以外のボールを、ポケットに入れる順番は、プレーヤーが自由に選択できます。

例えば、そのラックで最初にポケットに入れたボールが3ボールならば、プレーヤーは1から7までの残りのボールをポケットしなければなりません。一方で、相手プレーヤーは9から15ボールをポケットに入れていくことになります。プレーヤーが自分のグループボールをポケットできなかった、またはファウルをおかすと、相手プレーヤーに順番が回ります。プレーヤーは、自分のグループボールをポケットすると、続けてプレーできます。自分のグループボールを全てポケットし、その後、8ボールをポケットしたプレーヤーが、勝者になります。8ボールは、狙ったポケットに必ずマークしなければなりません。

1. バンキング (ラグ)

試合開始時、両プレーヤーは最初のブレイク権を得るためにバンキング(定義に 記載の**バンキング**を参照)を行います。バンキングの勝者は、第1ラックでブレ イクし、その後は常に各ラックの勝者が次のラックのブレイクをします。

2. ラックの組み方

全てのボールができるだけしっかり密着するように組みます。三角形の頂点がフットスポット上、真ん中(3列目)が8ボールになるようにラックします。ブレイクするプレーヤーがラックに不服がある場合、相手に要請して、再度ラックしてもらうことができます。ただし過度にならないようにお互いが気を付けて下さい。

3. ブレイク

プレーヤーは必ずヘッドエリア内からブレイクします。ヘッドボールもしくは2列目に最初に当て、4個以上の的球をクッションに入れるか、ボールを1つ以上ポケットしなければなりません。それができなかった場合は、ボールを再度ラックし、再び同じプレーヤーがブレイクをします。ただしそのときにファールし

た場合は、ボールを再度ラックし、相手プレーヤーにブレイク権が移ります。

4. ブレイク後

ブレイク後、様々な状況が発生しますが、それらは以下のようなパターンがあります。

a. ブレイク時のスクラッチや、手球への玉ざわりは、ファウルとなり、相相手プレーヤーに交代します。相手プレーヤーのヘッドエリア内のフリーボールから始まるオープンテーブルになります。相手プレーヤーは、ヘッドエリア内からヘッドエリア外のどのボールでもシュートできます。ヘッドエリア外はテーブル図を参照して下さい。ヘッドライン上にあるボールは「ヘッドエリア内」となるので、シュートできません。

線上にあるかどうかなど、プレーヤーでは判断できない場合は、第三者に相談して判定してもらって下さい。それでも分からない場合はコイントスで決定して下さい。それらの判定は最終的なものになります。ショットする前の手球の場所を確認するのは、相手側の義務になります。指摘しなかった場合はファウルとみなされません。

- **b.** ブレイク時にボールが入らなければ (ブレイクノーイン)、相手プレーヤーに交代します。
- **c.** ブレイク時に 8 ボールがポケットに入るとそのラックの勝ちとなります その際、手球がスクラッチまたは場外すると逆に負けとなります。
- **d.** 1 つボールが入り、それが 3 ボールだったとします。引き続きブレイク したプレーヤーの番であり、グループボールは自動的にローボール(*ソリット*)に決定されます。
- e. 各グループボールが 1 つずつポケットに入るとします (例えば、6 ボールと 12 ボール)。このときはまだオープンテーブルであり、どちらのグループを選択しても構いません。プレーヤーは8 ボール以外のどのボールでも狙うことができます。次のショットでもそれぞれのグループボールを同時にポケットしたとすると、引き続きオープンテーブルであり、ブレイク後と同じように選択権があります。そのショットでミスまたはファウルした場合、相手側がオープンテーブルにつきます。その相手プ

エイトボールのルール

レーヤーがファウルをした場合、依然として**オープンテーブル**のままになります。**オープンテーブル**時にはハイボールに当て、ローボールをポケットすることもできます。ファウルすることなくボールを1つポケットした場合、落ちたボールが、自分のグループボールになります。

例:プレーヤーの**オープンテーブル**になり、6 ボールに当てそれが 10 ボールに当たり、10 ボールがポケットされた場合、そのプレーヤーはハイボールを選択することになり、その後は最初にハイボールに当てなければなりません。

- f. ブレイク時に一方のグループのうち2つのボールと、もう一方のグループのうち1つのボールがポケットに入った場合 (例えば、3ボール、6ボール、10ボール)、オープンテーブルのままになります。
- g. 時折、プレーヤーが間違ったボールを撞いてしまうことがあります。間違って撞こうとしているプレーヤーに対し、「間違っていますよ」と指摘することはとてもスポーツマンらしい行為ですが、必ずしもそうしなければいけないということはありません。違うグループボールを撞くと、ボールをポケットするしないに関わらずファウルになります。稀に起こりますが、間違えてショットし、相手プレーヤーも気付かない場合があります。もしプレーヤーが自分の間違いに気付いたときは、指摘を受ける前に自分のグループボールに当てればファウルとはなりません。あるいはそのまま本来間違いのグループボールを最後までシュートし、相手がファウルをコールする前に8ボールを落とした場合もゲームが成立します。つまり、相手プレーヤーが本来のグループボールを撞く前に間違いを指摘しなければファウルは成立しません。

5. コンビネーションショット

自分のグループボールを最初に当てることが条件となります。ただし、**オープン** テーブルの時は除きます。**8 ボールに最初に当ててからのコンビはファウルです。**

6. 場外ボール

8 ボールが場外してしまった場合、その時点でそのプレーヤーの負けになります。 それ以外のボール(自分のグループボール、相手のグループボールにかかわらず) が場外した場合はそのままプレーを続け、そのプレーヤーが、ミスするか、もし くは8 ボール以外の自分のグループボールを全てポケットした後に落ちたボール をフットスポットに戻します。フットスポット上に他のボールがある場合は、フットスポットからのロングライン上にタッチさせて置きます。手球以外のボールが場外した場合は、ファウルではありません。

7. ポケットインしたボール

どちらのグループボールに関わらず、ポケットされたボールはテーブルに戻しません。ポケットに入ったボールはポケットに入ったままにしなければなりません。ボールがポケットに一旦入ってから跳ね返ってテーブル上に戻った場合は、ポケットに入ったとはみなされません。それが8ボールでも同様です。ファウルではありませんので、勝ちにも負けにもなりません。手球の場合もスクラッチとはみなされません。

注記1:ボールが数秒以上ポケット前に*止まっていた*後に入った場合は、できるだけ元にあった場所に戻します。

注記2:2つのボールがポケット内にある程度入り込み詰まってしまった場合、それらのボールは既にテーブル上には**ない**とみなし、ポケットに入ったことになります。それらのボールは落として、ゲームを再開して下さい。ただし、ポケットに入れてゲームが終了する場合を除きます(8 ボール、もしくは8 ボールをシュートした時の手球)。

8. 片足が床についていること

ショットするときは片足が床についていなければなりません。

例外:車椅子でプレーするプレーヤーは、ショットしている間は車椅子に座っていることとします。

9. ファウル

以下のいずれかのファウルをすると、相手プレーヤーの**フリーボール**になります。 手球を撞く前に相手側と確認して下さい。**フリーボール**とは、手球をテーブルの 好きなところに置き(ただし、ヘッドエリア内の**フリーボール**となるブレイクでの スクラッチを除く)、該当ボールがどこにあるかに関わらず、自分のグループボー ルのいずれか(あるいは、自分のグループボールが全て既にポケットした場合は8 ボール)をシュートすることができます。

プレーヤーが手球を置いた後でも、その置き場所が不都合な場合、手、キューな

エイトボールのルール

どで動かすことができます。ただし、タップに触れてはいけません。 万が一、ゲームが膠着状態となり、どちらのプレーヤーも**フリーボール**を利用したくない場合、再ラックし、同じプレーヤーがブレイクして再開します。勝負のつかないラックのイニングはスコアシートから削除して下さい。

プレーヤー、またはコーチだけがファウルを公式にコールできます。しかしながら誰でも彼らにファウルコールを提案することができます。

以下にフリーボールになるファウルを示します。

- **a.** 手球がポケットに入ったとき。テーブル場外したとき(クッションレールに乗り停止した場合もファウルです)。
- b. 最初に自分のグループボールに当たらない場合。例えば、グループの違うボールが密接しているとき、そこにある自分のボールに向かって撞くなど、バッドヒットになる可能性があるショットを試みる場合は、一旦中断して、第三者にショットを見てもらいましょう。お互いが事前に第三者を呼ぶようにすれば多くのトラブルは未然に防げます。第三者の判定がなく、バッドヒットを繰り返しクレームすると、スポーツマンらしからぬ行為としてペナルティを受けることもあります。トラブルが起こらないようにお互いに気を使いましょう。
- c. 手球を撞いてからどのボールもクッションに当たらない場合。つまり、 *手球が的球に当たった後、手球またはいずれかの的球がクッションに当 たらなければノークッションファウルとなります。*ポケットに入ったボ ールはクッションに当たったこととみなされます。ポケットに跳ね返さ れてテーブルに戻ったとしても同様です。
- d. 的球が *レールにタッチ状態*で、プレーヤーが、*セーフティ*を考える場合、 ノークッションルールを有効にするために、相手はボールがタッチ状態 であることを言い、プレーヤーはそれを認めなければいけません。 この場合、的球に手球が当たった後、的球もしくは手球がクッションに 入らないとファウルになるので注意してください。
- e. すくい上げるようにして故意に手球を宙に浮かせ、他のボールの上を飛び越えるようにすることはファウルです。偶然ならばファウルではあり

エイトボールのルール

ませんが、本セクションの他のルールに違反しない場合に限ります。

- f. チームメイト以外の人からコーチングを受けるとファウルになります。 何をコーチングとして判断するかどうかは、本マニュアルの総則のコー チングの章を参照して下さい。
- g. 手球を手で動かしたり、コースを変更することはファウルです(ダブルヒット=二度撞きを含む)。チョークを落とし手球に当たることもファウルです。しかし、偶然他の的球(8 ボール、9 ボールを含む)が動くのはファウルではありません。ただし、その場合でも手球に接触してしまうとファウルです。ショット中に偶然動いたボールは、ショットが終り、全てのボールが静止してから相手によって、できるだけ復元されます。ショットの前ならばその前に戻されなければなりません。復元できない場合はファウルになります。(ファウル例 1)動いている的球に触ってしまい、どこに止まっていたか分からない(ファウル例 2)複数個の的球を

例外:偶然動いた的球が手球に当たってしまった場合は、ファウルになり、的球の位置は復元されません。

h. 手球がどのボールにも当たらなかった場合。

動かしてしまい、配置がかなり変ってしまった

- i. フリーボールになった手球が、他の的球にタッチ状態にあるか、かなり近い場合、不注意に手で押さえたり動かしたりすると、他のボールに接触してしまうことがあります。その場合ファウルになり、相手のフリーボールになってしまいます。手球を持ち上げる、あるいは固定スポットに置くときには特に注意してください。
- j. プレーヤーまたはコーチ (タイムアウト中) は、**フリーボール**の時、手球を置きなおすことができます。そのルールは、プレーヤーと同時にコーチにも適用されます。プレーヤーまたはコーチが、手球を置きなおす途中でファウルをすると、相手の**フリーボール**になります。

エイトボールのルール

10. 負け

- **a.** 相手がグループボールを全てポケットし、8 ボールをマークしたポケットに入れたとき。
- **b.** グループボールを全て落としていないのに、8 ボールをポケットしてしまったとき。
- c. マークしていないポケットに8ボールを入れてしまったとき、 または、8ボールをどのポケットにいれるか正しくマークしなかったと き。ただし、マークし忘れても8ボールをポケットインしなければ負け にはなりません。
- **d.** ファウルと同時に8ボールをポケットしたとき。
- e. 8 ボールをシュートし、スクラッチしたとき。8 ボールが入っても入らなくても負けになります。また、8 ボールを場外させたとき。

注記:8ボールを狙って当たらなかったときは、負けとはならず、通常のファウルとなり、相手の**フリーボール**になります。

f. グループボールが残っているとき、8 ボールに当たってしまい 8 ボール がポケットされそうなのを見て手などでコースを変えた場合、または 8 ボールをシュートしたとき、スクラッチしそうなときなど手球のコース を手などで変えた場合はファウルではなくそのラックの負けになります。

例:4ボールに当て、4ボールが8ボールに当たって、8ボールがポケットに向かって転がって行くので、それを止めた(コースを変えた)場合は負けになります。

例:8ボールをシュートミスしたとき、マークしていないポケットに向かっている8ボールや、ポケットに向かっている手球のコースを変えた(止めた)場合は負けになります。

11. 勝ち

自分のグループボールが全てポケットに入り、スクラッチすることなく正しくマークしたポケットに8ボールをポケットしたら、ゲームに勝ったことになります。

エイトボールのルール

正しくポケットの目印を付けるために、チョーク以外のマーカーを、8 ボールを 入れようと思うポケットの隣に判りやすく置かなければなりません。両チームは、 同じマーカーを使うことができますので、マーカーは1つで十分です。マーカー が目標のポケット隣に既にある場合も、置きなおす必要は必ずしもありませんが、 コールはするようにして下さい。

注記:自分のグループボールの最後のボールをシュートするのと同時に8ボール を狙うことはできません。8ボールは常に独立したショットをしてください。

Equalizer ®ハンディキャップシステム

セクション 4

Equalizer®ハンディキャップシステム

Equalizer®ハンディキャップシステムのユニークな点は、初心者から上級者まで公平に力を発揮できることです。Equalizer®によって初心者でも高いスキルを持つプレーヤーに勝つチャンスが与えられます。ゴルフやボーリングでは、ストロークやピンの数で争いますが、JPA リーグでは、エイトボールではゲーム数によって、ナインボールでは落としたボールの得点で、ハンデが付けられます。あなたのスキルレベルと相手のスキルレベルを比較してゲーム数と得点がそれぞれ決められています。

1. ハンディキャップの決め方

所属のローカルリーグオフィスは、プレーヤーのスキルレベルを定期的に判定してチームに報告します。スキルレベルにより、勝つために何ゲームもしくは、何点先取しなければならないか、が決まります。スキルレベルはローカルリーグオフィスにより計算され、更新されます。それはウィークリースコアシートのデータに対して特殊な数式を適用し、勝敗記録、ハイアーレベルトーナメントの成績、ハンディキャップアドバイザリー委員会(HCA)による定性的判断および他の検討事項など、複数の要素も含めて作成されます。

2. 初めのスキルレベル

JPAに初めて出場する方は初回出場試合のスキルレベルを申告いただく必要があります。短期間で大幅なスキルレベル変動があった場合など、JPAの判断によりSLの過少申告とみなされる場合は、試合中、試合後に関わらず、SLの変更、及びポイント剥奪等のペナルティが与えられます。またこれらの措置は予告なく行う場合があります。例えば普段Bクラスで撞いている方は4以下のSLで申告することはできません。またエントリー時にスキル判定した方のお名前を記載ください。

3. ・復帰メンバーはスキルレベルの再申告が必要です(下のスキルでは再申告できません)。例えばエイトボールはSL4だったがナインボールでSL5になっていたらエイトボールもSL5で出場することになります。

注記: ナインボールの SL1 はエイトボールにおいて SL2 で始め、SL8 または SL9は エイトボールにおいて SL7 として始めます。第1試合の結果として、スキルレベルが決定され報告されます。

Equalizer ®ハンディキャップシステム

3. スキルレベルを取得後

自分のスキルレベルと他のスキルレベルのプレーヤーが相互に影響しあい、どのようにリーグを成功させるのか、説明していきます。次ページのトップにある「ハンディキャップ早見表」を参照して下さい。この早見表はスコアシートにも記載されています。

相手プレーヤー S/L 2 6 7 3 4 5 2/2 2/3 2/4 2/5 2/6 2/7 2/3 2/4 3/2 2/2 2/5 2/6 3/4 4/2 3/2 3/3 3/5 2/5 5 5/2 4/2 4/34/4 4/5 3/5 ヤ (5/3)5/4 6/2 5/2 5/5 4/5 6 5/3 5/4 7 7/2 6/2 5/2 5/5

ハンディキャップ早見表(エイトボール)

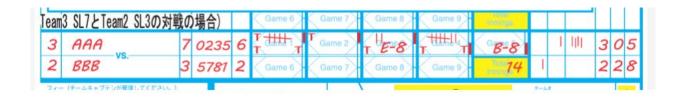
4. HC 早見表の使い方

表の左側にある自分のスキルレベルを縦軸、上部にある相手のスキルレベルを横軸に見立てます。自分のスキルレベルから右へ、相手のスキルレベルから下へたどり、両方が交差する点、そのブロックにある最初の数字が、先取しなければならないラック数であり、隣の数字が相手のラック数です。例えば、SL4とプレーするSL6の場合、5/3(丸で囲ってある)、5ラック対3ラックとなります。SL6は5に、SL4は3に対応します。SLの格差はラック数の格差と対応しており、この場合SL6とSL4の差が2で5/3となっています。

セクション 5

エイトボールのスコアのつけ方

毎週のリーグ戦時に使用するスコアシートは正しく記録し、両チームキャプテンが試合終 了後に署名して下さい。記入ミスを繰り返し続けてしまうとペナルティの対象になります。



上記一部スコアシート図において、AAA(SL7)とBBB(SL3)がプレーするために選ばれていることが分かります。二人のスキルレベルは、図には見えませんがスコアシートの一部に書かれ、二人に報告する形になっています。以下、スコアシートを正しく記入する方法について説明します。

1. プレーヤーインフォメーションの欄

バンキングに勝ったプレーヤー名を氏名欄の上に書きます。チームナンバー、ローマ字でフルネーム(ファーストネームはイニシャル可)、スキルレベル、プレーヤー番号(チーム登録名簿より)および先取しなければいけない数を記入します。先のセクションで図示した「HC早見表」からラック数を見て下さい。図の中には、AAAがバンキングに勝ったので、名前欄の上に記されています。SL7のAAAは6、SL3のBBBは2と記入します。

2. 先に選出されるチームナンバーの欄

コイントスで、どちらのチームが一ラック目のプレーヤーを先に選出するかを決

め、そのチームナンバーを所定の欄に正しく記入します。

2試合目は、プレーヤーの選出権が、相手チームに変わり、以後、交互に選出していきます。

3. イニングとタイムアウトの欄

プール競技は両プレーヤーに順番が交互に来るので、自分と相手が1度ずつプレーを終えたときに1イニングとなります。バンキングに勝ったプレーヤーは上の欄に記され、試合を通して先攻イニングになります。相手プレーヤーは、試合を

エイトボールのスコアのつけ方

通して後攻イニングになります。

試合の欄 - 各ゲーム(ラック)の欄が設けられています。図示したよう a. に、ゲーム毎にイニング数を示し、各ゲーム欄の右にある上段または下 段ブロックに試合後に誰が勝ったかを示します。最初のプレーヤーが上 段、相手は下段に記入します。先に8ボールが途中で落ちてしまった場 合(E8)、8ボールがコールしていないポケットに入った場合(WP8)、8 ボールを狙ったときのスクラッチ(S8)をゲーム欄に記入し、8ボールブ レイクエース(8OB)およびマスワリ(BR)は、各ゲーム欄の隣の欄に印を 付けます。タイムアウトをした場合、各ゲーム欄の隅にある三角形の中 に「T」とマークします。上段の2つのダイアモンドには、上部に記され ているプレーヤーのタイムアウトを、下段の2つのダイアモンドには相 手プレーヤーのタイムアウトを記入します。各ゲーム欄の左にある三角 形の中には、常に最初のタイムアウトをマークします。図の中では第1 ラックは5イニングあり、AAAは1回のタイムアウトで勝利したことが 読み取れます。第3ラックにおいては、BBBは8ボールを途中で落として しまったためEarly 8(E8)で負けたことが分かります。BBBは第4ラック に勝ったので第5ラックにブレイクしたことが分かり、ブレイクエース (80B)が出たことが分かります。AAAは第1,2,3ラックに勝ちました。BBB は第4ラックと第5ラックに勝ち試合に勝ったことになります。

完全に終了したイニングのみ記入して下さい。プレーヤーがブレイクランアウトした場合、そのプレーヤーは次のラックにおいても引き続きブレイクするので、イニングはまだ終わっていないことになります。ゲーム欄にはゼロと記入します。バンキングに負け、ラックを通じて後攻のプレーヤーが、ミスまたはファウルするまでイニングはマークされません。ただし後攻のプレーヤーが最後のショットで試合に負けた場合を除きます。

- b. トータルイニングの欄 全ラックの全てのイニングを合計し、この欄に 数字を記入します。図では「14」になっています。
- 4. 8 ボールブレイクエースと 8 ボールブレイクランアウトの欄 正しい欄に、ブレイクと共に 8 ボールをポケットした(8OB)合計および各プレー ヤーの全ブレイクランアウト(BR)の合計を記入します。

エイトボールのスコアのつけ方

5. セーフティショット (DEFENSIVE SHOTS) の欄

意図的にセーフティしたショットが示される欄です。セーフティショットは、自分のグループボールをポケットに入れるつもりがないショットについて記入します。プレーヤーは正直にセーフティショットをコールしてください。意図的にミスするショットは、2種類に分類されます。ひとつはセーフティです。セーフティはミスとは違います。もうひとつは、ハンディキャップを操作する意図でわざとミスすることです。

セーフティショットを正しく記入することにより、単に正しくスコアをつけるばかりではなく、所属ディビジョンの他のプレーヤーのスキルレベルの正確さを確実に保つことになります。 図において、AAAは4つのセーフティショットをしたことになります。

6. スコアの欄

これは、各プレーヤーが勝ったラックの合計数を記入する欄です。図においては、AAAは3ラックを勝ち、BBBは2ラックを勝ったことになります。

7. Match Points Earnedの欄

この欄に「3」「2」「1」「0」いずれかの獲得ポイントを記入します。各試合は、0~3のいずれかのポイントになります。ポイント合計は、チームキャプテンのサインの欄の隣にある、スコアシートの下部に記入して報告されます。

8. フィーの欄

チームキャプテンはスコアシートの左下にある支払い欄にチームメイトの年会費 など、その日の支払ったすべての情報を記入します。

9. チームキャプテンの署名の欄

チーム戦が終わった後で、両チームのポイント合計を出します。各プレーヤーの 獲得ポイント数の合計が、チームのポイントになります。チームキャプテンのサ イン欄の端に設けられた欄に、両スコアシートに記載されたチームが取得したポ イント合計を記録し、両スコアシートに署名して下さい。

10. テーブルサイズの欄

ボックスにチェックを入れて、どのサイズのテーブルで試合をしたかを示して下

エイトボールのスコアのつけ方

さい。

正確かつ正直にスコアを付け Equalizer®ハンディキャップシステムを活かすことは、虚偽防止に対するチームキャプテンの最大の義務となります。Equalizer®は、各チームが正しくスコアをつけることで、その機能が発揮されるシステムです。プレーヤーが的球をポケットしようとしないならば、どのような場合でもそのプレーヤーのセーフティショットの欄に記入されなければいけません。ルールとスポーツマンシップの精神に則り競技し、本書に従ってスコアを付けることにより、リーグをより向上させることができます。全てのメンバーの理解と協力が、チームメイトにとっても、所属ローカルマネージメントにとっても、また JPA にとっても最も大切なことになります。

セクション 6

ナインボールリーグ

現在日本では最もポピュラーなゲームです。

A. ナインボールの総則

ナインボールリーグについて特記すべきことを以下に示します。

- 1. 各チームのスキルリミットは 23 ルールで、定めた通りとなります。23 ルールを 破れば、違反チームは当該リーグゲームについて 0 ポイントになり、相手チーム に 15 ポイント与えられます。
- 2. 1試合に、シニアスキルレベルのプレーヤーは2名のみ、プレーすることができます。シニアスキルレベルとは6,7,8,9のプレーヤーのことです。3人目のシニアプレーヤーの試合において第1ゲームがブレイクされた時点で、本ルールの違反になってしまいます。不適格なプレーヤーはその試合の出場資格を失い、チームは次のプレーヤーの試合に移ります。違反になった試合の両プレーヤーのスキルレベルは、当該試合において23ルールに従って計算に加えられます。しかしながら、チーム戦が終了し、スコアシートに両チームキャプテンが署名すると、不適格プレーヤーがプレーしたとしても、試合が成立することがあります。
- 3. **バイ**(相手チームがいないこと)のスコアのつけ方 55 ポイントが、対戦相手に 与えられます。
- **4. 不戦勝ルール**はエイトボールと同様ですが、ナインボールの場合は、1 試合 15 ポイントが与えられます。
- 5. コーチング -タイムアウトの取り方はエイトボールと同様です。ナインボールにおいて、コーチング回数の上限は、1 ラックにつき SL1~3 が 2 回、SL4~9 が 1 回です。

6. プレーオフとチャンピオンシップでのスコアのつけ方は、ウィークリーリーグの ゲームと同じです。ただし、不戦勝のゲームポイントは、1 試合につき 20 ポイン トになります。先に 51 ポイントを獲得したチームが勝者となります。

例:シーズンプレーオフの最初の試合において、ビル(SL5)はスー(SL3)をスコア 38 対 23 で下しました。ビルのチームは、12 ポイントを獲得し、スーのチームは 8 ポイントを獲得しました。

チーム戦の終了時に引き分け(50 対 50 ポイント)の場合、各チームの個別試合の勝利数3以上のチームが勝利となります。

- 7. ナインボールリーグはエイトボールリーグとは別リーグで、両リーグに参加可能です。またディビジョンが異なる場合、2つ以上の複数チームに参加可能です。
- B. ナインボールのルール

ナインボールに関する多くのルールは、エイトボールと同様です。ナインボールだけに適用されるルールは以下の通りです。

1. 概要

ナインボールは、手球と1から9までの9個の的球を使ってプレーします。ボールは番号順にショットしなければなりません。基本的にプレーヤーはテーブル上の最も数の若いボールを最初にシュートしなければなりません。ラックは9ボールがポケットに入った時点で終了です。プレーヤーは最小ナンバーのボールをシュートしてポケットし続ける限り、プレーし続けることができます。必ずしも番号の若い順にボールをポケットすることは必要ではなく、例えば1ボールを9ボールにあて、9ボールがポケットに落ちればラックは終了となります。

- バンキング (ラグ)
 - エイトボールと同様です。
- 3. ラックの組み方

9個のボールが使われ、ラックを使って並べられます。**1ボールが先頭のボール**で、フットスポットに置き、**9ボールは真ん中で残りの的球は順不同です。**

4. ブレイク

プレーヤーは必ずヘッドエリア内からブレイクしなければいけません。**1ボールに最初にあて、4個以上の的球をクッションに入れるか、ボールを1つ以上ポケットしなければなりません。**手球を1ボールに最初に当てることができなければブレイクとして成立しません。その場合、ボールを再度ラックし、再び同じプレーヤーがブレイクをします。(ビギナープレーヤーへの救済措置を含めこのルールになっています。) ただしそのときに手球がスクラッチした場合は、再度ラックし、相手プレーヤーにブレイク権が移ります。

5. ブレイク後

ブレイク後、様々な状況が発生しますが、それらは以下のようなパターンがあります。

- a. ブレイク時のファウル (スクラッチの場合) は、相手プレーヤーに交代 し、**フリーボール**になります。9 ボール以外のボールがポケットに入っ た場合はそのままにします(テーブル上に戻さない)。
- **b.** ブレイク時にボールが入らなければ (ブレイクノーイン)、相手プレーヤーに交代します。
- c. 9ボールがポケットに入るとそのラックの勝ちとなります。ただし、プレーヤーがスクラッチした場合はファウルであり、9ボールはフットスポットに戻され、相手プレーヤーの順番となります。
- **d.** 1つ以上のボールがポケットインすると、続けてテーブル上の最も若い 番号のボールをシュートします。
- e. ゲーム中のどのようなときでも、プレーヤーが狙うべきボールを間違えてシュートしてしまうことが時折発生します。相手プレーヤーがシュートしようとするプレーヤーに対し、「間違っていますよ」と指摘することはとてもスポーツマンらしい行為ですが、必ずしもそうしなければいけないということはありません。間違った番号のボールを撞くと、ボールをポケットするしないに関わらずファウルです。間違ったボールがポケットに入った場合は「無効球(デッドボール)」としてマークされます。稀に発生しますが、間違えてシュートし、相手プレーヤーも気付かない場合があります。もしプレーヤーが自分の間違いに気付いたときは、指摘

ナインボールリーグ

を受ける前に正しいボールに当てればファウルとはなりません。あるいはそのまま全てのボールを最後までポケットし、相手がファウルをコールする前に9ボールを落とした場合もゲームが成立します。つまり、相手プレーヤーが、正しい順番のボールを撞く前に間違いを指摘しなければファウルは成立しません。このルールは特殊なものですが、十分に起こり得ることですので注意して下さい。

注記: JPA ルールでは、プッシュアウトを採用していません。

6. コンビネーションショット

テーブル上で最も番号の若いボールを最初にヒットし、他のボールに当てて落と すこと。

7. 場外ボール

手球が場外した場合はファウルになります。**的球が場外した場合はファウルにはならず、落ちた的球をフットスポットに戻し、手球は現状のまま次のプレーヤーに変わります。**フットスポット上に置けないときは、フットスポットからのロングライン上に、(複数個の場合も)番号の最も若い順に、落ちたボールをできるだけ密着させて置きます。プレーヤーがボールをポケットし、同時に他のボールを場外させてしまうことがありますが、場外したボールはその時点でフットスポットに戻され、プレーヤーはプレーを続けることができます。

8. ポケットインしたボール

ボールはポケットに落ちたままにしなければなりません。ボールがポケットに一旦入ってから跳ね返ってテーブル上に戻った場合は、ポケットしたとはみなされません。

9. フットスポットに置くボール

場外したボールにおいて上記説明した状況以外に、9ボール以外のボールがフットスポットに戻されることはありません。例えばプレーヤーがブレイク時にファウルまたはスクラッチしたのと同時に9ボールをポケットした場合は、9ボール

(9ボールのみ)をフットスポットに戻します。ブレイク時以外の同様のケースでも9ボールはフットスポットに戻ります。次のプレーヤーはフリーボールでテーブル上の番号の最も若いボールを狙います。

注記:ボールが数秒以上ポケット前に止まっていた後に入った場合は、できるだけ元あった場所に戻します。

10. ファウル

以下のケースを除いて8ボールと同様です。

- a. ブレイク時のスクラッチに関する例外は、ナインボールには適用されません。ブレイクと同時のスクラッチは、他のファウルと同じくどこにでも置ける**フリーボール**になります。
- **b.** 最初に正しいボールに当てなければファウルになりますが、ローボール かハイボールかのエイトボール上でのことは無視して下さい。
- c. 不当なアドバイスに関するファウルはここでも適用されますが、エイトボールと違うのが、ナインボールではコールもマークも必要ないということです。9 ボールをポケットしようとするとき、マークする必要はありません。

万が一ゲームが膠着状態になった場合、つまり、どちらのプレーヤーもフリーボールを利用したくない場合、ラックは終了するものとしますが、その時点までの得点は残ります。イニングとセーフティショットもそのままにします。テーブル上に残った全てのボールはデッドボールになります。勝負のつかなかったラックでブレイクしたプレーヤーが、次のラックでブレイクします。

11. スコア

1から8までのボールをポケットにいれると1つにつき1点になります。(ただし、スクラッチあるいはファウルした場合を除く)。9ボールをポケットすると2点になります。

例1: プレーヤーがブレイクと同時に9 ボールをポケットし、スクラッチもしない場合、そのラックは終了し、2 点となります。

例2: プレーヤーがスクラッチせずにブレイクと同時に9ボールと他の的球1つをポケットすると、そのラックは終了し、3点となります。

例3: プレーヤーがブレイク時に9ボールとも51 つの的球をポケットしたが、スクラッチしてしまった場合、9ボールはフットスポットに戻します。相手プレーヤーは**フリーボール**となり、そのイニングで残り全てのボールを取りきると、9ボール以外の7個(1 つは既にポケットに入っている)の的球につき1点、9ボールで2点になるで、合計得点は9点になります。

例4: プレーヤー A がブレイク後、全てのボールを順番にポケットしたが、9 ボールをポケットに入れたときにスクラッチ(またはファウル)してしまった場合は、9 ボールはフットスポットに戻され、プレーヤー B は **フリーボール**で9 ボールをポケットします。プレーヤー A は 8 点、プレーヤー B は 2 点となり、プレーヤー B のブレイクで次のラックに移ります。

C. ナインボールの EQUALIZER®ハンディキャップシステム

ナインボールのハンディキャップ(SL)は個別に決定されますが、エイトボールと原則的に同じです。(*Equalizer*®ハンディキャップシステムのセクション参照)。ナインボールでは、 先取数で争うのではなく、ボールを落とした得点で行われます。

1. ハンディキャップの決め方

ナインボールのスキルレベルのつけ方は、基本的にエイトボールと同じです。以下に例外を示します。

- a. 統計によると 69%の男性プレーヤーは SL4 以上であり、78%女性は SL3 以下です。原則的に*格付け外*の男性は、エイトボールと同様に最初の試合を SL4 で始めます。一方、*格付け外*の女性は、最初の試合を SL2 としてプレーします。※こちらのルールは、IPAでは採用していません。
- b. プレーヤーが JPA のエイトボールリーグでスキルレベルを事前に与えられていれば、現行のエイトボールのスキルレベルまたはリーグオペレーターにより決定されたスキルレベルでナインボールの試合を開始することとします。

ナインボールチームを結成するときは特に 23 ルールに注意して下さい。 ナインボールのスキルレベルは 1~9 まであるため、エイトボールと同じメンバ ーで結成した場合、23ルールに適合しなくなることも起こります。

2. スキルレベル取得後

決められた自分のスキルレベルと他プレーヤーのスキルレベルが同じ、あるいは 差異があることによって、誰にでも勝つチャンスのある試合を行うことができま す。以下早見表を参照して下さい。

各プレーヤーが勝つために必要なスキルレベルごとの点数

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

プレーヤーが試合に勝つために必要な得点は、スキルレベルによって異なります。例えば SL3 が SL5 と試合し、その時点でのスコアが、SL3 が 24 点、SL5 が 32 点だったとすると、SL3 は勝つためには、更に 1 点必要となります。SL3 がファウルせずに 1 つボールをポケットに入れたら、この試合は終了となりますが、例えば SL3 がブレイクと同時に 2 つポケットすると、スコアが 26 になるので、必要な点数を 1 つ上回り、SL3 の勝ちとなります。

D. スコアのつけ方

ナインボールでスコアを正しくつけることは、エイトボールと同様にとても重要です。 以下、本マニュアルをよく理解して下さい。

各チームから1人ずつチームメイトがスコアをつけます。相手チームが付けているスコア は別のチームメイトが確認するようにしてください。

チーム名、メンバー氏名、順位表および次週のスケジュールはスコアシートの裏に記載されてあります。

1"	·5····30····34	,,,,,	191	′′′′2	51111	31"	35118	Q	46	····50·····5	5 ·····60····	65	70	`7 <i>5</i>	
6	1274	5	Score	7	15	20	26	34	37	38	9-Dreak	Total Innings		38	13
3000	Fawler, R.C.	₹38	Innings	l(I	- II	//	1/1	1	- 11		9-9 & Plur	13	Defensive	Total	Match Points
Ë	Player 1472	3.0%	Deed Balls		ı		ι			1	9-Break		Shots	-	Earned
၂၁	Smith, Mike	7 25	Score	3	ч	9	12	И	21	21	9-0 & Rui		11	21	7
4" 5" 14" 15" 25" 31 "35" 38 " 46 "50 " 55 " 60 " 65 " 70 " 75											Ι΄.				

上記スコアシートの一部を示した図から、ファウラー(SL5)とスミス(SL3)が、その試合に 選ばれたことがわかります。以下、スコアシートを正しくつける方法について説明します。

1. プレーヤー情報の欄

バンキングに勝ったプレーヤーが氏名欄上部に記載されます。チームナンバー、ローマ字によるフルネーム(ファーストネームはイニシャル可)、プレーヤー番号(チーム登録名簿より、Pcode)、スキルレベルおよび先取しなければならないポイント(早見表より)を記入します。

2. スコアの欄

各ラックの最後に、各プレーヤーの合計得点を記入します。そのときまでの合計 得点を両プレーヤーに告げるようにしてください。

3. イニングの欄

プール競技は両プレーヤーに順番が交互に来ますので、自分と相手が1度ずつプレーを終えたときに1イニングとなります。バンキングに勝ったプレーヤーは上部に記され、試合を通して先攻イニングになり、相手プレーヤーは、試合を通して後攻イニングになります。後攻プレーヤーが、9ボールを入れ、次のラックになった場合も含め、プレーが途切れるまでが、1イニングになります。各ラックのイニングは、ラック単位で、垂直に線を引いて分けていきます(例を参照)。

4. 無効球(デッドボール)の欄

スクラッチまたは、ファウルしたときに同時に入ったボールや、9ボールが途中でポケットに入ったときに、テーブル上に残ったボールを無効球(デッドボール)といいます。これらのボールはスコアシート上でカウントし、両プレーヤーの点数に計上しないように気を付けて下さい。

5. ブレイクエースとマスワリ(ブレイクランナウト)の欄

該当する欄に、ブレイクと同時に入った9ボール(ブレイクエース)と、マスワリ(ブレイクランナウト)を明記します。ブレイクエースは「9-B」、ブレイクランナウトは「BR」です。

6. セーフティショットの欄

セーフティショットは、エイトボールと同様に記入します。注記:スコアキーパーは、1枚のスコアシート上に一緒にスコアをつける場合(片方のチームがスコアシートを忘れた場合等)、各プレーヤーの「セーフティショット」の欄は相手側チームのスコアキーパーが付けます。図において、ファウラーのチームのスコアキーパーが試合中にスミス側に2つのセーフティショットをマークしたことが分かります。

7. スコアの欄

メンバー名の書かれた上段と下段の欄を使って、プレーヤーがポケットするたびに落としたボールの点数を付けていきます。チームメイトだけでなく相手プレーヤーの点数も付けることを忘れないで下さい。間違いを避けるために、スコアキーパーは、各ラックの終了後に各プレーヤーの合計得点を確認し合って、試合を通じて正確に点数を記録して下さい。1から8ボールはそれぞれ1点、9ボールは2点です。各ラック、合計10点となります。このときデッドボールを考慮するのを忘れないで下さい。図ではSL5が必要な38点にファウラーが達したときに試合が終了したことになりす。

8. 合計イニングの欄

全ラックの全てのイニングを合計し、この欄に数字を記入します。図では13になっています。

9. 合計得点の欄

ゲームの終わりに、各プレーヤーが獲得した合計得点を記入します。

10. 獲得ポイントの欄

各試合のプレーヤーのポイントは、合計 20 ポイントになります。20 ポイントを どのように分けるかは、**敗者側**がポケットした得点をベースに決められます。次 ページのチャートを参照して下さい。図の中ではスミスが敗者です。スミスは SL3 で、ポケットした合計得点は 21 です。従って、スミスのポイントは 7 となり、ファウラーのポイントは 13 となります。勝者は最低 12 ポイント、最大 20 ポイントを獲得することができます。

チーム戦の終わりに、各チームの試合ポイントを合計する必要があり、スコアシートの下の欄に合計を記録します。各個人戦は失格しない限り20ポイント、つま

り5試合で両チームの獲得ポイントを合計すると100ポイントになります。

スコア表

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

正確かつ正直にスコアを付け Equalizer®ハンディキャップシステムを活かすことは、虚偽防止に対するチームキャプテンの最大の義務となります。Equalizer®は、各チームが正しくスコアをつけることで、その機能が発揮されるシステムです。プレーヤーが的球をポケットしようとしないならば、どのような場合でもそのプレーヤーのセーフティショットの欄に記入されなければいけません。ルールとスポーツマンシップの精神に則り競技し、本書に従ってスコアを付けることにより、リーグをより向上させることができます。全てのメンバーの理解と協力が、チームメイトにとっても、所属ローカルマネージメントにとっても、また JPA にとっても最も大切なことになります。

セクション 7

リーグ試合中の行為

本セクションでは、試合中のプレーヤーの行為に関する特別なガイドラインを示しています。JPAは、これらガイドラインを執行する責任を各プレーヤー所属のローカルリーグマネージメントに委ねています。リーグマネージメントとは、リーグオペレーター、評議会、または不品行に対する裁定をするその他の個人または委員会のことを指します。ここに記載されるのガイドラインは**暴力と言葉の暴力**を対象にしています。

暴力と言葉の暴力に対してリーグマネージメントにより取られる措置には2種類あります - その場の措置と後の措置です。その場の措置とは、チーム戦での結果にその場で直接影響を与える行為に対して取られるものでチームメンバー全員に影響することがあります。 後の措置とは、後に、特にその事件に直接関係した個人に対して取られるものです。 事件に関与していないメンバーに対しては、影響しません。

1. 身体の接触

この場合の身体への接触とは、2プレーヤー間の暴力的行為のことをいいます。 つまり、相手プレーヤーに体をぶつけること、押しのけること、または殴ること などをいいます。これは、通常2人のメンバーだけのものですが、リーグマネー ジメントは直決関与していない同じチームメイトメンバーが当事者と一緒にいる 場合は、そのチームメイトにも同じペナルティを与えることがあります。

その場の措置 - 暴力行為が発生した時点で試合は終了とします。一方が加害者になる場合と、両方が加害者といえるケースがあります。

- a. 一方だけが加害者の場合、毎週のチーム戦ならば、加害者側のチームは全ポイントを失うか、シーズンプレーオフまたは他のトーナメントならば、そのチーム戦は負けとなります。被害者側のチームは、毎週のチーム戦の場合8ポイント(エイトボールの場合)を受け取れるか、シーズンプレーオフまたは他のトーナメントなどの場合は次の試合に進むことができます。
- **b.** 両チームが加害者の場合は、両チームが負け、失格になります。

リーグマネージメントとしては、上記2つのうち1つを執行する以外に選択の余地はありません。暴力行為には、もちろん状況によりますが、厳しく対処していきます。

2. 言葉の暴力

言葉の暴力とは、嫌がらせと考えられる中傷、脅しまたは相手側を狼狽させるような言葉のことをいいます。自分のチームや仲の良いチームを応援することは嫌がらせとは見なされませんが、相手チームのプレーヤーがプレーしているときには自分のチームを応援しないで下さい。

その場の措置 - リーグマネージメントが、言葉の暴力が完全に一方的だと判断すると、個々の試合は被害者側のプレーヤーの勝ちになります。これは、リーグマネージメントが取る標準的なその場の措置です。言葉の暴力は、相手側、相手側チームの味方の誰か、あるいは相手側と一緒にいる誰かから発せられる可能性があります。言葉を受けた方が応酬したりしなければ、一方的な言葉の暴力とみなされます。リーグマネージメントは、言葉の暴力や嫌がらせが、被害側のチームを不利なプレー条件においていると判断した場合、試合全体の出場資格剥奪を命じることができるものとします。

両プレーヤーまたは両チームが言葉の暴力に関与する場合、状況は通常罵り合いになりますが、これはリーグマネージメントの判断に基づいて試合結果に反映されます。そういった罵り合いがトーナメントまたはプレーオフで起こった場合、他で行われている試合やトーナメントに対してもゲームの妨害となるので両チーム共に失格となります。

3. 後の措置

リーグマネージメントが、誰が最初に始めたか、などを調査することを後の措置 といいます。後の措置は長期的問題に対する防止措置です。

紳士的にプレーできないプレーヤーは、態度を改めることが最も重要であり、さ もなければリーグから除外されることになります。

リーグマネージメントは、リーグと無関係だとしても暴力に関与したメンバーに対して適切な措置を取らねばなりません。その日、あるいは後日、例えビリヤード場の外でも、けんかをすることは認められません。こういった場合もリーグマ

リーグ試合中の行為

ネージメントは何らかの措置をとることになります。この措置が後の措置になることもあります。外で起こったけんかでも、リーグ期間中ならば内部で発生したものと同様とみなされます。プレーヤーが試合終了まで外で待てと脅迫するなどの行為をした場合、リーグマネージメントは全てのチーム戦の出場権を剥奪することもあります。後で乱闘になるかもしれないと考えながらプレーヤーやチームメイトが試合に集中することは困難です。言い換えれば、その場の措置の観点から脅迫等の行為は暴力として適切な対処を取らざるを得ません。

リーグマネージメントにより取られる措置は、謹慎、出場停止、JPA メンバーシップの永 久的剥奪などがあります。これらペナルティの裁量は常にリーグマネージメントにあり、 以下のガイドラインに従うものとします。

- a. けんかや乱闘を始める者に対し―リーグおよび JPA のメンバーシップの 永久的剥奪。
- b. 自分を守る為のけんかまたは乱闘に参加する者に対し—正当防衛で最初 に手を出した場合は最低1ヶ月の出場停止、はじめに手を出した場合は それ以上。
- c. 度重ねて卑劣あるいは威嚇的な言葉を使う者に対し—6ヶ月の出場停止 2回目からはそれ以上。
- **d.** 時折、言葉の暴力を吐く者に対し―もしくはみなされる場合は警告。

チームメンバー全員がこれらのガイドラインを認識することはとても重要です。リーグ戦への出場停止を申し渡されたメンバーまたはチームは、JPAトーナメントの参加資格など一定のメンバーシップの特典を即座に失うことになります。出場停止が解かれるまでこれは続きます。プレーヤーが出場停止になると、出場停止が解かれるまで、当該プレーヤーは試合に出場できなくなるだけではなく、コーチング、スコアキーピングなどの権利も失います。このルールを破ると、更に長い出場停止になります。

JPA リーグを全てのメンバーに有意義に楽しんでいただくため、スポーツマンらしい対応が望まれます。

セクション8

トーナメント情報とルール

A. エリア出場資格

ワールドプールチャンピオンシップの全体の品位を守るため、ローカルリーグマネージメントとそのローカルエリアチームが、JPA リーグオペレーションマニュアルにまとめられた手順を正確に行わなかった場合、APA は、そのエリアをワールドプールチャンピオンシップに参加不適格なエリアと宣言する権利を有します。

B チームチャンピオンシップ

APA ワールドプールチャンピオンシップは、メンバー全員が、同じゲームルールの下に、メンバーのみが、常に更新されたスキルレベルを使い、公平に争われるスポーツ界で最も大きなアマチュアチャンピオンシップリーグです。オールスター戦等はありません。トーナメント前に、大会の詳細(レフリー、スコアキーパー、大会の特別ルール、スケジュール等)を各チームキャプテンに送りますので、出場チームは、事前によく読み、理解してください。

以下、このセクションでは、取得した出場資格の維持方法、身分証明、チーム証明手順、 失格のケース等を説明します。

1. 概要

チームチャンピオンシップの概要は本マニュアルのセクション 1 に記載の通りです。

2. 出場資格チームになるために

ワールドプールチャンピオンシップに出場するには、そのリーグ年度3シーズン行われる1シーズン約14週の各ディビジョンのウィークリーリーグ戦のプレーオフで勝ち、最終的に、各ディビジョンの勝者が集まるローカルエリアチャンピオンシップに勝ち残らなければなりません。

3. 失格のケース

エリアチャンピオンシップで勝者になった場合、出場資格を失わないように本セクションの全てのルールを必ず熟知してください。所属チームが出場資格を失う

場合、必ずローカルリーグオフィスに通知してください。ローカルリーグオフィスは、リストから除名しますが、もう一度出場資格を勝ち取る機会が与えられます。通知がされない場合、リーグオフィスは所属チームが有資格チームとして判断してしまい、このことで、次回の出場資格取得機会を失うことになります。

4. 現 JPA メンバー

JPA メンバーシップの失効は、出場資格も失うことを意味します。チームメイトが更新時期にメンバーシップフィーの支払いに間に合わなければ、他のメンバーが、そのチームメイトの代わりに支払をしなければなりません。さもなければ、そのメンバーを登録名簿から*除名*してください。いったん*除名*されると、後日メンバーシップフィーを支払ったとしても、チームに戻ることはできません。ただし、新メンバーとしてなら例外として再参加することができ、第4週目から、そのシーズンで4回以上プレーすれば、問題ありません。

5. 現役チーム

各チームは、資格を保持するために春季シーズンからリーグに参加しなければなりません。夏季に所属チームがローカルチームチャンピオンシップ出場資格を与えられた場合、秋季および春季シーズン両方のリーグ戦に参加しなければなりません。秋に資格を与えられたチームは、春の試合にも引き続き出場しなければなりません。

6. 出場資格を与えられたチームの 50%ルール

夏季シーズンにローカルチームチャンピオンシップの出場資格を与えられたチームは、それに続くリーグ年度秋季および春季シーズンにおいてディビジョンリーグの中で、上位半数以内の成績を収めなければいけません。秋季シーズンにローカルチームチャンピオンシップの出場資格を与えられるチームは、それに続く春季リーグにおいてディビジョン内で、上位半数以内の成績を修めなけれはいけません。出場資格認定に続くシーズンでディビジョンの上位半数以内に入れなかったチームは、ハンディキャップ、または出場資格の喪失などの精査を受けることになります。また、シーズン内で5試合以上の不戦敗を出すと出場権を失います。

7. **春季登録によりハイアーレベルトーナメント出場資格を与えられる** 春季からの新登録により、ハイアーレベルトーナメント出場の資格を持つチーム に加入することがあります。その場合、ローカルチャンピオンシップまでに 10試合以上の出場記録を持つ必要があります。

チームの各プレーヤーが個々のプレーヤー条件に適合していなければなりません。 不適格なプレーヤーは登録名簿から外されます。**春季シーズンの第4週が過ぎた時 点で、全てのチームの登録が確定します。それ以降の変更は認められません。**

8. 競技に必要なスキルレベル

各プレーヤーは、チームが出場資格を与えられた時点から、シーズン終了時の最高 ハンディキャップで、ハイアーレベルトーナメント(ローカルエリアチャンピオヱ シップ以上)に臨まなければなりません。シーズン終了時のハンディキャップは、実 際にリーグ 10 試合以上(プレーオフ、トリカップを含む)に参加したものでなけれ ばなりません。

- 9. ワールドプールチャンピオンシップ出場者のスキルレベルの制限 ワールドプールチャンピオンシップにおいて、男性のみ 9 ボールはスキルレベル 2 以上、8 ボールは、スキルレベル 3 以上から出場資格が与えられます。
- 10. スコア数に基づくハンディキャップ

ハイアーレベルトーナメントに進むためには、プレーヤーは少なくとも2年以内に 10 試合分のスコアに基づくスキルレベルが必要です。これは、リーグ年度の春季シーズン末までに到達してなければいけません。

11. 同チーム内でプレーする回数

チームの一員として、ナショナルチャンピオンシップに出場する資格を得るためには、そのプレーヤーは春季シーズン内に、そのチームメイトとして4回以上プレーしなければなりません。

13. 更新されるスキルレベル

個々のスキルレベルは、通常の更新または、トーナメント委員会の判定により、 全てのレベルのハイアーレベルトーナメントの直前、およびその最中に JPA によ り更新されることがあります。

14. ORIGINAL プレーヤー

ORIGINAL プレーヤー(定義に説明された ORIGINALTY を参照)は、チームがハイアーレベルトーナメントの出場資格を得たときにチーム登録されているプレーヤーのことです。チームが出場資格を得ると、登録名簿上の各プレーヤーは出場資格と ORIGINALTY を得ることになります。プレーヤーが出場資格のあるチームから離れ、このルールに従ってその後チームに入るとしても、そのプレーヤーは引き続き ORIGINALTY を有します。

例: テッドのチームは、夏季シーズンに優勝した。テッドは秋季シーズンでチームから脱退したが、春季シーズンに再びチームに入り、4 試合プレーした。彼は依然として **ORIGINAL** プレーヤーです。

15. チームは 4 人以上の「ORIGINAL」プレーヤーがいること

チームがハイアーレベルトーナメントの出場資格を保持するためには、4人以上の ORIGINAL メンバーが残っていなければいけません。夏季シーズンに出場資格を得たチームは、秋季および春季シーズンに4名の ORIGINAL メンバーを保持している必要があります。以下 ORIGILALTY について説明します。

- **a.** チームが出場資格を得たときにチームに在籍していること。
- b. ディビジョンタイトルを獲得したときにチームに在籍していること。

例:秋季シーズンに出場資格を得たチームが、春季シーズンを ORIGINAL メンバー3名のみで始めました。ところが ORIGINAL プレーヤーの数が足りなかったために出場資格を失い、春季シーズンでディビジョンタイトルを取らなければ再び出場資格を得られなくなってしまいました。再び出場資格を得るには、ディビジョン優勝するか、既に出場資格を得たチームに続き第2位に入らなければいけないことになります。

16. 有効な23ルール

オープンディビジョンの 23 ルールは、23 ルールを目的としてプレーヤーを登録 名簿に加えることを認めていません。23 ルールに適合できなくても失格になるこ とはありません。どうしても23 ルールに適合できない場合は、合計スキルレベル

がオープンディビジョンにおいて 19 以下になるように、4 人のプレーヤーだけで 出場することは認められています。登録名簿上の最低レベルの 5 名のプレーヤー 合計が 23 を超えると、第 5 試合のポイントを没収されます。

定期のシーズンプレーオフで勝った場合、登録名簿プレーヤー 5人で正当なチームを構成しているかどうか確認される場合があります。エイトボールディビジョン登録名簿登録の最低レベルの 5名のプレーヤーが、23を超えるなら、チームは合計スキルレベルが 19を超えない 4人のプレーヤーでプレーしなければいけません。この場合、第5試合をすると自動的にその試合は負けとなります。

17. チームを失格にする権限

JPA プレーヤー全員にとってフェアかつ平等なトーナメントを実施するために JPA は参加者全員が正しいスキルレベルで、確実に競技してもらわなければなりません。ハンディキャップのごまかしは、トーナメント試合の公平さを欠いてしまいます。従って、JPA は JPA の判断基準において 1 人以上のプレーヤーが実力未満のスキルレベルで競技しているとみなした場合、そのチームを失格にできるものとします。プレーヤーが実力未満のスキルレベルで競技しているかどうかの判定は必要不可欠です。JPA は、各プレーヤーの実際の能力の唯一の判定者であり、その判定は独自の裁量で決定できるものとします。

失格したプレーヤーは、全てのタイトル、賞、賞典の没収と最低2年間のリーグ 出場停止になってしまいます。

18. コーチング制限

コーチングには制限があります。

19. 1登録名簿につき8名以下

最大 8 人のプレーヤーがハイアーレベルトーナメントで認められます。ワールド プールチャンピオンシップ登録名簿の 8 名すべてのプレーヤーは、ローカルエリ ア春季登録名簿記載のメンバーと同じプレーヤーでなければいけません。

20. チームチャンピオンシップでの複数チーム参加の共通プレーヤー

2 つ以上のチームで参加するプレーヤーをかけもちプレーヤーとして定義します。ひとつのチームは、ワールドプールチャンピオンシップで他のチームに所属しているメンバーを、2人までチームメイトにすることが許されています。共

通プレーヤーは、2つのエイトボールチーム、2つのナインボールチームまで資格を持つことができます。いかなる構成であれ、3チーム以上で資格を持つ場合、どのチーム登録名簿に残るかワールドプールチャンピオンシップの試合前に選択しなければいけません。

21. 身分証明要件

全プレーヤーはパスポート等の**写真付身分証明書**をワールドプールチャンピオンシップで提示する必要があります。

22. 服装規定

トーナメント会場でもその周辺でも、適切な服装を着用してください。

23. チームシャツ

チームシャツは、全ての試合、特にハイアーレベルトーナメントでは習慣になっており、推奨されています。全チームは、チームとリーグに対して、広く認められるようなチーム名を付け、チームシャツをデザインするようにしてください。 リーグに傷をつけるようなチーム名と服装は、ハイアーレベルトーナメントでは控えるようにしてください。

24. スキルレベルの制限

過去ハイアーレベルトーナメントで競技したプレーヤーは、そのときより低いスキルレベルで次のハイアーレベルトーナメントに出場することはできません。ただし、スキルレベルに関し、事前に申し立てを行っている場合を除きます。JPAは、過去のトーナメント参加者全員の記録を保管しており、各ディビジョンのローカルマネージメントに対し更新したリストを確認できるようにしています。

25. ローカルリーグマネージメントによる初期承認手順

ローカルリーグマネージメントは、春季リーグを通してチームチャンピオンシップに参加しようとする所属エリアから登録チーム名簿を確認しています。春季シーズンを5月末までには終了し、各ローカルレベルチームチャンピオンシップを6月中旬までに実施するようにしています。その後、ローカルチームチャンピオンシップの前に、リーグオペレーター/評議会が個々のプレーヤーのスキルレベルを確認します。この事でハンディキャップが低すぎるなどにより、後から失格になるというな問題が、起こらないようにしています。

26. チーム証明パケット

リーグオペレーターは、ワールドプールチャンピオンシップの資格を証明する全てのチームの証明パケットを APA に提出しなければいけません。各チームは、この証明パケットがなければプレーすることが承認されません。各チームのプレーヤーは、チーム証明書に署名することによりこの証明パケットを有効にすることができます。証明パケットには、以下の内容が含まれます。

- **a.** 各プレーヤーのハンディキャップ記録
- **b.** 全てのリーグ中の全スコアシート原本
- c. ローカルチームチャンピオンシップの期間にチームが参加した試合の全 てのスコアシート原本
- d. リーグオペレーターの署名入り証明書
- e. チーム全員の署名入りチーム証明書。チームの各メンバーは、チーム登録名簿上のスキルレベルがそれぞれ実力どおりであることを証明する。
- **f.** チーム参加フィー
- g. チーム登録フォーム

27. JPA は最高権威

ハイアーレベルトーナメント組織の統一性を保つため、JPA は以下のような行為をするプレーヤー、または、チームを失格にする権利を有します。

- **a.** 証明パケットの変更、または、プレーヤーまたはチームに不当に有利に するような不正行為。
- b. いかなる性質であれ、どこかに詐欺的環境を作る行為。
- **c.** スポーツマンシップまた、トーナメント、リーグまたはスポーツに対する不名誉をもたらす可能性があると JPA に見なされる行為。

JPAは、全てのトーナメントに関する最高権威です。その決定は最終的なものとなります。

フリーボール: 相手のスクラッチあるいはファウルにより、手球を手で自由な場所に置けること。

バンクショット: 手球を的球に当て、的球を一旦クッションに入れてからポケットなどを狙うショットのこと。

ブレイク (ブレイクショット): ラックごとのオープニングショットのこと。

ブリッジ: レストともいう。ボールを撞く際にキューシャフトを支える側の手の構えのこと。または手の届かない位置にある手球をショットするための補助器具「メカニカルブリッジ」の短縮形。

バイ: スケジュール上、相手のいないこと。ディビジョン内で基本的に偶数のチームによってスケジュールが組まれているが、奇数のチーム数のときは、バイが 1 つあることになる。チームがバイとなった場合、その週の試合はなく、自動的にエイトボールは8ポイント、ナインボールは55 ポイント獲得できることになる。

キャノンショット: 手球を連続して 2 個以上の的球に当て、2 個目以降の的球をポケットさせることを狙ったショットのこと。

セーフティショット: 相手に順番を回す際に、その配置が困難となるようにすることを意図した戦略的ショットのこと。スコアシートに記入しなければならないので、意図的であることがとても重要で、ときに意見や判断が分かれるが、プレーヤーは正直に申告し、スコアキーパーの判断をプレーヤーは受け入れなければならない。どのプレーヤーもスポーツマンシップに則り、セーフティショットをした場合は基本的にコールすること。セーフティを試み、意図せずボールをポケットしてしまったショットはスコアシートにセーフティとマークされない。球を撞いてボールを1つでも入れようとする限り、そのショットはスコアシートにセーフティショットとマークされない。

ドロー: 的球に当たった後、手球がスピンして後方に戻るショット。

ひねり(イングリッシュ): 手球に左右の回転を与えること。また、その回転そのもの。

押し玉(フォローショット): ショットされた手球が的球に当たってから前方へ進むショットのこと。

フォロースルー: 手球をタップがインパクトした後のキューの出し方のこと。キュー出し。キューの重要かつ望ましい動き。

フットクッション: 台のフット側の短クッション。

フットスポット: フットレールから2ポイントの真ん中の位置。通常丸いシールが張ってある。ラックを組む際は、頂点となるボールがこの上に来るように配置する。また各種目のルールで、的球をこの上に戻したりする場面もある。(テーブル図参照)

ファウル: スクラッチ、ノークッション、2度撞き、手球触り等、テーブル上で順番を失い、相手のフリーボールになってしまうミスのこと。

フローズン: ボールが、クッションや他のボールと完全に隙間なく接触した状態のこと。 (タッチボール) JPAではキュー尻を30度以上上げた状態で撞くと的球方向に撞いたとして も2度撞き判定されない。

ヘッドクッション: フットクッションの反対側(テーブル図参照)。

ヘッドライン: ヘッドレールから2ポイントの位置のライン。(テーブル図参照)

イニング: 両プレーヤーが一回ずつ順番を終えた時の単位。

ジャンプショット: キューに傾斜を持たせて撞き下ろすことで、台の反発を利用して手球をジャンプさせて障害物を回避するショットのこと。すくうことにより手球をジャンプさせることはファウル(ミスキューの項目参照)。ジャンプキューを使用したり、ブレイクキューに持ち替えてジャンプショットをすることはできない。

キックショット: 手球を先にクッションに当て的球に当てるショット。

バンキング(ラグ): オープニングブレイクの選択権を決定するために用いられる方法。 2 人のプレーヤーがヘッド (フット) エリア内からフット (ヘッド) 側の短クッションに同時に球を撞き、手前のヘッド (フット) クッションにより近くに停止したほうがブレイク権を得る。JPAでは長クッションやセンターラインに触れたり、ポケットした場合はブレイク権を失う。手前のポケットの顎にかかった場合はバンキングをやり直す。

各地域でのルール: エリア特有の追加的ルール、方針および手順。正しくスコアシートを集めて配布するにはどのようにすべきか、現地リーグの時間等の状況に合わせ作成されている。また、本マニュアルの一部、特に総則のセクションにおいて多少矛盾がある場合があが、JPA の承認において規定される。これは、通常リーグオペレーターおよび評議会により作成される。

マッセショット: キューを極端に傾斜させることで、急速な回転を手球に与え、通常のショットでは不可能な動きをさせるショット。

キューを高く持ち上げれば、それだけ手球は大きくカーブする。不適切に行われた極端なマッセショットは、ポケットビリヤード台を損傷する可能性がある。リーグルールではマッセショットを許可しているが、各地でのルールまたは個々の「ハウスルール」ではマッセを制限、または禁止するところもある。

ミスキュー: 中心以外の撞点を用いて手球をショットしたとき、タップが手球の表面を滑ることでショットを失敗すること。特に、キュー先端に十分チョークがついていない、あるいは手球の端を撞き過ぎた場合に起きやすい。ミスキュー自体はファウルではないが、障害となるボールを超えさせるために手球をすくい上げ、意図的にミスキューした場合を除く。また、ミスキューをしてどのボールにも当たらないなどのショットをしたときにもファウルとなる。

的球: ショットして当てようとしているボールのこと。オブジェクトボール。

ORIGINALTY: リーグシステムにおける ORIGINALTY とは、ORIGINAL メンバーを指す。 ORIGINAL メンバーは、ワールドプールチャンピオンシップへの出場参加資格を得たとき、あるいはディビジョンタイトルを勝ち取ったときにチームに参加していたメンバーのことを言う(ディビジョンタイトルを勝ち取るとは、各シーズンの最後に開かれるディビジョンプレーオフの一つに勝利することを意味する)。ORIGINAL メンバーは、チームを離れると ORIGINALTY を失うが、本マニュアルの他のルールに従って同じチームに再参加すれば、ORIGINALTY を取り戻すことができる。

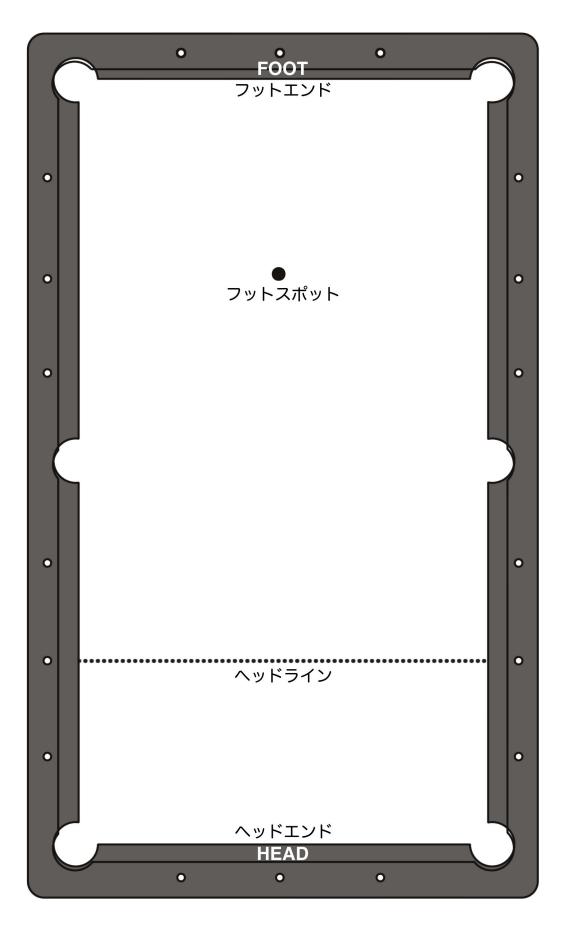
プッシュアウト: JPA ではプッシュアウトルールは採用していない。ただし全米アマチュア選手権(APA 主催)等一部の大会においては採用しているため、必要な際に別途プッシュアウトルールを示す。

プッシュショット(ダブルヒット): 日本のアマチュアトーナメントでは、ダブルヒット(2 度撞き)が認められていることもあるが、JPA ルールでは、2 度撞きはどのような場合でもファウルとなる。

サンドバッギング(偽り) 自分のスキルレベルが上がらないようにわざと実力以下の プレーをすること。本リーグシステムには、多くの反サンドバッギング対策がある。スコ アシート上、相手プレーヤーのセーフティショットを正しくマークすることで、各プレー ヤーのスキルレベルをより正しく判定することが可能になる。

スクラッチ: ファウルの一種で、手球がポケットに入ってしまうこと。

シーズン(セッション): JPA リーグにおいて、リーグが行われる節のことをいう。一年に3シーズンある - 順に夏季シーズン、秋季シーズン、春季シーズンである。



Index

イニング 67

ORIGINALITY 68

勝ち 37,51

ギャンブル 13

抗議 30

コーチング 18-19,36

コンビネーションショット 33,48

サンドバッギング 22-23

試合のスプリット 17-18

ジャンプショット 67

スキルレベル 25-26,50-51

スキルレベル決定権 22-23,61

スコアシート 41-44,51-54

スコア表 54

スポーツマンシップ 29,55-57

セーフティショット/セーフティ 23-24,43,53

ダブルヒット (プッシュショット) 68

チャンピオンシップ - トーナメント情報とルール参照

ディビジョン 8

ディビジョンレップ8

デッドボール 52

ドロー 66

23 ルール 25,61-62

年齢制限 13

バイ 13-14

ハイアーレベルトーナメント- トーナメント情報とルール参照

バンキング (ラグ) 67

ハンディキャップシステム 39,50

ハンディキャップ諮問委員会 9

ハンディキャップ早見表 40,51

ひねり(イングリッシュ)66

評議会 8

ファウル 34-36,49

フィー 9

フォローショット 66

フリーボール 19,34-37,66

Index

ブレイク 31,47 ブレイクエース 32,42,47,52 ブレイク後 32-33,47-48 プレーオフ 26-28,46 プレーヤーの追加/脱退 19 フローズンボール 67 負け 36,49 マーク 31,37 マッセショット 68 ミスキュー 68 ラック 31,46 ワイルドカード (くじ) 26-28