

Introduction

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



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。 転載禁止

はじめに

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をしないよう、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ます。

目次

はじめに	1
序文	2
エチケット	3
セクション 1	
リーグ構成	7
APA とは	7
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	10
スケジュール	10
スコア	10
トロフィーと賞	10
各地でのルール	10
その他リーグ	11
ナショナルチャンピオンシップ	11
セクション 2	
総則	13
ギャンブル禁止	13
年齢制限	13
バイ	13
不戦勝試合	14
抗議と論議	15
棄権したチームについて	17
最初のプレーヤー選出の決め方	17
プレーヤー詐称	17
テーブルフィーの支払い	17
試合のスプリット	17

目次

コーチング	18
プレイヤーの追加/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
新規プレイヤー	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
ナショナルスキルレベルルール	25
ハンディキャップを楽しむ	25
23 ルール	25
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

目次

ポケットに入ったボール	34
片足が床についていること	34
ファウル	34
負け	36
勝ち	37

セクション 4

Equalizer®ハンディキャップシステム	39
ハンディキャップの決め方	39
初めのスキルレベル	39
スキルレベルを取得後	39
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	45
プレーオフとチャンピオンシップ	46
ナインボールのルール	46
ナインボールのEQUALIZER®ハンディキャップシステム	50
スコアのつけ方	51

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	58
チームチャンピオンシップ	58

ビリヤード用語定義	66
-----------	----

テーブル図	70
-------	----

Index	71
--------------	----

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で、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、プレイ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、各プレイ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イヤーです。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

リーグ構成

ってもらよ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して下さい。

ディビジョン – ディビジョンとは、関東エリア内の各地区（例えば、新宿、渋谷、あるいは、ビリヤード場名）のことで、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、それぞ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、ラスベガスでのナショナルチーム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

リーグ構成

ーム 5,500 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 1 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 5 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、ナショナルチーム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。

トロフィーと賞

トロフィー、盾または該当する賞が、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。

リーグ構成

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。

ナショナルチャンピオンシップ

APA(JPA)は、大きく分けると4つのカテゴリーのナショナル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およびシングルスチャンピオンシップです。各地域では、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)は他の種目でのナショナ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、ローカルレベルとナショナルレベルの2つのレベルで構成されています。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。ローカルレベルとナショナルレベルの間には通常約60日間があります。

- **ローカルレベル** - ナショナルチームチャンピオンシップの初めの数ラウンドは各地域で実施されます。ローカル(関東)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ナショナルチャンピオンシップに進むことができます。従って、100チームのエリアから勝ち進むのも、500チームのエリアか

リーグ構成

ら勝ち進むのはほぼ同じ条件になります。

- **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)はナショナルレベルのチーム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3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5,500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ヤー全額の残金を支払わなければならない、また、リーグに再参加が許可されるのは、過去のプレーヤー全額、シーズン中に支払うことになっているプレーヤー全額の残金、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 2 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**たつ

でも開始されない場合、第2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) どのボールをシュートするか」、「手球をどこに転がすか」、「弱くまたは強くシュートしろ」、「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」、「8 ボールをシュートするときに、ポケットにマークさせるなどを指示する」、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「セーフ!」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)

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(砂時計使用を推奨します)。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、プレイ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) 新規プレイヤーが別の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、移籍プレイヤーまたは元リーグプレイヤーが、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、当該プレイ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。

プレイヤーは、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イ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。新規プレイヤーは、あくまでシーズンの最初の4週間中のみ追加可能です。

新規プレイヤーが第5週目以後に追加されるのは、リーグオフィスの事前承認がある場合のみとします。そのプレイヤーがチームメイト間で問題を起こした場合、4週間以内に脱退させて下さい。チームチャンピオンシップの出場資格を持っているチームは、春季リーグ中の第4週後に登録名簿からプレイヤーを脱退させることはできません(ナショナルチャンピオンシップルールによる)。ハイアーレベルトーナメントに参加不適格なプレイヤーは、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

新規プレイヤーを第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、そのプレイヤーは第8週目以降プレーすることはできません。

例外：新規プレイヤーが第5週目以降にチームに参加希望する場合、リーグオフィスの事前承認があれば、参加することができます。ただし、必ず試合前にリーグオフィスにより承認されなければなりません。もし、この例外が許可されなければ、いくつかのチームは試合ができず、スケジュールにバイが発生することに

なってしまいます。JPA は、より多くのメンバーにプレーの機会を持ってもらいたいと考えており、この例外について各位のご理解をいただきたいと思ひます。**ただしこの例外は、春季リーグ中、チームチャンピオンシップの出場資格を持っているチームに適用されることはありません。**そのチームの登録名簿は一切変更できません。チームが出場資格を放棄する場合を除きます。

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4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4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ぬ場合があります。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4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4週目まで1回に限り、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。

セーフティだと判断されるショットは、スコアシートの**セーフティ**ショット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、相手チームが記録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、必ずしも「セーフティ」とコールする必要はありませんが、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. ナショナルスキルレベルルール

一般に、**ナショナルチームチャンピオンシップ**に参加するプレーヤーは、**最低スキルレベル**を過去参加したチャンピオンシップの中で達成したことの**最高**のスキルレベルに上げることとします。JPA は、各地域およびナショナ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。例外を設けることもありますが、ローカルリーグマネージメントが個人の最低スキルレベルを要請する場合

のみとします。唯一の例外は、ハイアーレベルトーナメントの規定のとおり、自動的に SL3 に昇格した SL2 の男性のみです。この場合、ローカルリーグマネージメントが、要請書を提出します。

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、相手側チームにそのポイントが与えられてしまいます。

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」以下でなくてはなりません。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となりますが、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。つまり、チームは、プレーヤー

が試合会場に現れていなくても、SL2 のプレーヤーを出してもよいということです。そのプレーヤーが間に合わなかった場合チームは、第 5 試合目のポイントが没収されなければなりません。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

総則

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との間に行われ、**ウィークリーフィーと同額のプレーフィー (1 チーム 5,500 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、リーグオペレーターまたは当人が指定する代表者は、立会人の前で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 3-2 で勝利
2 試合目： チーム#10 が 4-1 で勝利

チーム#6 は合計4ポイント、チーム#10 は合計6ポイントをあげています。この場合、第3位はチーム#10 となります。

仮にチーム#6 が1試合目に4-1で勝利していたとして、両チームが共に合計

5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となります。敗者はワイルドカード枠に入ることとなります。

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。プレーオフにおいては、先に3ポイントを獲得したチームが勝利したこととなります。従って、最初に3ポイント取ったチームは、第4、第5ゲームをする必要はありません。4試合終了後、2-2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、3試合時点で、2-1で先行したチームが勝者となります。

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。4回以上試合をしていないプレーヤーがプレーオフに出場し、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となります。そのプレーヤーのポイントは相手チームに与えられ、両チームは次のプレーヤーの試合に移らなければいけません。その際、両プレーヤーのスキルレベルは、**23ルール**に適用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せん。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などを短く切り離す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となります。

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と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場合があります。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した場合も、メンバー資格を剥奪されることと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。

エイトボールのルール

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。ただしそのときにスクラッチし

エイトボールのルール

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、手球への玉ごわりは、ファウルとなり、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

プ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だボールを撞いてしまうことがあります。間違っただ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。違っただ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、間違っただでショットし、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っただに気付いたときは、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っただ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っただ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のが条件となります。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

エイトボールのルール

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となります。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、どちらのプレイヤーも**フリーボール**を利用したくない場合、再ラックし、同じプレイ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。

プレイヤー、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(クッションル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**を繰り返しくレームすると、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**ルールにタッチ状態**で、プレイヤーが、**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、プレイ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ません。

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です。

- 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、偶然であろうともファウルです。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、ショットが終了、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) 複数個の的球を動かしてしまい、配置がかなり変ってしまった

- 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。

- 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

始めに、はっきりしたスキルレベルを持たないプレーヤーのために、標準的な方法が定められています。統計によると 69%の男性プレーヤーは SL4 以上であり、78%の女性は SL3 以下です。原則的に、男性は最初の試合を SL4 でプレーし、女性は SL3 でプレーします。リーグオペレーターは、明らかに実力のあるプレーヤーに対し、あるいは、他の競技におけるシニアレベルのプレーヤーに対して、特別なスキルレベルを与える権限があります。そのプレーヤーが以前 JPA のナインボール競技でスキルレベルを与えられていた場合、そのナインボールスキルレベルでエイトボールに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。スキルレベルを与えられたプレーヤーが後からスキルレベルを変更しようすると違反になります。

Equalizer®ハンディキャップシステム

当分はそのレベルのままでリーグに再参加するか、**スキルレベルの決まっていな**いプレーヤーとして別のリーグエリアに出場するかしなければなりません。過去メンバーとしてプレーしたことがあるか、あるいは現在、他のディビジョンのメンバーとしてプレーしているか、既に決定したスキルレベルを持っているメンバーなのかをリーグオペレーターに伝える義務があります。

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。

ハンディキャップ早見表 (エイトボール)

S/L		相手プレーヤー					
		2	3	4	5	6	7
プレーヤー	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

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。

エイトボールのスコアのつけ方

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てしまふとペナルティの対象になります。

TEAM #	PLAYER NAME	PLAYER NUMBER	Games Must Win	TEAM # 7 PUT UP THE FIRST PLAYER IN THIS MATCH					B.BREAK	B.B & RUN	DEFENSIVE SHOTS	SCORE	W/L
				INNINGS AND TIME OUTS									
3	Jones, M.	0118	5	Game 1	Game 2	Game 3	Game 4	Game 5		I	II	5W	
7	Smith, P.	2340	3	Game 6	Game 7	Game 8	Game 9	21		III	2L		

上記一部スコアシート図において、ジョーンズ(SL7)とスミス(SL5)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)、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、ジョーンズ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 のジョーンズは 5、SL5 のスミスは 3 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。

- a. **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 ボールを狙ったときのスクラッチ(8S)をゲーム欄に記入し、8 ボールブレイクエース(8-B)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つのダイヤモンドには、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つのダイヤ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3イニングあり、ジョーンズは1回のタイムアウトで勝利したことが読み取れます。第4ラックにおいて、ジョーンズはラックに勝ち、ブレイ克蘭アウト(マスワリ)をしたこととなります – スミスはショットをしなかったということになります。第3ラックに勝ったのでジョーンズがブレイクしたことが分かり、スミスが1ショットもしていないので、ジョーンズがランアウトしたことが分かります。ジョーンズは第1, 3, 4, 6, 7ラックに勝ちました。スミスは1回のタイムアウトでそれぞれ第2ラックと5ラックに勝ったこととなります。

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克蘭アウトした場合、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となります。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「21」になっています。

4. 8 ボールブレイクエースと 8 ボールブレイ克蘭アウトの欄

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克蘭アウト(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となります。 図において、ジョーンズは2つのセーフティショットを、スミスは5つしたこととなります。

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、ジョーンズは5ラックを勝ち、スミスは2ラックを勝ったこととなります。

7. W-L(W=Win, L=Lose)の欄

W-Lの欄に勝ち負けを「W」または「L」と記入します。図において、ジョーンズの勝利は、「W」で示されています。各試合は、1ポイントの得点になります。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「W-L」で示された勝利数の合計を出します。各プレーヤーの試合の勝利数が、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

エイトボールのスコアのつけ方

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。プレイヤーが的球をポケットしようとしなければ、どのような場合でもそのプレイ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となります。

ナインボールリーグ

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。

ナインボールリーグ

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。基本的にプレイ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。プレイ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。**

2. 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。

ナインボールリーグ

4. ブレイク

プレイ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、再び同じプレイヤーがブレイクをします。(ビギナープレイ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、相手プレイ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、相手プレイヤーに交代し、**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）、相手プレイヤーに交代します。
- 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、プレイ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、相手プレイ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、プレイ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。相手プレイヤーがシュートしようとするプレイヤーに対し、「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、相手プレイヤーも気付かない場合があります。もしプレイ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、相手プレイヤーが、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イヤーに変わります。**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。プレイ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。場外したボールはその時点でフットスポットに戻され、プレイ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。

注記： 二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となります。それらのボールはポケットに落として、ゲームを再開して下さい。ただし、そのボールのポイントが、ゲームポイントになる場合は除きます。

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。例えばプレイ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

ナインボールリーグ

(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。イン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。

ナインボールリーグ

例 3：プレーヤーがブレイク時に 9 ボールともう 1 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。
- 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 までであるため、エイトボールと同じメンバ

ナインボールリーグ

一で結成した場合、23 ルールに適合しなくなることもあります。

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イ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。

各プレイ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

プレイ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っても重要です。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。

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います。

ナインボールリーグ

1***5***10***14***19***25***31***36***38*****46***50***55***60***65***70***75														
6	Player # 1274	5	Score	7	15	20	26	34	37	38	9-Break	Total Innings	38	13
	Player Name Fowler, R.C.	38	Innings	11	11	11	11	1	11		9-B&R	13		
5	Player # 1472	3	Dead Balls		1		1				9-Break		Defensive Shots	Total Points
	Player Name Smith, Mike	25	Score	3	4	9	12	14	21	21	9-B&R		11	21
1***5***10***14***19***25***31***35***38*****46***50***55***60***65***70***75														

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。

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(ブレイ克蘭ナウト)の欄

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

ナインボールリーグ

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）、各プレイヤーの「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マス側に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、プレイ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イ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イ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ます。

8. 合計インングの欄

全ラックの全てのインングを合計し、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、各プレイ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

各試合のプレイヤーのポイントは、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。図の中ではスマスが敗者です。スマスはSL3で、ポケットした合計得点は21です。従って、スマスのポイントは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るため、スコアシートの下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。

ナインボールリーグ

スコア表

敗者S L	敗者獲得点数									
1	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 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	

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。プレイヤーが的球をポケットしようとしなければ、どのような場合でもそのプレイ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となります。

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5ポイント（エイトボールの場合）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5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。

リーグ試合中の行為

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、相手チームのプレイ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イ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。

両プレイ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イヤーは、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となります。

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、例えば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

ナショナ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、そのエリアをナショナ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 ナショナルチーム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

ナショナルチャンピオンシップトーナメントに出場するには、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

トーナメント情報とルール

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ばいけません。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

春季からの登録により、ハイアーレベルトーナメント出場の資格を与えられることがあります。出場資格を得たときに、前年の秋季や夏季にプレーした他のチームへ戻ったり、再登録することはできません。たとえ当該プレーヤーが過去に出場資格を得たときの所属チームであったとしても、再登録できません。このルー

トーナメント情報とルール

ルに例外はありません。登録名簿上、4人しか出場可能なプレーヤーがいない場合、4人のみでチャンピオンシップに進むこととなりますが、トーナメントなので最初の4試合のうち3勝すれば次に進むことができます。

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。不適格なプレーヤーは、**23ルール**に適用されません。**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ンシップ以上)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. ナショナルチャンピオンシップ出場者のスキルレベルの制限

ナショナ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以上から出場資格を与えられます。

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実際のリーグ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いなければなりません。

11. 春季シーズンに出場資格を与えられたチームへ新規プレーヤーを追加する場合

春季シーズンにローカルチームチャンピオンシップの資格を与えられたチームに追加されるプレーヤーは、最低20試合に基づくスキルレベルを有している必要があります。プレーヤーが20試合未満ならば、プレーヤーは登録名簿登録する前にリーグオペレーターに承認を得なければなりません。

12. 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。

トーナメント情報とルール

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いことを、リーグオフィスに通知し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いました。通知をしなかったために、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

トーナメント情報とルール

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、5 ポイント満点で勝った場合、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。ナショナル登録名簿の 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共通プレーヤーとして定義します。ひとつのチームは、ナショナルレベルチーム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

トーナメント情報とルール

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2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ナショナルレベルチーム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。

注記：複数チームに参加するプレーヤーのために、試合の延期はしません。

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**をハイアーレベルトーナメント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問題が、起こらないようにしています。

トーナメント情報とルール

26. チーム証明パッケージ

リーグオペレーターは、ナショナルレベルの資格を証明する全てのチームの証明パッケージを APA に提出しなければいけません。各チームは、この証明パッケージ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ッケージを有効にすることができます。証明パッケージには、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. 証明パッケージの変更、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して JPA に見なされる行為。

トーナメント情報とルール

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。

ビリヤード用語定義

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くこと。

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3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。

キャロム: 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。またはプールに対して、スリークッションなどポケットのない台を使用する種目の総称。

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、スコアキーパーの判断をプレイヤーは受け入れなければならない。どのプレイ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、どのボールにも当たらないなどファウルを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。

ドロウ: 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。

ビリヤード用語定義

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)

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)。JPA ルールではジャンプキューの使用はできない。

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エリア内からフット側の短クッションに同時に球を撞き、手前のヘッドクッションにより近くに停止したほうが選択権を得ること。

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。

ビリヤード用語定義

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。

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、ナショナルチーム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。

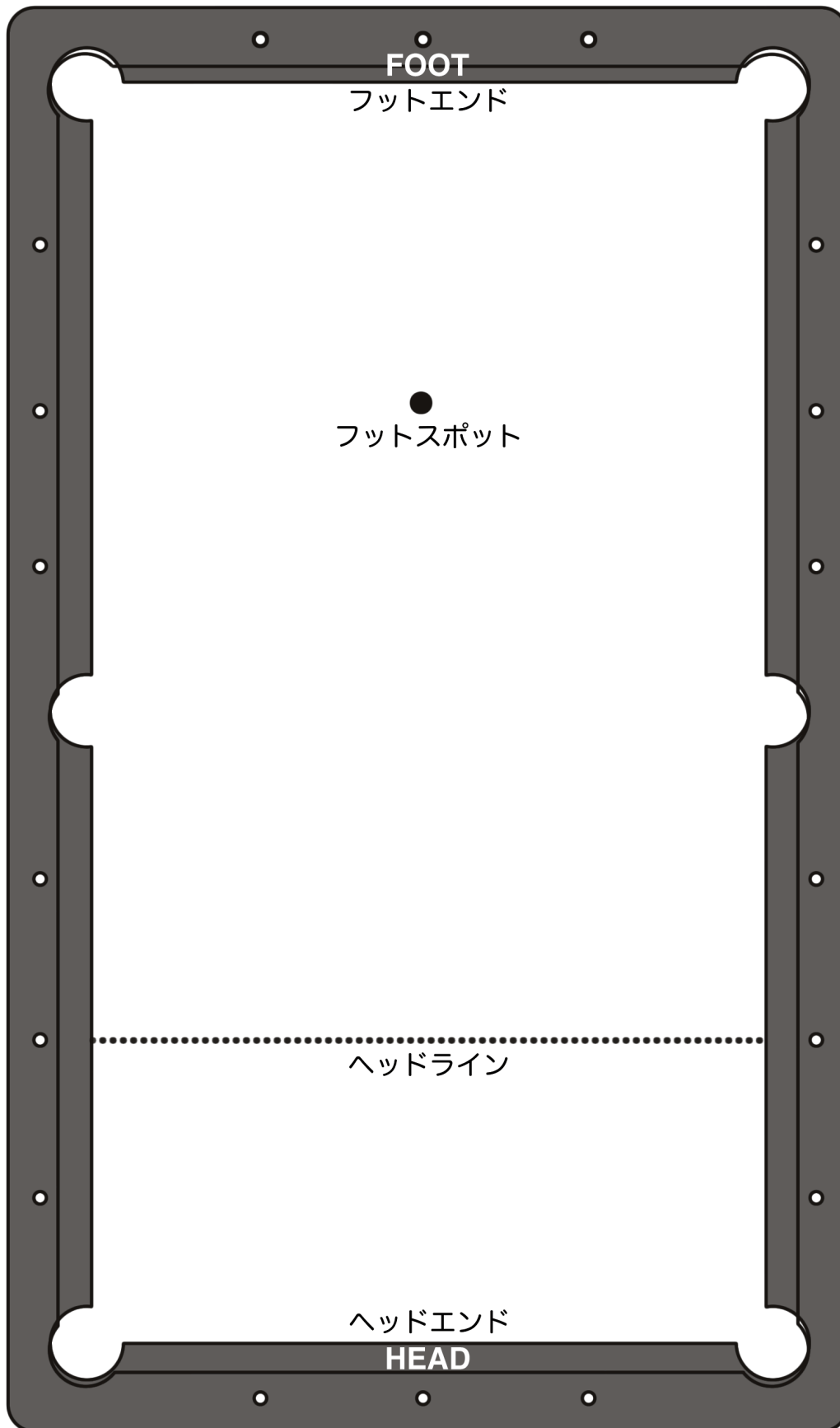
サンドバックギング(偽り) 自分のスキルレベルが上がらないようにわざと実力以下のプレーをすること。本リーグシステムには、多くの反サンドバックギング対策がある。スコアシート上、相手プレーヤーのセーフティショットを正しくマークすることで、各プレーヤーのスキルレベルをより正しく判定することが可能になる。

ビリヤード用語定義

スクラッチ: ファウル的一种で、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 - 春季シーズン、夏季シーズン、秋季シーズンである。

テーブル図



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
サンドバッキング 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
ドロウ 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
フォロースhot 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