



※このマニュアルはチームキャプテンのみなさまにお配りしているものです。  
ルール・マナー等に関してチームメイトに周知よろしくお願ひします。

# TEAM CAPTAIN MANUAL (9-ball)

## JPAメンバーへのお願い

ルール、マナーの遵守は、  
メンバー全員が楽しいリーグ時間を過ごすための基幹となるものです。  
皆様のご理解とご協力をよろしくお願ひします。

### 特記

各会場でのマナーですが、一般のお客様の妨げになる行動は避けてください。  
メンバー以外の方もビリヤードを楽しんでおられます。応援の声の大きさ、撞くプレイヤーの前を横切る、一般客のテーブル付近に居座る等の行為に注意し、ビリヤードをやっている皆様が心地よくプレーできる環境作りのご協力を何卒宜しくお願ひいたします。

## ※ディビジョンレップのご紹介

### ●Div.代表

- ・JPAの各ディビジョンには、運営のお手伝いをしてくださるプレイヤーがおられます。この役職を「ディビジョンレップ」といいます。
- ・ディビジョンレップはJPAを理解し、ディビジョンの選手を代表する模範的プレイヤーです。
- ・レップを設置していないディビジョンもあります。

## ※試合にまつわることについて

### ●出場試合数

- ・今季の最低出場試合数は4試合です。4試合に満たない場合には、プレーオフ/TriCupには出場できませんのでご注意ください。(夏は3試合、秋春は4試合です。)
- ・ラスベガス行きを決める「9th Local Area Team Championships 2016」に出場する際には、2014年春より数えてKTCまでに計10試合以上の出場記録が必要となります。新規参加メンバー及び過去に出場していたメンバーは特にご注意ください。

### ●喫煙

- ・喫煙に関して、プレイヤーは試合中は喫煙をできるだけ控える、もしくは、対戦相手やスコアラーに「吸っていいですか？」と一声かけるようにしてください。
- ・会場によっては、所定の喫煙所が設けられている場合がありますので、その際はご協力ください。

### ●応援

- ・味方だけでなく、相手チームのナイスプレーにも拍手を贈りましょう。
- ・野次を飛ばしたり、相手を罵ったりすることは厳禁です。相手が不愉快になるような言動は控えてください。
- (例)自分のフロックや相手のミスを喜ぶといった行為
- ・応援はそれ自体は素晴らしいものですが、大きい声や、騒いだりして、過度になりすぎないようにしましょう。周りのお客様の存在も意識してください。

### ●遅延行為

- ・対戦間の人選は2分以内を目安にスピーディに行うようにしてください。
- ・各ショット「平均20秒最大45秒」を目安にショットしてください。
- ・過度にショット時間の長いプレイヤーの試合は、ショットクロックを導入する場合があります。その場合は両プレイヤーに導入します。導入後に45秒を経過した場合には、注意→警告→ファールとなります。
- ・相手の撞いた後、ボールがすべて静止した時点から計測を開始してください。
- ・30秒経過でコール、40秒経過でコールしてください。(カウントダウンは無し)
- ・出来る限り計測を行わずに済むよう、普段からチームへの指導を徹底して下さい。時間の意識を持って全員がプレーするようお願いいたします。

## ●振替試合

- ・振替試合は相手チームの同意・協力があってはじめて成立します。最初に打診をする段階で不戦敗やむなしとお考えの上、打診してください。
- ・振替試合を依頼する場合にはできるだけ3日前には伝えるようにしてください。また可能な限り案がまとまってからの打診とし、相手に迷惑をかけないようにしてください。試合当日の打診は相手チームに失礼となりますので、避けてください。
- ・振替試合は原則として試合日の前後5日以内実施してください。
- ・不戦試合を5試合以上出したチームはプレーオフ及び決勝大会への出場ができなくなります。
- ・不戦試合については特にリーグ終盤は回避していただくよう、ご協力よろしくお願ひします。最終戦では前倒しでの振替試合ならば可能です。
- ・プレーオフでの振替試合は出来る限り避けてください。

## ●ラック

- ・両者合意の上、セルフラックが可能です。ただしセルフラックの場合にもエースは有効、ボールの配置は1番と9番のみ指定ですのでご注意ください。合意がない場合は相手ラックになります。
- ・相手ラックの場合、ラックチェックはブレイクをするプレイヤーのみが行うものとし、チームメイトがチェックすることはできません。ラックを組む側はチームメイトが代理でラックを組むことも組んだラックをチェックすることもできます。

## ※ルール、スコア記録について

### ●玉触り

- ・的球の玉触りについては原則的に相手プレイヤー（相手チームの誰かでも可）が復元します。プレイヤー自身が直す場合も最終的には相手プレイヤーに「ここでいいですか?」と確認してください。
- ・大幅に配置が変わり復元できない場合はファールとなります。
  - (ファール例1) 動いている的玉に触ってしまい、どこに止まっていたか分からない
  - (ファール例2) 複数個の的玉を動かしてしまい、配置がかなり変わってしまった補足:フリーボールの際に手玉を置こうとしての的玉に触れてしまった場合はファールです。
- ・◎ボールを入れた後、動いている手玉は触らないようにしてください。常識的に判断して、スクラッチ等のファールがなさそうであればセーフと判定する場合があります。

### ●コーチング

- ・コーチングは1分以内です。コーチャーは砂時計をテーブルに持って行き、砂が落ちるまでの時間内で終わるようにしてください。
- ・タイムアウト終了後コーチャーは砂時計を持って速やかにテーブルから離れ、プレイヤーはその後**すぐに**ショットしてください。
- ・1ショットに対しコーチングは1回です。2回連続で取ることはできません。
- ・タイムアウト時以外はチームメイトは必要以上にテーブルに近づかないでください。
- ・以下のような助言はコーチングの範囲外ですので、タイムアウトとしてカウントしません。(例)チョークを塗る・レストを使うように言う 球間違いを指摘する等

### ●スコア

- ・イニングは、1試合を通じて、**バンキングで負けた後攻プレイヤー（スコア下段のプレイヤー）がターンを終了する際にカウント**します。よくある間違いのパターンとしては、ひとりが撞き終わる度にカウントしてしまうことや、2ラック目以降のブレイク者によってカウントするタイミングが変わってしまうことがあります。
- ・セーフティですが、**撞く前か後にプレイヤーからスコアラーにコール**するようにしてください。ただしボールがポケットした場合にはセーフティ扱いにはなりませんので、スコアシートには撞き終わった後に記入するようにしてください。
- ・セーフティしたのに「していない」と答えることはスポーツマンシップ違反です。
- ・個々の試合の開始・終了時間をそれぞれの試合の横に記入するようにして下さい。JPAで参考にしますのでご協力をお願いいたします。

### ●スコア記録

- ・一枚のスコアシートを両チームで付けることを推奨します。その場合、記入する方と確認する方に分かれて分業とし、特にラック終了ごとに得点、合計、イニング数など間違いがないか確認してください。
- ・ラック終了ごとに両者の得点を周囲に教えてください。(例:Tさん24点、Sさん36点、のように) ※スコアボードを使用している場合は告知しなくてよいです。
- ・人数不足などにより記録を確認できない場合は出場者が確認してください。試合終了後の訂正は受け付けられず、双方が同意しない限りスコアの修正はできません。

## ※スキルレベルの確認について

### ●SL確認

- ・スキルレベルを最終確認するタイミングは試合前日の22時以降とします
- ※前日の22時以降はSLが変動することはありません（＝JPAが更新を行わない）
- ※前日に掛け持ち者の出場（振替含む）があった場合でも22時の最終更新時刻に間に合わない場合は、更新作業をしません。
- ・確認方法は、JPA HPのメンバー情報の「スコアシート」（左端）を見て、直近の試合のポイントが加わっていることを確認した上でSLをチェックしてください。
- ※ポイントが加わっていないと更新は行われていません。

### ●相互確認

- ・試合当日、チームによるSL確認は相互に既に行われている前提で試合を開始してください。
- ただし、スコアシート記載のSLと実際のSLが違う場合は、試合開始前に相手チームに自チームの正しいSLを申告する義務を負います。
- ※相手チームに申告しなかったとき、実際のSLが記載のSLより高い場合（例：実際は8に上がっていたが記載の7のままプレーしたなど）、試合に勝っていても、獲得した得点（＝ボールの得点）によって正規SL（例だとSL8）での負け獲得ポイントに換算します。
- 実際のSLが記載のSLより低い場合（例：実際は6に下がっていたが記載の7のままプレーしたなど）は、プレーしたSL（例だとSL7）での獲得ポイントがそのままポイントとなります。
- ・23ルールは正規SLの合計で計算し、正規でオーバーしていた場合は、ポイントは無効となり、該当試合が没収試合（基本0-15、相手が15以上とってればその得点は有効、以下だと15）となります。
- ※上記の不告知の際には不告知分の試合が対象となります。

## ※その他

### ●プレーオフ

- ・プレーオフにおいては、試合前の先出し・後出しを決めるじゃんけんは行わず、リーグ上位チームが決定権をもつというルールに変更しました。

### ●スポーツマンシップ賞

- ・スポーツマンシップ賞の選定に、皆様からの推薦を取り入れます。シーズン終盤に用紙を配り他チームのメンバーから1人を推薦していただきます。リーグ中から、スポーツマンシップについても考えてみてください。

### ●1st WIN賞

- ・JPAに参加して初めて勝利した選手にワッペンを差し上げます。スコアシート表面の”メッセージ”欄に初勝利した選手の名前および初勝利の旨を書いてください。翌週以降のスコアに封入させていただきます。

### ●ルール

- ・試合中、プレーヤー間でわからないことが起こった場合には、キャプテンに指示を仰いでください。
- それでも解決できない場合は、JPAスタッフに連絡してください。
- 《JPAスタッフの連絡先》
- Tel: 080-3177-2188      Mail: nnanjo@docomo.ne.jp（ナンジョウ）
- Tel: 080-3284-6058      Mail: kyasuda@poolplayers.jp（ヤスダ）
- Tel: 080-3525-2977      Mail: jpa.shiho@softbank.ne.jp（サカクラ）
- Tel: 090-5816-5959      Mail: jpa.kasumi@docomo.ne.jp（タムラ）

## ※試合に関して

### ●台の使用

- ・開催店にお借りしているテーブルスペースを超えての使用は控えてください。荷物・キューケース等についても、同様です。JPA以外のお客様も多く居られます。周りの方のご迷惑にならないよう、配慮をお願いします。

### ●試合進行

- ・JPAの試合は計2時間半～3時間以内を標準に、基本的に定額制でお店をお借りしています。時間が掛かりすぎることは望ましくありません。開始時は定刻通りに始め、終了時は迅速に片付けするようにしてください。

## ●試合終了後

- ・終了後、ホームチームキャプテンは、JPAスタッフまでその日の結果をメールまたは電話で報告してください。
- ・終了後、スコアシートを郵送でJPAに提出していただく場合があります。その場合は、切手不要の専用封筒(レターパック360)を事前にお渡ししますので、できるだけその日のうちにポスト投函ください。ご協力よろしくお願いいたします。

## ●情報更新

- ・試合終了翌日以降、チームの結果、SL変動等をWEBでご確認ください。  
<http://www.poolplayers.jp/standings/>

2015. 10. 26