

JPBA 全日本 14-1 選手権大会

14-1 (ストレートプール) 競技規定 (NBA「ポケットビリヤード競技規定」より一部抜粋)

※ルールとしてゲーム点数まで 20 モアとなった場合、必ず相手に伝えて下さい。

また、ラック毎にトータルポイントや現在のランを伝えて下さい。

※試合進行の遅いゲームは運営判断でショットクロックが入る場合があります。

40 秒ルール

エクステンション 1 分 (1 ラックに 2 回)

10 秒前コール、5 秒前からカウントダウン

※スリーファール発生の場合、オープニングブレイクになります。現状からのプレー続行も選択できます。

第 1 条 競技の目的及び内容

第 1 項 1 番～15 番までの的球と手球を用いて行う競技であり、定められた点数に達することで勝敗を競う。

第 2 項 合法的にポケットインしたボールの個数が得点となる。

第 3 項 14 個のボールはポケットインし、最後に残ったボールはブレイクボールと呼び、これを残したままラックを組む。

第 4 項 第 5 章・第 11 条に基づいてコールショットを採用する。

第 2 条 バンキング

第 4 章・第 2 条に基づきバンキングを行う。

第 3 条 ラック

ラックにはオープニングラックと、2 ラック目以降のラックがある。

第 1 項 オープニングラックは、15 番ボールをフットスポット上に配し、フットラインに沿って三角形に組み、1 番ボールと 5 番ボールを任意に最下段両端に配置する。

その他のボールの配置は任意とする。的球は可能な限り密着させる。

第 2 項 2 ラック目以降のラックは、ブレイクボールを現状のまま残し、第 1 項と同様にフットスポットを空けた形で 14 個のボールでラックを組む。ボールの配置は任意とする。的球は可能な限り密着させる。

第 3 項 フットスポットの中心と最下段中央のボールの中心を結ぶ直線はフットライン上とする。

第 4 項 相手プレイヤーのラックに不服があるときはブレイク前にアピールすることができる。

第 5 項 手球およびブレイクボールによって正常な位置にラックができない場合は、第 5 条に基づき所定の位置にボールを移動させラックする。

第4条 ブレイク

オープニングブレイクは第4章・第3条に基づき、ブレイクを行う。

ただし、ブレイクにはオープニングブレイクと、2ラック目以降のブレイクがある。

第1項 正常なオープニングブレイクとは、コールしたボールをポケットインするか、手球が的球に当たった後、手球と2個以上の的球をクッションに当てなければならない。

(a) 手球がスクラッチした場合は、手球はクッションに当たったものとみなされる。

第2項 正常なオープニングブレイクができなかった場合は、正常なブレイクができるまで、相手プレーヤーに以下の選択権がある。

(a) 改めてラックし、再度相手プレーヤーにオープニングブレイクをさせる。

(b) 現状のままプレーする。手球がスクラッチした場合は、手球をキッチン内に置きプレーする。

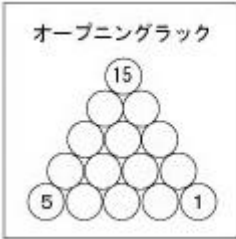
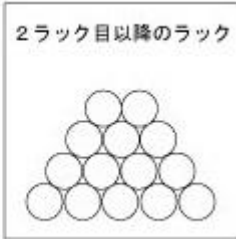
第3項 2ラック目以降のブレイクは、手球は現状のままプレーする。

(a) オープニングブレイクと異なり、第4条・第1項は適用されない。

(b) 正常な位置にラックができない場合のブレイクは、第5条に基づき所定の位置にボールを移動してプレーする。

第4項 スクラッチした場合は、ファールとなり第8条に基づきプレーを再開する。

第5条 正常な位置にラックができない場合の対応

手球→ ↓ブレイクボール	ラックの中にある場合	ラックの中にもヘッドスポットに もない場合	ヘッドスポットにある場合
ラックの中にある場合	的球…フットスポット 手球…キッチン	的球…ヘッドスポット 手球…現状	的球…センタースポット 手球…現状
既にポケットインの場合	的球…フットスポット 手球…キッチン	的球…フットスポット 手球…現状	的球…フットスポット 手球…現状
キッチンにあるがヘッドスポット にはない場合	的球…現状 手球…ヘッドスポット	キッチンとはヘッドラインの内側の自由な位置のことを言う <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>オープニングラック</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>2ラック目以降のラック</p>  </div> </div>	
キッチンにもラックの中にもな い場合	的球…現状 手球…キッチン		
ヘッドスポットにある場合	的球…現状 手球…センタースポット		

第1項 手球によってラックができない場合は、手球をキッチン内に戻しプレーを続行する。

(a) ブレイクボールが同様にキッチン内にある場合は、手球はヘッドスポットに移動する。

(b) ブレイクボールによって手球がヘッドスポットに移動できない場合、手球はセンタースポットに移動する。

第2項 ブレイクボールによってラックができない場合は、ブレイクボールをヘッドスポットに移動する。

(a) 手球によってブレイクボールがヘッドスポットに移動できない場合は、ブレイクボールはセンタースポットに移動する。

(b) 手球も同様にラックの障害になっている場合は、ブレイクボールを含めた15個のボールをラックし、オープニングブレイクを行う。

第6条

14個目の的球とブレイクボールが同時にポケットインされた場合は、15個のボールでラックを組んでプレーを続行する。手球がラックの障害になっている場合は、キッチン内に移動する。

第7条 コールショット

14-1においては、第5章・第11条に基づいて、ブレイクショットを含むすべてのショットにコールショットを採用する。コールショットで有効なポケットインの際には複数の的球のポケットインを有効とする。

第8条 ファール及びその対処方法

第6章ファール規定に反する行為をした場合、及び以下のファールを犯した場合は、プレー権は相手プレイヤーに移る。

- 第1項** 第5章・第5条のタイムルールが使用されている競技中、レフリーにタイムオーバーを宣告された場合。
- 第2項** 3回連続してファールをした場合は、スリーファールとなり、相手プレイヤーは以下の選択ができる。
- (a) ラックを組み直し、相手に第4章・第3条・第2項に基づきブレイクをさせる。
 - (b) 現状のままプレーする。
- 第3項** スリーファールはペナルティを受けた時点で終了する。
- 第4項** 手球スクラッチの場合を除き、ファール後の相手プレイヤーは、現状のままプレーしなければならない。
- (a) 的球が競技スペース外へ飛び出した場合は、第4章・第8条に基づきフットスポットに戻す。
- 第5項** スクラッチした場合、手球はキッチン内に置く。ショットの際、キッチン内の的球をコールする場合、的球に当たる前に手球が必ずヘッドラインを通過していなければならない。
- セーフティの場合も同様に手球が一度ヘッドラインを通過しなければならない。
- (a) すべての的球がキッチン内にある場合、
ヘッドラインに一番近い的球をフットスポットに置くことができる。
 - (b) ヘッドラインに一番近い的球が2つ以上あり、ヘッドラインからその的球までの距離が同じ場合は、
プレイヤーがいずれかのボールを選択することができる。
- 第6項** ファール時にポケットインされたボールを所定の位置に戻さずに競技を進行した場合は、そのまま続行する。

第9条 得点方法

合法的ショットによりポケットインされた的球1個を1点と計算する。2個以上の的球がポケットインした場合、コールした的球がポケットインされていれば、他の的球も得点となる。

- 第1項** ポケットインした的球の個数が得点となり加算される。
- 第2項** ファール1回につき1点減点される。
- 第3項** スリーファールは、15点減点される。
- (a) スリーファール目の減点は、ファールの1点とスリーファールの15点、合計16点が減点される。
- 第4項** オープニングブレイクで正常なブレイク
(コールした的球をポケットインするか、手球が的球に当たった後、手球と2個以上の的球をクッションに当てなければならない。)が出来なかった場合は2点減点となり、第4条・第2項の(a)(b)のいずれかを選択できる。
正常なブレイクをしてスクラッチ、球触りの等のファールをした場合は1点減点となり、第4条・第2項(b)のみ適用となる。
- 第5項** レフリーは、得点を記入し、それと同時に必ず合計を記入しなければならない。
- 第6項** レフリーの記入漏れや、記入間違いがあった場合、
両プレイヤーの確認を取り修正可能であれば修正する。
記入漏れで修正できない場合は、記入漏れされたボールの得点は無効とする。