



第56回 全日本都道府県対抗 ポケットビリヤード選手権大会

本大会における、競技規定及び注意事項について

注意事項

○はじめに

コロナ禍での大会開催になります。下記ルールを守っていただきますようお願いいたします。

- 入場の際は、必ず検温と手指の消毒すること。
- 試合の前後は必ず手指の消毒すること。
- 大声での会話や応援は控えること。（応援は拍手でお願いします）
- マスクは必ず正しく着用すること。

○注意事項

1. 第1ゲーム対象の選手は、試合するテーブルに試合の準備をして開会式に参加してください。また、同試合のレフリーの方は開会式終了後にそのままレフリーができる状態で開会式に参加してください。
※) 4 ページ、第1ゲーム対戦表を確認ください。

注意事項

2. 本大会は勝者レフリーにて行います。勝たれた選手は速やかにレフリーから運営カードを受取り、記入内容の確認をして運営席まで持参してください。

※) レフリーを終られた方は、次の試合の準備をお願いします。

3. スタンバイコールをされたチームは、必ずスタンバイ席にて待機してください。

※) スタンバイコールは、アナウンスまたはwebサイトにてご確認ください。



スタンバイコールQRコード→

4. 試合の際、飲料水(ペットボトルに限る)・おしぼりは持ち込み可能です。ただし、試合が終わったら必ず各自で処理してください。

5. 会場内での飲食・喫煙等、節度を持って行ってください。

※) 特に、喫煙は所定の灰皿の設置されている場所での喫煙を守ってください。

6. 予選のゲーム数は1050ゲームとなります。円滑に進行する為に、アイドル時間の短縮にご協力をお願いします。又テーブルコンディションの維持の為に、パウダーの多用、手玉・クロスに付着するチョークの使用は控えてください。

第1ゲーム 対戦表

台番号	チーム名	氏名		氏名	チーム名		レフリー	
1	沖縄	豊濱 朝弥	VS	川島 仁	栃木		奈良	岩本 剛
2	沖縄	川畑 直弘	VS	柴原 康弘	栃木		奈良	井本 高史
3	沖縄	中石 健康	VS	儘田 智仁	栃木		奈良	巽 大地
4	沖縄	下地 邦明	VS	山里 杉明	栃木		奈良	金澤 茂昌
5	沖縄	宮城 龍馬	VS	磯 朋如	栃木		奈良	吉向 翔平
6	石川	壽時 敬	VS	山下 晃弘	福岡		広島	佐藤 定成
7	石川	森田 光一	VS	アンソニー	福岡		広島	高見 篤史
8	石川	篠田 純一	VS	矢田 繁美	福岡		広島	山田 慎治
9	石川	山中 秀一	VS	大塚 雄豊	福岡		広島	谷口 祐也
10	石川	杉本 優太	VS	高見 剛	福岡		広島	高上 真一
11	京都A	今村 哲也	VS	林 秀忠	滋賀A		静岡A	秋本 真吾
12	京都A	渡邊 愛子	VS	山中 康寛	滋賀A		静岡A	木村 喜元
13	京都A	早川 徹	VS	大橋 正寛	滋賀A		静岡A	櫻井 淳平
14	京都A	吉田 智直	VS	長田 智紀	滋賀A		静岡A	小泉 毅朗
15	京都A	田附 裕次	VS	大橋 義治	滋賀A		静岡A	渡邊 覚
16	神奈川A	後藤 信也	VS	荒井 俊光	富山		岡山B	谷口 博紀
17	神奈川A	山下 純基	VS	黒石 久	富山		岡山B	東馬 優花
18	神奈川A	園山 亮	VS	渡邊 亮	富山		岡山B	池上 義樹
19	神奈川A	増木 宏次	VS	山本 泰敬	富山		岡山B	前川 健
20	神奈川A	小宮 裕樹	VS	野崎 和彦	富山		岡山B	大本 伸治
21	東京A	高比良 祐輔	VS	齋藤 寛之	宮城A		愛媛B	永岡 さつき
22	東京A	中村 英治	VS	松山 古源	宮城A		愛媛B	谷田 美琴
23	東京A	榎本 純久	VS	松林 秀俊	宮城A		愛媛B	北條 良憲
24	東京A	清水 潮	VS	佐藤 雄一	宮城A		愛媛B	大丸 博文
25	東京A	中野 雅之	VS	森 康人	宮城A		愛媛B	渡部 芳樹
26	埼玉A	奈良 崇	VS	末岡 修	和歌山		滋賀B	平良 和彦
27	埼玉A	本間 俊行	VS	竹添 俊也	和歌山		滋賀B	田岡 奈々枝
28	埼玉A	寺田 健次	VS	森田 憲	和歌山		滋賀B	阿部 皓一
29	埼玉A	建川 雄司	VS	和田 宗一郎	和歌山		滋賀B	大橋 洋子
30	埼玉A	喜島 安広	VS	杉本 博章	和歌山		滋賀B	柳川 哲也
31	岡山A	三宅 達也	VS	倉本 明典	宮崎		岐阜B	亀山 仁昭
32	岡山A	谷口 敬彦	VS	大村 俊介	宮崎		岐阜B	辻 和美
33	岡山A	尼子 雅一	VS	倉永 夏樹	宮崎		岐阜B	保 雅之
34	岡山A	須増 信行	VS	野崎 康孝	宮崎		岐阜B	保浦 慎吾

スタンバイ : 兵庫、群馬、福井、静岡B、大阪A、宮城B、北海道、山梨A。テーブルの配置は掲示板を確認してください。

競技規定

- ① ローテーションゲーム120点先取り、コールショットにて行います。
※) ポケットインするボールとポケットが明確な場合は、ジェントルマンコールとしますが、不明確な場合は、必ずコールしてからショットしてください。
【6 ページ参照】
- ② NBAルールに準拠して行います。
・ プッシュアウト採用
・ ダブルヒット非採用
・ タイム制（4 5 秒ルール）【7 ページ参照】
・ エクステンション有り【8 ページ参照】
- ③ 各選手、第1試合のみ試合開始前に2分間練習をすることが出来ます。
- ④ ラックは、必ずラックシートを使用してレフリーが組んでください。
※) ブレイク後は、レフリーがラックシートを取ってください。

コールショット

コールショットを採用するゲームでは、プレーヤーはショットする前にコール(宣言)しなければならない。その際、言葉によるコールが困難なプレーヤーは、別の伝達方法でレフリーにその意思を伝えなければならない。

第1項 ショットのコールには以下の2通りがある。

- (a) ポケットインするボールとポケットを指定しコールする。
- (b) ポケットインする意志のない場合、「セーフティ」とコールする。

第2項 プレーヤーは、自分のコールが確実に伝わっているか否かをレフリー（もしくは相手プレーヤー）の復唱によって確認し、ショットしなければならない。

第3項 コールせずにショットした場合はノーコールショットであり、プレー権は相手プレーヤーに移る。
ノーコールショットはファウルではないので現状の状態でプレーしなければならない。

第4項 複数のボールをポケットインした場合、コールしたボールが合法的ショットによりポケットインされたボールに含まれていれば、プレーは続行される。

第5項 セーフティショットの場合、プレー権は相手プレーヤーに移る。

第6項 コールしないでショットしようとするプレーヤーに対して、レフリーはコールを促す事ができる。

タイム制（4 5 秒ルール）

- A) プレイヤーは、**4 5 秒以内**に1回のショットをしなければならない。時間内にショット出来なかった場合ファウルとなる。ファウルへの対応は**通常ファウル**と同様とする。ただしエクステンション（延長）を適用した場合にはこの限りでない。
- B) 計測の開始は、ショットの権利が終了したプレイヤーがテーブルの周りにいない状態で、台上の**ボールが全て停止**してからとする。ただし相手プレイヤーがファウルを犯した場合は、当該プレイヤーが**手玉と最小番号の的球の位置を選択しプレイが出来る状態**になってから計測する。この時、あまりにも**プレイヤーの選択が長いとレフリーが判断した場合は、当該プレイヤーに計測を宣告し計測を開始**する。
- C) レフリーは1 5 秒前になった時「**1 5 秒前**」であることをプレイヤーに伝えなければならない。（カウントダウンは必要ありません。）

エクステンション

- A) エクステンションは、1試合に2回、各45秒とする。
- B) オートエクステンションで行いますので、レフリーはプレイヤーが45秒以内にショットを完了しなかった時、「エクステンション」を宣告しそこから45秒を計測すること。時間内にショット出来なかった場合ファウルとなる。ファウルへの対応は通常ファウルと同様とする。
- C) レフリーは15秒前になった時「15秒前」であることをプレイヤーに伝えなければならない。
(カウントダウンは必要ありません)
- D) レフリーは、何回目のエクステンションであるかをプレイヤーに理解できるように宣告し掲示しなくてはならない。

ローテーション競技規定 (NBAルール抜粋)

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 手球が最初に当たる的球は、テーブル上の最小番号でなければならない。

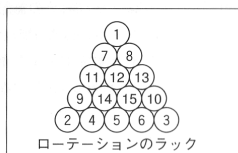
第3項 合法的にポケットされたボールの番号が得点となる。

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場合がある。

第5項 第11章・第6条で定めるプッシュアウトを採用する場合がある。

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 1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む。その他のボールは所定の位置に配置する。(図参照)



第1項 1番ボールと5番ボールの中心を結ぶ直線はフットライン上とする。的球は可能な限り密着させる。

第2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3項 ラックシートを使用した場合、ブレイク後はラックシートをテーブルから取り除いてプレーを開始する。ただし、取り除くことが困難である場合はそのままプレーする。

第4項 ラックシート(シール)を使用してブレイクをした際に的球が場外となった時、そのブレイクがセーフブレイクの場合は、飛び出した的球をフットスポットに戻してプレーを続行する。ファールブレイク(スクラッチや手球場外飛び出し)の場合は、飛び出した的球をフットスポットに戻して相手プレイヤーのヘッドライン内からのフリーボールでプレーを再開する。

第4条 ブレイク 第4章・第3条に基づき、ブレイクを行う。

第1項 ブレイクは、最低1個の的球がポケットインするか、手球を含めず4個以上のボールがクッションに当たらなければならない。

第2項 正常なブレイクができなかった場合はブレイキングファールであり、相手プレイヤーに以下の選択権がある。

(a) 改めてラックし、自分がブレイクする。

(b) 改めてラックし、再度相手プレイヤーにブレイクさせる。

第3項 スクラッチした場合はファールとなり相手プレイヤーのヘッドライン内からのフリーボールでプレーを再開する。

第4項 ブレイクショットによってポケットインされた的球は有効とする。

第5項 2ラック目以降のブレイクは、前のラックの最終ボールを入れて手球をキッチン内に戻し、その位置からブレイクする。

第6項 手球がキッチン内に戻らない場合は相手プレイヤーにブレイク権が移りキッチン内の自由な位置からブレイクすることができる。

第5条 コールショット ローテーションにおいては、第5章・第11条に基づいて、ブレイクショットを除くすべてのショットにコールショットを採用する場合がある。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6条 プッシュアウト 正常なブレイクの後、プレー権のあるプレーヤーが一回だけ使用できる。「プッシュ」もしくは「プッシュアウト」と宣言の後、プレーヤーは手球を自由に撞く事ができる。相手は、その状態からそのままプレーを続行するか、パスするかを選択できる。パスされた場合はプレーヤーがその状態のままからプレーする。その後は通常のプレーと同様とする。

第1項 プッシュアウトの際は以下の3つのショット(行為)がファールになる。

(a) 手球がスクラッチする。(b) 二度撞き。(c) 球触り。

第2項 プッシュアウトの際に、的球をポケットインした場合、第4章・第8条に基づきフットスポットに戻す。

第7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ーヤーに移る。

第1項 手球がテーブル上の最小番号のボールに最初に当たらなかった場合。手球がテーブル上の最小番号のボールと他のボールに同時に当たった場合も同様である。

第2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3項 ファール後の相手プレーヤーは、手球と最小番号の的球の位置を選択し、宣言する。宣言は1回限りとする。レフリーは宣言する前に手球をプレーヤーに渡してはならない。

(a) 手球を現状とした場合、最小番号の的球は現状・センタースポット・フットスポットの中から配置を選択できる。

(b) 手球をキッチン内に移動した場合。

I. 最小番号の的球がキッチン外にある場合、現状・センタースポット・フットスポットの中から選択できる。

II. 最小番号の的球がキッチン内にある場合、センタースポットかフットスポットのどちらかを選択できる。

第4項 ファール時にポケットインされた的球の復帰位置と、手球位置の選択は以下の通りとする。

(a) 最小番号の的球の場合、手球は現状かキッチン内、的球はフットスポットかセンタースポットを選択できる。

(b) 最小番号以外の的球の場合、手球は現状かキッチン内を選択できる。的球は第4項により、テーブル上の最小番号の的球を選択配置した後に、フットスポットに置く。複数の場合は、番号の小さい順に配置する。

第5項 ファール時にポケットインされた的球を所定の位置に戻さずに競技を進行した場合は、その的球を無効とし、そのまま続行する。

第6項 スリーファール 同じプレーヤーが同一ラック中に連続して3回ファウルを犯した場合は、相手プレーヤーはフリーボールからプレーできるものとする。この時、的球は現状・センタースポット・フットスポットの3つの中から任意で選択することができる。ただし、スリーファウルが宣告された時点で、当該プレーヤーのファウルカウントはリセットされるものとする。

第8条 得点方法

第1項 ポケットインされたボールに記された番号がそのまま得点となり加算される。

第2項 レフリーは、順次、ポケットインされたボールの得点を記入し、それと同時に必ず合計を記入しなければならない。

第3項 レフリーの記入漏れや、記入間違いがあった場合、両プレー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、そのまま記入漏れされたボールの得点は無効とする。その場合ラックの回数が増える事がある。

第4項 合法的ショットにより2個以上のボールはポケットインした場合、コールしたボールがポケットインされていれば他の的球も得点となる。

