



## 第49回 全日本都道府県対抗チャリティ 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

- ① 基本的にレフリーは各試合の勝者に行っていただきます。試合が終了したら、速やかに勝たれた選手がレフリーから運営カードを受け取り、記入の確認をして運営席まで持って来てください。  
※) レフリーを終られた方は、次のゲームが出来るようにラックを組んでおい  
てください。
- ② 試合の際、飲料水(ペットボトル入り、アルコール等不可)・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。
- ③ 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必ず守ってくだ  
い。
- ④ 昼食(弁当)は、14:00までに必ず済ましてごみを所定の位置まで持って行って  
ください。  
※) その他(弁当以外のごみ)に関しては各自責任をもって処理してください。
- ⑤ 第1ゲーム対象の選手は開会式終了後、速やかに準備をして所定のテーブルに  
行き、10ショット練習を行ってください。  
レフリー対象の選手は、運営カードを運営席に取りに来てください。  
※) 3ページの第1ゲーム対戦表を確認してください。

# 第1ゲーム 対戦表

T No		選手名		選手名		レフリー	
1	石川	杉本 優太	VS	酒井 将義	千葉A	小泉 毅朗	静岡A
2	石川	元木 太平	VS	中村 貴司	千葉A	和泉 早衣子	静岡A
3	石川	近松 由太	VS	石橋 正則	千葉A	櫻井 淳平	静岡A
4	石川	徳山 大輔	VS	寄井田 幸美	千葉A	秋本 真吾	静岡A
5	石川	北村 潤	VS	醍醐 雅人	千葉A	羽切 進一郎	静岡A
6	福島	野澤 清和	VS	坂下 剛	北海道	植田 幸司	京都
7	福島	五十嵐 美妙子	VS	八代 和彦	北海道	上倉 淑敬	京都
8	福島	山岡 透	VS	川村 聡	北海道	小山 久博	京都
9	福島	多田 結城	VS	東出 章宏	北海道	平田 正司	京都
10	福島	芳賀 広訓	VS	寺田 友紀	北海道	折戸 和幸	京都
11	埼玉A	喜島 安宏	VS	道川 浩	福井	榎本 純久	東京A
12	埼玉A	齋藤 克幸	VS	左右田 雅敏	福井	中村 英治	東京A
13	埼玉A	坂本 晃一	VS	田中 英貴	福井	玉田 孝司	東京A
14	埼玉A	林 隆行	VS	河合 孝輔	福井	佐野 晃	東京A
15	埼玉A	青柳 高士	VS	河合 啓盛	福井	中野 雅之	東京A
16	福岡A	正崎 洋行	VS	溝口 剛史	大分	筑間 大樹	東京B
17	福岡A	井形 拓生	VS	小川 恵一	大分	大枝 隆樹	東京B
18	福岡A	山下 晃弘	VS	武内 正仁	大分	佐竹 鉄也	東京B
19	福岡A	赤司 哲雄	VS	松井 一陽児	大分	清水 歩	東京B
20	福岡A	宮崎 義規	VS	松崎 将司	大分	小原 洋平	東京B
21	兵庫A	菊川 博功	VS	大原 隼人	岩手	石渡 哲也	神奈川A
22	兵庫A	松田 創一	VS	黒沢 要	岩手	岡部 正	神奈川A
23	兵庫A	堂園 雅也	VS	古澤 憲一	岩手	長谷川 俊介	神奈川A
24	兵庫A	長井 充	VS	瀧澤 弥生	岩手	宇良 誠	神奈川A
25	兵庫A	高木 俊行	VS	飯岡 貴裕	岩手	山下 純基	神奈川A
26	滋賀	舞野 善彦	VS	滝口 幸司	山梨	内山 文聖	千葉B
27	滋賀	藤田 元気	VS	深澤 孝	山梨	大塩 さゆり	千葉B
28	滋賀	早川 疏	VS	三枝 太平	山梨	西田 哲也	千葉B
29	滋賀	山本 淳	VS	中野 和弘	山梨	山内 大介	千葉B
30	滋賀	大橋 義治	VS	中村 優	山梨	越川 実	千葉B
31	和歌山	末岡 修	VS	長瀬 裕	愛知A	園山 亮	神奈川B
32	和歌山	磯俣 厚志	VS	重山 健	愛知A	稲森 邦仁	神奈川B
33	和歌山	阿河 直人	VS	島田 隆嗣	愛知A	荻原 伸之	神奈川B

スタンバイ : 奈良、富山、山口、新潟、愛媛、青森、三重、岡山、宮城、鳥取、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(完全穴指定)にて行います。  
※)コールショット(完全穴指定)に関しては【5～6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。【9ページ参照】
  - ・ ダブルヒット非採用。【9ページ参照】
  - ・ 故意ファウルの認定。【10ページ参照】
  - ・ スリーファウルの採用。【10ページ参照】
  - ・ タイム制(45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10ショット練習をすることができます。
- 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。

注意) コールショット(完全穴指定)、プッシュアウト採用、故意ファウルの認定は、JPBA、JAPA主催のローテーションゲームにおけるローカルルールです。

# コールショット（完全穴指定）

- ◆ 「第11章第1条第1項 (b)」に定められたクッションコールの採用を取りやめる。最初にクッションに当てる場合も、入れに行く場合は「ボールとポケット」をセーフティに行く場合は「セーフティ」と明確にレフリーにコールすること。
- ◆ コールしないでショットしようとするプレイヤーに対して、レフリーは必ずコールを促してください。

## NBAコールショットルール抜粋

### 第5条 コールショット

プレイヤーはブレイクショットをのぞき、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イヤーは、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3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) 最初にクッションに当てる場合、クッションとコールすることができる。その場合、クッションに当ててから合法的にポケットインしたボールは得点となる。~~

(c) 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の復唱によって確認し、ショットしなければならない。その場合レフリーの復唱がなければ意志が伝わっていないものとしてプレーを開始してはならない。
- 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ールではないので現状の状態プレーしなければならない。ポケットインしたボールは第4章・第8条に基づきフットスポットに戻される。
- 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。ポケットインされたボールは、第4章・第8条に基づきフットスポットに戻される。

# タイム制（45秒ルール）

- A) プレイヤーは、45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の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。）

# エクステンション

---

- A) エクステンションは、1試合に2回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。

# プッシュアウト採用、ダブルヒット非採用

---

- 「第9章第5条」のプッシュアウトを採用する。ただし、プッシュアウトのショット時に的球がポケットインした場合は、必ずフットスポットに戻すものとする。
- 「第5章第5条第1項」で定めるダブルヒットに関する規則の採用を取りやめる。これにより2度撞きは全てファウルの扱いとする。ただし、手球と最初にヒットさせるべき的球がフローズン(密着)の場合は2度撞きをファウルとしない。  
※) フローズン(密着)していることをレフリーを確認してからショットすること。

## 故意ファウルの認定、スリーファウルの採用

- 「第11条第1条第5項」で定められた故意ファウルの禁止を取りやめる。これにより、故意のファウルは通常ファウルと同様の扱いとする。また、このルール改訂にともない、「第11条第6条」に定められた『ギブアップコール』は廃止する。
  - 同じプレイヤーがセーフプレーをはさまずに連続して3回ファウルを喫した場合、ナインボールと同様に相手プレイ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、当該プレイヤーのファウルカウントはリセットされるものとする。  
また、ラックが変わった際も同様にリセットされるものとする。
- ※) レフリーはツーファウル状態のプレイヤーが次のショットに入るまでにツーファウル状態であることをプレイヤーに宣告すること。  
宣告がない場合は、スリーファウルは成立せずツーファウル状態が維持されます。

# 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条で定めるコールショットを採用する。

~~第5項 故意のファールは、認められない。故意のファールを行った場合は、そのプレイヤーは得点に関係なく負けとなる。~~

~~第6項 第6条で定めるギブアップルールを採用する。~~

## 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 正常なブレイクとは最低1個の的球がポケットインするか、手球が的球に当たった後、手球も含めて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。

(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、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。

(c) 現状のままゲームをスタートする。

第3項 スクラッチした場合はファールとなり第7条に基づきプレーを再開する。

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戻さない。

第5項 2ラック目移行のブレイクは、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6条 ~~ギブアップコール~~

~~合法的ショットができないと判断した場合は、ギブアップをコールすることができる。~~

~~第1項 ギブアップをコールした後、相手プレイヤーは手球フリーとなり、最小番号の的球を、現状、フットスポット、センタースポットの3つの位置から選択する。~~

~~第2項 レフリーがギブアップの状態と判断した場合、プレイヤーにギブアップコールをするように宣告する。従わなかった場合、故意のファールとみなされる。~~

## 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と判断された場合も同様である。

第2項 手球がテーブル上の最小番号のボールに最初に当たったとしても、その後いずれのボールもクッションに当たらないか、ポケットインされない場合。

(a) クッションタッチしている的球がそのクッションから離れるだけではクッションに当たったとはみなされない。

そのクッションから離れた後、他のクッションやボールに当たらないで同一クッションに当たった場合(ヨタリ等で当たった場合)も、クッションに当たったとはみなされない。サイドポケットをまたいだクッションに当たった場合は、その限りではない。

(b) 手球がクッションタッチしている的球を押さえ込み、瞬間的に的球と2度以上当たった結果、的球がそのクッションから瞬間的に離れて再度当たった場合も、クッションに当たったとはみなされない。

第3項 第5章・第6条 タイムルールが使用されている競技の場合、レフリーにタイムオーバーを宣告された場合ファールとなり、相手プレーヤーは第6条・第1項と同様の措置をとる。

第4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5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。