

Remote 3on3 Pool Tournament Season1 ルールブック

基本ルール

手球と1番～9番ボールを使用し、1番～8番を1個1点、9番を2点、1ラック合計10点とします。

ルールは9ボールテキサスエクスプレスルールに即してゲームを行います。

また、各チーム1ゲームの出場選手は3人でローテーションを組むこととし、1ラック毎にローテーションに従ってプレイするメンバーを交代します。

トーナメント方式

予選 1回戦、2回戦（2021年7月3日）

4チーム1グループとし、上位2チームが次の試合に進出します。

※2チームずつ同時にプレイしていただきます。

ベスト8（2021年7月3日）

2チーム1グループとし、勝利チームが準決勝戦に進出します。

準決勝（2021年7月4日）

2チーム1グループとし、勝利チームが決勝戦に進出します。

決勝（2021年7月4日）

勝利チームが優勝となります。

試合形式

種目

9ボールチーム持点制 1セットマッチです。(1番～8番=1点。9番=2点。)

ノンコールルール採用。

クラス別に持ち点ハンデがあります。(下記「持点」をご参照ください。)

オンライン対戦特殊ルール

球触りはセーフとします。

ただし、触ったボールが大きく動き、すぐに現状に復帰できない場合はファールとします。

※運営にて判断します。

ブレイクルール

- 1ボールオンフット (1番をフットスポット、9番をラック中央に配置。)
- ランダムラック
- Aクラス以上 … 3ポイントルール有り。(イリーガルブレイクはインング終了)
- Aクラス以上 … 初球ボールインハンド無し。

勝利条件

ゲームに参加する3名の合計持点を少ないインングで得点したチームの勝利です。

※インングについては後述の「インング」をご参照ください。

インング数が同率の場合は、当該のチームで1インングのみの得点数によるサドンデスで勝敗を決定します。

※サドンデス時のローテーションについては後述の「サドンデス」をご参照ください。

持点

- SAクラス … 40点 (公式A級戦優勝、オープン戦優勝など誰もが認めるアマチュア最強クラス。)
- Aクラス … 30点 (「球を知っている」人。SAクラスほどの実績は無いアマチュアトップ層。公式B級戦優勝者。)
- Bクラス … 20点 (「マスワリ」を出したことがある人。手球のポジションを意識して撞いている人。)
- Cクラス … 10点。(まだBクラスとは言えない。)

※クラスについては基本的に自己申告になりますが、所属店舗様にて責任をもってエントリーくださいますようお願いいたします。

※SBクラスはAクラス扱いとします。

(ハウストーナメント等でSBクラスとしてエントリーした経験のある方は、今回はAクラスとしてエントリーしてください。)

ゲームの進め方

試合開始前

プレイ順の決定

予選 … 2チーム同時プレイですが、プレイする順番は運営にて予め決定いたします。

ベスト8以降 … 試合開始前にコインフリップアプリで決定します。

ローテーションの申告

チーム内のプレイ順であるローテーションは試合開始前に運営に申告してください。

試合開始

ゲーム開始

ゲーム開始前に決定したプレイ順および、ローテーションに従って1番手のプレイヤーのブレイクで開始します。

イニング

プレイ権を得てから、相手チームにプレイ権が移行するまでを「1 イニング」とします。

プレイ権の移行

以下の条件でプレイ権が移行します。

- ブレイクノーインした場合。
- シュートミスした場合。
- ファールした場合。
- ブレイク後、ボールインハンドから9番まで取り切った場合。
- チームの持点に到達した場合。

ブレイク

ブレイクにて正当に的球がポケットされた場合、プレイを継続することが可能です。

その際、現状の手球位置からプレイするか、ボールインハンドでプレイするか選択できます。

(※Aクラス以上はブレイク後にボールインハンドを選択することはできません。)

Break & Run Out

ブレイク後にボールインハンドを選択せずそのラックを取りきった場合、プレイ権は移行せずローテーションに従って同チームの次のプレイヤーが継続してプレイします。

ブレイクエース

正当なブレイクショットにて、フット側2つのコーナーポケット以外のポケットに9ボールがポケットされた場合はブレイクエース成立となり、そのラックの得点は10点とします。

フット側2つのコーナーポケットに9ボールがポケットされた場合は、9ボールをフットスポットに戻し、ポケット有効としてプレイを継続します。

また、ブレイクエース発生時は「**Break & Run Out**」と同様にイニング継続して次のプレイヤーがプレイすることができます。

得点

的球が正当にポケットされるたびにチームが 1 点(9 番は 2 点)を獲得します。

ただし、9 番以外の的球が残っている状態で、コンビネーションショット、キャノンショットなどで正当に 9 ボールをポケットした場合、そのラックの得点は 10 点します。

また、ラックの途中で 9 ボールをポケットした際に「**Break & Run Out**」の権利を有している場合は、「**Break & Run Out**」と同様にインング継続して次のプレイヤーがプレイすることができます。

裏撞き

あるチームが持点に到達した際に、そのチームと同一インングをプレイしていないチームは、1 インングをプレイすることができます。

そのインングで持点に到達した場合は、先に持点に到達したチームと同点となります。

サドンデス

複数のチームが同一インング数で持点に到達した場合、1 インングのみの得点数で勝敗を決するサドンデスを行います。

サドンデスは、最初にチーム内で選択したプレイヤーがプレイします。

「**Break & Run Out**」や「**ブレイクエース**」などインング継続して次のプレイヤーへ移行する場合、また 1 インングで決着がつかなかった場合の 2 インング目以降は当該ゲームのローテーションに従って次のプレイヤーがプレイします。

その他のルール

球触り

球触りはファールとしません。

球触りが発生した場合は運営および相手チームに申告し、触ったボールをできるだけ元の配置に戻してプレーしてください。

ただし、複数のボールが大きく動き、配置の再現が困難な場合はファールとすることがあります。

(運営にて協議のうえ判断します。)

ショットクロック

1 ショットにかかる時間については特に規則は設けません。

ただし、できるだけ 50 秒以内にショットするよう心がけてください。

いちじるしく時間をかけてプレイしている場合は運営より警告を行い、タイムアウト数消費などの処置を宣告する場合があります。

タイムアウト（作戦会議）

1 ゲームに 3 回のチームタイムアウトを取ることができます。

制限時間は設けませんが、3 分以内に終了するようにしてください。

運営からタイムアウト終了を促された場合は、速やかにプレイを再開してください。

タイムアウト以外のアドバイス

タイムアウト以外でのプレイヤーへのアドバイスを禁止します。

「アドバイスが行われた」または「アドバイスを求めたと」運営が判断した場合は当該チームへ警告を行い、タイムアウトを1回消費することとします。

その際、規定のタイムアウト数を既に消費していた場合は、ファールとなりそのイニングを終了します。

ゲーム中のチーム内コミュニケーションについて

アドバイスに該当しない声援は、チームメンバーに限らず大に行ってください。

プレイしていないメンバー間でのコミュニケーションまたは、相談は自由に行ってください。

ただし、チームメンバー以外からのアドバイスは禁止します。

スポーツマンシップに反する行為

暴言、威圧行為など、スポーツマンシップに反する行為が運営にて確認された場合、その時点で当該チームの失格が宣告される場合があります。

ゲームを進めるにあたっての注意点

ZOOM への接続について

試合に参加するにあたり、参加チームに別途お送りいたします「**3on3 Pool での ZOOM の使い方**」をご参照の上、ZOOM へ接続してください。

プレイ中のコールについて

「ボールインハンド」や「タイムアウト」、「メンバーチェンジ」などコールを行う場合は、テーブルを撮影しているカメラに近づきはつきりとコールしてください。

ゲーム中の運営および、他チームとのコミュニケーションについて

ゲーム中のコミュニケーションについては、他テーブル状況確認用デバイスにてチャットまたは、音声により行います。対応できるメンバーがデバイスの近くに常にいるようにしてください。

ゲーム中の通信障害について

ゲーム中に通信障害が発生した場合、そのラックの得点は無効となりブレイクから撞き直しとします。また、通信障害の復旧作業が10分以上かかる場合は、運営にて処置を判断します。

以上。