

OFFICIAL IPT 8-BALL RULES



IPT 公式 8 ボール・ルール

2005 年 12 月現在

1.0	Object of the game of 8-ball	8 ボールゲーム概説	-1-
2.0	Cue Stick Specifications	キュースティックに関する規定	-2-
3.0	The Lag	ラグ = バンキング	-2-
4.0	Winner Option to Break	ゲーム勝者のブレイクに関する選択権	-3-
5.0	Racking the Balls	ラックの組み方	-3-
6.0	The Break	ブレイク	-4-
6.1	8-ball in on break	ブレイクで8番ボールがポケットされた場合	-5-
6.2	Open table after break	ブレイク後のオープン・テーブル	-5-
6.3	Scratch or foul on break	ブレイク時のスクラッチとファウル	-5-
6.4	Break Box	ブレイク・ボックス	-6-
7.0	Call Shot	コール・ショット	-6-
8.0	Legal Shot	合法的なショット	-7-
9.0	Playing	プレイの続行	-8-
10.0	Jump Shots	ジャンプ・ショット	-9-
11.0	End of Inning	イニングの終了	-9-
12.0	Fouls	ファウル	-9-
13.0	Winning a Game	ゲームの勝	-10-
14.0	Losing a Game	ゲームの負け	-11-
15.0	Playing the Eight Ball	8番ボールをプレイする際	-11-
16.0	Illegally Pocketed Balls	非合法的にポケットされたボール	-12-
17.0	Slow Play	遅延プレイ	-12-
18.0	Referees	審判	-13-
19.0	Conduct Unbecoming a Sportsman	スポーツ選手らしからぬ行為	-14-
20.0	Timeouts	タイム・アウト	-16-
21.0	Use of Equipment	用具の使用	-16-
22.0	Dress Code (addendum)	服装規定(付則)	-16-
23.0	Not Ready to Shoot	試合中の選手不在	-17-
24.0	Late for a Match	試合への遅刻	-17-
25.0	Scorekeeping	スコアの記録	-17-
26.0	Intoxication	酒類、薬物による影響	-18-
	IPT Dress Code	IPT 服装規定	-19-

以下に記載されている 8 ボール・ルールは IPT のウェブサイト (http://www.internationalpooltour.com/ipt_content/ipt_rules/default.asp) に 2005 年 12 月 22 日現在掲載されていたものに対訳を付けたものです。これ以降に行われたルールの改定にはご注意ください。(訳者:中尾誠之)

Official IPT 8-Ball Rules IPT 公式 8 ボール・ルール

These rules are for the game of 8-Ball played at all IPT tour events. These rules are subject to change at any time. It is the responsibility of the players to know and understand these rules before competing. The most important rule is have fun, be honest, and be respectful to the other players and fans.

以下のルールは IPT の全てのイベントで行われる 8 ボールに適用される。これらのルールは予告なしに改訂されることがある。参加選手は競技の際、予めこれらのルールを理解しておく責任を負う。ここで一番重要なルールはゲームを楽しむこと、誠実であること、そして他の選手とファンに対して敬意をもって接することである。

1.0 Object of the game of 8-ball 8 ボールゲーム概説

Eight-ball is a pocket billiard game played with 15 object balls and a cue ball. To win a game of 8-ball, a player must legally pocket the eight ball after which time his group of balls, either solids or stripes, is completely pocketed, or by pocketing the eight ball on a legal break shot.

8 ボールゲームは 15 個の的玉を使用して行う。8 ボールゲームで勝となるためには自分の種類の的玉(1-7 もしくは 9-15)を落とした後 8 番を合法的にポケットするか、合法的なブレイクショットにおいて 8 番をポケットしなければならない。

(訳者注) アメリカでは 1 番から 7 番までの的玉のことを solids(ソリッズ)、9 番から 15 番までの的玉のことを stripes(ストライプス)と呼びます。人によっては low(ロー) / high(ハイ)と呼ぶ人もいます。ゲームの進行に混乱した相手が “What am I?” と聞いてくれば「私はどっちの種類ですか」という意味です。「あなたはハイ・ボールですよ」と教えてあげる場合には “You are stripes” もしくは “You have the stripes.” で通じます。まだオープンなら “The table is still open.” です。

2.0 Cue Stick Specifications キュースティックに関する規定

All cue sticks must meet the following specifications:

- a. No shorter than 53” and no longer than 63”
- b. No lighter than 15 ounces and no heavier than 25 ounces.
- c. Balance point at least 33” from the tip of the cue.
- d. Leather cue tip.

Referees or IPT officials may inspect any cue at any time. If a cue that does not meet specifications is found being used by a player it will result in an immediate loss of a game or more depending on the magnitude of the offense.

全てのキュースティックは以下の規定を満たしていなければならない。

- a. 53 インチ(134.62 cm)より短いもの、63 インチ(160.02 cm)より長いものは使用できない。
- b. 15 オンス(425.3 g)より軽いもの、25 オンス(708.7 g)より重いものは使用できない。
- c. 重心はキューの先端から 33 インチ(83.82 cm)かそれより後ろになくてはいけない。
- d. 皮製のタップを使用する。

審判もしくは IPT 大会役員は使用キューの検査を随時行うことができる。規定に違反するキューの使用が発見された場合、選手には 1 ゲームの負けもしくはそれ以上のペナルティが違反の程度を考慮した上で課せられる。

3.0 The Lag ラグ = バンキング

At the beginning of each match, the players will lag. The winner of the lag has the choice to break first, or to have the opponent break first. To lag, two balls are placed anywhere behind (one on each side of the long center line) the C line by the players. Each player shoots their respective balls to bank off of the opposite short rail and return to the shooters' side of the table. The winner of the lag is the player whose ball lands closest to the short rail on the end of the table from which the balls were lagged. Any of the following constitutes a foul on the lag resulting in the non-fouling player winning the lag: player's ball does not reach the opposite end rail; player's ball being pocketed; player's ball crosses the center line of the table that runs parallel to the long rails; a ball

comes to rest in such a place that the center line through the ball which runs parallel to the long rails points to any part of the pocket- the center line must clearly point to a place on the nose of the cushion on the short rail. If both players foul on the lag, they will re lag.

それぞれのマッチの始めに両選手はラグ(=バンキング)を行う。ラグの勝者は最初のラックを自分でブレイクするか相手にブレイクさせるかを選択することができる。ラグはC-ライン内、センターラインよりも自分の側であればどこにボールを置いてはじめてもよい。各選手はそれぞれのボールが反対側の短クッションに入った後、テーブル手前に戻ってくるように撞く。ボールを撞き出した側の短クッションにより近く止まったボールを撞いた選手がラグの勝者となる。以下に挙げた項目はどれもラグのファウルとなり、ファウルを侵さなかった選手がラグの勝者となる。

- ボールが反対側の短クッションに届かなかったとき。
- ボールがポケットに落ちたとき。
- ボールがセンターラインを超えて対戦者側のテーブルに入ったとき。
- 長クッションの平行線を止まったボールの中心を通るように引いた場合、その線がポケットのいずれかの部分を指しているとき。この線は明確に短クッション側のポケットのツノを指していなければならない。

(訳者注) この文章ではボールの中心線がコーナーポケットのツノを指している場合がファウルなのかセーフなのか曖昧であるような気がします。

両選手ともにファウルを侵した場合は、ラグのやり直しを行う。

4.0 Winner Option to Break ゲーム勝者のブレイクに関する選択権

After the first break, the winner of each game has the option to break for the next game or to have the opponent break.

最初のブレイクの後は、1 ゲーム終わるたびにそれぞれのゲームの勝者が次のラックを自分でブレイクするか相手にブレイクさせるかを選択することができる。

5.0 Racking the Balls ラックの組み方

The 15 balls are racked in a triangle shape with the foremost ball being the One Ball, which is to be placed on the A spot. The order of the balls should be random with the exception of the eight ball which should be placed in the middle of the third row, and the

two back corner balls which should be a stripe and a solid respectively. Players are not allowed to place the remaining balls in any particular order for the purpose of gaining an advantage in the game. The opponent will rack the balls unless there is a designated referee who will be racking. Players must to the best of their ability rack the balls for their opponent. Players are not allowed to purposely rack the balls badly or improperly. When the opponent racks the balls, the player breaking can ask for a re rack or elect to rack the balls themselves. If a player racks for himself, the non-breaking player can ask for a re rack or call a referee. If racking problems cause a delay of game, a referee can determine who is responsible and deliver a delay of game penalty.

ラックの先頭に組まれた 1 番ボールを A-スポットに乗せるようにして、15 個の的玉が三角形を形成するようにラックを組む。8 番ボールを 3 列目中央に組み、最後尾の各コーナーが一方はロー・ボール、他方はハイ・ボールになるようにする。前述以外の的玉は無作為に配列されなければならない。選手は配列が任意とされている的玉を自分の利益になるように特定の配列にしてはならない。ラックを組むために指定された審判がいない場合は、対戦相手がラックを組む。選手は対戦相手のために各自最善をつくしてラックを組まなければならない。選手は故意に欠陥のあるラックまたは不適切なラックを組むことは許されていない。対戦相手がラックを組む場合、ブレイクを行う選手はラックの組みなおしを要求するか自分で自分のためにラックを組みなおすことができる。ブレイクを行う選手が自分でラックを組む場合には、ブレイクを行わない選手は対戦相手にラックの組みなおしを要求するか、審判を呼ぶことができる。もし、ラックを組むことに関する問題がゲームの進行に支障をきたしているときには、審判は誰の責任で問題が生じているのかを判断し、ゲームの遅延に対するペナルティを与えることができる。

6.0 The Break ブレイク

A legal break occurs when the One Ball is hit first and a) at least one object ball is pocketed or b) at least five object balls contact a rail. If a player fails to perform a legal break, the incoming player has the choice of cue ball in hand (with the original shooter on one foul), or having the balls re racked and being awarded the break (without the opponent being on one foul).

合法的なブレイクとなるためには手玉が最初に当たる的玉が 1 番ボールであるとともに、a) 少なくとも一個の的玉がポケットされるかもしくは b) 少なくとも五個の的玉がクッションに届かなくてはならない。もし合法的なブレイクが成立しなかった場合

は、対戦相手は手玉を任意の場所に動かしてゲームを続行するか(この場合は非合法的なブレイクを行った選手に一つ目のファウルが課せられる)、ラックを組みなおして今度は自分がブレイクするか(この場合は最初に非合法的なブレイクを行った選手のファウルは数えられない)を選択することができる。

6.1 8-ball in on break ブレイクで8番ボールがポケットされた場合

If the 8 ball is pocketed on a legal break shot it is a win of game. If the 8 ball is pocketed and the cue ball scratches or lands off the slate surface of the table, or any foul is committed, it is a loss of game.

8番ボールが合法的なブレイクでポケットされた場合、そのゲームは勝となる。ブレイクで8番ボールがポケットされても、手玉がスクラッチするか、テーブルの外へ飛び出すか、またはその他なんらかのファウルがあった場合、そのゲームは負けとなる。

6.2 Open table after break ブレイク後のオープン・テーブル

Regardless of how many solids or striped balls are made on the break, the table is open after the break. In an open table situation, any ball but the 8 ball can be hit first in any combination shot. Once solids or stripes are determined for a player, only their respective balls (solids or stripes) can be struck first in a combination shot. The 8 ball can be used in any combination shot, just not struck first.

いくつのロー・ボールまたはハイ・ボールがブレイクで落とされたかにかかわらず、ブレイク直後のテーブルはオープンである。テーブルがオープンであるときは手玉が8番ボールに最初に当たらない限り、どの的玉を最初に狙ってもよく、どのような組み合わせのコンビネーションも合法である。選手のボールがロー・ボールかハイ・ボールか決まった後のコンビネーション・ショットでは、手玉を自分のボールに最初に当てなければならない。手玉を最初に8番ボールに当てない限りは、8番ボールをコンビネーションの途中で組み入れて使うことは許される。

6.3 Scratch or foul on break ブレイク時のスクラッチとファウル

If a player scratches or otherwise fouls on the break, the opponent has ball in hand (with the original shooter on one foul), or having the balls re raked and being awarded the break (without the opponent being on one foul).

もしブレイクでスクラッチまたはファウルが生じた場合は、対戦相手は手玉を任意の場所に動かしてゲームを続行するか(この場合は最初にブレイクを行った選手に一つ目のファウルが課せられる)、ラックを組みなおして今度は自分がブレイクするか(この場合は最初にブレイクを行った選手のファウルは数えられない)を選択できる。

6.4 Break Box ブレイク・ボックス

The cue ball must be placed anywhere behind the C-line and between the two non-center rail markers on the short rail.

ブレイク時の手玉は C-ライン内に置き、左右の長クッションから 1 ダイヤモンド以上はなす。

If the shooter jumps any object ball off the table it is a foul and the incoming player is awarded the choice explained in item 6.3. If the eight ball jumps the table on the break it is a loss of game for the breaker.

ブレイクの際に的玉がテーブルの外に飛び出した場合はファウルとなり、前項(6.3)で解説された選択肢が生じる。もし、8 番ボールがテーブル外に飛び出したときは負けとなる。

(訳者注) ここでは、テーブルの外に飛び出した的玉がテーブル上のスポットに戻ってくるのかどうか書かれていませんが、(16.0)を見れば戻ってこないと書いてあります。尚、ウェブサイトに掲載されていた原文ではカッコ内の参照か所が(6.3)ではなく(4.3)となっていました。が、(4.3)という項目はないのでタイプ・ミスでしょう。

7.0 Call Shot コール・ショット

8-Ball is a called shot game. Called shot is defined as calling the object ball to be pocketed and the pocket in which it is to be pocketed. As long as a player shoots a legal shot (see 6.0) and the object ball called is pocketed in the called pocket, no matter how it gets there, the shot is good. Any extra balls that are pocketed in a legal shot stay pocketed. Obvious shots need not be called, though if an opponent doesn't recognize the shot he retains the right to ask the shooter, before the shooter goes down on the shot, what ball and pocket are called. None of the following are considered obvious, even in

their simplest forms: banks, kicks, combinations, masse, and jump shots. All of these shots need to be called. Also, an opponent has the right to ask the shooter which ball and pocket are being called if it is not clearly obvious. If a shot seems obvious, and the ball shot goes into another pocket and a dispute arises, a referee will make a final determination.

8 ボールはショットをコールして行うゲームである。ショットのコールとはどの的玉をどのポケットに入れるかを宣言することである。選手が合法的なショットを行い(ショットの合法性については次項 8.0 を参照)コールした的玉がコールしたポケットに落とされたときには、的玉がどのような経緯でそのポケットに入ったとしてもそのショットは有効である。合法的なショットにともないポケットに落ちたほかの的玉はテーブル上に戻さない。意図が明白なショットまでコールする必要はないが、対戦相手の意図が明白だと思えない場合はその対戦相手がショットのために身構える前にコールする。的玉とポケットがどれであるのかを聞いてもよい。いくら基本的なショットであっても、次に上げるショットは意図が明白なショットとは見なさない。意図が明白と見なさないショットにはバンク・ショット、空クッション、コンビネーション、マッセ、ジャンプ・ショットが含まれる。これらのショットは必ずコールしなければならない。重ねて述べるが、対戦相手の意図が明白だと思えない場合はコールの確認をしてもよい。もし、ショットの意図が明白に見えはしたが、実際には的球が対戦相手の予期していなかったポケットに入ったために論争が生じた場合は、審判が最終的な判断を下す。

(訳者注) ウェブサイトに掲載されていた原文ではカッコ内の参照か所が(8.0)ではなく(6.0)となっていますが、(6.0)は合法的なブレイクについての解説なのでタイプ・ミスでしょう。

8.0 Legal Shot 合法的なショット

A legal shot after the break occurs when:

- a. The shooter pockets a legal called ball in the called pocket.
- b. The shooter's cue ball touches any numbered ball on the table, on an open table, with the exception of the eight ball, and drives either it or any other ball after contact, or the cue ball to a rail.
- c. The shooter's cue ball touches a numbered ball that corresponds with the shooter's ball group (solids or stripes), once determined, before hitting any other ball, and driving any ball or the cue ball to a rail thereafter.

d. If an object ball is frozen to a rail and is the intended ball on which to make a legal hit, the cue ball must either strike a rail after making contact with the frozen ball, or the frozen ball must contact a different rail.

Any failure to perform a legal shot is a foul and cue ball in hand is awarded to the incoming player.

ブレイク後の合法的なショットは以下に列記された状況で起こる。

- a. 選手が合法的にコールできる的玉をコールしたポケットに決めたとき
- b. オープン・テーブルにおいて手玉が 8 番以外の的玉に最初に当たり、その的玉、何か他の的玉、もしくは手玉がクッションに届いたとき
- c. 自分の種類の的玉(ハイもしくはロー)が決まった後、手玉が自分の種類の的玉に最初に当たり、その的玉、何か他の的玉、もしくは手玉がクッションに届いたとき
- d. 手玉が最初にあたる的玉がクッションにタッチしている場合、その的玉に当たった後の手玉がクッションに届くか、最初にクッションにタッチしていた的玉がほかのクッションまで届いたとき

合法的なショットを実現できなかった場合は全てファウルとなり、対戦相手は手玉を任意の場所に移動させてゲームを続行できる。

9.0 Playing プレイの続行

A player continues to play until he fails to pocket a ball that corresponds to his ball group (or any numbered ball but the eight on an open table) or the eight ball once his ball group has been completely pocketed, or until a foul has been committed. A player is allowed to call a “Safety” and by doing so is allowed to pocket a ball that corresponds to his ball group while legally ending the inning.

選手は自分の種類の的玉(オープンテーブルの際には 8 番以外のいずれかの的玉)をポケットに入れそこなうか、自分の種類の的球が全てポケットされた後に 8 番を入れそこなうか、ファウルを侵すかするまでプレイを続行するものとする。選手は「セイフティ」をコールすれば、自分の種類の的玉を合法的にポケットして尚かつそのイニングを終了することができる。

10.0 Jump Shots ジャンプ・ショット

Jump shots are legal as long as the cue ball is not struck under the center line that is parallel to the surface of the table.

ジャンプ・ショットは手玉の下半球を撞かない限り合法である。

11.0 End of Inning イニングの終了

If a player fails to pocket a ball on a legal shot, that player's inning ends and the opponent takes the table where the balls lie. If it is a foul that ends the player's inning, the incoming player is awarded cue ball in hand.

選手のプレイが合法ではあったが的玉がポケットされずイニングが終了した場合は、対戦相手は手玉位置を動かすことなくプレイを続行する。もしファウルによってイニングが終了した場合は、対戦相手は手玉を任意の場所に移動させてプレイを続行する。

12.0 Fouls ファウル

All fouls result in the opponent of the player who committed the foul being awarded cue ball in hand. The following are fouls:

- a. Cue ball fouls- if a player's cue touches the cue ball in any way other than a legal stroke (players are not allowed to position the cue ball with their cue stick after being awarded cue ball in hand); any touching of the cue ball with a mechanical bridge, body part, piece of clothing, chalk, or anything related to the shooter.
- b. Cue ball scratches or comes to rest off the slate surface.
- c. Any intentional moving, striking, disrupting, of any ball on the table at any time using any body part, element or device.
- d. Any touching of an object ball with the cue stick at the time of the stroke, as a result of the stroke, or after the stroke.
- e. Marking the table in any way with a piece of chalk or any other method.

It is not a foul to accidentally touch an object ball. If an object ball is accidentally touched, the shooter must stop or be stopped by the opponent and give the opponent the option of returning the balls to where they were, or leaving them as is and continuing

play. If there is a dispute players must call a referee and discuss the position of the balls. The referee will make a final determination.

全てのファウルにおいて、ファウルを侵した選手の対戦相手は手玉を任意の場所に動かす権利を与えられる。以下に列記した場合はファウルである

- a. 手玉ファウル – キュー・スティックが合法的なストローク以外の状況で手玉に触れた場合(手玉を任意の場所に移動できる場合もキュー・スティックを用いた手玉位置の調整は許されない)や、手玉にメカニカル・ブリッジ、体の一部、服の一部、チョークなど選手に帰属する何かが触れた場合
- b. 手玉がスクラッチするか、スレート面以外の場所に止まった場合
- c. 身体の一部または器具を使って故意にテーブル上のボール(手玉、的玉にかかわらず)を動かす、叩く、動きを妨げるなどした場合
- d. キュー・スティックがストロークの際、ストロークの流れで、もしくはストロークの後でいずれかの的玉に触れた場合
- e. チョークもしくは他の方法でテーブルに目印をつけた場合

過失により、的玉に触ってしまうのはファウルではない。過失による玉触りが起こった場合、選手はプレイをいったん中止し(もしくは対戦相手がプレイ中の選手を制止し)、玉触りした選手の対戦相手が動いた的玉を元に戻すのか動いたままの場所でよいのか選択した後、玉触りした選手がプレイを続行する。もし、意見の相違が生じた場合は両選手は審判を呼び、ボールの位置について話し合う。審判には最終的な裁量権がある。

13.0 Winning a Game ゲームの勝

A player wins a game by legally pocketing the eight ball after which time all the balls of his corresponding ball group have been pocketed, or by legally pocketing the eight on the break.

選手は自分の種類の的玉が全てなくなった後に 8 番ボールを合法的にポケットすることによって、または 8 番ボールをブレイク時に合法的にポケットすることによってゲームに勝つことになる。

14.0 Losing a Game ゲームの負け

A player loses a game by fouling while pocketing the eight ball, jumping the eight off the table (comes to rest off the slate bed surface) at any time, pocketing the eight ball prematurely, pocketing the eight ball in a pocket other than the called pocket. Player also loses game by committing three consecutive fouls.

選手は 8 番ボールをポケットする際にファウルを侵すことにより、またゲーム中にいかなる場面でも 8 番ボールをテーブル外にはじき出すことにより(スレート面以外の場所に 8 番ボールが静止した場合も同じ)、また自分の種類の的玉がまだテーブル上に残っている状態で 8 番ボールをポケットすることにより、また 8 番ボールをコールしていないポケットに落とすことによりゲームに負けることになる。尚、選手はファウルを 3 回続けて侵すことによっても負けとなる。

15.0 Playing the Eight Ball 8 番ボールをプレイする際

When playing the eight ball:

- a. The eight ball must always be the first ball contacted by the cue ball, and it or any other ball including the cue ball must contact a rail after the initial hit. Failure to do this is a foul and the opponent is awarded cue ball in hand; it is not a loss of game.
- b. Combinations, caroms, kisses, are all legal as long as the eight ball is the first ball contacted by the cue ball.
- c. Pocketing the eight in the wrong pocket is a loss of game.
- d. If a player scratches or jumps the cue ball so that it comes to rest off the playing surface of the table while playing the eight ball, it is a loss of game.

8 番ボールをプレイする際には、

- a. 手玉が最初に 8 番ボールに当たらなければならない。8 番ボールがポケットされなかった場合、手玉もしくはいずれかの的玉がクッションに届かないためのファウルと手玉が 8 番ボールに最初に当たらなかったファウルについては即座に負けにはならない。対戦相手に手玉を任意の場所に動かす権利が生じるだけである。
- b. 手玉が最初に 8 番ボールに当たりさえすれば、コンビネーション、キャロム、キス・ショットは全て合法的である。
- c. 8 番ボールがコールしていなかったポケットに落ちれば負けとなる。

- d. (8 番ボールがポケットされたかどうかにかかわらず) 手玉がポケットにスクラッチするか、手玉がテーブルのスレート面以外の場所に飛び出して静止すれば負けとなる。

16.0 Illegally Pocketed Balls 非合法的にポケットされたボール

All balls that are illegally pocketed or jumped off the table stay “down,” with the exception of the eight ball which results in a loss of game for the shooter.

非合法的にポケットされた玉やテーブルから飛び出した玉はテーブル上に戻さない。この項目の例外は 8 番ボールであり、8 番ボールを非合法的にポケットしたりテーブル外に飛び出させたりすると負けとなる。

17.0 Slow Play 遅延プレイ

From time to time throughout a match, referees will spot check to make sure that match play is moving along at an acceptable rate. If the referee determines that match play is going too slowly, the referee may issue a warning to speed up play to both players, or to the player the referee believes is responsible for the slow play. There is no shot clock. The absence of a shot clock is not an excuse to play too slowly. If the referee issues a warning, it is the players' responsibility to speed up play immediately. If a single player is warned and fails to speed up play to an acceptable rate, the referee can issue a one game penalty. If both players continue to play too slowly, the referee can issue a one game penalty to both players, essentially bringing the match closer to completion. If one or both players are on the verge of winning the match, the referee will exercise restraint unless a player is playing absurdly slow or with the intention of distracting the opponent.

審判は時折抜き打ち的に検査を行い、試合の進行が許容範囲内の速度で行われていることを確認する。試合の進行が遅すぎると審判が判断したときには、進行速度を上げるようにとの注意が両選手へ、もしくは試合の進行の遅れに責任があると審判が判断した選手へ与えられる。ショット・クロックの使用はなされないが、これを遅延プレイの言い訳にしてはならない。審判から注意が与えられた場合、選手には即座に試合の進行速度を上げるように努める責任がある。注意がどちらか一方のみの選手に与えられた場合で、尚もその選手が許容範囲内の速度で試合の進行をしないときには、審判はその選手に 1 ゲームの負けを罰則として与えることができる。注意にもかかわら

ず両選手ともの試合進行速度が遅すぎるときは、審判は両選手に 1 ゲームずつの負けを罰則として与えることによって試合の進行を早めることができる。この罰則はどちらかの選手がもうすぐ勝つというところまでこぎつけている場合には発令を控えるが、いちじるしい遅延や対戦相手を妨害するための遅延行為に対しては発令もありうる。

18.0 Referees 審判

Referees are an integral part of any professional sport. In a situation where a referee presides over several tables, it is the players' responsibility to call a referee to a table to watch a shot or make a determination. The shooter or the opponent has the right to call a referee. If the opponent calls for a referee, it must be done before the shooter goes down on the shot (if shooter plays quickly, then opponent must call ASAP). If the shooter ignores the call for a referee it is a foul. Since many languages are spoken by IPT players, it is best to call out "referee please." Referees' decisions on shot calls, dispute resolution, or anything within the jurisdiction of the referee are final. If either player feels as though the referee has made the wrong decision, the player(s) has the right to ask that the call be reviewed by the Tour Director, or appointed Tournament Director (if any). The review will consist of the Director asking each of the players for their opinion, as well as the referee's opinion, and the opinion of anyone the Director believes could add insight to the situation. After review, the Director will make a final determination. After such a final determination is made, any arguing or derogatory remarks toward an opponent, referee, witness, or Director, may result in a one game penalty for each infraction and is at the discretion of the Director. If the Director is unavailable or recluses himself from the situation, another referee shall take the position of a substitute Director and retains all directorial power for that specific situation. Referees also have appointed responsibilities such as item 15 where they require no invitation to preside over a game.

プロ・スポーツにおいて審判は総括的な存在である。審判が複数のテーブルを受け持っている場合は、選手は自己の責任において審判を呼びにゆき、裁定やショットの監視にあたってもらわなければならない。プレイ中の選手にも、その対戦相手にも審判を呼ぶ権利はある。プレイ中でない選手が審判を呼ぶ際には、プレイ中の選手がショットの構えに入る前に呼ばなければならない(プレイ中の選手が速いテンポでプレイする選手である場合対戦相手は迅速に行動する必要がある)。もしプレイ中の選手が審判導入のコールを無視すればそれはファウルとなる。IPT の選手間では多くの言語が話されているので、審判を呼ぶときには「Referee Please」と発声するのが最良である。

ショットの判定、論争の裁定など審判の裁定権限内において審判が下した判定は最終決定である。もし審判が間違った裁定を下したと思われるときは、選手はツアー・ディレクターもしくは指名されたトーナメント・ディレクター(これにあたる者がいる場合のみ)に裁定の見直しを要請することができる。見直しにおいてディレクターは両選手、審判、ディレクターが信じる第三者の意見を考慮する。見直しの後、ディレクターは最終決定を行う。こうした最終決定が下された後に対戦相手、審判、目撃者、もしくはディレクターの名誉を毀損するような発言や論争がなされた場合は、違反的発言一つに対して1ゲームの負けをディレクターの裁量によって与える。もしディレクターが不在の場合は他の審判がディレクター代理としてディレクターの権限を行使する。審判はまた(15.0)の項目に関する裁定もおこなうが、この項に関して審判の監視は義務付けられていない。

19.0 Conduct Unbecoming a Sportsmanlike Sportsmanlike Conduct

While a competitive sport, billiard games are noted for their superior level of sportsmanlike conduct. In the event a competitor exhibits behavior that is unacceptable for an IPT Touring Professional, a referee (whether called over or witnessed an event independently) will issue one warning. If behavior continues, the referee will issue a one game penalty for each infraction, or issue a disqualification with the concurrence of the Director or another referee in the absence of a Director. The following are some examples of potential infractions:

- a. **Sharking**- defined as intentionally trying to distract your opponent which can include trying to intimidate opponent either verbally or through gesture.
- b. **Player's Chair**- players are required to be seated in a designated player's chair during the opponent's turn at the table. At the end of an inning, the outgoing player should go directly to the chair and remain there until the incoming player's inning has ended.
- c. **Intimidation**- defined as the act of threatening a player, spectator, referee, or anyone verbally or through gesture.
- d. **Mouthing Off**- players are expected to be quiet when opponent is playing. Any derogatory comments to a player, referee, spectator, or anyone is a violation.
- e. **Coaching**- players are allowed to have one "cornerman" for coaching and support. However, discussions with the "cornerman" should not be disruptive to the opponent while shooting. Cornermen must adhere to the player dress code. Once a player has left his seat to start his inning he may not get coaching from the cornerman or anyone else. Players should be aware that excessive coaching or discussion with the cornerman could

put the player in jeopardy of a slow-play penalty.

f. Dumping- defined as fixing the outcome of the game. Can result in instant disqualification from tournament and/or suspension or loss of Tour Card.

g. Any action deemed, by a referee or Director, unbecoming a sportsperson.

h. Players are required to call fouls on themselves when they know that they have committed a foul.

競技スポーツであるビリヤードはその卓越したレベルでのスポーツマン・シップで知られているものである。競技者が IPT でツアーを行うプロとして許容しがたい振る舞いをした場合は、審判は(選手自らによって競技テーブルに呼ばれたか、自発的に問題行為を目撃したかにはかかわらず)警告を与える。問題の振る舞いが続く場合には、審判は罰則として 1 ゲームの負けを問題行為一つごとに与えるか、もしくはディレクター(ディレクター不在の場合は他の審判)と協議したのち選手を失格させる。次に挙げるのは罰則の対象となる行為に関連した事項である。

- a. シャーキング — シャーキングとは故意に対戦相手の気を散らせたり、対戦相手を動揺させる行為のことである。言語もしくはしぐさで対戦相手を威嚇する行為もこれに含まれる。
- b. プレイヤーズ・チェアー — 選手は対戦相手がプレイをしている間は指定された椅子に座って待つように義務付けられている。インニング終了後、プレイヤーズ・チェアーに座るべき選手はすみやかに椅子まで移動し対戦相手のインニングが終わるまでそこで待つべきである。
- c. インティミデーション — インティミデーション(威嚇行為)とは、言語またはしぐさにより対戦相手、観客、審判、または第三者を脅すことを指す。
- d. マウシング・オフ — 選手は対戦相手のプレイ中、発言を慎むべきである。対戦相手、観客、審判、または第三者に対するいかなる中傷も違反となる。
- e. コーチング — 選手はコーチまたは応援者としてひとりの「コーナー・マン」をおくことができる。しかしながらコーナー・マンとの会話が対戦相手の気を散らすことになってはならない。コーナー・マンにも選手への服装規定が適用される。選手はひとたび席を立ち、自分のインニングを開始した後はコーナー・マンもしくは第三者から助言をもらってはならない。選手は、コーナー・マンからの過剰なコーチングやコーナー・マンとの過剰な会話は遅延プレイとしての反則につながることを認識すべきである。

- f. ダンピング – ダンピング(八百長)とは試合の成り行きを予め決められた筋書き通りに運ぶことである。ダンピングをした選手は即時にそのトーナメントで失格することになり、ツアー登録者として一定期間の欠格もしくはツアー登録抹消の措置もありうる。
- g. 審判もしくはツアー・ディレクターがスポーツ選手にあるまじき行為と判断した全ての行為は罰則の対象である。
- h. 選手は競技中にファウルを侵したことを認識した場合は、ファウルの自己申告を行うべきである。

20.0 Timeouts タイム・アウト

Players are allowed one time out per match which can only be taken during player's own inning unless mutually agreed on by both players. Timeouts should last no more than five minutes. If player is gone for an extended period of time, opponent should consult a referee.

選手には一試合の間に一つのタイム・アウトをとることが許されている。タイム・アウトは両選手が合意した場合を除き、自分がプレイ中のイニングにのみとることができる。タイム・アウトは 5 分を超えてはならない。対戦相手が時間を経過しても戻らない場合は、選手は審判に相談するべきである。

21.0 Use of Equipment 用具の使用

Equipment can only be used in the manner in which they were designed to be used.

用具の使用はその用具の使用目的に沿ってのみなされるべきである。

22.0 Dress Code- (addendum) 服装規定(付則)

Players who are not up to code may be issued a warning by the Director or asked to change clothing.

服装規定に反している選手にはディレクターから警告が与えられ、着替えを指示されることもある。

23.0 Not Ready to Shoot

If the player whose turn it is at the table is not there to approach the table, a referee should be called. For each two minute interval that a player is gone from the table, the referee will issue a penalty by awarding a game to the player who is present. If a player fails to return to the table on a time-out, the opponent shall alert the referee who may begin timing the player to invoke this rule after a reasonable amount of time has transpired to ensure that the player receives his full five minute time-out.

プレイを行う順番の選手がその場に不在の場合は、審判が呼ばれるべきである。選手不在の状態が2分経過するたびに、審判はその場にいるほうの選手に1ゲームの不戦勝を与える。タイム・アウト中の選手が戻らない場合、対戦相手は審判の注意をうながすことができる。審判は時間計測を始め、5分のタイム・アウトを十分に使いきっていることを確認したうえでこの項に定める不戦勝ルールを適用することができる。

24.0 Late for a Match 試合への遅刻

If a player is late for a scheduled match, the player forfeits the match. If both players are late, both will forfeit the match and it will count as a loss for both players.

試合への遅刻は、試合の放棄による不戦敗とする。両選手ともが遅刻の場合は両選手ともその試合を放棄したことになり両選手ともに負けが一つずつ加算される。

25.0 Scorekeeping スコアの記録

It is each player's responsibility to turn in a score card, signed by both players, immediately after a match to the tournament direction table. Failing to turn in a score card can result in a forfeit for the non-recorded game.

試合終了後即座に両選手によって署名されたスコア・カードを大会運営席に提出することが各選手に責任付けられている。スコア・カードを提出しなかった場合はその試合の記録が残らないため、その試合を放棄したと見なす場合もある。

26.0 Intoxication 酒類、薬物による影響

If the referee and / or Tournament or Tour Director deems that a player is drunk, high on drugs, or in any way intoxicated or impaired by a legal or illegal substance, the player will be disqualified from the tournament.

選手が酒や薬物に酔っているか、合法、非合法にかかわらずなんらかの服用物の影響を受けて正常の状態でないかと審判、またはトーナメント・ディレクター、もしくはツアー・ディレクターが判断した場合、その選手はトーナメントから失格となる。

IPT Dress Code IPT 服装規定

IPT matches will be filmed to the highest quality production values ever in the history of the sport. The players who are featured in IPT television broadcasts will soon become household names and reach celebrity status, unlike what the pool world has ever seen. The IPT dress code is designed to set a standard of professionalism, respect, and class, that up until now has been reserved for the highly paid athletes of such sports as golf, baseball, soccer, football, etc. Since IPT players will be earning more money than any other pool players in the world, they should look and dress as such.

These dress code guidelines are designed to make IPT players stand out as the well paid professionals and celebrities that they are. We encourage individuality as well as comfort. The general rule of the IPT is "You can't over dress!" When an IPT player walks into the room, everyone will KNOW "That's an IPT player!" The following are the official IPT Dress Code Standards:

IPT の試合はビリヤード史上もっとも品質が高く価値のある試合記録としてフィルムに収められる。これまでビリヤード界を取り巻いていた環境とは違い、IPT の試合放映でテレビに登場した選手たちが一般家庭の人々にも名前を知られるようになり、有名人となる日もそう遠くはないであろう。これまでゴルフ、野球、サッカー、フット・ボール等で高収入を得ているスポーツ選手が保持していたような職業倫理、尊敬の対象、そして品格を示す基準として IPT の服装規定は作り出された。IPT の選手は世界のどのプール・プレイヤーよりも高い所得を得るのであるから、それに相応した身が必要である。服装規定の指針は IPT の選手が高所得の職業人として、また著名人として際立つように設定されている。個性と着心地のよさの追求も各自が追及すべきである。IPT の一般原則は、「いくらドレス・アップしても、これで十分ということはない。」である。IPT の選手が部屋に足を踏み入れたとき、誰もが「あの人は IPT の選手にちがいない」と、一目でわかるようにしてもらいたい。次項に挙げたものは、IPT 服装規定の基準である。

International Pool Tour Dress Code: IPT 服装規定

IPT Member Players are expected to be dressed professionally at all times while at an IPT tournament, meeting, exhibition, media event, interview, public appearance, or any time while representing the International Pool Tour. The following guidelines outline the IPT dress code. This dress code may change at any time with or without notice. It is a player's responsibility to be familiar with this dress code. Any questions about certain

garments that might not meet this code must be cleared by the Tour Director in advance.

IPT の選手は、IPT のトーナメント、ミーティング、催し物、報道関連の企画、インタビュー、公衆の面前に出る際など IPT の組織を代表して行動する場面ではつねにプロフェッショナルとしての身づくろいに努めることを期待されている。ここに示すのは IPT の服装規定に関する指針である。この服装規定は事前通知なしに改訂されることもありうる。現行の服装規定に関する情報収集は各選手の自己責任において行うべきである。服装規定に反するかもしれないと思う特定の服装に関する質問は事前にツアー・ディレクターにしておくべきである。

Male players 男子選手

The minimum expected dress code for male players is dress slacks, dress shoes (clean and polished), long sleeve button-up dress shirt (with collar), and sport coat. While playing, players may remove their sport coat and roll up their sleeves (if desired). The suggested dress code for male players is a formal suit and tie, with or without a vest, a button-up dress shirt (with collar), and dress shoes, or a sport coat and tie. Turtle necks may also be worn with a sport coat. While playing, players may remove their coat and tie if desired, and roll up their sleeves. No short sleeve shirts are allowed. All shirts must be tucked in with the exception of certain turtle necks.

男子選手の最低限の基準はドレス・スラックス、ドレス・シューズ(清潔で磨き上げられたもの)、長袖でボタン・アップのドレス・シャツ(襟付きのもの)、スポーツ・ジャケット。試合中は上着を脱ぎ、シャツの袖をまくり上げてよい(もしそれが希望であれば)。団体が推奨する男子選手の服装は、フォーマル・スーツにネクタイを着用し、ベストは自由であるがシャツはボタン・アップの襟付きのもの、そしてドレス・シューズである。スポーツ・ジャケットにネクタイ着用でもよい。スポーツ・ジャケットとともにタートル・ネックを着用してもよい。試合中は希望であれば上着を脱ぎ、ネクタイをはずし、シャツの袖をまくり上げてよい。半袖のシャツは許可しない。一部のタートルネック・シャツを除いて、シャツの裾はスラックスのなかに入れる。

Female players 女子選手

Expected & suggested dress code for female players is dress slacks, dress blouse or turtle neck, sweater, etc., and dress shoes. Female players may opt to wear a skirt, or a

dress. Casual sun dresses or any other casual attire is not allowed. Sandals or flip-flops are not allowed. Other open style dress shoes may be allowed if they are dressy and not casual. Players who are not sure if a specific shoe will meet code must have it cleared in advance by the Tour Director.

期待され、また推奨されている女子選手服装規定はドレス・スラックス、ドレス・ブラウスもしくはタートル・ネック、セーターなどに加えてドレス・シューズである。女子選手はスカートもしくはワン・ピース・ドレスを着用してもよい。カジュアルなサン・ドレスを含めどのようなカジュアルな装いも認められていない。サンダルやフリップ・フロップ(ビーチ・サンダル)は認めない。オープン・タイプの靴はカジュアルでなくドレス・ウェアと見なされるようなもののみ許可される。服装規定に反するかもしれないと思う特定の靴に関する質問は事前にツアー・ディレクターにしておかなければならない。

All players 全ての選手

The following clothing is not allowed: Jeans (any denim of any kind), khakis, sneakers, trainers, or any type of gym-type shoe, flip-flops, sandals, baseball caps, berets, sock hats, visors, or any casual hat or cap.

次に上げる服装は許可されていない。ジーンズ(いかなるデニム地のパンツも許されない)、カーキ(軍用服や作業服)、スニーカー、トレイナー、すべてのタイプの運動靴、フリップ・フロップ(ビーチ・サンダル)、サンダル、野球帽、ベレー帽、ソック・ハット(スキー帽のような布製の帽子)、バイザー(日よけ帽)、またはその他全般のカジュアルな帽子

Sponsorship Logos スポンサー・ロゴ

Players are allowed to display their sponsorship logo(s) as long as they are embroidered onto their shirts or blouses. Players may display up to three logos on their shirts. Logos must be tastefully displayed and appropriately sized so as not to detract from the dressy nature of IPT events. Logos that are overly bold or obnoxious are not allowed. If there is any question whatsoever that a sponsorship logo might not be compliant with the dress code, it is the responsibility of the player to have the logo size and appearance cleared by the Tour Director.

選手が自分のスポンサーのロゴを身に着けるときは、ロゴがシャツまたはブラウスに刺繍してある場合にのみこれを許される。シャツに付けて良いロゴの数は三つまでである。IPT イベントのドレスシーな雰囲気を損なうことがないように、ロゴは趣味よくそして適切なサイズで表示されていなければならない。ぶしつけで不快感をそそるようなロゴは許可しない。もしスポンサーのロゴが IPT の服装規定にそぐわないかもしれないと思えるときは、ロゴのサイズと意匠についてツアー・ディレクターの了承を事前にとっておくことは各選手の責任である。

General Appearance 着こなしに関する一般的事項

All players are expected to be neatly dressed. All players must wear a belt if their slacks have belt loops. Shoes must be shined and in good condition. Players are expected to be well groomed with regard to hair cuts, facial hair, and cleanliness.

全ての選手はこざっぱりと品よく身づくろいするよう期待されている。ベルト通しが付いているスラックスを着用する全ての選手はベルトを着用しなければならない。靴は磨きがかけられた程度のよいものを用いなければならない。髪形によっては櫛でよくとかしておく必要があり、ひげ等も含め清潔感があるよう配慮する。

Cue Cases キュー・ケース

Players are allowed and encouraged to display their sponsorship logo stickers on their cue cases. The IPT crew will do their best to display cue cases on television programs for players who are on television tables.

キュー・ケースにスポンサー・ロゴのステッカーを貼ることは許されており、また推奨されていることでもある。IPT のスタッフはテレビ放映中の試合ではこのようなキュー・ケースがテレビに映るように最大限の努力をする。