

Japan CSI Pool League

プレイヤーハンドブック

USA Pool League ・ Japan CSI Pool Leagueとは？

USA Pool League は、FargoRate を使用して 8 ボール・9 ボール・10 ボールなどの試合のハンディキャップを設定し、可能な限り公平にする構造化されたプールリーグです。

USA Pool Leagueは、楽しく、競争力があり、公正であり、プレイヤーが利用できる最高のリーグシステムの1つであることを誇りにしています。

Japan CSI Pool League（以下JCL）はこのUSAプールリーグに属しています。

FargoRate とは？

これは、現存する最も正確なプレイヤーレーティングシステムとして世界的に認められており、親会社である CueSports International が運営する USA Pool League と BCA Pool League 以外に、このシステムを提供しているリーグ組織はありません。

JCLのプレイヤー特典

- 当面の間は年会費無料
- FargoRate プレイヤーアプリプレミアムバージョン無料(非会員は\$12.99/年)
- USA プールリーグスコアリングアプリ無料
- CueSports International Expoで開催される USA Pool League Nationals Championship に日本からは少なくとも1つのチームを招待する予定(航空運賃、ホテル代、入場料は無料)。

JCLで何をすることができますか？

私たちのスローガン『Fair and Fun for Everyone(全ての人に公正で楽しいプレーを)』であるのには理由があります。JCLは全ての参加者にとって、楽しく、心地よい体験になるよう考えられています。

リーグメンバー特典

JCLに参加すると多くのメリットがあります！

- **楽しめる！**

リラックスした環境で友人や家族と一緒にプレイしましょう。JCLはすべてのスキルレベルのプレイヤーが競争し、楽しめるアマチュアハンディキャップリーグです。

- **ラスベガスでの試合参加資格！**

USA Pool League National Championships in Las Vegasへの参加資格とともに、招待されるチャンスもあります。(航空運賃、ホテル代、入場料が無料)。

- **USAイベントのエントリー資格！**

CueSports Internationalは、JCLの親会社であり、米国全土で多数の州および地域イベントを開催しています。JCLのメンバーは、これらのイベントのエントリー資格を取得できます。

- **オンラインリーグ管理！**

JCLは、 FargoRateリーグ管理システム (LMS) を使用しています。プレイヤーは、リーグのスケジュール、チーム順位、個人順位などにアクセスできます。

- **ワールドレーティング取得！**

JCLは、最高かつ最も正確なグローバルプールプレイヤーレーティングシステムである FargoRate プレイヤーレーティングを使用しています。リーグの結果は毎晩入力され、データは毎朝再計算され、最新のプレイヤーレーティングが算出されます。JCLでプレイすると、リーグプレイおよびリーグイベント以外でも有用な FargoRating を獲得できます。

- **モバイルスコアリングアプリ！**

JCLのすべてのアクティブメンバーは、モバイルスコアリングアプリに無料でアクセスできます。スマートフォンやタブレットで簡単に試合をスコアリングし、すぐにリーグマネージャーに結果を送信できます。

- **FargoRate Playerアプリ！**

JCL会員は、 FargoRate Playerアプリのプレミアムバージョンを無料で利用できます (非会員は年間12.99ドル)。これにより、自分の完全な対戦履歴、以前の対戦相手との記録、高度な検索とフィルタリング、デジタルメンバーシップカードを見ることができます。(2試合出場してから無料で利用可能となります)

- **シンプルなスコアリング！**

イニング、セーフティなどの複雑なスコアリングシステムはありません。プレイするのが楽しく、スコアをつけるのも簡単です！

- **メンバー割引！**（USAのサイトです。。）

USA Pool Leagueのメンバーは、さまざまな商品やサービスに特別割引を受けることができます。詳細は www.playusapool.com をご覧ください。

FargoRate

FargoRateは、世界中のリーグやトーナメントのデータを使用して、プールプレイヤーを同じ基準で評価するグローバルなレーティングシステムです。FargoRateは他のプレイヤーに対する勝ち負けに基づく統計的なレーティングシステムであり、対戦相手のスキルレベルを考慮して、毎日プレイヤーのレーティングを再計算し前例のない精度を実現しています。それはすぐに世界で最も正確なレーティングシステムとして認知されるようになりました。

JCLはFargoRateによって支えられています。すべてのJCLメンバーはすでに確立されたFargo Ratingを獲得しているか、スターターレーティングが割り当てられています。スターターレーティングとは、JCLの基準によって一時的に割り当てられるレーティングのことです。プレイヤーがFargoRateでより多くのゲームを蓄積するにつれて、スターターレーティングの影響は減少していきます。プレイヤーの試合数が200ラックに到達すると、スターターレーティングは全く影響を与えず、真の確立されたFargo Ratingを持つこととなります。

2人のプレイヤーが対戦する場合、Race-To Calculator（以下に示す）を使用して25から99までのレースナンバーが生成され、各プレイヤーに勝利する平等なチャンスが与えられます。JCLではLONGER RACEで行います。

JCLからの全てのデータは自動的にFargoRateに転送され、プレイヤーのレーティングは毎日更新されます。（日本時間15時頃目安）FargoRateに関する詳細は、www.fargorate.com をご覧ください。

チーム

JCLのチームは通常は友人や家族、同僚、またはビリヤード場の仲間構成されるグループです。

チームは4人のプレイヤーで構成されます。チームのMax人数とMaxRatingは次のとおりです。

チームサイズ	チームMax人数	4人のMaxRating
4人チーム	6人	1900

※ラスベガスで行われるUSA Pool League National Championshipsでは5人チームの試合にエントリーします。この時のMaxRatingは2375になります。

※チーム運営上やむを得ない場合は、チームのMAX人数を超えての登録も可能です。

プロまたはプロレベルの出場禁止

JCLはアマチュアのプールリーグであり、プロプレイヤーの出場は許可されていません。プロの基準は、JPBAプロ選手またはFargo Ratingが720以上の人またはJCLおよびCueSports International Officeによってプロと見なされた人です。CueSports International Officeが誰がプロと見なされるかの最終的な権限を持っています。

チームキャプテン

チームキャプテンはチームのリーダーであり、多くの重要なタスクを担当します。チームキャプテンはチームに情報を共有し、チームが時間通りに到着することを確認し、正確にスコアをつけ、スポーツマンシップのすべてのルールに従い、リーグ料金を集め、料金と書類をリーグマネージャーに提出します。

ディビジョン

ディビジョンは通常6~16チームで構成され、一定のスケジュールで互いに競い合います。通常ディビジョンは週に1回、特定の週数にわたってプレイします。JCLでは当面、4チーム以上から始めます。

ゲーム

JCLでは、当面の間8ボールリーグで進行します。(9ボールリーグもそのうち開催予定です)

8ボール - これはアメリカンプールで最も人気があり認知度の高いゲームです。1~15のオブジェクトボールがあり、キューボールとともにプレイされます。各プレイヤーには、7つのボールがあります。1から7までの単色ボールまたは9から15までのストライプボール。8ボールはゲームに勝利するボールであり、ゲームの目的は、自分のグループのボールを合法的にポケットし、その後、合法的に8ボールをポケットすることです。

リーグマネージャー

リーグマネージャーは、訓練されたプロのリーグ管理者です。USA Pool Leagueの規則と規制に従ってリーグを運営し、決定する権限とライセンスを持っています。リーグマネージャーは、リーグのプロモーション、チームの募集、ディビジョンスケジュールの作成、週の費用の決定、規則の執行、問題の解決などを行います。リーグマネージャーは、リーグ管理の手伝いをするためにアシスタントや代表者に協力をしてもらうことがあります。これらのアシスタントをREPとよび、ディビジョンのまとめ役として動いてもらっています。REPの方はリーグフィーが免除となります。

地方リーグ規則

すべての地域が同じというわけではありません。USA Pool Leagueには多くの普遍的なルールや規制がありますが、リーグマネージャーは、地元の条件に合わせて様々な問題に柔軟に対応することができます。例えば、週のリーグ費用、チームのサイズ、チームの評価制限、ボーナスポイントなどが挙げられます。リーグマネージャーは、これらの詳細を地方リーグ規則に含め、すべてのプレイヤーに配布します。

オンラインリーグ管理 / モバイルスコアリング

JCLは、モバイルスコアリングアプリを備えた現代的なリーグ管理ソフトウェアシステムを提供しています。リーグデータは自動的に FargoRate に送信され、選手のレーティングは毎日更新されます。

選手はいつでもログインして以下を見ることができます

- チームの順位表
- 個人の順位
- 選手のレーティング
- 過去のスコアシート

- スマートフォンやタブレットでリーグの試合をスコアリング

この全てが無料です!

USA Pool Leagueのモバイルスコアリングアプリを使用すると、選手はスマートフォンやその他のモバイルデバイスでリーグの試合をスコアリングすることができます。このインタラクティブなアプリは、紙のスコアシート、ペン、電卓などが必要なく、スコアを直接リーグマネージャーに送信できます。紙のスコアシートで行いたいディビジョンがあれば、リーグマネージャーが対応することもできます。

USAPoolLeague Nationalchampionships - ラスベガス！

ナショナルチャンピオンシップで優勝することはリーグの最高の成果です。

チームが無料で参加券を獲得できていなくても、ナショナルチャンピオンシップで競技することができます！出場資格をクリアしていればUSAプールリーグナショナルチャンピオンシップにエントリーする権利が保証されています！

出場資格要件

ナショナルチャンピオンシップで以下の部門で競技するための基本的な出場資格要件は以下の通りです。

ディビジョン	出場資格要件
個人	同じゲームタイプの1つのディビジョンで、1シーズン8週間以上出場
チーム	同じチーム、同じ部門で、8週間以上試合を行い、予選を通過したチームメンバーとともにアクティブに留まる必要があります。アクティブとは、参加するイベントのカレンダー年のうち少なくとも2週間プレーしなければならないことを意味します。

以下は、USA Pool League National Championshipsに参加するためのオリジナルプレーヤーの要件です。オリジナルプレーヤーとは、フォール(MOMIJI)セッション中に同じチームで定期的に8週間プレーした人物を指します。また資格認定年度中、プレーヤーは所属チームのメンバー

としてプレーした1試合について、試合中に受けた没収試合分の権利を得ることができます。ただ、その選手が何度没収試合を受けても、1試合分しか加算されません。

ディビジョン	オリジナルプレーヤー人数
8-ball チーム	2
9/10-ball チーム	2
女性のみ8-ball チーム	0

他のオリジナルプレーヤーの定義に該当しないチームメイトは、カレンダー年の任意の単一セッションで同じチームと8週間の定期的なスケジュールされたリーグプレイを行う必要があります。地元のUSAプールリーグトーナメントの資格要件については、リーグマネージャーにお問い合わせください。

League Fee

リーグフィー 1300円 (10\$相当)

毎週試合をした時に支払います。

プレーフィー 各店舗の通常プレー料金

会場となる店舗の通常料金をプレー時間に応じてお支払いください。

さあ始めよう！

Step1 チームを結成する

友人や家族、同僚とプレーするとJCLリーグを最も楽しむことができます。経験は必要ありません。JCLはハンディキャップ制度を採用しており、誰にでも公平で楽しいリーグ戦を提供しています。したがってまずは一緒に過ごすのが楽しい人たちとチームを結成することが大切です。4人で試合を行いますが高齢にプレーできない人を考慮して5人か6人でエントリーしてく

ださい。（ラスベガスで行われるナショナルチャンピオンシップは最低5人でのエントリーになります。）

もしあなたが新しいエリアに移ったばかりで、自分でチームを結成できない場合はJCL事務局に連絡してください。あなたと同じようにチームに加わりたい人がいるかもしれません。JCLは新しい友達を作る素晴らしい機会です。

Step2 リーグに参加する

チームを結成したら、JCLに参加する準備が整います。LINE公式アカウントよりエントリーしてください。近隣エリアにリーグがない場合は事務局までお気軽にお問い合わせください。

Step3 ディビジョンを選択する

多くのディビジョンは異なる曜日にプレイしています。あなたに適したディビジョンを選択してください。

Step4 スケジュールを受け取る

チームを結成し、リーグに参加し、自分に適したディビジョンを選択したら、リーグマネージャーがリーグスケジュールを作成し皆様に配布いたします。

Step5 楽しむ

スケジュールを受け取った後、最も重要なステップがやってきます。それはプレイして楽しむことです。

スコアリング

JCLのスコアリングシステムは、存在する中で最も公正で楽しいフォーマットになるように設計されています。他のシステムと比べて多くの主要な利点があります。

- ・全てのゲームでボールのに入った数に基づいてポイントが与えられます！試合に負けた場合でもチームの得点に貢献することができます。
- ・全員が最高のプレーをすることを促進します！サンドバックিংを防止します。
- ・スコアに到達しても途中でゲームを終わらせることはしません！相手がスコアに到達したゲームでも最後までプレーしポイントを得ることができます。
- ・シンプルなスコアリングです。ミスしたボール、イニング、セーフティなどその他チェックする必要はありません！
- ・最も重要なことは楽しくて簡単なことです！

概要

JCLは各チームのプレイヤーが対戦相手のプレイヤーと複数のゲーム（セットと言う）を行う head-to-head形式を採用しています。4人チームですので1試合に4つのセットがあります。

JCLはFargoRateによって支援されています。対戦相手の両方のプレイヤーのFargoRatingに基づいて、対戦するプレイヤー同士それぞれのrace to number（ゴールの点数）が設定されます。

8ボールのスコアリング

ゲームのスコアリング

各ゲームの勝者はゲームがどのように勝利されたかに関わらず14ポイントを獲得します。敗者は自分のグループボールがポケットされた個数×1ポイントを獲得します。したがって敗者は8ポイント以上獲得することはできません。

例) メアリーがゲームに勝ち、ジョンがテーブル上に3つのボールを残している場合、ゲームのスコアはメアリーから14-4になります。メアリーがゲームに勝利したので14ポイント獲得、ジョンは自分のグループボール7つのうち4つがポケットされたため4ポイントを獲得します。（どのようにポケットされたかは関係ありません）

セットのスコアリング

ゲームはどちらかのプレイヤーがrace to numberに到達するまで継続してプレーします。プレイヤーがゲームの途中でrace to numberに到達した場合でもそのゲームは最後まで完了する必要があります。

各ゲームの勝者が14ポイントを獲得するため、次のゲームが開始される前に両プレイヤーがrace to numberから14ポイント以内である場合『on the hill（丘の上にいる）』（ヒルヒルとも言う）

とされ次のゲームの勝者がセットの勝者となります。どちらが最初にrace to numberに到達したか、またどの程度race to numberを超えたかに関係なく8ボールを合法的に落としたプレイヤーの勝利になります。

例) ジョン（race to 54）対メアリー(race to 48)第5ゲーム終了してジョンが49-40でリードしています。ジョンはあと5ポイント、メアリーはあと8ポイントでゴールです。両者とも自分のrace to numberから14ポイント以内ですので、第6ゲームの勝者がセットの勝者となります。

	Players プレイヤー	Rating レーティング	Race レース		1	2	3	4	5
Home ホーム	ジョン	503	54	Game Score ゲームスコア	14	3	4 (タイムアウト)	14	14
SET 1 セット 1	TimeOuts-Gm タイムアウト	#s_3_、____、____		Total 合計	14	17	21	35	49
Visitor アウェイ	メアリー	474	48	Game Score ゲームスコア	5	14	14 TR	4	3
	TimeOuts-Gm タイムアウト	#s____、____、____		Total 合計	5	19	33	37	40

ウイニングボールルール

セットに勝利するためのボールは勝利するプレイヤーによって合法的にポケットされなければなりません。もし相手があなたのウイニングボールを入れた場合、あなたが合法的にボールをポケットに入れるまでそのボールの得点は保留されます。ウイニングボールがコールしたポケットと違うポケットに落ちた場合やファールと同時にポケットされるなど合法的にポケットされなかった場合、以下のルールが適用されます。

- ・あなたのイニングは終了、発生したファールなどは通常通り適用されます。
- ・不正にポケットされたボールの得点は、そのゲームで別のボールを合法的にポケットするまで保留されます。
- ・そのゲームでそれ以上合法的にポケットすることができなかった場合、不正にポケットされたボールは得点されません。
- ・不正にポケットされたボールでそのセットに勝利することはできません。

スコアリングオプション

個人の順位および表彰には、追加の採点オプションを採用することがあります。

BR(ブレイク&ラン)

プレイヤーがブレイクから自分のグループの全てのボールと8ボールを合法的にポケットし、相手にターンを渡さないまま勝利した場合。

TR (テーブルラン)

ブレイクされたプレイヤーが自分の最初のターンでグループの全てのボールと8ボールを合法的にポケットし勝利する。

WZ(ウィンジップ)

相手の得点を0に抑えたが、BR(ブレイク&ラン)やTR (テーブルラン) に当てはまらない場合。

WF(不戦勝)

不戦勝で勝利した場合。そのセットを受け取るチームに200ポイントが与えられます。

チーム合計得点の計算

得点

セットの勝者は100ポイントを獲得し、敗者はそのセットで実際に得点した点数を獲得します。

勝利マージン

セットの勝者には、相手をどれだけrace to number以下に抑えたかによって、追加の勝利ポイントが獲得できます。このポイントは敗者のゴールまでの点数×2になります。

例) ジョン(race to 58)対パム(race to 44) 最終スコア61-31でジョンが勝利。ジョンは勝利ポイント100を獲得。またパムのrace to numberから13ポイント下回らせたことで26ポイントを獲得。

ジョン126ポイント、パム31ポイントという結果になります。

チームペナルティポイント

JCLでは4人の合計MaxRating1900と設定されています。実際にプレーしたメンバーのレーティングが1900を超えた場合、そのチームは超過したポイント1につき1ペナルティポイントが発生します。

チームボーナスポイント

JCLではチーム編成によりボーナスポイントを獲得することができます。

- ・女性プレイヤーの出場 一人につき5ポイント
- ・U25プレイヤーの出場 一人につき5ポイント

タイブレーク

非常に稀ではありますが、全てのセットが終了し、全てのペナルティポイントやボーナスポイントが適用された後、試合が引き分けになる可能性があります。以下がタイブレークの順序です。

- 1 最も多くのセットを勝利したチーム
- 2 最も多くの得点差を持つチーム
- 3 レーティングの低いチーム

Bye week のスコアリング

奇数のチームのディビジョンの場合、毎週byeのあるチームがあります。byeは各チームが同じ回数になるようにローテーションします。byeに対してポイントは付与されません。ただしセッション終了時にサイクルが不完全で一部のチームが他チームより多くのbyeを持つ場合、余分なbyeを持つ各チームにはセッションのその時点での試合ごとの平均ポイントが加算されます。

スコアキーピングの責任

正確なリーグ順位とプレイヤーのレーティングのために、正確なスコアキーピングが必要です。以下は紙のスコアキーピングのための推奨事項です。

- ・どの人でもスコアをつけることができます。チームに所属している必要はありません。しかしチームメンバーはスコアキーピングの責任を共有することが推奨されます。
- ・両チームが各セットをスコアリングすることで正確性を確保することができます。スコアキーパーは各ゲームに最新の注意を払う必要があります。対戦相手のスコアシートをコピーすることは推奨されません。
- ・エラーを防ぐために、相手チームのスコアキーパーと頻繁にチェックを行う必要があります。

・スコアシートには必ず完全なプレイヤー名とレーティングを記載すること。名字または名前だけをの記載は認められません。

・チームキャプテンは、試合終了時に両方のスコアシートに署名する必要があります。

チーム順位

プレイヤーはオンラインリーグ管理システム（LMS）でいつでもディビジョンのチーム順位表を確認することができます。JCLはチーム総得点でチームの順位を決定します。

プレイヤー順位（MVPポイント）

プレイヤーはオンラインリーグ管理システム（LMS）でディビジョンのプレイヤー順位もいつでも確認することができます。セッション終了時にプレイヤー順位に基づいて表彰が行われる場合もあります。MVPポイントは以下のように計算されます。

セット勝者：プレーした100ポイント +

勝利した100ポイント +

勝利マージン

セット敗者：プレーした100ポイント +

実際の得点

一般的なルール

以下はJCLの一般的なルール概要です。特定のゲームルールについては『CSIの公式ルール』を参照してください。 <https://www.playcsipool.com/usapl-rules.html>

テーブルの選択

複数のビリヤード台がある場所では、ホームチームが台の選択権を持ちます。可能な限り手入れの悪いテーブルは避けてください。

2テーブルでのプレー

開催場所で利用可能な場合は2台以上のテーブルでプレーすることができます。

試合の開始

チームキャプテン間のコイントスで行います。コイントスの勝者は第1試合に自分のチームメンバーを選び発表するか、相手チームの最初のプレイヤーを先に選んで発表してもらうかを選択できます。最初のプレイヤーが決定したら相手チームが対戦相手を選択します。先に出すプレイヤーの選択の順序は各セットごとに交互になります。先にプレイヤーを選び発表したチームは対戦相手が決定するまでの間に変更が可能です。対戦相手が決定した後に変更することはできません。

交互ブレイク

バンキングの勝者が最初のゲームのブレイクを選択することができます。2ゲーム目からはプレイヤー間で交互にブレイクを行います。

コーチング

コーチングは、経験の浅いプレイヤーが競技的な環境の中で経験豊富なチームメイトから学ぶことができる素晴らしい機会を提供します。JCLではコーチングが許可されているだけでなく、積極的に奨励しています。

コーチングのタイムアウト

コーチングは奨励されていますが以下のタイムアウト規則に従って行う必要があります。

- ・各チームは1ゲームあたり最大1回、1セットあたり最大3回、1チームマッチあたり最大9回
- ・プレイヤー、またはプレイヤーのチームメイトがタイムアウトを要求できます。対戦相手（対戦相手のチームメイトではない）がタイムアウトを認める必要があります。
- ・もしタイムアウトを要求したチームにタイムアウトの回数が残っていない場合、相手チームのメンバーは誰でも警告を発することができます。警告を出された場合はタイムアウトを取ることはできません。他にペナルティはありません。警告がない場合はタイムアウトが認められます。対戦相手はタイムアウトの残り回数をチームメイトに確認することができます。
- ・タイムアウトが要求され認められた場合は、タイムアウトを取らなければなりません。タイムアウトが認められたにも関わらずタイムアウトを取らなかった場合でも、タイムアウトはカウントされます。
- ・タイムアウトの時間は90秒です。

・チームに登録してる選手であれば誰でもコーチになることができます。ただしコーチは自分の試合中に別のテーブルのコーチをすることはできません。

・タイムアウトが要求されコーチが指名されたら、そのコーチだけがプレイヤーと相談することができます。他の選手はプレイヤーやコーチに意見やアドバイスをすることはできません。

・プレイヤーはタイム毎にコーチを指名することができ、セット間でコーチを変更することもできます。（タイムアウト中ではない）

・コーチはアドバイスをする際にテーブルを指さしたり触れたりすることはできますが、球に触れたりテーブルにマークをつけることはできません。（チョークを置くなどもNG）コーチはシュートの前にテーブルを離れなければいけません。シューターの視線の先に立つこともNGです。

・コーチは相手のファールをチームメイトに知らせ、チームメイトがファールを発することもできます。

・コーチングルールの違反はスポーツマンらしくない行為と見なされ罰則を受けます。

最初の違反・相手のプレイヤーにボールインハンド

2回目以降・14-0でゲームを失う

（チームとしてルールを理解していなかった場合は初回は嚴重注意に抑えましょう）

コーチングとコミュニケーションについて

・コーチングとコミュニケーションの区別を明確にする必要があります。テーブルでの自分の番でない場合、選手はチームメイトと静かな会話をすることができます。これは通常のチームコミュニケーションと考えられます。相手の番が終わり、すべてのボールが止まった時点で、試合に関するすべてのコミュニケーションは直ちに停止しなければなりません。

・テーブル周辺からのコーチングは、プレイヤーがテーブルでプレイする際に許可されていません。

・テーブル周辺の人物（相手以外）は、ファールを指摘したり、プレイヤーに間違ったボールを打っていることを伝えたり、試合に関する他のアドバイスや指示をすることはできません。

棄権について

全チームメンバーは予定された時間に出席し、準備を整えていることが期待されます。ただし、チームに1人のプレイヤーしかいない場合でもプレイを開始することができます。棄権ルールは以下のとおりです。

全試合の棄権

予定された開始時間から15分経過してもプレーヤーが1人もいない場合、全試合（全セット）が棄権となります。

個別のセットの棄権

次のセットが始まる時点でチームにプレーヤーがいない場合、そのセットは棄権となります。以下の規定が適用されます。

- 棄権を受け取るチームには、その試合でまだセットをプレイしていないプレーヤーが必ず1人いる必要があります。
- 棄権されたセットは、まだスコアリングされていない最後のセットとしてスコアリングされます。たとえば、チームが第4セットを棄権し、特定のプレーヤーを回避するために第5セットをプレイすることはできません。プレイされたセットは、棄権の前にリストされていなければなりません。
- ホストの場所への入場が拒否された場合、棄権に関して例外はありません。
- 別のチームメイトがいても、チームはいつでも棄権を選択することができます。

棄権のスコアリング

棄権されたチームは、棄権されたセットごとに200ポイントを受け取ります。Game 1の得点欄に「WF」と記入する必要があります。他のポイントは追加されません。

重複プレーヤーポリシー

緊急事態での棄権試合を避けるため、チームメンバー1人が1試合で2回（2セット）プレイすることができます。以下の規定が適用されます。

- チームは、重複プレーヤーを使用する意向があることを試合が始まる前に対戦相手に通知する必要があります。
- 1試合につき1人の重複プレーヤーしか許可されません。
- 対戦相手は、試合中に競技したすべてのプレーヤーの中から、どのプレーヤーが2回プレイするかを選択する権利があります。

- 重複プレイヤーを使用するチームは、チーム全体のリーグフィーを支払う必要があります。（ピリヤード場に支払うプレー料金は別）
- 重複プレイヤーは、USAプールリーグの州、地域、および全国イベントの参加資格について、プレイした週についてのみクレジットを受けます。
- 重複プレイヤーは、最初のセットのみMVPポイントを獲得します。
- 地方リーグの規約によっては、このオプションの使用を禁止または制限する場合があります。

この重複プレイヤーポリシーは、地方リーグ戦にのみ適用されます。USAプールリーグ全国選手権では、重複プレイヤーは許可されていません。

身分証明書

リーグ戦中に要求された場合、すべてのプレイヤーは適切な身分証明書（ID）を提供する必要があります。IDの要求は、セット中ではなく、セット前または後に行うことができます。プレイヤーが適切なIDを提供できない場合は、リーグマネージャーに連絡してください。

不正な代替

もしチームが他の人の名前またはレーティングを使用してプレイした場合、そのチームは試合全体のポイントを失います。対戦相手チームは、試合結果を受け入れるか、試合全体の棄権を受け入れるかの選択肢があります。

ポストシーズンの試合中に不正な代替が行われた場合、チームはそのセッションの試合から失格となり、獲得した賞典をすべて失います。

プレイヤーの追加と削除

各セッションの最初の5週間中、チームはプレイヤーを追加または削除することができます。第6週からセッションの最後の4週間まで、チームはリーグを継続できなくなった場合のためにのみ登録選手を変更することができますが、すべての変更はリーグマネージャーの承認を得る必要があります。ポストシーズン中には変更は許可されていません。

複数チームへの所属

1セッション中に複数のディビジョンでプレイすることができます。ポストシーズントーナメントやUSAプールリーグナショナルチャンピオンシップでも、プレイヤーは複数のチームに所属することができます。ただし一人のプレイヤーが複数の試合に出場するために試合を遅らせることはありません。共通のプレイヤーがいるチームは、スケジュールの衝突を考慮して追加のプレイヤーをロースターに加えなければなりません。次のセットの開始準備ができていないチームがある場合、そのセットは失格となります。相手チームに共通のプレイヤーがいるチーム同士が対戦する場合は、その1つの試合のみどちらのチームでプレイするか宣言する必要があります。その試合後は再びどちらのチームでもプレイすることができます。

リスケジュールと振替試合

チームが試合を再スケジュールする理由はいろいろあります。そのため試合全体または個々のセットを再スケジュールすることができます。再スケジュールは、関係する2つのチームのキャプテンの責任で行います。

シーズンの最終予定日より7日前以降は振替試合は許可されていません。

チームは、試合のリスケジュールや振替試合をプレイする前にリーグマネージャーに少なくとも5日前に通知する必要があります。リクエストするチームは、再スケジュールに関する他のチームの要望に合わせるために合理的な努力をしなければなりません。締め切り前に日時を合意できない場合、どちらのチームも試合のポイントを獲得できず、両チームとも週の料金を負担することになります。ただし、リーグマネージャーが両チームのうち1つが意図的に締め切りを過ぎさせたと判断した場合、そのチームは試合全体を失格とすることができます。

チームの途中退場

セッション中に中途退場するチームは、リーグ全体に問題を引き起こす可能性があります。チーム順位、個人順位に影響を与えることがあります。

セッションを開始したチームは、全セッションの料金に責任を持っています。中途退場チームのキャプテンは、全ての料金が支払われるまで、JCLでプレイすることができません。その他のメンバーは、チーム料金の支払いが完了するまで、JCLでプレイすることができません。メンバーの支払い割合は以下の通りです。

1チーム 毎週25%

リーグフィーの責任

チームは毎週のリーグフィーに責任を持っています。未払いの料金があるチームに対しては賞典や表彰を差し押さえることがあります。全ての料金が支払われるまで、差し押さえた賞典や表彰は返却されません。

チームの代替

途中退場したチームの欠員を代替チームで埋めることがあります。代替チームは、辞退したチームが獲得したポイントを受け入れ、既存のスケジュールの下でセッションを続行します。時間とスケジュールが許す場合、代替チームは、辞退したチームによって生じた過去のバイウイークに最大3試合のメイクアップマッチをプレイする権利もあります。

代替チームが見つからない場合、リーグマネージャーは残りのチームに影響を最小限に抑えるように試みます。具体的な行動はリーグマネージャーの裁量に委ねられますが、次のいずれかまたはそれらの組み合わせになる場合があります：

- 辞退したチームの前の試合の一部または全部を消去する。
- 残りのチームに平均ポイントを授与する。
- プレイされた試合を休みに変換する。
- 辞退したチームに対して得点した最大ポイントをすべてのチームに授与する。
- その他の公正な方法。

スロープレイ

継続的または過度の遅いプレーは、リーグの楽しさに悪影響を及ぼします。私たちは、すべてのプレイヤーが適度なペースでプレーしながらリーグ戦を楽しむことを推奨します。スロープレイに関する苦情は、できるだけ早くリーグマネージャーに報告してください。リーグマネージャーは、そのような苦情を解決する責任があります。

スポーツマンシップ

JCLの主な目的は楽しむことです。悪質なスポーツマンシップは他の人たちの楽しみや興奮を台無しにします。常に相手や相手チームをリスペクトして勝つこと、負けても優雅にしている

こと、相手の手を握り、勝利したチームを祝福することは、良いスポーツマンシップの例です。

スポーツマンシップの欠如は、様々な形で現れることがあり、CueSports Internationalの公式ルールで詳しく説明されています。ただし、以下に特定の注意が払われます。

- 怒りや悪質なスポーツマンシップの表現
- 自分の能力以下のプレーを意図的に行うこと（サンドバックング）
- 違法なコーチング

JCLはこれを非常に重視しています。スポーツマンシップの欠如に対する罰則は、警告から終身追放まで様々です。

データの改ざん

データの改ざんはチームの順位、個人の順位、賞品、評価などに影響を与える重大な犯罪行為です。JCLは意図的にデータを改ざんすることに対しては、どんな小さな改ざんも一切許容せず、徹底的に取り締まります。データを改ざんする例には、以下のものが含まれますが、これらに限定されるものではありません。

- 意図的に違うスコアを記録すること
- 意図的にスコアを違うプレイヤーに記録すること
- 別の名前、または別のレーティングで意図的にプレーすること

データを意図的に改ざんしたと判断された人は、JCLおよびCueSports Internationalが所有または関連するすべてのリーグおよびイベントから、返金または補償なしに直ちに永久的に追放されます。それまでに獲得した賞品などは全て没収されます。

データの操作

データの操作は、チームの順位、個人の順位、賞品、レーティングなどに影響を与える重大な犯罪行為であり、データを改ざんすることと密接に関係しています。以下は、データを操作する例のいくつかですが、これらに限定されるものではありません。

- 意図的に試合に負けること（サンドバックとも呼ばれます）
- 本来の力を出さないこと

データを意図的に操作したと判断された人は、以下のような処分がくだされます。

- 1回目の違反 - 最低一年間、何らの返金または補償なしにJCLから直ちに追放されます。それまでに獲得した賞典は全て没収されます。
- 2回目の違反 - JCLおよびCueSports Internationalが所有または関連するすべてのリーグおよびイベントから、何らの返金または補償なしに永久に追放されます。

不服の申し立て

JCLのメンバーが特定のルールの適用やルール解釈の結果に同意しない場合、次の方法で不服を申し立てることができます。

- 初回- リーグマネージャーに書面で提出します。申し立てには、問題を完全に理解するために必要なすべての情報と詳細が含まれている必要があります。情報が不足している場合は却下されます。
- 2回目- リーグマネージャーの結果や決定に同意できない場合は、USA Pool League National Officeに書面で提出することができます。申し立てには、問題を完全に理解するために必要なすべての情報と詳細が含まれている必要があります。情報が不足している場合は却下されます。

年齢制限

JCLはすべての年齢層の人々がプレイして楽しむことを推奨しています。そのため年齢制限はありません。しかし開催地によっては年齢制限がある場合があります。したがって地域の法令を遵守し開催できるようにしてください。不明な場合はリーグマネージャーと相談してください。当面は、平日リーグは18歳以上とします。

最終権限

USA Pool League National Officeは、すべてのルール、ルール解釈、およびルール変更に関する最終権限を持っています。