

当サークルにおけるルールをまとめました。

沢山の方々のご協力により、ルールが出来ました。

皆様には感謝すると共に、ここで出来たルールが一般的に広まる事を祈って公開したいと思います。

1. 14-1「フォーティーンワン」（別名：ストレートプール）とは  
15個のボールを使い、コールショットで的玉をポケットし、得点を競うゲーム。  
得点は1個1点とし、ファールは-1点の得点計算を行い、各自の定めた得点に達したプレイヤーが勝者となる。  
ゲームの進行は、14個ポケットした時点で、最後の1個をポケットせず、14個のボールでラックをし、プレイを再開する。
2. 14-1のルール
  - (1) ラック  
15番が頂点、1番、5番が右下、左下にセットするように15個の的球をラックします。  
1番、5番は左右どちらでも良い。
  - (2) 持ち点  
BCAでは、150点とされていますが、遅くとも30分くらいで試合を終わらせる基準で点数を設定します。  
当サークルでは最低でも15点以上とします。  
下記の点数はクラスに対する基準ですので、必ずしもクラスが基準に当てはまる事はありません。  
ビギナー : 10点～ 15点  
C級(LB級) : 20点～ 35点  
B級(LA級) : 35点～ 50点  
A級 : 50点～ 65点  
SA級 : 65点～
  - (3) 得点  
ポケットする的球をコール(指定)して成功した(コールショット成功)場合のみ 得点となります。  
コールショット成功と同時にポケットした的球は、そのまま得点となります。  
ただし、コールショット失敗した場合、ポケットされた的玉は、フットスポット及びフットスポット延長線上の置ける所の後ろにアップ(置く)します。  
※ノーコールでポケットした場合、1回だけ許されますが、2回目以降は、得点として認められません。その場合もポケットされた的球は、フットスポット及びフットスポット延長線上の置ける所の後ろにアップします。
  - (4) セイフティ  
戦略上ポケットしない場合は、「セイフティ」をコールします。  
セイフティをコールしてポケットした場合は、得点として認められずにポケットした的球は、フットスポット及びフットスポット延長線上のおけるところにアップします。
  - (5) バンキング  
9ボールと同じで、バンキングを行い手前のクッションより近い人が先行か後攻か選択します。  
最初からコールショットで得点できる可能性が低いため、後攻を選択する方が一般的です。
  - (6) オープニングブレイク  
ヘッドライン(ブレイクエリア)よりブレイクを行います。  
オープニングブレイクは、以下の理由で「セイフティ」とコールするのが一般的です。
    - a. 確実にポケットできる的球がない
    - b. 変に割ってしまうと大量得点につながる可能性がある などです。

### 3. フェール

#### (1) オープニングブレイク

ブレイク時は、以下の特別ルールがあります。

「手玉と的球2個以上を1回以上クッションに入れなければいけません。」

特別ルールが成立しない場合は、「-2点」です。

特別ルールが成立して、スクラッチなどのフェールの場合は、「-1点」です。

\* 特別ルールが成立しないフェールの場合、相手のプレイヤーは、以下の選択権があります。

- a. もう一度、ラックして、フェールをしたプレイヤーがブレイクをする。( -2点)
- b. そのままの位置から相手のプレイヤーがプレイをする。( -2点)

ただし、オープニングブレイクでの3フェールは無く、相手のプレイヤーがプレイするまで1フェールです。  
何回フェールをしても良いがフェールした分だけマイナス得点になります。

#### (2) 一般的なフェール

- ・玉触りは、「-1点」です。相手のプレイヤーは、その場からプレイします。
- ・2度撞きは、「-1点」です。~~(ダブルヒットのコールが成立すれば、セーフです)~~  
相手のプレイヤーは、その場からプレイします。(現状です。)
- ・ノークッションは、「-1点」です。相手のプレイヤーは、その場からプレイします。
- ・スクラッチは、「-1点」です。

次にプレイする相手のプレイヤーは、手玉をブレイクエリア内に自由に置いてプレイします。

ただし、次にコール出来る的玉は、ブレイクエリア以外の的玉しかコールできない。

しかし、すべてがブレイクエリア内にある場合は、ブレイクエリアに近い短クッションよりヘッドラインより一番近い玉をフットスポットに移動してプレイ再開する。

同じ位置にある場合は、的玉の番号が小さい的玉をフットスポットに移動してプレイ再開する。

スクラッチした的球は、フットスポット及びフットスポット延長線上の置ける所の後ろにアップします。

- ・手玉場外は、「-1点」です。

手玉は、相手のプレイヤーがブレイクエリア内に自由に置いてプレイします。

ただし、次にコール出来る的玉は、ブレイクエリア以外の的玉しかコールできない。

しかし、すべてがブレイクエリア内にある場合は、ブレイクエリアに近い短クッションより一番近い玉をフットスポットに移動してプレイ再開する。

同じ位置にある場合は、的玉の番号が小さい的玉をフットスポットに移動してプレイ再開する。

スクラッチした的球は、フットスポット及びフットスポット延長線上の置ける所の後ろにアップします。

- ・的球場外は、「-1点」です。的球は、フットスポット及びフットスポット延長線上の置ける所の後ろにアップします。

※2008年7月より変更になりました。

#### (3) 3フェール

一般的なフェールを連続3回行うと3フェールで、「-15」点になります。

\* 3フェールになった場合、相手のプレイヤーは、以下の選択権があります。

- a. その状態からラックして、フェールをしたプレイヤーがブレイクをする。(オープニングブレイク)
- b. そのままの位置から相手のプレイヤーがプレイをする。
- c. (スクラッチした場合) 相手のプレイヤーがヘッドライン内に手玉をセットし、  
オープニングブレイク (a) を行うかそのままプレイ (b) を行うか選択します。

4. 14個ポケットしたときの対応

(1) 白球がラックを妨害している場合

- a. 15個目の的球もラックを妨害している場合
  - ・白球：ヘッドライン内フリーボール
  - ・的球：15個目の的球をフットスポットに置きラックする
- b. 15個目の的球がない場合
  - ・白球：ヘッドライン内フリーボール
  - ・的球：15個目の的球をフットスポットに置きラックする
- c. 15個目の的球がヘッドライン内にあり、ヘッドスポットにかかっていない場合
  - ・白球：ヘッドスポット
  - ・的球：そのままの位置
- d. 15個目の的球がヘッドライン内にあり、ヘッドスポットにかかっている場合
  - ・白球：センタースポット
  - ・的球：そのままの位置
- e. 15個目の的球が上記のa～d以外の場合
  - ・白球：ヘッドライン内フリーボール
  - ・的球：そのままの位置

(2) 白球がヘッドライン内にあり、ヘッドスポットにかかっていない場合

- a. 15個目の的球もラックを妨害している場合
  - ・白球：そのままの位置
  - ・的球：ヘッドスポット
- b. 15個目の的球がない場合
  - ・白球：そのままの位置
  - ・的球：15個目の的球をフットスポットに置きラックする
- c. 15個目の的球が上記のa～b以外の場合
  - ・白球と的球は、そのままの位置

(3) 白球がヘッドライン内にあり、ヘッドスポットにかかっている場合

- a. 15個目の的球もラックを妨害している場合
  - ・白球：そのままの位置
  - ・的球：センタースポット
- b. 15個目の的球がない場合
  - ・白球：そのままの位置
  - ・的球：15個目の的球をフットスポットに置きラックする
- c. 15個目の的球が上記のa～b以外の場合
  - ・白球と的球は、そのままの位置

※ 下表は、上記の内容を表にまとめたものです。

		手玉の位置		
		ラックを妨害している	ブレイクエリア内部 (ヘッドスポットには 掛かっていない)	ヘッドスポットに 掛かっている
15 個 目 の ボ ー ル の 位 置	ラックを妨害している	手玉：ブレイクエリア内 的玉：フットスポット	手玉：そのままの位置 的玉：ヘッドスポット	手玉：そのままの位置 的玉：センタースポット
	ポケットされてしまった。	手玉：ブレイクエリア内 的玉：フットスポット	手玉：そのままの位置 的玉：フットスポット	手玉：そのままの位置 的玉：フットスポット
	ブレイクエリア内部 (ヘッドスポットには掛かって いない)	手玉：ヘッドスポット 的玉：そのままの位置	すべてそのままの位置	すべてそのままの位置
	ラックを妨害しておらず、ブレ イクエリアにも入っていない。	手玉：ブレイクエリア内 的玉：そのままの位置	すべてそのままの位置	すべてそのままの位置
	ヘッドスポットに掛かっている	手玉：センタースポット 的玉：そのままの位置	すべてそのままの位置	すべてそのままの位置

## 5. 14-1 ラックゲームのスコアの付け方

このゲームは点数を数え、設定した点数に達した時に勝者となる為、点数計算をする必要があります。相手が落としていくボールを「ひとつ、ふたつ、…」と数え続けてもいいのですが、次の様な方法でスコアを記入していくと、数えなくても正しいスコアをつけることができます。

スコア用紙として適当な紙を用意（付録として用紙のフォーマットを収録した）し、A、B 2人のプレイヤーの名前を上下段に書き、ハンデがあるときは、それぞれの上がり点も書きます。

下記は、2つのシュミレーション・ゲームを例として、得点の付け方を説明します。

(例1)		1	2	3	4	5
り ゆう	3 5	S	6	12S	6	1-1
		0	6	18	25	24
と ら	3 0	S	4S	-1	8S-1	-
		0	4	3	10	10
		-6-10+4-8+6x -8-9				

例1は、りゆう選手（上がり点35）、とら選手（上がり点30）の対戦で、りゆうのオープニングブレイク。

りゆうは、セーフティをコールして、ブレイクがセーフとなる条件にも合致したので、スコア表の上段に「S」と記入する。その下には累積点数を書くので、今は「0」である。

とらは、やはりセーフティをコールし、「S」と「0」。

りゆうは、そこから6個のボールをポケットし、7個目の狙いを外した。ここで、テーブル上には、9個が残っている。この9という数字を、1ラックを表す15から差し引いて、6という数字が得られる。そこで「-6」と「欄外」に記入する。このマイナス符号は、「減点」という意味ではなく、「欄外における、その前の数字との差し引きを得点とする」という意味である。最初の得点だから、欄外にはまだ数字がなかった。それは0がそこにあると考えるので、6-0により6が得点となる。そして下段の累積点数も6と記入する。

次にとらは、4個をポケットしたあと、セーフティをかけた。テーブル上には、5個ある。だから15-5で、10という数字を得る。これにマイナス符号をつけた「-10」をさきほどの-6の右側に書く。そして今の10からさきほどの6を差し引くと、4という今のポイントが分かる。スズキの上の段には、「4S」と記入する。

そのイニングが一定の得点后、ミスによって終了した場合は、得点のみを記入する。しかし得点したあとセーフティによって交代した場合は、得点の右にSという記号をつけて表す。

とらの第2イニングまでの累積点（下段）は、4となる。

第3イニングでりゆうは、テーブルに残った5個のうち4個までを入れ続け、最後の1個を狙うことになり、そこで14個のラックを組んだ。（14-1では、自分でラックを組む。）ここで欄外には、「+4」と記入する。ラックを「またぐ」場面になったら、いつでも欄外には、プラス符号の数字が記入される。そして、数字そのものは、「14から、1つ前の数字を引いたもの」となる。ここでは前の数字が「-10」だから、14から10を差し引いて4であり、ラックをまたぐ場面なので、「+4」となるわけだ。得点欄や累積点の欄には、まだ何も記入しない。

その後、りゆうは、15個目のボールを入れながら14個のラックのブレイクにも成功し、いくつかを入れた後、セーフティをかけた。そのとき、7個がテーブルに残っていた。

テーブルの7個を15から引いて8という数字が得られる。ラックの途中でのミスなので、符号はマイナス。従って「-8」を「+4」に続けて書く。そしてここでは、8に4を「加えた」数字、つまり12が、このイニングの得点となる。

セーフティにより終了しているので、「12S」とイニング得点の欄に記入し、累積得点は、6+12により、18となる。

このようにプラス符号の数字は、「前のラックからの繰り越し点」を意味し、新たに右側に並ぶマイナス符号の数字に「加えられる」。

つまり、この欄外の数字そのものは、常に「すでにポケットされたボールの数」を表す。それがプラス符号とのときは、繰り越しだから次の数字に加える。マイナス符号の数字が並んでいるときは、ラック途中の交代が繰り返されたことを意味しており、徐々に「ポケットに落とされたボールの数」が増えているわけだから、前の数字との差が、そのプレイヤーが「新たに落とした」ボールの数を指すことになる。

シュミレーションを続けよう。

次にとらは、ファールをした。ポケットされたボールの数は変わっていない。だから欄外には、何も記入しない。イニングの得点欄には、ファールペナルティとして「-1」が記入され、それまでの得点から引かれるので、累積点は「3」となる。

りゆうは、ブレイクボールのみを残して、また14個のラックを組み、ブレイクの場面まで来た。その時点で、欄外には、「-8」に加えて14になる数字としての6をプラス符号で「+6」と書く。またイニング得点欄には、何も記入しない。

さて、りゆうは、ラックは割ったものの、ブレイクボールを外してしまい、交代となった。ここで欄外には、「+6」の右側に「x」という記号を書く。これは、ラックをまたげなかったことを意味する。そして「+6」の6がりゆうの得点となり、累積は24となる。

次にとらは、8個をポケットし、セーフティを試みたが、スクラッチしてしまった。（テーブル上には、7個ある）「-8」を欄外に記入するが、その左には「x」があるので、それ以上左の得点は加えられない。このように「x」を書いておく理由は、「ラックの継続が途切れたことを明確にし、次に欄外に記入される数字に、誤って加算されないようにするためである。

だからりゆうの第4イニングの得点は、8となり、セーフティで終わっているのにSを書くが、さらにスクラッチというファールをしているので、「8S-1」という書き方になる。ファールで交代したときは必ず、得点欄に「-1」とペナルティを別個に書く。5個入れてファールなどという場合も、勝手に「5点から1点引くから、4」と計算してしまわないで、「5-1」と、ポケットしたボール数とファールペナルティを分けて記入する。こうすることで、このプレイヤーが今「1ファール」の状態にあることが分かるのである。

