

The Rule of Cue Soccer

Version Draft 0.1 2010/7/25

はじめに

新しいポケットビリヤード用のゲーム CUE SOCCER を考案しました。

CUE SOCCER はビリヤードで行うサッカー(もどき)ゲームです。

簡単にこのゲームを説明すると、

- ・ 8番をサッカーボール
- ・ 各チーム5球づつをプレイヤーの代わりのボール

として見立て、自分のチームのプレイヤーを(手球で当てて)動かし、8番を相手ゴールにポケットすることを目的とするゲームです。

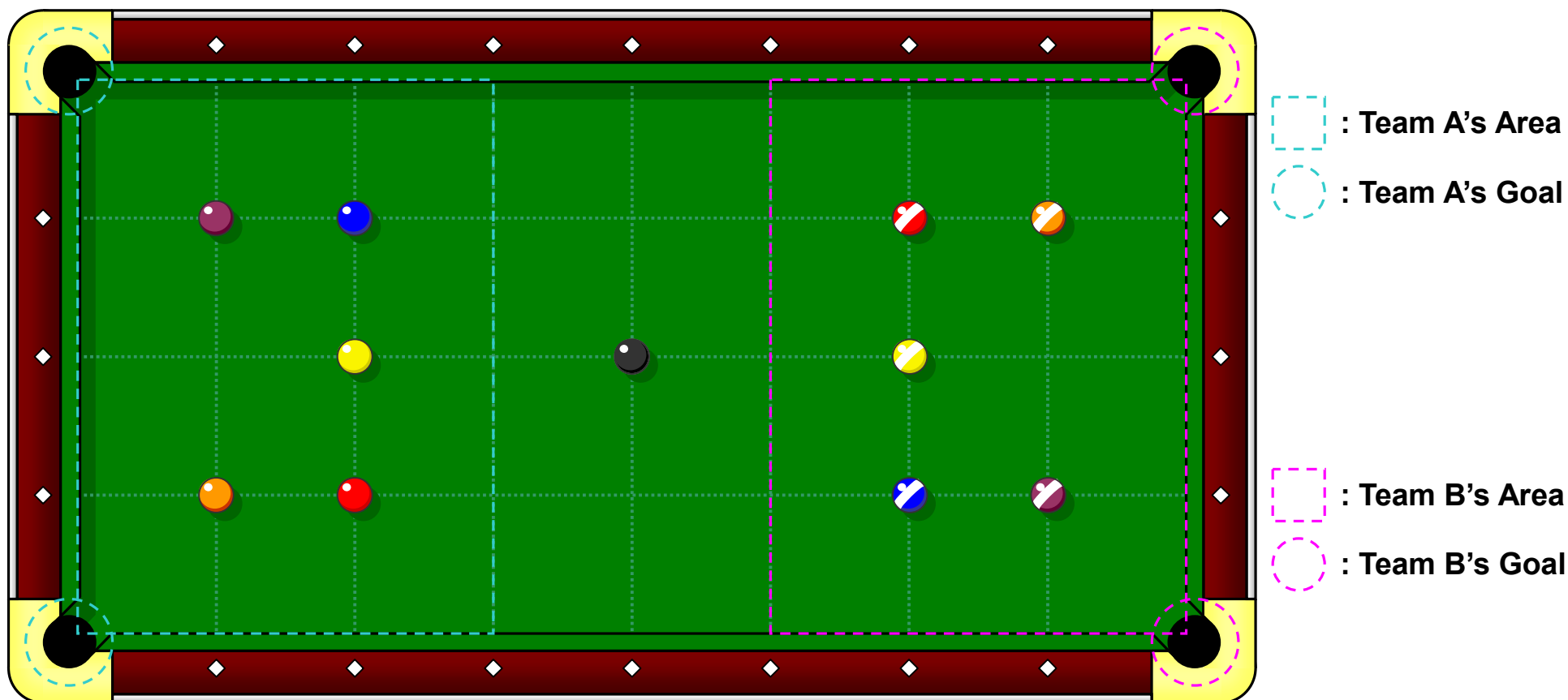
ポケットビリヤードでは、9ボールで遊ぶことが多いですが、マスワリを連発するようなプレイヤーにとっては、もはや9ボールのルールでは簡単すぎ、ゲームの展開が一方的になってしまいがちなのを解消したいと思い、新しいゲームを考案しました。

CUE SOCCER は、ルールを覚えること自体は、そんなに難しくないとはいませんが、想定する技術レベルは、ポケットプレイヤーの A クラス以上を想定しています。ですので、簡単なゲームではありませんので、ご了承ください。

ルール詳細：ゲームを始める前に

当初は2ポイント以内で考えていたが、ゲームが難しいので3ポイント以内に変更。もしかすると2ポイント以内に戻したほうがよいかもしれない。

- ・ 2チーム(通常は2名)でプレイします。
- ・ 手球、8番のほか、各チームの球として1～5番、9～13番を用います。
- ・ 各チームのエリアを、それぞれヘッドライン側3ポイント以内、フットライン側3ポイント以内に分けます。
- ・ 初めの配置は、ゴールボールはセンタースポット、各プレイヤーのチームボールは、以下の初期配置に配置します。

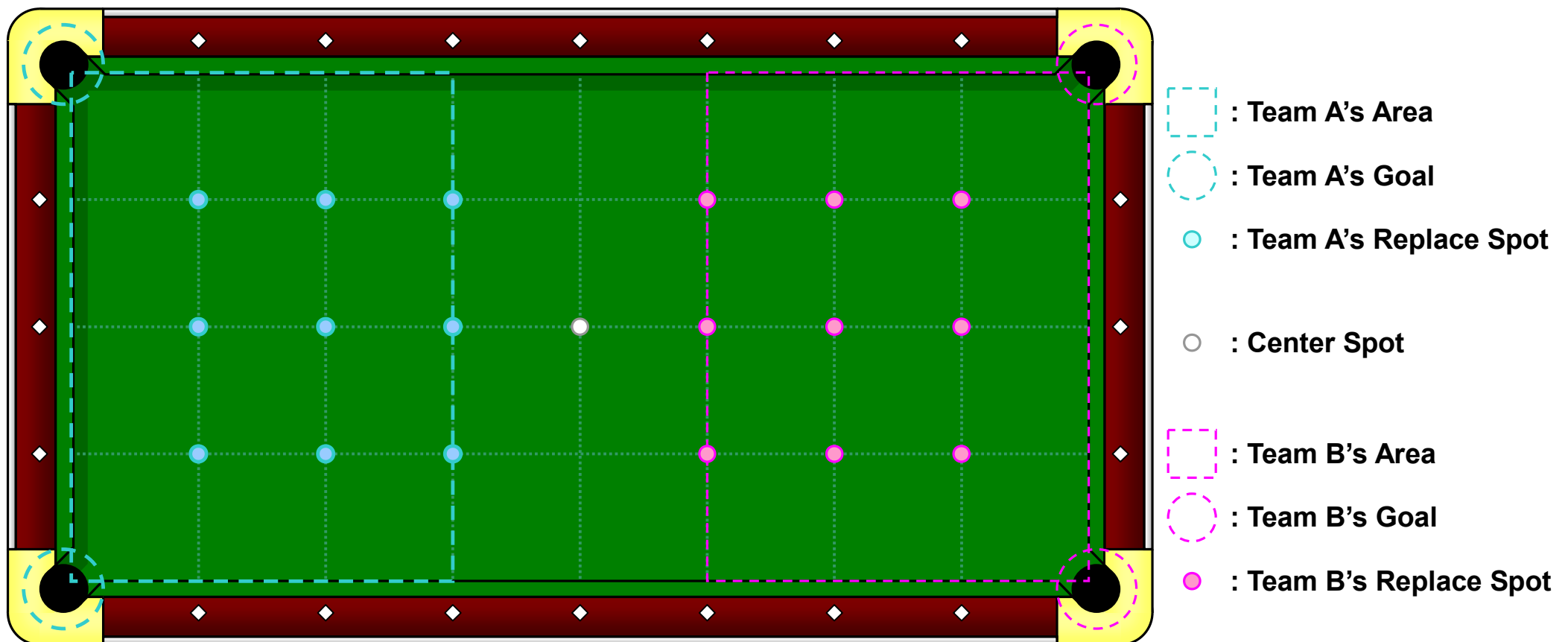


ルール詳細：ゲームの進め方

- ・ 各チームは、第一的球として、自分のチームのボールを狙います。
- ・ ゲームの目的は、8番を相手のゴールポケットに入れることです。手球で8番は直接狙えませんので、コンビネーションショットか、キャノンショットで8番を狙うことになります。
- ・ ゲームの開始は、初期配置から、先行のチームが自陣内の任意の場所に手球を置いてから、自チームのチームボールを狙ってプレーを開始します。
- ・ 1回のプレーは、何かしらの球がポケットされ続けている限り続きます。自分のチームボールを直接ポケットした場合や、相手のチームボールをコンビネーション等でポケットした場合、8番をコンビネーションでサイドポケットにポケットした場合などは、そのプレーは継続されます。ですので、通常、自分のチームボールをポケットしながら手球の位置をコントロールし、8番が狙える位置に来たら、コンビネーション等で8番を狙います。
- ・ 8番をポケットされ、ゴールにならない場合(サイドポケットにポケットした、8番をゴールしたが、ファウルした場合など)は、8番をセンタースポットに復活させます。
- ・ ターンの交代は、「何もポケットに入らなかった」、「ファウルした」、「8番がコーナーにポケットされた」場合に、交代が発生します。
- ・ ターンの交代の際には、ポケットされた全てのチームボールをテーブル上に復活させます(チームボールの復活については次章で記載)。

ルール詳細：落としたチームボールの復活

- ・ プレー中に落とされたチームボールは、プレーの交代のタイミングで復活させます。
- ・ チームボールの復活の際に置いてよいスポット(リプレイススポット)は、自陣内でのポイント上の交点の位置となります(下図参照)。
- ・ 復活時は、自分のチームボールを、リプレイススポットに復活させます。場所は自由に選べます。
- ・ 置きたい場所に別の球があって置けない(触ってしまう)場合には、そのスポットにはおいてはいけません。別なスポットに置くようにします。



ルール詳細：ファウルの条件と再開

<ファウルの条件>

- ・ 通常のファウル(球触り、手球場外、的球場外、2度撞き、スクラッチ、ノークッションなど)が発生した場合は、ファウルとなります。
- ・ 手球が自分のチームの球に当たらなかった場合、ファウルとします。
- ・ 手球を直接8番に当てた場合は、悪質なファウルとみなして、通常のファウルよりもペナルティが与えられます。

<ファウル後の再開>

- ・ ファウル後、相手チームにターンが移ります。相手チームは、手球を自陣内でのフリーボールとしてプレーを再開します。手球を現状の位置からの再開はしません。
- ・ 手球を8番に直接当てた場合、相手チームは、手球は自陣内のフリーボール、さらに、8番の位置も、「現状の位置」、「センタースポット」、「相手プレイヤーの任意のリプレイスポット」の何れかに決定してから、プレーを再開します。

<ファウルではない条件>

- ・ ポケットされたチームボールをテーブル上に戻し忘れた場合はファウルにはなりません。ファウルにはなりませんが、次にチームボールをテーブル上に戻せるタイミングは、プレー交代の前になります(気づいてもすぐには戻せません)。

ルール詳細：特殊な条件とその後の処理

- ・ 自分のチームの球を5個ポケットしてしまい、次に当てるべき球がなくなったら、その状態のままプレーを交代します。
- ・ 相手のゴールに8番をポケットしたと同時にファウルをした場合、ゴールは認められません。8番をセンタースポットに戻し、プレーを再開します。
- ・ 自分のゴールに8番をポケットした(オウンゴールを)と同時にファウルをした場合、オウンゴールの扱いとなり、相手に1点が入り、初期状態から再スタートします。
- ・ 8番がセンタースポットに戻される際、他の球がセンタースポット付近に存在し、センタースポットに置けない場合には、8番を、ヘッド、センター、フットスポットの延直線上の、自分の陣地側で、センタースポットに一番近い場所に、すでにテーブル上にある手球に触らないようギリギリ近づけて置きます。

ルール詳細：得点後のゲームの再開とゲームの勝敗

＜得点後のゲームの再開＞

- ・ 得点が取得された後のゲームの再開は、テーブル上の球の状態を初期配置に戻し、点を取られたほうのチームのプレーからゲームを再開します。

＜ゲームの勝敗＞

- ・ ゲームの勝敗は、規定の得点を取ったチームが勝利します。また、規定のプレー時間が経過したときに、お互いに規定の得点に達していなかった場合には、その時点得点の多いチームが勝利します。その時点で、同点だった場合には、PK戦で勝敗を決定します。

ルール詳細：PK戦

- ・ PK戦は、チームボール1球と手球、8番を使います。
- ・ PK戦では、8番はセンタースポットの位置から開始します。
- ・ チームボールを自陣内のリプレイスポットに、手球を自陣内にフリーボールとして置き、チームボールからのコンビネーションショットで8番を狙って撞きます。
- ・ ショットが終わったら、8番はショットが終わったそのままの位置とします。チームボール、手球は、再度配置しなおします。
- ・ 最大のショット数を5回としてショットを繰り返します。
- ・ 各チームの8番をポケットするまでに必要だったショット数をカウントします。
- ・ 両チームのうち、ショット数が少なかったほうのチームが勝利となります。

基本的な戦略

- ・ **CUE SOCCER** はコンビネーションで8番を狙うことが基本になります。ただし、相手からきた配置でいきなり狙うのではなく、自分のチームボールをポケットしながら手球を8番に対してコンビネーションが狙えるようポジションしながら、狙いに行きます。
- ・ 8番のコンビネーションを狙う場合には、直接狙うことも重要ですが、外した場合でも、コーナー付近に8番が残っているように狙います。これにより、次のターンでチャンスが生まれますし、相手チームはオウンゴールの危険を感じつつも8番を移動させなければなりません。
- ・ 8番のコンビネーションを狙う場合には、同時にアンドセーフをかけておくと、より効果的です。
- ・ 自チームのボールの配置をどう配置するかは重要です。相手チームの陣地に深く入り込みすぎたり、レール際で球が重なっていたりすると、チームボールが死んでしまいますので、定期的にポケットし、リプレイスポットに復活させてボールの配置をコントロールすることが必要です。

改定履歴

更新日	更新者	バージョン	変更内容
2010/7/25	hirahira001	Draft 0.1	新規作成