

이태원 폴리그 규칙

2020년 번역본.

1. 폴리그의 구조.

1.1 경기 / 시즌 구성방식

1.1.1 한 경기는 12게임의 개인전과 3게임의 스카치로 총 15게임으로 구성되어있습니다.

1.1.2 플레이오프는 8선승으로 진행됩니다. 8선승에 먼저 도달한 팀이 결정이 되면 나머지 게임은 진행하지 않습니다.

1.1.3 한 경기의 1세트와 2세트는 각각 6게임의 개인전이고, 3세트는 3게임의 스카치 게임으로 총 세 번의 세트로 구성되어 있습니다.

1.1.4 참가자는 한 세트에 1번만 참가할 수 있습니다. 캡틴은 세트가 끝난 뒤 게임 순서를 조정할 수 있습니다. 모든 게임은 다음 세트로 넘어가기 전에 전부 완료되어야만 합니다. 2세트가 시작하기 전 1세트가 완료되어야 하고, 3세트가 시작하기 전 2세트가 완료되어야만 합니다.

명시할 부분: 플레이오프에서는 위에서 언급한 게임순서 조정이 불가합니다.

1.1.5 게임이 시작될 때 팀은 최소 3명의 참가자가 참석해야만 합니다. 경기 시작 시 최소 3명의 참가자가 경기장에 참석하지 않았을 때는 '노쇼' 로 처리됩니다. 게임순서 (라인업 종이) 가 완성되고, 각 팀의 주장이 게임순서 종이를 교환 하였을때는, 각 팀의 주장이 모두 동의하지 않는 하에 모든 게임순서는 변경되지 않습니다. (각 팀 주장이 동의 할 시 변경할 수 있음)

1.1.6 경기는 저녁 7시 30분에 시작합니다. (경기 시작시간은 각 팀의 주장이 합의하면 변경될 수 있습니다) 만약 한 팀이 경기장에 7시 30분이 된 시점에 나타나지 않았다면, 그 시점부터 5분마다 한 경기가 기권처리 됩니다. (시간에 대해 논쟁이 있다면, 공식적인 시간을 기준으로 합니다) 만약 한 팀이 7시 30분 에서 8시 사이 또는 7시 30분부터 30분이 지난 시점에 도착한다면, 경기는 기권처리 된 경기 다음 순번부터 진행됩니다.

(만약 팀이 3명이 참석하였고, 7시 48분에 도착하였을 경우, 3경기는 이미 기권처리

되었고, 48분이면 4번째 게임은 아직 기권처리가 되지 않았으니 4번째 게임부터 시작하면 됩니다.)

늦어도 게임이 시작되면 총 게임 수는 15게임이어야 합니다.

8시 또는 경기 시작시간 30분이 지난 시점에도 상대 팀이 나타나지 않는다면, 나타나지 않는 팀은 전체 세트가 기권처리가 됩니다.

- 경기 기권처리로 처리되며 자세한 내용은 아래 1.1.11에 기재되어 있습니다.

1.1.7 만약 한 팀이 6명보다 적은 인원수로 게임을 진행할 시, 부족한 인원의 게임수는 기권처리 됩니다. 기록지에는 '기권' 이라고 기재합니다. 팀장은 참가가능한 참석자의 이름을 기록지에 적어야 합니다.

1.1.8 풀리그에서 팀을 변경하고자 하는 부분에 대한 규칙은 1.14를 참고하시기 바랍니다.

1.1.9. 팀은 한 시즌동안 멤버를 원하는 만큼 영입할 수 있습니다. (팀 영입 멤버 수 제한 없음) 참가자는 시즌이 끝나고 플레이오프에 참가할 자격을 얻기 위해서는 최소 5번의 다른 경기에 참석해야만 합니다. (5번의 다른 날자 여야만 함) 중간 대회에 참석하기 위해서는 최소 3경기에 참석해야만 합니다.

1.1.10 일정변경을 원하는 팀이 있다면 그 팀은 무조건 예정된 경기 시간으로부터 24시간 전에 연락을 취해야 합니다. 일정변경 요청이 24시간 전에 전달되었다면, 상대 팀장 또한 일정변경 날자에 동의를 하여야 한다. 리그총괄 에게도 전달하여야 한다. 만약 일정변경요청이 24시간 이전에 전달되었다면, 상대팀은 의무적으로 받아야 할 의무는 없으나, 변경에 동의함을 권장하고 있습니다. 가능하면 해당 시즌의 18,19,20주차로 변경이 가능합니다. 상대팀의 재량으로 일정변경한 날자로 변경이 가능하나, 동의하지 않을 시 경기는 기권처리 됩니다.

1.1.11 팀은 한 시즌동안 최대 4번의 일정변경 기회가 주어지고, 5번째로 일정변경을 요청한 경기는 자동으로 기권처리 됩니다.

1.1.12 기권된 경기로 승리한 팀의 결과는 10:0 으로 기록합니다. (기권된 경기로 이긴 팀은 경기 승리로 보너스 포인트도 득점합니다.)

1.1.13 1경기의 1승당 1포인트로 계산합니다. 경기가 끝났을 시점에, 8점 이상의

점수를 획득한 팀은 경기 승리로 간주하여 보너스 포인트를 획득합니다.

1.1.14 모든 'Double game' 은 스카치 더블 경기방식으로 진행됩니다.

1.1.15 만약 한 선수가 전 경기가 끝나고 바로 경기시작이 불가하다면 (경기장 내에 없을 때) 전 경기가 끝났을 시점부터 5분을 카운트 하고, 5분이 지났을 때는 기권처리 됩니다. 이 규칙은 스카치 경기에도 적용됩니다. (만약 1명 또는 2명 다 경기 시작을 하지 못할 때)

정의: 경기장 내에 없을 때의 기준은 화장실, 흡연실을 포함하지 않습니다.

1.1.16 가) 모든 팀은 경기가 시작되고 세트가 끝날 때 까지 교대브레이크로 진행합니다.

나) 첫 번째 세트 선수 지목이 끝나고, 기록지가 교환되었을 때 동전 던지기로 어느 팀이 먼저 브레이크를 할 것인지 결정합니다. (홈팀은 동전을 던지고, 어웨이 팀은 앞,뒤 중 하나를 결정하여 말합니다)

다) 두 번째 세트 선수 지목이 끝나고 기록지가 교환되었을 때도 동전던지기로 어느 팀이 먼저 브레이크를 할 것인지 결정합니다. (이번엔 어웨이 팀이 동전을 던지고, 홈 팀은 앞 뒤 중 하나를 결정하여 말합니다)

라) 세 번째 세트 스카치 선수 지목이 끝나고 기록지가 교환되었을 때도 동전던지기로 어느 스카치 팀이 먼저 브레이크를 할 것인지 결정합니다. (홈팀이 동전을 던지고, 어웨이 팀은 앞,뒤 중 하나를 결정하여 말합니다)

마) 세트마다 동전던지기를 이긴 팀은 브레이크를 먼저 진행하고, 심판도 같이 진행합니다. 동전던지기를 이긴 팀은, 브레이크를 먼저 할수 있는 선택권이 주어지는 것이 아닌, 무조건 먼저 브레이크를 해야 합니다. 심판과 초구를 치는 선수는 항상 같은 팀이어야 합니다.

명시:

동전던지기에서 이겨서 브레이크를 진행하나, 초구시 파울을 하여, 상대방이 초구를 진행할 때도 심판은 바뀌지 않습니다.

1.1.17 만약 한 팀이 시즌 중에 빠진다면, 이태원 풀리그 위원회에서 해당 팀의 진행 스케줄과 점수를 조율해서 결정 할 것입니다. 위원회는 해당 팀의 찬반투표를 팀장이 참석한 모임에서 진행 할 것입니다.

1.1.18 만약 한 팀이 3번 연속으로 경기를 포기한다면, 나머지 리그 시즌에 참여할

수 없게 됩니다. 또한, 전체 시즌 (1년)에 연속/비연속 상관없이 5번 이상 경기를 포기한 팀은 나머지 시즌에 참여할 수 없게 됩니다. 해당 팀에 속해있던 팀원은 다른 팀으로 이적하여 참여할 수 없으나, 시즌종료행사에는 참여할 수 있습니다.

1.1.19 플레이오프 경기에서 자격이 없는 선수가 경기에 참여를 하였을 때.

-플레이오프에서 자격이 없는 선수가 참여를 한 것이 발각 되었을 때는, 해당 팀은 이태원 풀리그에서 자격박탈 되고, 모든 경기가 무효처리 됩니다. 기권 처리된 경기는 상대팀에게 경기승리 보너스가 주어집니다. 모든 특별한 상황에 대한 예외는 경기 시작 전 이태원 풀리그 총괄의 허가가 필요합니다.

명시 :

자격이 주어진 선수는 웹사이트 (Qualifiers / 본선진출자) 에 기록되어 있습니다.

1.1.20 플레이오프 경기 진행중, 플레이오프 참가자격이 없는 선수가 기록지에 이름이 적혀있다면, 해당 선수가 참가한 모든 게임은 기권처리 됩니다.

2. 홈팀의 의무.

1.2.1 홈팀은 경기 시작 30분 전 어웨이 팀을 위해서 풀 테이블(다이)를 사용할 수 있는 환경을 제공해야 할 의무가 있습니다.

1.2.2 홈팀은 경기시작 전 60분부터 30분까지 연습할 시간이 주어집니다.

1.2.3 만약 해당 경기장 / 팀이 리그에서 다른 공 (예시 : 아라미스/사이클롭) 을 사용한다면

해당 공은 홈팀 뿐만 아니라 어웨이 팀에게도 동등하게 연습시간에 제공되어야 합니다. 홈팀의 연습시간이 종료됨과 동시에 공을 다른 공으로 교체할 수 없습니다.

3. 기록지.

1.3.1 기록지는 세트마다 라인업 (선수지목)을 완료하고 상대팀 기록지와 교환하여 상대편의 라인업을 기록합니다.. 한 세트가 종료되면 팀장들은 다음세트의 선수지목을 완료 하고 기록지를 교환하여야 합니다.

경기가 끝날 때 마다 팀의 팀장들은 경기 기록을 기록지를 토대로 데이터베이스 (웹사이트) 에 기재할 의무가 있습니다. 상대편 팀장은 해당 경기 내용에 수정할 사항이 있는지 두 번 이상 확인을 해야 합니다. 매 경기가 종료되는 시점에

팀장들은 카카오톡 이나 문자로 기록지를 이태원 풀리그 본부 (League official)에 전송해야 합니다. 이 작업은 하루나 이틀은 지나도 되나, 경기가 진행된 주 안으로 전송해야 합니다.

명시:

한 시즌동안 한번도 경기를 참석하지 않은 선수는 팀 명단에서 제외됩니다. 해당 선수들은 이적할 필요는 없고, 홈페이지에서 팀 수정 (Edit Team) 버튼에 있는 (Restore) 메뉴에 등록하면 됩니다.

4. 참가비.

1.4.1 이태원 풀리그 참가비와 참가비 납부 날자는 시즌 시작에 열리는 단체행사 전에 공지 됩니다.

1.4.2 일정 참가비를 납부하지 않은 팀은 해당 시즌에 참여할 수 없습니다.

5. 규정과 규율.

1.5.1. 이태원풀리그는 2008년 1월 1일에 만들어진 미국당구협회(BCA) 와 세계당구연맹(WPA) 의 규칙과 규정을 적용하고 있다. 세계당구연맹과 미국당구협회의 규칙들은 챕터 2, 3, 4, 6장에 기재되어 있다. 규정과 규율은 여러 포켓볼 종류의 게임 (8볼, 9볼 등) 복합적인 포켓볼 규칙을 위해 만들어 졌기 때문에 이태원풀리그 규칙에 몇몇 수정사항이 있습니다.

이태원풀리그 규칙과, 세계당구연맹, 미국당구협회의 규칙이 상이하다면, 이태원풀리그 규칙을 따릅니다.

1.5.2 몇몇 경기장은 마세이 나 점프샷을 허락하지 않는다고 합니다. 이것은 해당 경기장의 규칙이지 정식 이태원풀리그 규칙이 아님을 알려드립니다.

1.5.3 홈팀 주장은 경기 시작 전 구체적인 홈팀 경기장 규칙을 어웨이팀 주장에게 알려줄 의무가 있습니다. 만약 한 선수가 사전에 홈팀 경기장 규칙을 모르고 홈팀의 경기장 규칙을 어겼을 때에는 (이태원 풀리그 규칙에는 위반되지 않을 때) 파울로 간주하지 않습니다. 홈팀 경기장규칙을 사전에 통보 받고 홈팀 경기장 규칙을 어겼을 때에는 파울로 간주합니다.

1.5.4 렉지가 제공되는 경기장에서는, 각 팀의 팀장은 첫 번째 경기가 시작되기 전에

렉지 사용이 가능한지에 대해 상의하고 결정하여야 한다. 팀장의 동의가 이루어지지 않았을 때에는 렉지는 전 경기에 사용이 불가합니다.

6. 타임아웃과 세부사항 안내.

1.6.1 선수가 경기를 진행하고 있을 때에는 아무도 경기 진행중인 선수에게 말을 하거나 도움을 줄 수 없습니다. (스카치 더블 경기에서 해당 팀의 파트너는 예외입니다.) 경기중인 선수가 도움이 필요할 때에는 타임아웃을 사용할 수 있습니다.

1.6.2 각 팀은 세트당 3번의 타임아웃을 사용할 수 있습니다. 한 게임에 한번 이상의 타임아웃을 사용하지는 못합니다. 첫 번째 세트에서 사용하지 못한 타임아웃은 두 번째 세트로 이월되지 않습니다. 타임아웃은 선수의 큐가 수구를 치기 전에 사용이 가능합니다. 스카치 더블에서는 타임아웃이 허용되지 않습니다.

명시 :

경기를 진행중인 선수의 팀이 타임아웃을 부르면, 선수가 원하던, 원하지 않던 타임아웃은 1회 사용한 것으로 간주됩니다. 선수가 샷을 하고난 다음 타임아웃을 외치면, 그 타임아웃은 허용되지 않습니다.

1.6.3 타임아웃을 외치면 타임아웃 동안은 심판을 포함한 모든 팀원이 도움을 줄 수 있습니다.

1.6.4 타임아웃이 아닌 시간에 팀원의 도움을 받는 행위는 파울로 간주되고, 상대방은 프리볼을 받습니다. 심판은 선수가 이미 타임아웃을 사용하였으나 인지하지 못하고 다시 사용하려고 하였을 때 사용할 수 있는 타임아웃이 없다고 다시 한번 알려주어야 할 의무가 있고, 선수는 도움 없이 샷을 해야 합니다.

1.6.5 심판은 타임아웃 기간 및 규칙을 설명할 때에만 선수에게 도움을 줄 수 있고, 그 외에는 절대로 도움을 줄 수 없다. 선수와 같은 팀에 속해있는 심판이 선수에게 도움을 주었을 때에는 파울로 간주되고, 상대팀 선수는 프리볼을 받습니다.

1.6.6 단식. 프리볼 상황일 때 타임아웃을 사용하면 모든 팀원이 수구를 만지면서 다음 샷에 대한 설명을 할 수 있습니다. 또한, 같은 팀원은 샷을 진행하는 선수에게 도움을 줄 수 있습니다.

복식. 스카치 더블을 진행하는 같은 팀원끼리만 프리볼 상황에서 수구를

만지면서 다음 샷에 대한 설명을 할 수 있습니다. 또한 샷을 진행하는 선수에게 도움을 줄 수 있습니다.

1.6.7 샷을 진행할 선수를 위해서 테이블 위에 표시를 하는 것은 금지됩니다. (초크를 쿠션에 올려놓아서 표시하는 행위, 초크가루로 표시를 하는 행위 등.) 타임아웃 때 테이블 위에 표시를 하지 않는 선에서 팀원들은 테이블을 만질 수 있습니다. 이것은 심판의 재량으로 결정됩니다.

1.6.8 타임아웃을 외치고 동시에 2분이 주어지는데, 모든 도움은 2분 안에 끝나야 합니다. 2분이 끝나면 도움을 준 선수들은 다시 자리로 돌아가야 합니다.

1.6.9. 선수가 어프로치를 하고 있다면, 도움을 주는 선수들은 샷에 방해되지 않게 테이블 주변에 머무르지 않아야 합니다.

명시:

선수가 어프로치를 하고 스트로크를 하고 있는 상황에, 맞은편에 서서 큐의 방향을 보고 말로 미세조정 하는 것은 허가되지 않습니다. 하지만 샷을 하기 전에, 어떤 식으로 타격을 해야 하는지 알려주는 것은 가능합니다.

1.6.10 타임아웃은 1. 심판이 2분을 초과하였음을 알려줄 때, 2) 선수가 샷을 진행하였을 때 종료됩니다.

1.6.11 부팀장은 팀장이 없을 경우에 팀장의 모든 역할을 대신합니다. 부팀장도 선수를 선별할 수 있는 권한이 있습니다. 부팀장은 바뀔수 있습니다. 따라서 모든 경기에 다른 부팀장이 존재할 수 있습니다. 부팀장은 경기가 시작되기 전에 기록지에 자신의 이름을 기록해야 할 의무가 있습니다.

7. 파울 언급.

1.7.1 모든 선수들은 자신이 파울을 범한 것을 알면 양심적으로 자신이 파울을 하였다고 선언해야 합니다.

1.7.2 만약 양 팀의 주장이 심판의 결정이 잘못되었다는 것을 인정한다면, 심판은 양팀 주장의 뜻을 따라야 합니다.

8. 스포츠맨십에 반하는 행동.

1.8.1 상대팀의 경기를 방해하는 사람이 있으면, 같은 팀원의 게임이 실격패 처리됩니다. 심판은 경기 방해의 심각성을 판단하여 실격패 처리를 하거나, 상대팀에게 프리볼을 줄 수 있습니다.

1.8.2 싸움이 일어나게 되면, 리그 총괄에게 즉시 알려주어야 합니다. 싸움을 먼저 시작한 팀원이 게임 실격패를 당하게 됩니다. (해당 인원이 게임에 참여하지 않았어도 싸움을 시작한 팀원의 팀의 경기 패로 간주됩니다.) 그 사람은 해당 클럽에서 바로 퇴장당하고, 그 사람의 나머지 게임은 기권처리 됩니다. 누구라도 사람을 때린 선수는 리그에서 퇴출되고, 한 시즌동안 참가할 수 없습니다.

1.8.3 만약 누가 먼저 싸움을 시작하였는지 결정할 수 없다면, 두 선수 모두 클럽에서 퇴장당하고, 두 선수의 나머지 게임은 기권처리 됩니다.

1.8.4 리그 총괄은 각 선수에게 내릴 재재를 결정하고 공식적으로 선수들에게 내용을 전달합니다. 이 재재는 이태원폴리그에서 영구적으로 퇴출까지 고려될 수 있습니다. 이 결정은 싸움의 심각성, 해당 선수의 이전 싸움,비매너 이력을 토대로 결정됩니다.

명시:

미국당구연맹의 경기규정에 따라서 결정됩니다.

1.9. 언행

모든 선수들은 언행과 행동을 올바르게 해야 합니다. 이태원 폴리그는 다양한 사람들과 교류하며 친목도모와 좋은 경쟁을 위한 리그임을 잊지 말고 즐기시면 됩니다.

1.10. 문의사항

모든 문의사항은 이태원 폴리그의 총괄, 또는 부총괄에게 바로 문의해 주시기 바랍니다.

1.11. 프로선수의 참가.

이태원 폴리그는 아마추어 리그로 조직되었습니다. 이태원 폴리그의 목적은 아마추어의 경쟁 분위기를 유지하고 즐길 수 있는 환경을 제공해 주는 것입니다.

국내, 국제대회의 랭킹이 등록되어있거나, 국내, 국제대회에 스폰을 받아서 참가를 하였다거나, 프로 선수들은 본 리그에 참가할 수 없습니다.

또한, 상위 내용에 해당이 되는 선수는 마지막 대회참가일 로부터 최소 2년을 기다려야 참가를 할 수 있습니다.

1.12. 나이제한.

이태원 풀리그는 모든 경기가 음주가 가능한 곳에서 경기를 진행하기 때문에, 만 20세 이상의 선수만 참가할 수 있습니다. 모든 팀의 팀장들은 선수가 만 20살 이상만 참석할 수 있도록 확실하게 확인해야 합니다.

1.13. 시간 제한.

만약 경기에 시간제한을 적용한다면, 수구가 멈춘 후 다음 샷을 진행할 때 까지의 시간은 1분으로 제한합니다. (4.15 참조)

1.14. 팀 이적.

1.14.1 선수들은 시즌동안 팀을 이적할 수 있습니다. 예시 (전 시즌이 종료된 후, 새로운 시즌에서 한번이라도 경기에 참석하지 않은 경우. 양 팀에 문제가 없도록 시즌이 시작하기 전에 해당선수는 이적하기 전 팀장과 이적한 팀의 팀장에게 결과를 알려주어야 합니다.

1.14.2 새로운 시즌이 시작하고, 선수가 속해있는 팀에서 한번이라도 경기에 참석을 하였다면, 해당 선수는 그 시즌에서 한번만 팀을 이적할 수 있습니다.

1.14.3 선수가 최소 3번의 경기에 참석을 하였다면, 해당 시즌에는 팀을 이적할 수는 없습니다.

1.14.4 시즌 10주차가 지난 시점에서는 팀 이적이 불가합니다.

1.14.5 만약, 시즌에 선수가 한번도 참석을 하지 않았는데 자신의 팀이 어떠한 이유로 시즌에서 퇴출 당했을 때는 언제든지 이적이 가능합니다.

1.14.6 팀장과 팀원이 문제가 있다면, 서로 상의를 해야 하나, 이태원 풀리그 위원회에서 팀 이적을 허락한다면, 팀장은 그 선수의 팀 이적에 허가할 필요가

없습니다.

1.14.7 1.14.2 행부터 1.14.6행은 이태원 풀리그 위원회의 최종 결정 하에 내려질 수 있고 특별한 상황에 수정될 수 있습니다.

1.15. 선수의 랭킹과 수상.

1.15.1 본 리그는 선수가 특별한 게임을 하였을 때 홈페이지에 기록합니다. 자세한 내용은 챗터 5번을 참조하시기 바랍니다.

1.15.2 본 리그는 게임, 경기, 선수와 팀 성적을 본 리그 웹사이트에 통계를 내서 올립니다. 이 통계로 랭킹 1등 및 각종 성적 우수자들을 확인하여 시즌 말에 상을 수여합니다.

1.15.3 통계 집계는 플레이오프가 시작되기 전에 마무리 됩니다.

1.15.4 선수들은 플레이오프에 참가할 자격이 있어야만 상을 받을 수 있습니다. 자세한 내용은 1.1.9 행을 참조하시기 바랍니다.

1.15.5 시즌종료행사에 성적이 우수한 선수에게 상이 주어집니다.

2. 일반적인 규칙.

(미국당구연맹 규칙과 연계되어 있습니다.)

2.1 선수의 의무.

이태원풀리그에 참가하는 모든 선수는 모든 리그의 규칙, 규율, 경기 스케줄을 알고 있어야 합니다. 이태원풀리그 위원회에서는 리그를 원활하게 진행하기 위해서 많은 노력을 하고 정보를 제공하고 있으니, 선수들은 책임감을 가지고 해당 내용을 숙지하고 있어야 합니다.

2.2 브레이크 샷을 정하기 위한 동전 던지기.

기록지에 선수명단을 기록한 다음 각 세트가 시작하기 전에 브레이크 샷을 정하기 위한 동전던지기를 진행해야 합니다. 첫 번째 세트에는 어웨이팀이 동전 (앞,뒷면)을 말하고, 두 번째 세트에는 홈팀이 동전을 말합니다. 스카치 더블에서는 어웨이팀이

동전을 말합니다.

동전던지기에서 이긴 팀은 무조건 먼저 브레이크 샷을 진행하고, 양 팀이 교대로 진행합니다.

이긴 팀은 1,3,5번째에, 진 팀은 2,4,6번째에 브레이크 샷을 합니다. 심판은 항상 브레이크 샷을 진행하는 쪽의 팀원이어야만 합니다.

2.3 선수의 장비 사용가능 여부.

선수가 사용하는 장비는 세계당구연맹에 명시된 사항에 포함되어 있어야만 합니다. 일반적으로, 선수들은 허락되지 않은 특별한 장비를 가지고 게임을 진행할 수 없습니다. 만약 선수가 해당 장비가 사용이 가능한지 여부를 확인하고 싶다면, 경기 전날 대회 운영진에게 해당 장비가 사용이 가능한지 허가를 받아야 합니다. 대회 운영진에게 허가를 받은 장비는 올바른 방식으로 사용되어야 합니다.

가) 큐 - 선수는 경기중에 큐를 바꿔서 사용할 수 있습니다. (브레이크 큐, 점프큐 및 일반 큐 등) 또한 큐 길이를 늘리기 위한 익스텐션도 사용할 수 있습니다.

나) 초크 - 선수들은 개인용 초크도 사용할 수 있습니다. 라사지 색과 비슷한 초크 사용을 권장합니다.

다) 브릿지 (오리발) - 선수들은 브릿지를 2개까지 사용할 수 있습니다. 개인용 브릿지는 기존 브릿지와 비교하였을 때 비슷할 때 사용 가능합니다.

라) 장갑 - 선수들은 개인 장갑을 양손 모두 사용할 수 있습니다.

마) 파우더 - 선수들은 적당한 양의 파우더를 사용할 수 있습니다. (몇몇 경기장에서는 파우더사용이 어려울 수 있습니다)

2.4 파울 후 테이블에 공 돌려놓을 때.

파울 후 경기 재개를 위해 테이블 풋스팟에 공을 올려놓아야 할 때 풋스팟에 올려놓을 수 없는 상황에는 이렇게 대처합니다. 목적구를 풋스팟에 올려놓아야 하는데, 다른 목적구가 풋스팟 주변에 있어서 올려놓지 못할 때에는 그 목적구의 아래에 최대한 붙여서 놓습니다.

목적구를 풋스팟에 올려놓아야 하는데 수구가 풋스팟 주변에 있어서 올려놓지 못할 때에는 수구 옆에다가 놓지만, 수구와 해당 목적구가 딱(프로즌) 이 되도록 놓으면 안되고, 작은 틈이 있도록 놓아야 합니다. 만약 모든 공이 가로막고 있다면, 해당 목적구를 풋스팟에 가장 가깝게 위에다가 놓습니다.

2.5 수구 프리볼 (볼 인 핸드)

게임을 진행하는 선수가 프리볼을 받았다면, 원하는 자리에 수구를 놓고, 수구를

치기 전까지 원하는 자리로 움직일 수 있습니다. 선수들은 큐 팁을 포함한 도구로 수구를 움직일 수 있으나, 큐를 스트로크를 하며 움직이면 파울로 간주됩니다. 브레이크 파울을 하였을 때에는 상대선수는 프리볼을 받는데, 헤드스트링 뒤로 수구를 놓고, 헤드스트링 반대방향으로 샷을 해야 합니다. 만약 헤드스트링 앞에 목적구가 없고 모든 공이 헤드스트링 뒤에 있다면, 선수는 심판에게 헤드스트링에서 제일 가까운 목적구를 지목해서 넣을 수 있게 요청해야 합니다. 만약 헤드스트링 라인에 공이 걸렸을 때에는 그 목적구를 넣을 수 있는지 심판에게 요청해야 합니다. 헤드스트링에 정확히 걸린 공은 넣을 수 있습니다.

2.6 콜샷.

포CKETING이 확실하지 않은 공에 대해서는 선수는 어떤 공을 넣을지 무조건 지정해서 넣어야 합니다. 쿠션을 먼저 맞추어서 들어간 공, 또는 다른 공을 맞추어서 들어간 공은 지정하지 않았다면 유효하지 않습니다. 한번 샷을 할 때는 공 1개만 지정할 수 있습니다. 선수는 심판이 헛갈리지 않게 지정한 샷을 어떤 방식으로 넣을건지 설명해야 합니다. (뱅크샷, 콤비네이션 (총), 그 외 혼란을 초래할 수 있는 샷들을 위해서 지정을 해야 합니다.)

만약 심판이나 상대편이 샷을 진행하는 선수가 어떤 공을 넣을건지 확실하지 않다면, 콜샷을 요청할 수 있습니다. 선수는 "세이프티" 또는 "노 콜"을 말해서 샷이 끝난 다음 상대편에게 기회를 넘길 수 있습니다.

2.7. 세팅하는 법

모든 공은 움직임이 멈추고 나서 테이블의 상태나, 공의 상태 때문에 살짝 움직일 수 있습니다. 공이 멈추고 나서 살짝 움직일 때 포켓으로 들어가지 않는 이상, 살짝 움직인 공을 다시 재배치 하지 않습니다. 만약 공이 멈추고 나서 살짝 움직여서 포켓으로 들어간 경우에는 공이 원래 있었던 자리로 최대한 맞춰서 공을 다시 재배치합니다.

만약 세팅한 공이 샷을 진행함과 동시에 목적구가 포켓으로 들어간다면, (결과적으로 수구가 목적구를 맞지않고 포켓으로 들어간 경우) 심판은 모든 공을 원상태로 재배치를 하고, 다시 샷을 해야 합니다. 심판이 세팅하는 동안은 시간제한이 없습니다.

명시:

만약 공이 멈추고 5초가 지난 다음 포켓으로 떨어졌을 때, 또는 심판, 다른 선수가 공을 만져서 떨어졌을 때 공을 원래 있던 자리로 재배치 합니다.

2.8 공 재배치.

공이 재배치가 되거나, 공을 닦아달라고 요청할 때에는 심판은 해당 공을 원래 있던 위치에 놓으려고 최선을 다해야 합니다. 모든 선수들은 심판이 공 재배치를 한 위치에 이견 없이 동의해야 합니다.

2.9 외부에서 방해를 받았을 경우

샷을 진행하는 도중에 외부에서 방해를 받아서, 그 샷에 영향을 끼쳤을 때에는, 심판은 모든 공을 재배치 시키고, 다시 샷을 진행해야 합니다. 만약 해당 샷이 외부 방해가 있음에도 불구하고 영향이 없었을 때에는, 선수는 다음 샷을 진행합니다. 만약 재배치가 어려운 상황이라면, 무승부로 결정됩니다.

2.10 오심과 항의.

만약 게임을 진행하는 선수가 심판이 오심을 내렸다고 생각이 들면, 심판에게 오심을 하였다고 주장을 할 수 있습니다. 최종적으로는 심판의 결정이 적용이 되나, 선수가 심판이 판정을 올바르게 내리고 있지 않다고 생각이 들면, 양 팀의 팀장에게 항의할 수 있습니다. 선수가 항의를 하면 해당 게임의 심판은 항의가 진행될 동안은 심판의 자격을 잃습니다.

명시:

항의는 이견이 있다면 선수가 아닌 팀장도 항의할 수 있습니다. 만약 두 팀장이 서로 동의하지 않는다면, 심판의 결정으로 진행되고, 누구도 이견을 낼 수 없습니다.

2.11 마지못해 인정하는 행위는 이태원폴리그에서 적용되지 않습니다.

2.12 무승부.

심판은 이 분쟁이 결정이 되지 않을 것이라고 판단될 때, 무승부를 제안할 수 있습니다.

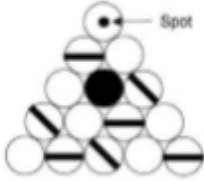
각각의 선수가 3번 이상 공을 쳐야할 때 무승부를 제안할 수 있습니다. 심판이 무승부를 제안하고 두 선수가 동의를 하면, 추후 아무런 분쟁이 없는 전제로 해당 게임은 무승부 처리 됩니다.

3. 게임 규칙.

3.1 브레이크 선공 정할 때 - 2.2 동전 던지기를 참고하세요.

3.2 8볼 렉하는 법

15개의 목적구를 삼각형틀 안에 가능한 가까이 붙여서 렉을 해야 합니다.
삼각형의 꼭지점



에 있는 공은 풋스팟에 위치하고, 나머지 공들은 옆에 설명에 있는 패턴으로 렉을 합니다.

3.3 브레이크 샷.

아래 규칙들은 브레이크 샷을 할 때 적용됩니다.

가) 수구는 헤드스트링 뒤에 놓여져야 합니다.

나) 초구 (브레이크) 를 할때는 콜을 할 필요가 없고, 아무 공이나 겨냥을 해서 쳐도 파울이 아닙니다.

다) 초구를 깬 사람이 공을 하나라도 넣고, 파울을 하지 않았을 때에는 다음 샷을 하는데, 이때는 오픈 (내 공과 상대방의 공이 결정되지 않은 상태)입니다.

라) 목적구가 들어가지 않았을 때 최소 4개의 목적구가 쿠션에 닿아야 합니다. 최소 4개의공이 닿지 않았을 때에는 브레이크 파울로 간주되고, 상대방 선수는 3가지의 옵션이 주어집니다.

1) 그냥 이 상태로 진행한다.

2) 다시 렉을 해서 자신이 초구를 깬다.

3) 다시 렉을 해서 초구를 진행한 상대방에게 다시 초구를 깨라고 한다.

마) 초구에서 8볼이 들어가면 파울이 아닙니다. 만약 8볼이 초구에 들어갔다면 초구를 깬 사람은 2가지의 옵션이 주어집니다.

1) 8번을 풋스팟에 놓고 계속 진행한다.

2) 다시 초구를 깬다.

바) 초구에서 8번도 들어가고 수구도 들어가서 파울이 된다면 상대방에게 2가지 옵션이 주어집니다.

1) 8번을 풋스팟에 놓고 수구를 헤드스트링 뒤에 놓고 다음 샷을 진행합니다.

2) 다시 초구를 깬다.

사) 초구에서 목적구가 테이블 밖으로 나간다면 파울입니다. 다음에 칠 상대방에게 2가지 옵션이 주어집니다.

1) 현 위치에서 프리볼 없이 다음 샷을 한다.

2) 수구를 가져와서 헤드스트링 뒤에 놓고 프리볼로 다음샷을 진행한다.

아) 위에 언급되지 않은 파울이 발생한다면 다음에 칠 상대방에게 2가지 옵션이 주어집니다.

1) 현 위치에서 프리볼 없이 다음 샷을 한다.

2) 수구를 가져와서 헤드스트링 뒤에 놓고 프리볼로 다음샷을 진행한다.

3.4 오픈상태에서 띠공, 색공(스트라이프,솔리드) 정하기

띠공,색공이 정해지기 전에 상태를 오픈 상태라고 말합니다. 선수는 샷을 하기 전에 넣을 공을 꼭 콜을 해야 합니다. 콜을 해서 넣은 공(색공 또는 띠공)은 샷을 진행한 선수의 것이 됩니다. 샷을 진행한 선수가 색공을 콜해서 넣었다면 상대방은 자연스럽게 띠공이 됩니다.

샷을 진행한 선수가 정상적으로 자신이 콜한 공을 넣지 못하였다면, 오픈 상태로 상대방에게 넘어갑니다. 오픈상태에서는 띠공도 색공도 넣을 수 있습니다.

명시:

3.4.1 오픈상태에서 띠공을 쳐서 색공을 넣었다면 여전히 오픈상태이고, 파울이 아닙니다. (색공을 쳐서 띠공을 넣어도 파울이 아닙니다.)

3.4.2 띠공/색공이 정해진 다음에 실수로 상대방이 나의 공을 먼저 타격을 하였을 경우에는 파울이고, 상대방에게 즉시 알려주어야 합니다.

3.4.3 상대방도 자신도 심판도 모르게 상대방의 공을 2번 이상 치고나서 나중에 인지할 때에는 게임은 무효처리 되고, 다시 시작되어야 합니다. 해당 게임에 초구를 친 선수가 다시 초구를 진행합니다.

3.5 계속해서 남아있는 법.

게임을 진행하는 선수는 콜샷을 진행하고, 8볼을 넣어서 게임이 끝나거나, 내 공을 포켓팅을 시키지 못할때까지 테이블에 계속 남아서 샷을 진행합니다.

3.6 콜샷이 필요한 샷들.

2.6에서 기재되어 있듯이 브레이크를 제외한 모든 샷에 콜을 해야 합니다. 8볼은 무조건 넣을 포켓에 콜을 해야합니다. 샷을 진행할 선수는 '노콜' 이나 '세이프티'를 콜해서 내 공을 넣어도 상대방에게 차례가 넘어가도록 정확하게 자신이 원하는 콜을 해야 합니다.

3.7 게임에서 패배할 때.

- 1) 8번을 넣고 파울할 경우
- 2) 내 공을 다 넣기 전에 8번을 넣을 경우
- 3) 8번을 콜하지 않은 포켓에 넣을 경우
- 4) 8번이 테이블 밖으로 나간 경우 (1~4번까지 경우는 초구에 포함되지 않는 경우입니다.)

명시:

샷을 진행하는 선수가 8번만을 남겨둔 상황에서 8번을 넣지 않았는데 선수가 파울을 하거나, 8번이 테이블 밖으로 나간 경우에는 8번을 풋스팟에 올려두고 상대편 선수는 프리볼을 받습니다.

3.9 기본적인 파울

만약 게임을 진행하는 선수가 파울을 범하였다면, 순서는 상대방에게 넘어가고, 상대에게는 프리볼이 주어집니다. 상대 선수는 프리볼을 원하는 곳에 놓고 다음 샷을 진행합니다.

4-1부터 4-15까지 어떠한 파울이 존재하는지 기재되어있으니 참고해 주시기 바랍니다.

3.10 중대한 파울

3.8에 기재되어 있듯이 게임중에 파울을 범하면 바로 게임을 질 수 있는 파울이 있습니다. 비매너 행위를 하여도 심판의 재량으로 해당 샷이 파울이 되 수 있고, 해당 게임이 반칙패 처리 될 수 있습니다.

3.11 무승부

(무승부에 대한 자세한 내용은 2.12를 참고하세요) 무승부 시에는 전 게임에서 초구를 진행한 선수가 다시 초구를 진행합니다.

4 파울의 종류.

한 샷에 1가지 이상의 파울을 하였다면, 그중에 가장 중대한 파울 1가지가 적용됩니다. 다음 샷을 진행하기 전에 파울이라고 선언되지 않았다면, 해당 파울은 일어나지 않은 것으로 간주됩니다.

4.1 수구가 포켓 안으로 들어가거나 테이블 밖으로 나갔을 경우.

만약 수구가 포켓 안으로 들어가거나 테이블 밖으로 나갔을 경우에는 파울입니다.

자세한 내용은 6.3 행과 6.5를 참고하세요.

4.2 상대방의 공을 먼저 타격하였을 때

오픈이 아니고 내 차례에 상대방의 공을 먼저 타격하였을 때에는 파울로 간주됩니다.

명시 :

4.2.1 수구가 내 공을 먼저 타격을 하고, 그 목적구가 상대방의 공이나 8볼의 도움을 받아서 콜한 공이 들어간 경우는 파울이 아닙니다.

4.2.2 동시패션 (동시타격) 이 일어난 경우에는 공격자 우선으로 세이프 처리됩니다. 심판도 해당 샷에 명확하게 판정을 내릴 수 없는 경우에는 파울이 아닌 것으로 진행됩니다.

4.3 테이블 파울

목적구가 들어가지 않는 경우에는 수구는 무조건 목적구를 맞추어야 합니다. 목적구를 맞춘 다음에는 최소 공 1개 (수구나 목적구)가 쿠션에 닿아야 합니다. 닿지 않는 경우에는 파울로 간주됩니다. (자세한 내용은 6.4를 참고하세요)

4.4 두 다리가 바닥에 닿지 않았을 경우

샷을 진행할 때 공격자는 최소한 다리 하나를 바닥에 딛고 있어야 합니다. 샷을 진행하는 순간 다리가 바닥에서 떨어질때 파울로 간주됩니다.

4.5 공이 테이블 밖으로 튕겨져 나갈 때.

수구 / 목적구가 테이블 밖으로 나갈 때는 파울로 간주됩니다.

4.6 공을 터치하였을 때.

모든 목적구가 다른 어떠한 것 에 의하여 조금이라도 움직여 질 때는 파울로 간주됩니다. 초크, 브릿지, 옷 ,머리카락, 신체의 일부 또는 수구가 프리볼일 때 손으로 목적구를 닿는 행위 등은 파울로 간주됩니다.

명시 :

4.6.1 긴 머리카락이 수구 / 목적구 에 닿고 있지만 움직이지 않을 경우에는 파울이 아닙니다. 해당 규칙은 세계당구연맹과 미국당구협회 규칙과는 다릅니다.

4.6.2 심판은 파울을 외치기 전에 머리카락에 닿은 공이 움직이나 정확히 확인해야 합니다. 이태원풀리그의 테이블이 수평이 아닌 곳도 있기 때문에 머리카락으로 인한 움직임인지 확인해야 합니다. 멀리 있는 공을 치기 위해 테이블에 몸을 밀착 시키는 순간에 공들이 움직이는 경우는 파울이 아닙니다.

4.7 투터치 / 떡(프로즌) 된 공

4.7.1 만약 큐가 수구를 한번 이상 타격을 하였을 때에는 파울로 간주합니다. 수구와 목적구가 가깝지만 떡 (프로즌) 되지 않았을 때에는 큐 팁은 목적구와 겹치지 않는 방향으로 샷을 해야합니다. 해당 선수가 투터치가 나지 않게 샷을 할 경우, 수구가 조금이라도 밀리면 파울이고, 확실하게 수구가 밀리지 않았다면 파울이 아닙니다.

4.7.2 그러나 수구와 목적구가 떡(프로즌) 이 된 상황이라면 겹치는 라인으로 샷을 하여도 파울이 아니고, 이것은 수구로 목적구를 타격 하였다고 여겨집니다. (프로즌 상황에 가까이에 다른 목적구가 있다면, 다른 목적구를 타격하지 않게 샷을 진행해야 합니다.

4.7.3 심판이 떡(프로즌) 이라고 판정하지 않는 이상 모든 공은 프로즌 상태가 아니라고 간주됩니다. 선수는 공이 프로즌이 되어있는지 되어있지 않은지 확인할 의무가 있습니다. 프로즌 상황에서 프로즌 된 공 방향으로 샷을 하지 않을 경우에는 프로즌 된 목적구를 타격하지 않은 것으로 간주됩니다.

4.7.4 목적구가 쿠션에 붙어있다면 그 공은 쿠션에 닿지 않은 것으로 간주되고, 다른 공이 쿠션에 닿아야만 테이블 파울이 아닙니다.

명시 :

여기에 기재되어 있는 파울들은 자주 나오지는 않지만, 만약에 발생할 경우에는 분쟁이 없도록 해당 내용이 파울인지 아닌지 공격자가 인지할 수 있도록 잘

설명되어야 합니다.

4.7.5 수구가 프로즌 상태가 아니나 목적구와 매우 가까운 경우. 목적구와 겹치도록 샷을 하면 무조건 파울로 간주됩니다. 수구가 목적구와 겹치도록 샷을 하지 않았다면 파울이 아닙니다. (목적구가 거의 움직이지 않는 샷)

4.7.6 수구가 목적구를 따라 조금이라도 진행방향으로 밀린다면 (각이 있는 경우에도) 항상 파울로 간주됩니다.

4.7.7 수구와 목적구가 프로즌 상태가 아닌 상황에 목적구의 연장선이 겹치지 않도록 샷을 하였을 때 심판이 파울을 외치지 않는 이상 절대 파울이 아닙니다.

4.7.8 수구와 목적구가 프로즌 상태일 때에는 수구와 목적구가 겹치는 방향으로 샷을 하여 목적구의 진행방향으로 수구가 밀려도 파울이 아니고, 목적구를 타격하였다고 여겨집니다. 선수는 샷을 하기 전에 무조건 프로즌인지 아닌지 상대방에게 알려주고 샷을 하여야 합니다.

4.8 푸쉬.

푸쉬에서 수구와 팁이 투터치가 났을 때에 파울로 간주됩니다.

4.9 공이 계속 움직일 때.

공이 회전을 하고 있거나, 움직일 때 샷을 하면 파울로 간주됩니다.

4.10 공을 잘못 놓았을 때.

프리볼을 받고, 헤드스트링 뒤에서 샷을 진행해야 하는데, 헤드스트링 앞에도 공을 놓고 샷을 진행했다면 파울로 간주됩니다. 선수가 수구를 놓은 위치가 확실하지 않다면 심판에게 파울 여부결정을 요청할 수 있습니다. 선수가 헤드스트링 앞에도다가 공을 놓고 샷을 하려고 하면, 심판이나 같은 팀 팀원들은 파울을 하기 전에 헤드스트링 뒤에서 샷을 하라고 말을 할 수 있습니다.

4.11 헤드스트링 뒤에서 잘못 쳤을 때.

프리볼을 받고 헤드스트링 뒤에 수구를 놓았으나, 목적구도 헤드스트링 뒤에 있는 공을 타격하였다면 파울로 간주됩니다. 이 샷이 의도적이었다면, 비매너로 간주됩니다. 수구는 헤드스트링을 지나고 목적구를 타격하여야 하며 그러지 않았을

경우에는 파울로 간주되고, 상대방에게 프리볼이 주어집니다.

4.12 큐로 연장선 그리는 행위.

게임을 진행하는 선수가 **큐를 손에서 놓고** 연장선을 그리거나 테이블 위에 놓는다면 파울로 간주됩니다.

명시:

선수가 테이블 위에 큐를 놓는 행위는 파울이 아니지만, 손에서 놓은 큐로 다음 샷을 위해서 연장선을 계산하는 행위를 하였을 때에는 파울이라고 간주합니다. 이태원폴리그 에서는 큐를 손에서 놓는 행위를 권장하지 않습니다.

4.13 순서가 바뀐 경우.

이것은 의도적이지 않았을 경우에도 파울로 간주됩니다. 이럴 경우에는 상대방이 인지한 순간에 프리볼을 받고 바로 다음샷을 진행합니다. 만약 선수가 의도적으로 순서를 바꾸어서 게임을 한 경우에는 비매너로 간주됩니다.

4.14 쓰리파울 (3번 연속 파울)

쓰리파울은 8볼과 이태원 폴리그 룰에 적용되지 않습니다.

4.15 느리게 게임 하는 행위 (인터벌 끄는 행위)

만약 심판이 해당 선수가 너무 천천히 게임을 하는게 느껴질 경우, 심판은 해당 선수에게 빠르게 게임을 진행하라고 권고할 수 있습니다. 1차 권고 후 해당 선수가 빠르게 진행하지 않을 경우에는 심판의 재량으로 두 선수 모두에게 초재기를 적용할 수 있습니다. 선수는 게임이 시작할 때나, 게임 도중에도 초재기를 요청할 수 있습니다. 또한 팀장들은 모든 게임에 초재기를 적용하는 것을 요청할 수 있습니다.

명시:

4.15.1 만약 상대방이 너무 시간을 끈다고 느껴진다면 심판에게 경고를 먼저 요청하고, 그래도 시간을 끈다면 초재기를 적용합니다.

4.15.2 비매너가 적용될 수 있습니다.

4.16 비매너 행위.

이태원폴리그에서 비매너 행위로 재재를 할 수 있는 항목은 1.8 행을 참고해

주시기 바랍니다.

비매너 행위는 사람들에게 불쾌감을 줄 수 있고, 모든 스포츠, 리그, 게임에서 하지 말아야 할 행동입니다. 이러한 행위로 인해 게임결과가 바뀔 수 도 있습니다.

아래 기재된 내용들은 비매너라고 간주됩니다.

- 1) 상대방을 교란시키는 행위.
- 2) 고의적으로 공의 위치를 바꾸어 놓는 행위
- 3) 고의적으로 백사리 (미스 큐) 를 낼 때.
- 4) 파울을 범하였지만 게임을 계속 진행하는 행위를 할 때.
- 5) 경기 도중 연습을 하는 행위
- 6) 테이블에 표시를 하는 행위 (예시 : 초크 등)
- 7) 고의적으로 느리게 게임을 하는 행위.
- 8) 장비를 적절하게 사용을 하지 않는 행위 등.

4.17 파울이 되는 점프샷.

점프샷은 큐를 아래쪽으로 기울이고, 수구의 중앙쪽을 타격하여 공을 띄워서 목적구를 넘기는 행위를 파울이 아닌 정당한 점프샷 이라고 합니다. 선수가 큐 팁을 수구 아래에서 위로 뜨거나, 수구를 아래에서 위로 퍼 올리는 행위는 파울 이라고 간주됩니다.

실수로 스트로크를 하다가 공을 건드리지 않고 샷을 하였다면 파울이 아닙니다.

- 공을 끝기 위해서 하단 당점을 주고 스트로크를 하였는데, 실수로 백사리가 났지만 내 공을 맞추었다면 파울이 아닙니다.

5. 특출난 게임 기록.

선수에게 특별한 게임은 이태원풀리그 사이트에 기록합니다. 경기 중에 특별한 게임이 나왔다면, 기록지에 적어야 합니다. 특출난 게임을 서취한 선수들은 시즌이 종료되는 행사에서 특별한 게임 배지를 수여받습니다.

5.1 8볼 박스 (8-Ball Run)

8볼 박스 는 모든 7개의 목적구와 8볼을 한 턴에 모두 넣는 것을 말합니다.

명시 :

5.1.1 선수는 꼭 첫 번째 턴에 끝낼 필요가 없습니다. 첫 번째 턴이나, 두 번째

턴이나 한 턴에 모든 7개의 목적구와 8볼을 넣었다면 8볼 박스로 인정합니다. (8볼 박스를 하기 전 턴에 공을 넣지 못하여도 적용됩니다)

5.1.2 8볼 박스는 모든 8개의 공을 한 턴에 넣을 경우 유효합니다. 상대방이 초구에서 내 공을 하나라도 넣어서 나의 목적구가 6개에서 시작한다면, 8볼 박스는 유효하지 않습니다.

5.2 박스 (Break and Run)

초구를 깨고, 최소 1개의 목적구를 넣은 후 상대방에게 전혀 기회를 주지 않은 채 7개의 목적구와 8볼을 넣어서 게임이 종료가 될 경우에 박스 (Break and Run) 가 인정됩니다.

5.3 테이블 박스 (Table Run)

게임을 진행하는 선수가 한 턴에 남은 모든 공을 집어넣고 8볼을 넣었을때 (남은 공이 7개 이하 일때) 테이블박스 (테이블런) 이라고 합니다. (이전 턴에 자신이 공을 1개라도 넣은 경우 무효)

명시 :

5.3.1 첫번째 턴이 아니더라도 테이블 런이 가능합니다. (예시 : 테이블 런을 하기 이전 턴에

공을 타격해서 넣지 못하여도 됩니다. 단, 자신이 공격 하였을 때 공을 한 개 라도 넣고 상대방에게 기회를 넘길 경우 인정하지 않습니다)

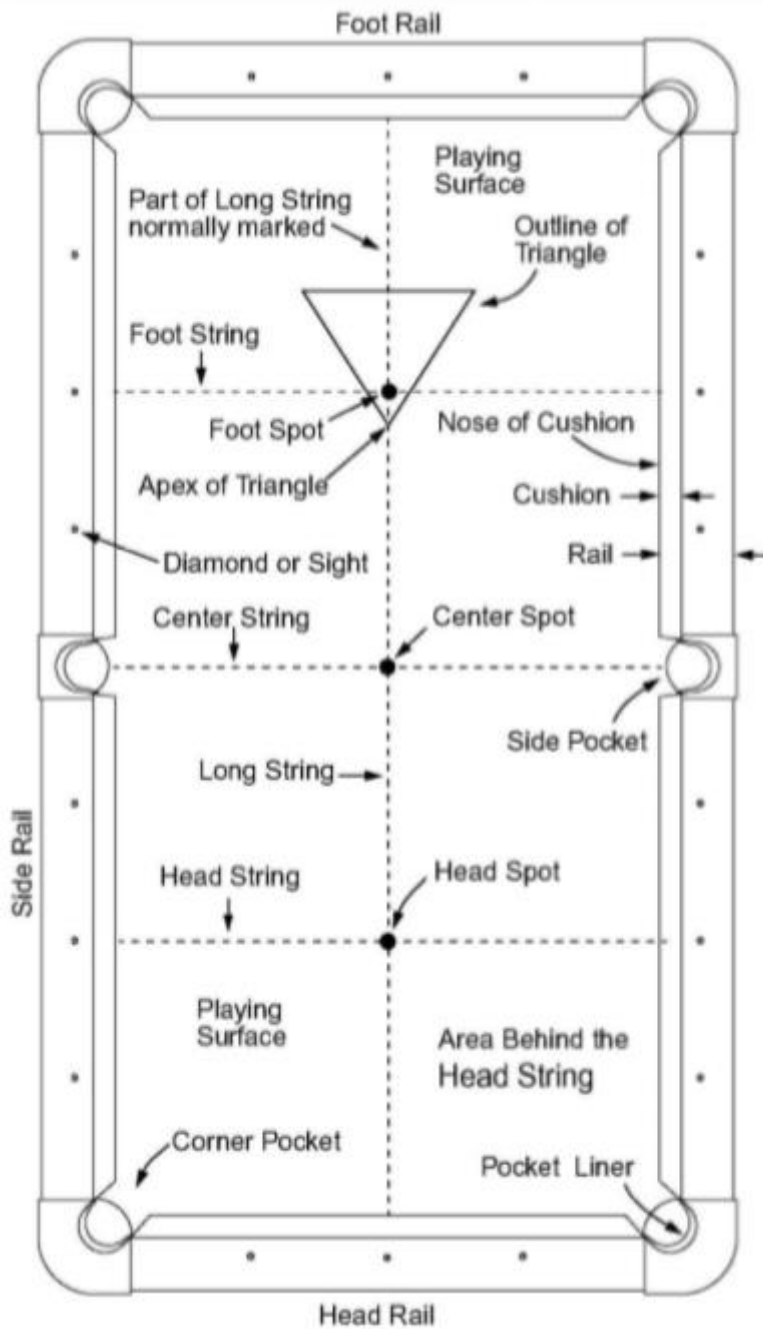
5.3.2 첫번째 턴에 모든 7개의 목적구와 8번을 넣은 경우에는 8볼 박스 (8-ball run) 으로 간주되고, 테이블박스 (Table run) 으로 간주되지 않습니다.

5.4 8볼이 초구에 들어갔을 경우.

브레이크를 한 사람이 초구에 파울 없이 8볼을 넣었을 경우에 경기는 계속 지속 됩니다. 자세한 내용은 3.3행 을 참고 부탁드립니다. 8볼이 초구에 들어갔을 때에는 이태원폴리그 웹사이트에 기록됩니다.

6. 포켓볼의 정의

6.1 테이블의 구조.



위에 있는 사진은 테이블 구조의 명칭을 각각 기재해 놓은 도면입니다. 이보다 더 자세한 내용과, 위치의 설명이 필요하다면 세계당구연맹 자료를 참조하시기 바랍니다. 세계당구연맹 : www.wpa-pool.com

테이블은 기본적으로 레일, 쿠션, 바닥과 포켓으로 이루어져 있습니다. Foot 은 목적구가 처음 시작하는 곳이고, Head 는 수구가 처음 시작하는 곳입니다.

헤드스트링 뒷쪽 이란 헤드레일 (쿠션쪽) 부터 헤드스트링 (2포인트에 그어져 있는 선) 사이의 영역을 말합니다. 헤드스트링 선 위는 포함하지 않습니다.

쿠션과, 단다이, 장다이, 포켓과 포켓에 들어가있는 고무 (포켓라이너) 는 레일의 부속이라고 칭합니다.

도면에 표시가 되어있듯이 테이블 위에는 4개의 연장선이 있습니다.

롱스트링 (long string) 은 테이블 중앙을 잇는 선입니다 (단다이 2포인트에서 단다이 2포인트까지의 연장선)

헤드스트링 (head string) 은 테이블의 1/4를 나누는 연장선이고, 헤드레일과 가깝습니다. (장다이 2포인트에서 반대편 장다이 2포인트까지의 연장선)

풋스트링 (foot string) 은 테이블의 1/4를 나누는 연장선이고, 풋레일과 가깝습니다. (장다이 2포인트에서 반대편 장다이 2포인트까지의 연장선 (풋스팟을 지남)

센터스트링 (center string) 은 각 사이드를 잇는 연장선입니다 (사이드에서 사이드까지의 연장선) 각 선은 도표에 표시되어 있습니다.

테이블 위는 수평이고, 라사지로 덮혀져 있습니다. 아래 내용은 테이블 위에 표시된 것들을 설명한 것입니다.

 풋스팟은 풋 스트링과 롱 스트링이 만나는 점을 지칭합니다.

 헤드스팟은 헤드스트링과 롱 스트링이 만나는 점을 지칭합니다.

 센터스팟은 센터스트링과 롱스트링이 만나는 점을 지칭합니다.

 심각형은 간혹 테이블위에 그려져 있거나, 꼭지점이 풋스팟에 표시가 되어 있습니다.

6.2 샷.

 샷은 스트로크로 인해서 큐팁이 수구에 닿는 순간 샷이라고 지칭합니다. 샷은 모든 공이 움직임을 회전이나 구르기를 멈추면 종료됩니다. 샷 도중에 파울을 하지 않은 상태를 Legal shot (정당한 샷) 이라고 지칭합니다.

6.3 공이 들어갔을 때.

 경기를 하는 선수가 공을 타격을 하여 발생한 움직임으로 인해 공이 테이블 위에서 포켓으로 들어갔을때 공이 들어갔다고 인정합니다. 포켓에 가까이 있는 공이 다른 목적구의 타격으로 인하여 포켓 안으로 들어가도 공이 들어갔다고 인정합니다. 공이 포켓 바로앞에 멈추고 5초동안 움직임이 없다면, 5초 뒤에 공이 들어가도 공이 들어갔다고 인정하지 않습니다. 자세한 내용은 2.7 행을 참고하시기 바랍니다.

공이 포켓 바로앞에 멈추면 심판은 5초를 세야하고, 공을 떨어트리려는 행위가 없도록 확인하게 지켜보아야 합니다. 공이 포켓에 들어갔다가 다시 테이블 위로 튕겨져 나온 공은 들어간 공이라고 인정하지 않습니다.

6.4 쿠션 파울에 관한 내용.

레일에 붙어있지 않은 수구 / 목적구가 레일을 한번 이상 닿아야지만 쿠션파울이 되지 않습니다. 레일에 붙어있는 (레일과 프로즌 된 상태) 공을 타격을 하면, 해당 공은 레일에 닿은것이라고 간주되지 않습니다. 다른 목적구나 수구가 레일에 한번이라도 닿아야만 파울이 되지 않습니다. 포켓에 들어간 공은 레일에 닿은 것이라고 여겨집니다. 레일에 붙어있는 공은, 심판, 선수, 상대방이 레일에 붙어있다고 말하기 전까지는 레일에 붙어있지 않다고 간주됩니다. 선수도 상대방도 정확하게 확인해야 합니다.

6.5 공이 테이블 밖으로 나간 경우.

공을 타격하고, 수구 또는 목적구가 포켓에 들어가지 않았으나 테이블 위에 있지 않고 다른 곳으로 떨어졌을 때 공이 테이블 밖으로 나갔다고 여겨집니다. 테이블 밖으로 나간 공은 다시 테이블 위로 올려놓지 않고, 상대방은 프리볼을 받습니다. 다른 것을 타격하여 공을 재배치하는 상황이 발생하면 공이 테이블 밖으로 나간 상황과 동일하게 진행됩니다. 수구, 또는 목적구가 레일 위로 점프 하였으나, 결과적으로 튀어 오른 공이 테이블 위에 다시 들어와서 남아있다면, 파울이 아닙니다.

6.6 스크래치. (Scratch)

수구가 포켓 안으로 들어간 경우에 스크래치라고 말합니다.

6.7 수구.

수구는 큐를 들고있는 선수가 항상 먼저 타격해야 할 공입니다. 보통 하얀색이지만, 표면에 로고, 또는 점이 표시될 수 있습니다. 포켓볼에서 수구는 1개로 진행됩니다.

6.8 목적구.

목적구는 수구로 타격을 받아서 포켓 안으로 들어가야 하는 공입니다. 각 목적구들은 1번부터 번호가 기재되어 있습니다. 목적구의 색깔과 표면 생김새는 세계당구연맹 홈페이지에 명시되어 있습니다.

6.9 패턴 렉.

패턴 렉은 이태원폴리그에서 적용되지 않습니다.

6.10 렉.

렉은 삼각형으로 만들어진 도구이며, 게임 시작 시, 브레이크를 위해 목적구들을 잘 모아주는 역할을 합니다. 또한, 목적구들이 잘 모아진 상태인 단어로도 사용됩니다. 목적구들은 렉 안에 최대한 밀착하여 모아져야 합니다.

6.11 브레이크 (초구).

브레이크는 게임의 시작입니다. 목적구들은 렉이 잘 되어있어야 하고, 수구는 헤드스트링 뒤에서 시작 되어야 합니다.

6.12 이닝.

이닝은 선수의 차례를 말합니다. 이닝은 선수가 샷을 진행하고, 목적구를 포켓에 넣었을 경우에 지속됩니다. 이닝은 선수가 샷을 진행하였을 때 목적구가 포켓에 들어가지 않았거나, 파울을 한 경우 종료됩니다. 샷을 진행하는 선수를 슈터 (Shooter) 라고 지칭합니다.

6.13 렉을 하는 자리.

렉을 할 때 삼각형 위 꼭지점에 있는 목적구가 풋스팟 위에 정확하게 올려져 있어야 합니다.

6.14 공을 재배치 하는 경우.

렉을 다시 하지 않고, 목적구가 테이블 위로 다시 올려져야 하는 경우에는, 재배치 (Re-spotting Balls) 라고 말합니다. 자세한 내용은 2.4 행을 참고해 주시기 바랍니다.

6.15 .원상태로 복구하는 경우.

공들이 큐가 아닌 다른 물체로 인해 움직이거나, 하는 경우에는 원래 공이 있던 자리로 공을 놓아야 합니다. 심판은 가능한 원상태와 똑같이 해당 공을 놓아야 합니다.

6.16 점프 샷.

점프 샷은 수구가 방해하는 공을 뛰어 넘어 타격하고 싶은 제 1 목적구를 타격하는 행위를 말합니다. 점프 샷은 어떠한 방식으로 타격하였는지에 대해 파울인지, 파울이 아닌지 결정이 됩니다. 보통 정상적인 점프 샷은 큐를 아래 방향으로 내리고 타격을 하여 수구가 테이블 표면에서 튀어 올라야 합니다.

6.17 세이프티 샷 (디펜스).

세이프티 샷은 공격자가 상대방이나 심판에게 샷을 하기 전에 '세이프티'라고 말을 해야 유효합니다. 세이프티 샷이 끝나면 어떠한 경우라도 이닝은 상대방에게 넘어갑니다.

명시 :

'세이프티' 라고 말 대신 '노 콜' 이나 '노 포켓' 이라고 말을 해도 됩니다.

6.18 미스 큐 (뺨사리).

미스 큐는 큐 팁에 충분한 초크가 발라져 있지 않거나, 과도한 수구 팁 조정으로 인해 수구의 단면을 스치는 것을 말합니다. 보통 미스 큐가 나면 특정한 소리가 나고, 큐 팁의 한 부분에 묻어있는 초크가 지워집니다. 미스 큐는 큐 팁이 아닌 큐 옆면으로 공을 타격을 하는 부분도 해당됩니다. 미스 큐는 또한 과도한 하당당점 조정으로 인해, 큐 팁이 수구의 아랫방향이 아닌, 테이블 표면을 먼저 타격하여 수구가 위로 튀어 오르는 것도 해당됩니다. 고의로 미스 큐를 내는 행위는 비매너로 간주됩니다.

6.19 경기와 게임.

경기는 몇몇 게임으로 이루어져 있습니다. 기록지에는 누가 이기고 졌는지를 각 게임마다 기록합니다. 경기는 상대방 팀과 같은 날에 진행된 모든 게임들을 지칭합니다.

6.20 그룹 (스트라이프, 솔리드 [띠공, 색공]).

공의 그룹은 1번부터 7번까지 숫자가 적혀져 있는 솔리드, 또는 색공과 9번부터 15번까지 숫자가 적혀져 있는 스트라이프 또는 띠공 으로 이루어져 있습니다.

6.21 세트 (이태원 풀리그 규정에서만 적용됨)

한 경기에는 3개의 세트로 이루어져 있습니다. 2개 세트에는 6개의 단식 게임과, 나머지 한 세트에는 3게임의 스카치 더블 게임으로 이루어져 있습니다.

6.22 라운드 (이태원 풀리그 규정에서만 적용됨).

플레이오프에서는 게임이 라운드로 진행됩니다. 호주 축구 리그에서 사용된 라운드 경기 방식은 이태원 풀리그에서 2015년 첫 시즌부터 도입되었고 지금까지 적용되고 있습니다.

2015년 이전에 진행하였던 넥다운 플레이오프에서는 각 라운드의 패자는 바로 떨어지게 되고, 이 과정은 4팀 (4강전) 이 결정될 때 까지 진행하였었습니다.

현재 이태원풀리그에서 도입한 호주축구리그 플레이오프 경기방식 (AFL)은 16팀이 출전하면, 한 라운드당 4팀이 떨어지고, 4팀 (4강전 라인업) 이 결정 될 때 까지 진행합니다.

현재 이태원풀리그에서 도입한 호주축구리그 플레이오프 경기방식 (AFL)은 8팀이 출전하면, 한 라운드당 2팀이 떨어지고 4팀 (4강전 라인업) 이 결정 될 때까지 진행합니다.

현재 이태원풀리그에서 도입한 호주축구리그 플레이오프 경기방식 (AFL) 의 자세한 내용은 이태원풀리그 홈페이지에서 다운로드 받아서 참고해 주시기 바랍니다.

-끝-