



Japan  
CSI Pool  
League

Fargo Rateを使った  
アマチュアリーグをリサーチ

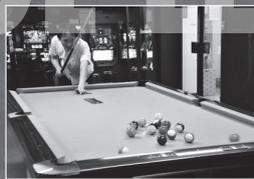
# 2シーズン目に突入した JCLの今を 見てきました!

世界中のプレイヤーの対戦成績を基に算出されるプレイヤーレベルの指標として  
注目を集めている『Fargo Rate (ファゴレート)』を使用し、  
エイトボールを種目にリーグ戦を行う『JAPAN CSI POOL LEAGUE (JCL)』。

6月に起ち上げられた日本初上陸のリーグが、この8月から2シーズン目をスタートさせている。  
ここでは、リーグ戦の現場取材し、代表の関浩一氏にもお話を伺いながら、JCLの現状を紹介する。

取材協力 / Alvis (東京・三ノ輪)

## JAPAN CSI POOL LEAGUE



### 現在11ディビジョン、57チーム

リーグ戦の現場にお邪魔したのは、9月12日(火)に行われた東京・浅草ディビジョンの2シーズンの第3週で、この日は会場の『Alvis』(東京・三ノ輪)に6チームが集まって同時に3試合が消化された。年齢もビリヤード歴も様々な30名近いJCLプレイヤーが試合前に徐々に集まり、皆がエイトボールをプレーしている様子はなかなか見えない光景だ。

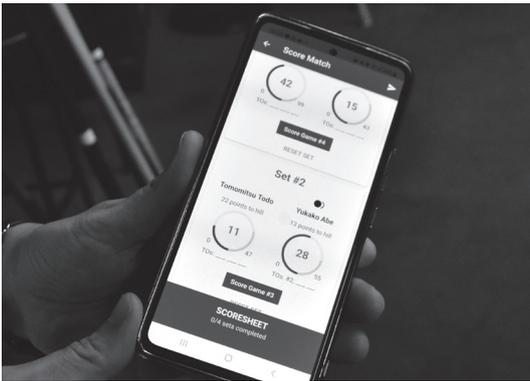
1シーズン目の『HIMAWARI』を8ディビジョンでスタートしたJCL、2シーズン目の『2023MOMJI』は東京5、大阪2、埼玉、静岡、愛知、島根各1の11ディビジョン、計57チームとなった。1チームは5〜8名の編成でアクティブメンバーは342名。まずは12月9日〜10日に開催されるJCLファイナル進出をかけた8月22日〜11月28日までの15週に渡るリーグ戦が展開されている。

「今日は1試合につき2台、計6台のテーブルを使います。毎回のリーグ戦には4人が出場して1対1で4回のゲームをやりまますから、同時に2戦を行って2回転で進めます」(関氏)

定刻の午後8時になると、それぞれの対戦チームが集合してまずは挨拶。じゃんけんで出場プレイヤーの発表順を決めたあと、1ゲーム目と2ゲーム目の出場選手を出し合っついていよいよ試合開始となった。

『2023HIMAWARI』開催ディビジョンと参加ビリヤード場

都道府県	ディビジョン	チーム数	参加ビリヤード場
東京都	浅草Div	8	Alvis Mag AIMS ブラザー
東京都	池袋Div	9	ロサ ハイダアウト 相馬 インペリアル ビリヤードクラブナビー
東京都	江戸川Div	6	OnlyOne ルパン亀戸 ヤマニ
東京都	世田谷Div	4	ARAI世田谷 アドバンス NORA 松山ビリヤード
東京都	大田Div	4	ALICE JAM
大阪府	大阪Div	5	フルークス COZY長居店 AMII
大阪府	北大阪Div	5	Willie ブラボー
埼玉県	埼玉セSPA Div	4	セSPA東大宮
静岡県	静岡B-DAMA Div	4	B-DAMA
愛知県	愛知Origine Div	4	Origine
島根県	島根ARITTO Div	4	ARITTO



リアルタイムのスコア状況。赤い数字が各プレイヤーが勝利するために必要な点数



試合開始はまず両チームの挨拶から



スコアラーは1ラック毎に点数に間違いがないかチェックして試合を進める



出場プレイヤーを決め、スコアリングアプリに対戦情報を入力。操作はとても簡単!

全てがアプリで完結!

JCLのリーグ戦や試合の進め方、には大きな特徴がある。その一つが、全てがアプリ一つに集約されている点。

まず各テーブルで試合を始めるにあたって、1ゲーム目の対戦カードをスコアリングアプリに入力すると、ファアゴレートと連動してそれぞれの試合のハンデが自動的に決定して、プレイヤーのポイントが、例えばAさん99点、Bさん39点などのように表示される。

JCLのエイトボールは獲得ラック数ではなく、ポイント制になっていて、基本的にエイトボールを入れれば、つまりラックに勝てば14点。しかし、負けた側にも、そのラックでポケットしたボールの数だけ点数が入るので、そのラックを落としたりとしてもポイントを伸ばすことができる。相手がマスワリなら0点だが、グループボール7個を入れて最後に負けても7点をゲットできるのだ。

そして、どちらかが所定の点数に達したら1ゲームが終了となるのだが、このハンデ設定とポイントルールが、JCLのエイトボールをビギナーからSAクラスまでがエキサイティングに戦える絶妙なエッセンスとなっている。

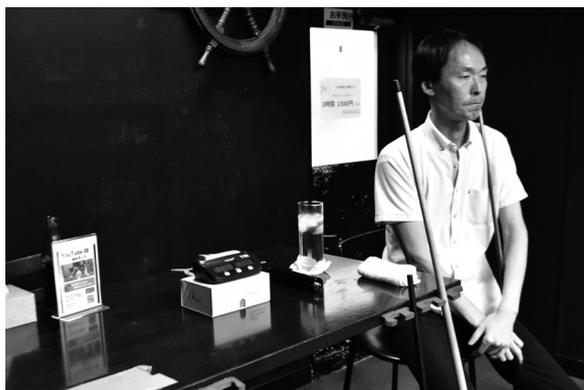
スムーズな試合進行

まず実際の試合の流れだが、お互いの



## レーティングとクラス分けの目安

CLASS	Fargo Rate	JPA SL	
D	250	1	初心者
C	275	2	イメージボールがわかる
CC	300	3	ポジションを考え始める
CCC	350	4	ヒネリを使い始める
B	400	5	Bクラスになりたて
BB	450	6	Bクラスで勝ち始める
BBB	500	7	Bクラスで上手いグループ
A	550	8	Aクラスなりたて
AA	600	9	Aクラスで勝ち始める
AAA	650	9	Aクラスで上手いグループ
SA	650	9	SA



チェスクロックの導入も時短に一役買っている

チームで1人ずつスコアラーを立てて、プレイヤーが交互ブレイクで対戦開始。JCLではスムーズな試合進行のために、今シーズンからチェスクロックを導入しており、プレイヤーは各自持ち時間25分で、それを使い切ったら30秒ルールでブレイクする。タイムアウトは1ラックに1回、1試合に3回、チーム全体で9回まで取ることができて、その時間は90秒。この日もラックの要所でのコーチングも頻繁に行われていた。

そしてどちらかが⑧をポケットして1ラックが終わると、スコアラーがスコアを入力して、互いに間違いがないかを確認。この時にプレイヤーにもわかるように「14-3です」とか「14-5」とスコ

アを知らせる声それぞれのテーブルから聞こえてきた。

入力の手間も少なく、試合進行もスムーズになるよってきたシステムで、開始1時間を経過した段階で2回転目に入るテーブルも多かった。

「2テーブル同時進行だと2時間程度で終わります。これは重要ですね。アプリにしても最初はややこしそうに思えるかもしれませんが、1試合経験したら、アプリ慣れしていない世代のメンバーもスムーズに操作しています。まあ私もおじさんですが（笑）、全く問題なかったですね」（関氏）

この日の試合進行を見ている、スコアリングで多少時間がかかったのは、取

り切り途中で他の球に蹴られて⑧が入ってしまい、ラックが終了した場面のみ。天を仰ぐプレイヤーと大盛り上がり両チームが、やや時間を置いて「この裁定は？」となったが、⑧をポケットした時に入れたボールも含め、3個として、「14-3」に落ち着いた。そして、この時に改めて、参加している様々な世代とレベルのプレイヤーがJCLを楽しむ様子も伝わってきた。

## エキサイティングなゲームを演出

試合が進行していくと、佳境を迎えているテーブルから「オンザヒルです」という声が聞こえてくる。これはプレイヤーがゴールまであと14点以内に迫った時、つまりこのラックで⑧を落とせば勝ちとなる状況を知らせるもので、アプリ内に示される。

また、同じくアプリ内には、ゴールまでの点数が互いに違う中で、現在どれくらいポイントしていて、優勢なのか劣勢なのか一目でわかる表示もある。そして、試合が終わって全ての結果が入力されると、別の計算式で決められる勝者と敗者、各プレイヤーの獲得ポイントがスコアに反映される。もちろんこれも自動で、全ての試合が終了した段階で、チーム全体のスコアシートが完成し、結果を確認することができるのだ。

とにかく、チーム全体でよりゲームを



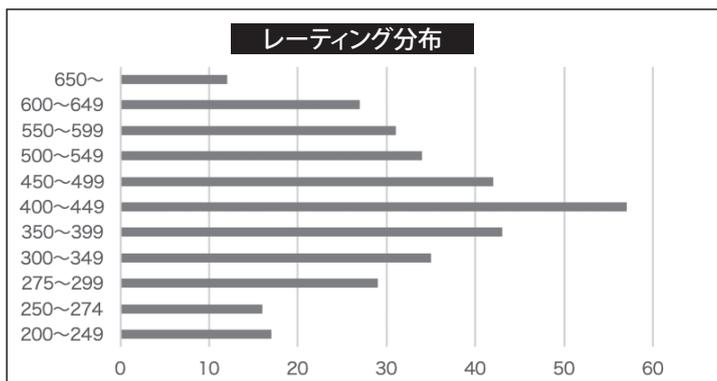
歴10年、Aクラスプレイヤーのお母様と歴3ヵ月のご子息がチームメイト!



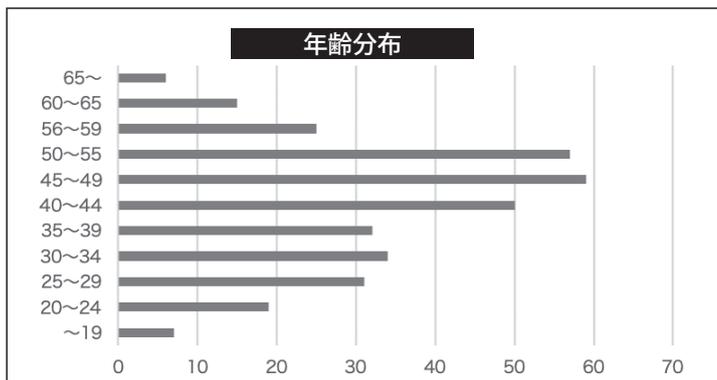
まさかの⑧インで天を仰ぐ

## プレイヤーの男女比とレーティング&年齢分布

**男女比** ⇨ 男性74.3%・女性25.7%



参加者全体の平均レーティングは429.3



参加者全体の平均年齢は43.1歳

### ならびではの戦術も必要

このように、アプリを中心にリーグと試合がシステマティックにまとめられているJCLだが、ファアゴレートとポイント制と連動したハンデ設定もかなり絶妙で、これがJCLエイトボールをかなり面白くゲームにしている。

「そうなんです。例えば99-39だと、大

楽しめる仕掛けから、結果集計にいたるまで、かなり完成度の高いアプリだと感じた。

まかに言つてAクラスとBクラスの対戦ですが、単純にラックハンデで言えば、8-2くらいになる計算なんです。これは上級者にとつてはかなり厳しい設定になっています。そして、ルール上、レーティングが720を超えると、プロレベルと判断され、リーグには出場できなくなるのも大きいですね」（関氏）

実際にこの日も接戦が多く展開されていたが、550のレーティングで試合に臨んだAクラスプレイヤーに試合後に話を聞くと、

「まだJCLエイトボールの戦い方は模

索中なんです。戦術は通常のエイトボールと変わるところがあると思つています。レーティングが低いプレイヤーとの対戦はとにかく緊張感があります。2個エイトボールを入れられると、もうそこで28点で、こちらがマスワリしない限り、勝つたラックでも相手にポイントが入る訳ですから、かなりキツイです（笑）」

と、これまでに経験したことのないルールに多少戸惑いながらも緊張感あるプレーを楽しんでいる様子が窺えた。

### JCLの課題と今後！

さて、今回の取材では、JCLリーグが実際にどのように行われ、その中でアプリやシステムがどう運用され、プレイヤーがどう楽しんでいるかを中心に見てきたが、最後にJCLの今とこれからについて、課題も含めて関氏に伺つてみた。

「2シーズン目に入ってデイビジョン、チーム数ともに拡大できたので、その点は良かったし、リーグに参加していただいているピリヤード場様、メンバーになつていただいたプレイヤーの皆さんには感謝しています。これからもリーグをしっかりと運営しながら、JCLの面白さや魅力の発信もしていき、まずは100チームを目指します。ファアゴレートについては、JCLが日本で初めて本格的に採用したもので、データ量がまだまだ少ないため、信頼性がより高まるのは少

し先になると思いますが、できれば国内でファアゴレートによるクラス分けがスタンダードになることを大きな目標の一つにしていますので、ぜひたくさんプレイヤーの皆さんに協力をいただければと思つています。このように野望はたくさんありますが（笑）、まずはこの12月に行う初めてのJCLファイナルを通じて、来年のラスベガス本戦に初めての日本チームを送り出すことに専念します」



### 関浩一

Hirokazu Seki

『JAPAN CSI POOL LEAGUE (JCL)』代表。東京・三ノ輪の『Alvis』オーナーであり、NBA普及指導委員、本誌連載『チャレンジTHEドリル』や書籍出版（『楽しみながら上手くなるピリヤードドリル』『ドリルでマスターするピリヤード』）、YouTubeチャンネル『たつくと黒子のピリヤードチャンネル』など、あらゆるシーンにおいてピリヤードの普及、発信に努めている。

公式ホームページはこちら

