

# FUJIYAMA公式ルールブック



第七訂版 2009.3.1  
FUJIYAMA評議会発行  
<http://p-fujiyama.com/>

## 「The OPEN」 FUJIYAMA Championship とは？

FUJIYAMA発祥の地である日本において、FUJIYAMAのルールなどを決めているFUJIYAMA評議会の主催によって毎年1回開催されます。

国籍や性別や年齢、プロやアマチュアなど、すべて関係なく、ただ一人のFUJIYAMAの頂点を決めるトーナメントです。

今年はいったい誰が、

「FUJIYAMAの女神が舞い降りた者にのみ与えられる」という

「The rising sun」と呼ばれるチャンピオンシップエンブレムに口づけすることができるのでしょうか？

またそこに辿り着くまでにどのようなドラマが待っているのでしょうか？



• FUJIYAMAの始まり	..... P 3
• はじめに	..... P 4
• 初期配置図	..... P 5
• The 7 rules of FUJIYAMA	..... P 6
• ファウル時のリスタート早分かりフローチャート図	..... P 7
• ゲーム概要	..... P 8
• 詳細ルール	..... P 9~P13
• 正式な試合形式	..... P14~P17
• よくある質問	..... P18
• FUJIYAMA用語集	..... P19
• オープニングの定石	..... P20
• 様々な攻撃の発想	..... P21
• 様々な防御のスタイル	..... P22



1998年の頃だった。日本ではサッカーで初のワールドカップ出場を果たしたフランスW杯に熱狂し、当時流行り始めていたビリヤード場ですら客足はまばらになっていた。

このゲームを発案した青年、大瀧雅之はそのビリヤード場にいた。W杯の熱狂の中、彼は考えていた。サッカーの様な高い戦略性・戦術性に基づく息詰まる攻防を、ビリヤードにおいて再現できないものかと。そして彼は試行錯誤の末にルールをまとめ、友人と世界で初めてのゲームをプレイした。これが全ての始まりだと伝えられている。

その後、面白さからプレイヤーは一人また一人と増え、更なる高度なゲーム性が追求されていった。勝つための様々な戦略が開発されていく中でルールは洗練され、ほぼ今の原型が出来上がった。そしてここにビリヤードの歴史に初めてフォーメーションや戦略が生まれる事となった。

この当時からすでに、このゲームのプレイヤーの間には、ある確信に近い予感があったという。それはこのゲームが近い将来、新時代のポケットビリヤードの主流になるだろうというものだった。

日本で生まれたこのゲームは、いつしかプレイヤーの間で「FUJIYAMA」と呼ばれるようになり、世界で初めて「FUJIYAMA」がプレイされた、東京は高田馬場にある山水ビリヤード支店の5番テーブルは、「FUJIYAMAプレイヤー」にとっての聖地とされている。



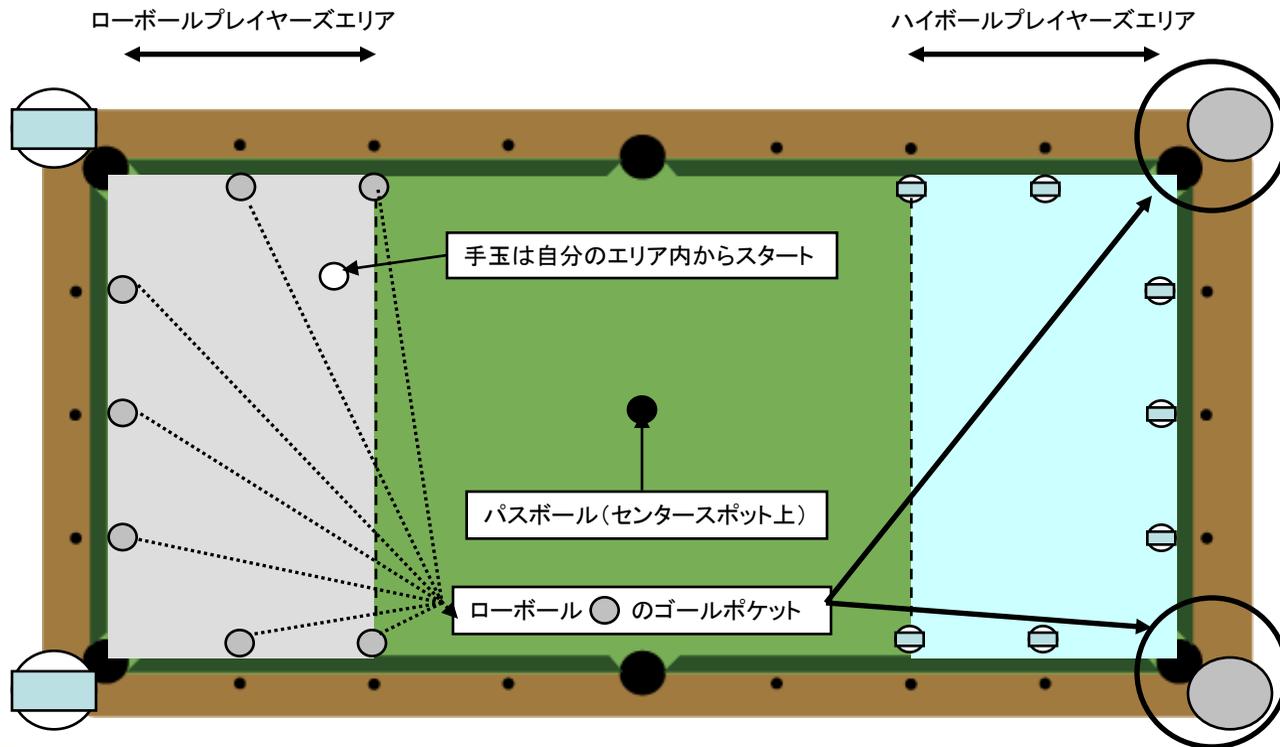
FUJIYAMAはシュート力やポジション力は当然の事、  
はば広い知識や想像力によって競い合われるゲームである。  
テーブル全体において繰り広げられる  
相互の駆け引きからもたらされるダイナミックな展開と、  
それを制した勝利のなんと爽快なことか！  
奇跡のような一手に、それを観ている人々は、  
つま先から頭まで痺れるほどの興奮を味わうだろう！  
私はFUJIYAMAが全ての人々に深い満足感を与えうるものになると  
心から信じてやまないのである。

ビリヤードを愛する全ての人々にこのゲームを捧ぐ・・・

大瀧雅之



# 自分の持ち球7つを先にゴールすれば勝ち



## 1. 自分側のボールを、敵側エリアのゴールポケットに入れる

→敵より先に7つ全てのボールを、敵側エリアのゴールポケットへゴール(有効な得点)したプレイヤーの勝利です。  
敵側エリアのゴールポケット以外にボールがポケットした場合は得点にならず無効です。プレイを続行する事はできません。

## 2. 第一的球にできるのは、自分側のボールと、2回連続ではないパスボール

→パスボールを2回連続で第一的球にするとファールになります。敵側のボールを第一的球として当てるとファールになります。

## 3. 敵側のボールをポケットすると自殺点

→それがどのポケットであれ、敵側のボールをポケットすると自殺点になります。  
ファールやスクラッチと同時でも自殺点は取り消されず、有効です。

## 4. パスボールが第一的球である場合にはどのボールがポケットされてもプレイ続行をできる

→パスボールが第一的球で、テーブル上の手玉以外のボールがポケットされれば、それがどのポケットであれ、プレイを続行できます。  
ただし第一的球ではなく、間接的にパスボールをポケットしてもプレイは続行できません。

## 5. パスボールが第一的球である場合には自殺点は発生しない

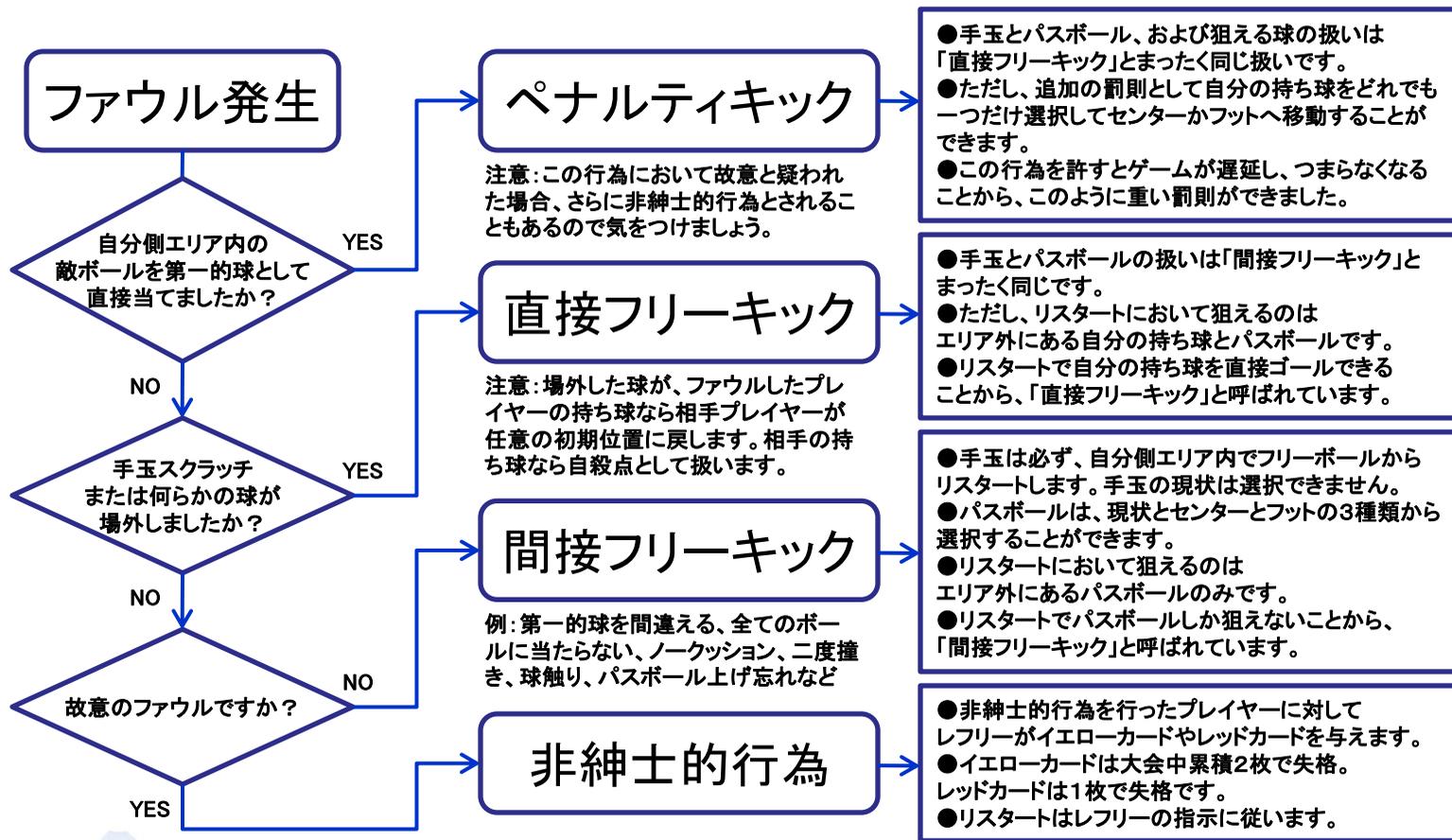
→上のパスボールを第一的球に使ったケースにおいてのみ敵のボールをポケットしても自殺点になりません。

## 6. ゴール(有効な得点)以外のボールはテーブルに戻る

→パスボールは常にセンタースポットに、その他のボールは初期配置のポイントの任意の場所に、次のプレイヤーが置きます。

## 7. ファールの3種類とペナルティ

- ・第一的球を間違える、全てのボールに当たらない、ノークッション、二度突き、球触りなど  
=「間接フリーキック」→手玉は自分側エリア内フリー、パスボールを現状かセンターかフットを選択、狙えるのはパスボールのみ
- ・スクラッチ、ボール場外  
=「直接フリーキック」→間接フリーキックに加えて、的球の制約は無し(パスボール以外を狙って直接ゴール可能)
- ・自分側エリア内の敵ボールを第一的球として直接当てる  
=「ペナルティキック」→直接フリーキックに加えて、自分側のボールをどれでも一つだけセンターかフットを選択して移動できる



### （プレイ人数）

基本的に2人です。2人1チームのタッグマッチなど、多人数によるチーム制も可能です。

### （使用するボール）

使用するボールは手玉および15個のボールです。

ボールは1～7番のローボール、9～15番のハイボールに大別し、8番はパスボールとして本ゲームでは扱います。

### （初期配置）

ローボール・ハイボールをそれぞれ自エリア内のポイント横にクッションタッチの状態です。

パスボール(8番)はセンタースポット上にセットします。(初期配置図参照)

### （先攻・後攻、および陣地(ローボール・ハイボール)の決定)

コイントスにより決定します。コイントスで勝った側が、先攻もしくは陣地のどちらか1つを選択できます。

コイントスで勝った側が先攻を選択した場合は、コイントスで負けた側が好きな陣地を選ぶことができます。

コイントスで勝った側が好きな陣地を選択した場合は、コイントスで負けた側が先攻を選ぶことができます。

### （ゲームの開始）

先攻プレイヤーは自分の陣地のエリア内において、フリーボールからスタートです。

ただし、オープニングショットは必ずパスボールを第一的球として狙わなければいけません。

### （勝利条件）

それぞれの持ち球7個を敵側のゴールポケットに、先に全てポケットすれば勝ちとなります。



### (狙ってよい玉)

自分側のボールおよび、2回連続ではないパスボールを第一的球として当てる事が出来ます。

敵側のボールを第一的球として当るとファールで敵側に間接フリーキックが与えられます。

パスボールを2回連続で第一的球として当るとファールで敵側に間接フリーキックが与えられます。

第一的球でなければ、それらのボールに間接的に当ててもファールではありません。

### (パスボール)

パスボールを第一的球として当てた場合、プレイヤーは手玉以外のボールが、どこでもポケットすればプレイを継続できます。

パスボールが落ちた場合は必ず直ちにセンタースポット上に戻されるため、ゲームを通じてパスボールがなくなる事はありません。

ただし、パスボールは2回連続で第一的球として当てる事は出来ません。一度、パスボールを第一的球として当てたプレイヤーがプレイを続行している場合、必ず次はパスボール以外のボール(自分側のボール)を第一的球として狙わなければなりません。

2回連続で当てた場合はファウルとなります。注意しなければならないのは、2回連続で狙う事ができないのはあくまで第一的球としてであり、間接的に当てるのであればその制約はありません。

自分側のボールとパスボールを交互に第一的球として使うことはできます。

※パスボールがセンタースポット上に配置できない場合は(センタースポット上に他の玉があり配置を妨害している状態)、次にプレイするプレイヤーがどちらかのエリア(選択可)に向かって垂直に、妨害している球にタッチする状態で配置します。

### (プレイの継続)

プレイヤーは以下の条件を満たした場合のみプレイを継続できます。

- a) ゴールポケットに自分側のボールをゴールしたとき

注:自殺点や自分側のボールの無効なポケットと同時に、有効なゴールは認められ、プレイを継続できます。

- b) パスボールを第一的球として、手玉以外のいずれかのボールを、どのポケットであれポケットしたとき

注:自分側のボールを第一的球として、間接的にパスボール自体がポケットされてもプレイは継続されません。

### (ファウルについて)

以下の場合にはファウルとなります。

1. 敵側のボールを第一的球として当てた場合
2. パスボールを2回連続で第一的球として当てた場合
3. 全てのボールに当たらなかった場合
4. ノークッション・二度撞き・球触り
5. ポケットされたパスボールをテーブル上に戻さずにプレイを継続した場合

### (ファウルのリスタートは「間接フリーキック」)

ファウルの場合直ちに敵側に間接フリーキックが与えられます。

・手玉は必ず自分側のエリア内からフリーボールです。(手玉現状からのリスタートは一切ありません)

・リスタート時には常に自分側のエリア内のボールを第一的球にはできません。

・パスボールをA.現状 B.センタースポット C.自分側から見たフットスポット のいずれかを選択して移動できます。

・間接フリーキックでは必ず第一的球はパスボールでなければいけません。(それ以外はファウル)

(間接フリーキックの場合はパスボールを狙わなければならないので、自分側のエリア内にパスボールがある場合は、自動的にBもしくはCのいずれかを選択して移動することになります。)

### (スクラッチのリスタートは「直接フリーキック」)

スクラッチした場合もしくは手玉や的球が場外した場合、直ちに敵側に直接フリーキックが与えられます。

(場外の球が敵側のボールだった場合、自殺点になります。自分側のボールだった場合、敵プレイヤーが選ぶ初期位置に戻されます。)

手玉およびパスボールの扱いは「間接フリーキック」とまったく同じです。

間接フリーキックと違う点として、リスタート時の第一的球がパスボールでなければならないという制限はありません。

直接自分側のボールを第一的球として当て、ゴールする事ができます。(リスタート時には常にエリア内のボールは第一的球にできない)

パスボールを移動するしないに関わらず、自分側のボールを第一的球として当てることができます。



### (ファール時の特別ルール「ペナルティキック(PK)」)

自分側のエリア内に侵入してきた敵側のボールを直接、第一的球として当てた場合、通常のフリーキックよりも重い罰則が与えられます。

直接フリーキックに加えて、自分側のボールをどれでも一つだけセンタースポットもしくは自分側から見たフットスポットに移動することができる。

注：パスボールと同時に動かす事ができます。第一的球も自由に選択できます。動かしたボールを狙う必要はありません。

### (自殺点)

敵側のボールをポケットした場合、それがどこのポケットであれ、ポケットした球は自殺点とみなされ敵のゴールとなります。自殺点とファウルやスクラッチなどが重なった場合、常に自殺点は優先されます。

注：自分のボールをゴールポケット以外にポケットしたと同時に、上記の事がおきた場合、ゴールポケット以外にポケットした自分側のボールは、敵側が決めた自分側エリア内の初期配置のいずれかのポイントに戻され、ポケットされた敵側のボールは自殺点として戻ってきません。

### (ボールがテーブルに戻ってくる場合)

#### 1. パスボールが入った場合

センタースポットに戻されます。パスボールが第一的球であれば、プレイは継続できます。

2. 自分側のボールをゴールポケット以外(サイドポケットや自分側エリアのコーナーポケット)にポケットした場合  
ボールは自分側の初期配置のいずれかのポイントに戻されます。どのポイントに戻すかは次のプレイヤーが決定できます。「次のプレイヤー」とは、プレイが継続した場合は自分が、プレイが交代した場合は敵がという意味です。

#### 3. 自殺点の例外

パスボールを第一的球として、間接的にポケットされた敵側のボールは自殺点になりません。

その場合、ポケットされたボールを直ちに敵側のエリアの初期配置のいずれかのポイントに戻す事が出来ます。どのポイントに戻すかは次のプレイヤー(この場合はポケットしたプレイヤー)が決定する事が出来ます。



### (パスボールのまとめ)

パスボールを第一的球として当てた場合のポケットされた各ボールの扱い

- ・パスボールがポケット

どこのポケットでもプレイは継続。パスボールは直ちにセンタースポットに戻されます。

障害物がある場合はどちらかのフットに向かって垂直にパスボールをタッチさせて配置します。

パスボールの配置で、どちらのフットスポットに向かうかは次のプレイヤーが任意で選択できます。

- ・自分側のボールがポケット

ゴールポケットでない場合は、次のプレイヤー(継続できるので自分)が初期配置のいずれかのポイントに任意に戻します。ゴールポケットの場合はゴールとみなされます。

- ・敵側のボールがポケット

自殺点にはならず、テーブル上に戻します。次のプレイヤー(継続できるので自分)が敵側エリア内の初期配置のいずれかのポイントに任意に戻します。

### (特殊な罰則)

FUJIYAMA評議会の認定する公式戦の場合、レフリーの判断により以下の罰則が適用される事があります。

#### 「レッドカード」

度重なる暴言・粗暴な振る舞いなどによりレフリーが試合の進行上著しく不相当であると判断した場合

→1枚でその大会を失格退場

#### 「イエローカード」

非紳士的行為や故意のファール、度を越した長考などによりレフリーが試合の進行に著しく支障をもたらしていると判断した場合

→2枚でその大会を失格退場



### （2度撞きについて）

FUJIYAMAにブッシュコールはありません。

キューを立てる、または2度撞きとならない方向へ撞くことで回避して下さい。

### （ジャンプキュー、およびジャンプショットについて）

ジャンプキューおよびジャンプショットの使用が認められています。

### （ミスしたプレイヤーに対して、全て不利な判断が下される原則）

FUJIYAMAのルールでは、ミスしたプレイヤーに対して、全て不利な判断が下されるという原則があります。

例えば、あるショットで自分の球をゴールしたが、相手の球もポケットしてしまい、さらに手玉がスクラッチしてしまった場合、自分の球のゴールは無効となり、相手プレイヤーの選択する初期位置に戻りますが、相手の球の自殺点は有効のままです。さらに難しい事例では、互いに1つずつ持ち球が残った場面において、自分の球をゴールしたが、間違えて相手の球も同時にポケットしてしまった場合、相手の球のポケットが優先と判断され、自殺点となり、負けとなります。

### （待機プレイヤーの行動制限）

FUJIYAMAでは、相手のプレイを待っている待機プレイヤーに対して、行動制限が決められています。

原則として、「テーブルに触れないこと」、「相手プレイヤーに触れないこと」、の2点だけです。

試合中は原則「禁煙」ですが、待機プレイヤーの飲食などは認められています。

正規の試合では、試合のテンポを良くするため、「立って待機すること」が追加される場合もあります。

ルール上、相手が撞く時に音を出したり、動いたりなど、シャーキング（邪魔）することも可能ですが、観客に卑怯者としてブーイングされることや、レフリーに非紳士的行為としてカードを出されることも覚悟してください。



### (トーナメント戦の場合)

コイントスで先攻と陣地を決定後、1ゲーム先取りで勝負をつけます。  
またロングゲームとして、前後半戦と呼ばれる形式があります。  
2ゲーム行った結果の総得点で勝負をつける方法です。(後述)

### (リーグ戦の場合)

トーナメントと同じく先攻と陣地をコイントスで決定後、1ゲーム先取りで勝負をつけますが、  
勝敗数で順位が決まらない場合は、

1. 総得点、それでも決まらない場合は、
2. 直接対決の結果、によって順位をつけます。

### (サムライとニンジャとショーグン)

#### ・「サムライ」

プレイヤーが自分側のボールを全てポケットするまでに、敵側のボールが  
自殺点を含めて1つもゴールされていなかった場合。完封試合。

#### ・「ニンジャ」

プレイヤーがどのタイミングからでも、1ターンで7つ全ての球を一度に取りきった場合。

#### ・「ショーグン」

先攻のプレイヤーが一度もターンを変わずに自分側のボール全てを取りきった場合。  
完全試合。2009年3月現在達成者は無し。

リーグ戦などではこれらに勝敗数や総得点などでのボーナスポイントがつく試合もあります。



**(前後半戦)**

前後半戦とは、2ゲーム行った結果の総得点で勝負をつける方法です。

1ゲーム目の先攻と陣地はコイントスで決めますが、2ゲーム目の先攻と陣地は1ゲーム目と逆に入れ替えて行います。

2ゲーム目の途中で勝負が明確になってしまった場合、負けたプレイヤーはギブアップして終了することができます。

2ゲームを終了して、総得点がまったく同点だった場合、バンクショット(BS)戦で勝負を決めます。

**(バンクショット(BS)戦)**

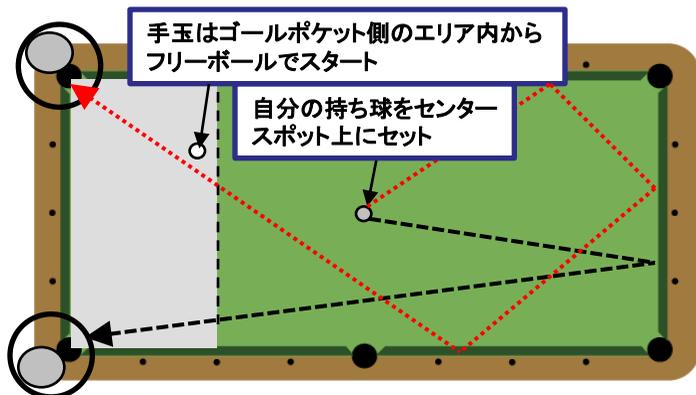
前後半戦において、総得点で勝負が決まらなかった場合、バンクショット(BS)戦が行われます。

改めてコイントスを行い、先攻と後攻、またはハイボールかローボールかを選択します。

先攻のプレイヤーから下記の図のとおり、持ち球を1つセンタースポットにセットし、交互に5回ずつBSします。

ノーゴールは0ポイント、1クッションBS成功は1ポイント、3クッション以上のBS成功は3ポイントとカウントします。

5回のショットの結果、同一ポイントだった場合はサドンデスBSとなり、後攻が終わって差がついた瞬間に勝負が決まります。



名前	1	2	3	4	5	Total
A山 B男	1	1	1	0	1	4
C川 D子	0	1	0	0	3	4

**(ハンデキャップ)**

ハンデキャップをもらうプレイヤーは7つある自分側のボールのうち、初期配置のボールを減らす、ゴールするべきボールを減らす、またはその両方でハンデをつけます。例えば、初期配置のボールが7個で、ゴールするべきボールが4個の場合、ハンデキャップ分の3つのボールは防御に専念できます。つまり、6個中6個ゴールと7個中6個ゴールでは、後者のほうがハンデが大きいということです。

また、リーグ戦での総得点の数え方ではハンデキャップは関係なくゴールしたボールのみ数えます。

## ハンデキャップとその難易度の指標

ハンデ	pt												
7/7ゴール	98												
6/6ゴール	84	6/7ゴール	80										
5/5ゴール	70	5/6ゴール	66	5/7ゴール	62								
4/4ゴール	56	4/5ゴール	52	4/6ゴール	48	4/7ゴール	44						
3/3ゴール	42	3/4ゴール	38	3/5ゴール	34	3/6ゴール	30	3/7ゴール	26				
2/2ゴール	28	2/3ゴール	24	2/4ゴール	20	2/5ゴール	16	2/6ゴール	12	2/7ゴール	8		
1/1ゴール	14	1/2ゴール	10	1/3ゴール	6	1/4ゴール	2	1/5ゴール	-2	1/6ゴール	-6	1/7ゴール	-10

**(タッグマッチ)**

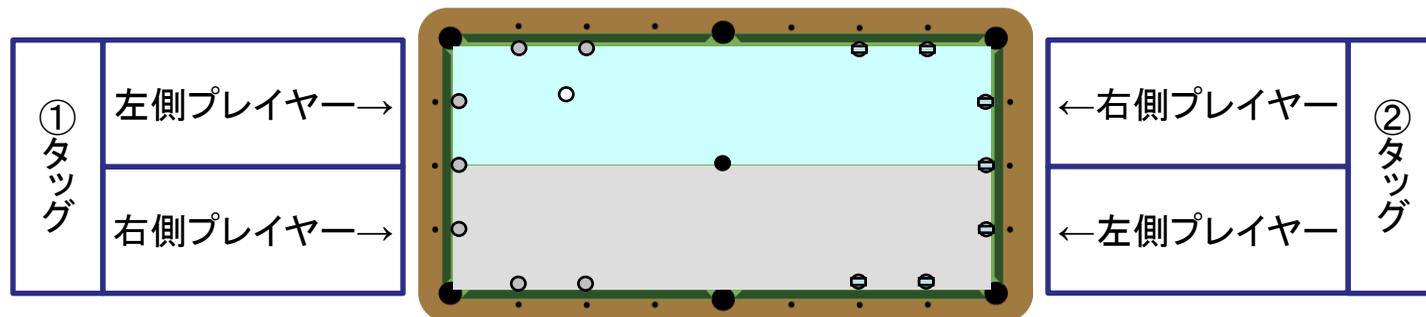
FUJIYAMAでは、2人が1チームとなって戦うことを「タッグマッチ」と呼びます。

ペアマッチと決定的に違う点はプレイヤーの交代です。ペアマッチはチーム内で1ショットずつ交互にプレイします。

しかし、「タッグマッチ」では、まずテーブルを左右に分けて考え、ゲーム開始前に左右の担当プレイヤーを決めます。

そして手球が止まった位置が右半分であれば右側担当プレイヤーが、左半分であれば左側担当プレイヤーがプレイします。

完全にセンターに止まった手球はどちらがプレイするか選択できます。ファールなどのリスタート時は、手球の位置によってプレイヤーが決まります。



こうして自分たちのチーム内では得意なプレイを分担しながら互いにパートナーを助け、相手のチームの調子の悪いプレイヤーの担当エリアへ手玉を集中することでチャンスを広げます。

FUJIYAMAタッグマッチで勝つためにもっとも必要な要素は、「友情」です。

パートナーを信頼すること、その信頼に応えること、そして許すことです。まさにパートナーとの「友情」が試されます。

また、左利きのプレイヤーが活躍する場面が多くなります。パートナー選びは慎重に考えましょう。

Q1.

パスボールをセンタースポットに戻そうとしたら、他のボールがそこを邪魔して戻せません。どのように戻しますか？

A1.

フットスポットーセンタースポットーヘッドスポットを結ぶ線上で、かつ、邪魔をしているボールとタッチする形で再配置します。  
また、ヘッドスポット側に置くか、フットスポット側に置くかの問題は、次にプレイするプレイヤーが自由に選択できます。

Q2.

敵の的球を初期位置に戻そうとしたら、他のボールがそこを邪魔して戻せません。どのように戻しますか？

A2.

クッションにタッチで、かつ、邪魔をしているボールとタッチする形で再配置します。  
また、邪魔している球の左右どちらに置くかの問題は、次にプレイするプレイヤーが自由に選択できます。

Q3.

パスボールを使って、自分の的球をゴールポケットに入れたときには得点になりますか？

A3.

得点になります。ファウルがあった場合のみ戻ります。

Q4.

第一的球として自分の的球を当て、コンビネーションでパスボールだけがポケットに入りました。

プレイは継続できますか？

A4.

プレイは継続できません。

第一的球がパスボールではない場合、パスボールだけがポケットに入っても、プレイは継続されません。



### (ゴール)

通常、ボールをポケットに入れることを「ポケットする」と呼びますが、FUJIYAMAでは敵側エリアのゴールポケットに自分側のボールを入れることを「ゴールする」と呼びます。つまり、得点となるポケットの場合のみ、「ゴール」と呼びます。

### (ゴールポケット)

プレイヤーが狙うべき敵側エリアの二つのコーナーポケットを「ゴールポケット」と呼びます。

### (フォーメーション)

FUJIYAMAにおいて、ゲーム中に自分側のボールが形作る配置をフォーメーションと呼びます。各プレイヤーの戦略によってフォーメーションは大きく違ってきます。

### (パスボール)

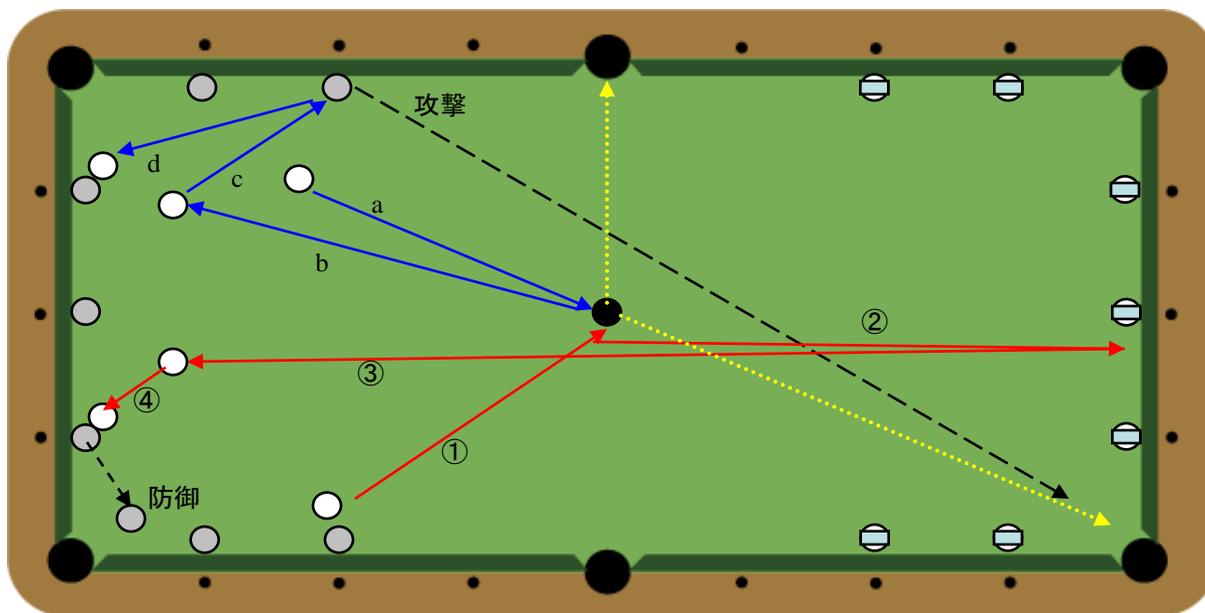
8番ボール(専用ボールにおいては黒いボール)をパスボールと呼びます。これを第一的球としていずれかボールをポケットすることで、プレイの継続ができます。また、パスボールを第一的球に使った場合のみ、敵側のボールを落としても自殺点になりません。ただし、二回連続は使えません。

### (フリーキック)

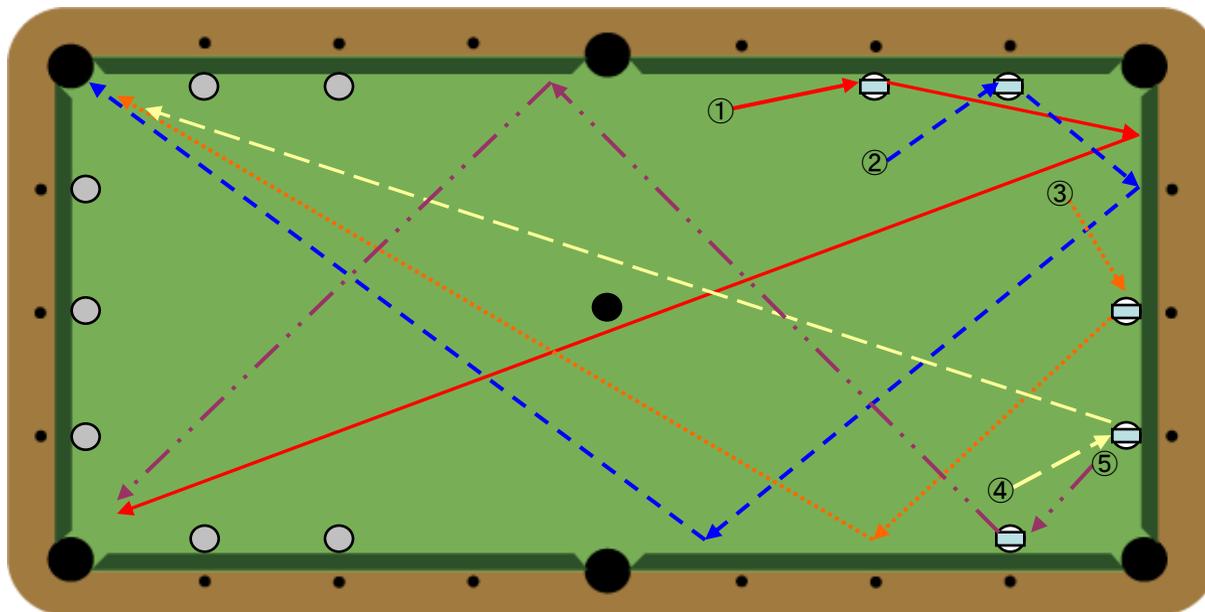
ファールやスクラッチ後の再開するプレイをフリーキックと呼びます。直接自分側のボールを第一的球として狙えるかどうかで間接フリーキック、直接フリーキックと使い分けます。



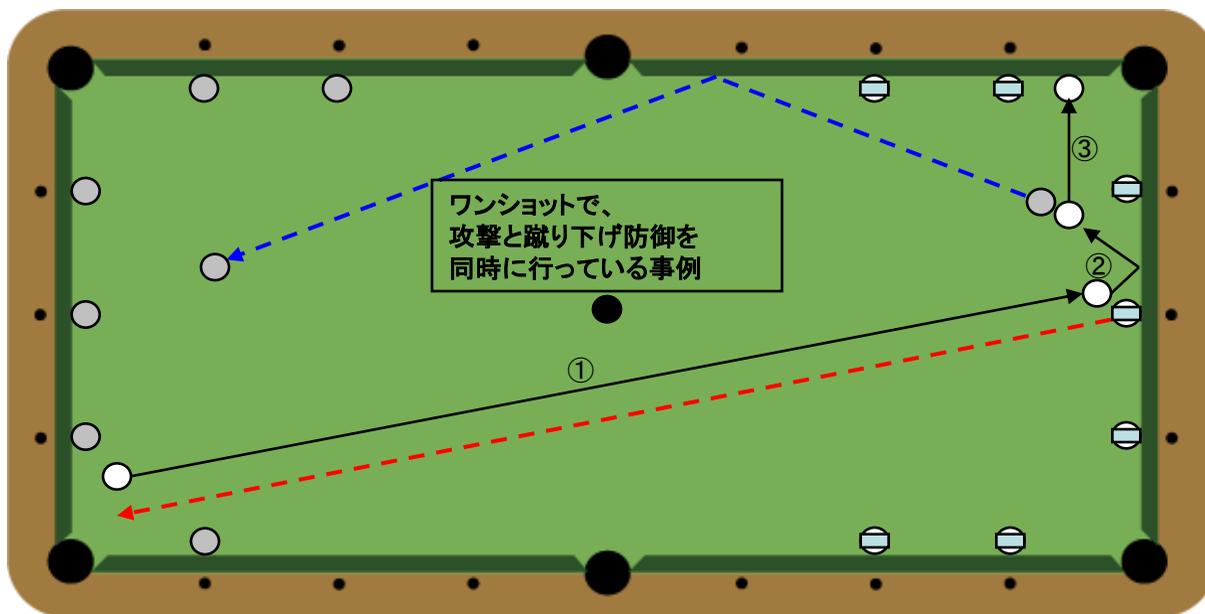
オープニングからはパスボールをセンターショットやサイドカットして手玉を自陣に戻し、防御や攻撃に移る戦術が基本となります。また、敵に順番を回すときにも基本的に自陣に手玉があれば敵は遠いバンクを狙わなくてはいけなくなるので、手玉は自陣に残るように難しく残るように考えて撞く事が基本です。



FUJIYAMAでは非常に多くのバンクショットを使用します。1クッションバンクだけではなく、2～4クッションを使うバンクが基本ショットとして出てきます。さらに外したとしても穴の近くに止まる力加減が勝敗に大きく影響します。様々なバンクとその動きを把握しましょう。



FUJIYAMAでは敵の球が自陣に攻めてきたとき、防御手段は大きく分けて三通りあります。  
敵の的球・パスボールに対して手玉をセーフティすること、敵のシュートコースを自分のボールで塞ぐことと、  
間接的に敵の球を蹴り下げることです。特に蹴り下げは最も効果的な防御なので考えてみましょう。



- ★ 応援するプレイヤーの出番には  
バルーンや足拍子でリズムを取って  
迎えましょう。



- ★ 素晴らしいショットには  
敵味方なく拍手と声援を送りましょう。



- ★ プレイヤーが構えに入ったら  
静かにしましょう。



- ★ 野次はマナー違反です。  
また、運営がマナー違反と判断した方には  
観戦をお断りさせていただくことがあります。

