# FUJIYAMA公式ルールブック

第八訂版　2010.3.1
FUJIYAMA評議会発行
http://p-fujiyama.com/

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。

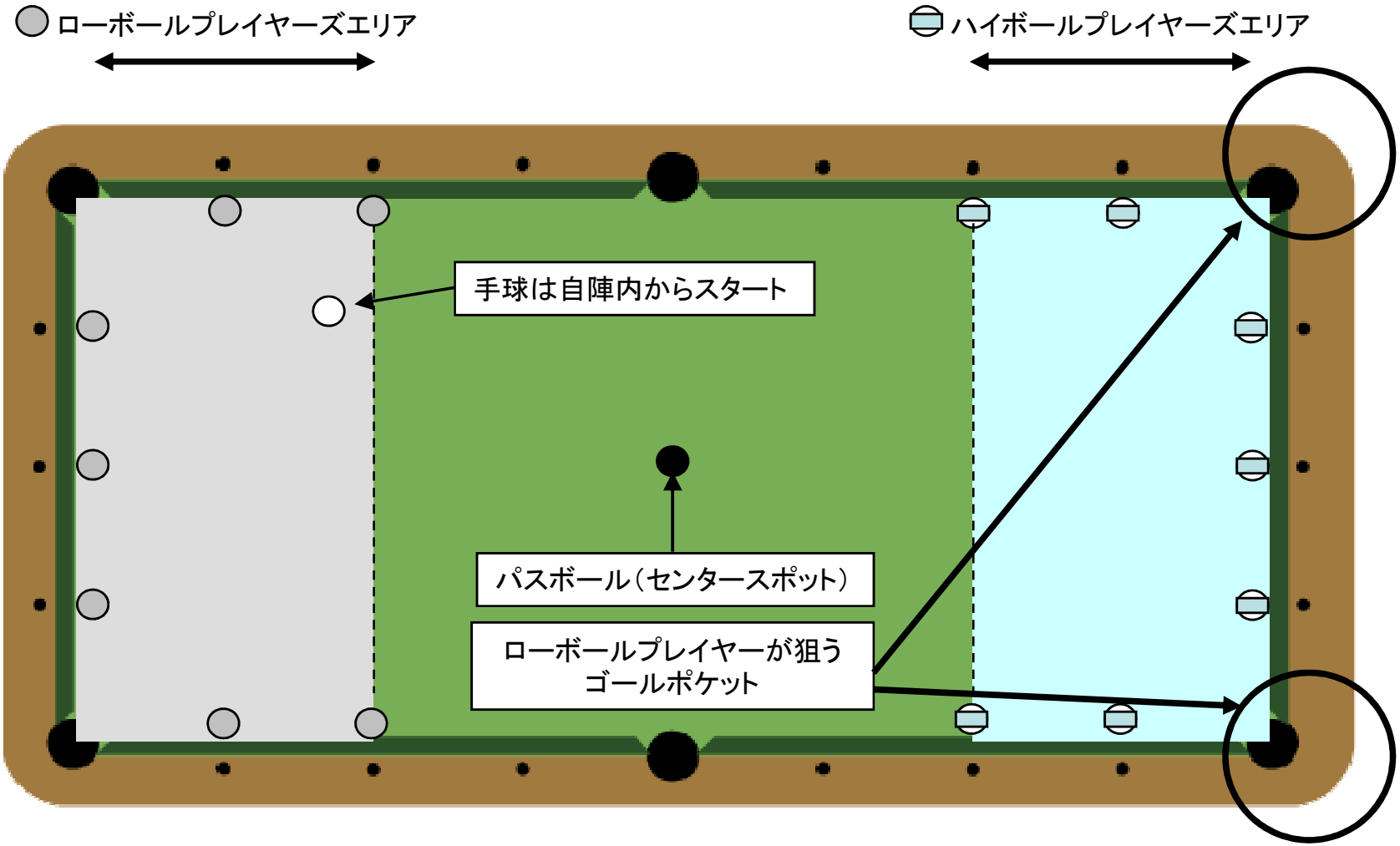
その後、面白さからプレイヤーは一人また一人と増え、更なる高度なゲーム性が追求されていった。
勝つための様々な戦略が開発されていく中でルールは洗練され、徐々に進化していった。
そしてビリヤードの歴史に初めてフォーメーションや戦略が生まれ、明確に対人戦が意識された。
この当時からすでに、このゲームのプレイヤーの間には、ある確信に近い予感があったという。
それはこのゲームが近い将来、新時代のポケットビリヤードの主流になるだろうというものだった。
日本で生まれたこのゲームは、いつしか頂点を目指すプレイヤーの間で「FUJIYAMA」と呼ばれるようになり、
世界で初めて「FUJIYAMA」がプレイされた、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



（プレイ人数）
2人、もしくは2チームです

（使用するボール）
使用するボールは手球および15個の的球です。
通常の的球では1～7番のローボール、9～15番のハイボールと分け、グループボール と呼びます。8番は パスボール と呼びます。
自分の側のグループボールを マイボール と呼び、相手の側のグループボールを エネミーボール と呼びます。

（陣地）
グループボールを初期配置する、短クッションから2ポイントエリア内を 陣地 と呼びます。
自分の側のグループボールを 自陣 と呼び、相手の側のグループボールを 敵陣 と呼びます。

（初期配置）
グループボールをそれぞれ陣地内のポイント横にクッションタッチの状態でセットします。この場所を 初期位置スポット と呼びます。
パスボール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。
例えば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。
前後半制の場合は、後半のゲーム開始時に、先攻と陣地の選択権利が逆になります。

（ゲームの開始）
先攻プレイヤーは自陣のエリア内において、手球がフリーボールの状態から開始します。これを 自陣スタート と呼びます。
オープニングショットは必ずパスボールを狙うことになります。

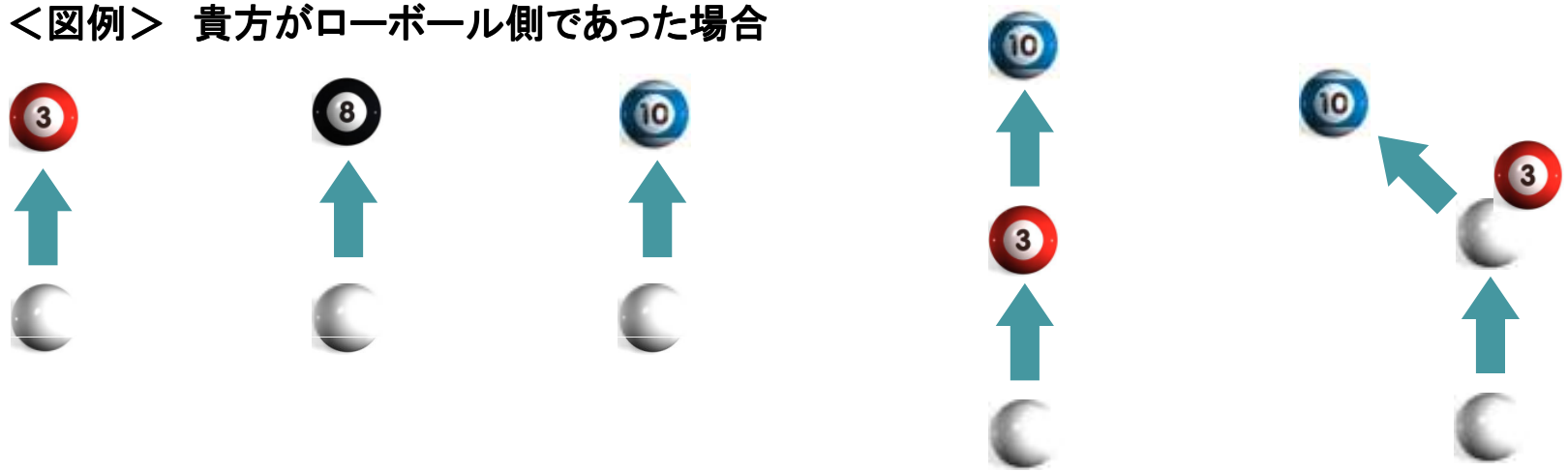
（勝利条件）
マイボールを敵陣内の2つのコーナーポケットに全てポケットした時点で勝利となります。

## 第1条　ファーストタッチ

**ショット時に一番最初に球に当たることを　ファーストタッチ　と呼ぶ**
**ファーストタッチをして良い球は、マイボールとパスボールのみとする**

**（解説）**
**もし貴方がローボール側を選択した場合、いかなる場合でもファーストタッチできるのはローボールとパスボールのみです。**
**誤ってハイボールとファーストタッチしてしまうとファウルとなります。**
**間接的にハイボールに当てるのであればファウルとはなりません。**

**＜図例＞　貴方がローボール側であった場合**



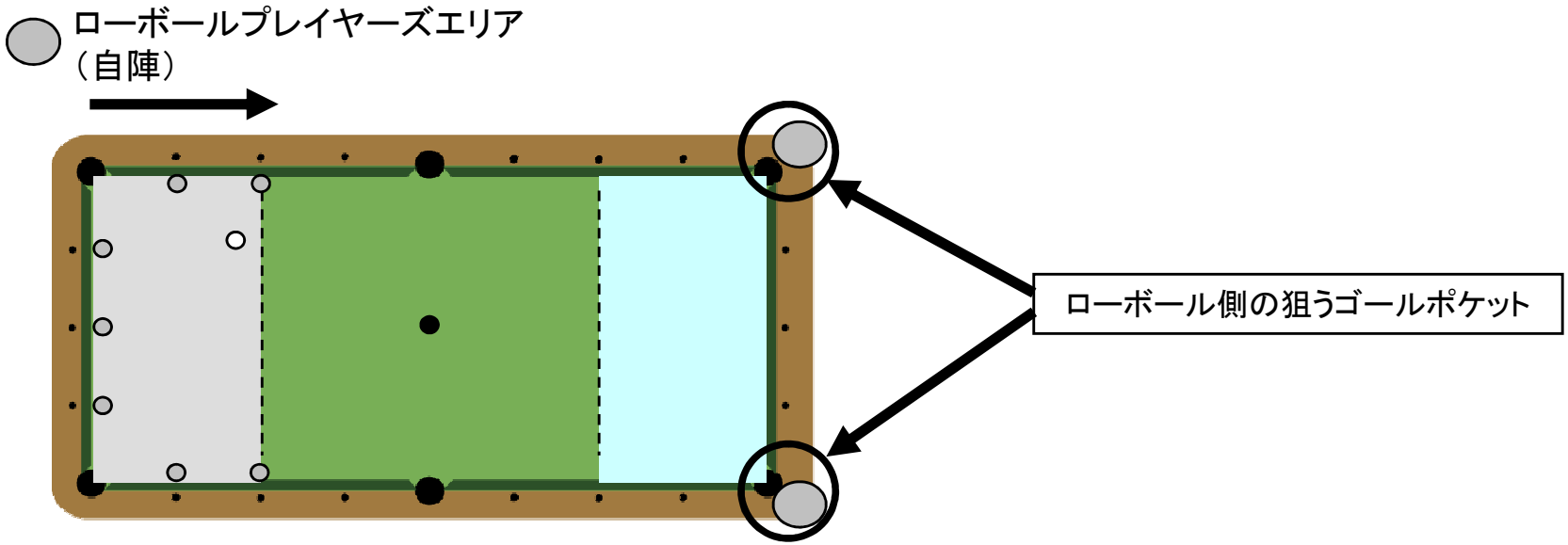

| ローボールが<br>ファーストタッチ<br>→ OK | パスボールが<br>ファーストタッチ<br>→ OK | ハイボールが<br>ファーストタッチ<br>→ NG | ローボールがファーストタッチで<br>ハイボールをコンビネーション<br>→ OK | ローボールがファーストタッチで<br>ハイボールにキャノンショット<br>→ OK |
|---|---|---|---|---|

## 第2条 ゴール

**敵陣にある2つのゴールポケットにマイボールを落とすことを ゴール と呼ぶ**

**（解説）**
**貴方が目指すべきポケットは敵陣にある2つのコーナーポケットのみです。これを ゴールポケット と呼びます。**
**ゴールポケットにマイボールをポケットした場合、それがファウルやスクラッチ等と同時でなければ**
**有効なゴールとして認められます。有効にゴールされたボールは二度とテーブル上に戻ることはありません。**

**＜図例＞ 貴方がローボール側であった場合**

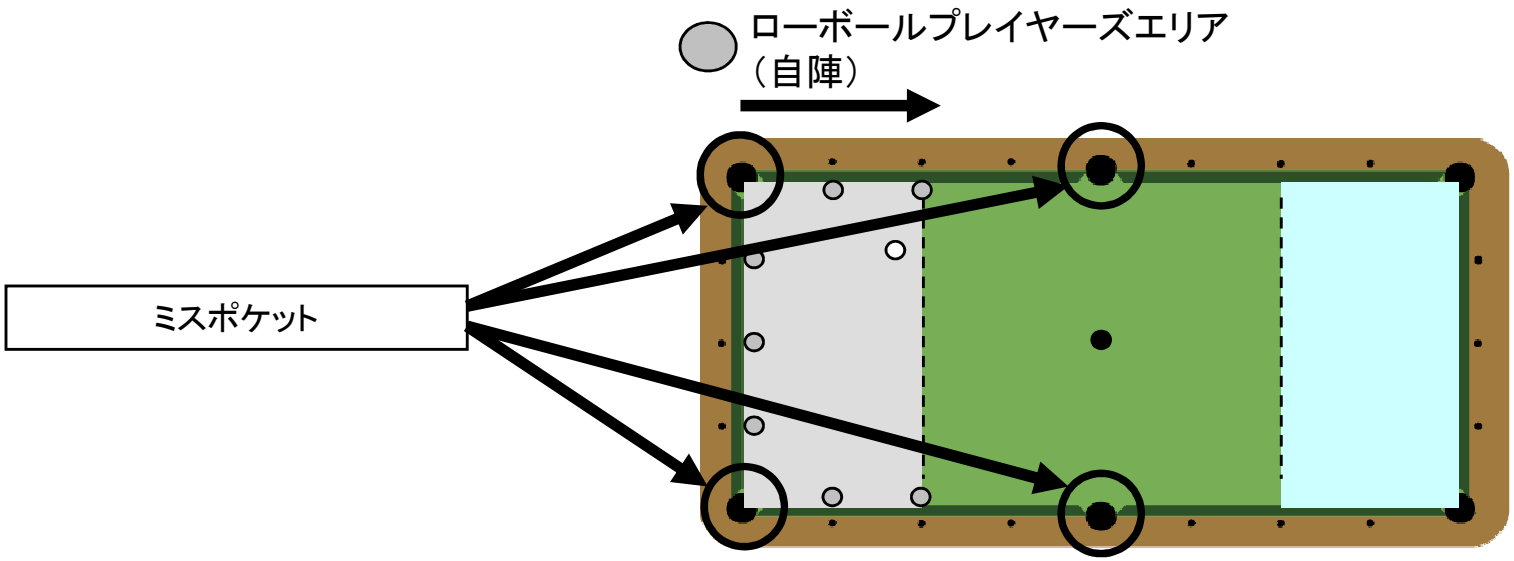


## 第3条 ミスポケット

**ゴールポケット以外の4つのポケットにマイボールを落とすことを ミスポケット と呼ぶ**
**ミスポケットされたボールは初期位置スポットに再配置される**

**（解説）**
**目指すべき2つのゴールポケット以外の4つのポケットにマイボールを落としてもゴールとして認められません。**
**それらは全てミスポケットとして扱われます。ミスポケットされたマイボールはリプレイスされます。**

**＜図例＞ 貴方がローボール側であった場合**

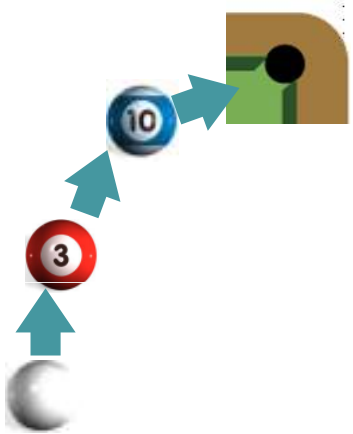


## 第4条 オウンゴール　1項 オウンゴール

相手のグループポールをポケットに落とすことを オウンゴール と呼ぶ
オウンゴールは相手のゴールとして扱われる

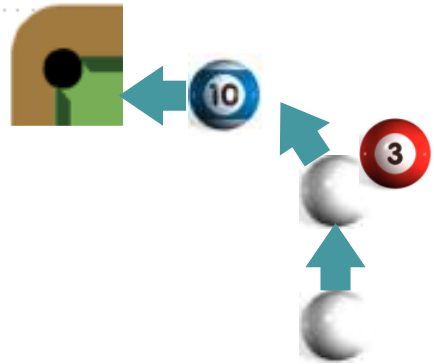
（解説）
コンビ・キャノン・バンクなど経路に関わらず、6つのポケット全てに対して、エネミーボールを落としてはいけません。
もし誤ってポケットしてしまった場合、それらはオウンゴールとして相手のゴールとなります。
また、エネミーボールが場外に飛び出してしまった場合も、そのボールはオウンゴールとなります。

＜図例＞ 貴方がローボール側であった場合



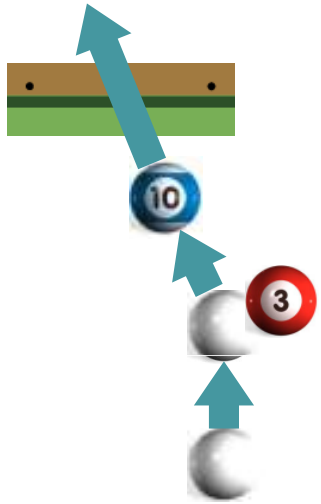

ローボールからコンビネーション
でハイボールがポケット

→ オウンゴール




ローボールからキャノンショット
でハイボールがポケット

→ オウンゴール




ローボールからキャノンショットで、
ハイボールが場外に飛び出し

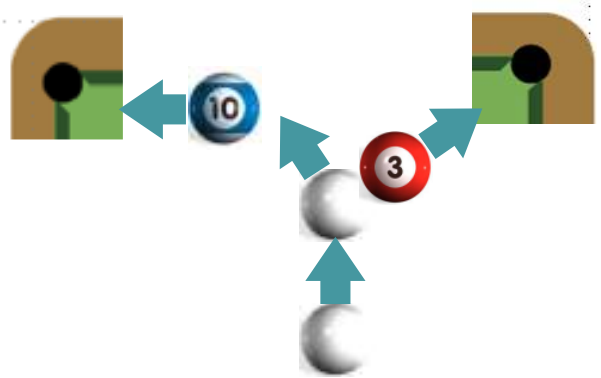
→ オウンゴール

## 第4条 オウンゴール　2項 オウンゴール優先の原則

<u>オウンゴールとゴールが同時に行われた場合、優先されるのはオウンゴールである</u>

（解説）
オウンゴールはファールではありません。従って、オウンゴールとゴールが同時に行われても通常はプレイを継続できます。
しかし、お互いの持ち球が残り1球ずつの場合などゲームセットの瞬間にそれが同時に行われた場合には、
オウンゴールが優先されオウンゴールを犯したプレイヤーの負けとなります。

＜図例＞ 貴方がローボール側であった場合




ローボールをゴールしたが、
ハイボールもオウンゴールした場合

**通常**

ゴールもオウンゴールも両方成立してプレイ継続

**お互いにゲームボールだった場合**

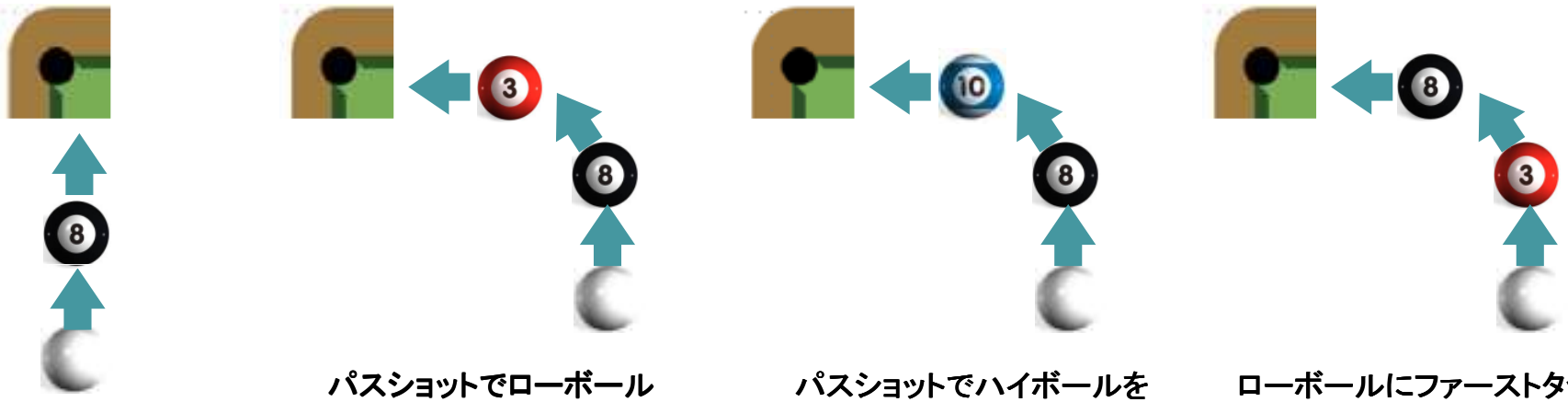
オウンゴール優先でショットしたプレイヤーの負け

## 第5条　パスボール　　1項　パスショット

パスボールにファーストタッチするショットを　パスショット　と呼ぶ
パスショットは、どのボールをどこのポケットに落としてもプレイを継続できる　（ただしファウルやスクラッチと同時でない場合）

（解説）
パスボールがファーストタッチである場合、ファウルやスクラッチと同時でなければ、
パスボールはもちろんマイボールやエネミーボールのどれか1つでもポケットされれば貴方はプレイを継続できます。
但し、間接的にパスボールに当てても上記の効力は得られません。

＜図例＞　貴方がローボール側であった場合




パスボールを直接ポケット
→プレイ継続

パスショットでローボールをポケット
→プレイ継続
（ゴールの場合は通常のゴールとして扱われます）

パスショットでハイボールをポケット
→プレイ継続
（オウンゴールになりません）

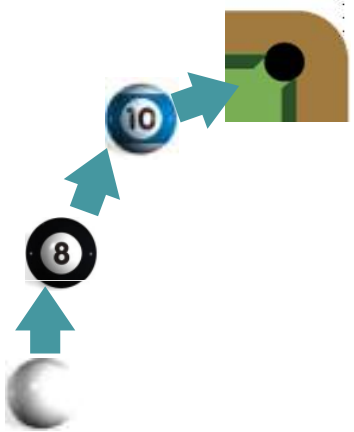
ローボールにファーストタッチしてパスボールをポケット
→プレイ継続できない
（ファウルではありません）

## 第5条　パスボール　　2項　オウンゴールの例外

**パスショットでエネミーボールをポケットした場合、**
**それがファウルやスクラッチと同時で無ければオウンゴールにはならない**

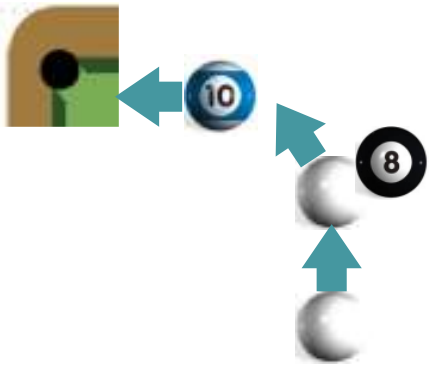
（解説）
通常はエネミーボールをポケットするとオウンゴールとなりますが、
パスショットの場合、コンビ・キャノン・キスなどいかなる経路であろうと、エネミーボールを落としてもオウンゴールにはなりません。
但し、それがファウルやスクラッチと同時であった場合には通常のオウンゴールとして扱われます。

＜図例＞　貴方がローボール側であった場合



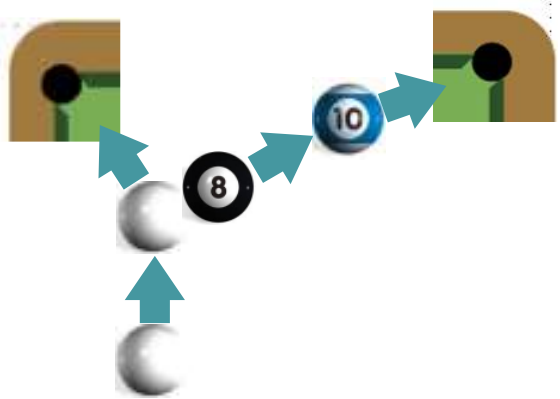

パスボールからコンビネーション
でハイボールがポケット

→　オウンゴールになりません
リプレイス




パスボールからキャノンショット
でハイボールがポケット

→　オウンゴールになりません
リプレイス




パスボールからコンビネーション
でハイボールがポケットするが、
同時に手球がスクラッチ

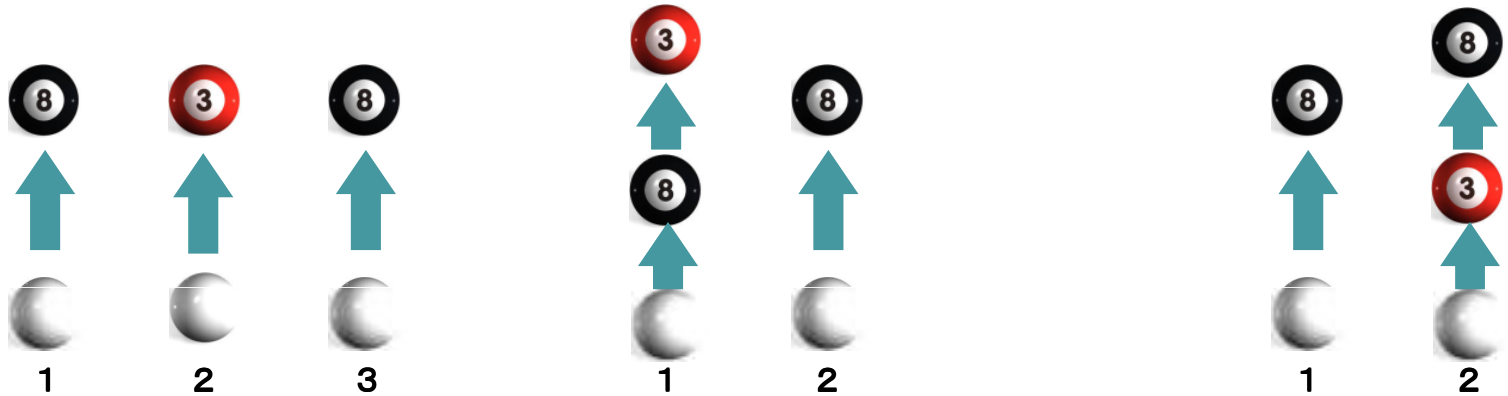
→　オウンゴール

## 第5条　パスボール　　3項　パスショットの使用制限

**同一ターン内において、パスショットを2回連続で使用してはならない**

**（解説）**
**パスショットは2回連続で使うことができません。**
**ターンが変われば、次のパスショットは1回目としてカウントされます。**
**例えば、最初のショットで貴方がパスショットを使ってプレイを継続した場合、次に狙えるのはマイボールのみです。**
**但し、間接的に当てるのであれば上記の制約はありません。**

**＜図例＞　貴方がローボール側であった場合**




**1. パスボールをポケット**
**2. ローボールをゴール**
**3. もう一度パスボールをポケット**
**→　OK（プレイ継続）**

**1. パスボールを使ってローボールをポケット**
**2. パスボールをポケット**
**→　ファウル（間接フリーキック）**

**1. パスボールをポケット**
**2. ローボールを使ってパスボールをポケット**
**→　ファウルではないが、プレイは交代**

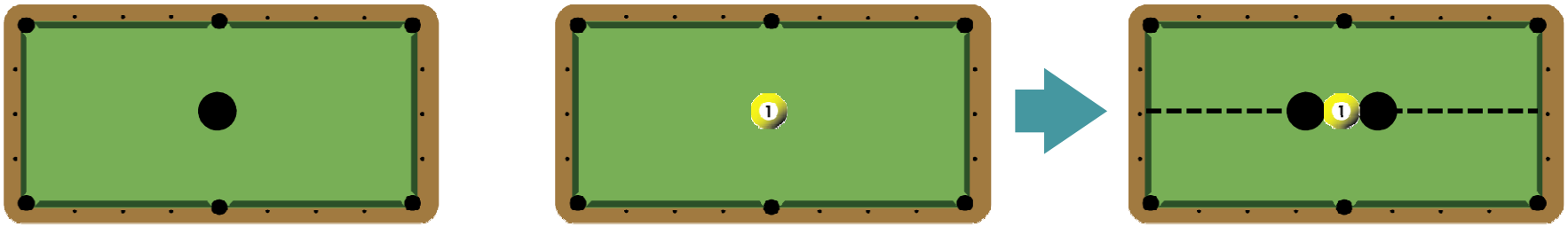
## 第5条　パスボール　4項　パスボールのリプレイス

① パスボールはポケットされると直ちにセンタースポットに上げられる
つまり、ゲームを通じてパスボールが台上に無い状態は存在しない

② 上記の場合に他の球が邪魔してセンタースポットに置けない時は
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なおかつ邪魔している球に対してタッチする形でリプレイスする。
ヘッドスポット側に置くかフットスポット側に置くかは次にショットするプレイヤーが選択する。

＜図例＞

ポケットされると必ずセンターに戻る　他の球が邪魔してパスボールを置けない場合　ヘッド、フットどちら側に置くか選択できる

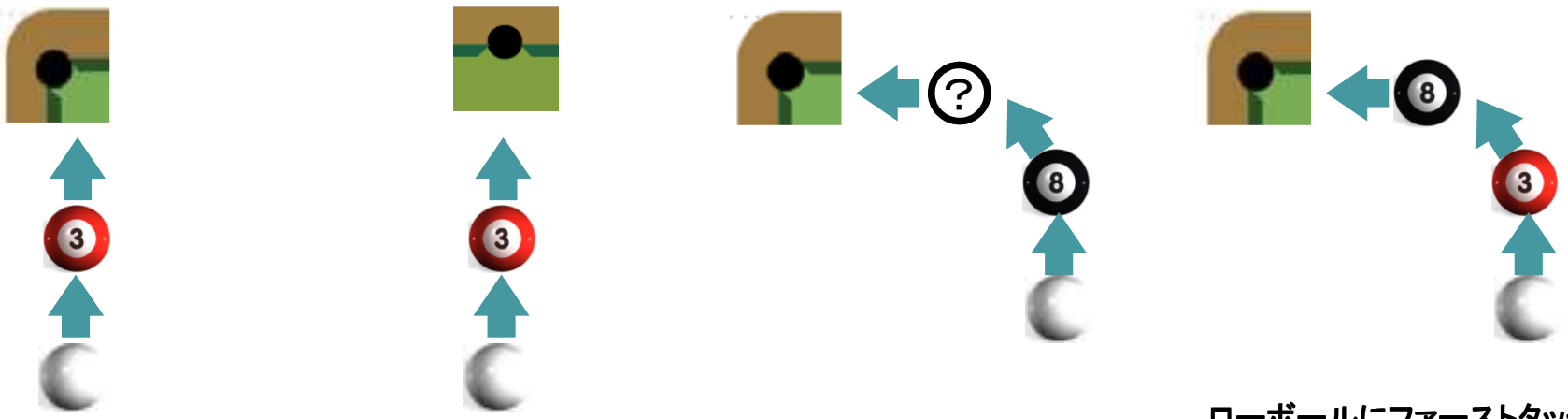


## 第6条　プレイの継続

<u>プレイを継続できるのはゴール（第2条）と、パスショットでいずれかの球をポケットした場合（第5条　1項）のみ</u>

（解説）
貴方がプレイを継続できるのは、ゴールを決めた場合と、パスショットでいずれかの球をポケットした場合に限られます。
それ以外のケースにおいては貴方はプレイを継続することは出来ません。

＜図例＞　貴方がローボール側であった場合




ローボールをゴールにポケット
→プレイ継続

ローボールをミスポケット
→プレイ継続できない
（ファウルではありません）

パスショットで何かをポケット
→プレイ継続

ローボールにファーストタッチ
してパスボールをポケット
→プレイ継続できない
（ファウルではありません）

## 第7条 リプレイス　1項 リプレイス

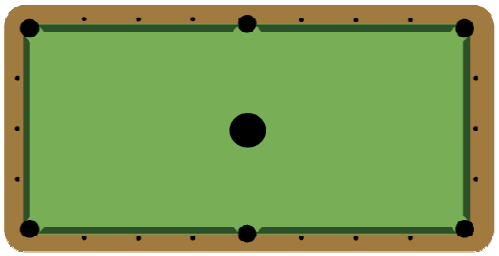
パスショットやミスポケット、ファウルなどの理由から、球をテーブル上に再配置することを リプレイス と呼ぶ
リプレイスの場所を選ぶ権利は、すべて次にショットするプレイヤーに与えられる

（解説）
① パスボールがポケット ＝＞ センタースポットへ
② 間接フリーキックの場合のパスボール ＝＞ 現状か、センタースポットか、敵陣側フットスポットの3つから選択
③ マイボールをミスポケット ＝＞ 自陣内の初期位置スポットのいずれかへ
④ パスショットで、マイボールをポケットした場合 ＝＞ 自陣内の初期位置スポットのいずれかへ
（ゴールポケットにポケットした場合は、通常のゴールとして扱われます。）
⑤ パスショットで、エネミーボールをポケットした場合 ＝＞ 敵陣内の初期位置スポットのいずれかへ

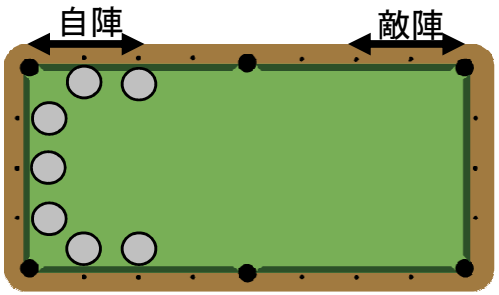
いずれの場合においても、どのスポットに置くか等の決定権は、すべて次にショットするプレイヤーに与えられます。

＜図例＞ 貴方がローボール側であった場合

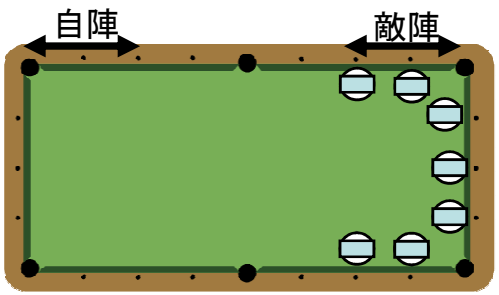
①パスボールはセンタースポット



③④自陣内の初期位置スポットのいずれか




⑤敵陣内の初期位置スポットのいずれか



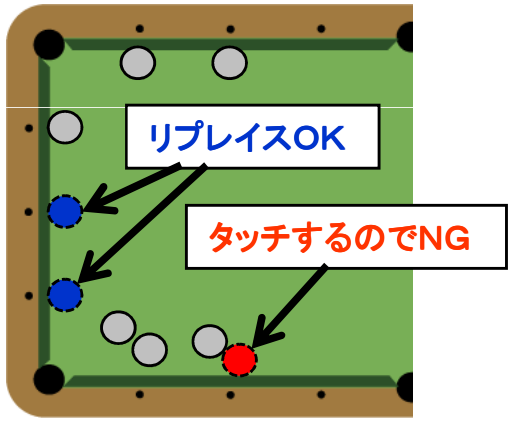
## 第7条 リプレイス　2項 グループボールのリプレイス方法

**グループボールのリプレイスにおいて、選択できる初期位置スポットは、他のボールとタッチしないスポットのみ**
**もし全てのスポットが塞がっている場合は、邪魔している球とクッションと両方にタッチした形でリプレイス**
**この時、同じグループボールとタッチすることはできない**

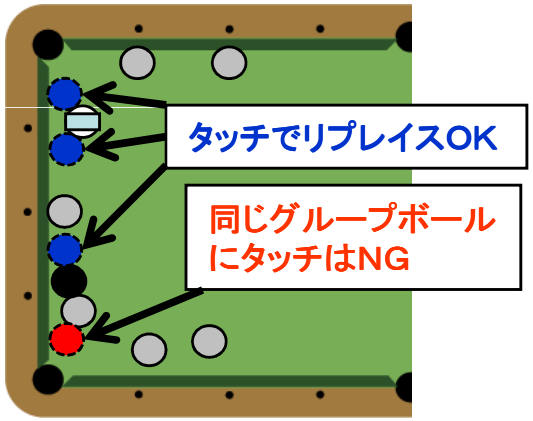
（解説）
　まず、他のボールとタッチしない初期位置スポットにリプレイスします。
全てのスポットが塞がっている場合は、同じグループボールとタッチすることを避けなければいけません。

＜図例＞
●はリプレイスできる場所候補　●はリプレイスできない場所　○はローボール　▭はハイボール　●はパスボール

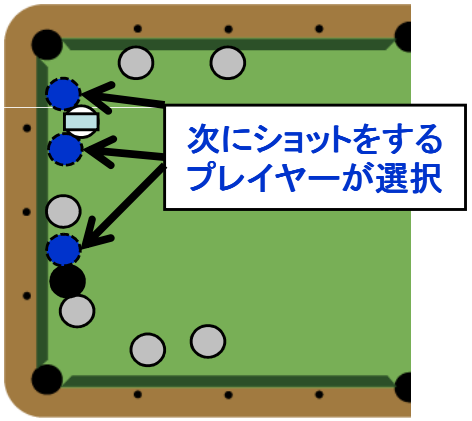
①まず他のボールとタッチを避ける




②全てのスポットが塞がっている場合は同じグループボールとタッチを避ける




③どこにリプレイスするかの選択は次のショットをするプレイヤーが決定



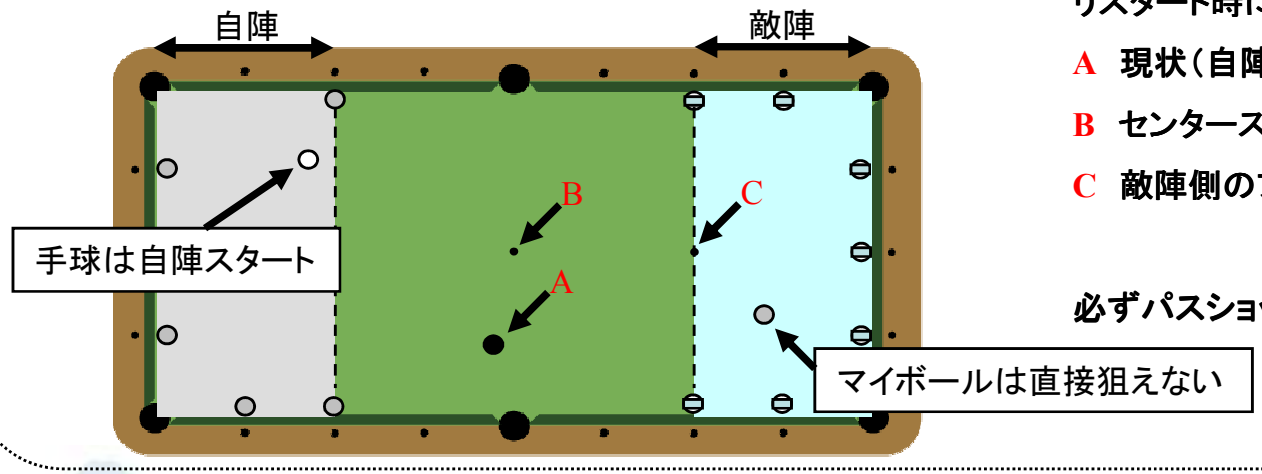
## 第8条　ファウル　　1項　間接フリーキック

下記の状態を　ファウル　と呼び、間接フリーキックからリスタートとなる

①エネミーボールにファーストタッチした場合
②同一ターン内でパスショットを二回連続した場合
③パスボールおよびマイボールに手球が当たらなかった場合
④リプレイスをすべき場合に、リプレイスをせずに次のショットを行った場合
⑤ノークッション、二度撞き、球触り

間接フリーキックのリスタートは、手球は必ず自陣スタート、かつパスショットから始めなければいけません。
パスボールは現状（ただし、自陣内にある場合には選択できません）・センタースポット・敵陣内にあるフットスポットの
いずれかを選択して動かすことが可能です。

＜図例＞　貴方がローボール側であった場合




リスタート時にパスボールを下記の3点から選択できる

A　現状（自陣内にある場合には選択できません）

B　センタースポット

C　敵陣側のフットスポット

必ずパスショットでリスタート

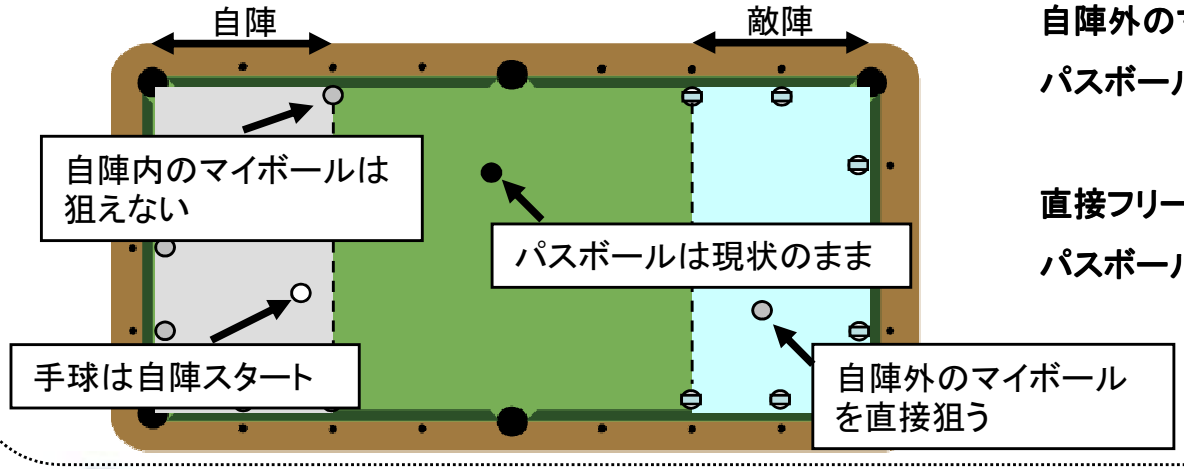
## 第8条　ファウル　　2項　直接フリーキック

下記の状態を　ボールデッド　と呼び、直接フリーキックからリスタートとなる

①手球がスクラッチした場合
②何らかの球が場外飛び出し（マイボールが飛び出した場合はリプレイスし、エネミーボールが飛び出した場合はオウンゴールとする）

直接フリーキックのリスタートは、手球は必ず自陣スタート、かつ自陣外のマイボールをファーストタッチとして直接狙います。
ただし、パスボールは現状のままで動かすことは出来ません。
直接フリーキックの代わりに、間接フリーキックを選択することも可能ですが、パスボールを動かした時点で間接フリーキックしかできません。
自陣外にマイボールが無い場合は、間接フリーキックしか選択することができません。
直接フリーキックで、間違って自陣内の球にファーストタッチした場合、その球の種類を問わず、それがパスボールだったとしてもペナルティです。

＜図例＞　貴方がローボール側であった場合




自陣外のマイボールを直接狙う。
パスボールは現状のままで動かすことができない。

直接フリーキックの代わりに、間接フリーキックも選択可能。
パスボールを動かした時点で間接フリーキックしかできない。

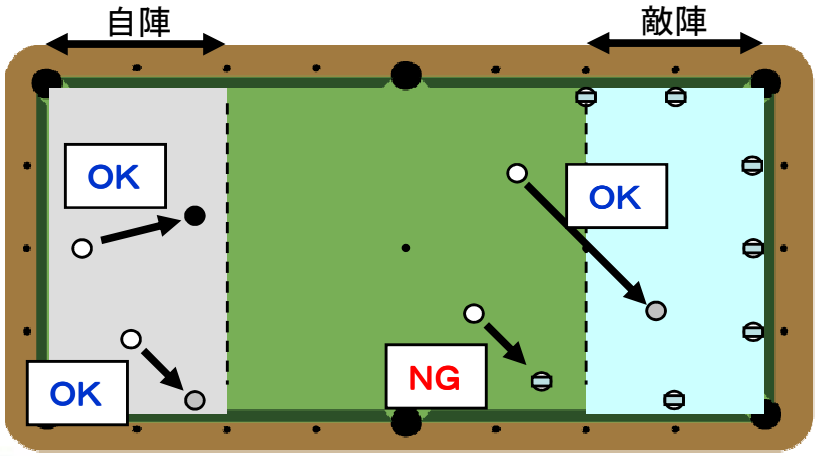
## 第8条　ファウル　　3項　ペナルティキック

下記の状態を　ペナルティ　と呼び、ペナルティキックからリスタートとなる

①自陣内にあるエネミーボールにファーストタッチした場合
②手球が自陣スタートのとき、自陣内の球にファーストタッチした場合
③レフリーが裁定する対戦において、暴言やシャーキングなどレフリーが非紳士的行為と判断した場合
④レフリーが裁定する対戦において、著しい遅延プレイやルールの悪用などレフリーがゲーム性を壊す行為と判断した場合

手球は自陣内・外に関係なく、完全にフリーボールでリスタート。
パスボールやマイボール、エネミーボールは現状のままで動かすことはできません。
自陣内・外を問わず、どこにあるパスボールおよびマイボールでも、ファーストタッチすることができます。
ペナルティキックの代わりに、間接フリーキックを選択することも可能ですが、パスボールを動かした時点で間接フリーキックしかできません。

＜図例＞　貴方がローボール側であった場合




手球は完全にフリーボールでリスタート。

自陣内・外を問わず、どこにあるパスボールおよびマイボールでも、ファーストタッチすることができる。

ペナルティキックにおいても、エネミーボールにファーストタッチすると、ファウル。

ペナルティキックの代わりに、間接フリーキックも選択可能。

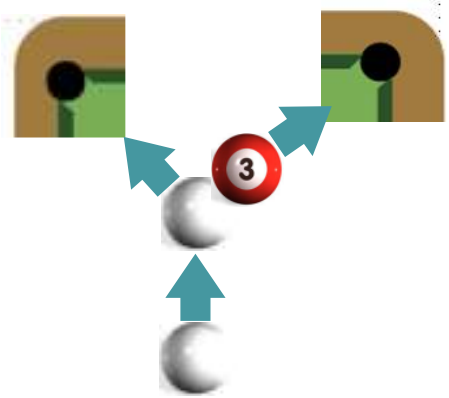
パスボールを動かした時点で間接フリーキックしかできない。

## 第8条　ファウル　　4項　ファウル優先の原則

<u>ファウルは全てのプレイに優先され、また常にファウルを犯したプレイヤーにもっとも不利に働く</u>

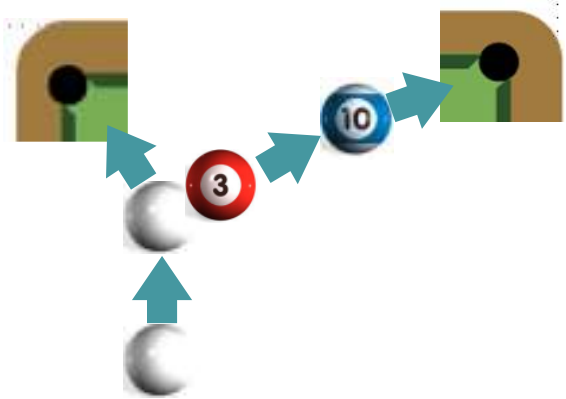
（解説）
　例えば、ゴールを決めた場合でも、それがファウルと同時であればそのゴールは無効となります。
しかしオウンゴールとファウルが同時に行われた場合にはオウンゴールは有効となります。
また、リプレイス忘れでファウルした場合は、リプレイスを忘れたマイボールは改めてリプレイスされ、
エネミーボールはオウンゴールとなります。

＜図例＞　貴方がローボール側であった場合



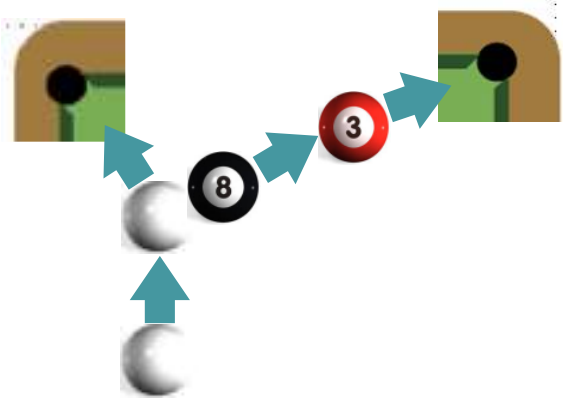

ローボールをゴールしたが、
同時に手球がスクラッチ

→ ゴール無効でリプレイス




ハイボールをオウンゴールするが、
同時に手球がスクラッチ

→ オウンゴール有効で戻らない




パスボールからコンビネーションで
ローボールをゴールするが、同時
に手球がスクラッチ

→ ゴール無効でリプレイス

## 第8条 ファウル　5項 罰則調整の原則

下記の目標と思想に基づいて、罰則の調整を続ける

（解説）
FUJIYAMAのルールは、プレイヤーの技術向上に合わせて調整をし続けなければ本来の魅力を失ってしまいます。

**「観客が面白く観られる」ことが第一目標**

FUJIYAMAにおいて、ファウル時の手球を現状のままリスタートすることは、一切選択できません。
FUJIYAMAのルール草創期においては、現状でのリスタートが選択できましたが、
プレイヤーのレベルが上がり1球の価値が高まるにつれて、1回のファウルが致命的な状況になりました。
そこで「このゲームバランスでは観客が面白くない」という理由から2002年に現在に近いルールに改正されました。
つまり1回のファウルでは決着がつかないように、ファウルを取れば勝ちといったセーフティゲームにならないように、
ファウルを取るよりも危険を冒して攻めたほうが得になるように、と考えて1回のファウルでは大して有利にならない形になりました。
自陣内・外に関係なく、完全にフリーボールでのリスタートも上記と同様の理由で、1回のファウルが致命的になるため、
ペナルティキックなどの極めて稀なケースでのみ適用されるものとなっております。

**「ボールデッド」の思想**

ファウルの中でも「スクラッチおよび球の場外飛び出し」の罰則が重いのは、「ボールデッド」という思想に基づいております。
通常のファウルでは、手球および的球はファウル犯したプレイにおいてもフィールド（テーブル）上で生きていると我々は考えます。
しかし、スクラッチおよび球の場外は“フィールド上から球が消えた”すなわち死んだ状態（ボールデッド）と捉え罰則を重くしております。

**モチーフであるサッカーの思想**

FUJIYAMAはその発祥時にモチーフとなったサッカーの思想に基づいております。間接フリーキックや直接フリーキックなどの存在や名称もその思想から来ていますが、なにより人間を相手に戦っている感覚を非常に大切に考えております。

## 第9条　レフリー　　1項　レフリーの役割

レフリーは、ゲーム進行を補助し、そのゲームにおけるルール適用の判断に関して全権を持ち、観客が楽しむために最大限の努力をする

（解説）
レフリーは、スムースなゲーム進行のため、笛によって周囲に状況を示し、パスボールやグループボールのリプレイスを補助し、
勘違いなどにより明らかにファールであるショットを狙うプレイヤーに対して、事前にファールである事を警告する事ができます。
またレフリーはそのゲームにおいて、ルール適用の判断に関して絶対的な権限を持ち、その裁定を覆すことはできません。
プレイヤーは無条件にこの判断に従わなければいけません。プレイヤーのレフリーに対する批判および反論は非紳士的行為となります。
さらにレフリーは観客が楽しむことを第一目標として、対戦を裁定し、スムースにゲームが進むよう最大限の努力をしなければいけません。

## 第9条　レフリー　　2項　罰則不遡及の原則

ファウル状態を見逃して次のショットを行ったときや、レフリーが裁定を終えてその次のショットが行われたときなどにおいて、
決して2ショット以上過去のショットに遡って罰則を与えたり、裁定を覆すことはできない
2ショット以上過去のショットでリプレイスをするべきであったグループボールはすべてゴール扱いとなり、戻らない

（解説）
例1）　パスボールのリプレイスを忘れたショットでファウルした場合において、
　誰もファウルに気がつかず、誰にも指摘もされないまま、さらに次のプレイヤーがショットを行うと、
　最初のショットのファウルは無かったことになり、リプレイスを忘れていることに気がついた時点の直前のショットがファウルとなります。
例2）　どちらかのグループボールのリプレイスを忘れたショットでファウルした場合において、
　誰もファウルに気がつかず、誰にも指摘もされないまま、さらに次のプレイヤーがショットを行うと、
　最初のショットのファウルは無かったことになり、2度目のショットがファウルでなかったならそのままゲームは続行されます。

## 第9条　レフリー　　3項　レッドカード・イエローカード

**レフリーが裁定する対戦において、レフリーの裁量により以下の罰則が適用される**

■レッドカード　　＝＞　1枚でその対戦をスコア0として負け
　　レフリーに対する暴言や粗暴な振る舞いなど、レフリーが対戦の成立を妨害する行為と判断した場合
■イエローカード　　＝＞　1対戦中2枚でその対戦をスコア0として負け
　　暴言やシャーキングやレフリーに対する批判や反論など、レフリーが非紳士的行為と判断した場合、
　　および著しい遅延プレイやルールの悪用など、レフリーがゲーム性を壊す行為と判断した場合

## 第9条　レフリー　　4項　ガイドライン

**大会主催者は、レフリーの裁量に依る部分をあらかじめ　ガイドライン　として定めることで、大会中のレフリーの裁量を統一し、またはレフリーが裁定しない対戦にも詳細なルールの判断を適用することができる**

ガイドラインとして定めることができる範囲

1. 球ちがいの事前の警告
2. 非紳士的行為の判断
3. ゲーム性を壊す行為の判断
4. 上記3の行為の中で特に、著しい遅延プレイに対する判断や
5. 上記3の行為の中で特に、ファウルした側が有利になってしまうような球ちがいや球触りや二度撞きに対するリスタート方法の指示
6. 対戦の成立を妨害する行為の判断
7. 大会中の待機プレイヤーに対する行動制限
8. 大会中の累積イエローカード枚数に対する罰則およびレッドカードに対する罰則

## 第10条　SAMURAIとNINJAとSHOGUN

「SAMURAI」
プレイヤーがマイボールを全てゴールするまでに、エネミーボールが
オウンゴールを含めて1つもゴールされていなかったゲーム。完封ゲーム。

「NINJA」
プレイヤーがどのタイミングからでも、1ターンで7つ全てのマイボールを一度に取りきった場合。

「SHOGUN」
先攻のプレイヤーが一度もターンを変わらずにマイボール全てを取りきったゲーム。完全ゲーム。
2010年3月現在、達成者は無し。

## 第11条　補足

1．プッシュコールは認められていません。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。

2. 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。

3. ノークッションによるファウルでは、クッションにタッチしている的球に当たることをクッションとカウントしません。

4. 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」、「相手プレイヤーが構えている間は動かないこと」の3点です。
また待機プレイヤーの「禁煙」や「飲食」に関すること、さらに対戦のスピードをアップするために「立って待機すること」などの制限は
大会のガイドラインで決めることができます。

## 「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？

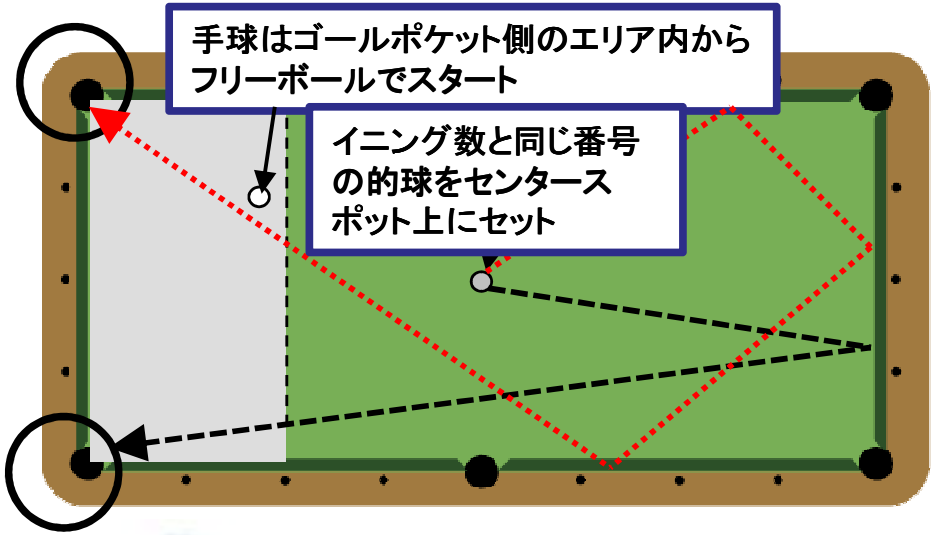
2005優勝 塚本忍
2007優勝 西嶋大策
2008優勝 関川賢示
2009優勝 E･レイズ

## （前後半制）

前後半制とは、2ゲーム行い合計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の選択権は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します。
2ゲームを終了して、総得点がまったく同点だった場合、バンクキック（BK）戦で勝負を決めます。

## （バンクキック（BK）戦）

前後半制において、総得点で勝負が決まらなかった場合、互いに下記の図のとおり、的球を1つセンタースポットにセットし、
ゴールポケット側のエリア内からフリーボールでバンクショットを狙います。このショットをバンクキック（BK）と呼びます。
ノーゴールは0ポイント、1クッションゴールは1ポイント、3クッションゴールは3ポイントとカウントします。
このバンクキックを交互に5イニング行い、合計ポイントによって決着を決めます。これをバンクキック（BK）戦と呼びます。
BK戦では改めてコイントスを行い、先攻を決定します。5イニング後に同一ポイントだった場合はサドンデスとなります。




| 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 |

（トーナメント戦の場合）
1ゲーム先取り、または前後半制で勝敗を決めます。

（リーグ戦の場合）
1ゲーム先取りで勝負をつけます。順位は以下の要素で決めます。
1. 勝敗数 ＞ 2. 得失点差 ＞ 3. 直接対決の結果

（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つあるマイボールのうち、ゴールするべきボールを減らします。
例えば、初期配置のマイボールが7個で、ゴールするべきマイボールが4個の場合、
ハンデキャップ分の3つのマイボールは防御に専念できます。

また、リーグ戦での得失点差の計算は、ハンデキャップ分はすでにゴールしてあるものとして、足してカウントします。
前後半制での得点の計算でも、ハンデキャップ分はすでにゴールしてあるものとして、足してカウントします。

SAMURAIでは、ハンデキャップ分をゴールしているものとカウントしません。通常と同じく1つもゴールさせずに完封勝利した場合にSAMURAI成立です。

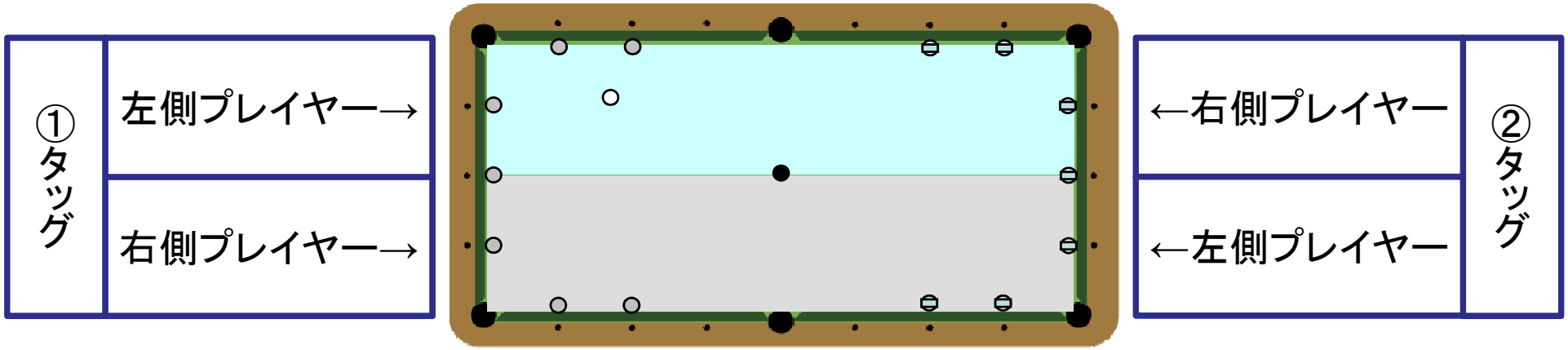
NINJAやSHOGUNは、ハンデキャップをもらったプレイヤーには成立しません。

ハンデキャップ例

| ハンデ | 例1 | 例2 | 例3 | 例4 | 例5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 7/7ゴール | P&SA&A | P&SA | A | A | A |
| 6/7ゴール | SB&LA | A | SB&LA | SB&LA | B |
| 5/7ゴール | B&LB | SB&LA | B&LB | B&LB | C |
| 4/7ゴール | C&LC | B&LB | C&LC | C&LC | ー |
| 3/7ゴール | ー | C&LC | ー | ー | ー |
| 2/7ゴール | ー | ー | ー | ー | ー |
| 1/7ゴール | ー | ー | ー | ー | ー |

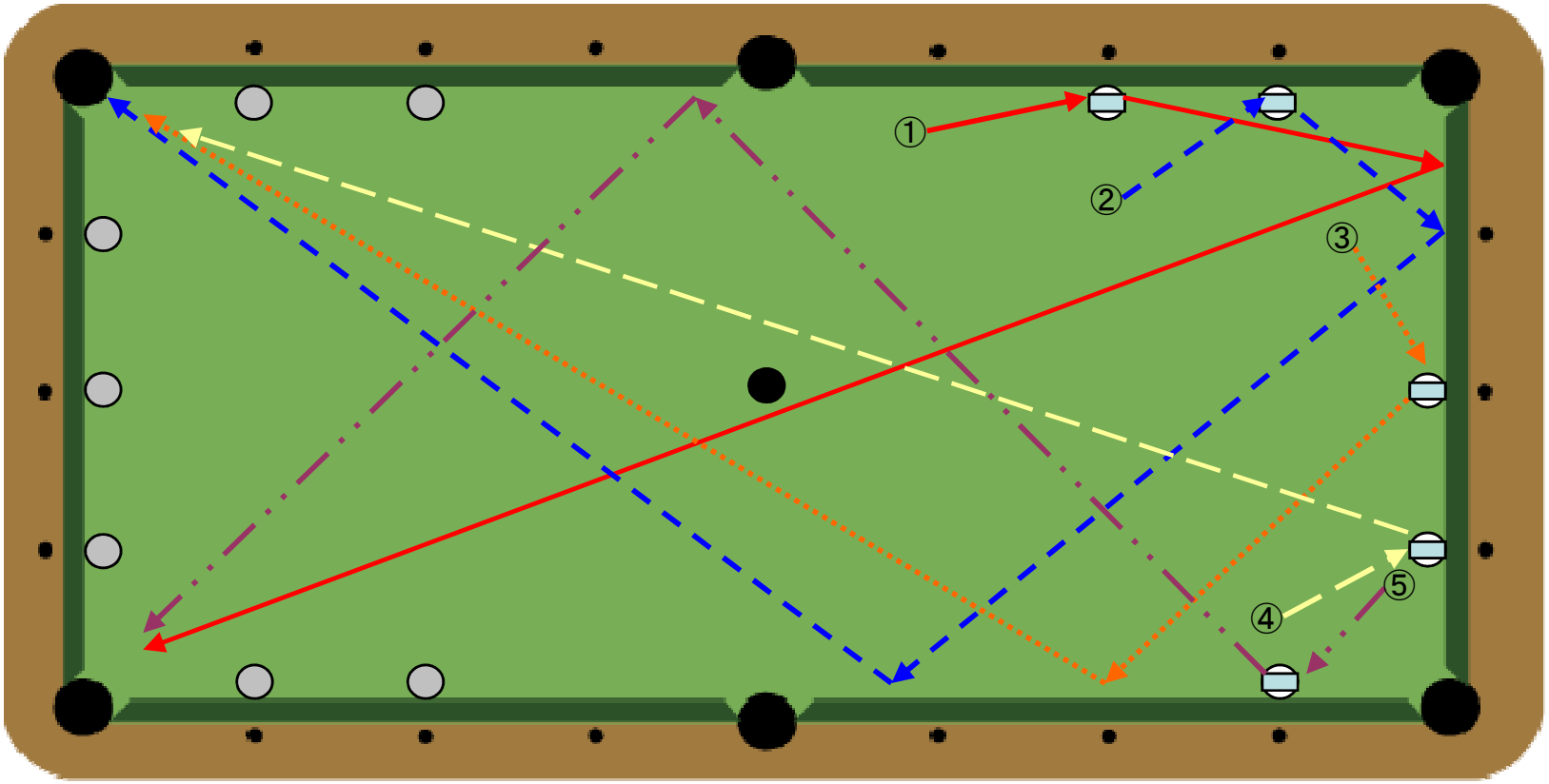
（タッグマッチ）

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。ファウ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。

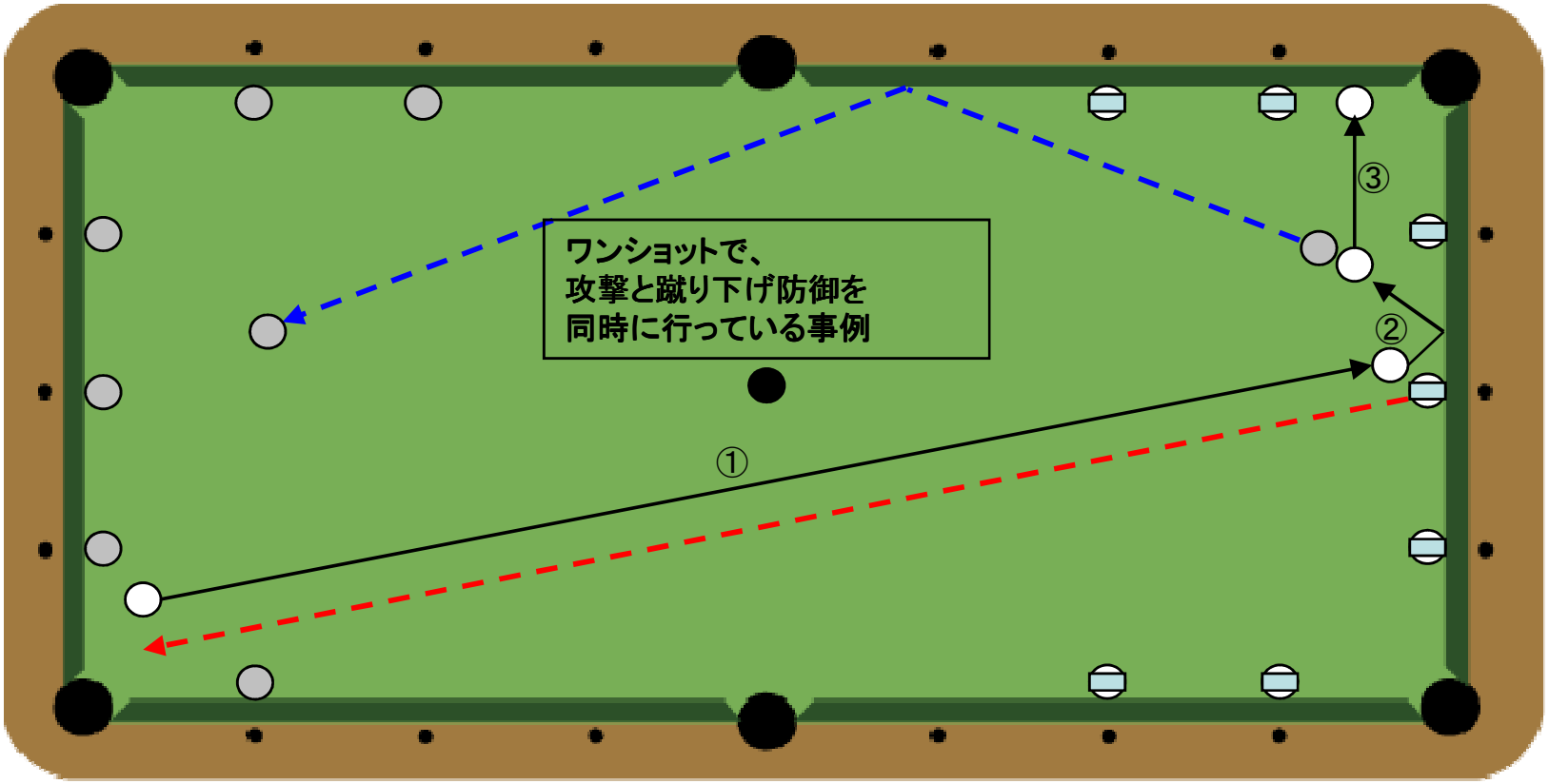



こうして自分たちのチーム内では得意なプレイを分担しながら互いにパートナーを助け、相手のチームの調子の悪いプレイヤーの担当エリアへ手球を集中することでチャンスを広げます。
FUJIYAMAタッグマッチで勝つためにもっとも必要な要素は、「友情」です。
パートナーを信頼すること、その信頼に応えること、そして許すことです。まさにパートナーとの「友情」が試されます。
また、左利きのプレイヤーが活躍する場面が多くなります。パートナー選びは慎重に考えましょう。

**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。**
**さらにゴールは外れても穴の近くに球が止まる力加減とコントロール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、使いこなしましょう。**



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。
1. エネミーボールやパスボールが見えないよう手球を隠すこと
2. 相手のシュートコースをマイボールで塞ぐこと、
3. エネミーボールを蹴り下げること
特に3の蹴り下げは、最も効果的かつエキサイティングな防御なので積極的に挑戦しましょう。



（直接フリーキックの変更点）

スクラッチまたは球場外などのボールデッドのリスタートにおいて、直接フリーキックとなりますが、
今までは、最初に狙う球がマイボールかパスボールか関係なく、パスボールを動かす権利がありました。
しかし、これは罰則が大きすぎるとの理由から、
「直接フリーキックの際にはマイボールを狙うものとして、パスボールは現状のままで動かすことはできない」と改変されました。
そして、直接フリーキックの代わりに間接フリーキックを選択できることが追加されました。
パスボールを動かした時点で、間接フリーキックしか選択できません。
また、自陣の外にマイボールが無い場合も間接フリーキックしか選択できません。

（ペナルティキックの変更点）

自分のショットが、自陣内の敵の球に最初に当たってしまった場合、
または手球が自陣スタートのショットで、自陣内の球にファーストタッチしてしまった場合に、ペナルティキックとなりますが、
改訂前も故意に敵の球を直接当てて蹴り下げるなどのゲーム性を壊すファウル行為を排除するために非常に重い罰則としています。
今回は、改訂前のペナルティキックの罰則が複雑であったこと、および偶然による発生率が非常に低いことから、
「手球は自陣関係なく完全フリーボールで、自陣内・外を問わずどこにあるパスボールもマイボールも直接狙える」と改変されました。
ただし、パスボールもマイボールもエネミーボールも、全て現状のままで動かすことはできません。
そして、ペナルティキックの代わりに間接フリーキックを選択できることが追加されました。
パスボールを動かした時点で、間接フリーキックしか選択できません。

（著しい遅延プレイに対する罰則などのガイドライン化）

著しい遅延プレイに対する罰則としてレフリーがイエローカードを出すことは改訂前からルールとしてありますが、
明確な基準をガイドラインとして出せるように変わりました。ガイドラインはルールと違い、より柔軟に運用され、頻繁に更新されていきます。
2010年3月時点のFUJIYAMA公式ガイドラインでは1ゲームが30分以上となった場合、レフリーの判断により次のショットまでの時間が
長いプレイヤー、または両方のプレイヤーにイエローカードを出すことが目安となりました。この公式ガイドラインの補足として、
ただし、テーブルに残る双方の持ち球合計が4個以下の場合は、観客を考慮して判断をする、と決められました。

# ファウル時のリスタート早分かりフローチャート図
## 覚えにくいファウルの種類もこれで完璧マスター！

**ファウル発生**

自陣内にある敵グループボールがファーストタッチ？
- YES → ペナルティ
- NO ↓

手球が自陣内フリーボールの時、自陣内の球がファーストタッチ？
- YES → ペナルティ
- NO ↓

手球スクラッチまたは何らかの球が場外飛び出し？
- YES → ボールデッド
- NO → ファウル

### ペナルティ
**ペナルティキック**

注意：この行為において同時にイエローカードなどが出されることもあるので気をつけましょう。

- ●手球は自陣に関係なく、完全フリーボールです。
- ●リスタート時に他の球は現状のまま動かせません。
- ●自陣内の球も直接狙うこともできます。
- ●ペナルティキックの代わりに、間接フリーキックを選択することも可能ですが、パスボールを動かした時点で間接フリーキックしかできません。

### ボールデッド
**直接フリーキック**

注意：場外した球が、ファウルしたプレイヤーのグループボールならリプレイスします。相手のグループボールならオウンゴールとして扱います。

- ●手球は必ず、自陣スタートです。
- ●自陣の外にあるマイボールを直接狙います。
- ●パスボールは動かせません。
- ●直接フリーキックの代わりに、間接フリーキックを選択することも可能ですが、パスボールを動かした時点で間接フリーキックしかできません。

### ファウル
**間接フリーキック**

例：ファーストタッチを間違える、他の球に一切当たらない、ノークッション、二度撞き、リプレイス忘れなど

- ●手球は必ず、自陣スタートです。
- ●パスボールは、現状とセンタースポットとフットスポットの3種類から選択することができます。
- ●自陣内のパスボールは現状が選択できません。
- ●リスタートは必ずパスショットです。