

フットメザ ガイドブック (簡易版)

Ver.1



監修：Futmesa Japan
(日本テーブルボタンサッカー協会)

田中ハーレイ
田中真穂
荒木拓也

Supported by



FPFM 会長
ジョージ・ファラ・ネット
FPFM President
Jorge Farah Neto

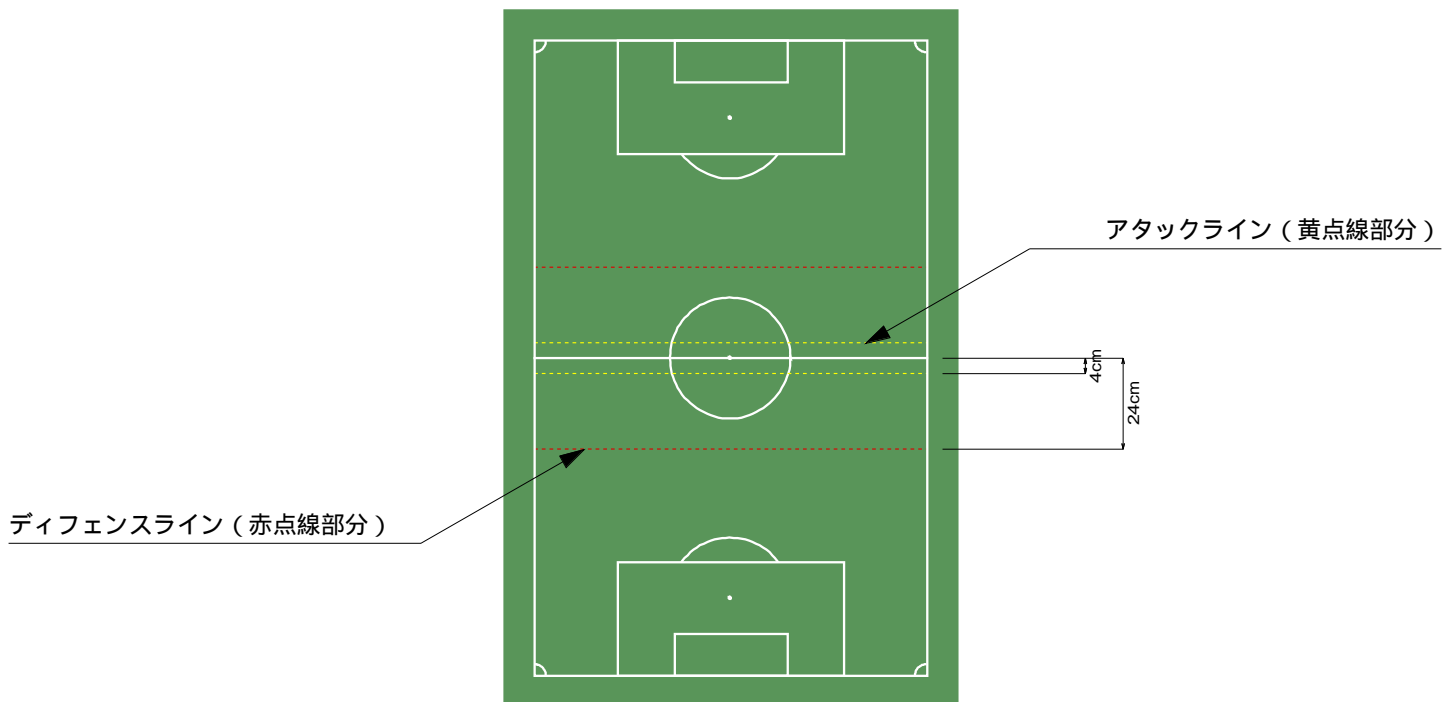
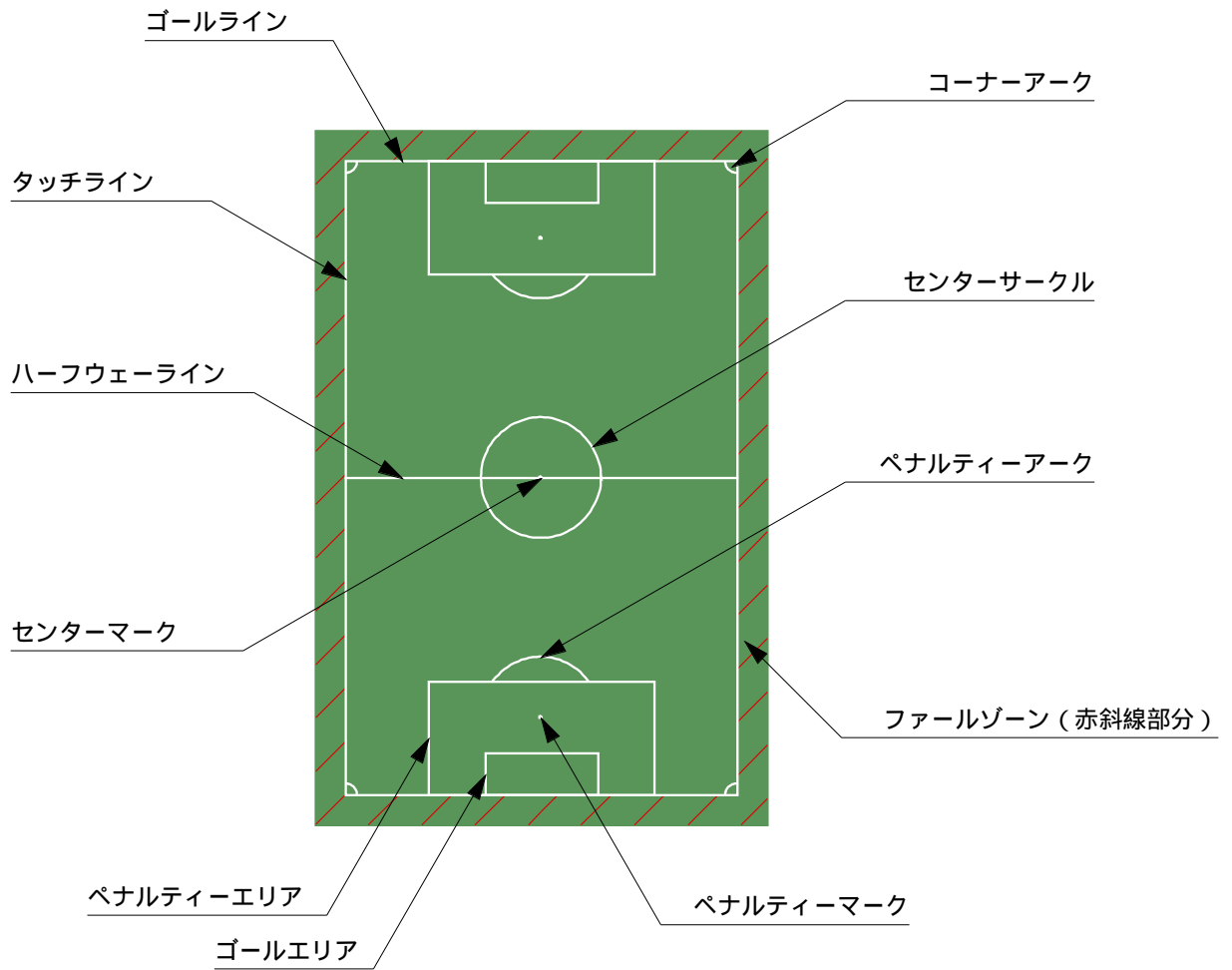


CBFM 副会長
エドゥ・エンリケ
CBFM Vice President
Edu Henrique



ブラジル大使館
書記官/文化・広報担当官
ルイス・フェルナンド・デ・カルバーリョ
Embassy of Brazil
Head of Cultural & Public Affairs
Luis Fernando de Carvalho

競技のフィールドと各名称



ボタンのポジショニング

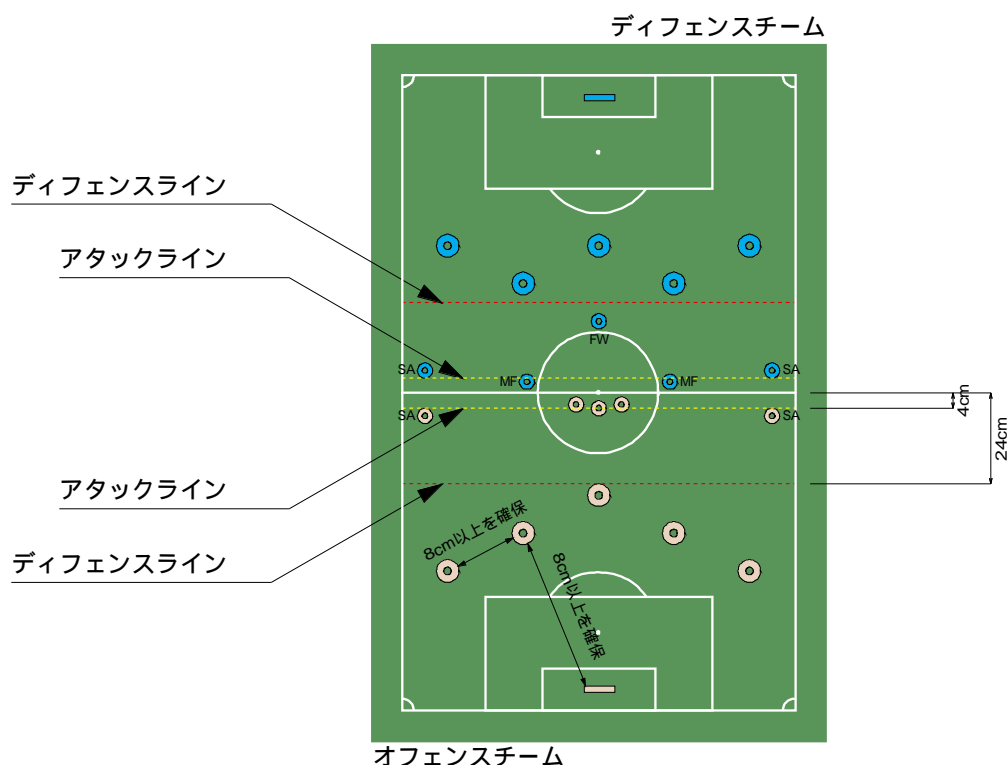
ボタンはキックオフ前、得点后、またはゴールキックが行われる前にポジショニングすることができます。その際、両ボトニスタは机に向かって右側に立ち、同時にポジショニングを行います。まず初めにオフェンスボタンを、次にディフェンスボタンをセットします。ディフェンスボタンをセットした後にオフェンスボタンの位置を動かすことはできません。また、一度オフェンスボタンとしてセットしたものをディフェンスボタンの位置に置くことはできません。

A) キックオフ前、得点後のポジショニング

- 1) オフェンスチーム（キックオフを行う側のチーム）のポジショニング
 - ・自陣地の左右両端、ハーフウェーラインから4cmの位置に両サイドアタック（SA）ボタンを置く。
 - ・センターサークルの半分（自陣側）の中に、3つのボタンをラインに触れないように置く。
- 2) ディフェンスチームのポジショニング
 - ・自陣地の左右両端、ハーフウェーラインから4cmの位置に両サイドアタック（SA）ボタンを置く。
 - ・両ミッドフィールダー（MF）ボタンはアタックラインを越えてもよいが、センターサークルのラインおよびハーフウェーラインからは0.5cm離さなくてはならない。
 - ・センターサークルの外側、ペナルティマークとセンターマークを結ぶ線上で、センターサークルのラインから0.5cm離れた位置にフォワード（FW）ボタンを置く。
- 3) 各チームともディフェンスボタンを5つとする。位置はディフェンスラインの後方であればどこでもよい。
- 4) ボタンとボタン、ボタンとゴールキーパーの間は8cm以上離して配置する。

B) ゴールキック前のポジショニング

- 1) ボタンとボタン、ボタンとゴールキーパーの間は8cm以上離さなくてはならないが、相手チームのオフェンスボタンとオフェンスボタンの中に自分のディフェンスボタンを配置する場合は、その間が8cm以下でもよい。
- 2) 相手のペナルティエリア内にオフェンスボタンを置くことはできない。



タッチについて

フィッシャを使用してボタンを弾くことを「タッチ」といいます。

A) 12タッチルール

- 1) 各ボトニスタは、12タッチ目までにシュートをしなくてはならない。もし、12タッチ目までにシュートすることができなかつた場合には、相手チームに間接フリーキックが与えられる。
- 2) 各ボタンには、連続3回までタッチすることができる。4回連続でタッチしてしまった場合は、その位置から相手チームに間接フリーキックが与えられる。

B) 空振り

タッチしたボタンがボールに当たらないことを「空振り」といいます。
空振りも1タッチとして数えられます。

- 1) 空振りをしたら相手チームのボールになる。
- 2) 空振りをした直後に相手チームのボトニスタが続けて空振りをした場合は、初めに空振りをしたボトニスタの総タッチ数は、空振りをする前までの総タッチ数の続きでカウントする。
しかし、空振りをした直後に、相手チームのボトニスタが通常のタッチを行った場合は、空振りをしたボトニスタの総タッチ数はゼロに戻る。
- 3) 空振りをしたボタンが相手チームのボタン、またはゴールキーパーに当たった場合はファールとなり、相手チームに間接フリーキックが与えられる。そして、ファールを犯したボタンは、フィールド外のファールゾーンに移動させなければならない。

例えば...

Aチームが5タッチ目に空振りをした。	Aチームが5タッチ目に空振りをした。
Bチームのボールとなる。	Bチームのボールとなる。
Bチームが空振りをした。	Bチームが普通にタッチした。
Aチームのボールとなる。 (6タッチ目から)	Bチームが空振りをした。
	Aチームのボールとなる。 (1タッチ目から)

C) 残り3タッチルール

タッチしたボタンが相手チームのボタン、またはゴールキーパーに当たってしまった場合は、残りのタッチ数が3タッチのみとなる。

ゴールキーパー

ゴールキーパーは、15mm×80mmの面を底面とします。タッチをする際は、底面がテーブルの表面から離れないように動かします。

A) ゴールキーパーのタッチ

ボールがペナルティーエリア内にあるとき、ゴールキーパーはエリア内で3回までボールにタッチすることができる。その際の3タッチは、「12タッチ中の1タッチ」として数える。

B) ゴールキック

ゴールキーパーを動かす度に1タッチとみなされる。ボールがペナルティーエリア外に出たときにインプレーとなる。ボールをインプレーさせるのに3回までチャンスがある。3回目でボールをインプレーさせることができなかった場合、相手チームにコーナーキックが与えられる。

キックオフ

A) キックオフの方法

キックオフはセンターサークル内にある3つのボタンのうち、中央に位置するボタンで行われる。2タッチ目はそれ以外のボタンで行う。1タッチ目でボールがセンターサークル外に出てしまった場合は、相手チームのボールとなる。

B) ボールのインプレー

ボタンがタッチされ、ボールがフィールド方向に移動したときにインプレーとなる。ボールをインプレーさせるのに3回までチャンスがある。3回目でボールをインプレーさせることができなかった場合は、相手チームがキックオフを行う。

シュート

A) シュートの方法

シュートはボールが相手チームのフィールド内にあるときにのみ打つことができる。キックオフ直後にセンターサークル内からはシュートできない。シュートを打つときは、必ず相手ボトニスタに「シュートします」と伝え、相手ボトニスタがゴールキーパーを設置し終わったのを確認してからシュートする。

B) ディフェンスチームのゴールキーパーのポジショニング

ゴールキーパーはゴールエリア内・ゴールライン前であればどこにポジショニングしてもよい。相手ボトニスタからシュートの告知があった時点でゴールエリア外にいた場合は、その位置に留まることもできる。

C) ボタンの移動

- 1) シュートの際、ゴールエリア内にオフェンスチームのボタンがある場合
フィールド内のペナルティーエリアの縦線とゴールラインの交わる場所にボタンを移動させる。
- 2) シュートの際、ゴールエリア内にディフェンスチームのボタンがある場合
ディフェンスチームのボトニスタはボタンをそのままにするか、移動させるかを選択することができる。移動させる場合は、フィールド内のゴールエリアの縦線とゴールラインの交わる場所に移動させる。

試合時間について

試合は、前・後半10分間ずつ行われる。前・後半の間に設けられるハーフタイムは5分間とする。