

~

国際フェンシング連盟

競技規則

日本語版

2019年2月更新

翻訳 SUE HARINISHI

発行 日本フェンシング協会

第1編 競技規定

第1項 一般規則及び3種目共通規則

第1章 規則の適用	t. 1
第2章 用語	t. 2
	t. 3
	t. 4
	t. 5
	t. 6
専門用語の説明	
序文	t. 7
タン・デスクリム	t. 8
攻撃動作と防御動作	t. 9
攻撃動作	t. 10-13
防御動作	t. 14
アン・リニュの守備位置	t. 15
第3章 競技の場	t. 16-19
第4章 選手の用具 (武器、用具、衣服)	t. 20
選手の責務	
第5章 フェンシング	
武器の操作方法	t. 21
構え (ミズ・アン・ガルド)	t. 22
試合の開始、中断、再開	t. 23
接近したフェンシング	t. 24
コル・ア・コル	t. 25
コル・ア・コルとフレッシュ・アタック	t. 26
デプラスマンとデパスマン	t. 27-28
武器を持たない手と腕	t. 29-30
陣地の得失	t. 31-32

境界線の踏み越え	t. 33-36
勝負時間	t. 37-44
事故、選手の退去	t. 45
第6章 審判と判定	
主審	t. 46-47
副審	t. 48
ビデオ・コンサルタント	t. 49
審判員とビデオ・コンサルタントの配属	
個人戦	t. 50
団体戦	t. 51
ワールドカップ競技会	t. 52
トゥシュの判定方法	
トゥシュの具体性	t. 53-58
トゥシュの有効性又は先行性（ビデオ審判を含む）	t. 59
ビデオ審判に対する抗議	t. 60-62
審判員のジェスチャー	t. 63
規定用具と主審による用具点検	t. 64-69
違反用具	t. 70-75

第2項 フルーレ

フェンシングのしきたり

トゥシュを行う方法	t. 76
有効面	
有効面の範囲	t. 77
無効面へのトゥシュ	t. 78
有効面の拡張	t. 79
フルーレのトゥシュの判定	
トゥシュの無効宣言	t. 80-81
トゥシュの有効性又は先行性	
前置き	t. 82
フラーズ・ダルムに関する事項	t. 83-88
トゥシュの判定	t. 89

第3項 エペ

フェンシングのしきたり

トウシュを行う方法	t. 90
有効面	t. 91
エペのトウシュの判定	t. 92
トウシュの無効宣言	t. 93-95

第4項 サーブル

フェンシングのしきたり

トウシュを行う方法	t. 96
有効面	t. 97-98
サーブルのトウシュの判定	
トウシュの具体性と無効宣言	t. 99
トウシュの有効性又は先行性	
前置き	t. 100
フラーズ・ダルムに関する事項	t. 101-105
トウシュの判定	t. 106

試合の懲罰規定

第1章 適用

規定の対象者	t. 107
秩序と規律	t. 108-111
選手	
名誉の誓約	t. 112
対戦拒否	t. 113
定刻の臨場	t. 114-120
フェンシングの作法	t. 121-127
当人の努力	t. 128
選手団の団長	t. 129
監督（チーム・キャプテン）	t. 130
コーチ、トレーナー、用具担当技術者	t. 131-132
観戦者	t. 133

第2章 懲罰機関とその権限

前置き	t. 134
管轄権	t. 135
管轄権の原則	t. 136
主審	t. 137-138
ディレクターール・テクニク (DT)	t. 139-141
オリンピック大会でのIOCの理事会	t. 142
FIE本部局、懲罰委員会、理事会、スポーツ調停裁判所	t. 143

第3章 処罰

処罰の分類	t. 144-145
フェンシングに関連した処罰	t. 146-149
懲戒処分	t. 150-156
処罰の告示	t. 157

第4章 処罰及び管轄裁定機関

処罰の種類 (グループ)	t. 158-163
権限	t. 164
第1グループの違反	t. 165
第2グループの違反	t. 166
第3グループの違反	t. 167-168
第4グループの違反	t. 169
違反と処罰の一覧表	t. 170

第5章 手続き

原則	t. 171
抗議と上訴	t. 172-175
調査・弁護の権利	t. 176
判決方法	t. 177
再犯	t. 178

第1編 競技規定

第1項 一般規則及び3種目共通規則

第1章 規則の適用

t. 1 本規則は、変更される事なくF I Eの公式競技会、即ち、下記の競技会に対して拘束力がある。

- －世界選手権大会、全カテゴリー
- －オリンピック大会におけるフェンシング競技
- －全ワールドカップ競技会
- －ゾーン選手権大会
- －サテライト競技会

第2章 用語

競技試合

アソー (assaut) とマッチ (match)

t. 2 2者間の友好的対戦を「アソー」と呼ぶ。対戦結果を決定付けるために得点記録をとる場合は、「マッチ」と呼ぶ。

ランコントル (rencontre)

t. 3 異なるチームの選手間の対戦 (チーム・マッチ) を「ランコントル」と呼ぶ。

競技会 (コンペティション **compétition**)

t. 4

- 1 競技会 は、マッチ (個人戦) 又はランコントル (団体戦) の集合体で勝者の決定が義務付けられている。
- 2 競技会は、種目、性別、年齢、個人戦か団体戦かにより区別される。

トーナメント (tournoi)

t. 5 トーナメントは、同じ場所で同じ期間同じ後援下で開催される多くの競技会、個人戦と団体戦、に与えられる名称である。

選手権大会 (シャンプイオナ **Championnat**)

t. 6 シャンプイオナ (=チャンピオンシップ) は、各国、特定地域、又は、世界、及び特定期間における各種目の最優秀選手又は最優秀チームを決定するために開催される競技会に対して与えられる名称である。

フェンシングの判定に常用される専門用語の説明

前置き

- t. 7** このセクションは、絶対にフェンシングの専門書に取って代わるものではなく、読者が規則を理解する役に立つように含まれているだけである事を強調する。

タン・デスクリム (temps d'escrime)

- t. 8** タン・デスクリム (=フェンシング・タイム) は、フェンシングの単一動作を行なうために要する時間である。

攻撃動作と防御動作

t. 9 定義

- 1 攻撃動作 (アクション・オフアンシヴ actions offensives) は、アタック (attaque)、リポスト (riposte)、及びコントロール・リポスト (contre-reposte) である。
 - ーアタックとは、突き (ファント fente) とかフレシュ (flèche) の開始に先立って腕を伸ばして絶えず相手の有効面を脅かしながら行う最初の攻撃動作である (t. 83, t. 84, t. 85, t.101ss 参照)。
 - ーリポストは、アタックをかわした選手が行う攻撃動作である。
 - ーコントロール・リポストは、リポストをかわした選手が行う攻撃動作である。
- 2 防御動作 (アクション・デファンシヴ actions defensives) は、パラード (parade) である。
 - ーパラードは、相手の攻撃動作を避けるために武器で行う防御動作である。

説明

攻撃動作 (actions offensives)

アタック (attaque)

- t. 10** この動作は、下記のどちらかの単一動作で行われる場合、単純 (サンプル simple) である。
- ー直接 (directe ディレクト) は、同一ラインで行う。
 - ー間接 (indirecte アンディレクト) は、他のラインで行う。
- 複数の動作で行われる場合は、複合 (composée コンポゼー) である。

リポスト (riposte)

- t. 11** リポストは、動作とその動作の速度により即時性 (immédiate イメディアット) のものと遅延性 (à temps perdu ア・タン・ペルデュ) のものがある。
- 1 単純直接リポスト (ripostes simples directes)
 - ー直接リポスト (reposte droite) : パラードを行ったライン上で相手を突くリポスト

ー刀身伝いに行うリポスト (**riposte sur le fer**) : パレード後、刀身伝いに軽く触れながら相手を突くりポスト

2 単純間接リポスト (**ripostes simples indirectes**)

ーデガジュモン (**dégagement**) によるリポスト : パレードを行ったラインの反対側ラインで相手を突くりポスト (パレードが高いラインで行われた場合は相手の刀身の下を通過、パレードが低いラインで行われた場合は相手の刀身の上を通過させる)

ークーペ (**coupé**) によるリポスト : パレードを行ったラインの反対側のラインで相手を突くりポスト (常に刀身は相手の剣先の上を通過する)

3 複合リポスト (**ripostes composees**)

ードゥブラン (**doublant**) のリポスト : パレードを行ったラインの反対側のラインで相手を突くりポスト、但し、相手の刀身の周りを完全に1回転させた後で突く

ー1-2のリポスト : パレードを行ったラインで先ず相手の刀身の下を通過させてから自分の刀身を反対側のラインに出した後に相手を突くりポスト

コントロール・アタック (**contre-attaques**)

t. 12 コントロール・アタックは、相手の攻撃中に行う攻撃あるいは防御の動作である。

1 アレ (**arrêt**) (ストップ・ヒット) : アタックになるコントロール・アタック

2 オポジション (抵抗 **opposition**) によるコントロール・アタック : 相手のアタックが終了するラインを閉鎖して行うコントロール・アタック (t. 83, t. 84, t. 85, t. 101ss 及び t. 102ss 参照)。

3 タン・デスクリムの時間内 (即ちイン・タイム) に行うアレ (**arrêt**) (t. 88, t. 105 参照)。

その他の攻撃動作

t. 13

1 ルミーズ (**remise**)

相手がリポストを行わずに剣の接触を中止したり又は相手が猶予あるいは間接あるいは複合のリポストを行った時に、相手のパレード後あるいは相手の後退の後に、腕を引き戻さないで、最初のアタック動作に続いて行う単純即時の攻撃動作である。

2 ルドゥブルマン (**redoublement**)

リポストせずにパレードを行った相手に対して又は後退したり的をかわしたりする事により初回動作を単に回避した相手に対して行う単純あるいは複合の新たな動作である。

3 ルプリーズ・ダタック (**reprise d'attaque**)

アン・ガルド (**en garde** 構え) の姿勢に戻した直後に行う新たな攻撃動作である。

4 コントロール・タン (**contre-temps**)

相手のアレ (ストップ・ヒット) に対して行う攻撃者の全動作である。

防御動作 (actions défensives)

- t. 14** パラードは、アタックと同じラインで行われる場合、単純防御 (parades simples) とか直接防御 (parades directes) である。
アタックのラインの反対のラインで行われる場合は、パラード・シルキュレール (parades circulaires) である。

ポワント・アン・リニュ (pointe en ligne=構え) の守備位置

- t. 15** ポワント・アン・リニュのポジションは、剣を持っている選手の腕が真っ直ぐに伸びており、剣先が絶えず相手の有効面を威嚇する特定の守備位置である (t. 84.1/2/3, t. 89.4.e, t. 89.5.a, t. 102, t. 103.3.e, t. 106.4.a/b 参照.)。

第3章 競技の場 (テラン Terrain)

- t. 16** 競技の場は、平坦である事。特に光線に関して2選手のどちらにも有利あるいは不利な点を与えてはならない。

t. 17

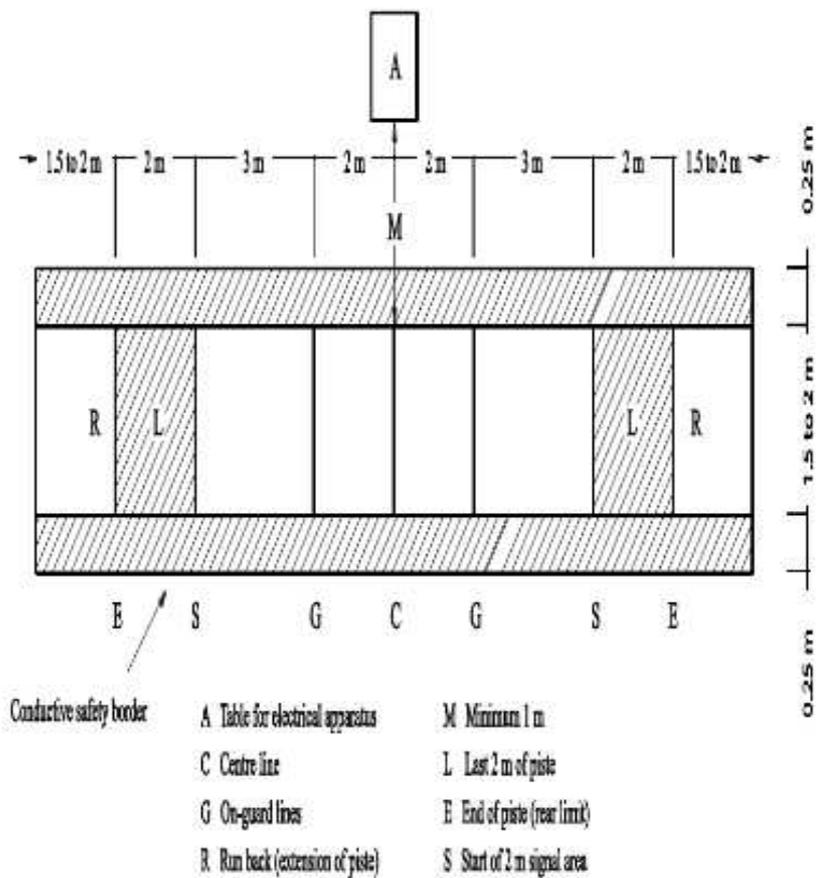
- 1 フェンシングに使用される競技の場は、ピスト (piste) と呼ばれる。
- 2 3種目の競技は、同じピストで行われる。

t. 18

- 1 ピストは、1.5mから2mの幅である。
- 2 長さは14mとする。その結果センターラインから2mのところに位置した各選手がピストの後方限界線を踏み出さずに自由に後退できる距離が5mある。
- 3 決勝戦用と準決勝戦用のピストの図1に表示されている電導性の安全ボーダーは、ピストの一部ではない。

- t. 19** 下記の通り、ピストの長さに対して直角にはっきりと五つの線をひく事とする。

- 1 センターライン1本をピストの中央の幅の端から端へ横切って点線でひく事。
- 2 アン・ガルド・ラインをセンターラインの両側2mの所にそれぞれ引く事。この線は両方共ピストの幅全体を横切って直線で引かれる事とする。
- 3 ピストの後方境界線をピストの幅全体を横切ってセンターラインから7mの所にそれぞれ直線で引く事とする。
- 4 加えて、選手がピスト上の自分の位置が分かり易いように、出来れば違った色のピストを使用して、後方境界線の直前の2mを明白に区別しなければならない (図1と2を参照)。



For foil and épée the conductive surface must cover the whole of the length and breadth of the piste, including its extensions (run back) and its safety borders (cf. Article 1.13a, m.57)

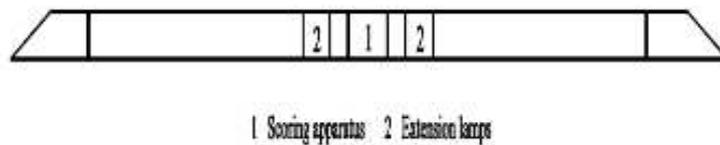
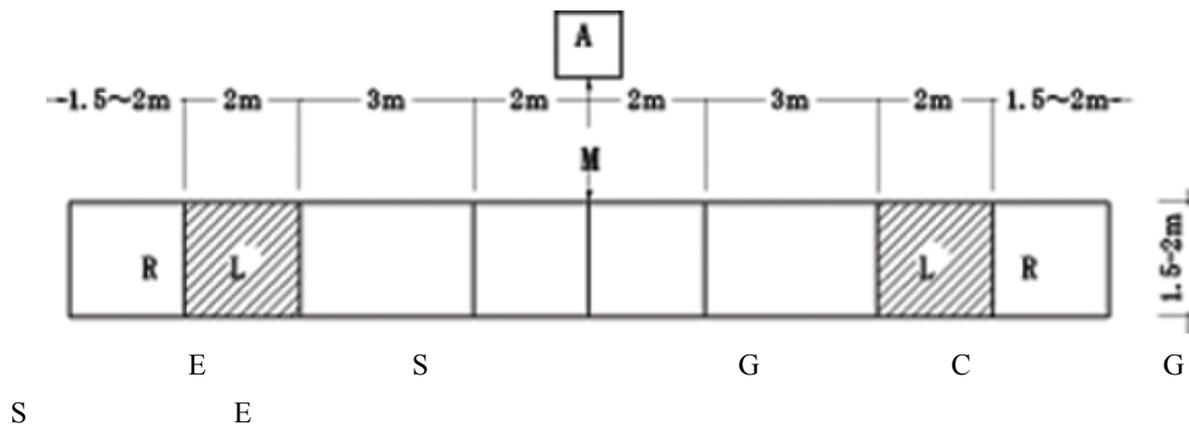


Figure 1 Piste for semi-finals and finals (maximum height 50 cm)

1 = Scoring apparatus (記録装置) 2 = Extension lamps (補助ランプ)

図 1. 準決勝及び決勝用ピスト (最大限高さ 50 c m)



- A=電気審判機器テーブル M=最小限 1 m
 C=センターライン L=ピストの後方境界線前 2 m 部分
 G=アン・ガルド・ライン E=ピストの後方境界線
 R=ピストの延長部分 (ラン・バック) S=後方境界線まで 2 m の警告域の開始線

フルーレとエペでは、ピストの延長部分 (ラン・バック) とセイフティー・ボーダーも含めてピストの全長及び幅全体をメタルピストで覆う事 (参照. t.13s, m.57)

図 2. 全種目用の標準ピスト

第4章 選手の用具 (武器-用具-衣服)

選手の責務

t. 20

- 1 選手は、自分の責任のもとに、又、危険を覚悟で武器、用具、衣服を着けてフェンシングを行う。
- 2 公式 F I E 競技会の現場 (競技会に連結したトレーニング会場を含む) でウォームアップしたり他の選手とトレーニングしたりする如何なる選手も F I E 規定に則っているフェンシング衣服と用具を着用する事が義務付けられている。レッスンを与える如何なる人物も少なくともフェンシングマスターのプラストロン、及び規定に則っているフェンシングの手袋とマスクを着用しなければならない。レッスンを受けている如何なる選手も少なくともマスクと手袋を着用しなければならない。
 競技会のスーパーバイザーや D T メンバーは、この規則を守らない如何なる人物もイエローカードで、違反反復の場合は続いてブラックカードで、処罰しなければならない。
- 3 規則や付録書類の基準に特記されている安全対策及び本規定 (参照. 用具規定) に記述されている規制法は、選手の安全を増すためのものであり、安全を保証するもので

はない。故に、適用の如何にかかわらず、F I E、競技試合の組織者、役員、スタッフ、又は、事故を起こした者に対して責任を負わせる事はできない。

第5章 フェンシング

武器の操作方法

t. 21

- 1 3武器とも、**防御動作**は全面的に**武器を用いて**行われなければならない。
- 2 柄（*poignée* ポワニェー）に特別な装置や付属物や（例えば矯正用の）特殊物が付けられていない場合は、選手は、自分の好きなように柄を握る事ができ、又、試合（マッチ）中に柄を握っている手の位置を変更できる。しかし、武器を永続的あるいは一時的にも、公然とあるいは隠れても、投げつける武器に転換してはならない。武器は、刀剣の柄から手を離さずに、又、攻撃動作中に手を柄に沿って前から後ろに滑らさずに操作されなければならない。
- 3 柄に特別な装置や付属物や（例えば矯正用の）特殊物が取り付けられている場合、（フルーレとエペでは）親指の上部面が刀身の細長い溝と同列に位置するように、又、サーブルでは刀身の柔軟面に垂直に位置するように持たなければならない。
- 4 武器は、片手だけで操作しなければならない。選手は、手や腕の怪我のために主審が特別許可を与えない限り、マッチが終わるまで手を変えてはならない。

構え（ミズ・アン・ガルド *mise en garde*）及び選手の配置

t. 22

- 1 最初に番号が呼ばれた選手は、主審の右側の位置につく。但し、右利きと左利きの選手間の試合（マッチ）の際に左利きの選手が最初に呼ばれた場合を除く。
- 2 **右利き選手数の多いチームは、主審の右側に配置されなければならない。**もし両チームが同数の右利きと左利きの選手を備えている場合は、最初に呼ばれたチームが主審の右側に配置されなければならない。
- 3 主審は、各選手の前足がそれぞれ「アン・ガルド」の線の**直後**になるように両選手を配置する。
- 4 試合の開始時あるいはそれ以後であろうと、選手は、常にピストの幅の中央で構えの位置につかななければならない。
- 5 試合中に構えの位置につかされる場合、両選手間の距離は、ポワント・アン・リニュの位置で互いの剣先（ポワント）が触れ合わないようにならなければならない。
- 6 有効なポイントの得点後、両選手は、ピストの中央で構え（アン・ガルド）の位置につかされる。
- 7 ポイントが認められない場合は、両選手は、試合が中断した時にそれぞれが位置していたところに戻される。

- 8 (エリミネション・ディレクト戦の) 各セットの開始時あるいはタン・デスクリムの追加時間の開始時には、両選手はピスト中央でアン・ガルドの位置につかされる。正しい距離の構え直しの際に、試合中断時にピストの後方境界線の前に位置していた選手を後方境界線の後ろに位置させてはならない。もし選手の片足が既に後方境界線の後ろにある場合は、その選手は、そのままの位置を維持する。
- 9 選手が片足又は両足でピストの横の境界線を越した場合は、その選手が後方境界線の後ろに位置する事になっても又それによって相手にポイントを与える事になってもフェンシングの正しい距離による構え直しをさせる事ができる (t. 35.1, t. 146 参照)。
- 10 選手は、主審の「アン・ガルド」の号令で構える。次に、主審は「エト・ヴ・プレ (準備が出来たか **Etes-vous prêts?**) 」と問う。肯定の答えを受けた時、あるいは否定の答えがない時、主審は「アレー (行け **Allez!**) 」とフェンシング開始の号令を出す。
- 11 選手は、正しく構えを行い、主審の「アレー」の号令まで完全に静止状態を保たなければならない。
- 12 フルーレとサーブルでは、選手は、アン・リニュの位置で構えてはならない。

試合の開始、中止、再開

t. 23

- 1 試合 (マッチ) の開始。試合は、「アレー」の号令で開始する。「アレー」の号令の前に開始されたり行われる動作は絶対に認められない。
- 2 試合 (マッチ) の中止。試合は、試合の通常且つ正常な状態を変更する特別ケースを除いて、「アルト (**Halte**=ストップ) 」の号令で中止される (同じく t. 44.1/2 参照) 。
- 3 「アルト」の号令が出されるや否や、選手は、新たな動作を開始してはならない。「アルト」の号令の前に開始された動作のみが有効であり、号令後に行われる全ての動作は、全面的に無効である (但し t. 44.1/2 参照) 。
- 4 もし選手が「アルト」の号令の前に動作を中止し、トゥシュ (**touche**=ヒット) されると、そのトゥシュは、有効とされる。
- 5 選手の試合ぶりが危険、混乱、又は、規則違反である場合、片方の選手が武器を手放したりピストを離れる場合、「アルト」の号令が出される (参照. t. 33, t. 58) 。
- 6 異例な状況を除いて、主審は、ピストからの選手の退去を認可してはならない。もし選手が許可なく退去する場合は、その選手は、t. 158-162, t. 165, t. 170 の条項に列挙されている処罰を受ける。

接近してのフェンシング (**combat rapproché**)

t. 24

フェンシングを接近して行う事は、選手が正しく武器を使いこなしたり主審がフルーレとサーブルで一連の動作を見守る事が出来る限り許されている。

接触 (コル・ア・コル **corps à corps**)

t. 25

- 1 コル・ア・コルは、両選手が接触する際に起きるとされている。これが発生した場合、主審は、試合を中止しなければならない (t. 32, t. 26 参照)。
- 2 3種目ともに、選手がトゥシュされないように又は相手にぶつかって故意にコル・ア・コルを引き起こす事を禁止している。もしこのような違反が発生した場合、主審は、t. 158-162, t. 165, t. 170 の条項に明記されている通りに違反した選手を処罰する事とする。又、違反した選手のトゥシュは無効となる。
- 3 (残忍性や暴力性を伴わずに) 連続して数回であってもフレッシュ (flèche) 攻撃や精力的な前進のどちらかによってコル・ア・コルを引き起こす選手は、フェンシングの基本的なしきたりに背いておらず、よって何の違反も犯していない (t. 32 参照)。

コル・ア・コルとフレッシュ攻撃

t. 26

- 1 当条項に参照されているコル・ア・コルに系統的に終わるフレッシュ攻撃は、全3種目で意図的な残忍な行為と考慮されていて処罰される (t. 121.2, t. 170 参照) 「相手に激しくぶつかってショックを与える結果になるフレッシュ攻撃」と混同してはならない。
- 2 一方、走行によるフレッシュ攻撃は、相手を通り越しても、コル・ア・コルを伴わなくても、禁止されていない：主審は、リポストの可能性を無効にしないために「アルト」の号令を発するのが早すぎてはならない。もし相手にぶつからずにそのような走行フレッシュ攻撃を行う場合、フレッシュ攻撃をする選手がピストの横の境界線を横切るならば、その選手は条項 t. 35.3 に規定されているように処罰されなければならない。

的をかわす事 (déplacements) 及び相手を通り越す事 (dépassements)

t. 27

- 1 的をかわす事 (déplacements) と身をかわす事 (esquives) は、その動作中に武器を持っていない方の手及び／又は後脚の膝がピストに接触しても許されている。
- 2 試合中に相手に背を向ける事は、禁止されている。この違反が発生する場合、主審は、t. 158-162, t. 165, t.170 の条項に明記されている通りに違反した選手を処罰する事とする。又、違反した選手のトゥシュは無効となる。

t. 28

- 1 試合中に選手が相手を完全に通り越す (dépasser) 場合、主審は直ちに「アルト」の号令を発して通り越しが行われる前に選手が位置していた場所に選手を戻さなければならない。
- 2 選手が相手を通り越す際にトゥシュが行われる場合、通り越す時点のものは有効であり、相手を通り越した後で相手を通り越した選手が行ったトゥシュは無効である。しかし、例え向きを変える時でも、攻撃の対象となった選手によって直ちに行われたトゥシュは有効である。

- 3 もし試合中にフレシュ (flèche) 攻撃を行った選手がトゥシュを受けて、なおかつ、自分のリールやリールの接続線を引きちぎるほど極端にピストの限界を走り抜ける場合、彼が受けたそのトゥシュは無効にはならない事とする (t.147 参照)。

代用及び武器を持たない手と腕

t. 29

- 1 攻撃や防御の動作のために武器を持っていない方の手や腕を使用する事は、禁止されている (t. 158-162, t. 165, t. 170 参照)。このような違反がある場合、違反した選手が行ったトゥシュは、無効となり、第2グループの違反に規定されている如く罰せられる事とする (レッドカード)。
- 2 もし選手が覆ったり異常な動作によって身体の無効面を有効面範囲内に代用する場合は、主審は、条項 t. 158-162, t. 165, t. 170 に規定されているペナルティーを科してその選手を罰しなければならない。違反選手が行ったトゥシュは、無効となる。
- 3 対戦中、どのような場合でも、選手は、武器を持っていない方の手で電気用具のどのような部分にも触れてはならない (t. 158-162, t. 165, t. 170 参照)。違反選手が行ったトゥシュは、無効となる。

t. 30

- 1 もし試合中に、選手の1人が武器を持っていない方の手や腕を使用したり又は有効面を有効でない部分で保護したり覆ったりしている事を主審が気付く場合、主審は、ディレクターワール・テクニク (Directoire technique=D T) によって指名される2人の中立な副審の助けを求める事が出来る。
- 2 この2人の副審は、ピストの各サイドにそれぞれ位置して、その試合の全局面を監視し、手を上げて又は主審に聞かれた時に、武器を持っていない方の手や腕が使用されたか又は選手有効面を有効面でない部分で保護したり覆ったりしたかを指摘する事とする (t. 79, t. 98, t. 158-162, t. 165, t. 170 参照)。
- 3 審判は、違反を行う選手が主審に背を向けないように選手達の位置を変更する事もできる。

陣地の得失

t. 31

「アルト」の号令の際に獲得していた陣地は、トゥシュが認められるまで保持される。選手が構え直しをさせられる時に、各選手は、フェンシングの距離を保つために同等の距離を後退しなければならない (t. 22.3/4 参照)。

t. 32

しかしながら、コル・ア・コルの理由で試合が中止させられた場合、コル・ア・コルを受けた選手は自分が既に占領していた位置のまま両選手の構え直しが行われる。これ

は、コル・ア・コルでなくても、相手がフレシュ (flèche) 攻撃をした場合も適用される。

ピストの境界線の踏み越し

試合の中止

t .33

- 1 選手が完全にピストの外に片足又は両足でピストの横の境界線を越す場合、主審は直ちに「アルト」の号令を発しなければならない。
- 2 もし選手が両足でピストから出てしまう場合、主審は、境界線通過後であっても境界線を越えた選手が受けた単純直接的動作の結果によるトゥシュを除いて、境界線通過後に発生した全てを無効にしなければならない。
- 3 しかし、片足だけがピストを出た選手が行ったトゥシュは、動作が「アルト」の号令前に開始されたのであれば有効である。
- 4 もし選手の1人が両足でピストから出る場合、**エペでは**、少なくとも片足がピストに留まっている選手によって行われたトゥシュだけがクー・ドゥブル (coup double = ダブルヒット) であっても有効である。**フルーレとサーブルでは、しきたりが適用されなければならない。**

後方境界線

- t. 34** 選手がピストの後方境界線を完全に (即ち、両足で) 超える場合は、その選手の相手にトゥシュの得点が1つ与えられる。

横の境界線

t. 35

- 1 ピストの横の境界線を片足や両足で越える選手は、ピストを出た場所から1m後ろへ下がらなければならない；選手が攻撃中にピストを出る場合は、攻撃の開始時点で自分が占めていた位置に戻って更に1m後ろに下がらなければならない (但し t. 36 参照)。
- 2 このペナルティーの適用後、選手の両足がピストの後方の境界線を出る場合、その選手はトゥシュされたと考慮される。
- 3 トウシュされるのを避けるために、例えばフレシュを行う時に、片足や両足でピストの横の境界線の1つを越える選手は、条項 t. 158-162, t. 165, t. 170. に明記されているようにペナルティーが課せられる事とする。

偶発的にピストからでる事

- t. 36** 選手が (ぶつかって押されるような) 偶発的原因の結果としてピストの境界線の1つを故意でなく越える場合は、全くペナルティーは科されない。

マッチの時間

t. 37

- 1 マッチの時間は、実働時間を意味し、「アレー」と「アルト」の号令の間の総計時間である。
- 2 マッチの時間は、主審あるいは計時係によって記録される。時計が観客に見えなければならない全ての試合及び全ての公式競技会の決勝戦では、ピスト上の2選手と主審に見えるように時計が配置されていなければならない。
- 3 同じマッチやリレー戦は、正式な手違いが行われたとしても、マッチやリレー戦が t. 122 に従って終了した後には再開する事は出来ない。

t. 38

プール戦では、下記の場合にマッチが終了する：

- 1 一方の選手が5本のトゥシュを獲得した時
 - a) この場合、スコアシートに記録されたスコアは、このマッチの最終得点である ($V - n, n = \text{敗者の得点数}$)。
 - b) エペでは、両選手が4-4のスコアに達する場合、制限時間満了まで決定打のために戦わなければならない。如何なるクー・ドゥブル（ダブルヒット）も計算されない（故に、両選手はピスト上の自分達の位置にそのままとどまる）。
- 2 規定時間3分間が経過した時（最終1分間の警告はない）
 - a) 規定時間終了時に両選手間のスコアに少なくとも1本のトゥシュ差がある場合、より多数のトゥシュを獲得した選手が勝者と宣言される。スコアシート上に記録されたスコアは、マッチで達成された実際の得点である ($VN - Dn, N = \text{勝者の得点数}, n = \text{敗者の得点数}$)。
 - b) 規定時間終了時に同点である場合、両選手は、最大制限時間1分間の対戦を決定打ために行う。対戦開始前に、主審は、この割増時間終了時にスコアが依然として同点の場合の勝者を決定するために抽選を行う。
 - c) この場合、スコアシートに記録されたスコアは、マッチで達成された実際の得点である： $VN - Dn$ 、もし決定打が制限時間内に得点される場合は $V4 - D4$ 又は $V3 - D3$ 又は $V2 - D2$ 又は $V1 - D1$ 又は 抽選で指定された勝者の場合は $V0 - D0$ 。

t. 39

- 1 エリミナション・ディレクト戦は、トゥシュ15本の勝負で、各ピリオド間に1分間の小休止を伴う3分間ずつの3ピリオドが終了した時に終了する。例外として、サーブルでは、第1ピリオドは3分間が経過した時あるいは一方の選手がトゥシュを8本得点した時に終了する。
- 2 1分間の小休止中、試合前に指定された人物は、選手に接近出来る。
- 3 電気得点記録装置に組み入れられた時計は、各セットの終了時に得点記録装置を遮断する。

t. 40

- 1 マッチは下記の場合に終了する
--- 一方の選手がトゥシュ 15 本を得点した時、又は、
--- 有効なフェンシング時間の 9 分が経過した時。
- 2 より多数のトゥシュ数を得点した選手が勝者と宣言される。
- 3 規定時間終了時に同点である場合、両選手は、最大制限時間 1 分間の対戦を決定打のために行う。対戦開始前に、主審は、この割増時間終了時にスコアが依然として同点の場合の勝者を決定するために抽選を行う。
- 4 この場合、スコアシートに記録されたスコアは、マッチの真の得点である。

団体戦

t. 41

- 1 リレーマッチの各勝負は、トゥシュ 5 本 (5, 10, 15, 20 等々) となる。例外的に、リレー戦は、5 本、10 本、15 本等以上で終了する可能性があり、もし選手がリレーの最終トゥシュを有効得点し、同時に付加的ペナルティーヒットを授与される場合には、両方のトゥシュが計算される。各勝負の最大時間は 3 分間である。
- 2 最初の 2 名の対戦選手は、一方の選手が 3 分間の制限時間内にトゥシュ 5 本を得点する迄対戦する。次の 2 名の対戦選手は、一方の選手のスコアが 3 分間の制限時間内にトゥシュ 10 本に達するまで戦う。以下後続の勝負もトゥシュ 5 本の累積である。
- 3 3 分間のフェンシング時間の終結時迄に勝負に意図した得点が達成されない場合、次の 2 名の選手は、前対戦者の終了時点の得点から通常通り自分達の 3 分間の制限時間内に意図した最大得点に向けて戦う。
- 4 勝利チームは、最初にトゥシュ 45 本の最大得点に達したチーム又は規定時間終了時により多くの トゥシュ数を得点したチームである。
- 5 マッチの最後の勝負の規定時間終了時に同点である場合、マッチは、その最後の勝負の両選手によって決定打のために最大制限時間 1 分間の対戦を継続する。対戦開始前に、主審は、この割増時間終了時にスコアが依然として同点の場合の勝者を決定するために抽選を行う。

ベテラン

t. 42

エリミネーション・ダイレクト戦は、トゥシュ 10 本の勝負で、各セット間に 1 分間の小休止を伴う 3 分間ずつの 2 ピリオドが終了した時に終了する。例外として、サーブルでは、第 1 ピリオドは 3 分間が経過した時あるいは一方の選手がトゥシュを 5 本得点した時に終了する。

タイミング

t. 43

- 1 選手は、フェンシングが中断する度に、残り時間がどの位あるか尋ねる事ができる。

- 2 みだりに試合を中断するような事をしたり試合の中断を長引かせたりする選手は、条項の t. 158-162, t. 165, t. 170 に明記されているように処罰される。

t. 44

- 1 規定のフェンシング時間の終結時に、時計が得点記録装置に接続されている場合、(F I Eの公式競技会の決勝戦の必須基準)、それは、自動的に大きな音響の信号を發して、得点記録装置停止前に記録された得点を取り消す事なしに自動的に得点記録装置を止めなければならない。マッチは、音響信号で終了する。
- 2 時計が得点記録装置に接続されていない場合は、計時係が「アルト」と大声で号令して(又はブザーを鳴らして)試合を終了させる。この場合、クー・ランセ(coup lancé= 号令前に動作が開始された一撃)であっても無効である。
- 3 主審は、マッチ全体を通して計時装置を操作しなければならない。時計の故障や計時係のエラーがある場合、主審は、フェンシングの残り時間を主審自身で判断しなければならない。彼は、手動で時間をリセット出来なければならず、必要ならば事前に表示された時間の100分の1秒に最も近い時間にリセット出来なければならない。
- 4 ワイヤレス装置が使用される場合、フェンシングタイムの終了後に記録されたトウシュは、ワイヤレス装置にランプが表示されても、全く授与されない。

負傷や引きつり、選手の退出

t. 45

- 1 試合中に発生し、F I E医事委員会の代表者あるいは代表者不在の場合は担当の医師が適切に証明した負傷や引きつり又は急性医療事変の場合は、主審は、その試合中に5分間以内の小休止を与える事ができる。この小休止は、F I E医事委員会代表者又は代表者不在の場合は医師が意見を述べた時点から計時され、必要な治療のみに確保されていなければならない。5分間の小休止の終了前あるいは終了時に、F I E医事委員会代表者又は代表者不在の場合は担当の医師が選手の試合継続が不可能だと判断する場合、代表者は、選手が(個人戦の場合)退去すべきか又は(団体戦の場合)できれば選手交代をすべきかを決定する(o.99.6.a/b 参照)。
全ての負傷や引きつりの中断は、勝負、プール、マッチのスコアシートに記載されなければならない。
- 2 同日中は、選手は、新たな負傷や引きつり又は急性医療事変が原因でない限り、再度小休止を与えられる事はできない。
- 3 万一、選手が医事委員会代表者又は代表者不在の場合は担当の医師により妥当だと判断されない小休止を要求する場合はあれば、主審は t. 158-162, t. 166, t. 170 の条項に明記されているようにその選手にペナルティーを科する事とする。
- 4 団体戦では、F I E医事委員会代表者又は代表者不在の場合は担当の医師によってその試合の継続が不可能と判断された選手でも同じ医事委員会代表者/医師の助言によって同じ日に行われる後続の試合を行う事ができる。

- 5 DTは、効率的な競技会の運行のためにプール戦での試合順序を変更する事が出来る (o. 71.1 参照)。

第6章 審判とトゥシュの判定

t. 46

- 1 主審あるいは審判員としての職務を受け入れる事により、その職に任命された者は、競技規則を守る事と守らせる事、及び、徹底的な公平さと絶対的な集中力をもって職務を遂行する事を名誉にかけて誓う事とする。
- 2 審判員達は、トーナメント中に、DTメンバー、チーム・キャプテン、自国連盟の公式代表者、トレーナー等のようなその他の活動の職務を兼務してはならない。

主審 (レフェリー)

t. 47

- 1 公式競技会でのフェンシングの全ての試合は、現行シーズンのF I E ランセンス所有者である審判員によって指揮される。
- 2 主審は、下記の多くの職務がある：
 - a) 選手の点呼を行う (t. 114, t. 118, t. 119 参照)。
 - b) マッチを指揮する。
 - c) 各マッチの前に以下に記述されている規定に従って、選手の武器、服装、及び用具を検査する。
 - d) 電気審判器が適切に機能しているか監督する。自ら率先して又はチーム・キャプテンや選手に依頼されて、審判器の機能確認に必要なテストを実施したり、発見された欠陥の位置を突き止めたりする。選手がプラグを抜いたり不正に用具を変えたりする事を防止する。
 - e) 副審、計時係、得点記録係、等を監督する。
 - f) シグナル灯が常に見えるように位置して試合を追及できるように動く。
 - g) 違反を罰する (t. 164 参照)。
 - h) トゥシュを与える (t. 54ss 参照)。
 - i) 秩序を保つ (t. 137 参照)。
 - j) 必要に応じて、電気審判器に関して専門家に相談しなければならない (o.28 参照)。
 - k) メタルピストの状態も監督しなければならず、もしメタルピストに適切なトゥシュの記録に影響を及ぼすかもしれない穴がある場合に試合を開始したり継続してはならない。

副審 (ジャッジ)

t. 48

- 1 主審は、トゥシュ自動記録装置の補助を得て職務を果たす。又、武器を持っていない手や腕の使用、有効面の代用、エペ (épée) で床上にて得点したトゥシュ、ピストの側方や後方への踏み出し、又は、競技規則に規定されているその他の違反を監視する副審二人の補助を受ける事も出来る (t. 170 参照)。
- 2 副審は、個人戦の決勝戦 (選手 4 人) と団体戦決勝戦 (2 チーム) に義務付けられている。
- 3 副審は、ピストどちら側でも主審の両側に配置され、対戦の全局面を監視する。
- 4 副審は、常に同じ選手を監視しないように各マッチの中間又はエリミナション・ディレクトの各ピリオドの終わり及びランコントロールの各マッチ後にサイドを交代しなければならない。

ビデオ審判コンサルタント

t. 49 ビデオ審判が使用される時は常に生でマッチを監視し、必要が生じる場合には次にビデオクリーンで見て t. 60-62、o.105 に規定されている如く主審と対話するビデオコンサルタントが指名されている事とする。

ビデオコンサルタントは下記でなければならない：

1. 当該年度の F I E ライセンスを保有している審判員である事
2. ビデオの補助の訓練を受けている事
3. ピスト上の選手と異なる国籍である事
4. 主審と異なる国籍である事

審判員とビデオ審判コンサルタントの配属

t. 50 個人戦 (épreuves individuelles)

- 1 プールのラウンドとエリミナション・ディレクト対戦表に関しては、審判委員会代表団が抽選で審判員達を選出する。
- 2 プール戦に関しては、審判員はプールの中のどの選手とも異なる国籍でなければならない。
- 3 各種目のエリミナション・ディレクト対戦表に関しては、審判委員会代表団は、そこに出席している審判員の中から (そのシーズン中に獲得したグレードに従って) 各武器でベストの審判員のリストを作成する。
対戦表の各¼に関して、4名の審判員が対戦表の試合順に審判を行うために少なくとも4名から5名の審判員のリストの中から抽選で指定される。
彼等は対戦表の¼のどの参加選手とも異なる国籍でなければならない。それからビデオコンサルタントが少なくとも4名から5名の審判員のリストの中から抽選で任命される。

表の各段階で抽選が行われる。

- 4 各ラウンドの終わりに、審判委員会代表団は、満身に職務を遂行していない審判員を退かせる事ができる。この決定は出席している審判委員会代表団の多数決によって行

われなければならない。しかしながら、例外的状況を除いて、対戦の途中で審判員を変更してはならない。このような場合、十分な根拠がなければならない。その決定は、出席している審判委員会代表団の多数決によって行われなければならない（この規定は団体戦にも同等に効力がある）。

- 5 4の決勝戦では、審判委員会代表団は、エリミナション・ディレクト対戦表終了直後に少なくとも4名から5名の審判員のリストの中からどの選手とも異なる国籍でなければならない4名の審判員を抽選で選出する。

決勝戦の15分前に、審判委員会代表団は、第1準決勝、第2準決勝の順に、この2つの準決勝のための全試合の審判員を指定するために抽選を行う事とする。

2つの準決勝戦が終了すると直ぐに審判代表者は4名から5名の審判員のリストを作成して決勝戦のため主審とビデオコンサルタント及び（OGでの）第3位決定戦のための主審とビデオコンサルタントを任命する抽選を行う。

- 6 抽選は、決勝戦の終わりまで競技会全体に関してコンピューターの補助で行われる。コンピュータープログラムは、各抽選にどの審判員が甘受したかを知る事が出来るように各抽選を記録しなければならない。コンピュータープログラムはどのラウンドの抽選が引き続きやり直されたかどうかとも表示できなければならない。
- 7 条項 t. 50.2 と t. 50.3 に準じて、ビデオコンサルタントの任命は、コンピュータープログラムを使用する抽選で行われなければならない。ビデオコンサルタントの名前と国籍も審判員の名前と国籍の横にプールやマッチの用紙に記載されなければならない。

t.51 団体戦 (epreuves par équipes)

上記の条項 t. 50, 3-7 にあるのと同じ規則が各ランコントロールに2名の審判員を伴って団体戦に適用される。

t. 52 ワールドカップ競技会

上記の t. 50 と t. 51 に規定されている規則は、DTによって適用され、公式F I E審判代表団によって決勝戦で補助される。

トウシュの判定方法

- t. 53** 競技会は、電気記録装置によって判定される。

t. 54 トウシュの具体性

- 1 トウシュは、審判器の表示によって確定され、又、必要な場合には審判員達の意見を聞いて確定される (t. 48 参照) 。
- 2 電気審判器の表示灯あるいは補助ランプの表示だけがトウシュの判定に考慮される。如何なる場合も主審は、電気審判器で適切に記録されない限り、選手がトウシュを受けたと宣言してはならない (例外は、t. 79 に規定されている場合とペナルティーのトウシュが与えられる場合である) 。

- 3 一方、主審は、各種目に列挙されているような事例では、審判器が表示したトゥシュを無効にしなければならない (t. 80ss, t. 94ss, t. 99 参照)。

トゥシュの無効性

t. 55

- 1 主審は、下記の行為の結果として記録されたトゥシュを無視する事とする：
 - －「アレー」の号令前に開始したり「アルト」の号令後に行ったトゥシュ (t.23.1/3 参照)
 - －対戦相手や相手の用具を除くあらゆる物体に対して行ったトゥシュ
- 2 フルレーでは、対戦相手や相手の用具以外に行ったトゥシュはフラーズダルムを中断せず、後続のトゥシュを無効にしない。
- 3 故意に対戦相手以外の表面や床に剣先を命中させて装置にトゥシュの記録をさせる選手は条項 t. 158-162, t. 165, t. 170 に明記されている如く処罰される事とする。

t. 56 主審は、下記の規則も適用しなければならない：

- 1 欠陥が確定される前に行われた最後のトゥシュだけを無効に出来、その場合はトゥシュを受けたと記録された選手がこの欠陥によって不利益な立場になる場合だけとする。
- 2 欠陥は、主審の監督の下に、使用中の用具を何も交換せずに、試合中断直後に行なわれる検査によって確立されなければならない。
- 3 主審が判定を下す前に、主審から要求されないのに用具の修正を行ったり取り替えたりする選手は、トゥシュの無効要求の権利を失う (t. 47.2.d 参照)。
- 4 試合が有効に再開した後、選手は、試合再開前に自分に対して記録されたトゥシュの無効を要求する事は出来ない。
- 5 検査では、欠陥の結果として判定の誤りが実質上可能かどうかを確立する事を試してみるだけである。(両選手の用具も含めて) 機器の欠陥がある箇所は、無効の判断に重要ではない。
- 6 見つかった欠陥は、トゥシュの無効を正当化するために、検査が行なわれる度に繰り返される必要はないが、主審によって又は主審の監督下で行われる検査中に欠陥が少なくとも1回は明白に確立されなければならない事は重要である。
- 7 トウシュを受けたと記録された選手が刃を折った場合、刀身の破損がトゥシュが記録された後に発生した事が明白でない限り、そのトゥシュは無効とされなければならない。
- 8 主審は、記録表示されないトゥシュや異常に記録表示されるトゥシュに特に注意しなければならない。そのような欠陥が繰り返される場合は、主審は、その用具が規則に適合している
確認を会場にいる SEMI 委員会のメンバー又は担当の専門技術員に頼まなければならない。
- 9 主審は、エキスパートが点検を行なう前に選手の用具や電気審判器全体に何の変更も行なわれない事を確実にしなければならない。

t. 57 偶発的な原因により、検査が出来ない場合はいつでも、そのトゥシュは、疑わしいと考慮されて無効にされなければならない。

t. 58 一般規則 (t. 23.5 参照) に従って、主審は、試合が混乱したりフラーズ・ダルムの分析が出来なくなった場合、記録装置にトゥシュの記録表示がなくても、その試合を中断しなければならない。

トゥシュの有効性又は先行性

t. 59

- 1 試合後直ちに主審は、その試合の最終の一連の動き (phrase d'armes) を簡単に分析する。
- 2 トゥシュ確認の判断後、主審は、規則の適用によって、トゥシュの有効得点を与えられる選手はどちらか、(エペでは) 両者ともトゥシュを受けたか、有効トゥシュが存在していないかを決断する (t. 82ss, t. 92, t. 100 参照)。

ビデオ審判に対する抗議

t. 60 団体と個人の両方の種目で、ピスト上の選手だけがビデオ再審を求める権利を有している。

t. 61

- 1 個人戦では、選手は：

ープール戦では、各試合中に抗議 1 回の可能性を有している。

ーエリミナション・ディレクト試合では、抗議 2 回の可能性を有している。

主審がビデオ審判のために抗議した選手に同意する場合には、後者は抗議権利を保持する資格がある。

- 2 団体戦では、選手は各リレー戦に付きビデオ審判に対する抗議権利 1 回の可能性を有しており、主審が抗議に同意する場合はこの権利を保持する資格がある。
- 3 ビデオ審判に関する抗議の場合には、主審はビデオコンサルタントの所に行き、彼等と一緒にビデオを見て動作を分析した後に最終判定を下す。
- 4 オリンピック大会の決勝戦とシニアー、ジュニアー、カデの世界選手権大会の決勝戦では、再審下での動作の再生は観戦者に見えるようにスクリーン上で表示されなければならない。

t. 62

- 1 動作の反復が最大限 4 つだけある事とする。主審は、自分が望むスピードで、動作をリアルタイムで又はスローモーションで再検討する事を選べる。
- 2 全種目でいつでも主審は判定を下す前にモニターを参考にする事ができる。

- 3 もし選手のスコアーマッチの終わりで同等の場合、条項t. 62.2に規定されている場合を除いて、判定を下す前に、決定打のために、主審はビデオ審判を使用しなければならない。
- 4 ビデオコンサルタントは何時でも主審がビデオ審判を使用する事を要求できる。
- 5 下記であろうとなかろうと、いったん主審がビデオコンサルタントと共に動作を分析したら、
 - －主審の先導で
 - －選手の要請で
 - －同点スコアーの場合、決定打前に
 - －ビデオコンサルタントの要請で主審によって下される判定は最終的であり、同じ動作の再検討を要求する事はできない。

t. 63 主審は、下記のジェスチャー（合図）を使用する（図3を参照の事）。

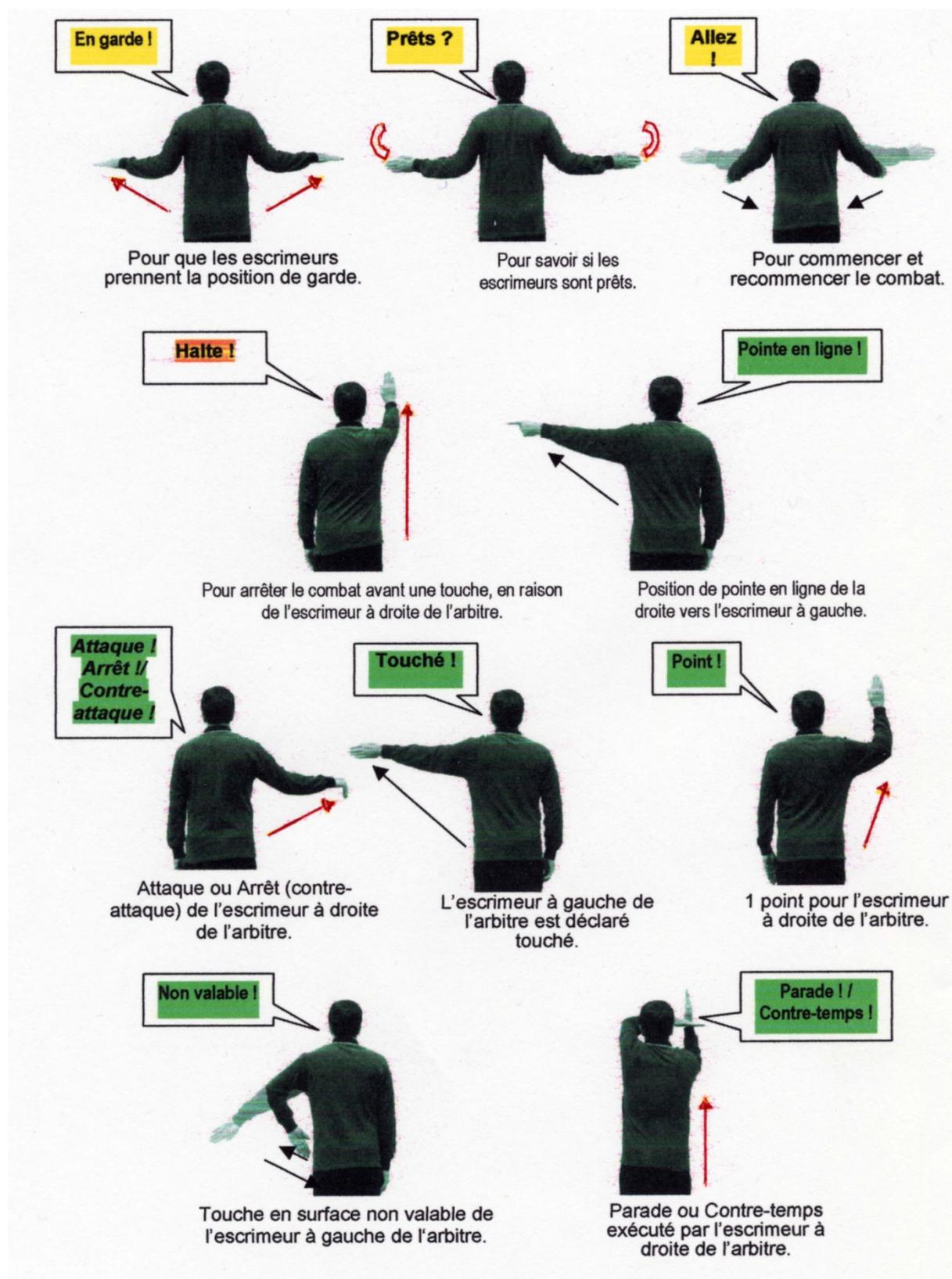
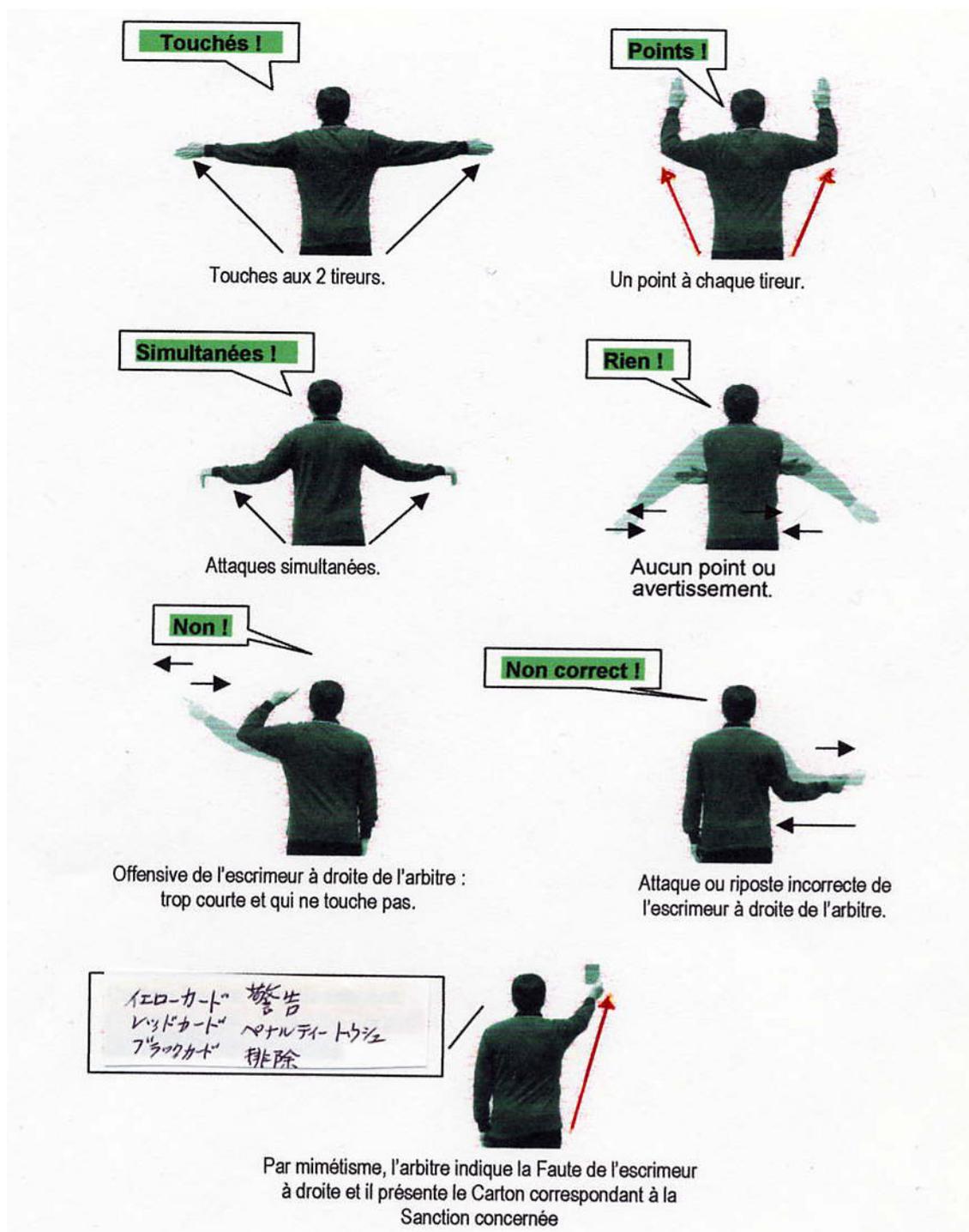


図3 主審のジェスチャーと号令



備考：

1. 主審はフェンシングを分析して上記のジェスチャーと用語で判定を告げる。
2. フラーズ・ダルムをたどりながら主審はジェスチャーを伴わずに下記の用語を使用する：
「リポスト」「コントロール・リポスト」「ルミーズ」「リプリーズ」「ルドゥブル」「ルドゥブルマン」
3. 選手は主審に丁寧にもっと徹底したフラーズ・ダルムの分析を求める事が出来る。
4. 各ジェスチャーは1～2秒間継続され明白に正確に行われなければならない。上記は主審の右側の選手を対象としている。

規定用具と主審による用具点検

t. 64 各プール戦、団体戦、又はエリミネーション・ディレクトによる試合の開始前に、主審は、全選手を集めて下記の事柄を確認しなければならない (t. 47.2.c 参照) :

- 1 全種目とも、選手の装具 (服装、マスク) に F I E の認証ラベルが表示されている事
- 2 フルーレでは、各選手が構えの姿勢の際に、メタルジャケットが条項 m. 28 の規定に適合している事
- 3 エペでは、選手が規定のジャケットを着用している事、又、衣服の素材の表面が滑らか過ぎない事
- 4 サーブルでは、各選手が構えの姿勢の際に、メタルジャケットが条項 m. 34 の規定に適合している事
- 5 3 種目とも、各選手がジャケットの下に 800 ニュートンに耐えられる布製の規定の保護用胸当て (プロテクター) を着用している事
- 6 3 種目とも、試合中に選手がピスト外にいる人物と交信できるエレクトロニック交信器具を装備していない事

t. 65

- 1 プールでは、この検査は選手の点呼時に行われなければならない。
- 2 E D での対戦と決勝戦ではこの点検は集合区域で行われなければならない。

t. 66

- 1 世界選手権大会とオリンピック大会のエリミネーション・ディレクトの試合、決勝戦、及び、ワールドカップ大会とグランプリ大会の決勝戦では、各試合の双方の選手は、ピストに上がる 30 分前にピストの近くにある用具点検指定区域に行く事とする。彼等の用具は S E M I (電気機器及び用具委員会) (又はワールドカップ大会の決勝戦では指名されたエキスパート) の責任の下に検査される事とする。異常が認められる場合は、不良用具は、処罰の適用をうけずにただちに取り替えられる事とする。S E M I 代表者は、検査済みのボディー・ワイヤーとマスクと武器をその試合の主審に渡す事とする。試合の 10 分前に双方の選手は、彼等の試合担当の主審のところに行く事とする。主審は、ピストへの進入区域で各選手にボディー・ワイヤーを手渡す。主審は、選手がジャケットの下に規定の保護具を着用しているか点検する。
- 2 主審と選手は、ピストに上がるまで進入区域と一緒に居なければならない。ピストに上がる 1 分前に主審は、各々がボディー・ワイヤーに差し込むように各選手に武器を渡す事とする。試合前のピスト上での点検は、全く行われぬ。

t. 67 上記の点検に加えて、試合の主審は、自発的に又は選手やチーム・キャプテンの要請により、いつでも同様な点検を行ったり、点検済みの確認点検を行ったり、再点検したり、新規の点検を行ったりする事が出来る (t. 47 参照) 。

t. 68

- 1 主審は、どのような場合でも、各試合の前に、認証ラベルが選手の衣服、剣、マスクの上に付いている事、ガードの内側のワイヤーの絶縁体及びフルーレとエペのポワントのスプリングの圧縮が規定通りである事を確実にする事とする。武器交換が行われるたびに、ワイヤーの絶縁体とスプリングの圧縮の点検が繰り返して行われる事とする。全3種目とも、主審は試合中に選手がピストの外にいる人物と交信できるエレクトロニック交信器具を装備していないかを点検する事とする。
- 2 武器の検査用に重りを使用する事とし、m. 11.3, m. 19.3, m. 42.2.d を参照の事。
- 3 エペでは、主審は、ポワント・ダレ (pointe d'arrêt) の総ストロークと残余ストロークを点検する：
 - －ポワント・ダレの胴と先端との間に 1.5mm のゲージを差し込んで全ストロークを点検する。組織委員会から支給されるこの計器は、 $\pm 0.05\text{mm}$ の許容度を有し、即ち、1.45mm から 1.55mm のゲージである。
 - －ポワント・ダレの胴と先端との間に 0.5mm のゲージを差し込んで残余ストロークを点検する。ポワントを押した時に電気審判器に記録表示があってはならない。m.19.4.a,b, m.42.e を参照の事。組織委員会から支給されるこの計器は、 $\pm 0.05\text{mm}$ の許容度を有し、即ち 0.45mm から 0.55mm のゲージである。

- t. 69 試合の開始時に主審は、該当する選手のために検査済みの予備の用具を適切なピストの末端近くに置く事とする。

違反用具

- t. 70 如何なる場合でもピスト上の選手が規定に反する又は欠陥がある用具（参照. m. 8, m. 9, m. 12, m. 13, m. 16, m. 17, m. 23）を所有していると認められた場合、その用具は、直ちに主審が没収して検査のために担当のエキスパートに提出する。問題となっている用具は、検査によって必要とされた処置の完了後に、又、該当する場合は修理費の支払後にだけ所有者に返還される事とする。その用具は、再使用される前に再点検を受けなければならない。

- t. 71 選手が下記の状態でピストに登場する場合：

- －規則に適合している規定の武器が 1 つだけの状態（参照. t. 114, 115）、又は、
- －規定のボディーワイヤーが 1 本だけの状態、又は、
- －規定のマスクワイヤー 1 本だけを伴う状態；又は
- －作動しないとか規則に適合しない武器あるいはボディーワイヤーを有している状態、又は、
- －保護用の胸当てを着用していない状態（t. 64.5 参照）、又は、
- －有効面を完全にカバーしていないメタルジャケットを着用している状態、又は、

—マスクの 2 つ目の安全固定装置がマスク本体に確実に固定されていない状態、又は、
—規則に適合しない衣服を着用している状態、
主審は条項 t. 158-162, t. 165, t. 170（第 1 グループ）に従ってペナルティーを科する事とする。

t. 72 試合中の状況が原因で用具の異常が試合中に認められる場合：

例えば、

- メタルジャケットの穴がトゥシュを無効と記録する場合、
- 武器又はボディーワイヤーがもはや機能しない場合、
- ポワントのスプリングが圧力不足になる場合、
- ポワント・ダレの行程長がもはや規定範囲でなくなる場合、

主審は、警告もペナルティーも適用しない事とする。又、不良となった用具で得点したトゥシュは有効と認められる。しかしながら、マッチ進行中でも、構えの姿勢をとってフェンシングが出来る体勢にある選手の武器が認可されている刀身湾曲（m. 8.6, m. 16.2, m. 23.4 参照）を超過していれば、その選手は、第 1 グループの違反を犯しており、条項 t.158-162, t.165, t.170 に従って処罰される事とする。

同様に、マッチの進行中でも、構えの姿勢をとってフェンシングが出来る体勢時にマスクが 2 つ目の安全装置で頭に固定されていない選手は、第 1 グループの違反を犯しており、条項 t. 158-162, t. 165, t. 170 に従って処罰される事とする。

t. 73

1 選手がピストに登場する時あるいは試合中に、選手によって使用される用具が下記と確立される場合：

- a) 予備検査の点検済みマークが付いていない場合、主審は、
 - もしあれば、違反選手が得点した最後のトゥシュを無効にする事とする。
 - 条項 t. 158-162, t. 166, t. 170. に明記されている如く選手を処罰する事とする。
- b) ある意味において予備検査で含まれなかった規則に適合しない場合、主審は、
 - 条項 t. 158-162, t. 166, t. 170. に明記されている如く選手を処罰する事とする。
- c) 予備検査に合格したがごまかしである場合
- d) 模造した又は貼り変えた予備検査のマークをつけている場合、又は、
- e) 意図的に改造されており（即ち、不慮の原因や対戦中の状況による以外のやり方である場合）、その結果、予備検査に合格しない場合
- f) 自由自在にトゥシュを記録したり機器を機能させないように改造されている場合、又は、
- g) 試合中に選手がピストの外にいる人物と交信できるエレクトロニック交信器具を装備している場合、

上記の c), e), f)と g)の場合には、主審は、直ちに用具（武器、ボディーワイヤー、必要ならばメタルジャケット、マスク、防護用アンダープラストロン、ジャケット、ズボン等）を没収し、担当のエキスパートに検査してもらわなければならない。

- 2 事実確認を行った（m.33ss 参照）エキスパート（オリンピック大会と世界選手権大会のフェンシング種目では SEMI 委員会の委員）の意見を得た後で、主審は、条項 t.137.2/4 の適用を侵害せずに下記の制裁を科する事とする：
 - － c), e), f)と g)の場合、主審は第 4 グループの違反に規定されている如く選手を処罰する事とする（t.158-162, t.169, t.170）を参照）。
- 3 主審の判定を待つ間、そのマッチは中断されるが、プールのその他のマッチは続行できる。

t. 74 各選手は下記の規則に適合した服装でピストに登場しなければならない：

- 1 規則に従ってジャケットの背中に名前と国籍（全 F I E 競技会で競技の全段階で適用）
- 2 自国のユニフォームとロゴの着用(m.25.3 参照)、下記の如く適用：
 - a) シニア、ジュニア、カデの世界選手権大会のプール戦、DE 戦、ランコントロールにおける全対戦；
 - b) 個人戦：シニア・ワールドカップ競技会とシニア・ゾーン選手権大会のプール戦と DE 戦の全対戦；
 - c) 団体戦：シニア・ワールドカップ競技会とシニア・ゾーン選手権大会の各ランコントロール全対戦

この規則の違反の場合は：

－上記 a) と c) の競技会では、主審は違反した選手を排除する事とし、その選手はその大会にもう出場できない。

－上記 b) の競技会に関しては、主審は違反した選手にレッドカード（条項(t.158-162, t.166, t.170, 第 2 グループ)を与えて処罰する事とする。しかし、違反した選手は、ピストに残って当該試合を行う事が許される事とする。

全公式 F I E 競技会では、各選手は下記の通りに規則に則った衣服でピストに登場しなければならない：

- 1 規則に従ってジャケットの背中に名前と国籍
- 2 自国のユニフォームとロゴの着用（m.25.3 参照）、下記の如く適用：

この規則の違反の場合は：**主審は違反選手を当該試合から**排除する。

適用：2019-2020 シーズン開始から

t. 75

- 1 もしメダルジャケットが規則に適合していない場合、選手は規則に適合する予備のジ

ジャケットを着用しなければならない。もしこのジャケットが背中に名前と国名をつけていない場合、この選手は名前と国名をジャケットに印刷する時間が競技会の次の段階（プールから 64 の表、32 の表、等）までである。

もしこれが行われない場合、不可抗力の場合を除いて、主審はこの選手を当該試合から排除する。

- 2 もし名前や国籍やナショナルロゴをつけている選手の衣服の 1 つが危険になる場合（例えば、裂けたり、ほころびたりする場合）、その選手は規則に適合している予備の衣服を着用しなければならない。もしこの衣服が規則に適合しない又は名前や国籍やナショナルロゴをつけていない場合は、先の選手はそれらを競技会の次の段階までに印刷する事が出来る。

もしこれが行われない場合、不可抗力の場合を除いて、t.74 に規定されている制裁が適用される。

適用：2019–2020 シーズン開始から

第 2 項 フルーレ

フェンシングのしきたり

トゥシュを行う方法

t. 76

- 1 フルーレは、突き（トゥシュ）のみの武器である。従って、この武器を使った攻撃は、剣先（ポワント **pointe**）のみで行われる。
- 2 メタルピスト上で電気武器の剣先を押ししたり引きずる事は、実際の試合中（「アレー」の号令から「アルト」の号令までの実働時間中）は禁止されている。ピスト上に武器を置いて真っ直ぐに直す事も常に禁止されている。これらの規則を破る事は、全て条項 t. 158-162, t. 165, t. 170 に従って罰せられる事とする。

有効面（ターゲット **surface valable**）

t.77

有効面範囲

- 1 フルーレの有効面は、四肢と頭を除いた部分。有効面は胴体部分に限定され、上限は鎖骨の突起の上最大 6cm までの襟の部分とし、両端は上腕骨の上端部分を横切る袖の縫い目まで、下限は背中部分の両腰骨の最上点を結ぶ水平なラインと、それに続いて大腿部の付け根の線が交わる部分への直線によって定められる。さらに、顎の下の 1.5~2cm の水平のラインから下の部分のビブも有効面に含まれる。但し、その顎の下の水平のラインは、いかなる場合においても、両肩を結ぶラインより下であってはならない（図 4 参照）。

- 2 フルーレでは、有効面に命中したトゥシュだけが有効とみなされる。

無効面へのトゥシュ

t. 78 有効面でない身体の部分へ行われる（直接であろうと、パラードの結果であろうと）又はフェンシングの過失に引き続いて又は両足でピストの横の境界線を踏み越えた後に有効面に達するトゥシュは、有効なトゥシュとはみなされないが、一連の動作（フローズ・ダルム）が中断するので、その後のトゥシュを全て無効にする（t. 79 参照）。

t. 79 有効面の拡張

- 1 フルーレでは、有効面範囲を保護したり身体の他の部分を有効面範囲に代用したりする事は禁止されており（t. 158-162, t. 165, t. 170 参照）、違反選手が行ったトゥシュは、無効となる。
 - a) フローズ・ダルム中に有効面の保護や代用がある場合、違反選手は第1グループの違反に規定されている如く罰せられる事とする（t. 29 も参照）。
 - b) フローズ・ダルム中に有効面の保護や代用の結果として正しく行われたトゥシュが有効でないと記録される場合、違反選手は第1グループの違反に規定されている如く罰せられる事とし（t. 158-162, t. 165, t. 170 参照）、トゥシュは主審によって授与される。
 - c) しかし、異常な体位のために選手が無効面を有効面の代用にした場合はいつでも、その無効面に入ったトゥシュは、有効とみなされる。
- 2 主審は、副審にこのトゥシュに関して質問する事が出来るが、主審自身が有効なトゥシュであるかそうでないかを決断しなければならない。

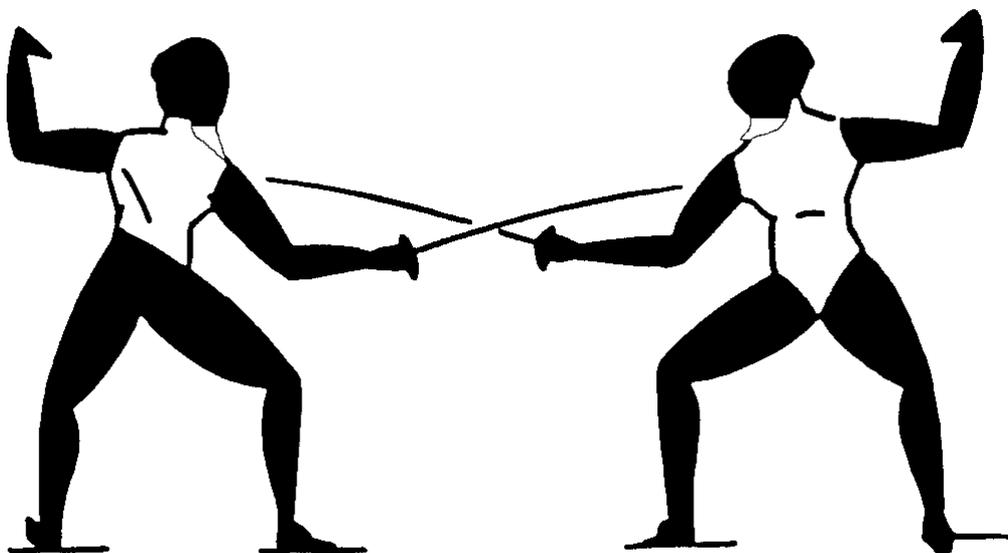


図4 フルーレの有効面

この図は指導目的のためだけである。疑問のある場合は適切なテキストの表現が優先する。

トウシュの無効宣告

- t. 80** 主審は特に下記の電気機器の故障の可能性を考慮しなければならない：
もし試合を有効に再開する（「アレー」の号令）前に、又、使用中の装備を何も変更せずに主審自身の監督下に行われるテストによって、主審が下記のどれかを立証する場合、有効面へのトウシュの表示（色のランプ）の結果として与えられたばかりのトウシュを無効にしなければならない（t. 47.2/d 参照）：
ー トウシュを受けた選手に対して「有効」と記録されたトウシュが実際には有効ではない場合、又は、
ー トウシュを受けた選手が行った「無効」トウシュが審判器に記録されない場合、又は、
ー トウシュを受けた選手が行った「有効」トウシュが審判器に「有効」とも「無効」とも記録されない場合、又は、
ー トウシュを受けた選手が行ったトウシュの記録表示が審判器に継続して残らない場合

- t. 81** 一方、主審は、一方の選手が行ったトウシュが優先すると判断した場合、この後に相手が行った有効打が無効打であると記録されたり又はトウシュの判定を与えられた選手の相手の武器が永久に無効打を記録する事が判明した場合に、このトウシュを無効にしてはならない。

トウシュの有効性あるいは先行性

前置き

- t. 82** 主審だけがフルーレ競技に適用される慣習となっている下記の基本規則を適用してトウシュの有効性あるいは先行性に関する判定を下す。

フラーズ・ダルムに関する事項

- t. 83**
- 1 正しく遂行された全ての攻撃、即ち、最初の攻撃動作は全て、パレードされるか又は完全に回避されなければならない、突きとかわしの一連の動作（フラーズ・ダルム）は終わりまで続行されなければならない、即ち、一定の秩序に整えられていなければならない（t.9.1 参照）。
 - 2 正しい攻撃の判断には下記の点が考慮されなければならない：
 - a) 直接あるいは間接の単純攻撃は（t.10 参照）は、ファント（fente 突き）やフレッシュ（flèche）の開始前に腕を伸ばしてポワントが有効面を脅かす場合に正しく実施される事。

- b) 複合攻撃（参照. t.10）は、最初のフェント（**feinte** フェイント）表示で腕がまっすぐ伸びてポワントが有効面を脅かしており、又、連続した攻撃動作中とファント（**fente**）やフレッシュ（**flèche**）の開始中に腕が曲がらない場合に正しく実施される事。
- c) 1歩前進ファント（マルシェ・ファント **marcher-fente**）や1歩前進フレッシュ（マルシェフレッシュ **marcher-flèche**）は、1歩前進の終了前及びファントやフレッシュの開始前に前に腕の伸ばしが行われる場合に正しく実施される事。
- d) 腕を曲げて実施される単純あるいは複合の動作やステップやフェントは、攻撃ではなく準備動作と考慮され、相手の攻撃の開始あるいは防御／攻撃動作の開始を受ける対象となる（t.10- 11 参照） 事。

t. 84 フラーズ・ダルムの分析の際の攻撃の先行性の判断には下記の点に注意しなければならない：

- 1 もし相手がポワント・アン・リニュにある時に攻撃が開始される場合（t. 15 参照）、攻撃者は先ず初めに相手の刀身を一方に逸らさなければならない。主審は、攻撃者の刀身が相手の刀身に単に触れるだけでは相手の剣を十分に逸らした事にならない事を確実にしなければならない（t. 89.5.a 参照）
- 2 もし攻撃者が相手の剣を一方に逸らそうとして相手の剣を捕らえ損なう場合（デロブマン **dérobement**）、攻撃権は相手に渡る。
- 3 脚が互いに交差する連続歩行の前進は、準備動作（プレパラシオン **préparation**）であり、このプレパラシオンの状態での単純攻撃は、全て先行権がある。

t. 85 ブレード上を叩く攻撃：

- 1 ブレード上を叩く攻撃では、この攻撃は、相手のブレードの中央から切っ先までのもろい部分を、即ちガードから離れたブレードの $\frac{2}{3}$ を叩いた時に、正確に実施されてその先取権を維持する。
- 2 ブレード上を叩く攻撃では、相手のブレードの最強部分を、即ちガードに一番近いブレードの $\frac{1}{3}$ を叩いた時に、この攻撃は不正確に実施され、その1打は相手に即時のリポスの権利を与える。

t. 86 パラードは、リポストする権利を与える。単純リポスト（リポスト・サンプル **riposte simple**）は、直接でも間接でも良いが、その後続く攻撃者の動作を無効にするためには、単純リポストは、ためらいや猶予なしに直ちに行われなければならない。

t. 87 複合攻撃が行われる場合、フェント（**feintes**）の際に相手が剣を捕らえると、相手は、リポストする権利を得る。

t. 88 複合攻撃が行われる場合、相手はアレ (*arrêt*) (ストップ・ヒット) の権利を有するが、アレが有効であるためにはアレは、タン・デスクリム中の攻撃終了前に行われなければならない。即ち、アレは、攻撃者が攻撃の最終動作を開始する前に行われなければならない。

トゥシュの判定

t. 89 フルールの基本的慣習を適用する際、主審は、下記の通りに判定を行う事とする：

- 1 フラーズ・ダルム中に両選手が同時にトゥシュされる場合は、ラクシオン・シムルタネ (*l'action simultanée*) かクー・ドゥブル (*coup double*) かのどちらかである。
- 2 ラクシオン・シムルタネは、両選手による同時の攻撃の着想と実行によるものである。この場合、片方が無効面へのトゥシュを受けても両選手のトゥシュは、両方とも無効とされる。
- 3 一方、クー・ドゥブルは、一方の選手の誤った動きの結果である。従って、トゥシュ間にタン・デスクリムが存在しない場合は：
- 4 攻撃された選手だけがトゥシュされたとみなされる：
 - a) もし、相手のアタック・サンプルに対してアレ (*arrêt*) を行う場合。
 - b) もし、パラードを行う代わりに素早くトゥシュを回避 (エスキューヴ *esquive*) しようとして失敗する場合。
 - c) もし、巧くパラードを行った後に一瞬停止し、それが相手に攻撃 (ルドゥブルマン、ルミーズ、ルプリーズ) の再開権利を与える場合。
 - d) もし、複合攻撃に対してタン・デスクリム範囲外のアレを行う場合。
 - e) もし、ポワント・アン・リニュの状態 (t. 15 参照) バットマン (*battement*) 又は刀身を捕らえて剣を逸らすプリズ・ド・フェール (*prise de fer*) の対象となる時に、相手が行う直接クーをパラードする代わりに攻撃したり又は再度ポワント・アン・リニュの状態にする場合。
- 5 攻撃する選手だけがトゥシュされたとみなされる：
 - a) もし、相手がポワント・アン・リニュの状態の時に (t. 15 参照) 攻撃者が相手の剣を一方に逸らさずに攻撃を開始する場合。主審は、刀身同士の単なる接触は相手の剣を逸らすのに十分であるとは考慮しない事を確実にしなければならない。
 - b) もし、攻撃者が相手の剣を捕らえようとして捕らえる事が出来ずに (デロブマンの対象となり) 攻撃を続行する場合。
 - c) もし、複合攻撃中、攻撃者が相手に剣を捕らえられるが、攻撃を続行して相手に直ちにリポストされる場合。
 - d) もし、複合攻撃中、攻撃者が一瞬停止をし、その間に相手のアレを行うのに対して攻撃者が攻撃を続行する場合。
 - e) もし、攻撃者が最終動作を開始する前にタン・デスクリム範囲内のアレを受ける

f) もし、攻撃者の当初の攻撃がパラードされ、相手が腕を引き戻さずにタン・デスク
リム範囲内で即時単純リポストを行う時に、攻撃者がルミーズやダブルマンやル
プリーズによるトゥシュを行う場合。

- 6 主審は、クー・ダブルの時にどちら側に過失があるか明確に判断できない場合には、
その都度、両選手を構え直しさせなければならない。

判定の最も難しい例の1つは、アレが行われた時にアレが複合攻撃の最終動作に応じ
て十分に時間内に行なわれたかどうか疑わしい場合に起こる。一般的にこのような場
合、クー・ダブルは、両選手の過失によって発生し、主審が両選手を構え直しさせ
る事を正当化する。(攻撃側の選手の過失は、ためらいや緩慢な動作や効果的でない
フェント (feintes) にある。防御側の選手の過失は、アレを行なう際の遅れや緩慢さ
ある。)

第3項 エペ

フェンシングのしきたり

トゥシュを行う方法

t. 90

- 1 エペは、突くだけの武器である。故に、この武器による攻撃は、ポワントだけで行な
われる。
- 2 電気ピスト上で電気武器の剣先を押したり引きずる事は、試合中(「アレー」の号令か
ら「アルト」の号令までの間)禁止されている。又、どのような時もピスト上に武器を
まっすぐに直すため に置く事も禁止されている。この規則違反は、条項 t. 158-162,
t. 165, t. 170 に従ってペナルティーが科せられる事とする。

有効面

t. 91

エペでは、有効面は、選手の衣服と用具を含めた身体全体を含む。
従って、身体(胴体、手足、頭)や衣服や用具のどの部分に命中してもトゥシュとみ
なされる(図5を参照)。

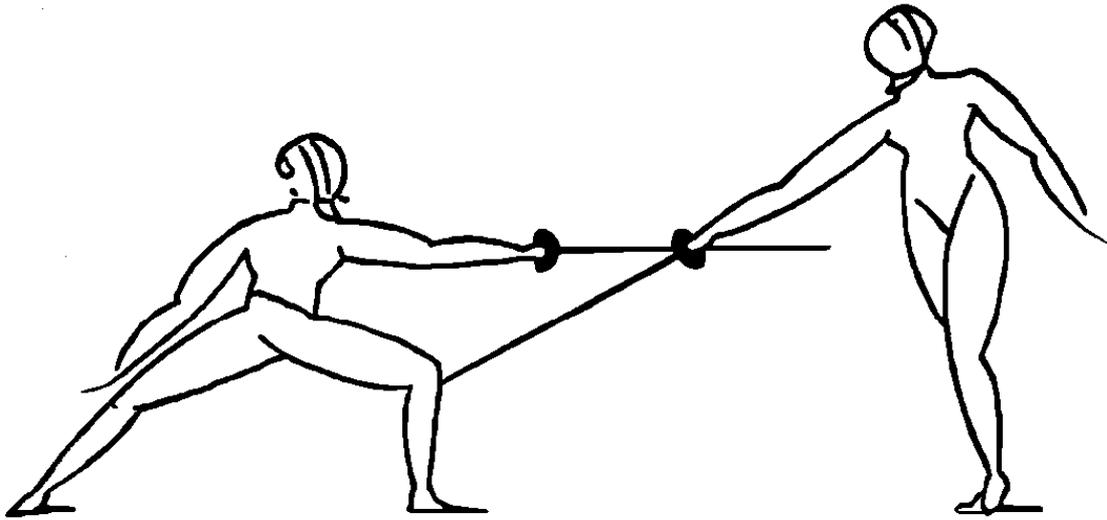


図5 エペの有効面

この図は指導目的のためだけである。疑問のある場合は適切なテキストの表現が優先する。

トゥシュの判定

- t. 92** 両選手が共にトゥシュを受け、電気審判器が両方のトゥシュを有効と記録する場合、クー・ドゥブルであり、即ち各々が相手に対するトゥシュの得点を得た事になる。

トゥシュの無効宣告

- t. 93** 主審は、判定時に下記の行為の結果として記録されたトゥシュを無視する事とする：
－互いのエペのポワントが互いに接触した結果又は絶縁されていない床に命中した結果のトゥシュ
- t. 94** 主審は、電気機器の故障の可能性に留意する必要がある、下記の場合には最後のトゥシュの記録を無効にしなければならない：
- 1 トゥシュを受けたと記録された選手の錨（コキーユ *coquille*）へ行なわれたトゥシュ又はメタルピストへ行なわれたトゥシュが審判装置にトゥシュの表示を引き起こす場合。
 - 2 トゥシュを受けたと記録された選手が適切に行なったトゥシュが審判装置に表示されない場合。
 - 3 トゥシュを受けたと記録された選手側に審判装置が偶発的にトゥシュを表示する場合、例えば、バットマン後に、対戦相手の動作によって、又は、適切に行なったトゥシュ以外の他の理由による結果として偶発的表示がある場合。
 - 4 トゥシュを受けたと記録された選手が行ったトゥシュの記録表示が引き続いて相手が行ったトゥシュによって無効とされる場合。

5 特別な事例：

- ーもしクー・ドゥブルが記録され、片方が有効で片方が無効である場合（例えば、相手以外の物の表面に行なわれたトゥシュの場合（t. 93.1 参照）又はピストを離れた後に行われたトゥシュの場合（t. 33ss 参照）、有効なトゥシュだけが得点を得る。
- ーもしクー・ドゥブルが既に確立されたトゥシュと疑わしいトゥシュ（電気機器の故障、t. 93 参照）によって記録表示される場合、既に確立されたトゥシュを行った選手は、クー・ドゥブルを承認するか又は無効の要求をするか選択できる。

t. 95 主審は、トゥシュの無効に関する下記の規則も適用しなければならない：

- 1 もし選手のボディー・ワイヤーのプラグが（手の近くか選手の背後で）抜けたために条項 t. 94 に言及されている出来事が発生する場合は、記録されたトゥシュの無効を正当化する事は出来ない。しかし、もし条項 m. 55.4 に規定されている安全装置が欠如していたり機能していない場合は、トゥシュは、選手の背後のプラグが外れた場合に無効とされなければならない。
- 2 選手のエペに酸化によって又はコキークや刀身やその他の箇所に接着剤やペンキやその他の物質によって形成された大小の絶縁部分があり、その部分に行なう相手のトゥシュがトゥシュの記録表示を引き起こす事実、又は、電気剣先（ポワント・ダレ）の剣先への取り付けが悪くて手で緩めたり締めたりできる事実は、その選手に対して行われたトゥシュの記録表示の無効を正当化する事はできない。
- 3 もし選手の床に命中したトゥシュがメタルピストを破損し、同時に、相手に対するトゥシュが記録表示される場合、そのトゥシュは無効とされなければならない。

第4項 サーブル

フェンシングのしきたり

トゥシュを行う方法

t. 96

- 1 サーブルは、刀剣の切り刃と峰の両方を使って突いたり斬りつけたりする武器である。
- 2 刀剣の切り刃や平や峰で行われたトゥシュは、全て有効打とみなされる（斬り打ち *coups de taille* 及び峰打ち *coups de contre-taille*）。
- 3 鏢（*coquille*）を使って行なうトゥシュは禁止されている。鏢を使ったトゥシュは、全て無効とされ、そのようにトゥシュした選手は、条項 t. 158-163, t. 165, t. 170 に明記されている処罰を受ける。
- 4 対戦相手の刃を通過したトゥシュ、即ち、同時に有効面と相手のサーブルに接触するトゥシュは、有効面に明白に命中する時は必ず有効である。
- 5 ピスト上に武器を置いて武器をまっすぐに直す事は、常に禁止されている。この規則違反は、条項 t.158-163, t.165, t.170 に従って処罰される事とする。

有効面

t. 97

- 1 有効面に到達するトゥシュだけが有効とみなされる。
有効面は、選手が構えの姿勢の時の腰骨の頂点と選手の胴体の周りに引いた水平線より上の身体部分全てを含む（図6を参照の事）。
- 2 サーブルでは、有効面を覆って有効面を保護したり身体他の部分で有効面範囲の代用したりする事は禁止されており（参照. t.158-162, t.165, t.170）、違反選手が得点したトゥシュは無効とされる。
 - a) もしフラーズダウム中に有効面の保護や代用がある場合、違反選手は第1グループ（参照. t. 29 も）に規定されている如く処罰される。
 - b) もしフラーズダウム中に、有効面の保護や代用の結果として、正しく行ったトゥシュが有効打でないと記録される場合、違反選手は第1グループ（参照 t. 158-162, t. 165, t.1 70）に規定されている如く処罰されて、そのトゥシュは授与される。

t. 98

有効面でない部分に到達するトゥシュは、トゥシュとしてカウントされず、装置に記録されず、フラーズダウムを中断したりその後続くトゥシュを無効にしたりしない。しかしながら、フェンシングの過失に引き続いて又は両足でピストの横の境界線を踏み越えた後に到達するトゥシュは、有効打としてカウントされないが、フラーズダウムを中断するので後続のトゥシュを無効にする。

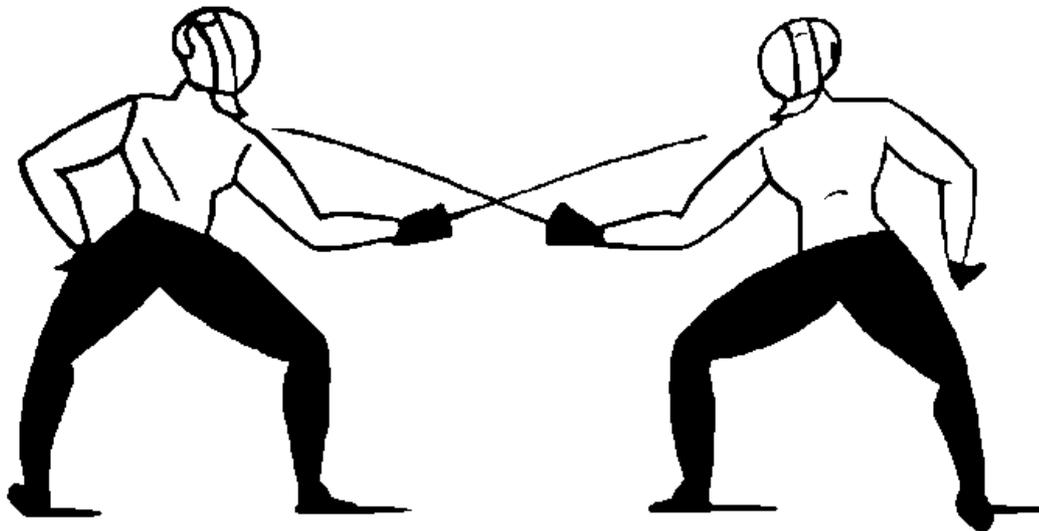


図6 サーブルの有効面

この図は指導目的のためだけである。疑問のある場合は適切なテキストの表現が優先する。

サーブルにおけるトゥシュの判定

トゥシュの具体性と無効性

t. 99

- 1 主審は、起こり得る全ての電気機器の故障を考慮にいれなければならない、特に、もし有効に試合が再開される前に使用中の装置に何も変更を行なわないで、主審の注意深い監督下に行なわれたテストによって下記の故障が立証できる場合、主審は装置の記録表示に従って認めただけのトゥシュを無効にしなければならない (**t. 47.2.d** 参照) :
 - トゥシュされたと判定された選手が行なったトゥシュが装置に記録されない場合。
 - トゥシュされたと判定された選手が行なったトゥシュの記録表示が装置に継続して残らない場合。
 - トゥシュされたと判定された選手に対するトゥシュが実際は有効打でなかったり又は武器や無効面へ命中したのに有効トゥシュの表示がある場合。
- 2 もしトゥシュされたと判定された選手のサーブルが条項 **m. 24.6-8** (コキューやハンドル (ポワニエー : **poignée**) や柄頭 (ポモー : **pommeau**) の内側と外側の絶縁体) に適合していない場合、武器に当たったトゥシュがトゥシュの記録表示を引き起こしても、トゥシュの無効は起こらない。

トゥシュの有効性あるいは先行性

前置き

t. 100

主審だけがサーブルのフェンシングに適用できるしきたりである下記の基本規則を適用する事によってトゥシュの有効性や先行性に関する判断を行なう。

フラーズ・ダルムに関する事項

t. 101

- 1 適切に行なわれた攻撃 (**t.9.1** 参照) は、パラードされるか又は完全に回避されなければならない、フラーズ・ダルムは終わりまで続行されなければならない。
- 2 攻撃は、ポワントや刃先が有効面を絶えず脅かす状態で腕の伸ばしがファント (**fente**) の開始に先行する場合に正しく実施される。
- 3 ファントによる攻撃は、下記の場合に正しく実施される :
 - a) 単純攻撃 (**t.9.1** 参照) では、ファントの前に腕が伸びて遅くとも前足がピストに付く時点でトゥシュが命中する場合
 - b) 複合攻撃 (**t.10** 参照) では、最初のフェント (**feinte**; **t.103** 参照) の時点で、ファントの前に腕が伸びて遅くとも前足がピストに付く時点でトゥシュが命中する場合
- 4 1歩前進ファントによる攻撃は、下記の場合に正しく実施される :
 - a) 単純攻撃 (参照 **t.9.1**) の時は、1歩前進の前に腕が伸びて遅くとも前足がピストに付く時点でトゥシュが命中する場合

b) 複合攻撃（参照. t.10）の時は、1歩前進の前に最初のフェント（*feinte*; 参照. t.103）のために腕が伸びて遅くとも前足がピストにつく時点でトゥシュが命中する場合

- 5 完全に後ろ足が前足を通過するフレシュ（*flèche*）及び歩行の前進動作（パス・アヴァン *passeavant*）は禁止されている。違反は第1グループ（参照. t. 158-162, t. 165, t. 170）に規定されている処罰が科される。違反選手によるトゥシュの得点は無効とされる。しかし、対戦相手によって正しく実施されたトゥシュは、有効である。

t. 102 正しい攻撃に関する判断には、下記の点を考慮しなければならない：

- 1 もし、相手がポワント・アン・リニュ（参照. t.15）の状態の時に攻撃が開始される場合、攻撃者は、先ず最初に相手の武器を払いのけなければならない。主審は、刃と刃が互いに接触するだけでは相手の剣を十分に逸らしたとは考慮しない事を確実にしなければならない。
- 2 もし、相手の刀身を逸らそうとして相手の剣を捕まえる事が出来ない（デロブマン *dérobement*）場合、攻撃の権利は、相手に渡る。
- 3 もし、相手の刀身がポワント・アン・リニュの状態でない時に攻撃が開始される場合、直接（*coup droit*）かデガジュマン（*dégagement*）か又はクーペ（*coupé*）によって、さもなくば、相手にパラードを余儀なくさせるフェント（*feintes*; t.103 参照）を先行させて攻撃を完了させる事ができる。

t. 103

- 1 複合攻撃では、フェントは、正しく実施されなければならない、即ち：
 - a) 腕をまっすぐに伸ばして剣先が絶えず有効面を威嚇するポワントのフェント
 - b) 腕をまっすぐに伸ばして、刀身と腕がほぼ 130 度の鈍角を形成し、刃が有効面を威嚇するクーのフェント
- 2 もし、複合攻撃中に相手がフェントの1つを剣で捕まえた場合、相手はリポスの権利を得る。
- 3 複合攻撃では、相手は、アレ（*arrêt*）の権利を有するが、有効にするためには、アレは、タン・デスクリムの攻撃最終動作に先行しなければならない、即ち、攻撃者が攻撃の最終動作を開始する前にアレが達成されなければならない。

t. 104 バットマン（*battement*）による攻撃

- 1 相手の刀身を叩いて行なう攻撃（バットマン）では、フェブル（*faible*）即ち相手の刀身の先端 $\frac{2}{3}$ の部分にバットマンが行なわれた場合には、攻撃が正しく行なわれており、優先権を維持する。
- 2 相手の刀身を叩いて行なう攻撃（バットマン）では、フォルト（*forte*）即ち相手の刀身の柄に近い $\frac{1}{3}$ の部分にバットマンが行なわれた場合には攻撃が不正確に行なわれており、直ちに相手にリポスの権利を与える。

t. 105

- 1 パラードは、リポストの権利を与える。単純リポストは、直接でも間接でも良いが、攻撃者のその後続く動作を無効にするためには、リポストは、ためらいや途切れなしに直ちに行われなければならない。
- 2 切り刃や刀身の平や峰でのクーに対しては、パラードの目的は、有効面に相手がトゥシュを行う事を防ぐ事である。従って：
 - a) 攻撃が完了する前に意図された攻撃のラインを閉ざして攻撃の到来を防止する場合、パラードは、適切に達成される。
 - b) パラードが適切に行なわれた場合、刀身の柔軟性のために相手の武器が有効面に接触しても、相手による攻撃はパラードされたと宣言され、主審によってそのように判定されなければならない。

トゥシュの判定

t. 106 サブルのフェンシングの基本的しきたりの適用で、主審は、下記の通りに判定しなければならない：

- 1 フラーズ・ダルム中に両選手が同時にトゥシュを行った場合、ラクシオン・シムルタネ (*l'action simultanée*) かクー・ドゥブル (*coup double*) かのどちらかである。
ラクシオン・シムルタネは、両選手による同時の攻撃の着想と実行によるもので、この場合は両選手のトゥシュは、両方とも無効とされる。
- 2 一方、クー・ドゥブルは、一方の選手の明らかに誤った行動の結果である。
従って、トゥシュ間にタン・デスクリムが存在しない場合：
- 3 攻撃された選手だけがトゥシュされたとみなされる：
 - a) もし、相手のアタック・サンプル (*attaque simple*) に対してアレ (*arrêt*) を行なう場合。
 - b) もし、パラードの代わりに、エスキューヴ (*esquive* トゥシュの回避) を試みて失敗する場合。
 - c) もし、巧くパラードを行なった後に一瞬停止 (遅延リポスト) をして、それが相手に攻撃 (ルドゥブルマンやルミーズやリポスト) を再開する権利を与える場合。
 - d) もし、複合攻撃中にタン・デスクリムの範囲外のアレを行なう場合。
 - e) もし、ポワント・アン・リニュ (参照. t.15) の状態でバットマン又は刀身を捕らえて剣を逸らすプリズ・ド・フェール (*prise de fer*) の対象となる時に、相手の直接トゥシュをパラードする代わりに攻撃したり又は再度ポワント・アン・リニュの状態にする場合。
- 4 攻撃する選手だけがトゥシュされたとみなされる：
 - a) もし選手の相手がポワント・アン・リニュの状態の時 (参照. t.15) に相手の武器を逸らさずに選手が攻撃を開始する場合。主審は、刃と刃の単なる接触は相手の剣を十分に逸らしたと考慮しない事を確実にしなければならない。

- b) もし選手が相手の剣を捕らえようと試みるが（デロブマンの理由で）失敗しても攻撃を続行する場合。
 - c) もし、複合攻撃中に、選手が相手に剣を捕らえられて相手が直ちにリポストする間も攻撃を続行する場合。
 - d) もし、複合攻撃中に、選手が腕を曲げたり一瞬停止したりして、その間に相手がアレを行ったり攻撃したりするのにもかかわらず自分の攻撃を続行する場合。
 - e) もし、複合攻撃中に、選手が最終動作を開始する前にタン・デスクリム内でアレを受ける場合。
 - f) もし選手の相手がパラードしてから相手が腕を引き戻さずにタン・デスクリム内で即時単純リポストを行なう時に、選手がルミーズやダブルマンやルプリーズによるトッシュを行う場合。
- 5 クー・ダブルが存在し、主審がどちら側に過失があるか明白に判断できない場合は、主審は、両選手に構え直しをさせなければならない。
- 判定の最も難しい例の1つは、アレが行なわれた際にそれが複合攻撃の最終動作に充分に応じて行なわれたかどうか疑わしい場合に起こる。一般的に、このような場合、クー・ダブルは両方の選手の過失により発生し、主審が両選手に構え直しをさせる事を正当化する。（攻撃者の過失はためらいや緩慢な動作や余り効果的でないフェントを行なう事にある。防御側の選手の過失はアレを行なう際の遅れや緩慢さにある。）

第5項 競技会の懲罰規定

第1章 適用

t. 107 規則の対象者

- 1 本項に規定されている規則は、観客も含めて、フェンシングの競技会に出場又は参加している全員に適用される（t. 109, t. 110, t. 133 参照）。
- 2 以下、これらの人々は、全て「フェンサー」と記述される。

秩序と規律

t. 108

- 1 フェンサーは、F I Eの競技規則と定款、参加している競技会の特定の規則、礼儀や忠誠の伝統的慣習、役員に指示に断固として且つ忠実に遵守しなければならない。
- 2 特に、彼等は、従順で規律正しく正々堂々とした態度で下記の規定に応じる事とする。これらの規則の違反は、全て、事実と状況に従って、事前の警告後あるいは事前の警告なしに懲戒権威者によって処罰が科せられる（t.158–t.170 参照）。

t. 109 フェンシングの競技会に出場あるいは参加している全員は、常に規律正しくし、競技会の順調な進行を妨げてはならない。試合中は、誰もピストに近付いたり、選手に助言したり、決して主審や審判員を批判したり干渉したりしてはならない。チーム・キャプテンでさえも指定された場所に留まらなければならない、競技規則の条項 t. 130 に規定されている状況と態度でのみ介入が可能である。主審は、自分が審判を行なっている試合の順調な進行を妨げるような行動を即刻中止させなければならない（参照. t. 137.1-3）。

如何なる理由でも、オフィシャルを脅したり又は侮辱する如何なる人物も第 4 グループの違反を犯し、条項 t. 169 に従って処罰される。

t. 110 競技会場での喫煙は、禁止されている。喫煙は、競技会の順調な進行を妨害するものであるとみなされる事とする（t. 111 参照）。この規則違反は全て条項 t. 158-162, t. 167, t. 168, t. 170 に規定されている如く処罰される事とする。

t. 111 主審やDTは、各々の権威あるいはF I Eの公式代表者や組織委員会の要請によって、試合の良好な秩序あるいは順調な進行を身振りや態度や言語によって妨げる者を誰でも警告を与えて又は警告なしに競技会場から退去させる決断を下す事が出来る。

選手

t. 112 名誉の誓約

フェンシングの競技会に出場するという単純な事実により、フェンサーは、規則と審判の判定を遵守し、審判員団メンバーに対して敬意を表し、主審の命令と禁止命令に良心的に従う事を名誉にかけて誓う（t. 158-163, t. 169, t. 170 参照）。

t. 113 対戦拒否

- 1 F I E所属の各国連盟からの選手（個人あるいは団体）は誰も、競技に正しく参加登録した選手（個人あるいは団体）に対して対戦を拒否する場合は、公式競技会に参加する事は出来ない。この規則違反がある場合は、第 4 グループの違反に規定されている処罰が適用される（t. 158-162, t. 169, t. 170 参照）。
- 2 F I Eは、根拠があるかどうか及び失格した選手が所属する国の連盟に対する制裁の程度を考察する事とする（F I E 定款 1.2.4 及び競技規則 t. 170 参照）。

定刻の臨場

t. 114 全装具が規則（参照. t.64-t.70）に適合しておりフェンシングを行なう準備が整っている完全装備の選手は、プールやマッチやエリミナション・ディレクトの試合の開始に指定された時間と場所に臨場、又は、試合前の用具検査（t. 64-66 参照）のために指定

された時間だけでなく試合中にも、主審が要求する時はいつでも臨場していなければならない。

t. 115

- 1 選手が試合をする為に登場する時は、選手は、規定の衣服で、ジャケットはボタンをきちんと留めて、武器を持つ手に手袋をはめて武器を持ち、ボディーワイヤーをコキークの内側のプラグに接続して、完全に試合できる状態でピストに登場しなければならない。マスクは、武器を持っていない手で運ばなければならない。
- 2 対戦の開始の前に、下記が確実にするように選手の頭髪はしっかりと固定して衣服やマスクの内側に入れなければならない：
 - －有効面を覆わないように（トウシュの得点を妨げないために）
 - －選手の名前と国名を隠さないように
 - －対戦中に元に戻す必要がないように（対戦を中断するので）

この規則の違反の場合は、主審はグループ 1 の違反用のペナルティーを適用する事とする（t. 158-162, t. 165, t. 170）。

t. 116 如何なる場合も、担当の医師あるいは医事委員会の代表者によって正式に認定された事故の場合を除いて、選手は、人前で衣服を着たり脱いだりしてはならない（t. 126, t. 158-162, t. 165, t. 170 参照）。

t. 117 選手は、規則にかなっている完全に正常な状態の 2 つの武器（1 つは予備品）と 2 本のボディーワイヤー（1 つは予備品）と 2 本のマスクワイヤー（1 つは予備品）と共に試合をする為にピストに登場しなければならない（t. 71, t. 158-162, t. 165, t. 170 参照）。

t. 118 プール戦、チーム戦、E/D（個人や団体）の対戦の開始前に：

- 1 プールやランコントロールやエリミナション・ディレクトの試合開始のためにピストに出頭する指定時間の 10 分前の主審の最初の呼び出し時に選手あるいは完全なチームが出席していない場合（t. 66.1 参照）、その選手や当該チームは排除される。
- 2 チームは、少なくとも選手 3 名が出席している場合に完全なチームと考慮される。
- 3 団体戦では試合開始の表示時間の 10 分前の主審の最初の点呼の時に出席しているチームのメンバー（選手、チームキャプテン、コーチ 1 名－t. 132.1 参照）だけがその試合に参加できる。

t. 119 個人戦や団体戦の競技会中：

個人又は団体の競技会中に主審に呼び出された時に選手が対戦準備を整えてピストに登場しない場合：

- a) 出席していない選手やチームメンバーはイエローカードで処罰される事とする。

- b) 最初の点呼の1分後に2回目の点呼が行われ、出席していない選手やチームにレッドカードが与えられる。
- c) 第2点呼の1分後に3回目の最終点呼が行われ、個人戦に出席していない選手や団体戦に出席していないチーム全体は競技会から排除される。

t. 120 選手がピストを離れて試合を放棄する場合は (t. 23.6 参照)、その選手は条項 t. 158-162, t. 165, t. 170 に規定されているペナルティーが科される事とする。

フェンシングの作法

t. 121

- 1 選手は、競技規則に規定されている規則に従って忠実に厳密にフェンシングを行わなければならない。これらの規則違反は全て、下記の規定されている処罰を受ける事とする (t. 158-162, t. 170 参照)。
- 2 全ての対戦は、礼儀正しく率直な交戦の特性を保たなければならない。全ての変則的行動 (相手に衝突する結果をもたらすフレシュ (flèche) 攻撃、無秩序なフェンシング、ピスト上の変則的動作、凶暴性をもって行なったトゥシュ、ガードで一撃を加える強打、転倒中又は転倒後に行なったトゥシュ) 又はスポーツに反する行為は、断固として禁止されている (t. 158-162, t. 170 参照)。そのような違反が発生する場合は、違反した選手が得点したトゥシュは、無効とされる。

t. 122 各対戦の開始の前に、両選手は各々の対戦相手と主審及び観客にフェンシングのサリュューを行わなければならない。同様に、最終トゥシュの得点があった場合、両選手が互いと主審と観客にサリュューをし終わるまで試合は終了しない一故に主審が判定を下す間は、両選手は静止していなければならない。主審が判定を下した時には、両選手はアンガルドのラインに戻ってフェンシングのサリュューを行い対戦相手と握手をしなければならない。もし片方又は両方の選手がこれらの規則に従う事を拒否する場合は、主審は、第4グループの違反に規定されている如く選手を処罰する事とする (t. 158-162, t. 169, t. 170 参照)。

t. 123 対戦中や対戦後、選手が既にピストを退去しても、激しく又は陰悪に自分のマスク (又は他の用具1点) を投げるようなスポーツマンシップの精神に反する如何なる行動も条項 t. 169 に規定されている如く処罰される事とする (t. 108.1, 2 及び t. 109 参照)。

対戦無意欲 (対戦拒否)

t. 124 1分間、トゥシュがない対戦又は的を外れて得点なしのトゥシュもない対戦の場合、対戦無意欲が存在する。

一方の選手又は**両方**の選手が明白な対戦無意欲を表示する場合、主審は直ちに「アルト」の号令を発する事とする。

1 個人種目- エリミナション・ディレクト

初めて対戦無意欲の1分間がある場合、下記の如く主審は**一方の選手又は両方**の選手をPイエローカードで制裁する。

- a) 選手が同点である場合：主審はPイエローカードで両選手を制裁する。
- b) 選手が同点でない場合：主審はスコアが低い方の選手をPイエローカードで制裁する。

対戦無意欲の1分間が2回目と3回目にある場合は、主審は**一方の選手又は両方**の選手を下記の如くPレッドカードで制裁する：

- c) 選手が同点である場合：主審はPレッドカードで両選手を制裁する。
- d) 選手が同点でない場合：主審はスコアが低い方の選手をPレッドカードで制裁する。

対戦無意欲のためのPレッドカードの割り当て後、選手達はそのPレッドカードが与えられたピリオドの終りまでフェンシングを行う。

4回目に対戦無意欲がある場合、既に2枚のPレッドカードを受けた**一方の選手又は両方**の選手はPブラックカードを受ける。

もし選手が同点であり同時にPブラックカードを受ける場合、F I Eランキングの高い方の選手がその対戦に勝つ。

2 団体種目

初めて対戦無意欲の1分間がある場合、下記の如く主審は**一方又は両方**のチームをPイエローカードで制裁する。

- a) チームが同点である場合、主審はPイエローカードで両チームを制裁する。
- b) チームが同点でない場合：主審はスコアが低い方のチームをPイエローカードで制裁する。

対戦無意欲の1分間が2回目と3回目にある場合は、主審は**一方又は両方**のチームを下記の如くPレッドカードで制裁する：

- c) チームが同点である場合、主審はPレッドカードで両チームを制裁する。
- d) チームが同点でない場合：主審はスコアが低い方のチームをPレッドカードで制裁する。

対戦無意欲のためのPレッドカードの割り当て後、選手達はそのPレッドカードが与えられたリレー戦の終りまでフェンシングを行う。

4回目に対戦無意欲がある場合、既に2枚のPレッドカードを受けた**一方又は両方**のチームはPブラックカードを受ける。

Pブラックカードを受けたチームは、もし補欠選手がおり、以前に作戦上や医療上の理由で交代していないならば、その補欠選手を使用する事が出来る。もしPブラッ

クカードを受けた後に交代が行われる場合は、医療上の理由であっても更なる交代を行う事はできない。

もし（補欠選手がいない又は補欠選手が既に使用されたので）Pブラックカードを受けた後に交代が行われる事が出来ない場合は、Pブラックカードで制裁を受けたそのチームはマッチに負ける。

もし両チームが同点であり同時にPブラックカードを受ける場合は、F I Eランキングが高い方のチームがその対戦に勝つ。

3 個人と団体の両種目

- a) 対戦やマッチで受けたPイエロー(警告)とPレッド(ペナルティーヒット)のカードは、その対戦やマッチだけに有効である。
- b) Pブラックカードは、反復した対戦無意欲に関する失格を意味する。60日の一時停止はこの場合に適用されず、そのチームは失格時点までに獲得した彼等のランキングの位置とポイントを保有する。
- c) 主審は、スコアシートにPイエロー、Pレッド、Pブラックのカードを別々に記録しなければならない。対戦無意欲に与えられた制裁は、受けたその他の制裁に累加されない。
- d) 個人競技と団体競技の両方で、もし規定時間の終了時に同等のスコアである場合、条項 t.40.3 と t.41.5 が適用される。

t. 125 選手は、ピスト上でもピスト上でなくても、主審が「アルト」の号令を発するまでマスクを着用していなければならない。主審が判定を下すまで、選手は、絶対に主審に話しかけてはならない (t. 158-162, t. 165, t. 170 参照) 。

t. 126 如何なる場合も、ボディーワイヤーを交換するためにでも、選手は、ピスト上で衣服を取り除いたりしてはならない (t. 158-162, t. 165, t. 170 参照) 。

t. 127 対戦の終わりで、主審は2選手を一緒に集めて明白にスコアを発表しなければならない。そのスコアはDTに伝達される事とする。主審は、「Xさんは・・・のスコアでYさんに勝った」とはっきり言わなければならない。

当人の努力

t. 128 選手は、相手にトゥシュの得点を許したり又はトゥシュの得点を誰かに与えられて有利になる事を求めたりせずに、できる限り最良の順位を獲得するために競技の終了までスポーツマンらしい態度で最善を尽くしてフェンシングを行わなければならない (t. 158-162, t. 165, t. 170 参照) 。

選手団の団長

t. 129 全ての競技会に於いて、同じ国籍の選手全員は、チーム・メンバーの規律や行動やスポーツマンシップに関してDTや組織委員会に対して責任がある選手団団長（団長はフェンシングをするかもしれないししないかもしれない）の指揮下に居なければならない。

監督（チーム・マネジャー）

t. 130 団体種目では、チーム・マネジャーだけが技術的事項を一緒に決断したり抗議を表明したりする為に主審及び/又は審判委員会代表者に接近する権利を有している。抗議用の手順は条項 t. 172-175 に規定されている。

チーム・キャプテンの決定に徹底的に従ったチーム・メンバー達は、関係当局によって責任を負わされる事はない。しかし、彼等は、チーム・キャプテンの権威外で犯した行為及び現行の競技規則に違反した行為に対しては個人的に責任がある。

コーチ、トレーナー、用具担当技術員

t. 131

- 1 個人戦のD/E中、選手のコーチと医療職員と技術員は、彼等の選手の近くに居る事を禁止されている。コーチは組織者によって指定された場所にある競技エリア内に居る事を認可されている。
- 2 主審は、主審が必要だと考慮する場合には、しばらくの間1人が選手の援助に近寄る事を認可できる。
- 3 自国の選手が進行中の試合に出場している各国は、ピスト区域の近くの、ピスト区域の外側の出入口に近い所に2人まで配置できる。組織者は、これらの人々のために必要な場所を準備しなければならない。

t. 132 団体戦では、チームメンバー用に確保された場所がなければならない。チームキャプテンとコーチ1名だけが明白に区別されたそのチーム用区域内にチームの選手と一緒に居る権利がある。

- 1 チームの試合中は、実際にフェンシングをしていないチームメンバーはチーム区域内に居なければならない。
- 2 団体戦中は、主審の許可なしに誰もピスト区域内に入る権利を有していない。違反する場合は、主審は条項 t. 158-162, t. 165, t. 170 に規定されている如く違反チームを処罰する事とする。チームに科される警告はその試合の全対戦に対して有効である。選手が同じ試合中に第1グループからの別の違反を犯す場合は、主審はその都度その選手にレッドカードを与えて処罰する事とする。

観戦者

t. 133 観戦者は、試合の秩序を妨げたり、選手や主審に影響を及ぼすような事を行ったり

してはならないし、又、主審の判定に賛同しない場合でも主審の判定を尊重しなければならない。彼等は、主審が観戦者に対して与える事が必要だと考える全ての指示に従わなければならない (t. 109-110, t. 167-168, t. 170 参照) 。

第2章 懲戒機関とその権限

t. 134 前置き

下記の条項は、競技会場での規律だけを統制する。違反の重大性により、下記の条項を完全なものにしたり又は場合によっては下記の条項に優先したりする F I E の懲戒規定 (F I E 定款第VII章) を適用する事がある。

管轄権

t. 135 懲戒機関は下記である：

- 主審 (t. 137 参照)
- 審判委員会代表者 (1 名以上)
- ディレクター・テクニク (DT) (t. 139, o. 15 to o. 22 参照)
- スーパーバイザー
- オリンピック大会では I O C (国際オリンピック委員会) 理事会 (t. 142 参照)
- F I E の本部局 (t. 143.1/4, o. 12 参照)
- F I E の理事会 (t. 143.5 参照)
- F I E の懲戒委員会及びその裁定機関
- スポーツ調停裁判所及びスポーツ調停裁定機関

又、F I E の懲戒規定 (F I E 定款の第VII章) を参照。

t. 136 管轄権の原則

- 1 どの司法機関が判定を下しても、この判定は、更に上位の司法機関に 1 回だけ上訴できる。
- 2 「事実」問題に関する判定は、全く上訴の対象とならない (t. 172 参照) 。
- 3 判定に対する上訴は、直ちに判断できる場合は、その判定を一時停止するだけである。

t. 137 主審

- 1 主審は、試合の指揮やトウシュの判定や用具の点検ばかりでなく目下審判中の試合の秩序の維持にも責任がある (t. 47.2.i 参照) 。
- 2 試合の指揮者及びトウシュの判定者としての資格で、主審は、規則に則って、全て、状況によって、事前の警告を伴って又は警告なしで、選手が相手に対して実際に行なったトウシュの得点を与える事を拒否したり、実際に受けていないトウシュをトウシュされたとして得点を相手に与えたり、審判中の試合から彼等を排除したりして、選

手を罰する事が出来る。このような場合、又、もし主審が厳然たる事実を基に判定した場合、主審の判定は、取り消せない (t. 172 参照)。

- 3 主審は、審判中の試合に参加又は臨席している全選手に主審が有している管轄権によって、観戦者、トレーナー、コーチ、選手に同伴しているその他の人々を競技会場から追放する事をDTに申し入れる事も出来る (t. 158-162, t. 167, t. 168, t. 170 参照)。
- 4 最後に、主審は、主審が妥当だと考えるその他全てのペナルティー (全試合からの排除、一時的出場停止、又は、失格) をDTに勧告する事が出来る (t. 139.3 参照)。

t. 138 審判委員会代表者又は (もし代表者がいない場合) スーパーバイザーは、主審の判定に対する抗議を処理する権限のある権威機関である。

t. 139 公式F I E競技会のDT (o. 15-o. 22 参照)

- 1 DTや審判代表者やスーパーバイザーは、開催されている競技会に出場あるいは参加している全選手に対する管轄権を有している。
- 2 必要な場合、彼等は、自発的に全ての論争に介入する事が出来る。
- 3 彼等は競技会中の秩序と規律を維持する責任もあり、規則に規定されているペナルティーを使用する事が出来る。
- 4 DTは、試合中に宣告された懲戒処分の通告並びに譴責、一時的資格停止、処罰の延期、永久的資格停止、及び最終的上訴の要求を直接F I E本部局に 通告する責任がある。
- 5 DTは、上訴が不可能なもの又は一時的資格停止の対象でないものに対して科されるペナルティーを全て執行する (t. 136 参照)。

t. 140 DTや審判代表者やスーパーバイザーが自発的に又は自分の正しい資格で行なう決定は、(第1段階の権威機関として) F I Eの懲戒委員会への上訴の対象となる。

t. 141 DTや審判代表者やスーパーバイザーの全ての決定は、即時執行できる。決定に対する抗議は、試合中に絶対にその決定を一時停止させる事は出来ない。

t. 142 オリンピック大会でのI O Cの理事会

国際オリンピック委員会 (I O C) の理事会は、オリンピック大会中に発生する技術的でない性質の全論争の最終的な裁決機関である。独自の責務あるいは各国オリンピック委員会やF I Eや組織委員会の要請によって介入を行なう。

t. 143 F I E本部局、懲戒委員会、理事会、スポーツ調停裁判所

- 1 ナショナル連盟やD Tやその他の公式F I E競技会の際の権限機関からF I Eに差し向けられた全ての規律上の問題は、F I E本部局に委託される。後者はそれらを適切な権威機関に伝える。
- 2 F I Eの懲戒委員会は、F I Eが権限を有する領域内で、F I Eに差し向けられた全ての規律上の問題を処理したりD Tや審判委員会代表者や（代表者がいない場合）スーパーバイザーによって行われる決定に対する全ての上訴を裁定したりするF I Eの司法機関である。
- 3 スポーツ調停裁判所（T A S）は懲戒委員会の裁決の判定に対する全ての上訴を裁定する。
- 4 緊急の場合は、F I E本部局は懲戒規定に則って被告人の資格停止に関して必要な予備的な管理手段を講じる事ができる。
- 5 理事会は懲戒委員会の決定が尊重され履行される事を確実にする。
F I Eの懲戒規定（F I E定款第Ⅶ章）を参照。

第3章 処罰

処罰の分類

t. 144 異なった違反に適用できる特有の分野のペナルティーがある（t. 158ss 参照）。

- 1 フェンシング中に犯す違反に適用されるフェンシングに関連した処罰：
 - －ピストの陣地喪失
 - －実際になされたトゥシュに対する得点授与を拒否
 - －実際に受けていないトゥシュに対する得点授与
 - －競技から排除
- 2 秩序の維持や規律やスポーツマンシップに関連した違反に適用される懲戒処分：
 - －実際に受けていないトゥシュに対する得点授与
 - －競技から排除
 - －トーナメント全体の参加から排除
 - －競技会場から追放
 - －失格
 - －譴責
 - －罰金
 - －一時的資格停止
 - －永久的資格停止

t. 145

- 1 永久停止を除いてこれらの全ての処罰は、競技会の権限機関（主審とD T）によって適用される事ができる。

- 2 一時的資格停止は、サリューを拒否する選手の場合だけに、これらの権威機関によって適用される事ができる (t. 122, t. 170 参照)。

F I E の懲戒規定 (F I E 定款第七章) を参照。

フェンシングに関連した処罰

ピストの障地喪失 (t. 35.1 参照)

- t. 146** ピストの横の境界線を片足や両足で越える選手は、ピストを出た場所から 1m 後ろへ下がらなければならない；選手が攻撃中にピストを出る場合は、攻撃の開始時点で自分が占めていた位置に戻って更に 1m 後ろに下がらなければならない。

実際になされたトゥシュに対する得点授与を拒否

- t. 147** 選手が相手の有効面に実際にトゥシュを行っても、フェンシングの有効時間内にトゥシュが行なわれなかったり、選手がピストの境界線を越えたり、電気装置に欠陥があったり、トゥシュを行うときに凶暴性があったり、競技規則に規定されているその他の理由のために、そのトゥシュが認められない事がある (t. 25.2, t. 28.2, t. 29, t. 33.2/4, t. 44.2, t. 73, t. 80, t. 89.2, t. 93.1, t. 94, t. 95, t. 96.3, t. 99.1–2, t. 106, t. 121.2, t. 137.2, t. 161, t. 170 参照) 。

実際に受けていないトゥシュに対する得点授与

- t. 148** 選手は、ピストの後方境界線を越したり (t. 34 参照) 又は相手のフェンシングを妨害する違反を犯したり (相手にぶつかるフレッシュ攻撃、フェンシング中に武器を持っていない手を使用、等) の理由で、実際に自分が受けていないトゥシュの判定を与えられる事がある (t. 137.2, t. 162.1/2, t. 165, t. 166, t. 167.1, t. 170 参照) 。

除外

t. 149

- 1 フェンシング中、相手に対して凶暴的行為や報復的行為を行ったり、最善を尽くして対戦しなかったり、相手との不正取引から利益を受けたりする選手は、その競技から除外される事がある。
- 2 競技から排除された選手は、次回戦出場資格を獲得していても継続してその競技会に参加する事はできない。その選手は、個人種目の順位付けの権利を喪失し、この失格選手の後にランク付けされている全ての選手はこの競技会結果で 1 順位上昇する。必要ならば、2 つの 3 位が表構成のランキングに従って決定される。如何なる場合もその競技会で実際にポイントを獲得した選手だけがその競技会結果で 1 順位上昇できる。

懲戒処分

t. 150 競技から排除

- 1 競技からの排除は、規律上の違反 (ピストに時間通りに出頭しない、規則に適合して

いない武器、オフィシャルに対する非難的な態度、等)にも科せられる。

- 2 選手に対する上記の排除の結果は、上記の条項 t. 149 の記述と同じである。

t. 151 競技会場あるいはトーナメント会場から排除

- 1 トーナメントから排除された選手は、同じ種目でも他の種目でも、そのトーナメント期間中のどの競技試合にも参加する事を禁じられている。
- 2 このペナルティーがチームに科せられる場合、そのチームの各メンバーの立場が個々に吟味されなければならない。又、そのチームのメンバーは、状況次第で、それぞれ異なるペナルティーが科せられる可能性がある (t. 130 参照)。

t. 152 参加選手全員あるいは競技会に参加又は臨席している選手以外の人々 (コーチ、トレーナー、用具担当技術員、補助員、役員、観戦者) も追放され得る。そのような追放は、競技会やトーナメントの期間中に彼等の会場への出入りを禁止する効力がある (t. 133, t. 137.3, t. 170 参照)。如何なる場合も、このペナルティーの賦課は何人にも賠償の正当な理由を与えない。

t. 153 失格

- 1 選手の失格 (例えば、競技会に義務付けられている年齢、資格、等に関する規則に則っていないという理由) は、もしその選手が誠実に行動した場合には、一時的停止や永久停止を受けるとは限らない。しかし、不正な意図に対する補足的処罰の要求がその選手に対して行なわれる事がある。
- 2 失格選手を算入したチームは、必然的にその選手のペナルティーを科せられ且つ失格する。
- 3 失格の結果は、競技から排除の場合と同じである (上記の条項 t. 149 を参照)。

t. 154 譴責

もっと厳しい懲戒処分が妥当でない場合には、選手や役員は、譴責の制裁を受ける事がある。

t. 155 一時的資格停止

- 1 一時的資格停止を受けた選手は、停止期間中は公式 F I E 競技会に参加できない。
- 2 一時的資格停止を受けたその他の人々は、停止処分が賦課された時に定められた期間と場所の制限内での職務遂行を禁止されている。

t. 156 永久的資格停止

永久的資格停止は、一時的資格停止と同じ結果となるが、それが永久的である。

t. 157 処罰の告示

- 1 DTは、試合中に適用した処罰とその理由を即刻F I E本部に通告しなければならない (t. 139.4 参照)。
- 2 オリンピック大会では、DTは、組織委員会を通してI O Cに通告しなければならない。

第4章 処罰及び管轄裁定機関

処罰の種類

- t. 158** 3種類のペナルティーが条項t. 170の表に表示されている事例に適用される。もし審判員が同時に幾つかの違反を犯した選手を処罰しなければならない場合、先ず1番軽いペナルティーを科さなければならない。
- t. 159** ペナルティーは加重方式であり、競技会から除外と残りのトーナメントの出場停止及び現行であろうと次であろうと両方であろうと、それ以後の活動シーズン(9月1日ージュニア世界選手権大会及び9月1日ーシニア世界選手権大会)の60日間の出場停止を意味するブラックカードで表示されるものを除く試合に効力がある (t. 169.2 参照)。
- t. 160** しかしながら、メンバーの1人に科されたブラックカードが原因でトーナメントから除外されたチームはチームとして後続の競技会から除外されないが、ペナルティーを科された選手を選抜してはならない。
- t. 161** ある種の違反は、違反選手が得点したトゥシュを無効にする結果になる事がある。試合の間、違反に関連した状況で得点したトゥシュだけを無効に出来る (t. 170 参照)。
- t. 162** ペナルティーは下記の通りである：
- 1 警告は、主審が違反選手を確認するイエローカードによって表示される。それでその選手は、自分が更に違反するとペナルティーのトゥシュの結果になる事が分かる。
 - 2 ペナルティーのトゥシュは、主審が違反選手を確認するレッドカードによって表示される。トゥシュが1つ相手の得点に付加され、もし最後のトゥシュに勝負がかかっている場合には、その試合を喪失する結果に至る事がある。更に、レッドカードの後には、その次の違反の種類によって、必ずレッドカード又はブラックカードが続く (t. 170 参照)。
 - 3 競技会から排除、残りのトーナメント及び、現行であろうと次であろうと、以後の活動シーズンの60日間の出場停止は、主審が違反者を確認するブラックカードによって表示される。

4 競技会の会場から追放（競技会の秩序を乱す全ての者）。

t. 163 全ての警告（イエローカード）、ペナルティーのトウシュ（レッドカード）、及び、排除（ブラックカード）は、それらのペナルティーが属するグループと共にマッチやプールやランコントロールの得点用紙に記載されなければならない。

t. 164 権限

競技規則の異なる条項に記載されている違反とペナルティーは、条項 **t. 170** の表に要約されており、四つのグループに区分されている (**t. 165–t. 169** 参照)。これら全てのペナルティーは、主審の権限内にあるが、DTは、依然として自発的に介入する権利を維持する（参照. **t. 139.1–3**）

t. 165 第1グループの違反

このグループの初回の違反は、イエローカード（警告）によって処罰される。もし同じマッチ中に選手がこのグループにある同じ又は異なる違反を犯す場合は、主審は、その都度、レッドカード（ペナルティーのトウシュ）でその選手を処罰する。もし違反選手が第2グループや第3グループに記載されている違反が理由で既にレッドカードで処罰されている場合は、第1グループに関連した最初の違反に対して更にレッドカードを受ける。

t. 166 第2グループの違反

第2グループの全ての違反は、初回の違反も含めて、レッドカード（ペナルティーのトウシュ）で処罰される。

t. 167 第3グループの違反

- 1 第3グループの初回の違反は、違反選手が既に第1や第2グループの違反の結果としてレッドカードを受けていても、レッドカード（ペナルティーのトウシュ）で処罰される。
- 2 もし同じマッチ中にその選手がこのグループの同じ又は異なる違反を犯す場合は、ブラックカードで処罰される（競技会から除外、残りのトーナメントと以後の、現行であろうと次であろうと活動シーズン(ジュニアでは10月1日ー世界選手権大会及びシニアでは1月1日ー世界選手権大会)の2ヶ月間の出場停止）。

t. 168 ピストの外で試合の秩序を乱す全ての者は、下記の処罰を受ける：

- 1 初回の違反では、イエローカードで表示される警告で、競技会全体に有効であり、マッチの得点用紙に記載され且つDTによって記録されなければならない。
- 2 同じ競技会中の2回目の違反では、ブラックカード。
- 3 ピストの上やピストの外で起こす騒動に関する最悪な場合には、主審は、直ちに違

反者を排除あるいは追放できる。

t. 169 第4グループの違反

- 1 第4グループの初回の違反は、**ブラックカード**で処罰される（競技会から除外、残りのトーナメントと以後の、現行であろうと次であろうと両方であろうと、活動シーズン（ジュニアでは9月1日ー世界選手権大会及びシニアでは10月1日ー世界選手権大会）の60日間の出場停止）。しかし、1人のメンバーに科されたブラックカードが原因でトーナメントから除外されたチームは、チームとして後続の競技会から除外されないが、処罰された選手を選抜してはならない。
- 2 更に、F I E 競技会又はF I E 懲罰規定に従う連合によって組織される競技会で与えられたブラックカードは、10日以内にF I E 会長宛に報告される事とする。会長は、犯した違反の重大さがF I E のスーパーバイザーやD Tによって作成される報告書を法務委員会の委員長に送付して、競技会で賦課されたペナルティーに加えてペナルティーを賦課すべきかを決断する懲戒裁定機関を確立する事を求める事が正当かどうかを評価する。

違反と処罰

t. 170 「違反と処罰の一覧表」を参照の事。

この表は、便宜的な一覧になるように意図されているものであり、疑問がある場合には参考にしなければならない当該条項の完全なテキストの代わりになるものではない。

違反と処罰の一覧表

	違反	条項	処罰		
0.1	世界選手権大会とシニア団体ワールドカップ競技会と団体ゾーン選手権大会で義務付けられている時、背中の名前と国籍の欠如、ナショナルロゴやユニフォームの欠如 2019-2020 の適用: 背中の名前と国籍の欠如、ナショナルロゴやユニフォームの欠如	t.74	競技会から排除		
0.2	適用していない伝導性ジャケットの着替えによる背中の名前の欠如	t.75			
0.3	プール、ランコントロール、エリミナション・ディレクトの試合開始指定時間の10分前の主審の最初の点呼に出頭していない	t.118			
0.4	競技会中に1分間隔で行なわれる3回の呼び出しで主審に呼び出された時にピストに登場しない	t.119	点呼1回目 イエロー カード	点呼2回目 レッド カード	点呼3回目 排除

第1グループの違反		1回目	2回目	3回目
1.1	許可なくピストを離れる			
1.2	トウシュ回避のためのコル・ア・コル*			
1.3	相手に背を向ける*			
1.4	有効面を覆ったり代用する*			
1.5	電気機器に触れたり掴む*			
1.6	トウシュ回避のためピストの横の境界線を出す*			
1.7	正当な理由なしに試合を中断する			
1.8	欠陥がある又は不適合な服装・用具；予備の規定の武器やボディーワイヤーの欠如			

1.9	ピスト上に武器を置いてまっすぐに直す	t.76.2, t.90.2, t.96.5			
1.10	フルーレとエペで、メタルピスト上で剣先を押し曲げたり引きずる	t.76.2, t.90.2			
1.11					
1.12	サーブルで、コキューで行なったトゥシュ* ; 脚や足を交差させる全ての前進動作*	t.96.3, t.101.5			
1.13	主審の命令に従わない	t.108, t.112			
1.14	規則に則っていない頭髮	t.115.2			
1.15	激しくぶつかって押す、無秩序な試合* ; 主審のアルトの号令の前にマスクを取る ; ピスト上で着替えや脱衣する	t.116, t.121.2, t.125, t.126			
1.16	ピスト上の不規則な動き* ; 転倒しながら又は転倒後に行うトゥシュ*	t.121.2			
1.17	道理に合わない抗議、事実問題上の判定に抗議	t.172, t.173, t.174			
1.18	主審の許可なくピスト内に入る(+)	t.132.2			
1.19	対戦無意欲: 制裁は他の制裁と加重されない特定のPカードで表示される	t.124			

第2グループの違反		1 回目	2 回目	3 回目
2.1	剣を持たない手や腕の使用*	t.29.1, t.30		
2.2	医師の認可がない負傷・引きつりを主張して試合の中断を要求する	t.45.3		
2.3	検査マークの欠如*	t.73.1a		
2.4	シニア個人ワールドカップ競技会とシニア個人ゾーン選手権大会で義務付けられている時に背中の名前と国籍の欠如、ナショナルロゴの欠如 2019-2020 の適用	t.74		
2.5	相手以外に故意にトゥシュを行う*	t.55.2		
2.6	乱暴、危険、報復的な行為 ; コキューやポモーで殴打する*	t.121.2, t.147, t.149.1		

第3グループの違反			1回目	2回目
3.1	ピスト上で秩序を乱す選手 最も重い場合は、主審は即刻ブラックカードを授与できる (t.168)	t.108.2, t.109, t.110, t.137.2	[Red Box]	ブラックカード
3.2	不誠実な試合*	t.121		
3.3	広告規定違反	広告規定		
3.4	ピスト外に居て秩序を乱す者 最も重い場合は、主審は即刻ブラックカードを授与できる(t.168)	t.109, t.110, t.111, t.132.2, t.133,t.137.3/4, t.168	[Yellow Box]	
3.5	F I E 規定に適合するフェンシング服と器具を着用しないウォームアップやトレーニング	t.20.2		
3.6	スポーツに反する行為	t.121.2		

第4グループの違反			処罰 (カード)	
4.1	試合中に交信可能なエレクトロニック交信器具を装備している選手	t.64.6, t.68, t.73.1.g	[Grey Box]	
4.2	不正な装具、検査マークの偽造や移し変え	t.73.1.c-d-e		
4.3	トゥシュを記録したり装置を機能させない故意の装具改造	t.73.1.f; m.5.5.d		
4.4	正式に参加している(個人又は団体)相手選手との対戦を拒否	t.113		
4.5	スポーツマンシップに違反	t.121.2, t.122; t.123; t.149.1		
4.6	試合前と試合後に相手や主審や観戦者に対するサリュウを拒否	t.122		
4.7	共謀して利益を得たり、相手を有利にする	t.128, 149.1		
4.8	故意の野蛮行為	t.149.1		
4.9	ドーピング	o.107		

説 明	
*	違反選手が行なったトウシュを無効にする。
+	全体のチームに対する及び全部のチームマッチに有効な特別なイエローカード。もし同じマッチ中に1名の選手が第1グループの違反を犯す場合、主審は各都度レッドカードで処罰する。
イエローカード	警告（マッチの間有効）レッドカードを受けた後で第1グループの違反をする選手は新たなレッドカードを受ける。
レッドカード	ペナルティーのトウシュ
ブラックカード	競技会から排除、残りのトーナメントと以後の、現行であろうと次であろうと、活動シーズン(ジュニアでは9月1日-世界選手権大会及びシニアでは9月1日-世界選手権大会)の60日間の出場停止
	選手が前に第3グループで違反した(レッドカードで表示された)場合は第3グループでブラックカードを受けるだけである。
Pカード	Pイエロー（警告）、Pレッド（ペナルティー打）、Pブラック（失格）（Pブラック：60日間停止処分は適用せず；チームや選手はランキング位置と失格時点までのポイントを維持できる）

第5章 手続き

原則

t. 171 種々の処罰は、公平に裁決し且つ違反の重大性と違反が行なわれた状況を考慮する権威機関によって科される（t. 135ss, t. 158-162, t. 176-178 参照）。

抗議と上訴

t. 172 主審の判定に対して

- 1 ビデオ審判に関して o. 105 と t. 60-t. 63 に認められているものを除いて、事実問題に関する主審の判定に対して抗議する事はできない（t. 136.1/2, t. 137.2 参照）。
- 2 もし選手が試合中に事実問題を基にした主審の判定を疑ってこの原則に違反すれば、規定に従って処罰される事とする（t. 158-162, t. 165, t. 170 参照）。しかし、もし主審が明確な規則を知らなかったり誤解したり又は競技規則に相反する方法で適用したりする場合は、この件に関する抗議は、考慮され得る。事実問題は、トウシュの有効性や先行性、選手がピストの横や後ろの境界線を出たかどうか、言動がグループ3や4の違反であるのかどうかのような、ピスト上で発生した事を分析する主審によって行われる判定を含むが、限定されていない。

t. 173 この抗議は、下記の如く行なわれなければならない：

- 1 個人種目では、選手によって
- 2 団体種目では、選手あるいはチーム・キャプテンによって、礼儀正しく形式ばらないで行なわれなければならない。又、後続のトウシュに関する判定が行なわれる前に直ちに主審に口頭で行なわれなければならない。

t. 174 もし主審が自分の意見を維持する場合、審判委員会代表者又はスーパーバイザー（代表者がいない場合）は抗議を処理する権限を有している（t. 141 参照）。もしそのような抗議が正当ではないと思われる場合、その選手は条項 t. 158-162, t. 165, t. 170. に従って処罰される。

その他の抗議と上訴

t. 175 主審の判定に関係のない不服及び抗議は、D T宛に速やかに書面で行なわれなければならない。

t. 176 もし苦情や抗議がD Tや公式F I E代表者によって当初に行なわれた決定に異議を唱える場合は、それらはt.140 と定款の条項 7.2 に従ってF I E事務局宛に申し出なければならない。

判決法

t. 177 D Tの決定は、多数決投票により行なわれ、万一同点得票の場合には議長（プレジデント）が決定票を有する。

再犯

t. 178

- 1 スポーツマンシップや秩序や規律に関する違反に関しては、試合を統制する規則を除いて、選手が譴責されたり排除や失格や一時的停止の処罰を受けてから2年以内に新たな違反を犯す場合、その選手は、再犯した選手と言われる。
- 2 再犯に対しては、下記のペナルティーが科せられる事とする：
 - a) 以前の処罰が譴責の場合は、競技試合から排除
 - b) 以前の処罰が競技試合からの排除や失格の場合、トーナメント全体の参加から失格

F I Eの懲戒規定（F I E定款第七章）を参照の事。

和訳 : Sue Harinishi

1/5/2019