

国際フェンシング連盟

競技規則 (t)



2023年8月

翻訳

発行 ルール・審判委員会

(公益社団法人) 日本フェンシング協会

目次

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	専門用語	t. 2-6	
	専門用語に関する説明		
	序文	t. 7	
	タン	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	
	リーニューのポジション	t. 15	
第 3 章	ピスト	t. 16-19	
第 4 章	選手の用具（武器、用具、衣服）	選手の責務	t. 20
第 5 章	試合		
	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	
	接近戦	t. 24	
	コール・ア・コール	t. 25	
	コール・ア・コールとフレッシュ・アタック	t. 26	
	エスキーヴ／デプラスモンとデパスモン	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	
	対戦時間	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	

審判員とビデオ審判コンサルタントの使命	
個人戦	t. 50
団体戦	t. 51
ワールドカップ競技会	t. 52
トウシュの判定方法	
トウシュの具体性	t. 53-58
トウシュの有効性又は優先性	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

フルーレの慣習

トウシュを行う方法	t. 76
有効面	
有効面の範囲	t. 77
無効面へのトウシュ	t. 78
有効面の拡張	t. 79
フルーレのトウシュの判定	
トウシュの無効宣言	t. 80-81
トウシュの有効性または優先性	
序文	t. 82
フラーズ・ダルムに関する事項	t. 83-88
トウシュの判定	t. 89

エペの慣習

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

サーブルの慣習

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優先性	
序文	t. 100

フラーズ・ダルムの尊重	t. 101-105
トゥシュの判定	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
定刻の出席	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

序文	t. 134
管轄機関	t. 135
管轄権の原則	t. 136
主審	t. 137-138
ディレクトワール・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

カテゴリー	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

一般規則及び 3 種目共通規則

第1章 規則の適用¹

t. 1 本規則は、FIE の公式競技会、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
- －大陸別選手権大会
- －サテライト競技会

競技試合

アソーとマッチ

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

ランコントロール

t. 3 団体戦の選手間の対戦を「ランコントロール」と呼ぶ。

競技会

t. 4

1. 競技会は、マッチまたはランコントロールを合わせたもの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、個人戦または団体戦に区別される。

トーナメント

t. 5 トーナメントは、同じ場所で同じ期間において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

t. 6 選手権大会(チャンピオンシップ)は、各国、特定地域、または、世界、及び特定期間における各種目の最優秀選手また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。

¹ 2022年8月版にt. 1-t. 6の記述はない。

第2章 フェンシングの判定において最も使用される専門用語の説明

序文

t. 7

この章は、フェンシングに関する論文に代わるものではなく、規則を容易に理解するために執筆されている。

タン

t. 8

タン・デスクリム(フェンシング・タイム)は、フェンシングの単純動作を行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)は、アタック、リポスト、コントロール・リポストである。

-アタックとは、ファントまたはフレッシュの開始に先立って腕を伸ばし、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)。

-リポストは、アタックをパラードした選手が行う攻撃動作である。

-コントロール・リポストは、リポストをパラードした選手が行う攻撃動作である。

2. 防御動作(アクション・ディファンシヴ)は、パラードである

-パラードは、相手の攻撃動作を回避するために剣で行う防御動作である。

説明：

攻撃動作

アタック

t. 10

一つの動作で行われる場合、その動作はサンプル (単純) と呼ばれる。

-同じラインはディレクトと呼ばれる。

-別のラインはアンディレクトと呼ばれる。

複数の動作で行われる場合は、その動作はコンポゼ (複合) と呼ばれる。

リポスト

t. 11

リポストは、事実問題とその動作の速度により即時性(イメディアット)と遅延性(ア・タン・ペルデュ)がある。

1. 単純直接リポスト (サンプル・ディレクト)

-リポスト・ドロワット:パラードを行ったライン上で相手を突く。

-リポスト・シュール・ル・フェール:パラードの後に相手の剣身を滑らせて相手を突くリポスト。

2. 単純間接リポスト (サンプル・アンディレクト)

-デガジュモンによるリポスト (リポストデガジェ) : パラードを行ったラインの反対側を突くリポスト(パラードがハイラインで行われた場合は相手の剣身の下を通過、パラードがローラインで行われた場合は相手の剣身の上を通過させる)。

-クーペによるリポスト (リポスト・クーペ) : パラードを行ったラインの反対側のラインで相手を突くリポスト(常に剣身は相手の剣先の上を通過する)。

3. 複合リポスト(コンポゼ)

-ドゥーブルによるリポスト (リポスト・ドゥーブル) : パラードをした後、相手の剣の周りで完全な円を描いて反対側のラインの相手を突く。

-ユヌ・ドゥーによるリポスト (リポスト・ユヌ・ドゥー) : パラードを行ったラインで先ず相手の剣の下を通過させてから自分の剣先を反対側のラインに向けて相手を突くリポスト。

コントロール・アタック

t. 12

コントロール・アタックは、相手の攻撃動作中に行う攻撃または攻撃防御動作

1. アレ

-アタックに対して行うコントロール・アタック (停止動作)

2. オポジションによるアレ

-相手のアタックが完了する前にラインを閉じ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に行うアレ (t. 88, t. 105 参照)。

その他の攻撃動作

t. 13

1. ルミーズ

相手がリポストを行わずに剣の動きを止める、または後退した後に、リポストによる遅延や、間接もしくは複合リポストを行った時に、腕を引くことなく最初の攻撃動作に続いて行う単純・即時の攻撃動作。

2. ルドゥブルモン

パラードの後にリポストをせずに後退をする、あるいは相手の初回動作をただ避けた相手に対して行う、単純または複合の新たな動作。

3. ルプリーズ・アタック

アン・ガルドの姿勢に戻った直後に行う新たな攻撃動作

4. コントル・タン

相手のアレに対して行う攻撃者の動作

防御動作

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(パラード・サンプル)と直接防御(パラード・ディレクト)がある。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(アン・コントロール)がある。

ポワント・アン・リーニュ・ポジション

t. 15

ポワント・アン・リーニュのポジションは、剣を持っている腕が真っ直ぐ伸びていて、剣先が絶えず相手の有効面を脅かす特定の位置(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 ピスト(テラン)

t. 16

競技の場は、平面、水平であること。照明等の光に関して2選手のどちらにも有利、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する競技の場は、ピストと呼ぶ。
2. 3種目の競技は、同じピストで行われる。

t. 18

1. ピスト幅は、1.5mである。
2. 長さは14mとする。センターラインから2mのところ position した各選手がピストのエンドラインを踏み出すことなく自由に後退できる距離は5mある。
3. 安全ボーダーを備えているピストを含め、プール戦用、エリミナシオン・ディレクト、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セーフティー・ボーダーは、ピストの部分に含めない。
4. 机あるいはトウシュを記録するための電気審判器の置き台とピストのサイドラインとの距離は1mから5mである。使用される全ての電気審判器はエンドゾーンの端から5m以内に設置されてはならない。

t. 19

下記の通り、ピストに対して横に5本のラインを引く。

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を引く。
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。
この線は両方共ピストの幅全体を横切って直線で引く。

- ピストのエンドラインをセンターラインから7 mの所にそれぞれ直線で引く。
- さらに、選手がピスト上の自分の位置が分かりやすいように、可能であれば異なる色のピストを使用し、直前の2 mを明白に区別しなければならない。

準決勝・決勝戦用ピスト（高さ50cm）

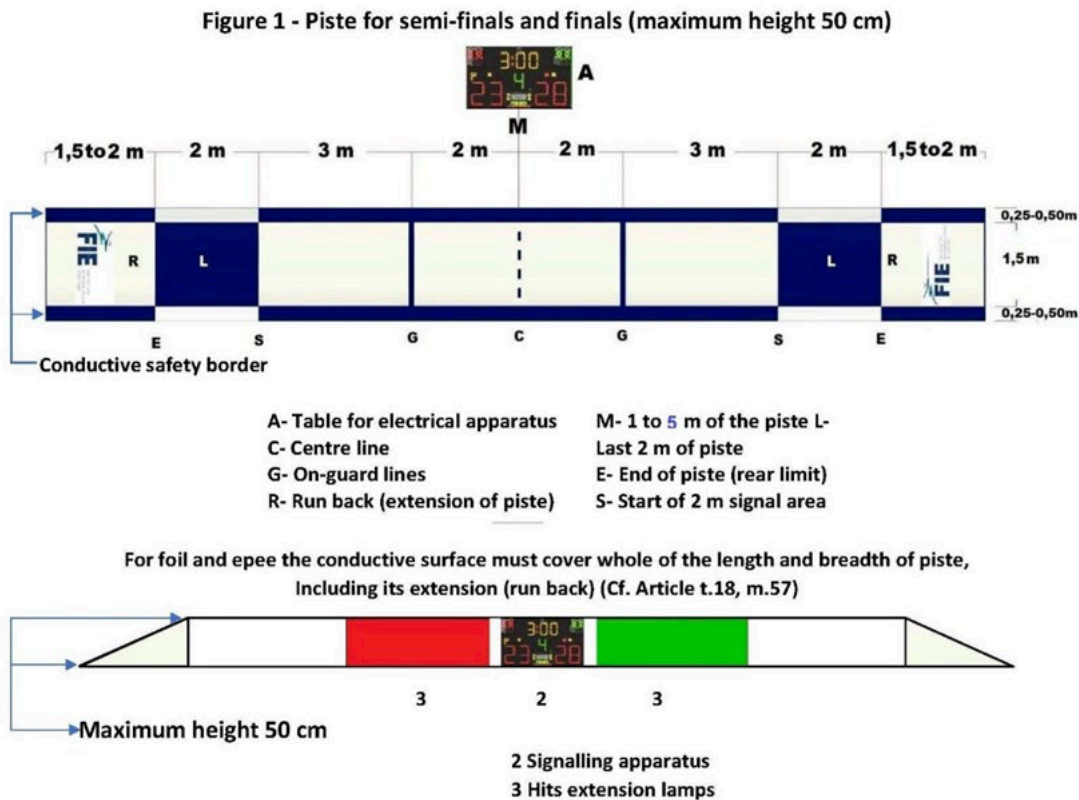
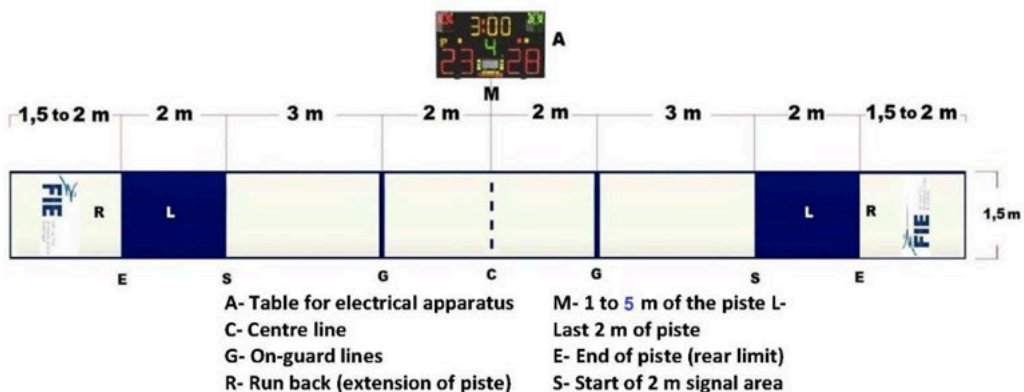


Figure 2 - Standard piste for all three weapons



全種目用の標準ピスト

M=最小限1 m

C=センターライン

G=アン・ガルド・ライン

S=エンドラインまで2 mの警告域の開始線

E=ピストのエンドライン

A=電気審判器テーブル

L=ピストのエンドライン前2 m部分

R=ピストの延長部分（ラン・バック）

第4章 選手の用具（武器－用具－衣服）

t. 20

1. 選手は、自己責任のもと、またリスクや危険を理解した上で、武器を装備し、用具を装着し、ユニフォーム等を着用してフェンシングを行う。
2. F I E公式競技会会場(競技会場に隣接した練習会場を含む)でウォーム アップを行ったり他の選手と練習を行ったりする選手は全員 F I E規則に適合したフェンシングウェアと用具を使用することが義務付けられている。レッスンを与えるいかなる人物は少なくともレッスン用ユニフォームおよび規則に適合したフェンシンググローブ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全ての選手は少なくともマスクとグローブを着用しなければならない。
競技会スーパーバイザーあるいは技術委員会のメンバーは、この規則を守らないには人物にイエローカードによって処罰しなければならない(違反が繰り返される場合はブラックカード)。
3. 本規則や添付書類の基準、特記されている安全対策及び本規定(用具規定参照に記述されている規則は、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、適用の有無にかかわらず、F I E、競技試合の組織者、役員、スタッフ、また は事故を起こした者に対して、責任を負わせることはできない。

第 5 章 フェンシング

武器の操作方法

t. 21

1. 3種目とも、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. ヒルトに特別な装置や付属物や(矯正用)特殊物が付けられていない場合、選手は、自分の好きなようにヒルトを使用することができる。また、試合中にヒルトを握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、投擲武器として使用してはならない。剣のヒルトから手を離さずに、また、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. ヒルトに特別な装置や付属物、(例えば矯正用の)特殊物が取り付けられている場合、(フルーレとエペにおいて)親指の上部面が刀身の溝と同列に位置するように、また、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に許可を与えない限り、試合が終わるまで 剣を持つ手を変えてはならない。

構え(ミズ・アン・ガルド)及び選手の位置

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。ただし、右利きと左利きの選手の試合の際に、左利きの選手が最初に呼ばれた場合を除く。
2. 右利きの選手が多いチームが、主審の右側の位置につかなければならない。両チームの右利きと左利きの選手が同数ならば、最初に呼ばれたチームが主審の右側の位置につかなければならない。
3. 主審は、両選手の前足がオンガードラインの真後になるように構えさせる。
4. 試合の開始時あるいは再開時に選手は、常にピストの中央で構えなければならない。
5. 試合中に構える場合、両選手間の距離は、腕を伸ばした状態(アン・リーニュ)でお互いの剣先(ポイント)が触れ合わないようにならなければならない。
6. 得点が有効とされた場合、両選手は、ピストの中央、オンガードラインで構える。
7. 得点が認められない場合は、両選手は、試合が中断した位置に戻される。
8. エリミナシオンディレクトの各ピリオドおよび1分間の延長戦の開始時には、両選手はピスト中央、オンガードラインで構える。
9. 正しい距離をとって構え直す際に、試合中断時にピストのエンドラインの手前にいた選手をエンドラインの後ろに位置させてはならない。もし選手の片足がエンドラインの後ろにある場合には、その選手は、その位置で構える。
10. 選手が片足または両足でピストのサイドラインを越えた場合には、たとえその選手がエンドラインの後ろに位置することになり、それによってペナルティトゥッシュを与えることになったとしても、正しい距離で構え直さなければならない(t. 35.1, t. 146 参照)。

11. 選手は、主審による「アン・ガルド」の号令で構える。次に、主審は「エトヴプレ?(準備は良いか?)」と尋ねる。「ウィ」(肯定)または、否定の答えがない時、主審は「アレ」と開始の号令を出す。

12. 選手は、正しく構え、主審の「アレ」の号令まで完全に静止状態を保たなければならない。

13. フルーレとサーブルにおいて、選手は、リー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. 試合は、「アレ」の号令で開始する。「アレ」の号令の前の動作(クーランセ/クーポルテ)は認められない。

2. 試合は、試合の通常かつ正常な状態を変更する特別な場合を除いて、「アルト」の号令で中止される(t. 44. 1/2 参照)。

3. 「アルト」の号令の後、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る。アルト後に行われる全ての動作は、全面的に無効である(t. 44. 1/2 参照)。

4. もしも選手が「アルト」の号令の前に動作を中断し、トゥシュされた場合、そのトゥシュは有効となる。

5. 選手のプレーが危険、混乱を招く、規則違反である場合、一方の選手が剣を手放す、ピストを離れる場合、「アルト」の号令が出される(t. 33, t. 58 参照)。

6. 例外的な状況を除いて、主審は、選手がピストから離れることを許可してはならない。もし選手が許可なくピストから離れる場合、その選手は、(t. 158-162, t. 165, t. 170)の条項の規定にしたがって処罰されなければならない。

接近戦(combat rapproché)

t. 24

フェンシングを接近して行うことは、選手が正しく剣を操作し、フルーレとサーブルにおいて、主審がフレーズを追うことができる限り許される。

コール・ア・コール (corps à corps)

t. 25

1. コール・ア・コールは、両選手が接触することをいう。接触が発生した場合、主審によって試合は中断されなければならない(t. 32, t. 26 参照)。

2. 3種目においてトゥシュを避けるために、または相手にぶつかって意図的にコール・ア・コールを引き起こすことは禁止されている。このような違反が発生した場合、主審は(t. 158-162, t. 165, t. 170)の条項にしたがって違反した選手を処罰する。また、違反した選手のトゥシュは無効となる。

3. 選手が連続して、フレッシュや果敢な前進によって(残忍性や暴力性のない)コール・ア・コールを引き起こしたとしても、フェンシングの基本的な慣習には背いておらず、どんな違反も犯していない(t. 32 参照)

コール・ア・コールとフレッシュ攻撃

t. 26

1. 当条項で問題となる、結果としてコール・ア・コールを伴うフレッシュと「相手に激しくぶつかって衝撃を与えるフレッシュ」とを混同してはならない。このフレッシュは、3種目において意図的かつ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)。
2. 一方、走りながらによるフレッシュ攻撃は、相手を通り越しても、コール・ア・コールを伴わなくても、禁止されていない。主審は、リポスの可能性を無効にしないために早く「アルト」の号令をかけてはならない。もし、相手にぶつからずに走りながらフレッシュ攻撃を行う場合、フレッシュをする選手がピストのサイドラインを横切る場合、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。

エスキーヴ デプラスモンとデパスモン

t. 27

1. デプラスモンとエスキーヴは、その動作中に武器を持っていない方の手および／また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。この違反があった場合、主審は(t. 158-162, t. 165, t. 170)の条項にしたがって違反した選手を処罰することとする。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場合、主審は即座に「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、通り越す際のトゥシュは有効であるが、相手を通り越した後、その選手が行ったトゥシュは無効である。しかし、攻撃を受ける側の選手が、向きを変えて、通過する選手に対して即座に行ったトゥシュは有効である。
3. 試合中にフレッシュ攻撃を行った選手がトゥシュを受けて、なおかつリールやケーブルが抜け、ピストの端を越えるような十分に長い距離を走り抜けたとしても、その選手が受けたトゥシュは無効にはならない(t. 147 参照)。

武器を持たない手と腕による転位と使用

t. 29

1. 攻撃・防御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ことは、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グループの違反にしたがって処罰される。
2. 選手が有効面を無効面で置き換えること、例えば有効面を覆うこと、または異常な動作によって有効面を無効面で置き換えた場合、主審は、条項の規定(t. 158-162, t. 165, t. 170)にしたがってその選手を処罰しなければならない。違反選手が行った全てのトゥシュは無効となる。
3. 試合中、いかなる場合でも、選手は武器を持たない手で電気機器の部分に触れてはならない。(t. 158-162, t. 165, t. 170 参照) 上記の違反があった選手によって行われたトゥシュは、無効となる。

t. 30

1. 試合中に、選手の1人が剣を持っていない方の手、または腕を使用したり、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ことを主審が気付いた場合、主審は、DTによって指名される2人の中立な副審に助言を求めることができる。

2. この2人の副審は、ピストの両サイドにそれぞれ配置され、その試合全体を注視し、自ら挙手するか、または主審の求めに応じて、武器を持っていない手や腕が使用されたか、または有効面を無効面で保護したり覆ったりしたかを指摘する (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こともできる

陣地の得失

t. 31

「アルト」の号令の際に、それぞれの選手がピスト上で位置していた場所は、トウシュが認められるまで保持される。選手達が構え直しをさせられる時には、アンギャルドの距離を保つために2人とも同じ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、コール・ア・コールを理由として試合が中断した場合、コール・ア・コールを受けた選手は、自分が保持していた位置で構え直す。これは、コール・ア・コールでなくても、相手がフレッシュをした場合にも適用される。

ピストの境界線の踏み越し

試合の中断

t. 33

1. 選手が完全に片足または両足がピストのサイドラインを越す場合、主審は直ちに「アルト」の号令を発しなければならない。
2. 選手の両足がピストから出た場合、主審は、境界線の通過後に起こったことを無効にしなければならない。ただし、境界線を越えた選手が受けた単純かつ即時の動作の結果によるトウシュは除く。
3. しかし、片足だけがピストを出た選手によって行われたトウシュは、動作が「アルト」の号令前に開始された場合は有効である。
4. 片方の選手の両足が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残っている選手によって行われたトウシュだけがクー・ドゥブルであっても有効である。フルーレとサーブルでは、それぞれのルールが適用されなければならない。

エンドライン

t. 34

選手の両足がピストのエンドラインを完全に超えた場合、相手の得点となる。

サイドライン

t. 35

1. 片方の選手のどちらかの片足が、ピストのサイドラインを越えた場合、その選手はピストを出た場所から1m 後退しなければならない。選手が攻撃中にピストを出る場合は、攻撃の開始時点の位置に戻ってさらに1m後退しなければならない(t. 36 参照)。
2. 罰則(t. 35. 1)適用後、選手の両足がピストのエンドラインを出る場合、その選手はトウシュされたときみなされる。
3. トウシュを避けるために、(例えばフレッシュであっても)片足でもピストのサイドラインを越えた選手は、条項(t. 158-162, t. 165, t. 170)にしたがって処罰される。

偶発的にピストから出されること

t. 36

選手が(ぶつかって押されるなどの)偶発的原因によってピストの境界線を越えた場合は、罰則は科されない。

対戦時間

t. 37

1. 対戦時間は、実働時間を意味し、「アレ」と「アルト」の号令の間の時間の合計である。
2. 対戦時間は、主審あるいは計時係によって管理される。国際フェンシング連盟公式競技会の決勝戦にいたるとどのような試合でも、時計は観客に見えなければならない。また、時計は選手と主審に見えるように配置されていなければならない。
3. 対戦・リレー戦が(t. 122)にしたがって終了した後、試合中に明白なミスがあったとしても再試合することはできない。

t. 38

プール戦では、下記の条件が満たされた場合に対戦が終了する。

1. 片方の選手が5本のトゥシュを獲得したとき
 - a) この場合、スコアシートに記録されるスコアは、この対戦の最終得点である ($V - n$, n =敗者の得点数)。
 - b) エペでは、両選手が4-4のスコアに達した場合、制限時間を使って試合を決するトゥシュが決まるまで戦わなければならない。この時からクー・ドゥブルはカウントされない(クー・ドゥブルの場合、両選手はピスト上の自分達の位置にそのまま留まる)。
2. 規定時間3分間が経過したとき
 - a) 規定時間終了時に両選手間のスコアに最低1本の得点差がある場合、より多くの得点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るスコアは、対戦の実際の得点である ($V_N - D_n$, N = 勝者の得点数、 n =敗者の得点数)
 - b) 規定時間終了時に同点の場合、両選手は、制限時間最大1分間の延長戦を行い、最初のトゥシュを決めたものを勝者とする。この対戦の開始前に主審は、延長時間終了時においてもスコアが同点の場合の勝者を決定するための抽選を行う。
 - c) この場合、スコアシートに記録されるスコアは対戦の実際の得点である。 $V_N - n$ 、決定打が制限時間内に得点される場合は $V_4 - 4$ 、 $V_3 - 3$ 、 $V_2 - 2$ 、 $V_1 - 1$ 抽選で指定された勝者の場合は $V_0 - D_0$)。

t. 39

1. エリミナシオン・ディレクトは、トゥシュ15本の勝負で3分間ずつの3ピリオドが終了した時に終了する。各ピリオド間に1分間の休憩を伴う。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8点獲得した時に終了する。
2. 1分間の休憩中、試合前に指定された人物以外、選手に接近することができない。

3. 電気審判器に付属した時計は、各ピリオドの終了時に電气得点記録装置を遮断する。

t. 40

1. 対戦は下記の場合に終了する。

- － 片方の選手が15点獲得した時
- － 実働時間 9分が経過した時

2. より多くのトゥシュを得点した選手が勝者とされる。

3. 規定時間終了時に同点の場合、両選手は、勝敗を決定するため、1トゥシュ先取の最大1分間の延長戦を行う。主審はこの延長戦の開始前に、延長戦終了時スコアが同点の場合の勝者を決定するための抽選を行う。

4. 延長戦を行なった場合、スコアシートに記録されるスコアは、対戦内で記録された全てのトゥシュの合計である

団体戦

t. 41

1. リレーの各勝負は、トゥシュ5本（5、10、15、20等々）で行われる。例外的に、リレー戦は、5、10、15以上で終了する可能性がある。リレー戦での選手の最終トゥシュが有効で、同時にペナルティートゥシュが与えられる場合、二つのトゥシュが得点に計上される。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本を得点するまで対戦する。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。以下の試合もトゥシュ5本の累積である。

3. 3分間の時間内に予定の得点に満たない場合、次の試合で対戦する2名の選手は、前対戦者の終了時点の得点から始め、3分間の制限時間内に予定の得点に達するまで戦う。

4. 勝利チームは、最大トゥシュ数45本の得点に達したチーム、また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. 団体戦の最後の試合の規定時間終了時に同点の場合、その最後の試合の両選手によって勝負を決するために制限時間最大1分間の対戦を継続する。対戦開始前に、主審はこの延長時間終了時にスコアが同点の場合の勝者を決定するための抽選を行う。

ベテラン

t. 42

エリミナシオン・ディレクトは、トゥシュ10本の勝負で、各セット間に1分間の休憩を伴う。3分間・2ピリオドで終了する。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。

計時

t. 43

1. 選手は、試合が中断する度に、時間を尋ねることができる。

2. みだりに試合を中断する行為、試合の中断を長引かせる選手に対して、審判は条項(t. 158-162,

t. 165, t. 170) にしたがって処罰することができる。

t. 44

1. 規定の時間が終了した時、審判器は、自動的に大きな音響の信号を発して、審判器の機能を止めることができる。しかし、審判器の停止前に記録された得点はそのままの状態にとどまる。試合は音響の信号で終了する。
2. 時計が得点記録装置に接続されていない場合、計時係は「アルト」と大声で号令して（またはブザーを鳴らして）試合を終了させなければならない。この場合、クー・ランセ（号令前に動作が開始された攻撃）でさえも無効である。
3. 主審は、試合全体を通して経過時間の管理をしなければならない。計時に関して問題があった場合、主審は、残り時間を自身で判断しなければならない。主審は、手動で時間をリセット出来なければならない。必要ならば100分の1秒の正確さをもって事前に表示された時間にもどらなければならない。
4. ワイヤレス装置を使用する場合、試合時間の終了後にワイヤレス装置のランプが点灯してもタッチは、認められない。

負傷またはその他の医療上の理由—選手の棄権

負傷またはその他の医療上の理由—選手の棄権

t. 45

1. FIE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及び／又は医療従事者が適切に証明した試合中の負傷またはその他の医療上の理由が生じる場合、主審は、試合中に最大5分間の治療のための休憩を与えることができる。医療上の中断が行われる場合、担当の医師及び／又は医療従事者のみが治療に必要な時間を決定出来る。この休憩については、FIE医事委員会代表者、また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る。この休憩は必要な治療のみに使用されなければならない。5分間の休憩の終了前あるいは終了時に、FIE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した場合、代表者は選手が個人戦の場合には棄権すべきか、団体戦の場合には選手交代が可能であれば、交代すべきかを決定する (o. 99. 6. a/b 参照)。

選手が棄権する場合及び医療理由による試合継続不可能の判断がなされる場合、FIE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及び／又は医療従事者がFIEの医療棄権書式全ての項目を記入し、DTに提出しなければならない。DTはFIEスーパーバイザーの最終報告書に同書式を添付する。

医療の理由によるあらゆる中断は、プールまたはマッチのスコアシートに記載されなければならない。

2. 選手には、同日の続きの試合において、それ以前に起きた同様の負傷またはその他の医療上の理由により新たな休憩は与えられない。
3. 選手が医事委員会代表者また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休憩を要求した場合、主審は(t. 158-162, t. 166, t. 170)の条項にしたがって罰則が科せられる。
4. 団体戦では、FIE医事委員会代表者・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/医師の決定によって同日に行われる試合に出場することができる。
5. DTは、効率的な競技会進行のために、プール戦での試合順序を変更することができる (o. 71. 1 参照)。

第 6 章 審判とトウシュの判定

t. 46

1. 主審あるいは審判員としての職務を受け入れることにより、審判員に任命された者は、競技規則を守ることに守らせること、最大限の公平さと注意をもって職務を遂行することを名誉にかけて誓う。
2. 審判員は、大会中に、DTメンバー、チーム・キャプテン、自国連盟の公式代表者、コーチ等、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. 国際フェンシング連盟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FIE有効ライセンス所有者である審判員によって指揮される。

2. 主審の役割

- a) 主審は選手の点呼を行う (t. 114, t. 118, t. 119 参照)
- b) 主審は対戦を指揮する。
- c) 各対戦の前に以下に記述されている規定にしたがって、選手の武器、服装、及び用具を検査する。
- d) 主審は電気審判器が適切に機能しているか監視する。
自ら率先してまたは、チーム・キャプテンや選手の依頼により、審判器の機能確認に必要な検査を行い、発見された不具合の箇所をつきとめる。
選手がプラグを抜くなど、用具に関する不正を防止する。
- e) 主審は副審、計時係、得点記録係と協力する。
- f) 主審は審判器のランプが常に見える場所で試合を追うことができるように動く。
- g) 主審は違反を罰する (t. 164 参照)。
- h) 主審はトウシュを与える (t. 54ss 参照)。
- i) 主審は秩序を保つ (t. 137 参照)。
- j) 適切であると判断される際、主審は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を監視しなければならない、メタルピストが試合の進行に影響を及ぼす可能性のある穴があった場合、試合を開始または継続することを認めてはならない。

副審

t. 48

1. 主審は、電気審判器の補助を得て職務を果たす。場合によっては、主審は、手や腕の使用、有効面の転移、エペにおける床へのトウシュ、ピストの横側や後方への踏み出し、または競技規則に規定されているその他の違反について、監視している副審二人の助言を求めることができる。(t. 170 参照)
2. 副審の配置は、個人戦の決勝戦(選手4人)と団体戦決勝戦(2チーム)において義務付けられている。
3. 副審は、主審の両側に配置され、対戦全体を監視する。
4. 副審は、常に同じ選手を監視しないようにエリミナシオン・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対戦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、指名されたビデオコンサルタントは、試合を直接監視し、必要があった

場合にはビデオモニターを見て(t. 60-62、o. 105)規定されているように主審と共に行動する。

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FIEライセンスを保有している審判員であること。
2. ビデオの補助の訓練を受けていること。
3. ピスト上の選手と異なる国籍であること。
4. 主審と異なる国籍であること。

審判員とビデオ審判コンサルタントの指名

個人戦

t. 50

1. プールのラウンドとエリミナシオン・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を選出する。
2. プール戦に関しては、審判員はプール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オン・ディレクト対戦表に関しては、審判委員会代表団は、審判員の中から、(そのシーズン中に獲得したグレードにしたがい)各種目で最良の審判員のリストを作成する。

対戦表の試合順にしたがって審判を行う際、4名の審判員が、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指定される。審判員は準決勝に残った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指名される。

対戦表ごとに抽選が行われるが、コンピュータープログラムに問題がある場合 や、コンピュータープログラム操作官のミスやカテゴリーAとカテゴリーB (FIE定款、12章-倫理規程)間に問題がある場合は、審判委員会代表者によって修正されることができる。コンピューター抽選が修正される場合、DTの合意を伴って、審判委員会代表者と DT 委員長の両方によって署名されなければならない。

競技会前の審判会議において、各審判員は、審判委員会代表者とジュニア競技会に関してはDT 委員長に対して、潜在的な利害関係を宣告することを求められている。この情報は、審判委員会代表者とジュニア競技会に関してはDT 委員長によって、FIEに通告されなければならない。

4. 各ラウンドの終わりに、審判委員会は、職務を十分に満たしていない審判員を更迭させることができる。この決定は、出席している審判委員会委員の過半数をもってなされる。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過半数を持ってなされる(この規定は団体戦にも同様に適用される)。

5. 準決勝以降について、審判委員会は、エリミナシオンディレクトの対戦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抽選で4名の審判員を選出する。なお、審判員は、どの選手とも異なる国籍でなければならない。

決勝戦の15分前に、審判委員会は、準決勝1、準決勝2の順に、この2つの準決勝の審判員の抽選を行う。

2つの準決勝戦が終了すると、すぐに審判代表者は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(およびオリンピックにおいては、第3位決定戦の主審とビデオコンサルタント)を選出する抽選を行う。

6. 抽選は、決勝戦を含む競技会全体に関してコンピューターによっておこなわれる。コンピューター

プログラムは、各抽選にどの審判員が担当になったかを知ることができ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同様に、どのラウンドの抽選がやり直されたかどうか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指名は、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対戦の用紙に記載されなければならない。

団体戦

t. 51

上記の条項(t. 50, 3-7)にあるのと同じ規則は団体戦の各ランコントロールにおいて、2名の審判員を伴って適用される。

ワールドカップ競技会

t. 52

上記の(t. 50 と t. 51)に規定されている規則は、決勝戦にいたるまでFIE審判代表団によって補助され、DTによって適用される。

トゥシュの判定方法

トゥシュの具体性

t. 53

競技会は、電気審判器によって判定される

t. 54

1. トゥシュは審判器の表示によって確定され、必要な場合には副審の意見を参照することができる。(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ゥシュの判断基準となる。

いかなる場合も主審は、電気審判器で適切に記録されない限り、選手がトゥ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トゥシュが与えられる場合である)。

3. 一方、主審は各種目において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、次の行為の結果として記録されたトゥシュを認めない:

- 「アレ」の号令前に開始、「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. 剣先を床や対戦相手以外の面において、故意にトゥシュを行う選手は条項(t. 158-162, t. 165, t. 170)にしたがって処罰される。

t. 56 主審は、下記の規則も適用しなければならない

1. 機械不良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できる。その場合は、トゥシュを受けたと記録された選手が、この不良によって不利益な立場になる場合のみとする。

2. 機械不良の確認は、試合中断直後に行なわれる検査によって、主審の管理のもとに、使用中の用具を何も交換せずに行わなければならない。

3. 主審が判定をくださる前に、主審から要求されないのに用具の修繕を行った・または交換した選手は、トゥシュの無効を要求の権利を失う(t. 47. 2. d 参照)。

4. 試合が実際に再開したあと、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

ることはできない。

5. 検査では、機械不良の結果として判定が誤りであったかの可能性を確認するだけである。(両選手の用具も含めて)機械不良が認められる場所は、無効を判断するにあたってさして重要なものではない。

6. 機械不良が見つかった場合は、検査は何度も繰り返される必要はない。主審によって、または主審の管理下で行われる検査中に、不良が少なくとも1回明白に確認されれば良い。

7. トウシュを受けたと記録された選手の剣が折れた場合、剣の破損がトウシュの記録後に発生したことが明らかでない限り、そのトウシュは無効とされる。

8. 主審は、記録表示されないトウシュや異常に記録表示されるトウシュに、特に注意しなければならない。そのような不良が繰り返される場合は、主審はSEMI委員会のメンバーまたは担当の専門技術員に依頼し、用具が規則に適合しているかを確認しなければならない。

9. 主審は、専門技術員の点検が行なわれる前に、選手が用具や電気審判器全体に何の変更も行っていないことを監視しなければならない。

10. 転倒中また転倒後に行われたトウシュは無効にならない。

t. 57

偶発的な原因により検査が出来ない場合は、いつでもそのトウ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)にしたがって、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りした場合、電気審判器にトウ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。

トウシュの有効性又は優先性

t. 59

1. 試合中断後、主審はすぐに最終のフラーズ・ダルムを簡潔に分析する。

2. 電気審判器によるトウシュ確認後、主審は規則の適用によって、トウシュの有効得点を与えられる選手はどちらか、(エペでは)両者ともトウシュを受けたか、有効なトウシュが存在していないかを決定する (t. 82ss, t. 92, t. 100 参照)。

ビデオ審判の援用

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審判を求める権利を有している。

t. 61

1. 個人戦では、選手は:

-エリミナシオン・ディレクトでは、ビデオの要求は2回可能である。

主審がビデオ審判を要求した選手の判断を支持する場合には、選手のビデオ審判要求の権利はそのままである。

2. 団体戦では、選手は各リレー戦につきビデオの要求は1回のみ可能である。主審がビデオ審判を要求した選手の判断を支持する場合には、選手のビデオ審判要求の権利はそのままである。

3. ビデオ審判を援用する場合、主審はビデオコンサルタントの所に行き、一緒にビデオを見て動作を分析し、主審が最終判定をください。

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において、ビデオ審判動作の再生は観戦者に見えるように会場のスクリーン上で表示されていなければならない。

t. 62

1. ビデオ審判における動作の再生は最大4回までとする。主審は自分が望むスピードで、動作を通常の再生もしくはスローモーション再生等速度を選べる。

2. 全種目において、またいかなる時でも主審は判定を下す前にモニターを参考にすることができる。

3. もし選手のスコアが対戦の終了時に同点の場合、試合を決するトゥシュの判定を下す前に、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、いつでも主審にビデオ審判を使用するように要求できる。

5. -主審の先導

-選手の要請

-同点スコアの場合、試合を決するトゥシュの前

-ビデオコンサルタントの要請

により、主審がビデオコンサルタントと共に動作分析し、判定した結果は最終決定であり、それに対してビデオ審判を再び要求することはできない。

6. 主審が自主的であろうと、選手の要求もしくはビデオコンサルタントの提案であろうと、ビデオを見る度に、主審とビデオコンサルタントの意見は、対戦用紙に記録されなければならない。

Les gestes et les mots de l'arbitrage en escrime



Pour que les escrimeurs prennent la position de garde.



Pour savoir si les escrimeurs sont prêts.



Pour commencer et recommencer le combat.



Pour arrêter le combat avant une touche, en raison de l'escrimeur à droite de l'arbitre. Sans enlever la main s'il y a une touche valable ou non valable.



Position de pointe en ligne de la droite vers l'escrimeur à gauche.



Attaque ou Arrêt (contre-attaque) de l'escrimeur à droite de l'arbitre.



L'escrimeur à gauche de l'arbitre est déclaré touché.



1 point pour l'escrimeur à droite de l'arbitre.



Touché en surface non valable de l'escrimeur à gauche de l'arbitre.



Parade ou Contre-temps exécuté par l'escrimeur à droite de l'arbitre.



Touches aux 2 tireurs.



Un point à chaque tireur.



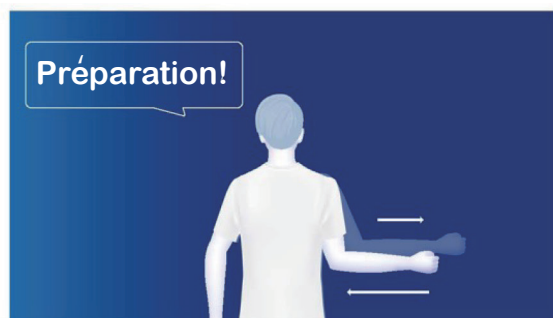
Attaques ou remises simultanées.



Aucun point ou abstention.



Offensive de l'escrimeur à droite de l'arbitre : trop courte et qui ne touche pas.



Attaque ou riposte incorrecte de l'escrimeur à droite de l'arbitre: raccourcir le bras armé ou enlever la pointe.



Franchissement de la limite arrière de la piste avec les deux pieds par l'escrimeur à gauche de l'arbitre.



Modification de la décision de l'arbitre après analyse vidéo à la demande de l'escrimeur à gauche de l'arbitre.



Par mimétisme, l'arbitre indique la Faute de l'escrimeur à droite et il présente le Carton correspondant à la Sanction concernée



Vainqueur : à la fin du match ou de la rencontre l'arbitre doit annoncer le vainqueur et score. Les tireurs seront au milieu de la piste.

Remarques :

1. L'arbitre annonce ses décisions par les mots et les gestes ci-dessus.
2. Suivant la phrase d'armes, l'arbitre emploiera encore les mots suivants sans faire de geste : « Riposte ! », « Contre-riposte ! ». Le geste "Attaque" sera aussi utilisé pour les actions de « Remise ! », « Reprise ! », « Redoublement ! ».
3. Les tireurs peuvent demander à l'arbitre, courtoisement, une analyse plus complète d'une phrase d'armes.
4. Chaque geste doit avoir une durée (1 à 2 secondes), être expressif et correctement exécuté. Ici ils sont exécutés pour l'escrimeur à droite de l'arbitre.

注記：

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」
アタックのジェスチャーを伴って下記の用語を使用する：「ルミーズ」「リブリーズ」「ルドゥブル」「ルドゥブルモン」
3. 選手は主審に礼節をわきまえたうえで、フラーズ・ダルムのより完全な分析を求めることができる。
4. 各ジェスチャーは1から2秒間継続され明確に、正確に行われなければならない。

上記は主に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、または エリミナシオン・ディレクト戦による試合の開始前に、主審は全選手を集めて次の各点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FIE認証ラベルが表示されていること。
2. フルーレでは、各選手がアンギャルドの姿勢の際に、メタルジャケットが条項(m. 28)の規定に適合していること。
3. エペでは、選手が規定のジャケットを着用していること。また、衣服の素材の表面が滑らか過ぎないこと。
4. サーブルでは、各選手がアンギャルドの姿勢の際に、メタルジャケットが条項(m. 34)の規定に適合していること。
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)を着用していること。
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電子通信機器を装備していないこと。

t. 65

1. プール戦では、この検査は選手の点呼の際に行われなければならない。
2. エリミナシオンディレクトと決勝戦ではこの検査はコールルーム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ナシオンディレクトの試合、決勝戦、及び、ワールドカップ大会の決勝戦では、各試合の選手は、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こととする。用具はSEMI委員会(ワールドカップ大会の決勝戦では指名の専門家)の責任のもとに検査されることとする。異常が認められる場合は、不良用具は、処罰なしにただちに置き換えられることとする。SEMI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こととする。試合の10分前に選手は、ピストのエントランスゾーンの試合担当の主審のもとへ行く。主審は、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エントランスゾーン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、選手に武器を渡し、ボディー・ワイヤーに差し込むように求める。ピスト上での検査は行われない。

t. 67

上記の検査に加えて、試合の主審は自らの権限で、または選手やチーム・キャプテンの要請により、いつでも検査や、既に行われた検査の確認、新規の検査を行うことができる(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ユニフォーム、剣、マスクの上

に付いていること、ガードの内側のワイヤーが絶縁されていることおよびフルーレとエペのポイントのスプリングの圧縮が規定通りであることを確認する。武器の交換が行われるたびに、ワイヤーの絶縁とスプリングの圧縮の検査を繰り返す。

2. 武器の検査用に重りを使用する。(m. 11. 3, m. 19. 3, m. 42. 2. d)を参照のこと。

3. エペでは、主審はポワント・ダレの総ストロークと残余ストロークを点検する：

-ポワント・ダレのベースと先端との間に 1.5mm のゲージを差し込んで全ストロークを点検する。

-ポワント・ダレのベースと先端との間に 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・ダレ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)。

t. 69

試合の開始時に主審は、ピスト上の選手の検査済みの予備の用具をピストの近くに置く。

違反用具

t. 70

いかなる場合でも、ピスト上の選手が規定に反するもしくは欠陥がある用具(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専門家に渡す。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、場合によっては修理費の支払後に所有者に返還されることとする。その用具は、再使用する前に再検査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)

-規定のボディーワイヤーが1本だけの状態 -規定のマスクケーブル1本だけの状態

-作動せず、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

-保護用の胸当てを着用していない状態(t. 64. 5 参照)

-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

-マスクの2つめの安全固定装置がマスクの2箇所確実に固定されていない状態

-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〉にしたがって罰則を与える。

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、

- メタルジャケットに穴があり、トウシュを無効と記録する場合
- 武器もしくはボディーワイヤーが機能しない場合
- ポイントのスプリングが圧力不足になる場合
- ポワント・ダレのストロークが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。不良となった用具で得点したトウシュは有効と認められる。しかしながら、試合進行中であつたとしても、アンギアルドの姿勢をとってフェンシングが出来る状態にある選手の武器が、許容されている湾曲(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)にしたがって処罰される。

同様に、試合進行中であつたとしても、アンギアルドの姿勢をとってフェンシングが出来る状態にある選手のマスクが、2つめの安全固定装置で頭に固定されていない選手は、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)にしたがって処罰される。

t. 73

1. 選手がピストに登場した際、あるいは試合中に、選手によって使用される用具が下記のような状態にある場合：

a) 事前に検査済みのマークが付いていない場合、主審は、

- 違反選手が得点したならば、その最後のトウシュ無効にすることとする。
- 条項(t. 158-162, t. 166, t. 170)にしたがって選手を処罰する。

b) 事前の検査で違反の対象とはならなかったが、規則に適合しない場合、主審は 一条項(t. 158-162, t. 166, t. 170)にしたがって選手を処罰する。

c) 事前の検査に合格したが不正がある場合

d) 模造した、または貼り変えた検査マークをつけている場合

e) 意図的に改造されており(つまり、不慮の原因や対戦中の状況以外のやり方 である場合)、事前の検査に合格しない場合

f) 自由自在にトウシュを記録したり、機器を機能させないように改造されている場合

g) 試合中に選手がピスト外の人物と交信できる電子通信機器を装備している場合

上記の c), e), f), 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、防護用プロテクター、ジャケット、ズボン等)を没収し、担当の専門家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)専門家(オリンピックと世界選手権では SEMI 委員会委員)の意見を聞いた後で、主審は、条項 t. 137.2/4 の適用を考慮せずに、下記の処罰を科することとする： - 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ように違反選手を処罰することとする(t. 158-162, t. 169, t. 170 参照)。

3. 主審の判定を待つ間、その対戦は中断されるが、プールのその他の対戦は続行できる。

t. 74

全公式FIE競技会では、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. 規則に合った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) (全FIE競技会で競技の全段階で適用) 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。

t. 75

1. メタ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の背中に名前と国籍がない場合、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(プールからテーブル64、テーブル32等)までである。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. 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。この衣服が規則に適合しない、また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ことができる。印刷がされていない場合、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。

フルーレ 競技の慣例

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。それゆえ、この武器を使った攻撃は、剣先(ポイント)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す、または引きずることは、試合中(「アレ」の号令から「アルト」の号令まで)は禁止されている。いかなる時でもピスト上に武器を置いて剣の湾曲を直すことも同様に禁止されている。これらの規則を違反した場合、条項(t. 158-162, t. 165, t. 170)にしたがって罰せられる。

有効面

有効面範囲

t. 77

1. 有効面は四肢と頭を除く。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 1.5cm~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。ただし、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。

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

(直接であろうと、パラードの結果であろうと) 無効面へのトゥシュ、過失によって生じたトゥシュ、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ず、フラーズ・ダルムを中断し、その後のトゥシュは全て無効となる (t. 79 参照)。

有効面の拡張

t. 79

1. フルーレでは、有効面範囲を身体他の部分で覆いながら保護したり、転位したりすることは禁止されており (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) フラーズ・ダルム中に有効面の保護や転位がある場合、違反選手は第 1 グループの違反にしたがって罰せられる (t. 29 も参照)。

b) フラーズ・ダルム中に有効面の保護や転位の結果、正しく行われたトゥシュが無効と審判器に記録される場合、違反選手は第 1 グループの違反にしたがって罰せられる (t. 158- 162, t. 165, t. 170 参照)。トゥシュは主審によって付与される。

c) しかし、異常な体勢によって選手の無効面と有効面が置き換わった場合、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ことができるが、主審自身が有効なトゥシュであるかそうでないかを決定しなければならない。

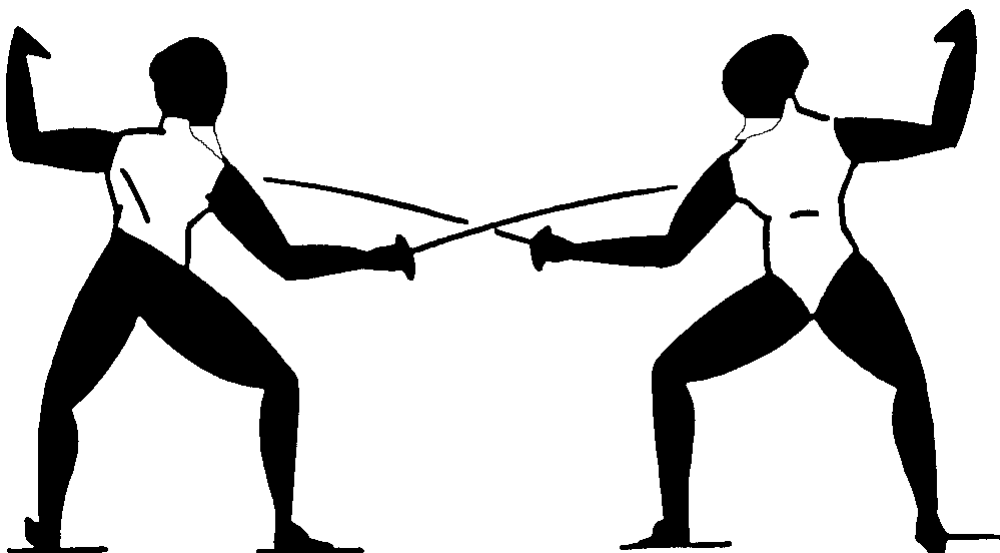


図4 フルーレの有効面

上記の図は、参考用であり、疑義のある場合は、ルールブックの関連する項目の文言が優先される。

トゥシュの無効宣告

t. 80

主審は、電気審判器の特に下記の故障の可能性を考慮しなければならない。試合を実際に再開する（「アレ」の号令）前に、また使用中の装備を何も変更しないで、主審自身の監視のもとに行われる検査によって、下記のどれかが確認される場合、有効面へのトゥシュの表示（色ランプ）により付与したばかりの直前のトゥシュを無効にしなければならない（t. 47. 2/d 参照）。

- トゥシュを受けた選手に対して「有効」と記録されたトゥシュが実際には有効ではない場合
- トゥシュを受けた選手が行った「無効」トゥシュが審判器に記録されない場合
- トゥシュを受けた選手が行った「有効」トゥシュが審判器に「有効」とも「無効」とも記録されない場合
- トゥシュを受けた選手が行ったトゥシュの記録表示が審判器に継続して記録されない場合

t. 81

一方主審は、一方の選手が行ったトゥ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なトゥシュが無効であると記録されたり、又はトゥ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と記録することが判明した場合に、このトゥシュを無効にしてはならない。

トゥシュの有効性あるいは優先性

序文

t. 82

主審のみが、フルーレ競技に適用される下記の基本規則、固有の慣習を適用してトゥシュの有効性あるいは優先性に関する判定をください。

フラーズ・ダルムの尊重

t. 83

1. 全てのアタック、すなわち、正しく行われたすべての初動攻撃動作はパラードされるかあるいは完全に回避されなければならない。フラーズ・ダルムは主審によって追跡され、管理される必要がある（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アタック・サンプル（単純攻撃）（t. 10参照）は、ファントやフレーシュの開始前に腕を伸ばして剣先が有効面を脅かしている時に正しく行われる。
 - b) アタック・コンポゼ（複合攻撃）（t. 10参照）は、最初のフェイントで腕が伸びて、剣先が有効面を脅かしており、また、連続した攻撃動作中とファントやフレーシュの開始の際に腕が曲がらないときに正しく行われる。
 - c) マルシェ・ファントやマルシェ・フレーシュは、マルシェの終了前及びファントやフレーシュの開始前に腕を伸ばして行われる場合に正しく行われること。
 - d) 腕を曲げて行われるサンプル（単純）あるいはコンポゼ（複合）の動作やステップは、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）。

t. 84

フラーズ・ダルムの分析の際の攻撃の優先性の判断には、下記の点に注意しなければならない。

1. 相手がポワント・アン・リーニュの状態にあるときに攻撃が開始される場合(t. 15参照)、攻撃者は前もって相手の剣をそらさなければならない。主審は、攻撃者の剣が相手の剣に単に触れるだけでは、相手の剣を十分に逸らしたと考慮されないことに注意すべきである(t. 89. 5. a 参照)。
2. 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(デロブモン)、優先権は相手にうつる。
3. 脚が互いに交差する連続歩行(パッサヴァン)の前進は、準備動作(プレパラシオン)であり、この準備動作に対する単純攻撃は、全て優先権がある。

t. 85

剣へのバットモンによるアタック

1. バットモンによる攻撃では、相手のブレードの中央から剣先までの部分を、すなわちガードから離れたブレードの3分の2の部分を叩いた時に、アタックは正確に行われ、優先権を持つ。
2. バットモンによる剣に対する攻撃では、相手のブレードの最も強い部分を、すなわちブレードのガードに一番近い3分の1の部分を叩いた時に、アタックは不正確に行われ、これは相手に即時のリポストの権利を与える。

t. 86

パレードは、リポストの権利を与える。単純リポスト(リポスト・サンプル)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、躊躇や停止なく即座に行われなければならない。

t. 87

複合攻撃を行うときに、相手がフェイントの剣を捕らえると、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、相手はアレの権利を有する。アレが有効であるためには、アレは、タン・デスクリム内のアタックの最終動作に先行して行われなければならない。すなわちアレは攻撃者が攻撃の最終動作を開始する前にトゥシュを行われなければならない。

トゥシュの判定

t. 89

フルーレ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こととする。

1. フラーズ・ダルムにおいて、両選手が同時にトゥシュされる場合は、ラクシオン・シミュルタネ(同時攻撃)かクー・ドゥブルかのどちらかである。
2. ラクシオン・シミュルタネは、両選手が同時に攻撃しようと考え、実行したことによるものである。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。したがって、トゥシュにタン・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を行う場合
- b) もし、パラードを行う代わりに素早くトゥッシュを回避(エスキーヴ)しようとして 成功しない場合
- c) もし、パラードの成功の後に一瞬停止し、それが相手に攻撃(ルドゥブルモン、 ルミーズ、ルプリーズ)を再開する権利を与える場合
- d) もし、複合攻撃に対してタン・デスクリムの優先権を持つことなくアレを行う場合
- e) もし、ポワント・アン・リーニュの状態で(t. 15 参照)、バットモンまたは剣を逸らすプリーズ・ド・フェールのあと、攻撃者による直接的なクーをパラードする代わりに、攻撃、または再度ポワント・アン・リーニュの状態にする場合

5. 攻撃する選手だけがトゥッシュされたときみなされる

- a) 相手がポワント・アン・リーニュの状態にあるときに剣を逸らすことなく攻撃が開始される場合 (t. 15参照)。主審は、攻撃者の剣が相手の剣に単に触れるだけでは、相手の剣を十分に逸らしたと考慮されないことに注意すべきである (t. 89. 5. a 参照)。
- b) 攻撃者が相手の剣を捕らえようとして捕らえることが出来ずに(デロブモンの対象となり)攻撃が継続する場合
- c) 複合攻撃において、攻撃者が相手の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) 複合攻撃において、攻撃者が一瞬躊躇して、その間に相手がアレを行うのに対して攻撃者が攻撃を続行する場合
- e) 複合攻撃において、攻撃者が最終動作を開始する前にタン・デスクリム内のアレを受ける場合。
- f) 攻撃者の最初の攻撃がパラードされ、相手が腕を引き戻さず即時に単純リポストを行う時に、攻撃者がルミーズやドゥブルモン、またはルプリーズ・ダタックによるトゥッシュを行う場合

6. 主審は、クー・ドゥ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。

エペ

エペの慣習

トゥシュを行う方法

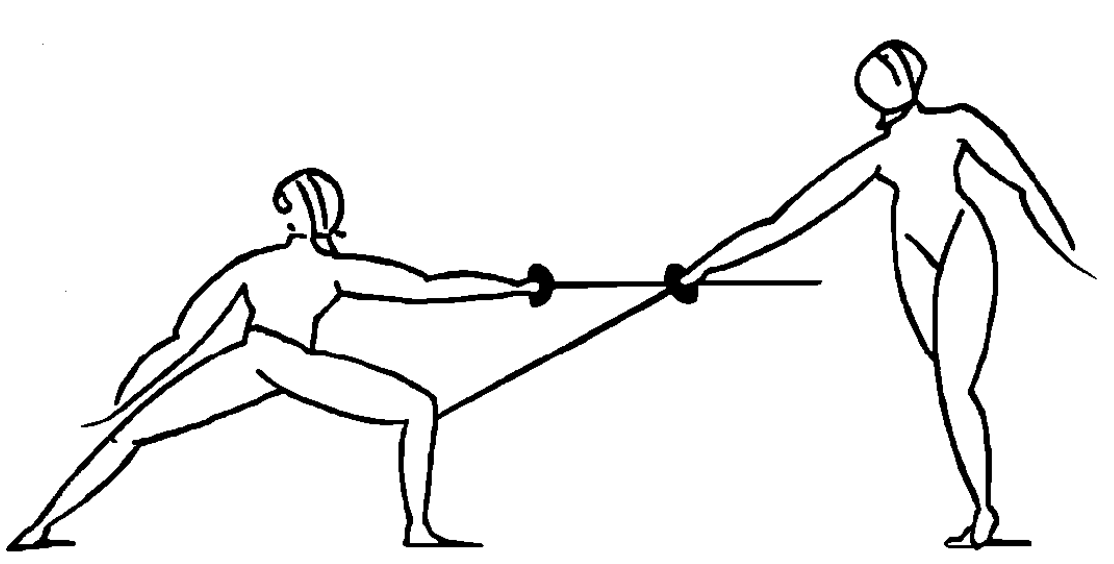
t. 90

1. エペは、ただ突くだけの種目である。それゆえ、攻撃は、ポイント（剣先）だけで行われる。
2. ピスト上で、試合中（「アレ」の号令 から「アルト」の号令までの間）剣先を押したり引きずったりすることは、禁止されている。また、いかなるときにおいても、ピスト上で剣の湾曲をまっすぐに直すことも禁止されている。この規則違反は、条項(t. 158-162, t. 165, t. 170)にしたがって処罰される。

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。したがって、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(図を参照)。



エペの有効面

上記の図は、参考用であり、疑義のある場合は、ルールブックの関連する項目の文言が優先される。

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・ドダブルであり、つまり、各々が相手に対するトゥシュの得点を獲得したことになる。

トゥシュの無効

t. 93

主審は、エペにおいて剣のポイントが互いに接触した場合、または絶縁されていない床に命中した場合のトゥシュを無効としてよい。

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. トウシュを受けたと記録された選手のガードへ行なわれたトウシュ、またはメタルピストへ行われたトウシュが電気審判器にトウシュの表示をする場合
2. トウシュを受けたと記録された選手によって適切に行なわれたトウシュが電機審判器に表示されない場合
3. トウシュを受けたと記録された選手側に電気審判器が偶発的にトウシュを表示する場合、例えば、剣に対するバットモンの後に、対戦相手の動作によって、または、適切に行ったトウ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. トウシュを受けたと記録された選手によって行われたトウシュの記録表示が、引き続いて相手が行ったトウシュによって無効とされる場合

5. 特別な事例

-クー・ダブルが記録され、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ウシュの場合(t. 93.1 参照)、又はピストを離れた後に行われたトウシュの場合(t. 33ss 参照)、有効なトウシュだけが得点を得る。

-クー・ダブルが既に確立されたトウシュと疑わしいトウシュ(審判器の故障、t. 93 参照)によって記録表示される場合、既に確立されたトウシュを行った選手は、クー・ダブルを承認する、もしくは無効の要求をするか選択できる。

t. 95

主審は、トウ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. 主審は、トウ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 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、記録されたトウシュの無効を正当化することはできない しかし、条項(m. 55.4)に規定されている安全装置がない場合、または機能していない場合、選手の背後のプラグが外れた場合には、そのトウシュは無効とされなければならない。
2. クー・ア・テールにより、ピストが破れてしまい、同時に審判器にその選手のトウシュの表示がある場合、トウシュは取り消しとなる。

サーブル

サーブルの慣習

トウシュを行う方法

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、切ったりすることできる武器である。

2. 刀剣の切り刃や平や峰で行われたトゥシュは、全て有効とみなされる(斬り打ちおよび峰打ち)。
3. ガードを使用したトゥシュは禁止されている。ガードを使用したトゥシュは、全て無効とされ、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、すなわ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. ピスト上に剣を置いて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)にしたがって処罰される。

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。
2. 有効面は、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。サーブルでは、身体の他の部分で有効面を覆いながら、有効面を保護したり、転位などをしてはならない(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) もしフローズダルム中に有効面の保護や転位がある場合、違反選手は第1グループ(t. 29もまた参照のこと)に規定されているように処罰される。
 - b) もしフローズダルム中に、有効面の保護や転位の結果として、正しく行ったトゥシュが無効と記録される場合、違反選手は第1グループ(参照 t. 158-162, t. 165, t. 170)の規定にしたがって処罰され、審判はそのトゥシュを付与する。

t. 98

有効面以外へのトゥシュは、トゥシュとしてカウントされず、装置に記録されず、フローズダルムを中断することもなく、その後続くトゥシュも無効にはならない。しかしながら、過失や、両足でピストの横の境界線を踏み越えた後のトゥシュは、有効としない。ただしフローズダルムを中断するので後続のトゥシュを無効にする。

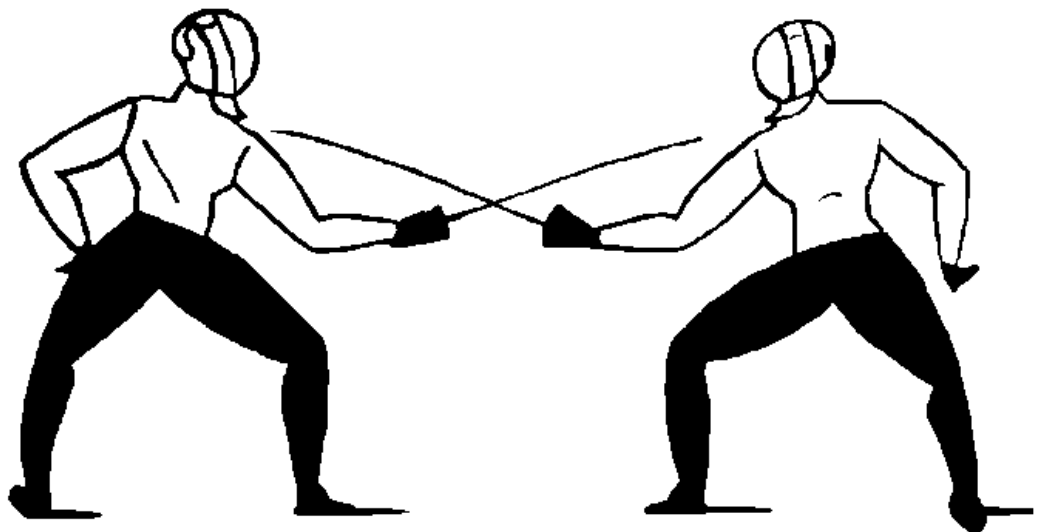


図6 サーブルの有効面

上記の図は、参考用であり、疑義のある場合は、ルールブックの関連する項目の文言が優先される。

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、電気審判器に起こりうる起こり得る全ての故障を考慮にいれなければならない。もし試合が実際に再開される前に、使用中の装置に何も変更を行わない状況で、主審の管理下のもと、注意深く行われた検査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したがって、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い、または 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. トゥシュされたと判定された選手の剣が、条項(m. 24. 6-8) (コキークやヒルトやポンメルの内側と外側の絶縁) に適合していない場合、剣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たとしても、トゥシュは無効にならない。

トゥシュの有効性あるいは優先性

序文

t. 100 主審のみが、サーブル競技に適用される下記の基本規則、固有の慣習を適用してトゥシュの有効性あるいは優先性に関する判定をください。

フラーズ・ダルムの尊重

t. 101

1. 適切に行なわれた攻撃(t. 9. 1参照)は、パラードされるかまたは完全に回避されなければならない、フラーズ・ダルムは最後まで追跡されなければならない。

2. 攻撃は、ポイントが有効面を絶えず脅かす状態で腕の伸ばしがフェイントの開始に先行する場合に正しく実施される。

3. フェイントによる攻撃は、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、フェイントの開始前に腕が伸びて、最も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、最初のフェイントの時点で、フェイントの開始前に腕が伸びて最も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. マルシェ・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、1歩前進の前に腕が伸びて最も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、1歩前進の前に最初のフェイント(参照. t. 103)のために腕が伸びて最も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. 後足が完全に前足に交差するフレイッシュおよび歩行の前進動作(パッサヴァン)は禁止されている。第 1 グループ(参照. t. 158-162, t. 165, t. 170)の規定にしたがって処罰される。違反選手による

トウシュは無効とされる。しかし、対戦相手によって正しく実施されたトウシュは有効である。

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. 相手がポワント・アン・リーニュの状態にあるときに攻撃が開始される場合(t. 15参照)、攻撃者は前もって相手の剣をそらさなければならない。

主審は、攻撃者の剣が相手の剣に単に触れるだけでは、相手の剣を十分にそらしたと考慮されないことに注意すべきである。

2. 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(デロブモン)攻撃権は相手にうつる。

3. 相手の剣がポワント・アン・リーニュの状態でない時に攻撃が開始される場合、クー・ドロワかデガジマン、またはクーベによって、さもなければ、相手にパラードをさせるフェイント(t. 103 参照)を先行させて攻撃をすることができる。

t. 103

1. 複合攻撃では、フェイントは、正しく実施されなければならない、すなわち

a) 腕をまっすぐに伸ばして剣先が絶えず有効面を脅す(剣先によるフェイント)。

b) 腕をまっすぐに伸ばして、刀身と腕がほぼ 135 度の鈍角を形成し、刃が有効面を脅す(切り刃によるフェイント)。

2. もし、複合攻撃中に相手がフェイントの1つを剣で捕まえた場合、相手はリポストの権利を得る。

3. 複合攻撃では、相手は、アレの権利を有するが、有効にするためには、アレは、タン・デスクリム内の攻撃最終動作に先行しなければならない。すなわ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

バットモンによるアタック・オ・フェール

1. 相手の剣をたたいて行う攻撃では、フェーブル(相手の刀身の先端3分の2の部分) にバットモンが行われた場合には、攻撃が正しく行なわれており、攻撃権を維持する。

2. 相手の刀身を叩いて行う攻撃では、フォール(相手の刀身のガードに近い3分の1の部分) にバットモンが行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トの権利を与える。

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、ためらいや中断なしに即座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突きに対しては、パラードの目的は、有効面に相手がトウシュを行う事を防ぐことである。したがって

a) 攻撃が完了する前に攻撃のラインを閉ざしてアタックが到達することを防止する場合、パラードは、適切に行われる。

b)

c) パラードが適切に行われた場合、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。

判定

t. 106

サーブルの基本的慣習の適用について、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・シミュルタネかクー・ドゥブルかのどちらかである。ラクシオン・シミュルタネは、両選手が同時に攻撃しようと考え、実行したことによるものである。この場合、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。したがって両選手のトゥシュにタン・デスクリムは存在しない。
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) 相手のアタック・サンプルに対してアレを行なう場合
 - b) パラードの代わりに、エスキーヴ(トゥシュの回避)を試みて成功しない場合
 - c) パラードに成功した後に一瞬停止(リポスト・ア・タン・ペルデュ)をして、それが相手に攻撃(ル・ドゥブルモンやルミーズ、ルプリーズ)を再開する権利を与える場合
 - d) 複合攻撃中にタン・デスクリムの優先権のないアレを行う場合
 - e) ポワント・アン・リーニュ(参照. t. 15)の状態でバットモンまたは刀身を捕らえて剣を逸らすプリーズ・ド・フェールの対象となる時に、相手の直接トゥシュをパラードする代わりに攻撃を行う、または再度ポワント・アン・リー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) 相手がポワント・アン・リーニュの状態の時(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されないことに注意しなければならない。
 - b) 選手が相手の剣を捕らえようと試みるが(デロブモンで)失敗しても攻撃を続行する場合
 - c) 複合攻撃中に、選手が相手に剣を捕らえられ、相手が直ちにリポストする間も攻撃を続行する場合
 - d) 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) 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) 相手の選手がパラードして、相手が腕を引き戻さずにタン・デスクリム内で即座に単純リポストを行う時に、選手がルミーズやドゥブルモンやルプリーズによるトゥシュを行う場合
5. クー・ドゥブルが存在し、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。

競技会の懲罰規定

第 1 章 適用

規則の対象者

t. 107

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、FIEの競技規則と定款、参加している競技会の特定の規則、礼儀や忠誠といった伝統的慣習、競技役員の手配などを誠実かつ忠実に遵守しなければならない。
2. フェンサーは、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こととする。これらの規則を違反した場合は、全て事実と状況にしたがって、事前の警告後あるいは事前の警告なしに当局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者は、常に秩序を守り、競技会の順調な進行を妨げてはならない。試合中は、誰もピストに近づいたり、選手に助言したり、主審や審判員を批判したり、または干渉してはならない。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ず、競技規則の条項 (t. 130) に規定されている状況と方法によってのみ介入が可能である。主審は、自分が審判を行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 (t. 137. 1-3 参照)。

いかなる理由でも、競技役員を脅迫、または侮辱する人物は第4グループの違反を犯し、条項 (t. 169) にしたがって処罰される。

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 (t. 111 参照)。この規則違反は全て条項 (t. 158-162, t. 167, t. 168, t. 170) にしたがって処罰される。

t. 111

主審やDT当局は、FIEの公式代表者や競技主催者の要請によって、良好な秩序を乱し、試合の順調な進行を身振りや態度や言葉によって妨げる者に対して、警告の有無を問わず競技会場から退去させる決断を下すことができる。

選手

名誉の誓約

t. 112

フェンシングの競技会に出場するという単純な事柄であっても、フェンサーは、規則と競技役員の決定を遵守し、審判員に対して敬意を表し、主審の命令と禁止命令 に良心的にしたがうことを名誉にかけて誓う (t. 158-163, t. 169, t. 170 参照)。

対戦拒否

t. 113

1. FIE加盟の各国連盟所属の選手(個人あるいは団体)は、誰で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ことはできない。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. FIEは、FIE定款の規定にしたがって失格した選手が所属する国の連盟に対して制裁の可否およびその程度を検討することとする (FIE定款 1.2.4 及び競技規則 t. 170 参照)。

定刻の出席

t. 114

全ての装備が規則(t. 64-t. 70 参照)に適合しておりフェンシングの試合を行う準備が整っている選手は、プールや対戦やエリミナションディレクトの試合においては開始指定時間と場所、試合前の用具検査においては指定された時間にいなければならない。競技会において主審が要求する時はいつでも現れなければならない。

t. 115

1. 試合に登場する時、選手は、規定の衣服で、ジャケットのチャックを閉めて、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、選手は頭髪を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。その際、以下のようにすること。

-有効面を覆わないようにする(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する。

-対戦中にもう一度髪を結ぶ必要がないようにする(結び直しにより、対戦が中断するため)。

この規則の違反の場合は、主審はグループ 1 の違反に規定されている処罰が適用され。(t. 158-162, t. 165, t. 170)。

t. 116

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、いかなる場合であっても公衆の面前で選手は衣服の着脱を行ってはならない (t. 126, t. 158-162, t. 165, t. 170 参照)。

t. 117

選手は、試合をするにあたって、規則に適合している完全に正常な状態の2つの武器(1つは予備)と2本のボディーワイヤー(1本は予備)と2本のマスクケーブル(1本は予備)を持って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、団体戦、エリミナシオンディレクト(個人や団体)の対戦の開始前

1. プールや団体戦やエリミナシオン・ディレクトの試合については、指定時間の10分前に集合する (t. 66.1 参照)。主審の最初のコールの際に選手あるいは団体戦メンバー全員が出席していない場合、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見なされる。
3. 団体戦では、試合開始時間の10分前の主審の最初のコールの時に集合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:

個人または団体の競技会中に主審にコールされた時に選手が対戦の準備を整えてピストに現れない場合

- 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。
- b) 最初のコールの1分後に2回目のコールが行われ、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回目のコールの1分後に3回目の最終コールが行われ、出席していない個人選手、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)に規定されている罰則が適用される。

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したがって忠実かつ厳格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こととする (t. 158-162, t. 170 参照)。
2. 全ての対戦は、礼節さや忠実さなど品格を保たなければならない。異常な行動(相手に衝撃を与えるフレイッシュ攻撃、無秩序なプレー、変則的動作、凶暴なトゥシュ、ガードによる攻撃、**トゥシュを取るための意図的な転倒**)、また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サリュウを行なければならない。同様に、最終トウ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ウをし終わるまで試合は終了しない。それゆえ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、両選手はアングルドラインに戻って、サリュウを行い対戦相手と握手をしなければならない。片方又は両方の選手がこれらの規則に従うことを拒否する場合は、主審は、第4グループの違反の規定にしたがって、選手を処罰する (t. 158-162, t. 169, t. 170 参照)。

t. 123

対戦中や対戦後、選手が既にピストから離れても、激しくまたは危険な方法で自分のマスクまたは他の用具を投げるようなスポーツ精神に反するいかなる行動も条項 (t. 169) に規定されているように処罰される (t. 108. 1, 2 及び t. 109 参照)。

t. 124

対戦無意欲 (ノン・コンバティビテ)

対戦無意欲(ノン・コンバティビテ) 1分間トウシュがない対戦、または有効面外を突く得点なしのトウシュもない対戦の場合、対戦無意欲が存在する。

対戦無意欲となる場合、主審は「事実問題」 (t. 136. 2参照) の判断として直ちに「アルト」の号令を発する。

対戦無意欲には以下の制裁が課される。

0.5	対戦無意欲：授与される制裁は他に受けた制裁に累積されない特殊な Pカードで表示される	t.124	1回目 P-イエロー	2回目 P-レッド	3回目 P-ブラック
-----	--	-------	---------------	--------------	---------------

1. 個人種目- エリミナシオン・ディレクト

両方の選手にPイエローカードから開始して、次にPレッドカードが同時に付与される。Pブラックカードは以下1. c)の要領で課される。

a) 最初の対戦無意欲の1分間がある場合、主審は両方の選手をPイエローカードを以て制裁する。

b) 対戦無意欲の1分間が2回目にある場合は、主審は両方の選手をPレッドカードを以て制裁する。

c) 3回目に対戦無意欲がある場合、Pブラックカードが以下の要領で課される。

i) 両方の選手が同点である場合、主審は、当該競技会開始時点でFIEランキングに基づいて設定されたシード順が低い選手をPブラックカードを以て制裁する。FIEランキングに基づいて設定されたシード順が高い選手がその対戦に勝利する。

ii) 両方の選手が同点ではない場合、主審は得点が低い方の選手をPブラックカードを以て制裁する。得点の高い方の選手がその対戦に勝利する。

2. 団体種目

PイエローカードとPレッドカードは、両チーム同時にPイエローカードから開始して、その次にPレッドカードが続いて付与される。Pブラックカードは以下2. c)の要領で課される。

- a) 最初の対戦無意欲の1分間がある場合、主審は両方のチームをPイエローカードを以て制裁する。
- b) 対戦無意欲の1分間が2回目にある場合は、主審は両方のチームをPレッドカードを以て制裁する：
- c) 3回目に対戦無意欲がある場合、Pブラックカードが以下の要領で課される。
 - i) 両チームの得点が同点の場合、主審は当該競技会開始時点でFIEランキングに基づいて設定されたシード順が低いチームをPブラックカードを以て制裁する。当該競技会競技会開始時点でFIEランキングに基づいて設定されたシード順が高い方のチームが対戦に勝つ。
 - ii) 両チームの得点が同点ではない場合、主審は得点が低い方のチームをPブラックカードを以て制裁する。得点の高い方のチームがその対戦に勝利する。

3 個人と団体の両種目

a) 試合または対戦で課されたPイエローカード(警告)や、Pレッドカード(ペナルティートウシュ)及びPブラックカード(場合により敗戦)は、その試合または(9リレー中の)対戦に於いてのみ有効である。続く試合や対戦には引き継がれない。

全てのPカード(イエロー、レッド、ブラック)は個人戦の14対14、団体戦の44対44で課すこと出来ない。

b) 個人戦と団体戦の両方で、Pブラックカードを課されて試合に負けた選手とチームは、当該試合に負けたとして競技会の最終結果にランク付けされる。当該選手・チームは相応のポイントを獲得する。

c) 個人戦と団体戦の両方で、ピリオド/リレーは、PイエローカードやPレッドカードの付与後も継続する。

d) 計測時間は、各トウシュ後、各無効面トウシュ後、ペナルティートウシュ後、各ピリオドやリレーの開始時に再計測する。

e) 主審は、スコアシートにPイエローカード、Pレッドカード、Pブラック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処罰は、その他に受けた処罰に累積されない。

f) 個人戦と団体戦共に、規定時間の終了時に同点である場合、条項(t. 124)は適用せず、条項(t. 40.3と t. 41.5)が適用される。

t. 125

選手は、ピスト内外を問わず、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-----

t. 127

対戦が終わった際、主審は2選手を招集し、明白にスコアを発表しなければならない、そのスコアをDTに伝達する。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。

最善を尽くす

t. 128

選手は、相手が誰であっても、トウシュの得点を意図的に許したり、頼んだりせずに、できる限り最良の順位を獲得するために、競技終了までスポーツ選手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

全ての競技会において、同じ国籍の選手全員は、チーム・メンバーの規律や行動、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(フェンサーであってもなくてもよい)の指揮下にいなければならない。

チーム・キャプテン

t. 130

団体種目では、チーム・キャプテンだけが技術に関する事項を一緒に決断したり、抗議したりするために、主審および/または審判委員会代表者に交渉する権利を有している。抗議の手順は条項(t. 172-175)に規定されている。

チーム・キャプテンの決定に厳格に従ったチーム・メンバーは、関係当局によって責任を負わされることはない。しかし、彼等はチーム・キャプテンの介入以外に関する行為および現行の競技規則に違反した行為に対しては個人的な責任を負う。

コーチ、トレーナー、用具担当技術員

t. 131

1. 個人戦のエリミナションディレクトにおいて、選手のコーチとトレーナーと用具担当技術員は、選手の近くにいることを禁止されている。コーチは運営側によって指定された場所にある競技エリア内にいることを許可されている。

2. 主審は、主審が必要であると判断する場合には一時的にコーチ、トレーナー、用具担当技術員のうちの1人を選手の援助のために近寄ることを許可できる。

3. 選手が進行中の試合に出場している国は、ピスト区域の近くとピスト区域の外側の出入り口に2人まで配置できる。運営側は、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、明確に分けられたチームボックスにおいてチームメンバーと一緒にいる権利がある。

1. チームの試合中、チームメンバーは、チームボックスの中にいなければならない。

2. 団体戦中は、主審の許可なしにピスト区域内に入る権利がない。違反する場合は、主審は条項(t. 158-162, t. 165, t. 170)の規定にしたがって違反したチームを処罰する。チームに科される警告はその団体戦の全対戦に対して有効である。選手が同じ試合中に第1グループの別の違反を犯す場合は、主審はその度ごとにその選手にレッドカードを付与する。

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ことを行ったりしてはならないし、また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。観戦者は、主審が与えることが必要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

序文

t. 134

下記の条項は、競技会場での規律だけを統制する。違反の重大性に応じて、下記の条項を補足し、または場合によっては下記の条項よりも優先されるFIEの懲戒規定(FIE定款第VII章)を適用することができる。

管轄機関

t. 135 懲戒機関は下記の通りである：

- 主審(t. 137 参照)
 - 審判委員会代表者(1 名以上)
 - 技術委員会(DT) (t. 39, o. 15 to o. 22 参照)
 - スーパーバイザー(SV)
 - オリンピックではIOC(国際オリンピック委員会)理事会(t. 142 参照)
 - FIE事務局(t. 143. 1/4, o. 12 参照)
 - FIEの理事会(t. 143. 5 参照)
 - FIE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
- またはFIEの懲戒規定(FIE定款の第VII章)を参照

管轄権の原則

t. 136

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

主審

t. 137

1. 主審は、試合の指揮やトウシュの判定や用具の検査だけでなく、自らが審判している試合の秩序維持にも責任を持つ (t. 47. 2. i 参照)。
2. 試合の指揮者およびトウシュの判定者として、主審は規則に則り、全ての状況により、事前の警告を伴ってまたは警告なく、選手が相手に対して実際に行ったトウシュの得点を与えることを拒否する、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る、審判中の試合から選手を排除するなど、選手を罰することができる。このような場合、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、主審が有している管轄権によって、自らが裁いている試合に参加または待機している全選手、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ことをDTに要求することもできる (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、一時的出場停止もしくは資格停止)をDTに要求することができる (t. 139. 3 参照) 。

t. 138

審判委員会代表者またはスーパーバイザー(SV代表者がいない場合)は、主審の判定に対する抗議を処理する権限のある管轄機関である。

公式FIE競技会のDT(o. 15-o. 22参照)

t. 139

1. DTや審判代表者やSV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、自発的に全ての紛争に介入することができる。
3. 彼らは競技会中の秩序と規律を維持する責任もあり、規則にしたがって処罰することができる。
4. DTは、試合中に宣告された懲戒処分(通告ならびに譴責、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FIE事務局に通告する責任がある)。
5. DTは、最後の審級における処罰や一時的資格停止の対象でないものに対して科される処分の権限を持つ (t. 136 参照) 。

t. 140

(第1段階の管轄機関として) DTや審判代表者やSVが自発的にまたは自動的に行う決定は、FIE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SVの全ての決定は、即時執行できる。決定に対する抗議は、試合中にその決定を一時停止させることはできない。

オリンピック大会でのIOCの理事会

t. 142

国際オリンピック委員会(IOC)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係争の最終的な審級機関として裁決をする。IOC理事会は、自動的にあるいは各国オリンピック委員会やFIEや組織委員会の要請によって介入を行う。

FIE事務局、懲戒委員会、理事会、スポーツ調停裁判所

t. 143

1. NFやDTやその他の公式FIE競技会の際の管轄機関からFIEに送られた全ての規律上の問題は、FIE事務局に委託される。後者はそれをしかるべき機関へと送付する。
2. FIEの懲戒委員会は、FIEによって管理される権限のなかで、FIEに託された全ての規律上の問題を処理したりDTや審判委員会代表者や(代表者がいない場合) SV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FIEの司法機関である。
3. スポーツ調停裁判所(CAS)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、FIE事務局は懲戒規定に則って裁定を受ける人間の資格停止に関して必要な予備的行政措置を講じることができる。
5. 理事会は懲戒委員会の決定が尊重され履行されることを保証する。

FIEの懲戒規定(FIE定款第VII章)を参照

第3章 処罰の分類

カテゴリー

t. 144

さまざまな種類の違反に適用できる処罰の分類がある (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付与を拒否
- 実際に受けていないトゥシュに対する得点付与
- 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罰:

- 実際に受けていないトゥシュに対する得点付与
- 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. 永久資格停止をのぞいてこれらの全ての処罰は、競技会の管轄機関(主審とDT)によって適用できる。
2. 一時的資格停止は、サリュウを拒否する選手の場合だけに、これらの管轄機関によって適用することができる (t. 122, t. 170 参照)。

FIEの懲戒規定(FIE定款第VII章)参照

t. 146

実際になされたトゥシュに対する得点付与を拒否

t. 147

選手が相手の有効面に実際にトゥシュを行ったとしても、フェンシングの有効時間内にトゥシュが行われぬ、ピストの境界線を越える、電気審判器に欠陥がある、トゥシュを行うときに暴力性があるなど、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ことがある (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付与

t. 148

選手は、エンドラインを越える(t. 34 参照)、相手のフェンシングを妨害する違反、相手にぶつかるフレイシュ、武器を持っていない手の使用など 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ことがある (t. 137. 2, t. 162. 1/2, t. 165, t. 166, t. 167. 1, t. 170 参照)。

排除

t. 149

1. フェンシング中、相手に対して暴力的行為や報復的行為を行う、または最善を尽くして対戦しない、相手との不正取引から利益を受ける選手は、その競技から排除されることがある。
2. 競技から排除された選手は、次の回戦への資格を獲得していても、継続してその競技会に参加することはできない。その選手は、個人種目のランキングの権利を喪失し、この失格選手の後にランキングされている全ての選手はこの競技会結果で順位が1つ繰り上がる。必要ならば、2つの3位がシードのランキングに従って決定される。いか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順位が1つ繰り上がる。

懲戒処分

競技から排除

t. 150

1. 競技からの排除は、規律上の違反(ピストに時間通りに現れない、規則に適合していない武器、競技運営者に対する非礼な態度など)にも科せられる。
2. 競技からの選手の排除に適用される処罰は、上記の条項(t. 149)に定められているものと同じであ

る。

競技会場あるいはトーナメント会場からの追放

t. 151

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ことができない。
2. この処罰がチームに適用された場合、そのチームの各メンバーの状況がそれぞれに考慮されなければならない。さらに、そのチームのメンバーは、場合によっては、それぞれ異なる処罰が科せられる可能性がある (t. 130 参照)。

t. 152

選手以外で競技会に参加・出席している人々(コーチ、トレーナー、用具担当技術員、補助員、役員、観戦者)も追放されることがある。そのような場合、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(t. 133, t. 137. 3, t. 170 参照)。この措置は何人にも補償を生じさせるものではない。

資格停止

t. 153

1. 誠意があれば、選手の失格が一時的な資格停止または永久的な資格停止になることはない。しかし、意図的な不正に対しては、追加処罰がその選手に対して行われることはある。
2. 失格選手を出場させたチームの選手は排除され、チームも失格となる。
3. 失格の結果は、競技から排除の場合と同じである(t. 149 参照)。

譴責

t. 154

より厳しい懲戒処分に当てはまらない場合、選手や役員は、譴責処分を受けることがある。

一時的資格停止

t. 155

1. 一時的資格停止を受けた選手は、停止期間中には公式FIE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、停止処分の際に定められた期間と場所を制限され、職務遂行を禁止される。

永久的資格停止

t. 156

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。

処罰の告示

t. 157

1. DTは、試合中に適用した処罰とその理由をすぐにFIE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IOC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 種類の処罰が条項(t. 170)の表に表示されている事例に適用される。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、まず一番軽い罰則を科さなければならない。

t. 159

処罰は加重方式であり、ブラックカード以外の処罰は、その試合のみに効力がある。ブラックカードは、競技会からの除外と残りのトーナメントの出場停止および現行シーズン、次のシーズンもしくはその両方であろうと、それ以後のシーズンの60日間の出場停止を意味する(9月1日から世界ジュニア選手権大会／9月1日から世界シニア選手権大会開催までの間)(t. 169.2 参照)。

t. 160

しかしながら、団体戦においてメンバーの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、資格停止の処罰は受けない。処罰を受けた選手のみが、条項t. 159にしたがって、処分を受ける。また、資格停止期間中は団体戦の選手として選抜することはできない(o. 99.8参照)。

t. 161

違反選手が得点したトゥシュが無効になる場合がある。試合の間、違反に関連した状況で得点したトゥシュのみ無効にできる(t. 170 参照)。

t. 162

処罰は次のとおりである。

1. 警告：主審は違反選手に対してイエローカードを付与する。選手は、自分がさらに違反するとペナルティートゥシュを受けることになると認識する必要がある。

2. ペナルティートゥシュ：主審は違反選手にレッドカードを付与する。1点分のトゥシュが相手の得点に付加され、勝負のかかっている最後のトゥシュの場合は、その試合に負ける。さらに、レッドカードを付与されたあとは、その次の違反の種類によって、レッドカードまたはブラックカードが続く(t. 170 参照)

3. 主審は違反選手にブラックカードを付与することにより、違反選手は、競技会から排除、残りのトーナメントおよび、現行シーズンであろうと次のシーズンであろうと、以後のシーズンの60日間の出場停止となる。

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)、ペナルティートゥシュ(レッドカード)、および排除(ブラックカード)

は、それらの処罰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。

権限

t. 164

競技規則のさまざまな条項に記載されている違反と罰則は、条項(t. 170)の表に要約されており、4つのグループに区分されている (t. 165-t. 169 参照)。これら全ての罰則は、主審の権限内にあるが、DTは常に介入する権限を持っている (t. 139. 1-3 参照)。

第1グループの違反

t. 165

第1グループの最初の違反は、違反の種類に関わらずイエローカード(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または別の違反を犯す場合は、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。

第2グループの違反

t. 166

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(ペナルティートウシュ)で処罰される。

第3グループの違反

t. 167

1. 第3グループの初回の違反は、違反選手が既に第1グループや第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(ペナルティートウシュ)で処罰される。
2. もし同じ対戦中にその選手がこのグループの同じ、または別の違反を犯す場合は、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(9月1日-世界ジュニア選手権大会、9月1日-世界シニア選手権大会)の60日の出場停止)

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かつ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. 主審はピスト内外で騒動を起こした者に対して、直ちに違反者を排除・追放できる。

第4グループの違反

t. 169

1. 第4グループの初回の違反は、ブラックカードは、競技会からの除外と残りのトーナメントの出場停止および現行シーズン、次のシーズンもしくはその両方であろうと、それ以後のシーズンの60日間の出場停止を意味する(9月1日から世界ジュニア選手権大会/ 9月1日から世界シニア選手権大会)。

2. さらにFIE競技会、またはFIE懲罰規定にしたがう連盟によって組織される競技会において与えられたブラックカードは、10日以内にFIE会長宛に報告されることとする。会長は、犯した違反の重大さがFIEのSVやDT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、懲戒裁定機関を設置し、競技会で与えられた処罰に加えてさらなる処罰を科すことが正当かどうかを決定する。

違反と処罰

t.170「違反と処罰の一覧表」参照

この表は要約で疑わしい場合は、本条項の公式文書を参照が求められる。

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	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、エリミナシオン・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登場しない	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 ブラック カード(排除)
0.5	対戦無意欲：授与される制裁は他に受けた制裁に累積されない特殊なPカードで表示される	t.124	1回目 P-イエロー	2回目 P-レッド	3回目 P-ブラック
			1回目	2回目	3回目
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	t.23.6			
1.2	トウシュ回避のためのコール・ア・コール*	t.25.2			
1.3	相手に背を向ける*	t.27.2			
1.4	有効面の覆い隠しまたは有効面の転位*	t.29.2, t.30.1, t.79			
1.5	対戦中に電気機器に触れたり掴む*	t.29.3			
1.6	トウシュ回避のためサイドラインを出る*	t.35.3			
1.7	正当な理由なしに試合を中断する	t.43.2			

1.8	欠陥があるまたは不適合な服装・用具 予備剣、予備ボディーワイヤーの欠如	t.71, t.72, t.73.1.a, t.117			
1.9	ピスト上で剣を直す	t.76.2, t.90.2, t.96.5			
1.10	ピスト上で剣先を押し曲げたり引きずる (フルーレ、エペにおいて)	t.76.2, t.90.2			
1.12	ガードで行なったトゥシュ* ; (サーブルに おいて) 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髪	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 ; ピスト上での着替えや脱衣	t.116, t.121.2, t.125, t.126			
1.16	ピスト上での不規則な動き* 転倒しながらまたは転倒後のトゥシュ*	t.121.2			
1.17	不合理な抗議 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			

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	認定されない医療上の理由を口実に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					
2.5	相手以外に故意にトウシュを行う*	t.55.2			
2.6	乱暴、危険、報復的な行為； ガードやポンメルで殴打する*	t.121.2, t.147, t.149.1			

第3グループの違反			1回目	2回目
	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付与できる (t.168)	t.108.2, t.109, t.110, t.137.2		ブラックカード
	不誠実な試合*	t.121		
	広告規定違反	広告規定		
	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		
	F I E 規定に適合するフェンシングウェアと用具を着用しないウォームアップやトレーニング	t.20.2		
	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）
試合中に交信可能な電気通信装具を装備している選手	t.64.6, t.68, t.73.1.g	
不正な装具、検査マークの偽造や移し変え	t.73.1.c-d-e	
トウシュを記録する装置を機能させない 故意の装具改造	t.73.1.f; m.5.5.d	
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	
スポーツマンシップに違反	t.121.2, t.122; t.123; t.149.1	
試合前、試合後に相手や主審、観戦者に対するサリュウの拒否	t.122	
共謀して利益を得る、または相手を有利にする行為	t.128, 149.1	
故意の野蛮行為	t.149.1	
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、主審はそれ以降は レッドカードで処罰する
イエローカード	警告(対戦の間有効) 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(t. 124)	Pイエロー(警告)とPレッド(ペナルティートウシュ)とPブラック(対戦や対戦に負ける 可能性)のカード。個人戦と団体戦の両方で、P ブラックカードを受けて対戦に負けた 選手とチームは、対戦に負けたとして競技会の最終結果にランク付けされる。彼らは相 応するポイントを受ける。

第 5 章 手続き

原則

t. 171

様々な処罰は、公平に裁決しかつ違反の重大性と違反が行なわれた状況を考慮する管轄機関によって科される (t. 135, t. 158-162, t. 176-178 参照)。

抗議と上訴

主審の決定に対して

t. 172

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ことはできない (t. 136. 1/2, t. 137. 2 参照)。
2. 選手が試合中に主審の事実問題に対する判定を疑って、この原則に違反した場合、規定にしたがって処罰される (t. 158-162, t. 165, t. 170 参照)。しかし、主審が規則についての無知であったり、誤解があったり、または競技規則に反する方法でルールを適用したりした場合、この件に関する抗議は考慮される。事実問題は、トウシュの有効性や優先性、選手がピストのサイドライン、エンドラインを出たかどうか、選手の行動が第3グループや第4グループの違反であるかなど制限されず、ピスト上で発生したことを考慮する主審によって行われる判定を含む。

t. 173

抗議は、下記のように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、所定の形式はないが、礼儀正しく行われなければならない。また、のち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

主審が自分の意見を主張する場合、審判委員会代表者またはS V(代表者がいない場合)は抗議を処理する権限を有する (t. 141 参照)。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)にしたがって処罰される。

その他の抗議と上訴

t. 175

主審の判定とは関係のない不服および抗議は、DT宛に速やかに書面で行なわれなければならない。

t. 176

DTやF I E代表者によって行なわれた決定に不服や抗議がある場合、(t. 140 と定款の条項 7.2)にしたがってF I E事務局宛に申し出なければならない。

判決方法

t. 177

DTの決定は、多数決投票により行なわれ、投票の結果同数の場合、会長が決定票を有する。

再犯

t. 178

1. スポーツマンシップや秩序、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、排除、失格、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、再犯した選手となる

2. 再犯に対しては、下記のペナルティーが科せられる。

- 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、トーナメントにおける資格停止

F I Eの懲戒規定（F I E定款第VII章）を参照