

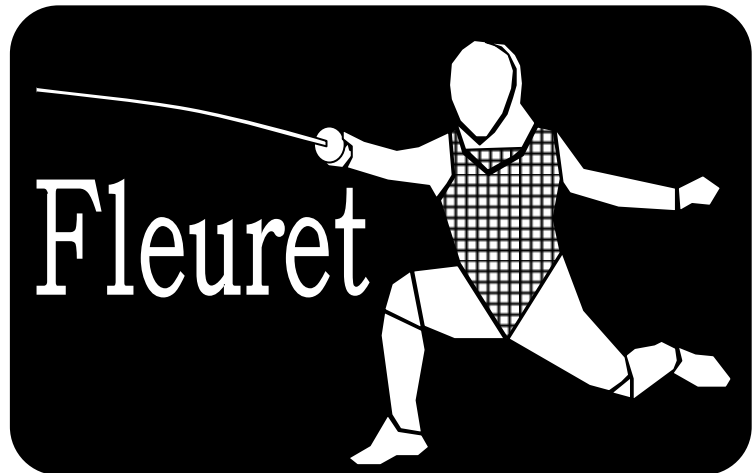
## フェンシングの見方

# Fleuret (フルーレ)

右図の上半身の網掛部分（有効面）を突くと、審判器の色ランプ（赤または緑）がつき、得点になります。そこ以外を突くと、白いランプがつき、得点にはなりません。

剣は、小さなガードの付いた短形の柔軟なものを用います。

剣の重さ	500 g 以下
剣の全身	110 cm以下
鏢⇄剣先	90 cm以下
鏢の直径	12 cm以下



※  部分が有効面

火薬を使用した武器の出現後、剣による戦いはこれに取って代わり、決闘だけに使われていくようになりました。その練習として17世紀中頃から、いろいろな慣習（ルール）を盛り込んだ「フルーレ」という種類の剣術ができました。

このことから、フルーレでは「攻撃をするためには、まず腕を伸ばす」ことから始まり「攻撃されれば、相手の剣を完全に払いのけてから攻撃」をしなければなりません。この攻撃と反撃の剣と剣の渡り合いが、フルーレの最大の見どころと言えるでしょう。

フランスでは、この剣と剣の攻撃を Phrase d'Arme : フラーズ・ダ・ルム（剣と剣の旋律）と表現しています。

フルーレで使用する剣の長さは、最大110 cm以下（剣身90 cm以下）、重さは500 g以下です。剣先には500 gの強さのバネが入っていて、これ以上の力で突くとランプが点灯します。剣先はしなやかで、昔剣先に色の付いたポイントを付けていたため、フランス人はこの剣を花（Fleret : フルーレ）にたとえたことから、「フルーレ」という名前が生まれました。

有効面は胸部、腹部、背部です。これらの部分は、試合中は、ベスト・コンドクトリス（Veste Conductrice 通常メタル・ジャケット）と呼ばれる金属繊維でできた衣類で覆われています。この部分を突かれると、突いた選手側の「赤」または「緑」の色ランプが点灯します。メタル・ジャケット以外の部分、例えばマスクとか両腕、両足などを突けば白いランプが点灯し、無効となります。また、色ランプと白いランプが両方点灯しても、これは無効です。

フェンシングの試合場はピストと呼ばれ、ピストは幅1.5 mから2.0 m、長さ14 mです。

試合時間は、個人対抗予選プールと学校対抗においては、5本勝負で3分間です。個人対抗トーナメントは、15本勝負で3分ずつ3セットに分けられた最高9分間で行われ、各セット間には1分間の休憩があります。もし規定時間終了時に同点の場合は、アドバンテージ決定のための抽選の後、1分間を限度として1本勝負を行います。この間に勝者が決定しない場合は、アドバンテージを有する選手が勝者になります。

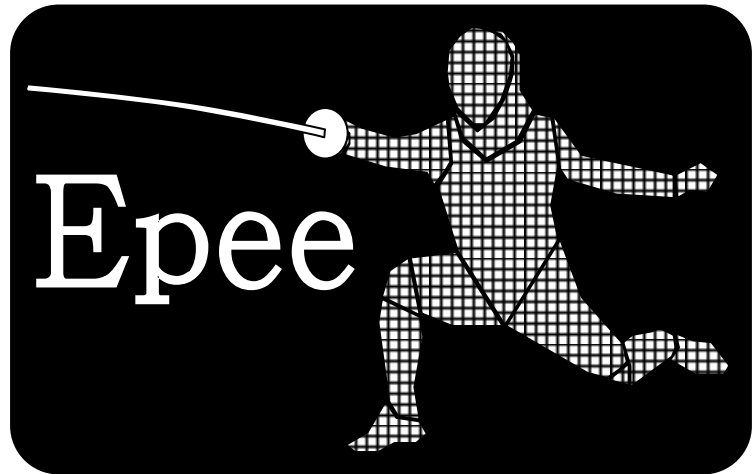
本大会では、男女個人対抗と男女学校対抗で競技を行います

# Epee (エペ)

得点となるのは、つま先から頭までの全身です。どこを突いても得点になります。

剣は、手を保護する大きなガードの付いた、より硬直なものを用います。

剣の重さ	770 g 以下
剣の全身	110 cm以下
鏢⇄剣先	90 cm以下
鏢の直径	13.5 cm以下



※  部分が有効面

17世紀中頃、剣先で相手を突くだけの「エペ」という剣（術）が生まれました。それ以前は「ラピエール」という、「切って」も「突いて」もよい剣が使用されていました。エペの出現以来、エペは急速に普及し、ラピエールにとってかわる剣術の主流となりました。

現在のエペ競技は、正式の決闘用剣技として行われていたものが競技化したもので、昔の決闘そのままの要素が盛り込まれており、有効面はつま先から頭までの全身です。

エペで使用する剣の長さは、最大110 cm以下（剣身90 cm以下）、重さは770 g 以下です。剣先には750 gの強さのバネが入っていて、これ以上の力で突くとランプが点灯します。ラピエールという決闘用の剣の流れを受け継ぎ、昔ながらの三角形の剣先の剣身を持った風格のある形をしています。

有効面を相手より早く突けば自分の色ランプが点灯し、勝ちになります。しかし、電気審判器の中に1/25秒～1/20秒のタイム差がセットされていて、このタイム差以内で両選手が「同時命中打(Coup Double: クー・ドゥーブル)」をすると両選手の色ランプが点灯し、お互いに1ポイントずつ与えられます。西洋の決闘は、自分の名誉を守るために行われたので、相手に血を流させれば終わりました。その時、自分も血を流したら相打ちになるので、エペには相打ちがあるのです。

全身が有効面で、素早い突きが要求されるため、一見ゆっくりした試合運びの中にも、選手の張り詰めた気迫が感じられるところが見どころとも言えるでしょう。

試合時間は、フルレ・サーブルと同様で、規定時間終了時に同点の場合も同様です。

本大会では、男女個人対抗で競技を行います。


# Sabre (サーブル)

得点となるのは、頭と上半身で右図の網掛部分です。

剣は、手を囲う大きなガードの付いた平らな剣身をもつ、柔軟なものを用います。

剣の重さ	500 g 以下
剣の全身	105 cm以下
鍔⇄剣先	88 cm以下
鍔の直径 (縦)	15 cm以下
鍔の直径 (横)	14 cm以下
鍔の深さ	15 cm以下



※  部分が有効面

サーブルは他の2種目とは異なり、その昔ウラル山脈地域の騎馬民族が行っていた剣術で、9世紀にいまのハンガリーに根を降ろしました。フランスなど西ヨーロッパ諸国ではあまり普及しませんでした。馬上の剣術として19世紀にイタリアにおいて、現在見られる形ができあがりました。

サーブル競技は、馬上で行う軍刀術がスポーツ化したもので、他の2種目とは異なり「斬り」が主体ですが、「突き」もできる競技です。

サーブルで使用する剣の長さは、最大105 cm以下(剣身88 cm以下)、重さは500 g以下です。「斬る」動作が入るために、剣身は扁平で刃が付いており、いわゆる「みね」の部分も剣先1/3が裏刃になっていて、その「刃」の部分で切れば有効になります。

有効面は腰(正確には、両脚の付け根)より上部で、そこを「斬る」または「突く」とポイントになります。これは戦いのときに相手の馬を傷つけることを避けるために、腰から下を攻めなかったことからきています。また、以前は主審1人、副審4人で合議の上、得点を判断していましたが、現在は電気審判器を使用するため、フルーレ・エペと同様に主審1人で得点を判定します。ただし、無効面についてはフルーレと違い、白いランプは点灯しません。フルーレ同様、細かな規定が決められているため、攻撃権の取り扱い、防御の方法が判定に影響します。この剣と剣の攻防と、豪快でスピード感あふれる「斬り」が見どころです。

試合時間は、フルーレ・エペと同様で、規定時間終了時に同点の場合も同様です。

本大会では、男女個人対抗で競技を行います。