

第1編 競技規定

共通規則及び3種目一般規則

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、すなわち、下記の競技会においては必ず適用されなければならない。
- －全カテゴリーの世界選手権大会
 - －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
 - －地域別選手権大会

第2章 用語

競技会(competitions)

アソー (assaut) とマッチ (match)

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

団体戦 (ランコントル rencontre)

- t.3 異なる2チームの選手によるマッチの総計を「ランコントル」と呼ぶ。

競技 (エプルーブ epreuve)

- t.4
- 1 競技は個人戦 (マッチ) または団体戦 (ランコントル) の集合体で、勝者の決定が義務付けられている。(注 種目のこと 例: 男子個人フルール、女子エペ団体等)
 - 2 競技は種目、性別、年齢、及び個人戦か団体戦かにより区別される。

選手権大会 (シャンプイオナ Championnat)

- t.5 選手権大会は、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。

フェンシングの判定に常用される専門用語の説明 *注1

注1：この項は、読者の規則理解を補助するために含まれているのであり、フェンシングに関する論文では決してないことを強調する

タン・デスクリム (temps d'escrime)

- t.6 タン・デスクリムはフェンシングにおける一つの単一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.7 定義

- 1 攻撃動作 (アクション・オフンシヴ 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。
 - －アタックとは、ファント (fente) かフレッシュ (flèche) の開始に先立って腕を伸ばし、継続して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.56ss, t.75ss)
 - －リポストとは、アタックをパラード (parade) した選手が行う攻撃動作である。
 - －コントロール・リポストとは、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・デファンシヴ actions defensives) は、パラードである。
 - －パラードは、相手の攻撃動作を剣で阻止する防御動作である。

説明

t.8

攻撃動作 (actions offensives)

1 アタック (attaque)

動作は下記のとどちらか一つの動きで行われる場合、**サンプル (simple)** である：

ダイレクト (**directe**) 「同一ラインで」

アンダイレクト (**indirecte**) 「別のラインで」 (補足：デガジュモン (後述) またはクーペ (後述) で別のラインを攻撃すること)

複数の動きで行われる場合、動作は**コンポゼ (composée)** である。

2 リポスト (riposte)

リポストは動作とその動作の速度によりイメディアット (**immédiate** 即座の)、またはア・タン・ペルデュ (**à temps perdu** 遅延した) である。

リポストは：

a) リポスト・サンプル・ダイレクト (**riposte simples directes**)

－リポスト・ドロアト (**riposte droite**)：パラードを行ったライン上で相手をトゥシュするリポスト

－リポスト・シュ・ル・フェール (**riposte sur le fer**)：パラード後、ブレードに沿って滑らせながら相手をトゥシュするリポスト

b) リポスト・サンプル・アンダイレクト (**riposte simples indirectes**)

－リポスト・パール・デガジュモン (**riposte par dégagement**)：パラードを行った反対側のラインで相手をトゥシュするリポスト (パラードが上のラインで行われた場合は相手のブレードの下を通過させ、パラードが下のラインで行われた場合は相手のブレードの上を通過させる)

－リポスト・パール・クーペ (**riposte par coupé**)：パラードを行ったラインの反対側のラインで相手をトゥシュするリポスト (常にブレードは相手の剣先の上を通過する)

c) リポスト・コンポゼ (**riposte composée**)

－リポスト・アン・ドゥブロン (**riposte en doublant**)：パラードを行ったラインの反対側のラインで相手をトゥシュするリポスト、ただし、相手のブレードの周りを完全に1回転させた後でトゥシュする。(補足：リポスト・パール・デガジュモンの後、相手がパラード・シュール・クレールをするときデガジュモンでトゥシュするリポスト)

－リポスト・パー・ユヌ・ドウ (**riposte par une-deux**)：パラードを行ったラインで相手をトゥシュするリポスト。パラード後、最初に相手のブレードの下を通過させて反対側のラインに自分のブレードを置いてから行う。(補足：リポスト・パール・デガジュモンの後、相手がパラード・アンダイレクトをするときデガジュモンでトゥシュするリポスト)

3 コントル・アタック (**contre-attaques**)

コントロール・アタックは、相手の攻撃動作中に行う攻撃動作あるいは攻撃防御動作である。

a) アレ (**arrêt**) 相手のアタック中に行うコントロール・アタック

b) アレ・パール・オポジション (**arrêt par opposition**)：相手のアタックが終了するラインを閉

じて行うコントロール・アタック(t.56ss, t.64ss, t.76ss)

c) アレ・アベック・タン・デスクリム (**arrêt avec temp d'escrime**) : (t.59, t.79)

4 その他の攻撃動作

a) ルミーズ (**remise**)

相手がパラードや後退した後、リポストを行わずに剣の接触を中止したり、またはア・タン・ペルデュやアンディレクト、コンポゼのリポストを行った時に、最初の攻撃に引き続き腕を引き戻さないで行う即時の単純攻撃動作である。

b) ルドゥブルモン (**redoublement**)

リポストせずに、パラード、後退または有効面を移動させることにより最初の動作を単にかわした相手に対して、サンプルまたはコンポゼで行う新しい動作である。

c) ルプリーズ・ダタック (**reprise d'attaque**)

アン・ガルド (**engarde**) の姿勢に戻った直後に行う新たな攻撃である。

d) コントル・タン (**contre-temps**)

相手のアレに対して攻撃者が行う全ての動作である。

防御動作 (アクション・デファンシヴ **actions défensives**)

t.9 パラードは、アタックと同じラインで行われる場合、パラード・サンプル (**parades simples**) かパラード・ディレクト (**parades directes**) である。
アタックのなされた反対ラインで行われる場合は、パラード・シルキュレール (**parade scirculaires**、補足：パラード・コントロールに同じ) である。

ポワント・アン・リニュ (**pointe en ligne**)

t.10 ポワント・アン・リニュとは、剣を持っている方の腕が真っ直ぐに伸びており、ポアント (**pointe**) が継続して相手の有効面を脅かしている特定の姿勢である。(t.56.3.a/b/c, t.60.4.e, 60.5.a, t.76, t.80.3.e, t.80.4.a/b)

第3章 競技場 (テラン Terrain)

t.11 競技場は平坦な表面でなければならない。両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。とくに光りに関しては注意しなければならない。

t.12

- 1 フェンシングに使用される競技場はピスト (**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.13

- 1 ピストの幅は1.5mから2mである。
- 2 長さは14mである。それゆえに、センターラインから2mのところに位置した選手には、ピスト後方境界線を両足で踏み出さずに自由に後退できる5mの距離がある。

t.14

下記の通り、ピストには全長に対して直角にはっきりと5本の線が引かれなければならない。

- a) センターライン1本をピストの幅全体を横切って破線で引く。
- b) 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。この線は両方ともピストの幅全体を横切って直線で引かれなければならない。
- c) 後方境界線をセンターラインから7mの所に、ピストの幅全体を横切って直線で引く。
- d) 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、出来れば違った色を使用して、後方境界線の直前2mを明白に区別しなければならない。(図1と2を参照)

第4章 選手の装備（剣—用具—服装）

t.15

- 1 選手は、自己の責任において剣を持ち、用具、服装を着けて競技を行う。
- 2 **FIE 公式競技会の会場（競技会敷地エリア・トレーニングエリアを含む）において、ウォーミングアップまたはトレーニングを他のものとするすべての人は、FIE 規則に適合したフェンシングの服装と装備を着用することを義務付けられている。**
 レッスンを取るものは、少なくともフェンシングコーチ用プロテクタ、フェンシンググローブと規則に適合したマスクを着用しなければならない。
 レッスンを受けるものは、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。
 競技会のスーパーバイザーまたは技術委員会メンバーは、このルールを守らないものにイエローカードの罰則を与えなければならない。この違反を繰り返す場合は、ブラックカードの罰則を与える。
- 3 本規則や附則中の基準に明記されている安全対策、また現行規則（用具規則参照）に規定されている検査方法は選手の安全を増やすためのものであり、安全を保証するものではない。それゆえに、どのように適用されようが、FIE、競技会の組織者、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事はできない。

第5章 競技

剣の持ち方

t.16

- 1 三種目すべてにおいて、防御はガード（コキュー *coquille*）とブレード（ラム *lame*）のみによって行われなければならない。この2つは別々に使っても良いし、同時に使っても良い。
- 2 グリップ（ポワニエ *poignée*）に特別な装置や付属物が取り付けられておらず特別な形（例えば矯正用）をしていない場合、選手は自分の好きなようにグリップを握る事ができる。また、マッチ中にグリップを握っている手の位置を変更できる。しかし、永続的あるいは一時的にも、公然とあるいは隠れても、剣を投げてはいけない。攻撃動作中はグリップから手を離すことなく、またグリップの前から後ろへと手を滑らすことなく剣は使われなければならない。
- 3 グリップに特別な装置や付属物が取り付けられており特別な形（例えば矯正用、補足：ベルギアン、ビスコンチ等）をしている場合、フルーレとエペでは、親指の上部表面がブレードの溝と同じ面に位置するように、またサーブルではブレードの柔軟面に対して直角をなすように持たなければならない。
- 4 剣は片手だけで操作しなければならない。手や腕の怪我のために主審が特別許可を与えない限り、選手はマッチが終わるまで剣を握る方の手を変えてはならない。

構えの位置（ミズ・アン・ガルド *mise en garde*）

t.17

- 1 最初に呼ばれた選手は、主審の右側に位置しなければならない。ただし、右利きと左利きの選手間のマッチにおいて、左利きの選手が最初に呼ばれた場合を除く。
- 2 主審は、各選手の前足がそれぞれピストのセンターラインから2mの位置（すなわちアン・ガルド・ラインの後ろ）になるように両選手を位置させる。
- 3 試合の開始時およびそれ以後、選手は常にピストの幅の中央で構えなければならない。
- 4 マッチ中に構えた時、両選手間の距離はポワント・アン・リニュの姿勢で互いの剣先が触れ合わない長さでなければならない。
- 5 有効なトゥシュの記録後、両選手はピストの中央で構えさせられる。
- 6 トゥシュが認められない場合、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。

- 7 エリミナシオン・ディレクトおよび延長戦の開始時には、両選手はピスト中央で構えさせられる。
- 8 正しい距離での構え直しの際に、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。選手の片足が既に後方境界線の後ろにある場合、その選手はそのままの位置を維持する。
- 9 選手がピストの横の境界線を越えた場合、たとえその選手が後方境界線の後ろに位置し、それによって得点を与える事になろうと、正しい距離で構え直しをさせられる。
- 10 選手は、主審の「アン・ガルド(En garde)」の号令で構える。次に、主審は「エト・ヴ・プレ (Etes-vous prêts?) (補足：審判用語としては「プレ (Prêts?)」のみ)」と質問する。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 (Allez!)」という言葉で開始の号令を出す。
- 11 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。
- 12 フルーレとサーブルでは、選手はポワント・アン・リニュの姿勢で構えてはならない。

マッチの開始、中断、再開

t.18

- 1 マッチは、「アレ」の号令で開始する。「アレ」の号令の前に始められたり行われた動作は得点にならない。
- 2 試合の通常の状態を変えるような特別なことが起こった場合を除いては、試合は「アルト (Halte)」の号令で中断される(t.32.1/2)。
- 3 「アルト」の号令が出されたあと、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、これより後に行われる全ての動作は、完全に無効である(ただしt.32.1/2)。
- 4 もし選手が「アルト」の号令の前に動作を止めトウシュされたら、そのトウシュは有効である。
- 5 選手の試合ぶりが危険、混乱、または、規則違反である場合や、片方の選手が剣を手放したり、ピストから出る場合、あるいは選手が後退中に観客や主審に近づき過ぎる場合にも「アルト」の号令が出される(t.28, t.55/6, t.73f)。
- 6 ピストからの離脱
例外的な状況を除いて、選手がピストから離れることを主審は認可してはならない。
もし選手が許可なく離れた場合は、その選手は、t.114, t.116, t.120 の条項に列挙されているペナルティーが与えられる。

接近戦 (コンバ・ラプロシエ combat rapproché)

- t.19 接近して競技をすることは、選手が正しく剣を使え、フルーレとサーブルにおいては主審がフレーズ・ダルムを分析できる限り許される。

コル・ア・コル (corps à corps)

t.20

- 1 コル・ア・コルは、両選手が接触している状態をいう。これが発生した場合、主審は試合を中断しなければならない。(t.25, t.63.1/2/3)
- 2 3種目すべてにおいて、選手がトウシュを避けるため、あるいは相手を押すために故意にコル・ア・コルを引き起こす事は禁止されている。もしこのような違反が発生した場合、主審は、t.114, t.116, t.120 の条項に明記されている通りに違反した選手に罰則を与え、違反した選手のトウシュは無効となる。

デプラスモン (移動 déplacements) とデパスモン (交差 dépassements)

t.21

- 1 有効面の移動(déplacements)とエスキューヴ(esquives)は、たとえ動作中に剣を持っていない方の手、または後脚の膝がピストに接触したとしても許される。

- 2 マッチ中に**相手に背を向ける事**は禁止されている。この違反が発生した場合、t.114, t.116, t.120の条項に明記されている通りに主審は違反した選手に罰則を付与し、違反した選手のトゥシュは無効となる。
- 3 マッチ中に選手が相手と**完全に**交差する (**dépass**) 場合、主審は直ちに「アルト」の号令を発して、交差の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。
- 4 選手が相手と交差する際にトゥシュを行う場合、即座に行われたものは有効である。相手を交差した選手が通過後に行ったトゥシュは無効である。しかし、攻撃を受けた選手が、たとえ振り向いた場合でも即座に行ったトゥシュは有効である。
- 5 もしマッチ中にフレッシュ (**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、彼が受けたトゥシュは無効にはならない(t.103)。

有効面の置き換えと剣を持たない方の手と腕の使用

t.22

- 1 攻撃や防御の動作のために、剣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.114, t.117, t.120)。このような違反が発生した場合、違反した選手が行ったトゥシュは無効となり、第2グループの罰則 (レッドカード) を受ける。
- 2 フルーレとサーブルにおいて、**覆い隠し**や異常な動作により有効面を保護したり、身体の他の部分を有効面と**置き換え**たりする事は禁止されている(t.114, t.116, t.120)。違反選手が行ったトゥシュは無効となる。
 - a) もしフラーズ・ダルム中に有効面の覆い隠しや置き換えがあれば、違反した選手は第1グループの罰則 (t.49.1, t.72.2 も参照) を受ける。
 - b) もしフラーズ・ダルム中に、有効面の覆い隠しや置き換えにより正しい突きがノンバラブルとと審判器に記録されたならば、違反した選手は第1グループの罰則 (t.49.1, t.72.2 も参照) を受け、審判は相手に得点を与える。
- 3 対戦中どんな場合でも、選手は剣を持っていない方の手で電気用具のどの部分にも触れてはならない(t.114, t.116, t.120)。違反選手が行ったトゥシュは無効となる。

t.23

- 1 試合中に選手の一人が剣を持っていない方の手や腕を使用したり、有効面を無効面で保護したり覆ったりしている事に気付いた場合、主審は競技委員会 (ディレクターワール・テクニク **Directoire technique=DT**) によって指名される二人の**中立な副審**の助けを求める事ができる。
- 2 この二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、剣を持っていない方の手や腕が使われたか、選手が有効面を無効面で保護したり覆ったりしたかどうかを、手を上げることによってか、あるいは主審に聞かれた時に指摘する(t.49, t.114, t.116, t.120)。
- 3 主審は、違反を行う選手が主審に背を向けないように両選手の位置を入れ替える事もできる。

陣地の得失

t.24

トゥシュが付与されるまで、「アルト」の号令がかかった時に獲得していた陣地は保持される。選手が構え直しをさせられる時に、各選手は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.17.3/4)。

t.25

しかしながら、コル・ア・コルの理由で試合が中断させられる場合、コル・ア・コルを受けた選手が既に得ていた位置で両選手の構え直しは行われる。コル・ア・コルを起こさずに相手がフレッシュをした場合にもこれは適用される

ピストの境界線の踏み越し

t.26

試合の中断

- 1 選手が片足または両足でピストの横の境界線を**完全に**越える場合、主審は直ちに「アルト」の号令を発しなければならない。

- 2 選手が両足でピストから出てしまう場合、踏み越し後に起こった全てを主審は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トゥシュは、境界線通過後であっても、それが即座の単純動作によるものであれば有効である。
- 3 境界線を片足だけで越えた選手によるトゥシュは、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 選手の一人が両足でピストから出る場合、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のみが有効となる。たとえそれがクー・ダブル (coup double、補足：両サイドにランプが点くこと) 時に起こったとしても同様である。

後方境界

- t.27 選手がピストの後方境界線を完全に (すなわち、両足で) 越える場合、その選手の相手に得点が一つ与えられる。

横の境界

- t.28
- 1 選手がピストの横の境界線を越えた場合、ピストから出た地点から 1 m 後退しなければならない。攻撃中にピストから出た場合は、攻撃を開始した地点に戻り、さらに 1 m 後退しなければならない。
 - 2 この罰則の適用により、選手の両足がピストの後方境界線の外側に位置した場合、選手はトゥシュを受けたとみなされる。
 - 3 トゥシュを避けるために、例えばフレッシュ時に、片足または両足でピストの横の境界線を越える選手には、条項 t.114, t.116, t.120 に規定された罰則が科せられる。

偶発的にピストからでる事

- t.29 例えば押されるような偶発的原因の結果として、選手がピストの境界線の一つを故意にではなく越える場合、どんな罰則も科されない。

マッチの時間

- t.30
- 1 マッチの時間は、**実働時間**を意味する。すなわち、「アレ」と「アルト」の間の総計時間である。
 - 2 マッチの時間は、主審あるいは時計係によって記録される。公式競技会の決勝戦すべてにおいて、ピスト上の両選手と主審が見られるように時計は配置されなければならない。観客に見えるように時計が設置されている全てのマッチにおいても、同様に時計は配置されなければならない。
 - 3 マッチの実働時間は、下記の通りである：
 - プールでは、5 本勝負、最大 3 分間
 - エリミナシオン・ディレクトでは、15 本勝負、最大 9 分間を 3 分間ずつの 3 セットに区分し、各セット間に 1 分間の小休止を挟む
 - 団体戦では、各マッチ 3 分間

- t.31
- 1 選手は試合が中断する度に、残り時間がどれだけあるかを尋ねる事ができる。
 - 2 みだりにマッチを中断しようとしたり、中断を長引かせようとする選手は、t.114, t.116, t.120 の条項に明記されているようにペナルティーが与えられる。

- t.32
- 1 時計が電気審判器に接続されている場合 (公式 F I E 競技会の決勝戦には必須基準)、試合時間の終わりに、時計は自動的に大きな音を発し、停止以前に記録されたトゥシュを取り消す事なしに、自動的に電気審判器は止められなければならない。マッチは音響信号で終了する。
 - 2 時計が電気審判器に接続されていない場合、時計係は「アルト」と大声で叫ぶか、またはブザーを鳴らして試合を止めなければならない。この場合において、クー・ランセ (couplancé=号令前に動作

が開始されたクー、補足：クー (coup) は突きまたはカット) であっても無効である。

- 3 時計の異常や時計係に間違いがあった場合、主審は残り時間がどのくらいあるかを自分自身で概算しなければならない。
- 4 ワイヤレス装置が使用されている場合、たとえワイヤレス装置のランプが点灯しても、試合時間の終了後に記録された突きは無効である。

負傷と痙攣、選手の棄権

t.33

- 1 マッチ中に発生し、F I E医事委員会の派遣委員あるいは担当の医師により正しく立証された負傷や痙攣に対して、そのマッチ中に最長 10 分間の小休止を主審は与える事ができる。
この小休止は、医師が意見を述べた時点から計時され、その時起こった事故や痙攣に関する治療にのみ使われるよう厳しく制限されなければならない。医師は、10 分間の小休止の終了前あるいは終了時に選手の試合継続が不可能だと考えた場合、個人戦の場合は棄権、団体戦の場合は可能ならば選手交代または棄権を決定する(o.44.11.a/b)。
- 2 同日中は新たな怪我や痙攣が原因でない限り、同じ選手に再度小休止は与えられない。
- 3 万一、選手が医事委員会派遣委員あるいは担当医師により正当ではないと見なされる小休止を要求する場合は、主審は t.114, t.117, t.120 の条項に明記されているようにその選手に罰則を付与する。
- 4 団体戦では、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、同医師の診断に基づき、同じ日に行われる後の試合を行う事ができる。
- 5 DT は、効率的な競技会運営のためにプールの試合順序を変更する事ができる(o.16.1)。

第 6 章 審判とトゥシュの判定

t.34

- 1 主審あるいは副審としての職を受諾しその職に任命された者は、競技規則を遵守し、また遵守させ、厳密な公平さと完全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ものとする。
- 2 審判員は大会中に、DT メンバー、監督、自国連盟の公式派遣員、コーチなどのような他の役職と審判との職務を兼務してはならない。

主審

t.35

- 1 競技会の全てのマッチは、そのシーズンの国際審判員ライセンスを保有している主審によって指揮される。F I E 審判試験の受験候補者であり受験料を支払った国内カテゴリーの審判員は、経験を積ませるという理由で、サテライト競技会の審判を行うことが認められる。
- 2 主審は、下記の多くの職務がある：
 - (a) 選手のコールを行う(t.86.1, t.86.5/6)。
 - (b) マッチを指揮する。
 - (c) 各マッチの前に、後述の規定に従って、選手の剣、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、あるいは監督や選手に要請された時、審判器の機能確認や異常がどこにあるのかを突き止めるために必要なテストを実施する。選手がプラグを抜いたり不正に用具を替えたりしてテストを妨害するのを防止する。
 - (e) 副審、時計係、記録係等を監督する。
 - (f) 電気審判器を常に見ながら試合を迫る位置に動く。
 - (g) 違反を罰する(t.96.2)。
 - (h) トゥシュを付与する(t.40ss)。
 - (i) 秩序を保つ(t.96.1/2/3/4)。

- (j) 必要だと思った時はいつでも、電気審判器に関してエキスパートに相談しなければならない (o.7)。

副審

t.36

- 1 主審は、トウシュの自動記録に関しては電気審判器の補助を得て職務を果たす。剣を持っていない手や腕の使用、有効面の置き換え、エペにおける床になされたトウシュ、ピストの側方や後方への踏み越し、競技規則に規定されているその他の違反を監視するために、副審二人の補助を受ける事もできる(t.120)。
- 2 副審は、個人戦の決勝戦（選手が 4 人でも 8 人でも）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する。
- 4 副審は、常に同じ選手を監視しないよう、各マッチの中間、エリミナシオン・ディレクトの各セットの終わり、及び団体戦の各マッチ後にサイドを交代しなければならない。

審判員とビデオ・コンサルタントの割り当て

オリンピック大会と世界選手権大会

ビデオ・コンサルタントは下記の要件を満たしていなければならない：

- a) 当該年の FIE ライセンスを保有している審判員である事
- b) ビデオ機器を使って補助をする訓練を受けている事
- c) ピスト上の両選手と異なった国籍である事
- d) 主審と異なった国籍である事

t.37 個人戦 (epreuves individuelles)

- 1 プールとエリミナシオン・ディレクト対戦表に関して、審判委員会派遣委員は抽選により審判員を選出する。
- 2 プールに関して、審判員はプール内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、審判委員会派遣委員はその大会にいる審判員の中から、(そのシーズン中の評価に基づき)、各種目の最良の審判員リストを作成する。
対戦表の 1/4 毎に、少なくとも 4 人から 5 人の審判員の中から、4 人の審判員が抽選により割り当てられ、対戦表の順番通りにマッチを審判する。この審判員は当該対戦表の 1/4 に参加しているどの選手の国籍とも異ならない。
その後、4 人のビデオコンサルタントが、少なくとも 4 人から 5 人の審判員の中から抽選によって割り当てられる。
対戦表が進行するとともに、審判は事前に作成された順番に従って交替する。
- 4 各回戦の終わりに、審判委員会派遣委員は、職務の遂行が十分でない審判員を除外することができる。この決定は出席している審判委員会派遣委員の多数決によってなされなければならない。しかしながら、例外的状況を除いて、マッチの途中では審判員は替えられない。審判員を交替する場合において、決定は審判委員会派遣委員の大多数によって行われ、十分な根拠がなければならない。この規則は団体戦にも同等に効力がある。
- 5 4 人の決勝戦に関して、審判委員会派遣委員はエリミナシオン・ディレクト終了直後に、どの選手の国籍とも異なる少なくとも 4 人から 5 人の審判員の中から、抽選により 4 名の審判員を選ぶ。
決勝戦の 15 分前に、審判委員会派遣委員は以下の順序で全マッチに審判員を割り当てる抽選を一度に行う。

準決勝第 1 試合、準決勝第 2 試合

二つの準決勝が終了した直ちに、審判委員会派遣委員は 4 人から 5 人の審判員のリストを作成し、決勝戦と三位決定戦（オリンピック）のための主審とビデオコンサルタントを割り当てるため

の抽選を行う。

- 6 抽選は、決勝戦まで競技会全体を通してコンピュータを使用して行われる。各抽選においてどの審判が割り当てられたかを知ることができるように、コンピュータ・プログラムは抽選の記録を残さなければならない。コンピュータ・プログラムは、抽選が後でやり直されたかどうかも明らかにできなければならない。
- 7 t.37.2 と t.37.3 の条項に合致した方法で、ビデオ・コンサルタントの任命はコンピュータ・プログラムを使った抽選により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、プール記録表またはエリミナシオン・ディレクト記録表上に、主審の名前と国籍の横に記載されなければならない。

t.38 団体戦 (epreuves par équipes)

t.37(3), 4), 5) および 6) と同じ規則が団体戦にも適用される。1 試合に 2 人の審判が割り当てられる。

ワールドカップ大会

- t.39 DT は、決勝戦に関しては**審判委員会派遣委員**の助言を受けて、上記の t.37 と t.38 の条項に記述されている規則を適用する。

トウシュの判定方法

トウシュの具体性

t.40

- 1 トウシュの具体性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聞いて確定される(t.36)。
- 2 本体ランプまたは補助ランプにより示された電気審判器の表示のみがトウシュの判定には考慮される。いかなる場合も、トウシュが電気審判器で正しく記録されない限り、主審は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.49.1 に規定されている場合とペナルティー・トウシュが与えられる場合である。

t.41

一方、各種目の項で列挙されている事例においては、主審は審判器が表示したトウシュを無効にしなければならない(t.53ss, t.64ss, t.74ss)。

トウシュの有効性または優先権

t.42

- 1 マッチが中断したらすぐに、主審は最後のフРАЗズ・ダルムを構成する動きを簡潔に思い起こす。
- 2 トウシュの具体性に関して判断した後、主審は規則を適用し、どちらの選手にトウシュがあったかか、両者にトウシュがあったか (エペ)、それとも有効なトウシュはなかったかどうかを決定する。(t.55ss, t.64ss, t.74ss)

ビデオ審判

- 3 a) グランプリ大会、ワールドカップ個人および団体戦、世界選手権大会、オリンピック大会、地域別選手権大会、およびオリンピック大会予選会において、全 3 種目に対してビデオ審判は義務づけられている。ベテラン世界選手権大会においては、任意である。
 - i) ワールドカップ個人戦、グランプリ大会、地域別選手権大会、およびオリンピック大会予選会では、ビデオ審判は義務づけられており、タイムテーブルにより 4 ピストのみで競技が行われることとなりしだい使用されなければならない。いかなる場合にもエリミナシオン・ディレクト 6 4 から使用されなければならない。
 - ii) ワールドカップ団体戦では、ビデオ審判は義務づけられており、タイムテーブルにより 4 ピストのみで競技が行われることとなりしだい使用されなければならない。3 位決定戦には使用されるが、他の順位決定戦には使用されない。
 - iii) 世界選手権大会個人戦および団体戦では、ビデオ審判は義務づけられており、タイムテーブル

により最大8ピストで競技が行われることとなりしだい使用されなければならない。このすべてのピストにはビデオ審判装置が装備されていなければならない。

iv) ジュニア・カデ世界選手権大会個人戦では、ビデオ審判は義務づけられており、タイムテーブルにより最大4ピストで競技が行われることとなりしだい使用されなければならない。このすべてのピストにはビデオ審判装置が装備されていなければならない。

慣習の武器（フルーレ、サーブル）の団体戦では、エリミナシオン・ディレクト16よりビデオ審判の使用は義務づけられている。エペにおいては、ビデオ審判はエリミナシオン・ディレクト8から義務づけられている。

v) オリンピック大会における個人戦と団体戦では、3種目のすべての回戦においてビデオ審判の使用は義務づけられている。

b) アピール（ルクール recours）

団体戦と個人戦の両方において、ピスト上の選手だけがビデオにより、動作を見なおすことを要求する権利を持つ。

i) 個人戦において、選手は下記の回数のアピールができる：

- ・プールにおいては、1試合につき1回
- ・エリミナシオン・ディレクトにおいては、2回

もし主審がビデオ審判の要求を行った選手の意見に同意すれば、選手はアピールする権利を保持する。（注：アピールできる回数は減らない）

ii) 団体戦において、選手はリレーの1対戦につき1回のビデオ審判を要求する権利を持ち、主審がアピールに同意すれば、選手はこの権利を保持する。（注：アピールできる回数は減らない）

iii) ビデオ審判の要求が行われた場合、主審はビデオ・コンサルタントの所へ行き、両者は一緒にビデオを観て動作を分析した後、主審は最終決定を行う。

c) 動作の再生回数は最大4回である。主審は、動作をそのままの速度か、または望む速度でのスロー・モーションで見ることを選択できる。

d) 全種目においていつでも、主審は決定を行う前に、（目の前の）モニターを見ても良い。

e) マッチの終わりに両選手の得点が同点の場合、t.42.3.d に規定されている場合を除いて、決定打の判定のためには、決定を行う前にビデオ審判を使わなければならない。

f) ビデオ・コンサルタントは、主審がビデオ審判を使うようにいつでも要求できる。

g) いったん主審がビデオ・コンサルタントとともに動作を分析したならば、

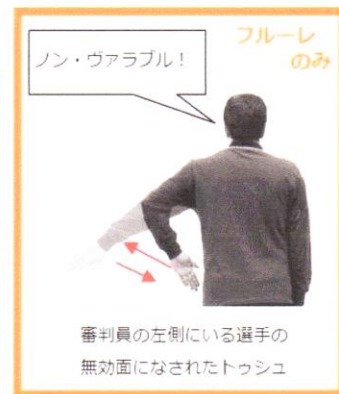
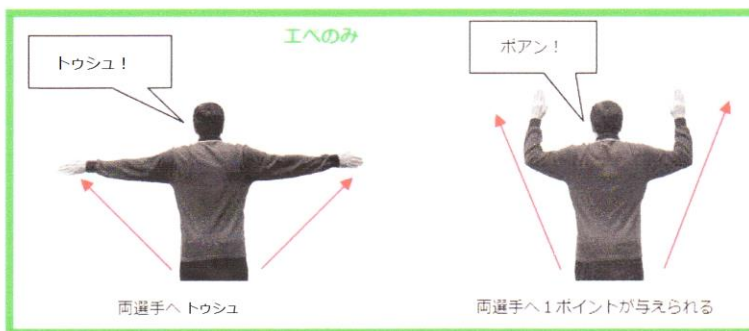
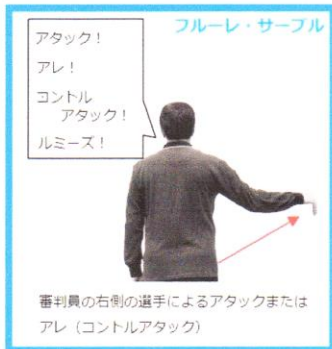
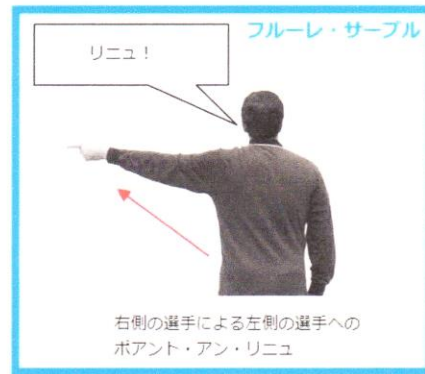
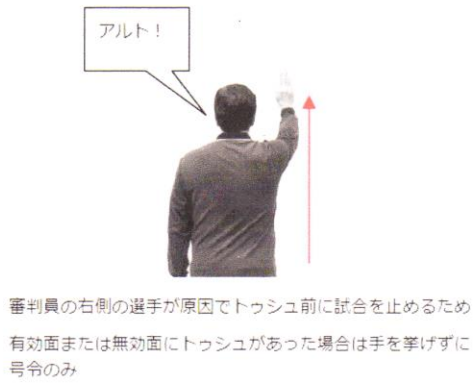
- 主審の意志であろうと
- 選手の要求であろうと
- 同点時に、最後の得点を決定する前であろうと
- ビデオ・コンサルタントの要請であろうと

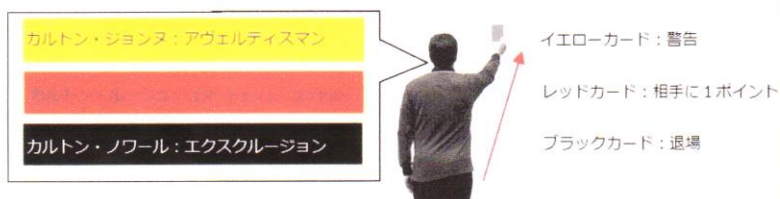
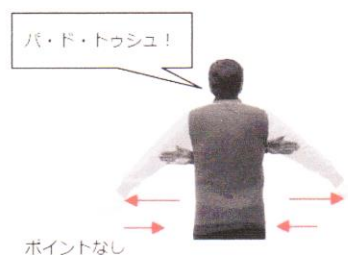
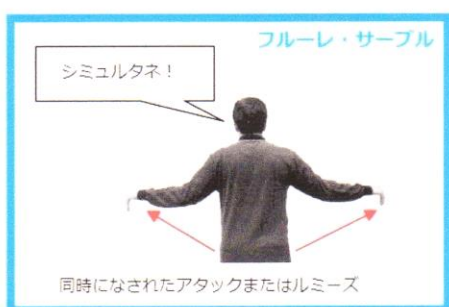
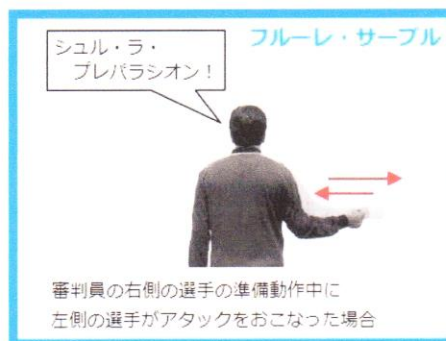
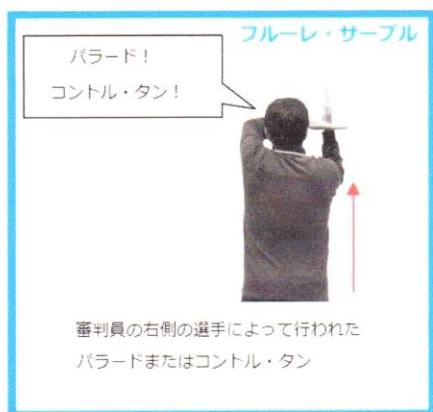
主審による決定は最終のものであり、その同じ動作の見直しは請求できない。

4 主審は、下記のジェスチャーを使用する（図3参照）。

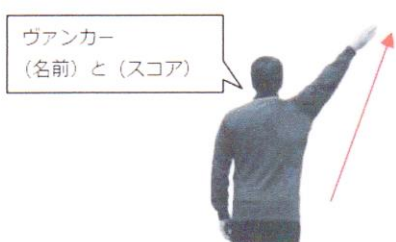
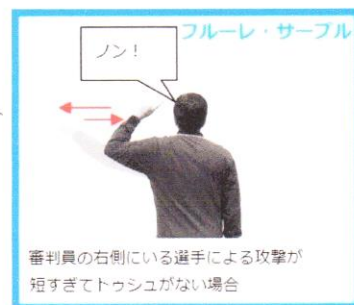
図3

審判員のジェスチャーと号令





審判員が出すカードの色は右側の選手による違反を示し、
それに対応する罰則の内容を提示する



勝者: マッチまたはランコントロールの終了に際し、
審判員は勝者の名前とスコアを言う。
選手はピストの中央に留まる。

注記:

- (1) 審判員はフラーズ・ダルムを分析し、上記のジェスチャーと用語で判定を告げる。
- (2) フラーズ・ダルムに従い、審判員はジェスチャーを伴わずに「リポスト」「コントル・リポスト」の用語を使用する。「アタック」のジェスチャーは「ルミーズ」「ルプリーズ」「ルドゥルブマン」にも使用する。
- (3) 選手は審判員に対し礼儀正しい態度で、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) 各ジェスチャーは一定時間(1秒~2秒)持続され、かつ正確に行われなければならない。ここで示されているジェスチャーは審判員の右側にいる選手を対象としている。

規定用具と主審による用具検査

t.43

- 1 各プール、団体戦、またはエリミナシオン・ディレクトによるマッチの開始前に、主審は全選手を集めて下記の事項を確認しなければならない(t.35.2.c)。:
 - a) 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
 - b) フルーレでは、各選手が直立、構え、ファントの姿勢の際に、メタルジャケットが条項 m.28 の規定に適合している
 - c) エペでは、服装の素材の表面が滑らか過ぎない事、また、選手は規則に合致した上衣を着用している
 - d) サブールでは、各選手が直立、構え、ファントの姿勢の際に、メタルジャケットが条項 m.34 の規定に適合している
 - e) 3種目すべてにおいて、各選手が上衣の下に 800 ニュートンに耐えられる布でできた規定のプロテクターを着用している
 - f) 3種目すべてにおいて、選手は試合中にピスト外にいる人物と交信できる電子通信機器類を身につけていない

プールにおいては、この検査は選手のコール時に行われなければならない。
エリミナシオン・ディレクトと決勝に関しては、検査は待機所で行われなければならない。
全ての FIE 公式競技会（ジュニアおよびシニア）の大会組織者は待機所を設置しなければならない。
- 2 世界選手権大会とオリンピック大会のエリミナシオン・ディレクトと決勝、及びワールドカップ大会の決勝では、各マッチの二選手は試合開始予定 30 分前に、ピストの近くに位置する用具検査区域へ行く。SEMI（電気信号装具設備委員会）（またはワールドカップ大会の決勝戦に指名されたエキスパート）の責任において用具は検査される。なんらかの異常が認められる場合、不良用具は罰則の適用を受けずにただちに置き換えられる。SEMI 派遣委員は、検査済みのボディー・ワイヤーとマスク及び剣をその試合の主審に手渡す。試合の 10 分前に選手は試合担当の主審のところへ行く。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プロテクターを着用しているか検査する。
- 3 主審と選手はピストに上るまで進入区域に一緒に居なければならない。ピストに上る 1 分前に主審は、ボディー・ワイヤーに差し込むように各選手に剣を渡す。マッチ前にピスト上での検査は行われない。
- 4 この検査手続きの間に選手がウォーミングアップできる待機区域を、大会組織者は設置しなければならない。

t.44

- 1 上記の検査に加えて、主審は自発的にあるいは選手や監督の要請により、いつでもこのような検査を行ったり、すでに行われた検査を再確認したり、新たな検査を行うことができる。(t.35)
- 2 どのような場合でも、主審は各マッチの前に認証ラベルが選手の服装・剣・マスクに付いているか、ガード内側にある配線の絶縁およびフルーレとエペにおけるポワントのスプリング圧力が規則に適合しているかを調べなければならない。剣が交換されるたびごとに、配線の絶縁とスプリング圧力の検査は繰り返して行われる。3種目すべてにおいて、選手が試合中にピスト外にいる人物と交信できる電子通信機器類を身につけていないかを主審は調べる。
- 3 エペにおいては、主審はポワント・ダレ (pointe d'arrêt) の全ストロークと残余ストロークを調べる：
 - －主審は、ポワント・ダレのベースとヘッドとの間に 1.5mm のゲージを差し込んで全ストロークを調べる。このゲージは組織委員会から支給され、 $\pm 0.05\text{mm}$ の公差がある。すなわち 1.45mm から 1.55mm である。

—主審は、ポワント・ダレのベースとヘッドとの間に 0.5mm のゲージを差し込んで残余ストロークを調べる。ポワントが押された時に、電気審判器は点灯してはならない。このゲージは組織委員会から支給され、±0.05mm の公差がある。すなわち 0.45mm から 0.55mm である。

- 4 検査用重りに関する詳細については、m.11.3, m.19.3, m.42.2.d を参照。
- 5 マッチの開始時に、主審は検査済みの予備用具を各選手のためにピスト末端近くの適切な位置に置く。

違反用具

- t.45 いかなる場合でも、ピスト上の選手が規定違反または異常のある用具(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、その用具は直ちに没収され、検査のために担当のエキスパートに提出される。問題となった用具は必要とされる処置が終わり、もし規則に適合していれば、修理費の支払いがなされた後で所有者に返還される。その用具は再度使用される前に、検査を受けなければならない。
- 1 選手が下記の状態でピストに上る場合(t.86.1/2)、主審は条項 t.114, t.116, t.120 (第1グループ) に従って罰則を与える。
 - 規則に適合している剣を1本だけ持って
 - 規定のボディーワイヤーを1本だけ持って
 - ~~規定のマスクワイヤーを1本だけ持って~~
 - 作動しないと規則に適合しない剣あるいはボディーワイヤー持って
 - プロテクターを着用していないで(t.43.1.e)
 - 有効面を完全にカバーしないメタルジャケットを着て
 - 規則に適合しない服装をして
 - 2 マッチ中の状況により引き起こされたと思われる用具の異常がマッチ中に発見された場合、主審は警告も罰則も与えず、不備となった用具で記録したトゥッシュは有効と認められる。
 - トゥッシュをノンヴァラブルとする穴の空いたメタルジャケット、
 - 機能しない剣またはボディーワイヤー
 - 弱すぎるポワントのスプリング圧力
 - 規則に適しないポワント・ダレの全ストローク

しかし、たとえマッチ中であっても、「プレ」と言われた時に剣が許容されている湾曲(m.8.6, m.16.2, m.23.4)を越えていれば、第一グループの違反であり、選手は条項 t.114, t.116, t.120 に従ってペナルティーが与えられる。
 - 3 a) 選手がピストに上る時あるいは試合中に、選手の用具について：
 - i) 事前検査の検査済みマークが付いていない場合、主審は
 - もし違反選手に得点があれば、最後の得点を取り消す。
 - 条項 t.114, t.117, t.120 に明記されているとおりに選手にペナルティーを与える。
 - ii) 事前検査が扱わなかった規則にある意味で適合しない場合、主審は条項 t.114, t.116, t.120 に明記されているとおりに選手を罰則する。
 - iii) 事前検査に合格したが不正がある場合
 - iv) 模造したり貼り替えた事前検査マークをつけている場合
 - v) 随意にトゥッシュを記録したり電気審判器を作動させないように改造されている場合
 - vi) 試合中にピスト外にいる人物と交信できる電子通信機器類を身につけている場合

上記、iii), iv), v), vi) の場合、主審は直ちに用具(剣、ボディーワイヤー、必要ならばメタルジャケット、マスク等)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。
 - b) 事実の確認を行ったエキスパート(オリンピック大会と世界選手権大会では SEMI 委員)の意見を得た後、主審は条項 t.96.2/4 の適用を妨げることなく、下記のペナルティーを与える：
 - 上記、iii), iv), v), vi) の場合、条項 t.114, t.119, t.120 に明記されている第4グループ違反のとおり主審は選手にペナルティーを与える。

- c) 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。
- 4 すべての選手は下記の規則に適合した服装でピストに上らなければならない。
- a) ジャケットの背中の規則にしたがった名前と国籍（全F I E公式競技会の全段階で適用）
 - b) 自国のユニフォーム(m.25.3)の着用。適用は下記のとおり：
 - i) 世界選手権大会、ジュニア・カデ世界選手権大会におけるプール、エリミナシオン・ディレクト、団体戦の全ての試合
 - ii) 個人シニア・ワールドカップ大会におけるエリミナシオン・ディレクト6 4以降の試合
 - iii) 団体ワールドカップ大会における団体戦全試合
- この規則に違反した場合：
- 上記 i), iii)の競技会に関しては、主審は違反した選手を排除し、その選手は当該競技にそれ以上出場することは許されない。
- 上記 ii)の競技会に関しては、主審は違反をした選手にレッドカード(t.114, t.117, t.120 第2グループ)の罰則を与える。しかし、違反選手はピストに残り当該対戦を行うことが許される。同じ罰則は規則に従い、ジュニア・ワールドカップ、ワールドカップ個人戦の6 4までと地域選手権大会において、ジャケットの背中に名前と国名がないことにも適用される。
- 5 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。予備のジャケットの背中に名前と国名がない場合、選手はの次の競技段階（プールからエリミナシオン・ディレクト6 4、エリミナシオン・ディレクト3 2等）までに、名前と国名をジャケットに印刷してもらわなければならない。
- 不可抗力時を除いて、これが行われなかった場合、審判は選手を除外し選手はその当該競技に参加し続けることは出来ない。

フルーレ

対戦の方法

トゥシュを行う方法

t.46

- 1 フルーレは、突きのための剣である。したがって、この剣を使った攻撃動作は、ポワン (point) のみで行われなければならない。
- 2 メタルピスト上で電気剣の剣先を押ししたり引きずったりする事は、実際のマッチ中、すなわち「アレ」の号令から「アルト」の号令までの間は禁止されている。いかなる時も、剣をまっすぐにするためにピスト上に置くことも禁止されている。これらの規則を破ると条項 t.114, t.116, t.120 に従ってペナルティーが与えられる。

有効面 (シュルファス・ヴァラブル surface valable)

有効面の範囲

t.47

- 1 フルーレでは、有効面に入ったトゥシュだけが有効とみなされる。
- 2 フルーレの有効面は、四肢と頭を除く。有効面は胴体に限定される。上限は鎖骨の突起の上 6 cm までの襟である。両端は袖の縫い目までで、上腕骨の頂点と交差していなければならない。下限は背中を横切る両腰骨の頂点を結ぶ水平線に沿い、腰骨から直線で股間の接合点までである。また、有効面は顎から 1.5~2cm の位置に水平な線の下の一部を含む。この線は、どんな場合でも肩の線より下であってはならない。(図4参照)

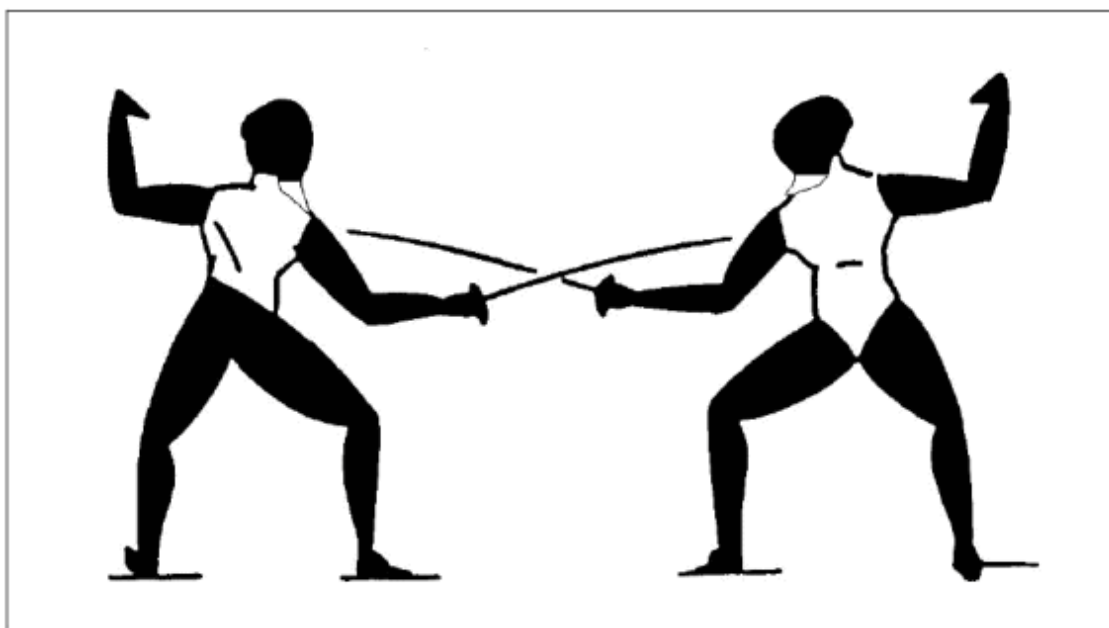


図4 フルーレの有効面

この図は指導の目的のためであり、疑問が生じた場合は該当する本文の表記が優先する。

無効面(surface non valable)

t.48 有効面以外の身体部分へなされたトウシュは（直接であろうと、パレードの結果であろうと）有効なトウシュとはみなされないが、フラーズ・ダルムを中断するので、その後に記録されたすべてのトウシュを無効にする(t.49を除く)。

有効面の拡張

t.49

- 1 選手が異常な体勢をとったために無効面が有効面に置き換えられた場合はいつでも、その無効面に入ったトウシュは有効とみなされる。
- 2 主審は、このことについて副審に訊くことができるが、トウシュが有効かどうかは一人で決定しなければならない。

フルーレにおけるトウシュの判定

t.50 フルーレ競技は電気審判器により判定される。

トウシュの具体性

t.51 電気審判器録の表示のみがトウシュの具体性の判定には考慮される。いかなる場合も、トウシュが電気審判器により正しく記録されない限り、主審は選手がトウシュを受けたと宣言してはならない (t.49.1に規定されている場合とペナルティー・トウシュが与えられる場合を除く)。

t.52 電気審判器使用の際は、下記に注意する：

- a) 無効面へのトウシュが記録された場合、電気審判器は同じサイドでなされた有効面へのトウシュは記録しない。
- b) 電気審判器は、同時に記録した2以上のトウシュ間に時間的優位があるかどうかは示さない。

トウシュの無効

t.53

- 1 1. 主審は、下記の動作の結果として記録されたトウシュは無効とする：
 - －「アレ」の号令前や「アルト」の号令後に開始したトウシュ(t.18.1/3)
 - －相手以外の物や、自分の用具に対して行ったトウシュ(t.41)
- 2 床や相手以外の表面にポアントを置くことにより、故意に電気審判器にトウシュを記録させる選手は、条項 t.114, t.117, t.120 に明記されているとおりにペナルティーが与えられる。
- 3 電気審判器の作動を妨害し、トウシュを避ける意図を持って剣の絶縁されていない部分をメタルジャケットに接触させることを選手は禁じられている。
このような違反に対する罰則は、条項 t.114, t.117, t.120 に明記されている。違反選手が行ったトウシュは取り消される。

t.54

- 1 一方、主審は電気装置の異常の可能性を考慮しなければならない。特に：
 - a) 有効に試合が再開される（「アレ」の号令）前に、かつ使用中の用具が何も変えられることなしに、主審自身の監督下に行われるテストによって下記のどれかが立証された場合、主審は有効面へのトウシュの表示（色ランプ）の結果としてその時与えた得点を取り消さなければならない。(t.35.2.d)
 - －トウシュを受けた選手に対して「ヴァラブル」（色ランプ）と記録されたトウシュが、実際には有効なトウシュではない
 - －トウシュを受けた選手による無効面へのトウシュが電気審判器に記録されない
 - －トウシュを受けた選手による有効なトウシュが電気審判器に「ヴァラブル」とも「ノンヴァラブル」（白ランプ）とも記録されない
 - －トウシュを受けた選手によるトウシュの記録が電気審判器に残らない

- b) 一方、主審は選手が行ったトゥシュに優先権があると判断した場合、相手の有効なトゥシュが「ノンヴァラブル」と記録されたり、相手の剣がずっと白ランプを表示し続けていると判ったとしても、このトゥシュを無効にしてはならない。
- 2 主審はまた、下記の規則も適用しなければならない：
- a) 異常が立証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。
- b) 用具に変更を加えたり、主審が判定を下す前や主審の要請なしに用具を取り替えたりする選手は、トゥシュを無効にする全ての権利を失う。(t.35/d)。
- c) 有効に試合が再開された場合、選手は再開前に与えられたトゥシュを無効にするように要求できない。
- d) 選手自身の用具を含めて、装置中で発見される異常の場所は、このトゥシュの無効に関しては重要ではない。
- e) 発見された異常は検査が行われる度に繰り返す必要はないが、主審自身や主審の監督下で行われる検査中に、最低1回は疑いの可能性なしに主審に対して明らかになることが必須である。
- f) トゥシュを受けた選手がブレードを折った場合、折れたのが明らかにトゥシュが記録された後でなければ、そのトゥシュは無効にされなければならない。
- g) 記録されないトゥシュや異常に記録されるトゥシュに主審は特別な注意を払わなければならない。そのような異常が繰り返される場合、SEMI（電気信号装具設備委員会）の委員あるいは担当のエキスパートに用具が規則に適合しているかどうかを確認するよう依頼しなければならない。
- h) 主審はエキスパートが検査を行う前に、選手の用具や電気審判器全体に何の変更も行われていないことを確認しなければならない。
- 3 偶発的原因が検査の実施を不可能にする場合はいつでも、トゥシュは疑わしいとみなされ無効にされる。
- 4 トゥシュが電気審判器の両側に同時に記録され、主審が確信を持って優先権を確立できない場合は、主審は選手を構え直させなければならない。
- 5 一般規則(t.18.5)に従って、電気審判器にトゥシュが記録されなくても、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はいつでも、主審は試合を中断しなければならない。
- 6 主審は、メタル・ピストの状態も監督しなければならない。もしメタルピストにトゥシュの正しい記録に影響を及ぼすような穴がある場合、試合を始めたり継続させたりしてはならない。(組織者は、メタル・ピストの迅速な修理あるいは取り替えを行う必要処置をとらなければならない。)

トゥシュの有効性または優先権

前置き

t.55

主審のみが、フルール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、トゥシュの有効性あるいは優先権に関する判定を下す。

フラーズ・ダルム(phrase d'armes)の尊重

t.56

- 1 正しく行われた全てのアタック（最初の攻撃動作）は、パラードするか完全に回避しなければならない、フラーズ・ダルムは継続されなければならない。すなわち、一定の秩序が保たなければならない。(t.7.1)。
- 2 アタックが正しいかどうかの判断には下記の点が考慮されなければならない：
- a) **アタック・サンプル**はディレクトであれアンディレクトであれ(t.8.1)、ファントやフレッシュを開始する前に、ポワントが有効面を脅かした状態で腕を伸ばした場合、正しく行われ

- る。
- b) アタック・コンポゼ(t.8.1) は、最初のフェイント（注：英語を使用、仏語はフェント *feinte*）を行う時にポワントが有効面を脅かした状態で腕を伸ばし、一連の動作中およびフェイントやフレッシュの開始時に腕を曲げない場合、正しく行われる。
 - c) マルシェ・ファント (*marcher-fente*) やマルシェ・フレッシュ (*marcher-flèche*) は、マルシェの終わりどフェイントやフレッシュの始まりより前に腕を伸ばした場合、正しく行われる。
 - d) 腕を曲げて行われるサンプルあるいはコンポゼの動作、前進及びフェイントは攻撃ではなく準備動作と考えられ、相手の攻撃動作あるいは防御攻撃動作の開始の対象となる(t.8.1/3)。
- 3 フラズ・ダルムの分析において、アタックの優先権を判断するためには、下記の点に注意しなければならない：
- a) 相手がポワント・アン・リニュ (*pointeenligne*) の姿勢にない時に攻撃を始める場合(t.10)、攻撃はクー・ドロワ (*coupdroit*) やデガジュモン (*dégagement*) やクーペ (*coupé*) により行う事ができ、バットモン (*battement*) や相手にパラードを余儀なくさせるフェイントを先行させて行う事もできる。
 - b) 相手がポワント・アン・リニュの姿勢にある時に攻撃を始める場合(t.10)、攻撃者は最初相手のブレードをそらさなければならない。主審は単なるブレードの接触は相手のブレードをそらすのには十分でないと判断しなければならない。(t.60.5.a)
 - c) 攻撃者が相手のブレードをそらそうとして、ブレードを捕らえ損なう場合 (デロブモン *dérobement*)、攻撃権は相手に移る。
 - d) 脚を交差させての連続した前進は準備動作 (プレパラシオン *préparation*) であり、この準備動作に対するすべてのアタック・サンプルは優先権を持つ。
- 4 バットモン (*battement*) による攻撃
- a) 相手のブレードを叩いて行う攻撃 (バットモン) において、フェブル (*faible*)、すなわち相手のブレードの先端 $\frac{2}{3}$ の部分にバットモンが行なわれた場合、攻撃は正しく行なわれ優先権を保持する。
 - b) 相手のブレードを叩いて行う攻撃においては、フォル (*fort*)、すなわち相手のブレードのガードから $\frac{1}{3}$ の部分にバットモンが行なわれた場合、攻撃は間違っで行なわれたものであり、このバットモンは相手に即座のリポスの権利を与える。
- t.57 パラードはリポスをする権利を与える。リポス・サンプルは、ディレクトでもアンディレクトでも良いが、攻撃者によるその後の動作を無効にするためには、躊躇や遅延なしに直ちに行われなければならない。
- t.58 アタック・コンポゼが行われる場合、相手はフェイントの間に剣を捕らえると、相手はリポスをする権利を得る。
- t.59 アタック・コンポゼが行われる場合、相手はアレの権利を持つ。しかし、アレが有効であるためには、タン・デスクリムを持ってアタックの終了前に行われなければならない。すなわち、アレは攻撃者がアタックの最終動作を開始する前に有効面に達しなければならない。

トゥシュの判定

t.60

- 1 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：
フラズ・ダルム中に両選手が同時にトゥシュされる場合、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。
- 2 ラクシオン・シムルタネは、両選手が同時にアタックの意図を持ち実行したものである。この場合、片方が無効面へのトゥシュでも両選手のトゥシュとも無効にされる。
- 3 一方、クー・ドゥブルは片方の選手の誤った動きの結果である。
それゆえに、2つのトゥシュ間にタン・デスクリムが存在しない場合：
- 4 アタックをされた選手のみ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う場合

- (b) パラードを行う代わりにトゥシュをエスキューヴ (*esquive* 回避) しようとして失敗する場合
 - (c) パラードを成功させた後に一瞬停止し (補足: リポスト・ア・タン・ペルデュ *reposte à temps perdu*)、相手に新たな攻撃 (ルドゥブルモン、ルミーズ、ルプリーズ・ダタック) の権利を与える場合
 - (d) アタック・コンポゼに対してタン・デスクリムの有利性を持たないアレを行う場合
 - (e) ポワント・アン・リニュの姿勢(t.10) を取り、ブレードをそらすバットモン (*battement*) やプリズ・ド・フェール (*prise de fer*) を受けた時、相手が直接おこなうトゥシュをパラードする代わりにアタックをしたり再度ポワント・アン・リニュの姿勢を取る場合。
- 5 アタックを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・リニュの姿勢(t.10) において、ブレードをそらすことなしに攻撃を開始する場合。主審は単なるブレードの接触は相手のブレードをそらすのには十分ではないと判断しなければならない。
 - b) 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 (デロブモンの対象となり)、攻撃を続行する場合
 - c) アタック・コンポゼ中に相手に剣を捕らえられたが攻撃を続行し、相手は直ちにリポストをする場合
 - d) アタック・コンポゼ中に攻撃者が一瞬停止し、その間に相手がアレを行うのに対して攻撃者がアタックを続行する場合。
 - e) アタック・コンポゼ中に最終動作を開始する前に、タン・デスクリムの有利性を持ったアレを受ける場合。
 - f) 最初のアタックがパラードされ、相手が腕を引くことなしに1タン・デスクリム内で即座のサンプル・リポストを行う時に、攻撃者がルミーズやドゥブルモンやルプリーズによりトゥシュを行う場合。
- 6 クー・ドゥブルが起こりどちらの側に過失があるのかを明確に判断できない場合には、その度ごとに主審は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一つは、アレが行われ、そのアレがアタック・コンポゼの最終動作との関係において完全に時間内に行なわれたかどうか疑わしい場合である。
- 一般的にこのような場合、クー・ドゥブルは両選手の過失によって起こり、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、躊躇や動作の遅さや十分に効果的でないフェイントによる。防御側の選手の過失は、アレを行う際の遅れや遅さによる。)

エ ペ

対戦の方法

トゥシュを行う方法

t.61

- 1 エペは突くだけの剣である。それ故に、この剣による攻撃はポワントだけで行なわれる。
- 2 メタルピスト上で電気剣の剣先を押ししたり引きずったりする事は、実際のマッチ中、すなわち「アレ」の号令から「アルト」の号令までの間は禁止されている。いかなる時も、剣をまっすぐにするためにピスト上に置くことも禁止されている。これらの規則を破ると条項 t.114, t.116, t.120 に従ってペナルティーが与えられる。

有効面 (シュルファス・ヴァラブル surface valable)

t.62

エペでは、有効面は選手の服装と用具を含めた身体全体を含む。それ故に、身体 (胴体、手足、頭)、服装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)。

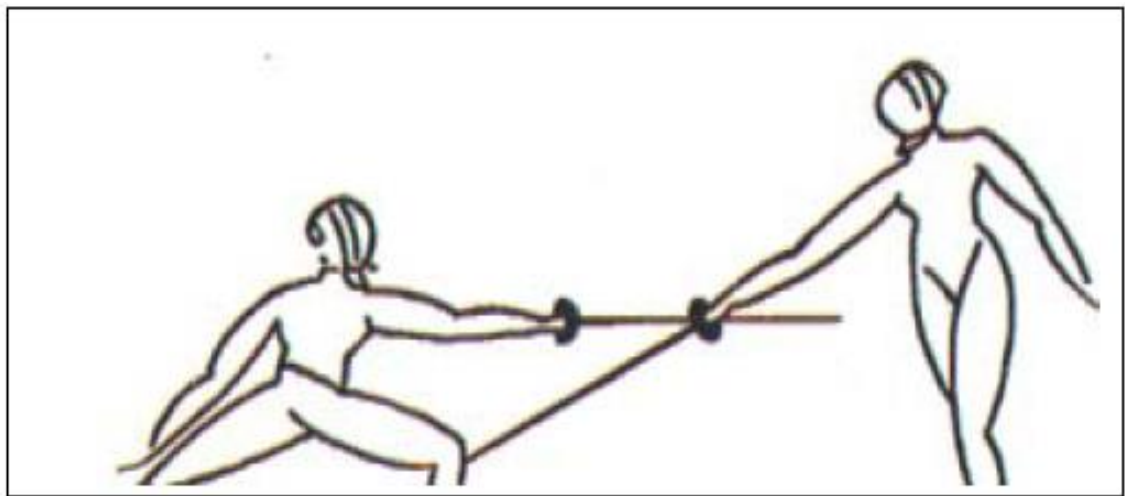


図5 エペの有効面

この図は指導の目的のためであり、疑問が生じた場合は該当する本文の表記が優先する。

コル・ア・コルとフレッシュ

t.63

- 1 エペにおいては、フレッシュまたは力強い前進により何度続けてコル・ア・コルを引き起こしても、野蛮さや凶暴さがなければ、エペの基本的慣習に違反しておらず、何のペナルティーも与えられない(t.20.1/3, t.25)。
- 2 トゥシュを避けるために意図的にコル・ア・コルを引き起こしたり相手を押ししたりする選手は、条項 t.114, t.116, t.120 に従ってペナルティーが与えられる。
- 3 当条項に言及されている「単にコル・ア・コルで終わるフレッシュ」は、3種目すべてで意図的な野蛮行為とみなされて相応にペナルティーが与えられる「相手を押す衝撃で終わるフレッシュ」と混同してはならない(t.87.2, t.120)。

- 4 コル・ア・コルのないランニングによるフレッシュ（相手を通り越してもよい）は禁止されていない。可能なリポストを無効にしないように、主審はあまり早くに「アルト」の号令を発してはいけない。相手をトゥシュすることなしにランニング・フレッシュが行われ、フレッシュをした選手が横の境界線を越えてしまう場合、その選手は条項 t.28 に規定されているようにペナルティーが与えられる。

エペにおけるトゥシュの判定

t.64

- 1 エペは、電気審判器により判定される。
- 2 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(coup double)である。すなわち、各々の選手に対してトゥシュが与えられる。

基本原則

t.65

電気審判器録の表示のみがトゥシュの具体性の判定には考慮される。いかなる場合も、トゥシュが電気審判器により正しく記録されない限り、主審は選手がトゥシュを受けたと宣言してはならない（ペナルティー・トゥシュが与えられる場合を除く）。

トゥシュの無効

t.66

- 1 1. 判定に至る過程において、主審は下記の動作の結果として記録されたトゥシュを無効にする：
 - －「アレ」の号令前や「アルト」の号令後に開始したトゥシュ(t.18.1/3)
 - －互いのポワントが接触したか、絶縁されていない床に命中したことによるトゥシュ
 - －自分の用具も含めて、相手以外の物体に行ったトゥシュ(t.36, t.67/e)
- 2 相手以外の物の表面にポワントを置いて故意に電気審判器にトゥシュを記録させようとする選手は、条項 t.114, t.117, t.120 に明記されているとおりにペナルティーが与えられる。

t.67

主審は電気装置類の異常の可能性に注意する必要がある、下記の場合には最後に与えたトゥシュを無効にしなければならない：

- a) トゥ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ゥシュか、またはメタルピストへ行なわれたトゥシュが、電気審判器にトゥシュを記録させる場合
- b) トゥシュを受けたと記録された選手が適切に行ったトゥシュが、電気審判器に記録されない場合
- c) トゥ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ゥシュを記録する場合。例えば、ブレードへのバットモン後とか、相手の動作によってとか、適切に行なわれたトゥシュ以外の理由によってとかである。
- d) トゥシュを受けたと記録された選手によるトゥシュの記録が、相手の引き続いて行ったトゥシュによって取り消される場合
- e) 特別な事例：
 - －クー・ドゥブルが記録され、片方がヴァラブルで、もう一方がノンヴァラブルの場合（例えば、相手以外の物の表面に行なわれたトゥシュ(t.66.1) や、ピストを出た後に行なわれたトゥシュ(t.26ss)、有効なトゥシュだけが得点となる。
 - －クー・ドゥブルが、立証できるトゥシュと疑わしいトゥシュ（電気審判器の異常）により記録された場合、立証できるトゥシュを行った選手はクー・ドゥブルを受け入れるか無効にするか選択できる。

t.68

主審はトウシュの無効に関して、下記の規則も適用しなければならない：

- (a) 電気審判器の異常が立証された直前の1 トウシュだけを無効にする事ができるが、この異常によって不利を受けるのがトウシュを受けたと記録された選手の場合だけである。
- (b) 電気審判器の異常は、使用中の用具を何も交換せず、主審の監督の下に試合中断後直ちに行なわれた検査によって確定されなければならない。
- (c) この検査については、異常の結果として判定に影響を及ぼす可能性があるかどうかだけを確定しようとするだけである。両選手の用具も含めて電気用具の異常箇所は、判定を下すのには重要ではない。
- (d) 用具に変更を加えたり、主審が判定を下す前や主審の要請なしに用具を取り替えたりする選手は、トウシュ無効に関する全ての権利を失う(t.35/d)。同様に、構え直して有効に試合が再開された場合、再開前に与えられたトウシュを無効にするよう選手は要求できない。
- (e) トウシュの無効を正当化するために、異常は検査が行われる度に繰り返す必要はないが、最低1回は疑いの可能性なしに主審によって立証されることが必須である。
- (f) ボディーワイヤーが選手の手や背中で抜けた結果として条項 t.67 に記載されている出来事が起こった場合、記録されたトウシュの無効を正当化する事は出来ない。しかし、条項 m.55/4 に規定されている安全装置がなかったり機能していない場合、選手の背中にあるプラグが外れていれば、トウシュは無効にされなければならない。
- (g) 剣のガードやブレード、その他の箇所に、酸化や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、その部分を相手が突くとトウシュが記録されるか、ポワント・ダレのブレードへの取り付けが悪くて手で緩めたり締めたりできるという事実があっても、その剣を持っている選手に対して記録されたトウシュを無効にするということは正当化できない。
- (h) トウシュを受けた選手がブレードを折った場合、折れたのが明らかにトウシュが記録された後でなければ、そのトウシュは無効にされなければならない。
- (i) 選手が床を突くことによりメタルピストを破損し、それと同時に電気審判器が相手へのトウシュを記録した場合、そのトウシュは無効とされなければならない。
- (j) 偶発的な原因により検査ができない場合はいつでも、トウシュは疑わしいとみなされ無効にされなければならない(t.67/eを除く)。
- (k) 主審は、記録されないトウシュや異常に記録されるトウシュに特別な注意を払わなければならない。そのような異常が繰り返される場合、主審は SEMI の委員あるいは担当のエキスパートに用具が規則に適合しているかどうかを確認するよう依頼しなければならない。主審はエキスパートが検査を行う前に、選手の用具や電気審判器全体に何の変更も行われていないことを確認しなければならない。

t.69

主審はメタル・ピストの状態を監督しなければならない。もしメタルピストにトウシュの正しい記録に影響を及ぼすか事故を引き起こすような穴がある場合、試合を始めたり継続させたりしてはならない。(組織者は、メタル・ピストの迅速な修理あるいは取り替えを行う必要処置をとらなければならない。)

サーブル

対戦の方法

トゥシュを行う方法

t.70

- 1 サーブルはブレードの刃（テール *taille*）と裏刃（コントル・テール *contre-taille*）の両方を使って、突いたり斬ったりする剣である。
- 2 ブレードの刃や平（プラ *plat*）や裏刃（ドス *dos*）で行われたトゥシュは、全て有効打とみなされる。（*coups de taille* と *coups de contre-taille*）
- 3 ガードを使ってトゥシュすることは禁止されている。ガード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.114, t.116, t.120 に明記されているとおりにペナルティーが与えられる。
- 4 ブレード越しのトゥシュ、すなわち有効面と相手のブレードに同時に接触するトゥシュは、明らかに有効面をトゥシュする時はいつでも有効である。
- 5 ピスト上に剣を置いて剣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.114, t.116, t.120 に従ってペナルティーが与えられる

有効面

t.71

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、左右の腸骨最上部を通る胴体を一周した水平線より上の身体すべてから成る。（図6参照）。

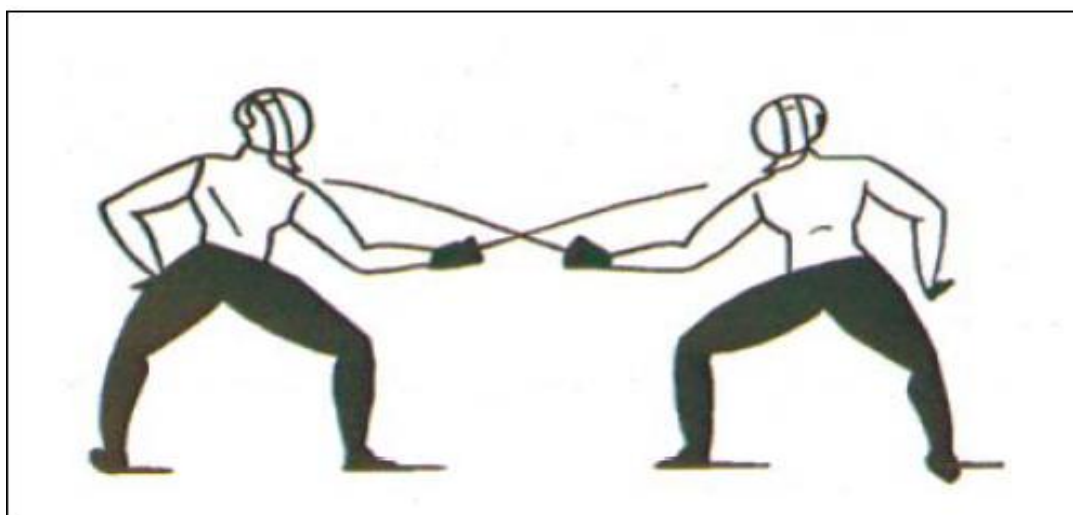


図6 サーブルの有効面

この図は指導の目的のためであり、疑問が生じた場合は該当する本文の表記が優先する。

t.72

- 1 無効面に達するトゥシュは、トゥシュとして記録されず、フラーズ・ダルムを中断したりその後にくくトゥシュを無効にしない。
- 2 選手が有効面を覆ったり異常な動きによって無効面を有効面と置き換える場合、主審は、条項 t.114,

t.116, t.120に規定される罰則を適用し、違反選手がおこなったトウシュは無効とされる。

サーブルにおけるトウシュの判定

トウシュの具体性と無効

t.73

サーブル競技は電気審判器により判定される。

- 1 電気審判器録の表示のみがトウシュの具体性の判定には考慮される。主審は罰則によるトウシュを除いて、トウシュが電気審判器により正しく記録されない限り、選手にトウシュを与えることは出来ない。主審は「アレ」の号令前や「アルト」の号令後に開始した動作の結果として記録されるトウシュは考慮に入れない。(t.18.1/3)
- 2 しかし、主審は電気装置類の異常の可能性を考慮しなければならない。とくに、有効に試合が再開される（「アレ」の号令）前に、かつ使用中の用具が何も変えられないことなしに、主審自身の監督下に行われるテストによって下記のどれかが立証された場合、主審は電気審判器の信号に従ってその時与えたトウシュを取り消さなければならない(t.35/d)：
 - －トウシュを受けたと判定された選手が行ったトウシュが、電気審判器に記録されない。
 - －トウシュを受けたと判定された選手が行ったトウシュが、電気審判器に残らない。
 - －トウシュを受けたと判定された選手のトウシュが、実際には有効なトウシュなしに、または剣や無効面に対するトウシュによって生じた場合
- 3 トウシュされたと判定された選手のサーブルが条項 m.24/4 と 24/6（ガードの内側と外側、グリップやポモールの絶縁）に適合していない場合、たとえ剣に当たったトウシュが記録表示を引き起こしたとしても、トウシュの取り消しはない。
- 4 主審は、下記の規則も適用しなければならない：
 - (a) 異常が立証される前に行われた最後のトウシュだけを無効にできる。
 - (b) 用具に変更を加えたり、主審が判定を下す前や主審の要請なしに用具を取り替えたりする選手は、トウシュの無効に関する全ての権利を失う(t.35/d)。
 - (c) 有効に試合が再開された場合、再開前に与えられたトウシュを無効にするよう選手は要求できない。
 - (d) 選手の用具も含めて、装具中の異常の場所は、トウシュを無効にするかどうかとは無関係である。
 - (e) 発見された異常は検査が行われる度に繰り返す必要はないが、主審自身や主審の監督下で行われる検査中に、最低1回は疑いの可能性なしに主審に対して明らかになることが必須である。
 - (f) トウシュを受けた選手がブレードを折った場合、折れたのが明らかにトウシュが記録された後でなければ、そのトウシュは無効にされなければならない。
 - (g) 主審は、記録されないトウシュや異常に記録されるトウシュに特別な注意を払わなければならない。そのような異常が繰り返される場合、主審は SEMI の委員あるいは担当のエキスパートに用具が規則に適合しているかどうかを確認するよう依頼しなければならない。
 - (h) 偶発的原因が検査の実施を不可能にする場合はいつでも、トウシュは疑わしいとみなされ無効にされる。
 - (i) もし電気審判器の両側に点灯がある場合、主審は条項 t.80 の規則を適用する。
 - (j) 一般規則(t.18.5) に従って、電気審判器にトウシュが記録されなくても、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はいつでも、主審は試合を中断しなければならない。

トウシュの有効性または優先権

前置き

t.74

主審のみがサーブル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

効性あるいは優先権に関する判定を下す。

フラーズ・ダルムの尊重

t.75

- 1 正しく行われた全てのアタックは、パラードするか完全に回避しなければならない、フラーズ・ダルムは継続されなければならない。
- 2 ファントが開始される前にポワントかテールが継続的に有効面を脅かしながら腕が伸ばされた場合、アタックは正しく行われる。
- 3 ファントによるアタックは、下記の場合に正しく行われる：
 - a) アタック・サンプル(t.8.1) では、腕の伸張がファントの開始に先行し、遅くとも前足がピストに着く時にトゥッシュする場合
 - b) アタック・コンポゼ(t.8.1) では、最初のフェイント (t.77.1) において腕の伸張の開始がファントの開始に先行し、遅くとも前足がピストに着く時にトゥッシュする場合
- 4 マルシェ・ファントによる攻撃は、下記の場合に正しく行われる：
 - a) アタック・サンプル(t.8.1) では、腕の伸張がマルシェに先行し、遅くとも前足がピストに着くときにトゥッシュする場合
 - b) アタック・コンポゼ(t.8.1) では、最初のフェイント(t.77.1) において、腕の伸張がマルシェに先行し、続いてファントが行われ、遅くとも前足がピストに着く時にトゥッシュする場合
- 5 後ろ足が前足を完全に交差するフレッシュ及び後ろ足が前足を完全に交差するいかなる前進動作は禁止される。違反は、第1グループ(条項 t.114, t.116, t.120)に明記されているとおりにペナルティーが与えられる。違反選手によるいかなるトゥッシュも無効になる。しかし、対戦相手によって正しく行われたトゥッシュは全て有効である。

t.76

攻撃の正しさに関して判定するには、下記の点を考慮しなければならない：

- a) 相手がポワント・アン・リニュ(t.10)の姿勢をしている時に攻撃を始める場合、攻撃者は最初に相手のブレードをそらさなければならない。主審は単なるブレードの接触は相手のブレードをそらすのには十分でない判断されなければならない。
- b) 相手のブレードをそらそうとして相手の剣を捕えられない場合 (デロブモン *dérobement*)、攻撃権は相手に移る。
- c) 相手がポワント・アン・リニュの姿勢にない時に攻撃を始める場合、攻撃はクー・ドロワ (*coup droit*) やデガジュモン (*dégagement*) やクーペ (*coupé*) により行う事ができ、相手にパラードを余儀なくさせるフェイント(t.77.1)を先行させて行う事もできる。

t.77

- 1 アタック・コンポゼにおいて、フェイントは正しく行われなければならない。すなわち：
 - a) 腕をまっすぐに伸ばし、剣先が絶えず有効面を脅かしているポワントによるフェイント
 - b) 腕をまっすぐに伸ばし、ブレードと腕がほぼ 130 度の鈍角を形成し、刃が有効面を脅かしているカットによるフェイント
- 2 アタック・コンポゼ中、相手がフェイントの間に剣を捕らえた場合、相手はリポストをする権利を持つ。
- 3 アタック・コンポゼにおいて、相手はアレの権利を持つ。しかし、アレが有効であるためには1タン・デスクリムの有利性を持ってアタックの終了前に行われなければならない。すなわち、アレは攻撃者がアタックの最終動作を開始する前に達しなければならない。

t.78

バットモン (*battement*) による攻撃

- a) 相手のブレードを叩いて行う攻撃 (バットモン) において、フェーブル (*faible*)、すなわち相手のブレードの先端 2/3 の部分にバットモンが行なわれた場合、攻撃は正しく行なわれ優先権を保持する。
- b) 相手のブレードを叩いて行う攻撃においては、フォール (*fort*)、すなわち相手のブレードのガードから 1/3 の部分にバットモンが行なわれた場合、攻撃は間違っで行なわれたものであり、このバットモンは相手に即座のリポストの権利を与える。

t.79

- 1 パラードはリポストをする権利を与える。リポスト・サンプルは、ディレクトでもアンディレクトでも良いが、攻撃者によるその後の動作を無効にするためには、躊躇や遅延なしに直ちに行われなければならない。
- 2 ブレードの刃、刃の平、及び裏刃によるクーに対して、パラードの目的は有効面に相手のトゥシュが届くのを防ぐ事である。したがって：
 - a) アタックが完了する前に、アタックが終了するラインを閉じるにより届くのを阻止する場合、パラードは正しく行われる。
 - b) パラードが正しく行なわれた場合、たとえブレードの柔軟性のために相手の剣の先端が有効面に接触しても、相手のアタックはパラードされたと判断され、主審もそのように判定する。

トゥシュの判定

t.80

- サーブ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：
- 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、ラクシオン・シムルタネかクー・ダブルかどちらかである。ラクシオン・シムルタネは、両選手が同時にアタックの意図を持ち実行したものである。この場合、両選手のトゥシュはともに無効にされる。
 - 2 一方、クー・ダブルは一方の選手の明らかに誤った動作の結果である。それゆえに、2つのトゥシュ間にタン・デスクリムが存在しない場合：
 - 3 アタックされた選手のみ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 (arrêt) を行う場合
 - (b) パラードを行う代わりにトゥシュをエスキーヴしようとして成功しない場合
 - (c) パラードを成功させた後に一瞬停止し、相手に新たな攻撃 (ルダブルモン、ルミーズ、ルブリーズ・ダタック) の権利を与える場合
 - (d) アタック・コンポゼに対してタン・デスクリムの権利を持たないアレを行う場合
 - (e) ポワント・アン・リニュの姿勢(t.10) を取り、ブレードをそらすバットモンやプリズ・ド・フェール (prise de fer) を受けた時、相手が直接行うトゥシュをパラードする代わりにアタックするか、再度ポワント・アン・リニュの姿勢を取る場合
 - 4 アタックを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・リニュの状態(t.10) において、ブレードをそらすことなしに攻撃を開始する場合。主審は単なるブレードの接触は相手のブレードをそらすのには十分でないとは判断しなければならない。
 - (b) 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 (デロブモンのために)、攻撃を続行する場合
 - (c) アタック・コンポゼ中に、相手に剣を捕らえられたが攻撃を続行し、相手は直ちにリポストをする場合
 - (d) アタック・コンポゼ中に、腕を曲げるか一瞬停止し、その時間内に相手がアレかアタックを行うのに対して、攻撃者がアタックを続行する場合。
 - (e) アタック・コンポゼ中に、最終動作を開始する1タン・デスクリム前に、アレを受ける場合
 - (f) 相手のパラードの後にルミーズやダブルモンやルブリーズによるトゥシュを行い、相手が腕を引くことなしに1つのタン・デスクリム内で即座のサンプル・リポストを行う場合
 - 5 クー・ダブルが存在し、どちらの側に過失があるかを明確に判断できない場合、主審は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一つは、アレが行われ、そのアレがアタック・コンポゼの最終動作との関係において完全に時間内に行なわれたかどうか疑わしい場合である。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起こり、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、躊躇、動作の遅さ、及び十分に効果的でないフェイントによる。防御側の選手の過失は、アレを行う際の遅れや緩慢さによる。

競技会の罰則規定

第1章 適用

規則の対象者

t.81

- 1 この罰則規定に記されている規則は、フェンシングの国際競技会に参加したり居合わせたりする全ての人に対して適用される。観客も含まれる。
- 2 以下、これら全ての人には「エスクリモー」と記述される。

秩序と規律の維持

t.82

- 1 F I E 競技規則と定款、参加している競技会の特定規則、礼儀や高潔の伝統的慣習、役員 の指示をエスクリモーは厳格にそして誠実に遵守しなければならない。
- 2 特に、整然と規律正しくスポーツマンらしい態度で下記の規定に同意する。これらの規則の違反は、事実と状況に従って、事前の警告あるいは事前の警告なしに権限のある規律機関によってペナルティーが与えられる(t.113~t.120)。
- 3 a) フェンシングの競技会に出場あるいは参加している全ての人、常に整然としていなければならない、競技の円滑な進行を妨げてはならない。マッチ中は誰もピストに近づいたり、選手に助言したり、主審や副審を批判したり、侮辱したり、どんな方法においても影響を与えようとしてはならない。監督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.90 に規定されている状況に定められている態度で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.96.1/3)
- b) **いかなる理由であれ、役員を脅したり侮辱する者は、第4グループの違反を犯したことになります、t.119により罰則を受ける。**
- 4 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.83)。これらの規則に対するいかなる違反も、条項 t.114, t.118, t.120 に規定されているとおりにペナルティーが与えられる。

t.83

主審とDTは別々にまたは共同して、その権限により、又はF I E公式派遣員や組織委員会の要請によって、身振りや態度や言葉で秩序と試合の円滑な進行を妨げる人を、警告または警告なしに競技会場から追放することを決定できる。

選手 名誉の誓約

t.84

フェンシング競技会に出場するという事実だけで、選手は規則と審判の判定を遵守し、主審と副審に対して敬意を払い、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.114, t.116, t.120)

対戦拒否

t.85

- 1 F I E加盟各国連盟からの選手（個人あるいは団体）は、競技に正しく参加登録した選手（個人

あるいは団体) との対戦を拒否する場合、公式競技会に参加する事は出来ない。
この規則に違反する場合、第4グループ (t.114, t.119, t.120) に規定された罰則が適用される。

- 2 F I Eは失格した選手が所属する連盟に対して制裁を加える根拠があるかどうか、またどの程度あるのかを検討する。(F I E 定款 1.2.4 及び競技規則 t.120)

定刻の登場

t.86

- 1 選手は規則(t.43-t.45) に適合した装具を身につけ、試合のできる状態で、プール・団体戦・エリミナシオン・ディレクトの開始予定時刻あるいはマッチ前の用具検査(t.43.1/2/3) に指定された時刻に、指定された場所にいなければならない。それだけではなく、競技中は主審が要求する時にはいつでも指定場所にいなければならない。
- 2 選手がマッチをするために現れた時、完全に試合ができる状態でピストに上らなければならない。すなわち、規定の服装で、上衣のファスナーを閉じて、剣を持つ手にグローブを着けて剣を持ち、ボディーワイヤーをガードのインサイドソケットに接続していなければならない。マスクは剣を持たない手で保持されなければならない。
下記の項目を満たすように、マッチの開始前に選手の髪は束ねられ、服やマスクの内側に入れておかななければならない。
—有効面を覆わないこと (トウシュが記録されるのを妨げない)
—選手の名前と国名を隠さないこと
—マッチ中に髪を適正な位置に戻す必要がないこと、これによって、マッチを中断することがないこと
この規則に違反した場合、審判は第一グループ (t.114, t.116, t.120) の罰則を適用する。
- 3 いかなる場合も、当直の医師あるいは医事委員会の代表者によって正当に認められた事故の場合を除いて、選手は人前で服装を着たり脱いだりしてはならない(t.87.8, t.114, t.116, t.120)。
- 4 試合をするためには、規則を満たす完全に作動する二本の剣 (一つは予備) と二本のボディーワイヤー (一つは予備) を持って、選手はピストに上らなければならない(t.45.1, t.114, t.116, t.120)。
- 5 プール、団体戦、エリミナシオン・ディレクト (個人や団体) の開始前：
 - i) プール・団体戦・エリミナシオン・ディレクトの開始のために指定された時刻の 10 分前に主審がコールした時、選手あるいは完全なチームが主審の所に現れない場合(t.43.2)、当該選手やチームは排除される。
 - ii) 少なくとも選手が 3 名いる場合、チームは完全だとみなされる。
 - iii) 団体戦においては、試合開始予定時刻の 10 分前におこなわれる主審の最初のコール時に揃っているチームメンバー (選手、監督、コーチ 1 名—t.92.4) だけがその団体戦に参加することができる。
- 6 個人戦や団体戦の競技会中：

主審が命令した時に選手が試合できる状態でピストに現れない場合：

 - いない選手またはチームはイエロカードのペナルティーが与えられる。
 - 最初のコールの 1 分後に 2 回目のコールが行われ、いない選手またはチーム・メンバーにレッドカードが与えられる。
 - 2 回目のコールの 1 分後に 3 回目でも最終でもある 3 回目のコールが行われ、個人戦ではない選手が、団体戦ではチーム全体が競技から排除される。
- 7 選手がピストを離れることにより試合を放棄する場合は(t.18/6)、条項 t.114, t.116, t.120 に規定されているようにペナルティーが与えられる。

フェンシングの作法

t.87

- 1 選手は、誠実にそしてこの競技規則に規定されている規則に厳密に従って競技しなければならない。これらの規則に対する全ての違反は、以下に規定されているペナルティーが与えられる。(t.114~t.120)
- 2 全てのマッチは、礼儀正しく誠実な対戦という特性を持っていなければならない。全ての異常な動作（相手を押す衝突で終わるフレッシュ、無秩序な試合、ピスト上の異常な動作、暴力を伴ったトゥシュ、**ガードで行われた殴打、転倒中および転倒後に行ったトゥシュ**）**あるいはスポーツマンシップに反する行為は、厳格に禁止される。(t.114~t.120)**
 そのような違反が発生する場合、違反した選手が記録したトゥシュは無効にされる。
- 3 a) 各マッチの開始前に、両選手は対戦相手、主審、及び観客にフェンシングのサリュエを行わなければならない。同様に、最終トゥシュが記録された場合、両選手はお互いにサリュエし、主審と観客にサリュエし終わるまでマッチは終了しない。試合が終了するためには、主審が判定を下す間には両選手は静止していなければならない。審判が判定を下した時に、両選手は開始線に戻り、サリュエを行い、剣を持っていない方の手で対戦相手と握手をしなければならない。もし片方または両方の選手がこれらの規則に従う事を拒否する場合、主審は第4グループ (t.114, t.119, t.120) で規定される罰則を与える。(t.114, t.119, t.120)。
 b) **マッチ中またはマッチ後、たとえ選手がピストを去った後でさえ、マスクや装具を暴力的または危険に投げる等のスポーツマンシップに反する行為は t.119 (t.82. 1,2,3 参照) に規定されているとおりに罰せられる。**
- 4 両選手がノン・コンバティビテを示す場合、主審はただちに「アルト」の号令をかける。

ノン・コンバティビテ (non-combativité)

下記の2基準の内1つがあれば、ノン・コンバティビテである。

1. 時間の基準：トゥシュ（ノン・ヴァラブルを含む）のない約1分間の対戦
2. 少なくとも15秒間の遠すぎる距離（マルシェ・ファントの距離より遠い）

- 5 個人戦
 - a) エリミナシオン・ディレクトの最初の2ピリオドにおいて両選手がノン・コンバティビテを示す場合、主審は1分間の休憩なしに次のピリオドに進める。
 - b) エリミナシオン・ディレクトの第3ピリオドにおいて両選手がノン・コンバティビテを示す場合、主審は最終の1分に進める。
 この最終の1分は時間いっぱい行われ、試合を決定づけるものである。得点が終了時に同点である場合に備え、勝者を決めるための抽選が先だって行われる。
- 6 団体戦
 - a) 団体戦において両チームがノン・コンバティビテを示す場合、主審は次の対戦に進める。
 - b) 最後の対戦において両チームがノン・コンバティビテを示す場合、最終の1分に進める。
 この最終の1分は時間いっぱい行われ、試合を決定づけるものである。得点が終了時に同点である場合に備え、勝者を決めるための抽選が先だって行われる。
- 7 ピスト上でもピスト外でも、選手は主審が「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.114, t.116, t.120)。
- 8 いかなる場合も、選手はピスト上で服装を脱いではいけない。ボディワイヤーを交換するためにさえも服装は脱いではいけない。(t.114, t.116, t.120)。
- 9 対戦終了後、主審は両選手を集めスコアを明白に発表しなければならない。このスコアはDTに送られる。

主審は下記のようにはっきりと言わなければならない。

「… 対 … で Xさんの勝ちです。」(ジェスチャーは図3を参照のこと)

個人の努力

t.88

選手は、トウシュを外したり、トウシュを受けることにより利益を得ようとする事なしに、最良の順位を獲得するために、競技の最後までスポーツマンらしい態度で力の及ぶ限り戦わなければならない。(t.114, t.119, t.120)。

団長 (le chef de delegation)

t.89

全ての競技会に於いて、同国籍の全ての選手はチームの団長の指揮下に居なければならない。団長は選手を兼任しても良い。団長はチーム・メンバーの規律や品行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を持つ。

監督 (la capitaine d'equipe)

t.90

- 1 団体種目では、監督だけが競技上のことを解決するためや正式に抗議を表明するために、主審またはDTに近づく権利を持っている。この抗議のための手続きは、t.122 と t.123 に規定されている。
- 2 監督の決定に良心的に従うチーム・メンバーは、関係機関によって責任を負わされる事はない。しかし、監督が権限を持たない行為や、自分自身で犯した現行競技規則違反に対しては個人的に責任がある。

主審および副審(les arbitres et les assesseurs)

t.91

審判員団は絶対的な公正さと最大の注意力をもって職務を遂行しなければならない。(t.34.1)

コーチ (les entraineurs)、トレーナー (les soigneurs)、用具技術員 (les techniciens)

t.92

- 1 個人戦のエルミナシオン・ディレクト中、選手のコーチ、医療スタッフ及び用具技術員は、試合中にピスト区域内の選手の近くにとどまる事は許されない。ただしコーチは、組織者によって指定された競技区域内に留まることが許される。
- 2 主審は必要だと考える時はいつでも、1名の者が選手の援助のために少しの間近寄ることを認可することができる。
- 3 進行中の回戦に出場している選手を持つ国は、ピスト区域の近くに留まる権利を持つ最大2名を指名することができる。その場所はピスト区域外ではあるが出入口に近い所にある。組織者はこれらの人々のために必要な場所を用意しなければならない。
- 4 団体戦では、チームメンバー用に確保された区域がなければならない。監督とコーチ 1名だけがそのチーム用区域内にチームの選手と一緒に留まる権利があり、チーム区域は床上に黄色のラインやその他の方法で明白に区別されていなければならない。チーム区域の面積は9 m²で、18m×8mのピスト区域の端から2~6m 離れ、ピスト区域外に位置していなければならない。
- 5 団体戦中は、実際に試合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。
- 6 団体戦中は、主審の許可なしにピスト区域内に入る権利は誰も持っていない。これに違反する場合、主審は条項 t.114, t.116, t.120 に規定されているように違反チームにペナルティーを与える。チームに科された警告はその試合中ずっと有効である。フェンサーが同じ試合中に第 1 グループの別の違反を犯す場合、主審はその度ごとに選手にレッドカードを与える。

観戦者

t.93

観戦者は競技の秩序を妨げたり、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

い義務がある。また、主審の判定に同意しない場合でもそれを尊重しなければならない。主審が必要だと考える全ての指示に、観戦者は従わなければならない(t.82.3/4, t.118, t.120)。

第2章 規律機関とその権限

下記の条項は競技会場における規律だけを規制する。違反の重大性により、F I E規律規定(F I E定款第七章)の適用を妨げるものではない。F I Eの規律規定により下記条項は完全なものとなり、適用事例が生じた場合は下記条項に優先する。

管轄権

t.94 規律機関は下記である：

- －主審(t.96)
 - －ディレクター・テクニク(DT)(t.97, o.56~o.62)
 - －審判委員会派遣委員または派遣委員がいない場合はスーパーバイザー
 - －オリンピック大会におけるIOC(国際オリンピック委員会)理事会(t.98)
 - －F I E本部(t.129, o.63)
 - －F I E理事会(t.99.5)
 - －F I E規律(懲罰)委員会
 - －スポーツ調停裁判所及びスポーツ調停機関
- F I Eの規律規定(F I E定款第七章)も参照。

管轄権の原則

t.95

- 1 どの裁定機関が判定を下しても、この判定は上級裁定機関への上訴の対象となる。しかし、上訴は一回だけしかできない。
- 2 「事実」関する判定は、上訴の対象とはならない。(t.122.1/2)
- 3 判定に対する上訴は、それが直ちに判断できる場合、その判定を保留する。

主審

t.96

- 1 主審は試合の指揮やトウシュの判定、用具の検査ばかりでなく、審判中の試合の秩序維持にも責任がある(t.35.2.i)。
- 2 試合の指揮者及びトウシュの判定者としての資格において、実際に行ったトウシュ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与えたり、審判をしている競技から除外したりすることにより、主審は状況に応じて、事前の警告または警告なしに、規則に従って選手に罰則を与えることができる。このような状況において、もし主審が事実に基づいて判定を下した場合、その判定は取り消せない(t.122.1/2)。
- 3 審判中の試合に参加あるいは居合わせている全員に対する管轄権により、観戦者、トレーナー、コーチ及び選手に同伴している他の人々を競技会場から追放するよう、主審はDTに申し入れる事もできる(t.114, t.118, t.120)。
- 4 最後に、主審は妥当だと考えるその他全ての罰則(全競技からの排除、出場停止、失格)をDTに勧める事ができる(t.97.3)。
- 5 審判委員会派遣委員またはスーパーバイザー(派遣委員がいない場合)は、主審の判定に対する抗議を処理する権限のある権威者である。

公式F I E競技会のDT(o.56.a~o.62)

t.97

- 1 DTは開催されている競技会に参加しているか居合わせている全員に対する管轄権を持っている。
- 2 必要な場合、DTは自発的に全ての争議に介入する事ができる。
- 3 DTは競技会中に秩序と規律を維持する責任もあり、競技規則に規定されている罰則を使用する。
- 4 DTは競技会中に宣告した懲戒処分をF I E本部に直接送る。また、譴責・資格停止・ペナルティーの延長・永久資格停止の要求と最終上訴も送る。
- 5 DTは上訴が不可能であるか、あるいは保留の対象とはならない罰則を執行する (t.95)。
- 6 DTがその権限で行う決定は、第一段階の機関としての決定であれば、F I Eの規律委員会への上訴の対象となる。
- 7 DTの全ての決定は即時に執行できる。決定に対する上訴は、競技会中その決定を保留できない。

オリンピック大会におけるI O C理事会

t.98

国際オリンピック委員会 (IOC) 理事会は、オリンピック大会中に発生する全ての競技規則とは関係のない争議の最終的な裁定機関である。自らの責任において、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う。

F I E一本部・規律委員会・理事会、スポーツ調停裁判所

t.99

- 1 各国連盟やDT、および公式F I E競技会におけるその他の権限機関からF I Eに問い合わせられる全ての規律事項は、F I E本部に申し入れられる。F I E本部はそれらを適格な権威機関に伝える
- 2 F I E規律委員会は、F I Eが権限を持つ領域内で、F I Eに問い合わせられた全ての規律事項を処理したり、DT や審判委員会派遣委員またはスーパーバイザー (派遣委員がない場合) によってなされた決定に対する全ての上訴を裁定するF I Eの司法機関である。
- 3 ローザンヌにあるスポーツ調停裁判所は規律委員会の裁決に対する全ての上訴を裁定する。
- 4 緊急の場合、F I E本部は規律規定に従って、被告人の資格停止を行うのに必要な管理上の手段を講じる事ができる。
- 5 理事会は規律委員会の決定が尊重され実行される事を保証する。
F I E規律規定 (F I E定款第七章) を参照。

第3章 罰 則

罰則の分類

t.100

異なった違反に適用される別個の罰則グループがある (t.114ss)。

- 1 試合中に犯される違反に対して適用される競技に関連した罰則。
 - －ピストの陣地喪失
 - －実際に行ったトゥシュを付与することの否認 (トゥシュの無効)
 - －実際に受けていないトゥシュの付与 (ペナルティ・トゥシュの付与)
 - －競技からの排除
- 2 秩序の維持・規律・スポーツマンシップに関連した違反に適用される規律罰則
 - －実際に受けていないトゥシュの授与 (ペナルティ・トゥシュの付与)

- 競技からの排除
- トウルノワ全体からの排除
- 競技会場からの追放
- 失格
- 譴責
- 罰金
- 一時資格停止
- 永久資格停止

t.101

- 1 永久停止を除いてこれらの全ての罰則は、競技会の権限機関である主審とDTによって適用される。
- 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、これらの権威機関によって適用される (t.87.3, t.120)。
F I E の規律規定 (F I E 定款第七章) を参照。

競技に関連した罰則

ピストの障地喪失(t.28.1)

t.102

ピストの横の境界線を片足または両足で越える選手は、1 m の障地喪失のペナルティーが与えられる。

実際に与えたトゥシュの否認

t.103

選手が相手の有効面に実際にトゥシュを行っても、試合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、電気審判器に異常があったり、トゥシュを行うときに暴力を伴っていたり、競技規則に規定されている他の理由のために、そのトゥシュが認められない事がある (t.18.1/3, t.20.2, t.21.2/4, t.22, t.26.2/4, t.32.2, t.41.2, t.45.3, t.53.3, t.60.2/6, t.66.1, t.67, t.68, t.70.3, t.73.1-4, t.80, t.87.2, t.96.2, t.114.2, t.120)。

実際に受けていないトゥシュの付与

t.104

選手は、ピストの後方境界線を越えたり (t.27)、相手が競技をするのを妨害する違反 (相手を押すフレッシュ攻撃、フルーレやサーブルでのコル・ア・コル、競技中の剣を持っていない方の手の使用等) を犯す理由により、実際に自分が受けていないトゥシュを与えられる (t.96.2, t.114.3.a/b, t.116, t.117, t.118.1, t.120)。

排除 (エクスクルシオン Exclusion)

t.105

- 1 試合中に相手に対して暴力的行為や報復的行為を行ったり、全力を尽くして対戦しなかったり、相手との不正取引により利益を受けたりする選手はその競技から排除される。
- 2 競技から排除された選手は、次回戦進出資格を獲得していても、その競技に参加し続ける事はできない。その選手は個人順位の権利を失い、この失格選手の後にランクされた全ての選手は競技結果の順位が1つ上る。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。いかなる場合もその競技で実際にポイントを獲得した選手だけが順位上昇をできる。

規律罰則

競技から排除 (エクスクルシオン Exclusion)

t.106

競技からの排除は、規律違反（ピストに時刻通りにあらわれないこと、規則に適合しない剣、役員に対する非難されるべき態度等）にも科せられる。
選手のような排除の結果は、上記の条項 t.105 に記されたものと同じである。

トゥルノワからの排除 (エクスクルシオン Exclusion)

t.107

- 1 トゥルノワ(tournoi) とは、同じ場所で同じ期間に同じ後援の下に開催される個人戦及び団体戦の複数の競技に与えられた名称である。(注 大会のこと 例：世界選手権大会、アジア選手権大会等)
- 2 トゥルノワから排除された選手は、同じ種目でも他の種目でも、そのトゥルノワ期間中のどの競技にも参加することは許されない。
- 3 この罰則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。状況によりそれぞれ異なるペナルティーが与えられることがある(t.90.2)。

競技会場あるいはトゥルノワ会場からの追放 (エクスパルシオン Expulsion)

t.108

競技会に参加または居合わせる選手以外の人（トレーナー・コーチ・用具技術員・補助員・役員・観戦者）も追放されることがある。そのような追放は、競技会やトゥルノワの期間中に会場へ近づくことを禁止する効力がある(t.120)。
いかなる状況にあっても、このペナルティーが与えられたことを理由に誰に対しても賠償を請求することはできない。

失格 (Disqualification ディスクオリカシオン)

t.109

- 1 選手の失格（例えば、競技会の必要条件である年齢・資格等の規則に適合していないという理由で）は、もしその選手が誠実に行動した場合には、一時資格停止や永久資格停止を与えるとは必ずしも限らない。しかし、不正な意図に対する補足的ペナルティーがその選手に対して要求される事がある。
- 2 失格選手がいるチームは、必然的にその選手のペナルティーが与えられるとともに失格となる。
- 3 失格の結果は、競技からの排除の場合と同じである（上記の条項 t.105 参照）。

譴責

t.110

より厳しい規律処分が妥当でない場合、選手や役員は譴責の制裁を受ける。

一時資格停止

t.111

- 1 一時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 選手以外の一時的資格停止を受けた者は、停止処分が科された時に定められた場所と期間内に、自らの役割を果たすことを禁止される。

永久資格停止

t.112

永久資格停止の結果は一時資格停止と同じであるが、それは永久的である。

罰則の通知

t.113

- 1 DT は試合中に適用したペナルティーとその理由を遅延なしに F I E 本部に通告しなければなら

- ない。(t.97.5)
- 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 罰則及び管轄裁定機関

罰則のグループ

t.114

- 1 条項 t.120 の表に示されている事例に適用される3種類の罰則がある。
主審が幾つかの違反を同時に犯した選手にペナルティーを与える場合、最初に軽い違反から罰しなければならない。
- 2 罰則は累積し、ブラックカードで示される下記の罰則を除いて、マッチに対して効力がある。
このブラックカードは、競技からの排除とトゥルノワの残り、現行または次期の活動シーズン（ジュニアでは10月1日から世界選手権大会まで、シニアでは1月1日から世界選手権大会まで）における後続2ヶ月間の出場停止を意味する。しかし、メンバー1人に科されたブラックカードによりトゥルノワから排除されたチームは、後続の競技からチームとしては排除されない。
しかしながら、罰則を受けた選手をメンバーに選んではいけない。
ある種の違反は、違反した選手が記録したトゥッシュを無効にすることがある。マッチ中に違反に関連した状況下で記録されたトゥッシュだけが無効にされる (t.120)。
- 3 罰則は、下記の通りである：
 - a) **警告** 主審が違反選手を特定するイエロカードによって示される。選手は自分が更に違反を犯すとペナルティー・トゥッシュを受けることになることと知らされる。
 - b) **ペナルティー・トゥッシュ** 主審が違反者を特定するレッドカードによって示される。1得点が相手に加えられ、その得点が勝敗を決めるものである場合には、その試合を失うことになる。
レッドカードの後は、違反の種類によりレッドカードまたはブラックカードが出される (t.120)。(補足：レッドカードが出されて後にイエロカードが出されることはない。)
 - c) **競技からの排除**、トゥルノワの残り、現行または翌シーズンの後続2ヶ月間の一時資格停止。主審が違反者を特定するブラックカードによって示される。
 - d) **競技会場からの追放** (誰であろうとも競技の秩序を乱す者)
- 4 全ての警告 (イエロカード)、ペナルティー・トゥッシュ (レッドカード)、競技からの排除 (ブラックカード) はマッチやプールや団体戦の得点用紙に記載されると共に、それらのペナルティーが属するグループも記載されなければならない。

権限

- t.115 競技規則の異なる条項に記載されている違反と罰則は、条項 t.120 の表に要約されており、四つのグループに区分される (t.116 ~ t.119)。これら全ての罰則は主審の権限内にあるが、DTは自ら介入する権利を保有する (t.97.1/2/3)。

第1グループの違反

- t.116 このグループの初回の違反はイエロカード (警告) によってペナルティーが与えられる。同じマッチ中に選手がこのグループの同じあるいは異なる違反を犯す場合、主審はその都度レッドカード (bass ペナルティー・トゥッシュ) でその選手にペナルティーを与える。違反選手が第2グループや第3グループに載っている違反が理由で既にレッドカードを付与されている場合、第1グループに関連した最初の違反に対しては更にレッドカードを与える。

第2グループの違反

- t.117 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・トッシュ）によってペナルティーが与えられる。

第3グループの違反

t.118

- 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・トッシュ）でのペナルティーが与えられる。
- 2 もし同じマッチ中にその選手がこのグループの同じあるいは異なる違反を犯す場合、ブラックカードでペナルティーが与えられる。（競技から排除と、トゥルノワの残りと現行または次期の活動シーズン（ジュニアでは10月1日から世界選手権大会まで、シニアでは1月1日から世界選手権大会まで）における後続2ヶ月間の出場停止）
- 3 試合の秩序を乱すピスト外の全ての者は、下記のペナルティーが与えられる：
 - a) 初回の違反は、イエロカードで示される警告を受ける。この警告は競技会全体で有効であり、マッチの記録用紙に記入されるとともにDTによって記録されなければならない。
 - b) 同じ競技会中の2回目の違反は、ブラックカード又は競技会場からの追放のどちらか、あるいは両方を受ける。
- 4 ピスト上あるいはピスト外での騒動に関する最も重大な事例においては、主審は違反者を直ちに排除あるいは追放できる。

第4グループの違反

- t.119 第4グループの初回の違反には、ブラックカードを与えられる。（競技からの排除と、トゥルノワの残りと現行または次期の活動シーズン（ジュニアでは10月1日から世界選手権大会まで、シニアでは1月1日から世界選手権大会まで）における後続2ヶ月間の出場停止）しかし、メンバー1人に科されたブラックカードによりトゥルノワから排除されたチームは、後続の競技からチームとしては排除されない。しかしながら、罰則を受けた選手をメンバーに選んではいけない。

違反と罰則

- t.120 「違反と罰則の一覧表」を参照。

t.120 (1と2)					
【違反と罰則の一覧表】					
	違反	条項	罰則		
0.1	世界選手権とワールドカップの団体戦において、ジャケットの背中の名前の欠如、規定がある場合の国章の欠如	t.45.4 a), b) i と iii	試合からの排除		
0.2	規則適合しないメタルジャケットの交換による背中の名前の欠如	t.45.5			
0.3	プール、ランコントロール、エリミネーション・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コールに出頭しない	t.86.5			
0.4	競技中に1分間隔で行われる3回のコールで主審に呼び出された時にピストに現れない 1回目イエロー 2回目レッド 3回目排除	t.86.6	1回目 イエローカード*	2回目 レッドカード*	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	許可無くピストを離れる	t.18.6	イエローカード*	レッドカード*	レッドカード*
1.2	トウシュ回避のためのコル・ア・コル(*)	t.20.2; t.63.2			
1.3	相手に背を向ける(*)	t.21.2			
1.4	有効面を覆ったり置き換える(*)	t.22.2; t.49.1; t.72.2			
1.5	電気機器に触れたりつかむ(*)	t.22.3			
1.6	トウシュ回避のためにピストを出す(*) サイドのみ	t.28.3			
1.7	正当な理由なしに試合を中断する	t.31.2			
1.8	機能しないまたは規則に適合しない服装・用具; 許容範囲を越えるブレードの曲がり; 規則に適合する予備剣やボディーワイヤーの欠如	t.45.1/2/3.a)ii; t.86.4			
1.9	ピスト上に剣を置いて直す	t.46.2; t.61.2; t.70.5			
1.10	フルーレとエペにおいて、ピスト上で剣先を曲げたり引きずる	t.46.2; t.61.2			
1.11	メタルジャケットに剣を接触させる(*)	t.53.3			
1.12	サーブルにおいて、ガードで行ったトウシュ(*); 脚や足を交差させる全ての前進動作(パッサパンや足を交差させるフレッシュなど)(*)	t.70.3; t.75.5			
1.13	主審の命令に従わない	t.82.2; t.84			
1.14	規則に適合しない髪型	t.86.2			
1.15	相手を押す、無秩序な試合(*); 主審のアルトの号令の前にマスクをとる; ピスト上で着衣あるいは脱衣する	t.86.3; t.87.2/7/8			
1.16	ピスト上での異常な動作(*)、乱暴な転倒中あるいは転倒後のトウシュ(*)	t.87.2			
1.17	正当でないアピール	t.122.2/4			
1.18	審判の許可なしにピストエリアに入る	t.92.6			
第2グループの違反			1回目	2回目	3回目
2.1	剣を持っていない方の手や腕の使用(*)	t.22.1	レッドカード*	レッドカード*	レッドカード*
2.2	医師に認められない負傷や痙攣を理由に試合を中断	t.33.3			
2.3	検査マークの欠如(*)	t.45.3.a).i			
2.4	ワールドカップ個人戦及び地域別選手権大会において、ジャケットの背中の名前の欠如、規定がある場合の国章の欠如	t.45.4.a). b)ii			
2.5	相手以外に故意にトウシュを行う(*)	t.53.2; t.66.2			
2.6	危険、暴力的、報復的な行為; ガードやポモーで殴打する(*)	t.87.2; t.103; t.105.1			

第4グループの違反		罰則
4.1	マッチ中に交信可能な電子通信機類を装備している選手	t.43.1.f; t.44.2; t.45.3.a).vii
4.2	検査マークの偽造・故意の用具の改造	t.45.3.a) iv v
4.3	随意にトウシュを記録したり、電気審判器を作動させない用具	t.45.3.a) v)
4.4	正式に参加している(個人または団体)相手選手との対戦を拒否	t.85.1
4.5	スポーツマンシップに違反	t.87.2; t.105.1
4.6	試合前や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.87.3
4.7	共謀して利益を得たり、相手を有利にする	t.88; t.105.1
4.8	故意の野蛮行為	t.105.1
4.9	ドーピング	t.127
		ブラックカード
説明		
(*)		違反選手が行ったトウシュを無効にする
+		チーム全体への特別なイエローカード(団体戦のマッチの間有効) そのマッチの間に、選手が第1グループの違反を犯した場合はそのつどレッドカードの罰則を与える
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		競技会からの排除。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(ジュニアは10/1~ジュニア世界選手権まで、シニアは1/1~世界選手権大会まで)の2ヶ月間の出場停止。 選手は第3グループで以前に違反した(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。

第5章 手続き

原則

t.121

違反の重大性と違反が行われた時の状況を考慮し、公平な方法で結論を出す権威機関によって、これらの様々なペナルティーは与えられる(t.94ss, t.114ss, t.124ss)。

抗議と上訴

主審の判定に対して

t.122

- 1 「事実」に関する主審の判定に対して抗議する事はできない(t.95.1/2/4, t.96.2)。
- 2 選手が試合中に「事実」に基づいた主審の判定を疑ってこの原則に違反した場合、規定に従ってペナルティーが与えられる (t.114, t.116, t.120)。しかし、主審が明確に規則を知らなかったり、誤解したり、あるいは競技規則に反する方法で規則を適用する場合、この件に関する抗議は考慮される。
- 3 この抗議は、下記のように行なわれなければならない：
 - 個人種目では、選手によって行われる。
 - 団体種目では、選手あるいは監督によって行われる。
 この抗議は礼儀正しく形式ばらずに行なわれなければならない、直ちにそして次のトゥッシュに関する判定が行なわれる前に主審に口頭で行なわれなければならない。
- 4 主審が自分の意見に固執する場合、審判委員会派遣委員またはスーパーバイザー（派遣委員がいない場合）が問題となっている抗議を処理する権限を持っている (t.97)。もしそのような抗議が正当ではないと考えられる場合、その選手は条項 t.114, t.116, t.120 に従ってペナルティーが与えられる。

その他の抗議

t.123

- 1 不服と抗議は遅延なしに書面で行われなければならない、DTに提出されなければならない。
- 2 世界選手権大会とオリンピック大会の第 1 ラウンドの組み合わせに関する抗議は、種目前日の午後 7 時までに行なわれなければならない(6.10)。

調査・弁明の権利

t.124

調査が終わるまでペナルティーは与えられない。調査の過程で当事者双方は妥当な期限内に都合の良い時と場所で、口頭または書面によって事件の説明をするよう求められる。この期限が切れると、ペナルティーは与えられる。

判決方法

t.125

競技会の裁定機関の判決は、多数決投票により行なわれ、同点の場合には議長（委員長）が決定票を持つ。

再犯

t.126

- 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、譴責・排除・失格・一時資格停止の罰則を受けてから 2 年以内に、マッチを統制する規則違反を除いて、新たな違反を犯す場合、選手は再犯したとみなされる。
- 2 再犯に対して、下記のペナルティーが与えられる：

- (a) 前のペナルティーが譴責の場合、競技からの排除
 - (b) 前のペナルティーが競技からの排除や失格の場合、トゥルノワ全体への参加資格剥奪
- F I E規律規定（F I E定款第VII章）を参照の事。

第6章 ドーピング検査

- t.127
- (a) ドーピングは、F I Eによって禁止されている。この規則の全ての違反は懲戒処分を受ける。
 - (b) ドーピングは、F I Eアンチ・ドーピング規則の条項 2.1 から 2.8 までに規定されている一つ又は複数の規則違反の発生と定義される。
 - (c) F I Eは、WADA アンチ・ドーピング規定に加盟している。F I Eのアンチ・ドーピング規則はWADAの「最も望ましい実施基準 (Models of Best Practice)」に基づき、上記文書の「強制条項」の全てを採用している。F I Eはまた、WADAの「禁止薬物類と禁止手段」の文書も全て採用している。
 - (d) F I EはF I E支配下に組織された競技会中および競技会外で、ドーピング検査を実施する権利を保有する。
 - (e) F I E競技会に参加する競技者はF I Eアンチ・ドーピング規則を遵守し、禁止物質や禁止手段を使わず、競技会中であろうと競技会外であろうとドーピング検査を受ける事に同意しなければならない。
 - (f) 公式F I E競技会と競技会外でのドーピング検査に関する詳細の全てはF I Eアンチ・ドーピング規則の規約にある。
 - (g) アンチ・ドーピング規則違反から生じるペナルティーとその結果は、F I E反ドーピング規則に規定されている。
 - (h) アンチ・ドーピング規則違反が判明した選手は、アンチ・ドーピング規則に規定されている手続きの対象となる。検査結果の公表と罰則の適用に関する判定は、全加盟国へ通知する権利を唯一持つF I E本部によって発表される。
 - (i) F I E加盟国の一つで犯されペナルティーを与えられたドーピング違反は重視され、F I Eの全加盟国によってペナルティー（制裁）が適用される。
 - (j) F I Eアンチ・ドーピング規則の変更は、理事会の権限に含まれる。