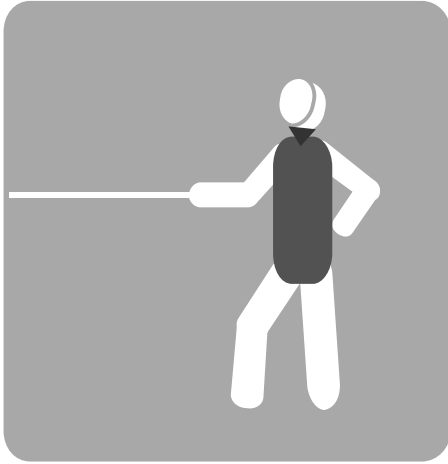


F l e u r e t (フルーレ)



[剣の重さ]	500 g 以下]
[剣の全長]	110 cm 以下]
[ガードから剣先まで]	90 cm 以下]
[ガードの直径]	12 cm 以下]

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。剣はしなやかで、昔、剣先に色のついたポイントをつけていたため、フランス人はこの種目を花 (Fleure: フルール) 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。

部分が有効面

フルーレは、3種目の競技のうち一番基本的となるもので、突きだけを用います。

昔、まだ剣術の練習に真剣を使っていた頃 (マスクもなかった)、危険を避けるため約束事を決めました。それは、相手が攻撃をしてきたならば、その剣を払ってからでなければ反撃してはならないということです。この練習のための技術がスポーツ化したものです。

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いえるでしょう。

フランスでは、この剣と剣の攻防をPhrase d'arme: フラーズ・ダ・ルム (剣と剣の旋律) と表現するほどです。

フルーレには有効面と無効面があり、有効面は金属繊維で出来ているジャケットを着用した部分 (頭・両足・両腕を除いた胴体部分すべて) とマスクの一部 (ビブ) です。その部分を突くと突いた選手側の「赤」または「緑」の色ランプが点灯し、突いた選手の得点が入ります。無効面を突くと、「白」のランプが点灯します。

両方のランプがほとんど同じに点灯した場合などは、試合規則によってどちらかの攻撃が有効であったか、あるいは「同時攻撃」であったかを、主審が判定します。

E p e e (エペ)



全身が有効面

[剣の重さ	770 g以下]
[剣の全長	110 cm以下]
[ガードから剣先まで	90 cm以下]
[ガードの直径	13.5 cm以下]

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剣の流れを受け継ぎ、昔ながらの三角形の剣身を持った、風格のある形をしています。

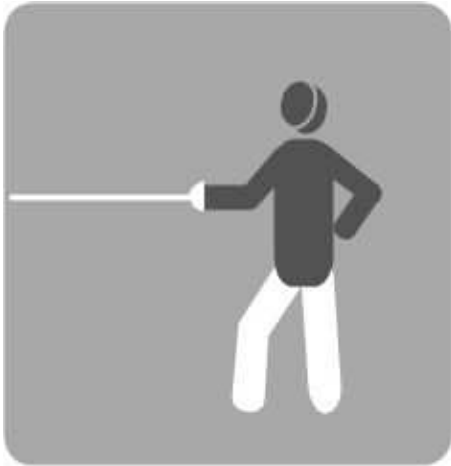
17世紀中頃、剣先で相手を突くだけの「エペ」という剣（術）が生まれました。それ以前は「ラピエール」という、「切って」も「突いて」もよい剣が使用されていました。エペの出現以来、急速に普及し、ラピエールにとって代わる剣術となりました。

エペは、正式の決闘武器として行われたものが競技化したもので、全身（頭から爪先）どこを突いても有効となり、色ランプがつき、突いた選手に得点が入ります。しかし、電気審判器の中に1/25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「同時突き（Coup Double:クードゥーブル）」をすると両方の色ランプが点灯し、両選手に1ポイントずつ得点が与えられます。

全身が有効面で、また1/25秒差以内の素早い突きが要求されるため、試合運びの中に両選手の張り詰めた気迫が感じられるところがみどころといえるでしょう。

西洋の決闘では、自分の名誉を守るために行うので、相手に血を流させたら終わりです。その時、自分も血を流したら相打ちになるので、エペには相打ちの判定があるのです。

S a b r e (サーブル)



[剣の重さ	500 g 以下]
[剣の全長	105 cm 以下]
[ガードから剣先まで	88 cm 以下]
[ガードの直径	縦 1.5 cm 以下 横 1.4 cm 以下]
[ガードの深さ	1.5 cm 以下]

剣身は扁平で刃がついており、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となります。

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世紀に今のハンガリーに根を降ろしました。フランス等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、現在見られる形式が出来あがりました。

馬上で行う軍刀術がスポーツ化したもので、他の2種目と異なり切りが主体ですが、突きもできる競技です。従来は男子だけが行っていましたが、世界選手権大会でも女子の部が開催されるようになり、2001年の高知大会から正式に女子の部も行われています。

サーブルにも、有効面と無効面があります。有効面は選手の腰から上の部分で、頭・両腕も含まれます。これは、昔、戦いのときに相手の馬を傷つけることを避けるために、腰から下は攻めなかったことから来ています。

判定は、電気審判器を用いています。フルーレ同様細かな規則が決められているため、攻撃権の取り合い、防御の方法等が判定に影響します。

サーブルのおもしろさは、激しい動き、そして豪快な切り合いにあります。

フェンシング用語

一般的なことから

1 エスクリム

フランス語でフェンシングのこと。

フェンシングでは、フランス語が公用語として使用されており、近年、英語、スペイン語も公用語に加わりました。

2 プール

リーグ形式の総当たり戦のこと。

3 マッチ

2選手間の対戦で記録を取る場合、マッチと言います。

4 ランコントロール

異なるチームの選手間による対戦(チーム・マッチ)をランコントロールと言います。

5 ピスト

競技用コートのこと。大会では8ピストが設置されます。(幅1.5m～2.0m、長さ14m、予備ゾーン4mを入れて計18mのピストが多い)

6 エリミネション・ディレクト

トーナメント形式の試合のこと。

7 ファイナル

決勝戦のこと。

8 ディレクトワール・テクニーク(DT)

技術委員会のこと。

競技を実際に運営していく上での最高機関で、大会では技術委員の合議によって、試合の組合せ、競技の進行、審判員の指名、ルール上の事、ルール以外の問題などが決定されます。

9 プレジダン・ド・ジュリー

主審のこと。

主審は、マッチの前に選手の武器・服装・用具や審判器等を検査します。そして、マッチを指揮し、選手に違反があれば罰し、またマッチをフルール・エペ・サーブルそれぞれのルールに従って判定し、トウシュを与えます。最後にマッチの勝敗を決めます

10 アセスール

副審のこと。

決勝戦においては、主審だけでなく2名の副審が義務付けられています。武器を持っていない手や腕の使用、正当な有効面の代用、ピストの側面や後方への踏み出し、エペで床上にて得点したトウシュ、又は競技規則に規定されているその他の違反を監視します。

11 略称

V「勝ち(ビクトワール)」、D「負け(デフェット)」、TD「突数(突いた数。トウシュ・ドネ)」、TR「被突数(突かれた数。トウシュ・ルウス)」

12 バラージュ

上位進出者を決めるための決定戦のこと。

試合の中での主審の言葉について

1 サリュウ

「挨拶せよ」という意味で、選手は試合の前後に相手以外に審判、観客席の方向に剣で挨拶をすることが義務付けられています。

2 アン・ガルド

試合を始めるとき主審は「アン・ガルド」(構えて)と号令をかけます。そのあと、「プレ？」(用意はいいか?)と聞きます。それに対して選手は「ウイ(はい)」か「ノン(いいえ)」の返答をします。選手から「ウイ」の返答があるか「ノン」の返答がない限り、主審は「アレ」と言います。意味は「始め」です。また、試合を止めるときに、主審は「アルト」と言います。意味は「止め」です。

3 トウシュ

「突き」という意味です。突きを受けた選手側に手でトウシュ(以前はトウシュエ)を示します。

4 ノン

トウシュが無いこと。

5 ポアン

得点を挙げた選手側の手を上にあげて1得点を示します。

6 ノン・ヴァラブル

「無効面」の意味で、例えばフルーレで突きが無効面に入ると白ランプがつき、得点にはならず、その後の全ての突きが無効になります。

7 アタック・シミュルタネー

双方の選手が「同時に攻撃した」という意味で、フルーレとサーブルの場合は、双方に色ランプがついても得点にはなりません。ただし、エペの場合は「クー・ドゥブル」(同時突き)と言って、双方に1点ずつ得点が加算されます。

8 クー・ドゥブル

「同時にトウシュした」という意味でフルーレ、サーブルではルールに基づいてどちらに優先権があるか判定します。エペでは双方に1点ずつ得点が加算されます。

9 リニュー

フルーレ・サーブルでポアンが相手の有効面を脅かしている状態。攻撃者が攻撃する時はあらかじめ相手の剣を排除してから始めなければなりません。以前はポアント・アン・リニュー、その前はアン・リニューとっていました。

10 パド・トウシュ

「両者に得点になるトウシュがないこと」を意味します。

11 シェル・ラ・プレパラシオン

アタック側の準備動作中になされた相手のアタックやアレの動作。審判は腕を曲げた動作で(以前のノン・コレクト)表します。

12 コル・ア・コル

「身体と身体が接触した」という意味で、フルーレ・サーブルでは、試合を止めなければなりません。また、暴力や乱暴な行為がなければ、違反にも罰則にもなりません。

13 パラード

相手の攻撃を剣で防御すること。その後の動作を無効にするためには腕を引くことなく、直ちに行わねばなりません。

14 リポスト

パラードに次ぐ攻撃のこと。

15 アヴァン・タレ

「始めの合図の前に起こした動作」という意味で、たとえトウシュが入ったとしても得点にならず、無効になります。

16 アプレ・アルト

「止めの合図の後に起こした動作」という意味で、たとえトウシュが入ったとしても得点にはならず、無効になります。

17 ヴァンカー

「勝利者」という意味で、試合が終了すると審判が勝利した方の選手に向けて、手を挙げてヴァンカーと勝利者を決定スコアを言います。