

競技について（全国高等学校選手権大会）

以下は、競技において重要と考えられるFIE競技規則の抜粋・要約または全国高等学校フェンシング専門部が主催する大会の特別規定である。下記以外の規定のない事項については、FIE競技規則に準じることとする。

(t. 〇〇、m. 〇〇…FIE競技規則 ☆…全国高体連フェンシング専門部特別規定)

[1] 受付☆

試合は試合開始予定時刻より早まることがある。

これに伴いコールの時間が早まることがあるため、DTからの放送や本専門部HP試合進行状況情報、DT掲示板発表等に充分注意すること。遅れた場合は罰則が適用される。

「運営責任者が行う受付」

(1) 個人対抗(予選プール)

指定時間から20分後に終了する。

同日に二つの種目が行われる場合は、前種目の決勝戦が始まる時間を指定時間とする。

受付には監督か出場選手がID持参の上、応じること。

(2) 学校対抗

指定時間から20分後に終了する。

その後、試合予定順に従って放送で連絡し、受付を開始する。

受付には監督が応じ、メンバー表を提出する。

(4回戦以降は前回戦が終了次第、連絡する。直ちに受付に応じること。)

[2] コール☆

「ピスト上のコール」

個人対抗のコールは出場選手本人が、学校対抗は監督・選手が揃って応じること。

この時、出場選手は直ちに試合の出来る服装・用具を整えていること。

[3] 選手の服装・用具 (m. 25、m. 33)

選手は、自己責任のもと、また危険を承知で武器、用具、ユニフォームを使用してフェンシングを行う。(t. 20)

(1) ユニフォーム(上下) 350N以上またはFIE公認マーク付き(800N)・半袖プロテクターFIE公認マーク付き(800N)・マスクFIE公認マーク付き(1600N)を着用すること。☆

(2) 女子選手は(1)の胸当ての他に、上着の下に金属または固い材料で出来ている胸当てを両胸につけること。またフルールでは、その上にソフトカバーFIE公認マーク付きを着用すること。

(3) 上着の下部は選手のズボンを10cmは覆うこと。

(4) グローブは前腕の半ばまで覆うものを使用すること。

(5) 脛の出ない厚手の黒以外のストッキングを着用すること。

(6) ゼッケンは規定どおり付けること。☆

(7) サーブルについては、サーブルグローブFIE公認マーク付き(800N)を着用すること。

(8) フルールの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。(t. 77)

[4] 用具検査☆

大会要項を参照し、必ず用具検査に合格し、所定の検査合格証がついていること。

[5] 試合進行

- (1) 個人対抗ではピストで最初に呼ばれた選手はプレジダンから見て右手側に位置する。最初に呼ばれた選手が左利きで相手が右利きの場合は逆になる。
学校対抗では左利きの選手の多いチームがプレジダンから見て左側に位置する。(t. 22)
- (2) 試合終了後学校対抗は監督が、個人対抗は選手が記録確認の署名をすること。
- (3) 個人対抗における試合順序
 - ア. 5名プール
①1-2 ②3-4 ③5-1 ④2-3 ⑤5-4 ⑥1-3 ⑦2-5 ⑧4-1 ⑨3-5 ⑩4-2
 - イ. 6名プール
①1-2 ②4-3 ③6-5 ④3-1 ⑤2-6 ⑥5-4 ⑦1-6 ⑧3-5 ⑨4-2 ⑩5-1
⑪6-4 ⑫2-3 ⑬1-4 ⑭5-2 ⑮3-6
- (4) 事故及び病気の取扱について(痙攣も含む)☆
医師(医師が不在の場合は技術委員会)の判断により、主審は最大限5分間の治療のための休息(インジュリータイム)を与えることができる。ただし、インジュリータイムは必要な治療のみに費やす。
同日中の同種目においては異なる負傷や痙攣または急性医療事変が原因でない限り、再び治療のための休息は与えられない。
- (5) 試合が連続する場合の休息☆
 - ①学校対抗では最大限15分とする。
 - ②個人の対戦では、5本勝負は最大限3分、15本勝負は最大限10分とする。

[6] 競技方法

1) 個人対抗

- (1) 予選プール
各種目5~6名プール 全参加者のうち上位64名がトーナメントに進出。
 - ①試合方法(t. 38)
全種目5本勝負で試合時間は3分間(実働)とする。規定試合時間終了時に同点の場合は後1分間(実働)の1本勝負を行う。この1分間の試合開始前に1分終了後にも同点である場合の勝者を決定するための抽選を行う。この場合、記録表に記入するスコアはポイントで勝者が決定した場合は勝者に1ポイントを与え、優先権で勝者が決定した場合は両者にはポイントを与えない。
(※3:2で終了した場合V3:2、3:3で試合時間終了の場合、ポイントで決まった場合V4:3、優先権で決まった場合、V3:3)
 - ②プールの全体順位について以下の1)~3)による。
 - 1) 勝率(V÷M)の高い者を上位とする。
 - 2) 突数(TD)÷被突数(TR)の指数の高い者を上位とする。
 - 3) 突数(TD)÷試合数(M)の指数の高い者を上位とする。※2人以上の選手が64番目で同順位の場合は、①の試合方法と同様にバラージュを行う。
 - ③個人対抗において試合途中で退場した場合
その選手は最初から出場していなかったものとする。
- (2) トーナメント
 - ①試合方法(t. 39)
全種目15本勝負で試合時間は3分間(実働)3セットとし、各セット間には1分間の休憩がある。サーブルでは、第1セットは3分が経過した時か又は一方の選手が8本を得点した時に終了し休憩に入る。
1分間の休憩中監督は選手に話しかけることができる。
規定試合時間終了時に同点の場合は1分間(実働)の1本勝負を行う。この1分間

の試合開始前に1分終了後にも同点である場合の勝者を決定するための抽選を行う。この場合、記録表への記入方法は予選プールと同様とする。

③トーナメントのシードについて以下の1)～4)による。☆

- 1) 勝率($V \div M$)の高い者を上位とする。
- 2) 突数(TD)÷被突数(TR)の指数の高い者を上位とする。
- 3) 突数(TD)÷試合数(M)の指数の高い者を上位とする。
- 4) 1), 2), 3)が同じ場合は技術委員会において抽選で決める。

※同所属高校の選手が進出した場合のシードについては考慮しない。

2) 学校対抗☆

(1) 1チームは4名編成で、3名選手による総当たりとする。

(2) 男女とも5本勝負で試合時間は3分間(実働)とする。

規定試合時間終了時に同点の場合は後1分間(実働)の1本勝負を行う。この1分間の試合開始前に1分終了後にも同点である場合の勝者を決定するための抽選を行う。この場合、記録表に記入するスコアはポイントで勝者が決定した場合は勝者に1ポイントを与え、優先権で勝者が決定した場合は両者にはポイントを与えない。

(※3:2で終了した場合V3:2、3:3で試合時間終了の場合、ポイントで決まった場合V4:3、優先権で決まった場合、V3:3)

(3) 勝敗決定後の試合は行わない。(5勝した時点で試合は終了)

(4) 参加申込後万一、2名の選手しか揃わない場合でも試合は行うが、各試合の対戦は(5)の順序で実施する。(欠場選手のスコアはD0対V5とする。)

(5) 各試合の対戦は次の順序で実施する。

3-6 1-5 2-4 1-6 3-4 2-5 1-4 2-6 3-5

(6) リザーブに指定された選手の交替

①監督はプレジダンに対し、メンバー表提出時にリザーブに指定した選手と他1選手との交替を1試合(学校対抗)に1回だけ請求できる。

②この場合、被交替選手は1試合(個人)は終了していなければならない。

③選手の交替は、当該試合の1試合前までに監督がプレジダンに通告しなければならない。

④被交替選手は、その試合(学校対抗)に再び出場することはできない。

(7) 選手が試合順序を間違えて出場した場合

選手の勝ち負けに関係なくその試合を有効とする。ただし、故意におこなったと主審、技術委員または大会役員が判断した場合は罰則の対象となる。

[7] 抗議について

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、タッチの有効性や優先性、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.172)

[8] 棄権が出た場合の対応について

(1) 棄権の選手が6名プールから1名出た場合。

プールを変更せずそのまま5名で行う。

(2) 棄権選手が5名プールから1名、または6名プールから2名出た場合。

プール番号の一番若い6名プールの選手を棄権が出たプールに移動する。

(3) 棄権選手が、2つの5名プールから1名ずつ出た場合。

例1・2プールが6名で、3・4プールで棄権が出た。

【順序】

① 3・4プールのどちらに、1プールの選手を移動するのかを抽選で決定する。

- ② 抽選で4プールが選ばれた場合、1プールの選手を4プールへ移動する。
 - ③ 3プールには、2プールの選手を移動する。
- (4) 6名プールが2つしかない状態で、棄権の選手が3つの5名プールから1名ずつ出た場合

例えば、1・2プールが6名で、3・4・5プールで棄権が出た場合

【順序】

- ① 3・4・5プールのうちどのプールを解体するのか抽選で決める。
- ② 抽選後、3プールが解体対象となった場合、3プールから棄権が出た4・5プールへそれぞれ選手を抽選にて移動し5名プールを完成させる。
- ③ あとの2名の選手は、プール番号の一番若い5名プールへ順次抽選にて移動し、6名プールを完成させる。

[9] その他☆

- (1) 組合せ、試合結果、技術委員会からの連絡事項等は放送、D T 掲示板、S N S 等で連絡する。
- (2) 選手用に確保された場所（以下、選手ゾーン）について（t.132準用）
個人対抗及び学校対抗ともに選手ゾーンを設置する。個人対抗戦において、予選プールでは選手のみ、トーナメントでは選手及び登録された監督が入ることができる。学校対抗においては選手及び登録された監督が入ることができ、試合中は選手及び登録された監督は選手ゾーンにいなければならない。