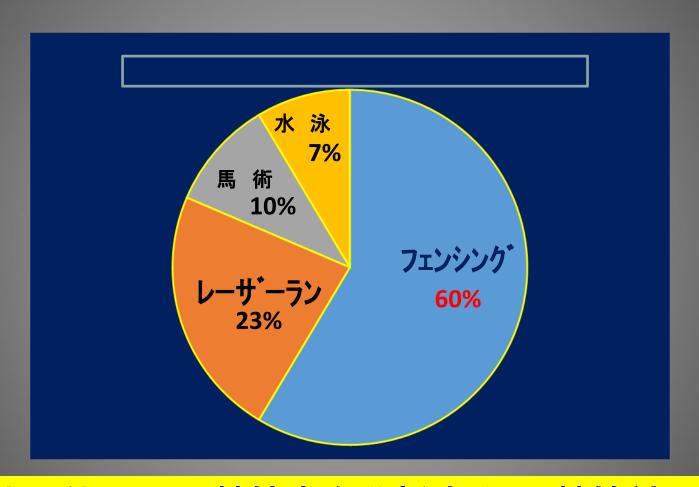




# 非常に重要な要素



最終順位10位以内の競技者を分析すると、競技結果の95%において、フェンシング競技の結果が重要である。



フェンシングの判定は非常に難しく、 審判員には厳正かつ専門的な監察 力が求められる。

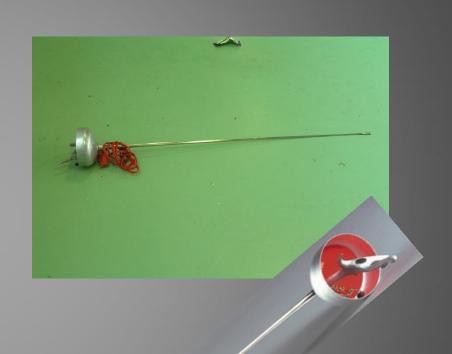
それらは競技者等から信頼を得る ためには必要不可欠なものである。



## 審判員による最後の武器検査

#### ピスト上での点検

- 1 ポイントのバネの圧力 750g以上でなければならない
- 2 ポイントの接点 O. 5mm以内でなければならない
- 3 ポイントの作動間隔1.5mm以上でなければならない
- 4 剣の曲がり 1cm以内でなければならない
- 5 武器検査認定ラベル認定ラベルの点検を行う※必要に応じて実施





## フェンシング競技

- フェンシングのランキングラウンド(R,R)は、電気エペ剣を使い、屋内において総当り戦で実施される。
  - (屋外で実施する場合は、事前に通知が必要)
- OG、YOG、WCFでは、フェンシングR,Rは男女共にファイナルの前日までに実施される。
- フェンシングボーナスラウンド(B,R)は全てのカテゴリーA競技会の個人決勝及びリレー競技において行われ、ボーナスポイントのために1対1の勝ち残り方式で1ピストで実施される。
- OG、YOG、WCF、WChではフェンシングB,Rは馬術・レーザーラン競技場で、水泳競技の後、馬術競技の前に実施しなければならない。その他の全てのUIPMカテゴリーA競技会において例外的な状況においては、B,Rをフェンシング競技会場においてR,Rの直後に実施することが出来る。



個 人 競 技

基 準: 勝率70% で 250MPポイント(近代五種ポイント)が獲得できる ※試合数に応じて、得点が算定される。

#### 参考例:

参加選手36名 = 35 試合 勝 率 70 % = 25 勝 = **250** MPポイント ± 1 勝 = ± 6 ポイント

#### 凡 例:

- 左 列 = 250 MPポイントを獲得するための勝数
- 中央列 = 全試合数
- 右 列 = 1 勝当たりの得点(ポイント)



250 bouts Vict.	250 bouts Vict.	World Pour Vict.
42 60 4	3B 47 5	27 39 6
34 48 4	28 40 5	28 40 6
250 bouts Vict.	250 bouts Vict.	250 bouts Vict.
<b>27</b> 39 6	<b>27</b> 39 6	23 33 7
28 40 6	24 34 6	21 30 7
250 bouts Vict.	250 bouts Vict.	
20 29 8	15 22 9 15 21 9 14 20 9	
10 00 0		

13 19 9

16 23 8

### フェンシング競技ディレクター



### The fencing director 2.2.1

- フェンシング競技ディレクターはLOCによって指名され、 以下の責任を有する。
  - フェンシング競技の厳正な運営;
  - 審判員の決定に対する抗議に対する裁定;
  - 審判員の要請を受けた場合は、関係者および観客を会場から 退場させる。;
  - 2.2.2 2.2.9 に規定されている、その他全ての役員及び補助員の監督;

### 審判員 Referee 2.2.2 i,ii,iii,iv,v,vi,vii,viii

#### UPM World Pentathlon

#### 審判員には以下の責任がある:

- ▶対戦を管理する。
- ▶選手のコールを行う。
- ▶ヒットの有効か無効かを判定する。
- ▶対戦前及び武器等の交換の都度、武 器及び服装を点検する。
- ▶必要に応じて、又はチーム代表や選手からの要請に応じて電子装置が適切に 機能しているかを点検して欠陥があるか を確認する。
- ▶担当する対戦の順序を維持する。
- ▶ペナルティポイントを与えたり、競技から除外したり、フェンシングディレクターによる観客を含む他の人の退場を要求したりして、選手にペナルティを科す。警告の有無にかかわらず除外することがある。
- ▶記録用紙に失権又は失格の事由を記録し、選手に通告する必要がある。

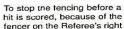






### 審判員の 動作





#### Points an Lignes



Point in line position from the right towards the fencer on the left



A hit is given against the fencer on the Referee's left





One hit scored by the fencer on the Referee's right



Both fencers are hit



No hit or warning

Yellow/red/ Black card



By mimicry, the Referee demonstrates the offence of the fencer on the right and shows the card corresponding to the offence concerned

## 審判員による武器の最終点検



- 全てのUIPM公式競技会では、選手はピストに上がった瞬間から自身の装備の全責任を負う。
- ・ 武器、服装および装備 の最終点検は、各試合 の開始時にレフリーが行 う。





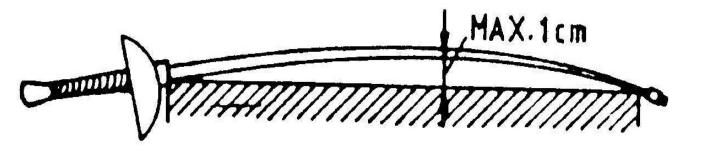
### レフェリーは、ペナルティT.2Aに従ってペナルティを適用する! もし選手がピストに現れた場合は

- 承認された剣を1本しか持たな い
- 承認されたボディワイヤーを1 本しか持たない
- 規則に適合しない、又は動作しない剣及びボディワイヤー
- 規則に適合しないユニフォーム 及び、保護プロテクターを着用 していない。



このケースでは、1回目は警告 2回目は**-10**ポイントのペナルティ





剣の曲がりは、全体に沿って緩やかであり、最大1cm以内でなければならず、それは垂直面内で計り、剣の中心付近でなければならない。



## 審判員による武器の最終点検

エペの審判器が作動するためには750g以上の圧力で剣先のポイントが押されなければならない。つまり、この錘がポイントバネに持ち上げられなければならない。



競技会の初めに各審判員に配布される



### 服装

- 服装は、フェンシングに必要な自由な動きと、 最大限の保護を競技者に与えることが両立 できるものでなければならない。
- ユニフォームの素材は、相手の剣先のポイントがヒットした際に滑って逸れる様な表面のものではならない。



### 服装

- ・ ユニフォームは全体に、800ニュートンの圧力に耐えられる素材で作られていなければならない。脇の下への接近は特に注意を払う必要がある。
- 800ニュートンに耐える上半身を覆うプロテクターの着用も義務付けられてる。
- ユニフォームの色には特に規定は無いが、胴体は単色であり、色合いは白又は明るい色でなければならない。



フェンシングでは、フェンシングジャケットに印刷されている名前を覆わないように、髪を固定する必要がある。

# 審判員による服装の最終点検のUIF



選手は、ユニ フォームの背中 にローマ字で姓 名と国別コード を黒かダークブ ルーの大文字で はっきりと見や すい書体で表示 する。

文字のサイズは 高さ7~12cm





### 選手は、剣を持たない腕の肘と肩の間にあるの上に、 7-10cmの国旗等の腕章を着用しなければならない







### 口頭での抗議



事実、審判員が行った決定は最終的なものであり、不平を告げることも、抗議することもできない。

審判員がルールを誤って解釈したり間違って適用したと思われる場合は、フェンシングディレクターに対して、口頭による抗議を正式に提出することができる。

口頭での抗議は、ピスト上の選手により個人競技とリレー競技で提起することができる。

フェンシング・ディレクターがレフリーの決定を支持する場合、抗議は上訴審判員に提出することができる。

抗議が電気審判器の点検を必要としない場合、選手はピストから離れることがある。

次の試合は続行される。

別の審判員がピストを担当し、イベントの円滑な運営を保証する。

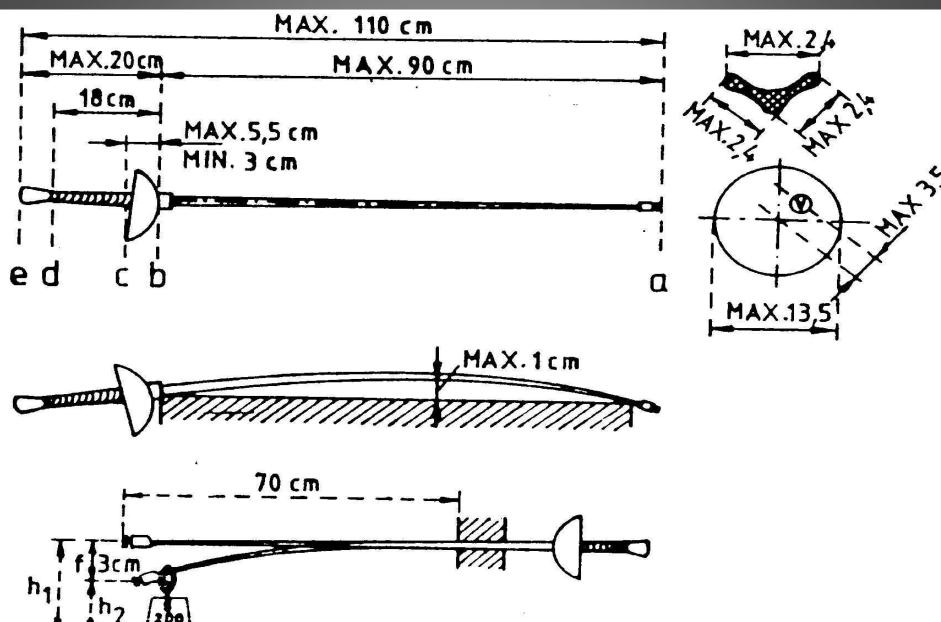
上訴審判員から再試合を命じられた場合、できるだけ早い時期に行う。

上訴が不当であるとみなされる場合、選手にはペナルティが科せられる。



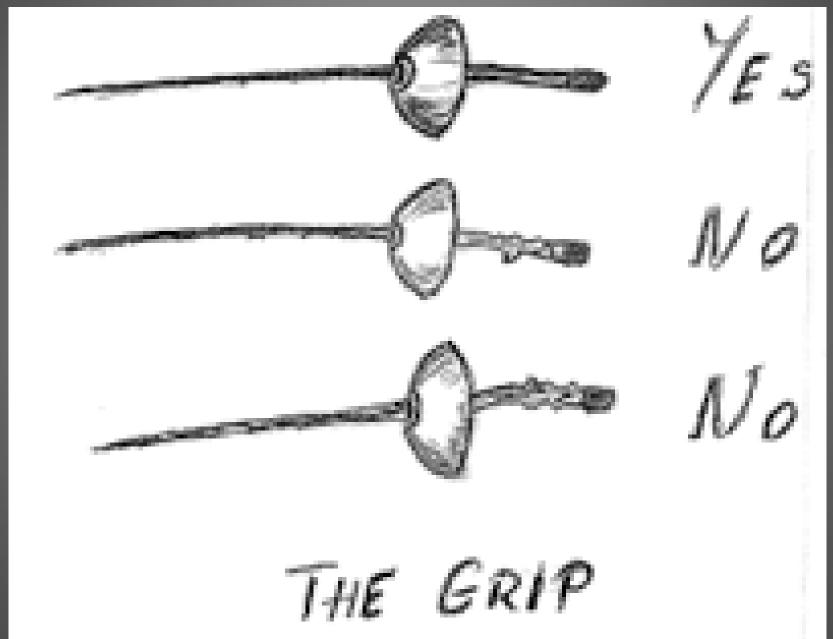
### エペ剣





### New from Copenhagen Congress (c.p.)





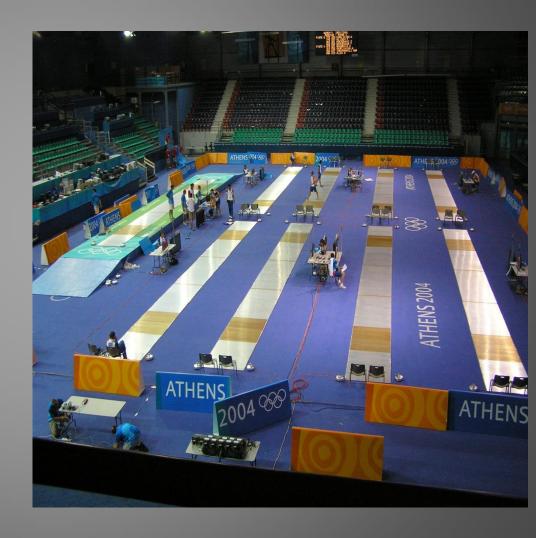




### 競技会場

試合場の外周りに競技関係 者エリアがある場合、選手、 審判員、フロア審判員、タイ ムキーパー、スコアラー、おエ リア内に立入る事ができる。 他の全ての人は、LOCに よって割り当てられた競技関 係者エリアの外に出なけれ ばならない。

進行中のラウンドに参加している選手の各NFは、参加している選手1人に対して1人のコーチをピストの近くで接触できるスペースをLOCは提供しなければならない。







## 試合秩序

- フェンシング競技に参加する者も、その他全ての者も 試合の秩序を保たなければならない。
- 試合中、誰しもピストに近づくことや、選手に助言すること、審判員や他の役員を批判したり侮辱すること、審判員の決定前に喝采を送ること、その他の方法で妨害することは許されない。
- 審判は、試合のスムーズな進行を妨げる行為を直ちに停止しなければならない。



### バウトとマッチ 2.1.2

- 2人の選手の対戦はバウトという。
- 2つの異なるチームの選手の間で行う対戦の全体 をマッチという。
- フェンシングはラウンドで行われ、ピスト数は参加 する選手又はチームの数に応じて決定される。



### イベントの構成 2.5.6 iv; v

- 個人競技では、選手の合計が20名以下の場合、 選手はピストを離れることなく連続2ラウンドを行う 事が必要である。その場合の各試合はそれぞれ 1分間で実施する。
- もしマッチが遅れている場合は、フェンシングディレクター又はそのピストの審判員の判断により、 選手又はチームは2つのピストで試合を行う。

#### 対戦順序 2.3.1.5



- ii) 個人競技で2チームによる対戦の場合:
  - a) 選手2名のチーム: 1-3, 1-4, 2-4, 2-3
  - b) 選手3名のチーム: 1-4, 2-5, 3-6, 5-1, 6-2, 4-3, 1-6, 2-4, 3-5
  - c) 選手4名のチーム: 3-8, 4-6, 1-7, 2-5, 6-3, 8-1, 5-4, 7-2, 1-6, 3-5, 2-8, 4-7, 5-1, 6-2, 7-3, 8-4.

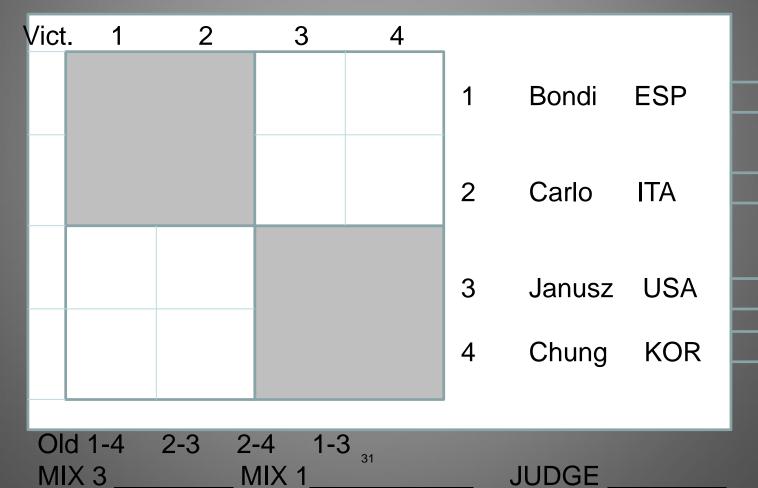
iii) リレー競技では、選手番号1番と選手番号2番は相手チームの同じ番号の選手と対戦する。すなわち、選手番号1番と選手番号1番、選手番号2番と選手番号2番という対戦順 序になる。



#### 旧対戦方式 - 選手2名のチーム対戦



MIX 3 - MIX 1

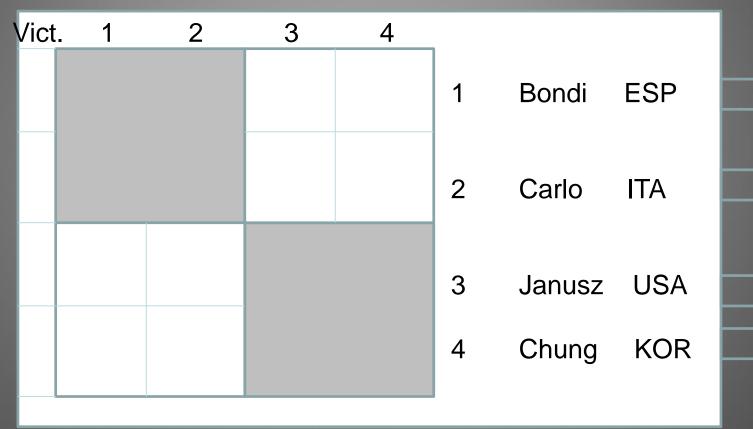




### 新対戦方式 - 選手2名のチーム対戦

PISTE "B"

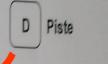
MIX 3 - MIX 1



Today 1-3 1-4 2-4 2-3

MIX 3 \_\_\_\_\_ MIX 1\_\_\_\_

JUDGE \_\_\_\_\_



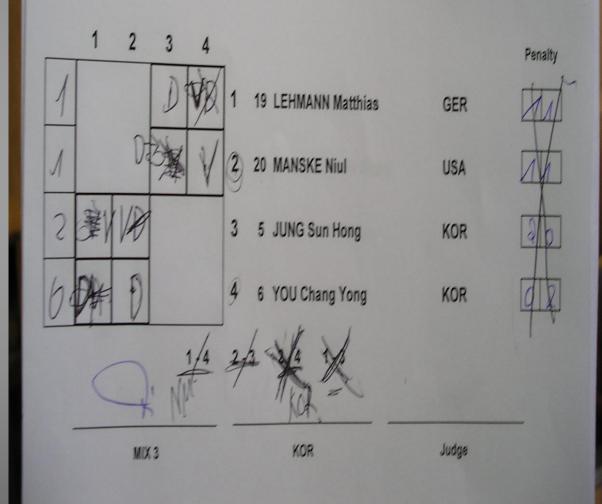


### 記録用紙のサイン

10 MIX 3

3 KOR

各ラウンドの終わりに、各レフリーが記録用紙にサインし、選手又はコーチにペナルティを科した場合にサインすることが絶対に義務付けられている。



### 新記録用紙



Generated: 2017-02-23 16:23:45

C65C - Fencing Worksheet (Team Round)



Los Angeles / USA US Modern Pentathlon Association 20-27.02.2017

#### UIPM World Cup I - Women Final

Saturday, 25th February 2017 Start Time: 12:30



#### **FENCING WORKSHEET**

Round 13 Piste i

 Pair Number
 Pair Code
 Pair Code
 Pair Number

 14
 against
 MIX 2
 MIX 1
 against
 15

Round	Piste	Warning	Penalties	NOC	Athlete	Result	Athlete	NOC	Warning	Penalties
13		1		HUN	KALINCSAK Eszter	CCCCCON C	VAKALIS Donna	CAN	200000000	A.000000000
13				HUN	KALINCSAK Eszter		SCHONEBORN Lena	GER		
13			16	ISR	BERKMAN Noah		SCHONEBORN Lena	GER		1
13		1		ISR	BERKMAN Noah		VAKALIS Donna	CAN		

Bout numbers: 483 484 485 486 Order of Bouts: 1-3, 1-4, 2-4, 2-3 Allowable bout results are: V-D, D-V, N-N

MIX 2 Captain's Signature	Validation Referee's Signature	MIX 1 Captain's Signature
	7	
		8

Legend:	000000	885	2011-1-00-0-00-0-0	90901	3305	9,500	Selection in	
D	Defeat	N	Double defeat	v	Victory	Pen.	Penalties	
War.	Warnings		National of Strategy		N. S.	920000		

### 新記録用紙



Round 13 Piste I

Pair Number

14 against

Pair Code MIX 2 Pair Code MIX 1

against

Pair Number

Round	Piste	Warning	Penalties	NOC	Athlete	Result		Athlete	NOC	Warning	Penalties
13	1			HUN	VARGA Eszter	N	N	VAKALIS Donna	CAN		
13	1			HUN	VARGA Eszter	n	V	SCHONEBORN Lena	GER		
13	1			ISR	BERKMAN Noah	Q	V	SCHONEBORN Lena	GER		
13	1			ISR	BERKMAN Noah	D	V	VAKALIS Donna	CAN		

Bout numbers:

483 484 485 486

Order of Bouts:

1-3, 1-4, 2-4, 2-3

Allowable bout results are: V-D, D-V, N-N

- · 各ラウンドの終わりに、両チームがサインし、ピスト審判員も必ずサインする。
- · 記録用紙は必ず消えないペンで記入し、鉛筆は公式記録用紙には使用しない。

Validation
Referee's Signature

MIX 2 Captain's Signature

MIX 2 Captain's Signature

Sol

MIX 1 Captain's Signature

N





# 武器を保持する方法ガードとエペ剣の使用

防衛は、ガードとエペ剣を別々にまたは一緒に使用して排他的に行う必要がある。

エペ剣は片手でのみ使用する必要が ある。

選手が手や腕を怪我した場合など、特別な許可を与えない限り、選手は試合が終了するまで使用する手を変えることができない。



## 試合の開始と停止 24.4



- 選手又はチームは、規則に従った用具を完全に身に付けてフェンシングを行う用意をし、競技開始時に指示された時刻と場所にいなければならない。
- ・ 競技開始時に指定された時刻と場所にいない全て選手に対し、ピスト審判員から1分間隔で2度呼び出しが繰り返される。 3度目の呼び出しまでに選手が姿を現さない場合は、規則 2.6.3 ii)に明記されている様にペナルティを受ける。
- 試合は「アレ」という号令で開始される。「アレ」の号令の前に 行われたり始められた動作は無効である。





# 試合の開始と停止

試合は、「アルト」という号令で停止される。

「アルト」の号令が出されたならば、選手は新しい動作を行ってはならない。その合図の前に開始されていた動作は有効である。

もし選手が「アルト」の号令の前に開始していた動作によってヒットさせたならば、そのヒットは有効である。

選手は、ピスト上にいてもいなくても、ピスト審判員が「アルト」の号令を出すまではマスクを外してはならない。その様に号令の前にマスクを外すことは規則違反であり、規則 2.6.3 i) のペナルティを受ける。

#### **ヒットの方法** 2.4.7 v/vi/vii



- コル・ア・コルが起きたら、すなわち選手同士が互いに直接的に接触する事であり、 ピスト審判員は試合を停止しなければならない。
- ・ 選手がヒットを避けるため、又は相手を突くために、意図的にコル・ア・コルを引き 起こすことは禁じられており、規則 2.6.3 i)に従ってペナルティを受ける。
- ・ 肉薄してフェンシングを行う事は、選手がエペ剣を正しく使えて、ピスト審判員が その局面を判定できる限り許されている。





#### 有効面の移動と対戦相手を通過する行為2.4.9

有効面を移動させたり、屈んだりすることは、たとえその動作の間に、剣を持っていない手がピストに接触したとしても許される。

試合中に相手に背中を向けることは禁止されている。その様な違反が起きた場合、 審判員はその選手に規則 **2.6.3 i**) のペナルティを科し、その選手よって行われたヒットを無効にする。

選手が試合中に対戦相手を通過してしまったら、ピスト審判員は直ちに「アルト」を命じ、選手が通過する前の位置に戻す。

選手が対戦相手を通過しながら攻撃した場合において、即時に行われたヒットは有効である。

攻撃を仕掛けた選手が相手を通過後に行ったヒットは無効であるが、攻撃を受け た選手が振り向いて直ちに(最初)攻撃を行った時のヒットは有効である。

試合中にフレッシュ・アタックを行った選手が、相手に有効なヒットを与えた後、 ピストの端まで走り抜けて行ったとしてもヒットは無効にはならない。

#### 剣を持っていない手と腕の使用 2.4.10



#### **Second group**

- ・ 剣を持っていない手と腕を使って、攻撃又は防御行為を 行う事は禁止されている。その様な行為があった場合は、 過失のあった選手の攻撃によるヒットは無効になり、審判 員は過失を犯した選手に対して規則 2.6.3ii)に従ってペ ナルティを科す。
- 試合の対戦中、選手はいかなる状況においても、武器を持っていない手で電気系統のいかなる部分も掴んではならない。その様な行為があった場合は、過失のあった選手の攻撃によるヒットは無効になり、審判員は過失を犯した選手に対して規則 2.6.3i)に従ってペナルティを科す。
- ピスト審判員は、フロア審判を呼び、補助を依頼する事ができる。

### ピストの境界線を越える行為 2.4.11



- 選手がピストの横の境界線の一つを、片足又は両足で越した場合、ピスト審判員は直ちに「アルト」を命ずる。
- 競技者が両足でピストを離れた場合、審判員は境界線を越した後に行ったヒットは無効にしなければならない。ただし、その選手が境界線を越えた後、受けたヒットが迅速で最初の攻撃によるものである場合は有効である。
- しかしながら、ヒットがピストから片足が出ていた選手による攻撃で、その攻撃が「アルト」の前に開始されたものであれば有効である。
- もし選手の1人がピストを両足で出た場合で、ダブルヒットがあった場合、ピスト上に少なくとも片足が残っている選手の行ったヒットは有効である。





#### ・後方の制限線

選手がピスト後方の制限線を完全に両足が超えた場合はヒットを受けたものとし、相手選手にスコアが与えられる。

#### •横の境界線

ピストの横の境界線を越してしまった選手は、ピストを離れた時に占めていた位置から1m後方に下がらなければならない。 攻撃中にピストを離れてしまった場合は、攻撃開始時に占めていた位置に戻り、その位置から1m後方に位置する。これによって選手の両足がピスト後方の制限線を越えることとなる場合は、ヒットを受けたものとし、相手選手にスコアが与えられる。

### ピストの境界線を越える行為 2.4.11



- ・ 選手がヒットを避けるために、ピストの境界線を片足又は両足で越した場合(例:フレッシュ・アタックを避ける) 規則 2.6.3 i)によりペナルティを受ける。
- ・ 選手が偶然の理由(接触や転倒など)でピストの境界線の1つを不本意にも越した場合にはペナルティは発生しない。



#### 事故と競技者の離脱 2.4.16

- ・試合中に発生した負傷について、医療スタッフによる診断の結果を受け、審判員は最大5分間の休息を容認する。休息は医療スタッフが診断を行い負傷の治療を開始した時点から計測する。もし医療スタッフがその5分間の終了前又は終了時に、その選手は試合の継続が困難であると見做した場合は、その選手は棄権すべきである。
- ・同日の休息については、既に5分間の休息を 許された選手は、別の負傷がある場合のみに、 さらに休息が許される。



## 無効なヒット 2.4.14

審判員は以下の攻撃動作によって行われたヒットは無効にする:

- ・動作開始が「アレ」の前、又は「アルト」の後
- ・ 剣先のポイント同士が接触したか、絶縁されていない床面によるヒット
- •自身の用具を含め、対戦相手以外の物によるヒット
- ・いかなる選手においても、対戦相手以外の物を意図的に突いて得たヒットは無効であり、規則 2.6.3ii)のペナルティが科せられる。



## 無効なヒット 2.4.14

- もし選手のボディワイヤが手元あるいは背後で外れたことを理由に相手から受けた ヒットを無効にすることは出来ない。しかしながら備えられるべき安全装置が紛失し ていたり、破損していた場合、選手の後方のプラグが外れていた場合に受けたヒットは無効とされる。
- ・ 選手の剣が、酸化や接着剤、ペイント、その他の物質で大小にかかわらず絶縁部 分があるため、相手のヒットを引き起こす原因となってしまったり、剣の先端部の取り付けが悪く緩んでいたりした場合は、そのヒットを無効にすることはできない。
- ヒットを記録した選手の剣が破損した場合、ヒットが記録された後に剣の破損が発生したことが明確でない限り、そのヒットは無効にしなければならない。
- もし選手が、床面への打撃で伝導性ピストを裂くと同時に、審判器が相手にヒットを 記録した場合、ヒットは無効にしなければならない。
- 同じ状況での事象でテストができない時は、いつでもそのヒットは疑わしいと見做され、無効とされなければならない。



## 疑わしいヒットと両負け

- ダブルヒットは無効で、選手はダブルヒットが起きる前の位置でオン・ガードにつく。
- ・ もしダブルヒットが記録され、一方が有効で、一方が無効の場合(一方のヒットが相手以外又はピスト外からの攻撃)は 有効なヒットのみが得点される。
- 選手によりヒットが行われ、そのヒットは無効であるが相手 の返しの攻撃でヒットがあった場合は、有効なヒットのみが 記録される。
- 勝敗を決するヒットが制限時間内に行われなかった場合は、 両者共にヒットを受けたものとされ、両者共に敗者となる。



## 競技場とピスト

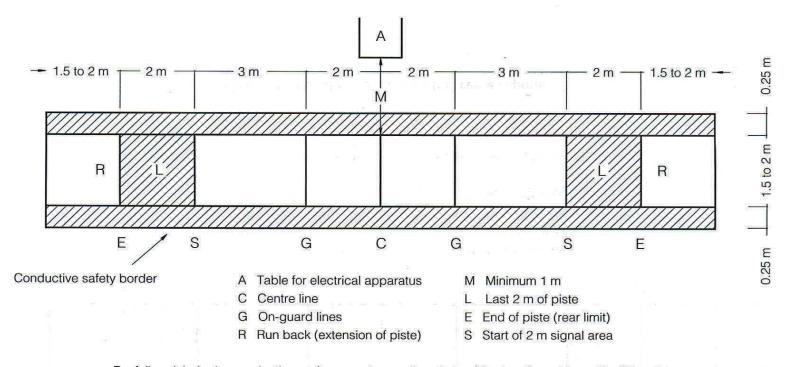
#### 試合会場

試合会場は平らな表面である必要がある。2人の選手のどちらにも公平でなければならない。特に照明に関しては注意が必要である。フェンシングの競技会場内に入ることは選手と審判員のみが許されている。

#### ピスト

競技会場でフェンシングに使用する会場はピストと呼ばれている。ピストは、 伝導性で、金属、金属製網材、あるいは伝導性の素材で作られていなけ ればならない。

- •ピストの電気抵抗は、端から端まで5オーム以内でなければならない。
- •ピストの幅は、1.50 m ~ 2.00 m
- ・ピストの長さは、14 m で、それぞれの選手には中央線から2mの所に開始線が表示され、後方5mの制限線の間を自由に動くことができる。



For foil and épée the conductive surface must cover the whole of the length and breadth of the piste, including its extensions (run back) and its safety borders (cf. Article t.13s, m.57)

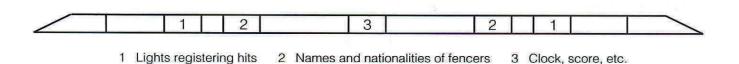
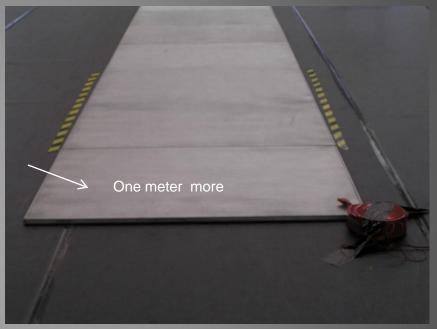


Figure 1. Piste for semi-finals and finals (maximum height 50 cm)





#### ピストの後端



可能であれば、ピストに色の変化を つけることで、選手はピスト上での 自分の位置を認識しやすくなります ピストの最後の2メートルが同じ色の場合、最後の2メートルははっきりと認識できなければならない。床と異なる色でピストの横にマークする必要がある。

#### ピスト:



LOCは器材の不具合を速やかに修復するために予備器材を準備しておかなければならない。

ピストの両端には、選手の後退を妨げる様なローラーや あらゆる障害物を置いてはならない。

審判器が置かれるテーブル又は台は、ピストの中央に配置し、ピストから最低1m離す。

他のマッチより遅れているマッチで使用できる様、1つ以 上の予備ピストを準備しなければならない。



## リール 2.4.2

UIPMのカテゴリーA大会では、審判器とケーブルで接続されている2つのリールが、ピストのそれぞれの後端に用意されていなければならない。これは他のUIPM公式競技会においても推奨される。





## 第1グループの違反

第1グループの違反は、イエローカードを示してペナルティが 科せられる(警告)

しかし、もし選手が同じマッチの間に、同じか、又は別のイエローカードを受ける違反を犯した場合、審判員はそれぞれのケースでレッドカード(R,R-10、B,R-1)

もし過失を犯した選手が、既に第2又は第3グループの違反の ためレッドカードでペナルティを受けていた場合は第1グルー プに関連する最初の違反であってもレッドカードを受ける。

第1グループの違反	Article	First	Second	Third
Equipment previously approved not working	2.4.2 iii	Yellow Card	Red Card	Red Card
Clothing/equipment not working or not conforming, absence of second regulation weapon or body wire	2.4.2 iii 2.6.3 i			
Pentathlete not presenting himself at the first call of the Referee	2.4.4 iii			
Removal of mask before the Referee calls "Halte"	2.4.4 iii 2.6.3 i)			
Leaving piste without permission	2.4.4 ix			
Improperly causing or prolonging interruptions of bout	2.4.4 xi			
Bending, dragging weapon point on conductive piste, straightening weapon on conductive piste	2.4.5 vi		- 10	- 10
Fleche attack resulting in shock that jostles the opponent (*)	2.4.7 ii		- 10	- 10
Jostling, disorderly fencing, irregular movements, hits made by violence, hits with guard, abuse of mask equipment (*)	2.4.7 iii			
Turning back on opponent (*)	2.4.7 vi			
Touching, taking hold of electrical equipment	2.4.9 ii			
Corps a corps to avoid being hit (*)	2.4.10 ii			
Leaving piste to avoid being hit	2.4.7 vi			
Refusal to obey the Referee	2.4.11 iii			
Unjustified appeal	2.4.4 iii			



## 第2グループの違反

- 第2グループの違反
  - » 最初の違反もそれ以降の違反も レッドカード
- (減点各 10 ポイント)

## 第2グループの違反



OFFENCE	Art.	First Off.	Second Offence	Third & S.
Interruption of bout by claimed injury not confirmed by Doctor of duty	2.4.16 iv	Red Card	Red Card	Red Card
Absence of weapon check marks (*)	2.4.2 iv			
Use a non sword hand/arm	2.4.10 ii	10 pts.	10 pts.	10 pts.
Deliberate hit not on opponent	2.4.14 i d			
Dangerous, violent or vindictive action, blow with guard or pommel	2.4.7 ix			

(\*) - Annulment of any hit scored by pentathlete at fault

## 第3グループの違反



#### 選手

- 第3グループの違反では、 たとえ過失のある選手がす でに第1又は第2グループ の違反の結果、レッドカー ドを受けていても、この最 初の違反にはレッドカード を示してペナルティを科す。 (R,R-10、B,R-1)
  - もし選手が同じマッチの間に、同じか、又はこのグループの別の違反を犯した場合は、彼らにはブラックカードのペナルティが科される。(失権あるいは失格)

#### その他の者

- 第三者による第1の違反行為は、 イエローカードで示され、このペ ナルティは競技会全体に有効である。(警告)
- ・ 同じ競技日の間に2回目の違反があればブラックカード(競技会場から追放)。ピスト内外のいずれでも邪魔をするような最も深刻なケースでは、審判員は過失を犯した当事者を直ちに除外又は追放して良い。

### 第3グループの違反



	OFFENCE	Article	First Offence	Second Off.
Third Gr.	Faking weapon check marks	2.4.2	Red card -10 ts.	Black card
	Athlete disturbing order when on piste	2.6.3 ii		
	Not wearing defect protective under-plastron	2.4.2 iii) e		
	Not presentation when called by the referee at the start after three calls at 1 minute intervals	<b>20 10 1 11</b>		Elimination
	Any person not in piste disturbing good order	2.6.1 iii	Yellow (4)	Exclusion (3)

- 1) Elimination
- 2) Exclusion from competition
- 4) In serious cases, the Referee may exclude immediately



## 第4グループの違反

第4グループの違反では、最初の違反でブラックカードが示され、ペナルティが科せられる。

(失権、失格、追放)



## 第4グループの違反

	Offence	Article	First Offence
Fourth	Manifest cheating with equipment	2.4.2	Black Card
Group	Offence against sportsmanship, profiting from collusion, favoring an opponent  Deliberate brutality  Dishonest fencing	2.6.1 iii  2.6.1 ii	(3)
	Fencer equipped with electronic communication equipment permitting receipt of communication during the bout	2.4.2 v) c	Black card (3)

#### 3) Disqualification



### 第5グループの違反

- 第5グループの違反では、最初の違反でレッドカードが示されペナルティが科せられる(R,R-10、B,R-1)。
- もし挨拶や握手を拒否した場合、2回目は ブラックカードが示されペナルティが科せられる(失権)



## The fifth group of Offences

OFFENSE	Article	First Offence	Second Offence
Not wearing an armlet in the national colors as specified in part B	2.7.2 iv)	Red Card (Deduction of - 10 MP	
Not wearing his/her surname and National code letters as specified in Part B	,	points)	
Refusing to salute or shake hands as specified in Article	2.6.1 i)	Red Card (ded. of -10)	Black Card (1)

1) Elimination



# ボーナスラウンド



## フェンシング・ボーナスラウンド・システム









最新のUIPMの競技方法 決勝競技(フェンシング)のみで実施 近代五種競技をより面白くする! 進行が早く、単純明快 公正かつ熱狂的

#### フェンシング・ボーナスラウンド・システム



ボーナスラウンドでは、

これまでの対戦よりも多くのフェン シングポイントを獲得することがで きる。

ランキングラウンドで獲得したポイントを失うことはない。



## フェンシング・ボーナスラウンド

フェンシングボーナスラウンドのためのスタートリストは、フェンシングランキングラウンドの結果に基づき作成される。

それぞれの試合は、個人競技もリレ一競技も30秒1本勝負で実施される。

#### バウトの順序:

- ▶最初の試合は、R,Rの最下位の選手と、下から2番目のランキングの選手が行う。
- ▶2試合目は、最初の試合の勝者がピストに残り、下から3番目の選手がピストに上がり対戦 する。
- ▶ボーナスラウンドは、全ての選手が対戦するまで継続される。
- ▶ミックスリレーでは、同性同士の相手と対戦を行う。最初の試合は第1試合は女性同士、第 2試合は男性同士で対戦を行う。2試合目の第1試合は男性同士、第2試合は女性同士で対 戦を行う。

#### UPM World Pentathlon

## Fencing BR Tournament

- Round Robin before for Ranking
- ■In case of a tie same number of victories the criteria are:
- ■1. Direct fencing result between or among the concerned athletes;
- 2. Actual PWR position
- ■3. Athlete who is higher in ranking has automatically priority.
- ■Entrance to the piste individually, 1 by 1.
- Each match in a single hit in 30" of effective fence. In case of equal athletes with priority is a winner

#### 対戦例



- ■第1試合 36 x 35
- ■第2試合 W1 x 34 (W1:第1試合の勝者)
- ■第3試合 W2 x 33
- ■第4試合 W3 x 32
- ■第5試合 W4 x 31
- ■第34試合-W33 x 2
- ■第35試合- W34 x 1





## フェンシング・ボーナスラウンド ボーナス得点

勝者にはボーナスポイント(+1MP)が与えられる。

※最終試合にランキング1位の選手が勝利した 場合はダブルボーナスが与えられる。(+2MP)

ボーナスラウンドでのペナルティは 1点

## フェンシング・ボーナスラウンド





## リレー競技における ボーナスラウンドの勝敗判定



	上位T	下位T			上位T	下位T			上位T	下位T	
1人目試合	0	0		1人目試合	1	0		1人目試合	0	1	
2人目試合 決 定 戦 V	0	0		2人目試合 🗸	0	0		2人目試合	0	0	V
2人目試合	0	1	V	2人目試合 ∨	1	0		2人目試合	0	1	V
2人目試合 V	1	0		2人目試合 決 定 戦	0	1	V	2人目試合 決定戦 V	1 0	0	
				2人目試合	0	1		2人目試合	1	0	
				決 定 戦 <b>∨</b>	0	0		決定戦 V	1	0	
								2人目試合 決 定 戦	0	1	V

#### FENCING BR SYSTEM



#### DEVELOPMENT OF THE LADDER COMPETITION

The Team in last position in will CHALLENGE the team in "last but one" position – DEFENDER

The winner team of this 1<sup>st</sup> match will CHALLENGE the next team in the board

#### FENCING BR SYSTEM



#### DEVELOPMENT OF THE LADDER COMPETITION

The Team in last position in will CHALLENGE the team in "last but one" position – DEFENDER

The winner team of this 1<sup>st</sup> match will CHALLENGE the next team in the board

#### Match in 2 bouts

1st Bout: 1 hit in 45" 30" of effective fence

2nd bout: 1 or 2 hits in

#### **FENCING Bonus Round**



#### DEVELOPMENT OF THE LADDER COMPETITION

In the 1<sup>st</sup> match and in all odd matches (1<sup>st</sup>, 3<sup>rd</sup>, 5<sup>th</sup>, ...), GIRLS will fence the 1<sup>st</sup> bout; BOYS will fence the 2<sup>nd</sup> bout

In even match es (2<sup>nd</sup>, 4<sup>th</sup>, 6<sup>th</sup>, ...), BOYS will fence the 1<sup>st</sup> bout and GIRLS the 2<sup>nd</sup> bout

#### Match in 2 bouts

1st Bout: 1 hit in 30" of effective fence

2nd bout: 1 or 2 hits in 30" (see next slides)

#