

「フルーレ」「エペ」「サーブル」の違い

フェンシングには「フルーレ」「エペ」「サーブル」3つの種目があり、それぞれに見どころがある。

	フルーレ	エペ	サーブル
有効面	四肢と頭部を除いた身体	全身	上半身のみ
攻撃方法	突き	突き	突き・斬り
ランプの点灯	500g以上の突き	750g以上の突き	剣が触れただけ
攻撃権	あり	なし	あり



クリックしてご覧ください！

攻撃権

同時にランプが点灯したときに、攻撃権を持っている選手が、ポイントをとれる！

攻撃権の獲得の仕方

- ①先に攻撃を仕掛ける
- ②相手の剣を叩く、払う、相手の攻撃を防ぐ

→攻撃権の取り合いが試合の見どころの一つ！

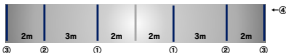
ちなみに…

サーブルは他種目に比べて攻防が特に速いので、フェンシング経験者でも判定がわからないことも…

→無理に全部理解しようとせず、盛り上がりを楽しんで！！

ピスト

フェンシングは「ピスト」と呼ばれる幅約1.5m、長さ14mのコートで行われる。



- ①開始線：試合の開始位置、この線からスタートする
- ②警告線：選手にエンドライン(③)に近づいていることを知らせる役割を果たす
- ③エンドライン：選手の両足がピストのエンドラインを完全に超えた場合、相手の得点となる
- ④サイドライン：選手の足がピストのサイドラインを完全に超えた場合、その選手が1m下がって試合を再開する

団体戦（リレー方式）

概要

- ・ 試合人数
1チーム3名
- ・ 試合時間
3分×9試合
- ・ 勝敗の決まり方
全9試合の合計ポイントで競う



もう少し詳しく！

3人の選手が順番に試合をして、合計点数（チームスコア）で勝敗を決める。

全部で9試合あり、それぞれの試合で「ここまで点を取ってOK」という得点上限が決められている。

- ・ 第1試合：お互い5点まで取ってOK
 - ・ 第2試合：お互い10点まで取ってOK
 - ・ 第3試合：お互い15点まで取ってOK
- …と、5点ずつ増えていき、最後（第9試合）は45点が上限になる。

〇具体例

第1試合の結果が 5-3 だったとする。

この時点で、次の試合（第2試合）は「10点まで取ってOK」なので、

- ・ 5点取ったチームは 5→10点（最大5点追加できる）
- ・ 3点取ったチームは 3→10点（最大7点追加できる）

つまり、点差があっても次の試合で追いつけるチャンスがある仕組みになっている！

Aチーム

①選手、②選手、③選手（アンカー）

※ 基本的にアンカーが一番強い選手

Bチーム

④選手、⑤選手（アンカー）、⑥選手

試合の楽しみ方の一例

第1試合 ③選手 対 ⑥選手
第2試合 ①選手 対 ⑤選手
第3試合 ②選手 対 ④選手
第4試合 ①選手 対 ⑥選手
第5試合 ③選手 対 ④選手
第6試合 ②選手 対 ⑤選手
第7試合 ①選手 対 ④選手
第8試合 ②選手 対 ⑥選手
第9試合 ③選手 対 ⑤選手

アンカーの選手が一番強いということは…

Aチームは第1試合と第5試合で、
Bチームは第2試合と第6試合で
いかに得点を稼いでリードできるか！
その一方でAチームは第2試合と第6試合で
Bチームは第1試合と第5試合でいかに耐え抜くかが重要！

第7試合以降はチーム内での実力順に試合をする
→点差を埋めにくいので、第6試合までの
試合展開も非常に重要になってくる！

〇リザーブ

フェンシングの団体戦は、メインの3選手に加え、ベンチに4人目の「リザーブ（控え）」選手が控えています。悪い流れを断ち切るための交代や、相手との相性を見極めた「采配」にもぜひご注目ください！

違反と処罰

フェンシングのカードは大きく2種類あります。

1. 普通のカード（反則・マナー違反）

- イエロー 警告「次はダメだよ」（点数は入らない）
- レッド 相手に1点「2回目の警告」か「危険なプレー」
- ブラック 退場・失格「スポーツマン失格」（旗手拒否・暴力）

2. Pカード（戦う気がない（消極的すぎる））ことに対するペナルティ

- Pイエロー 警告。1分間無得点のとき、両選手に出る。「ちゃんと戦ってください」という注意。
- Pレッド 両者に1点。さらに1分間無得点のとき両選手に出る。
- Pブラック 強制的に試合終了。その時点で得点が高いほうが勝ち。

初心者を知っておくべきポイント

○エベでよく見る。フルーレやサーブルは動きが速いので、1分間何も起きないことは滅多にありません。一方で「エベ」は全身が有効面で、かつ同時突き（両方に点が入る）があるため、お互いが慎重になりやすく、このPカードがよく登場します。

○普通のカードとは別でカウント

普通のカードとPカードは別々に累積していく。

用語解説

- オン ガード 試合開始時や中断後の再開時に選手が取る基本的な構えのこと。
フランス語で「構え」や「構えよ」という意味。
- ブレ フランス語で「用意」という意味。試合開始時や再開時に、主審が選手に準備ができたかを確認するために使う
- アレ 「始め」を意味する試合開始の合図
- アルト 「止め」を意味する試合中断の合図
- アタック 攻撃、剣を前に伸ばして相手を突きに行く攻撃動作
- トゥシュ 突き、審判が「トゥシュ」と宣告した場合は、その攻撃が有効と判定されたことを意味する
- パレード 防御、相手の剣による攻撃を、自分の剣で払い身を守る防御動作のこと。
- リボスト 相手の攻撃を防御（パレード）した後に行う反撃動作のこと。
- コントロールアタック 相手の攻撃中に行う攻撃のこと。相手の攻撃を防御する動作（パレード）をせずに、相手よりも先に突くことでポイントを狙う戦術。
- ファント オン ガードの状態から、剣を持つ側の足を大きく前方に踏み出し、同時に腕を伸ばして相手を突く動作、一番基本的な攻撃方法
- フレッシュ 剣を相手に向けたまま、矢のように前に走り出して一気に相手との距離を詰める攻撃方法。非常に速いスピードとアグレッシブさが特徴。
- ペナルティトゥシュ レッドカードが示された場合、対戦相手に1点が入る。