

1.車いすフェンシングとは

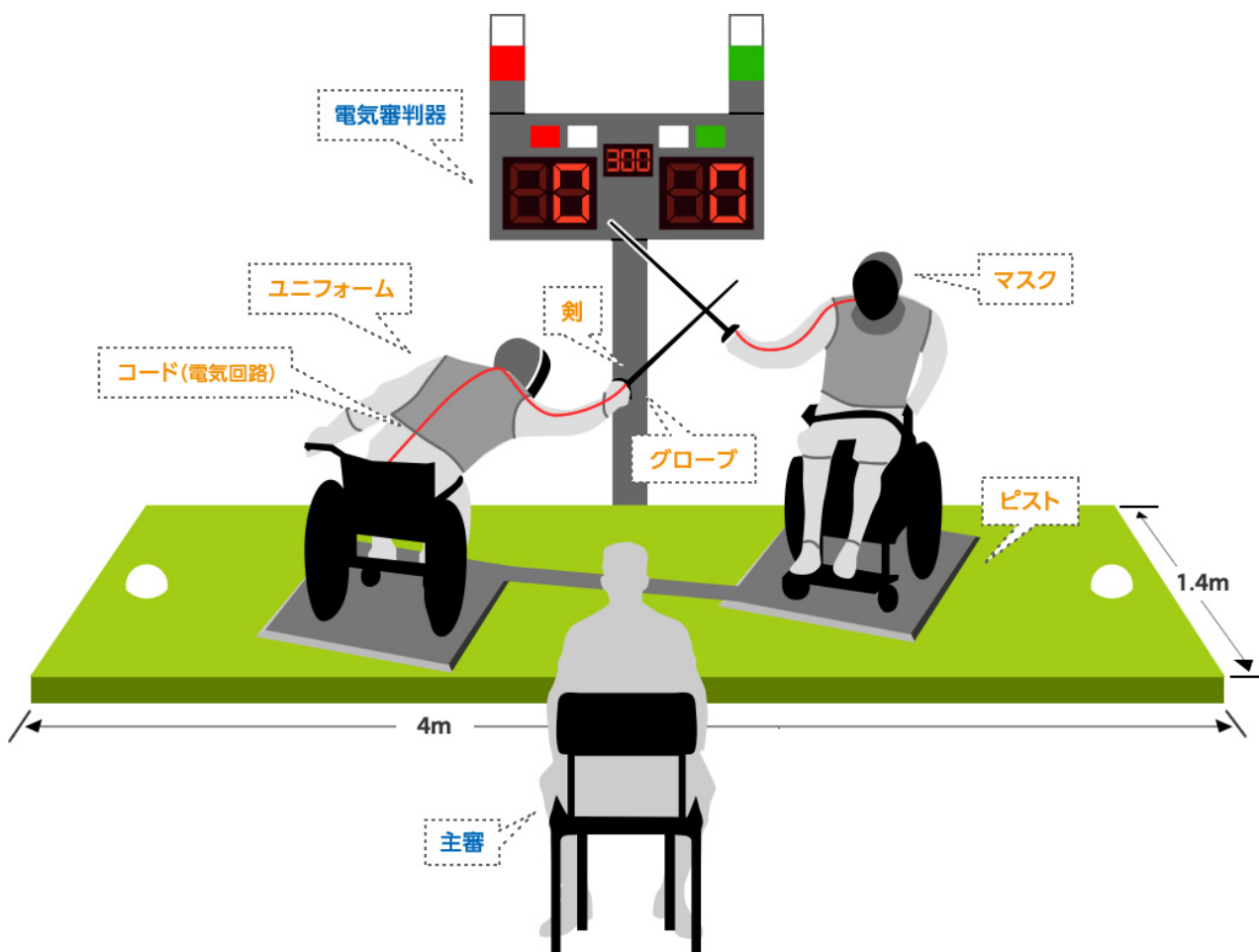
車いすに座った選手が金属製の細い剣を片手に持ち、制限時間内に相手を攻撃して得られるポイントを競う競技。

使用する剣の種類や攻撃が有効になる場所によって、「フルーレ」「エペ」「サーブル」の3つの種目がある。

ほぼ全身を覆うユニフォーム、頭には剣道の面のようなマスク、剣を持つ手にはグローブを着用し、

電気審判器から伸びたコード(電気回路)がユニフォーム、剣に繋がっていて攻撃が判定される。ピストと呼ばれる装置に車いすを固定し、上半身のみを使って競技する。

各種目とも、選手の障がいの程度によって分けられたクラスごとに競技を行い、順位を競う。



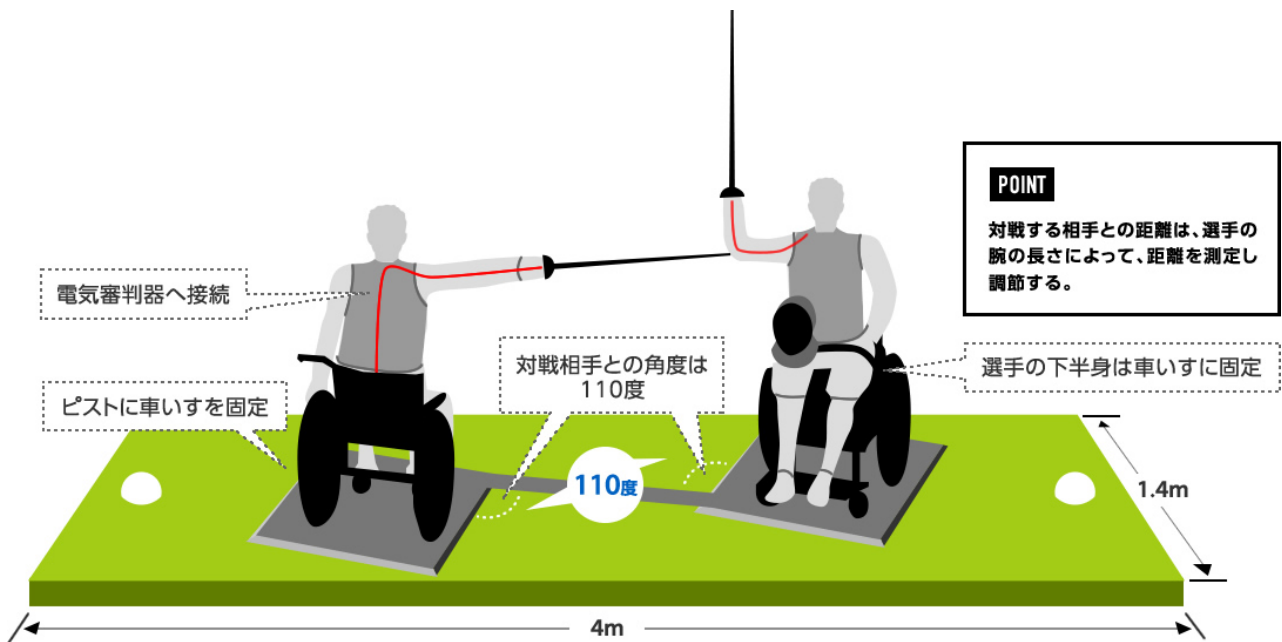
2.車いすフェンシングのルール

「ピスト」と呼ばれる装置に車いすを固定して競技コートとし、1対1で行われる。突き技や斬り技で攻撃して得られる得点を競う。

各種目とも障がいのクラスごとに競技を行い、順位を競う。

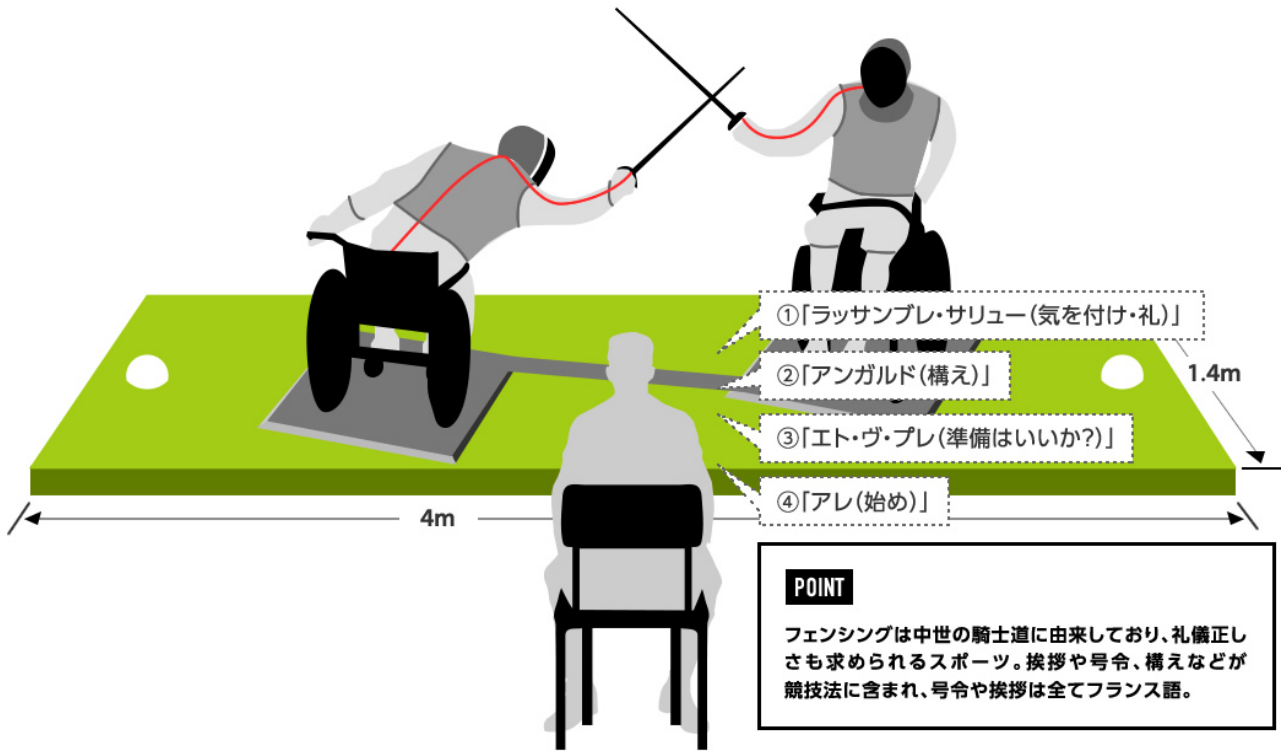
● 試合の流れ

- ① 車いすをピストに固定、剣や服装の検査をした後、選手は車いすに座り、対戦相手とのディスタンス(距離)を調整する。



- ② 主審の号令や掛け声を合図に試合が進行する。選手は車いすに座り挨拶をした後、マスクを着用し、構えのポーズをとる。

両選手の準備が整ったことが確認できると、「アレ(始め)」という合図と共に試合開始。



③3分間の制限時間が終了するか、既定のポイントをどちらかが先取したら、試合終了。最後は、主審の号令で挨拶、握手をする。

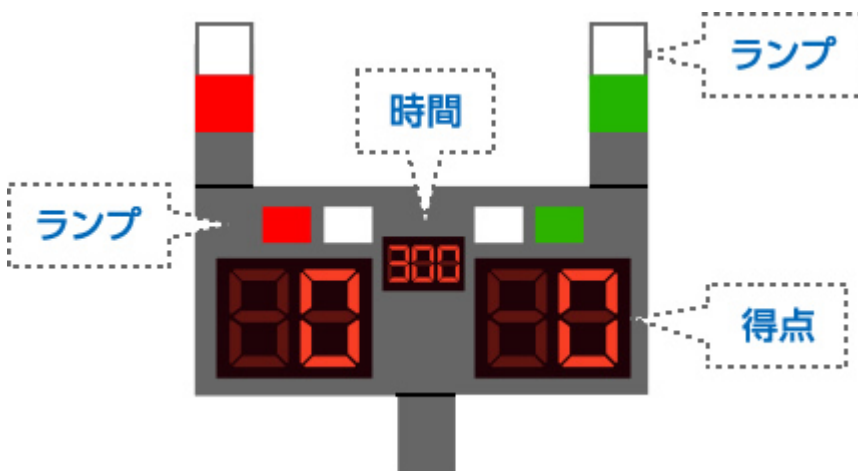
●電気審判器について

選手のユニフォーム、剣がコードによって電気審判器と繋がっており、剣先が相手のユニフォームに触れると電気が流れ、攻撃判定を行う。

種目によって、攻撃が有効となる部分が異なる。

赤または緑のランプが点灯:有効

白のランプが点灯:無効



●種目

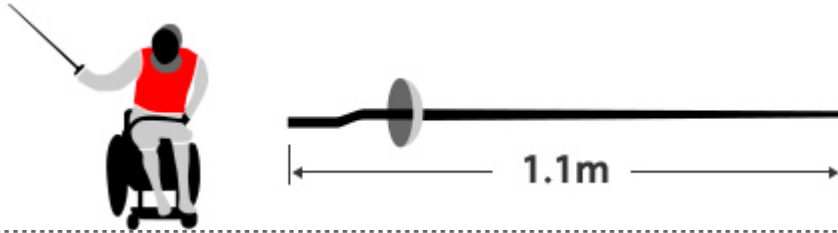
剣の種類や有効面(攻撃して得点となる場所)によって「フルーレ」「エペ」「サーブル」という3つの種目に分かれており、それぞれに個人戦と団体戦がある。どの種目も1回の攻撃が有効と判断されると1点が可算される。

個人戦：3分間の勝負を3試合行う、15ポイント先取。

団体戦：3人対3人。3分間5ポイント先取の試合を総当たりで合計9試合を行う。45ポイントを先取するか試合時間終了時点で合計ポイントが多いチームが勝ちとなる。

フルーレ

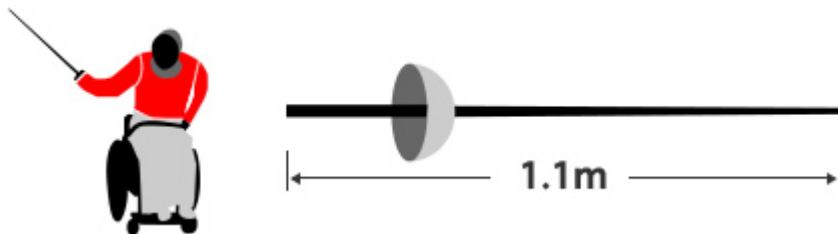
一番柔らかい剣を使用する。フェンシングの基礎技術が集約されている種目。瞬時に行われる剣さばきが見どころ。



- ・胴体(胸、腹、背中)への突き技が得点となる。
- ・「攻撃権」あり。

エペ

一番 くて重い剣を使用する。速く突いた方に得点が入るというシンプルな種目。スピーディな駆け引きや変化に富んだ試合展開が見どころ。

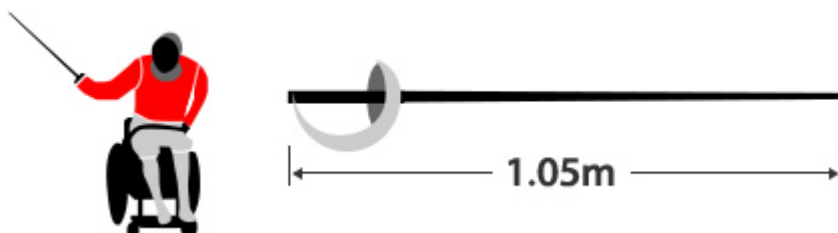


- ・上半身への突きが得点になる。(下半身を突いてもカウントされないようスカートをはく)
- ・「攻撃権」なし。(1/25秒以内の同時攻撃は両選手に得点)

サーブル

平たく刀のような形をした剣を使用する。騎上での決闘を起源とする、わかりやすく勇ましい種目。

斬り技が入り生まれる、ダイナミックな攻防が見どころ。



- ・手の先を除く上半身への突き技と斬り技が得点となる。
- ・「攻撃権」あり。

POINT

フルーレとエペの剣先にはバネ、サーブルの剣先にはセンサーが内蔵されている。
攻撃権がある種目については、主審が電気審判機のランプの点灯と攻撃権の移行を視認しながら判定。

※「攻撃権」とは、最初に攻撃を仕掛けた選手が「攻撃する権利」を得られるルール。

相手選手は、防御をすることしか許されないが、攻撃してきた相手の剣を払いのけたり、間合いを切って逃げ切るとその瞬間に攻撃権が入れ替わる。

3.車いすフェンシングのクラス分け

脊髄損傷や下肢切断など、障がいの種類と程度によって2つのクラスに分けられる。各種目ともクラスごとに競技を行い、順位を競う。

●クラスA

車いすに座っている時に自力で体制を維持できる。(腹筋の機能がある)

●クラスB

車いすに座っている時に自力で体制が維持できない。(腹筋の機能が無い)