

フェンシングのエッセンスを抽出した新しい競技

アルファベット フェンシング

の 手 順 書

監修：千田健太（独立行政法人日本スポーツ振興センター、
元フェンシング日本代表
ロンドンオリンピック 2012 男子フルレ団体銀メダリスト）
リサーチ：伊藤亜紗（東京工業大学）
林阿希子（NTT サービスエボリューション研究所）
渡邊淳司（NTT コミュニケーション科学基礎研究所）



選手用手順



制限時間 10 秒



プレーヤー 2 人



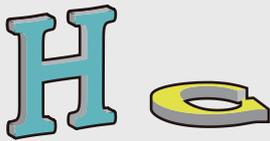
勝敗



攻守交代

1

“剣”を選ぶ



前もって決めた戦略

2

人差し指と親指でつまむ



指先の剣の触感

3

半身で立つ



4

“剣”を絡ませ攻守確認



攻撃優先権

5

目をつぶる



6

審判の合図で開始



攻守交代し 2 に戻る

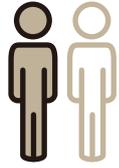
背景

その目にも止まらぬ高速の剣さばきは、実は、相手の性格や得意技を読んで、じゃんけんのように「前もって決めた戦略」（手順 1）と親指と人差し指で持つ剣の「その場のしなやかな反応」（手順 2）の両方の要素が絡み合ったもの。さらに、「攻撃優先権」（手順 4）という特有のルールがある。そんなフェンシングの要素からアルファベットフェンシングはできました。

審判用マニュアルの手順



制限時間 10 秒



プレイヤー 2 人



勝敗



攻守交代

1

剣を選ばせる

選手に木片の“剣”をそれぞれ選ばせます。同じでも構いません。

2

剣の持ち方の確認

人差し指と親指でつまんで持っているかを確認します。握ってはいけません。

3

体の向きや姿勢を確認

選手同士の上半身は向き合っている横半身の姿勢になっているかを確認します。

4

どちらが攻守かを決定

どちらが攻め（抜く方）でどちらが守る（抜かれないようにする）方か決めて、“剣”を絡めて下さい。

5

目をつぶっているか確認

それぞれの選手が目をつぶっているかを確認して下さい。

6

試合を開始させる

「3、2、1、アレ」で試合を開始させ、10秒計ります。終了したら攻守交代させ手順2からまた確認してください。