

## ラタン・アーマードバトル・ルール集

ティンタジェルでは、多様なアーマードバトルに対応できるように、いくつかのアーマードバトルルールを設けています。コンバットの前に、互いに合意していればどのルールを用いても構いません。これらのすべてのコンバットルールには、“ビギナー”と“アドバンス”のレギュレーションがあります。

### I. “ビギナー”ベーシックルール集

●トーナメント競技に出場できる要件:ベーシックファイターライセンスを持っている事

●想定条件:全員がチェインメールあるいはライトアーマーを着ているという想定

#### A) 勝利の条件:

1)グッド・ショット:頭やボディ、あるいは両方の腕(又は同じ腕に2回)あるいは両方の足(又は同じ足に2回)に”グッド・ヒット”を受けた場合、負けとなります。グッド・ヒットとは、鎖鎧を突き抜け、十分怪我を負わせるに値する一撃のことで、その基準は地域により異なりますが、ここではティンタジェルの基準によります。顔面への突きはグッド・ヒットほどの強さは必要ありません。ヘルムが動く程度で十分です。

2)ダメージ:足や腕のどちらであれグッド・ヒットを受けた場合、負傷したとみなされます。ダメージを受けた手足でも、引き続きの攻撃のターゲットになります。

①腕のダメージ:腕にダメージをうけた場合、その腕を背中にまわし使えないようにします。その時点で、ファイターは降伏してもよいですし、反対の手で戦ってもかまいません。あるいは、武器を持っている手がダメージを受けた場合、武器を反対の手に持ち替えて戦わなければなりません。敵方は相手が武器を持ち替えている間、待つ必要はなく、攻撃をつづけて構いません。

**【注意】**以前は、「練習の際は、“武器とシールド”を持ったファイターが武器を持った腕にヒットを受けた場合、武器を持ち替えるかわりにシールドを後ろに隠すだけでよいとする時もあります。ただし、これは便宜上のものであり、トーナメントでは適用しない」というルールを認めていました。しかし、このやり方はバトルにおける悪い習慣をもたらす為、このルールは正式に採用中止とします。

②足のダメージ: 足にグッド・ヒットを受けた場合、その足は動かせなくなります。戦っている間、その足を上げてはいけません。前後に移動は可能ですが、地面から足を離してはいけません。ファイター同士の距離が離れすぎている場合、お互い剣の届く範囲内に近づくのはよいですが、バトルが再開したら、もうその足は動かすことはできません。攻撃するのに十分な距離がとれないファイターは、自分の身を守ることしか出来ません。

### 3) 武器の種類

軽い武器 vs 重い武器: 片手剣、槍は軽い武器となります。そのほかの武器、ファルチン、片手斧、メイス、ポールアックス、両手剣などは、すべて重い武器となります。※ダガーは、特別扱いとなりました。別途ダガーの項目をお読みください。

①軽い武器によるダメージ: 軽い武器によるグッド・ヒットを肩に受けた場合は、腕の怪我とみなします、腰へのグッド・ヒットは、足の怪我と見なします。

②重い武器によるダメージ: 重い武器によるグッド・ヒットを肩に受けた場合はグッド・ショットとなります。腰への強烈な一撃を受けた場合もグッド・ショットとなります。

### 4) 特別なウェポンと攻撃の修正点

a)ダガー: ダガーは常に「プレートアズブルーフ」で戦うときと同様のルールを適用する。

b)ポールウェポン石突き(つか頭) やソードのポンメル: これらの武器はメタルスパイクのついていない模擬の武器として使われる(例: ノルウェーアックス)。この部分によるヒットは、オープンフェイスヘルムの顔への突きのみを有効とする。石突きには茶色のテープで十字印をつける。ポンメルは白いテープを使用する。

## B) 攻撃の判断基準:

攻撃を受けた側が”グッド”か否かを判断します。攻撃が”ライト”の場合はグッドとはなりません。ただし相手が、鎧なし、あるいはプラスチック製鎧のみ(プラスチック製以外の鎧をどこかに身に着けていない場合は鎧なしとみなされる)の場合は”グッド”となります。

【注意】プラスチック製の鎧は、現在ティンタジェルでは使用致しません。しかし外部のゲストファイターの場合はこの適用から免除される場合もあります。

ファイターは以下の方法で”グッド・ヒット”を知らせること。

1. はっきりと大きな声で”グッド”と叫ぶ

2. 床に倒れ死んだふりをする
3. 痛い、と叫ぶ

相手の攻撃に十分な強さがなかった場合は、できれば礼儀として”ライト”と宣言すること。ファイターは、攻撃の強さを考える振りをして相手に不意打ちをしてはなりません。zC) **グラッピング:**

基本ルールでは、グラッピングの技には制限があります。対戦相手を掴む、押す、引っ張ることは構いません。しかし、お互いつかみ合ったまま5秒間ほとんど動きがない場合(例えば、どちらも剣を全く使えない状態。これを『非生産的クリンチ』と呼ぶ)は、ファイターに「ブレイク」のコールがかかる。ファイターはウェポンが届かない距離まで離れ、再度挨拶を交わしてからバトルを再開する。ファイターは相手の武器のブレードを掴んでもよいが、「ダメージ」として1ポイントペナルティーがとられる。「ダメージ」は5秒間ブレードを掴んでいると適用される(5秒後にはブレードを離さなければならない)。あるいは、ブレードを掴んでいる手を離すと「ダメージ」をとられます。

【注意】:ファイターが自分のブレードを掴む場合(ハーフソードの技をかける等)は、ブレードのフラット部分を掴んでいると見なされ、ペナルティーはとられない。

#### D) ディスアーム

ファイターが武器を落とした場合、武器を取り戻す時間として5秒間が与えられます。武器を拾い上げる、相手の武器を取る、ダガーを取り出すが認められます。時間内に武器を手になかった場合、そのファイターは降伏(イールド)しなければなりません。

#### E) 攻撃の有効部位:

ファイターに対する有効ターゲットは、手首より1ブレード幅以上うえ側、膝から1ブレード幅以上が有効ターゲット部位です。顔面、喉、脇の下や股間の突きの場合は、攻撃を受けた感触があれば、それだけで有効となります(顔の場合ヘルムが動けば有効です)。

#### F) 突き技のパワー:

顔、喉、脇の下、股間への突きは、動きが認められるだけの力でよい(ヘルメットや股間カップの動き)。その他の攻撃有効部への攻撃は強度がなければならなりません。

#### G) 禁止行為:

バトル中、ファイターは以下に挙げる行為はしてはいけません。

1. 殴る

2. 蹴る
3. 床に投げ飛ばす
4. 頭突き
5. 関節技
6. シールドを掴む
7. シールドを強打する
8. 故意による、シールドや、金属製ポンメルや金属製キヨンのような、武器の危険な箇所を使用しての攻撃
9. 有効部位以外への攻撃
10. 両手剣または重い武器による過度の力による攻撃
11. ブレードを掴んでる時、その剣のエッジを使っての攻撃(突きはよい)
12. (ひねることを考えて)対戦相手のヘルムやヘルムのあたりを掴むこと。
13. 背後からの攻撃(但し、試合やゲームプランとして認められている場合を除く)
14. お手上げ状態で自らは防御できない態勢にいる相手を攻撃すること
15. 攻撃対象とされていない部位をわざと使って自らの身を守ること(例:足を上げてすねで身を守ったり、ガントレットの手を差し出す行為)

◆マーシャルは違反したファイターに警告をします。繰り返しルール違反を犯したファイターにはペナルティーが科せられ、場合によっては、ファイターカードの取り消し、あるいはティンタジェルのメンバー会員を取り消されることもあります。

## H) ホールド:

コンバット中に、誰かが”ホールド”の声をかけた時は、すべてのファイターは直ちに攻撃をやめ、”ホールド”の原因が明らかになり、問題が解決するまでは守りの体勢でいなければなりません。

## II ビギナーカウンテッド・ブロウズ

- トーナメント競技でこの種目に参加できる要件:ベーシックファイターライセンスを持っている事
- 想定条件:全員がチェーンメールあるいはヘビーアーマーを着ているという想定

### A) ポイント制(ダメージは関係ありません):

a) 全ての有効部位(頭、ボディー、腕、脚)のグッド・ヒットは1ポイントとカウントされるルールです。ヒットを受けた手や足も使えなくなることはありません。

b) ファイターは、決められた回数のヒットを当てられるまで戦いを続けます。ヒットポイントはバトル開始前に互いに決めておきます。

c) 先に、決められた回数のヒットを受けてしまったファイターが負けとなります。

d) 選択ルール(次のルールのどちらか一方、又は両方を使ってもよいし、使わなくてもよい)

1) それまでのポイント数にかかわらず、ウィークポイント(アームピット、無防備の股間、ヘルムのオープン部分)にヒットを受けた場合、その時点で負けとなるルールです。

2) 重い武器によるのヒットは2ポイントとカウントされるルールです。

### Ⅲ ビギナーアーマー・カウンテッド・ブロウズ

次に上げるルールを除いては、カウンテッド・ブロウズ・ルールに基づいて行われます。

A) ファイターに与えられるヒットポイント数は、着用している鎧の強度に基づいて決められます。規定のヒットの回数を先に当てられた方が負けとなるルール。ポイント数は次のカテゴリに従って決められます。

**1. 鎧無し 1ポイント:** プラスチック製の鎧、柔らかい革鎧、布鎧は鎧なしと見なされます。

**2. 軽い鎧 2ポイント:** 鎖鎧、プレートがオーバーラップしていないコートオブプレート、堅い革製の鎧、重い布製のアーマー

**3. ミディアムの鎧 3ポイント:** プレートがオーバーラップしているコートオブプレート、プレートがオーバーラップしていないコートオブプレート+鎖鎧

**4. 重い鎧 4ポイント:** プレートがオーバーラップしているコートオブプレート+鎖鎧、強固なプレートアーマー

**5. 重量級鎧 5ポイント:** 強固なプレートアーマー+鎖鎧、または鎖でウィークポイント(股間、脇の下など)を補強している強固なプレートアーマー

B) 鎧を判断する場合、ジャッジは鎧を歴史的観点から判断してポイントを決めます。判断の重要なポイントは胴鎧です。従って、鎖鎧に腕鎧や足鎧を取りつけているだけの場合は2ポイントになります。

C) プラスチック製およびアルミ製の鎧は禁止とします。しかしグラウンドファーマーアーマーとして次の場合のみこのルール適用から除外します。このルール適用以前から使用しているケース。および1回限りのゲストファイターの場合。プラスチック製鎧は常に、鎧無しと見なされます。またアルミ製鎧の場合は1レベル下のカテゴリとなります。

従って、プレートがオーバーラップしていないコートオブプレートは1ポイントとなります。フェイスガード（バーグリル）とバスケットヘルツは存在しないものとしますので、ポイント判断対象にはなりません。従って、バーグリルの付いたヘルムはオープンフェイスのヘルムと見なします。

D) 選択ルール(次のルールのどちらか一方、又は両方を使ってもよいし、使わなくてもよい)

1) 鎧の弱点(脇の下、防御されていない股間、ヘルムのオープンフェイス部分)をついた有効な攻撃は即刻グッド・ショットとするルールです。それまでにどれだけ有効ポイントを取られていたとしても関係ありません。

2) 重い武器によるヒットは2ポイントとするルール。

#### IV ビギナープレート・アズ・プルーフ(要ベーシックファイター・ライセンス)

##### 【注意】

持  
を  
受けながらルールを学ぶこともできます。

前  
に打ち合わせて互いの同意のもとであればカウンター・ブrouズルールも可能です。

A) 強固なプレートアーマー（ヘルム、レッグ、ブレストプレートなど）に対する攻撃は有効とはならない、とするルールです。グッド・ヒットは、鎧のない部位、またはライトアーマーの部位だけに有効となります。ですので、頭からつま先まで強固なプレートアーマーをつけているファイターに対しては、股間、脇、足の裏側などへの攻撃のみが有効となります。

1) 尖っていないテーブルナイフ（カバーは含まない）が入る程隙間のあるコートオブプレートは、プルーフ（保護力がある）とは認められない。ただし、下にチェーンメールを着ている場合は別です。

2) 露出しているチェーンメール部分は、プルーフとは認められません。

3) ラメラーの場合、革のレースは要素として含めないとします。

4) 歴史上存在時期のないゴルジェは、鎧無しとします。またプレートのゴルジェだとしてもプルーフではありません。

B) バーグリルは鎧なしとみなします。

## V "アドバンス"・ファイティング・ルール(要アドバンス・ファイター・ライセンス)

このルールは、以下に記述されているルールを除き、"ビギナー"ルール集のルールと全く同様です。

A) ガントレットでのパンチやキックは認められますが、ダメージや、グッド・ヒットはカウントしません。木製のシールドエッジの部分によるパンチは認められますが、アイスロットより厚く、エッジは4mm幅のレザーでカバーしたものでなければなりません。スチールバックラーでのパンチも認められますがエッジを使ったパンチは禁止です。頭突きもヘルムのパーツがアイスロットにはいらなければ認められます。

B) 膝下部分への攻撃はベーシックルールのオプションに従って認められます。

C) 関節技は禁止です。

### D) アドバンス・ベーシック・ルール

「ダメージ」を受けてもそのようにしなくてよい。試合のポイントは同様のルールで決まります(頭/ボディー 1ヒット、腕・足2ヒット)。しかし、足を固定したり、腕を後ろにまわしたりしなくてよい。

### E) アドバンス・ベーシックおよびアドバンス・カウンター・ブロウズルールで:

投げ技(相手の第3番目の箇所、つまり両足以外の身体および保持しているものがどこかグラウンドについた場合)は勝利ポイントとなります。もし両者がともに両足以外の部分がグラウンドについた場合は、相打ちとなります。

## F)プレート・アズ・プルーフ:

投げ技自体では勝利ポイントとはなりません。プルーフのターゲットでない部分へのグッドショットはヒットとなります。グラウンドに倒れた相手を蹴ってはいけません。ファイターは鎧のない攻撃箇所を見極め、正確に攻撃することが求められます。同様に、グラウンドに倒れたファイターは潔く素早く”グッド”とコールすること。両ファイターがグラウンドに倒れた場合、グッドショットが決まるまで試合は続行されます。

注意:一方のファイターが倒された場合、他方のファイターはよく注意し、怪我がないようにすること。倒れているファイターをキックや過度の力で打撃することは許されません(例えば、ポールアームで、グラウンドに倒れているファイターを上から思い切り殴打するなどです)。

---

## ★名誉ある戦いのための指針

ここにあげる「名誉ある戦いのための指針」に従うことは義務ではありません。しかしながら、礼儀ある振る舞いを無視することは、騎士として、高貴な精神に反するものとなるでしょう。

### 1)降伏(イールド)

a)自分のミスによるホールド:自分の鎧の装備乱れや、自らの行為のせいでホールドがかかった場合は降伏すべきです。特に、そのために対戦相手が得ていた優位を失ってしまった場合は潔く申し出るべきです。

例1:貴方はバスケットヒルト・ソードで戦っているとします。対戦相手はガントレットをつけています。バトル中、あなたは対戦相手に掴まれ武器を落としてしまいました。あなたは(ハーフガントレットを付けています)もはや身を守ることが出来ないため、ホールドがかかりました。試合は取り直しとなり、相手は自ら得ていた優位(あなたを掴んでいた体勢)を失ってしまいました。この時点で、名誉ある振る舞いとして降伏を申し出ることができます。

例2:戦いの最中に、自らバスケットヒルト・ソードを落としたためホールドがかかった場合も、降伏を申し出るべきです。

b)どうすることもできない状況の時:まったくどうすることも出来ない状況に追いやられた場合、自ら降伏を宣言してもかまいません。例えば、武器を取り上げられ、床にうつぶせに倒れ身を守れない場合などは降伏すべきです。

### 2)降伏の受諾



対戦相手が降伏した際、その降伏を受け入れるかどうかはあなたの選択になります。礼儀として受け入れる基準は次のようになっています。対戦相手は、ゲームの規定により、あなたが得ていた優位をあきらめなければならなくなったので、降伏を申してきているのか？もしそうであるなら、敬意をもって降伏を受け入れるべきです。

例1：上記の例の場合、対戦相手の降伏を受け入れるのがよいでしょう。

例2：対戦相手が降伏したとしても、それが貴方の技量によるものではなかった場合は、失礼にならないように、丁寧に相手の降伏を断るのがよいでしょう。

### 3) 対戦前のあいさつ：

対戦の開始のときに、対戦相手へはっきりと大きな声で敬意を表することは礼儀正しい行いです。

#### ● 挨拶の例

- \* マイロード
- \* あなたとあなたのレディーに敬意を表します。
- \* あなたとあなたの馬に荣誉あれ。
- \* 今日、この日にあなたと対戦することは誇りです。等

### 4) 美への敬意：

あなたの戦いを見守る淑女へ敬意を奉げることは、礼儀正しくかつ品位ある行いです。

-----

## 改訂ルール要約(2015)

- 1) 剣をもつ手がダメージ/シールドと取り替えるシステム廃止となりました。
- 2) クローズドヘルムをつけているファイターに対してのダガーや石突きなどでの攻撃は、常にクローズドとなります。
- 3) ブレードグラブリングはペナルティーになります。
- 4) 勝利、非勝利の条件: 基本のルールではディスアームは勝利の条件ではなくなりました。アドバンス・プレート・アズ・プルーフでは投げは勝利の条件ではなくなりました。
- 5) ダガーは、常にプレートアズプルーフのルールが適用されます。ヒットはプレートのない部分のみとなります。
- 6) プレート・アズ・プルーフでは、チェーンメールを下に着ていない場合、ナイフが体に触れる程の隙間のある鎧はプルーフとは認めません。これは表裏の素材を考慮する事なく、マーシャルの判断により決定されます。例えば、ナイフが十分に入る隙間のあるとされたレザーでカバーされたコートオブプレートは、プルーフとは見なされません。ラメラの場合、革のレースは要素として含めないとします。

【注意】このルールはチャレンジデイにも反映されます。全てのマッチウェポンチャレンジでは、ファイターはダガーを付けてください。例えば、ロングソード同士の対決では当然「ロングソードとダガー」を付けていると見なします。ダガーを付けないファイターは、当然試合では不利になります。

### 7) 鎧の明確化

#### <禁止>

- A) プラスチック/アルミ/チタン (現在使用中のものは、見栄えが悪くなければグラウンドファーザー鎧として適用除外とする。外見は本物の鎧である限りにおいて、アルミ/チタンはチェーンメールの下に補強用として使う事は可能です。)
- B) バスケットヒルト、シールドバスケット、ひずめハンドガントレット (ロッキングガントレット/Hoof Hands)
- C) 鎧の隙間にはいる尖った部分のあるスパイクアーマー。腕と足鎧についているファンについては除外します。
- D) 武器に使用するラタンの厚さは最低34mm以下の場合には使用禁止と致します。

#### ★注意項:

「アーマー・コンバットルール」について、日本文テキストと英文テキストとの間に内容および解釈の相違があった場合は、英文テキストの文面を優先するものとします。