

ライトバトル進級チャート & システム

ライトバトル 進級

レベル / タイトル(称号)	達成に必要なチャレンジポイント	昇級に必要なスチールフェダーチャレンジポイントの数	昇級に必要なトーナメントチャレンジポイントの数	
1 / フェンサー グレード 1	0			ノービスクラスの導入フェーズを完了していること
2 / フェンサー グレード 2	10 (4 日分のチャレンジデーで達成可能)		5	シンセティック武器を使ったスパーリングに適切なフェンシングギアを所持していること ライトバトル承認ライセンスを所持していること
3 / フェンサー グレード 3	70 (10 日分のチャレンジデーで達成可能)		25	トーナメントポイントを XX 獲得していること
4 / フェンサー グレード 4	250 (20 日分のチャレンジデーで達成可能)		50	トーナメントポイントを XX 獲得していること
5 / フェンサー グレード 5	500 (20 日分のチャレンジデーで達成可能)	スチールフェンシング(詳細は後日確定)	100	プロヴォスト(憲兵)称号の獲得条件をすべて達成していること トーナメントポイントを XX 獲得していること

トーナメントポイントシステム

トーナメントに参加する	1 ポイント
トーナメントカテゴリ(種目)に参加する (カテゴリ毎)	1 ポイント
カテゴリ(種目)で勝利する	カテゴリ参加者 1 名につき 0.5 ポイント (総括) *カテゴリ参加者が 5 名の場合、優勝者は合計 2 ポイント獲得する(?)
トーナメントに優勝する	1 ポイント + 優勝候補者一名につき 2 ポイント加算

- 1) スカラーレベル以上のみトーナメントに参加可能。
- 2) 参加者は全員有効な承認を持っている必要がある(ライトバトル フェンサー ライセンス)。
- 3) ノービスは参加可能。(更に参加ポイントを獲得できるが、フリースパーリングのみ参加可能。)
- 4) 公式のトーナメントカテゴリ(種目)は、最低 5 人の参加者が必要である。
- 5) 公式のトーナメントは以下のカテゴリ(種目)を含みます:
 - a) Sword and Shield ソードアンドシールド
 - b) Spear スピア
 - c) Sword and Buckler ソードアンドバックラー
 - d) Wrestling??? レスリング
 - e) Longsword ロングソード
- 6) 各カテゴリ(種目)は該当する武器で競います。
- 7) ファン・ファイト(親善試合?) トーナメントポイントの加点は無いが、選手の学習のため行われる。
 - a) Freestyle フリースタイル
 - b) Dagger ダガー
 - c) Melee メーレー
- 8) トーナメントチャンピオンの候補者は各カテゴリ(種目)の勝者が選出される。候補者は 3 ラウンドのシングルエリミネーショントーナメントを戦う: 1 ラウンド目、ソードアンドシールドまたはソードアンドバックラー(コイントスで決定) 2 ラウンド目、スピア 3 ラウンド目、ロングソード。最も勝利ポイントを獲得した選手がチャンピオンとなり、二番目に勝利ポイントをもっと獲得した選手が準優勝となる。

チャレンジマッチとチャレンジポイント

- 1) フェンサーはランクに関係なく他のフェンサーに挑戦することができる。勝者は相手のランクに相当するチャレンジポイントを獲得することができる。:
 - a) フェンサー グレード 1- 1 pt.
 - b) フェンサー グレード 2 - 2pts.
 - c) フェンサー グレード 3 - 3 pts.
 - d) フェンサー グレード 4 - 4 pts.
 - e) フェンサー グレード 5 - 5 pts.

(メモ：旧ルールにおいてフェンサーは自分よりランクが下のフェンサーに敗北した場合ペナルティが課されていたが、今回より獲得するチャレンジポイントが減点される仕様に変更)

- 2) チャレンジデーにおいて、フェンサーは各チャレンジ前に対戦相手を見つける指示を受ける：高ランクのフェンサーが先に対戦相手を指名する。自身と同ランクの対戦相手がいない場合、フェンサーは自身よりランクの高い、もしくは低い相手のいずれかを指名することができる。または自身のランクの次に最も高ランクの対戦相手を指名できる。
(例として自分以外にレベル 3 の選手がいない場合、レベル 3 の選手はレベル 4、もしくはレベル 2 の選手に挑戦できる。チャレンジフェーズ内において最後のフェンサーにチャレンジするフェンサーがいない場合、マーシャルの判断で該当のフェンサーと 1 ランク差以内の選手を含めて(指名して)エキストラチャレンジを行う。)

*一例： 9名のフェンサーがチャレンジデーに参加しているとする。チャレンジフェーズにおいてレベル 1 のフェンサーが余ってしまった場合においては、マーシャルがレベル 2 のフェンサーとの試合を追加のチャレンジとして承認することができる。

- 3) フェンサーは自分と同ランクの相手を優先して指名しなければならない。自身の同ランクの対戦相手が見つからない場合、1 レベル上か下のフェンサーどちらかを指名できる。それでも対戦相手が見つからない場合、2 レベル上か下のフェンサーどちらかを指名できる。
- 4) フェンサーはマーシャルからの特例を受けない限り、1 日において 1 回以上のチャレンジで(同じフェンサーと(?)) 対戦することができない。この制限はすべてのカテゴリ(種目)を含めて適応される。
- 5) 毎月のチャレンジデーにおいて、フェンサーは最大 3 試合分のチャレンジに挑戦することができる。マーシャルによる特例がない限り、フェンサーはチャレンジ毎に別の武器を使用しなければならない。武器カテゴリは以下の通り：

(メモ：旧ルールにおいては、各武器において必要ポイントを獲得する必要があった。しかし、進級条件のポイント数は総合数で設定されている上、フェンサーは各武器に

において一回のみしかチャレンジ決行できないため、一つの武器に特化したフェンサーの進級が極端な長丁場になる問題があった。これ(新ルール)はフェンサーのスコアと記録管理を大幅に簡略化し、全員が進捗を容易に把握しやすいようにした。))

- 6) チャレンジデーは毎月開催される。アンマッチドチャレンジデーはマッチドチャレンジデーと交互に開催される。ノービスは最大5つのベーシックルールチャレンジに挑戦することが可能。ガーズマンはチャレンジデーにおいて2試合をベーシックルールで戦い、3試合をカウンテッド・ブロウズルールで戦う。マン・アット・アームズ以上の選手は2試合をベーシックルールで、更に2試合をカウンテッド・ブロウズルールで、そして1試合をプレート・アズ・ブルーフルールで戦う。現在はベーシックルールとカウンテッド・ブロウズルールのみだが、マン・アット・アームズレベルのフェンサーが出現した場合、新たにプレート・アズ・ブルーフルールのチャレンジが解禁される。
- 7) チャレンジを達成するには、相手との試合で3試合中2試合を勝利しなければならない。ダブルキルはカウントされないため、例として1試合勝利して2試合ダブルキルになった選手はチャレンジ失敗となる。
- 8) チャレンジ勝利はチャレンジ自体(?)の達成にはカウントされない。チャレンジ条件の達成のみがチャレンジの成功としてカウントされる。
- 9) 参加しているフェンサーが6名以下の場合、マーシャルは可能なラウンド数の数を減らすことができる(2)。フェンサーが4人以下の場合、各ランクに1名以上試合が可能な参加者がいない場合、チャレンジデーの無効を宣言する。