

～スチール！ トーナメントルール集～

※JABLのトーナメントはIMCFのルールに準拠致します。
 ただし、トーナメントにより、JABL独自のルールを用いることもあります。

装備（アーマー）・防具および武器（スポーツウェポン）

- ①ファイターの装備（アーマー）には、14～15世紀に実在した素材を使用すること。
 使用可能な素材……鉄、皮革、木綿、麻など
 使用不可の素材……プラスチック、チタン、化学繊維など
- ②アーマーの形状は、14～15世紀に実在したデザインであること。
 また、全身を同一の時代、同一地域で統一すること。
 （例：15世紀イタリアのヘルムに、14世紀イギリスの鎧、という組み合わせは認められない）
- ③アーマーの装甲は国際基準に基づき、全身が覆われて安全であること。
 チェインメールのみなどのライトアーマーは使用不可。
- ④盾の素材はおよび形状はアーマーの規定に準ずる。
 使用可能な盾……鉄・木製・ラタン製・皮革製のバクラー、侍用の防具としての小太刀
- ⑤スポーツウェポン（以下SW）の素材および形状はアーマーの規定に準ずる。
 SWのブレード部分は刃挽きされていること。また、先端部分は鈍角であること。
 使用可能な素材……鉄および木製の柄に鉄のブレードをつけたもの。
 使用不可の素材……上記以外
 使用可能なSW……片手剣（ワンハンドソード・太刀・ワンハンドアックス・メイス）
 両手剣（ツーハンドソード・野太刀）
 ポールアーム（ポールアックス・薙刀）
 使用不可のSW……槍、ダガー

競技種目

①デュエル

- 1対1の個人戦。双方、同じSWを使用して戦う。以下の3カテゴリーがある
- ・片手剣&盾
 - ・両手剣
 - ・ポールアーム

②メーレー

団体戦。3対3、5対5、16対16など。SWの選択は自由。

デュエル・メーラー共通ルール

【許可されている行為】

①相手の足を引っかけること ②盾による攻撃（※ただしソード&シールドでは顔へのシールドパンチは禁止）

③SWで相手を押さえつけること（※ただし首以外）

④SWを持っていない相手を攻撃すること

⑤敵のSWを押さえつけること(ブレードはNG)

⑥片手にSWを持っている状態で、もう一方の手で敵を攻撃すること

※ただし、デュエル戦ではカテゴリーごとのルールがあるので確認すること。

【反則（禁止）事項】

①突き（ただし両手剣およびポールアームのポンメルでの突きは有効）

②落ちていたSWを拾って使うこと

③足首より下の足・首・喉・股間・膝の裏・背骨への攻撃。膝横へのキック（膝正面はOK）

④首を絞めたり、ひどく締め付けること。関節を不自然な方向にひねること

⑤スープレックスや必要以上に激しい攻撃、キック、パンチ

⑥転がりながら戦うこと/地面に横になっての攻撃

⑦相手の首をひねること

⑧SWの柄で敵の顔面を攻撃すること

⑨武器を持っていない場合、敵を攻撃したり、妨害してはいけない。

⑩ヘルムの縁を押したり、引っ掛けたりすること ⑪背骨への攻撃

⑫うつ伏せ、あるいは膝をついている、あるいは掌を上げている敵への攻撃

⑬90°以上屈んでいる選手の頭や首を攻撃すること

⑭SWをコントロールしていない状態でむやみに振り回すこと

⑮手やSWでフェンスを掴むこと

⑯戦いから外れた時点で立っていること

⑰その他マーシャルが危険と判断した行為

※禁止事項の行為をおこなった場合はイエローカードカード。

イエローカード2枚でレッドカードとなり、退場となる。メーラー、デュエル戦共通。

デュエル個別ルール

【デュエル/3カテゴリ共通】

①勝敗はポイント制。ポイント=相手に与えたヒットおよびダウン数（後述）

②3ラウンド制で、2ラウンド先取した選手が勝ち。

③1ラウンド=1分（※ただしJABLのイベントによっては変動あり）

④ラウンド間の休憩=1分。各カテゴリ共通。

【デュエル/ソード&シールド（片手剣&盾）】

●有効ポイント

- ①相手の体の有効部位（頭・体・腕・脚）へのヒットは1ポイント
- ②武器を落としたら相手に1ポイント
- ③倒れたら相手に1ポイント

●ルールの詳細

- ①シールドでの押しはOK（顔面は禁止）
 - ②有効部位（頭・体・腕・脚）へのシールドフロントおよびシールドエッジでのパンチはOK.
 - ③相手を掴んだり、投げ、キックは禁止
 - ④股間、足の甲、膝の裏側への攻撃は禁止
 - ⑤相手の手（=手首から先）への攻撃はポイントにならない（※ペナルティにもならない）
- ※シールドのメタルハンドルは使用不可。バックラーのセンターグリップの場合はOK.

【デュエル/ツーハンドソード（両手剣）】

●有効ポイント

- ①剣のエッジによる相手の体の有効部位（頭・体・腕・脚）へのヒットは1ポイント
- ②ポンメルストライクは1ポイント ③武器を落としたら相手に1ポイント
- ③倒れたら相手に1ポイント

●ルールの詳細

- ①剣を両手で持ったのヒットの得点となる。片手でのヒットは得点にならない。
- ②相手を押したり、パンチ、キックはOKだが得点にはならない。
- ③相手を掴んだり、相手の武器を手で掴むのは禁止
- ④股間、足の甲、膝の裏側への攻撃は禁止
- ⑤相手の手（=手首から先）への攻撃はポイントにならない（※ペナルティにもならない）

【デュエル/ポールアーム】

●有効ポイント

- ①相手の体の有効部位（頭・体・腕・脚）へのヒットは1ポイント
- ②バット（butt）ヒットは有効で1ポイント ③武器を落としたら相手に2ポイント
- ③倒れたら相手に1ポイント
- ④Haftヒットは有効だがポイントにならない。

●ルールの詳細

- ①ウェポンでの押しはOK
- ②両手で武器を持つての攻撃のみ有効ポイントとなる
- ③股間、足の甲、膝の裏側、首への攻撃は禁止
- ④相手を掴んだり、相手の武器を手で掴むのは禁止

⑤相手の手（＝手首から先）への攻撃はポイントにならない（※ペナルティにもならない）

メーレー戦個別ルール

①勝敗はダウン制。

ダウン＝選手の体の足の裏以外の部分が地面につくこと。

試合終了時、立っている選手が多いほうのチームが勝ち。

②3ラウンド制。2ラウンド先取したチームが勝ち。

③1ラウンド：先に相手のファイター全員を倒したチームがそのラウンドを制します。

バトルフィールドに残ってしているファイターが1 vs 4あるいは1 vs 5になったら終了。

最長8分（※ただしJABLのイベントでは変動あり）

④選手はSWを常に持っていなければならない。

SWを落としてしまった選手は、その時点で負けとなる。

ただし、サブウェポンを装備していた場合はそれを使用でき、仲間に渡すことも可能。

以上。

2017年11月現在