

フルーレ

フルーレは18世紀における紳士の一般的な携帯武器であるレイピアを軽量化させたスモールソード用の練習剣に由来する。

柔軟な四角いブレード（剣針）を持つ軽い剣であり、突きだけが有効ポイントとなる。なお現在のスポーツフェンシングでは電気剣が使用されており、最低500g以上の力を剣先に加えなければならない。

有効面は範囲が限定されており、これはフェンシングの練習に制限のある防具を使用していた頃の名残である。

当時は顔面を突くことは危険であったため頭部は有効面から除外されていた。

有効面にはプラストロン・メタリック（通称メタル・ジャケット）と呼ばれる金属繊維で出来た衣類を着用し、突きが有効であるか無効であるかを判断する。

フルーレは攻撃が最優先する種目であり、攻撃も腕を伸ばし、足を前に踏み込んで突く（フアント）や飛び込んで突く（フレッシュ）がある。

攻撃されたら相手の剣を払いのけてから攻撃しなければならない規則になっている。

無効面に突きが入ると審判機という機械の白ランプが点灯し、有効面への突きは色ランプが点灯する。

試合は個人戦の予選リーグと団体戦が3分間の5本勝負。

個人戦のトーナメントが3分3セットの15本勝負となる。

エペ

現在のエペは、近代のフェンシングで用いられていた伝統的な決闘用の武器に最も近い剣である。エペは長くて真っ直ぐで比較的重い剣であり、三角形で曲がりにくいブレードと大きくておわん型の鍔（ガード）を持つ。

有効面は全身と臍の内側の非絶縁部分。フルーレと同様エペも突きだけの種目である。

大きい鍔（ガード）を持つのは手が他の部分と同様に有効面とみなされるため。

同時に突けば両方の選手にポイントが入り、フルーレのように攻撃が優先されることはないので試合は極端に慎重になる傾向がある。

有効な突きを得るには剣先に750g以上の力が必要となる。

有効面を相手より速く突くことによりポイントになる。審判機の中に両選手の突きのタイ

ム差を検知し、遅い選手のランプは点灯しないことになっている。お互いの攻撃が同時だと認められれば両選手のランプが点灯します。

全身が有効面で、素早い突きが要求されるため、一見ゆっくりとした試合運びの中にも選手の張り詰めた気迫が感じられる種目。

サーブル

サーブルは突くことを主とするフェンシングで唯一「斬る」ことが許される種目。フルーレとほぼ同じルールで攻撃が最優先される。ただフルーレと違い、無効面に攻撃が入っても審判機の白ランプは点灯しない。

サーブルの剣は刀身全てがセンサーの役割を果たしていて、相手に触れると審判機が点灯する。

サーブルの有効面は上半身のみ。

他の二種目とは違い、ウラル山脈地域の騎馬民族が行っていた馬上の剣技がそのルーツとなっている。馬を傷つけないように、互いの上半身のみを狙って戦ったことがそのままルール化され現在の競技形態となった。

「斬る」ことが許されるサーブルは技の幅も増え、豪快でスピード感が溢れる種目。