

سابر چیست؟

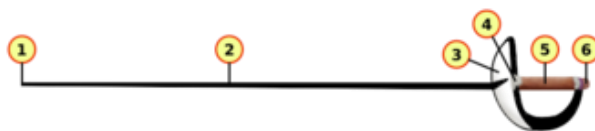
ترجمه: عباسعلی فاریابی

۱۴۰۴/۸/۷

اسلحه سابر، که در انگلیسی saber یا sabre نوشته، و serber (سیبر) تلفظ می شود، یکی از سه رشته شمشیربازی مدرن در کنار فلوره و اپه است. زدن ضربه در این سلاح هم با لبه های تیغه و هم با نوک آن انجام می شود. این امر برخلاف اپه و فلوره است، که در آنها ضربه فقط با استفاده از نوک تیغه به ثمر می رسد.



مشخصات سلاح



۱. "نوک" (پوینت)
۲. تیغه فولادی
۳. گارد محافظ دست
۴. پریز الکتریک (فقط در شمشیر الکتریکی)
۵. دسته
۶. باتوم (پیچ مهره) عایق

تیغه که باید از جنس فولاد باشد، تقریباً مستطیل شکل است. حداکثر طول تیغه ۸۸ سانتی متر است. حداقل عرض تیغه که باید در محل پوینت باشد، ۴ میلی متر است؛ ضخامت آن، که بلافاصله زیر پوینت قرار دارد، باید حداقل ۱.۲ میلی متر باشد. (قانون شماره ۲۳.۱ m از قوانین تجهیزات فدراسیون جهانی)

مقطع عرضی تیغه سابر معمولاً یک پایه V شکل است که در اکثر انواع تیغه به یک انتهای مستطیلی مسطح تبدیل می شود، اما این به نحوه تولید آن بستگی دارد. این امر به تیغه اجازه می دهد تا در انتها انعطاف پذیر باشد. طبق مقررات، تولیدکنندگان باید اثبات کنند که تیغه باید به صورت افقی در نقطه ای به فاصله ۷۰ سانتی متر از نوک تیغه ثابت شود.

تیغه های استاندارد بزرگسالان (سایز ۵) ۸۸ سانتی متر طول دارند (به استثنای سایر اجزا). در انتهای تیغه، نوک آن روی خودش تا می شود تا یک "دکمه" تشکیل دهد که وقتی از انتها به آن نگاه می کنیم، باید یک بخش مربع یا مستطیلی به اندازه ۴ تا ۶ میلی متر داشته باشد،

نه بزرگ تر و نه کوچک تر. پوینت نباید بیش از ۳ میلی‌متر از انتهای بخش ۸۸ سانتی‌متری تیغه فاصله داشته باشد. (قانون شماره m.23.5 (a) از قوانین تجهیزات فدراسیون جهانی)

گارد این سلاح کاملاً بصورت یک تکه ساخته شده و از سطح بیرونی آن صاف است؛ انحنای آن پیوسته و بدون هیچ گونه سوراخ یا لبه است. قسمت داخلی حفاظ کاملاً با رنگ یا پد عایق‌بندی شده است. گارد به گونه‌ای طراحی شده است که محافظت کافی از دست را فراهم کند تا از آسیب‌دیدگی که ممکن است عملکرد شمشیرباز را مختل کند، جلوگیری شود. گارد از نظر ابعادی ۱۵ در ۱۴ سانتی‌متر بطوری که تیغه موازی با محور حفاظ دست قرار می‌گیرد.

در سابر الکتریک، یک سوکت برای سیم بدن در زیر گارد محافظ قرار دارد. یک پیچ به نام باتوم به انتهای شمشیر بسته می‌شود تا گارد و دسته را نگه دارد. این باتوم، دسته و محافظ را به صورت الکتریکی از هم جدا می‌کند.

دسته معمولی سابر به گونه‌ای شکل گرفته است که می‌توان آن را طوری نگه داشت که دست بتواند به سمت پایین بلغزد تا سلاح نسبت به شمشیرباز امتداد بیشتری پیدا کند. سایر دسته‌هایی که اشکال مختلفی دارند با سابر سازگار و کاربردی نیستند زیرا حرکت دست را محدود می‌کنند و احتمالاً از نظر ارگونومیک با محافظ آن ناسازگار هستند.

کل طول سلاح عموماً ۱۰۵ سانتی‌متر طول دارد؛ حداکثر وزن آن ۵۰۰ گرم است، اما بیشتر شمشیرهای مسابقه‌ای نزدیک به ۴۰۰ گرم وزن دارند. این شمشیر از فلوره یا اِپه کوتاه‌تر و از اِپه سبک‌تر است، از این رو حرکت سریع و قاطع آن از نظر فیزیکی آسان‌تر است. با این حال، استحکام تیغه سابر به اندازه سایر سلاح‌ها نیست، زیرا به دلیل طراحی، احتمال شکستن آن بیشتر است.



سابر الکتریک

مانند سایر سلاح‌های مورد استفاده در شمشیربازی، در شمشیر مدرن سابر از یک اتصال الکتریکی برای ثبت ضربه‌ها استفاده می‌شود. شمشیرباز یک وست، که یک جلیقهٔ رسانا است، می‌پوشد که مدار الکتریکی را تکمیل می‌کند و در صورت تماس شمشیر با هدف معتبر ضربه ثبت می‌شود.

سابر آخرین سلاح شمشیربازی بود که به استفاده از تجهیزات الکتریکی روی آورد. این اتفاق در سال ۱۹۸۸، ۵۲ سال پس از اِپه (۱۹۳۶) و ۳۲ سال پس از فلوره (۱۹۵۶) رخ داد. در سال ۲۰۰۴، بلافاصله پس از المپیک تابستانی آنن، زمان ثبت یک ضربه نسبت به زمان قبلی کوتاه‌تر شد و این ورزش و روش امتیازدهی به ضربه را به طرز چشمگیری تغییر داد.

برخلاف دو سلاح دیگر، تفاوت بسیار کمی بین یک شمشیر الکتریکی و یک شمشیر معمولی (غیر الکتریکی) وجود دارد. خود تیغه در شمشیرهای معمولی و الکتریکی یکسان است، زیرا در شمشیر الکتریکی نیازی به سیم تیغه یا نوک حساس به فشار نیست. شمشیر الکتریکی دارای یک سوکت است که عموماً یک سوکت فلز در دو شاخه است که دو کنتاکت آن به هم اتصال دارند. باتوم و همچنین داخل گارد شمشیر الکتریکی دارای عایق است تا از اتصال الکتریکی بین شمشیر و تیغه جلوگیری شود.

شمشیرهای الکتریکی اولیه به یک سوکت سنسور دار مجهز بودند. این سنسور یک شتابسنج مکانیکی کوچک بود که برای تشخیص اینکه ضربه یک ضربه برشی خوب است یا صرفاً یک تماس ساده تیغه با هدف می باشد. در نوامبر ۲۰۱۹، FIE اعلام کرد که قصد دارد با استفاده از فناوری شتابسنج مدرن، سنسور را دوباره به شمشیرها اضافه کند.

هدف معتبر



منطقه هدف معتبر برای امتیازدهی ضربات با رنگ قرمز مشخص شده است.

منطقه هدف کلی برای این رشته، یعنی تمام مناطقی که می توان در آنها یک ضربه معتبر به ثمر رساند، شامل کل بالاتنه از بالای کمر، سر و بازوها تا مچ دست می شود. پاها و دستها جزو منطقه هدف نیستند.

یک مدار الکتریکی واحد برای کل منطقه هدف که در سیستم های امتیازدهی استفاده می شود، توسط چندین قطعه تجهیزات رسانا تشکیل شده است:

- **دستکش:** دستکش الکتریک معمولاً مجهز به ساق الکتریک است که اتصال به آستین رسانا را فراهم می کند که در نتیجه اتصال فیزیکی با کل جلیقه را فراهم می شود؛ آن معمولاً روی آستین وست پوشیده می شود. قبضه دست ممکن است رسانا نباشد.
- **وست:** جلیقه رسانا که تنه و بازوهای شمشیرباز را می پوشاند. رسانایی وست از خط کمر فراتر نمی رود تا با معیارهای هدف مطابقت داشته باشد.
- **ماسک:** ماسک رسانا، که معمولاً مستقیماً از طریق سیمی که دو انتهای آن مجهز به گیره تماسی است ماسک را به وست متصل می شود.

از آنجا که می توان با استفاده از لبه تیغه، ضربات را ثبت کرد، نیازی به وجود نوک (پوینت) حساس به فشار در انتهای تیغه نیست. هنگام بازی "الکتریکی" (برخلاف "بازی معمولی") جریانی از تیغه سابر عبور می کند. هنگامی که تیغه با وست، ماسک الکتریکی یا ساق دستکش تماس پیدا می کند، جریان برق از طریق سیم بدن جریان می یابد و دستگاه امتیازدهی (آپاره) ضربه را ثبت می کند.

امتیازگیری

دستگاه قضاوت مرکزی (آپاره)

دستگاه یا **آپاره** امتیازدهی به قضاوت نهایی داور کمک می کند. همانند تمام دستگاه های الکتریکی مورد استفاده در شمشیربازی مدرن، داور باید احتمال خرابی مکانیکی را در نظر بگیرد (ماده های t.80 و t.99 از قوانین تکنیکی فدراسیون جهانی) ضربات سابر توسط چراغ

های قرمز و سبز که هر کدام برای هر شمشیرباز هستند نشان داده می شوند. روشن شدن این چراغ ها نشان دهنده شمشیرباز زنده ضربه است و همراه با یک سیگنال صوتی نیز می باشد (m.51.3).

در برخی شرایط، زمانی که شمشیرباز ضربه ای خارج از هدف زده باشد، چراغ سفید روشن می شود.



زمان قفل شدن دستگاه بین ۲ ضربه

زمان قفل شدن، حداقل زمان بین دو ضربه ثبت شده بر روی هدف است. این زمان برای کمک به قضاوت با دستگاه الکتریکی تنظیم شده است.

تغییرات اخیر مقررات مربوط به "زمان عملکرد دستگاه های امتیازدهی (آپاره)" پس از بازی های المپیک ۲۰۱۶، زمان ثبت را از ۱۲۰ میلی ثانیه (± 10 میلی ثانیه) به ۱۷۰ میلی ثانیه (± 10 میلی ثانیه) تغییر داد. دستگاه های امتیازدهی با اصلاح جدید با یک برچسب شناسایی بنفش ۲ سانتی متر $\times$ ۴ سانتی متر (۰.۷۹ اینچ $\times$ ۱.۵۷ اینچ) با متن مشکی "FIE 2016" مشخص شده اند.

- اگر هر دو ضربه رخ دهد و اختلاف زمانی بیشتر از مدت زمان قفل شدن باشد، تنها یک چراغ توسط دستگاه داوری روشن می شود. بنابراین داور امتیاز را به ضربه اول می دهد.
- اگر هر دو ضربه در کمتر زمان قفل شدن رخ دهد، هر دو چراغ روشن می شوند؛ در چنین شرایطی، قضاوت نهایی امتیاز بر اساس "حق تقدم" تعیین می شود.

تغییر زمان قفل شدن، عملاً نحوه بازی سابر را تغییر داد و آن را سریع تر و با تأکید بیشتر بر حرکات پا کرد. اگرچه ماهیت اساسی بازی ثابت ماند، اما استراتژی های حمله و دفاع نیاز به بازنگری داشتند.

تغییر زمان بندی در ابتدا با مقداری جنجال مواجه شد، زیرا بسیاری از شمشیربازان به زمان بندی های طولانی تر عادت داشتند. این امر باعث می شد تکنیک های مورد استفاده در آن زمان در برابر ضربه ایست زمانی سریع (ضربه ای که توسط مدافع انجام می شود و در حالی که مهاجم هنوز در حال شروع حمله است، فرود می آید، که به عنوان کبری (skyhook) نیز شناخته می شود) یا رمیز (حمله دومی که توسط مهاجم اصلی پس از پایان حمله اول انجام می شود) آسیب پذیر باشند. معمولاً تصور می شد که زمان بندی های کوتاه تر تکنیک ضعیف و ذهنیت "فقط حمله" را تشویق می کند و بخش زیادی از هنر این ورزش را نفی می کند.

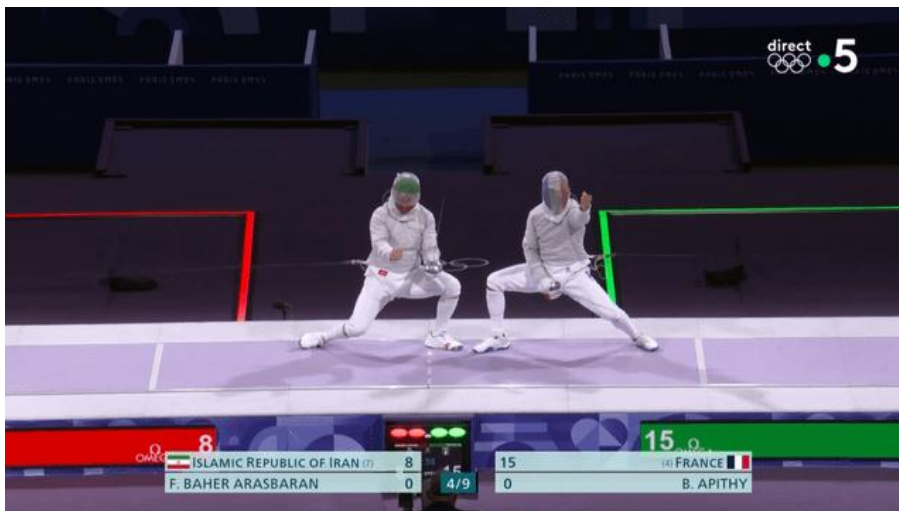
رمیز و ضربه ایست زمانی معمولاً امتیازی کسب نمی کنند، زیرا ضربه مهاجم در اولویت قرار می گیرد. با این حال، ضربه ای که با اولویت زده می شود ممکن است در زمان های کوتاه تر برای ثبت، خیلی دیر برسد و بنابراین ضربه ایست زمانی و رمیز واقعاً امتیازآور خواهند بود.

در نتیجه زمان بندی های محدودتر، اثربخشی اتک روی آمادگی افزایش یافت، به این معنی که اکنون بسیار مهم تر شد که زمانی که دو شمشیرباز در فاصله ضربه زدن به یکدیگر قرار گرفتند، شمشیرباز اجرا کننده حرکت آمادگی باید حمله ای را آغاز کرده باشد.

در نتیجه، تکنیک‌های چگونگی دفاع حمله و پاسخ متقابل گسترش یافته‌اند. دفاع قاطع حمله (اتک)، که قبل از تغییر زمان‌بندی به طور گسترده استفاده می‌شدند، با یک قدم عقب اضافی توسط مدافع تکمیل شدند تا از رمیز مهاجم (ادامه دادن به فشار دادن تیغه خود پس از انجام اتک) جلوگیری شود، یا اینکه دفاع به صورت اتک ضربه ای انجام شود، به این صورت که با راست کردن دست مسلح در نیمه راه اتک مهاجم تا قبل از برخورد به هدف مهاجم اصلی، تیغه او منحرف شود.

با نگاهی به گذشته، به نظر می‌رسد زمان‌بندی کوتاه‌تر، باعث فشرده‌سازی و اصلاح تکنیک‌های اصلی با حرکات کوچک‌تر و منظم‌تر شده است، به طوری که در کل، شمشیربازی سابر سریع‌تر و دقیق‌تر از همیشه شده است.

حق تقدم (اولویت)



هر دو شمشیرباز مدعی ضربه هستند؛ اما داور باید تصمیم بگیرد که چه کسی امتیاز را کسب می‌کند.

وقتی هر دو چراغ روشن می‌شوند، داور تصمیم می‌گیرد که کدام شمشیرباز امتیاز را کسب کند. این تصمیم بر اساس مفهوم حق تقدم است که امتیاز را به شمشیربازی که اولویت داشته، یعنی شمشیرباز مهاجم، می‌دهد. همانند فلوره، که سلاح دیگر حق تقدم است، اولویت از طرق مختلفی به دست می‌آید که می‌توان آن را به دسته‌های فعال، غیرفعال و دفاعی تقسیم کرد:

• فعال

- حمله (اتک) به حریف. (در شمشیربازی کلمه "اتک" به این صورت تعریف می‌شود: حرکت تهاجمی اولیه که با راست کردن بازو و تهدید مداوم هدف حریف، که قبل از شروع حمله یا گام انجام می‌شود. در سابر فلش غیرقانونی است زیرا حرکت ضربدری پاها در سابر که به عنوان "قدم متقاطع" شناخته می‌شود مجاز نیست. در سابر، تهدید ممکن است با نوک یا لبه تیغه انجام شود و پایان اتک همزمان با لحظه‌ای است که پای جلویی پیست را لمس می‌کند). ضربه زدن پس از فرود آمدن پای جلویی، رمیز محسوب می‌شود بنابراین اتک همزمان حریف در این مورد حق تقدم دارد.
- اجرای اتکی که قبل از آن ضربه‌ای (بتمان) به سلاح حریف وارد شود.

• غیر فعال

- اجرای حرکت لاین قبل از شروع اتک حریف. ضربه باید با نوک شمشیر و تیغه شمشیر کاملاً به سینه حریف اصابت کند (نه ضربه‌ای که به هدف برخورد کند و سپس رها شود). مقابله با تلاش حریف برای جلوگیری از ضربه (دروهمان "شکستن لاین") مجاز است، اما نوک شمشیر باید بصورت مداوم هدف حریف را تهدید کند.
- اگر روی لاین حریف اتک انجام شود، مهاجم باید لاین اتک کننده را منحرف کند (بعنوان مثال با یک ضربه «بتمان» و غیره). صرف تماس با تیغه کافی نیست و تیغه باید واقعاً کنار زده شود.
- اگر تلاشی برای بتمان زدن به تیغه انجام شود و (به دلیل دروهمان) از دست برود، حق تقدم برای حریف محفوظ است.

○ لاین صرف نظر از اینکه شمشیرباز در حال پیشروی، سکون یا عقب‌نشینی است، اولویت دارد، اما اگر بازو خم شود یا پوینت از تهدید هدف حریف دور شود، حق تقدم لاین از دست می‌رود.

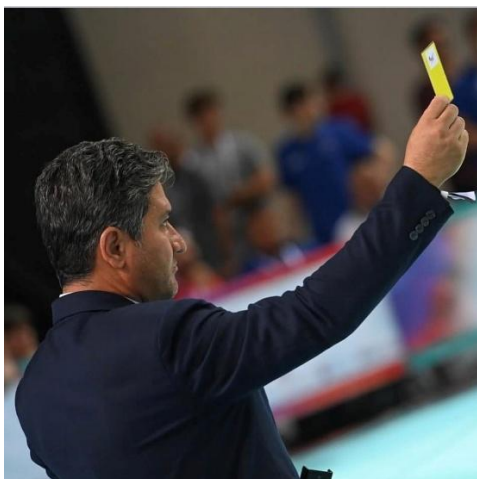
• دفاعی

○ اجرای یک اтак برگشتی فوری (ریپوست) پس از اтак ناموفق حریف؛ حمله ناموفق می‌تواند در نتیجه یک دفاع (یعنی دفاع و جواب)، یا به دلیل نرسیدن اтак به هدف، یا به هر دلیل دیگری که باعث عدم موفقیت اтак شده باشد.

اگر در دو ضربه همزمان هیچ یک از شمشیربازان "حق تقدم" نداشته باشند (معمولاً، اگر داور تشخیص دهد که هر دو اтак همزمان آغاز شده اند)، این حرکات "کدوبل" نامیده می‌شوند و هیچ امتیازی اعطا نمی‌شود، مگر اینکه یک اтак ابتدا آغاز شود و دفاع یا پاس نشود.

قوانین حق تقدم در ابتدا برای تشویق شمشیربازان به استفاده از دفاع و سایر تکنیک‌ها برای ضربه زدن بدون ضربه خوردن وضع شد، زیرا اگر شمشیرها تیز می‌بودند، از نظر منطقی باید این کار انجام می‌شد. متعاقباً، قوانین حق تقدم صرفاً برای حفظ جذابیت و (نسبتاً) سهولت درک استراتژی و تکنیک سابر تغییر یافتند.

داور



داور به دلیل حرکت ممنوعه ضربدری پا کارت زرد به بازیکن خاطی داده است.

داور می‌تواند به دلایلی مانند ایمنی، خطر آسیب‌دیدگی یا نقض قوانین، بازی را متوقف کند. وقتی داور فرمان "ایست (آلت)" را اعلام می‌کند، هیچ حرکت دیگری امتیازآور نخواهد بود. در موارد نقض قوانین، داور می‌تواند به خاطی تذکر دهد یا به او کارت جریمه نشان دهد. تذکر هیچ امتیازی ندارد. اما، کارت‌ها جریمه‌هایی دارند:

- **کارت زرد:** ممکن است ضربه شمشیرباز خاطی لغو شود، و تقریباً مشابه تذکر است. این اخطار ممکن است در صورتی داده شود که شمشیرباز قبل از شنیدن فرمان "بفرمایید (آله)" حرکت کند، یا پس از شنیدن فرمان "ایست" یک اقدام غیرضروری انجام دهد.
- **کارت قرمز:** این کارت منجر به دادن یک امتیاز به حریف می‌شود. ضمن اینکه ضربه بازیکن خاطی معمولاً لغو می‌شود. دو کارت زرد منجر به یک کارت قرمز می‌شود.
- **کارت سیاه:** بازیکن خاطی از مسابقات حذف و از سالن اخراج می‌شود. این می‌تواند به دلیل امتناع از ادای احترام شمشیربازی یا جعل، تقلب و نقض برخی قوانین باشد.

داور به طور سنتی از زبان فرانسوی استفاده می‌کند، اما بیشتر داوران غیر فرانسوی تمایل دارند از زبان محلی مربوطه در اعلام قضاوت خود بهره ببرند. با این حال، در مسابقات بین‌المللی، داوران ملزم به استفاده از زبان فرانسوی هستند. همچنین حرکات دست مرتبطی وجود دارد

که داوران برای نشان دادن امتیازات و حرکات خاص به منظور رفع موانع احتمالی زبان ارائه می‌دهند. داوران فعلی موظفند امتیازات را هم به صورت شفاهی و هم با حرکات دست مربوطه اعلام کنند تا از هرگونه سردرگمی جلوگیری شود.

تکنیک

در سابر، اтак کردن معمولاً آسان‌تر از دفاع کردن است (برای مثال، زمان‌بندی به نفع رمیز است) و بازی سابر بین‌المللی سطح بالا اغلب بسیار سریع و بسیار ساده است، اگرچه در صورت لزوم، شمشیربازان برتر مجموعه‌ای گسترده از ابزارهای تاکتیکی را به نمایش می‌گذارند. در پاسخ به سرعت نسبتاً بالای شمشیربازی سابر (سابر سریع‌ترین ورزش جهان از نظر رزمی است)، قوانین سابر تغییر کرد تا قدم ضربدری رو به جلو (جایی که پای عقب از پای جلو عبور می‌کند) را ممنوع کند - اکنون این حرکت یک اтак کارت می‌شمرده می‌شود. بنابراین، اтак فلش دیگر مجاز نیست، بنابراین شمشیربازان سابر به جای آن شروع به استفاده از "فلانج" (حمله پروازی) کرده‌اند. این حمله مانند فلش شروع می‌شود، اما شمشیرباز از زمین بلند می‌شود و به سرعت به جلو حرکت می‌کند و سعی می‌کند قبل از عبور پاهایش از روی هم، ضربه را وارد کند. بنابراین، "اтак همراه با دویدن" - شامل یک فلش ناموفق و به دنبال آن اجرای رمیزهای مداوم - نیز حذف شده‌است.



شمشیرباز سمت راست یک اтак را با حمله انجام داده است.

دفاع سابر شامل سه دفاع اصلی زیر است:

- **تیرس، که از هدف بالایی بیرونی و پهلوی دفاع می‌کند:** این دفاع در برابر حملاتی که به هدف بیرونی بالایی، به ویژه پهلوی و بازوی شمشیرباز، روانه می‌شوند، استفاده می‌شود. شمشیرباز دست مسلح خود را بیرون می‌برد، و با زاویه دادن تیغه شمشیر به سمت بیرون اтак وارده را منحرف می‌کند.
- **کوارت، که از هدف بالایی بیرونی و سینه دفاع می‌کند:** دفاع کوارت برای جلوگیری از حملاتی که به هدف داخلی بالایی هدایت می‌شوند، به ویژه سینه، بازو و دست مخالف به کار می‌رود. شمشیرباز دست مسلح خود را در عرض بدن خود حرکت می‌دهد و تیغه را به صورت افقی و رو به داخل قرار می‌دهد تا تیغه حریف را قطع کند.
- **کوبین یا کوبینت، که از سر دفاع می‌کند:** دفاع کوبین برای دفاع در برابر حملاتی که به سمت سر شمشیرباز انجام می‌شود، طراحی شده است. شمشیرباز دست مسلح خود را بالای سر خود می‌برد و تیغه را کمی به جلو بصورت مورب زاویه می‌دهد تا یک سپر محافظ ایجاد کند.

و همچنین سه دفاع ثانویه زیر:

- **پریم، که عموماً با حرکتی فراگیر برای پوشش کل خط داخلی انجام می‌شود** - که اغلب به جای کوارت هنگام حرکت از کوبین استفاده می‌شود.

- **سکوند**، برای محافظت از خط پایینی بیرونی - که اغلب به جای تیرس هنگام حرکت از "لاین" استفاده می‌شود.
- **سیکس**، تیغه به سمت بالا و به سمت بیرون نشانه می‌رود، بطوری که مچ رو به بالا قرار می‌گیرد. این دفاع می‌تواند جانبی یا دایره‌ای باشد. بحث‌های زیادی در مورد اینکه آیا این دفاع واقعاً وجود دارد یا فقط یک تیرس کمی باز است، وجود دارد، همان‌طور که در فلوره و ایه، دفاع ۹ توسط برخی بعنوان سیکس بالا در نظر گرفته می‌شود.

یک نوع دیگر از دفاع به نام "دفاع مجاری" وجود دارد که کمتر شناخته شده است، و در برابر حریفانی با دست یکسان عمل می‌کند. این دفاع زمانی بیشترین کاربرد را دارد که هر دو شمشیرباز از خطوط گارد به سمت یکدیگر حمله می‌کنند. برای اجرای دفاع مجارستانی، شمشیرباز وقتی حریف در فاصله ضربه زدن قرار دارد، یک دفاع "پریم" را پرتاب می‌کند، سپس به سمت بالا حرکت و دفاع "کوین" را می‌گیرد، و (در این فرآیند) تقریباً تمام منطقه هدف را پوشش می‌دهد و پاسخ متقابل را مانند پاسخ با دفاع "کوین" معمولی انجام می‌دهد. تکنیک مجارستانی اغلب در صورتی بهترین عملکرد را دارد که یک گام یا یک زاویه در جهت مخالف دفاع "پریم" برداشته شود. این تکنیک با دو شمشیرباز با دست مخالف کارگر نیست.



بازیکن سمت راست با یک فلانج اتک کرده است.

از ماهیت دفاع‌های سابر (که اتک ورودی را مسدود می‌کنند نه اینکه مانند فلوره و ایه آن را منحرف می‌کنند) چنین برمی‌آید که آنها ایستا هستند و باید تا حد امکان دیر انجام شوند تا بازیکن به وسیله یک اتک ظاهری فریب نخورد، و اجرای دفاع در مسیر اشتباه و عدم توانایی در تغییر دفاع (که اغلب شامل تغییر کامل جهت تیغه در حین حرکت و چرخش مچ و ساعد است) برای دفاع در برابر اتک واقعی به سرعت کافی جلوگیری شود.

دفاع‌های دایره‌ای مانند دایره ای ۳، ۴ و ۵، در برابر ضربات وارده به بدن دفاع می‌کنند، که یک دفاع معمولی نمی‌تواند آن را دفع کند. این ویژگی بسیار مفید است، زیرا بسیار تطبیق‌پذیر است و بخش زیادی از هدف را پوشش می‌دهد.

انواع مختلفی از دفاع‌های اولیه و ثانویه وجود دارد که در آن‌ها شمشیرباز از بدن خود به همراه تیغه استفاده می‌کند. محبوب‌ترین آن‌ها زمانی است که شمشیرباز به هوا می‌پرد و یک "سکوند" پرتاب می‌کند. اگر به درستی انجام شود، مدافع می‌تواند اتک به بخش "تیرس" را مسدود کند و در عین حال از ارتفاع حرکت خود بهره‌برد. مثال دیگر زمانی است که شمشیرباز با بدن دزدی می‌نشیند و یک "کوین" می‌گیرد تا هم خود را به هدف کوچکتری تبدیل کند و هم تنها نقطه ضعف خود را مسدود کند.

هر سلاح شمشیربازی تمپوی متفاوتی دارد و تمپوی ایه و فلوره نسبتاً کند همراه با حرکات سریع انفجاری و ناگهانی است. اما سابر در کل طول بازی با حرکات و ضربه‌های فوق العاده سریع همراه می‌باشد.