

اتک های همزمان سابِر

کریگ هاکینز

ترجمه: عباسعلی فاریابی (۱۳۹۸/۱/۲۱)

زمانی که دو شمشیرباز درست بعد از فرمان "آله!" تک (اتک) خود را شروع می کنند، شما به عنوان یک داور برای تشخیص تک، چه چیزی را دنبال می کنید؟ به عبارت دیگر، چه اقداماتی توسط شمشیربازها، می تواند یک حرکت واقعی سیمولتانه (همزمان) را از یک اتک/کونتر اتک جدا کند. آیا حرکت های سرعتی غافلگیر کننده مطرح است، یا "هر کس که حرکت را سریع تر شروع کند"، یا عوامل دیگری نیز وجود دارد؟



نظر آقای متئو کوکس داور بین المللی:

مهم ترین نکته این است که داور باید حرکات پای دارای حق تقدم را درک کند که با راست شدن دست ترکیب می شود.

دیدن راست شدن دست، و همچنین حرکات پایی که شمشیرباز برای اجرای تک استفاده می کند، بسیار مهم است. حرکت های به جلو بدون قصد و هدف، حتی درست از موقع صدور فرمان "آله!"، تک حساب نمی شود!

بیشتر اوقات "دزدیدن سرعت"، یا سرعت غافلگیر کننده، در فضای چهار متری بین دو بازیکن، "اولویت" حمله را ایجاد می کند. به عنوان مثال، بسیاری از داوران مبتدی در تشخیص یک اتک اجرا شده با قدم جلو حمله از پشت خط گارد در مقابل کونتراتی که با حمله اجرا می شود، مشکل دارند. حتی اگر حمله های هر دو شمشیرباز نیز در یک زمان به هدف اصابت کند، قدم جلو حمله می بایستی اول آغاز شده باشد، و بنابراین باید اولویت داشته باشد.

داور نباید سرعت تک را با "اولویت حق تقدم" اشتباه بگیرد. همچنین نباید با یک حرکت سریع تیغه که روی یک حمله بلند (حمله ای که در فاصله ای بیشتر از فاصله حمله اجرا شود) انجام می گیرد، سر در گم شد. اگر چنین حرکت تیغه ای روی یک قدم جلو حمله ای که از پیش انجام شده باشد، انجام شود، حتی اگر اول هم اصابت کند، همیشه اولویت با قدم جلو حمله می باشد. مطمئناً، ضربه های ایست زمانی

کلاسیکی نیز وجود دارد، جایی که مهاجم حریف خود را به معنای واقعی کلمه "روی پیشروی" می زند، جایی که شمشیرباز با راست کردن دست خود با تیغه استاتیک و ساکن خود به حریف تهاجم می کند.



ساده ترین راه برای افزایش توانایی شما برای تشخیص اتک در مقابل کونتراتک در ساب، این است که دو سه گام عقب تر بایستیم. فاصله ای بین ۳ الی ۵ متر می تواند هر دو شمشیرباز را، هنگام نشستن روی گارد (برجا)، در میدان دید شما قرار دهد. اغلب داوران مبتدی بیش از حد نزدیک به پیست می ایستند که در نتیجه نمی توانند پنج چیز مهم تعیین کننده اولویت حرکت بازیکن بعد از "شلیک" حرکت دو بازیکن هنگام عبور از خطوط گارد، به وضوح ببینند.

پنج مورد مهمی که یک داور باید ببیند:

- دست مسلح هر دو بازیکن
- زانوی پای جلوی هر دو بازیکن
- دستگاه آپاره

من همیشه سعی می کنم روی یک مستطیل فرضی تمرکز کنم که بین دست مسلح هر دو بازیکن در حال گارد، عمود بر زانوی جلوی آنها، و به طور افقی با زانوهای هر دو شمشیرباز، تشکیل می شود. اگر بتوانم این مستطیل را ببینم، می توانم حرکت دو بازیکن در فاصله چهار متری را به طور موثری داوری کنم. بدون داشتن چنین فضایی برای تمرکز، پنجره دید من برای یک سیمولتانه ممکن است بزرگ تر باشد، زیرا که میدان دید من بیشتر روی تنها یک ورزشکار متمرکز خواهد شد.

