

# قوانین شمشیربازی ویژه ی والدین مبتدیان

ترجمه ی: عباسعلی فاریابی (۱۳۹۷/۷/۲۷)

شما احتمالا متوجه شده اید که قوانین شمشیربازی کمی پیچیده هستند. ضمن اینکه به منظور افزایش جذابیت و جذب مخاطبان بیشتر، آنها بطور مرتب از طرف FIE در حال تغییر و اصلاح هستند. با این حال، برای پدر و مادرهای بازیکنان تازه کار درک صحیح این ورزش و آشنایی با قوانین جاری آن، اهمیت دارد، تا به اندازه کافی بتوانند از پیشرفت فرزندشان لذت برده و آینده ی کودک خود را بر اساس این درک رقم بزنند. البته لازم نیست که شما به یک متخصص تبدیل شوید، اما بعضی اوقات با والدینی برخورد می کنیم که مرتب درباره ی آنالیز ضربه های خاصی با داوران جر و بحث می کنند، و این زیاد شایسته نیست.



در این مقاله مجموعه ای از قوانین شمشیربازی ویژه ی والدین بازیکنان تازه کار در اختیارتان قرار می گیرد. برخی از این قوانین ممکن است اصلاحیه باشد، و برخی ممکن است برای شما جدید باشد. اما ما امیدواریم که این مجموعه به شما کمک کند تا از فرزندتان حمایت کنید و از ورزش شمشیربازی لذت ببرید. در این پست قوانین اساسی و قسمت های اصلی یک مسابقه به شما معرفی خواهد شد. من در آینده دو پست خاص دیگر که به هر سه اسلحه مرتبط می باشد، در اختیارتان خواهم داد. یکی از آنها در مورد تفاوت قوانین در هر اسلحه و دیگری درباره ی تفاوت های استراتژیک آنها خواهد بود. پست آخر ضمن اینکه یک مجموعه راهنمایی در مورد تماشای یک بازی شمشیربازی در اختیارتان می گذارد، نحوه ی دنبال کردن سلسله مراتب حرکتی را نیز به شما آموزش خواهد داد تا از این تجربه کمال لذت را ببرید.

حالا بیایید از همان اول شروع کنیم!

شمشیربازی رقابتی به معنای مبارزه با یکی از سه اسلحه ی، **فلوره**، **اِپه**، یا **سابر**، می باشد. در یک مسابقه دو بازیکن با هم به رقابت می پردازند. امتیاز به ضربه هایی که به هدف حریف اصابت می کند، داده می شود. هدف از بازی کسب تعداد مشخصی امتیاز قبل از حریف می باشد، یا اینکه در پایان زمان تعیین شده امتیازات شما بیشتر از رقیب باشد.

همانند اکثر ورزش ها، شمشیربازان موظف هستند از تشریفات خاصی پیروی کنند. ابتداء دو بازیکن با **لباس کامل** وارد پیست می شوند. در **فلوره** و **سابر**، آنها با **شمشیر خود هدف یکدیگر را آزمایش** می کنند تا اطمینان حاصل شود که دستگاه ثبت ضربات به درستی کار می کند. در **اِپه**، بازیکن ها با شمشیر خود **گارد شمشیر همدیگر را تست** می کنند تا اطمینان حاصل شود که آنها به درستی عایق شده اند و ضربه

ای را ثبت نمی کنند. سپس در موقعیت خود **پشت خطوط شروع** قرار می گیرند. آنگاه هر دو بازیکن برای **احترام** به یکدیگر، داور و تماشاچیان سلام شمشیربازی را اجرا می کنند. سلام شمشیربازی مانند سلام نظامیان نیست، بلکه با بالا بردن شمشیر به صورت عمودی و پایین آوردن آن اجرا می شود.

داور با گفتن "**آنگاردا!**" از شمشیربازها می خواهد که آماده شوند، و سپس آنها ماسک های خود را به سر می کنند و روی گارد می نشینند. آنگاه داور می گوید "**آماده!**" یا "پره؟" و بازیکنان در پاسخ می گویند "**بله!**" یا "وی"، یا اینکه ممکن است با قرار گرفتن در وضعیت گارد به سادگی آمادگی خود اعلام می کنند. داور سپس با گفتن "**بفرمایید!**" یا "آله" دستور شروع بازی را می دهد. بازی معمولی **دور مقدماتی از پنج امتیاز** با سه دقیقه زمان انجام می شود. تایمر با هر فرمان "بفرمایید!" داور راه اندازی می شود و با هر فرمان "ایست!" یا "هالت!" داور متوقف می شود. اگر زمان خالص سه دقیقه بدون رسیدن به امتیاز پنج به اتمام برسد، بازی پایان می یابد. در چنین حالتی برنده کسی است که امتیاز بیشتری داشته باشد. برای به پایان رساندن مسابقه، بازیکن ها **دوباره باید به هم احترام** بگذارند و دست بدهند.



البته، گاهی اوقات در صورتی که در پایان وقت قانونی، امتیاز هر دو بازیکن مساوی باشد، مسابقه به مدت **یک دقیقه اضافی** ادامه پیدا می کند و هر شمشیربازی که **ضربه ی طلایی** را بزند برنده بازی خواهد بود. البته قبل از شروع این یک دقیقه، داور برای تعیین حق تقدم قرعه کشی می کند. و در صورتی که در پایان یک دقیقه هیچ امتیازی رد و بدل نشود، **برنده ی قرعه** برنده ی نهایی بازی می شود.

داور ممکن است به این دلایل بازی را متوقف کند: یک ضربه زده شود، دادن یک جریمه، وضعیت بازی خطرناک بشود، و چند دلیل دیگری که به سبب آن بازی نمی تواند به طور منطقی ادامه یابد. یک شمشیرباز می تواند با بالا بردن اسلحه اش یا کوبیدن پای خود بر روی پیست، از داور درخواست کند که بازی را متوقف کند. مثلا به این دلیل که دچار آسیب دیدگی شده است یا بند کفش او باز شده است. داور با فرمان "ایست!" بازی را متوقف می کند و سپس حرکت را آنالیز کرده یا دلیل مورد نظر را توضیح می دهد، آنگاه به یکی از دو بازیکن امتیاز می دهد یا اینکه در صورت نیاز، جریمه ای را اعلام می کند. **اگر امتیازی به ثمر برسد، شمشیربازها دوباره به به موقعیت شروع بر می گردند.** اما اگر بازی به دلیل دیگری متوقف شود، بازیکن ها در همان جایی که بازی قطع شده است روی گارد می نشینند، یا اینکه به منظور حفظ فاصله مناسب کمی به عقب برده می شوند.

امتیازها به طور کلی با کمک دستگاه الکتریک ثبت می شود، به این معنی که برخورد اسلحه به هدف حریف می تواند یک ضربه به وسیله ی چراغ ثبت کند، چراغ ها سرنوشت ضربه را به داور، شمشیرباز و تماشاگران نشان می دهند. این موضوع به طور کامل در پست های بعدی با توجه به تفاوت آن در هر سلاح تحت پوشش داده خواهد شد، زیرا شیوه ی عملکرد دستگاه الکتریک به اسلحه ی مورد نظر بستگی دارد.

هرگونه خطایی جریمه ی خاص خودش را دارد، مانند: به تاخیر انداختن جریان بازی، برقراری تماس بدنی با حریف، تقلب در کنترل اسلحه، یا عدم رعایت مقررات انضباطی مثل سلام نکردن به حریف. جریمه ها با کارت **زرد**، **قرمز** یا **سیاه** تعیین می شوند. کارت "زرد" به معنی **هشدار** است، کارت قرمز به منزله ی **واگذاری یک امتیاز به حریف** است، و کارت سیاه به مفهوم **حذف از مسابقات** و احتمالاً اخراج از محل مسابقات و یا حتی تعلیق از مسابقات آینده می باشد. مجازات های فزاینده نیز وجود دارد، برای مثال، **کارت زرد دوم مساوی با کارت قرمز** است. یک جریمه ی مهم دیگری وجود دارد با این مضمون که اگر بازیکنی **از خط پایانی پیست خودش بگذرد**، **یک امتیاز به حریف** تعلق می گیرد. به عبارت دیگر، اگر بازیکنی به دلیل تهاجم حریف به انتهای پیست عقب نشینی کند، او نمی تواند برای فرار از خوردن ضربه، بدون دریافت جریمه، از پیست خارج شود.



شاید شما ندانید که اگر بازیکنی با نظر داور مخالف باشد، چه اتفاقی می افتد. خوب، شمشیرباز می تواند پس از "هالت" و قبل از "آله" داور از او بخواهد که آنالیز ضربه را روشن نماید، البته او باید این کار را در کمال احترام انجام دهد. ضمناً جر و بحث کردن چه توسط بازیکن و چه توسط والدین، یا مربی کاملاً غیر قابل قبول است. علاوه بر این، **هر گونه بی حرمتی به مسئولین مسابقات** می تواند به مجازات شدید **کارت سیاه** فوری منجر شود.

یکی از جنبه های مهم و غالباً گیج کننده شمشیربازی، اصل "**حق تقدم**" است. در شمشیربازی، این اصطلاح به قانونی بر می گردد که در مورد ضربه های همزمان (سیمولتانه) اشاره دارد. در **فلوره و ساپر از قانون حق تقدم استفاده می شود** تا هرگاه دو ضربه ی همزمان حاصل شود، امتیاز به شمشیربازی تعلق گیرد که اولویت حق تقدم با او باشد، یعنی اینکه امتیاز به بازیکنی که حرکت پایانی را انجام داده باشد، چه تهاجمی و چه دفاعی، تعلق می گیرد. اگر داور نتواند حق تقدم را تعیین کند، هیچ امتیازی داده نمی شود. **در ایه، برای ضربه های همزمان به هر دو بازیکن امتیاز** تعلق میگیرد. بهترین راه برای یادگیری این قانون پرسیدن از مربی یا از بازیکنان با تجربه تر (بدون وقفه انداختن در جریان بازی، چه در تمرین و چه در مسابقه) می باشد. مطمئن باشید که با گذشت زمان شما به تدریج این قوانین را به خوبی درک خواهید کرد.

Igor Chirashnya,  
Academy of Fencing Masters Blog