

مقررات شمشیربازی ویژه ی والدین بازیکنان مبتدی

فرق بین مقررات فلوره، اپه و سابر

ترجمه ی: عباسعلی فاریابی (۱۳۹۷/۵/۲۴)

ما می دانیم زمانی که تنها در مورد یک سلاح صحبت می کنیم، قوانین شمشیربازی می تواند گیج کننده بشود، بنابراین ما به سه مجموعه مختلف از قوانین برای سه سلاح نیاز داریم! خوب، اولاً، باید بدانیم که بسیاری از قوانین دقیقاً برای همه ی سلاح ها یکسان هستند و ما در پست شماره ی ۲۷ آنها را پوشش دادیم. ثانیاً، اکثر شمشیربازها کار خود را با یک سلاح خاص شروع می کنند و به ندرت آن را تغییر می دهند. در نتیجه والدین به درک کامل قوانین تنها یک سلاح نیاز دارند. با این وجود، درک و تسلط سطح بالا بر مقررات هر یک از سلاح ها خوب است. بنابراین اجازه دهید وارد مبحث همه ی آنها بشویم، ضمن اینکه در پایان یک جدول کمکی نیز برای تان ارائه خواهیم داد!

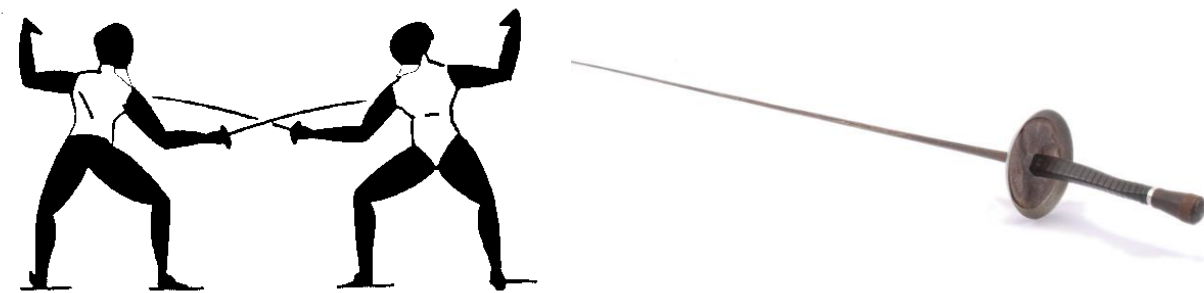


این پست دومین سری مجموعه مقاله های آشنایی با مقررات شمشیربازی ویژه ی والدین بازیکنان مبتدی است. در اولین مقاله **قوانین اساسی و قسمت های اصلی یک بازی** معرفی شد. این پست مبانی مختلف قوانین هر سلاح را پوشش می دهد و با یک مقاله بعدی در مورد تفاوت های استراتژیک ۳ سلاح دنبال خواهد شد.

بنابراین، اولین چیزی که باید بدانیم این است که هر سلاح قوانین متفاوت خود را داراست. با اختلاف سلاح ها استراتژی ها و نحوه ی پیشروی بازی آنها نیز متفاوت می شود، که این موضوع در پست بعدی ما پوشش داده خواهد شد. چون شکل و شمایل سلاح ها متفاوت هستند، بنابراین، ابتدا در مورد شکل واقعی هر سلاح صحبت می کنیم و سپس به اختلاف قوانین آنها خواهیم پرداخت، زیرا که این دو مورد باهم مرتبط هستند.

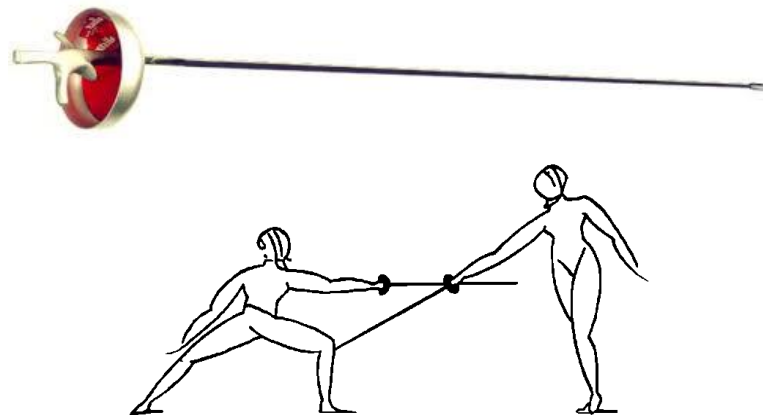
۱. فلوره

فلوره شمشیری است سبک با یک محافظ دست (گارد) کوچک دایره ای و یک تیغه ی مستطیلی شکل انعطاف پذیر که ضربات آن باید با نوک آن زده شود. فلوره از لحاظ تاریخی برای تمرین جهت مبارزه برای دفاع از افتخار و حیثیت افراد (دوئل) استفاده می شد! در رشته ی فلوره، بازیکن می تواند ضربه ی خود را تنها با نوک شمشیر بزند، بنابراین شما در این رشته شاهد ضربه های نفوذی زیادی خواهید بود! همچنین، بازیکنان باید ضربه های خود را به بالا تنه ی حریف (از جمله سینه، پشت، گردن تا حد فاصل کشاله های ران) بزنند. این محدوده "هدف حریف" نامیده می شود. هنگامی که نوک شمشیر فلوره به ناحیه ی هدف برخورد می کند، یکی از چراغ های قرمز یا سبز دستگاه الکتریک امتیاز دهی (آپاره) روشن می شود، که هر کدام از آنها متعلق به یکی از دو شمشیرباز است. هنگامی که ضربه به خارج از هدف قانونی اصابت کند یک چراغ سفید روشن می شود که نشانگر ضربه ی غیر قابل قبول است. درک این قوانین به منظور درست دنبال کردن بازی و درک مفهوم چراغ ها برای شما بسیار مفید است!



۲. ایه

خوب، حالا برویم سراغ اسلحه ی ایه. ایه به عنوان شمشیر دوئل به کار برده می شد و تا حد امکان برای تقلید مبارزه های دوئل طراحی شده است. در واقع، در آغاز شروع رشته ی ایه هرکس موفق به زدن ضربه ی اول می شد، برنده بود! سریع ضربه بزنید، زودتر ضربه بزنید و برنده شوید. شمشیر ایه شبیه شمشیر فلوره است، اما کمی سنگین تر و شکل تیغه ی آن کمی متفاوت تر است. آن سفت تر، سنگین تر و دارای شکل مخروطی است که در انتها نازک تر می شود. تفاوت اصلی بین ایه و فلوره این است که محدوده ی هدف ایه، کل بدن است. در این اسلحه شما همچنان شاهد ضربه های نفوذی خواهید بود زیرا که، درست مانند فلوره، ضربه باید تنها با نوک شمشیر به ثمر برسد. اما این تکنیک ضربه زدن در این رشته می تواند سریع تر انجام شود، چرا که محدوده ی هدف بزرگتر است! استراتژی این اسلحه، به سبب بزرگی هدف، این است که هرکس بتواند ضربه ی خود را زودتر و سریع تر بزند. هنگامی که شما در حال تماشای ایه هستید، متوجه می شوید که تنها چراغ های رنگی روشن می شود زیرا هیچ هدف غیر قابل قبولی وجود ندارد، یعنی اینکه تمام بدن درگیر بازی است!



۳. سابر

اما اسلحه ی آخر! شمشیر سابر از سلاح نظامیان گرفته شده است و برای اولین بار توسط سواره نظام استفاده می شد. آن شمشیری است سبک که ضربه های آن هم با نوک و هم با بغل تیغه به صورت برشی زده می شود (از واژه ی خطرناک "برش" نهراستید، زیرا آن تنها به معنای تلاش برای برقراری تماس تیغه ی سلاح با هدف حریف می باشد، و لا غیر!). بنابراین، همان طور که ممکن است از قبل هم حدس زده باشید، در سابر، امتیاز هم با نوک و هم با بغل تیغه ی سلاح ثبت می شود. با استفاده از این روش ضربه زنی چندگانه که می توان با بخش های مختلف سلاح انجام شود، حملات سابر واقعا سریع و هیجان انگیز هستند! به علاوه، منطقه ی هدف کل بالاتنه است، از کمر به بالا. بنابراین احتمال خوردن ضربه به هدف از فلوره بیشتر است. هنگام تماشای سابر، متوجه خواهید شد که چراغ های رنگی درست مانند ایه عمل می کند، با این تفاوت که ضربه به خارج از هدف منجر به روشن شدن هیچ چراغی نمی شود.



خوب، اکنون به این مورد توجه کنید. ما در پست قبلی شرح مختصری درباره ی "حق تقدم" ذکر کردیم. در فلوره و سابر در صورت رخ دادن ۲ ضربه ی همزمان، برای تعیین بازیکن امتیاز گیرنده از این قانون استفاده می شود. در صورتی که در ایه به سادگی به هر دو بازیکن یک امتیاز داده می شود. همان طور که در پست قبلی اشاره کردیم، اجرای قانون حق تقدم یعنی مشخص کردن اینکه کدام بازیکن آخرین حرکت واضح را انجام داده است. این اصل تاثیر مستقیمی بر استراتژی بازیکنان می گذارد، بنابراین ما در مقاله ی بعدی در مورد استراتژی های سلاح های مختلف صحبت خواهیم کرد.

ما امیدواریم که این پست به روشن شدن تفاوت های بین فلوره، ایه و سابر تا آنجا که به ظاهر سلاح ها و قوانین آنها مربوط می شود، کمک کند. مقاله ی بعدی ما بیشتر به تفاوت ها و ممیزه هایی خواهد پرداخت که بر روی استراتژی و تاکتیک ها یی یک بازی تاثیر می گذارد.

حالا به جدول راهنمایی که قولش را دادیم می پردازیم! در مسابقه ی بعدی فرزندان، شما می توانید والدین دیگر را با دانش خود در مورد انواع سلاح تحت تاثیر قرار دهید، زیرا که در مسابقات بحث اصلی همه درباره ی شمشیربازی است، این طور نیست؟

سلاح	شکل ظاهری	ضربه	هدف قابل قبول	حق تقدم
فلوره	سبک و نفوذی با گارد محافظ گرد و کوچک و تیغه ی انعطاف پذیر مستطیلی شکل	تنها با نوک تیغه	بالا تنه شامل سینه، پشت، گردن تا حد فاصل کشاله های ران	دارد
ایه	نفوذی و سنگین تر از فلوره و طول همسان با آن با گارد محافظ بزرگتر ک دارای تیغه ی خیلی سفت تر و مخروطی	تنها با نوک تیغه	کل بدن	ندارد
سابر	سبک، نفوذی و برشی با ۵ سانتی متر طول کمتر	هم با نوک و هم با بغل تیغه	کل بالاتنه از کمر به بالا	دارد