

مقررات شمشیربازی ویژه ی والدین بازیکنان مبتدی (۳)

تفاوت استراتژی های فلوره، ایه و سابر

ترجمه ی: عباسعلی فاریابی (۱۳۹۷/۵/۲۶)

هنگامی که شما در **یک تورنمنت بزرگ شمشیربازی** با رویدادهایی متنوع که به طور همزمان در اسلحه های فلوره، ایه و سابر شرکت می کنید، متوجه خواهید شد که بازی ها بستگی به نوع سلاح چقدر با هم متفاوت هستند. شما شاهد خواهید بود که بازیکنان ایه برای مدت زمان طولانی درجا پرش می کنند تا اینکه یکی از آنها یک باره حمله ی ناگهانی به سوی حریف بکند. فلوریست ها را خواهید دید که با ضربه زدن های متوالی به شمشیر بازیکن مقابل، مدام در حال حرکت از یک طرف پیست به طرف دیگر هستند. اما هنگام تماشای بازیکنان سابر، متوجه خواهید شد که شمشیربازها پس از شنیدن دستور "بفرمایید" به سرعت به سوی یکدیگر حمله می کنند. شما می توانید همه ی این تفاوت ها را در هر رویداد بزرگی مانند قهرمانی کشور، جایزه بزرگ و سایر **مسابقات منطقه ای، قاره ای یا جهانی** مشاهده کنید. در غیر این صورت می توانید آنها را به سادگی در یوتیوب جستجو کنید!



این پست دربر گیرنده ی بخشی از **مجموعه قوانینی که برای والدین شمشیربازهای تازه کار مناسب است**، می باشد. چرا افراد با توجه به نوع سلاح به گونه ای متفاوت بازی می کنند؟ خوب، همان گونه که در آخرین پست گفتم، که **چون سلاح ها متفاوت هستند، قوانین نیز مختلف هستند**، این منجر به استراتژی ها و تاکتیک های متمایز می شود. قوانین و ریزه کاری های ی ظریف آنها برای هر سلاح می تواند بسیار پیچیده تر شود. این پست تفاوت های استراتژی سطح بالای هر کدام از سلاح ها را عرضه می کند، تا زیربنایی برای والدین بازیکنان تازه کار ایجاد کند.

۱. فلوره

ابتدا بیایید نگاهی به فلوره ببندیم. **در فلوره از قانون "حق تقدم" تبعیت می شود** که (در یک سطح بسیار ابتدایی) به این معنی است که آخرین حرکت فعال و واضح اولویت خواهد داشت، و تنها با چنین حرکتی می توان امتیاز گرفت. این اقدام می تواند یک حمله یا یک دفاع باشد. در حالی که ضربه ها به صورت الکترونیکی ثبت می شوند، سلسله مراتب حرکتی مورد تجزیه و تحلیل قرار می گیرد و امتیازها توسط یک داور اعطا می شود، که باید به طور واضح و دقیق حرکت ها را ببیند، آنها را درک کند، و مورد ارزیابی قرار دهد تا حق تقدم حرکت اصلی را دریابد. بدیهی است که دیدن حرکت ها، عمدتاً به دلیل سرعت بسیار بالا، چالش برانگیز است.



بنابراین، در فلوره، بازیکن همیشه سعی دارد حملات و دفاع هایی را اجرا کند که حق تقدم را به صورت واضح و روشن به داور نشان دهد. این اصل کار زیادی نیاز دارد، از جمله حمله های همراه با بتمان (زمانی که تیغه ی حمله کننده با تیغه ی حریف تماس برقرار می کند، حمله ی اجرا شده باید واضح و قابل رویت باشد)، و انواع دفاع ها (بازیکن دفاع کننده اساسا باید سلاح حریف را از مسیر حمله دور کند). به طور معمول شما چندین دفاع کونتر و دفاع های کونتر مرکب را مشاهده خواهید کرد، زیرا هر یک از شمشیربازها برای به ثبت رساندن آخرین حرکت واضح مبارزه می کنند. به طور خلاصه، بازی فلوره به صورت کلی ترکیبی است از حرکات آهسته که برای اجرای موفق حمله اصلی آماده می شود، و به دنبال آن چندین حرکت سریع همراه با تماس تیغه ها به منظور موفق شدن در مبارزه ی گرفتن حق تقدم، انجام می شود.

۲.۲. اِپه

حالا برویم سراغ اِپه. **در اِپه هر ضربه ای که زده شود قبول است**، زیرا کل بدن جزو هدف است. همچنین زمان بین ۲ ضربه (حداقل زمانی که در حد فاصل آن ضربه های هر دو حریف توسط دستگاه ثبت می شود) که کوتاه ترین زمان ۳ اسلحه است، و آن هم ۴۰ میلی ثانیه است (۳۰۰ میلی ثانیه برای فلوره و ۱۷۰ میلی ثانیه برای سابر). بنابراین شما می توانید به هر جایی از بدن، و همچنین به طور همزمان (بدون تبعیت از قانون حق تقدم) ضربه بزنید، فراموش نکنید که زمان حد فاصل ۲ ضربه خیلی کوتاه است. این عوامل در اِپه سبب ترکیب حرکت های تهاجمی بسیار سریع و این دو ممیزه ی استراتژیک مهم شده است. اولاً، ضده حمله خیلی موثر است، و ثانیاً، هنگامی که شما حرکت را اجرا می کنید، باید از اصل غافلگیری حریف استفاده کنید به طوری که ضربه ی خود را بدون دریافت ضده حمله، اجرا کنید.



بنابراین، در اِپه، بازیکن ها صبورانه منتظر لحظه ی مناسب می شوند، مانند شیرهای جنگل که منتظر زمان مناسب برای شکار خود هستند. یک حمله ی بی موقع احتمالا منجر به ضده حمله ی حریف می شود، بنابراین زمان بندی حمله کلیدی است. بازیکنان حرکت های کوتاه و تهدید کننده ای را اجرا می کنند تا با یک حمله ی کاذب حریف خود را فریب و بر او چیره بشوند. در بعضی موارد یکی از شمشیربازها فلشی را بر روی حریف شان اجرا می کنند. اگر حریف آمادگی داشته باشد، او ممکن است با موفقیت به او ضده حمله کند. در غیر این صورت، بازیکن فلش کننده

ضربه خود را احتمالا خواهد زد. اگر شمشیرباز فلش کننده فاصله و زمان حرکت خود را به دقت محاسبه کند، متوقف کردن او با ضد حمله بسیار دشوار است. بنابراین دوباره تاکید می کنم که زمان بندی حرکت اهمیت بسزائی دارد و کلید موفقیت است. (توجه داشته باشید: اغلب بازیکنان فلوره آموزش های اِپه را نیز دریافت می کنند تا به افزایش حس زمان بندی خود کمک کنند).

۳. سابر

حالا به سلاح سوم و آخری می پردازیم. همان طور که در پست قبلی توضیح داده شد، سابریست ها می توانند هم با نوک و هم با بغل تیغه ی سلاح ضربه بزنند، و تمام قسمت فوقانی بدن منطقه ی معتبر جهت اصابت ضربه می باشد. با توجه به محدوده ی بزرگ هدف، روش چندگانه ی ضربه زنی، و بهره گیری از کل تیغه برای ثبت ضربات، **سابر سخت ترین سلاح برای دفاع کردن است**. بازیکن حمله کننده، در عین حالی که شمشیرباز دفاع کننده بطور موفقیت آمیزی حمله را سد کند، می تواند ضربه ی خود را بزند، زیرا تیغه هنوز هم می تواند با منطقه هدف تماس حاصل کند و حتی کوچک ترین تماس تیغه با جلیقه ی حریف ضربه را ثبت می کند. با توجه به چالش های دفاع و زمان حد فاصل ۲ ضربه ی نسبتا کوتاه، امتیاز گرفتن با حمله بسیار آسان تر است.



بنابراین، رشته ی **سابر بسیار سرعتی است**. شما تقریبا همیشه می بینید که به محظ صدور دستور "بفرمایید" توسط داور، هر دو بازیکن بلافاصله به سمت یکدیگر حمله می کنند. به همین علت بازی های سابر همیشه با امتیاز نهایی به پایان می رسند، زیرا که بازی های این رشته بسیار سریع هستند و محدودیت زمانی ندارند. در مقابل، در فلوره و اِپه بسیار طبیعی است که بازی ها تا پایان زمان اختصاص داده شده قانونی ادامه پیدا کنند و گاهی اوقات به امتیاز پایانی نیز نرسند.

جالب توجه است، که حرکات شمشیر سابر بسیار سنگین و با کل بازو اجرا می شود، و بیشتر شبیه شمشیرزنی های است که در فیلم ها مشاهده می کنید (نگاهی به فیلم جنگ ستارگان ببینید و با دیدن شمشیر سابر نوری منظورم را خواهید فهمید). صادقانه بگویم که سابر سرگرم کننده ترین رشته است، به ویژه در رقابت های سطح بالا مانند مسابقات قهرمانی جهان یا المپیک.

در صورتی که به این موضوع علاقه مند شده اید، شما باز هم می توانید بیشتر دنبال فراگیری تفاوت های ظریف و استراتژیک هر کدام از سلاح ها باشید، اما قصد ما از این مقاله ارائه ی یک توضیح مختصر از تفاوت های اصلی استراتژیک آنها بوده است. به هر حال، امیدوار هستم که توانسته باشم با ارائه ی این نکات کمک مفیدی برای پیگیری بازی های کودک تان کرده باشم. ما این موضوع را در یکی از پست های آینده مان پوشش خواهیم داد. همچنین، منتظر آخرین پست ما در این مجموعه باشید، که شامل راهنمایی هایی برای دنبال کردن و لذت بردن از بازی های مسابقات آینده ی فرزندان تان و تشویق آنها است. اگر مقاله های این مجموعه را دنبال کرده باشید، آخرین مقاله واقعا جامع خواهد بود!

Igor Chirashnya
Academy of Fencing Masters Blog