

عدم تمایل به بازی در شمشیربازی

دلایل و قوانین

ترجمه ی: عباسعلی فاریابی (۱۳۹۷/۷/۶)

اخیرا در یکی از مسابقات من شاهد یک بازی مقدماتی بودم که یک داور بی تجربه، با توجه به کم کاری دو بازیکن، با دادن دستور "هالت" بازی را قطع و تصمیم به آغاز یک دقیقه پایانی کرد. بلافاصله هر دو مربی به سمت او هجوم آوردند و قانون را برایش توضیح دادند، که نهایتا مجبور شد از سرداور مسابقات کسب تکلیف کند.

البته، وقتی برخی از داوران در مورد این قانون اشتباه می کنند، ما چه انتظاری می توانیم از شمشیربازهای مبتدی داشته باشیم که اغلب قبل از آغاز اولین مسابقه و حتی برخورد با اولین داور چیزی در مورد قانون "عدم تمایل به بازی" نشنیده باشند؟

تعریف ساده ای از قانون عدم تمایل به بازی

بهترین راه برای فهمیدن قانون "عدم تمایل به بازی" این است که در مورد وضعیتی فکر کنید که دو بازیکن برای مدت زمان "طولانی" ضربه ای را نزنند یا اینکه برای مدت کوتاهی "بی تفاوتی کامل" نسبت به یکدیگر نشان دهند.

در کتاب قانون، این زمان "طولانی" حدود یک دقیقه تعریف شده است. و منظور از "بی تفاوتی کامل" این است که آنها بیش از معمول از یکدیگر فاصله می گیرند و حدود ۱۵ ثانیه با یکدیگر تماس نداشته باشند.

چه زمانی عدم تمایل به بازی حاصل می شود

چندین علت برای کم کاری در شمشیربازی وجود دارد. در اینجا به توضیح ۳ دلیل عمده می پردازیم:

۱. شایع ترین کم کاری در **بازی مبتدیان** رخ می دهد، و بیشتر به صورت ناخواسته اتفاق می افتد. یک وضعیت متداول که شما احتمالا چندین بار شاهد آن بوده اید، زمانی است که دو بازیکن تازه کار (معمولا بچه ها) صرفا از آغاز هرگونه حرکتی تردید می کنند، و به طور کلی در بازی آنها هیچ پیشرفتی حاصل نمی شود.
۲. خیلی وقت ها این خطا در بازی بازیکنان با تجربه نیز اتفاق می افتد (و یا حداقل زمانی که یکی از دو بازیکن با تجربه باشد). یک از دو بازیکن به **دلایل تاکتیکی یا استراتژیکی** تصمیم می گیرد کم کاری کند و بازیکن دوم هم آن را می پذیرد (یا اینکه فریب می خورد و از او تبعیت می کند). دلایل متعددی وجود دارد که سبب تصمیم بازیکن به کم کاری می شود، و گاهی اوقات حتی **بازیکنان نخبه و حرفه ای نیز از این استراتژی استفاده می کنند**.
۳. بد شانس. گاهی اوقات بازیکنان به صورت غیر عمدی گرفتار مقوله ی عدم تمایل به بازی می شوند، آنها سعی می کنند که ضربه بزنند، اما بازی به گونه ای پیش می رود که هیچ کدام از آنها موفق به گرفتن امتیاز نمی شوند.



در اغلب موارد، خطای کم کاری در **بازی های ایه** اتفاق می افتد، جایی که حمله کردن برای بازیکن تهاجمی بسیار خطرناک است، زیرا احتمال اصابت ضد حمله ی حریف بیشتر است. بنابراین، بازیکن ها تمایل بیشتری به آماده سازی حرکت از فاصله ی دورتری دارند، و ممکن است به این دلیل که در معرض حمله قرار نگیرند، در اجرای نقشه های خود تردید کنند و در نتیجه، به آسانی مرتکب خطای عدم تمایل به بازی می شوند.

اکنون که شما مفهوم خطای عدم تمایل به بازی را کاملا درک کرده اید و متوجه شدید چگونه می تواند اتفاق بیافتد، بیایید برخورد قانونی داور با این خطا در شرایط مختلف را بررسی کنیم.

داور چگونه با خطای کم کاری برخورد می کند

هر مسابقه ی انفرادی شمشیربازی از دو مرحله تشکیل می شود - دور مقدماتی (جدول دوره ای یا پول) و دور حذف مستقیم. خطای عدم تمایل به بازی **تنها در مرحله حذفی و تیمی اعمال می شود**. این بدان معنی است که اگر در بازی های جدول دو شمشیرباز (به هر دلیلی) کم کاری کنند، تنها کاری که داور انجام خواهد داد ادامه ی بازی خسته کننده تا پایان ۳ دقیقه می باشد، آنگاه وارد یک دقیقه ی پایانی می شود، آن هم در صورت تساوی امتیازی دو بازیکن.

اما در دور حذفی، عدم تمایل به بازی قضاوت داور را کمی سخت تر می کند:

۱. اگر داور در **راند اول یا راند دوم** هر بازی ۳ راندی انفرادی (۱۵ ضربه ای) یا **راند اول** بازی های ۲ راندی (به عنوان مثال، نونهالان یا پیشکسوتان) عدم تمایل به بازی را تشخیص دهد، با دستور "هالت" بازی را متوقف و بلافاصله دور بعدی بازی را شروع می کند بدون اینکه دو بازیکن از استراحت قانونی یک دقیقه ای بین ۲ راند خود استفاده کنند. البته در این صورت مربیان هم مجاز نخواهند بود به بازیکنان خود نزدیک شوند.
۲. در مسابقات تیمی که هر مسابقه از ۹ بازی تشکیل می شود، اگر بازیکن در **هر کدام از ۸ بازی اول** یک مسابقه ی تیمی مرتکب خطای کم کاری بشود، داور پس از توقف آن بازی، بازی بعدی آن مسابقه را شروع می کند.
۳. در صورتی که این کم کاری در **آخرین راند بازی انفرادی**، یا **آخرین بازی مسابقه ی تیمی** اتفاق بیافتد، داور بازی را به یک دقیقه ی پایانی سوق خواهد داد. قبل از آغاز این یک دقیقه داور بین ۲ بازیکن قرعه می کشد و برنده ی قرعه را ثبت می نماید. بازی تا پایان یک دقیقه ادامه پیدا می کند و در صورت تساوی دو بازیکن در پایان یک دقیقه، برنده ی قرعه (چه انفرادی و چه تیمی) برنده ی بازی خواهد بود.

چند نکته مهم درباره ی خطای عدم تمایل به بازی

- در کتاب قانون زمان خطا "**تقریباً یک دقیقه**" آمده است. این بدان معنی است که **داور تنها** کسی است که می تواند کم کاری را قضاوت کند و او تنها کسی است که اجازه دارد این یک دقیقه را بسنجد، حتی کمی کمتر یا کمی بیشتر. قضاوت داور بر اساس آنچه در جریان بازی اتفاق می افتد، خواهد بود، و اینکه او باید احساس کند که کم کاری واقعی رخ داده است یا خیر. بعضی اوقات یک داور آن را بعد از ۵۰ ثانیه، و گاهی بعد از ۸۰ ثانیه، اعلام می کند.
- تعریف قانون کاملاً ذهنی است و به داور این حق را می دهد که در قضاوت خود انعطاف پذیر باشد.
- نکته ی پایانی این است که خطای عدم تمایل به بازی در مسابقات تیمی به عنوان یک **تصمیم گیری کاملاً تاکتیکی** اعمال می شود و شما می توانید آن را در مسابقات گوناگون، اعم از مسابقات منطقه ای تا بازی های المپیک، ببینید.

حالا شما دیگر مفهوم قانون عدم تمایل به بازی و زمان اعمال آن را می دانید! بنابراین، اگر دفعه ی بعد یک داور بازی فرزند شما را بطور ناگهانی متوقف کند، زیاد از این اتفاق شگفت زده نخواهید شد. این نوع خطا و جریمه واقعا شایع است!