

# آشنایی با سلاح اِپه

ترجمه: عباسعلی فاریابی (۱۳۹۸/۱۲/۲۹)

بازیکنان اِپه به عنوان **اِپه ایست** شناخته می شوند. اِپه ظریف ترین و آرام ترین سلاح شمشیربازی است. بر خلاف دو سلاح دیگر، اِپه تنها اسلحه ای است که از قانون حق تقدم پیروی نمی کند. قوانین اِپه با سه سلاح دیگر خیلی متفاوت است. لطفاً برای کسب اطلاعات بیشتر به مطالب زیر توجه فرمایید.

## سلاح اِپه

شمشیر اِپه بلندترین و سنگین ترین اسلحه شمشیربازی است. اِپه دارای یک گارد محافظ است که از دست در برابر حملات مستقیم محافظت می کند. اِپه دارای دو نوع دسته مشخص است که شمشیربازها می توانند یکی از آنها انتخاب کنند. **دسته سنتی فرانسوی** کمی خمیده است که کف دست دور آن را دربر می گیرد. **دسته هفتیری** سبک اما کمی پیچیده تر است و استفاده از آن بیشتر در مسابقات ترجیح می شود. انگشتان دست شمشیرباز دور زائده هایی قرار می گیرد که از دسته اصلی سرچشمه گرفته است. این برآمدگی های اضافی که کنترل بیشتری روی تیغه ایجاد می کند، به شمشیرباز امکان انجام حرکات ظریف را می دهد. لطفاً به تصاویر مراجعه کنید.



وقتی ضربه هر دو شمشیرباز وارد بشود و دستگاه نیز هر دو ضربه را به عنوان ضربه های معتبر ثبت کند، در چنین حالتی **ضربه کدوبل** حاصل می شود. یعنی این که ضربه دو بازیکن بصورت هم زمان اصابت کرده است. حد اکثر زمان بین اصابت ۲ ضربه هم زمان که منجر به ضربه کدوبل می شود، **۵۰ میلی ثانیه** است.

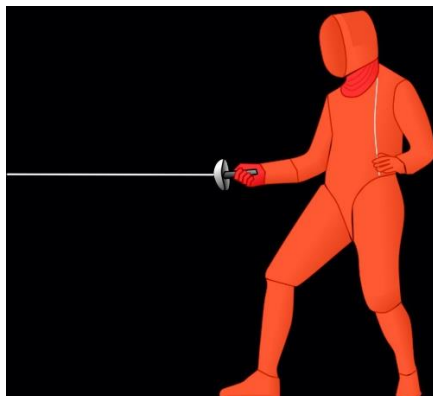
## کارپای اِپه

کار پای اِپه آهسته تر و آرام تر از سابر و فلوره است. از آن جایی که شمشیر اِپه در بین سه سلاح شمشیربازی بلندترین است، به همین دلیل کارپای آن با قدرت انفجاری کم تری انجام می شود، زیرا که **فاصله بین شمشیربازها بیشتر** است. در اِپه محدودیت حرکت پای ضربدری به جلو وجود ندارد.



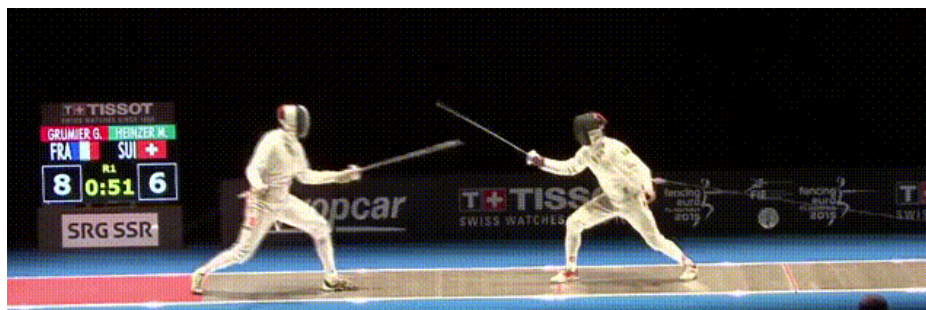
## هدف قابل قبول در اِپه

هر قسمت از بدن در اِپه می تواند مورد هدف قرار گیرد، از بالای سر تا نوک پا. ضربه تنها با برقراری تماس نوک شمشیر با هدف حریف امتیاز کسب می کند، و ضربه با لبه شمشیر هیچ ارزش ندارد. ضربه قابل قبول که منجر به کسب امتیاز می شود باید با **۷۵۰ گرم فشار** به هدف حریف اصابت کند، در غیر این صورت چراغ دستگاه الکتریک روشن نمی شود. بخش قرمز تصویر زیر هدف معتبر اِپه است.



## حرکات تهاجمی اِپه

حرکت های هجومی اِپه معمولاً به **مچ دست** حریف هدایت می شود، زیرا مچ دست نزدیک ترین هدف برای حمله است. حرکات تهاجمی اِپه معمولاً بسیار کنترل شده و بسیار متمرکز هستند.



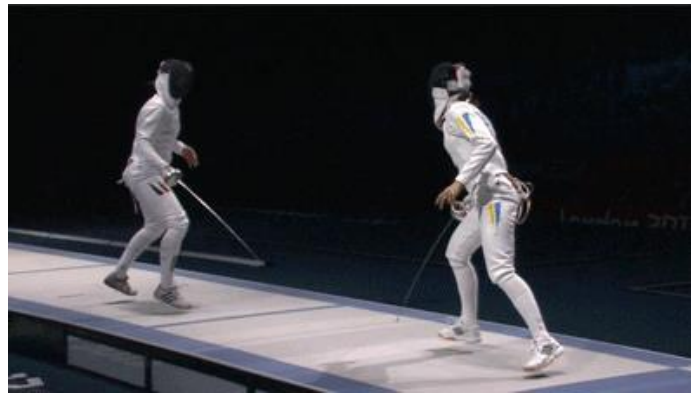
## دفاع های اِپه

دفاع های اِپه حرکات بسیار کوچکی هستند که با انرژی بسیار کمی اجرا می شوند. تنها منحرف کردن تیغه حریف در این دفاع ها کافی است، تا بازو از معرض خطر خارج شود. دفاع های انجام شده با حرکات کوچک تر نیز به جلوگیری از به خطر افتادن بازو و مچ دست کمک می کند.



## تاکتیک های ایه

ایه ایست ها معمولاً ترجیح می دهند تا **مچ دست و بازوی حریف را بیشتر مورد هدف** قرار دهند. این تاکتیک کمک می کند تا بدن حمله کننده با فاصله ای مناسب از حریف دور باشد، اما به اندازه کافی نزدیک باشد که بتواند به حریف ضربه بزند. این تاکتیک یکی از امن ترین تاکتیک هاست، و نتیجه آن حتی در مسابقات سطح بالا نیز ثابت شده است. فریب دادن حمله حریف و اجرای **ضد حمله بدون دفاع** به حریف نیز یکی از تاکتیک های دیگری است که برخی از بازیکنان ایه از آن استفاده می کنند.



## تاریخچه ایه

ایه از اسلحه ای به نام **Smallsword** مشتق شده است. قبل از معرفی شمشیر ایه، بسیاری از دونل ها با شمشیر ذکر شده قبلی **تا حد مرگ** انجام می شد. بعدها که دونل منجر به مرگ غیرقانونی شد، شمشیربازها به راه دیگری برای مبارزه با یکدیگر نیاز پیدا کردند. آنگاه تصمیم گرفته شد که کسی که بتواند ابتدا باعث جاری شدن خون حریف بشود برنده دونل می شود. بنابراین تنها یک **بریدگی کوچک با خونریزی** بسیار کم لازم بود. به همین دلیل است که در ایه کل بدن مورد هدف قرار می گیرد. شباهت تکنیک موجود در تصویر دونل قدیمی و تصویر عنوان "دفاع های ایه" را مقایسه کنید.



## کم کاری در ایه

اگر یک دقیقه بازی بدون رد و بدل شدن یک ضربه قابل قبول، یا بدون ضربه ای که به خارج از هدف اصابت کند، انجام شود، **کم کاری** رخ داده است.

هنگامی که برای **اولین بار**، یک دقیقه کم کاری رخ دهد، داور **یک یا هر دو** شمشیرباز را با **کارت زرد P** به شرح زیر جریمه می کند:

(الف) اگر امتیاز هر دو شمشیرباز برابر باشد: داور **دو** شمشیرباز را با کارت **زرد P** جریمه می کند.

(ب) اگر امتیاز هر دو شمشیرباز برابر نباشد: داور شمشیربازی که **امتیاز کمتری** دارد را با کارت **زرد P** جریمه می کند.

هنگامی که برای **دومین و سومین بار**، یک دقیقه کم کاری رخ دهد، داور **یک یا هر دو** شمشیرباز را به شرح زیر با **کارت قرمز P** جریمه می کند:

(ج) اگر امتیاز هر دو شمشیرباز برابر باشد: داور **دو** شمشیرباز را با **کارت قرمز P** جریمه می کند.

(د) اگر امتیاز هر دو شمشیرباز برابر نباشد: داور شمشیربازی که **امتیاز کمتری** دارد را با کارت **قرمز P** جریمه می کند.

هنگامی که برای **چهارمین بار**، کم کاری رخ دهد، **یک یا هر دو** شمشیربازی که قبلاً دو کارت **قرمز P** دریافت کرده اند، **کارت مشکی P** دریافت می کنند.

(ه) اگر امتیاز هر دو شمشیرباز برابر باشد و به طور همزمان کارت های **مشکی P** دریافت کنند، **شمشیربازی که در رده بندی اولیه مسابقه دارای جایگاه بالاتری باشد (که بر اساس رتبه بندی FIE است)**، برنده ی بازی خواهد شد.

(و) اگر شمشیربازها هم زمان با هم کارت **مشکی P** دریافت کنند و امتیاز آنها مساوی نباشد، **شمشیربازی که دارای امتیاز بالاتری باشد پیروز بازی می شود.**

