

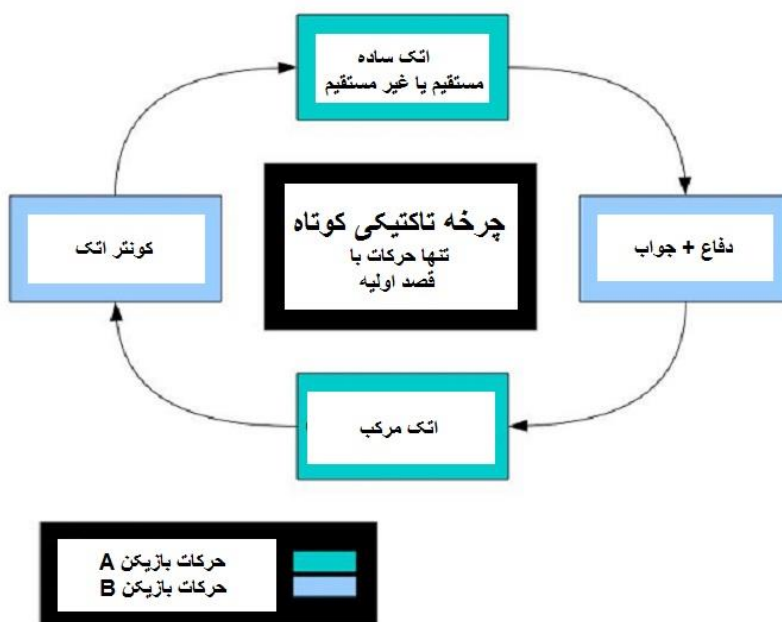
چرخه های تاکتیکی شمشیربازی

ترجمه: عباسعلی فاریابی (۱۳۹۹/۱/۲۰)

پیشرفت منطقی یک زنجیره حرکت شمشیربازی را می توان در چهارچوب چرخه های تاکتیکی کوتاه و بلند توصیف کرد که ذیلاً به آنها می پردازیم، اما لطفاً توجه داشته باشید که دو چرخه تاکتیکی اول تنها بر اساس حرکت های با قصد اولیه را ارائه می شوند. این حرکت ها مواردی هستند که در آن شمشیرباز قصد دارد بدون کمک ناخواسته حریف حرکت خود را اجرا کند. "دیدگاه" این چرخه های تاکتیکی در منطق سلسله مراتب حرکتی موجود در دو اسله ای که به وسیله قانون "حق تقدم" کنترل می شوند، یعنی سایر و فلوره، به واقعیت نزدیک تر است.

لطفاً برای کمک به تفسیر این نمودارها حتماً به "کلید" هر نمودار توجه کنید. فلش ها در هر نمودار نمایانگر عبارت "بوسیله این حرکت ... خنثی می شود"، و ... نشانگر حرکت بعدی در چرخه است.

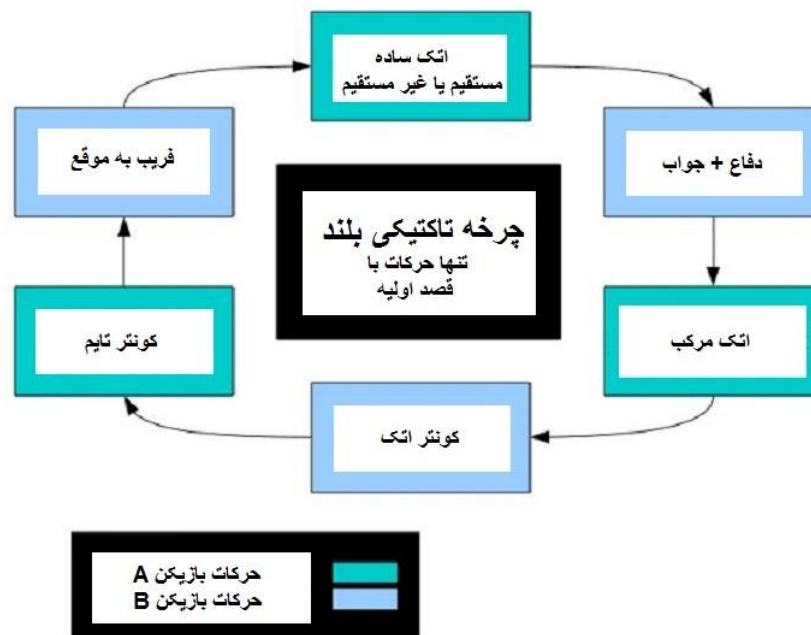
چرخه تاکتیکی کوتاه



بنابراین اگر بازیکن A تلاش کند و موفق بشود با یک حمله (اتک) مستقیم ساده از فاصله مناسب، به بازیکن B ضربه بزند، یک حمله با قصد اولیه توسط بازیکن A انجام شده است. یک مثال دیگر اینکه: اگر بازیکن B اجازه دهد که همان وضعیت دوباره روی پیست اتفاق بیافتد و هنگامی که بازیکن A اتک مستقیم خود را دوباره اجرا می کند، بازیکن B قادر خواهد بود که حمله (اتک) را دفاع (پاره) کند و بلافاصله با جواب (ریپوست) ضربه خود را بزند. این اولین قصد بازیکن B است، که به منظور موفق شدن جواب انجام شده است.

این تسلسل منطقی اساسی بازی، نشان دهنده حرکت هایی است که می تواند یک زنجیره حرکت ساده شمشیربازی را تشکیل دهند. بنابراین، این چرخه های تاکتیکی می تواند به عنوان راهنمایی برای کنترل یک بازی یا ایجاد یک برنامه آموزشی در سطوح مبتدی/ میانه در نظر گرفته شود، جایی که فقط حرکات با قصد اولیه استفاده می شوند.

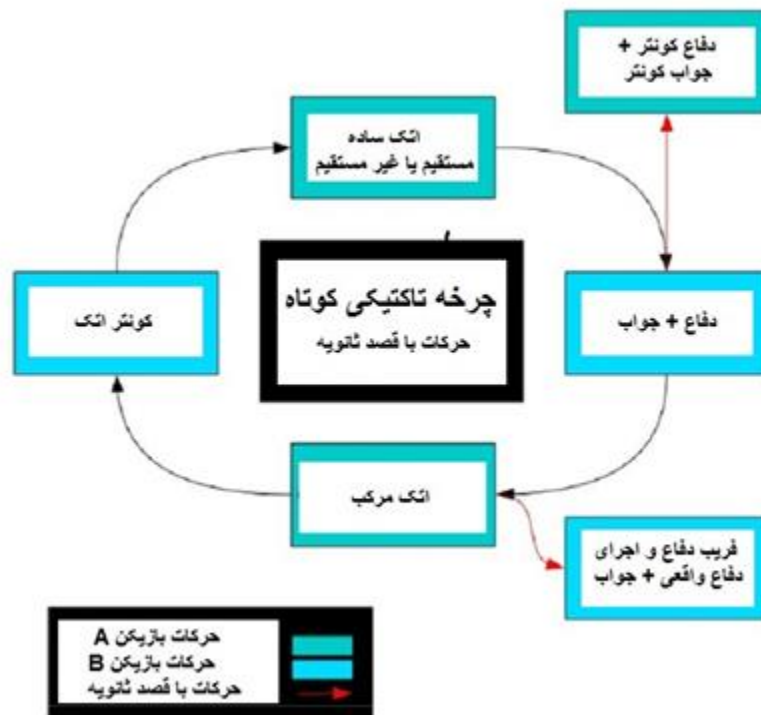
چرخه تاکتیکی بلند



چرخه تاکتیکی بلند تسلسل حرکتی منطقی پیشرفته تر حرکت های شمشیربازی را نشان می دهد. با این حال، برای رسیدن به حرکت های پایانی چرخه توجه ودقت بیشتر روی کنترل فاصله و زمان بندی در کنار توانایی فنی بالاتر برای تحقق حرکت، مورد نیاز است. این نیز می تواند به عنوان راهنمایی برای کنترل یک بازی یا ایجاد یک برنامه آموزشی در سطوح میانه/ پیشرفته در نظر گرفته شود، جایی که فقط حرکات با قصد اولیه استفاده می شود. لطفاً توجه داشته باشید که همه تسلسل های تاکتیکی منطقی در اینجا به تصویر کشیده نشده است. به عنوان مثال، پاسخ به یک حمله مرکب می تواند یک دفاع مرکب (مجموعه ای از انواع دفاع های ساده) باشد. همچنین نباید تصور کرد که پیشرفت منطقی حرکت حتماً باید با یک حمله ساده آغاز شود. ضمن اینکه برای موثر شدن یک برنامه درس انفرادی لازم نیست که همه این مرحله ها در نظر گرفته شود.



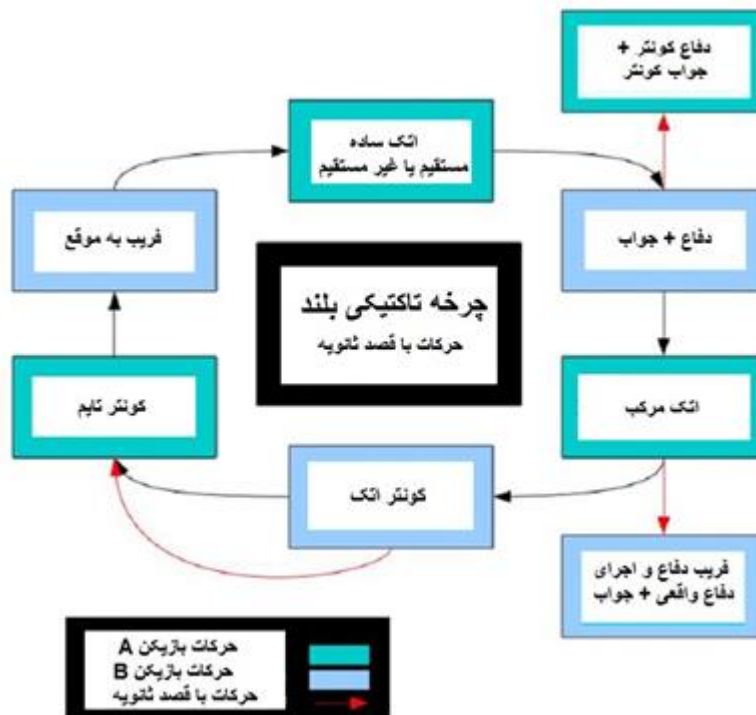
چرخه تاکتیکی کوتاه در حرکت های با قصد ثانویه



در اینجا حرکت دفاع و جواب کونتر و فریب دفاع و به دنبال آن یک دفاع و جواب به عنوان مثالی از بسیاری از حرکت های موجود درج شده است. برای اینکه حرکت با قصد ثانویه شمشیرباز A عملی بشود او باید شمشیرباز B را تحریک کند که پاسخی مشابه حمله با قصد اولیه را اجرا کند. حرکت شمشیرباز A به گونه ای باید طراحی شود که اندکی کوتاه تر از هدف شمشیرباز B اجرا شود، این بدان معنی است که حرکت کونتر شمشیرباز B، که جواب می باشد، مجبور است راه بیشتری را طی کند، که طبیعتاً برای تکمیل حرکت نیاز به زمان بیشتری خواهد داشت، و در نتیجه اجرای دفاع کونتر و جواب کونتر شمشیرباز A برای به ثمر رساندن ضربه راحت تر خواهد شد.



چرخه تاکتیکی بلند در حرکت های با قصد ثانویه



در اینجا دفاع و جواب کونتر، دفاع فرب و به دنبال آن یک دفاع واقعی و یک حرکت از قبل تعیین شده کونتر تایم به عنوان چند مثال از اقدامات با قصد ثانویه گنجانده شده اند، البته بسیاری از حرکت های دیگر نیز امکان پذیر است، حرکات بسیار بی شماری که ترسیم آنها در این نمودار امکان پذیر نبوده است. این نشان می دهد که یک شمشیرباز پیشرفته می تواند و باید این توانایی را داشته باشد تا در طی یک تسلسل حرکتی به سادگی بین حرکت های با قصد اولیه و ثانویه انتقال پیدا کند. این می تواند به صورت یک برنامه از پیش تعیین شده یا در نتیجه تصمیم گیری انجام شده در طول سلسله حرکت مورد نظر باشد.

استفاده از چرخه های تاکتیکی حرکتی در حین دروس انفرادی یا تمرینات آموزشی دو نفره، هم برای شمشیرباز و هم برای مربی بسیار تحریک کننده و لذت بخش است. ترکیبات احتمالی بی حد و حصر هستند اما در هر درس واحد باید تعداد محدودی از آنها استفاده شود. البته نباید فراموش کرد که هدف از این برنامه ایجاد ظرفیت تاکتیکی در شمشیرباز است، نه اینکه او را گیج کنیم.

