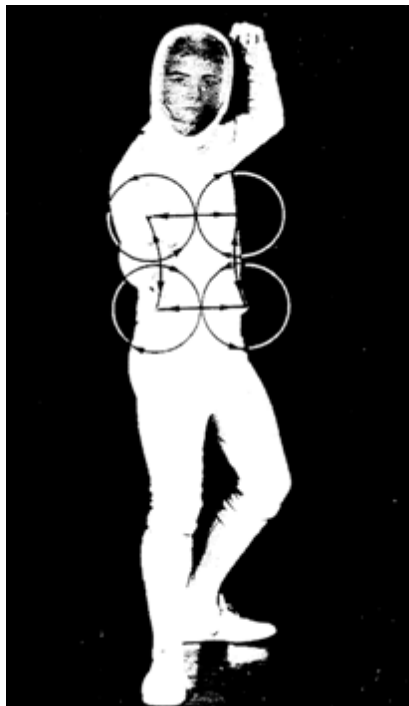


مربیگری فلوره {۳}

ترجمه و تنظیم: عباسعلی فاریابی

دفاع و جواب (پاره ریپوست)

قاعده و اصول صحیح دفاع یعنی **مقابله بخش انعطاف ناپذیر تیغه متدافع در برابر بخش انعطاف پذیر تیغه متهاجم** می باشد تا اтак را از هدف دفع نماید.



این عمل ممکن است به سه شیوه اساسی اعمال شود (تصویر روبرو).

- **جانبی** یا دفاع های ساده
- **دایره ای** یا دفاع های کونتر
- **نیم دایره ای** یا دفاع های غیر مستقیم

نام هر دفاع، خط سیر و جهتی که تیغه طی می کند تا آن دفاع به ثمر برسد را تعریف می کند. این مفهوم اساسی، پیچیده به نظر می رسد به ویژه اگر بدانیم که می توان از هر وضعیت شمشیربازی (وضعیت مبدأ) همه این سه نوع دفاع را اجرا کرد. بعنوان مثال، یک دفاع می تواند از یک وضعیت شمشیربازی خاصی آغاز شود و برای دفع اтак حریف، در یک وضعیت دیگری به پایان برسد، یا در صورت اجرای دفاع دایره ای به همان وضعیت آغازین برگردد.

- دفاع **جانبی** آغاز شده در سیکس در کوارت به پایان می رسد.
- دفاع **دایره ای** آغاز شده در سیکس در سیکس به پایان می رسد.
- دفاع **نیم دایره ای** آغاز شده در سیکس در اکتاو به پایان می رسد.

این تمرین ذهنی خوب را برای استفاده خودتان اجرا کنید، بدین صورت که سه وضعیت آغازین کوارت، سبتیم و اکتاو را برای آغاز دفاع در نظر بگیرید و مسیر پایانی هر سه نوع دفاع بالا را بیابید.

مهم ترین مطلبی که در دفاع وجود دارد این است که **بخش انعطاف ناپذیر تیغه متدافع** باید با **بخش انعطاف پذیر تیغه متهاجم** مقابله کند. ما قبلا یاد گرفته ایم که بخش انعطاف ناپذیر تیغه محکم ترین و بخش انعطاف پذیر آن ضعیف ترین قسمت آن می باشد. تقابل بخش انعطاف ناپذیر در برابر بخش انعطاف پذیر تسلط بازیکن دفاع کننده بر روی اтак را بدون بکار بردن نیروی فیزیکی غیر ضروری، به وجود می آورد.

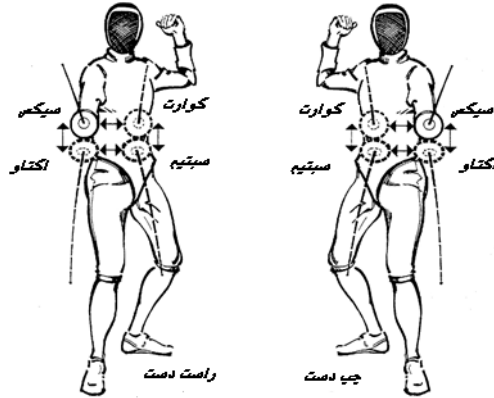
مهم نیست که اтак چقدر قوی باشد، در صورتی که تیغه بازیکن مدافع بر تیغه مهاجم تسلط کامل داشته باشد، دفاع ما امن و مطمئن خواهد بود.

دفاع های اپوزه

در صورتی که در طی اجرای یک دفاع موفق تماس با تیغه ها، به منظور حس کردن تیغه و عکس العمل حریف، به مدت اندکی حفظ شود، این دفاع **اپوزه** نامیده می شود. یک بازیکن ممکن است این کار را به منظور به دست آوردن زمان مناسب برای یک ریپوست، بطور عمدی اجرا کند، بویژه اگر قرار باشد ریپوست غیر مستقیم باشد، مانند ردکن، کوپه، و مخصوصا ردکن کونتر.

دفاع های ضربه ای (آزاد)

به دفاعی گفته می شود که با یک ضربه به تیغه حریف اجرا می شود. دفاع های ضربه ای زمانی که سرعت مورد نیاز باشد، بکار برده می شود، برای مثال در زمان اجرای ریپوست مستقیم.

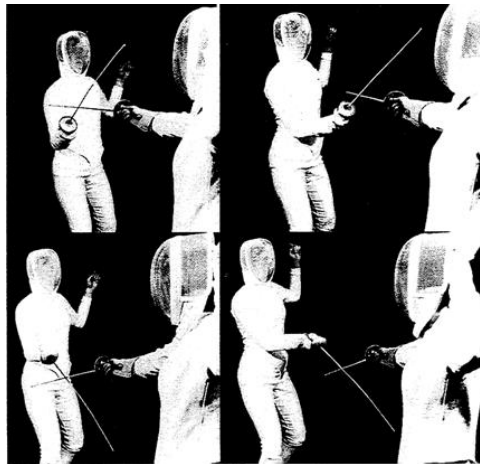


توجه: تعریف واژه های اپوزه و آزاد (منفصل) در مبحث دفاع کلی بوده و ممکن است هر دوی آنها را در شرایط گوناگونی بکار برد شوند. با این وجود، کاربرد آنها در دفاع بهترین روش معرفی و آموزش آنها به مبتدیان می باشد. اغلب اوقات مربیان دفاع اپوزه را ابتدا آموزش می دهند به این سبب که این دفاع کنترل و دقت مورد نیاز در دفاع را فراهم می کند. رعایت اصول حرکت اپوزه، اجرای دفاع های متوالی در برابر اتک های مرکب را ساده تر می کند.

ریپوست:

پس از دفاع موفق اتک، **حق تقدم** به دفاع کننده منتقل می شود تا ریپوست خود را بدهد. بدین ترتیب، ریپوست یعنی حرکت تهاجمی اجرا شده پس از یک دفاع موفق می باشد. ریپوست هم مانند اتک می تواند ساده باشد یا مرکب، مستقیم یا غیر مستقیم.

برای مربیان بسیار ضروری است که اصل حق تقدم فلوره را همان طوری که در بازی اعمال می شود، درک کنند، و به همین دلیل است که تاکتیک های فلوره و ایه با هم اختلاف پیدا می کنند.



مقایسه این دو اسلحه برای روشن سازی موضوع بسیار ضروری است. برای مثال در ایه اتک ممکن است توسط دفاع کننده دفاع شود، اما، به جز در موردی که ریپوست سریع و بلافاصله اجرا شود، اتک کننده این امکان را دارد که اتک را تجدید کند حتی اگر ریپوست به هدف اصابت کند. به این شرط که ضربه بازیکن کمتر از ۱/۲۰ ثانیه با ریپوست اختلاف زمانی داشته باشد. این مسئله نشان می دهد که ایه بر اساس اصل زمان استوار است. و هر چقدر بازیکن سریع تر باشد شانس زدن ضربه بیشتر می شود.

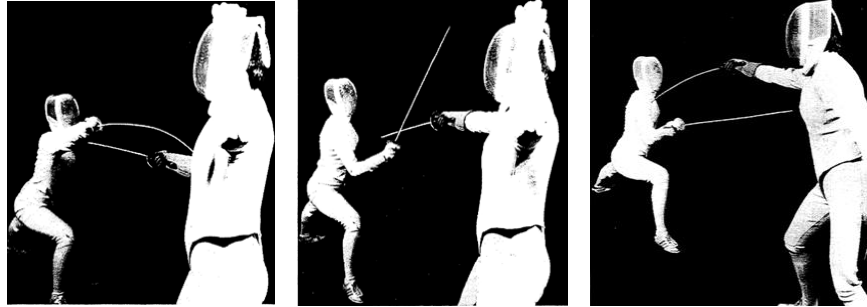
اما این مسئله در مورد فلوره صدق نمی کند. دفاع کننده در صورت اجرای یک دفاع موفق به خودی خود حق تقدم جهت اجرای ریپوست را به دست می آورد. این حق

تقدم برای جواب دهنده حفظ می شود مگر اینکه در دادن ریپوست درنگ کند، یا ریپوست او دفاع شود، یا به هدف اصابت نکند. در این صورت، حق تقدم دوباره به اتک کننده اصلی باز می گردد. با توجه به این حق تقدم در صورتی که ریپوست دفاع کننده بلافاصله و بدون درنگ اجرا شود، بازیکن اتک کننده مجبور خواهد بود برای اجرای دفاع عقب نشینی کرده سپس دوباره برای زدن ضربه خود تلاش کند.

اکنون مشخص شد که در فلوره یک سلسله مراتب حرکتی وجود دارد، درست مانند آنچه در تنیس وجود دارد. در تنیس یک رالی با زدن توپ از روی تور توسط یک بازیکن آغاز می شود. سپس توسط بازیکن مقابل برگردانده می شود تا زمانی که توپ به خارج از زمین زده یا اینکه یکی از قوانین نقض شود. شمشیربازی هم همین گونه است:

- یکی از دو بازیکن به اختیار اتک را آغاز می کند.
- هرگاه اتک آغاز شد، بازیکن دوم باید با دفاع آن اتک، کار خود را دنبال کند.

- در صورت موفق شدن، بازیکن متدافع ریپوست خود را اجرا می کند، و متعاقباً نوبت اтак کننده است که باید دفاع کند.
- هرگاه بازیکن اтак کننده دفاع خود را با موفقیت اجرا کند حق تقدم را دوباره به دست خواهد آورد، الخ... سپس هر بازیکن به نوبه خود حرکت حریف را دفاع می کند و جواب می دهد تا زمانی که یک ضربه زده شود، یا اینکه یکی از قوانین نقض شود، یا اینکه دو بازیکن بخواهند سلسله حرکت را به پایان برسانند.
- در این صورت سلسله مراتب حرکتی به پایان می رسد و داور دوباره دستور آغاز بازی را خواهد داد.



بازیکن سمت راست پس از دفع کردن اтак ریپوست خود را اجرا کرده است. سپس این کار توسط بازیکن سمت چپ انجام شده است، الخ...

کونتر ریپوست

کلید دفاع و ریپوست های اجرا شده بعد از اولین پاره ریپوست بازیکن متدافع **کونتر ریپوست** نامیده می شوند. حرکات به ترتیب شمارش بدین گونه گروه بندی می شوند، شماره های فرد متعلق به بازیکن اтак کننده و شماره های زوج مربوط به بازیکن متدافع می شوند. بنابراین توالی سلسله مراتب حرکتی شمشیربازی به شرح زیر می باشد:

بازیکن دفاع کننده

- دفاع و ریپوست (۲)
- دفاع و دومین کونتر ریپوست (۴)
- الخ ... (۶)

بازیکن اтак کننده

- اтак (۱)
- دفاع و اولین کونتر ریپوست (۳)
- دفاع و سومین کونتر ریپوست (۵)

به علت تنوع فراوان دفاع و ریپوست ها، خطای انسانی در پیش بینی، زمان بندی و اجرای تکنیکی آنها، به ندرت اتفاق می افتد که فراتر از کونتر ریپوست اول یا دوم داشته باشیم. در نتیجه، ما در این جزوه تنها به این کونتر ریپوست ها خواهیم پرداخت.

آموزش دفاع

موارد زیر را در هنگام آموزش دفاع به خاطر داشته باشید:

- میدان حرکت دفاع باید به اندازه ای باشد که بتواند اтак را به وضوح از هدف دفع کند.
- همیشه بر این اصرار داشته باشید که دفاع کننده باید روی تیغه اтак کننده تسلط پیدا کند (اصل دفاع).
- در دفاع های کوارت و سیکس پوینت شمشیر باید در سطح **بالتر از شانه اтак کننده** قرار بگیرد.
- در دفاع های سبتیم و اکتاو پوینت شمشیر باید در **خارج از پای حمله کننده** قرار بگیرد.
- حرکت تیغه در دفاع دایره ای سیکس در **جهت عقربه ساعت** و در دفاع کوارت دایره ای در **جهت مخالف عقربه ساعت** می باشد.
- حرکت تیغه در دفاع نیم دایره ای سیکس در **جهت مخالف عقربه ساعت** و در دفاع کوارت نیم دایره ای در **جهت عقربه ساعت** می باشد.

- در اجرای دفاع های اپوزه تیغه حریف اندکی نگه داشته می شود تا واکنش حریف **حس** شود.
- دفاع های اپوزه برای ریپوست های غیر مستقیم و مرکب بکار برده می شوند.
- در دفاع های ضربه ای از یک حرکت بتمان مانند استفاده می شود که اتک را از هدف دور می سازد.
- دفاع های ضربه ای برای ریپوست های مستقیم بکار برده می شوند.



آموزش ریپوست و کونتر ریپوست

- برای به دست آوردن حق تقدم بعد از اجرای یک دفاع موفقیت آمیز، ریپوست باید **بلافاصله** اجرا شود.
- بعد از آموزش دادن ریپوست های مستقیم ریپوست های غیر مستقیم را آغاز کنید.
- ریپوست همراه با ردکن باید در حین دفاع افقی اتک کننده با رد کردن تیغه از دور گارد او اجرا شود.
- اما کوبه باید با گذراندن تیغه از روی پوینت حریف، دفاع جانبی او را فریب می دهد.
- ردکن کونتر دفاع دایره ای اتک کننده را با طی یک دایره فریب می دهد.
- دست مسلح ریپوست کننده، برعکس اتک ها، بعد از اتمام فریب دفاع حریف، راست می شود.
- هنگام رد کردن شمشیر به مسیر سیکس اتک کننده، پوینت خود را در حین راست کردن دست کمی بالاتر از دست مسلح نگهدارید.
- ابتدا ریتم کونتر ریپوست های مستقیم را تثبیت کنید، سپس به حرکت های غیر مستقیم بپردازید.
- اولین کونتر ریپوست ها معمولا از پیش برنامه ریزی شده هستند. به عبارت دیگر یعنی این که اتک اصلی بصورت عمدی کوتاه اجرا می شود تا زمان و فاصله مناسبی را به دست آورد و بتوان ریپوست را به راحتی دفاع و اولین کونتر ریپوست را به ثمر رساند.
- اطمینان حاصل کنید که اتک کننده، در هنگام اجرای اولین کونتر ریپوست، دفاع را روی حمله اجرا کند به طوری که بدن او کاملا جلو باشد تا اینکه بتواند یک کونتر ریپوست سریعی را اجرا کند.
- دقت کنید که دفاع اجرا شده خیلی باز نباشد که حریف بتواند با یک حرکت غیر مستقیم فریب دهد.

دفاع های متوالی

دفاع های متوالی عبارتند از اجرای دو دفاع یا بیشتر می باشد و به منظور دفاع اتک های مرکب بکار برده می شوند. هنگامی که اولین دفاع به وسیله یک اتک مرکب فریب داده می شود، دفاع کننده باید دفاع دومی را اجرا کند تا اینکه بتواند اتک را از هدف دور کند.

چونکه دفاع کننده همیشه می تواند از سه نوع دفاع - جانبی، دایره ای و نیم دایره ای - یکی را روی هر حرکت تهاجمی انتخاب کند، در صورت فریب دفاع اول این اصل در مورد هر دفاع متوالی نیز صدق می کند.

بنابراین با توجه به سه نوع اтак مرکبی که در این طرح درس مطرح شده است، ترکیب های دفاع های متوالی زیر امکان پذیر خواهد بود: (توجه داشته باشید که دفاع اول به وسیله نوع اтак مرکب دیکته شده است.)

فنت مستقیم - ردکن	فنت مستقیم - ردکن کونتر	فنت پایین - ردکن
جانبی - جانبی	دایره ای - جانبی	نیم دایره ای - نیم دایره ای
جانبی - دایره ای	دایره ای - دایره ای	نیم دایره ای - دایره ای
جانبی - نیم دایره ای	دایره ای - نیم دایره ای	نیم دایره ای - جانبی

توجه: دفاع کردن اтак پایین - بالا با دفاع نیم دایره ای - جانبی امکان پذیر نیست، به این دلیل که اтак در هدف بالایی به پایان می رسد جایی که دفاع جانبی بعد از یک دفاع نیم دایره ای پایین به سببیم یا اکتاو ختم می شود.

در صورتی که اтак مرکب از سه حرکت تشکیل شود، طبیعتاً حرکت دفاعی متعاقب از سه حرکت تشکیل خواهد شد. از آنجایی که اтак های مرکب سه حرکتی در شمشیربازی مدرن متداول نیست، بنابراین در این جزوه تنها به اтак و دفاع های دو حرکتی خواهیم پرداخت.

آموزش:

- از آن جایی که هنگام اجرای دفاع کشیدن دست به عقب یک اشتباه متداول می باشد، دقت فراوانی داشته باشید که در هنگام اجرای دفاع های متوالی دست کاملاً جلو قرار بگیرد.
- تاکید بر این داشته باشید که دفاع به اندازه ای باز باشد که بتواند هدف را پوشش دهد. هرچه دفاع اول گشادتر باشد، دفاع های متوالی متعاقب گشادتر و غیر قابل کنترل تر خواهد بود.

