

مربیگری فلوره {۴}

ترجمه و تنظیم: عباسعلی فاریابی

اتک های مرکب

اتک مرکب به اتکی اطلاق می شود که از **دو حرکت تهاجمی** تشکیل شده باشد. این اتک ها معمولا از یک "فنت" تشکیل می شود که حریف را وادار به اجرای یک دفاع می کند، سپس با حرکت دوم، این دفاع فریب داده می شود. ممکن است چند تا فنت برای فریب چندین دفاع حریف بکار برده شود.



اتک مرکب حالت پیشرفته و منطقی اتک ساده است و از ترکیب دو اتک ساده یا بیشتر به وجود می آید.

خیلی اوقات بازیکن با حریف هایی برخورد می کند که نمی شود با اتک یک حرکتی به آنها ضربه زد. شاید به این علت باشد که حریف فاصله را درست تنظیم می کند و هرگز نزدیک نمی شود، یا اینکه دفاع قوی دارد.

گام بعدی در بازی با این نوع حریف ها این است که از حربه فریب استفاده کنید. به این صورت که او را وادار می کنید فکر کند که می خواهید بخش خاصی از هدفش را بزنید و زمانی که خواست آن بخش را با دفاع پوشش دهد، دفاعش را فریب می دهید و به بخش دیگری از هدف اتک می کنید.

اجرای این نوع اتک کاذب **فنت کردن** نامیده می شود، و دقیقا مانند حرکات فریبی که در ورزش های دیگر نیز بکار برده می شود. بازیکن در این نوع حرکت سعی می کند قصد اصلی خود را مخفی نماید تا زمان و فاصله را به دست آورد.

مشکل اساسی که اتک کننده با آن مواجه خواهد بود، بویژه اگر حریف فاصله را به درستی تنظیم کرده باشد، مسافتی است که پوینت باید تا رسیدن به هدف طی کند، در مقایسه با مسافت کوتاهی که شمشیر حریف برای اجرای یک دفاع موفق طی می کند. میانگین مسافت اتک سه یا چهار برابر مسافت مورد نیاز جهت دفاع می باشد. با توجه به اینکه بهره گیری از اتک های ساده در بازی خیلی مشکل می باشد، به ندرت اتفاق می افتد که بازیکنی را ببینید که خیلی کندتر از حریف خودش باشد. مورد دیگری که نابرابری بین مسافت طی شده در اتک و دفاع ایجاد می کند، مسئله رعایت اصل زمان سنجی است.

یک از راه های مناسب برای تسلط بر مشکل فاصله و زمان این است که به دفاع کننده حقه بزنییم تا فکر کند که حرکت اول اجرا شده توسط اتک کننده همان اتک واقعی است. این کار دفاع کننده را تحریک خواهد کرد تا تیغه خود را در جهت خاصی حرکت دهد- در عرض هدف اگر دفاع جانبی باشد. آنگاه به محض آغاز دفاع، اتک کننده آن را فریب داده و در نتیجه از حریف جلو می افتد. در صورت عدم وجود هیچ گونه تماسی بین تیغه ها، بدون توجه به تعداد حرکت های فریب و دفاع اجرا شده بین آنها، اتک کننده همیشه جلوتر از حریف خواهد بود. این حرکت فریب به اتک کننده امتیاز بهره گیری از زمان مناسب را می دهد. به دست آوردن امتیاز فاصله نیز با آغاز کردن حمله همزمان با فنت به دست خواهد آمد. فرض کنیم که تیغه دفاع کننده درست در موقع آغاز فنت حرکت خود را شروع نکند، اتک کننده که همزمان با فنت حمله خود را اجرا می کند، باید قبل از آغاز کردن حرکت فریب خود تلاش کند تا پوینت خود را تا حد امکان به هدف حریف نزدیک کند. یعنی اینکه در صورتی که پوینت اتک کننده بتواند از گارد شمشیر حریف بگذرد، مسافت موجود برای رسیدن پوینت به هدف در هنگام اجرای حرکت فریب تقریباً با مسافت مورد نیاز برای اجرای دفاع مساوی خواهد بود. با پیشی گرفتن یک حرکت از حریف همان گونه که توضیح داده شد، اتک کننده، قبل از اینکه دفاع کننده بتواند حرکت فریب را تشخیص بدهد و دفاع دوم خود را به مرحله اجرا بگذارد، ضربه خود را وارد ساخته است.

این پیشی گرفتن در کسب زمان و فاصله در اجرای اتک های مرکب **اتک پیش رونده** نامیده می شود، زیرا که اتک از لحظه آغازین بصورت مستمر در حال پیشروی به سوی هدف می باشد. بنابراین باید بپذیریم که تنها راه حل اجرای اتک مرکب همین راه می باشد.

گزینه دیگری نیز وجود دارد که اتک مرکب **دو زمانه** نامیده می شود. در این اتک، اتک کننده فنت خود را از روی حالت **گارد** با فاصله امنی آغاز می کند. نقطه قوت این اتک در این است که اتک کننده می تواند اتک را آغاز نکند مگر در صورت دیدن دفاع، بنابراین در صورتی که دفاع پیش بینی شده آغاز نگردد می تواند اتک خود را ادامه ندهد. یکی از نقاط قوت دیگر آن این است که در صورتی که بازیکن دارای آمادگی عالی باشد، او توانایی خواهد داشت هر نوع دفاع اجرا شده توسط حریف را فریب دهد.

درست مانند همه حرکات شمشیربازی این نوع حرکت ها نقاط ضعفی هم دارند. نقطه ضعف اتک های دو زمانه در این است که در حالی که با مسئله زمان سنجی هیچ مشکلی ندارد اما با مسئله فاصله مشکل زیادی دارد. چون که حمله باید در بخش دوم حرکت آغاز شود، زیرا مسافت موجود برای اجرای حمله خیلی بیشتر از مسافت مورد نیاز جهت اجرای دفاع خواهد بود.

نهایتاً باید بگوییم که تمام این موارد نسبی می باشد. موفقیت هر حرکت ارتباط مستقیمی به شرایط دو بازیکن دارد از قبیل، توانایی های فنی، قابلیت های فیزیکی، کشش، طول پاها، سرعت، زمان عکس العمل، قدرت آنالیز و پیش بینی حرکات طرف مقابل. از همه مهم تر باید توجه داشته باشیم که موفقیت هرگز قابل تضمین نیست. با این وجود، دانش و درک بازیکن زیربنای اساسی این مفاهیم را تشکیل می دهد.



بازیکن سمت چپ فنتی را به مرحله اجرا گذاشته که در نتیجه دفاع کوارت حریف را فریب داده است.

نکات مربیگری

از ابتدا باید این را درک کنیم که در بازی های فلوره مدرن بیشتر از دو اتک مرکب بکار برده نمی شود، فنت و حرکت نهایی ضربه. توسعه دادن اتک مرکب، در صورت امکان، به سه حرکت یا بیشتر، زمان را به دفاع کننده خواهد داد تا خودش را جمع و جور کند و احتمال از دست دادن زمان و فاصله نیز وجود خواهد داشت. به هر حال در دوره ۲ درجه ۲ ما فقط بر سه نوع از این تک های مرکب تمرکز خواهیم کرد:

- **فنت مستقیم**، فریب دفاع جانبی.
- **فنت مستقیم**، فریب دفاع دایره ای.
- **فنت پایین**، فریب دفاع نیم دایره ای.

توجه: ممکن است که فنت با یکی از حرکت های **غیر مستقیم** اجرا شود، در این صورت آن حرکت، درگیری یا تغییر مسیر درگیری حریف را فریب خواهد داد. این حرکت ها اساسا به شرح ذیل اجرا می شوند:

فریب دفاع جانبی

- فنت در یک مسیر مستقیم اجرا می شود، بدین ترتیب که دست راست می شود و با پوینت شمشیر هدف را مورد تهدید قرار می دهیم.
- دفاع جانبی از عرض هدف می گذرد.
- در همان زمان اتک کننده تیغه خود را از دور گارد شمشیر دفاع کننده رد می کند، دست را راست نگه می دارد و حرکت پوینت به اندازه ای باز می کند تا با شمشیر و دست دفاع کننده هماهنگ شود.

فریب دفاع دایره ای

- بعد از اجرای فنت، دفاع کننده این بار یک دفاع دایره ای را امتحان می کند که اتک کننده آن را با یک ردکن کونتر فریب می دهد.

فریب دفاع نیم دایره ای

- این بار فنت به هدف پایین دفاع کننده ارسال می شود. دفاع پایین مورد نظر اجرا می شود و در همان زمان تیغه اتک کننده با ردکن پایین بالا آن را فریب می دهد.



پروژه (حل مسئله)

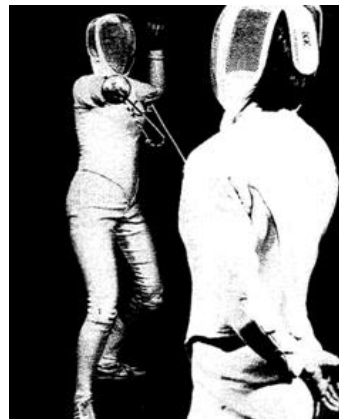
اگر در هنگام آموزش های گروهی از این شیوه آموزش اتک های مرکب استفاده شود، برای آنها توضیح دهید که آنها دارند از اتک ساده استفاده می کنند - برای مثال، ردکن، و آن بطور مداوم با یک دفاع دایره ای مورد دفاع واقع می شود. این را برای کلاس نمایش دهید، بدین صورت که شما دفاع را اجرا می کنید، سپس از کلاس بخواهید تا خودشان تمرین کنند و خودشان بیابند که چگونه باید فنت را اجرا کنند و دفاع دایره ای را فریب دهند، یک یا دو نکته اساسی را برایشان بگویید تا به خاطر داشته باشند، مانند:

- دست مسلح در هنگام اجرای فنت و فریب باید راست باشد.
- حرکت فریب را به اندازه ای باز نگه دارید تا بتوان آن را از دور شمشیر و دست مسلح حریف گذراند.
- در این مرحله از آموزش، تا زمانی که دفاع حریف فریب داده نشده است حمله را آغاز نکنید.

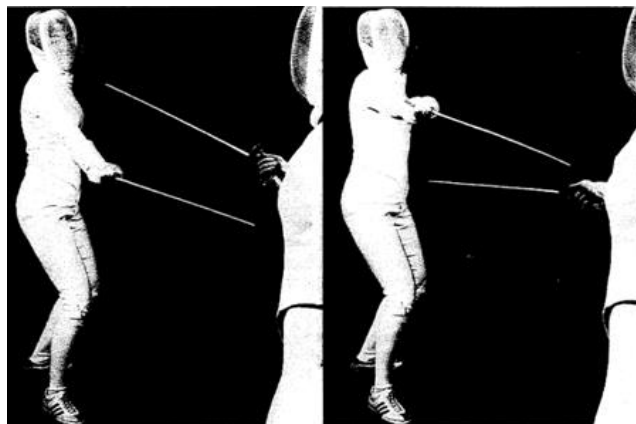
در صورتی که از بازیکنان بخواهیم خودشان حرکت های فریب را پیدا کنند نتایج بیشتری عایدشان خواهد شد. هر زمانی که آنها سه نوع دفاع را کاملا یاد گرفتند، جانبی: دایره ای و نیم دایره ای، و اطلاعات کامل در مورد اتک های مرکب داشتند، آنها می توانند درس مفیدی درباره کشف تمامی ترکیب های محتمل اتک های مرکب، داشته باشند.



فریب دفاع دایره ای کوارت



فریب دفاع دایره ای سیکس



فنت پائین - فریب دفاع نیم دایره ای اکتاو