

# فرآیند کار با تیغه در شمشیربازی

## ریچارد هوارد

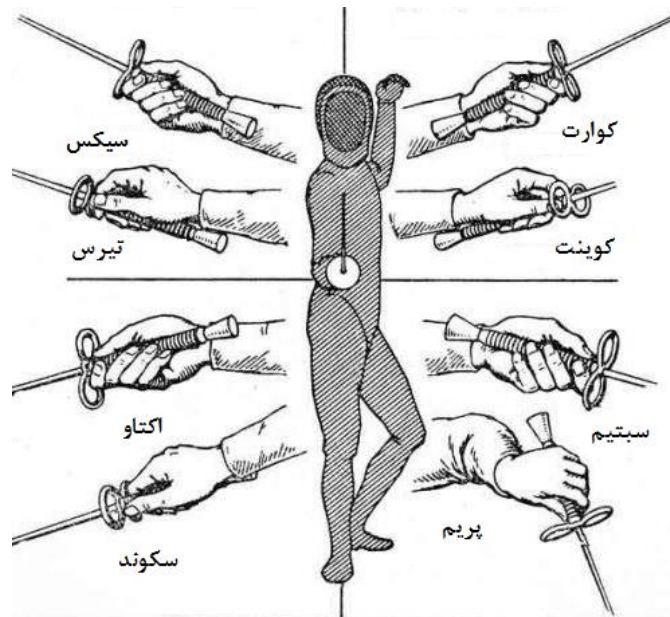
### ترجمه و تنظیم: عباسعلی فاریابی

بهترین تعریف برای کار با تیغه را می توان بدین گونه بیان کرد: حرکات تیغه ایجاد شده بوسیله سلاح هنگام به دست گرفتن آن تحت تأثیر انگشتان، مچ دست، بازو و بدن می باشد. لازم به یادآوری است که اسلحه با چند استثنای اندک بوسیله پاها به سوی هدف حریف ارسال و یا از آن به عقب کشیده می شود. نحوه گرفتن دسته شمشیر تحت تأثیر دو مورد مهم زیر قرار دارد:

**عامل اول، نوع دسته – فرانسوی یا هفتیری.**

**عامل دوم، سبک ملی** که توسط خود بازیکن شخصی سازی می شود.

سیستم فرانسوی دربرگیرنده درگیری گسترده انگشت های اشاره و شست (انگشتان کنترل کننده) و کنترل تعادل شمشیر بوسیله انگشت های باقی مانده (انگشتان کمکی) می باشد. بستگی به اندازه قسمت مسطح تیغه شمشیر در نزدیکی دسته، در سیستم ایتالیایی یا از انگشت های اشاره و شست، یا از انگشت های اشاره، میانی و شست با تأثیر کمتری از انگشتان کمکی استفاده می شود. آن بخش از دسته که نزدیک باتون می باشد نیز توسط یک تسمه به مچ دست محکم می شود که باعث کاهش عملکرد انگشتان، دست و مچ دست شده، و بیشتر حرکت تیغه بوسیله آرنج کنترل می شود. این وضعیت مقدار زیادی نیرو تولید می کند که اغلب با یک حرکت آمادگی پا برجسته تر می شود. اما دسته های هفتیری، چندین نوع استاندارد با تنوع های متعدد وجود دارد. نکته جالب توجه در مورد دسته های هفتیری این است که آنها امکان استفاده ترکیبی از انگشتان، مچ دست و آرنج را فراهم می کنند که در واقع ادغام متکامل تقریبی سیستم های کلاسیک فرانسوی و ایتالیایی است.



وضعیت کلاسیک دست هنگام گرفتن اسلحه، رو به بالا، رو به پایین، و یا خنثی می باشد (بخش باز دست در سمت بخش داخلی هدف یعنی وضعیت چهار قرار دارد). در شمشیربازی مدرن، بسیاری از مربیان موقعیت خنثی را برتر می دانند و آن را آموزش می دهند، زیرا تغییر وضعیت از رو به بالا به رو به پایین باعث از دست دادن کسری از ثانیه می شود. نویسنده از این وضعیت حمایت می کند، هرچند که هنوز در آموزش های استاندارد خود از وضعیت های رو به بالا و رو به پایین استفاده می کند.

۱. اولین حرکت اساسی کار با تیغه ها عبارت است از: **دست راست مستقیم** می باشد، که در واقع طبیعتاً سایر حرکت های تیغه است. در اصل دست راست، یعنی نمایش حرکت تهاجمی سلاح به سمت هدف حریف است که تنها با باز کردن بازو به عنوان سیستم پرتاب اجرا می شود. برای مؤثر بودن این حرکت، آن باید در چهارچوب قانون ضربه قابل قبول باشد. به طور خلاصه، دست راست، به خودی خود، یک حرکت نزدیک اصطکاکی است و در واقعیت مقدم بر کلیه حرکاتی است که حریف را با تیغه تهدید می کند. همان طور که قبلاً مورد بحث قرار گرفت، آن پیش درآمد حمله است. و بستگی به نزدیکی با حریف، حرکت دست راست ممکن است با باز شدن کامل بازو، یا با مقداری خم در آرنج، با توجه به وضعیت مبارزه، همراه می باشد.



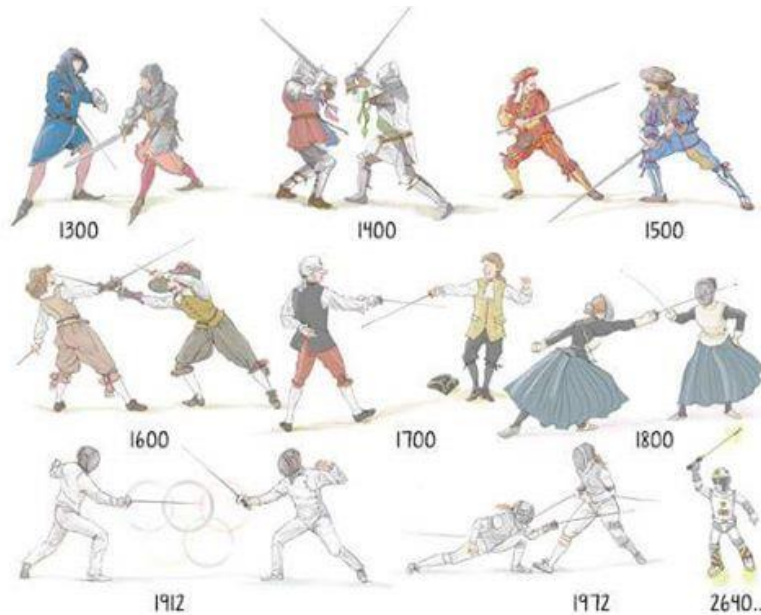
۲. دومین حرکت زیربنایی تیغه کاملاً مرکب است. و شامل چهار وضعیت **بریزدوفر** می شود.

اولین آنها **بایند** است. چهار مسیر اصلی بایند، شش، چهار، هفت و هشت می باشد. با این حال، می توان بایند را از وضعیت دو، سه، پنج، و تا حدودی از وضعیت یک به طور مؤثر بکار برد. امروزه بایند بیشتر از لحاظ انتقال مورب نیمه دایره ای تیغه تعریف می شود.

حرکت دوم **کرویز** فرانسوی است. این در واقع یک مینی بایند است که معمولاً از وضعیت شش حرکت کرده به وضعیت هشت ختم می شود. اینی روشی است که امروزه آموزش داده می شود، اما در گذشته این حرکت می توانست به سمت پایین یا بالا، و همچنین از وضعیت چهار به هشت و برعکس انجام شود. وضعیت شش به هشت مؤثرتر و بیشتری قدرت کنترل را دارد. با بیان مدرن امروزی اغلب به آن انتقال نیم دایره ای عمودی تیغه گفته می شود.

حرکت سوم **آنولپمان** است. این حرکت نوک تیغه متهاجم را در اطراف گارد شمشیر حریف در یک دایره کوچک حرکت می دهد و به طور همزمان با پوشش دادن تیغه حریف آن را به دام می اندازد. در حالت ایده آل حرکت باید بسیار کوچک و بسیار محکم باشد، حرکت نوک تیغه متهاجم از بالای گارد حریف شروع می شود و در همان موقعیت به پایان می رسد. چهار وضعیت اصلی اجرای آنولپمان عبارتند از: **شش، چهار، هفت و هشت** است. البته آنها را از وضعیت های دو، سه، پنج و تا حدودی از وضعیت یک نیز می توان گرفت. بستگی به موقعیت نسبی ارائه شده توسط تیغه حریف، این حرکت می تواند در جهت عقربه های ساعت یا خلاف جهت عقربه های ساعت اجرا شود. اصل راهنما در اجرای این حرکت این است که از آنولپمان برای دور کردن تیغه حریف از مستقیم ترین مسیر هدف خود استفاده می شود. (اکثر آنولپمان های بازیکن راست دست در برابر حریف راست دست در مسیر شش در جهت عقربه های ساعت اجرا می شود). یک نمونه آن آنولپمان شش است که برای مقابله با تیغه حریف در مسیر چهار بکار می رود. امروزه به حرکت آنولپمان معمولاً جابجایی دایره ای تیغه گفته می شوند. بعنوان مثال بجای آنولپمان شش، حرکت دایره ای شش، و آنولپمان چهار، حرکت دایره ای چهار اطلاق می شود و غیره.

چهارمین حرکت **اپوزه** است. همانطور که از نام این حرکت پیداست از تیغه برای رویارویی یا کنار زدن تیغه حریف استفاده می شود. در این حرکت دوباره مسیرهای شش، چهار، هفت، و هشت بکار برده می شوند. البته در مسیرهای دو، سه، پنج و یک نیز مورد استفاده قرار می گیرد. بسیار مهم است که توجه داشته باشیم که می توان از هر یک از این چهار حرکت برای تهاجم، دفاع و ضد حمله استفاده کرد. دفاع، حمله یا ضد حمله کردن با استفاده از این حرکت ها می تواند بی نهایت مؤثر باشد.



۳. سومین حرکت اساسی تیغه نیز مرکب است. و آن چهار اتمک تهاجمی **اوفر** است.

اولین مورد از این چهار حرکت، **بتمان** است. معنای لغوی واقعی این کلمه یعنی ضربه زدن به تیغه حریف است. این حرکت یا می تواند برای حواس پرتی حریف و یا به عنوان پیشرو برای اجرای بک حرکت دیگر مورد استفاده قرار گیرد.

اگر قرار باشد بتمان مؤثر واقع شود آن باید با قسمت محکم تیغه یا "**مرکز تیغه**" زده شود. ایده استفاده از این مرکز از این واقعیت ناشی می شود که به دلیل جرم بدنه تیغه تلفیق شده با حداکثر حرکت قوسی نوسان آن، می توان حد اکثر قدرت را بدست آورد. بتمان را می توان از هر یک از هشت وضعیت شمشیربازی شروع، و با توجه به فاصله شمشیربازی اجرا شود. البته نمونه کلاسیک آن، شش به چهار، یا چهار به شش است. اما قوی ترین بتمان ها از **شش به چهار** و از **شش به هفت** اجرا می شود.

دومین مورد از این چهار حرکت **فرویسمن** است. آسان ترین مسیر اجرا وضعیت چهار است. در این حرکت بخش قوی تیغه متهاجم روی بخش ضعیف (انعطاف پذیر) تیغه حریف در مسیر داخلی قرار می گیرد و بطور ناگهانی با یک حرکت سریع سرشی محکم مستقیم تیغه حریف از **چهار به هفت** به سمت پایین برده می شود. این عمل به قدری سریع و قدرتمند انجام می شود که در واقع مچ دست حریف را با خودش می کشد تا جایی که امکان خلع سلاح حریف وجود دارد. دو گزینه عمده برای این حرکت وجود دارد: در یکی از آنها تیغه حریف به پایین برده می شود، و دیگری این که تیغه حریف با قدرت به مسیر داخلی یا بیرونی هدف او، بستگی به محل شروع حرکت، با فشار برده می شود. یکی از اجزای ساده فرویسمن آغاز آن از مسیر شش و ختم آن به مسیر هشت می باشد. در اینجا لازم به ذکر است که هر دو حرکت فرویسمن از مسیرهای بالا به مسیرهای پایین اجرا می شوند. فرویسمن پایین به بالا ناخوشایند و ناکارآمد است. فرویسمن عموماً بعنوان پیش درآمد حمله بکار می رود. بیشتر اوقات پس از اجرای فرویسمن، تیغه حریف آزاد می شود و به دنبال آن یک حرکت تهاجمی یا نوعی ضد حمله اجرا می شود.

سومین مورد **کوله** یا سُرش است. این حرکت صرفاً با بهره‌گیری از زمان، سرعت و فاصله عملی است، که در آن تیغه متهاجم به سرعت و به آرامی در امتداد تیغه حریف و از روی حرکت می‌کند و در همان مسیر ضربه را به او می‌زند. خراشیدن معنای واقعی این نوع حرکت است. این عمل به طور کلی حریف را از گارد خارج می‌کند، زیرا تماس و فشار تیغه هم از نظر جسمانی و هم از نظر روانی تهدید کننده است. کوله از مسیر **شش** یا **چهار** به طور مؤثرتر اجرا می‌شود، اما از هر هشت وضعیت مختلف نیز قابل اجرا است. مسیرهای بالایی از همه مؤثرتر است.

چهارمین مورد این نوع اتک ها **فشار** است. فشار تلاش برای کنار زدن تیغه حریف یا خارج کردن آن از مسیر خود با فشار می‌باشد. این حرکت با توجه به عکس العمل حریف بصورت یک حرکت تهاجمی، دفاعی، کونتر اتک یا کونتر تایم انجام می‌پذیرد.



۴. چهارمین حرکت بنیادی تیغه **ردکن** (رفع درگیری) است. این حرکت معمولاً به عنوان یک حمله ساده در نظر گرفته می‌شود که در آن تیغه از یک مسیر به مسیر دیگر منتقل شده و عموماً با عبور از زیر تیغه حریف انجام می‌شود. این حرکت معمولاً برای رهایی از درگیری تیغه خود با تیغه حریف انجام می‌شود.

**دروهمان** نوعی از ردکن است که برای فرار از درگیری حریف استفاده می‌شود، در واقع یعنی فریب چهار نوع حرکت گرفتن تیغه یا چهار نوع اتک به تیغه می‌باشد.

**تروهمان** نیز نوعی ردکن است که برای فرار از دفاع حریف، یا فریب دادن آن، استفاده می‌شود. به طور خلاصه، ردکن شمشیرباز برای جلوگیری از قفل شدن تیغه اش انجام می‌شود. یک قانون مهم در شمشیربازی وجود دارد با این مضمون که **از مسیر بسته باید رها شد و به مسیر باز باید حمله کرد!**

۵. پنجمین حرکت اساسی تیغه **کوپه** است. این حرکت عموماً یک حمله غیر مستقیم ساده است که با حرکت دادن نوک تیغه از یک خط به خط مخالف با عبور دادن آن از بالای تیغه حریف انجام می‌شود. این حرکت به طور کلی از مسیر **شش** به مسیر **چهار** یا **چهار** به **شش** اجرا می‌شود. این حرکت در اواسط دهه ۱۶۰۰ توسط آندره دو لیانکور ابداع شده است.