

حرکت های تاکتیکی در شمشیربازی

ریچارد هوارد

ترجمه و تنظیم: عباسعلی فاریابی

تاکتیک در شمشیربازی یعنی **استفاده صحیح و دقیق از تکنیک های شمشیربازی برای به ثمر رساندن ضربه، و در مقابل نخوردن ضربه می باشد.** به طور متوسط سه تا پنج سال طول می کشد تا بازیکن بتواند بر حرکات اصلی کار با تیغه و حرکات پای مورد نیاز برای تبدیل شدن به یک شمشیربازی واقعا عالی، بطور کامل مسلط شود. این زمان صرف تمرین با مربی و کار مستقل برای تقویت اساسی حافظه عضلانی می شود. برای عملی و کارآمد شدن حرکات، آنها باید به صورت رفلکس های آنی تبدیل شوند، نه اینکه شمشیرباز در مورد هر یک از آنها بصورت مجزا فکر کند، بعد آن را پیاده کند. به عبارت دیگر، حرکات بیشتر باید بصورت یک فرآیند انتخاب غریزی و غیر ارادی درآیند.



هرگاه حرکتی صورت می پذیرد، آن باید با **اقتصادی** ترین حالت ممکن اجرا شود. یعنی باید در فاصله صحیح، زمان صحیح، و بدون حرکت، انرژی و زمان تلف شده اجرا شود. برای تحقق این هدف، تمام حرکات باید از طریق تمرین و رقابت های واقعی تمرین شوند تا بتوان آنها را کاملاً بصورت آرام و روان اجرا کرد. با کسب تجربه در تمرین و مسابقه، یک شمشیرباز چگونگی ارزیابی حریف و همچنین حرکات واکنشی خود را می آموزد.

یک قهرمان شمشیربازی یک شمشیرباز تاکتیکی است، و هر وقت که به پیست شمشیربازی نزدیک می شود، یک نقشه از پیش تنظیم شده ای در دست دارد. شمشیربازهای تاکتیکی به گونه ای آموزش داده می شوند تا مجموعه ای از حرکات مبتنی بر استراتژی را دنبال کنند که خوراک لازم برای بقای روی پیست و موفقیت در بازی را فراهم می کنند. یک قهرمان بازی را با حرکات اکتشافی و شناسایی آغاز می کند. این حرکات عکس العمل های فردی حریف را آزمایش می کنند: موقعیت های حمله، اولویت های ارجح کار با تیغه، دفاع، ضد حمله، نوع دفاع، نوع ضد حمله و پاسخ به تغییرات ناگهانی فاصله یا زمان بندی. این حرکات شناسایی می تواند شامل این موارد باشد: انواع حمله ها، حملات کاذب، فریب ها، تغییر زمان بندی، تنوع در کارپا، اتک های قصدی، حمله با گرفتن تیغه، دفاع و جواب های متبادل، حرکت های دعوت به حمله، و واکنش های نسبت به حرکات با قصد ثانویه.

همچنین به عنوان بخشی از فرآیند شناسایی، توصیه می شود حریفان بالقوه را در هنگام درس گرفتن یا گرم شدن با مربیان مربوطه خود به خوبی **بررسی و مطالعه** کنید. هرچند که پاسخ ها و حرکت های روتین بازیکن در شرایط بازی نمایان می شوند. بنابراین وقت کافی برای

تماشای بازی حریف های خود در دور مقدماتی (پول) نیز در نظر بگیرید. در طی این کار، بررسی کنید تا ببینید آیا بدن آنها قبل از اتک های خود هیچ علامت خاصی که قصد آنها را نشان دهد، تلگراف می کند یا خیر.

قهرمانان اهداف خود را **پنهان** می کنند و حریفان خود را گمراه می کنند. ساده ترین راه این است که در مرحله شناسایی بازی از الگوی های حرکتی غیر عادی خود استفاده کنید، و با این کار حریف را جهت آماده کردن پاسخ هایی که هرگز اتفاق نخواهد افتاد فریب دهید، یا کار پا یا کار تیغه ای که هرگز مورد استفاده قرار نخواهند گرفت و یا اینکه به روش هایی غیر منتظره دیگری اجرا خواهند شد.

شمشیربازهای باتجربه از پاهای خود نیز استفاده می کنند. سلاح آنها توسط پاهایشان ارسال و عقب کشیده می شود. **تغییر تمپو** (سرعت)، **آهنگ**، **فاصله** و همچنین **استفاده از عرض پیست** تأثیر عمیقی بر نتیجه بازی های آنها دارد. علاوه بر این آنها خودشان حریف را اداره می کنند، نه اینکه توسط او هدایت شوند.



بدن دزدی همراه با کارپای مورد نیاز آن می تواند به عنوان یک تاکتیک فریبنده بسیار مؤثر بکار برده شود، به ویژه اگر طوری تنظیم شود که در آخرین لحظه حمله گسیل شده حریف و به موقع اجرا شود. آن می تواند بعنوان ضربه ایست زمانی و یا ضربه کونتر تایم بسیار مؤثر استفاده شود. اگرچه این حرکت ها، به سبب نداشتن حق تقدم، از نظر فنی به عنوان حرکت دفاعی در نظر گرفته می شود، اما گاهی اوقات می توان از آنها بصورت حرکت تهاجمی در فاصله نزدیک استفاده کرد. چند نمونه مشهور این نوع ضربه ها عبارتند از: **ضربه با پیچاندن بدن به عقب**، **اتک با ضربه مورب**، **کونتر اتک همراه با نشستن**، و **اتک ۳ پایه**. آخرین مورد به ندرت در صحنه های شمشیربازی امروزی دیده می شود اما اگر با زمان بندی غیرمنتظره ای اجرا شود بازهم می تواند بسیار مؤثر باشد.

فنت ها نیز یکی از حرکات فریب تاکتیکی کار با تیغه بسیار مؤثر هستند. چند نمونه از آنها عبارتند از: **یک - دو - سه**، **یک - دو - سه**، **ردکن دایره ای**، و **کوپه**. بهترین شیوه برای اجرای فنت همراه کردن آن با حرکت سریع پا یا با ریتم شکسته کارپا می باشد.

قهرمانان شمشیربازی برای برهم زدن بازی حریف از **حرکات گیج کننده** یا سایر روش های بازدارنده دیگر استفاده می کنند. عالی ترین حرکات بازدارنده عبارتند از: **لاین**، **تغییر در سرعت (تمپو)** و **آهنگ (ریتم)** حرکت، **عدم درگیری با تیغه حریف جهت مقابله با حرکت های ترجیحی و ارائه شده او**، ترکیبی از حرکات تیغه و پا، **بالسترا (پرش)**، **فلش**، و (گرچه مورد پسند نویسنده نیست) متوقف کردن زمان بازی از طریق درخواست برای صاف کردن تیغه یا بستن بند کفش. استفاده از زمان استراحت بین راندهای بازی های حذفی برای تعامل با مربی، به گونه ای که حریف حد اقل فکر کند که بحث در مورد استراتژی خاصی در جریان است، یا اینکه خودش موضوع مکالمه است، نیز می تواند تأثیر تضعیف کننده و گیج کننده ای روی حریف داشته باشد.

شمشیربازهای تاکتیکی از طریق وادار کردن حریف به حمله یا دفاع در موقعیت های زمانی نامناسب، بازی را **کنترل** می کنند. به علاوه، یک شمشیرباز سطح بالا حد اقل انرژی خود را مصرف می کند و در مقابل موقعیت هایی را ایجاد می کند تا حریف حرکات یا واکنش هایی را اجرا کند تا ذخایر انرژی او مصرف شود. برد و باخت در پایان یک مسابقه می تواند به دلیل منابع انرژی ذخیره باشد.

در نهایت، یکی از مهم ترین برنامه های استراتژی شمشیربازی، "**حرکات با قصد ثانویه**" است. برای اینکه حریف وادار کنید تا آنچه را می خواهید انجام دهد، باید کل بازی را کنترل کنید. حرکات با قصد ثانویه نوعی هماهنگی بین کار تیغه و کار پا با هدف ایجاد یک واکنش خاص در حریف است. بهترین مثال بارز این است که یک حمله کوتاه و بدون قصد ضربه زدن را آغاز کنید. حریف به بطور غریزی یک دفاع و به دنبال آن جوابی را اجرا می کند. این جواب همان واکنش درخواستی مورد نظر است. بنابراین آن را دفاع کرده و با یک کونتر اتک یا کونتر ریپوست ضربه خود را وارد می کنید. هر حرکتی که یک واکنش قابل پیش بینی از طرف حریف ایجاد می کند، حرکت با قصد ثانویه است، چه تنها از حرکت تیغه تشکیل شود یا اینکه ترکیبی از کار پا و کار با تیغه باشد. "همه" شمشیربازهای سطح بالا با حرکات با قصد ثانویه بازی می کنند. این یکی از مهم ترین درس هایی است که یک شمشیرباز متوسط آموزش دیده باید آن را بیاموزد. برای یادگیری این نوع حرکت ها، یک شمشیرباز باید از دانش کاربردی خوبی در مورد تکنیک برخوردار باشد.



از نظر تاکتیکی می توان گفت که یک قهرمان شمشیربازی نمی تواند فقط یک ورزشکار ورزیده یا یک بازیکن با تکنیک مجرب باشد، بلکه درجه اول باید **زیرک و دارای طبیعت تیزبینی** باشد.

نتیجه گیری

برای رسیدن به یک نتیجه پس از این بحث طولانی، باید گفت که یک بازیکن لایق و شایسته بایستی توسط مربی خود و تجربیات شخصی خودش آماده شود. آماده سازی های وی باید شامل **آمادگی جسمی، آمادگی ذهنی، و دانش فنی و تاکتیکی** هنر شمشیربازی باشد. همچنین شمشیربازها باید به امتحان این تجربه تشویق شوند و از آن لذت ببرند. اگر یک فعالیت سرگرم کننده نباشد، ارزش ادامه دادن را ندارد. در سالن نویسنده سه قانون وجود دارد:

قانون شماره ۱ - **ایمنی شمشیربازی**،

قانون شماره ۲ - **شمشیربازی به منظور سرگرمی**،

قانون شماره ۳ - **پیروزی!**