

# آشنایی با تاکتیک های شمشیربازی

(ویژه تماشاچیان)

ترجمه و تنظیم: عباسعلی فاریابی (۱۳۹۹/۳/۹)

پیچیدگی تاکتیکی شگفت انگیز شمشیربازی مدرن باعث شده است که لقب "شطرنج فیزیکی" به این ورزش اعطا شود. به همین دلیل درک بازی برای تماشاچیان که با شمشیربازی آشنا نیستند می تواند دشوار و گیج کننده باشد. راهنمایی های ما در این مقاله در مورد حرکت های این رشته به شما کمک می کند تا بتوانید پیچیدگی های تاکتیک های اساسی شمشیربازی را درک کنید.

۱. برای درک چرخه تاکتیکی شمشیربازی، بازی سنگ، کاغذ، قیچی را تصور کنید، اما با فاکتورهای اضافی بیشتر. عملکرد چرخه اصلی تاکتیکی بازی ما مشابه همین بازی است، زیرا هر واکنشی حرکت قبل از آن را، شکست می دهد، البته در صورتی که بصورت صحیح اجرا شود. حال به قطعات تشکیل دهنده این بازی توجه کنید:

**اتک ساده** (حمله ای که با یک حرکت سریع انجام می شود) بوسیله **دفاع و ریپوست** شکست می خورد (دفاع با تیغه، و/ یا با فاصله، و سپس اتک)

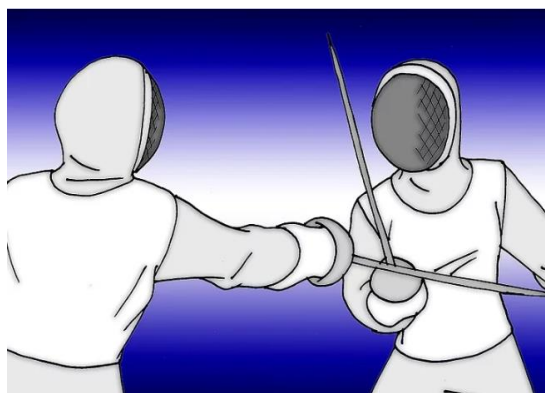
**دفاع و ریپوست** با **حمله مرکب** (حمله ای که با چند حرکت فریب انجام می شود تا فاصله بسته شود و دفاع پایانی حریف تحریک شود) شکست می خورد.

**حمله مرکب** بوسیله **کونتر اتک یا اتک روی آماده گی** (یک حمله ساده به موقع روی حمله اولیه) شکست می خورد.

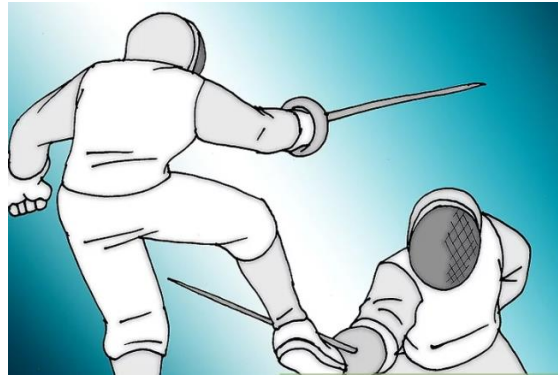
**کونتر اتک** توسط **کونتر تایم** (یک حرکت فریب با آماده سازی قبلی به منظور دریافت کونتر اتک حریف، به این منظور که آن را پاره ریپوست کرد) شکست می خورد.

**کونتر تایم** با استفاده از حرکت **فریب تمپو** (ضد حمله مرکبی که برای جلوگیری از کونتر تایم استفاده می شود) شکست می دهد.

و **فریب تمپو** توسط **اتک ساده** شکست می خورد. (در اینجا چرخه کاملاً یک دور کامل چرخید).



**۲. حرکات تاکتیکی شمشیربازی با قصد ثانویه** – که در آن هر یک از حرکت های فوق ممکن است با یک شیوه خاص از پیش تعیین شده در ذهن بازیکن ایجاد و اجرا شود. به عنوان مثال، به جای پاره و ریپوست با اتمک مرکب، یک شمشیرباز ماهر ممکن است حمله بعدی خود را دقیقاً از فاصله دور انجام دهد، تا زمان لازم برای "دفاع کونتر و کونتر ریپوست" را فراهم کند. بدین ترتیب اولین حرکت این بازیکن **"اتک با قصد ثانویه"** نامیده می شود. همچنین می توان این نوع حرکات را بصورت قصد سوم (یا چهارم) نیز انجام داد، اما تشخیص و استفاده از این سطح از ظرافت می تواند بسیار دشوار باشد.



**۳.** بدانید که شمشیربازان با تجربه معمولاً سعی خواهند کرد تا در چرخه تاکتیکی پرش هایی داشته باشند تا حریف خود را تحت تأثیر قرار دهند و **"فکر او را برهم زنند"** و به جای اینکه سعی کنند تنها با سرعت و قدرت ضربه بزنند، هدف آنها این است که حریف را به موقعیتی آسیب پذیر بکشانند تا بهترین حرکت های دلخواه خود را اعمال کنند. در **هنگام تماشای شمشیربازی حتما این اصل به خاطر داشته باشید.**



**۴.** همیشه به یاد داشته باشید که در فلوره و سابر، چرخه تاکتیکی در تعیین **"اولویت"** یا **"حق تقدم"** نقش دارد. تصمیم داور مبنی بر اینکه در هنگام حصول یک ضربه اولویت متعلق به کدام شمشیرباز است، تعیین کننده این است که کدام شمشیرباز امتیاز را کسب می کند. سعی کنید در حین تماشای بازی قصد شمشیربازها را تشخیص دهید. این به شما کمک می کند تا درک کنید که چرا به برخی از ضربه ها امتیاز داده می شود، و برخی دیگر داده نمی شود. در ایه، اولین شمشیربازی که ضربه را می زند امتیاز می گیرد و هیچ اولویت یا حق تقدمی وجود ندارد. وقتی هر دو شمشیرباز به طور همزمان (در فاصله ۱/۲۵ ثانیه) با هم ضربه بزنند، هر دو امتیاز می گیرند. درک چرخه تاکتیکی شمشیربازی به شما کمک خواهد کرد تا آنچه **"در سر شمشیرباز دور می زند"** را بفهمید، و بیشتر از این ورزش لذت ببرید.



۵. در فلوره و سابِر، ممکن است موقعی که هر دو بازیکن با هم ضربه می زنند، درک این موضوع که چرا حق تقدم تنها به یک شمشیرباز داده می شود، دشوار باشد. اگر یکی از شمشیربازها از داور بخواهد که حرکت ها را "آنالیز کند" (روش درستی که طبق مقررات شمشیربازی، برای یک شمشیرباز مجاز است)، به دقت به سخنان داور گوش دهید. اغلب اوقات آنچه را که نفهمیده اید واضح تر خواهد شد. برخی از داوران بدون دریافت چنین درخواستی به خودی خود توضیح می دهند، اما بسیاری از داوران تنها **توشه** را اعلام می کنند (اصطلاحی در شمشیربازی که به امتیاز اطلاق می شود). داوران با تجربه در فلوره و سابِر همیشه از علائم دست برای بازسازی حق تقدم استفاده می کنند. خواندن حرکات داور ممکن است دشوار باشد، بنابراین این اصول زیربنایی را به خاطر بسپارید:

- نشانه رفتن انگشت دست به سمت زمین در یک طرف داور، نشانگر اتک اولیه (حق تقدم اولیه) برای شمشیرباز همان طرف است.
- دست کاملاً راست شده در یک جهت نشان دهنده جهت یک حرکت تهاجمی (حمله یا ضدحمله یا کونتر ریپوست) که به هدف معتبر اصابت کرده است.
- تقاطع بازوهای داور در هوا حاکی از دفاعی است که توسط بازیکنی که در همان جهت قرار دارد، اجرا شده است.
- و بالا بردن دست در هوا (گاهی اوقات همراه با نشان دادن حمله یا ضد حمله نیز هست) نشان دهنده ضربه برای شمشیربازی است در آن طرف داور قرار دارد.

## چند نکته مهم

- در فلوره مجموعه ای از تاکتیک ها، حرکات و حملات طولانی و پیچیده به نمایش گذاشته می شود. همیشه به دنبال حمله ها و دفاع های متعادل باشید.
- شمشیربازهای اِپه بیشتر بصورت دفاعی کار می کنند و حرکات آنها عمدتاً با قصد ثانویه است. به دنبال تاکتیک های ظریف و استراتژی های عمیق تری باشید.
- سابِر سریع و ساده به نظر می رسد، تنها به این دلیل که کل نقشه اجرا قبل از شروع حرکت برنامه ریزی شده است. تاخت و تاز و تهاجم در عین رعایت اصول ورزشکاری در این رشته بسیار مهم است، اما گاهی اوقات بازی توسط یک بازیکن رند می تواند به راحتی مورد سوء استفاده قرار بگیرد. به ایده اصلی حق تقدم توجه کنید.
- اگر شمشیرباز مبتدی هستید، تماشای بازی های متعدد باید یکی از مهم ترین کارهایی باشد که می توانید در اوقات فراغت خود انجام دهید. اگرچه اغلب این حرکت ها، پیچیده و غیرقابل درک به نظر می رسد، اما تماشای داورها و حتی داوری چند بازی، آموختن حرکاتی که روی پیست می بینید بسیار آسان تر می کند و در نتیجه یاد خواهید گرفت که خودتان چگونه آنها را در بازی پیاده کنید.