

چگونه می توانیم یک داور شمشیربازی خوب بشویم (۳)

ترجمه: عباسعلی فاریابی (۱۳۹۹/۵/۱)

مسئولیت های کلی داوری

وظایف خاص داور در کتاب قانون ذکر شده است، اما چندین مسئولیت مهم کلی وجود دارد که حتما باید اعمال شود. اولین مورد این است که داوران هنگام تصمیم گیری های فنی باید **عزت و احترام** خود را حفظ کنند. علاوه بر این، داور باید:

- به **حفظ سطح فنی** شمشیربازی و ارتقاء صحیح آن کمک کند.
- **روی وظیفه خود متمرکز** شود (و در هنگام خستگی یا خارج از فرم بودن از انجام داوری خودداری کند).
- **کنترل بازی را به شکلی پر قدرت و مودبانه** حفظ کند.



همه داوران باید این مسئولیت ها را کاملاً درک کنند و به روشی باید رفتار کنند که به ورزش ما **اعتبار** داده شود. اگر شما برای داوری یک بازی انتخاب شده باشید که احساس می کنید با منافع شخصی شما تعارض دارد، بلافاصله به مسئول داوران اطلاع دهید. امیدوار نباشید که همه چیز به خودی خود "حل شود" و بازی بصورت خودمانی پیش برود. بگذارید خود مسئول داوری در مورد آن تصمیم بگیرد.

به یاد داشته باشید که به عنوان داور، شما نمی توانید پس از بازی، یا بعد از مسابقه یا حتی در یک تاریخ بعدی به یک شمشیرباز "آنچه در مورد او فکر می کنید" را به او بگویید. در صورت انجام این کار اعتبار و بی طرفی شما از بین می رود.

هرگز شمشیربازی را "تحریک نکنید". هنگامی که یک شمشیرباز به تازگی یک بازی را باخته است، هیچ اظهار نظری نکنید، فقط از او بخواهید که برگه را امضا کند. هر تلاشی برای آموزش یا توجیه اقدامات شما ممکن است به طور واضح باعث یک واکنش نه چندان مودبانه از طرف او شود.

اعمال قوانین

آگاهی از قوانین شمشیربازی شرط لازم برای انجام امور داوری شایسته است، و وظیفه اصلی داور اعمال قوانین است و این امر به چیزهایی به مراتب فراتر از دانش و اطلاعات نیاز دارد. عمده ترین نکته مهم این است که داور از لحاظ مفهومی آنچه باید انجام شود را بفهمد. این درک می تواند با در نظر گرفتن سه طبقه از قوانین به دست آورد: **تجزیه و تحلیل، مدیریت و اعمال جریمه**.

تجزیه و تحلیل حرکات شمشیربازی

مهم ترین وظیفه مدیریت در فلوره و سابر (که نباید در ایه نیز نادیده گرفته شود)، تفسیر درست قانون **حق تقدم** است. در ماده قانونی t.59 (t.42 سابق) آمده است که: "به محض متوقف شدن بازی، داور به طور خلاصه آخرین حرکات تشکیل دهنده آخرین مرحله بازی را به اختصار آنالیز می کند." این جمله "ساده" نیاز به درک کامل مطلب دارد.



در مرحله اول، داوران باید تشخیص دهند که برای **تجزیه و تحلیل حرکات شمشیربازی** کار می کنند - نه توصیف عملکرد بازیکن. این یک تمایز بسیار مهمی است. در شمشیربازی کنش های زیادی (حمله، فریب، قدم، و غیره) وجود دارد، اما تنها تعداد معدودی از این موارد منجر به یک حرکت شمشیربازی (اتک، ریپوست، و غیره) می شود. از آنجا که در شمشیربازی حرکت ها تنها دارای اولویت هستند، بنابراین داور باید فقط حرکت ها را برای رسیدن به تصمیمات نهایی خود در نظر بگیرد.

در مرحله دوم، داور باید سیستم شناسایی این حرکت ها را بفهمد تا اینکه بتواند مفهوم حرکت را به طور واضح به شمشیربازان منتقل کند. این سیستم نسبتاً ساده می باشد، زیرا این حرکت ها اندک هستند و هر کدام نام خاصی دارند. آنها به ترتیب اولویت عبارتند از:

۱. لاین	(Point in Line)
۲. اتک	(Attack)
۳. ریپوست	(Riposte)
۴. کونتراتک	(Counter Attack)
۵. رمیز	(Remise)
۶. رپریز	(Reprise)
۷. ردوبلمان	(Redoublement)

این حرکت ها، همراه با **عبارت های توضیح دهنده**، تمام مواردی است که یک داور برای تجزیه و تحلیل بیشتر سلسله حرکات شمشیربازی نیاز دارد. به عنوان مثال، عبارت "از سمت راست (یا سمت چپ)" مشخص می کند که کدام شمشیرباز در نظر گرفته شده است. یا "حرکت فینال" سلسله مراتب حرکت تحلیل شده را محدود می کند. و عبارت "روی آمادگی" کنش های قبل از حرکات مورد تجزیه و تحلیل را معرفی می کند.

هنگامی که داور به جای کنش ها مفهوم حرکت ها را درک کند و سیستم شناسایی را یاد بگیرد، او می تواند با استفاده از قوانین حق تقدم در فلوره و سابِر خیلی سریع به تصمیم گیری نهایی برسد.

ضمن اینکه، داور باید حرکات داوری نمایش دهنده هر حرکت را نیز بیاموزد. (به کتاب قوانین داوری مراجعه شود).



لاین

حرکت لاین به عنوان بالاترین سطح حق تقدم محسوب می شود. اگر به درستی اجرا شود، حریف باید **از آن دوری کند، آن را از بین ببرد، و یا بازیکن روی لاین را وادار کند که از لاین خارج شود.**

یک لاین زمانی وجود دارد که شمشیرباز قبل از حمله حریف شرایط زیر را داشته باشد:

- بازوی مسلح به طور کامل راست شده باشد.
- یک خط مستقیم از نوک سلاح تا شانه بازیکن ایجاد شده باشد.
- پوینت شمشیر به هدف معتبر نشانه رفته باشد.
- هیچ حرکتی از تیغه وجود نداشته باشد بجز حرکت دروبمان، یعنی فرار از تلاش حریف برای یافتن تیغه.

توجه: شمشیربازی که لاین را اجرا کرده است می تواند روی **گارد ثابت** باشد، به **عقب** حرکت کند، به **جلو** حرکت کند، یا **حمله** کند.

اتک

آنچه سبب می شود که کنشی به یک اتک تبدیل بشود، موضوعی می باشد که مدت ها مورد بحث قرار گرفته است. به نظر می رسد که در رابطه با این سوال دو مکتب وجود دارد. یکی از آنها معتقد است که موقع اتک بازو باید کاملاً راست شده باشد. در حالی که مکتب دوم با قاطعیت اظهار می کند که هر کس که به قصد ضربه زدن شروع به حرکت به جلو کند، اتک کننده به حساب می آید. اما در عمل حقیقت امر جایی در وسط این دو نظریه است.

به کتاب قوانین نگاهی بیاندازید، ماده t.10 (t.7 قدیم) اتک را این گونه تعریف می کند:

"اتک نخستین حرکت تهاجمی که با راست شدن بازو آغاز و قبل از اجرای حرکت پا در حمله یا فلش، هدف حریف را بطور پیوسته مورد تهدید قرار دهد."

آیا این کل داستان را بازگو می کند؟! احتمالاً خیر. برای فهمیدن اینکه اتک چیست، دو چیز مهم وجود دارد که باید آنها را درک کنیم.

۱. شما تنها با نگاه کردن به کتاب قوانین، پاسخ را پیدا نخواهید کرد. در کتاب قوانین هیچ تعریفی در مورد "حرکت تهاجمی" یا اینکه معنی "تهدیدآمیز" چیست، وجود ندارد. در واقع تعریف عملی اتک، هم از کتاب قوانین و هم از قراردادهای (رسم و رسوم) سنتی شمشیربازی گرفته شده است - این همان چیزی است که بهترین داوران جهان در مورد اتک عنوان می کنند.
۲. آنچه یک بازیکن به تنهایی انجام می دهد، حرکت را به اتک تبدیل نمی کند. بلکه اتک با توجه به عملکرد هر دو شمشیرباز در رابطه با یکدیگر تعریف می شود. در اینجا به نمونه ای از فلوره می پردازیم:



M و S در حال شمشیربازی هستند. M در حالی که بازو را راست می کند، حمله ای را اجرا می کند. و درست قبل از اینکه پای جلو به زمین برخورد کند، دست کاملاً راست شده است. خوب M چه حرکت شمشیربازی را انجام داده است؟

- ا. اگر S بی حرکت، و در فاصله حمله و روی گارد باشد: M **اتک** انجام داده است.
- ب. اگر درست قبل از شروع M، S در حالی که دست خود را راست می کند حمله ای را اجرا می کند، M یک **ضد حمله** را اجرا کرده است.
- ت. اگر S بی حرکت، و فراتر از فاصله حمله روی گارد باشد، M لاین گرفته است.

در این مثال، یک نوع "کنش" بازیکن "M" منجر به سه "حرکت" متفاوت شده است.

اغلب این نوع حرکت را خواهید دید که: شمشیرباز سمت چپ در حالی که گارد شمشیرش را نزدیک باسنش گرفت است به دنبال حریف خود پیشروی می کند و سپس درست قبل از هرگونه حرکت حریف، که دقیقاً سعی بر دفاع دارد، یک حمله کشیده را شروع می کند و در نهایت دستش را راست می کند. شما قضاوت صحیح داوران درباره این حرکت را این گونه خواهید شنید: "هالت. اتک از سمت چپ. یک امتیاز برای بازیکن سمت چپ." البته ممکن است برخی افراد بگویند که: "این نوع داورها هر حرکت پیش رونده را اتک می نامند!" یا چیزی مشابه این. این مهم است که بدانیم که داور قرار است حرکت ها را تجزیه و تحلیل کند. در این مثال، حتی با وجود چندین "کنش"، نتیجه نهایی اتک بود، و تلاش برای "دفاع کردن" از سوی شمشیرباز سمت راست "هیچ ارزشی" ندارد، زیرا آن نمی تواند هیچ تغییری در رابطه با آنچه از طرف بازیکن سمت چپ در حال اتفاق افتادن بود، ایجاد کند. آنچه کنشی را به اتک تبدیل می کند حرکت بازیکن در رابطه با آنچه حریف انجام می دهد، می باشد. با دانستن این موضوع، حالا دوباره به ماده t.10 نگاهی بیاندازید و به برخی از کلمات کلیدی آن توجه ویژه ای داشته باشید:

"**اتک نخستین حرکت تهاجمی که با راست شدن بازو آغاز و قبل از اجرای حرکت پا در حمله یا فلش، هدف حریف را بطور پیوسته مورد تهدید قرار دهد.**"

نخستین: یعنی اینکه شما باید حرکت خود را قبل از حریف شروع کنید. این بدان معنا نیست که چه کسی حرکت بدن خود را ابتدا شروع کرده است.

تهاجمی: شما باید به سمت حریف خود هجوم بیاورید. تلاش برای دفاع (طبق تعریف) تهاجمی نیست.

راست شدن: هیچگاه نباید دست کاملاً کشیده شود تا یک اتک به درستی انجام شود. راست شدن دست یعنی اینکه دست و بازوی شما باید از بدن شما دور شود.

بطور پیوسته: یعنی بدون وقفه. شما باید به اتک خود ادامه دهید. اگر اتک خود را "**بشکنید**"، شما دیگر در حال اتک نیستید، و اگر حریف شما اتکی را آغاز کند، ادامه حرکت شما به کونتراتک تبدیل می شود. اتک شما وقتی به پایان می رسد، که به هدف نخورد، یا دفاع شود، یا به هدف نرسد (کوتاه باشد). **در سابر، اتک زمانی به پایان می رسد که پای جلو در حمله روی زمین فرود آید.**

تهدید: شما باید برای حریف خطر ایجاد کنید. تعریف این کلمه دو بخش دارد:

۱. رابطه فاصله بین شمشیربازها در تعیین اینکه آیا یکی از آنها تهدید آمیز هست یا خیر. اگر حریف شما در فاصله قدم حمله قرار دارد، شما می توانید اتکی را شروع کنید. اگر فاصله حریف شما بیشتر از فاصله قدم جلو حمله باشد، شما نمی توانید اتکی را شروع کنید. حتی اگر حریف شما بی حرکت بماند، و اتک شما نمی تواند شروع شود تا زمانی که در فاصله حداقل قدم جلو حمله باشید.
۲. آیا پوینت (در فلوره) یا تیغه (برای سابر) در حال پیشروی به سمت هدف معتبر حریف هست. این تصور غلط بسیار رایج است که اتک فلوره به این نیاز دارد، که پوینت قبل از شروع، هدف معتبر حریف را "نشانه گیری" کرده باشد.

آنچه در واقع در رقابت اتفاق می افتد، **ترکیب تکنیکی و تاکتیکی یک حرکت** است. اجرای تاکتیکی تمام جنبه های فوق الذکر یک اتک را دربر می گیرد و آن را در چهارچوب صحیح هر نوع محیط خاص بازی قرار می دهد.



دو نظر دیگر وجود دارد که اغلب در مورد تصمیم داور شنیده می شود:

- "خیلی زود تصمیم گرفتید! شما نباید برای ضربه پایانی این گونه قضاوت می کردید."
- "این واقعاً سیمولتانه (۲ ضربه همزمان) بود. هیچ کدام از شمشیربازها واقعاً زودتر از دیگری شروع نکرد."

اولین اظهار نظر کاملاً اشتباهی است، زیرا آن مبتنی بر یک فرضیه کاملاً نادرست می باشد. هیچ عملی وجود ندارد که "برای امتیاز پایانی خوب نباشد." داور مکلف است قضاوت آخرین ضربه یک بازی را درست مانند قضاوت اولین ضربه انجام دهد. اگر حرکتی به اندازه کافی درست انجام شود که با آن اولین ضربه به ثمر برسد، برای امتیاز پایانی نیز به اندازه کافی درست می باشد. یک شمشیرباز لازم نیست که برای پیروزی در یک بازی، یک ضربه "تک چراغ" به ثمر برساند.

ضربه های "سیمولتانه" خیلی زیاد اتفاق می افتد. آیا ممکن است که هر دو شمشیرباز حرکت خود را دقیقاً همزمان باهم شروع کنند؟ از نظر تئوری بله، اما در واقعیت این اتفاق تقریباً هرگز اتفاق نمی افتد، مگر اینکه، همان طور که اغلب در ساب اتفاق می افتد، هر دو شمشیرباز تصمیم تاکتیکی برای حمله همزمان بگیرند. بعضی از بهترین داورها گاهی اوقات یک حرکت را بعنوان سیمولتانه قضاوت می کنند تا اینکه نشان دهند که آنها نمی توانند بگویند که چه کسی زودتر شروع کرده است، یا اینکه هر دو شمشیرباز حرکت خود را به درستی انجام نداده اند. بسیاری از داوران با مهارت کمتر، از "سیمولتانه" به عنوان ابزاری برای جلوگیری از قضاوت عملی خود استفاده می کنند.

این وظیفه داور است که مشخص کند بازیکن مهاجم کیست. داور باید به سادگی آنچه را که شمشیرباز انجام داده است با کلام و با ژست های داوری ترجمه کند. اتک یک اتک است به این دلیل که یک شمشیرباز در رابطه با شمشیرباز دیگر حرکتی را به درستی انجام داده است.



بتمان در مقابل دفاع

در فلوره و ساب بسیار مهم است که داور بین بتمان و دفاع تفاوت قائل شود. هر وقت تیغه ها به هم نزدیک شوند، داور باید تصمیم بگیرد که کدام شمشیربازی می تواند حق تقدم را داشته باشد.

این مورد هم در فلوره، و هم در ساب بصورت یکسان صدق می کند، زیرا موقع درگیر شدن تیغه ها با هم تصمیم گرفتن اینکه آیا آن بتمان است یا دفاع، بسیار حیاتی است. اگر قسمت انعطاف پذیر تیغه یک شمشیرباز با قسمت انعطاف ناپذیر تیغه حریف روبرو شود (نه صرف تماس تیغه ها)، حرکت دفاع حریف به حساب می آید. اما اگر قسمت انعطاف ناپذیر در برابر قسمت انعطاف پذیر قرار گیرد، بتمان او می باشد.

این تصمیم به همین آسانی ها که به نظر می رسد هم نیست. داور برای تصمیم گیری به تبحر و تجربه گسترده ای نیاز دارد. این امر از این نظر صدق می کند که تمام درگیری های تیغه ها همیشه بخش انعطاف پذیر در برابر بخش انعطاف ناپذیر نیست. داور باید به طور کلی حق تقدم را به شمشیرباز متهاجم بدهد، شمشیربازی که درگیری را ایجاد می کند، جایی که تشخیص اینکه حرکت بتمان می باشد هم زیاد ساده نیست.

اصطلاحات و ژست های داوری

شمشیربازها، مربیان و تماشاگران باید بفهمند که داور چه چیزی را قضاوت کرده است. کاربرد اصطلاحات و ژست های صحیح داوری، که داور از آنها استفاده می کند، امکان درک آسان عملکرد داور را فراهم می کند.

کلماتی که برای تجزیه و تحلیل حرکات به کار می روند، عبارتند از:

(Preparation)	آمادگی
(Point in Line)	لاین
(Attack)	اتک
(Attack on the blade)	بتمان اتک
(Prise de fer)	پریزدوفر
(Parry)	دفاع
(Riposte)	جواب
(Counter Attack)	ضدحمله
(Remise)	رمیز
(Reprise)	رپریز
(Redoublement)	ردوبلمان



