

## چگونه می توانیم یک داور شمشیربازی خوب بشویم (۴)

ترجمه: عباسعلی فاریابی (۱۳۹۹/۵/۲)

### وظایف اجرایی داور

داور نباید از وظایف اداری و سازمانی خود غافل شود، زیرا این امر برای برقراری نظم، کنترل کامل و اجرای روان مسابقه مهم است. اشکال در زمان بندی و خطا در ثبت نتایج می تواند سابقه بهترین داور را خراب کند. اعتراضات نیز می تواند مسابقه را به تأخیر بیندازد و باعث انتقاد از داور می شود.



موارد زیر به شدت توصیه می شود:

- به جدول نویس و وقت نگهدار احترام بگذارید. این افراد یاران کمکی داوران هستند و توجه مناسب به آنها، باعث دقت در وظایف محوله می شود. قبل از پول یا بازی، داور باید تجربه هر کدام را بسنجد و به آنها توضیح دهد تا کار خود را با اعتماد به نفس انجام دهند. اطمینان حاصل کنید که وقت نگهدار می داند که موقع تمام شدن وقت باید "هالت!" را با صدای بلند اعلام کند. از جدول نویس بخواهید که امتیاز را پس از هر ضربه به وضوح اعلام کند. همچنین از جدول نویس بخواهید که در برگه پول به جای علامت باخت (به جای "D") تعداد ضربه ها را بنویسد، ضمن اینکه علامت برد یعنی "V" را همراه با تعداد ضربه های نهایی برد بنویسند. توجه داشته باشید که احتمال برد یک شمشیرباز با کمتر از ۵ ضربه در مسابقات مقدماتی وجود دارد. در مثال زیر؛ خانه بالایی سمت چپ نشان دهنده برد با پنج ضربه است. و خانه بالایی سمت راست نشانگر بردی که در آن تنها ۳ ضربه به ثمر رسیده است (جایی که زمان قانونی بازی منقضی شده است). اما خانه سمت چپ پایین نشانگر باختی است که بازنده توانسته است تنها ۲ ضربه به دست آورد. در صورتی که خانه سمت راست پایین نشان دهنده یک پیروزی که در آن زمان بازی منقضی شده است بدون اینکه حتی یک ضربه زده شود (این شمشیرباز برنده قرعه اولویت نیز شده است و در یک دقیقه وقت اضافی بازی هم هیچ ضربه ای زده نشده است).

V5	V3
2	V0

به یاد داشته باشید که نتیجه هر بازی باید روبروی نام بازیکنان هر بازی در انتهای برگه پول نیز ثبت شود. **ثبت امتیازها در پایین برگه (پول، برگه بازی های حذفی، برگه بازی های تیمی) را همیشه به خاطر داشته باشید.**

- در دور حذفی، جدول نویسی باید کلیه ضربه ها را در برگه ثبت کند.
- بازی را به روشی رسمی اعلام کنید و تجهیزات را بطور منظم بررسی کنید. بررسی تجهیزات باید به گونه ای انجام شود که نشان دهد داور قوانین را می داند و آماده اعمال آنهاست.
- وسایل خراب را ضبط کنید. در صورتی که خراب بودن وسیله در زمان بازرسی به اثبات برسد، علاوه بر ضبط آن کارت مناسب را نیز صادر کنید. اگر وسیله ای در طول بازی خراب شود، آن را نیز ضبط کنید. ضبط تجهیزات تنها به دلیل مقررات نیست بلکه برای حمایت از خود شمشیرباز نیز هست، زیرا در صورت ارائه مجدد همان وسیله غیرقانونی آزمایش شده قبلی، او دوباره کارت دریافت می کند.
- مطمئن شوید که هر کارت زرد، قرمز یا سیاهی که به بازیکن داده می شود (همراه با گروه) را روی برگه نتایج ثبت کنید.
- بعد از هر بازی، برگه را برای اثبات صحت بررسی کنید. بررسی های اولیه از بروز اختلافات بعدی جلوگیری می کند و همچنین جلوی اشتباه هایی که ممکن است مشکل بزرگی در صعود به مرحله بعد برای بازیکنان ایجاد کند، خواهد گرفت.
- حتماً دقت کنید که صحت کل نتایج برگه را کنترل کنید، امضای کلیه شمشیربازها برگه پول یا بازی حذفی را بگیرید، و در آخر خودتان نیز برگه را امضا کنید.
- از همه پرسنل کمکی پیست خود پس از هر دور مسابقه تشکر کنید. آنها به شما کمک کرده اند و باید کمک آنها با تشکر به رسمیت شناخته شود.
- اطمینان حاصل کنید که همه برگه های امتیاز به سرعت به کمیته فنی بازگردانده شوند.



## جریمه ها

استفاده صحیح از مجازات ها فقط برای تصحیح شیوه شمشیربازی بکار برده می شود. برخورد صحیح با شرایط خطا یک امتحان مهم داوری برای داور است.

مسئولیت های داوران به شرح زیر است:

- هنگام بروز خطا، کارت های زرد، قرمز و سیاه را بلافاصله صادر کنید. منتظر اتفاق دیگری نباشید. تاخیر در این امر شمشیربازها را برای برخوردهای نامناسب ترغیب می کند، ضمن اینکه به نفع بازیکن متخلف و به ضرر طرف مقابل می باشد، و ممکن است منجر به ایجاد حادثه یا مصدومیت شود. کارت را به سمت بازیکن متخلف چند ثانیه بالا نگه دارید تا همه شمشیربازها، مربیان و تماشاچیان متوجه شوند که کارت صادر شده است.
- جریمه ها را به طور یکنواخت برای شمشیربازان با تجربه و بی تجربه اعمال کنید. از تمایل به نشان دادن راه گریز به بازیکنان با تجربه خودداری کنید و با گذشت از خطاهای ناشی از بی تجربگی مقابله کنید. نادیده گرفتن قانون ممکن است گسترده شود، لذا نباید بهانه ای برای بازی نادرست یا رفتار بد برای کسی ایجاد شود.
- قوانین را به طور کامل فرا بگیرید. قوانین خطا و جریمه پیچیده است و داوران اغلب اوقات در صورت عدم اطمینان، از اعمال آنها دریغ می کنند. به ویژه، قوانین مربوط به کوراکور، پوشاندن هدف قابل قبول، استفاده از دست غیر مسلح، همچنین بازی خشن، یا بازی بی نظم، که باید در آنها تسلط کافی داشته باشید. جدول خطا و جریمه (موجود در کتاب قوانین) به شما کمک می کند. ضروری است که بدانید که این جدول فقط بعنوان یک راهنما می باشد. و هرگز نمی تواند جایگزین اطلاعات کامل قوانین مربوطه قرار گیرد.
- مجازات ها و اخطارها را به صورت مؤدبانه، و بصورت غیر احساسی اعمال کنید تا مانع پاسخ عاطفی شمشیربازان شود. جریمه ها نباید مسابقه را مختل کند. از ثبت نوع کارت صادر شده در برگه نتیجه اطمینان حاصل کنید.
- فیلسوفانه فکر کنید. درک کنید که یک دانش آموز معمولاً وقتی در امتحان نمره خوب می گیرد، می گوید: "من ۲۰ گرفتم!"، در غیر این صورت می گوید، "معلم به من نمره نداد و حق مرا خورد!" به یاد داشته باشید که بازی نادرست شمشیرباز نیاز به جریمه دارد. و شما خودتان شمشیرباز را مجازات نمی کنید.



در اینجا به چند موقعیت متداول می پردازیم که داور مجبور به صدور کارت می شود:

- **پوشش دادن هدف:** این مورد در اِپه لازم الاجرا نیست و در سابِر هم به ندرت رخ می دهد. اما در فلوره بطور مکرر اتفاق می افتد. پوشاندن هدف معمولاً با بازوی پشتی (از جمله خود دست)، سر و مو انجام می شود. در مورد بازو و دست غیر مسلح، لازم است به یاد داشته باشید که این پوشش باید از دسترسی حریف به هدف جلوگیری کند. این بدان معناست که حتی اگر دست و بازوی عقب شمشیرباز در هنگام تنظیم و جابجایی ماسک شمشیربازی در مقابل هدف قرار گیرد، هیچ کارتی نباید صادر شود. پوشش هدف با سر جایی است که سر طوری به سمت پایین می آید که پشت سر و ستون فقرات به موازات پیست قرار گیرد. و هنگامی که شمشیرباز در اجرای یک حمله بلند افتاده اجرا می کند، نباید صادر شود. ضمن اینکه باید بدانیم که همه انواع پوشش دادن هدف باعث آناله کردن ضربه معتبر بازیکن پوشاننده نمی شود.
- **کوراگور:** هر زمانی که کوراگور اتفاق بیافتد همیشه باید حالت داده شود. (بله، حتی در اِپه!) در فلوره و سابِر حتی کوچک ترین تماس بدنی، باید منجر به صدور یک کارت برای شمشیرباز خاطی شود. و اگر حین تماس حریف را هل داده شود، یا بازیکن برای جلوگیری از خوردن ضربه کوراگور کند، در تمام سلاح ها یک کارت باید داده شود، حتی در اِپه. و اگر هر دو شمشیرباز باعث ایجاد این تماس غیرقانونی شوند، به هر دو شمشیرباز باید کارت داده شود (ولی متأسفانه تشخیص این امر کمی سخت می باشد). این مهم است که بدانیم در شرایط حمله و ضدحمله، معمولاً ضدحمله کننده اغلب باعث ایجاد کوراگور می شود. اگر شمشیربازی با فلش یا یک قدم جلو حمله سریعی اتک کند و حریف با یک قدم در مسیر مهاجم باعث تماس غیرقانونی شود، باید به حریف کارت داده شود. اگر بازیکن کوراگور کننده، ضربه ای را بزند، آن ضربه لغو می شود.
- **معکوس کردن شانه ها:** این قانون اکنون تحت پوشش قانون پوشاندن هدف قرار گرفته است.
- **پشت کردن به حریف:** در همه سلاح ها، پشت کردن به طرف مقابل غیرقانونی است. (این شامل چرخش سر نمی شود. یعنی اگر بازیکنی سر خود را بچرخاند تا به پشت سرش را نگاه کند، به او کارت ندهید.) این کارت اخطار موقعی که بازیکن به حریف پشت می کند باید داده شود. با توجه به زاویه پیست هم سنجیده نمی شود. این کارت هنگامی که شمشیرباز از حریف عبور کند، داده نمی شود، اما بمحظ رد شدن باید "هالت" داده شود. هر ضربه ای که موقع چرخیدن و پشت کردن به حریف به ثمر برسد، ابطال می شود.

