

چگونه می توانیم یک داور شمشیربازی خوب بشویم (۵)

ترجمه: عباسعلی فاریابی (۱۳۹۹/۵/۳)

شروع و متوقف کردن بازی

گاهی اوقات در موقعیت های به ظاهر ساده ای مانند شروع یا متوقف کردن بازی مشکلاتی ایجاد می شود. برخی از شرایط حتی ممکن است منجر به مشاجره هم شود. در حالی که می توان جلوی بسیاری از این اختلاف نظرها را گرفت.

قوانین اساسی مربوط به متوقف کردن و شروع بازی در ماده t.23 (t.18 قدیم) کتاب قوانین آمده است. بند اول آن مربوط به شروع بازی است. این قانون می گوید:

"به محض اینکه کلمه {بفرمایید} ({آله!}) گفته شد، رقبا می توانند حرکات تهاجمی خود را آغاز کنند. و هرگونه حرکت آغاز شده قبل از فرمان {آله!} مردود خواهد بود."



این کار ساده ای است و بیشتر داوران در این مورد هیچ مشکلی ندارند. با این حال، داوران باید در مورد شروع زودرس هوشیار باشند، که در صورت اعمال قوانین t.22 (t.17 قدیم)، می توان از آن جلوگیری کرد.

در بخش هایی از این قانون عنوان می شود که:

"وقتی داور فرمان {آن گارد!} می دهد، بازیکنان روی گارد قرار می گیرند. آنگاه داور می پرسد: {آماده اید؟}. در صورت دریافت پاسخ مثبت یا در صورت نبود پاسخ منفی، وی آغاز بازی را با فرمان {آله!} اعلام می نماید.

شمشیربازها باید به طور صحیح روی گارد بنشینند و تا صدور فرمان {آله!} از سوی داور، بی حرکت بمانند."

در مورد آنگارد "صحیح" هیچ سوالی وجود ندارد. داوران باید شمشیربازها را در موقعیتی که در نمودار کتاب قوانین تنظیم شده است قرار دهند. همچنین به یاد داشته باشید: "در فلوره و سابره هیچ شمشیربازی نمی تواند روی گارد، لاین بگیرد." نکته اصلی برای شروع صحیح بازی

این است که مطمئن شوید که شمشیربازها روی گارد کاملاً ثابت هستند. شمشیربازها معمولاً در مورد چگونگی گارد صحیح و بی حرکت ماندن روی گارد تا قبل از دادن فرمان "آله" به هیچ وجه با داور بحث نمی کنند.

متوقف کردن بازی بسیار پیچیده تر از شروع کردن آن می باشد، و بنابراین، در صورت عدم اجرای نادرست می تواند سوالات بیشتری را ایجاد کند. بند ۲ ماده t.23 (t.18 قدیم) بخشی از آن را بیان می کند:

"بازیکن نمی تواند بعد از صدور فرمان {هالت!} مبادرت به اجرای حرکت جدیدی بنماید. تنها حرکتی که قبل از صدور این فرمان آغاز شده باشد، معتبر خواهد بود. هر حرکتی که بعد از آن انجام شود، به کلی بی اعتبار می باشد."

برای تفسیر صحیح این دستورالعمل، داور باید بفهمد که حرکت از مراحل تشکیل می شود، و وقتی او می گوید "هالت!" بازی باید متوقف شود. به عنوان مثال: دو ایه ایست یک کوراکور بدون ضربه ای را ایجاد می کنند، اما پس از آن یک رمیز فوری توسط یکی دو بازیکن نیز اجرا می شود. در اینجا "هالت" داور روی کوراکور، رمیز را از بین می برد. اینجا شمشیرباز ضربه زنده ممکن است به داور بگوید: "اما شما که هالت را بعد رمیز من گفتید - و من صدای دستگاه را قبل از صدای هالت شما شنیدم." در این حالت، داور باید به سادگی اظهار کند: "من هالت را روی کوراکور اعلام کردم. و ضربه بعد از هالت بود، بنابراین ضربه مردود است." هیچ چیز دیگری به غیر از این نباید گفت.



بنابراین داور، در همه موارد، باید تصمیم بگیرد که آیا این حرکت حساس قبل یا بعد از هالت شروع شده است و باید تصمیم خود را نیز خیلی سریع اعلام کند. از استفاده از عبارت "همراه با هالت (آنهالت)" خودداری کنید زیرا این می تواند گیج کننده باشد. یک حرکت یا "قبل" یا "بعد از" هالت آغاز شده است. چنین تصمیمی قابل تجدید نظر نیست، و بنابراین، از تلاش برای توجیه آن با توضیحات اضافی، که می تواند منجر به بحث شود، باید اجتناب کرد. **سعی نکنید زیاد از تصمیم خود دفاع کنید.**

با توجه به بحث فوق، داوران باید درک کنند که برای جلوگیری از هرگونه سوء تفاهم **باید از تردید در اعلام هالت جلوگیری کرد.** متوقف شدن بازی در هنگام خروج بازیکن از انتها یا مرزهای جانبی پیست نیز شرایطی را فراهم می کند که می تواند منجر به جدال شود. توجه داور باید بین حرکت و موقعیت شمشیربازی روی پیست تقسیم شود. ضمن اینکه وظیفه اصلی داور توجه به حرکت می باشد، او همچنین باید موقعیت بازیکن روی پیست را به صورت صحیح و دقیق در نظر بگیرد.

مشخص کردن دقیق لحظه، خروج پای شمشیرباز از مرزهای پیست دشوار است (اگرچه غیرممکن هم نیست). حکم باید بصورت "بصری" و غریزی انجام شود. به داوران توصیه می شود که این تصمیم را بدون تلاش برای توصیف موقعیت دقیق، طرز قرارگیری، یا حرکات شمشیرباز، بگیرند.

این توصیه ها همیشه در مورد حرکت هایی که در هنگام ترک پیست صورت می گیرد آسان نیست. به عنوان مثال، اغلب اوقات هنگامی که یک شمشیربازی در نزدیکی لبه پیست در حین اجرای حرکت خود به هوا پرش می کند، بحث های داغی به وجود می آید. اینجا داور باید قضاوت کند که آیا یک (یا هر دو) شمشیرباز روی پیست بوده اند یا از آن خارج شده اند، و از توصیف موقعیت دقیق بازیکن در هر زمان خاص باید خودداری کرد. در صورتی که ضربه ای زده شده باشد، این تصمیم در اعطا یا ابطال آن ضربه تأثیر می گذارد. اما اگر ضربه ای در کار نباشد، این تصمیم روی محل استقرار شمشیربازها روی پیست تأثیر می گذارد. در این شرایط، قضاوت داور حیاتی است. استدلال در مورد اینکه آیا موقع در هوا بودن بازیکن در حین اجرای حرکت در خارج یا داخل پیست بوده است کاملاً غیر ضروری است. **پیست یک حجم است**، و نه یک سطح. اگر شمشیرباز بر روی پیست فیزیکی به هوا پرش کند، او هنوز "روی" پیست است.



یادآوری این نکته حائز اهمیت است که وقتی یک شمشیرباز با هر دو پا مرزهای جانبی پیست را ترک می کند، حریف از جایی که داور آنها را روی گارد می نشاند، به **یک متر جلوتر** جابجا می شود. و اگر شمشیرباز مرتکب این خطا بر اثر اعمال این قانون در پشت مرز انتهایی پیست قرار گیرد، یک ضربه به ضرر او در نظر گرفته می شود. فاصله صحیح بین دو شمشیرباز موقع فرار گرفتن روی گارد، به غیر از زمانی که پشت خطوط گارد قرار می گیرند، بدین گونه است که موقع نشستن روی گارد و در حالت دست راست کامل، **پوینت شمشیرها نباید از هم بگذرند**.

به داوران توصیه می شود با شمشیربازهایی که تمایل دارند در کنار پیست بازی کنند، سخت گیر باشند و با ابطال ضربه هایی که توسط شمشیربازی که با هر دو پا از پیست خارج می شود و با جریمه کردن چنین بازیکنی، چه اینکه ضربه زده باشد یا نباشد، از این گونه تاکتیک ها جلوگیری کنند. از طرف دیگر، باید به یاد داشته باشیم که شمشیربازها مجاز به استفاده از کل سطح پیست هستند و برای انجام این کار نباید جریمه شوند.

قضاوت در مورد متوقف کردن بازی برای سرعت بازی مهم است. یک داور باید اجازه دهد که شمشیربازها بازی خود را ادامه دهند، به خصوص در هنگام درگیری. از طرف دیگر، داور باید آمادگی لازم را داشته باشد که هرگاه بازیکنان نتوانند به درستی از تیغه های خود استفاده کنند، یا اینکه یک شمشیرباز پیست را ترک کند، یا اینکه خطایی رخ دهد، یا احتمال آسیب دیدگی وجود دارد، بازی را فوراً متوقف کند. حالت دادن در هنگام کوراکور بسیار مهم است، به ویژه در ایه که یک شمشیرباز می تواند با ضربه زدن به خودش، ضربه ای را ثبت کند. همان گونه که دیر "هالت" دادن نادرست می باشد، "هالت" خیلی زود هم صحیح نیست.

علاوه بر این، داوران باید در حالت دادن ثابت قدم و قاطع باشند، نه اینکه شمشیربازها به صدور فرمان شک کنند و با این تصور که فرمان داده نشده است، بازی را متوقف نکنند و امکان ثبت ضربه ای نیز به وجود آید. حس "زمانبندی" صدور فرمان حالت با تجربه و رصد کردن دقیق داوران با تجربه توسعه پیدا می کند.

در تمام این شرایط، احتمال دارد که قضاوت داور زیر سوال برده شود. بازیکنان، مربیان، تماشاگران، سایر مسئولان، و غیره ممکن است با تصمیم داور در مورد موقعیت پیست، یا زمان بندی صدور حالت موافق نباشند، اما تا زمانی که داور از توصیف موقعیت ها، محل قرار گرفتن پاها در هنگام اجرای حرکت، و غیره و دلایل اینکه چرا شمشیرباز در زمان خاصی در خارج از پیست یا روی آن بوده است، خودداری کند، حکم او لازم الاجراست - و قابل تجدید نظر نیست.

- به شمشیربازها توصیه می شود که قضاوت داور را همیشه بپذیرند، زیرا در بیشتر موارد، اولویت با تجزیه و تحلیل داور است، که این اصل باید اولویت اول خود بازیکن نیز باشد.
- به داوران تذکر می دهیم که تقریباً همه اعتراضات به دلیل تردید یا توضیح های اضافی و بیش از حد داور به وجود می آید! بنابراین همیشه به یاد داشته باشید که حرکت ها را دقیقاً با استفاده از اصطلاحات شمشیربازی بیان کنید. و با توصیف فعالیت های بازیکن خود را "گرفتار" نکنید.

محل استقرار داور

بعد از بازرسی دقیق پیست و بررسی فضای کافی اطراف آن، حالا باید ببینید که در کجای پیست باید بایستید. جایی استقرارتان به شما امکان می دهد تا دآوری های صحیحی داشته باشید.



داوران همیشه طوری باید بین دو بازیکن قرار گیرند که بتوانند هر دو شمشیرباز را به طور مساوی ببینند. ایستادن در جهت یکی از بازیکنان، غالباً بر تصمیم داور در مورد اعمال قانون حق تقدم تأثیر نادرست می گذارد.

همچنین مهم است که داور بتواند دستگاه آپاره را به خوبی ببیند. داور باید بیشترین توجه خود را به حرکت ها معطوف کند، اما در عین حال بسیار مهم است که قادر به دیدن دقیق روشن شدن چراغ نیز باشد. در یک سلسله حرکت شمشیربازی متشکل از حمله، ریپوست و رمیز، موقع روشن شدن ۲ چراغ، داور باید بفهمد که آیا حق تقدم با حمله بوده است، یا با ریپوست و یا با رمیز! این امر ممکن نیست مگر اینکه داور بتواند دستگاه را به خوبی ببیند. و اگر داور با هر دو شمشیرباز حرکت نکند، این غیرممکن است.

داوران همچنین باید برای خود فضای کافی برای کار فراهم کنند. داور باید با فاصله ای **حداقل ۳ متر از لبه پیست** دورتر بایستد تا دید کافی برای مشاهده هر آنچه باید ببیند داشته باشد.