

خنثی کردن کونتراتک در فلوره!

ترجمه: عباسعلی فاریابی (۱۳۹۹/۷/۱۴)

ظهور زمان بندی های جدید دستگاه امتیازدهی در سال ۲۰۰۵ دو چیز را تغییر داد: آنها زمان سکون ضربه فلوره روی بدن (مدت زمانی که پوینت باید قبل از روشن شدن چراغ فشرده باقی بماند) را افزایش دادند. و در عین حال زمان مجاز بین دو ضربه مخالف وارده به دستگاه را نیز کاهش دادند. این تغییرات که توسط FIE انجام شد به این امید بود که ضربه های تهاجمی پیشرونده که بصورت شلاقی یا "فلیک" بسوی حریف پرتاب می شد کاهش داده شود. با افزایش زمان سکون (چفت شدن پوینت)، امید می رفت که ضربه های پرتابی نتواند با جلیقه حریف تماس کافی داشته باشد که به ضربه منجر شود. و با کاهش زمان بین روشن شدن دو چراغ متوالی روی دستگاه، هم امید بود که اتک های تهاجمی پیشرونده اغلب منجر به روشن شدن تنها یک چراغ شود.



اگرچه این تغییرات زمانی بصورت دهم ثانیه بود، اما تأثیر هر دو به طور گسترده احساس شد. ضربه "فلیک" (شلاقی) هنوز به بسیاری از اهداف می رسید: از جمله پشت، که به راحتی قابل دسترس بود، حتی اگر حریف قصد پیچاندن بدن یا بدن دزدی را داشت. مدافعان دریافتند که نشستن و بدن دزدی به پایین، هدف نامطلوبی را به مهاجم ارائه می دهد، ضمن اینکه پایان حمله را به تأخیر می اندازد یا باعث از بین رفتن آن می شود. این کار به بازیکن دفاع کننده اجازه داد تا با یک حرکت بدنی قوی ضد حمله کند، و یک موقعیت عالی برای ضربه زنی ایجاد کند.

هدف از قابلیت روشن شدن یک چراغ، که می توانست چراغ حریف را "فقل" کند، این بود که به پرپراسیون اتک (حمله با آمادگی) اعتبار بیشتری بخشیده شود، و در عین حال به این معنا هم بود که یک رمیز سریع می تواند زمان ریپوست (جواب) مدافع را از بین ببرد. بدین ترتیب، FIE در تلاش برای برگرداندن شمشیربازی به ریشه های سنتی خود، یک فرصت فن آورانه به ضد حمله کننده/رمیز کننده داد.

اکنون مهاجم با مدافعی روبرو می شود که ممکن است از بدن دزدی وضد حمله استفاده کند، و شانس بالایی برای ضربه زنی با رمیز نیز داشته باشد. آنچه در زیر می آید چند پیشنهاد ساده برای کمک به بازیکن مهاجم است تا بتواند این تاکتیک های غیر متعارف را شکست دهد. همیشه به خاطر داشته باشید که دو شمشیرباز یکسان هرگز یافت نمی شود، و هیچ دو ضد حمله ای هم یکسان نیستند. با هر کدام از این توصیه ها، شمشیرباز باید وضعیت خود را در نظر بگیرد.

سرعت را کم کنید

وقتی اتمک کننده "سرعت حرکت آمادگی خود را بالا می برد"، شانس موفقیت ضد حمله بیشتر می شود: مهاجم در حین اتمام حرکت آمادگی خود، فاصله خود با مدافع را کم می کند. اگر مهاجم اتمک خود را با دست و پاهایش هماهنگ نکند، قبل از اینکه بتواند به هدف مدافع ضربه بزند، مدافع ممکن است روزنه ای برای ضربه زنی پیدا کند.

مهاجم باید اتمک را خیلی دقیق هماهنگ کند. همان طور که او به فاصله حمله می رسد، پوینت او باید بین خود و مدافع باشد. این شامل حرکات تهاجمی بدون درگیری نمی شود، اما مهاجم باید برنامه خود را طوری به پایان برساند به پوینت خود جلوتر از پا باشد (این در اکثر موارد درست است. یک شیوه دیگری برای پایان دادن به اتمک بدون درگیری تاخیری هم وجود دارد، اما این به رفتار مدافع بستگی دارد). اکثر شمشیربازها در آغاز اتمک تیغه خود را از مدافع پنهان می کنند، اما آنها باید آماده باشند تا، در صورت شکستن ناگهانی فاصله، یا تلاش مدافع برای ضربه زدن و فرار، پوینت خود را روی هدف بنشانند. کاهش سرعت اجازه می دهد تا هماهنگی اتمک بهتر شود، و روزنه های کمتری به مدافع می دهد تا بتواند مهاجم را غافلگیر کند، البته آن مهاجمی که تیغه اش خارج از موقعیت قرار دارد و قادر به پایان کار نیست.



هنگام اتمک با بیش از یک تمپو، شروع اولیه حمله باید آهسته (با این حال، توصیه مخالف زیر را نیز ببینید) و با قدم های کنترل شده باشد. هدف این است که اجازه ندهیم که حرکت آمادگی توسط نیروی جنبشی بدن کنترل شود. با شروع آهسته، مهاجم احتمال پیشی افتادن از حرکت آمادگی خود را کم می کند، و روزنه احتمالی ضد حمله را از بین می برد تا حریف نتواند با کم کردن فاصله او را غافلگیر کند. یکی از معایب شروع آهسته این است که مدافع می تواند تاکتیک خود را از ضد حمله به دفاع و جواب تغییر دهد. با این حال، این اغلب تنها زمانی اتفاق می افتد که مهاجم خیلی نزدیک شده باشد، که در چنین فرصتی مهاجم زمان مناسب تری برای اجرای یک حرکت با قصد ثانویه، یا فریب و ردکن (روی حمله) دارد. گاهی اوقات ضد حمله کننده ممکن است روی پرپراسیون یک اتمک "غافلگیرانه" اجرا کند. این عمل به مهاجم اجازه می دهد تا به راحتی یک کونتر تاچ را انجام دهد، زیرا که آنها هنوز فاصله را به سرعت کم نکرده اند، و مهاجم می تواند شروع خیلی زودتر مدافع را ببیند.

هنوز هم احتمال یک اتمک سریع خارج از مسیر نیز وجود دارد. شمشیربازی که با حریفی روبرو می شود که به طور مرتب ضد حمله می کند، ممکن است بخواهد بازی را با یک اتمک سریع و بسیار قدرتمند آغاز کند، با این منظور که به حریف بفهماند که او به "سریع کار کردن" تمایل دارد. این کار می تواند حریف را متقاعد کند که شروع و پایان حرکت های خود را آهسته کند، و حریف را کاملاً نامطمئن می کند که برای تنظیم حرکت دلخواه خود باید فاصله را حفظ کند یا اینکه فاصله را ببندد.

ساده بازی کنید

حرکات پیچیده تیغه، فریب های کاذب، و ردکن های متعدد فرصت بیشتری به ضد حمله کننده می دهد تا از آمادگی های مهاجم سوء استفاده کند. وقتی مهاجم وارد فاصله حساس با مدافع می شود، حرکت های ساده تیغه باعث می شود که به راحتی بتواند نوک شمشیر را بین خود و هدف حریف حفظ کند.

شمشیربازهای بسیار پیشرفته که مهارت های فنی لازم را دارند می توانند به استفاده مجدد از اتک های پرتابی (فلیک) و زاویه دار بازگشته اند. با این حال، ضربه های شلاقی همان نوشداروی قبلی شکست دهنده ضد حمله ها، و به ویژه هدف دزدی، نیست. حرکت فلیک به این نیاز دارد که حریف را در یک "چارچوب" با یک فاصله بسیار محدود نگه داشت. به نظر می رسد که زمان بندی جدید مانع ضربه های "پیچشی" گذشته شده است که به مهاجمان اجازه می داد تا حریفانی را که فاصله را با یورش های شدید می بستند شکست دهند. اجرای موفقیت آمیز ضربه های زاویه دار به مهارت های فنی قوی نیازمند است.

به جای استفاده از حرکت های آمادگی تیغه بزرگ برای برهم زدن تعادل مدافع، مهاجم باید از اتک های کاذب استفاده کند تا هم تعادل حریف را از بین ببرد و هم دید او نسبت به اتک های واقعی را منحرف کند. مهاجم همچنین باید حرکت های آمادگی متفاوت دیگری به غیر از اتک های واقعی را در نظر بگیرد تا اتک های خود را حتی بیشتر هم پنهان کند. به عنوان مثال، شمشیرباز می تواند با بتمان، اتک های کاذبی را انجام دهد، اما اتک واقعی باید بدون هیچ گونه آمادگی انجام شود. باز هم تکرار می کنم، هدف این است که ضد حمله کننده را از قضاوت دقیق شروع اتک، چه در زمان و چه در مکان، باز داریم.

مهاجمی که عادت دارد اتک های خود را از مسیرهای پایینی شروع و به پایان برساند، می تواند با یک پراسیون اتک دیر هنگام ضد حمله کننده را ترغیب و در همان زمان اتک خود را به پهلو یا شکم به پایان برساند. اما، این کار مقابل حریف با دست مخالف (چپ دست)، که معمولاً مسیر پایینی بیرونی (هدف مورد نظر) خود را با بخش هایی از بازوی مسلح خود می پوشاند می تواند دشوار باشد، زیرا چپ دست ها در هنگام اجرای ضد حمله، همیشه تمایل به بستن این مسیر دارند. اتک بدون تیغه نیز باعث می شود تا مهاجم در معرض ضربه های ایست مستقیم مدافع و فرار متعاقب او شود. باز هم تکرار می کنم، هماهنگی حرکت پایانی دست و پا در اینجا خیلی مهم است.



نزدیک شوید

به ثمر رساندن ضد حمله به اختلاف در تمپو نیاز دارد. با کاهش فاصله، مهاجم زمان مناسب برای سوء استفاده ضد حمله کننده را می گیرد. اتک های ساده (مستقیم و غیرمستقیم) در فاصله مناسب به سختی با ضد حمله شکست می خورند. با این وجود، نزدیک بودن به ضد حمله کننده به او فرصت می دهد تا اتک خود را انجام دهد. هنگام بازی با یک ضد حمله کننده، داشتن سطح هوشیاری بسیار بالا ضروری است. علاوه بر این، مهاجم در به کار گیری انواع آمادگی هایی که می توانند برای اتک ایجاد کنند محدود خواهد بود. حرکت اساسا یک حرکت کاذب ساده و به دنبال آن یک اتک واقعی مستقیم یا غیرمستقیم خواهد بود.

بتمان نزید

بتمان زدن به تیغه حریف دو کار انجام می دهد: آغاز اتک را به ضد حمله کننده اطلاع می دهد، و می تواند پوینت شما را از مسیر نیز خارج کند، ضمن اینکه هماهنگی دست و پای شما را دشوار می کند. اگر تصمیم گرفته باشید که روی اتک بتمان بزینید، بتمان را تا جایی که ممکن است به آغاز حمله نزدیک کنید، تا هشدار کمی در رابطه با شروع حمله به حریف بدهید، و از شکل گرفتن لاین حریف، قبل از آغاز اتک، جلوگیری کنید. ضد حمله کننده معمولاً به محظ اینکه بتمان ناگهانی را احساس می کند به جلو می آید، تا اینکه تعادل شما را برهم زند و شما را غافلگیر کند. حرکت نرم بعد از بتمان به شما اجازه می دهد تا پوینت خود را به سوی هدف روانه کنید.



کونتر تایم (ضد زمان)

پاسخ ضد حمله، ضد زمان است. در بیشتر موارد، حرکت کونتر تایم باید با مسدود کردن مسیر یا نگه داشتن دفاع اجرا شود. یک دفاع ضربه ای مسیر را به سرعت پاکسازی می کند، اما تیغه شما را تقریباً به اندازه تیغه حریف از مسیر خارج می کند. هرچه بتمان محکم تر باشد، هر دو تیغه بیشتر جابجا می شوند. بهتر است یک دفاع مسدود کننده ایجاد کنید و تیغه حریف را کنترل کنید: با این کار احتمال رمیز حریف را کاهش می دهید، و برای خودتان فرصت ایجاد می کنید تا پوینت خود را، قبل از بستن شدن سریع مسیر، به هدف نشانه روید.

نگه داشتن دفاع اغلب باعث می شود تا ضد حمله کننده بلافاصله درگیر دفاع شود، و این به شما این امکان را می دهد که ریپوست غیر مستقیمی را به یک مسیر باز اجرا کنید.

نظر یک متخصص

استاد مایکل مارکس در یک کلینیک آموزشی نظر دیگری در مورد برخورد با ضد حمله کننده ارائه داد. او پیشنهاد داد که روی ضد حمله یک اتک سریع با قدم های ریز اجرا شود. با این حال، در چنین حالتی هم، مهاجم باید برنامه ریزی کند که در فاصله مناسب با ضد حمله کننده متوقف شود، ضمن اینکه باید مواظب هرگونه اقدام زود هنگام ضد حمله کننده نیز باشد. این کار به مهاجم این امکان را می دهد تا با حرکت ضد زمان با ضد حمله مقابله کند، یا در صورت برگشت به گارد یا عقب نشینی ضد حمله کننده، با اجرای یک اتک مسلط دیگری او را تعقیب کند.

این رویکرد شایسته تحسین است. مهاجم به جای پرهیز کامل از موقعیت ضد حمله، آن را به انتخاب خود دنبال می کند. با این حال، این روش مستلزم این است که مهاجم درک درستی داشته باشد که ضد حمله کننده دوست دارد اتک خود را در کجای پیست اجرا کند، و همچنین به یک کار پای فنی قدرتمند نیاز دارد، و اینکه بتوانید بصورت ناگهانی در فاصله مناسب متوقف شوید. با این حال، برای شمشیرباز باتجربه، این هم یکی از رویکردهایی است که باید مورد توجه قرار گیرد.