

دروغ و فریب در شمشیربازی (۱)

ترجمه: عباسعلی فاریابی (۱۳۹۹/۸/۳)

"اگر شما بتوانید با یک حریف مستقیم ضربه بزنید، چه کسی دیگر به دفاع اهمیت می دهد؟ اگر شما نمی توانید با یک حریف مستقیم ضربه بزنید، چرا حریف باید دفاع کند ... یا مراقب باشد؟"

چرا حرکات فریب را اجرا می کنیم؟

در یک بازی، شمشیرباز معمولاً از طریق مشاهده، حرکات آمادگی و (گاه به گاه) آزمون و خطا، اهداف و رفتار حریف را کشف می کند. در همان زمان نیز شمشیرباز اهداف خود را پنهان می کند، برداشت های نادرستی ارائه می دهد و اقدامات گمراه کننده ای را به حریف پیشنهاد می کند. شمشیرباز با استفاده از تمام این اطلاعات، و تلاش برای پوشاندن اهداف واقعی خود، باعث ایجاد واکنش های خاصی از طرف حریف می شود، و بطور همزمان او را گمراه می کند. (بطور ایده آل، شمشیرباز برای استفاده از اشتباهات حریف همیشه فرصت طلبی می کند، و شمشیرباز امیدوار است که حریف را به اشتباهاتی تشویق کند که او بتواند بر اساس آن عمل کند). اساساً، نقش شمشیرباز **دروغ** گفتن به حریف است، و در عین حال کشف کند که حریف به نوبه خود چه دروغ هایی تحویل می دهد. حرکت فریب (فنت) همان دروغی است که مهاجم به مدافع می گوید و اطلاعات غلطی در مورد زمان حریف، محل هدف مورد حریف، قصد، یا هر سه به حریف می دهد.



در یک وضعیت ایده آل، شمشیر باز در فاصله ای کاملاً نزدیک مانور می دهد تا با یک حریف ساده به ضربه برسد. این اتفاق به ندرت به دلخواه مهاجم رخ می دهد. مدافع بسیار سخت کار می کند تا فاصله لازم برای ضربه زنی با حریف ساده را به مهاجم ندهد، و در عین حال حرکات مختل کننده تیغه را به صورت دفاع های کاذب، ضد حمله های کاذب، و غیره را نیز اعمال می کند. در عین حالی که مهاجم سعی می کند تا فاصله را ببندد و از اقدامات مختل تیغه مدافع جلوگیری کند، مدافع امیدوار است که بتواند حریف را متوقف کند، یا مهاجم را مجبور کند تا روی حرکات آمادگی یا ضد حمله آسیب پذیر باشد.

در عین حال گرفتن فضا از مهاجم، مدافع سعی می کند آنقدر نزدیک به مهاجم بماند که بتواند با اتک های ساده خود ضربه بزند. این تلاقی نیت ها باعث می شود که هر دو شمشیرباز در خارج از فاصله مورد نیاز برای اتک مستقیم کار کنند. هر دو شمشیرباز به امید یک خطا یا کم توجهی حریف مقابل مانور می دهند تا جایی که یک فرصت مناسب برای اجرای اتک بیابند.

برای ضربه زنی، مهاجم باید راهی برای "سرقت" زمان/فاصله پیدا کند و تلاش های مختل کننده مدافع برای یافتن تیغه مهاجم را دور بزند. مهاجم باید مدافع را متقاعد کند تا تیغه را به یک موقعیت قابل پیش بینی (یا به روشی قابل پیش بینی) بکشاند تا مهاجم بتواند فاصله را بدون ترس از مزاحمت ببندد. مهاجم به سادگی می تواند منفعلانه منتظر بماند تا مدافع هم فضا را ببندد و هم خطایی انجام دهد، اما به احتمال زیاد این اتفاق بدون تحریک امکان پذیر نیست. این مسئولیت مهاجم است که حریف را به خطا، غافلگیری، اجرای مجدد حرکت وادار کند، یا حرکت خود را طوری پنهان کند که مدافع نتواند قبل از پایان حرکت به موقع پاسخ دهد.

حرکت فریب توجه مدافع را کنترل و سو می دهد (باعث می شود که در تلاش برای کنترل فاصله متوقف یا مکث کند) و سبب می شود که حرکت تیغه مدافع خیلی بزرگ و قابل پیش بینی شود. فریب مهاجم همچنین ممکن است مدافع را مجبور به اشتباه در زمان بندی کند: ایجاد یک حرکت خیلی زود هنگام (به عنوان مثال، یک دفاع) یا یک حرکت خیلی دیر هنگام (ضد حمله).



قبلا، حرکات فریب صرفا تابعی از تیغه بودند. مهاجم تمایل خود را برای شروع اتک نشان می داد و سپس تیغه خود را از طریق رویکرد دفاعی "نخ کردن سوزن" مانور می داد: تیغه حمله ور شده پس از یک یا چند دفاع ضربه را به ثمر می رساند. مدافعان این رویکرد مهاجمان را با دفاع کردن هر چه دیرتر با شکست مواجه می کردند. دلایل این توافق ناگفته بین مهاجم و مدافع پیچیده است، اما من گمان می کنم آن در نتیجه اعتقاد به حرکات تیغه "هنرمندانه" در شمشیربازی قبل از قرن بیستم بود، اگرچه عوامل دیگری نیز وجود دارد. در رویکرد "نخ کردن سوزن" به نفع مهاجم بود که آهسته شروع کند تا فرصت کافی برای مانور در طول فرآیند دفاعی پیچیده مدافع داشته باشد.

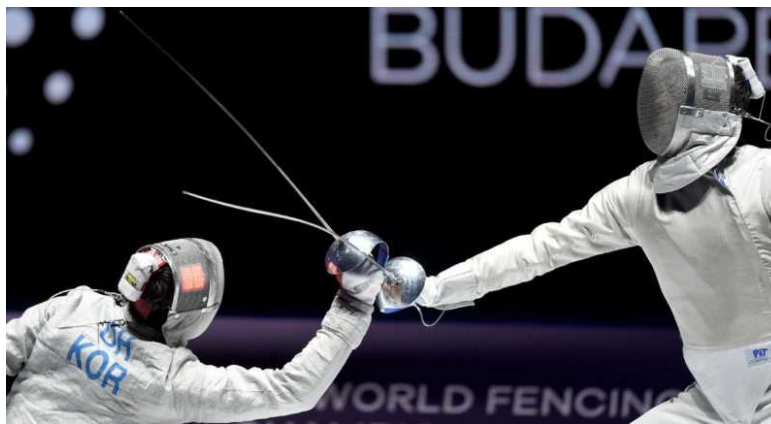
بطور کلی، آن روزها گذشت. الگویی دفاعی امروزی این است که زود دفاع کنیم، و مسیری که می تواند تیغه مهاجم را به هدف برساند را مختل، قطع و مسدود کنیم. شاید بتوان گفت که دفاع فعلی در تمام سلاح ها نسبت به گذشته "عمیق تر" شده است، به ویژه در سلاح هایی که دارای حق تقدم هستند، و هرگاه مدافع تیغه را پیدا کرد ابتکار عمل دست او می افتد. در سابر، برقی شدن سیستم باعث شده است که بتوان به راحتی به اهداف نزدیک دست و بازو دسترسی پیدا کرد، و به دلیل ترس از فرار گرفتن هدف نزدیک سابرست ها در معرض ضربه حریف، مهاجم را مجبور کرد تا تیغه خود را مانند فلوره عقب نگه دارد. در عین حال، شمشیرباز باید تیغه خود را در برابر زمان مجاز دستگاه در رابطه با فاصله زمانی بین دو ضربه، که اتک به حرکت فریب (آمادگی) را گزینه مناسبی برای مدافع قرار می دهد، "محفوظ نگه دارد".

با تمام این تغییرات، مفهوم "فریب" هنوز یک مفهوم ارزشمند است، حتی اگر "فریب" همان عملکرد تیغه ای نباشد که یک مربی دهه ۱۹۵۰ (یا حتی ۱۹۷۰) آن را بعنوان فریب نشانسد. هر بحث فعلی درباره فریب باید تناقضات بازی مدرن را تعادل بخشد، که در آن مدافع باید تهدید شود، ضمن اینکه مهاجم بیش از هر زمان دیگر نیز آسیب پذیر است.

شمشیربازی قدیمی در مقابل شمشیربازی مدرن

توصیه قدیمی "شروع آهسته و پایان سریع باشد!" در مورد فریب ها برای استفاده فعلی از دفاع های پیشگیرانه، که برای از کار انداختن اтак در همان ابتدا با "مسدود کردن" فضای بین دو شمشیرباز استفاده می شود، سازگار نیست. دفاع مدرن فلوره، علاوه بر استفاده از دفاع های زود هنگام و جستجوگر، از فروپاشی ناگهانی فاصله بین شمشیربازها و ضد حمله های نزدیک یا اтак های روی آمادگی استفاده می کند. شروع آرام تر حمله به منظور اجرای فریب می تواند به مهاجم زمان دهد تا پوینت شمشیر خود را در برابر مدافعان فاصله شکن و ضد حمله کننده، به هدف برساند. اما عرضه کردن خیلی زود تیغه در طول حمله، در حالی که فریب هنوز در حال تکمیل است، می تواند منجر به یافتن (دفاع کردن) تیغه مهاجم توسط مدافع شود. مهاجم دو وظیفه دشوار و همزمان دارد، یکی تهدید مدافع با پایان اтак قریب الوقوع، و دومی اینکه تیغه خود را از دسترس دفاع حریف دور نگه دارد.

تفسیرهای فعلی اصل حق تقدم اولویت را به مهاجم می دهد، اما مهاجم در عین حال باید از عهده چند وظیفه دشوار برآید. مهاجم باید در آخرین لحظه اтак دست خود را به بازی بگیرد. فاصله ای که شمشیربازها در آن بازی می کنند، همراه با سرعت پایانی اтак شمشیربازی مدرن، به مهاجمی که دارای مهارت های فیزیکی خوب می باشد این امتیاز را می دهد تا از یک پایان اтак قدرتمند استفاده کند. استفاده از ضربه های شلاقی (فلیک) در فلوره و دشواری دفاع در سابر باعث می شود تا مهاجم، به جای اینکه محل تهدید حرکت فریب را بصورت مستقیم نشان دهد، با تهدید مناطقی از هدف بتواند به سادگی فریب خود را اجرا کند. دفاع های زود هنگام و مختل کننده توسط مدافع، بزرگ تر و پویاتر از گذشته شده است. این دفاع ها نیز پس از ایجاد، شتاب خاص خود را دارند و باعث می شود که مدافع در پاسخ به تغییر مسیر مهاجم، به سختی بتواند دفاع خود را تغییر دهد. این دفاع ها معمولاً باعث مقید شدن بیش از حد مدافع می شوند، و به پایان رساندن سازه حرکتی مهاجم را با یک اтак ساده یا غیرمستقیم آسان تر می کند.



در سابر، سهولت دسترسی به هدف جلو، حرکت فریب برشی را تقریباً منسوخ کرده است: آنچه اکثر سابریست ها اکنون "فریب" می نامند، یک حرکت تیغه وسوسه آمیز با تغییر سرعت یا ریتم کارپا است، که حریف را وادار به یک دفاع زودرس می کند، و باعث ضربه زنی مهاجم با یک ضربه برشی غیر مستقیم می شود. و این جای فریب/ضربه برشی عمیق که سال ها پیش آموزش داده می شد را گرفته است. الکتريکی شدن سابر باعث شده است تا مهاجم به راحتی بتواند در مسیر هدف جایی را مورد اصابت قرار دهد. این کار سبب شده است که کار مدافع در اجرای دفاع بسیار دشوارتر بشود، و سابریست ها را وادار به اجرای سوپ های پیشگیرانه و دفاع های تهجمی تر (زودتر) کرده است، دقیقاً مانند ضربه های کونتر فلوره.

حرکات فریب به جای راست شدن کامل دست، اغلب با بازوی جمع و تغییر سرعت و ریتم کارپا انجام می شود. دست از یک زمان بندی هماهنگ با پا پیروی نمی کند، بلکه با شرایط تاکتیکی هماهنگ می شود. دست ممکن است **قبل از پا**، یا **با شروع حرکت پا** راست شود، و یا اینکه (بیشتر و بیشتر) **پس از حرکت پا** شروع شود.

این در زمینه اصل "دست قبل از پا" در اتک چه معنایی دارد؟ راست شدن دست و عرضه کردن زود هنگام تیغه در فلوره و سابر اختیاریهای زیادی را به حریف می دهد، از جمله دفاع کاذب/واقعی، ضد حمله با بستن فاصله، یا یک دفاع زودرس. فریب آهسته هنوز هم در برابر مدافعی که زمین خود را حفظ می کنند و دفاع خود را به تاخیر می اندازند مفید است، اما تعداد این شمشیربازها امروزه کمتر و کمتر شده است. امروزه فریب با توجه به این نکته که مدافع قصد همکاری در زمان بندی و انتخاب دفاع را ندارد، باید پویا تر باشد.



مواقعی وجود دارد که استفاده از یک فریب با دست کاملاً راست در فلوره مفید واقع می شود. مایکل مارکس، عضو چند دوره تیم المپیک و مربی تیم ملی، احساس می کند که دست راست کامل باید در حمله با سرعت بالا و با درگیر کردن کل دست استفاده شود. ردکن با حرکت سریع انگشتان دست در نزدیکی انتهای حمله انجام می شود. این روش از نظر منطقی معقول است، زیرا که شمشیرباز رقابتی فریب را خیلی سریع اجرا می کند، و در مقابل مدافع کمتر به یک دفاع "برنامه ریزی شده" می پردازد و بیشتر به دفاع "غریزی" یا "از روی ترس" پناه می برد، که همیشه درست هم هست.

چه وقت به اهمیت چگونه است

هنگام اجرای یک فریب-ردکن، چه موقع حرکت بسیار مهم است. "زمان" حرکت فریب را می توان در کلمه "غافلگیری" خلاصه کرد. ایجاد غافلگیری به تنهایی ارزش یک بحث مفصلی را دارد، اما من در اینجا به تنها چند نظر می پردازم. غافلگیری زمانی رخ می دهد که انتظارات حریف (توانایی او در پیش بینی اقدام بعدی حریف) مخدوش یا تغییر یابد. بین منحصر به فرد بودن فریب (یا میزان تغییر) ارائه شده به حریف، و توانایی او در کنار آمدن رابطه وجود دارد. در اصل، غافلگیری نتیجه نهایی پیش بینی هایی است که شکست می خورند.

حرکات فریب می توانند بر دو نوع باشند: اتکی که حریف انتظار شکست آن را دارد، و اتکی که می توان برتری خود را با مانور دادن پیاده کرد. این مورد اغلب در حرکات فریب-تمپویی مشاهده می شود، و همچنین در جواب هایی که برای شکست دادن تلاش حریف برای یافتن تیغه و کونترپیوست، با یک یا چند فریب انجام می شود. اجرای این فریب ها به موارد زیر متکی است:

- مهارت تکنیکی
- پیش بینی اتفاقات (محیط تاکتیکی قابل پیش بینی)
- اعتقاد بر اینکه حریف پیش بینی "درست" را انجام داده و به سرعت بر اساس آن عمل کند.

نوع دوم فریب باعث قطع رابطه بین پیش بینی و تصمیم گیری می شود. آن غیر منتظره است و باعث "یکه خوردن" می شود که یا سبب فلج شدن عکس العمل حریف شده، یا باعث واکنش بیش از حد او می شود. با این ذهنیت، غافلگیری از طریق موارد زیر به وجود می آید:

- تغییر جهت پیش بینی نشده
- تغییر سرعت
- تغییرات ناگهانی و چشمگیر در موقعیت تیغه

شناسایی های مقدماتی در طول بازی می تواند به شاگرد کمک کند تا واکنش حریف را در یک موقعیت خاص پیش بینی کند. هر یک از سلاح ها بستگی به میزان تمرین ورزشکار در سلاح مورد نظر، پاسخ های منحصر به فردی را به بازیکنان القا می کند. برای شمشیربازان غیر ماهر، یکه خوردن در تمام سلاح ها، وقتی که غافلگیری با یک فریب قوی انجام شود، ممکن است به ایجاد یک ضربه (یا ضربه برشی در سابر) منجر شود. در فلوره و سابر، شمشیربازهای ماهر این واکنش ها را "مفید" نمی دانند. با این حال، در اِپه، ضد حمله هنگام غافلگیری، هنوز یک پاسخ مفید در برابر یکه خوردن می باشد. پاسخ های احتمالی به یک فریب قوی در سطح همسالان شمشیرباز باید توسط شما شناخته شده و آموزش داده شود.



غافلگیری وقتی کامل تر می شود که توجه حریف جایی غیر از محل تهدید قریب الوقوع باشد، مانند موقعی که حریف در حال آماده سازی اتک خود هست، برگشت به گارد پس از اتکی که به تازگی شکست خورده است، یا موقع اجرای حرکات شناسایی اولیه خود شمشیرباز. این همان زمانی است که شاگرد باید برای دستیابی به فاصله مناسب برای ضربه زدن، متمرکز شود. در بعضی مواقع، این فاصله همان فاصله تک تکپویی هست، و شاگرد در انجام یک اتک ساده آزاد است. در بیشتر مواقع، شاگرد شرایط کامل مورد نیاز برای اجرای یک اتک ساده را، بدست نمی آورد، بنابراین برای زدن ضربه خود باید یک فریب یا مجموعه ای از فریب ها را اجرا کند.

شاگرد قبل از ایجاد یک فریب، همراه با فاصله آمادگی، می تواند چند حرکت حمله وری به تیغه را اجرا کند، مانند، بتمان های قدرتمند، گرفتن ناگهانی تیغه، یا تغییر مسیر درگیری. اینها همه می توانند ترس شدید حریف را تحریک کنید.

"چگونگی" یک حرکت فریب

مربیان معمولاً در تدریس فریب و ردکن به شاگردان خود می گویند که ابتدا اتکی را شروع کنند، بعد دفاع را "ببینند"، و با ردکن از دفاع فرار کنند. این توصیه در واقع با یک حمله "شناور" یا "چشم به راه" همراه است. دو مورد این توصیه را از مفید بودن آن در فلوره و سابر امروزی جلوگیری می کند: سرعت واکنش شمشیربازی مدرن، و استفاده از دفاع های پیشگیرانه و برهم زننده برای از بین بردن اتک. اِپه مدرن نیز از برخی از این گرفتاری ها رنج می برد، به این دلیل که حرکات تیغه برهم زننده، بازدارنده و مزاحم بسیار زیادی بکار می رود تا در رویکرد بازیکن برای رسیدن بدون مانع به حریف را مختل کند.

شمشیرباز مدرن اکنون، به دلیل محدودیت های ایجاد شده توسط واکنش حریف، و قوانین حق تقدم (در مورد فلوره و سابر)، سعی دارد تیغه را هرچه دیرتر در معرض بازی قرار دهد، و یا اینکه یک ضد حمله یا یک اتک روی آمادگی را بعنوان پیش درآمد آماده کند (در مورد هر دوی فلوره، سابر و همچنین اپه). امروزه هدف در این سه سلاح برانگیختن دفاع بصورت منفعلانه نیست، بلکه تحمیل دفاع بصورت فعال به حریف با عرضه حرکات تیغه، سرعت و زمانبندی حرکت (ها) می باشد. با توجه به اطلاعاتی که شمشیرباز در اوایل بازی از طریق عملیات شناسایی خود به دست می آورد، ایده هایی در مورد زمانبندی حرکات حریف و دفاع های منتخب او به دست می آید. با این سرنخ ها، و با انجام یک سری حرکات اولیه خوب، شمشیرباز می فهمد که حریف چه زمانی احساس می کند که باید دفاع کند. دانستن زمان دفاع حریف به بازیکن این امکان را می دهد تا برنامه ردکن خود را بچیند.

همان طور که شمشیربازها در فاصله های نزدیک تر و نزدیک تر و با سرعت بیشتر بازی می کنند، زمان واکنش به یک فریب نیز کاهش می یابد. این باعث می شود که زمان قضاوت حریف درباره فریب کاهش یابد، و به این معنی است که فریب می تواند دقت کمتری داشته باشد. این تا حدودی با تمایل مدافع به زودتر دفاع کردن جبران می شود، که به مهاجم فرصت بیشتری می دهد تا چندین ترفند ارائه دهد. با این حال، افزایش سرعت دفاع (و مساحتی که باید برای جلوگیری از اتک مهاجم پوشش دهد) به این معنی است که نیروی جنبشی دفاع افزایش می یابد، و این باعث کاهش تعداد دفاع قابل انجام در یک زمان مشخص می شود، و احتمال اینکه مدافع نتواند بر شتاب خود غلبه کند افزایش می یابد، مخصوصا اگر او مجبور باشد که دفاع زود هنگامی را اجرا کند. حرکات فریب با تغییرات قدرتمند انرژی در پیشروی و عرضه تیغه اجرا می شوند، که حریف باید به آنها پاسخ دهد، یا اینکه توسط مهاجم به پایان برسد.



یک شمشیرباز چه زمانی باید فریب را اجرا کند؟ اگر شمشیرباز به اندازه کافی نزدیک و سریع باشد تا بتواند با یک اتک ساده ضربه بزند، هیچ دلیلی برای فریب وجود ندارد. مشکل یک مسئله ساده است: پوینت شمشیرباز در نقطه B است. هدف دور حریف X می باشد. تیغه حریف در نقطه A است و می تواند در زمان t از نقطه A به X حرکت کند. اگر شمشیرباز قادر باشد پوینت خود را از نقطه B حرکت دهد و فاصله تا X را در کمتر از t طی کند، بنابراین شمشیرباز باید اتک مستقیمی را اجرا کند. اگر شمشیرباز نتواند اتک را در کمتر از t انجام دهد، باید تلاش کند تا فاصله تا X را با یک حرکت فریب کاهش دهد، یا اینکه t را افزایش دهد، و یا هر دوی آنها. یک فریب در واقع با نزدیک کردن پوینت شمشیرباز به سمت هدف و افزایش زمان لازم برای حریف برای یافتن تیغه مهاجم، هر دو این محدودیت ها را تحت تأثیر قرار می دهد. این کار در تمرین ساده است. اما در واقعیت یک بازی انجام این کار بسیار دشوارتر است.