

تمپوی اِپه (۱)

ترجمه: عباسعلی فاریابی (۱۳۹۹/۸/۸)

تمپوهای مهم و حساس

در شمشیربازی کلاسیک ایتالیا، تمپو را بعنوان حرکات تیغه تعریف می کردند. یک دفاع و یک جواب جداگانه دو تمپو شمرده می شدند - *dui tempo* - اولی یک حرکت، سپس حرکت بعدی. اگر شمشیرباز یک ضدمحملهٔ اپوزه انجام می داد (که در آن دفاع و جواب با هم اتفاق می افتد) به آن تمپوی *stesso* یا تک تمپو گفته می شد. با توجه به اینکه کارپا در مکاتب کلاسیک به دلیل ثبات روی زمین و طبق سنت محدود بود، بنابراین این تعاریف تمپو تیغه محور بود. با این حال، در شمشیربازی مدرن، تعریف تمپو تغییر کرده است و علاوه بر عملکرد تیغه، عوامل زیادی را نیز شامل می شود. امروزه شمشیربازی دچار تکامل شده و تعریف تمپو نیز همراه با آن به تکامل رسیده است.



"تمپو" کلمه ای است بسیار گیج کننده، و در شمشیربازی به طرق مختلف از آن استفاده می شود. هنگامی که من در مورد "تمپو" بحث می کنم، سعی می کنم بیشتر رابطهٔ بین فاصله، سرعت و تکنیک را توصیف کنم. (بیشتر مطالب سه پاراگراف بعدی در مورد تمپو از مقاله های درک تمپو و اهمیت پریاسیون که در این وب سایت منتشر شده، اقتباس شده است. لطفاً برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد تمپو به این مقاله ها مراجعه کنید.) این تعریف از "تمپو" با برخی از تعاریف متن ها متفاوت است، که "تمپو" را به معنی سرعت اجرای یا ریتم یک حرکت در ارتباط با سایر حرکات تعریف می شود. استفاده از "تمپو" در این سند دامنه دارتر است. وقتی ما فقط در مورد سرعت حرکت صحبت می کنیم، این سرعت باید در متن حرکت باشد. اجرای سریع یک حرکت شمشیربازی در یک مسافت طولانی تا یک هدف، ممکن است زمان آن نسبت به اجرای کندتر همان حرکت در فاصلهٔ نزدیک تر، بیشتر طول بکشد. مهارت های فنی خوب به معنای در دست داشتن مسیرهای کارآمدتر به سمت هدف (با تیغه و پا) می باشد که به این معنی است که شروع حرکت توسط حریف خیلی دیر درک می شود و فرار از آن دشوارتر است. کارپا و کار تیغه نرم و روان به این معنی است که شمشیرباز می تواند با پنهان کردن شروع حرکات خود، مسافت/زمان بیشتری از حریف بدزد. همهٔ اینها باعث می شود که یک شمشیرباز خوب بتواند حرکات خود را در زمان کوتاه تر از یک شمشیرباز ضعیف تر انجام دهد، حتی اگر فاصلهٔ آنها تا اهداف مربوطه قابل مقایسه باشد.

هدف از شمشیربازی قرار دادن بازیکن در موقعیت **زمان / فاصله = تمپو** برتر نسبت به حریف می باشد، تشخیص برتری رخ داده (یا در شرف وقوع)، و استفاده از این مزیت به نفع خود بازیکن است. در حالت ایده آل، وظیفهٔ شمشیرباز این است که تا جایی که بتواند با ساده ترین حرکت ممکن به حریف ضربه بزند بدون اینکه حریف قادر به عکس العمل باشد. ما این را به عنوان "**وضعیت تک تمپویی**" تعریف می کنیم.

چرا ما اصلاً در مورد مفهوم تمپو بحث می‌کنیم؟ در همهٔ سلاح‌ها، حرکات امتیاز گیرنده با ایجاد تغییر در فاصله و لحظات خاصی در زمان اتفاق می‌افتند، هنگامی که یک شمشیرباز در رابطه بین فاصله و زمان برتری بیشتری نسبت به شمشیرباز دیگر پیدا می‌کند. امروزه ایه دیگر بعنوان بازی مهارت تیغه شناخته نمی‌شود، بلکه یک مسابقه رقابتی بین تمپوهاست. بنابراین درک تمپو برای درک ایه بسیار مهم است.

آخرین عامل ایجاد وضعیت تک تمپویی، **غافلگیری** است. ساده‌ترین تعریف برای غافلگیری "**انجام کارهای غیرمنتظره**" یا "**بهم ریختن انتظارات**" حریف است. یک شمشیرباز مدافع ممکن است از سرعت و توانایی فنی بالاتری برخوردار باشد، اما اگر بوسیلهٔ یک حرکت تهاجمی غافلگیر شود، مدافع ممکن است برای تفسیر عملکرد مهاجم با مشکل برخورد کند، و در انتخاب پاسخ مناسب تأخیر داشته باشد. این تأخیر باعث می‌شود موفقیت بیشتر حرکت تهاجمی می‌شود. در واقع، حریف در حالی که هنوز در حال فکر کردن است مورد اصابت قرار می‌گیرد.



اگر از **فاصله، سرعت، تکنیک و غافلگیری** در تعریف تمپو از طرف مهاجم استفاده شود، این عوامل نیز تمپوی مدافع را تعریف می‌کند. حرکات دفاعی تیغه، سرعت و تغییر مسافت - همراه با توانایی های فنی مدافع و آگاهی از وضعیت تاکتیکی - همه عواملی مهمی هستند که تعیین می‌کنند آیا مدافع می‌تواند مهاجم را از تمپوی مناسب محروم کند و از خوردن ضربه خود جلوگیری کند.

در سلاح‌های سنتی (فلوره و سابر)، حق تقدم به یک شمشیر باز - مهاجم - اولویت می‌دهد تا در جستجوی لحظهٔ صحیحی برای به پایان رساندن اتک باشد. مدافع در حرکات خود محدود است و (تا حدی) در پاسخ‌های خود قابل پیش بینی می‌باشد. در سلاح‌های دارای حق تقدم، نقش مهاجم و مدافع تا زمانی که کسی مورد اصابت قرار نگیرد، ادامه می‌یابد، یا تا زمانی که مدافع حق تقدم را از مهاجم "می‌گیرد"، که نقش‌ها برعکس می‌شوند (که ممکن است به روش‌های مختلف انجام شود، و ورود به این بحث در اینجا زیاد مهم نیست).

در ایه، نقش "مهاجم" و "مدافع" به طور ضعیفی ترسیم شده است. عدم وجود اولویت در ایه باعث می‌شود که هر دو شمشیرباز آزاد باشند تا به دنبال لحظه‌ای مناسب برای ضربه زنی، بدون در نظر گرفتن اینکه چه کسی "مهاجم" یا "مدافع" هست، باشند. اولین حرکت باعث بدست گرفتن ابتکار عمل می‌شود، اما از مهاجم "محافظت" نمی‌کند و یا مدافع را در انتخاب حرکات خود محدود نمی‌کند. به همین دلیل، حرکت‌های تهاجمی خطر بیشتری برای شمشیرباز ایه ایجاد می‌کند. از لحاظ تاریخی، ایه سلاحی محتاطانه بوده است، که با بازوی باز بازی می‌شد، به گونه‌ای که پیونت برای اتک کننده تهدید کننده و بازدارنده بوده است. شمشیربازان به ضربه زدن به دور گارد شمشیر حریف یا کنترل تیغهٔ او با حرکات خوب و ماهرانهٔ تیغه اعتماد می‌کردند. و روی ضربه به هدف‌های جلوتر تأکید می‌شد.

شمشیربازهای مدرن بسیاری از این استراتژی‌های کلاسیک را نادیده می‌گیرند. تیغه‌های آنها موقع نشستن روی گارد به خوبی عقب گرفته می‌شود، و به اهداف کم عمق و عمیق اتک می‌کنند. امیل بک - مربی مرحوم Tauberbischofsheim - تخمین زده است که امروزه به طور کلی ۸۰٪ از تمام ضربه‌ها به بدن وارد می‌شوند. ایهٔ مدرن به این صورت تعریف می‌شود که دو بازیکن در حال مانور هستند تا حریف خود را به یک خطای تمپو جلب کنند. غالباً ضربه‌ها تک چراغی هستند، که در آن یکی از شمشیربازها طوری تمپو را "می‌دزدد" که حریف قادر نیست به موقع یک ضربه انجام دهد تا دو چراغ آپاره روشن شود.

در دهه هشتاد، یوهان هارمبورگ نشان داد که ایه می تواند خیلی نزدیک تر و سریع تر بازی شود، بطوری که مهاجم با کارپای تهاجمی شدید و حرکات قدرتمند از خود کردن تیغه، زمان را از مدافع "بدزد". در حالی که بسیاری از شمشیربازها از راهکارهای کتاب Epee 2.0 پیروی می کردند، اما بیشتر آنچه در مورد ایه تا به حال نوشته شده است، به مفاهیم این "الگو" جدید اشاره نمی کند.



با تعریف "تمپو" به عنوان **رابطه بین میزان حرکت یک شمشیر باز، فاصله تا هدف حریف، تکنیک، و غافلگیری**، از این یک کلمه توقع زیادی به وجود آمده است. امیدوارم که مثال های زیر، استفاده من از "تمپو" را واضح تر کند:

- شمشیربازی به اندازه یک حمله از حریف فاصله دارد و در مسیر بالایی روی گارد نشسته است. شمشیرباز حمله می کند و حریف اтак را دفاع می کند و با ریپوست ضربه می زند. حمله غالباً به عنوان یک حرکت پای "تک تمپویی" تعریف می شود، اما به دلیل فاصله، تمپوی واقعی آن خیلی طولانی تر از آن بود که شمشیرباز ضربه خود را بطور مستقیم بزند. مهاجم تمپوی (فاصله/میزان سرعت/تکنیک) بسیار طولانی تری نسبت به مدافع داشت، و حمله متوقف شد.
- همان وضعیت را در نظر بگیرید که تیغه حریف در مسیر پایینی گارد نگه داشته شده است. این بار شمشیرباز حمله می کند و قبل از اینکه حریف بتواند دفاع کند، شمشیرباز ضربه خود را می زند. شمشیرباز مهاجم سریع تر یا نزدیک تر نشده است، اما به دلیل تغییر در موقعیت تیغه حریف، وضعیت تمپو به نفع مهاجم تغییر کرده است. افزایش زمان لازم برای ایجاد دفاع از وضعیت عدم درگیری حریف باعث شد تا اтак به ثمر برسد.
- شمشیرباز با حریف فاصله دارد، اما هنوز در توانایی دستیابی به حریف با حمله است - اگرچه به اندازه کافی نزدیک نیست تا بتواند دفاع حریف را شکست دهد. شمشیرباز حمله را شروع می کند. حریف - با دیدن شروع حمله - یک دفاع را آغاز می کند. شمشیرباز دفاع را فریب می دهد و امتیاز می گیرد. در این مثال، شمشیرباز می فهمد که وضعیت تک تمپویی وجود ندارد، و شمشیرباز دفاع حریف را پیش بینی می کند. شمشیرباز در حالی که فاصله مورد نیاز برای ضربه زنی را می پوشاند، یک اтак دو تمپویی را اجرا می کند (فریب و ردکن).
- حریف به شمشیرباز اтак می کند، و شمشیرباز دفاع می کند. همان طور که شمشیرباز دفاع می کند، حریف شروع به برگشتن به گارد می کند. شمشیرباز می فهمد که زیاد شدن فاصله با حریف اجازه ریپوست مستقیم ساده را نخواهد داد. او بجای اجرای ریپوست مستقیم، تیغه حریف را بایند (حرکت مورب تیغه از بالا به پایین یا بالعکس) می کند و حمله ای را اجرا می کند، و تیغه حریف را با بیش از یک تمپو برای ضربه زدن "حمل" می کند. کنترل تیغه با تمپوی طولانی تر شانس رمیز، دفاع یا ضد حمله را از حریف می گیرد.

- آخرین مثال: یک شمشیرباز بسیار نزدیک به حریف در حال حرکت است. حریف یک قدم کاذب به جلو برمی دارد، و شمشیرباز برای انجام یک اتک مستقیم حمله می کند. با این حال، حریف در حال عقب نشینی است. آنچه باید یک اتک کوتاه باشد، برای رسیدن به هدف، به یک اتک بلندتر تبدیل می شود. با این حال، قبل از این اتفاق، حریف - به دلیل اینکه فضا به جای بسته شدن در حال باز شدن هست - وقت دارد تا یک ضد حمله روی اتک انجام دهد.

اینها نمونه های ساده ای هستند، اما باید مفهوم را نشان داده باشند. تمپو یک فاصله یا سرعت تعیین شده نیست بلکه یک رابطه پیچیده تر است. برای هر شمشیرباز، هدف این است که بتواند با ساده ترین حرکت ممکن، در زمان درست و در فاصله صحیح یک ضربه ایجاد کند. این بدان معناست که حرکت های تک تمپویی همیشه نسبت به حرکات چند تمپویی ارجح تر هستند، و اتک ها نباید چند تمپویی بشوند، مگر اینکه شمشیرباز **تیغه حریف را بصورت فعال یا منفعلانه کنترل** کند.

اگر هر دو شمشیرباز تقریباً از سطح فنی و سرعت بدنی یکسانی برخوردار باشند، ضربه های بدست آمده به یک مسابقه بین مهارت های کنترل مسافت و غافلگیری هر دو شمشیرباز تبدیل می شود. هر کسی اول در کنترل فاصله موفق شود، و تشخیص دهد که این کار را انجام داده است، ضربه را به موقع خواهد زد.



تمپوی ایه و فاصله

از ویژگی های قدرتمند ایه وجود حداقل دو فاصله مشخص با توجه به هدف تعیین شده برای شمشیرباز جهت ضربه زنی، می باشد. **هدف های جلویی دست و پا:** هر دو نزدیک (نسبتاً) به شمشیرباز هستند، اما هر دو کوچک اند، به راحتی قابل دفاع هستند، و به سرعت حرکت می کنند. ضربه زدن به **تنه** راحت تر است اما فاصله آن از دست یا پا بیشتر می باشد. دستیابی به موقعیت تک تمپویی برای زدن دست یا پای حریف آسان است، اما این نوع اتک اغلب ناکام می ماند. نتیجه اتک به بدن مطمئن می باشد، اما ضربه زنی به یک هدف عمیق به معنای نفوذ به مسافت/زمان بیشتر است، که مهاجم را در معرض ضد حمله یا دفاع و جواب قرار می دهد.

بنابراین، در کنار انتخاب فاصله مناسب، شمشیرباز باید هدف مناسب برای آن فاصله را نیز گزینش کند. به دلیل چندگانه بودن، هدف ایه از این نظر منحصر به فرد است، زیرا یک شمشیرباز می تواند بطور هم زمان هم نزدیک باشد و هم خیلی دور، یا به دلیل اشتباه محاسبه ای خود بازیکن، یا به سبب یک تغییر غیرمنتظره در فاصله توسط حریف. هنگامی که فاصله تا هدف نزدیک (دست یا پا) بیش از حد کم شود، شمشیرباز ممکن است خود را در یک "منطقه مرده" ببیند، اما برای ضربه زنی راحت به یک هدف عمیق تر بسیار دور باشد. در این حالت، شمشیرباز در مقابل حریف بسیار آسیب پذیر خواهد بود. آرنج یا ران در این وضعیت اهداف طبیعی هستند، اما یا ضربه زدن به آنها دشوار است، یا برای یک ضد حمله آسان، نیاز به باز کردن مسیرهای بالایی مهاجم دارد.

راه حل کلاسیک این است که در این شرایط، به شمشیرباز مبتدی بیاموزید که به آرنج رمیز کند. با این حال، این حرکت نیاز به کنترل پوینت دارد. بیشتر ایه ایست های مبتدی در این شرایط به راحتی به بدن رمیز می کنند.



کارپای ایه

ویژگی ایه رقص پای کنترل شده و سریع آن است. این کارپا اجازه می دهد تا مانور شمشیرباز به صورت بسیار نرم و غیر قابل پیش بینی باشد به گونه ای که بتوان تغییرات بسیار سریع در جهت و سرعت را ایجاد کرد. از آنجایی که قضاوت در مورد تمپو در ایه قطعی است (آپاره تعیین می کند که شمشیرباز "برنده تمپو" شده است یا نه) بنابراین تغییر جهت سریع برای بهره برداری از سوراخ های هدف حریف، یا فرار از تلاش حریف برای ضربه زنی ضروری است.

این رقص پا و حرکات پرشی است که منجر به گارد نیم حمله ای متمایز بسیاری از ایه ایست ها شده است. گارد پایین عضلات چهار سر ران را برای حرکت سریع آماده می کند، و مرکز ثقل پایین اطمینان می دهد که شمشیرباز از تعادل خارج نخواهد شد.

کارپا با توجه به نقش، به سه نوع جداگانه تقسیم می شود:

۱. کارپای مانوری
۲. کارپای آمادگی
۳. کارپای تهاجمی

کارپای مانوری برای یک ایه ایست کارپای "جاگیری" محسوب می شود. در سطح مبتدی/متوسط این کارپا باعث می شود که شمشیرباز در یک فاصله امن قرار گیرد. شمشیربازهای مبتدی از خارج از فاصله کارپای مانوری اتک می کنند، البته قبل از آن یک حرکت آمادگی تیغه انجام می دهند. یک حرکت آمادگی تیغه اغلب در مقابل همسالان مبتدی کافی است، اما در برابر بازیکنان آموزش دیده مناسب نیست. اغلب این اتک ها، به دلیل عدم وجود کارپای آمادگی، با شکست روبرو می شوند، و شمشیربازهای مبتدی تا متوسط به ضربه زنی با رمیزهای ناگهانی، یا درگیری های بدون برنامه، یا کار با تیغه اضافی متوسل می شوند.

شمشیربازی های پیشرفته تر، از مانور پا برای کشف عکس العمل ها و واکنش های حریف استفاده می کنند (در این زمان، این کار بیشتر به کارپای آمادگی شبیه می شود). این برنامه اکتشاف بخشی از حرکت آمادگی برای اتک نیست، بلکه راهی برای تحرک در حین تهیه نقشه عملیاتی است.

کارپای آمادگی تلاشی فعال برای یافتن تمپو می باشد. هرچه شمشیرباز بهتر باشد، زمان کمتری برای مانور و زمان بیشتر برای آمادگی صرف می کند. آنگاه تفاوت این دو نوع کارپا کم رنگ می شود، و سپس از بین می رود. در سطح پیشرفته، کارپای شمشیرباز در درجه اول آمادگی است، مگر اینکه بازیکن به طور فعال اتک کند. شمشیرباز پیشرفته با استفاده از حرکت پای سیال و متعادل، با کارپا به موقعیت های تک تمپویی می رسد، و در عین حال همین موقعیت ها را از حریف نیز می گیرد. شمشیرباز موفق در هر مرحله از آمادگی خود به پتانسیل اتک یا اجرای دفاع می رسد.

کارپای تهاجمی دقیقاً همان کارپایی است که فاصله باقی مانده تا حریف برای ضربه زنی را پوشش می دهد. کارپای تهاجمی اغلب کوتاه، انفجاری، و مسافت باقی مانده تا هدف را پوشش می دهد. برای موثر بودن، کارپای تهاجمی اغلب سریع تر از دو نوع دیگر کارپا است (به یاد داشته باشید، به لطف طبیعت ایه، عقب نشینی را می توان بعنوان کارپای "تهاجمی" دانست، و لازم نیست سریع تر از کارپای آمادگی قبل از آن اجرا شود). شمشیرباز - با مانور یا آمادگی با سرعت کمتری نسبت به اتک خود - اطمینان حاصل می کند که سرعت کارپای تهاجمی حداکثر شتاب را از نظر حریف خواهد داشت. کارپای تهاجمی با تعادل شمشیرباز و آمادگی برای از سرگیری اتک یا فرار از اتک حریف به پایان می رسد (این شرایط در فلش ضروری نیست، زیرا در این کارپا بازیکن از حریف عبور می کند).



تمپو در اتک

کارپای آمادگی باید به ایجاد یک وضعیت تک تمپویی به شاگرد کمک کند، آنگاه کارپای تهاجمی می تواند از این وضعیت در اتک واقعی استفاده کند. حرکات تیغه می تواند برای کمک به ایجاد تمپو استفاده شود، به عنوان مثال، بتمان زدن برای باز کردن هدف. کنترل تیغه حریف همچنین می تواند از شمشیرباز "محافظت کند" زیرا آن می تواند فاصله های بیش از فاصله تک تمپویی را ببندد. در همه موارد، هدف این است که از هرگونه ترکیب مطلوب زمان/مسافت - یک تمپو - برای انجام یک حرکت دفاعی تیغه، یا باز کردن فاصله برای یک حرکت دفاعی یا کونتر تیغه، از حریف گرفته شود.

شمشیرباز می تواند یک وضعیت تک تمپویی را بصورت فعال یا منفعلانه ایجاد کند. برای ایجاد تمپوی فعال، شمشیرباز یک قطعه (یا چند قطعه) کارپا را اجرا می کند تا فاصله را با حرکات تیغه مربوطه، با توجه به نیاز، ببندد. ساده ترین مثال اجرای یک قدم جلو (آمادگی) به سوی حریفی که هیچ واکنشی نشان نمی دهد. قدم جلو، شمشیرباز را به اندازه کافی نزدیک می کند تا بتواند یک حمله مستقیم (کارپای تهاجمی) به هدف مورد نظر خود اجرا کند. برای ایجاد یک موقعیت تک تمپویی منفعلانه، شمشیرباز به حریف اجازه می دهد تا فضا را ببندد. به عنوان مثال: شمشیرباز توسط حریف به عقب رانده می شود. روی یکی از قدم جلوهای حریف، شمشیرباز از عقب نشینی می ایستد، بدین ترتیب نیروی جنبشی بدن حریف او را به اندازه کافی نزدیک می کند تا شمشیرباز با یک حمله مستقیم به ضربه برسد.



البته سرعت تمپو از حریف به ندرت به این راحتی ها می باشد. شمشیرباز برای دستیابی به وضعیت امتیازگیری باید بیش از یک قدم جلو تلاش کند. شمشیرباز برای به دست گرفتن تمپو چندین گزینه دارد:

۱. **ایجاد یک الگو و شکستن آن.** یکی از ساده ترین راه ها برای بدست آوردن تمپوی فعال ایجاد سازه ای از مکث و قدم های منظم است، مانند قدم جلو، (مکث)، قدم عقب و سپس شکستن آن سازه با قدم جلو، قدم جلو، مکث می تواند بخشی از سازه، یا راهی برای برهم زدن سازه در چشم حریف باشد.

۲. **شکستن سازه حریف.** از آن سو، سازه کارپای حریف نیز می تواند به همین ترتیب مورد استفاده قرار گیرد. حریف در حال ایجاد سازه زیر است: قدم عقب، قدم جلو، (مکث). شمشیرباز با قدم عقب حریف قدم جلو می آید، اما پس از قدم جلو حریف قدم جلو می آید، فاصله را به سرعت می بندد و غافلگیری ایجاد می کند. کارپای تهاجمی توسط شمشیرباز (یک قدم جلوی دیگر یا یک حمله) نیز نتیجه خواهد داشت.

۳. **تغییر سرعت یا اندازه کار پا ، یا هر دو.** شمشیرباز با سرعت آهسته و ثابت در حال پیشروی است. حریف فاصله را حفظ می کند. به طور ناگهانی، شمشیرباز سرعت خود را برای بستن فضا تسریع می کند. در حالی که حریف فضای راحتی را برای خودش حفظ می کند، شمشیرباز بطور متناوب می تواند از قدم جلوهای یک اندازه استفاده کند. بدون اینکه حریف متوجه شود، شمشیرباز هنگام قدم جلو، پای عقب را به پاشنه پای جلو نزدیک تر می کند، و از این موقعیت برای رسیدن به ضربه، حمله می کند.

۴. **استفاده از کارپای فریبنده.** انواع مختلفی از کار پا وجود دارد که توانایی درون ساختاری سرعت تمپو را دارا هستند، مانند نیم قدم، پرش، و سریدن. استفاده از این قدم ها، به جای یک قدم جلو یا قدم عقب، می تواند در پنهان کردن تغییرات فاصله به شمشیرباز کمک کند. آنها همچنین می توانند ریتم گام ها یا سازه ها را تغییر دهند. به عنوان مثال، یک نیمه قدم عقب ممکن است حریف را فریب دهد تا یک گام کامل بردارد که او را به یک موقعیت تک تمپویی می کشاند، و به شمشیرباز کمک کند تا به ضربه برسد.

در دو حالت اول، حریف بصورت "موتور وار" تنظیم می شود تا یک سازه یا یک حرکت را ادامه دهد. شمشیرباز از تکانه جنبشی حریف علیه خودش استفاده می کند. در حالت سوم و چهارم، شمشیرباز حریف را غافلگیر می کند، یا او را با یک وضعیت ناگهانی غیر منتظره فلج می کند و یا تغییر فاصله را پنهان می کند. در همه موارد، کارپای سرعت کننده تمپو باید این شرایط را برآورده کند:

۱. شروع کارپا باید **از دید حریف پنهان** باشد.
۲. کارپا باید اطمینان دهد که شمشیرباز در فاصله مناسب از حریف قرار می گیرد - **باید زمان / مسافت را بدزدد.**
۳. شمشیرباز باید **همراه با تعادل** کار حرکت آمادگی پا را خاتمه دهد و آماده اجرای حرکت آمادگی دوم باشد (در صورت لزوم)، یا آماده فرار باشد (اگر حرکت برای بیرون کشیدن اتک حریف انجام شده باشد)، یا اتک خود شمشیرباز را اجرا کند.
۴. کارپا در طی حرکت آمادگی باید **قابلیت تغییر جهت** (به جلو یا عقب) هنگام تصمیم گیری را داشته باشد، و پایان آن همراه با تعادل شمشیرباز باشد.

په ایست های مدرن به طور کلی درست در خارج از فاصله تک تمپویی و هدف های جلوی حریف بازی می کنند. کارهای آمادگی پا تنها به پرش های سریع یا قدم جلو با اتک به مچ دست، دست، یا پا محدود می شود. اتک به هدف جلوی حریف می تواند آمادگی باشد. این اتک های به هدف های جلو ممکن است برای گشودن مسیر اتک به اهداف عمیق تر، یافتن نقطه ضعف در دفاع حریف، یا تشویق حریف برای اشتباه در کار تیغه یا فاصله باشد تا شمشیرباز بتواند از آن بهره ببرد. حرکات تعقیبی انجام شده ممکن است به سمت هدف جلو هدایت یا به سمت هدف عمیق تر بدن/ران ادامه یابد.

اتک مستقیم به بدن حریف مستلزم آن است که در آمادگی اولیه، فروپاشی فاصله قابل توجهی وجود داشته باشد، یا اینکه شمشیرباز از تاکتیک یا تکنیکی استفاده کند که از ضد حمله یا عملکرد دفاعی حریف جلوگیری کند. حرکات برای رسیدن به هدف عمیق حریف دلالت بر این موارد می کند:

۱. آمادگی اولیه منجر به یک وضعیت تک تمپویی به هدف عمیق حریف شده است، یا حرکات حریف را محدود می کند تا احتمال وقوع چنین تمپوی مشابهی از طرف حریف را کم کنند (در مورد حرکات با قصد ثانویه).
۲. گزینه زمانی خوبی در جریان است: فاصله کم شده است یا در شرف فروپاشی است، یا می توان آن را فرو ریخت، و/یا تیغه مدافع خارج از موقعیت قرار دارد یا می توان آن را گرفتار و کنترل کرد.
۳. شمشیرباز در حالی که پوینت را به سوی هدف نشانه رفته است، اتک را آغاز می کند.

اگر مهاجم نیت خود را به اندازه کافی پنهان نکند، شمشیرباز مدافع می تواند به اندازه کافی عقب نشینی کند تا پوینت خود را بین خود و مهاجم حفظ کند، و هدف جلوی مهاجم را "تهدید" کند. اگر مهاجم بدون دقت به سوی بدن حریف برود، خطر اصابت کدوبل یا تک ضربه به مهاجم افزایش می یابد. اگر شمشیرباز بتواند حرکت آمادگی لازم را ایجاد کند که منجر به یک موقعیت تک تمپویی به بدن حریف بشود، و سپس دچار تردید شود، حریف می تواند با موقعیت تک تمپویی خودش موفق به زدن شمشیرباز بشود، یا از اتک فرار کند. یک از خطاهای معمول شمشیربازهای مبتدی این است که در موقعیت ضربه زنی به تنه قرار می گیرند، و سپس برای تهیه یک حرکت آمادگی اضافی (مانند یک حرکت فریب) وقت می گذارند، در صورتی که شمشیرباز باید اتک خود را تمام کند. **اجرای اتک دو تمپویی در وضعیت تک تمپویی به نادرستی اجرای اتک تک تمپویی در یک وضعیت دو تمپویی است.**



شمشیرباز می تواند سعی کند تیغه مدافع را هنگام آمادگی و/یا اتک کنترل کند. این کنترل می تواند بسیار فعال (با استفاده از بتمان، فشار، اپوزه، یا بایند) یا منفعل تر باشد (مانند فریبی که باعث یک دفاع می شود). هر یک از این ابزارها به مهاجم اجازه می دهد تا تمپویی که می تواند در آن با خیال راحت به اتک خود برسد، طولانی تر کند. حتی در این صورت، مهاجم باید به سرعت به فضای نهایی هدف نفوذ کند، در غیر این صورت مدافع می تواند از کندی شمشیرباز در اتمام اتک برای ایجاد یک دفاع یا ضد حمله استفاده کند.

در همه موارد، مهاجم باید، یا اتک را به ثمر برساند، یا تعادل کامل داشته باشد. در صورت عدم موفقیت اتک، مهاجم باید آماده پاسخگویی به حرکت بعدی حریف شود و دفاع کند، و یا اتک خود را ادامه دهد.

(... ادامه دارد)