

ملزومات ذاتی ورزش شمشیربازی (۵)

کار با تیغه

ترجمه: عباسعلی فاریابی (۱۴۰۰/۴/۳۰)

کار با تیغه می تواند به بهترین وجه بعنوان حرکات تیغه سلاح تعریف شود که از طریق گرفتن دسته سلاحه و تحت تأثیر انگشتان، مچ دست، بازو و بدن ایجاد می شود. لازم به یادآوری است که سلاح با کمک پاها به سوی هدف روانه شده و سپس به عقب کشیده می شود، البته با چند مورد استثنا. استحکام قبضه شمشیرباز هنگام بدست گرفتن سلاحه به دو ملاحظه مهم بستگی دارد:

اول، به نوع دسته - فرانسوی، ایتالیایی یا هفتیری.

دوم، سبک مکتب خاصی که توسط فرد شمشیرباز شخصی سازی می شود.



در سیستم فرانسوی قبضه شمشیر با استفاده از انگشت اشاره و انگشت شست دست مسلح (انگشت های هدایت کننده) کنترل و از انگشتان باقیمانده (کمک ها) برای ایجاد تعادل بیشتر استفاده می شود. در سیستم ایتالیایی، بستگی به اندازه قسمت صاف تیغه شمشیر نزدیک دسته (ricasso - ایتالیایی)، یا از انگشت اشاره و انگشت شست یا از انگشت اشاره، انگشت میانی و انگشت شست با تأثیر کمتری از کمک ها استفاده می شود. انتهای پایانی دسته (باتون) نیز توسط یک تسمه به مچ دست بسته می شود که بطور کلی انگشتان، دست و مچ را بی حرکت می کند و بیشتر حرکت تیغه با آرنج حاصل می شود. این کار قدرت زیادی ایجاد می کند که اغلب با یک حرکت آمادگی پا همراه می شود. در مورد دسته های هفتیری، چندین نوع استاندارد با ویژگی های زیادی وجود دارد. آنچه در مورد دسته های هفتیری جالب توجه است این است که هنگام اجرای حرکت می توان از ترکیبی از حرکت انگشت ها، مچ دست و آرنج استفاده کرد که در واقع تقریباً ادغام تکاملی سیستم های کلاسیک فرانسه و ایتالیایی است.

موقعیت های کلاسیک بدست گرفتن سلاح یا **کف دست رو به بالا**، **کف دست رو به پایین** و یا **خنثی** می باشد (دست به سمت مسیر داخلی شمشیرباز باز می شود). در شمشیربازی مدرن بسیاری از مربیان موقعیت خنثی را برتر می دانند و می آموزند زیرا هنگام حرکت دست از وضعیت

رو به بالا یا رو به پایین کسری از ثانیه از دست می رود. نویسنده این مورد را ترجیح می دهد گرچه هنوز هم در آموزش استاندارد خود از وضعیت های رو به بالا و رو به پایین استفاده می کند.



۱. اولین کار اساسی با تیغه، **ضربه مستقیم** (coup droit - فرانسوی، botta dritta - ایتالیایی، Straight Thrust - انگلیسی) می باشد که در واقع پیش درآمد سایر حرکات تیغه است. اساساً ضربه مستقیم، یعنی حرکت تهاجمی سلاحی به سمت هدف حریف که تنها با راست شدن دست و بازو به عنوان سیستم رانش اجرا می شود. و برای موثر بودن باید در محدوده قابل توجه ضربه باشد. به طور خلاصه، ضربه مستقیم، در واقع، یک حرکت درگیرانه است که در ابتدای همه حرکاتی که حریف را با تیغه تهدید می کند، اجرا می شود. همان طور که قبلاً بحث شد، آن قبل از حمله اجرا می شود. ضربه مستقیم، بستگی به نزدیکی به حریف و شرایط تحمیلی درگیری، ممکن است شامل دست راست کاملاً کشیده یا دست جمع با درجات مختلف خمیدگی آرنج، بشود.
۲. دومین حرکت ضروری تیغه ترکیبی است. و شامل چهار حرکت **پریزدوفر** (prise de fer - فرانسوی، presa di ferro - ایتالیایی، takes of the Iron - انگلیسی) می باشد.

— اولین مورد **بایند** (liement - فرانسوی، riporto - ایتالیایی، bind - انگلیسی) است. چهار حرکت اصلی بایند از وضعیت های ۶، ۴، ۷ و ۸ اجرا می شود. با این وجود می توان بایند را از وضعیت های ۲، ۳، ۵ و تا حدی کمتر می توان آن را از وضعیت ۱ نیز اجرا کرد. امروزه بایند معمولاً بعنوان **انتقال مورب نیمه دایره ای تیغه** معرفی می شود.

— دومین مورد **کرویز** است (croise - فرانسوی، cross - انگلیسی). این در واقع یک مینی بایند است که معمولاً از وضعیت ۶ شروع می شود و تیغه را به وضعیت ۸ می برد. این روش کلی است که امروزه آموزش داده می شود، اما در گذشته این حرکت به سمت پایین یا بالا و همچنین از ۴ به ۸ و برعکس اجرا می شد. البته از ۶ به ۸ موثرترین و بیشترین قدرت کنترل را دارد. اصطلاح مدرن آن، **انتقال نیمه دایره ای عمودی تیغه**، می باشد.

— مورد سوم **آنولپمان** (envelopement - فرانسوی و انگلیسی) است. در این حرکت نوک تیغه متهاجم به دور گارد شمشیر حریف در یک دایره کوچک می چرخد و بطور همزمان تیغه حریف را در بر می گیرد و به دام می اندازد. در حالت ایده آل، حرکت باید بسیار کوچک و بسیار محکم باشد، و نوک تیغه متهاجم حرکت را از بالای گارد شمشیر حریف آغاز می کند و در همان موقعیت به پایان می رساند. چهار حرکت آنولپمان اصلی عبارتند، ۶، ۴، ۷ و ۸ است. البته می توان آن را از ۲، ۳، ۵ و تا حد کمتری از ۱ نیز گرفت. این حرکت بستگی به موقعیت نسبی تیغه ارائه شده توسط تیغه حریف، در جهت عقربه های ساعت یا خلاف جهت عقربه های ساعت اجرا می شود. هدف اصلی از این حرکت هدایت تیغه حریف در مستقیم ترین مسیر هدف خود

می باشد. (بیشتر آنولپمان های ۶ برای شمشیر باز راست دست در برابر یک شمشیر باز راست دست دیگر در جهت عقربه های ساعت اجرا می شود.) به عنوان مثال آنولپمان ۶ که برای مقابله با تیغه در وضعیت ۴ استفاده می شود. امروزه به آنولپمان انتقال دایره ای تیغه اطلاق می شود. به عنوان مثال به آنولپمان ۶، حرکت ۶ دایره ای، و آنولپمان ۴ به عنوان ۴ دایره ای، و غیره گفته می شود.

— مورد چهارم حرکت **اپوزه** (oppizizione - ایتالیایی، opposition - انگلیسی) است. این حرکت برای مقابله، سد کردن و کنار زدن تیغه حریف استفاده می شود. در اینجا نیز متداول ترین اپوزه ها ۶، ۴، ۷ و ۸ می باشد. اپوزه در وضعیت های ۲، ۳، ۵ و ۱ نیز استفاده می شود.

در اینجا توجه شما را به این نکته بسیار مهم جلب می کنیم که می توان هر یک از این چهار پریدووفر را به صورت تهاجمی، دفاعی و ضد حمله استفاده کرد. دفاع کردن، اتک کردن یا ضد حمله کردن با آنها می تواند به طرز عجیبی موثر باشد.



۳. سومین حرکت ضروری تیغه نیز ترکیبی است. و آن شامل چهار حرکت **اتک اوفر** (attack au fer - فرانسوی) می باشد.

— اولین مورد **بتمان** (battement - فرانسوی، battuta - ایتالیایی، beat - انگلیسی) است. و به معنای ضربه زدن به تیغه حریف می باشد. این حرکت یا به عنوان عامل حواس پرتی و یا به عنوان پیش درآمد یک حرکت دیگر می تواند مورد استفاده قرار گیرد. برای موثر بودن بتمان، آن باید با قسمت قوی تیغه (forte - فرانسوی) یا "مرکز کوبه ای" تیغه اجرا شود. ایده استفاده از مرکز تیغه از این واقعیت ناشی می شود که به دلیل جرم فیزیکی این نقطه و جفت شدن آن با حداکثر اینرسی حاصل از قوس پرتابی، می توان به حداکثر قدرت رسید. بتمان را می توان به صورت ترکیبی از هر یک از هشت موقعیت اجرا کرد که با توجه به موقعیت کلی و فاصله شمشیرباز اجرا کننده شلیک می شود. البته نمونه کلاسیک آن ۶ به ۴ یا ۴ به ۶ می باشد. قوی ترین بتمان ها از ۶ به ۴ و از ۶ به ۷ است.

— دومین مورد **فروپسمان** (froissement - فرانسوی، sforzo - ایتالیایی، expulsion - انگلیسی) است. آسان ترین فروپسمان برای تعریف و اجرا فروپسمان ۴ است. بخش انعطاف ناپذیر تیغه مهاجم در امتداد بخش قابل انعطاف پذیر تیغه حریف در مسیر داخلی قرار می گیرد و ناگهان با یک حرکت کشنده محکم و ناگهانی مستقیم به سمت پایین از ۴ به ۷ حرکت می کند. این عمل چنان شدید و سریع اجرا می شود که در واقع مچ دست حریف را دچار مشکل می کند و تا جایی که بتواند او را خلع سلاح کند. دو نوع اصلی در این حرکت وجود دارد: یکی اینکه تیغه حریف را به پایین می برد و دیگری تیغه حریف را بستگی به اینکه از چه مسیری منشأ گرفته است، با قدرت به مسیر داخلی یا مسیر خارجی خود منتقل می کند. فروپسمان نیز می تواند از ۶ شروع و به راحتی به ۸ ختم شود. در اینجا لازم به ذکر است که هر دو فروپسمان از مسیرهای بالایی به مسیرهای پایینی منتقل

می شوند. فروپسمن از مسیر پایین به مسیر بالا ناجور و تاثیر آنچنانی ندارد. فروپسمن به طور کلی مقدمه ای برای اتک است، و غالباً بر اثر آن، تیغه حریف آزاد می شود و به دنبال آن یک نوع اتک یا ضد حمله (intrecciata - ایتالیایی) اجرا می شود.

— سومین مورد **سرش** (coule - فرانسوی، glizade - ایتالیایی، glide - انگلیسی) است. با استفاده از زمان بندی، سرعت و فاصله مناسب، در این حرکت تیغه متهاجم به سرعت و به راحتی در امتداد تیغه حریف سر داده می شود و ضربه را در همان مسیر وارد می کند. این عمل به معنای واقعی کلمه یک حرکت خراشیدن می باشد. این حرکت به طور کلی حریف را از گارد خارج می کند زیرا خراشیدن تیغه حریف و فشار به آن هم از نظر جسمانی و هم از نظر روانی عملی تهدید آمیز شمرده می شود. سرش به طور کلی از وضعیت های ۶ یا ۴ اجرا می شود اما از هر هشت وضعیت قابل اجراست. مسیرهای بالا موثرترین مسیر برای اجرای این حرکت است.

— چهارمین مورد **فشار** (presser - فرانسوی، press - انگلیسی) است. پرس کردن تلاشی است برای فشار دادن تیغه حریف به کنار یا خارج کردن آن از مسیر است، که بستگی به واکنش حریف، با یک حرکت تهاجمی، دفاعی، ضد حمله یا ضد زمان دنبال می شود.



۴. چهارمین کار اساسی تیغه، **ردکن** یا **رفع درگیری** (degage - فرانسوی، cavatione di tempo - ایتالیایی، disengagement - انگلیسی) است. ردکن به طور کلی یک اتک ساده است که با جابجایی تیغه از یک مسیر به مسیر دیگر و با عبور از زیر تیغه حریف اجرا می شود. در اصل این نام از آزاد شدن تیغه پس از تماس یا درگیر شدن با تیغه حریف گرفته شده است.

دروپمان (derobement - فرانسوی) نوعی ردکن است که برای فرار از درگیری تیغه حریف استفاده می شود، یعنی فریب هر یک از چهار نوع پریزدوفر.

تروپمان (trompement - فرانسوی) نیز نوعی ردکن است که برای فرار، و فریب تلاش حریف برای دفاع استفاده می شود. به طور خلاصه، یک شمشیرباز تلاش می کند تا از گرفتار شدن تیغه خود فرار کند. یکی از قوانین مهم و قابل توجه در شمشیربازی این است که "از مسیر بسته فرار کنید و به مسیر باز اتک کنید!"

۵. پنجمین کار اساسی تیغه **کوپه** (coupe - فرانسوی، cavazion angolata - ایتالیایی، cut over - انگلیسی) است. کوپه عموماً یک اتک ساده غیر مستقیم است که با حرکت نوک تیغه از یک مسیر به مسیر مقابل از بالای تیغه حریف اجرا می شود. تیغه به طور کلی از ۶ به ۴ یا ۴ به ۶ حرکت می کند. این حرکت در اواسط دهه ۱۶۰۰ به **آندره دی لیانکور** نسبت داده شده است.

ادامه دارد ...

Richard Howard