

ملزومات ذاتی ورزش شمشیربازی (۶)

حرکات تاکتیکی

ترجمه: عباسعلی فاریابی (۱۴۰۰/۴/۱۸)

تاکتیک شمشیربازی یعنی **استفاده مناسب از تکنیک های شمشیربازی** همراه با دقت در زدن ضربه و عدم امتیازدهی به حریف است. به طور متوسط سه تا پنج سال طول می کشد تا مهارت اصلی کار با تیغه و کارپای مورد نیاز برای تبدیل شدن به یک شمشیرباز کاملاً رقابتی را بدست آورید. در این مدت زمان شما باید در تمرین خود با مربی و تمرینات مستقل و مداوم حرکات ضروری شمشیربازی، حافظه عضلانی خود را تقویت کنید. به منظور عملی شدن و موثر بودن حرکات، آنها باید بصورت رفلکس های لحظه ای درآیند، نه اینکه شمشیرباز بخواهد درباره هر حرکت به عنوان یک احتمال فکر کند و سپس آن را اجرا کند. به عبارت دیگر حرکات باید **غریزی** بشوند تا **انتخابی**.



همان طور که یک کنش حرکتی به جریان می افتد، آن باید به اقتصادی ترین شکل ممکن اجرا شود. یعنی باید در فاصله صحیح، زمان بندی درست و بدون هدر رفت هرگونه حرکت اجرا شود. برای رسیدن به این مهم، تمام حرکات باید از طریق تمرینات و رقابت واقعی انجام شود تا کاملاً رلکس و روان شوند. پس از آموزش، تمرین، مسابقه و تجربه، یک شمشیرباز نه تنها می آموزد که چگونه حریف خود را ارزیابی کند بلکه واکنش های خود را نیز بسنجد.

قهرمان شمشیربازی یک بازیکن تاکتیکی است. هنگامی که او به پیست شمشیربازی نزدیک می شود، از قبل یک برنامه آماده در دست اجرا دارد. شمشیربازهای تاکتیکی طوری آموزش دیده اند تا با اجرای یک سری حرکات مبتنی بر استراتژی، اطلاعات لازم برای پایداری بر روی پیست و موفقیت در بازی را بدست آورند. یک قهرمان، بازی را با حرکاتی که **حرکت های شناسایی یا اکتشافی** نامیده می شوند آغاز می کند. این حرکات حریف را از نظر واکنش های الگویی آزمایش می کنند: موقعیت های حمله، تنظیمات کار تیغه، دفاع یا ضد حمله، نوع حرکات دفاعی، نوع ضد حمله، و واکنش حریف نسبت به تغییرات ناگهانی فاصله یا زمانبندی. این حرکات شناسایی می توانند شامل موارد زیر باشند: **اتک، اتک کاذب، فریب، تغییر زمانبندی، تنوع حرکت پا، اتک هاب تعمدی یا گرفتن تیغه، مبادله دفاع و جواب، ترغیب به حمله، و واکنش به حرکات با قصد ثانویه.**

همچنین توصیه می شود به عنوان بخشی از فرآیند شناسایی خود، حریف های بالقوه خود را هنگام بازی های گرم کردن و درس گرفتن از مربیان مربوطه نیز مشاهده و بررسی کنید. زیرا واکنش ها و حرکت های متداول در تمرین در شرایط بازی نیز تکرار خواهد شد. در بازی های

مقدماتی پول نیز برای تماشای بازی حریف های خود وقت بگذارید. در حین انجام این کار، خوب بررسی کنید و ببینید آیا آنها با زبان بدن (علامت دادن) قصد خود قبل از حمله و غیره را تلگراف می کنند، و در صورت مثبت بودن آنها را به خاطر بسپارید.

قهرمانان اهداف خود را پنهان می کنند تا حریف های خود را گمراه کنند. ساده ترین راه این است که در مرحله شناسایی بازی، با الگویی غیر از روال معمول پاسخ دهید تا اینکه حریف برای واکنش هایی که وجود نخواهد داشت، آماده شود. بعنوان مثال، نوعی کار یا کار با تیغه را اجرا کنید که هرگز از آنها استفاده نمی کنید و یا با آن روش اجرا نمی کنید و یا به شیوه ای دور از انتظار اجرا می کنید.

شمشیربازهای باتجربه از پاهای خود نیز به خوبی استفاده می کنند. فراموش نکنید که اسلحه با کمک پاها به سوی هدف برده و برگردانده می شود. تغییر تمپو، آهنگ حرکت، و فاصله و همچنین استفاده از عرض پیست تأثیر زیادی بر نتیجه بازی ها دارد. علاوه بر این توصیه می شود تا اختیار حریف را در دست بگیرید، به جای اینکه او اختیار شما را در دست بگیرد.

بدن دزدی (esquive به اصطلاح فرانسوی، displacements - انگلیسی) و حرکات پای مرتبط با آن می تواند به عنوان تاکتیک فریبکارانه بسیار موثری بکار برده شود، خصوصاً اگر به موقع و در آخرین مرحله اتک دریافتی اجرا شود. می توان از این نوع حرکت ها به عنوان ضربه ایست زمانی یا ضربه ضد زمان بسیار موثر استفاده کرد. اگرچه بدن دزدی از نظر فنی به عنوان حرکت دفاعی در نظر گرفته می شود، اما از اصل حق تقدم برخوردار نیست، ولی گاهی اوقات می توان از آن برای اتک در فاصله نزدیک استفاده کرد. چند مثال شناخته شده عبارتند از: قدم چرخشی به کنار و ضربه (volte - فرانسوی، inquartata - ایتالیایی)، حمله مورب به خارج همراه با ضربه زاویه دار (intagliata - ایتالیایی)، بدن دزدی همراه با نشستن (boars thrust - انگلیسی)، و حمله سه نقطه ای - رساندن دست غیر مسلح به زمین - (passer dessous - فرانسوی، passata sotto - ایتالیایی). آخرین مورد به ندرت در صحنه های شمشیربازی امروزی دیده می شود اما اگر با زمانبندی غیرمنتظره اجرا شود هنوز هم می تواند بسیار موثر باشد.



فنت ها (فریب) همچنین حرکات فریبنده تاکتیکی بسیار موثری هستند. به عنوان مثال می توان به موارد زیر اشاره کرد: ۲/۱، ۳/۲/۱، ردکن دایره ای (double - فرانسوی، circolazione e finta - ایتالیایی، circular disengage - انگلیسی) و کوپه (coupe - فرانسوی، cavazione angolata - ایتالیایی، cut over - انگلیسی). در صورت همراه بودن این حرکات با شتاب یا شکستن ریتم حرکت، همیشه می توان آنها را به بهترین وجه اجرا کرد.

قهرمانان شمشیربازی از **حرکات حواس پرت کننده** یا از روش های دیگر برای برهم زدن بازی حریف نیز استفاده می کنند. حرکات حواس برهم زننده عالی عبارتند از: لاین، تغییر تمپو و آهنگ حرکت، کار بدون تیغه برای ضدیت با حرکات ترجیحی حریف، ترکیب حرکات تیغه و

کارپا، بالسترا، فلش، مکالمه، و (اگرچه مورد علاقه نویسنده نیست) کشتن زمان مانند درخواست صاف کردن تیغه یا بستن بند کفش. استفاده از زمان بین راندها در بازی های حذفی برای تعامل و گفتگو با مربی نیز بسیار مفید است، تا اینکه حریف حداقل فکر کند که شما در حال بحث در مورد یک استراتژی مشخص جدید هستید، ضمن اینکه موضوع مکالمه هر چه باشد می تواند بر روحیه حریف تأثیر بگذارد و برای او سردرگمی ایجاد کند.

شمشیربازان تاکتیکی با وادار کردن حریف به اتک و دفاع کردن در زمان نامناسب، بازی را به کنترل خود درمی آورند. علاوه بر این، یک شمشیرباز ماهر موقعیت هایی را تنظیم می کند تا حریف مجبور به اجرای حرکت یا واکنش های خاصی بشود و با این کار تا حد ممکن در مصرف انرژی خود صرف جویی می کند. در نتیجه، او می تواند سایر بازی های یک مسابقه یا یک تورنمنت را به دلیل ذخایر انرژی به راحتی به آخر برساند.

در پایان، یکی از مهم ترین حرکات های کاربردی استراتژیک شمشیربازی "حرکات با قصد ثانویه" است. یعنی اینکه حریف را وادار کنید کاری را که دوست دارید انجام دهد، تا در نتیجه کنترل بازی را بدست بگیرید. در حرکت با قصد ثانویه با هماهنگی بین کار تیغه و کارپا یک واکنش خاص از طرف مقابل ایجاد می شود. بهترین و کلاسیک ترین نمونه این است که یک اتک کوتاهی را انجام دهید بدون اینکه قصد ضربه زدن داشته باشید. حریف به طور قابل پیش بینی اتک را دفاع کرده و متعاقباً ریپوست می کند. این جواب همان حرکت دلخواه شماست. که یا با کونترتاک و یا با دفاع و کونترریپوست ضربه زده می شود. هر حرکتی که یک واکنش قابل پیش بینی حریف را به دنبال داشته باشد، حرکت با قصد ثانویه نامیده می شود، چه تنها با کار تیغه اجرا شود و چه با ترکیبی از کار تیغه و کارپا همراه باشد. "همه" شمشیربازهای سطح بالا با حرکت های با قصد ثانویه بازی می کنند. این یکی از مهم ترین درس هایی است که یک شمشیرباز متوسط آموزش دیده باید بیاموزد. برای یادگیری آن، یک شمشیرباز باید از یک زمینه و دانش تکنیکی عملی خوبی برخوردار باشد.

از نظر تاکتیکی می توان گفت که یک قهرمان شمشیربازی فقط یک ورزشکار یا متخصص فنی کاملاً آموزش دیده نیست، بلکه در درجه اول باید یک هنرآموز باهوش در زمینه شناخت طبیعت انسان نیز باشد.



نتیجه گیری

برای خاتمه بخشیدن به این بحث بسیار طولانی، باید بدانیم که یک شمشیرباز شایسته و کامل باید توسط مربیان و تجربه های شخصی خود آماده شود. تمرینات مقدماتی او باید شامل آمادگی جسمانی، آمادگی ذهنی و دانش تکنیکی و تاکتیکی هنر شمشیربازی باشد. همچنین شمشیربازها باید تشویق بشوند تا از این تجربه بلندمدت لذت ببرند. اگر یک فعالیت سرگرم کننده نباشد، امتحان و ادامه آن هیچ ارزشی نخواهد داشت و هرگز به سرانجام نخواهد رسید. در سالن محل تمرین نویسنده سه قانون وجود دارد: قانون اول - **ایمنی شمشیربازی**، قانون دوم - **شمشیربازی برای سرگرمی** و قانون سه - **برنده شدن!**

Richard Howard