

مارش چیست!

نوشته: فرانسیس چاو

ترجمه: عباسعلی فاریابی

۱۴۰۱/۱۰/۲۵

اکثر حرکات متبادل در سابر مانند دوئل سامورایی آکیرا کوروساوا انجام می شود. دو مبارز در سکوت با هم روبرو می شوند. سپس بطور ناگهانی با یک سرعت انفجاری به هم اтак می کنند! گاهی تیغه های شان به مصاف هم می روند. یا اینکه یک مکث دراماتیک اتفاق می افتد. یکی روی حمله می افتد اما دیگری ایستاده روی گارد می ماند. و متأسفانه، گاهی هیچ کدام از این اتفاقات منجر به ضربه نمی شود!



اما همهٔ مبادلات حرکتی به این سرعت و به این تندى پایان نمی یابند. گاهی اوقات یک شمشیرباز اтак می کند و حریف او را دفاع می کند، اما این کار در فاصله بسیار دوری انجام می شود که حریف نمی تواند فوراً پاسخ دهد. یا هر دو با هم درگیر می شوند و ضربه های خود را با هم رد و بدل می کنند، اما به نوعی هیچ کدام موفق به گرفتن امتیاز نمی شوند. در برخی مسابقات که هر دو شمشیرباز از نظر جسمی و روانی خسته و درمانده هستند، بازی دچار تاخیر و لنگش می شود. آنها تلو تلو خوران از خطوط گارد خود به جلو حرکت می کنند، کمی باهم حفظ فاصله می کنند، زیر چشمی مواظب هم می شوند و هیچ کدام از دو شمشیرباز جرأت نمی کند که اولین حرکت را انجام دهد.

مهم نیست که کارزار چگونه اتفاق می افتد، اگر هیچ یک از شمشیربازان با حرکات ابتدایی خود ضربه ای نخورند، مبادله به فاز متمایز دوم منتقل می شود. شمشیربازی که آخرین بار اтак حریف خود را شکست داده است، معمولاً حق تقدم را به دست می آورد و تبدیل به بازیکن "مهاجم" می شود. بدین ترتیب حریف او "مدافع" می شود. (از نظر فنی، داور در نهایت تصمیم می گیرد که حق تقدم با کدام شمشیرباز است، اما در عمل روال بازی معمولاً برای همه این گونه است.)

برای حفظ حق تقدم، مهاجم باید به سمت مدافع حرکت کند و سعی کند ضربه بزند. مدافع برای ضربه نخوردن عقب نشینی می کند. فرآیند به وجود آمده توسط مهاجم که در نتیجهٔ بستن فاصله روی مدافع و گرفتار کردن او در انتهای پیست، "مارش" نامیده می شود.

روزی روزگاری مارش خیلی ساده انجام می شد. مهاجم برای ضربه زدن به مدافع، به جلو هجوم می آورد. حرکات پیچیده تر مورد نیاز نبود. در آن روزها ضربات توسط داوران کنار اعلام می شد. آنها در کنار پیست می ایستادند و با دیدن ضربه خوردن شمشیرباز پرچم های کوچک یا دستان خود بالا می بردند. در آن زمان، در دوران بسیار دور دهه ۱۹۸۰، دستگاه های الکترونیکی وجود نداشت.

در زمان استفاده از داورهای دست، زمان موثر بین ۲ ضربه تقریباً نیم ثانیه بود - به صورتی که شما باید به اندازه کافی ضربه را محکم می زدید تا داوران متقاعد شوند. نیم ثانیه زمان کوتاهی به نظر می رسد، اما این مدت زمان برای مهاجم تا اندازه ای کافی بود تا به جلو یورش ببرد، حریف را به صلابه بکشد و ضربه خود را به موقع بزند.



اما در عین حال، این بدان معنا بود که بازیکن مهاجم نمی توانست کار بسیار پیچیده تری انجام دهد، حتی اگر تصمیم به این کار نیز داشت. رسم داوری در آن زمان به این صورت بود که زمانی اولویت را به مدافع داده می شد که مهاجم لحظه ای درنگ می کرد یا متوقف می شد، بنابراین اکثر بازیکنان مهاجم هرگز این کار را نمی کردند.

در مقابل، مدافعان پاسخ های خوبی نداشتند. اکثر گزینه های آنها - دفاع، بتمان و ضد حمله - بازیکن متدافع فقط زمانی جواب می داد که از نظر فیزیکی یا فنی بسیار برتر از مهاجم بود. بنابراین بیشتر اوقات، مهاجم یورش می برد و مدافع چاره ای جز باخت نداشت. در طول سال های متمادی، شمشیربازان تمایل کمتری به دفاع پیدا کردند، و بیشتر بصورت متهورانه بارها و بارها از پشت خطوط گارد به یکدیگر حمله می کردند، به این امید که بتوانند با کسری از ثانیه قبل از حریف اتک کنند تا داور امتیاز را به آنها بدهد. این نوع بازی سرگرم کننده نبود و به هیچ نوعی به مبارزه با شمشیر واقعی شباهت نداشت.

داوران برای جلوگیری از این حرکات مذبحانه سعی کردند با تغییر قراردادهای داوری خود در زمینه اولویت (حق تقدم) حرکت، مشکل را برطرف کنند. آنها به این نتیجه رسیدند که وقتی مهاجم قبل از شروع بازی، حرکات رو به جلوی زیادی انجام می دهد - دقیقاً به مقدار معین - مدافع می تواند با یک ضد حمله ضربه خود را بزند. آنها قوانین خاصی را وضع کردند مانند توجه به حرکت دست مهاجم که همیشه باید به جلو حرکت کند تا حرکت او اتک قضاوت شود، بنابراین مهاجمان نمی توانستند برای جلوگیری از بتمان و دفاع حریف دست مسلح خود را نزدیک بدن خود نگه دارند. این زمینه وضع قوانین غیرقابل توجیهی مانند ممنوعیت حرکت پای ضربدری به جلو را به وجود آورد.

اما این قوانین و قراردادهای آنطور که در نظر گرفته شده بود، درست عمل نکردند. شمشیربازان و مربیان تکنیک هایی مانند قدم های جهشی برای حمله از فاصله دور را اختراع کردند. آنها حرکاتی مانند راست کردن دست خود با سرعت آهسته برای ایجاد حق تقدم و حفظ آن برای مدت طولانی تر در حین پیشروی ابداع کردند. و در نهایت اتک خود را پرتاب می کردند.

سرانجام در پایان دهه ۱۹۸۰ FIE دستگاه امتیازدهی الکترونیکی را برای سابر با قفل زمانی ۳۵۰ میلی ثانیه (فاصله زمانی بین دو ضربه) را معرفی کرد. این زمان کوتاه تر و ثابت تر از زمان اعمال شده توسط داوران کنار بود. در ابتدا، این تجهیزات دربرگیرنده سنسورهای ضربه در شمشیرها نیز می شد تا تنها ضربه هایی که با ضرب کافی برخورد می کردند روی دستگاه ثبت شوند. اما این حسگرها از ثبت ضربات با تکنیک های

معتبر قبلی مانند ضربه با نوک جلوگیری می کردند و به شمشیربازان اجازه می دادند تنها با تکنیک های خاصی مانند ضربه برشی با سطح صاف تیغه ضربه بزنند. سنسورها همچنین اغلب در ثبت برخی ضربه ها ناتوان بودند، و در طول مسابقات مختلف خراب و باید تعمیر می شدند. پس از گذشتن چند سال تلاش برای یافتن راه هایی برای تعمیر حسگرها، یا تنظیم قوانین سنتی برای تطبیق با آنها، در نهایت FIE منصرف شد و سنسورها را ممنوع کرد.



این وضعیت باعث شد که ضربه ها با تماس الکتریکی ساده شناسایی شوند. اکنون بازیکنان می توانند ضربه ها را با برش های سبک و واضح انجام دهند، که شمشیربازان اغلب از آن استفاده نمی کردند. در این دوره شمشیربازان می توانستند با هر بخش از شمشیر خود به حریف ضربه بزنند، و ضربه آنها به راحتی ثبت شود. حتی آنها می توانستند بر اثر انعطاف تیغه خود از روی دفاع حریف به او "مالپاره" وارد کنند، یا با دور زدن دفاع حریف با یک رومیز زاویه دار، به حریف ضربه بزنند. به هر حال در آن زمان ثبت ضربه بسیار ساده تر شده بود.

فصل زمانی، که در آن زمان به اندازه ۳۵۰ میلی ثانیه ثابت مانده بود، مانع از یورش و تهاجم مهاجمان به دفعات یا با زمان بیشتر مانند آنچه در گذشته می توانستند، شده بود. اما این دو عامل تا حد زیادی یکدیگر را خنثی کردند، زیرا سیستم داوری الکترونیکی در ابتدا تفاوت چندانی در نحوه شمشیربازی سابر ایجاد نکرد.

سپس FIE فصل زمانی را به ۱۲۵ میلی ثانیه کاهش داد. این کار بازی را به طور کامل تغییر داد.

حالا مهاجمان دیگر نمی توانستند به راحتی با ضدحمله ها کنار بیایند، بلکه باید ضدحملات را پیش بینی می کردند و در حین اتک خود آنها را خنثی کنند. در عرض چند سال، تمام مقرراتی که در دهه های ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ برای جلوگیری از یورش مهاجمان بر داوری حاکم بود، حذف شد و با فصل زمانی جدید منسوخ شدند.

در این دوره بود که شمشیربازی سابر را شروع کردم. قبلاً من در حدود یک دهه فلوره بازی کرده بودم. فلوره نیز دارای قانون حق تقدم و بسیاری از قوانین و حرکات مشابه سابر بود، اما کندتر از سابر بود زیرا ضربات فلوره محدود به نیم تنه حریف است. رشته سابر در آن زمان از نظر سادگی به عنوان آخرین رشته شمشیربازی در نظر گرفته می شد: آن دارای کمترین پیچیدگی، کمترین مهارت، و کمترین جاذبه - جامعه شمشیربازی معتقد بودند که بازیکنان سابر افراد گردن کلفت و غرغروی هستند که به دنبال خوردن کردن یکدیگرند.

آلدو نادى - یک شمشیرباز ایتالیایی اوایل قرن بیستم که مهارتش در شمشیر ارتباط مستقیمی با مهارت او در خود تبلیغی داشت - در دهه ۱۹۴۰ نوشت که یک فلورسیت خوب در سابر بهتر از یک سابریست خوب بازی می کند. (او در کتاب خود در مورد نحوه یادگیری شمشیربازی با افتخار نوشت که هرگز در زندگی خود یک کتاب شمشیربازی نخوانده بود). مربی فلوره من، **ویوین واتس**، نیم قرن بعد، تقریباً همین حس را در مورد سابر بیان کرد. شواهد و اسناد موجود از آن زمان ارزیابی های آنها را تأیید می کرد؛ زیرا شمشیربازان فلوره و ایه مرتباً در مسابقات سابر برنده می شدند، در حالی که خود سابریست ها تقریباً هرگز برنده نمی شدند.



اما پس از اینکه قفل زمانی سابر به ۱۲۵ میلی ثانیه تغییر کرد، سرانجام سابر خودش را نشان داد. در زمانی که این مقاله را نوشتم، در سال ۲۰۲۰، سابر سریع ترین، پر زرق و برق ترین و احتمالاً محبوب ترین شکل شمشیربازی شده است. و بیشتر به این دلیل بود که قفل زمانی سابر مارش را سر جای خود نشانده.

میانگین زمان واکنش انسان برای بینایی ۲۵۰ میلی ثانیه است که برای شنوایی کمی کمتر و برای تماس پوستی کمتر است. در ۱۲۵ میلی ثانیه، شخص به سختی می تواند ضدحمله بخورد، چه برسد به اینکه اтак خود را به موقع تمام کند.

اما سابریست ها همچنان به این تلاش خود ادامه می دهند.

این پایه و اساس مجموعه ای از تاکتیک های دفاعی در سابر را تشکیل داده است. ابتدا یک ضد حمله را به ثمر برسانید. سپس، در تبادلات بعدی، یک ضد حمله کاذب را اجرا کنید، اما کمی زودتر و کمی دورتر از فاصله قبلی. این کار مهاجم را فریب می دهد تا اтак خود را کوتاه تر کند، که به شما امکان می دهد آن را دفاع کنید یا آن را خنثی (no) کنید.

هنگامی که توانستید این ترفند را عملی کنید، می توانید از آن برای بکار بستن ترفندهای دیگر استفاده کنید. می توانید یک ضدحمله کاذبی را اجرا کنید، تا مهاجم را فریب دهید تا تیغه اش را به سمت جلو حرکت دهد تا شما را لانس کند - شما این حرکت را یک بار no کرده اید، بنابراین او حمله خود را دوباره کوتاه اجرا نخواهد کرد - آنگاه وقتی تیغه او به محدوده مناسب رسید، به آن بتمان بزنید. شما می توانید از بتمان به عنوان فریب استفاده کنید تا مهاجم را فریب دهید تا ضربه خود را به تعویق بیاورد، سپس به او کونتر اтак کنید. حتی می توانید یک دفاع فریب را نیز اجرا کنید، با مشاهده مردد شدن مهاجم، آنگاه یک ضدحمله فریب را اجرا کنید تا به اجرای یک اтак کوتاه فریب بخورد، سپس این اтак را no کنید. گزینه های فراوان دیگری نیز وجود دارد!

در پاسخ، مهاجم نیز باید مدافع را فریب دهد.

این گونه بود که برای اولین بار از تونی واتس یاد گرفتم که در سابر مارش کنم. او شمشیربازی را در دهه ۱۹۹۰ در لهستان آموخته بود و سبک او این را منعکس می کرد: حرکات پای ریز، حرکات تیغه گشاد، ضمن اینکه زیاد در بازی غرغر می کرد.

تونی مقتدرانه به طرف بازیکن مدافع پیش می رفت، تا قبل از اینکه بتواند ضدحمله کند، و قبل از اینکه بتواند به فکر فریب بیافتد، او را گرفتار می کرد. اگر مدافع به نحوی می توانست اтак تونی را دفاع کند، دفعه بعد که مارش می کرد، در طول مسیر اтак چندین ضربه برشی فریب را ایجاد می کرد. این کار به منظور فریب مدافع برای انجام یک دفاع زود هنگام برای محافظت از یک هدف اشتباه بود.

وقتی حریف این کار را انجام می داد، تونی اتک خود را به هدف دیگری، که باز شده بود، اجرا می کرد. او در حین پیشروی مواظب بود تا اگر مدافع ضدحمله می کرد باز هم بتواند اتکاش را در چهارچوب قفل زمانی به اتمام برساند. این سیستم در دوره استفاده از داور کنار و دوره قفل زمانی ۳۵۰ میلی ثانیه بهتر از دوره ۱۲۵ میلی ثانیه کارگر می افتاد، اما عادت‌ها به سختی از بین می‌روند.



تونی چند ماه مربی من بود. سپس بطور ناگهانی ناپدید شد. این به خودی خود نیز غیرعادی نبود - او اغلب برای چند روز یا چند هفته ناپدید می شد. اما این بار دیگر برنگشت. بعداً فهمیدم که او خودش را به پاسگاه دورافتاده داروین استوایی تبعید کرده است. دفعه بعد که او را دیدم تقریباً یک دهه بعد بود، که او را با یک خانم و سه تا بچه زیارت کردم.

در این زمان من باید مربی جدیدی را پیدا می کردم. اینگونه بود که با جیسون هلد آشنا شدم. من به عنوان داور داوطلب در یک مسابقه فلوره در یکی از مدارس خصوصی انجام وظیفه می کردم، که در واقع به یکی از دوستان انجمن شمشیربازی ایالتی لطف کرده بودم. جیسون مربی فلوره بود. شغل او کمتر به مربیگری ارتباط داشت اما زحمت زیادی برای مجموعه ای از نوجوانان روی پیست های شمشیربازی می کشید. من با یکی از شاگردانش در رابطه با یک تخلف شمشیربازی صحبت می کردم، که همین آغاز کننده اولین گفتگوی من با جیسون شد.

جیسون قبلاً یک سرباز بود. سپس یک حشره فضایی او را گاز گرفت، و به یکی از نقاط دور دنیا رفت و دکترای هواضا گرفت. در طول این راه، او با یک دختر محلی ازدواج کرد و یک استارت آپ ماهواره ای را تأسیس کرد. از همه مهم تر اینکه، حداقل از نظر من، او واقعاً یک مربی فلوره نبود، بلکه یک سابریست سابق بود. البته به اعتراف خودش در این رشته خیلی خوب نبود، اما از اکثر شمشیربازان یا مربیان سیدنی در آن زمان بهتر بود.

جیسون روش دیگری برای مارش کردن (پیش روی) به من آموخت. مارشی که از تونی آموخته بودم روی تازه کارها کارگر بود، اما در برابر شمشیربازانی که بسیار متحرک تر از من بودند، یا می توانستند از فاصله دورتر از اتک من به ضد حمله بپردازند، عملی نبود. شیوه مارش کردن جیسون هر دوی این موقعیت ها را دور زد. او از آنچه او "**سر و صدا راه انداختن**" می نامید استفاده می کرد تا مدافع را - پس از اینکه دفاع خود را اجرا می کرد - با فریب وادار به فرار کند. ایده این بود که او را فریب دهیم تا از خط انتهای پیست خود خارج شود. یا، اغلب، او را با چند بار به عقب برگشتن فریب دهیم، بطوری که متوجه شود شما واقعاً قصد ندارید اتک خود را به پایان برسانید. آنگاه او از فرار به عقب دست می کشید، بنابراین برای اجرای اتک شما ثابت می ماند. یا شاید سعی می کرد، از خارج از محدوده، به شما ضدحمله کند که همان نتیجه را داشت.

جیسون به من گفت که اتک را تنها زمانی به پایان برسانم که مدافع ساکن بشود، نه اینکه سعی کنم هنگام فرار او را بزنم. فریب شما در آن شیوه این گونه بود که شما در حین پیشروی (مارش)، چند اتک ساختگی انجام می دهید. هر بار که این کار را می کنید، مدافع معمولاً فرار می کند. سپس شما می توانید به پیشروی خود ادامه دهید، فاصله را ببندید و یک اتک کاذب دیگری را اجرا کنید. و اگر او دوباره به عقب

فرار کرد، می توانید این روند را تکرار کنید، تا زمانی که به خط عقب خود برسید یا اینکه از پاسخ دادن بیشتر به اتک های کاذب شما خودداری کند. آنگاه می توانید اتک کاذب خود را به یک اتک واقعی تبدیل کنید و قبل از اینکه متوجه اشتباه خود بشود به او ضربه بزنید.

جیسون به من آموخت که با اجرای انبوهی از حرکات کاذب شمشیر حریف را فریب دهم، درست مانند تونی، اما بیش فعال تر. جیسون هنگام انجام این کار، بازوی خود را به بدن خود نزدیک نگه می داشت و از انگشتانش برای حرکت دادن تیغه اش استفاده می کرد تا داور او را به دلیل کوتاه بودن (no) اتک جریمه نکند. او این تکنیک را "ارتعاش" نامید و گفت که آن را از مربی خود، نیکولای لوگاچوف، قهرمان سابق سابوروی که در کوه های کلرادو با او ملاقات کرده بود، یاد گرفته است.

برای انجام یک حمله کاذب متقاعد کننده، باید حرکت فریب را هم با پاهای خود و هم با تیغه خود انجام دهید. به این مرحله مقدماتی یا "آمادگی" گفته می شود. به این معناست که به نظر برسد که می خواهید تهاجم کنید بدون اینکه یک اتک واقعی را اجرا کنید. حرکت آمادگی جیسون در واقع یک قدم جلو بود: یک قدم جلوی کوتاه سریع و به دنبال آن یک قدم بزرگ تر و آهسته تر که - اگر در یک مسابقه تحت فشار ذهنی بودید - شبیه به یک حمله به نظر می رسید.

تکنیک خاصی که برای این ترفند استفاده می کردید اهمیتی نداشت. آنچه مهم بود این بود که در وهله اول سعی کنید فریبی را اجرا کنید و این کار را به اندازه کافی متقاعد کننده انجام دهید تا طرف مقابلتان آن را باور کند. آلدو مونتانو در حالی که روی پای خود می پرید، اتک های فریب خود را با ضربات پای ریز انجام می داد. اوه یونسوک با قدم جلو پیشروی می کرد و سپس ناگهان مانند یک ببر بدن خود را روی پاهای خود جمع و جور می کرد تا با فشار حرکت انفجاری بعدی را اجرا کند. این کار این مزیت جانبی را داشت که در واقع قدرت بیشتری به او می داد تا، در صورت تمایل، بتواند یک اتک واقعی را انجام دهد. بازیکنان دوره های گذشته، از بالسترا نیز استفاده می کردند: یک نیم پرش که اکنون بسیار نادر است، زیرا اکنون هیچ کس باور نمی کند که چنین حرکتی مقدمه ای برای یک اتک واقعی باشد.



حرکت آمادگی تنها برای اجرای یک اتک کاذب نیست، بلکه به این منظور نیز هست که به شما زمان بدهد تا ببینید مدافع فرار می کند یا نه. اگر این کار را بکند، شما از خیر اتک خود می گذرید و به پیشروی خود ادامه می دهید. اگر این کار را نکنند، می توانید اتک خود را به پایان برسانید. اگر مدافع قصد ضدحمله یا زدن بتمان به تیغه شما داشته باشد، می توانید با سر خوردن به عقب از حرکت آمادگی خود بگذرید و از حریف فاصله بگیرید، سپس فوراً به جلو حرکت کنید تا حق تقدم را دوباره به دست آورید.

هنگامی که بتوانید از یک قدم جلوی آمادگی برای اجرای اتک فریب و تست حریف استفاده کنید، شما می توانید از آنچه جیسون "آکاردئون" می نامید استفاده کنید. کارکرد آن نیز این گونه بود. وقتی یک اتک فریب را اجرا می کنید، مدافع فرار می کند. وقتی فرار مدافع را می بینید،

سرعت خود را کم کنید و به پیشروی خود ادامه دهید. وقتی مدافع کاهش سرعت شما را می بیند، فرار خود را متوقف می کند و سرعتش را نیز کم می کند. وقتی کاهش سرعت او را می بینید، یک اتک کاذب را اجرا کنید. او دوباره فرار می کند. به همین صورت کار را ادامه دهید.

این حرکت پویا و دینامیک باعث می شود که فاصله بین شما و مدافع مانند آکاردئون منبسط و فشرده شود و هرگز کاملاً هماهنگ در تمام مسیر خود تا انتهای پیست ادامه پیدا نکند. این به این دلیل است که وقتی شما حرکت فریبی را اجرا می کنید، واکنش مدافع به زمان نیاز دارد، بنابراین چند لحظه بعد از حرکت فریب شما شروع به دویدن می کند. وقتی او فرار می کند، همین امر در مورد شما نیز صدق می کند، و شما با چند لحظه تأخیر شروع به کاهش سرعت می کنید.



با هر چرخه دو و کاهش سرعت، شکاف هماهنگ سازی بین شما و مدافع افزایش می یابد. در نهایت شما کاملاً ناهماهنگ خواهید شد، و همان طور که مدافع فرار می کند سرعت شما کم می شود، و همان طور که سرعت خود را افزایش می دهید مدافع سرعت خود را کاهش می دهد. فاصله بین شما به حداکثر خود افزایش می یابد و پس از آن به حداقل خود فشرده می شود - یعنی مجاله کردن حریف. و این زمان ایده آل برای پایان دادن به اتک است.

این همان حرکت آکاردئونی اصلی است که از عکس العمل ها ساخته می شود. یک حرکت آکاردئونی بهتر این بود که پیش بینی کنیم مدافع چه زمانی و چگونه عقب نشینی می کند. به این ترتیب می توانستید آکاردئون را سریع تر از آنچه می شد اجرا کنید، و در نتیجه به شما فرصتی برای زودتر ضربه زدن می داد.

روش کار این گونه بود که تشخیص بدهیم که مدافع بیشتر به چه روش مشخصی عقب نشینی می کند. به عنوان مثال، در هر قدم آمادگی، مدافع ممکن است دو قدم سریع به عقب انجام دهد، سپس با دو قدم آهسته تر دیگر سرعت خود را کاهش دهد. اگر این الگو را در اوایل بازی یا در طول پیشروی خود متوجه شدید، دفعه بعد که بتوانید قدم آمادگی را انجام دهید، منتظر بمانید تا حریف اولین عقب نشینی خود را انجام دهد، سپس قدم آمادگی بعدی خود را درست همان طور که دومین مرحله عقب نشینی خود را به پایان رساند شروع کنید، و به محض کاهش سرعت او سرعت خود را افزایش دهید، و قبل از اینکه بتواند فرار کند، او را گیر بیندازید.

روش های ارتعاشی و آکاردئونی در برابر اکثر بازیکنان دفاعی استرالیا کافی بود، اما نه در برابر بازیکنان دفاعی بهتری که در خارج از کشور آموزش دیده بودند. این مدافعان نه تنها فریب حرکات فریب من را نمی خوردند، بلکه آکاردئون را به من برمی گرداندند. هر چه قدشان بلندتر بود، انجام این کار برایشان راحت تر بود. در آن زمان متوجه شدم که من یکی از کوتاه ترین شمشیربازان آنجا هستم. و بسیاری از تکنیک هایی که برای مهاجمان قد بلندتر کارگر می افتاد در مورد من عملی نبود.

بزرگ ترین مشکل من، که یک کودک دهه ۱۹۸۰ بودم، مربوط به چیزی بود که من آن را "منطقه خطر" نامیدم: منطقه روبروی شما که مدافع می تواند با تیغه خود شما را مورد اصابت قرار دهد. هنگام پیشروی (مارش)، شما باید از منطقه خطر مدافع دور بمانید. وقتی شما بخواهید اтак خود را تمام کنید، شما باید در این منطقه خطر حمله خود را اجرا کنید. اینکه اтак شما موفقیت آمیز باشد یا نه، بستگی به این دارد که آیا می توانید حریف را قبل از اینکه بتواند فرار کند، یا به تیغه شما بتمان بزند، یا با موفقیت به شما کونتر اтак کند، در حین اجرای حمله خود در منطقه خطر به او ضربه بزنید.



وقتی مدافع به طور قابل توجهی از شما بلندتر باشد، همان گونه که آنها برای من بودند، کار برای تان کمی سخت است. با توجه به دورتر بودن منطقه خطر مدافع قد بلند، من نمی توانستم قبل از گریختن آنها با حمله، هر چه قدر هم سریع باشد، به سلامت از آن منطقه خطر بگذرم. حتی اگر می توانستم به آنها برسم، مدافعان قد بلند می توانستند با حرکت به سمت عقب در حالی که من در میانه پرواز حمله خود بودم، مرا به اندازه کافی در منطقه خطر خود نگه دارند، به تیغه ام بتمان بزنند یا اтак مرا دفاع کنند. یا اینکه اگر قبل شروع حمله به منطقه خطر آنها ورود کنم، مرا با اтак چراغ کونتر اтак کنند.

در تئوری، من می توانستم از حملات فریب آکاردئونی استفاده کنم تا مدافعان را آنقدر گیج کنم که قبل از اینکه متوجه شوند وارد منطقه خطر آنها شوم، و آنها را فریب دهم تا آنقدر ثابت بمانند که بتوانم آنها را بزنم، حتی اگر مجبور به خنثی کردن تلاش آنها برای بتمان یا دفاع بشوم. اما در عمل، اکثر مدافعان قد بلند تا زمانی که من وارد منطقه خطر آنها نمی شدم، با اтак های کاذب و حرکات آکاردئونی فریب نمی خوردند، و در نتیجه در برابر حرکات آنها آسیب پذیر بودم.

چیزی که مشکل را تشدید می کرد این بود که همیشه برای مهاجم مشخص نبود که منطقه خطر مدافع تا چه اندازه گسترش می یابد. مدافع خوب می دانست که برای ایجاد تله باید وانمود کند که منطقه خطر کوتاه تر یا بیشتر از آن چیزی است که واقعاً هست. برخی از مدافعان آنقدر قد بلند هستند که با منطقه خطر بلند خود می توانند بی حرکت بمانند بی آنکه مهاجم بتواند از خارج از منطقه خطر به آنها ضربه بزند. این اتفاق برای من زیاد می افتاد. من، با ۵ فوت و ۷ اینچ قد، آنقدر قد کوتاه نبودم و قد سابریست های دهه ۲۰۱۰ به اندازه بسکتبالیست ها هم نبود، اما دیدن بازیکنانی که قدشان ۶ فوت و نیم بود، نیز غیرعادی نبود.

در اواسط دهه ۲۰۰۰، کره ای ها - به رهبری او یونسئوک - راه حلی برای این مشکل ایجاد کردند: "پرش (skip)". آنها به جای مارش، طوری روی پیست می پریدند که پاهای شان بصورت ضربدری نمی شد، گویا یک نوع دو مشابیه تاختن اسب بود. در سرعت های پایین، آن ها هنگام پرش پاهای خود را از هم جدا می کردند و از عضلات ساق پا برای ایجاد جهش های کوچکی استفاده می کردند که به سختی در شمشیربازی سنتی قابل مشاهده بود. در سرعت های بالا، دامنه هر یکی از این پرش ها آنها را هر بار چندین متر به سمت حریفان جلو می فرستاد.



این حرکت شتابنده را می توان برای حمله های بزرگ نهایی خود استفاده کرد. اما این نوع پرش مزایای دیگری نیز داشت. این پرش به عنوان یک ذخیره قدرت عمل می کند و به شمشیرباز اجازه می دهد تا حرکت پرش خود را از حرکت به سمت جلو به حرکت به سمت بالا در هوا منحرف کند. سپس، همان طور که نیروی جاذبه بازیکن را به زمین باز می گرداند، می تواند حرکت رو به پایین خود را دوباره به حرکت رو به جلو تبدیل کند تا حرکت بعدی خود را تقویت کند. با این حرکت، مشابه شیوه پرش کانگوروها، یک شمشیرباز می تواند انرژی خود را با کارایی بیشتری از یک پرش به پرش بعدی بازیافت کند، تا اینکه از یک قدم جلو به قدم جلوی بعدی منتقل شود.

این پرش های کوچک، به جای عضلات چهارسر ران، بیشتر عضلات ساق پای شمشیرباز را بکار می اندازد، و به شمشیرباز اجازه می دهد تا انرژی عضلات بزرگتر را برای مرحله نهایی حرکت ها حفظ کند، نه اینکه آن را در طول پیشروی خود تخلیه کند. این نه تنها حرکت پرش را کارآمدتر از قدم کرد، بلکه به شمشیربازان این امکان را داد که با چندین پرش بتوانند تا مقادیر قابل توجهی انرژی جنبشی ایجاد کنند. آنگاه آنها می توانند این انرژی ذخیره شده در عضلات چهار سر ران خود را برای شارژ حرکات پیشروی خود منتقل و استفاده کنند، بدون توقف ناگهانی سرعت خود را کاهش دهند، یا به صورت انفجاری یک حمله را اجرا کنند.

پرش های **Skip** همچنین یک نوآوری دیگر را فعال کرد: **قدم اتک کننده**. در این قدم اتک کننده به جای استقرار نسبتاً متعادل روی گارد، مهاجم پاهای خود را به هم نزدیک می کند، نیم تنه خود را به عقب متمایل می کند، و شمشیر را درست بالا نگه می دارد، و دست مسلح خود را بغل لگن قرار می دهد. این حالت مهاجم را در موقعیتی قرار می دهد که گرفتن تیغه او برای مدافع دشوارتر می کند و به مهاجم برد بیشتری برای اتک های خود می دهد - به یاد داشته باشید که هر چه پاهای شمشیرباز درست قبل از پرتاب حمله به هم نزدیک تر باشد، حمله او قدرت و برد بیشتری خواهد داشت.

این نوآوری جدید **گو بونگیل** که چندین سال سابقه شماره ۱ جهان بود به عنوان شاخص یگانه او شناخته شده است. او به عقب خم می شود و باسن خود را به جلو می دهد، شمشیر خود را بغل لگن نگه می دارد، و با پاهای دور از هم می پرد تا زمانی که احساس کند به اندازه کافی نزدیک است تا کار را تمام کند. سپس برای به پایان رساندن اتک خود ناگهان و با شتاب یک قدم جلوی نهایی را اجرا می کند، پاهایش را به هم نزدیک می کند، و به طور غیرباورنکردنی یک حمله را اجرا می کند.

در روزهای اولیه ظهور گو، بسیاری از شمشیربازان و مربیان، حتی بازیکنان باشگاه های خانگی گو در کره، از این پرش وحشت زده شده بودند. یکی از مربیان در یکی از مسابقات کلاس A جهانی در حالی که کره ای دیگری را تماشا می کرد که به سبک گو، با بالا و پایین پریدن به دنبال حریفش بود، گفت: "این که شمشیربازی نیست! آنها فقط در حال جفتک زدن هستند. دقیقاً مثل حیوانات."

اما این شیوه عملی شد. و متخصصانی که عمل گرا بودند، آن را پذیرفتند. اولین کسانی که این شیوه را که از قهرمانان کره ای کپی کردند جوانان و نوجوانان آسیایی بودند. سپس این شیوه توسط همتایان خود در اروپا نیز دنبال شدند. سپس شمشیربازان بزرگسال نیز شروع به کپی کردن این حرکات کردند. در هر صورت، در حدود سال ۲۰۱۲ این جست و خیز به بخشی از مجموعه استاندارد مدار تمرینی سابر تبدیل شده بود.



مانند تمام حرکات، بسیاری از انواع پرش ها از نسخه اصلی گو تکامل یافته است. **داریل هومر** احتمالاً برازنده ترین پذیرنده پرش های اصلی گو بود، اگرچه برخلاف مصاحبه های ویدیویی وقتی از او در مورد آن پرسیدم، استفاده از آنها را انکار کرد. **آلدو مونتانو** از نسخه ای استفاده می کرد که **وون وویونگ** چند سال قبل آن را رایج کرده بود، "**لی لی**"، که شبیه یک حمله کاذب بود به مهاجم کمک می کرد تا سرعت پرش های خود را کاهش دهد. این که آیا او آن را اختراع کرده یا از کسی نمونه برداری کرده بود، فقط خودش می داند، اما به خوبی با سبک او همخوانی داشت: او از آن برای فریب مدافع استفاده می کرد تا یک ضدحمله را خیلی زود و از راه خیلی دور اجرا کند. به این ترتیب، عملکرد مشابه ضربه های باسنی گو را انجام می داد. در حالی که مونتانو اغلب ضدحمله ها را دفاع می کرد، اما گو در این کار تنبل بود، و فقط با ردکن از زیر، اتک می کرد.

شش ماه پس از شروع مربیگری جیسون پیشروی (مارش) من این گونه شد. اولین شانس من برای استفاده از این پرش در مسابقات قهرمانی کشور بود که با عصبانیت آن را اجرا کردم. در یکی از دوره های آخر جدول حذفی، من یکی از اعضای تیم ملی را گرفتار کردم. او در ابتدا آرام به نظر می رسید. او یک قهرمان بود. در صورتی که من تازه کار بودم. او طوری رفتار کرد که انگار از قبل به حریف بعدی خود فکر می کرد. و این کمی مرا عصبانی کرد.

ما در طول نیمه اول بازی امتیازها را مبادله می کردیم و از الگوهای استاندارد استفاده می کردیم: اتک کوتاه، NO، اتک کوتاه، تعقیب و گریز، الخ. هر بار که حق تقدم را به دست می گرفتم، قبل از اینکه اتک خود را به پایان برسانم، او را به انتهای پیست می بردم و با استفاده از پرش ها آکاردونی او را گرفتار می کردم. گاهی اوقات روی ضدحمله او اتکم را تمام می کردم، یا وقتی می ایستاد او را غافلگیر می کردم، اما بیشتر او را تا خط عقب پیست می بردم و با حمله بلند به او ضربه می زدم. او حتی یک بار هم موفق به دفاع نشد.

این کار او را شوکه کرد بود. او جیغ می زد و برای گرفتن امتیاز غرش می کرد. در استراحت بین دو راند، سرمربی تیم ملی در انتهای پیست خیلی چیزها به او می گفت اما او هیچ اعتنایی نمی کرد. اما من تقریباً می توانستم ذهن آنها را بخوانم: "دیگر دفاع نمی کنم. فقط اتک می کنم."

نتیجه گیری دقیقی بود. در نیمه دوم بازی، او پس از حرکت از پشت خط گارد به هیچ وجه به حالت تدافعی نمی رفت، و سعی می کرد اتک های کوتاهی را که خطر از دست دادن آنها وجود داشت و او را مجبور به دفاع می کرد، انجام دهد. او بارها و بارها به سمت من هجوم آورد. سرمربی تیم ملی آرام چیزهایی برعلیه داور می گفت. با روشن شدن دو چراغ سیمولتانه اعلام شد. همه چیز به تساوی ختم می شد. حریفم قصد داشت مرا زمین گیر کند. بنابراین سعی می کرد مرا تا انتهای پیست بدواند.

این اتفاق مدتها قبل از اینکه بفهمم چگونه باید با ظرافت برخورد کنم، رخ داد. بنابراین، در غیاب ایده های بهتر، من فقط به او فشار می آوردم. محکم می کوبیدم، بوم، فریاد، ضربه. درگیری گاردها زیاد بود. التماس های متعدد به داور: "لطفاً لطفاً آقا. من پایم را کسری از ثانیه زودتر حرکت دادم، یا تیغه ام را یک لحظه زودتر حرکت دادم، یا نامم را روی پشتم شابلون کرده ام و آرم کشورم را روی رانم دارم - به من بگو چرا امتیاز را به من نمی دهی." بازی به یک دعوا تبدیل شده بود. دیگران برای تماشای این جنگ و جدال آمده بودند. مربیان فلوره و اپه سرشان را تکان می دادند و می گفتند: "بچه ها ببینید، به همین دلیل است که سابر بد است."

درست مثل روزهای خوب قدیم.