

آشنایی با هنر رزمی شمشیربازی

ترجمه: عباسعلی فاریابی

۱۴۰۴/۲/۲۸

شمشیربازان در مسابقات انفرادی با کسب پنج امتیاز (در بازی های مقدماتی پول) و پانزده امتیاز (در بازی های حذفی) در برابر رقیب خود، یا با کسب امتیاز بالاتر در زمانی که محدودیت زمانی به پایان می رسد، پیروز می شوند. و هر بار که شمشیرباز یک ضربه مشروع - یک توشه (تاچ) - به رقیب خود می زند، یک امتیاز دریافت می کند.



محدودیت زمانی در بازی های مقدماتی پول (جدول دوره ای) **۳ دقیقه** و در بازی های حذفی مستقیم **۹ دقیقه** است که شامل سه دوره (راند) ۳ دقیقه ای با یک دقیقه استراحت بین هر دوره است.

شمشیربازان موقع **خروج از مرزهای جانبی پیست** با یک متر عقب نشینی جریمه می شوند، در حالی که خروج کامل از مرز انتهایی پیست خود منجر به دادن یک امتیاز به رقیب می شود.

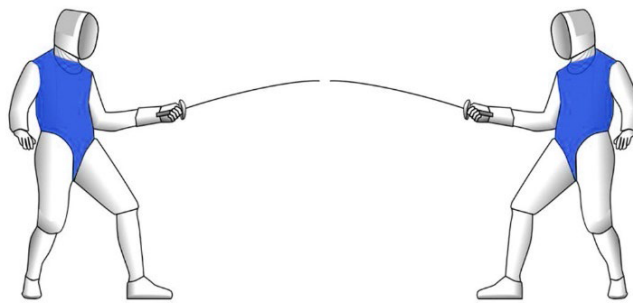
در مسابقات تیمی هر تیم شامل سه شمشیرباز می شود که با تیم سه نفره حریف در قالب "رالی" مسابقه می دهند. هر یک از اعضای تیم با هر یک از اعضای تیم مقابل بازی می کند و پس از پایان **۹ بازی تیمی** هر تیمی که به **امتیاز ۴۵** برسد برنده می شود. اما اگر در پایان بازی نهم امتیاز به حد نصاب مذکور نرسد تیمی که امتیاز بالاتری دارد برنده مسابقه می شود.

فلوره، ایه و سابِر سه سلاح مورد استفاده در شمشیربازی هستند. در حالی که در برخی کشورها ممکن است یک شمشیرباز در هر سه سلاح رقابت کند، اما شمشیربازان نخبه عموماً تمرکز خود را جهت تسلط تنها بر روی یک سلاح متمرکز می کنند.

فلوره: ورزش پادشاهان

شمشیر فلوره نشأت گرفته از **شمشیر تمرین مبارزه های درباری** می باشد که قبلاً توسط اشراف برای تمرین دوئل استفاده می شد. آن دارای یک تیغه مستطیل شکل انعطاف پذیر، با ۹۰ سانتی متر طول (۱۱۰ سانتی متر تا انتهای دسته) و وزن کمتر از یک ۵۰۰ گرم است.

ضربه امتیاز دار با **نوک تیغه** به دست می آید و باید روی محدوده هدف قانونی بنشینند: **بالانته از شانه تا کشاله ران در جلو و تا کمر در عقب**. بازوها، گردن، سر و پاها خارج از هدف در نظر گرفته می شوند - ضربه به این مناطق بازی را متوقف می کند، اما منجر به امتیاز نمی شود. تئوری هدف و خارج از هدف از عقیده استادان شمشیربازی قرن هجدهم شکل گرفته است که به شاگردان خود دستور می دادند فقط به نواحی حیاتی بدن یعنی نیم تنه حمله کنند. اگر چه، سر یک منطقه حیاتی بدن است، اما حمله به آن به عنوان اقدام غیرورزشی در نظر گرفته می شد و در نتیجه پذیرفته نمی شد.



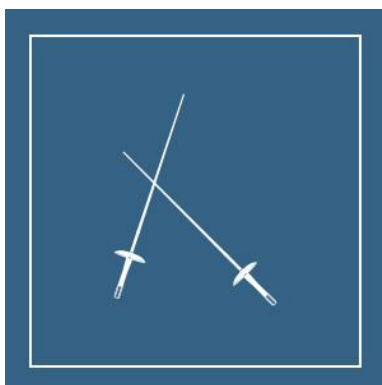
شمشیربازهای برتر فلوره هنوز از تکنیک‌های کلاسیک **اتک** های نفوذی، **دفاع و جواب** استفاده می‌کنند، اما ماهیت انعطاف‌پذیر تیغه فلوره این امکان را به شمشیربازهای مدرن می‌دهد تا از زوایای مختلف غیرممکن به حریف حمله کنند. بازیکنان روی پیست شمشیربازی اغلب با تکان دادن تیغه خود از ضربه های شلاقی به پهلوی یا پشت حریف استفاده می‌کنند. بنابراین جلوگیری از (مسدود کردن) این حملات بسیار دشوار است. بدین ترتیب، بازی مدرن فلوره به یک ورزش پیچیده و مهیج مرکب از حرکات **فریب، بدن دزدی و حملات ناگهانی و انفجاری** تبدیل شده است.

قوانین: درک مقوله حق تقدم

یکی از چالش برانگیزترین مفاهیم برای تازه کارها برای درک فلوره، **قانون حق تقدم** است. **Right-of-Way** مفهومی در ورزش های رزمی مسلح است که تعیین می کند چه بازیکنی امتیاز دریافت می کند، و قتی هر دو شمشیرباز با یک حرکت با هم ضربه زده باشند. قانون حق تقدم می گوید که شمشیربازی که **اول شروع به حمله** می کند، در صورت برخورد با هدف معتبر، امتیاز دریافت می کند. شمشیربازی که مورد حمله قرار می گیرد، **باید از خود دفاع کند** یا باعث شود ضربه حریف اصابت نکند. در این صورت حق تقدم به سوی او می چرخد و امتیاز کسب می کند.

همچنین، شمشیربازی که در حین پیشروی به سمت حریف **بیش از حد وقت تلف** کند، حق تقدم را به حریف خود واگذار می کند. ضربه به چنین حریفی، **حمله روی آمادگی یا ضربه ایست زمانی** نامیده می شود.

ضمن اینکه، داور ممکن است تشخیص دهد که دو شمشیرباز واقعاً به طور همزمان به یکدیگر حمله کرده اند. این **حمله همزمان (کدوبل)** نوعی تساوی است و هیچ امتیازی دریافت نمی شود و داور به دو شمشیرباز دستور می دهد تا با نشستن روی گارد بازی را ادامه دهند.



از آنجا که گاهی اوقات ممکن است دنبال کردن قضاوت داور دشوار باشد، داور همیشه دست خود را به طرف شمشیربازی که امتیاز تعلق گرفته است بالا می برد. با تماشای این **علائم دستی قضاوت**، درک داوری این ورزش برای تازه کاران راحت تر می شود تا بدون درک تمام تفاوت های ظریف قوانین بتوانند حرکات شمشیربازی را دنبال کنند.

تجهیزات

حرکات فلوره اغلب با سرعت غیر طبیعی انجام می شود، بنابراین از یک **سیستم امتیازدهی الکترونیکی (آپاره)** برای تشخیص ضربه به هدف معتبر استفاده می شود. شمشیر فلوره دارای یک نوک دکمه مانند صاف و فتری (پوینت) است که باید **۵۰۰ گرم فشار** یا بیشتر

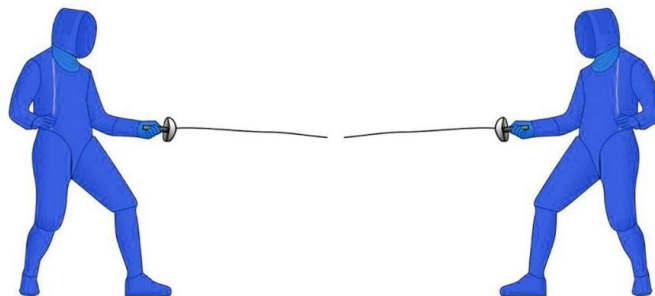
به آن وارد شود تا ضربه ثبت شود. شمشیرباز یک **جلیقه فلزی** (وست الکتریک نامیده می شود) به تن می کند که بافت آن از سیم های الکتریکی است - ضربه زدن به وست الکتریک حریف باعث روشن شدن **چراغ رنگی** آپاره سمت بازیکن ضربه زننده می شود. ضربه به هدف غیر معتبر - شامل: **دست بازو، پا یا سر**، که با وست الکتریک پوشانده نمی شود، باعث روشن شدن **چراغ سفید** می شود.

همان طور که قبلاً گفته شد، ضربه به خارج از هدف به طور موقت بازی را متوقف می کند، اما منجر به کسب امتیاز نمی شود. اگر دستگاه امتیازدهی هم چراغ رنگی و هم چراغ سفید را نشان دهد، به این معنی است که شمشیرباز قبل از اصابت هدف معتبر با فاصله زمانی بسیار اندکی و قبل از **بسته شدن قفل زمانی آپاره** به هدف غیر معتبر ضربه وارد کرده است. در چنین حالتی، ضربه شمشیرباز غیر معتبر اعلام می شود و هیچ امتیازی دریافت نمی کند.

سیم بدن بخش دیگری از تجهیزات شمشیرباز است. این سیم به شمشیر متصل می شود و گذشتن از آستین بازیکن از پشت لباس بیرون آمده و به یک **قرقره جمع شونده** متصل می شود. قرقره به نوبه خود به وسیله یک کابل به دستگاه امتیازدهی متصل می شود. البته، با توجه به وجود این همه تجهیزات، ممکن است مشکلات بسیاری رخ دهد. بنابراین، قبل از شروع هر مسابقه، هر دو شمشیرباز به طور تشریفاتی وست های یکدیگر را آزمایش می کنند تا از سالم بودن آنها مطمئن شوند.

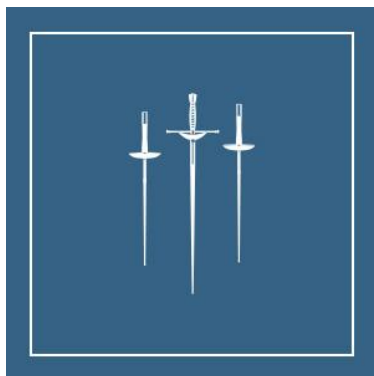
اپه: شمشیربازی آزاد

اپه از **شمشیر دوئل** تکامل یافته است، اما سنگین تر است، **حدود ۷۷۰ گرم** وزن دارد، با تیغه ای سفت تر، ضخیم تر و محافظ بزرگ تر. در این رشته درست مانند مسابقات فلوره، ضربه با نوک تیغه (پوینت) به ثمر می رسد. طول تیغه و شمشیر درست مانند فلوره است.



در اپه **کل بدن**، سر تا پا، هدف معتبر شمرده می شود - دقیقاً مانند یک دوئل واقعی. نوک شمشیر اپه درست مانند فلوره، با یک نوک دکه مانند صاف و فتری منتهی می شود. با این حال، پوینت اپه به بیش از **۷۵۰ گرم فشار** نیاز دارد تا ضربه توسط دستگاه امتیازدهی ثبت شود. از آنجایی که کل بدن هدف معتبر است، اپه ایست ها نیاز به پوشیدن وست الکتریک ندارند. ضمن اینکه قانون "خارج از هدف" نیز در اپه وجود ندارد.

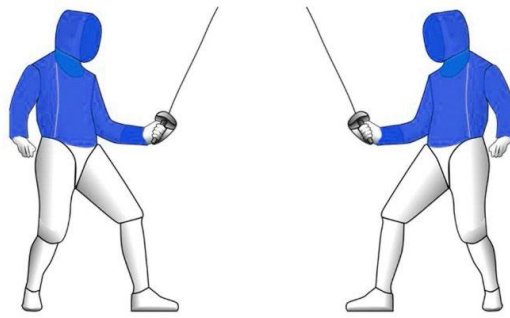
قوانین



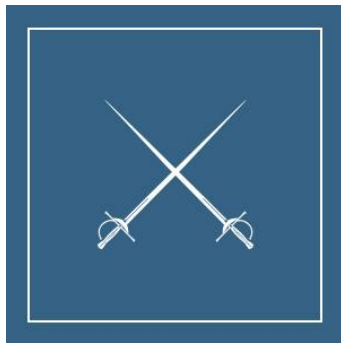
برخلاف فلوره، در اپه از قانون "حق تقدم" استفاده **نمی شود**. شمشیربازی که ابتدا به رقیب خود ضربه می زند امتیاز کسب می کند. اگر هر دو شمشیرباز در عرض **۲۵/۱ ثانیه** به یکدیگر ضربه بزنند، هر دو یک امتیاز دریافت می کنند - آن به عنوان **ضربه دوگانه (کدوبل)** شناخته می شود. عدم وجود قانون حق تقدم همراه با یک هدف تمام بدنی، اپه را به **بازی استراتژی دقیق و صبر** تبدیل کرده است. اپه ایست ها به جای حمله مستقیم، چندین دقیقه را صرف بررسی دفاعیات حریف می کنند و برای حمله از راه دور مانور می دهند. استراتژی دیگر این است که در طول مبارزه در حالت دفاعی بمانید.

سابر: سلاح برشی (شلاقی)

سابر گونه مدرن **شمشیر سواره نظام** است. تفاوت عمده بین سابر و فلوره و اپه این است که سابریست ها می توانند با **لبه تیغه** و همچنین پوینت شمشیر ضربه بزنند. ناحیه هدف سابر **تمام بدن بالای کمر** به استثنای دست ها است. نیمه پایینی بدن هدف قانونی نیست. دلیل آن **اعمال اصل متعارف در سواره نظام** سوار بر اسب است. طول تیغه سابر ۸۸ سانتی متر و طول کل شمشیر ۱۰۵ سانتی متر است.



علاوه بر این، سابر از قوانین حق تقدم استفاده می کند که بسیار شبیه به فلوره با برخی تفاوت های ظریف است. لباس سابر، مانند فلوره، دارای یک جلیقه فلزی الکتریکی است که ناحیه هدف معتبر را می پوشاند. ماسک شمشیرباز نیز به سیستم الکتریکی وصل است زیرا سر هم جزو هدف است. یک تفاوت مهم سبر با فلوره این است که ضربات خارج از هدف روی دستگاه امتیازدهی ثبت نمی شود و در نتیجه بازی را متوقف نمی کند.



اگر ایه سلاح استراتژی دفاعی و صبر است، اما سابر برخلاف آن است. قوانین حق تقدم در سابر به نفع شمشیربازی است که اولین حمله را انجام می دهد، بنابراین یک تماس جزئی تیغه با وست الکتریک حریف، باعث ثبت ضربه توسط دستگاه امتیازدهی می شود. این وضعیت سابر را به یک بازی سریع و تهاجمی تبدیل می کند و شمشیربازان از لحظه ای که داور علامت شروع را می دهد به طرف حریف هجوم می آورند. در واقع، بازی سابر به معنای واقعی کلمه می تواند در عرض چند ثانیه تمام شود. از آنجا که دفع حمله یک حریف ماهر تقریباً غیرممکن است، بنابراین سابرست ها به ندرت دفاعی بازی می کنند. با این حال، هنگامی که مجبور به انجام این کار می شوند، اغلب با استفاده از ترکیب های تاکتیکی چشمگیر که در آن پیروزی یا شکست بصورت میلی متری تعیین می شود، تمام تلاش خود را به کار می برند.

تماشای مسابقه شمشیربازی:

در هنگام تماشای مسابقه شمشیربازی تمرکز روی یک شمشیرباز می تواند خیلی به شما کمک کند. شمشیربازی که مورد حمله قرار می گیرد با استفاده از یکی از حرکات دفاعی با یک ضربه محکم و ناگهانی از خود دفاع می کند تا تیغه حریف را منحرف کند. پس از آن شمشیرباز می تواند با یک واکنش به نام "ریپوست" (جواب) ضربه خود را بزند. در حین تماشای مسابقه، متوجه خواهید شد که شمشیربازان به طور ریتمیک نقش های مهاجم و مدافع را رد و بدل می کنند.

شمشیربازان با حفظ فاصله به دنبال دور ماندن از محدوده حمله یکدیگر هستند. سپس یکی از آنها سعی کند این فاصله را کم کند تا حمله خود را به ثمر بنشاند. همچنین متوجه خواهید شد که شمشیربازان برای بررسی واکنش ها و دفاع های حریف چند حمله کاذب - فریب - انجام می دهند.

بخش اعظم مسابقه شمشیربازی شامل این ترفندها است که طی آن یک شمشیرباز به طور همزمان مقاصد حریف خود را پی جویی می کند در حالی که با اطلاعات نادرست خود حواس او را پرت می کند. این "مکالمه" بسیار دقیق بین دو حریف، که به نام زبان شمشیربازی معروف است، نشان دهنده یکی از زیبایی های بسیار ظریف این ورزش است که دیر یا زود یک یا هر دو شمشیرباز ضربه مشروع خود را می زنند. هنگامی که این اتفاق می افتد، داور مسابقه را متوقف می کند و تعیین می کند که آیا یک شمشیرباز باید امتیاز بگیرد یا خیر.