

اپه چیست؟

ترجمه: عباسعلی فاریابی

۱۴۰۴/۸/۱۴

اپه که در زبان انگلیسی **Épée** و در زبان فرانسه **épée** به معنی "شمشیر" نامیده می شود، بزرگ ترین و سنگین ترین سلاح از بین سه سلاح مورد استفاده در ورزش شمشیربازی است. اپه مدرن از شمشیر **اپه دو کامبت** قرن نوزدهم گرفته شده است، سلاحی که خود از **شمشیر کوچک** فرانسوی گرفته شده است.



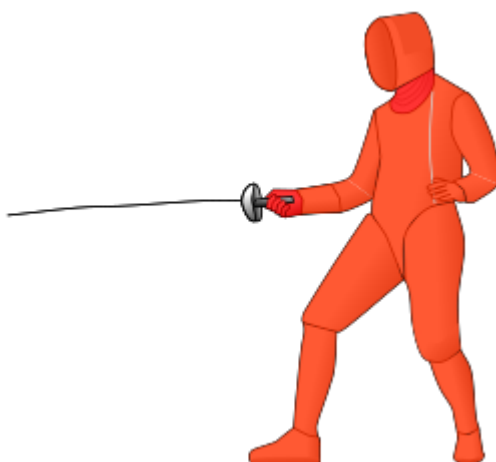
اپه به عنوان یک سلاح تهاجمی، شبیه فلوره است که ضربه باید با نوک شمشیر زده شود (برخلاف سابر که برای ضربه های شلاقی طراحی شده است). تیغه آن از فلوره سفت تر است. سطح مقطع آن مثلی شکل با یک شیار V شکل می باشد. اپه همچنین دارای یک گارد محافظ بزرگ تر که برای محافظت از دست بازیکن طراحی شده است. علاوه بر گارد و تیغه بزرگ تر، شمشیر اپه وزن بیشتری نسبت به فلوره و سابر دارد که به شهرت آن به عنوان گندترین شکل شمشیربازی کمک می کند. تکنیک های استفاده از این شمشیر متفاوت است، زیرا هیچ قانونی در زمینه اولویت و حق تقدم در آن وجود ندارد. بنابراین، ضدحمله های فوری از ویژگی های مشترک شمشیربازی اپه است. ضمن اینکه کل بدن هدف معتبر می باشد.

نمای کلی

در حالی که ورزش شمشیربازی مدرن دارای سه سلاح است - فلوره، اپه و سابر، که هر کدام یک رویداد جداگانه هستند - اپه تنها سلاحی است که در آن کل بدن هدف معتبر می باشد (سایر سلاح ها به نواحی مختلف بالای کمر محدود می شوند). اپه سنگین ترین اسلحه در بین سه سلاح شمشیربازی مدرن است. مانند تمام رشته های شمشیربازی، اپه به تمرکز، دقت، چابکی و سرعت نیاز دارد. از آنجایی که در این رشته کل بدن هدف محسوب می شود، یک شمشیرباز موفق در اپه باید بتواند حرکات حریف را پیش بینی کند و در زمان مناسب به او ضربه بزند.

در مسابقات سطح بالا، از یک **پیست رسانای الکتریکی** برای جلوگیری از ثبت ضربات روی زمین استفاده می شود. در شمشیربازی اپه، برخلاف دو رشته دیگر، هیچ قانون **حق تقدمی** در مورد حرکات تهاجمی وجود ندارد. ضربات اپه، درست مانند فلوره، باید با نوک شمشیر

زده شود. دستگاه‌های امتیازدهی الکترونیکی (آپاره)، ضربه را به شمشیربازی که ابتدا ضربه را می زند، اعطا می کند. ضمن اینکه، ضربه‌های دوگانه (همزمان یا کدوبل) در اِپه نیز مجاز هستند، البته به شرط اینکه ضربه‌ها با فاصله زمانی کمتر از **۴۰ میلی ثانیه** (۲۵/۱ ثانیه) از یکدیگر رخ دهند.

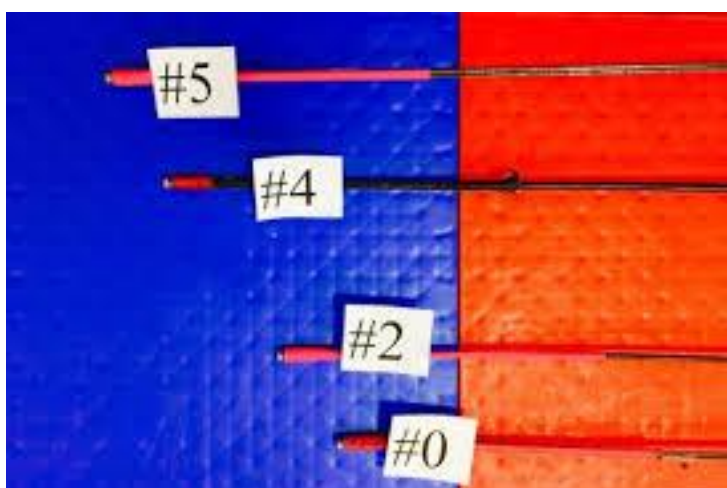


هدف مجاز (کل بدن) در اِپه با رنگ قرمز مشخص شده است.

یکی از جنبه‌های خاص رشته اِپه، ضدحمله است، تاکتیکی که در پاسخ به یک اتک به کار می‌رود. و شامل دو نوع است، ضربه ایست زمانی و ضربه زمانی، که (به ترتیب) یک ضدحمله ساده و یک ضدحمله روی درگیری هستند. با توجه به عدم وجود قانون حق تقدم، دنبال کردن یک اتک و اجرای صحیح یک ضدحمله می‌تواند راهی بسیار کارآمد برای کسب امتیاز باشد، از این رو ضدحمله در شمشیربازی اِپه بسیار رایج است.

توضیحات

یک اِپه مدرن، سایز ۵، ویژه شمشیربازان بزرگسال، طول تیغه آن از گارد تا نوک ۹۰ سانتی‌متر است. وزن کل سلاح آماده استفاده کمتر از ۷۷۰ گرم است، ضمن اینکه اکثر سلاح‌های مسابقه‌ای بسیار سبک‌تر هستند و وزنی بین ۳۰۰ تا ۴۵۰ گرم دارند. اِپه‌های مخصوص کودکان کوچک‌تر، کوتاه‌تر و سبک‌تر هستند (مثلاً اندازه صفر)، که استفاده از آن برای آنها آسان‌تر می‌کند.



تیغه اِپه از نظر مقطع مثلثی است، در حالی که مقطع تیغه فلوره مستطیلی شکل است و هیچ کدام از آنها لبه بُرنده ندارند. سیم‌هایی در تیغه‌های اِپه به منظور امتیازدهی الکتریکی تعبیه می‌شوند، که از یک شیار عبور می‌کنند و به دکمه فشاری نوک (پوینت) شمشیر وصل می‌شوند. در شمشیربازی قهرمانی، عرض هر یک از سه ضلع مقطع تیغه اِپه به ۲۴ میلی‌متر محدود می‌شود.

گارد شمشیر اشکال مختلفی دارد، اما همه آنها اساساً یک سپر نیم کره ای هستند که بخش آن در یک استوانه ۱۰ تا ۱۳.۵ سانتی متری جای می گیرد. از آنجایی که دست در ایه یک هدف معتبر است، بنابراین گارد آن از گارد فلوره بسیار بزرگ تر و محافظ تر است و عمق آن ۳ تا ۵.۵ سانتی متر و قطر آن حداکثر ۱۳.۵ سانتی متر است.

اگر در ایه از دسته فرانسوی استفاده شود، همانند فلوره با باتوم پیچی بسته می شود. گزینه های دسته عمدتاً شامل دسته **فرانسوی** و دسته **تپانچه ای** (هفتیری) است.



یک شمشیر ایه با دسته هفتیری

در مسابقات، شمشیرباز باید با نوک شمشیر خود نیروی کافی به حریف وارد کند، تا ضربه معتبر محسوب شود؛ طبق قانون، این نیرو باید حداقل ۷۵۰ گرم باشد. نوک شمشیر از طریق سیم های تعبیه شده در داخل شیار تیغه به رابط سیم بدن در گارد و از پشت شمشیرباز به یک دستگاه امتیازدهی الکترونیکی یا "آپاره" متصل می شود. سیستم رسانایی گارد، تیغه و دسته همگی به دستگاه متصل هستند تا از ثبت ضربات امتیاز دار به خود سلاح جلوگیری شود.

در شیار V شکل موجود در تیغه، دو سیم نازک از انتهای تیغه به پریز پشت گارد محافظ دست متصل شده اند. این سیم ها با چسب قوی در جای خود نگه داشته می شوند. مقدار چسب مورد استفاده باید خیلی کم باشد زیرا که ضربه به چسب، به دلیل عدم رسانایی چسب، باعث ثبت ضربه می شود (اما خود تیغه رسانا است). در صورت برخورد احتمالی نوک به نوک، هیچگونه امتیازی داده نمی شود. یک "سیم بدن" که ۲ سر آن ۳ شاخه ای است در زیر لباس شمشیرباز قرار می گیرد که گارد شمشیر را به قرقره ای که در انتهای پیست نصب می شود متصل می کند. خود این قرقره از طریق یک رابط به دستگاه آپاره ای که دارای چراغ های قرمز و سبز است (هر یک برای هر شمشیرباز)، متصل می شود. با فشار دادن نوک شمشیر ضربه همراه با صدای یک زنگ مخصوص ثبت می شود.

نوک ایه الکتریک که "پوینت" نامیده می شود، شامل چندین بخش است:

۱. نوک (سرپوینت) قارچی شکل و متحرک که یکی از بخش اصلی پوینت را تشکیل می دهد؛
۲. فنر تماس که به انتهای سرپوینت نصب می شود؛
۳. استوانه که روی سر تیغه پیچ می شود؛
۴. فنر برگشتی که در داخل استوانه قرار می گیرد، پس از قطع فشار سرپوینت را به حالت اولیه برمی گرداند.
۵. سرپوینت معمولاً توسط دو پیچ کوچک ساعتی در جای خود نگه داشته می شود که از طریق شیارهای موجود در دو طرف استوانه به طرفین سرپوینت پیچ می شوند. پیچ ها سرپوینت را درون استوانه نگه می دارند اما اجازه می دهند که سرپوینت آزادانه در دهانه استوانه حرکت کند.

در حالی که این رایج ترین سیستم موجود است، اما انواع بدون پیچ نیز وجود دارد. فنر برگشتی باید به نوک اجازه دهد تا نیرویی معادل ۷۵۰ گرم را بدون ایجاد هیچ گونه ضربه ای تحمل کند. در نهایت، سرپوینت ایه باید اجازه دهد تا یک فیلر ۱.۵ میلی متری بین سرپوینت و استوانه قرار گیرد و هنگامی که یک فیلر ۰.۵ میلی متری بین هر دو قرار می گیرد و سرپوینت فشرده می شود، آپاره نباید هیچ ضربه ای را ثبت کند. برای تنظیم این فاصله باید فنر تماس را به کوتاه یا بلند کرد. این کنترل ها در ابتدای هر بازی از مسابقات آزمایش می شوند و در صورت وجود هرگونه اشکال خلاف مقررات بازیکن جریمه کارتی می شود. در طول مسابقات، شمشیربازان موظفند حداقل دو سلاح و دو سیم بدن برای استفاده در مواقع خرابی یا شکستگی داشته باشند.

مبارزه با سلاح های مختلف شمشیربازی، تمپوی متفاوتی دارند؛ تمپوی مبارزه ایه، همانند شمشیربازی فلوره، نسبتاً کند و با حرکات انفجاری ناگهانی و سرعتی همراه است، زیرا به دلیل کاربرد فراوان ضربه این حرکات رایج تر است.

دوئل

کلمهٔ فرانسوی اِبه (epée) از کلمه لاتین اسپاتا (spatha) گرفته شده است. این اصطلاح در دههٔ ۱۸۸۰ در مورد سلاح شمشیربازی ورزشی در زبان انگلیسی نیز بکار برده شد.

اِبه، مانند فلوره (که به فرانسوی: fleuret گفته می شود)، از سلاح‌های غیرنظامی سبک مانند شمشیر کوچک تکامل یافته گرفته شده است که از اواخر قرن هفدهم، رایج‌ترین شمشیر دوئل بود و جایگزین شمشیر راپیر شد.



صحنه ای از یک دوئل حکاکی شده توسط ژاک کالوت (۱۶۱۷)

شمشیر دوئل در قرن نوزدهم متحول شد و شکل جدید خود را گرفت، زمانی که تحت فشار مقامات رسمی، دوئل‌ها بیشتر تا "بروز اولین خون" و نه تا پای مرگ انجام می‌شد. طبق این قانون، وارد کردن یک خراش کوچک به مچ دست یا دیگر ناحیه‌های در معرض دید حریف برای پیروزی در دوئل کافی بود. این امر منجر به تأکید بر ضربه‌های سبک به بازو و دست، و کم‌اهمیت جلوه دادن ضربات به تنه (سینه، پشت، کشاله ران) شد. شمشیرهای راپیر با گارد محافظ کاسه ای کامل از اواسط قرن هفدهم ساخته شده بودند، اما قبل از قرن نوزدهم زیاد رواج نداشتند.

ورزش شمشیربازی

امروزه، شمشیربازی اِبه تا حدودی شبیه به دوئل قرن نوزدهم است. یک شمشیرباز اِبه باید با نوک سلاح به هدف ضربه بزند. تفاوت بین اِبه در مقایسه با فلوره و سابر این است که در اِبه تماس بدنی تن به تن (کوراکور) بین شمشیربازان لزوماً تخلف محسوب نمی‌شود، مگر اینکه با "خشونت یا قساوت" انجام شود.

در دوران پیش از اختراع شمشیر الکتریکی، شمشیربازان اِبه از نوع متفاوتی از پوینت استفاده می‌کردند. یکی از آنها استفاده از نوک تیز سه شاخه با میخ‌های کوچک برجسته بود که به لباس یا ماسک حریف گیر می‌کرد و به داور کمک می‌کرد تا ضربات را ببیند. این میخ‌ها باعث می‌شد شمشیربازی اِبه به یک امر دردناک تبدیل شود و شمشیربازان اِبه را به راحتی از روی پارگی‌های آستین‌هایشان تشخیص داده می‌شدند. در تکامل بعدی این ورزش، از پوینتی استفاده می‌شد که در یک رنگ فرو برده می‌شد تا محل ضربه روی لباس سفید نشان داده

شود. این رنگ در اسید ضعیف (مثلاً اسید استیک) حل می‌شد تا علائم قدیمی پاک شود. امروزه، مسابقات با همهٔ سلاح‌ها بصورت الکتریکی انجام و ضربه‌ها با چراغ‌های الکتریکی نمایش داده می‌شوند. سلاح‌های غیر الکتریکی اکنون معمولاً فقط برای تمرین استفاده می‌شوند که عموماً دارای نوک‌های پلاستیکی یا "پوینت مصنوعی" جامد هستند.

در سال ۲۰۰۷، **اریک سولی**، مربی شمشیربازی دانشگاه MIT آمریکا، و شاگردش **یوهان هارمنبرگ** کتابی نوشتند که در آن به بررسی خط فکری تاکتیکی‌ای پرداخته شده بود که با سبک‌های شمشیربازی که در دهه‌های ۱۹۷۰ و ۱۹۸۰ تأسیس شده بودند، متفاوت بود. هارمنبرگ با استفاده از این رویکرد استراتژیک، که بر اساس آنچه او "حدس‌های سولی" یا "سه حدس" می‌نامید، مسابقات قهرمانی شمشیربازی جهان و مدال طلای المپیک را از آن خود کرد:

۱. آیا یک شمشیرباز با توانایی فنی پایین‌تر می‌تواند سطح فنی مسابقه را تعیین کند؟
۲. آیا یک شمشیرباز با فاصلهٔ شمشیربازی کوتاه‌تر می‌تواند فاصله را در یک مسابقه کنترل کند؟
۳. آیا می‌توان حریف را مجبور کرد که در محدودهٔ قدرت و تسلط خود قرار گیرد؟



آنها یک سیستم را برای کمک به هارمنبرگ در بستن فاصلهٔ شمشیربازی، استفاده از بازی بدون درگیری همراه با بهره‌گیری از دفاع‌های مخرب برای مهار حریف در بکارگیری قوی‌ترین حرکات خود، و سوق دادن حریف به اтак به هدف بالا بهره‌گرفتند – که پیش‌نیاز هارمنبرگ برای استفاده از قوی‌ترین حرکات خود بود. هارمنبرگ از این رویکرد برای کسب هشت مدال طلای انفرادی و تیمی در المپیک، مسابقات قهرمانی شمشیربازی جهان و مسابقات جام جهانی شمشیربازی استفاده کرد.

wikipedia