

تاریخ کهن شمشیربازی

ترجمه: عباسعلی فاریابی

۱۴۰۴/۸/۱۸

قدیمی‌ترین تصویر از شمشیربازی، نقش برجسته‌ای در معبد مدینات هابو، نزدیک شهر اقص در مصر است که توسط رامسس سوم حدود ۱۱۹۰ پیش از میلاد ایجاد شده است. این نقش برجسته باید یک تمرین یا مسابقه را نشان دهد، زیرا نوک شمشیرها پوشیده شده و شمشیربازان با سپرهایی که به بازوی چپ خود بسته‌اند، در حال دفاع هستند و ماسک (به کلاه گیس‌های خود بسته‌اند)، پیش‌بندهای بزرگ و بالشتک‌هایی روی گوش‌های خود دارند. شمشیربازی، به عنوان یک سرگرمی و در نبردهای تن به تن و جنگ، به طور گسترده توسط ایرانیان باستان، بابلی‌ها، یونانیان و رومی‌ها و همچنین قبایل ژرمنی انجام می‌شد.



رومی‌ها نبرد با شمشیر را به یک هنر بسیار سیستماتیک تبدیل کردند که هم به لژیون‌ها و هم به گلادیاتورهایشان آموزش داده می‌شد. گلادیاتورها در مدارس (لودی) توسط مربیان حرفه‌ای (دکترها) آموزش می‌دیدند. مبتدیان با شمشیر چوبی به نام **رودیس** تمرین می‌کردند. آموزش‌های پیشرفته‌تر با سلاح‌هایی انجام می‌شد که تا حدودی سنگین‌تر از سلاح‌های مورد استفاده در نبرد واقعی بودند.

از زمان سقوط روم تا قرون وسطی، تمرین شمشیربازی بدون وقفه ادامه یافت، اما آموزش شمشیربازی کمتر یکنواخت بود و شروع به انعکاس ایده‌های استادان شمشیربازی کرد. در این زمان، مدارس شمشیربازی نیز تا حدودی کیفیت نامطلوبی داشتند و اعضای از عناصر جنایتکار جامعه را که می‌خواستند استفاده ماهرانه از سلاح را یاد بگیرند، جذب می‌کردند. بسیاری از جوامع دریافتند که تنها راه مقابله با این مشکل، غیرقانونی کردن مدارس شمشیربازی در مرزهای خود است. به عنوان مثال، در لندن در سال ۱۲۸۶، **شاه ادوارد اول** فرمانی را تصویب کرد که "شرارت‌های بی سابقه" ای که توسط شمشیربازان انجام می‌شد، محکوم می‌کرد و آموزش مهارت‌های مرتبط با شمشیر را مجازات می‌کرد. اما علی‌رغم وجود چنین قوانینی، مدارس شمشیربازی رونق گرفتند.

ظهور شمشیرزنی و سلاح

در میان اشراف اروپا در قرون وسطی، استفاده ماهرانه از شمشیر به دلیل استفاده از زره، که عملاً تنها وسیله محافظت بود، با مشکل مواجه می‌شد. شمشیرها سنگین بودند و در درجه اول برای باز کردن زره محافظ استفاده می‌شدند. با این حال، با معرفی باروت در قرن چهاردهم، زره از رده خارج شد (گلوله‌های تفنگ به راحتی زره را سوراخ می‌کردند و آن را در نبرد بی‌اثر می‌کردند). شمشیر هنوز تنها سلاحی بود که می‌توانست برای دفاع از خود استفاده شود، اما از بین رفتن زره مستلزم آن بود که شمشیرزن یاد بگیرد که چگونه با مهارت از شمشیر استفاده کند - موضوعی که هم در زمان جنگ و هم در زندگی روزمره یک جنگل‌ن از اهمیت بالایی برخوردار شد.

تا قرن پانزدهم، انجمن‌ها و مدارس استادان شمشیربازی در سراسر اروپا تشکیل شده بودند که قابل توجه‌ترین آنها **مارکس‌برودر (Marxbrüder)** (انجمن سنت مارکوس لونبرگ) بود که در سال ۱۴۸۰ توسط امپراتور مقدس روم، **فردریک سوم**، به

آن حق امتیاز انحصاری اعطا شد. روش‌های اولیه شمشیربازی که توسط این انجمن‌ها آموزش داده می‌شد، تا حدودی خشن و شامل حرکات کشتی بود. این انجمن‌ها به دلیل حسادت و رقابت حرکات خود را مخفی می‌کردند تا بتوانند از شگردهای غیرمنتظره برای شکست دادن دشمن استفاده کنند. شمشیربازی اولین بار در انگلستان توسط **هنری هشتم** حمایت شد، که کمی قبل از سال ۱۵۴۰، به چندین استاد شمشیربازی حق امتیاز انحصاری اعطا کرد که به آنها اجازه می‌داد شمشیربازی را تدریس کنند. سبک اولیه انگلیسی مبارزه با شمشیر بُرنده و سپر (سپر کوچکی که با دست آزاد استفاده می‌شد) در نهایت جای خود را به مبارزه با شمشیرهای سریع اروپایی داد.



شمشیر راپیر ایتالیایی

ایتالیایی‌ها به اثربخشی استفاده ماهرانه از نوک شمشیر به جای لبه آن پی بردند. و تا پایان قرن شانزدهم، سلاح سبک‌تر آنها، شمشیر **راپیر**، و یک سبک شمشیربازی ساده، چابک و کنترل‌شده که بر مهارت و سرعت به جای زور تأکید داشت، در سراسر اروپا گسترش یافت. بیشتر ترفندهای کشتی کنار گذاشته شد، حمله توسعه یافت و پذیرفته شد و شمشیربازی به عنوان یک هنر تثبیت شد.

شمشیر راپیر بلند به زیبایی متعادل بود، در حمله عالی بود و برای دور نگه داشتن حریف بی نظیر بود، اما برای حرکات رزمی بیش از حد سنگین بود. دفاع هنگام مبارزه با شمشیر راپیر با دفع حمله با دست مخالف انجام می‌شد که بوسیله دستکش یا شنل محافظت می‌شد یا به خنجر مجهز بود. ضربات حریف اغلب با جاخالی دادن به پهلوی یا نشستن دفع می‌شد.

در نیمه دوم قرن هفدهم، شمشیر و شمشیربازی با تغییر لباس مبارزین جنتلمن به طرز چشمگیری تغییر کرد. در فرانسه، دربار **لویی چهاردهم** جوراب‌های ابریشمی، شلوارک و کت‌های زربافت را مد کرد که جایگزین نیم‌تنه و جوراب شلواری، چکمه‌های ساق بلند و شنل شد. از آنجایی که شمشیر راپیر بلند و دنباله‌دار با فرم جدید لباس نامناسب بود، این مد استفاده از شمشیر سبک و کوتاه دربار را الزامی کرد. سبک فرانسوی، همان طور که سبک ایتالیایی پیش از آن این کار را کرده بود، در سراسر اروپا رواج یافت.

اگرچه شمشیر درباری در ابتدا مورد تمسخر قرار گرفت، اما به زودی به عنوان یک سلاح سبک ایده‌آل شناخته شد که امکان انجام حرکات تهاجمی و دفاعی متعددی را فراهم می‌کرد که با سلاح‌های سنگین‌تر غیرممکن بود. وزن سبک آن امکان استفاده از شمشیر را به تنهایی و بدون استفاده از خنجر، شنل یا دست آزاد فراهم می‌کرد. ضربات به حریف فقط با نوک شمشیر انجام می‌شد، دفاع با به کار بردن تیغه (دفع تیغه حریف با شمشیر خود) انجام می‌شد و آنچه اکنون به عنوان شمشیربازی مدرن شناخته می‌شود، به وجود آمد. در این زمان، سبک فرانسوی به طور کامل جایگزین سبک ایتالیایی به عنوان پرکاربردترین شکل مبارزه با شمشیر شد.

مکتب آکادمیک شمشیربازی فرانسه تأکید زیادی بر استراتژی و فرم داشت. برای آموزش این شکل از شمشیربازی، قراردادهای و قوانینی اتخاذ شد. علاوه بر این، از فلوره یا شمشیر تمرینی برای ایجاد یک محیط آموزشی امن استفاده می‌شد. برای افزایش بیشتر ایمنی، در قرن هجدهم، ماسکی توسط استاد شمشیربازی **لا بوئسیه** و دوئلیست مشهور، **ژوزف بولونی**، شوالیه سن ژرژ، طراحی شد.

در حالی که شمشیربازی با فلوره به طور فزاینده‌ای سبک‌مند می‌شد، دوئل با شمشیر همچنان ادامه داشت. پیچیدگی‌های شمشیربازی با فلوره، همان طور که در شرایط ایده‌آل مدارس یا باشگاه‌ها، با احترام به قوانین و قراردادهای تعیین‌شده، تمرین می‌شد، بازی‌ای را ایجاد کرد

که به هنری جذاب تبدیل شد. اما این شمشیربازی کنترل شده و پذیرفته شده در یک صبح سرد و خاکستری در یک مسیر سبز یا شنی، وقتی با دو حریف مصمم با سلاحی تیز و سنگین تر در حال دوئل روبرو می شدید که تمام قراردادهای را نادیده می گرفت، اهمیت چندانی پیدا نمی کرد. با این حال، از قضا، تا اواسط قرن هجدهم، زمانی که شمشیربازی به اوج تکنیک و تئوری خود رسیده بود، دوئل با شمشیر به دلیل دقت روزافزون سلاح های گرم عملاً ناپدید شد. از این زمان به بعد، شمشیربازی ماهیت یک ورزش را به خود گرفت و از نظر شکل، شمشیربازی این زمان تفاوت چندانی با ورزش مدرن شمشیربازی نداشت.

برای محدود کردن کسانی که همچنان از شمشیر به عنوان روشی برای حل و فصل اختلافات و نزاع های شخصی پیروی می کردند، **اپه دو کامبت (épée de combat)** در نیمه دوم قرن نوزدهم ابداع شد. نسخه تمرینی این سلاح، یک شمشیر دوئل کند بود و بدون محدودیت هدف یا سایر قراردادهای مورد استفاده قرار می گرفت. به جز استفاده از لباس محافظ، شمشیربازی اپه تقریباً شرایط یک دوئل را داشت.



شمشیر سابر مجاری

آخرین سلاح شمشیربازی مدرن در اواخر قرن هجدهم پدیدار شد، زمانی که مجارها یک شمشیر خمیده **سابر** (اقتباس شده از شمشیر هلالی شرقی) را برای استفاده سواره نظام خود معرفی کردند. این شمشیر به زودی توسط سایر ارتش های اروپایی نیز مورد استفاده قرار گرفت. شمشیر نظامی سنگین سابر (و همتای آن، شمشیر **کاتلاس** دریایی) تا پایان قرن نوزدهم در مدارس شمشیربازی مورد استفاده قرار می گرفت، تا اینکه ایتالیایی ها یک شمشیر سابر سبک را معرفی کردند که به زودی به عنوان یک سلاح ورزشی در سطح جهانی پذیرفته شد.

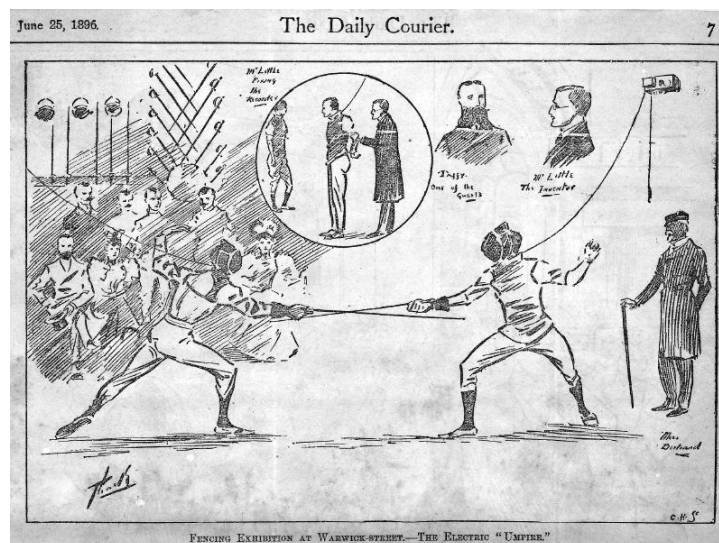
ورزش سازمان یافته شمشیربازی

شمشیربازی در اواخر قرن نوزدهم به یک ورزش رقابتی سازمان یافته تبدیل شد. پیمان نامه های اولیه برای اولین بار در دهه ۱۸۸۰ توسط استاد فرانسوی شمشیربازی، **کامیل پرووست (Camille Prévost)**، جمع آوری و تنظیم شدند. انجمن های شمشیربازی رسمی نیز شروع به ظهور کردند: لیگ شمشیربازان آماتور آمریکا در سال ۱۸۹۱، انجمن شمشیربازی آماتور بریتانیا در سال ۱۹۰۲ و فدراسیون ملی انجمن های شمشیربازی فرانسه در سال ۱۹۰۶ تأسیس شدند. شمشیربازی دانشگاهی در ایالات متحده نیز تقریباً در همین زمان سازماندهی شد: انجمن شمشیربازی بین دانشگاهی اولین مسابقات خود را در سال ۱۸۹۴ برگزار کرد (این ورزش در دانشگاه های آمریکا اکنون توسط انجمن ملی ورزش دانشگاهی اداره می شود).

در ضمن، شمشیربازی مردان از زمان ایجاد بازی های المپیک در سال ۱۸۹۶ بخشی از این بازی ها بود. در سال ۱۹۰۰، اپه به عنوان یکی از رشته های انفرادی به فلوره و سابر به برنامه مسابقات المپیک پیوست. رقابت های تیمی فلوره در بازی های ۱۹۰۴ معرفی شد و پس از آن در سال ۱۹۰۸، سابر و اپه نیز به این بازی ها اضافه شدند. تا اوایل قرن بیستم، اختلافات متعددی بر سر قوانین مختلف شمشیربازی به وجود آمده بود. به عنوان مثال، در بازی های المپیک ۱۹۱۲، فرانسه به دلیل اختلاف در مورد محدوده هدف فلوره، کل تیم خود را از مسابقات خارج کرد و ایتالیایی ها به دلیل رد درخواست افزایش طول مجاز تیغه اپه، از شمشیربازی در مسابقات اپه خودداری کردند. در نتیجه، در سال ۱۹۱۳ فدراسیون بین المللی شمشیربازی تأسیس شد و از آن زمان به بعد، نهاد حاکم بر شمشیربازی بین المللی آماتورها، چه در بازی های المپیک و چه در مسابقات قهرمانی جهان، شد.

رویدادهای بانوان در طی سال‌ها به مسابقات المپیک اضافه شد. فلوره انفرادی زنان برای اولین بار در بازی‌های المپیک ۱۹۲۴ گنجانده شد و رویداد تیمی آنها در بازی‌های ۱۹۶۰ معرفی شد. ایه انفرادی و تیمی زنان اولین حضور خود در المپیک را در بازی‌های ۱۹۹۶ تجربه کردند. رویداد سابر انفرادی زنان در بازی‌های المپیک ۲۰۰۴ و رویداد سابر تیمی زنان در بازی‌های ۲۰۰۸ اضافه شد، و در نتیجه از سال ۲۰۰۴ تا ۲۰۱۶، در هر المپیک دو رویداد تیمی به صورت چرخشی برگزار می‌شد، زیرا کمیته بین‌المللی المپیک از افزایش متناسب تعداد مدال‌های شمشیربازی خودداری می‌کرد.

از پایان قرن نوزدهم تا پس از جنگ جهانی دوم، مسابقات ایه و فلوره تحت سلطه فرانسوی‌ها و ایتالیایی‌ها بود. پس از آن، با محبوبیت بیشتر شمشیربازی در سراسر جهان، شمشیربازان شوروی و مجارستانی مسلط شدند. به ویژه در سابر، مجارستانی‌ها در غالبیت قرن بیستم تسلط داشتند. برخی از برجسته‌ترین شمشیربازان قرن بیستم شامل **آلدار گرویچ**، شمشیرباز مجارستانی، که در شش المپیک متوالی مدال طلا کسب کرد، و **ادواردو مانگیاروتی** ایتالیایی، که ۱۳ مدال طلای قهرمانی جهان را به دست آورد، بودند.



در سال ۱۹۳۶، ایه الکتریکی در مسابقات پذیرفته شد که قضاوت‌های گاه نادرست داوران شمشیربازی را از بین برد. قضاوت ضربات به طور کامل توسط دستگاه الکتریکی ثبت می‌شد. در سال ۱۹۵۵، امتیازدهی الکتریکی برای مسابقات فلوره معرفی شد و اولین حضور خود را در المپیک در بازی‌های ۱۹۵۶ تجربه کرد، اما داوران هنوز موظفند اولویت ضربات را خود تفسیر کنند. امتیازدهی الکتریکی در سابر در بازی‌های ۱۹۹۲ بخشی از برنامه المپیک شد. سیستم الکتریکی مورد استفاده در شمشیربازی بر اساس اصل صدای زنگ اخبار کار می‌کند.

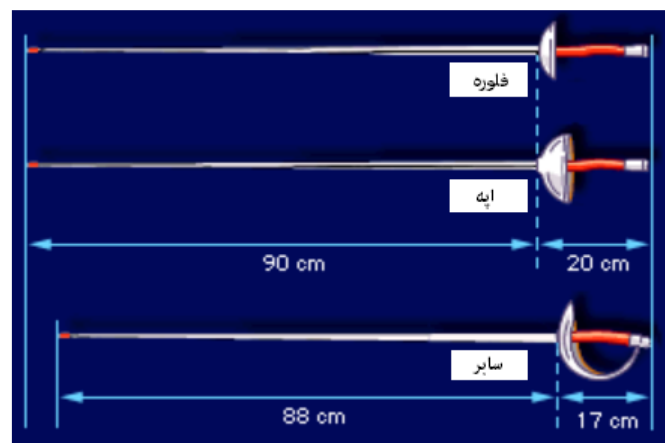
شمشیربازان لباس‌هایی از جنس الباف فلزی که با نخ‌های مسی در هم تنیده شده‌اند، می‌پوشند. این جلیقه به سلاح الکتریکی حساس است. در ایه، کل لباس حساس است، زیرا در این نوع شمشیربازی، کل بدن هدف قرار می‌گیرد. در فلوره، فقط جلیقه‌ای که شمشیرباز می‌پوشد حساس است. در سابر، جلیقه و ماسک حساس هستند. سیم بدن از درون لباس شمشیرباز، سلاح را به دستگاه امتیازدهی (آپاره) متصل می‌کند. (سیم بدن شمشیرباز به یک قرقره فنردار متصل می‌شود تا هرگونه شلی کابل را بگیرد و از زمین خوردن شمشیرباز نیز جلوگیری کند). وقتی سلاح، حتی با فشار کم، به شمشیرباز برخورد می‌کند، یک مدار ایجاد می‌شود و سیستم امتیازدهی، ضربه را نشان می‌دهد. در مسابقات المپیک، اولین شمشیربازی که ۱۵ امتیاز کسب کند، برنده مسابقه است. همچنین با پایان مدت زمان مسابقه که از پیش تعیین شده است، شمشیربازی که بالاترین امتیاز را کسب کند، برنده می‌شود.

تجهیزات

همه شمشیربازان به ژاکت (وست)، ماسک، دستکش، شلوارک، جوراب سفید، کفش‌های ویژه، سیم بدن و سلاح برای مبارزه نیاز دارند. در سابر و فلوره، شمشیربازان علاوه بر این به یک سیم (وایر) ماسک و یک وست ساخته شده از مواد رسانا که روی ژاکت پوشیده می‌شود، نیاز دارند.

سلاح‌های شمشیربازی مدرن و تنوع قوانین

سه سلاح مختلف شمشیربازی، طراحی‌ها و قوانین متفاوتی دارند. در فلوره، ضربات باید با نوک سلاح زده شوند و فقط زمانی معتبر هستند که روی وست الکتریک یا قسمت رسانای ماسک شمشیرباز فرود آیند، که روی هم رفته تنه بدن، کشاله ران و قسمت‌هایی از گردن را می‌پوشانند. نوک شمشیر فلوره یک دکمه (پوینت) حساس به فشار دارد که با اعمال فشار ۵۰۰ گرم یا بیشتر فشرده می‌شود. اگر نوک شمشیر با فشار مناسب با وست الکتریک تماس حاصل کند، ضربه معتبر روشن می‌شود. اگر با ژاکت، ماسک یا شلوارک که غیر رسانا است برخورد کند، ضربه "خارج از هدف" است و پذیرفته نمی‌شود. هنگامی که یکی از شمشیربازان یک ضربه معتبر بزند، حریف ۳۰۰ میلی‌ثانیه فرصت دارد تا قبل از قفل شدن دستگاه امتیازدهی، ضربه بزند. بازی پس از ضربات خارج از هدف و داخل هدف متوقف می‌شود، اما تنها ضربات اصابت شده به هدف پذیرفته می‌شوند. اگر هر دو شمشیرباز باهم به هدف ضربه بزنند، از قوانین حق تقدم برای تعیین اولویت ضربه استفاده می‌شود.



اسلحه‌های مختلف شمشیربازی

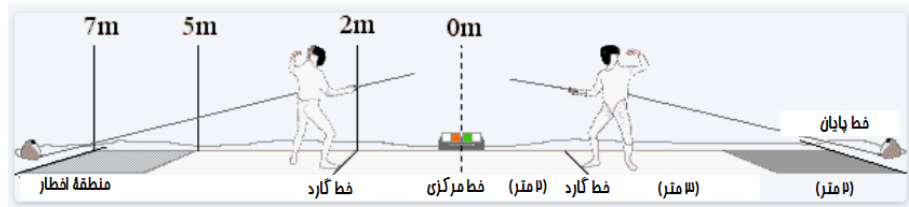
در ایپه، همانند فلوره، ضربات با نوک شمشیر زده می‌شوند، اما برخلاف فلوره، هدف کل بدن است. هنگامی که نوک (پوینت) حساس به فشار ایپه با نیرویی بیش از ۷۵۰ گرم بر روی هر سطحی که به سیستم امتیازدهی متصل نیست، فشرده می‌شود، دستگاه امتیازدهی یک ضربه را ثبت می‌کند. برای جلوگیری از اینکه ضربه به پیست (زمین شمشیربازی) به عنوان ضربه‌های معتبر محاسبه نشود، پیست بوسیله یک سیم اتصال به زمین به دستگاه امتیازدهی متصل می‌شود. در ایپه هیچ ضربه خارج از هدف وجود ندارد؛ و ضربات به پیست ثبت نمی‌شوند. هنگامی که یک شمشیرباز ضربه‌ای می‌زند، حریف فقط ۴۰ میلی‌ثانیه فرصت دارد تا قبل از قفل شدن دستگاه امتیازدهی، ضربه خود را نیز بزند. اگر هر دو شمشیرباز باهم ضربه وارد کنند (کدوبل)، به هر دو ضربه امتیاز داده می‌شود؛ و هیچ حق تقدمی وجود ندارد.

برخلاف ایپه و فلوره، در سابر می‌توان با هر قسمتی از تیغه ضربه زد و حداقل فشار وجود ندارد (نوک تیغه گرد است و به فشار حساس نیست). بنابراین، ضربات سابر بیشتر بصورت برشی (شلاقی) زده می‌شوند تا با نوک. شمشیربازان از یک وست الکتریکی که ژاکت را کاملاً می‌پوشاند، یک دستکش رسانا و یک ماسک که تمام سطح آن رسانا است، استفاده می‌کنند. هر ضربه به این تجهیزات (یعنی هر ضربه‌ای بالاتر از کمر) معتبر محسوب می‌شود. وقتی یک شمشیرباز ضربه‌ای را به ثمر می‌رساند، حریف ۱۷۰ میلی‌ثانیه فرصت دارد تا قبل از قفل شدن دستگاه امتیازدهی، ضربه بزند. اگر هر دو شمشیرباز ضربه بزنند، از قوانین حق تقدم برای سابر (که کمی با قوانین فلوره متفاوت است) برای تعیین اینکه چه کسی ضربه را دریافت می‌کند استفاده می‌شود. هیچ ضربه دوگانه‌ای (کدوبل) به سبک ایپه، درست مانند فلوره، در این رشته وجود ندارد.

زمین شمشیربازی (پیست)

پیست یا میدان شمشیربازی، ساخته شده از فلز یا هر ماده رسانای دیگر، بین ۱.۵ تا ۲ متر عرض و ۱۴ متر طول دارد و در هر دو انتها ۱.۵ متر فضای اضافی وجود دارد. پیست دارای یک خط مرکزی، خطوط گارد، خطوط هشدار و خطوط مرزهای عقب است. در هر دو انتهای

پیست یک قرقره وجود دارد که دارای ۲۰ متر کابل است. هر شمشیرباز سیم بدن خود را به قرقره خود وصل می‌کند که با حرکت او روی پیست جمع و باز می‌شود. قرقره‌ها به نوبه خود بوسیله یک کابل رابط به دستگاه امتیازدهی متصل هستند که هنگام ثبت ضربه چراغ مخصوص هر بازیکن روشن می‌شود و صدا ایجاد می‌کند. سیستم امتیازدهی بی‌سیم برای برخی مسابقات استفاده می‌شود که نیاز به قرقره را برطرف می‌کند.



مسابقات شمشیربازی

اگرچه قوانین هر سلاح متفاوت است، اما استانداردهایی وجود دارد که برای هر سه سلاح اعمال می‌شود. مسابقات شامل دور مقدماتی یا دوره‌ای است که در آن شرکت‌کنندگان به گروه‌های کوچک شش یا هفت نفره تقسیم می‌شوند. این مسابقات به صورت دوره‌ای و بصورت پنج ضربه‌ای با حداکثر زمان سه دقیقه‌ای با یکدیگر مبارزه می‌کنند. (مدت زمان یک مسابقه فقط شامل زمان صرف شده برای شمشیربازی است؛ و زمانی که بازی انجام نمی‌شود، داور ساعت را متوقف می‌کند.)

پس از دوره مقدماتی گروهی، دور حذفی برگزار می‌شود که در یک جدول تا تعیین نفر اول ادامه پیدا می‌کند و در آن، رده‌بندی نهایی شرکت‌کننده‌ها بر اساس عملکرد در دور مقدماتی تعیین می‌شود. این بازی‌های حذفی بصورت ۱۵ ضربه‌ای انجام می‌شود، که هر بازی حداکثر از ۳ راند سه دقیقه‌ای تشکیل می‌شود و بین هر راند یک دقیقه استراحت وجود دارد. لازم به ذکر است که برخلاف فلوره و ایه، ضربات سایر بسیار سریع پیش می‌روند - و ۱۵ ضربه آن تقریباً هرگز از یک راند سه دقیقه‌ای تجاوز نمی‌کند - بنابراین شمشیربازان سایر پس از اینکه یکی از دو شمشیرباز هشت ضربه بزد، یک دقیقه استراحت می‌کنند.

حرکات شمشیربازی

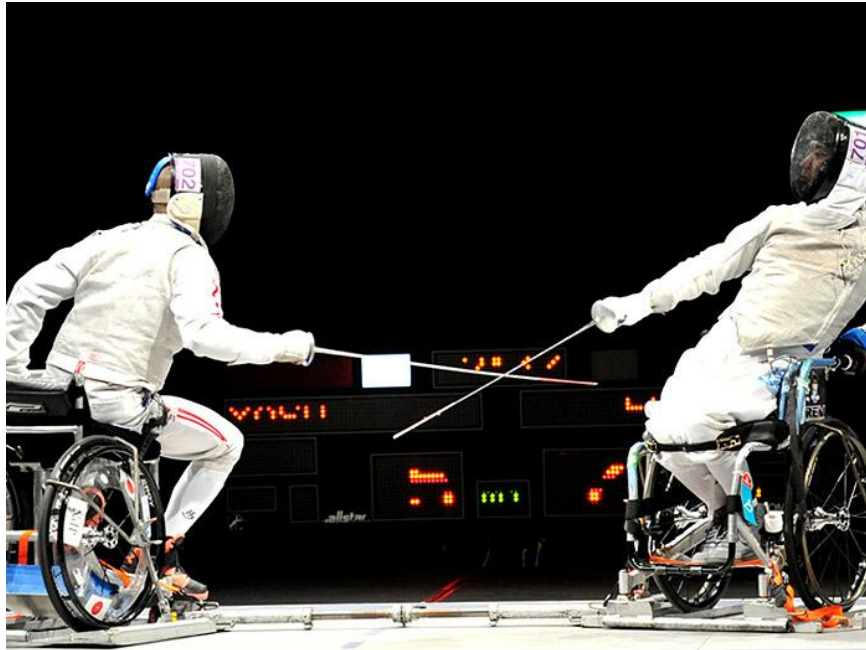
در ایه، اصابت یک ضربه معتبر به این معنی است که به شمشیرباز یک امتیاز داده می‌شود؛ اگر هر دو شمشیرباز ضربه معتبر بزنند، به هر دو امتیاز داده می‌شود. زمان‌بندی دقیق ایپه الکتریکی (شمشیرباز برای زدن ضربه همزمان بیشتر از ۴۰ میلی‌ثانیه زمان ندارد) به این مفهوم است که ضربه زدن همزمان برای هر دو شمشیرباز می‌تواند کمی دشوار باشد.

در فلوره و سایر، فقط یک شمشیرباز می‌تواند در هر زمان ضربه بزند. بنابراین، مجموعه‌ای پیچیده از مقررات با نام "قانون حق تقدم" بکار برده می‌شود، که موقعیت‌هایی را که در آن هر دو شمشیرباز ضربه‌ها را ثبت می‌کنند، کنترل می‌کند. تفاوت‌هایی بین دو سلاح در اعمال این قوانین وجود دارد، اما اصول کلی اساسی یکسان هستند. شمشیربازی که حمله‌ای را اجرا می‌کند نسبت به شمشیرباز مدافع اولویت دارد، و شمشیرباز مدافع یا با دفع حمله یا با جلوگیری از اصابت ضربه حریف با استفاده از فاصله، اولویت را به دست می‌آورد. اگر هر دو شمشیرباز حمله کنند، داور باید با بررسی اینکه چه کسی ابتدا حمله را آغاز کرده است، قضاوت کند. اگر هر دو حمله به طور همزمان آغاز شده باشند، هیچ امتیازی داده نمی‌شود. شمشیرباز مدافع می‌تواند بدون حق تقدم امتیاز بگیرد، مشروط بر اینکه حریف ضربه‌ای ثبت نکند. این کار به عنوان یک ضدحمله شناخته می‌شود.

شمشیربازی با ویلچر

یکی از جدیدترین پیشرفت‌های شمشیربازی، شمشیربازی با ویلچر است که توسط **سر لودویگ گاتمن**، جراح مغز و اعصاب انگلیسی متولد آلمان، در بیمارستان استوک مندویل در آیلزبری انگلستان معرفی شد. شمشیربازی یکی از درمان‌های ورزشی بود که گاتمن برای جانبازان جنگ جهانی دوم که دچار آسیب نخاعی شده بودند، معرفی کرد. در سال ۱۹۴۸، گاتمن مسابقات المپیک را برای ورزشکاران معلول در

بازی‌های استوک مندویل راه اندازی کرد و شمشیربازی با ویلچر کمی پس از آن به یک رویداد شمشیربازی منظم در اروپا تبدیل شد. اولین مسابقات بین‌المللی شمشیربازی با ویلچر در دهه ۱۹۵۰ برگزار شد. شمشیربازی با ویلچر از سال ۱۹۶۰ بخشی از بازی‌های پارالمپیک بوده است. این شکل منحصر به فرد شمشیربازی در دهه ۱۹۶۰ به ایالات متحده معرفی شد، اما تا اوایل دهه ۱۹۹۰ به طور فعال در آنجا توسعه نیافت.



بازی در این مسابقات در یک چارچوب مخصوص فلزی انجام می‌شود که برای حفظ ثبات ویلچرها طراحی شده‌اند. شمشیربازان ویلچری، مانند شمشیربازی معمولی، پنج ضربه می‌زنند، اما نمی‌توانند به جلو یا عقب حرکت کنند. تکنیک‌های ویلچر شامل بدن دزدی، نیم‌چرخش بدن و خم شدن به جلو و عقب برای رسیدن به ضربه یا جلوگیری از آن می‌باشد. با این حال، تمام ضربه‌ها باید بدون بلند شدن ورزشکار از روی صندلی انجام شوند. در حالی که بسیاری از شمشیربازان ویلچری مبتدی از زور عضلانی و روش‌های تهاجمی متکی هستند، قهرمانان پیشرفته‌تر تکنیک و زمان‌بندی را به عنوان نقاط قوت خود توسعه می‌دهند. هر سه سلاح شمشیربازی در بازی پاراشمشیربازی گنجانده شده است.

شمشیربازی در سینما

شمشیربازی در سینما منبع اصلی آگاهی عموم مردم جهان امروز از این ورزش بوده است. در سال ۱۹۲۰، فیلم صامت **"نشان زورو"** ساخته **داگلاس فیربنکس**، تصویری تازه از یک شمشیرباز قهرمان به جهانیان ارائه داد. از این لحظه به بعد، شمشیربازی با ماجراجویی‌های ماجراجویانه همراه شد. قبل از زورو، شمشیربازی در سینما شامل ضربات نسبتاً ابتدایی با تیغه بود. **فیربنکس** اولین کسی بود که از یک استاد شمشیربازی خواست تا در مورد یک فیلم مشاوره دهد و اولین فیلم سینمایی شمشیربازی را خلق کرد که واقعاً شبیه شمشیربازی بود. بهترین فیلم‌های شمشیربازی فیربنکس عبارتند از **"سه تفنگدار"** (۱۹۲۱)، **"دان کیو، پسر زورو"** (۱۹۲۵)، **"دزد دریایی سیاه"** (۱۹۲۶) و **"ماسک آهنین"** (۱۹۲۹). دیگر بازیگران فیلم‌های صامت که با درجات مختلفی از موفقیت در فیلم‌های خود شمشیربازی کردند، شامل **رامون نووارو**، **رودولف والناتینو** و **جان باریمور** بودند. استادان برجسته شمشیربازی که در فیلم‌های این دوره کار می‌کردند، **هنری اوتنهاو** و **فرد کاونز** بودند.

موج بعدی فیلم‌هایی که شمشیربازی را به تصویر می‌کشیدند، در سال ۱۹۳۵ و با فیلم **کاپیتان بلاد** ساخته **ارول فلین** از راه رسید. در کاپیتان بلاد، شمشیربازی پیچیده‌تر و ماهرانه‌تر از فیلم‌های صامت قبلی بود. برخی از محبوب‌ترین فیلم‌های اکشن این دوره - و بازیگرانی که در آنها بازی می‌کردند - شامل **رونالد کولمن** در **فیلم زندانی زندان** (۱۹۳۷)؛ **ارول فلین** در **فیلم‌های ماجراهای رابین هود** (۱۹۳۸)،

شاهین دریا (۱۹۴۰) و ماجراهای دون خوان (۱۹۴۹)؛ تایرون پاور در بازسازی فیلم **نشان زورو** (۱۹۴۰) و **قوی سیاه** (۱۹۴۲)؛ و داگلاس فیربنکس جونیور در فیلم **برادران کورسی** (۱۹۴۱) بودند. موفق‌ترین استادان شمشیربازی که در این زمان در هالیوود کار می‌کردند، فرد کاونز، رالف فالكتر و جین هرمانز بودند.

در دهه‌های ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰، فیلم‌های بزرگ و معروفی که شمشیربازی را به تصویر می‌کشیدند، خیلی کم بودند، زیرا هالیوود تمرکز اصلی خود را به واقع‌گرایی و درام روانشناختی معطوف کرده بود. محدود فیلم‌های شمشیربازی محبوب این دوران عبارت بودند از: **سیرانو دو برژراک** (۱۹۵۰) با بازی **خوزه فرر**؛ **اسکاراموش** (۱۹۵۲) و بازسازی فیلم **زندانی زندا** (۱۹۵۲) که هر دو با بازی استوارت گرینجر ساخته شده بودند؛ و **در نقطه شمشیر** (۱۹۵۲) با بازی **کورنل وایلد**. کاونز، فالكتر و هرمانز استادان اصلی شمشیربازی سینمای آن زمان بودند.



صحنه ای از فیلم سه تفنگدار

سومین دوره از فیلم‌های اکشن و ماجراجویانه در اواسط دهه ۱۹۷۰ از راه رسید که با فیلم **سه تفنگدار** (۱۹۷۳) به کارگردانی ریچارد لستر آغاز شد. در این برهه، شمشیربازی سینمایی تمایل کارگردانان به دقت تاریخی را منعکس کرد، و صحنه‌های اکشن، ظاهری واقع‌گرایانه‌تر به خود گرفتند. فیلم‌هایی که در این دوره شمشیربازی را برجسته می‌کردند شامل دنباله فیلم سه تفنگدار لستر با عنوان **چهار تفنگدار** (۱۹۷۴)؛ **دوئل‌کنندگان** (۱۹۷۷) **ریدلی اسکات**؛ **هابلندر** (۱۹۸۵) با بازی **شان کانری**؛ **کمدی عروس شاهزاده** (۱۹۸۷)؛ سه‌گانه **ارباب حلقه‌ها** (۲۰۰۱-۲۰۰۳)؛ و فیلم‌های **دزدان دریایی کارائیب** (۲۰۰۳-۲۰۰۳) با بازی **جانی دپ** بودند. همچنین سری فیلم‌های **جنگ ستارگان** (۱۹۷۷-۱۹۷۷) که شمشیربازی از نوع کُندو با شمشیرهایی که تیغه‌های نورانی دارند را به نمایش می‌گذارند، قابل توجه بودند.

با این حال، شمشیربازی فیلم‌ها همچنان نمایش ضعیفی از تکنیک‌های شمشیربازی واقعی را نشان می‌دادند. شمشیربازی در فیلم‌ها برای ایجاد یک جلوه دراماتیک که نیاز به حرکات گسترده، پر زرق و برق و آسان دارد، استفاده می‌شود. در صورتی که موفقیت در هنر و ورزش شمشیربازی به حرکات دقیق و جمع و جور نیاز دارد.

Britannica