



ФЕХТОВКА – ИЗБОР НА ВРЕМЕ

Филип Шабански

*L'a propos est la faculte qui nous permet
de choisir le moment le plus favorable
a l'execution d'une action d'escrime“*

Paul Battesti and Louis Prost

За да бъдат едни тактически действия успешни, от голямо значение е изборът на време. Всеки фехтовач, дори и начинаещият, усеща от какво голямо значение е изборът на време за атакуване. Също така важна е и дистанцията, изненадата в действията и тактическата обстановка, като всичко това обуславя един доста сложен феномен, почти толкова труден за описание, както и концепцията за времето и пространството на физиката. Наблюдаван от дълго време е фактът, че при определени благоприятни ситуации може по-вероятно да се спечели точка. Това е наречено на английски „timing“ or „choice of time“, на италиански „scelta di tempo“, на френски „L'a propos“. Изразът използван от полските фехтовачи „zaskoczenia“ (буквално – „изненада“) или „wuczucie zaskoczenia“ (чувство за изненада) по-скоро определя ситуацията, отколкото времето като елемент. Повечето учебници по фехтовка използват „избор на време“ като в същото време деликатно избягват да го обяснят или дискутират. Известните фехтовални преподаватели Paul Battesti и Louis Prost го наричат просто „способността да избереш най-благоприятния момент за акцията“.

Kazimerz Laskowski, директор на Военното училище по фехтовка във Варшава, казва, че „темпо или изненада е моментът на действие срещу неочакващ противник, който в този момент може да бъде лесно изненадан от неочаквано действие“.

Janos Keveу пък определя чувството за време така: „с термина Темпо, ние определяме момента, който е най-благоприятен за започване и завършване на фехтовална акция. ... в такъв момент противникът е безпомощен и неспособен да се защити“.

Унгарският автор на учебник по сабя Zoltan Ozoray Schenker пише: „един фехтовач трябва да използва момента, в който неговият противник



е абсолютно или частично неспособен да реагира“, и „такива благоприятни моменти се случват, когато противникът провежда лошо обмислено движение с крака или с оръжие, когато неговото внимание е отвлечено и готовността му за акция е намалена. Такива моменти също се появяват, когато противникът е твърде зает с планиране на следващото действие или разсредоточен от предишно неуспешно такова.“

„L'a propos... c'est l'art de profiter des inattentions ou des fautes adverses a l'instant precis ou elles se produissent“.

Paul Clery

Добре познат на британските читатели, професор Leon Bertrand в книгата си „Удряй и мушкай“ описва чувството за време малко по-различно, в комбинация с други елементи. Той твърди, че, при построяване на атаката, фехтовачът трябва да използва три съставки: „избор на време, избор на дистанция и скорост“. Първата е най-важната от трите. Използвайки своята най-добра техника, фехтовачът успява или не успява в зависимост от неговото чувство. Избор на време означава селектиране на психологически момент за атакуване. Означава действие в момент, когато противникът е неподготвен или най-малко очаква атака. В действителност се стига до избор в рамките на част от секундата и при най-незначителния признак на психологическо колебание на противника. Той може да е в най-висока степен на концентрация и за една неизмеримо малка част от време тази концентрация може да бъде нарушена, и знакът за това може да бъде незабележимо малък, но това е възможността за незабавно действие. Ако си представим една чувствителна машина, регистрираща умствената концентрация на противника с графична линия, фехтовачът трябва да атакува всеки момент, когато графичната линия отива надолу.

Прието е, че един фехтовач изненадва противника си, когато той е извън баланс и не е концентриран. Това е правилният момент за атака. Всеки знае, че е почти невъзможно да се поддържа непрекъснато високо ниво на концентрация за дълго време и в моменти на нарушено внимание винаги има в един бой, например: фехтовач, готвещ се за атака, може да забрави да внимава за защита, или докато внимава върху собствените движения по пътеката може да забрави за тези на противника или движейки собственото оръжие в някакво направление да забрави за противника и т.н. – тези моменти трябва да бъдат използвани. Способността на един фехтовач да ги забележи и използва е вродена (шесто чувство), но то може да се развие чрез



специални упражнения. Когато се описва тази способност на един фехтовач, термини като „движение“ и „време“ се използват често. Описанието на „шесто чувство“ е също тясно свързано с концепцията за време. И въпреки това очевидно е че това не е просто само „време“. От значение са също така дистанция, движенията на двамата фехтовачи, степента на внимание и концентрация на противника и т.н. „Чувство за време“ или „чувство за изненада“ е може би по-точно определено като: избор на момент, в тясна връзка с действията на противника и общото състояние на фехтовалния бой, ето защо има решаващо значение за успеха на акцията. Един фехтовач може да се възползва от потенциално подходящи ситуации или самият той може да ги създаде чрез определени действия. Това определение, както всички опити за прости определения на сложни процеси е неадекватно. За да се разбере по-добре чувството за време, то би трябвало да се дискутира по-пълно въз основа на персонален опит, както тренировъски така и състезателен, въз основа на наблюдения от многобройни турнири и прочетена литература. Правилният избор на време означава: да изненадаш, да атакуваш, да се възползваш от момент на разконцентриране на противника.

Професор Tadeusz Kotarbinski, един от основателите на praxeology (изучаване на човешкото държание), пишейки своята теория на конфликта, когато говори за изненада, казва: *„Може да приемем, че една изненада се състои от очакване и лъжливо действие, или най-малкото от възползване от грешките на противника или неговото незнание. Нека сега да анализираме този елемент от фехтовалния бой. Едно тактическо намерение (проблем, решение за действие, действие) е успешно само когато е изпълнено, когато трябва (точното време на изненада) и затова е много важно да се използват възможностите и да се пречи на противника да използва внезапни атаки (да прилага изненада)“.*

Всяка проява на „чувство за време“ разбрана като възможност за отбелязване на точка, има две страни:

- ситуация – сбор от условия – предоставяне на условия за получаване на точка (неготов, изненадан). Това може да бъде наречено „отрицателно време“ или „отрицателна изненада“.
- ситуация благоприятна за нанасяне на точка (хващайки противника неподготвен). Може да се нарече „положително време“ или „положителна изненада“.



Нито положителната, нито отрицателната изненада се случват отделно. В един бой те са две страни на една ситуация, което е „положително“ за единия фехтовач е „отрицателно“ за неговия противник и обратното. Пълното и успешно възползване от „правилното време“ – „положителна изненада“, т.е. нанасянето на точка може само да стане при наличието на комплекс от фактори като дистанция, скорост, движения, внимание и т.н. Чувството за „фехтовална изненада“ е по рождение, но под влияние на тренировки то се подобрява в следните насоки:

- способността да забелязваме и да се възползваме от ситуации;
- способността да се справяме с изненадващите действия на противника.

„Отрицателна изненада“ често води до временно „излизане“ от добре изучена техника, тъй като когато сме изненадани реагираме прибързано. Затова е важно да се автоматизират различни техники, свързани с моторни навици и реакции, така че дори и под влияние на „отрицателна изненада“ да реагираме с добра техника и по този начин да се противопоставяме на изненадата на противника.

За да може да влезем по-дълбоко във феномена на „чувството за време“, нека да се опитаме да го класифицираме. Фехтовач, който се опитва да спечели инициативата и да започне атаката, създава за себе си предимство, което често води до нанасяне на удар, докато противникът му губи тактическо предимство и може да получи точка.

Случаи в които се проявява „фехтовална изненада“ са:

- състезател, когато е в отбрана, се възползва от неактивността на атакуващия го противник,
- атакуващият фехтовач налага своята инициатива и създава изненадата.

Може и още да се задълбочим върху различните начини, по който един фехтовач налага и възприема дадена тактическа ситуация:

- визуален;
- тактически;
- двигателен;
- слухов.

При оценката на ситуацията участва повече от един рецептор, всеки в различна степен и в комбинация. При определяне на времето за започване на атака до движението на краката на противника. Например: слухът играе



голяма роля за определяне на ритъма на стъпките на противника. За да се дадат детайлни примери на „фехтовална изненада“ ще отнеме много място и не е много необходимо, тъй като всеки фехтовач може да го направи, базирайки се на собствен опит. Най-важните фактори могат да се обединят така:

➤ В нашата дискусия върху „фехтовална изненада“ вместо на „време“ и „момент“ ние обърнахме внимание на важността на комплексна тактическа ситуация, включваща много фактори. „Фехтовална изненада“ е интегрална част на всеки фехтовален бой и съществен фактор, определящ резултата. „Шестото чувство“ е вродено, но трябва да бъде развивано в по-голяма степен, чрез различни упражнения върху техника и тактика. Съзнателното засилване на способностите на фехтовачите да неутрализират неочаквана ситуация изисква висока автоматизация на моторни реакции и движения. Това включва смяната на вниманието от просто движения към избор на време за такива, тактическа оценка и съответни движения свързани с оценката. Еднообразността на действията във времето и пространството създават условия за лесно неутрализиране от страна на противника, фехтовачът непрекъснато трябва да променя стратегията и тактиката си съобразно противника. Смяната предизвиква забавяне и объркване, което създава условия за възползване и атака.

Източник:

<https://etropolskifencing.com/%D1%84%D0%B5%D1%85%D1%82%D0%BE%D0%B2%D0%BA%D0%B0/%D0%B7%D0%B0%D1%89%D0%BE-%D1%84%D0%B5%D1%85%D1%82%D0%BE%D0%B2%D0%BA%D0%B0/>