

銳劍比賽中互中戰術之應用研究

摘 要 沈易利

銳劍比賽中，由於沒有攻擊權限制，每一個刺點都可以得分，所以「互中」成為雙方同時得到積分的方法，也是比賽勝負的重要影響因素。

為了解互中之發生以何種戰術和分位最具效益，互中對選手心理造成壓力的結果形成那些動作表現，以作為日後指導學生之重要參考，研究採取行動研究模式觀察國內選手比賽之表現，並以九十年全運會和九十一年大專運動會為主要觀察比賽，以研究者之學生比賽場為主要觀察點，經由觀察與選手討論，獲致主要結果如下：

- 一、互中技術中以逆襲，對抗刺和簡單攻擊為主要方式；分位以四、六分位及手臂為主。
- 二、造成採取搶攻者沈重的壓力，削弱其鬥志。
- 三、互中並非完全守勢而是具有攻擊意圖。
- 四、距離與劍尖、準確度是確保互中的要項。

關 鍵 字

銳劍：戰術：互中：單燈：

ABSTRACT

Owing to have no limit to the rights of attack, any touch could get the score at the epee game. 「Double touch」 becomes the method of getting the score between both sides. There were also quite important and influential factors on win or loss at the game.

To understanding that the 「Double touch」 occurred and get the best benefits from what kind of skills and position. The result of the players' psychological pressure on 「Double touch」 becomes some expression of movement as the important reference for guiding students someday and makes the model of action research from discussing with players about the performances of local playes game, it gets important results as below:

- 一、 It is the main way that counter-attack, opposition thrust and simple attack on the skills of Double touch. Position emphasinges the key point ok quarte, sixth and arms.
- 二、 It makes a heavy pressure and cut a match's morale when he / she takes by storm.
- 三、 Double touch does not only completely defending but also attacking on intention.
- 四、 It was essential for distance , point and accuracy on 「Double touch」 .

Key: Epee. Double touch.Tactic. One light

壹、緒論

一、研究動機

擊劍 (Fencing) 比賽發展早在西元前 1190 年，於古埃及的馬迪納將哈布廟之浮雕上，即可發現已經具有擊劍比賽的形態，從比賽內容而言，古代擊劍可區分二大基本形態，一是以沒有槍尖的矛，不開口的劍和盾牌進行，勝負以擊中或輕傷為標準。二是源於西元前 264 年的羅馬決鬥，其勝負是以結束對方生命為判定 (張彩珍，1992)。

現代擊劍已演變成一項高尚的運動，在規則與劍具及各項器材均有嚴格規範下，擊劍已是安全且極具挑戰性的運動，以現有之鈍劍、銳劍及軍刀三項而言，最具有決鬥型態的項目為銳劍 (epee)，在得分判定中具有互中 (double touch) 是銳劍與鈍劍和軍刀最大的差異。

互中是一種結合攻擊和防守為一體的戰術技巧，在個人賽和團體賽中，對勝負具有極重要的影響，尤其在團體賽中更能夠左右勝負，互中對教練作戰策略與選手臨場應用均極為重要，如何達成互中與如何應用，確為一項值得深入探討的課題，亦為本研究進行的動機。

二、研究目的

本研究旨在探討銳劍互中之相關技術與效益，目的為：

- (一) 何種技術與分位最具達成互中效益？
- (二) 探討互中對選手造成之心理影響。
- (三) 依研究結果分析如何避免與應用互中，作為訓練與比賽中指

揮作戰之參考，提昇競技成績。

三、研究範圍與限制

本研究所設定之範圍以銳劍為唯一劍種，互中則以應用技術及戰術為內容。由於以技術去破解互中戰術具有高度的可行性，且受到劍手持劍握把（槍式與法式），威脅分位及技術程度具有差異，是以本文之探討仍以戰術應用為主要方向，技術應用為輔。

四、研究方法

本研究係以文獻探討為輔及臨場觀察方式進行，採行動研究模式，於九十年全國運動會（高雄）；九十一年三月於中國海專第一次、四月於永豐高中之第二次排名賽，和五月於修平技術學院舉辦之大專盃擊劍錦標賽為主要觀察比賽點，對象為銳劍選手之比賽情況，將劍手於擊劍之原意圖列入觀察，並隨機探訪選手感受與多年指揮作戰效果進行綜合分析，研究方法架構圖詳如圖 1-1

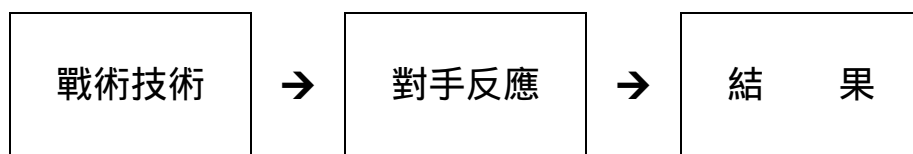


圖 1-1 研究架構圖

貳、相關文獻

擊劍運動在台灣發展已由大專院校逐年發展到高中職，一年四次的排名賽百人以上參加同一項劍種已經越來越常見，仍以男性選手較多於，再

見種方面則仍以入門劍種之鈍劍(Foil)最多，90年參賽選手男女共159人，銳劍為144人，軍刀71人。足見擊劍運動這項含有技巧與鬥智的運動，自引入台灣四十餘年來，已經在台灣植根發展(中華民國擊劍協會，民91，張彩珍等1990)。

以擊劍技術而言，刺中對方的方式有很多，而銳劍在規則上是全身都屬有效部位(target area)，刺中對方近端乃成為銳劍選手常用的得分技術，如Maxwell R、Garret Emmanuel G、Kaidanor Girl A、Pezza(1999)年，在共著之擊劍教本中，對於銳劍之直刺(The Straight Thrust)與對抗刺(Thrust in Opposition)之四分位與六分位入劍等，便特別注重手臂攻擊，其目的在於攻擊時仍保持防守距離，避免造成對手的簡單還擊(simple riposte)亦能得分。此係因劍手攻擊中仍有許多的被刺中機會而形成互中，此亦為本研究所欲探討的主要內容，此即為當劍手在進行攻擊時，處於被動的一方，仍可透過分位變換、身體移位、對抗刺或繞劍等方式，同時進行攻擊，而不作撥擋(parry)後退等防禦動作，避開攻擊後再進行還擊(ripost)反攻(counter attack)等動作，採取玉石俱焚的做法直接攻擊對手，造成雙方同時得分。

形成雙方同時刺中對手的條件，依國際擊劍總會(FIE)之規定，雙方選手必須在二十五分之一秒間隔內先後刺中對手，才能判定為互中，當刺中對方時間差長於二十五分之一秒時，裁判之電審器僅亮先刺中對方劍手的單燈，(中華民國擊劍協會，民91)因此，採取互中的策

略仍必須保持高度的攻擊慾望而非僅守而不攻。

依中國大陸全國體育院校教材委員會審定之擊劍通用教材（1994）指出，擊劍運動員在比賽中不僅是鬥勇、鬥技術，更是鬥智，選手必須在極短的時間內判定對手可能的攻擊角度、距離與位置並作出最合適的反應，同時必需克服極高度的心理壓力，才能使選手不致因心理壓力過大而影響動作表現。可見，在快如電光火石的擊劍運動中，克服壓力與製造對手壓力，更是取得勝利的重要關鍵。

賀希賢、傅圭邦（民 74）指出擊劍是靈巧的攻擊與防禦交替、分位不同變換的運動，熟練的動作方能在比賽中應用。此足以說明擊劍的攻守不僅是策略也是技術。

參、互中效益之探討

互中，對選手而言都是得到 1 分，在比數差異上並沒有改變，但對雙方劍手卻構成不同的效果，尤其在比數有一方已達十分或雙方差距在 2 分以上時，以互中得分，對落後的一方而言代表更進一步接近失敗，是以在互中策略應用上，在個人賽中落後者是極不適宜與不智的做法，但在團體賽中，則呈現多種複雜的結果，茲分析如下：

一、個人賽之互中

由於擊劍比賽規則於個人賽的規範，採取十五分制與時間制並行，當比賽中一方得 15 分時表示比賽結束，當雙方均未達 15 分時，則以三回合，

每回合三分鐘為判定依據，並以時間終了時得分較高者獲勝，因此，獲勝者可能只得 1 分便能獲勝，所以，在銳劍比賽中，選手於前二回合均不願主動出手攻擊或擺出防守策略是常有的情形。而個人賽中的互中，所具的意義為：

- (一) 迫使對手不敢冒然進攻，以免攻擊中因對手移位或改變距離而刺空，同時卻被對手刺中。
- (二) 比賽中的節奏不被對方掌控，迫使戰況陷入膠著。
- (三) 製造分數提昇之壓力，迫使對方之攻擊產生更多的考慮，造成對方出手的遲疑，使領先者充分應用時間邁向勝利。
- (四) 落後者在搶攻中無法取得單燈時，將使分數不斷提高，攻擊次數愈多，愈接近戰敗，心理壓力隨之增加，造成肌肉縮收，使速度變慢，技術無法全面發揮。
- (五) 領先者欲提早結束，節省更多體力和避免慣用劍招被其它對手識破並找出破解方式，採取直刺 (Straight thrust) 方式的突襲或其它簡單攻擊 (Simple attack)，配合換側動作，可以有效的利用互中達成獲勝目標。

二、團體賽之互中

團體賽每隊派出三至四人出賽，以循環方式與對手應戰。賽程共有 9 人次出賽，每人次可打 5 分，以達 45 分或時間終了時領先者獲勝，惟落

後隊可追分到該人次可積分數，例如第 7 位選手出賽時以 21：30 落後，但該選手表現出色時，可將分數提昇為 35：30，意即落後的選手可連得 14 分，領先隊選手則只能得 5 分。

由於規則特性及選手必需循環出賽，每位選手都會相遇一次，所以為了調整選手與比賽得失點之應用和控制，互中與拖延時間成為團體賽中常被應用的對戰策略，其效益有：

- (一) 領先時將分數往前推積，避免造成差距縮小，並造成分數距目標愈近，對方反攻的機會降低。
- (二) 當己方選手明顯不敵對手時，採取互中可確保分數差距不被拉開，充分發揮特攻隊精神。
- (三) 製造對手不敢冒然進攻，將分數留給實力與狀況較佳的隊友，避免對方搶攻，失去原本領先的優勢。
- (四) 使戰況陷入僵持，領先者利用時間壓力迫使對手作出更多的搶攻，由於搶攻為容易被刺中形成互中的策略，製造對手更加的遲疑和緊張，讓壓力不斷加諸於對手，造成對手動作簡單化和僵硬化，更能讓領先者發動主攻或各種防守性還擊與間隙攻擊。
- (五) 分數接近獲勝時，以互中即早結束比賽，保留更多體力與更多休息時間，製造下一場比賽優勢。
- (六) 以互中營造士氣，抵消對手的鬥志，避免被乘勝追擊。

(七) 避免相關隊深入了解劍招，尋求破解方法。

(八) 互中打法中以動作簡單，反應快速為重點，分位以四、六分位和手臂為主。

整體而言，互中對保持優勝隊具有極佳的攻防契機，但對處於較弱的對手，亦是保持戰果與避免被趁機取分的最佳策略之一。因此，在銳劍比賽中，以互中為應戰戰術，雖非唯一的致勝打法，卻是獲勝過程中極為適當與必需應用的技巧和戰術。

肆、互中之技術與應用

在互中的技術方面，可採取以下主要戰略配合技術達成預期目標，甚至創造單燈效果，茲將主要戰略分述如下：

一、劍尖脅迫法

劍尖脅迫係指劍手以手臂約 140°（以肘為支點）以上，保持劍尖對準對方持劍手之胸大肌位置，並保持一個前進長刺（advance lunge）可以攻擊的距離，迫使對手不敢冒然出手，達到展延時間的效果，並於適當時機出手搶攻，或再對方進行攻擊時有充裕的空間進行直接進攻（direct attack），或採取其它簡單的複合攻擊。

在劍尖脅迫中，並非單純處於守勢，反而是一種看似守勢，實則蓄勢待發的作戰方式，因此，當對方處於分神或劍位離開防線時，便可立即發動攻擊，而攻擊中為了避免對方以撥擋還擊或受對方引誘（challenge）

進行反攻 (counter attack) 進攻時可採取直刺突襲、換側攻擊、換分位攻擊、敲劍攻擊、延續攻擊 (remise) 或猜中對方出手動作以簡單動作進行同時進攻 (simultaneous action), 以上動作均屬進攻型態之動作, 所以, 互中在基本觀念上是屬於積極的守勢策略。

二、以退為進 轉守為攻

採取本策略又以持法式握柄之劍手最為適宜, 策略應用屬於消極的守勢, 當對方進攻時才採取反應與還擊, 對方不進攻時, 則不採取主動攻擊。動作要領即以退和刺的微妙組合, 配合精確的刺點與距離感, 才能有效達成目的, 獲得單燈之機會亦高, 而若能巧妙與熟練應用, 則可發展成對戰的基本策略, 成為主要戰術。

採以退為進轉守為攻的作戰動作技術, 可以應用誘引, 間隙攻擊 (還擊), 架劍刺、對抗刺與換側長刺、伸手後退點刺、原地伸手等方式, 倘對手攻擊路線明顯, 適時採用撥擋還擊, 亦能發揮獲得單燈的效果。

三、破壞距離

擊劍距離可分為進攻距離 (危險距離), 防守距離 (安全距離) 兩大類, 不斷的改變距離對意圖攻擊的選手而言可能產生迷惑與追擊兩種基本模式反應, 當對手發動追擊, 表示已落入己設計好之節奏, 再利用一到三個急退, 即可進行還擊動作, 利用雙方速度換取秒差, 即可得到互中效果。

破壞距離的方式可採用向前躍步(jump forward)和向後躍步(jump backward)兩種步法的交互應用，亦可以彈跳步前後交替使用，改變劍尖位置欺騙對手距離感也是一種好方法，但劍尖卻不能離開對方有效位置，方能在對手採取突襲時能做出立即且有效反應。

以守為攻的技術，在以達成互中為前題中，採用撥擋還擊是極為忌諱的作法，其主要原因在於撥擋無效時將會造成對方得分（單燈），因此，在技術上採取對抗刺、伸手刺大臂、換側長刺、蹲身刺等，都是極具效益的做法，惟仍必須配合腳步與劍尖準確度才能達到更有效的發揮。

四、對峙策略

對峙之產生主要目的在於有效遏止對方的進攻，得到展延時間的效果，以互中而言，造成對方不敢或無法進攻得點，以時間換取點數，其效益和互中完全相同。但對峙對個人賽雖具有高度效益，但對團體賽而言則必須考量下一場的對手和己隊下一棒之賽力，否則亦可能弄巧成拙，使對方可以「狂追」比數，因此，對峙策略在團體賽中的應用仍有較多的考量因素。

採取對峙時，對於劍尖脅迫、距離保持、擊打對方護手盤、假進攻（feint attack），前後跳躍等，都是很好的方法，若能交替使用並確保安全距離，效果將會更好。

五、持續進攻速戰速決

當意以互中為戰術時，除了採取守勢外，維持旺盛的進攻亦屬一項有效的方法，在以求單燈的打法中，攻擊時必須考慮到對手劍尖的處理，避免自己被對方擊中，但以互中為主時，所要求的是每一劍的出手都必需刺中對方，因此準確性與速度成為重要指導原則。在準確性方面，除了要求刺點的準確外，並要求對對手可能的反應作出準確的判斷，例如對方採取急退與還擊時，必須採取延續攻擊或反還擊（counter-reture），才能得到刺中對方的目的。對方採取撥檔還擊時，則必須作出換側動作，才能避免被對方得分，而攻擊距離的準確掌握與判斷更為重要，其主要原因為避免攻擊時因對方距離過遠而刺空，過近時仍未出手導致讓對方偷襲得點。在擊劍中，「距離」是個變數極大的要項，距離判斷需視對方的劍尖長度、長刺距離、後退能力與己方的相同條件而定，劍手必須學會判斷相同距離對雙方何者有利，決定採取何種距離、攻擊分位與角度、採取攻勢或守勢，方能充分應用距離，製造得分契機。

速度方面的要求除了技術層面外亦包含認知層面；在技術面，包含了腳步移動、出手速度、劍尖移動、分位變化與臨場應變速度，動作要領上最重要的是劍尖保持，必須要遠、快、準，才能確保在劍尖未刺中對手前，不會因身體突然逼近對手，製造給對手攻擊距離，伸手便可刺中，或容易被對手及時反應而作出防守動作。因此，在動作上以簡單攻擊，三個動作以內的複合攻擊為佳。

認知層面的速度則包括了攻守時機轉變的判斷速度、進攻時機與間隙攻擊時機的迅速掌握和發動、動作變換效果與正確分位選擇的速度等，在認知層面能掌握到迅速原則，將能有效的掌控攻守時機與節奏，創造勝利契機。

六、堅強的心理控制

擊劍運動中，常見即將獲勝的選手，由於心理控制不佳，造成焦慮值過高，影響反應與速度，使即將到手的勝利拱手讓出，例如九十年全國女銳團體決賽、九十學年度大專盃擊劍錦標賽男子銳劍團體賽八強晉前四第二場修平技術學院對臺灣體育學院，修平選手一路領先，卻在終場前二十秒被追平，隨後又得點領先，但由於時間接近終了，且修平為主辦學校，使選手因心理壓力過大，無法有效利用互中打法再度被追平，最後以一點落敗。類似的例子筆者見過多次，經歸納獲勝選手獲勝原因，並非僥倖或技術佳贏得比賽，而是選手懂得應用互中與較為沈著，最後一劍採取對抗刺而獲勝者居多，其原因在於選手知曉對抗刺具有一、雙方得分；二、雙方均不得分；三、架開來劍使己方得分的效果。

當心理強韌的選手，認知上了解一般選手最後一劍通常採取刺大臂與前胸，企圖以刺中對手較大目標區及較近距離時，應用四、六分位換側機率極大，便以對抗刺進行還擊，不會因對手迅速且強而有力的攻擊退縮或撥檔，使自己完全處於守勢再俟機反擊，獲勝機會當然

較高。因此，強韌的心理訓練亦為達成雙燈的重要條件。

伍、結論與建議

一、結論

經由前述之探討和分析，本研究獲致重要結論如下：

- (一) 互中的戰術並沒有一定的規範，可攻也可守，惟需視選手特性與對方實力而定，分位方面以軀幹上半部四、六分位為主。
- (二) 互中之技術以簡單動作或三個動作以上者為佳，距離掌控則更能確保形成互中。
- (三) 互中的妥善應用是獲取勝利、速戰速決、拖延時間等的重要戰術，而脅迫對方使對方不敢出手，效果與互中相同。
- (四) 互中對個人賽領先的一方具有極高的價值，但對落後的一方卻是更快接受戰敗的訊息。在團體賽中，互中具有利弊共存之現象，必須視對手實力，下一棒兩隊人員實力而定，教練與選手必須慎重考慮是否採用互中。
- (五) 互中除了構成點數累積外，更會造成落後一方的心理壓力，而此壓力將成為動作準確性與速度的負擔。
- (六) 互中將迫使進攻者不敢冒然出劍，並導致產生極重的心理壓力，影響動作流暢性，失去追分鬥志與能力，對比賽中之落後者極為不利。
- (七) 互中並非單純的守勢策略，其中亦隱含著進攻的意圖。

二、建議

依據本研究結果，提出具體建議如下：

- (一) 互中之應用對領先者具有實質效益，選手與教練應視比賽之進行妥善應用，以利於取勝及準備下一場比賽。
- (二) 互中之技術以刺點準確之快速「刺」為主，動作不宜繁複，採取守勢或攻勢則需視選手持劍握把與特質而定，若能妥善應用對抗刺，將有助於單燈得分，惟對抗刺之技巧需加強練習，方能於應用時得到實效。
- (三) 信心與心理壓力控制對選手技術影響極大，教練應於平常訓練中，加強壓力控制的課程，使選手於面對緊張賽程仍能保持最佳狀況，充分發揮技術和實力。
- (四) 互中對比賽具有轉緩選手情緒與決定勝負的影響力，互中的擊劍技巧必須於平日加以訓練，方能於應用時可以順利施展並得到效果。
- (五) 選手對抗刺的能力必須加以培養，尤其是四分位與六分位的對抗刺能力更是重點，在訓練課程中以對練重複相同動作達到熟練，並使學生體會到用劍角度與力量、高度，方能發揮對抗刺得點效果。

參 考 文 獻

- 大陸國家體委（擊劍）教材編寫組（1996） 擊劍 北京，人民體育出版社
- 中華民國擊劍協會（民 90） 第八屆第一次會員大會會議手冊

賀希賢、傅圭邦（民 74）擊劍入門 台北市，華聯出版社

張彩珍等（1990）中國擊劍運動史 武漢出版社

Maxwell R、 Garret Emmanuil G、 Kaidanor Gil A、 Pezza（1999）

Foil, Saber and E'pe'e Fencing Pennsylvania State

University Press, 5th