

銳劍團體賽之戰術運用

溫華昇*

摘要

擊劍比賽共有 12 個項目的賽事，包含男、女生三種劍種的個人賽與團體賽，然而在個人比賽的戰術與團體賽的戰術有相當的差異，因為個人戰術強調個人特性與選手能力不同，因此展現的方法也因人而異。但對於團體賽來說，由三人組成的組合，結合了個人特性與個別技術，所爭取的是團隊成績，如何將三人的戰術整合成爲一種戰術，爲團隊勝利而努力，這就必須要進行相當的調整與整合的做法，並配合團體戰術才能達成。

在擊劍比賽的團體比賽方式是採取三對三輪流比賽的模式，並採用追分制的方法，由一方先獲得 45 分級取得勝利，因此在進行三對三的比賽時，個人戰術應該至於團勝利目標之下，並採去有利於團隊的目標爲手段。銳劍團比戰術不同於其他兩種劍種，它沒有所謂的優先攻擊權，因此如何運用團體戰術的方法獲得勝利，這是教練必須瞭解選手特性並善於應用的重要課題。

關鍵字：擊劍、個人、戰術、團體

*康寧醫護暨管理專科學校 高齡社會健康管理科講師（通訊作者）

電子郵件：tommy91188@yahoo.com.tw

收稿日期：2012.12.11

修改日期：2013.04.18

接受日期：2013.05.13

How Fencing Tactics Apply in Team Competition

Hua-Sheng Wen*

Abstract

There are twelve events which include individual and team in the fencing competition. Although, in individual event there are so many tactics which can be used in team event, would not always apply to a team event. In the structure of the team competition composed of 3 vs. 3 which has duels including one vs. one for nine games. In this situation, sportsman should adopt their own tactics to fight with the opponent for the victory of the team but they should also take into account the prerequisite of the team's victory. Therefore members should consider the direction of the team and individual tactics combined into a group strategy. The different innate characteristics of fencers should develop their individual abilities and use them for the good of the team, and make tactical adjustments. It is an important issue for a coach to know how fencing tactics apply in team competition.

Key Words: fencing, individual, tactic, team

* Lecturer, Department of Elderly Health Management, Kang-Ning Junior College of Medical Care and Management.
(correspondence author)

壹、前言

擊劍運動的正式賽制中，共有六項個人賽與六項團體賽，在個人賽制的比賽因為比賽規則而產生許多戰術運用方法，然而雖然團體賽是由個人所組成，但是所運用的戰術方式與個人戰術有相當的差異性，從架構來說，是三對三的九場比賽，但是在戰術上是以團體建構運用個人的戰略模式，而在一對一交互輪替的競技下，一方面要運用個人獨特的戰術與技巧進行競技同時也要考慮團隊的結果。因此應以團隊的發展方向為考量，將個人的戰術結合成為團體戰術，發揮不同特點與特性的個人戰術轉換成團隊的特質，並因遭遇隊伍的不同，進行各項戰術的調整，透過這樣的運用模式，雖然比賽選手在個人成績表現不是相當突出，但可以在戰術運用得宜下，是可以擊敗個人成績較佳選手所組成的團體隊伍。

貳、擊劍之競賽規則

擊劍比賽的方式在一條寬兩公尺以及長14公尺的金屬劍道上進行，個人賽時，每次比賽由兩人在劍道上進行競賽或交鋒。預賽時，採取分組競賽並採取5點決勝制，每次限制在三分鐘內完成比賽；決賽則採取捉對競賽進行三場三分鐘，每場間間隔一分鐘休息，以達到15點得分的獲勝制。

但依照目前的擊劍規則，因為選手比賽的積極與消極態度與否，可能會出現兩種比賽狀況，一為積極比賽情況，另一則為消極情況。

一、積極比賽的狀況

若在這比賽三場的過程中，最後一場時間結束而分數相同而無法判定優勝者時，則採取加賽一分鐘先決優勝權的方式進行決勝賽或稱為驟死賽，然而在進行最後一分鐘比賽前，由裁判透過電審器的隨機選擇，選出

一方獲得優勝權(決勝權)；也就是最後一分鐘結束後都沒有可以在分數上可以判斷獲勝者狀態下，則由在一分鐘賽前獲得優勝權者獲勝。

二、消極比賽的狀況

若這三場的比賽中，選手出現了消極比賽情況，依照擊劍規則規定：『如果在一個回合比賽中，兩個選手都展現消極性比賽意圖，裁判可以取消這回合比賽，直接進入下一回合的比賽，而中間不須休息一分鐘。

當兩個擊劍手展現相當明顯清楚的消極比賽狀態，在第三階段(場次)的比賽，裁判將直接取消該回合比賽，裁判將把比賽推進到最後一分鐘的驟死賽。在這一分鐘的場次的比賽須完全比完，若最後一分鐘比賽結束，雙方比數相同，由最後一分鐘比賽前先抽籤決定優勝權者為勝，而最後一分鐘比賽，不再給予消極比賽警告。

在規則中或者裁判判定消極比賽並給予沒收比賽的作法，主要是防止選手故意消極比賽而拖延整個賽會的進行，所採取加強賽程的推動的規則，然而也因為這樣的規則，可以衍生出許多團體比賽戰術。

參、擊劍團體比賽方式

團體賽的組成是以三人為一個團體，另外有一位候補成員在比賽中得以替換，因此完整的一個團體隊伍是由四個人組成。比賽的競賽方式是三人輪流對戰的追分制，每人每場競賽三分鐘，以五點為勝負，每場的比賽的方式如同個人賽一般，因此團體比賽應賽九場次，而比賽最終分數為45點。

所以兩隊選手在相遇的過程中出現消極比賽，裁判立即判決直接進入下一場接力賽。如果在相遇的最後一場比賽即第九場接力賽中，出現了消極比賽，裁判員立即判決直接進入最後一分鐘比賽。

運動員在進入最後一分鐘比賽前，先抽籤確定優先裁判權。在這一分鐘內，雙方必須打滿時間，並且要決定勝負，如果在一分鐘結束時，比分出現平分的情況，因此擁有優先權的一方獲勝；在此必須留意的是，最後一分鐘比賽，不再給予消極比賽警告。

另外必須注意的是團體比賽初賽的排名順序的決定方式。團體賽開始進行時，是以團體賽中的成員前一日的個人成績所結算出來的不含第四位選手，因此團體隊員主要的三位隊員的個人成績，對於團體初賽排名有相當大的影響，因此若團體成員的成績在個人賽的成績越是前面，所加總的結果將會是最好，而排名序也就是越前面。

肆、團體競賽戰術運用

在競技運動領域，戰術指的是，在比賽中為戰勝對手或為達期望之比賽結果，所採取之計謀和行動（田麥久，2000）。而在團體比賽中的戰術思維與策略需要考慮的層面更是多樣化，在擊劍的團體賽的三對三的比賽方式中，由於選手個別性、隊伍成員的實力程度、心理狀況的壓力以及選手不同打法的差異性、手持武器的不同、左右手的差別而產生許多可運用的戰術，若能運用這些訊息及資訊，不但可以反敗為勝或者即早擊潰對手而保留更多的實力以爭取最後的比賽勝利，這樣的戰略思維不能缺乏，故將可運用的方法介紹如下：

一、以下駟對上駟的謀略，善用消極戰術

團體比賽是採取三對三捉對進行競賽，也因為安排出場順序排序的，就可以衍生出戰術的概念，就如春秋戰國時，孫臏指導田忌賽馬一樣，原本的賽馬是以「勢均力敵」的觀念對決：上駟對上駟、中駟對中駟、下駟對下駟；但孫臏教田忌將規則改為下對上、上對中、中對下，形成了二勝一負的優

勢。就如以上所述，分析我方的強弱隊員，再分析對方的隊員優劣，將自己隊伍最弱的成員，即早面對對方最強的隊員，可以透過比賽規則的不積極比賽的方式，讓裁判沒收比賽，使比賽即早結束，一方面我方可以損失最少的分數，另一方面可以讓對方最強的對手無法趁其優勢，獲取較多的分數。

二、善用互中技巧，使差距無法拉開

在擊劍運動中，雙方同時相互擊中，在鈍劍與軍刀兩項的規則中，是不與計算得分，除非一方明確取得攻擊優先權。而在銳劍項目中，同時互相擊中，是給予雙方在的得分上判定同時得分，因此在團體賽中，將比數保持或緊咬著對方分數不被拉開的方式就以互中最為容易，有些時候選手過於強調單方面的擊中或者想要拉開或者趕上對手的分數，而忽略了互中的重要，也因此這樣的思維往往造成不可挽回的局面，或者被逆轉的結果。因此，在銳劍項目裡，當發現對方攻擊而無法閃躲時，即時的反攻意圖是相當重要的，因為與其被對手攻擊而不還擊，不妨採取同時逆擊的技術取得互中的結果。

三、運用不同慣用手之選手，造成攻防上的不便

不同慣用手之選手對決，會產生不習慣的空間感，以同為慣用手的選手對決來說，彼此攻擊面呈現對角線的模式，然而相同慣用手對決時，彼此的攻擊面就成為一條線，也因為這樣的差異，使得不同慣用手的對決，在攻擊以及防禦上可能會產生差異性，這時對於與大多數慣用手不同者的擊劍選手，由於平時的對手都是與其不同，也在平時的訓練與比賽上早已成為習慣，因此對這類的選手來說，較具有優勢。

四、運用不同握把之劍手，距離感差異變化

擊劍項目在手持武器上面，因為握把的方式不同而產生不同的打法，目前在運動場上以槍式與法式握把為一般選手常用的握把，持用槍式握把主要由於可以確實將握把以手握住，可以握拳式的方式掌握住武器，運用食指與姆指運作劍尖的運動，而持用此種握把的戰術由於手把與手部接合面較強，因此攻擊角度比較局限但卻擁有力量以及近距離的優勢以及以架劍或控劍為主要的技術手段，而持用法式握把的戰術主要運用手指以及手腕的運作，攻擊面較多角度且靈活，由於其握把較長(在 20 公分內)，因此可採用較遠距離的戰術以逆擊與時間差的戰術為主，由於這樣的差別，使得在進行對戰時必須不斷的調整比賽的距離與戰法，可以擾亂以及困惑對手的思緒與戰術運用。

五、運用戰術差異大的選手，戰術思考轉變困難

擊劍(1995)提到，擊劍戰術依照擊劍的流派與打法有區分許多種類，例如當前世界擊劍實力較強的國家來說法國動作細膩、圓滑多以技巧取勝、義大利動作強硬且爆烈並具有冒險以及進取的企圖、德國較為隨意且自由善於隱藏企圖時間差的掌握能力強、匈牙利善以引誘反攻打法見長、俄羅斯強調的打法是以身體素質為後盾，以靈活的腳步以及速度見長，因此若在一個團體之中選手能具備多樣的打法戰術，更能因應對手的戰術而改變不同的戰術，則會產生多變的技術與戰術，讓對手應接不暇難以捉摸。

六、團隊勝利大於個別勝利，不逞個人意氣之勇

團隊比賽不同於個人比賽，而這個或是許台灣選手在比賽常忘記的問題。一場比賽雖然是跟個人賽相同，都在三分鐘內，但由於一分之差可能會造成雙方氣勢以及戰局的

瞬間改變，因此在進行團體賽的每場比賽，都應該以團體的結果作為考量，要以全隊的結果作為最終的戰術方向，不要在比賽時強調一己的勝利或者逞一時之快，更要小心不要被對手挑釁與引誘的戰術企圖引導下，造成個人情緒失控或者戰術運用錯誤而產生大量的失分，進而造成無法挽回的結果。

因此進行團體賽任何一場比賽時，每個隊員都必須要具備「分分計較」的態度；所謂「分分計較」就是要計較分數的差距以及要運用時間消耗方法來保持戰果以及掌握得分契機。

當在分數差距較大時，要掌握積極搶攻企圖以縮短差距，並在同時必須防止擴大失分；若在分數領先時也要利用時間控制以及謹慎的方式以不搶攻的保守戰術來應對，以免產生失誤而失分，然而在保守的戰術狀態下，仍要保有積極的企圖不放棄任何一個取分契機，否則很容易落入被對手搶攻氣勢的壓迫下而產生失分結果，也會由於對手的搶分企圖下造成喪失得分企圖與氣勢，進而成分數被追上甚至逆轉的結果。

這樣的情況，常在比賽場上出現。其原因乃在於分數領先時，選手由於採取守成的意圖使得在心理上較不會有壓力反而出現鬆懈的態度，可是往往在幾次的失分後，卻因為失分或擔心被追上的心理壓力下引起動作緊繃，反而出現更多失常的動作與戰術，並因為對方的反攻氣勢變強，造成追平甚至會被逆轉的結果。

七、營造團隊士氣，以氣勢強化團體意志

普穎華(1996)孫子兵法軍爭篇中：「故三軍可奪其氣，將軍可以奪其心。是故朝氣銳，晝氣惰，暮氣歸。故善用兵者，避其銳氣，擊其惰歸，此治氣也。以治待亂，以靜待嘩，此治心也。以近待遠，以逸待勞，以飽待飢，此治力者也。」

因此，用兵強調士氣的重要，在競技運動的團體賽中也因如此，因此營造團體是氣勢是相當重要的，一個團體士氣與成員的關係是否融洽以及相互支持或者互動稀少、漠不關心，對於勝敗結果就能窺其一二。

團隊的支持可以透過鼓勵、擊掌讓隊友在精神與氣勢上的支持，也能盡其所能跟對手拼搏，甚至能以弱抗強取得勝利，然而即使是所謂的強隊，但由於彼此隊友互動在比賽時表現死氣沉沉與事不關己的態度，無法凝聚團隊力，也可能因為不知為何戰的因素而影響選手心理進而反映在動作表現上，造成失誤與遲緩，甚至落敗。

八、擅用節奏變化，快速強迫取分

許吉越 (2001)指出激烈節奏的競技，分秒皆珍貴，掌握瞬息萬變之高低潮，化解比賽過程之障礙，比賽節奏乃直接影響賽場變化之發展之勝負關鍵。普穎華(1996)孫子兵法『勢篇』中指出戰勢不過奇正，奇正變化不可勝窮，奇正相生，如循環之無端，孰能窮之哉？另諸葛亮兵法『將苑』談到「應機」中指出：「夫必勝之數，合變之形，在於機也。非智者孰能見機而作乎？見機，見機之道，未先於不意。故猛獸失險，童子持戟已迫之，蜂虿發毒，壯夫徬徨而失色，以其禍出不圖，變速而非慮也。」舒建平(2010)重劍(銳劍)比賽要使競速獲得成功，一是己方出劍和位移速度要快，另一方則要限制對方速度。而重劍(銳劍)交鋒過程中，雙方行動是相對的、自由的，運用單一個節奏，即使是閃電般的行動，也較易適應的。

以上所述，都講求的節奏變化在競技與戰爭中佔有奪勝的契機，在團體比賽過程中，在分數差距的狀況中會因對手領先而出現輕忽或採取守勢的狀態，若以平常的按部就班的攻防技巧可能無法達到趕上的目標，因此透過改變攻擊節奏以及利用節奏變化快

速的技巧，讓對手無法掌握以及無從思考的狀況下可以趁機取得分數。這時可利用節奏、技巧、距離迅速轉變，使對手無法捉摸，在這樣比賽節奏緊湊的狀態下會產生緊張情緒進而影響動作而出現錯誤判斷；同樣的，若讓對手處於一種不知所措的緊張局勢下，強迫的快速取分，這樣的戰術運用模式，在比賽場上造成拉大差距而獲勝或追上差距的逆轉勝的狀況也常發生。

九、善用換人時機

王博武、越巧(2008)於籃球比賽中運用頻繁換人戰術的作用研究中指出，換人戰術可以達到奇兵以及逆轉的效果。所以進行後補人員替換，也考驗著教練在整個戰術的運用能力，然而擊劍團體比賽由於一個隊伍由四人組成，若運用換人戰術僅能在該場次比賽中使用一次，因此教練必須了解選手的能力以及適時的採取換人決策是相當重要的。因此候補的替換時機，也可作為一種「伏擊戰術」或是「奇兵戰術」，在一隊各隊員實力相當的狀況下，讓誰進行伏兵就考驗教練經驗與智慧，然而在實力差距大的時候，利用換人的戰術主要在一方面是保持我方主力選手的體能；或者是讓選手進行磨練的一種方法。

因為在比賽中進行交互競技時，彼此相互觀察考量各隊隊員的能力與戰術，並立即在下一場競賽時就擬定好對策，然而以戰局考量或者避免對手掌握我方缺失而進行換人動作，就可能擾亂或破壞了對方的策略，因此替補人員的戰力也必須考慮在整隊戰力以及戰術運用中。

透過換人戰術，可以隱藏我方真正實力或者進行擾敵的作法，一般來說進行替換時機可能在於我方被對手掌握戰術以及戰法時就需即時更換，避免擴大或者拉近差距，而錯失致勝的契機。

然而在國際比賽中也常因為換人時機不當，而導致失去比賽的利基點，進而失敗的局面，而這也跟候補選手在進行更換時在當時的心理層面與抗壓程度有相當的關係，因此教練在進行替換戰術考量時，必須要將選手個人的心智與抗壓程度考量在戰術之中。

十、運用時間技巧

團體賽進行比賽共進行九場比賽，因此在各場次之間都必須進行三分鐘的比賽，若每場比賽都利用三分鐘的時間，不及不徐的與對手進行競賽以及鬥智，若我方實力高出對手許多而出現實力懸殊的狀況下，可以採用速戰速決以保持體力與戰力；若彼此實力相當，就必須以慢工出細活的方式與對方纏鬥，並利用時間因素進行拖延或利用各樣的試探動作來等待契機，尋找得分的機會以及找出對手的弱點。雖然每一場次有五分可以搶分，但若為了盡快搶分來爭取差距或想早結束該場次比賽，可能會因躁進的行為而產生失誤進而造成落後，更因此在心理上產生不穩定的情緒，並造成團體情緒的緊張而產生壓力反而失去機會。

因此要利用時間，將一場三分鐘的競賽透過不斷的試探、謀略的戰術運用以及積極的動作與技術的運用，謹慎戒懼的與對手進行比賽，也許在這樣的努力下可能只能得到一分或者一分都無法得到，然而運用時間流逝的同時也讓完賽場次增加，讓我方獲取勝利的機會因場數消失而取得先機或者讓分數落後程度而不致擴大差距，雖然這樣的方式會將雙方比賽的壓力升高，但也因為正因比賽壓力，可以考驗或訓練選手的抗壓能力，最後在這樣的壓力下以失誤發生最多者將會使其在失去穩定性，而有利奪取最後勝利的契機。

伍、結論

擊劍運動屬於技擊類型的開放性對抗運動項目，動作間斷且少有重複動作，並以對方的動作做為行動的決定，因此，對方的一舉一動都要觀察入微，不僅要立即給予反應，同時需要前饋、預測即將發生的動作，施予有利的防範動作並做強而有力的致命重擊（許樹淵，2001）。因此在團體比賽之競技中，有別於其他團體性的運動項目，擊劍運動在進行團體賽時必須透過個人戰術運用的發揮以爭取團隊勝利的目標為前提下，就必須考量超越個人競技利益以及放棄強調個人英雄的概念，將團隊整體的戰術思維作為中心，將個人的戰術、技巧以及思維建構團體勝利契機的機制，透過教練將不同的機轉與力量統一成為一種思維策略與戰略，透過不同的組合與安排，演變出各種不同的團體戰術運用。

當前的台灣的擊劍環境隨者選手出國移地訓練、比賽以及國際教練來台交流的頻繁，國內選手的實力有逐年的提升，然而在團體戰術運用上，似乎還停留在教練自我意志的思維上，常在比賽場地看到教練的嘶吼與指責，一昧的指責選手所犯的缺失以及不滿的情緒層出不窮，但回歸這樣的問題，是否教練了解選手的能力以及是否將選手的位置放在正確的位置上？是否教練運用的策略與戰術不當而導致選手間無法的相互結合？是否教練在戰術思維的概念上沒有整合的能力而導致比賽的失常等？這些都是我們身為教練者必須思考的問題，畢竟比賽在選手的成長過程只是一小部份，而比賽、訓練也是一種教育，因此身為一個教練必須要有教育者的思維，將比賽成果成為教育成果的展現與演練的場所，透過不斷的演練與調整，終將達成一滿意的結果。

參考文獻

- 王博武、越巧(2008)。籃球比賽中運用頻繁換人戰術的作用。山東體育科技，30(1)，50-51。
- 田麥久(2000)。運動訓練學。北京市：人民體育出版社。
- 許吉越(2001)。柔道比賽戰術節奏文獻分析探討。中華體育季刊，15(3)，90-98。
- 許樹淵(2001)。運動生物力學。臺北市：合記出版社。
- 普穎華(1996)。孫子兵法。台北市：昭文社。
- 舒建坪(2010)。重劍交鋒制勝規律探析。山東體育學報，26(2)，64-67。
- 擊劍(1995)。北京：人民體育出版社。