

# الفصل الأول

## ٠ / ١ مقدمة البحث

تقديم	١ / ١
مشكلة البحث وأهميتها	٢ / ١
هدف البحث	٣ / ١
تساؤلات البحث	٤ / ١
مصطلحات البحث	٥ / ١

إن المجال الرياضي في القرن الواحد والعشرين شهد تطورا كبيرا شأن كل المجالات في الحياة المعاصرة، من خلال استخدام التقنيات الحديثة من إمكانيات وطرق ووسائل وأساليب التدريب، من أجل تطوير مستوى الأداء والإنجاز .

هذا ما دعا المتخصصون في المجال الرياضي مساهمة ركب هذا التطور من خلال تحليل مشتملات العملية التدريبية، بهدف النهوض بمختلف الجوانب من أجل الوقوف على مواطن القوة والضعف وصولا إلى المستويات الرياضية العالية، وهو أحد الأهداف السياسية للدول المتقدمة، حيث التميز والعالمية، ما هو إلا ثمرة عمل دائم مستمر من تجارب وأبحاث علمية تناولت المجالات المرتبطة بالأداء .

فإن رياضة المبارزة من الرياضات الفردية التي تأثرت بهذا التطور من خلال تحليل أداء المبارزين أثناء المنافسات لتحقيق الإنجاز، وانعكس ذلك في طريقة وأسلوب الأداء في العملية التدريبية .

ويتفق كل من سيموندس ، مورتن Simmonds & Morton ١٩٩٤م، ماكسويل ، إيمانويل Maxwell & Emmanwil ١٩٩٥م، أسامة عبد الرحمن علي ٢٠٠٢م على أن الأداء الخططي في المبارزة يبني على المستوى المهاري للمبارز ، وكلما ارتفع المستوى المهاري للمبارز كلما ارتفع مستوى الأداء الخططي له، ولا يمكن لأي مبارز أن يتصرف بشكل ناجح خلال المباريات في الجانب الخططي دون إتقان المهارات الفنية.(٥٦ : ٦٥)،(٤٧ : ٤٨)، ( ٤ : ٦٤ )

ويرى بوجنر S. Bognar ١٩٩٩م بأن هناك بعض الاختلافات الجوهرية في أسلوب الأداء لكل من الجانب المهاري والخططي بين الأسلحة الثلاثة المستخدمة في تلك المسابقات، مما يترتب على ذلك اختلاف في إحراز اللمسات بالمهارات الهجومية ويختلف في سلاح سيف المبارزة عن الأسلحة الأخرى نظرا للتركيز العالي والاهتمام بالتسجيل في أقرب جزء من هدف

المنافس، وكذلك اختلاف المهارات الدفاعية والتي تتصف باتساع المدى الحركي نظرا لاتساع منطقة الهدف . ( ٣٢ : ٢٣ )

والتخطيط للمباراة يجب أن يشتمل على جميع المتغيرات الخاصة بأساليب الأداء مع عدم إغفال المهارات الفنية، حيث أن خطط النزال تعد جزء أساسي تعتمد على كل من الأساليب الهجومية التي ترتبط بالمهارات الفنية من أجل إحراز لمسات على المنافس أولا قبل أن يسجلها هو عليه والتي على أساسها يتحدد من الفائز ؟ ومن المهزوم ؟

## ٢ / ١ مشكلة البحث وأهميتها :

ومن خلال مشاهدة الباحث للمباريات المحلية لسلاح سيف المبارزة، وبمتابعة وتحليل المباريات على مستوى بطولات الجمهورية من حيث الجانب الفني، لاحظ أن هناك بعض الطرق والأساليب من الممكن أن تؤثر ايجابيا في مستوى الإنجاز، من خلال إحراز المبارزين أكبر عدد من اللمسات في حالة إتقانهم للمهارات والأساليب الهجومية، على الرغم من استخدامها بشكل متباين ومتفاوت في تسجيل اللمسات .

وللتأكد من ذلك قام الباحث بتحليل ١٢ مباراة في الأدوار النهائية خلال ثلاث بطولات على مستوى الجمهورية بمعدل ( ٤ مباريات ) في كل بطولة لتحديد الفائزين من المركز الأول حتى المركز الرابع، وقد تبين أن هناك تفاوت في استخدام المبارزين المحليين للأساليب الهجومية حيث كان أسلوب الهجوم البسيط ( ٥٣١ ) أداءا هجوميا بنسبه ٧٥,٩٧ % ، وأسلوب الرد والرد المضاد ( ٧٠ ) أداءا هجوميا بنسبة ١٠,٠١ % ، وأسلوب الهجوم المضاد ( ٨٤ ) أداءا هجوميا بنسبة ١٢,٠٢ % ، وأسلوب الهجمات المستأنفة ( ١١ ) أداءا هجوميا بنسبة ١,٥٧ % ، وأسلوب الهجوم المركب ( ٣ ) أداءات هجومية بنسبة ٠,٤٣ % ، أي وجود عشوائية في خطط اللعب وعدم إتباع خطط لعب محددة، وهو ما يظهر من نسب الاستخدام .

ومن خلال المقابلة الشخصية مع المدربين المتخصصين مُرفق رقم ( ١ ) في عدة نوادي مختلفة على مستوى الجمهورية وباستطلاع آرائهم، تبين إغفال بعض المدربين لبعض

هذه الأساليب أثناء العملية التدريبية وعدم التركيز على أساليب وخطط لعب فعالة ومؤثرة على النتيجة .

ومن المسح المرجعي للدراسات والبحوث السابقة - على حد علم الباحث - من خلال الاتصال بالشبكة القومية للمعلومات بأكاديمية البحث العلمي والتكنولوجيا، يُلاحظ أنه لا توجد أبحاث تناولت بالدراسة والتحليل الجانب المهارى والخططي لسلاح سيف المبارزة .

ومن هذا المنطلق كانت الحاجة ملحة للباحث لإجراء دراسة تحليلية لمعرفة الأساليب الهجومية أثناء المنافسات وتأثيرها على نتائج المباريات سواء في الأدوار التمهيديّة أو أدوار خروج المغلوب، وذلك بهدف توجيه العملية التدريبية في سلاح سيف المبارزة، للتدريب بالمهارات والأساليب المستخدمة في المنافسات والمؤثرة على الإنجاز .

٣ / ١ هدف البحث :

يهدف هذا البحث إلى التعرف على الأساليب الهجومية للاعب سيف المبارزة وعلاقتها بنتائج المباريات خلال أدوار المنافسة لمرحلة العمومي ويتحقق ذلك من خلال :

- التعرف على معدلات أداء الأساليب الهجومية الأكثر استخداما لأفراد عينة البحث خلال الأدوار التمهيديّة ( المجموعات ) وأدوار خروج المغلوب .
- التعرف على الفروق بين المبارزين الفائزين والمهزومين في كل أسلوب من الأساليب الهجومية لتسجيل اللمسات خلال الأدوار التمهيديّة وأدوار خروج المغلوب .
- التعرف على الفروق بين النجاح والفشل لكل أسلوب من الأساليب الهجومية لتسجيل اللمسات للمبارزين لأفراد عينة البحث خلال الأدوار التمهيديّة وأدوار خروج المغلوب .
- التعرف على علاقة كل من الأساليب الهجومية لتسجيل اللمسات بنتائج المباريات لأفراد عينة البحث خلال الأدوار التمهيديّة وأدوار خروج المغلوب .

- ما معدلات أداء الأساليب الهجومية الأكثر استخداما في سلاح سيف المبارزة خلال الأدوار التمهيديّة ( المجموعات ) وأدوار خروج المغلوب ؟
- هل هناك فروق بين المبارزين الفائزين والمهزومين في كل أسلوب من الأساليب الهجومية لتسجيل اللمسات خلال الأدوار التمهيديّة وأدوار خروج المغلوب ؟
- هل هناك فروق بين النجاح والفشل لكل أسلوب من الأساليب الهجومية لتسجيل اللمسات للمبارزين أفراد عينة البحث خلال الأدوار التمهيديّة وأدوار خروج المغلوب ؟
- ما علاقة كل من الأساليب الهجومية لتسجيل اللمسات بنتائج المباريات لأفراد عينة البحث خلال الأدوار التمهيديّة وأدوار خروج المغلوب ؟

١/٤/١ أساليب تسجيل اللمسات The Methods Of Record Hits

هي مجموعة من أنواع المهارات الهجومية التي يستخدمها المبارز خلال أدائه الخططي لمحاولة تسجيل اللمسات على هدف المنافس مستخدما الهجوم بأساليبه المختلفة ( هجوم بسيط - هجوم مركب - هجوم مضاد - هجمات مستأنفه - الرد و الرد المضاد ) . ( ٤ : ٦٦ )

١/٤/٢ اللمسات الهجومية الناجحة Successful Attacking Touches

هي اللمسات التي ينفذها المبارز مستخدما أداء مهاري بأسلوب من الأساليب المختلفة ويتم تسجيلها وفقا لقانون رياضة المبارزة . ( ٤ : ٦٧ )

هي تلك اللمسات التي ينفذها المبارز بأي من الأساليب المختلفة، ولا يتم احتسابها وفقا لقانون رياضة المبارزة . ( ٤ : ٦٧ )

## Tactics

## خطط النزال ٤/٤/١

هي مجموعة من الأساليب التي يستخدمها المبارز خلال المباراة مع انتقاء ما يناسب مواقف النزال المختلفة في كل مباراة بهدف تحقيق الفوز على المنافس . ( ٢٨ )

## Lancer La Point

## مهارة الرمي ٥/٤/١

هي حركة نصلية كرباجية تكون برمي ذبابة السيف من أعلى إلى أسفل أثناء فرد الذراع المسلحة على هدف منافسه . (تعريف إجرائي)

## Double Hit

## اللمسة المزدوجة ٦/٤/١

هي اللمسة التي تحتسب عندما يتلامس كلا المتبارزين في وقت واحد ، أو في فارق زمني بين اللمستين أقل من ٢٥/ ١ من الثانية . ( ٥ : ٩٥ )