



*Wing Tzun & Escrima'da Bilimsel  
Sistem veya Metod  
Si-jo Emin Boztepe  
(EBMAS kurucusu)*

Los Angeles Mart 22, 2002

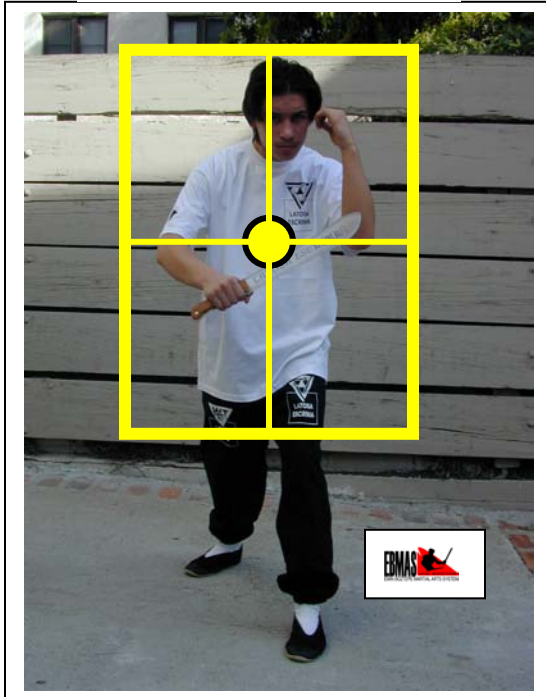
Wing Tzun & Latosa Escrima Sistem'lerinde bilimselliği açıklayabilmek için bu sistemlerde var olan " Merkez çizgi" –Wt ve " Kutu"-Escrima, teorilerinin izahı ile makaleme başlamanın doğru olduğu düşüncesindeyim..

Her iki sistemde de kendimize şu soruyu yöneltmeliyiz "**Neremi korumak istiyorum?**"

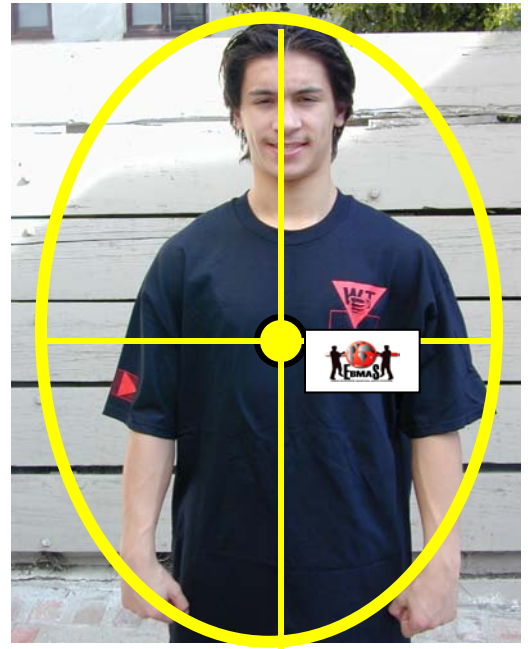
Kollarımız ve bacaklarımız olmaksızın biyolojik olarak gıda alabildiğimiz sürece yaşayabileceğimizi göz önüne alırsak,sorunun cevabı; Başımızdan kasıklarımıza kadar olan gövdemizin öncelikli olarak korunmaya ihtiyacı olduğudur! Mantık, matematik, geometri, and dinamik bilimine temel anlamlarıyla hakim olmalı, kaldıraç kanunlarını unutmamalı ve her iki sistemi tarif ederken bilimsel örnekler verebilmeliyiz.!

Gövdemizin merkezini bulabilmek için yatay ve dikey olmak üzere iki orta çizgiye ihtiyacımız vardır, dikey çizginin amacı gövdeyi sağa ve sola iki eşit kısma ayırması, yatay çizgininki ise aynı işlevi gövdeyi yukarıdan ve aşağıya yapmasıdır . İki hattın kesiştiği nokta merkez noktadır. Gövdemizin merkezini bulduktan sonra bu merkez üzerinden gövde çevresinde bir şema çizebiliriz (WT için bir daire, Escrima için dikdörtgen bir kutu şekli ). Böylece merkez noktadan her yöne eşit mesafeli bölgeler belirlemenin dışında daha da önemlisi iki boyut;Genişlik ve yükseklik ,yaratmış oluruz.

Kutu teorisi Genişlik ve Yükseklik



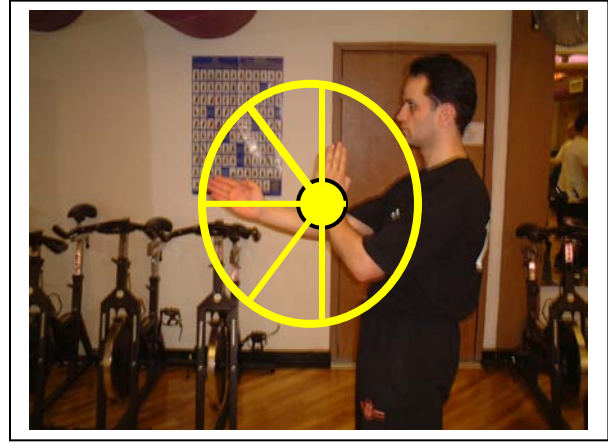
Merkez çizgi,Genişli ve Yükseklik



Şimdi merkez noktanızdan ,önünüzde uzanan ve rakibinizi gösteren hayali bir hat düşününüz, bu hat sizin merkez çizginizdir ve bildiğimiz gibi düz bir hat hedefinize en kısa ve direkt yoldur. Kollarımızı merkez çizgi boyunca ve üzerinde gövdemizin önüne koyduğumuzda,üçüncü boyutu:Derinliği yaratmış oluruz! Kollarımızdan biri ileri doğru uzatılmış,ancak dirseğimiz yaklaşık 45 derecelik bir açıda eğik durumda olmalıdır (Man-Sao), ve arkadaki kolumuz (Wu-Sao) öndekinin dirseği hizasında yaklaşık 90 derecede el tavanı gösterir şekilde ve dik durumda beklemelidir. Man Sao elinin parmak ucundan dirseğe kadar olan mesafe derinliğinizdir, iki dirseğiniz arasındaki mesafe genişliğinizdir ve Wu-Sao kolunuzda parmak ucunuzdan aşağıya,dirseğinizin sonuna kadarki mesafe ise yüksekliğinizdir. Böylece üç boyutlu bir korunma kalkını yaratmış olduk.



The Depth in the Box theory



The Centerline & Depth

Düz bir hattın en direkt hat olduğunu bilmemizden yola çıkarak rakibimize karşı en kısa yolu bulalım

Bu yol ,ön kolunuzdan (Man-Sao) rakibinizin burnuna uzanan düz bir hattır!

Eğer WT dövüşçüsü saldırıya uğrarsa ,kendini her iki kolunu da rakibinin yüzüne doğru ileri hareket ettirerek korur, böylelikle **zaman** yaratır (zaman 4. boyuttur). Eğer Wt dövüşçüsü gardını bir boksör gibi yüzüne yakın tutmuş olsaydı rakibin hücumunun etki zamanı Wt dövüşçüsünün yüzü olacaktı. Fakat Wt dövüşçüsü kollarını yukarıda tarif edildiği şekilde rakibin yüzüne doğru ileri hareket ettirdiğinde,hücumun etki zamanı bedensel olarak yüzün çok önünde,Man-Sao elinin üzerinde olacak ve Wt dövüşçüsü dokunma duyusu aracılığıyla ( Vücudun sinir sistemi) zaman kazanıp rakibin baskısına ve uyguladığı gücün yönüne uygun olarak beyin ve sinir sisteminin gerekli refleksi göstermesine imkan tanıyacaktır. (Lütfen beyin ve sinir sistemi ve refleksler üzerinde daha detaylı bilgi için [.ebmas.net](http://ebmas.net) sitesinde Education / TG-Arbeiten kısmı altında. Paula De Caro 3TG EBMAS Rome, Italy –nun tezini okuyunuz)

Böylelikle Wt dövüşçüsü rakibinin gücünü kullanarak kendi kolunun ne yöne eğileceğine aktif katılım yapmadan karar verme şansına sahip olur. Burada mekanik ve kaldırma kanunları devreye girer.

Latosa silah sisteminde de benzer prensipler geçerlidir.Tabii şüphesiz kimse bir silahın koluna ya da eline değmesini arzulamaz! Burada vücudumuzun önünde sağda ve solda olan ellerimizi, silahla değiştirerek izah etmeye çalışacağız (şimdi sopa'yı konu ediniyoruz). Sopa'nın üst kısmından altına kadar ki mesafe yüksekliktir, her iki kol arasındaki mesafe genişliktir ve kollarınızı gövdenizin bir buçuk feet (30-40cm) ötesinde ve önünde tutarak derinliği elde edersiniz. Üst gövdeyi kullayıp sopaların arkasında kalan Eskrimacı korunmakta ve etkili vuruşlar yapabilmektedir. Eskrimacı sopaları kollarıyla savurarak ya da bileklerinin kısa hareketleriyle değil vücudunun üst kısmının hareketleriyle kullanılmalıdır.

WT-Merkez çizgi ve Escrima Kutu kavramları hücumla yönelik savunma kavramlarıdır.Hücum ederek savunma kavramı ,farkımızdır. Her iki savunma sistemi de bloklar kullanmaz ,izah edildiği gibi mekanik,fizik ve dinamik bilimlerinin kanunları çerçevesinde uygulanabilir teknikleri daha az güçlü ve boyutsal olarak küçük yapıları insanların etkili ve süratli bir şekilde kendilerini savunmalarına imkan yaratır! Bu teknikler uygulayan kişilerin çok esnek,güçlü,iri olamayacakları ihtimali ve gerçeği üzerine kurulmuştur. Bu gerçekler her iki sistemi,ortalama insanın kolaylıkla öğrenip uygulayabileceği en iyi savunma sistemleri yapmaktadır..

### **Escrima da zaman faktörü nasıl çalışır?**

Kutu teorisinin 3 boyutuna sahip olan Eskrimacı, hasmının hücumuna reaksiyon verme zamanı açısından avantajlı durumdadır.

Örneğin, Eğer eskrimacı bir saldırıya karşılık vermek üzere kollarını ve silahını kaldıracak olsa gecikmiş olacaktır, yine benzer bir örnek olarak sopasını başının üzerinde tutsa derinliğini kaybedeceğinden hedef olan kafası darbe alacaktır. Eğer derinlik yerinde olsaydı ,yani sopalar vücudunun birbuçuk feet-(30-40 cm) önünde dursaydı sopasının ucu hedefine(rakibin kafatası) en yakın durumda olacak,hazırlanmak için vakit aramayacak,silahları zaten önünde olduğu için zaman avantajı eskrimacının lehine olacaktır.

### **Dinamik ve Mekanik bilimleri!**

Dinamik; Hücumun ileri yönelik enerjisi , rakibe karşı oluşan kutunun merkezi ve rakibe karşı kurulan baskıdır. Mekaniklerden biri iki silahın çarpışması sonucu oluşan durumda rakibin hücumunun enerjisini tekrar rakibe karşı yöneltmek ve müteakip hücumda kullanabilmektir.

Mekaniğin diğer unsuru silahın tutuluşuyla alakalıdır.Ağır bir silahı kullanırken kaldırma kanunları çerçevesinde vücudu güç kaynağı olarak kullanarak ,silahı dairesel hareket ettirip, tekrar gövdenin önüne korunma amaçlı ve yeni hücumla hazır olarak tutabilme kavramıdır.

## **Tao, Ying & Yang & Çevre Bilimi (Denge)**

Denge EBMAS-WT & Latosa Silah sistemlerinin özünü teşkil eder!

Eğer Merkez çizgi ve kutu teorilerini hatırlarsak ,Kol ve bacakların daima dengede ve Wt dövüşçüsünün ve Eskrimacının hareket etmeye niyet ettiği yönlere doğru eşit ve orantılı mesafelerde olduğunu görürüz.Ebmas-Wt sistemindeki Bong-So'ya veya diğer tüm defansif kol hareketlerine dikkat edecek olursak her birinde kolun dengede olduğu bir gerçektir!

Bong-sao gövdeyi diagonal olarak kaplar ve yükseklik,genişlik ve derinlik olmak üzere her 3 boyutu içerir.Merkez çizgi Bong-Sao'nun ortasından geçmektedir yarısı parmak uçlarından dirseğe kadar diğer yarısı dirsekten yukarısını kapsayacak şekildedir. Bu Ying & Yang ,yani evrenin denge prensibinin defansif bir kol hareketinde gözlemlenmiş ve fiziksel olarak izah edilmiş halidir!

Man-sao kolu hedefe ulaşma amacını korurken aynı anda bükülmeye ve hedefe yönelecek enerjiyi korumakta ve dengeyi veya Ying & Yang prensibini sergilemektedir! Aynı şekilde Taan, Chum, Jut ve diğerleri de bu prensibe delil olarak hareket eder...

WT zincir yumruğu ve gevşek fırlatılışı Ying'i ,yumuşaklığı temsil ederken ,sonuçları(Tahribat ve patlama) Yang'I, sert temsil eder!

Tao bir çok kitapta “yol” olarak tarif edildiği gibi EBMAS-WT & Latosa Escrima da Çevre bilimi, Denge- / Ying & Yang, Dinamik ve Mekanik olarak da tarif edilmektedir. Her iki sisteminde fizik bilimi kullanarak her mesafeye eşit pozisyon alışı dengedir ve herkes tarafından uygulanabilir!

**1- Amaç = Hayati organları korumak =Mantıklı bir sebep.**

**2- Taktik & Strateji = Çevre bilimini kullanarak hücum ederken savunmak.**

**3- Rakibin gücünün üstesinden gelmek = Denge/Rakibin gücünü ödünç almak**

**4- Odak = Rakibin gücünü alt et ,hücumunu devam ettir.**

**Amacına ulaş-Başarı**