



話說當年武癡尚在初中時期便有所風聞國術的種種奇事，再加上武俠小說的迷惑，更是嚮往此道，奈向缺乏機緣，不但晚上作夢沒有鬼神託夢教授，而且連上七星山，大屯山等名山也不克遇見仙師或息隱山林的江湖怪傑，就這樣誤了自
己三年。

考上高中以後發現學校中有國術社的設立，欣然參加自不在話下。沒想到真正學起來與往日夢幻中的飛簷走壁、刀光劍影、拳風腳氣有很大的一段差距。天天只有馬步、弓步、坐盤勢、伏虎勢……一個又一個的基本姿勢一天又一天的練習，一年下來只學了兩套半的拳趟，而且還半生不熟，大失所望之餘退出了國術

武
痴

社。直到上了大學才又加入國術會，因為在繫練的這兩年中自我檢討了許久，人謂「登高自卑，行遠自邇」當然有其道理的存在，天下沒有不練習便可以很熟練的技巧。所以這一次再度加入國術的行列中已下定決心不退出了。

到底是大學和高中程度不同，總算武癡對國術有較皮毛的認識了，過了一段時間便隱隱覺得許多應用的原則有些相識，直到修完理力才頓然大悟，原來是和物理的若干原則不謀而合。首先讓我們看看初中便學過的牛頓力學，其中的第二定律，力等於質量乘加速度。國術中對於等速運動並不十分重視，講求的是快慢有緻，也就是在某一等速運動之後再加上一加速運動，而通常的致命一擊便蘊藏在這加速運動之中。而國術的拳趟練習便是要尋找出一種最有效的方法以求得此種加速運動。假設一個人具有六十千克的質量，在短時間短距離內能產生每秒每二十公尺的加速度，則具有一千二百牛頓的力，若以此一力量集中在一個拳面（約六十平方公分）擊中某物體時可以求出每平方公分受到二十牛頓的壓力，這種壓力足夠擊破兩塊一級磚了。雖然國術中並不十分注重擊破訓練（除了少數門派以外），但在平時的練習中便無形的使學習的人具有極強的破壞力。不過他們並不見得了解自己的破壞力，因此才有許多關於練拳的人隨意傷人的傳說，這是很容易從物理觀點來了解的。再就能量觀點而言，如果上述加速度是於一公尺（約一步之距）內產生的，這相當於一千二百焦耳的能量，約等於從五層樓自由落下的能量改變，這是頗為可觀的。然而如何使人體運動能達到這樣的加速度呢？便只有依賴各種的直線運動，旋轉，振動來達到這個目的，所以國術中打出一拳，踢出一腳都有它的道理，都有它的方式存在。經過數百年的摸索終於有種種方法用來增加能量、壓力，或者是增加加速度，或者縮小接觸面積或者縮短接觸時間，這些都是就打擊的方面來說。如果以摔倒的角度來看，首先我們考慮一個人跌倒的條件是什麼：(1)重心不穩定。(2)受到一通過重心而不為垂直的直線為軸的旋轉力矩。(3)此力矩足以克服質量在這個軸於垂直方向的分量。如果這三個條件皆能滿足，那麼便可以摔得輕鬆愉快。舉個例子來說，因力矩等於力和距離的外積，所以距離愈長，夾角愈近於直角，則要產生大小相同的力矩，所需力愈小，不過如縮短距離，則所需要供應的力矩則變小，因此要花較小的力量摔倒較重的物體，便需要縮短距離，並且改變該物體旋轉軸與水平面之夾角，使趨近於零，這便是前述的三個條件。

其次，武癡最欣賞汗迷耳蹲原則，如果接觸過的人當然知道所包括的四個「

最少」原則，也就是：最少時間，最少動作，最少彎曲，最少束縛。這四個原則在國術的實際應用上有極高的價值，前面已討論過一個人所產生之牛頓力之作用，然而如果不能運用這四個原則，那麼便沒有辦法收到預期的效果。因為如果不夠快，不夠穩，不夠準，當然就會失去這些牛頓力的作用，無可否認，要符合這三個條件是需要長時間的練習，不過可以利用前述的四個「最少」原則來縮短練習時間。就以武癡最喜愛的圈捶來說，由低垂的手到出捶擊中對方，都必須考慮到用力最省，用時最少，效果最大等等因素，所以圈捶的路線並非一條直線而是略似於黏滯線而較直的圓滑曲線，如果修正得宜，那麼這條曲線在追擊時可以成為合於汗迷耳蹲原則之曲線，再加上適當的牛頓力便能獲得極大的效果。再如漏手來說，所謂漏手便是以同手架開對方攻勢，順勢攻擊其被封住而產生的漏洞。最常見的例如，當有人以右拳攻擊武癡時，他會以左手護身，而以右手略加封鎖而順對方手肘而打擊對方的右肋或腎門，這也是一條曲線，類似於前述曲線，不過可能曲率較小，弧度較圓捶為大，這是為了減少束縛力之故。總之汗迷耳蹲原則於國術應用上有很大的價值。

最後，武癡雖然就汗迷耳蹲先生的原則討論了許多，不過却缺乏身體力行，儘管一直想找個時間好好的練習一下他的發現，奈何偷懶成性，所以搞到現在仍然不能有什麼具體的成績可以拿出來給大家看。也許只能寄望他是否能找個衣鉢傳人，而強迫他練出汗迷耳蹲先生的原則了。