

La Rapière

Eind 2004 bestond de Maastrichtse schermvereniging La Rapière 50 jaar. Ter gelegenheid van dit jubileum is een boekje samengesteld met informatie over schermen. De tekst van dit boekje is in dit document vervat. Overname van materiaal uit deze tekst staat vrij, mits voorzien van bronvermelding (sv La Rapière, 2004).

Schermen

Schermen is een veelzijdige vechtsport waarbij lichaam en geest intensief worden gebruikt. Snelheid en reflexen zijn belangrijker dan uithoudingsvermogen of kracht. Men karakteriseert het schermen ook wel eens met “competitive ballet” vanwege de sierlijkheid van de strijdende bewegingen of als “physical chess” vanwege de mentale en fysieke interactie met de tegenstander. Het is de “kunst van het raken, zonder zelf geraakt te worden”. Een goede oog-handcoördinatie is noodzakelijk om de tegenstander op de juiste plek te raken. De schermkunst ontwikkelt het observeren en het analyseren, de wilskracht, de zelfverzekerdheid en het incasseringsvermogen. Schermen is een vechtsport waarbij geen lichamelijk contact is toegestaan. Naast een goede conditie wordt van een schermer tactisch inzicht, reactievermogen, behendigheid, en concentratievermogen vereist. Schermen is een spannende sport voor iedereen, meisjes en jongens, dames en heren en kan beoefend worden van heel jong tot op zeer hoge leeftijd. Schermen zorgt zowel lichamelijk als geestelijk voor in- en ontspanning en het is een kunst die van oudsher beoefend wordt.

Het schermen is ongevaarlijk door het gebruik van beschermende kleding zoals een vest, broek, masker en handschoen. Er wordt geschermd met drie wapens: de floret, de degen en de sabel. Ieder wapen heeft zijn eigen stijl en regels.

De Wapens

De scherm sport kent drie wapens: floret, sabel en degen. Een wapen bestaat uit een kroon, een greep, een kom, het sterk, de kling, het zwak en een punt. Elk wapen is duidelijk anders van vorm, wordt anders gebruikt en heeft dus ook een andere techniek. Het floretschermen en het sabelschermen kennen specifieke regels. Het zijn zogenaamde conventie wapens, dat wil zeggen dat er regels zijn met betrekking tot het "recht van aanval nemen en het recht van aanval overnemen". Dit heeft alles te maken met het bepalen, door de hoofdsecondant tijdens een wedstrijd, wie van de twee schermers het punt toegewezen krijgt wanneer beiden elkaar gelijktijdig treffen. Omdat de scherm sport steeds sneller en technischer werd, waardoor de acties steeds moeilijker te volgen waren en het daardoor óók moeilijker werd om de acties goed te beoordelen, werd rond 1936 het elektrisch schermen geïntroduceerd. Hiermee worden ook treffers gesignaleerd die voor het blote oog moeilijk te zien zijn. Maar bij een gewoon partijtje (assaut) moeten de hoofdsecondant en de secondanten het zelf doen.

Floret

Als oefenwapen voor de degen vinden de Italianen in de loop van de 18e eeuw een lichte degen uit, die ze fioretta noemen. Over de afgeplatte punt van dat wapen gingen watten, waar weer een zeemleren lapje omheen ging dat met een koordje werd vastgebonden. Hierdoor kreeg de punt het aanzien van een bloemknopje. Onze naam floret is weer een verbastering van het franse woord fleurette (bloempje). Het geldig trefvlak bij het floretschermen is uitsluitend de romp zonder de armen en het hoofd. De kom van het wapen is klein en concentrisch. De floret is uitsluitend een steekwapen. Op wedstrijdniveau is de floret het snelste en moeilijkste wapen.

Het gewicht van de floret is ongeveer 500 gram. De veerkrachtige stalen kling van de floret heeft een rechthoekige doorsnede. Er zijn verschillende klinglengtes mogelijk. Een kinderfloret heeft een lengte van 77 cm vanaf de kom en een volwassene gebruikt een kling van 90 cm lang. De kom die de hand extra beschermt, kan tussen de 9.5 en de 12 cm doorsnede hebben. Doorgaans is de kom van aluminium. Je hebt de Franse (rechte) en revolvergreep.

Sabel

De sabel is een steek- en houwwapen. De naam sabel is afgeleid van het Russische "sabla". Het geldig trefvlak bij het sabelschermen is het gehele bovenlichaam boven de heuplijn, met uitzondering van de handen. De kom van het wapen is groter en beschermt de gewapende hand. Met de sabel mag men steken en houwen (slaan). Sabelschermen is explosief, snel en daarom zéér spectaculair om naar te kijken. Bij sabelschermen geldt de regel van het aanvalsrecht net als bij floretschermen. Degene die het eerste de houw begint kan scoren. Bij gelijktijdig starten en raken krijgt niemand een punt. Sinds de jaren tachtig is sabelschermen met elektrische aanwijsapparatuur mogelijk. Bij elektrisch sabelschermen is er geen ongeldig trefvlak. Treffers op de benen en handen zijn eenvoudig mis, de wedstrijd gaat gewoon door. Bij floret onderbreekt een treffer op ongeldig trefvlak de wedstrijd: alles wat daarna gebeurde telt niet mee. Door het grote trefvlak en het gemak van treffen bij sabel is verdedigen doormiddel van pareren met de sabel erg moeilijk. De meeste sabreurs geven de voorkeur aan het verdedigen door achterwaarts weg te stappen. De sabel is vooral een slagwapen hoewel men ook door middel van steken treffers kan maken. De slag met een sabel wordt een houw genoemd. Een sabel is ongeveer even zwaar als een floret: een halve kilo. Met greep is de lengte ongeveer 105 cm. De kling heeft een stijf en een buigzaam gedeelte. Het stijve deel en midden van de kling zijn nog steeds voorzien van een snede en een bloedgeul. De punt van de sabel bestaat uit het in een oog gebogen uiteinde van het buigzame uiteinde van de kling. De klinglengte is 88 cm. De kom is ongeveer 15 cm breed. Er is slechts één soort greep voor sabels.

Ceremoniële wapens die horen bij uniformen en ambtskostuums noemt men ook sabels.

Degen

De degen is, in de evolutie van het schermen, het logische vervolg op het zwaard en het rapier. Het geldig trefvlak bij het degenschermen is het gehele lichaam van het hoofd tot en met de voet. De kom van het wapen is niet concentrisch en beschermt de gewapende hand. De degen is uitsluitend een steekwapen. Het degenschermen kent geen conventies, wanneer beide schermers elkaar gelijktijdig raken krijgen beiden een punt. Het degenschermen benadert het meest het oude duelschermen. Het degenschermen wordt eigenlijk uitsluitend nog met elektrische uitrusting beoefend. Het wapen is aan de punt voorzien van een drukknop die op het lichaam van de tegenstander moet worden ingedrukt. Het trefvlak bij degenschermen is het hele lichaam. Bij degenschermen bestaat niet het recht van aanval zoals bij floret en sabel. De scherman die het eerste het trefvlak raakt krijgt een punt. Raken beide degens binnen één-twintigste van een seconde dan registreert het aanwijsapparaat dit als gelijktijdig. Er is dan sprake van een zogenaamde coup double. Beide schermers krijgen in dat geval een treffer toegekend door de hoofdsecondant. Omdat er geen regel is van recht van aanval, is een scherman niet genoodzaakt de aanval van zijn tegenstander te pareren. De fundamentele verdedigende actie bij degenschermen is dan ook de tegenaanval. Floret en sabelschermen zijn qua spel meer aanvalsspelen waarbij de aanvaller gedekt wordt door het recht van aanval. Bij degenschermen moet de aanvaller voorzichtiger zijn en dat resulteert in een spelbeeld waarbij beide schermers langduriger voorbereiden en aftasten dan bij de andere twee disciplines. Wedstrijden duren vaak de volle speeltijd waarbinnen regelmatig de maximale score niet wordt gehaald. Voorrondegevechten tot 5 treffers duren maximaal 3 minuten. Eliminatiegevechten tot 15 touchés duren 3 maal 3 minuten met tussen door 2 maal 1 minuut pauze.

Kenmerkend voor de degenkling is de V-vormige doorsnede van de kling waardoor deze breed en toch licht is. De lengte van de kling is maximaal 90 cm. De totale lengte van het wapen is ongeveer 110 cm. De degen weegt gemiddeld 750 gram. De kom heeft een doorsnede van 13,5 cm. Degens worden zowel met Franse grepen als met orthopedische grepen gehanteerd. Anders dan bij floret is er echter een relatief grote groep schermers die de voorkeur heeft voor een rechte of Franse greep. Deze wordt dan bij de

sluitmoer vastgehouden waardoor de bij degenschermen vrij belangrijke reikwijdte toeneemt.

In het Frans heet een degen een épée. Het woord degen komt van het Franse dague (dolk).

Spelregels

Doel van de schermsport is treffers maken, zonder zelf te worden getroffen. Het is dus een kwestie van aanval en verdediging.

Voor het begin van een partij staan de schermers tegenover elkaar in de uitgangshouding, masker af en wapen naar de grond gericht. Nadat de hoofdsecondant “Klaar?” of “Prêt” heeft gezegd brengen de opponenten met het wapen een groet aan de hoofdsecondant en secondanten (nagels naar buiten) en elkaar (nagels naar binnen), nog voordat ze hun masker opzetten. Een partij begint in de ‘stelling’. Beide schermers stellen zich op achter hun stellinglijn op de ‘loper’, een baan van 14 meter lang en 2 meter breed. De schermers mogen de volle lengte van de loper benutten. Op de laatste meter van de loper, krijgt de verdedigende partij een waarschuwing. De tegenstanders mogen niet van kant wisselen tijdens het schermen.

Per wapen verschilt het trefvlak. Bij floret is dat de romp (geen armen, benen of hoofd), bij degen is dat het gehele lichaam en bij sabel is dat alles boven de heup. Daarbuiten is een treffer niet geldig. Na een treffer beginnen de schermers weer op hun stellinglijn. Als het spel is stilgelegd (de hoofdsecondant roept “Halte!”), maar er geen treffer is geconstateerd, hervatten de schermers hun partij op de plek waar ze waren.

Een belangrijk element bij schermen is de gevechtsgang. Als scherman kun je ‘de aanval nemen’, ofwel het inzetten van de aanval. Die aanval zal vaak eerst moeten worden geweerd, voordat de opponent een tegenaanval mag plaatsen. Regelmatig starten beide schermers met een aanval en maken ze allebei een treffer. Het is dan aan de hoofdsecondant om te bepalen of één van beiden het eerst de aanval nam, of dat de aanval simultaan verliep. Dan telt geen enkele treffer.

Het wapen van de aanvallende scherman kan doel missen of geweerd worden. Bij floret kan het ook zijn dat één van de schermers wel werd getroffen, maar dat dat niet gebeurde met een steek. Dan telt de treffer niet.

Zodra een aanval geen treffer oplevert, kan de opponent een tegenaanval of ‘riposte’ plaatsen. Een schermerspartij is vaak een opeenvolging van acties over en weer, totdat er een treffer valt. Een partij gaat meestal om vijf treffers.

Een belangrijke rol bij schermen is weggelegd voor de hoofdsecondant en secondanten (scheidsrechters). Er is altijd één hoofdsecondant, bij mechanisch schermen bijgestaan door vier secondanten. Bij elektrisch schermen worden treffers door een lichtsignaal aangeduid. De FIE werkt aan de introductie van draadloze treffer-registratie.

Tijdens de partij is het niet toegestaan te spreken onder het masker. Bij een mechanische partij wisselen de schermers van helft zodra een stand van drie treffers is bereikt. Daarbij tillen zij hun masker zover op dat zij elkaar kunnen aankijken en tikken zij boven hun hoofd tegen elkaars wapen. Aan het einde van elke schermpartij salueren de schermers opnieuw, ook nu zonder masker. Daarna drukken zij elkaar de (ongewapende) hand.

Woordenlijst.

aansluiting	(engagement) beide klingen zijn met elkaar in aanraking; de eigen lijn (deel van het trefvlak) is hierbij gesloten (of gedekt)
-------------	--

aanval	(attaque) een aanval wordt ingezet door de gewapende arm te strekken met een voorwaartse beweging (uitval of flèche) waarbij de punt van het wapen gericht is op een geldig trefvlak. De aanval kan vooraf worden gegaan door acties op het wapen van de tegenstander. Een schijnaanval is een aanval die niet volledig wordt uitgevoerd om de tegenstander op een manier te laten bewegen waaruit men voordeel kan trekken. Essentieel voor deze beginnende offensieve handeling is dat de arm volledig gestrekt is en de punt zonder onderbreking het geldige trefvlak van de tegenstander bedreigt. De aanval kan enkelvoudig (direct of indirect) of samengesteld zijn.
--------	---

Voorbeelden:

Steek rechtuit met uitval (coup droit): enkelvoudig en direct

Steek onderdoor met uitval (dégagé): enkelvoudig en indirect

Steek waarbij de punt van de tegenstander eerst voorlangs wordt gepasseerd (coupé): enkelvoudig en indirect

Schijnsteek met pas en uitval (une-deux): samengestelde aanval

Schijnsteek (feinte)

Schijnaanval (feinte d'attaque) ook wel attaque fausse genoemd

Uitval: (développement) achterste been volledig gestrekt, lichaam naar voren geneigd, voorste knie loodrecht boven het midden van de voorste voet, het strekken van de gewapende arm

Samengestelde aanval (attaque composée): aanval bestaande uit meer dan een beweging (bijvoorbeeld schijnsteek, schijnsteek, steek)

Enkelvoudige aanval (attaque simple): uitval met steek rechtdoor.

achterlijn	als een schermer de achterlijn van de loper met beide voeten geheel overschrijdt, krijgt hij een tegentreffer. Eerder, als de schermer met beide voeten een begrenzing op 1 meter van de loper overschrijdt, heeft de hoofdsecondant onmiddellijk “Halt” geroepen.
action simultane	gelijktijdige handeling - actie - aanval
allez!	term waarmee de hoofdsecondant het startsein geeft. Ook wel <i>tirez!</i> of <i>trek!</i>
analyse	de hoofdsecondant doet verslag van het verloop van een aanval om te kunnen bepalen wie van de twee schermers eventueel een punt heeft gemaakt.
angel	(soie) riempje waarmee het schermvest (foret) tussen de benen kan worden vastgemaakt
arrêt	vooraanval
assaut	oefenpartijtje, meestal gaat het in een assault er om wie het eerst vijf treffers heeft bereikt, net als bij een echte wedstrijd.
attaque	aanval; de beginnende offensieve handeling die uitgevoerd wordt door het strekken van de gewapende hand, voortdurend het geldig trefvlak van de schermer bedreigend.
Benjamins	(minimes) leeftijdscategorie bij het schermen: van 10 tot 12 jaar (in Vlaanderen heten de Benjamins: miniemen; in Wallonië minimes; in Frankrijk en Zwitserland heten ze Benjamins en Benjamines maar daar zijn de leeftijdscategorieën anders.)

bindingen	<p>(prises de fer): aanvallen (ook tegenaanvallen) waarbij het ijzer van de tegenstander wordt gebonden tot het moment dat de finale treft</p> <p>Voorbeelden:</p> <p>Flankaanval (croisé): de kling van de tegenstander wordt van hoog/laag naar laag/hoog gedrukt terwijl de eigen punt naar voren beweegt en treft</p> <p>Oppositie of tegenstellen (opposition): de kling van de tegenstander wordt door tegenstellen (meestal in 4 of 6) opzij gedrukt terwijl de eigen punt naar voren beweegt en treft</p> <p>Bindsteek (liément): diagonale bindsteek van de ene zijde van het trefvlak van de tegenstander naar de andere meestal van 4 naar 6 of van 6 naar 7.</p> <p>Dubbele binding (enveloppement): schroefvormige beweging met het wapen waardoor de kling van de tegenstander wordt geneutraliseerd zodat men intussen de afstand kan verkleinen (bijvoorbeeld van 4 via 7 naar 4), daarna volgt de finale van de aanval</p>
bloedgeul	(rainure) de kling van een sabel heeft een rudimentair snijvlak en een bloedgeul of bloedgoot aan de rugzijde (het ruggescherp)
bouton	<p>ook wel mouche genoemd: knopje aan het uiteinde van het wapen. Bij het elektrisch schermen is het de indicator voor het aanwijsapparaat (registratietoestel).</p> <p>Het is verboden met de punt op de geleidende loper te steken bij elektrisch schermen.</p>
cadetten	(cadets, cadettes) leeftijdscategorie bij het schermen: van 14 tot 17 jaar
contra riposte	de aanvallende handeling van de schermer die de riposte geweerd heeft
contre attaque	tegranaanval op de aanval van de tegenstander
contre temps	elke handeling, uitgevoerd door de aanvaller op de arrêt van de tegenstander

corps à corps	<p>corps à corps vindt plaats als de twee tegenstanders elkaar raken, in een dergelijk geval wordt het gevecht door de hoofdsecondant onderbroken. Bij floret en sabel is het verboden om een corps à corps te veroorzaken (zelfs als dit gebeurt zonder ruwheid of geweld). In het geval van een dergelijke overtreding kan de hoofdsecondant de schermer die de overtreding begaat bestraffen.</p> <p>Bij alle drie wapens is het verboden om moedwillig een corps à corps te veroorzaken om een treffer te voorkomen of om de tegenstander weg te dringen. Dergelijke overtredingen zullen worden bestraft.</p>
coup de droit	steek recht uit
coupé	enkelvoudige en indirecte steek waarbij de punt van de tegenstander eerst voorlangs wordt gepasseerd. Wanneer de coupé wordt uitgevoerd zonder dat het wapen van de tegenstander in de buurt is noemen we het een zwiepsteek.
degen	<p>steekwapen. Het geldig trefvlak bij het degenschermen is het gehele lichaam van het hoofd tot en met de voet.</p> <p>Kenmerkend voor de degenkling is de V-vormige doorsnede van de kling waardoor deze breed en toch licht is.</p> <p>De degen weegt gemiddeld 750 gram met een lengte van 110 cm.</p>
direct	steek in de zelfde lijn
distance	de afstand tussen twee schermers (is variabel). Bij rolstoelschermen hebben de schermers een vaste afstand tot elkaar.
doorzetting	<p>(redoublement): nieuwe aanvalsactie op een tegenstander die de eerste aanval ontwijkt of afweert zonder te riposteren.</p> <p>De aanval die in eerste instantie niet tot een treffer heeft geleid wordt bij het redoublement dus voortgezet.</p>
dubbele steek	<p>(remise): dubbele steek zonder de arm in te trekken op de tegenstander die niet of vertraagd riposteert.</p> <p>Een remise wordt sneller uitgevoerd dan een redoublement of reprise</p>

dubbele steek in dezelfde lijn	(doublement of doublé): bijvoorbeeld: de ene schermer steekt onderdoor, de ander weert met kringwering 6, de eerste ontwijkt de kringwering door mee te draaien met het wapen en steekt opnieuw onderdoor
en garde	in de stelling
en ligne	met gestrekte arm met de punt het geldig trefvlak bedreigend
enrouleur	automatische opwinder van de verbindingkabel bij elektrisch schermen
épée	degen, degenschermer
equipe	team van drie personen (plus 1 reserve)
equipe wedstrijd	toernooi waarin een equipe tegen andere equipe's uitkomt.
escrime	schermen, escrimeur is schermer
etiquette	hiermee wordt het correct gedrag op en om de loper bedoeld. Voor en na een partij de tegenstander groeten. Bij een wedstrijd moeten ook de hoofdsecondant en de secondanten worden gegroet. Na een partij de tegenstander de hand zonder handschoen geven. Voor de meeste schermers is dat dus de linkerhand! Verder hoort bij de etiquette dat je de beslissing van de hoofdsecondant aanvaardt. Gooien met je wapen of masker is een overtreding die kan worden bestraft. Bij oefenpartijen zonder hoofdsecondant is het netjes om een treffer zelf te melden. Het is verboden om tijdens het gevecht de tegenstander de rug toe te keren. (En dom ook want de rug is geldig trefvlak).
feinte	uitval, schijnsteek, schijnaanval

FIE



Fédération Internationale d'Esgrime, de internationale koepelorganisatie voor alle nationale schermbonden

Adres : Av. Mon-Repos 24 CH-1005

Lausanne Suisse www.fie.ch

De FIE geeft licenties (licences) uit voor schermers, maîtres, hoofdsecondanten etc. Ieder jaar betaal je een bedrag voor de licentie. De meeste schermers bewaren hun licentie in het schermpaspoort, een boekje waarin al je resultaten bij schermtoernooien worden genoteerd.

flanconade

(attaque avec croisé) glijsteek met een kring

flèche

(pijl) aanvallende sprong voorwaarts voorafgegaan door het strekken van de arm

floret

(fleuret) steekwapen met een gewicht van ongeveer 500 gram. De veerkrachtige stalen kling van de floret heeft een rechthoekige doorsnede. Het geldig trefvlak bij het floretschermen is uitsluitend de romp zonder de armen en het hoofd.

florettist

floretschermer

Frans

Frans is de internationale voertaal bij het schermen. Daarom hebben veel begrippen een Franse naam.

gele kaart

(carton jaune) waarschuwing, aangegeven door een gele kaart waarmee de hoofdsecondant de scherman in overtreding aanwijst. De scherman weet dus dat iedere volgende overtreding van hem een straftreffer (rode kaart) tengevolge heeft.

gelijktijdige aanval

(attaque simultanée): beide schermers vallen op hetzelfde moment aan

gelijktijdige treffer

(coup-double): gelijktijdig aankomende treffers (komt vaak voor bij degenschermen, bij floret of sabel is er veelal sprake van een fout van een of beide schermers. Bij floret en sabel is het niet mogelijk beide schermers een treffer te geven. Degene die de aanval het eerst inzet krijgt de treffer toegewezen. Pas als de verdediger een aanval heeft gepareerd heeft deze zelf het recht van de aanval. Bij degen kunnen wel punten aan beide schermers worden gegeven)

gevecht van nabij	(combat rapproché) wanneer de afstand tussen twee schermers minder is dan de lengte van het wapen moeten de schermers het wapen van opzij, van bovenaf of van onderop hanteren. <i>gevecht van nabij</i>
gewonnen terrein	bij het bevel “halt” blijft het gewonnen terrein behouden totdat er een treffer wordt toegekend. Bij het opnieuw in de stelling gaan moet iedere schermer een gelijke afstand naar achteren gaan voor de vereiste stellingpositie (punten van de wapens raken elkaar)
glijsteek	(coulé): steek waarbij men gelijktijdig het wapen van de tegenstander opzij drukt (al glijdend lang de kling); deze aanval wordt meestal in 6 of 2 uitgevoerd. Gaat de aanval gepaard met een kring dan noemt men dat een flanconade (attaque avec croisé)
greep	(poignée) het handvat van een wapen. Een kling kan van een greep en de kom worden losgeschroefd (de sluitmoer heet de knop of kroon, Fr: pommeau). De Franse greep heeft een rechte vorm, de revolvergreep is een orthopedische greep die steviger vast te houden is.
halve binding-steek	(lié-dégagé) de kling van de tegenstander wordt eerst gebonden daarna losgelaten waarna de aanval in een andere lijn onderdoor wordt beëindigd
hervatting	(reprise d'attaque) na de wering van een aanval komt de aanvaller terug in stelling omdat hij een riposte verwacht, blijft deze uit dan kan hij ten tweede male aanvallen of hervatten.
hoofdsecondant	(président) scheidsrechter, jurypresident. De hoofdsecondant leidt het gevecht, legt de gevechtsgang uit, kent treffers toe en kan straffen uitdelen. Bij een niet-elektrische partij zijn er 4 juryleden, 2 voor iedere schermer. Na een gevechtsgang legt de president deze uit en vraagt de juryleden of een treffer aankwam. Deze kunnen antwoorden met: ja, ongeldig, neen, of onthouding. Ieder jurylid heeft 1 stem, de hoofdsecondant heeft 1½ stem. Een secondant meldt, als hij een treffer ziet, dit door een hand op te steken. Secondanten die zich moeten onthouden van een oordeel maken vaker met de onderarmen een kruis voor de borst.

indirect	in een andere lijn
Italiaans	wanneer het om een buitenissige handeling gaat wordt dit in de schermsport steeds met “Italiaans” aangeduid. Bijvoorbeeld een Italiaanse vijf of een Italiaanse een. Zie hierna in het hoofdstuk weringen.
junioren	(juniors) leeftijdscategorie bij het schermen: van 17 tot 20 jaar
jury	de hoofdsecondant met de 4 secondanten vormen samen de jury.
klng	<p>(lame) de kling van een wapen is te vergelijken met het lemmet van een mes. De meeste schermers hebben de kling licht gebogen.</p> <p>Na een drieste confrontatie met de tegenstander kan de kling zijn gebogen. Het terugbuigen geschiedt voorzichtig met de voet (en bij elektrisch schermen niet op de geleidende looper). De kling kan worden losgeschroefd van de kom en de greep. Dit gebeurt bijvoorbeeld als de kling is gebroken.</p> <p>Een nieuwe kling past zelden direct in de greep: door het greepgedeelte van de kling te buigen moet je het passend maken. Roep de hulp in van de wapenmeester of de fietsenmaker als het thuis niet lukt.</p>

KNAS



Koninklijke Nederlandse Algemene Schermbond, de koepelorganisatie in Nederland voor de schermverenigingen
Adres: Postbus 10101, 5240 GA Rosmalen www.knas.nl
De KNAS fungeert als belangenbehartiger voor de scherm sport binnen de sportwereld (NOC-NSF) en als belangen-afweger binnen de bond om de middelen op een redelijke wijze te verdelen over de diverse aandachtsvelden. Het kwartaalblad heet *Touché* met officiële mededelingen (saai), interviews en de gezellige jeugdpagina *De jonge musketier*. De scherm leraren hebben eigen verenigingen: de Nederlandse Vereniging van Scherm leraren (NVS) en de Nederlandse Academie van Scherm leraren (NAS). De Belgische zusterbond is: Koninklijke Federatie der Belgische Schermkringen of Fédération Royale Belge d'Escrime, 12, rue Général Thys, Boîte 3 1050 Bruxelles (hier is ook het Musée de l'Escrime gevestigd). De Vlaamse scherm bond is de Bond der Vlaamse Schermkringen van België. Boomgaardstraat 22 b.56 2600 Berchem

kuikens

(poussins) leeftijdscategorie bij het schermen: tot 10 jaar

leeftijdscategorieën

kuikens (jonger dan 10 jaar), Benjamins (10-12), pupillen (12-14), cadetten (14-17), junioren (17-20), senioren (20-40) en veteranen (40 en ouder). Belgen noemen de Benjamins: miniemen. In Frankrijk en Zwitserland gelden de volgende benamingen Poussins- Pupilles- Benjamins- Minimes- Cadets- Juniors- Adultes of Seniors en Seniors of vétérans (dus een categorie meer en andere volgorde). In Duitsland heb je Junioren (jonger dan 20) en Senioren (20 jaar en ouder); de Junioren zijn onderverdeeld in Anfänger, Schüler, B-Jugend en A-Jugend. Bij de clubkampioenschappen krijgen de kuikens meestal een aantal treffers cadeau als ze tegen een schermer uit een hogere categorie spelen.

loper	<p>(piste of tapis) de loper of mat heeft een lengte van 14 m, de breedte is 2 m. Er zijn twee stellinglijnen op 2 m van het midden aangebracht. En waarschuwinglijnen op 1 m van het einde. De hele laatste meter van de loper heeft meestal een afwijkende kleur.</p> <p>De schermers moeten op de loper blijven. Als een schermer de achtergrens met beide voeten overschrijdt wordt hij als getroffen beschouwd. Een schermer die met beide voeten naast de loper staat kan geen treffers maken. Als een schermer met één voet of met beide voeten naast de loper komt roept de hoofdsecondant halt. De tegenstander wordt 1 m vooruit gezet. De eerste schermer moet dan op de juiste afstand (punten van de wapens, met gestrekte arm, raken elkaar net niet) gaan staan. Komt hij of zij daarmee achter de achterlijn, dan is dat een treffer.</p>
mâitre	<p>schermleeraar, hij geeft onderricht en regelt alles in verband met het schermen zelf (lesprogramma, wedstrijd poule). Het bestuur van de vereniging onder leiding van de voorzitter zorgt voor alle andere dingen zoals de ledenadministratie, het lokaal, aanschaf en beheer van de schermartikelen etc.</p>
manchette	<p>(deel van de handschoen) erg gewild geldig trefvlak bij sabel. De speciale kromming aan de kom van de sabel is er om de hand (geen geldig trefvlak) te beschermen; met een beetje handigheid weet je er ook de manchet mee te beschermen.</p>
masker	<p>(masque) het masker bestaat uit het vizier (gaas) en de keellap (flap), de klem aan de achterkant kun je buigen zodat het masker goed past. Men noemt het masker ook wel de kap of de helm.</p> <p>De FIE werkt aan de introductie van maskers met een vizier van perspex.</p>
miniemen	<p>(minimes) leeftijdscategorie bij het schermen: van 10 tot 12 jaar (vooral in Vlaanderen in gebruik; in Nederland heten de miniemen: Benjamins)</p>

Nederlands	veel uitdrukkingen in de Nederlandse taal zijn afkomstig uit het schermen. We noemen er een paar: de degens kruisen, een slag in zijn gezicht krijgen, ergens doorheen prikken, het met iemand aan de stok krijgen, iemand aan het mes rijden, iemand aanvallen of attaqueren, iemand de wapens uit handen slaan, iemand een slag toebrengen, iemand neersabelen, iemand over de kling jagen, iemand een steek in de rug geven, lichtgeraakt zijn, met open vizier strijden, met woorden schermen, op de mat zijn, op het scherp van de snede, speldenprikjes uitdelen, steek onder water, tegen iemand uitvallen, van slag zijn, zijn slag slaan. Het is ons een steek door het hart dat het niet allemaal even leuk is: doodsteek, doorklieven, splijten, dolkstoot. Als je nog meer uitdrukkingen weet moet je die doorgeven en dan zal de maître roepen: touché!
ongeldig	een treffer op ongeldig trefvlak annuleert bij floret alles wat daarna gebeurt. “Annulé!” zegt de hoofdsecondant dan. Het raken van ongeldig trefvlak is bij sabel geen treffer, de strijd gaat gewoon door.
ongewapende hand	de ongewapende hand mag niet helpen bij het maken of voorkomen van een treffer (bijvoorbeeld door met de arm een deel van het geldig trefvlak af te schermen). Men mag tijdens de partij geen delen van de elektrische uitrusting (met name niet het snoer, fil de corps) vastpakken met de ongewapende hand
ophoudingssteek	(coup d’arrêt of arrêt) : tegenaanval op een vertraagde of samengestelde aanval van de tegenstander. Wil deze steek prioriteit hebben dan moet tussen de arrêt en de finale steek van de tegenstander een schermtempo verschil bestaan; dwz de arrêt moet treffen voordat de finale (laatste steek van de tegenstander) wordt ingezet
Ophoudingssteek met tegenstellen	(coup d’arrêt par opposition): tegenaanval waarbij tijdens de steek gelijktijdig de eigen bedreigde lijn wordt gesloten, de aanval van de tegenstander wordt geweerd zodat de aanvaller wordt getroffen zonder dat men zelf wordt geraakt. (vroeger werd deze arrêt een tijdssteek (coup de temps) genoemd).
parade	wering (zie hoofdstuk weringen hierna)
paré	steek of slag waarbij tegelijkertijd het trefvlak en het wapen van de tegenstander wordt geraakt

pas	(marche) stap voorwaarts (voorste been eerst vooruit, achterbeen bijtrekken) of achterwaarts (achterste been eerst achteruit, voorste been bijtrekken)
passato sotto	(Italiaans voor passage onderlangs) Het is een listige achterwaartse uitval waarbij het lichaam naar de grond wordt bewogen en het wapen op het trefvalk van de tegenstander is gericht. Het heeft alleen effect als het vrijwel gelijktijdig wordt uitgevoerd met een uitval van de tegenstander. Let erop dat het hoofd omlaag wordt gehouden, want zou de tegenstander het hoofd treffen dan maakt hij een touché (volgens de regel dat geen ongeldig trefvlak op de plaats van geldig trefvlak mag worden geplaatst).
patinando	(Italiaans voor schaatsend) versnelde stap waarbij het achterbeen voor het voorste been wordt gezet (anders dus dan de normale pas bij het schermen)
plaatsnemen in stelling	de schermer die het eerst opgeroepen wordt bij een wedstrijd neemt plaats rechts van de hoofdsecondant behalve bij een partij tussen een rechtshandige en een linkshandige schermer als de linkshandige schermer het eerst opgeroepen wordt.
plaqué	de steek ontbreekt (bij floret), de punt plakt als het ware op het vest van de tegenstander. Ook: collé
préparation	voorbereiding: iedere handeling voorafgaand aan de aanval
prise de fer	aanval met ijzer nemen, een binding maken
pupillen	(pupilles, pupillettes) leeftijdscategorie bij het schermen: 12 tot 14 jaar
quarte, quinte	wering 4, wering 5. Zie het hoofdstuk weringen hierna.
rassemblement	voeten bij elkaar: bijvoorbeeld bij de uitgangshouding wanneer men een groet brengt, maar ook tijdens de wedstrijd wanneer men de voet van het achterste been bij de andere voet zet.

reglement	de KNAS heeft een schermreglement vastgesteld met regels over het materiaal van de schermers (loper, registratieapparaat, wapens, uitrusting, kleding), het gevecht, het jureren en beoordelen van de treffers, conventies (afspraken) van het floretschermen, conventies van het degenschermen, conventies van het sabelschermen, tuchtregels voor de wedstrijden, dopingcontrole enzovoorts. Er is nog een apart reglement voor het materiaal. Kijk op de site www.knas.nl .
remise	een handeling direct volgend op de eerste aanval
reprise	(hervatting) na de wering van een aanval komt de aanvaller terug in stelling omdat hij een riposte verwacht, blijft deze uit dan kan hij ten tweede male aanvallen of hervatten.
riposte	(tegenaanval) de aanvallende handeling van een scherman die de aanval heeft geweerd (ook overnemen genoemd) Een contra-riposte: iedere handeling die volgt op de wering van de eerste riposte tijdens één zelfde gevechtsgang (phrase d'armes). Sommige hoofdsecondanten permitteren zich ook wel vervolgaanduidingen zoals contra-contra-riposte en zelfs contra-contra-contra-riposte. Dit zijn meestal de hoofdsecondanten met de betere geheugens.
rode kaart	(carton rouge) straftreffer, aangegeven door een rode kaart waarmee de hoofdsecondant de scherman in overtreding aanwijst. Een treffer wordt bijgeteld bij de score van de tegenstander en als het hierbij om de laatste treffer gaat, houdt dit het verlies van de partij in. Bovendien kan een rode kaart alleen maar worden gevolgd door een andere rode kaart of door een zwarte kaart al naar gelang de zwaarte van de volgende overtreding
sabel	(sabre) slag en steekwapen. Het geldig trefvlak bij het sabelschermen is het gehele bovenlichaam boven de heuplijn, met uitzondering van de handen. Een sabel weegt ongeveer 500 gram. Met greep is de lengte ongeveer 105 cm. De kling heeft een stijf en een buigzaam gedeelte. Het stijve deel en midden van de kling zijn nog steeds voorzien van een snede en een bloedgeul.
sabreur	sablerschermer

schermgroet	(salut) spectaculaire gewapende choreografie waarbij de schermer met het wapen omhoog een hoffelijke groet brengt aan de tegenstander (nagels naar binnen gekeerd), aan de hoofdsecondant en zijn secondanten of aan de maître bij het einde van de les (nagels naar buiten gekeerd). De groet wordt beëindigd met een ferme zwaai met het wapen richting grond. Bij een mechanische partij wisselen de schermers van helft zodra een stand van drie treffers is bereikt. Daarbij tillen zij hun masker zover op dat zij elkaar kunnen aankijken en tikken zij boven hun hoofd tegen elkaars wapen. Aan het einde van elke scherm partij salueren de schermers opnieuw, ook nu zonder masker. Daarna drukken zij elkaar de (ongewapende) hand.
schermtempo	(temps d'escrime): tijdsduur die nodig is om een enkelvoudige schermhandeling op volle snelheid uit te voeren
schermverenigingen in de buurt	<p>Aken Aachener Fecht Club 1930, Rue du Panorama 40, B-4850 Moresnet Aken Aachener Fechtprinten, Ahornstrasse (Eingang Halifaxstraße) Aachen Aken Aachener Hochschulfechter/fechterinnen, (zelfde adres) Embourg Cercle d'Escrime d'Embourg Au Long Pré, 71; 4053 Embourg Eupen Cercle d'Escrime Militaire Belge Chenestre, 13 ; 4606 Saint-André Hasselt Schermkring Herckenrode Hasselt, Gouverneur Verwilghensingel 30, 3500 Hasselt Heerlen Axionikos, Oude Landgraaf 54a 6373 BA Landgraaf Hoei Cercle Royal d'Escrime de Huy Rue de la Burdinale, 84 4210 Oteppe Luik Cercle Royal d'Escrime de la Sauvenière, Thier de la Chartreuse, 83 4020 Liège Luik La Lame Liégeoise Rue Schuman, 65 4432 Alleur Maaseik Vast Als Eik, Sportzaal Loerstraat in Maaseik Maastricht MAS Incontro, Postbus 616 6200 MD Maastricht Roermond Elan, Raadhuisplein 6 6085 BZ Horn Sint Truiden, Schermkring Skirmjan Hoepertingenstraat 91, 3840 Borgloon Venlo d' Artagnan, Rooddorpstraat 8 5913 TE Venlo Verviers L'Epée Verviers Rue de Poperinghe, 206 4051 Chaudfontaine</p>
secondant	assistent-scheidsrechter, een hoofdsecondant heeft vier secondanten (bij niet-elektrische jurering), twee voor iedere schermer. Na een gevechtsgang legt de president deze uit en vraagt de juryleden of een treffer aankwam. Deze kunnen antwoorden met: ja, ongeldig, neen, of onthouding. Ieder jurylid heeft 1 stem, de president 1½ stem.
senioren	(adultes, seniors) leeftijdscategorie bij het schermen: van 20 tot 40 jaar

slag	(battement, in het Italiaans: battuta) mep tegen het wapen van de tegenstander
slag-ijzer-steek	(batté-coup droit of batté-dégagé) : eerst het wapen van de tegenstander wegslaan en dan steken. Soms kan het er fel aan toe gaan en wordt het wapen de tegenstander uit handen geslagen. Een treffer geldt daarna alleen als hij is aangekomen voordat het wapen de grond heeft geraakt.
stelling	(en garde) aanvangshouding van de schermers. De hoofdsecondant geeft het commando “stelling!” wanneer een partij begint of een onderbroken partij kan worden hervat. Daarna vraagt hij “klaar?” en bij “trek!” begint de wedstrijd (bij schermen op tijd begint dan de klok te lopen). In de praktijk zegt zo’n hoofdsecondant: “Stelling klaar...trek”. Meestal neemt men bij schermen op tijd drie minuten voor één wedstrijd. De tijd die de hoofdsecondant nodig heeft voor de analyse wordt niet meegeteld: alleen de tijd tussen <i>trek</i> en <i>halt</i> telt.
straf	bij een overtreding (fout tijdens het schermen, bijvoorbeeld van de loper af, ruw spel, corps à corps, gebruik ongewapende hand) kan de hoofdsecondant straf geven: bijvoorbeeld een meter terreinverlies of een waarschuwing (gele kaart) of een tegentreffer (rode kaart) of uitsluiting van de wedstrijd, beëindigen van de partij of verwijderen uit het toernooi (zwarte kaart) terreinverlies of het niet toekennen van een gemaakte treffer Bij vergrijpen tegen de tucht, de orde of de sportieve geest kan de hoofdsecondant een berisping of een treffer geven, iemand diskwalificeren, uitsluiten van de wedstrijd of het toernooi, verwijderen van het terrein van de wedstrijd (dat kan ook bij iemand uit het publiek), schorsen en het lidmaatschap ontzeggen
tableau d’ élimination directe	direct afvalstelsel bij een kampioenschap. Tegenstelling: <i>poule (sans élimination)</i> waarbij een hele competitie wordt afgewerkt. Zie bij wedstrijd
tegeenaanval	(contre-attaque): tegenactie van de verdediger op een aanval
temps d’escrime	schermtempo, de duur van een enkelvoudige schermhandeling

temps perdu	tijd die verstrijkt na het weren van een aanval voordat men tot een riposte komt
toneelschermen	ingestudeerde schermhandelingen die op het podium bij klassiek toneelspel worden opgevoerd met fantasiewapens. De gevechtshandelingen bestaan veel uit ijzer op ijzerslagen (du tac au tac) en worden uitgevoerd zonder masker. Je moet er dus maar vertrouwen in hebben dat je tegenstander je niet raakt. Echte schermers moeten altijd vreselijk lachen als ze zoiets zien in het theater.
touché	geraakt, treffer, bij floret en sabel maakt de schermer die als eerste de aanval opent (door met gestrekte arm een voorwaartse beweging te maken) een treffer als hij het trefvlak raakt. Bij degen kan men ook tegelijkertijd een treffer maken.
uitlokking	(invite): poging door het geheel of gedeeltelijk openen van de lijn (ligne) de tegenstander (adversaire) tot een aanval te verleiden
uitval	(développement, feinte) achterste been volledig gestrekt, lichaam naar voren geneigd, voorste knie loodrecht boven het midden van de voorste voet (samen met het strekken van de gewapende arm noemen de Fransen dit: développement)
veteranen	(seniors, vétérans) leeftijdscategorie bij het schermen: vanaf 40 jaar
voorbereiding van de aanval	(préparation): allerlei handelingen die tot doel hebben de eigen aanval voor te bereiden door verplaatsingen, door druk of lichte slagen te geven op de kling van de tegenstander etc.
wapen in de lijn houden	(tenir pointe en ligne): de arm is volledig gestrekt en de punt is op het trefvlak van de tegenstander gericht (niet te verwarren met de aanval waarbij steeds minimaal één voorwaartse voetbeweging (bijvoorbeeld een uitval) wordt uitgevoerd).
wapenmeester	de wapenmeester zorgt voor het beheer van de schermartikelen van de vereniging. Hij kan ook kling en rechtbuigen vervangen of rechtbuigen.

wedstrijd

organiseren van een toernooi of een clubkampioenschap: de schermers van één leeftijdscategorie (bijvoorbeeld 19 man) schermen éénmaal tegen elkaar (poule). Wie het eerst vijf treffers heeft gemaakt wint. De overwinning (victoire) wordt bij de winnaar genoteerd en de treffers die de verliezer heeft gemaakt bij de verliezer. Bij gelijke stand tellen de treffers in de verliespartij: hoe meer treffers hoe hogere klassering. De (acht) beste schermers schermen vervolgens volgens het afvalstelsel (tableau) tegen elkaar om 10 treffers. De twee die alles hebben gewonnen spelen de finale.

Poule

	a	b	c	d	e	f	g	h	Etc	totaal	treffers	klassering
A		2	v	v	v	v	v	v		7	2	2e
B	v		v	v	v	v	v	v		8		1e
C	1	0		1	0	0	1	1		0	4	8e
D	2	2	v		v	v	1	2		3	7	5e
E	1	2	v	1		v	v	0		3	4	6e
F	1	1	v	1	0		2	v		2	5	7e
G	2	2	v	v	2	v		2		3	8	4e
H	0	1	v	v	v	1	v			4	2	3e
etc												

v betekent: gewonnen (victoire)

Tableau

kwartfinale	halve finale	kleine finale	finale
Simon X Joost (v)	Joost (v) x		
Casper (v) X Joris	Casper	Casper x	Joost x
Olav (v) X Isha	Olav x	Olav	Maurice
Lars X Maurice (v)	Maurice (v)		

(v) betekent: gewonnen (victoire)

wering

(parade) een verdedigende handeling met het wapen teneinde de aanval van de tegenstander te pareren.

Bij het floretschermen worden 8 weringen gebruikt

1 = prime

2 = seconde

3 = tierce

4 = quarte

5 =quinte

6 = sixte (stelling)

7 = septime

8 = octave

De overgang van de ene wering naar een andere kan op verschillende manieren gebeuren:

Horizontaal of zijdelings (latérale) bijvoorbeeld van 4 naar 6

Verticaal (boogwering) (verticale) bijvoorbeeld van 6 naar 8 of van 3 naar 2

Diagonaal (diagonale) bijvoorbeeld van 6 naar 7

Kringvormig (circulaire) meestal kortweg contre genoemd bijvoorbeeld kringwering 6 heet contre de sixte

Wisselwering (contraction) (eerste aanval met ene wering, volgende aanval met andere wering pareren)

Meegevend (en cédant), wering die wordt aangewend tegen glijsteken en bindingen. Zie nog het hoofdstuk weringen hierna.

witte kleding

de kleding van de floretschermers kan verschillende kleuren hebben maar het rompstuk moet wit of licht gekleurd zijn. In de handel is niets anders te koop dan witte kleding. Maar als je je oude schermpak rood (kleur van La Rapière) zou willen verven mag je daar best mee op toernooi, mits het trefvlak wit of licht van kleur is. Een elektrisch vest is meestal zilverkleurig.

Wedstrijdnummers en shirtreclame voor je club of sponsor (of je eigen naam) mogen op de achterzijde van het vest en op de mouw van de ongewapende .

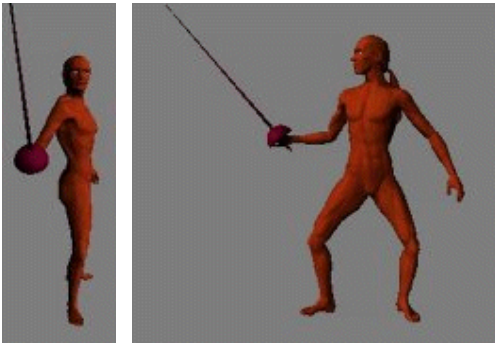
Het vest moet van een stevige kwaliteit zijn. Knopen zitten aan de kant van de ongewapende arm. Dames dragen een plastron ter bescherming van de borsten. De broek moet tot onder de knie komen. Het is verplicht om bij de broek een paar kousen te dragen.

Deze moeten het gehele been bedekken tot onder de broek en ze moeten zo gedragen worden dat ze niet kunnen afzakken. Bij internationale wedstrijden mogen de kousen getooid zijn met de nationale driekleur. Speciale voorschriften gelden voor de elektrische uitrusting.

ijzer	(fer) de kling van het wapen
zwak	(faible) het soepele uiteinde van een kling (tegenover het “sterk” (fort) dat het onbuigzame deel bij de kom is)
zwarte kaart	(carton noir) uitsluiting van de wedstrijd of van het toernooi al naar gelang het geval (schermer) of verwijdering van het terrein van de wedstrijd (iedereen die de goede orde verstoort) aangegeven door een zwarte kaart waarmee de hoofdsecondant de overtreder aanwijst.
zwiepsteek	wanneer de coupé wordt uitgevoerd zonder dat het wapen van de tegenstander in de buurt is noemen we dat een zwiepsteek. Een treffer gemaakt met een zwiepsteek wordt vanuit het publiek doorgaans begroet met een enthousiast “bingo”! Maîtres moeten meestal niets hebben van zwiepsteken: het lijkt teveel op toneelschermen.

Weringen

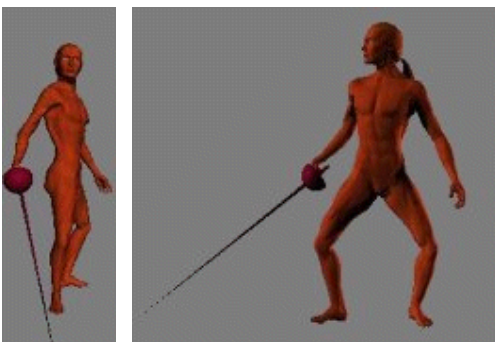
Weringen (parades) zijn verdedigende handelingen met het wapen teneinde de aanval van de tegenstander te pareren. Bij het floretschermen worden 8 weringen gebruikt. De overgang van de ene wering naar een andere kan op verschillende manieren gebeuren: Horizontaal of zijdelings (latérale) bijvoorbeeld van 4 naar 6. Verticaal (boogwering) (verticale) bijvoorbeeld van 6 naar 8 of van 3 naar 2. Diagonaal (diagonale) bijvoorbeeld van 6 naar 7. Kringvormig (circulaire) meestal kortweg contre genoemd bijvoorbeeld kringwering 6 heet contre de sixte. Wisselwering (contraction) (eerste aanval met ene wering, volgende aanval met andere wering pareren). Meegevend (en cédant), wering die wordt aangewend tegen glijsteken en bindingen.



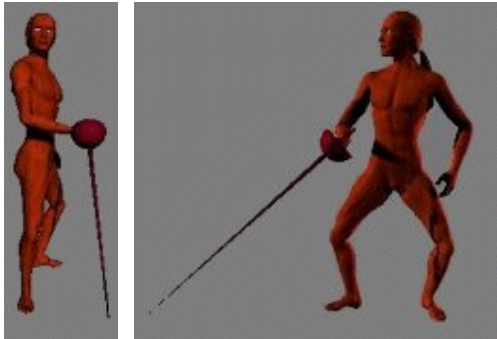
drie (vanuit stellingspositie arm naar rechts; tierce)



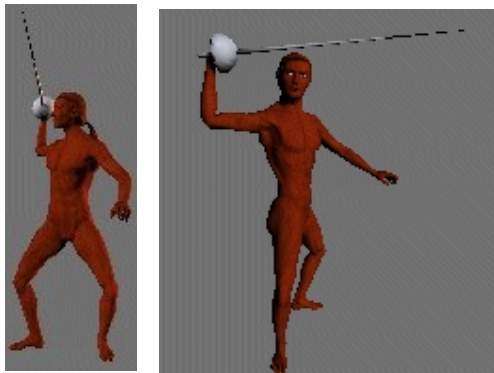
vier (vanuit stellingspositie arm naar links; quarte)



twee (vanuit stellingspositie arm naar rechts, punt wijst naar beneden; seconde)



zeven (vanuit stellingspositie arm naar links, punt wijst naar beneden; septime)
 Bij het paardschermen (en heel soms bij sabel) komt nog de negen (neuvième) voor die lijkt op de zeven maar meer naar achteren de rug beschermt.



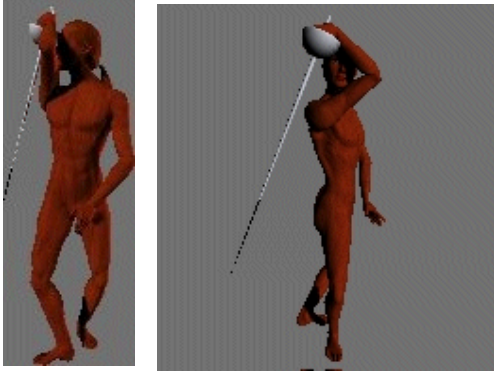
vijf (wapen beschermt het hoofd door de arm naar rechtsboven te bewegen; quinte)



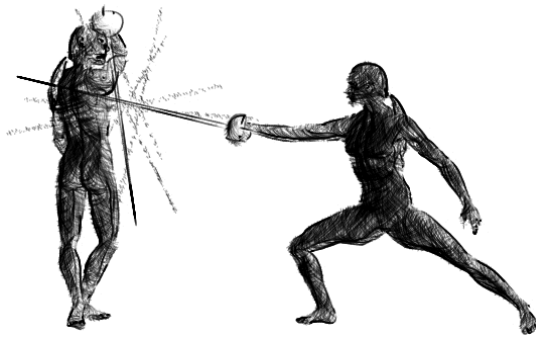
Italiaanse vijf (wapen beschermt het hoofd door de arm naar linksboven te bewegen; quinte Italienne). Wanneer het om een excentrieke handeling gaat wordt dit in de schermsport steeds met “Italiaans” aangeduid.



een (prime) wering van bovenaf

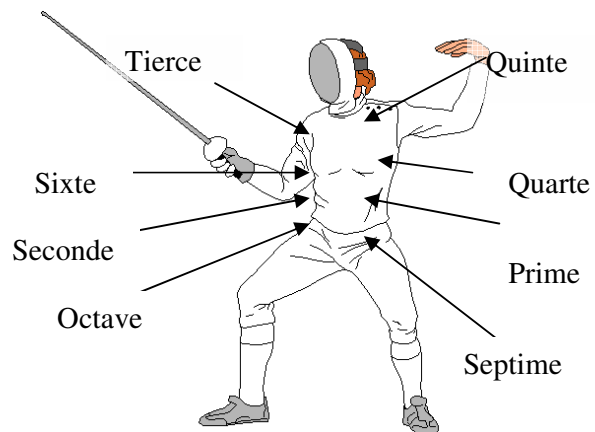


Italiaanse een (prime Italienne)



Een snel uitgevoerde verdediging waarin een Italiaanse *een* en een Italiaanse *vijf* voorkomen wordt ook wel vliegenmeppen genoemd.

De benamingen van de weringen met nummers komen overeen met de volgende te beschermen delen van het trefvlak. Oorspronkelijk waren het er vier en telkens wanneer ze een nieuwe wering uitvonden kreeg die een volgend nummer.



Schermgeschiedenis

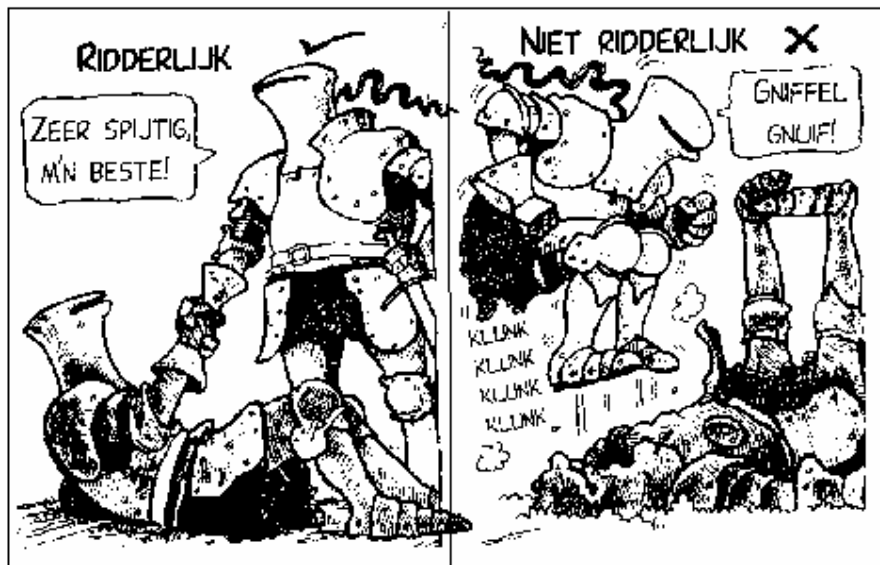
Vroegste tijd

Schermen is een vechtsport met een lange geschiedenis. Duizenden jaren geleden werd het schermen reeds als sport beoefend in Egypte. In het graf van Farao Ramses III, 1190 voor het begin van onze jaartelling, zijn kleitabletten gevonden, waarop afbeeldingen staan van een schermwedstrijd tussen Perzen, Assyriërs en Egyptenaren. Er wordt geschermd met floretten en de schermers dragen maskers. De oude Grieken kenden vaste regels met betrekking tot het degenschermen. Van de Romeinen weten we dat gladiatoren in de arena's strijd leverden met zwaarden en degens. De Germanen werden door de Romeinen geroemd om hun behendigheid in het hanteren van wapens. Geen wonder eigenlijk als je bedenkt dat bij de Germanen het zwaard ook gebruikt werd, om geschillen uit te vechten, bij wijze van godsgericht.

In onze riddertijd werd er geschermd met grote tweesnijdende slagzwaarden. Deze werden met twee handen gehanteerd, waar veel kracht voor nodig was.

Ruige ridders

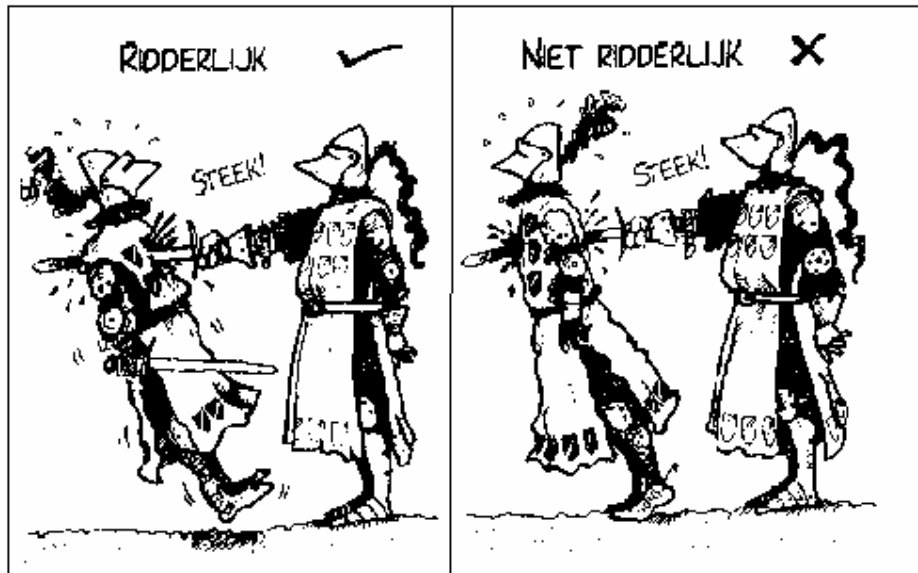
Het ridderschap betekende in de middeleeuwen voor een ridder dat hij zich aan een heleboel regels moest houden. Het hoefde niet echt, maar een ridder geloofde dat hij een betere ridder was als hij het wel deed.



Stel dat je een gevecht met een andere ridder aan het winnen was, dan kon het voorkomen dat die ander zijn zwaard liet zakken en "ik geef me over" riep. Als je een goede ridder was, zei je:

"Dat was een uitstekend gevecht, kaerel. Kom vanavond naar mijn kasteel, dan

drinken we er een borrel op en kunnen we het ook nog even over je losgeld hebben." Was je een slechte ridder, dan reageerde je met: "Ik maak hondenvoer van jou, in blik!" om hem vervolgens met je zwaard in zijn ogen te prikken en zijn hoofd plat te stampen.



Was je een nette ridder dan stak je een tegenstander nooit stiekem met een zwaard door de rug. Dan deed je dat gewoon van voren.

(Uit: Waanzinnig om te weten)

Nieuwe ontwikkelingen na de Middeleeuwen

Later werd menig duel door beledigde edellieden uitgevochten. Philips de Schone trachtte in 1303 tevergeefs de duels te verbieden. Het was dan ook raadzaam zich door een schermmeester te laten onderwijzen in het goede gebruik van zwaard, rapier en later de degen. De grote burgeroorlogen waren een reden om het schermen te leren als zelfverdediging. Het duel werd ook in latere eeuwen, op straffe des doods, verboden.

Aan het einde van de 16^e eeuw verschijnen de rapieren (rechts), lichtere wapens die in één hand vastgehouden kunnen worden. Dat gaf de mogelijkheid om in de andere hand een kleiner wapen te hebben, een dague (links).



Door het gebruik van het buskruit in de 14e eeuw kwam het zwaard als aanvalswapen op de tweede plaats. Het slagzwaard maakte daardoor eerst plaats voor het rapier en later voor de veel lichtere degen. Dit was de reden dat het schermen zich technisch ontwikkelde. Doordat de slagkracht van de kogel het

dragen van een harnas overbodig maakte, kon men zich op het slagveld beter bewegen. Ook kon er bij nat en vochtig weer niet worden geschoten. Een musket, die door een musketier gedragen werd, kon maar een of twee keer worden afgeschoten omdat hij anders te heet werd. Een musketier ontleende zijn naam aan de musket, maar werd bekend door het rapier waarmee hij schermde.

D'Artagnan

D'Artagnan, de held uit de roman *De drie musketiers* van Alexandre Dumas, is op 25 juni 1673 gesneuveld bij de belegering van Maastricht door de Fransen onder leiding van Koning Lodewijk XIV. Hij is gevallen bij de Tongerse kat (scherpe hoek in de stadsmuur in het Aldenhofpark bij de berenkuil) waar een groot standbeeld voor hem is opgericht. D'Artagnan is in Maastricht begraven (in een nog niet ontdekt massagraf) in aanwezigheid van de koning die erg bedroefd was om de dood van zijn gewaardeerde musketier. "*D'Artagnan et la gloire ont le même cercueil*": « D'Artagnan en de glorie liggen in dezelfde kist ».

Edel spel

Het schermen werd tijdens de Renaissance meer een "edel spel" met vaste regels. In Italië werd de edele kunst van het schermen, "scherma" genoemd, afgeleid van het Germaanse "schirmen". De Italiaanse meesters waren de eersten die moderne handleidingen schreven over deze ridderlijke kunst die in Frankrijk de naam 'edele wetenschap' kreeg. In Frankrijk ontstond ook, onder koninklijk privilege, in 1567 de eerste Academie van Schermmeesters. Deze Academie werd geplaatst onder bescherming van de patroon van de schermkunst St Michael. In die tijd, eind 1500, werd ook de uitval uitgevonden door o.a. de

Italianen Capo Ferro, Gianti en anderen. Ook werd in die tijd een begin gemaakt met vastleggen van de posities van de gewapende hand, door de Italiaan Camillo Agrippa. Deze kwamen ongeveer overeen met onze weringen "een, twee drie en vier". Agrippa was ook een voorstander voor het steken in plaats van houwen met het scherp van het wapen, zoals dat met de rapier nog altijd veel werd gedaan.

Echte schermsport: een kunst, een wetenschap

De echte schermsport kwam er pas omstreeks 1550, toen men elkaars krachten ging meten in wedstrijden zonder de bedoeling elkaar te doden of te verwonden.

Spanje, Frankrijk en Italië ontwikkelden elk hun eigen schermstijl. In het midden van de 18e eeuw wordt het masker opnieuw uitgevonden door de Franse schermmeester La Bousiere. Zijn zoon was de leidende figuur van een groep meesters die uiteindelijk de posities en de terminologie vastlegden van de floretweringen "vijf, zes, zeven en acht". De Fransman Danet legde, in die zelfde eeuw, de basis voor het floretschermen van de 19e en de 20e eeuw. Nederland leerde de Franse school kennen toen ons land door Napoleon bezet was. In 1908 werd de nationale bond gesticht: de Nederlandse Amateur Scherm Bond, de latere Koninklijke Nederlandse Algemene Schermbond KNAS. Schermen is, als één van de weinige Olympische sporten, sinds de eerste moderne Olympische Spelen (1896) een vast onderdeel. In de loop der tijd is het schermen op de spelen geëvolueerd van uiterst ouderwets met exotische vormen als partijen voor schermleraren, geweeschermen (met bajonet) en sabel te paard tot het moderne elektrische schermen.