

Leerstof voor Examen Brassard Geel:  
Samenstelling Matthijs Bonefaas, Schermleraar SV Trefpunt Vlaardingen  
2e uitgave augustus 2014

## Inhoud

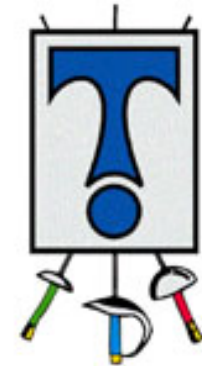
Floret Theorie  
Floret Praktijk

Sabel Theorie  
Sabel Praktijk

Degen Theorie  
Degen Praktijk

Scheidsrechter Gebaren

Scorelijst Geel



## Wijze van examineren:

Omdat de teksten niet in een 'kindertaal' zijn opgesteld wordt er op een onderwijzende manier 'geholpen', zeker bij de kinderen maar kan ook voorkomen bij volwassenen. Er mogen, tijdens het invullen, vragen worden gesteld. Ook zien de leraren en zaalassistenten toe op de wijze van invulling en kunnen interveniëren ter vaststelling van het kennisniveau. Het geheel verloopt plezierig toegankelijk.

Gezien de uitgebreidheid van het examen is het eventueel mogelijk om de scorelijst als 'deelcertificaat' te hanteren. Examen onderdelen kunnen dan over meer dan een lesavond worden gespreid.

Examen onderwerpen:

1. Theorie: Meerkeuze vragen: 3 x 10 vragen uit Floret, Sabel of Degen Theorie zodat er in groepjes bij elkaar de vragen kunnen worden gemaakt omdat er drie verschillende examens zijn.

2. Eigen vaardigheid:

- A. Praktijkopdrachten uit Floret, Sabel of Degen Praktijk
- B. Partijschermen
- C. Wapenkennis

Meerkeuzevragen en praktijkopdrachten zijn voor schermleraren (i.o) op te vragen bij onze vereniging SV Trefpunt Vlaardingen: trefpunt@dsv.nl

Bronvermelding:

Brassard Rood Floret, Sabel en Degen

Technisch Reglement KNAS [http://www.knas.nl/file/265/Wedregl\\_Tech%20dec2007%20nl%20vertaling.pdf](http://www.knas.nl/file/265/Wedregl_Tech%20dec2007%20nl%20vertaling.pdf)

Brassard-systeem KNAS <http://www.knas.nl/file/192/Brassard-systeem%20KNAS.pdf>

*Alles uit deze uitgave mag worden gebruikt mits de de samensteller en SV Trefpunt Vlaardingen wordt vermeld en het doel dient als omschreven in Brassard-systeem KNAS.*

Pagina 1: Brassard Geel Floret Theorie

Brassard Geel Floret	Vraag	Antwoord
<b>Theorie</b>		
1.0.1	Waaruit bestaat mijn floret?	Dopje, kling, angel, kom, viltje, greep (Frans en Pistool) en pommel. Dit wordt gevraagd in combinatie met <b>praktijk 1.13.1</b>
1.0.2	Waaruit bestaat mijn kleding?	Schermmasker (elektrische keellap) schermvest, schermbroek, schermhandschoen. Kuikens en benjamins: 350N daarna 800N kleding en 1600N masker
1.1	Welke organisatie heeft het reglement gemaakt?	FIE: Fédération Internatnional 'd Escrime. In het reglement staan de spelregels voor de wedstrijden
1.1.1	Wat is een schermtempo? (art. t6)	De tijd van één schermhandeling. B.v. een pas, uitval maar ook elke op en neer zwaai met het wapen
1.1.2	Vertel over het recht van aanval? (art t7)	Is een actie die begint met het uitstrekken van de gewapende arm met continue bedreiging van het trefvlak van de tegenstander met de punt van de kling.
1.1.3	Wat is een riposte? (art. t8b)	Riposte: is een aanval na de wering.
	Wat is een contra riposte?	De contra-riposte: is een aanval na de wering van de riposte
	Hoe heet een parade riposte na de contra-riposte?	Alles na de contra-riposte heet gewoon 'contra-riposte'.
1.1.4.	Hoe wordt een wering ook genoemd en hoe kan je weren?	Wering: Is parade.= Mijn kling blokkeert een treffer van de tegenstander. De parade wordt uitgevoerd met een gebogen arm.
1.1.5	Verschillende aanvallen 1: Direct: Wat betekent dat?	De punt van mijn wapen gaat in een rechte lijn naar de tegenstander
	Verschillende aanvallen 2: Indirect: Wat betekent dat?	De punt van mijn wapen gaat onderdoor, overheen of voor-langs. Het wapen verlaat de oorspronkelijke lijn en kan daar in terug komen of niet.
	Verschillende aanvallen 3: Enkelvoudig: Wat betekent dat?	D.i. een aanval in één bewegings-actie: b.v. de strekkende arm met uitval. Er zijn combinaties zoals enkelvoudig direct of - indirect
	Verschillende aanvallen 4: Samengesteld: Wat betekent dat?	Is een aanval in meer dan één bewegings-actie: b.v. de schijnsteek - steek. Er zijn combinaties zoals samengesteld direct of - indirect
	Verschillende aanvallen 5: Wat is een tegenaanval?	Is een aanval op een aanval of op het begin van de aanval van de tegenstander. Als je echt op het begin zit van de aanval is de tegenaanval zelfs 'op tijd'.
1.1.6	Verschillende aanvallen 6: Wat is een hervatting (art t8)?	Als er na de parade geen riposte volgt kan de aanvaller weer door gaan.
1.1.7	Verschillende aanvallen 7: Punt in de lijn (art.t10) Hoe?	Is strekken op b.v. het naar voren komen -voorbereiding- van de tegenstander. Is offensief (aanvallend): Bedoeld om een treffer te maken.
1.1.8	Het schermveld (de loper): Benoem lijnen en afmetingen.	Middenlijn naar stellinglijn = 2m, dan waarschuwinglijn op 3m, dan achterlijn = 2m. Totaal 14m loper, voor elke schermer 7m en de loper is ca 1,5m tot 2m breed.
1.1.9	Benoem het trefvlak.(art.t47)	Het trefval is de romp. Aan de voorzijden onder met de liezen en achterzijde recht. De bovenlijn is schouderlijn.( 6 cm boven de sleutelbeenderen = elektrische keellap)
	Wat bij ongeldige treffer van aanval, riposte of contra riposte?	Er brandt een witte lamp en de scheidsrechter roept: 'Halt!'
	Wat is 'Ongeldig -trefvlak- voor geldig'? (art. t49)	Als je het masker gebruikt of de ongewapende hand voor het geldig trefvlak, De scheidsrechter geeft een waarschuwing en kan ook de treffer toekennen.
1.2.1	Wat is het 'sterk' en wat het 'zwak' van het wapen?	Het deel van de kling dicht bij de kom is het sterk. Bij de punt is het het zwak. Met jouw sterk het zwak van de tegenstander tegenhouden is de parade.
1.2.3	Wat zijn de 4 lijnen of vlakken vanuit de handhouding 6?	Flankzijde: hoog- en laag buiten en buikzijde hoog- en laag binnen. Aanval of parade in 6 of 8 = hoog- en laag buiten of 4 of 7 = hoog- en laag binnen
1.2.4	Wanneer raak je het recht van de aanval kwijt?	Als de aanval wordt geweerd en als je met voorbereidingen naar voren komt. Voorbereiding: b.v. de tegenstander wil slag ijzer geven maar je ontwijkt en valt aan
	Weet je nog een voorbeeld van een voorbereiding?	Behalve slag ijzer: ook op en neer zwaaien met het wapen en naar voren komen zonder echte aanvalsdreiging
1.3.1	Vertel iets over de oude geschiedenis van het schermen 1.	ca. 3000 v.Chr. internationale wedstrijden tussen Assyriërs en Perzen. zij schermen met 'floreten' van buigzaam papyrus.
	Vertel iets over de oude geschiedenis van het schermen 2.	ca. 1500 v.Chr. wapenuitrusting ('schermpakken') in Egypte
	Vertel iets over de oude geschiedenis van het schermen 3.	ca. 1500 v.Chr. zwaarddansen en schermtoernooien in Egypte (Ramses III)
	Vertel iets over de oude geschiedenis van het schermen 4.	ca. 900 - 600 v.Chr. harnassen en lange zwaarden in veldslagen.
	Vertel iets over de oude geschiedenis van het schermen 5.	ca. 200 v.Chr. Gladiatoren in de tijd van de Romeinen
1.15.1	Wat betekent de 'KNAS' en wat doet zij?	Koninklijke Nederlandse Algemene Schermbond: Verzorgt wedstrijden, houden resultaten bij, verzorgen ook "Het Punttoernooi"
1.16.1	Wat betekent de 'NAS' en wat doet zij?	De Nederlandse Academie van Schermerleraren. Schermerleraren kunnen lid zijn. De NAS behartigt belangen, organiseert opleiding en bijscholing voor schermerleraren.
1.4.1	Hoe ga ik om met mijn materiaal?	Kleding gewassen en apart van de wapens. Natte kleding in plastic tasje. Een roestige kling wordt geschuurd zodat deze weer schoon is.

Pagina 1: Brassard Geel Floret Theorie

Brassard Geel Floret	Vraag	Antwoord
1.4.2	Wat wordt bedoeld met veiligheid?	Ik hou de punt van het wapen naar beneden als ik niet scherm.

Pagina 2: Brassard Geel Floret Praktijk

Brassard Geel Floret	Opdracht	Antwoord
Praktijk		
1.5.1	Het vasthouden	Duim boven en wijst in dezelfde richting als de kling. Achter de kom heb ik het wapen tussen duim en wijsvinger en de rest van de vingers er losjes omheen.
1.5.2	De uitgangshouding	Zoals je gaat groeten: 1e positie: hakken tegen elkaar, benen gestrekt en de floret wijst met een gestrekte arm naar beneden.
1.5.3	De groet	Demonstreer de groet naar tegenstander, scheidsrechter en eventueel publiek.
1.5.4	De stelling	Twee voetlengtes tussen de benen
1.5.5	De pas voorwaarts	Begin met de voorste voet en vlak bewegen: geen bounce ~ (Bounce is op-en-neer gaan in de stap)
1.5.6	Pas achterwaarts	Begin met de achterste voet, vlak bewegen, geen bounce ~
1.5.7	Volgen en leiding	Volgen: Als de tegenstander pas voorwaarts maakt, maak jij pas achterwaarts. Bij leiding: Jij maakt passen voorwaarts en achterwaarts, tegenstander volgt.
1.5.8	Handhouding 6 en 4	Als de hand in een positie wordt gehouden is het een handhouding. Is het bedoeld om het ijzer van de tegenstander weg te houden dan is het een wering
1.5.9	Aansluitingen	Aansluiten binnen en buiten. 'Aansluiten' is contact nemen en niet weg tikken. Wissel van aansluiting
1.5.10	Tempo wisseling voetenwerk	Langzaam - snel, of langzaam, langzaam - snel - snel. Demonstreer eigen wisselende combinaties.
1.6.1	Uitval	Begin: een lage zit met een strekkende gewapende arm. Dan met een 'schopje' van het voorste been wordt het achterste been volledig gestrekt (hiel afzet)
1.6.2	Aanval enkelvoudig direct	Wijs met een strekkende arm naar de plek waar je gaat steken en maak b.v. een uitval. Zonder verandering eindig je ook op de plaats waar naar wees.
1.6.3	Aanval enkelvoudig indirect	Wijs met strekkende arm naar de plek waar je gaat steken en uitval. Tijdens de uitval verander je van lijn en treft in een andere lijn
1.6.4	Schijnsteek	De schijnhouw moet net een echte houw zijn. Net zo echt als bij een treffer!
1.6.5	Samengestelde aanval	Bedreig de tegenstander in zijn 4-vlak en ontwijk de wering 4. Voltooi de uitval met de ontwijking op het moment van de wering
1.6.6	Samengestelde aanval	Bedreig de tegenstander in zijn vlak 6-binnen en ontwijk de kring 6. Voltooi de uitval met de ontwijking op het moment van de wering
1.7.1	Parade 4 vanuit 6	Sta goed in 6 waardoor het voor de tegenstander duidelijk is dat jouw 4 vrij is. Hierdoor ben je berekend op de komende aanval: pareer 4 en riposteer
1.7.2	Parade 6 vanuit 4	Sta in handhouding 4. De tegenstander wordt hierdoor naar jouw 6-vlak geleid. Pareer 6 en riposteer
1.7.3	Parade kring 6	Sta iets naar buiten in 6 waardoor het duidelijk is dat jouw 6 -vlak mogelijk vrij is. Tegenstander komt onderdoor. Maak parade kring 6 en riposteer
1.8.1	De directe riposte	Dit vanuit de parades 4 en kring 6. Hou de lijn aan waarin je bedreigt werd en steek.
1.8.2	De indirecte riposte	Dit vanuit de parades 4 en kring 6. Hou eerst de lijn aan en bij parade van de tegenstander: ontwijken en treffen in een andere lijn
1.10.1	Partij schermen	Belangrijk: het groeten, de commando's opvolgen, het afgroeten en bedanken
1.13.1	Montage van een floret	Dit is en mechanische floret. Er wordt ook gevraagd de onderdelen te benoemen
1.14.1	'Jureren'	Ik begrijp en respecteer de uitleg over de gevechtsgang van de scheidsrechter. Ik begrijp ook de gebaren. (Zie 'Gebaren van de Scheidsrechter')

Pagina 3: Brassard Geel Sabel Theorie

Brassard Geel Sabel	Vraag	Antwoord
<b>Theorie</b>		
1.0.1	Waaruit bestaat mijn Sabel?	Dopje, kling, angel, kom, viltje, greep en pommel. Dit wordt gevraagd in combinatie met <b>praktijk 1.13.1</b>
1.0.2	Waaruit bestaat mijn kleding?	Schermmasker (elektrische keellap) schermvest, schermbroek, schermhandschoen. Kuikens en benjamins: 350N daarna 800N kleding en 1600N masker
1.1	Welke organisatie heeft het reglement gemaakt?	FIE: Fédération International 'd Escrime. In het reglement staan de spelregels voor de wedstrijden
1.1.1	Wat is een schermtempo? (art. t6)	De tijd van één schermhandeling. B.v. een pas, uitval maar ook elke op en neer zwaai met het wapen
1.1.2	Vertel over het recht van aanval? (art t7)	Is een actie die begint met het uitstrekken van de gewapende arm met continue bedreiging van het trefvlak van de tegenstander met de punt <u>of</u> de kling.
1.1.3	Wat is een riposte? (art. t8b)	Riposte: is een aanval na de wering.
	Wat is een contra riposte?	De contra-riposte: is een aanval na de wering van de riposte
	Hoe heet een parade riposte na de contra-riposte?	Alles na de contra-riposte heet gewoon 'contra-riposte'.
1.1.4.	Hoe wordt een wering ook genoemd en hoe kan je weren?	Wering: Is parade.= Mijn kling blokkeert een treffer van de tegenstander De parade wordt uitgevoerd met een gebogen arm.
1.1.5	Verschillende aanvallen 1: Direct: Wat betekent dat?	De punt van mijn wapen gaat in een rechte lijn naar de tegenstander
	Verschillende aanvallen 2: Indirect: Wat betekent dat?	De punt van mijn wapen gaat onderdoor, overheen of voor-langs. Het wapen verlaat de oorspronkelijke lijn en kan daar in terug komen of niet.
	Verschillende aanvallen 3: Enkelvoudig: Wat betekent dat?	D.i. een aanval in één bewegings-actie: b.v. de strekkende arm met uitval. Er zijn combinaties zoals enkelvoudig direct of - indirect
	Verschillende aanvallen 4: Samengesteld: Wat betekent dat?	Is een aanval in meer dan één bewegings-actie: b.v. de schijnsteek - steek. Er zijn combinaties zoals samengesteld direct of - indirect
	Verschillende aanvallen 5: Wat is een tegenaanval?	Is een aanval op een aanval of op het begin van de aanval van de tegenstander. Als je echt op het begin zit van de aanval is de tegenaanval zelfs 'op tijd'.
1.1.6	Verschillende aanvallen 6: Wat is een hervatting (art t8)?	Als er na de parade geen riposte volgt kan de aanvaller weer door gaan.
1.1.7	Verschillende aanvallen 7: Punt in de lijn (art.t10) Hoe?	Is strekken op b.v. het naar voren komen -voorbereiding- van de tegenstander. Is offensief (aanvallend): Bedoeld om een treffer te maken.
1.1.8	Het schermveld (de loper): Benoem lijnen en afmetingen.	Middenlijn naar stellinglijn = 2m, dan waarschuwinglijn op 3m, dan achterlijn = 2m. Totaal 14m loper, voor elke schermer 7m en de loper is ca 1,5m tot 2m breed.
1.1.9	Benoem het trefvlak.(art.t47)	Alles boven de rechte lijn van de heup (bekken) begrenzing, uitgezonderd middenhand en vingers.
	Wat bij ongeldige treffer van aanval, riposte of contra riposte?	Er brandt geen witte lamp en de partij gaat gewoon door. Als er geen contact wordt gemaakt met het vest of masker brand er ook geen lamp
	Wat is 'Ongeldig -trefvlak- voor geldig'? (art. t49)	Als je de ongewapende hand voor het geldig trefvlak houdt. De scheidsrechter geeft een waarschuwing en kan ook de treffer toekennen.
1.2.1	Wat is het 'sterk' en wat het 'zwak' van het wapen?	De helft van de kling dicht de kom is het sterk. De andere helft vanaf de punt is het het zwak. Met jouw sterk het zwak van de tegenstander tegenhouden is de parade.
1.2.3	Noem de 3 aanval-lijnen / vlakken vanuit de stelling?	Flank, kop en buik.
1.2.4	Wanneer is het recht van de aanval en hoe raak ik het kwijt?	Aanval: Begin met een strekkende arm direct gevolgd met pas voorwaarts. Als mijn aanval wordt geweerd ben ik het recht van aanval kwijt
	Hoe kan ik, in mijn aanval, het recht van de aanval verliezen?	Bijvoorbeeld als ik mijn arm weer intrek, op en neer zwaai met mijn kling of mijn aanval eindigt niet in een treffer.
	Weet je nog een voorbeeld van een voorbereiding?	Slag ijzer = offensieve voorbereiding. Ook het naar voren komen zonder duidelijke aanvaldreiging
1.3.1	Vertel iets over de oude geschiedenis van het schermen 1.	ca. 3000 v.Chr. internationale wedstrijden tussen Assyriërs en Perzen. zij schermen met 'floretten' van buigzaam papyrus.
	Vertel iets over de oude geschiedenis van het schermen 2.	ca. 1500 v.Chr. wapenuitrusting ('scherm pakken') in Egypte
	Vertel iets over de oude geschiedenis van het schermen 3.	ca. 1500 v.Chr. zwaarddansen en schermtoernooien in Egypte (Ramses III)
	Vertel iets over de oude geschiedenis van het schermen 4.	ca. 900 - 600 v.Chr. harnassen en lange zwaarden in veldslagen.
	Vertel iets over de oude geschiedenis van het schermen 5.	ca. 200 v.Chr. Gladiatoren in de tijd van de Romeinen
1.15.1	Wat betekent de 'KNAS' en wat doet zij?	Koninklijke Nederlandse Algemene Schermbond: Verzorgt wedstrijden, houden resultaten bij, verzorgen ook "Het Puntentoernooi"

Pagina 3: Brassard Geel Sabel Theorie

<b>Brassard Geel Sabel</b>	<b>Vraag</b>	<b>Antwoord</b>
<b>1.16.1</b>	Wat betekent de 'NAS' en wat doet zij?	De Nederlandse Academie van Schermleraren. Schermleraren kunnen lid zijn. De NAS behartigd belangen, organiseert opleiding en bijscholing voor schermleraren.
<b>1.4.1</b>	Hoe ga ik om met mijn materiaal?	Kleding gewassen en apart van de wapens. Natte kleding in plastic tasje. Een roestige kling wordt geschuurd zodat deze weer schoon is.
<b>1.4.2</b>	Wat wordt bedoeld met veiligheid?	Ik hou de punt van het wapen naar beneden als ik niet scherm.

Pagina 4: Brassard Geel Sabel Praktijk

Brassard Geel Sabel	Opdracht	Antwoord
Praktijk		
1.5.1	Het vasthouden	Duim in de richting van de kling, de vinders er losjes omheen met de vingertoppen tegen de greep aan en de pommel tussen punk en pinkmuis
1.5.2	De uitgangshouding	Zoals je gaat groeten: 1e positie: hakken tegen elkaar, benen gestrekt en de sabel wijst met een gestrekte arm naar beneden.
1.5.3	De groet	Demonstreer de groet naar tegenstander, scheidsrechter en eventueel publiek.
1.5.4	De stelling	Anderhalf tot maximaal twee voetlengtes tussen de benen. Op pagina 15 staat de handhouding drie. Wij houden de kling diagonaal, dus schuin voor ons trefvlak.
1.5.5	De pas voorwaarts	Begin met de voorste voet en vlak bewegen: geen bounce ~ (Bounce is op-en-neer gaan in de stap)
1.5.6	Pas achterwaarts	Begin met de achterste voet, vlak bewegen, geen bounce ~
1.5.7	Volgen en leiding	Volgen: Als de tegenstander pas voorwaarts maakt, maak jij pas achterwaarts. Bij leiding: Jij maakt passen voorwaarts en achterwaarts, tegenstander volgt.
1.5.8	Handhouding 3, 4 en 5	Als de hand in een positie wordt gehouden is het een handhouding. Is het om het ijzer van de tegenstander weg te houden dan is het een wering
1.5.9	Aansluitingen	Aansluiten binnen en buiten. 'Aansluiten' is contact nemen en niet weg tikken   Wissel van aansluiting
1.5.10	Tempo wisseling voetenwerk	Langzaam - snel, of langzaam, langzaam - snel - snel. Demonstreer eigen wisselende combinaties.
1.6.1	Uitval	Begin: een lage zit met een strekkende gewapende arm. Dan met een 'schopje' van het voorste been wordt het achterste been volledig gestrekt (hiel afzet)
1.6.2	Aanval enkelvoudig direct	Wijs met een strekkende arm naar de plek waar je gaat steken en maak b.v. een uitval. Zonder verandering eindig je ook op de plaats waar naar wees.
1.6.3	Aanval enkelvoudig indirect	Wijs met strekkende arm naar de plek waar je gaat houwen of steken en maak b.v. een uitval. Tijdens de uitval verander je van lijn en tref in een andere lijn
1.6.4	Schijnhouw	De schijnhouw moet net een echte houw zijn. Net zo echt als bij een treffer!
1.6.5	Samengestelde aanval	Bedreig de tegenstander met kop-houw en ontwijk de wering 5. Voltooi de aanval met de ontwijking op het moment van de wering.
1.6.6	Samengestelde aanval	Bedreig de tegenstander met houw buik en ontwijk de wering 4. Voltooi de aanval met de ontwijking op het moment van de wering
1.7.1	Parade 5 vanuit stelling en 3	Sta goed in stelling. Ga vanuit stelling met de hand recht naar boven en weer 5. (Vanuit 3 moet ik naar boven en met de punt achter mijn hoofd langs naar voren!)
1.7.2	Parade 4 vanuit stelling en 3	Sta goed in stelling. Draai de komt naar de tegenstander terwijl je 4 weert.
1.7.3	Parade 3 vanuit stelling	Ik draai mijn kom iets meer naar buiten en breng mijn kling naar verticaal. In de spiegel staat kom en wapen op armbreedte naast en parallel langs mijn romp.
1.8.1	De directe riposte	Dit vanuit de parades 4 of 3 met houw kop als riposte en na 5 houw flank als riposte bij een rechts tegenstander of houw buik bij links. Direct is <u>niet</u> draaien!
1.8.2	De indirecte riposte	Dit is vanuit parade 5 een houw kop. Of vanuit 5 naar houw buik bij rechts of houw flank bij links. Indirect is draaien!
1.10.1	Partij schermen	Belangrijk: het groeten, de commando's opvolgen, het afgroeten en bedanken
1.13.1	Montage van een sabel	Dit is en mechanische sabel. Er wordt ook gevraagd de onderdelen te benoemen
1.14.1	'Jureren'	Ik begrijp en respecteer de uitleg over de gevechtsgang van de scheidsrechter. Ik begrijp ook de gebaren. (Zie 'Gebaren van de Scheidsrechter')



Pagina 5: Brassard Geel Degen Theorie

Brassard Geel Degen	Vraag	Antwoord
<b>Theorie</b>		
1.0.1	Waaruit bestaat mijn degen?	Dopje, kling, angel, kom, viltje, greep (Frans en Pistool), pommel. Dit wordt gevraagd in de combinatie met <b>praktijk 1.13.1</b>
1.0.2	Waaruit bestaat mijn kleding?	Schermmasker, schermvest, schermbroek, schermhandschoen kuikens en benjamins: 350N daarna vanaf pupillen 800N kleding en 1600N masker
1.1	Welke organisatie heeft het reglement gemaakt?	FIE: Fédération Internatnional 'd Escrime. In het reglement staan de spelregels voor de wedstrijden
1.1.1	Wat is een schermtempo? (art. t6)	De tijd van één schermhandeling. B.v. een pas, uitval maar ook elke op en neer zwaai met het wapen
1.1.2	Vertel de aanval? (art t7)	Dit is een actie die begint met het uitstrekken van de gewapende arm. De aanval eindigt met een treffer (of in een wering van je tegenstander)
1.1.3	Wat is een riposte? (art. t8b) en de contra-riposte?	Riposte: is een aanval na de wering. De contra-riposte: is een aanval na de wering van de riposte
1.1.4.	Hoe wordt een wering ook genoemd en hoe kan je weren?	Wering: Is parade = Mijn kling blokkeert een treffer van de tegenstander. De parade wordt uitgevoerd met een gebogen arm.
1.1.5	Verschillende aanvallen (art t8 a)1: Direct: Wat betekent dat?	De punt van mijn wapen gaat in een rechte lijn naar de tegenstander
	Verschillende aanvallen 2: Indirect: Wat betekent dat?	De punt van mijn wapen gaat onderdoor of er overheen. Het wapen verlaat de oorspronkelijke lijn en kan daar in terug komen of niet.
	Verschillende aanvallen 3: Enkelvoudig: Wat betekent dat?	D.i. een aanval in één bewegings-actie: b.v. de strekkende arm met uitval. Er zijn combinaties zoals enkelvoudig direct of - indirect
	Verschillende aanvallen 4: Samengesteld: Wat betekent dat?	Is een aanval in meer dan één bewegings-actie: b.v. de schijnsteek - steek. Er zijn combinaties zoals samengesteld direct of - indirect
	Verschillende aanvallen 5: Wat is een tegenaanval? (Arrêt)	Is een aanval op een aanval of op het begin van de aanval van de tegenstander. Als je echt op het begin zit van de aanval is de tegenaanval zelfs 'op tijd'.
1.1.6	Verschillende aanvallen 6: Wat is een hervatting (art t8 d)?	Als er na de parade geen riposte volgt kan de aanvaller weer door gaan.
1.1.7	Het schermveld (de loper): Lijnen en afmetingen? (art t11-t14)	Middenlijn naar stellinglijn = 2m, dan waarschuwinglijn op 3m, dan achterlijn = 2m. Totaal 14m loper, voor elke schermer 7m en de loper is ca 1,5m tot 2m breed.
1.1.8	Benoem het trefvlak.(art.t62)	Het trefvlak is het hele lichaam.
	Wat gebeurt er als beide schermers elkaar tegelijk raken	Als beide schermers elkaar raken op gelijk moment krijgen beiden een punt.
1.1.9	Mag ik mijn tegenstander per ongeluk aanraken?	Ja, tenzij een schermer: de treffer wil voorkomen, geweld gebruikt of dat er sprake is van onoverzichtelijk schermen waarop de scheidsrechter 'Halt' roept.
1.2.1	Wat is het 'sterk' en wat het 'zwak' van het wapen?	Het deel van de kling dicht bij de kom is het sterk. Bij de punt is het het zwak. Met jouw sterk het zwak van de tegenstander tegenhouden is de parade.
1.2.2	Wat betekent een steek 'direct' en wat indirect?	Direct: de lijn van dreiging wordt niet verlaten en treft.
	Wat betekent een steek "indirect"?	Indirect: de lijn van dreiging wordt verlaten en treft in een andere lijn
1.2.3	Wat zijn de 4 lijnen of vlakken vanuit de handhouding 6?	Flankzijde: hoog- en laag buiten en buikzijde hoog- en laag binnen. Aanval of parade in 6 of 8 = hoog- en laag buiten of 4 of 7 = hoog- en laag binnen
1.2.4	Vertel over het recht van de aanval.	Bij degen is er geen recht van aanval. Ik moet eerder raken dan mijn tegenstander. Daarom krijgen beide schermers een punt als zij elkaar gelijktijdig treffen.
1.3.1	Vertel iets over de oude geschiedenis van het schermen 1.	ca. 3000 v.Chr. internationale wedstrijden tussen Assyriërs en Perzen. zij schermen met 'floretten' van buigzaam papyrus.
	Vertel iets over de oude geschiedenis van het schermen 2.	ca. 1500 v.Chr. wapenuitrusting ('schermstukken') in Egypte
	Vertel iets over de oude geschiedenis van het schermen 3.	ca. 1500 v.Chr. zwaarddansen en schermtoernooien in Egypte (Ramses III)
	Vertel iets over de oude geschiedenis van het schermen 4.	ca. 900 - 600 v.Chr. hamassen en lange zwaarden in veldslagen.
	Vertel iets over de oude geschiedenis van het schermen 5.	ca. 200 v.Chr. Gladiatoren in de tijd van de Romeinen
1.15.1	Wat betekent de 'KNAS' en wat doet zij?	Koninklijke Nederlandse Algemene Schermbond: Verzorgt wedstrijden, houden resultaten bij, verzorgen ook "Het Punttoernooi"
1.16.1	Wat betekent de 'NAS' en wat doet zij?	De Nederlandse Academie van Schermerleraren. Schermerleraren kunnen lid zijn. De NAS behartigd belangen, organiseert opleiding en bijscholing voor schermerleraren.
1.4.1	Hoe ga ik om met mijn materiaal?	Kleding gewassen en apart van de wapens. Natte kleding in plastic tasje. Een roestige kling wordt geschuurd zodat deze weer schoon is.

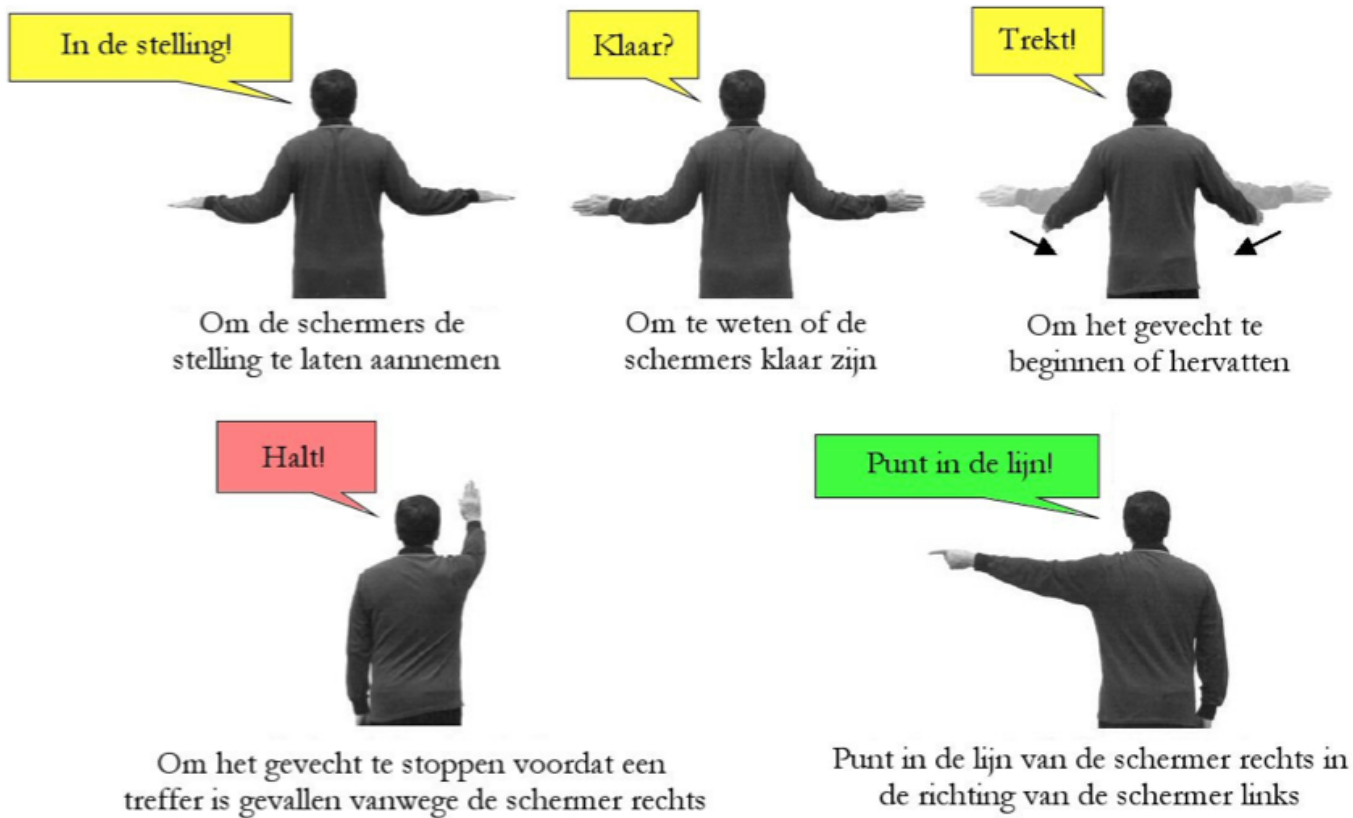
Pagina 5: Brassard Geel Degen Theorie

Brassard Geel Degen	Vraag	Antwoord
1.4.2	Wat wordt bedoeld met veiligheid?	Ik hou de punt van het wapen naar beneden als ik niet scherm.

Pagina 6: Brassard Geel Degen Praktijk

Brassard Geel Degen	Opdracht	Antwoord
Praktijk	Demonstreer de vaardigheden	
1.5.1	Het vasthouden	Duim boven en wijst in dezelfde richting als de kling. Achter de kom heb ik het wapen tussen duim en wijsvinger en de rest van de vingers er losjes omheen.
1.5.2	De uitgangshouding	Zoals je gaat groeten: 1e positie: hakken tegen elkaar, benen gestrekt en de degen wijst met een gestrekte arm naar beneden.
1.5.3	De groet	Demonstreer de groet naar tegenstander, scheidsrechter en eventueel publiek.
1.5.4	De stelling	Twee voetlengtes tussen de benen
1.5.5	De pas voorwaarts	Begin met de voorste voet en vlak bewegen: geen bounce ~ (Bounce is op-en-neer gaan in de stap)
1.5.6	Pas achterwaarts	Begin met de achterste voet, vlak bewegen, geen bounce ~
1.5.7	Volgen en leiding	Volgen: Als de tegenstander pas voorwaarts maakt, maak jij pas achterwaarts. Bij leiding: Jij maakt passen voorwaarts en achterwaarts, tegenstander volgt.
1.5.8	Handhouding 6 en 4	Als de hand in een positie wordt gehouden is het een handhouding. Is het bedoeld om het ijzer van de tegenstander weg te houden dan is het een wering
1.5.9	Aansluitingen	Aansluiten binnen en buiten. 'Aansluiten' is contact nemen en niet weg tikken. Wissel van aansluiting
1.5.10	Tempo wisseling voetenwerk	Langzaam - snel, of langzaam, langzaam - snel - snel. Demonstreer eigen wisselende combinaties.
1.6.1	Uitval	Begin: een lage zit met een strekkende gewapende arm. Dan met een 'schopje' van het voorste been wordt het achterste been volledig gestrekt (hiel afzet)
1.6.2	Aanval enkelvoudig direct	Wijs met een strekkende arm naar de plek waar je gaat steken en maak b.v. een uitval. Zonder verandering eindig je ook op de plaats waar naar wees.
1.6.3	Aanval enkelvoudig indirect	Wijs met strekkende arm naar de plek waar je gaat steken en uitval. Tijdens de uitval verander je van lijn en treft in een andere lijn
1.6.4	Schijnsteek	De schijnsteek moet net een echte steek zijn. Net zo echt als bij een treffer!
1.6.5	Samengestelde aanval	Bedreig de tegenstander in zijn 4-vlak en ontwijk de wering 4. Voltooi de uitval met de ontwijking op het moment van de wering. Sluit de lijn terwijl je raakt.
1.6.6	Samengestelde aanval	Bedreig de tegenstander in zijn vlak 6-binnen en ontwijk de kring 6. Voltooi de uitval met de ontwijking op het moment van de wering. Sluit de lijn terwijl je raakt.
1.7.1	Parade 4 vanuit 6	Sta goed in 6 waardoor het voor de tegenstander duidelijk is dat jouw 4 vrij is. Hierdoor ben je berekend op de komende aanval: pareer 4 en riposteer
1.7.2	Parade 6 vanuit 4	Sta in handhouding 4. De tegenstander wordt hierdoor naar jouw 6-vlak geleid. Pareer 6 en riposteer
1.7.3	Parade kring 6	Sta iets naar buiten in 6 waardoor het duidelijk is dat jouw 6 -vlak mogelijk vrij is. Tegenstander komt onderdoor. Maak parade kring 6 en riposteer
1.8.1	De directe riposte	Dit vanuit de parades 4 en kring 6. Hou de lijn aan waarin je bedreigt werd en steek.
1.8.2	De indirecte riposte	Dit vanuit de parades 4 en kring 6. Hou eerst de lijn aan en bij parade van de tegenstander: ontwijken en treffen in een andere lijn
1.10.1	Partij schermen	Belangrijk: het groeten, de commando's opvolgen, het afgroeten en bedanken
1.13.1	Montage van een degen	Dit is en mechanische floret. Er wordt ook gevraagd de onderdelen te benoemen
1.14.1	'Jureren'	Ik begrijp en respecteer de uitleg over de gevechtsgang van de scheidsrechter. Ik begrijp ook de gebaren. (Zie 'Gebaren van de Scheidsrechter')

Pag. 7: Gebaren van de Scheidsrechter



Pag. 8: Gebaren van de Scheidsrechter

