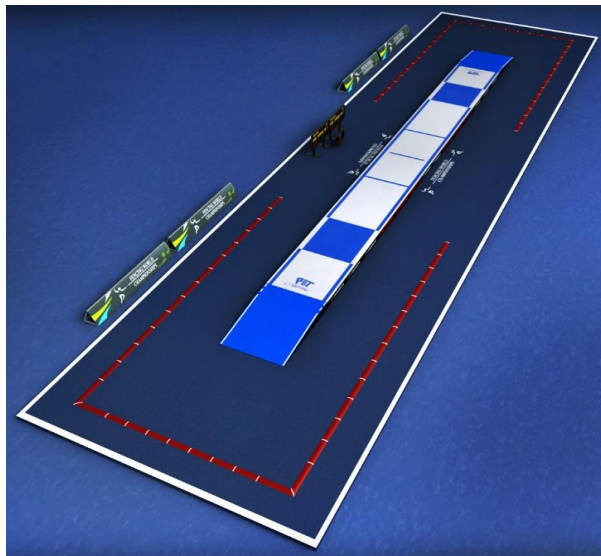


Basisprincipes van het schermen

1. Locatie/zaal

Schermen is een binnensport. Je hebt een effen terrein nodig, waar geen van de tegenstanders, bevoordeeld wordt.

Er wordt geschermd 'op de piste'. Een piste is een afgebakend terrein (een 'loper') tussen 1.5 en 2 meter breed, en 14 meter lang. De schermers vatten het gevecht aan in het midden, aan de stellingslijnen, zo'n 4 meter van elkaar.



2. Competitievormen

Schermen is een vechtsport waarbij een duel tussen twee schermers wordt uitgevochten. Het duel kan individueel of per ploeg plaatsvinden.

- Ploegencompetitie:
Drie schermers + (eventueel) één reserve werken een confrontatie af. De schermers wisselen elke drie minuten af, in een vooraf bepaalde volgorde. De ploeg die als eerste 45 punten scoort, of leidt bij het verstrijken van de tijd, wint het gevecht.
- Individuele wedstrijden – de meeste voorkomende vorm –
 - Een gevecht op vijf treffers in een tijdspanne van maximum 3 minuten effectieve schermtijd (deze vorm wordt gebruikt in de poulefase van een competitie)
 - Een gevecht op vijftien treffers in een tijdspanne van maximum 3x3 minuten effectieve schermtijd, telkens onderbroken door 1 minuut rust (degen en floret)
 - Een gevecht op vijftien treffers met een onderbreking van 1 minuut bij het bereiken van de 8^{ste} treffer (sabel)

3. Wapens



-floret (steekwapen)

De floret is het lichtste wapen. Geldige treffers kunnen enkel gemaakt worden met de punt van het wapen. Floretschermen combineert de terughoudendheid van het degenschermen met de snelheid van de sabel.

Treffers zijn enkel geldig op de romp zowel voor-en achter, namelijk de schermvest zonder de armen en de keelkap.

- degen (steekwapen)

Bij het degenschermen telt het hele lichaam als geldig raakvlak. Je treft raak door je tegenstander te raken met de punt van het wapen in het raakvlak.

-sabel (slagwapen)

De sabel is het kortste van de drie wapens. Anders dan bij de andere wapens mag je hier niet alleen steken, maar kan je ook met de zijkant van het wapen een geldige treffer plaatsen (=slag) Het trefvlak omvat alles boven de gordel met uitzondering van beide handen.



4. Aanvalsrecht

Wanneer je hoort spreken over 'conventies' in het schermen hebben we het over 'voorrang' of 'het recht van aanval'.

- Floret/sabel

Tegenwoordig worden elektronische trefferaanduiding gebruikt. Wanneer twee schermers op hetzelfde moment een treffer maken, beslist de scheidsrechter wie voorrang had in de actie. Bij beide wapens geldt hetzelfde voorrangsprincipe: de eerste persoon die een goed uitgevoerde aanval inzet, zal het punt krijgen.

- Degen

Dit is het enige wapen waar geen voorrangsregel geldig is. Wanneer twee schermers op eenzelfde moment een treffer maken, krijgen beide schermers het punt toegewezen.

Voor alle wapens geldt echter als fundamentele regel dat men de tegenstander op het geldige trefvlak moet raken zonder zelf geraakt te worden. De strenge doorvoering van dit beginsel geeft aan het schermen een grotere fijnheid dan aan de andere verdedigingsporten eigen is.