

# **" D E G E N "**

oftewel :

wat is het  
wat doe je er mee  
hoe controleer je of hij goed werkt

Als eerste wil ik zeer goed duidelijk maken niet de pretentie te hebben dat er na mijn tekst niets meer over dit wapen te vertellen of te lezen is.

Verder vraag ik u vriendelijk om overal waar in de tekst beide geslachten mogelijk zijn en alleen de mannelijke vorm staan, toch beide vormen te lezen.

---

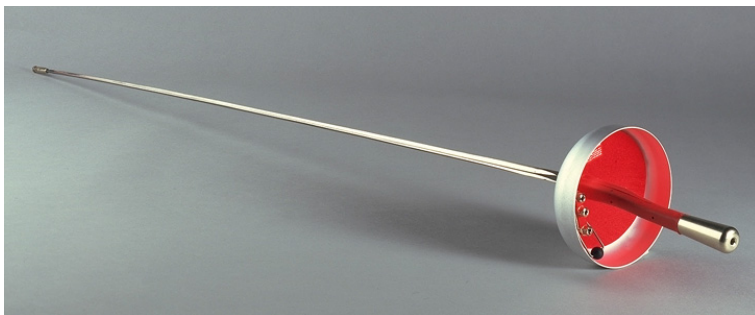
Bronnen:

- het reglement van de Federation Internationale d'Escrime ( FIE ) met name de Nederlandse vertaling daarvan ( zie ook website van de FIE : [www.fie.ch](http://www.fie.ch) en de KNAS : [www.knas.nl](http://www.knas.nl)
  - Deutscher Fechter-Bund ( zie ook hun website : [www.fechten.org](http://www.fechten.org)
  - "Le materiel electrique" door La Federation Française d'Escrime (1985)
  - ALLSTAR: [www.allstar.de](http://www.allstar.de)
- 

## Inhoud :

|           |                                                            |
|-----------|------------------------------------------------------------|
| blz. 1 :  | het wapen                                                  |
| blz. 3 :  | de kling                                                   |
| blz. 4 :  | de kom ( en greep )                                        |
| blz. 5 :  | de punt                                                    |
| blz. 7 :  | controle van de degen                                      |
|           | de meest voorkomende storingen :                           |
| blz. 9 :  | I. het gewicht "te licht" en/of de werkafstand is te klein |
| blz. 10 : | II. werkafstand te groot                                   |
|           | III. kortsluit lampje/ledje (rood) brand direct            |
|           | IV. Rood en groen branden tegelijk                         |
| blz. 11 : | V. "hij doet niks" na aansluiting op de loper              |
| blz. 12 : | VI. "ik krijg een treffer op mijn kom"                     |
| blz. 13 : | over gewicht en voelermaat                                 |

## het wapen



De delen in de FIE reglementen (vertaald door KNAS) die **specifiek** voor **de degen** gelden, zijn :

- uit het Reglement Techniek de artikelen :

**t. 44/3 + t. 61 t/m t. 69**

- uit het Reglement van het Materiaal de artikelen :

**m. 1 t/m m. 5**

**m. 14 t/m m. 20**

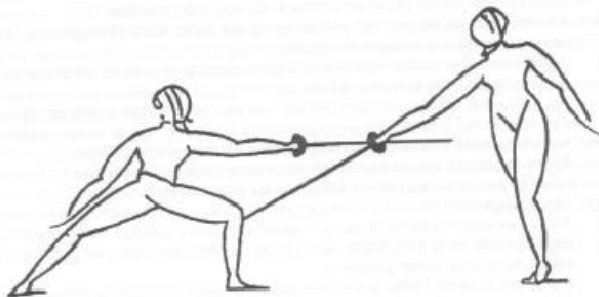
Naast deze zijn er natuurlijk ook nog andere artikelen van toepassing:

vóór, tijdens en na een partij ( en/of wedstrijd ) .

Deze reglementen zijn makkelijk van de website van de KNAS te downloaden. Ga daarvoor naar : [www.knas.nl/wedstrijd\\_reglementen](http://www.knas.nl/wedstrijd_reglementen) en naar [www.KNAS.nl/node/162](http://www.KNAS.nl/node/162) (onderaan de pagina's)

Een degen is een duelwapen waarmee **alleen** treffers geplaatst kunnen worden door te steken (elke vorm van slaan, werpen, gooien is verboden).

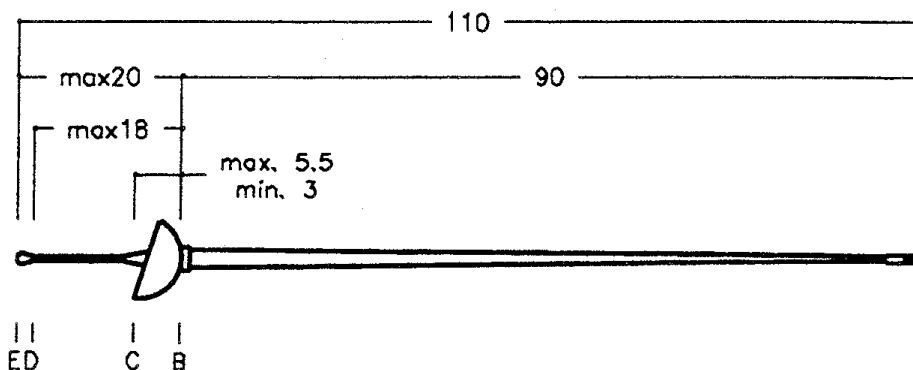
Het **geldige trefvlak** omvat het gehele lichaam van de schermer met inbegrip van zijn kleding en uitrusting. Elke geplaatste trefter telt dus, onverschillig welk deel van het lichaam (romp, ledematen of hoofd) van de kleding of van de uitrusting getroffen wordt ( zie tekening hieronder ).



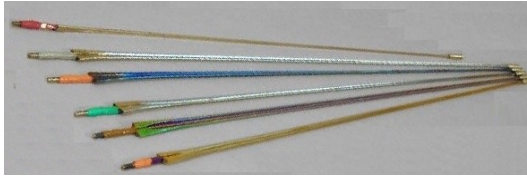
Treffers op de kom en kling (van beide schermers) en op de vloer zijn **niet** geldig. Als er "elektrisch" wordt geschermd op een geleidende looper (bv een koperen) zal het trefter-registratietoestel **geen** trefter aangeven.



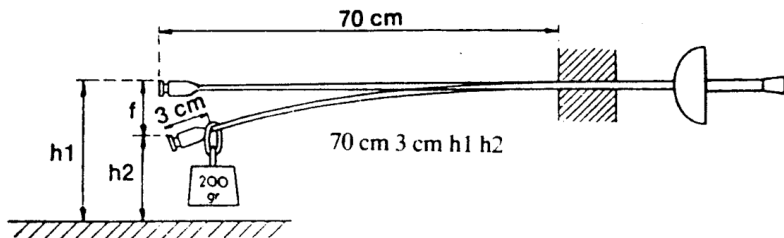
Het gewicht van een degen (gevechtssklaar) is maximaal 770 gram (m.14).  
Een degen heeft een maximum lengte van 110 cm (m.15).



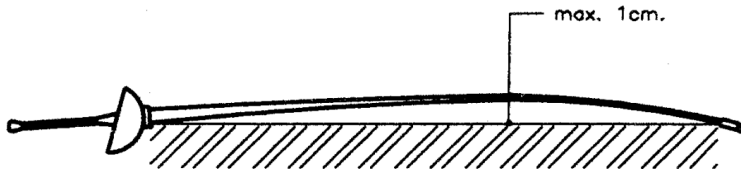
## de kling



De lengte van de kling is maximaal 90 cm inclusief stootplaat (m.16)  
( zie ook afbeelding onderaan blz. 2 ).

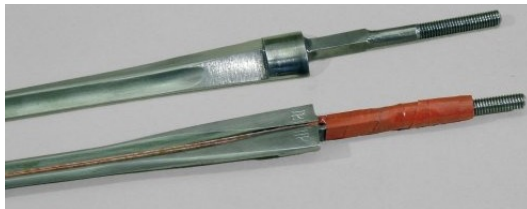


ook de buigzaamheid (flexibiliteit) is gereguleerd in m.16



Een kling mag slecht in verticale richting (haaks op de platte kant van de kling) gebogen zijn en deze kromming moet regelmatig zijn en dicht bij het midden van de kling plaatsvinden

De kromming mag niet meer dan 1 cm zijn (zie afb. hier boven en m.16).

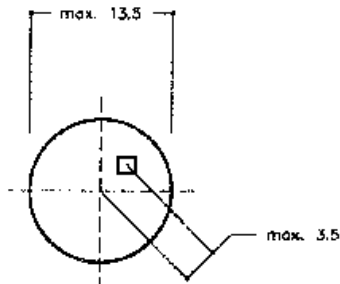


Een degen heeft twee elektrische draden vastgelijmd in de gleuf van de kling die de punt verbinden met twee contacten binnen in de kom, ze vormen daarbij het actieve circuit van de degen. De massa van de degen is verbonden door het derde contact van de degen (m.18)

# de kom en greep

Voor gedetailleerde info / beschrijving lees m.b.t. :

- komen de artikelen **m.5** en **m.17** van het Materiaal Reglement
- grepen de artikel **m.4**



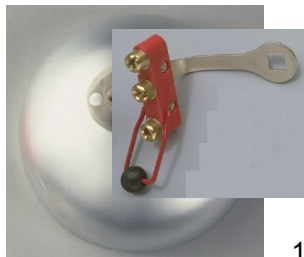
De kom van een degen is eigenlijk niets meer dan een stuk metaal, met een diameter van maximaal 13,5 cm, dat de schermhand beschermt.

Een kom heeft een gebogen vorm en een gat waar de (angel van de ) kling door gaat. Dit gat mag maximaal 3,5 cm uit het midden zitten (excentriciteit).

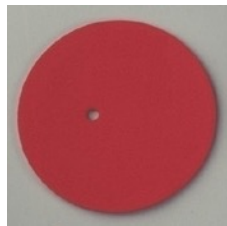
Zoals ook te zien is in de tekening onderaan blz. 2 is, moet de "diepte" van een kom tussen 3 cm en 5,5 cm liggen.

Een kom wordt geacht bol (convexe) te zijn en glad, zodat de punt van de tegenstander er niet op kan blijven haken. Zou dat wel gebeuren dan kan dat gevaarlijk worden voor de schermer die het wapen (met zo'n foute kom ) vast heeft.

De volgorde waarin kom en greep worden gemonteerd ( **NOOIT** van afwijken !!! ) is als volgt :



1. kom  
komstekker



2.  
3. viltje



4 a. "franse" greep  
+ veerring  
+ knop



4 b. "pistoolgreep"  
+ veerring  
+ inbusmoer

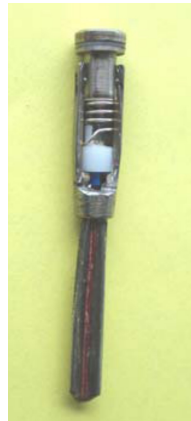
## de punt



Veel schermers kennen hem alleen maar zo (afb. links).

Een bewegende kop (Tête de Pointe) boven een metalen huls (Embase) en twee kleine schroefjes (bij floret zijn ze nog kleiner).

Als we er in zouden kunnen  
dan zouden we dit kunnen  
(afb. rechts)



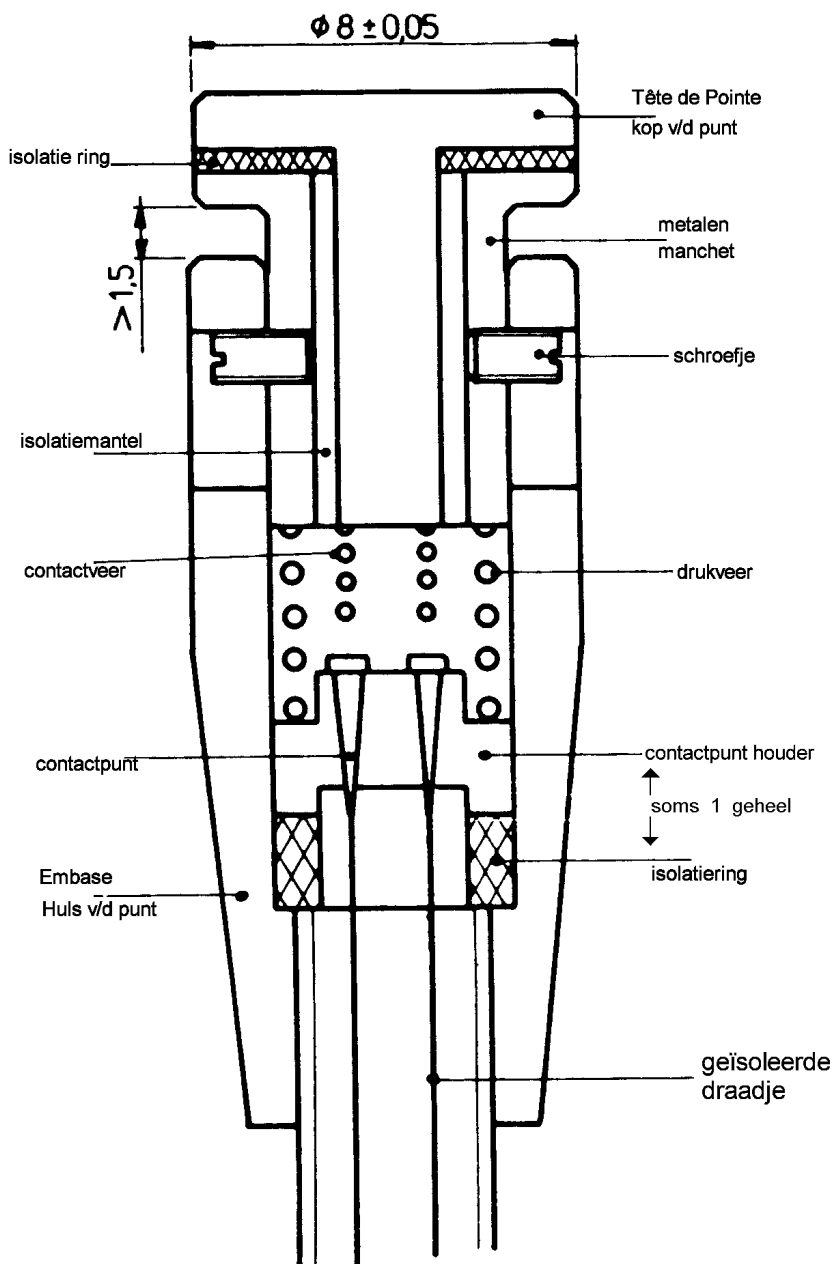
kijken,  
zien



Een andere manier van kijken laat v.l.n.r. zien :

1. de kop v/d punt met contactveer (Tête de Pointe);
2. de drukveer;
3. het contactblokje aan het eind van de draadjes;
4. de huls van de punt (Embase) met 2 schroefjes;
5. de kling met de draadjes (Fil de Conducteur).

Hier een (gedetailleerde) schematische tekening van de punt :



# de controle van de DEGEN

In het Technisch Reglement (t.15-1) staat :

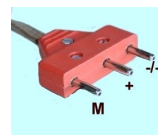
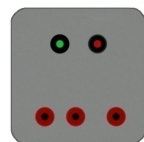
"De schermers zorgen voor **hun wapens**, uitrusting en kleding en schermen op **eigen** verantwoording en voor eigen risico."

Om dus te voorkomen dat een schermer de looper opgaat met een wapen dat niet reglementair is, en als gevolg daarvan een gele kaart (waarschuwing) ontvangt of zelfs een rode kaart (treffer tegen), dient het wapen door de schermer zelf vooraf gecontroleerd te worden.

Dit kan als volgt (er zijn zeker ook andere methoden mogelijk) :

stap 1 a : neem een wapen testdoosje en steek daar een fil de corps half in;

b : verbindt met een schroevendraaier, of een ander klein metalen voorwerp, eerst de middelste stekkerpen (+) van deze kant van het fil de corps met de pen (-/-) die het dichtst bij staat en kijk of het groene ledje gaat branden; doe daarna hetzelfde met de pen (M = massa) die het verst van de middelste pen af staat en kijk of het rode ledje gaat branden. gaan beide ledjes op de goede momenten branden, dan werkt het testdoosje correct en kan de stekker volledig in het doosje gedrukt worden



stap 2 : herhaal stap 1b op de (nog) losse stekker van het fil de corps; gaan beide ledjes op de goede momenten branden, dan is ook het fil de corps in orde

stap 3 a : steek nu de (nog) losse stekker van het fil de corps volledig in de komstekker van het te testen wapen; er mag nu **geen enkel** led (of lampje) gaan branden; dit is **goed**

b : brand rood is er een permanente verbinding tussen de middelste lijn (+) en de kling e/o kom (M) en kan er met dit wapen **GEEN ENKELE** treffer gemaakt worden (zie verder blz. 10 dl III )

stap 4 : steek met het wapen (rustig) op uw voet en kijk of het groene ledje gaat branden; zo ja: **goed**  
zo nee: wapen niet te gebruiken (zie blz. 10 de II)  
gaan groen en rood samen branden is het wapen ook niet te gebruiken (zie verder .blz. 10 dl IV )

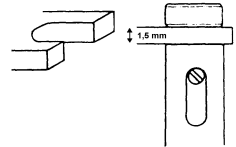
stap 5 : er **moeten** twee schroefjes in de punt zitten om de kop vast te houden, dan is het **goed**.

Controleer ook of de huls (embase) waarin de punt beweegt goed vast zit op de kling. Zo niet, deze met een slag naar rechts vastzetten, maar niet te ver omdat anders de draadjes van het contactblokje breken. Zie pagina 5 (onderaan).

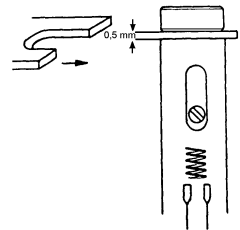
stap 6 : **"werkafstand"** :

hiervoor heeft u voelermatjes 0,5 mm en 1,0 mm nodig

- a : de bewegingsruimte van de kop moet minstens 1,5 mm zijn, dat wil zeggen dat er de voelermatjes 0,5 + 1,0 (of als u dat heeft een plaatje van 1,5 mm) er samen tussen moeten kunnen, dan is het **goed** ; anders mag u met dit wapen niet schermen



- b : als er een plaatje van 0,5 mm tussen geschoven wordt, gevolgd door het maximaal indrukken van de kop van de punt, mag geen van de ledjes gaan branden, dan is het **goed** ; anders mag u met dit wapen niet schermen (zie verder blz. 9 sub b)



stap 7 : **"druk"**:

hiervoor heeft u een testgewicht van 750 gram nodig

- a : zet het wapen met de kom op de grond en dan het testgewicht over de punt van het wapen; als u het gewicht loslaat mag er geen led branden  
b : daarna drukt u op het gewicht en (alleen) de groene led moet gaan branden  
c : als u daarna het gewicht weer los laat moet de groene led weer uit gaan, dan is het **goed** ; anders mag u met dit wapen niet schermen (zie verder blz. 9 sub a)



Als de stappen 3 t/m 7 **allemaal** goed als uitkomt hebben, is het wapen voor wat betreft gewicht en werkafstand in orde en kunt u het gerust meenemen naar de loper zonder bang te hoeven te zijn voor gele en/of rode kaarten.

**KIJK OOK op blz. 13**

**I : het gewicht "te licht"**

## en/of de werkafstand te klein

Voor beide problemen zit de oplossing **in** de punt.

Om het probleem op te lossen dient u de punt open te maken.

Maar voor dat u dit doet, is het het beste als u het wapen aansluit op een testdoosje. Daarna maakt u beide schroefjes los met een schroevendraaier van 1,4 of 2,0 mm breedte.

**LET OP:** als het tweede schroefje los komt hebben de kop van de punt en de drukveer de neiging weg te vliegen en zijn dan vaak moeilijk terug te vinden !!! Het verdient de voorkeur de schroevendraaier te magnetiseren, zodat de kleine schroefjes blijven kleven.

### a : Gewicht :

1. haal na het losmaken van beide schroefjes de kop weg en dat (bv met je schroevendraaiertje) de drukveer uit de huls;
2. pak daarna beide einden van de drukveer beet en rek de drukveer voorzichtig een beetje uit
3. dan doet u het veertje weer in de huls en zet de kop er los op; u mag de schroefjes nu al vastmaken, maar dat is niet altijd handig
4. vervolgens voert u "stap 7" van bladzijde 8 uit
5. is de uitkomst **goed** dan is het gewicht OK
6. zo niet, voer dan de stappen 1 t/m 4 OPNIEUW uit

### b : werkafstand afregelen

1. haal na het losmaken van beide schroefjes de kop weg en dan (bv met je schroevendraaiertje) de drukveer uit de huls;
2. nu moet het contactveertje **korter** gemaakt worden  
u moet dan wel bedenken dat een contactveer op de centrale as van de kop "geschroefd" wordt en daar wel verder opgeschroefd kan worden maar (als alles goed is) niet afgeschroefd kan worden; dus u moet goed bedenken dat alles hierna zeer voorzichtig gedaan dient te worden
3. schroef het contactveertje (met de klok mee) een kwartslag verder op de as van de kop
4. dan plaatst u de kop weer in de huls (drukveer en schroefjes zijn hier niet nodig)
5. vervolgens voert u "stap 6b" van pagina 8 uit
6. is de uitkomst **goed** dan is werkafstand OK en kunt u de punt weer monteren (drukveer erin en schroefjes vast - niet te)
7. zo niet, voer dan de stappen 1 t/m 5 OPNIEUW uit

## II. de werkafstand kan ook te GROOT zijn

Is dit het geval dan is het contactveertje te kort geworden, zodat het de contactpunten niet meer kan bereiken; bv door een harde steek kan het contactveertje een complete winding opschuiven op de centrale as van de kop van de punt. Als uw wapen geen treffers meer maakt (zonder dat er kortsluitingslampjes gaan branden) terwijl het vlak daar voor nog goed was, is dit een goede mogelijkheid. Om te controleren of dit zo is sluit u uw wapen aan op een testdoosje en maakt de punt open (zie blz. 7) en verwijder kop en drukveer. Probeer daarna met uw schroevendraaiertje in de punt een treffer te simuleren : groen lampje brand op testdoosje (het gelijktijdig branden van het rode lampje MAG)

In dit geval kan het **VOORZICHTIG** een beetje uitrekken van het contactveertje de oplossing brengen; werk daarna blz. 9 deel b af.  
Lukt dit niet dan is alleen het inlijmen van een nieuwe draad.de oplossing

### **III. kortsluit lampje/ledje (rood) brand direct**

Als dit gebeurd direct na het aansluiten op een testdoos of op de loper betekent dat er ergens in het wapen een directe verbinding (kortsluiting) bestaat tussen het draadje dat aansluit op de middelste pen van het Fil de Corps (+) en de aardepen (M) van het Fil de Corps.

Verhelpen hiervan vergt enige ervaring en een beetje geluk. In het kader van dit boekje gaat het veel te ver om dit uit te leggen (teveel mogelijkheden).

Ter info: elk aanwijstoestel heeft een kortsluit lampje,dit betekent dat u ook daar vandaan informatie kunt krijgen over uw wapen;  
u kunt dit lampje vinden door met uw wapen op de koperen loper (of op de kom van uw tegenstander) te steken (een geel lampje gaat op het aanwijstoestel branden)

### **IV. Rood en groen branden tegelijk**

Het komt voor dat je geen treffers (meer) maakt in een partij en dat controle met een testdoosje laat zien dat rood en groen tegelijk gaan branden.

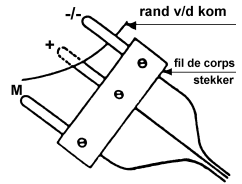
Op het aanwijstoestel gaat dan alleen bij ELKE steek (ongeacht waarop) het kortsluitlampje branden.

Net als bij III. geldt dat verhelpen hiervan enige ervaring vergt. In het kader van dit boekje gaat het veel te ver om dit uit te leggen (teveel mogelijkheden).

### **V : "hij doet niks"**

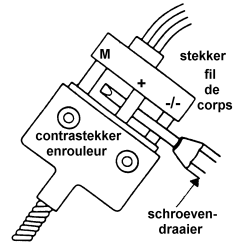
De schermer is volledig aangesloten en als hij op zijn voet steekt gebeurd er niets en bij zijn tegenstander wel. Volg dan deze stappen:

1. Haal het "Fil de Corps" uit de komstekker en sluit met de rand van de kom ( of een schroevendraaier ) de twee pennen van het "Fil de Corps" die het dichtsbij elkaar staan kort. Het toestel hoort nu een treffer aan te geven.



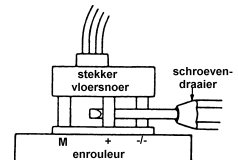
Zo ja, dan wapen wisselen, want deze is waarschijnlijk defect.  
(zie ook blz. 10 deel II, III, of IV )  
Zo nee, dan

2. Haal het "Fil de Corps" half uit de aansluiting met de enrouleur en sluit met bv een sleutel of een muntstuk ( of een schroevendraaier ) de twee pennen van je "Fil de Corps" die het dichtsbij elkaar staan kort. Het toestel hoort nu een treffer aan te geven.



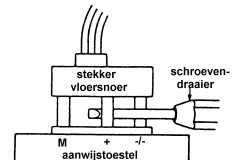
Zo ja, dan "Fil de Corps" wisselen,  
want deze is waarschijnlijk defect.  
Zo nee, dan

3. Haal het vloersnoer half uit de aansluiting met de enrouleur en sluit met bv een sleutel of een muntstuk ( of een schroevendraaier ) de twee pennen van het vloersnoer die het dichtsbij elkaar staan kort. Het toestel hoort nu een treffer aan te geven.



Zo ja, dan enrouleur wisselen, want deze is waarschijnlijk defect.  
Zo nee, dan

4. Haal het vloersnoer half uit de aansluiting met het aanwijstoestel en sluit met bv een sleutel of een muntstuk ( of een schroevendraaier ) de twee pennen van het vloersnoer die het dichtsbij elkaar staan kort. Het toestel hoort nu een treffer aan te geven.



Zo ja, dan vloersnoer wisselen, want deze is waarschijnlijk defect.  
Zo nee, dan toestel wisselen, want deze is waarschijnlijk defect.

## VI : "een treffer op mijn kom"

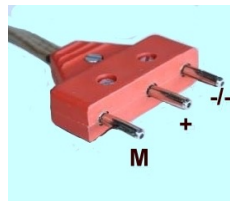
Van tijd tot tijd gebeurt het dat een schermer een treffer op de kom krijgt.  
De reden moet men bijna altijd zoeken bij de schermer die de treffer ontvangt.

{ Een enkele keer ligt het aan de andere kant. Dat kan omdat daar :

1. een zeer vuile (oude) punt of
2. een punt waar de metalen top van af is }

Als een schermer een treffer op zijn kom ontvangt, volg dan deze stappen:

1. Druk met de punt van het wapen van de tegenstander op verschillende plaatsen om te controleren of het hier om 1 enkel vuil/geoxideerd/roestig plekje gaat of dat het probleem zich voordoet op de hele kom. Daarna het "Fil de Corps" uit de komstekker en steek met de punt van de tegenstander op de massa/aarde pen van het "Fil de Corps" en als het goed is dan geeft het toestel geen treffer meer aan.



Zo nee, dan wapen wisselen, want de kom moet geschuurd/gereinigd worden, dan wel deze is waarschijnlijk echt defect

Zo ja, dan

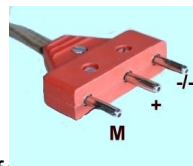
2. Haal je "Fil de Corps" uit de aansluiting met de enrouleur en steek met de punt van de tegenstander op de massa/aarde pen van de enrouleurcontra-stekker en als het goed is dan geeft het toestel geen treffer meer aan.



Zo nee, dan "Fil de Corps" wisselen, want deze is waarschijnlijk defect

Zo ja, dan

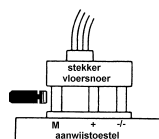
3. Haal het vloersnoer uit de aansluiting met de enrouleur en steek met de punt van de tegenstander op de massa/aarde pen van de enrouleurcontra-stekker en als het goed is dan geeft het toestel geen treffer meer aan.



Zo nee, dan enrouleur wisselen, want deze is waarschijnlijk defect.

Zo ja, dan

4. Haal het vloersnoer half uit de aansluiting met het aanwijst-toestel en steek met de punt van de tegenstander op de massa/aarde pen van de enrouleurcontra-stekker en als het goed is dan geeft het toestel geen treffer meer aan.



Zo ja, dan vloersnoer wisselen, want deze is waarschijnlijk defect.

Zo nee, dan toestel wisselen, want deze is waarschijnlijk defect.

## over gewicht en voelermaat

Als je heel nauwkeurig gaat meten zijn er geen twee gewichten even zwaar,

De reglementen hebben hierin voorzien.



Hoewel een degen pas contact mag maken als de punt wordt ingedrukt met een druk van **meer** dan 750 gram (m.19-2), is geen enkel gewicht (dat dient ter controle voor het naleven van deze regel) exact 750 gram.

In artikel m.19-3 van het Reglement voor het Materiaal staat dan ook dat een wedstrijdorganisator voor de controle van degens op de loper een gewicht mag gebruiken dat 3 gram afwijkt van de in m.19-2 genoemde waarde. Dus een gewicht op de loper is tussen 747 en 753 gram

Dit betekent dat degene die het gewicht van een punt afregelt (zie ook blz. 9 deel a) dit niet op 752 gram moet doen omdat dit dan op de loper gele kaarten (en rode) kan kosten.

Hetzelfde geldt voor voelermaatjes



De op blz. 8 stap 6a genoemde maat van **1,5 mm**, betekent conform artikel 44-3 van het Technisch Reglement dat een wedstrijdorganisator voor de controle van degens op de loper een voelermaat mag gebruiken die 0,05 mm afwijkt in dikte. Dus een dikte heeft tussen 1,45 mm en 1,55 mm.

En de op blz. 8 stap 6b genoemde maat van **0,5 mm**, betekent conform artikel 44 van het Technisch Reglement dat een wedstrijdorganisator voor de controle van degens op de loper een voelermaat mag gebruiken die 0,05 mm afwijkt in dikte. Dus een dikte heeft tussen 0,45 mm en 0,55 mm.

Dit betekent dat degene die de werkafstand van een punt afregelt (zie ook blz. 9 deel b) ook wat marge moet nemen omdat dit dan op de loper gele kaarten (en rode) kan kosten.

Mogelijke leveranciers degens en/of onderdelen daarvan zijn:

ALLSTAR : [www.allstar.de](http://www.allstar.de)

UHLMANN : [www.uhlman-fechtsport.com](http://www.uhlman-fechtsport.com)

LEON PAUL : [www.leonpaul.com](http://www.leonpaul.com)

PRIEUR : [www.prieur-sports.com](http://www.prieur-sports.com)

NEGRINI : [www.negrini.com](http://www.negrini.com)

Einde.