

# Les 3 armes et le matériel

## L'EPEE

Son poids total est inférieur à 770 grammes.

Sa longueur totale maximum est de 110 cm.

La lame en acier est de section triangulaire et de longueur maximum de 90 cm, sa flexibilité est réglementée.

La coquille ronde est plus grande (diamètre de 13,5 cm) et profonde (entre 3 et 5,5 cm) que celle du fleuret et le passage de la lame peut être excentré.

La poignée a une longueur maximale de 20 cm et doit satisfaire à des conditions de forme, de revêtement, de gabarit.

A l'épée électrique, la lame est terminée par un bouton marqueur électrique devant repousser un poids de 750 grammes.

L'épée est une arme blanche, faite pour la main, avec une lame droite à deux fils de pointe.



A l'épée, la surface valable est matérialisée par l'ensemble du corps, du bout des pieds jusqu'à la tête.

L'épéiste doit être capable de toucher son adversaire en utilisant des cibles restreintes comme la main, le pied que l'on nomme communément les « avancées ». Toucher aux avancées est difficile, ce qui oblige l'épéiste à être très précis. Le match peut durer pour obtenir quelques points, l'adversaire utilisant facilement la contre attaque ou la défensive pour toucher. Il est difficile de loger une attaque, il faut donc bien préparer ses actions et surtout être capable de deviner le jeu adverse.

Les actions destinées à toucher au corps demandent une grande capacité de vitesse d'exécution.



---

## LE FLEURET

Son poids total est inférieur à 500 grammes.

Sa longueur totale maximum est de 110 cm.

La lame d'acier est de section quadrangulaire et de longueur maximum de 90 cm, sa flexibilité est réglementée, limitant la rigidité et la souplesse.

La coquille ronde doit avoir un diamètre compris entre 9,5 et 12 cm.

La poignée a une longueur maximale de 20 cm et doit satisfaire à des conditions de forme, de revêtement et gabarit.

Au fleuret électrique, la lame est terminée par un bouton marqueur électrique devant repousser un poids de 500 grammes.

Au fleuret non électrique, la lame est terminée par une « mouche » en plastique ou en caoutchouc.

## FLEURET



Au fleuret, la surface valable est matérialisée par le torse, le dos et les épaules.

La surface valable exclut donc les membres et la tête. Le fleurettiste doit être capable de loger avec précision sa pointe face à un adversaire qui possède de nombreux moyens de défense ; avec son arme, action de parer ou en réalisant des esquives pour éviter la touche. Il peut aussi utiliser les retraites (action de reculer) pour se défendre. Cependant le fleurettiste a l'avantage de pouvoir profiter de la règle de convention qui peut lui donner la priorité grâce à l'action de l'attaque. Cette convention favorise le jeu offensif et permet au fleurettiste de pratiquer l'échange avec les armes.

## SURFACE VALABLE AU FLEURET



---

## LE SABRE

Son poids total est inférieur à 500 grammes. Sa longueur totale maximum est de 105 cm.

La lame en acier, de section à peu près triangulaire vers le talon, puis rectangulaire vers son bouton, et de longueur maximum de 88 cm, a une flexibilité également réglementée.

La coquille est maintenant pleine, extérieurement lisse. Elle présente une forme convexe continue se terminant par la capuce fixé au pommeau.

Au sabre non électrique, son extrémité est repliée sur elle-même pour former un bouton.

## SABRE



Au sabre, la surface valable est matérialisée par toute la partie du corps situé au dessus de la « ceinture », exception faite pour les mains. La surface valable exclut donc les membres inférieurs mais aussi les mains. La cible est facilement accessible grâce à la nature des cibles à atteindre et la manière de toucher (principalement avec le tranchant). De plus, comme au fleuret, le sabreur possède la règle de la convention, ce qui accentue l'esprit d'un jeu très offensif. Le sabreur sera donc un escrimeur très explosif et exploitera très rapidement ses qualités de vitesse. Cependant il devra être capable de maîtriser cette vitesse (là dompter) pour éviter de proposer à son adversaire des cibles généreuses et facile à atteindre.

## SURFACE VALABLE AU SABRE



#### MON FLEURET

**Description de l'arme**  
Pour les jeunes:  
Avec une lame N°0 = 97 cm  
Avec une lame N°2 = 105 cm  
Manière de toucher:  
avec la pointe



**Le fleuret classique : à partir de 35 € Compter 54 € pour un fleuret électrique.**

**L'épée classique : à partir de 64 € Electrique à partir de 73 €**

**Le sabre classique : à partir de 50 € Electrique à partir de 73 €**

#### MON ÉPÉE

**Description de l'arme**  
Pour les jeunes:  
Avec une lame N°0 = 97 cm  
Avec une lame N°2 = 105 cm  
Manière de toucher:  
avec la pointe



#### MON SABRE

**Description de l'arme**  
Pour les jeunes:  
Avec une lame N°0 = 95 cm  
Avec une lame N°2 = 100 cm  
Manière de toucher:  
avec la pointe  
et le tranchant  
de la lame



## La tenue

L'équipement et l'habillement doivent assurer le maximum de protection compatible avec la liberté de mouvement indispensable pour la pratique de l'escrime. Ils doivent en aucune façon risquer de gêner ou de blesser l'adversaire ou comporter aucune boucle ou ouverture dans laquelle puisse- sauf cas fortuit - s'engager la pointe adverse et ainsi la retenir ou la dévier. En fonction des catégories d'âges, le tissu de la tenue possède une qualité dont la norme de sécurité peut aller de 350N à 800N de résistance. La bavette du masque peut même être réalisée dans un tissu résistant à 1600N !

Comptez de 200€ à 300€ l'achat d'une tenue complète et du matériel.

**La veste:** à toutes les armes, la partie inférieure de la veste doit recouvrir le pantalon sur une hauteur d'au moins 10cm.

**La sous-cuirasse:** portée du côté du bras armé protège principalement le cou au -dessous de la bavette du masque, les deux creux sous et sus claviculaires ainsi que la région axillaire du bras armé.

Le port de la sous- cuirasse de protection est obligatoire.

**Le gant:** la manchette du gant doit recouvrir entièrement la moitié de l'avant bras armé du tireur pour éviter que la lame de l'adversaire puisse entrer de la manche de la veste.

**Le pantalon:** il doit être attaché et fixé au-dessous des genoux

**Les chaussettes:** elles doivent recouvrir entièrement la jambe jusqu'en dessous du pantalon et être tenues de façon à ne pas pouvoir tomber.

**Les chaussures:** elles prévoient des renforcements sur les talons et la partie interne de la chaussure pour une bonne protection lors des déplacements, mouvements de gence et retours en garde.

Le masque, il est formé en treillis, d'une bavette et d'une attache à l'arrière du masque ainsi que d'une languette.

**Le protège poitrine:** il est obligatoire pour les femmes. (bustier)

## LE MASQUE



## LA TENUE ELECTRIQUE

**Le fil de corps:** il est installé dans la veste et se termine à chaque extrémité par une fiche de branchement. L'une des fiches ressort à l'extrémité de la main pour la brancher sur l'arme, l'autre est branchée sur l'enrouleur, lui-même relié à un appareil de contrôle qui visualise les touches marquées.

**Le fil de masque** (sabre et fleuret uniquement): le contact électrique entre la veste conductrice et le masque doit être assuré à l'aide d'un fil et de deux pinces crocodiles.

**La veste conductrice** (sabre et fleuret): l'escrimeur revêt sur sa veste une veste conductrice devant couvrir entièrement les surfaces valables.

**Le gant électrique** (sabre uniquement): la manchette du gant qui recouvre la moitié de l'avant-bras est recouverte d'une matière ayant les mêmes caractéristiques conductrices que la veste conductrice.



## LA PISTE

Les escrimeurs exécutent leur combat sur un terrain appelé « la piste ». Cette piste est d'une longueur de 14 mètres et d'une largeur pouvant aller de 1,50 à 2 mètres de large. Les escrimeurs sont placés à 4 mètres l'un de l'autre au début du combat sur des lignes de mise en garde. Ils sont donc obligés de construire leur jeu pour tenter de toucher leur adversaire. Cela se traduit par une phase de préparation suivie d'une phase d'action. L'escrimeur qui franchit des deux pieds la ligne de fond de piste et qui se retrouve donc hors de la piste est considéré comme touché.



## L'APPAREIL ELECTRIQUE

Des escrimeurs branchés ! Jusqu'à la fin du XIXe siècle, on faisait confiance à la « parole d'honneur » des tireurs pour comptabiliser les touches. Depuis les années 30, les touches sont signalées au moyen d'un dispositif électrique. Sur la piste, chaque escrimeur est équipé d'un fil électrique parfaitement isolé dit « fil de corps ». Celui-ci est branché à l'intérieur de la coquille de l'arme puis placé à l'intérieur de la veste. Il longe le bras, l'épaule et le dos et est relié à un enrouleur électrique, lui-même relié à l'appareil de signalisation, situé au centre de la piste. L'appareil électrique dispose de quatre lumières; la lumière s'allume du côté du tireur qui touche. La lumière verte ou la lumière rouge (chaque tireur a sa couleur) indique qu'une touche valable a été portée. Les lumières blanches (une pour chaque tireur) indiquent qu'une touche a été portée mais sur une zone non-valable (exclusivement pour le fleuret). Pour l'épée, seules les lumières rouge ou verte s'allument si un tireur touche son adversaire.

