

Entretien du matériel



La tenue

Les vêtements :

Comment nettoyer la veste, le pantalon et la sous cuirasse ?
En machine à 30°C maximum

Comment nettoyer la cuirasse électrique ?

A l'envers (doublure de couleur visible)

A froid sur programme "délicat" ou "laine", pas d'essorage, pas de sèche linge

Dans les 2 cas (tissus techniques) :

pas de sèche-linge

pas de javel

Le masque :

Comment nettoyer le masque ?

2 cas :

masque à garnissage fixe : la garniture est rivetée sur l'armature (pas de démontage)

Nettoyage par brossage à l'eau et au savon (ou lessive liquide) **mais pas de javel**, puis rinçage à l'eau claire.

Masque à garnissage amovible : la garniture est en deux parties une rivetée sur l'armature (pas de démontage), l'autre (doublure) amovible fixée par velcro.

Nettoyage de la partie fixe par brossage à l'eau et au savon (ou lessive liquide) **mais pas de javel**, puis rinçage à l'eau claire.

Nettoyage de la doublure à froid sur programme "délicat" ou "laine" **sans javel et pas de passage en sèche-linge.**

Dans les deux cas, prévoir un temps de séchage conséquent (2 jours environ) des garnitures fixes.

Le gant :

Comment nettoyer le gant ?

Quelque soit le type de gant, nettoyage à la main à l'eau froide ou tiède (30°C max).

Pour les gants en cuir ou partiellement en cuir, nourrir le cuir après séchage avec une crème hydratante pour les mains ou de la lanoline.

Les armes

Comment nettoyer les armes ?

Quelque soit l'arme, éviter l'installation de la corrosion sur la lame en la frottant régulièrement à l'aide de toile émeri ou de papier de verre.

Pour les armes électriques, attention de ne pas toucher le fil sur la lame avec l'abrasif.

Comment réparer les armes ???? Voir les chapitres suivants.

Quelques Conseils complémentaires :

- **Assurez-vous régulièrement de la propreté de votre matériel** qu'il s'agisse des vêtements ou des armes
 - **Mesure préventive qui ne coûte RIEN** : un sac plastique dans la housse servira à entreposer les vêtements et évitera l'apparition de tâches de rouilles sur les armes ou sur l'équipement.
 - **Avoir une trousse d'outillage avec :**
 - Un couteau ou cutter
 - Un briquet
 - Un tournevis d'horloger
 - Une clé allène de 8
 - Une clé tube ou plate de 8
 - Une pince plate
 - Un chiffon
 - De la toile émeri
- Pour les compétiteurs, prévoir :**
- Un lot de pièces détachées :
 - Vis de tête de pointe
 - Ressorts de tête de pointe (petits et grands)
 - Le matériel de contrôle (piges et peson)

► ATTENTION :

Si votre arme tremble (coquille ou tête de pointe), il faut interrompre immédiatement l'assaut !

Resserrez le système immédiatement sinon vous courrez droit au collage (coût minimum 15€ et plusieurs jours d'immobilisation...)

L'ENTRETIEN DU MATERIEL

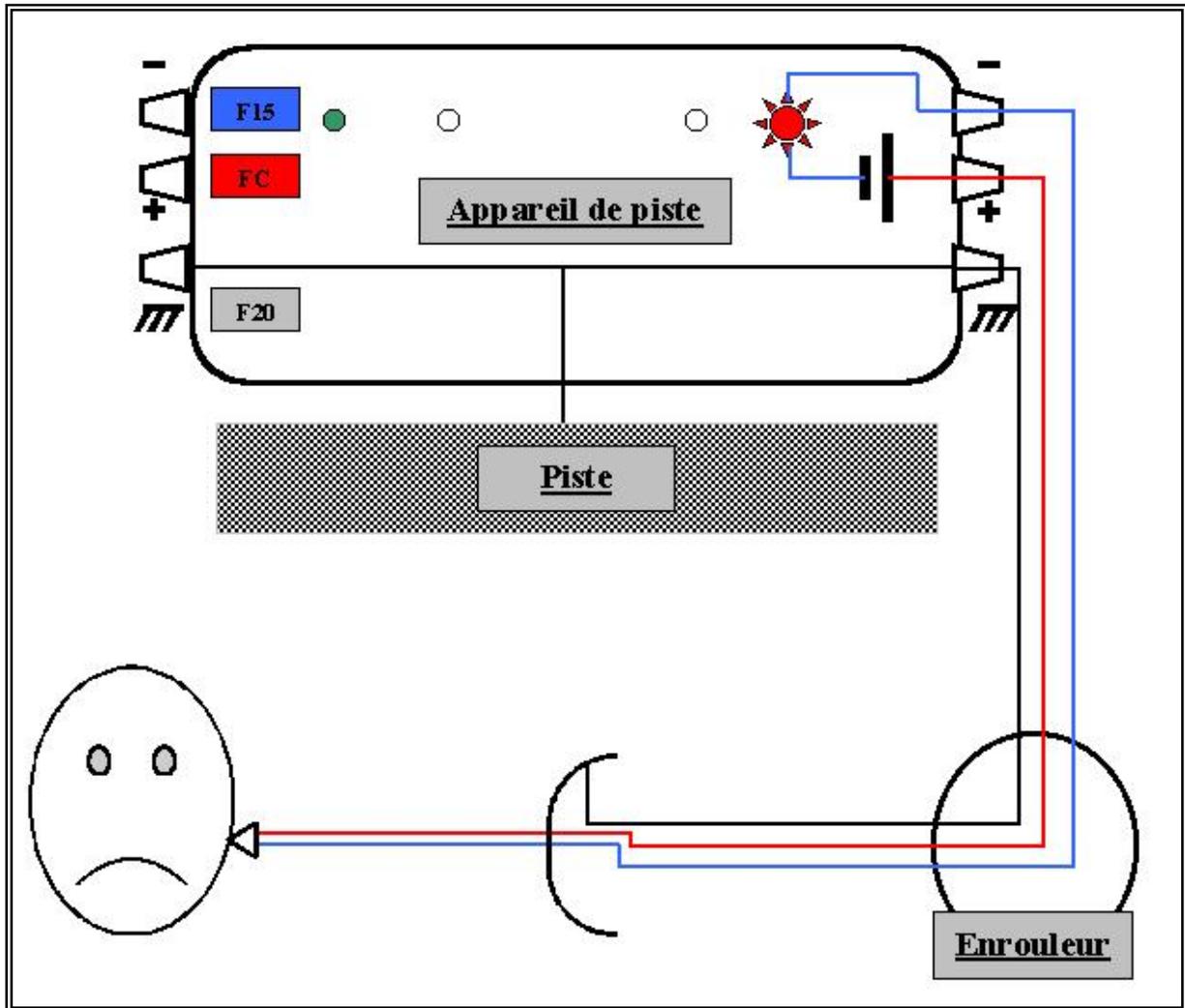
(personnel ou loué)

C'EST VOTRE RESPONSABILITE.

La négligence peut vous faire PERDRE un assaut.....

Fonctionnement de l'épée

circuit électrique

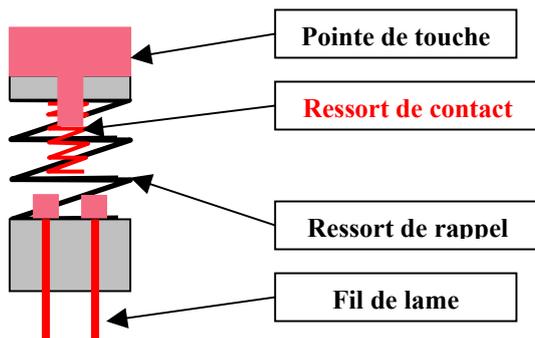


Principe de fonctionnement :

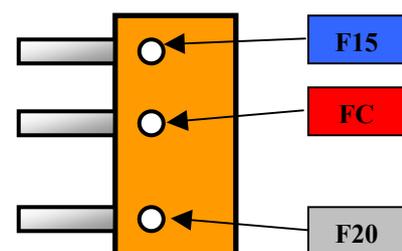
Le courant arrive par la fiche FC (fil rouge) puis reboucle suivant 3 chemins possibles:

1. touche valable, par la fiche F15 (fil bleu) ⇒ Allume lampe de couleur
2. touche l'arme, via la tête de pointe, par F20 de l'adversaire ⇒ Pas d'allumage
3. touche au sol sur piste métallique, via la tête de pointe ⇒ Pas d'allumage

Détails de la tête de pointe



Prise de fil de corps



Contrôles et réglages de l'arme

➤ La fiabilité de la tête de pointe

La tête de pointe fonctionne en glissant dans son embase. Lors de ce mouvement, elle est guidée et surtout maintenue transversalement par une paire de vis solidaires de la tête qui coulissent dans des rainures diamétralement opposées de l'embase.

Le contrôle consiste à vérifier que ces vis soient présentes et serrées.

➤ La sensibilité de la tête de pointe

Le ressort de rappel (grand ressort dans la tête de pointe) permet de soumettre la tête de pointe à une contrainte qui correspond à un effort équivalent à celui exercé par une masse de 750g.

Le contrôle consiste à vérifier que la tête de pointe repousse une telle masse (peson).

Si ce n'est pas le cas, deux diagnostics simples possibles :

Le gros ressort est trop tassé. Il faut donc l'étirer légèrement afin qu'il soit conforme.

Le gros ressort est fatigué. Il faut donc le changer.

➤ La justesse de la tête de pointe

La tête de pointe doit déclencher l'allumage des signaux sur le dernier 0,5mm de la course qui est d'au moins 1mm.

Pour vérifier ce point, on utilise **deux cales d'épaisseur (piges)**.

L'une de 1,5mm qui permet de mesurer la course totale de la tête de pointe.

Cette pige doit s'insérer entre l'embase et la tête de pointe.

Si ce n'est pas le cas :

Le fil de lame est mal monté sur l'embase (le support de contacts est trop haut dans l'embase).

Il faut donc refaire le collage d'un fil de lame en prenant garde, au cours du montage que le support de contact soit bien poussé dans le fond de l'embase (une seule bague plastique).

L'autre de 0,5mm qui permet de mesurer la course résiduelle de la tête de pointe.

Cette pige est appliquée entre l'embase et la tête de pointe.

La tête est mise en pression (et coince la pige sur l'embase)

La signalisation ne doit pas se déclencher.

Si ce n'est pas le cas :

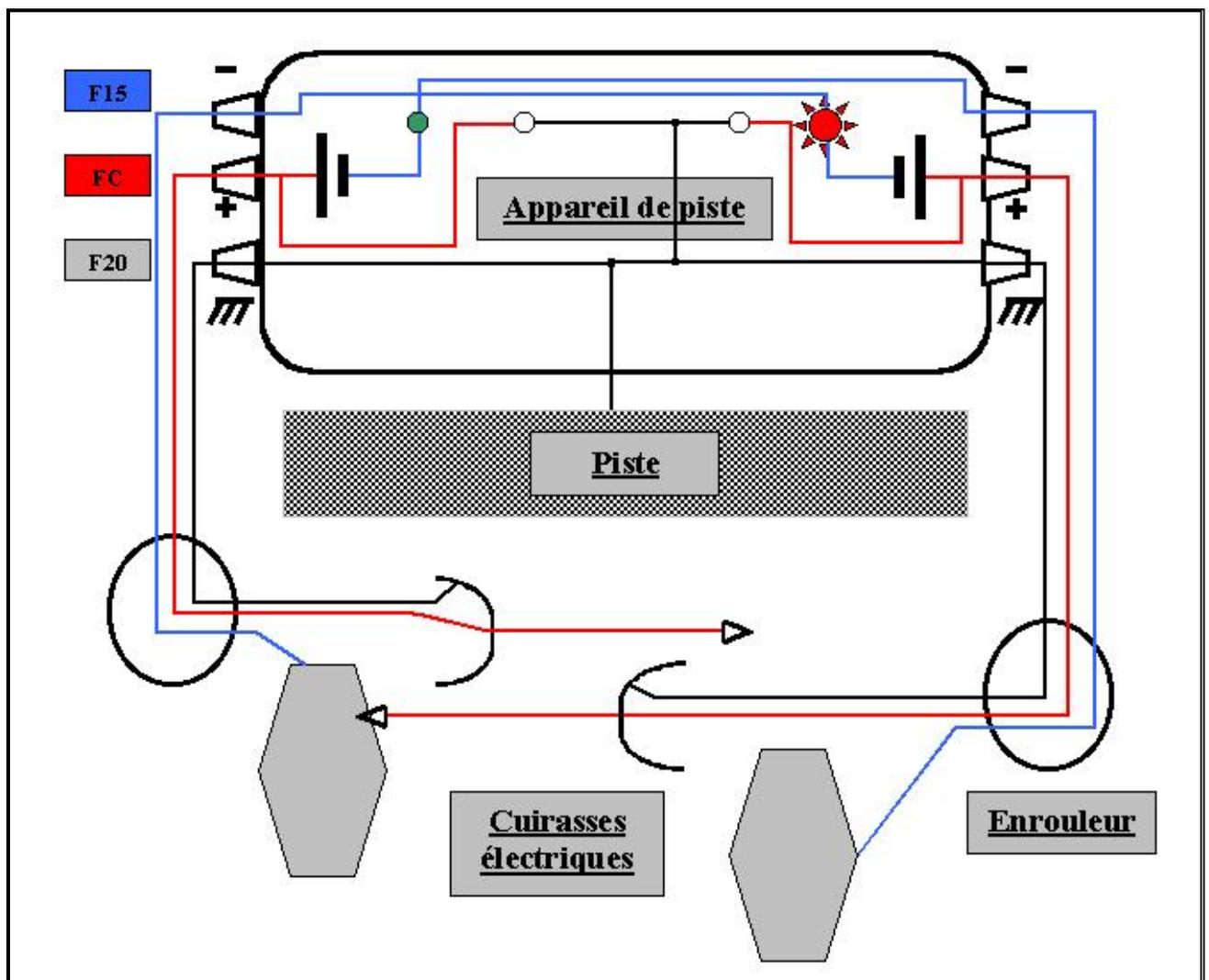
Le ressort de contact est trop long. Il faut donc régler cette longueur en tassant le petit ressort. Pour ce faire, visser le petit ressort sur l'arrière de la tête de pointe pour le raccourcir.

Principales pannes

- **La lampe ne s'allume pas**
 - L'Appareil n'est pas alimenté ou le bouton « On » n'est pas poussé
 - Ressort de contact trop court (petit ressort dans la tête de pointe)
 - Ressort de contact tordu qui touche le gros ressort de rappel qui fait masse
 - Fil(s) coupé(s) – sur fil de corps ou fil de lame
 - Fil(s) dénudé(s) en contact avec une masse – sur fil de corps ou fil de lame
- **La lampe ne s'éteint pas**
 - Ressort de contact trop long (contact permanent)
 - Contact permanent entre les fils de FC et F15
 - De l'arme jusqu'à l'appareil, débranché progressivement chaque équipement afin de déterminer lequel est défectueux.
- **Touche signalée sur la coquille**
 - Matière isolante (rouille, peinture...) sur la coquille ou sur la pointe de l'arme opposée.
 - Fil du circuit de masse F20 coupé ou dénudé coté coquille.

Fonctionnement du fleuret

Circuit électrique fleuret



Principe de fonctionnement :

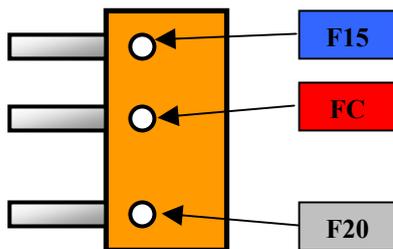
Avant le branchement de l'arme, le circuit électrique des lampes se referme dans l'appareil à travers les lampes blanches qui s'allument en permanence. Au repos, le courant vient de FC par le fil de lame, passe par le ressort, et repart vers F20 à travers la bague-contact, les vis puis la lame.

Dès qu'une arme est branchée, un court-circuit permanent est établi au niveau de la tête de pointe entre le fil FC et le fil F20 ce qui provoque l'extinction de la lampe blanche du côté de l'arme.

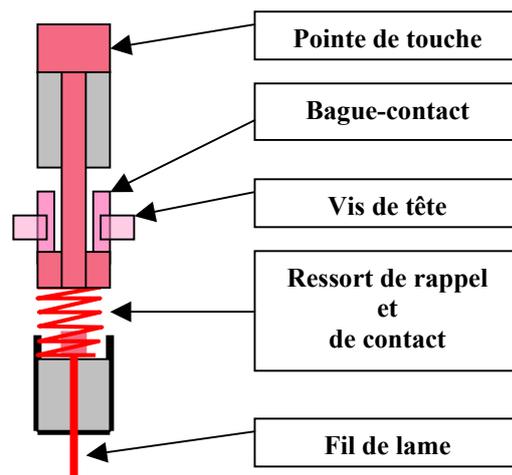
Le courant arrive par la fiche FC (fil rouge) puis reboucle suivant 5 chemins possibles:

1. pas de touche (court-circuit permanent), par F20 (fil noir) ⇒ Pas d'allumage
2. touche la coquille ou la lame de l'adversaire, par la fiche F20 (fil noir) de l'adversaire ⇒ Pas d'allumage
3. touche non valable, le court-circuit est interrompu ⇒ Allumage lampe blanche par l'appareil
4. touche valable, par F15 de l'adversaire ⇒ Allumage lampe de couleur
5. touche au sol sur piste métallique ⇒ Pas d'allumage (comme cas 2)

Prise de fil de corps



Détails de la tête de pointe



Contrôles et réglages de l'arme

➤ La fiabilité de la tête de pointe

La tête de pointe fonctionne en glissant dans son embase à travers la bague de contact. La bague de contact est solidaire de l'embase grâce à deux vis qui assurent également le contact électrique entre la bague et le corps de l'arme.

Le contrôle consiste à vérifier que ces vis soient présentes et serrées.

De plus, afin d'éviter tout problème de validité de touche en cas de contact valable simultané de la tête et de la lame sur la cuirasse de l'adversaire, l'extrémité de la lame (embase comprise) est isolée sur 15cm maximum par un ruban adhésif.

Le contrôle consiste à vérifier que l'isolant n'est pas abîmé.

➤ La sensibilité de la tête de pointe

Le ressort de rappel permet de soumettre la tête de pointe à une contrainte qui correspond à un effort équivalent à celui exercé par une masse de 500g.

Le contrôle consiste à vérifier que la tête de pointe repousse une telle masse (peson).

Si ce n'est pas le cas, deux diagnostics simples possibles :

Le ressort est trop tassé. Il faut donc l'étirer légèrement afin qu'il soit conforme.

Le ressort est fatigué. Il faut donc le changer.

Principales pannes

➤ La lampe valable (couleur) ne s'allume pas

Usure de la cuirasse de l'adversaire

Fil F15 de l'adversaire coupé (pince crocodile non branché ou fil coupé)

Si lampe blanche ne s'allume pas non plus vérifier son FC (fil en contact avec l'arme)

➤ La lampe non valable (blanche) ne s'allume pas

Fil FC à la masse (touche l'arme)

➤ La lampe non valable (blanche) ne s'éteint pas

Tête de pointe défectueuse (vérifier vis, ressort et bagues-contact en laiton)

Fil FC et/ou F20 coupé(s)

Fiche banane F20 desserrée

Poignée desserrée

Embase banane FC trop serrée sur la prise de l'arme (bague isolante écrasée)

➤ La lampe non valable (blanche) s'allume sur choc

Pression du ressort de tête de pointe insuffisante

Bague-contact mobile (vis desserrée(s))

Fil de lame dénudé au passage de garde