

FunFencing™ Mode d'emploi



Qu'appelle-t-on "FunFencing"

FunFencing™ est une façon originale et simple « d'escrime sans fil » pour les jeunes de 6 à 14 ans. C'est une technologie brevetée innovante qui permet à des enfants de disputer des assauts d'armes avec **contrôle électronique des touches, sans l'utilisation d'enrouleurs, de câbles de connexion et sans piste**. Ce matériel est d'un faible coût et fonctionne avec n'importe quel type de masque et n'importe quelle arme, y compris les armes en plastique.

FunFencing™ est un outil intéressant pour les maîtres d'armes qui souhaitent promouvoir l'escrime en dehors du circuit habituel des clubs et des salles d'armes. Puisqu'il est possible de pratiquer ce type d'escrime avec des armes et des masques en plastique, il n'est pas nécessaire de faire l'acquisition de tenues de protection et de masques homologués par les instances fédérales.

L'apparence et l'utilisation de ce système sont très semblables à la technologie sans fil à laquelle la FIE a recours actuellement lors de compétitions internationales majeures mais le principe est différent. L'enfant revêt une simple chasuble où l'on a incorporé une cible faite d'un textile spécial qui fait fonction de détecteur par simple pression sur la cible. Chaque fois qu'un tireur atteint la cible, il déclenche à la fois un signal lumineux dans le masque de son adversaire et une sonnerie ou buzzer.

Comment utiliser les kits FunFencing ?

Voici quelques suggestions. Nous espérons recueillir les vôtres et nous les insérerons dans notre site Web.

FunFencing peut être le couronnement d'une séance d'escrime pour enfants telle que la conçoit chaque enseignant.

Après le travail difficile de l'apprentissage des fondamentaux de l'escrime, LE FunFencing permet d'offrir aux jeunes escrimeurs un exercice d'application à la fois ludique et formateur.

Plan possible d'une leçon type

- 1/ Mise en train – Exercices d'assouplissement
- 2/ Leçon d'escrime - Etude en ligne, face au maître, d'actions fondamentales offensives et défensives
- 3/ La séance se termine par des « duels ou combats » de FunFencing
Comme lors d'une séance de judo, les élèves peuvent s'asseoir à même le sol en faisant cercle autour de l'aire de combat, tour à tour comme spectateurs ou acteurs. Le maître commente les prestations des « duellistes ».
- 4/ Pour permettre aux enfants de passer plusieurs fois, duels et combats peuvent être courts en deux ou trois touches.



Les éléments d'un "kit" de FunFencing™

Un kit de FunFencing comprend 3 éléments

- Une chasuble avec capteur de pression incorporé
- Une carte électronique munie d'un connecteur avec signaux lumineux et sonnerie
- Une connexion faite d'un matériau textile conducteur entre la chasuble et la carte électronique

Chasuble spéciale

La chasuble de **FunFencing™** est un vêtement très simple et ajustable en polyester, facile à mettre sur les vestes d'escrime existantes ou vestes de survêtement. En fonction de la taille du tireur, on peut ajuster le vêtement au moyen de deux velcros sur les côtés. Compte tenu de cet ajustement, ces chasubles peuvent être utilisées par des enfants dans une tranche d'âge de 6 à 14 ans ou même au-delà. C'est sur la partie avant de la chasuble qu'a été placé le détecteur à pression, délimité par un rectangle de couleur rouge ou vert. Une touche qui atteint la surface de cette cible déclenchera les lumières et la sonnerie à l'intérieur du masque du tireur touché.

Trois velcros au dos de la chasuble servent à connecter la chasuble à la carte électronique.



Carte électronique munie d'un connecteur

Cette petite carte électronique peut s'insérer dans n'importe quel masque en grillage au moyen de trois crochets placés sur les bords de la carte. Cette carte est protégée par un étui en plastique et alimentée par **3 piles standard AAA**. Nous vous recommandons toutefois de choisir des **batteries rechargeables**. Les piles se déchargent même lorsque l'on n'utilise pas le système. Il est donc nécessaire de retirer les piles lorsqu'on ne sert pas du kit. Lorsque les piles sont trop faibles, **les signaux restent allumés**. A ce stade, il faut changer les piles ou les recharger.

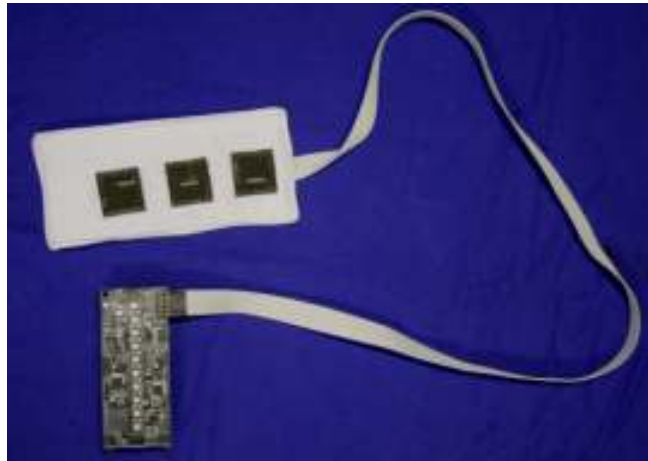


La carte reconnaît automatiquement la couleur de la cible, verte ou rouge, connectée à la chasuble . Quand on se sert d'une chasuble rouge, les LEDs rouges s'allument pour signaler une touche. De même, les LEDs verts s'allument avec une chasuble verte.

Le Connecteur Textile

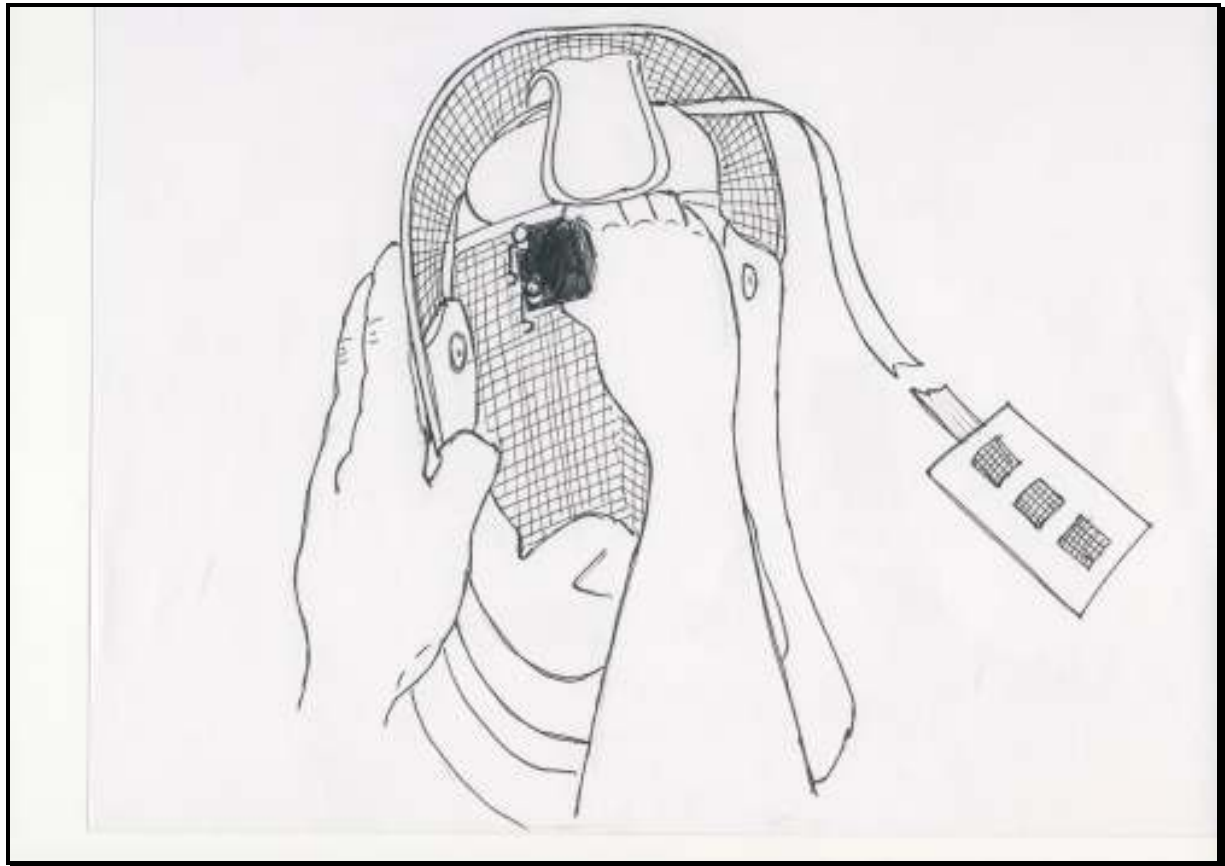
Le connecteur spécial relie la chasuble d'une part à la carte électronique de l'autre.

La connexion avec la chasuble en textile se fait par trois velcros d'un seul côté alors que la connexion avec la carte électronique se fait avec le connecteur électronique.



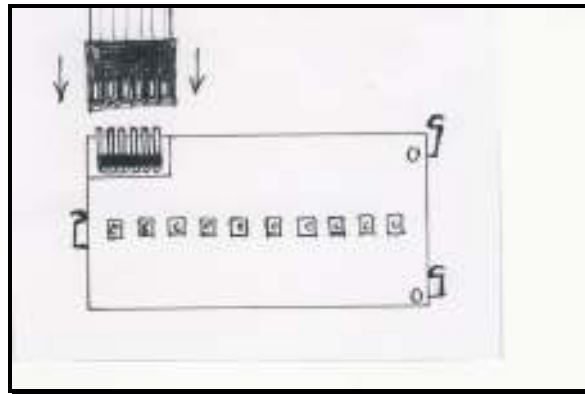
Mise en oeuvre de FunFencing™

L'insertion de la carte électronique dans le masque

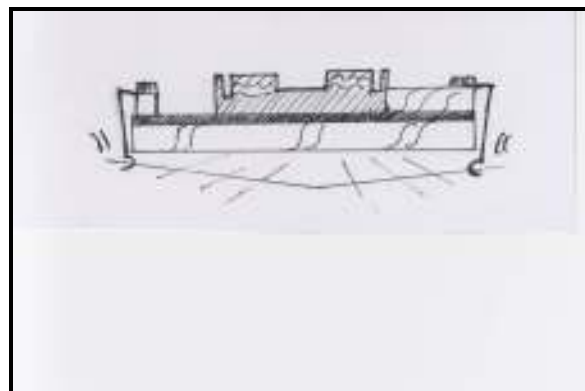
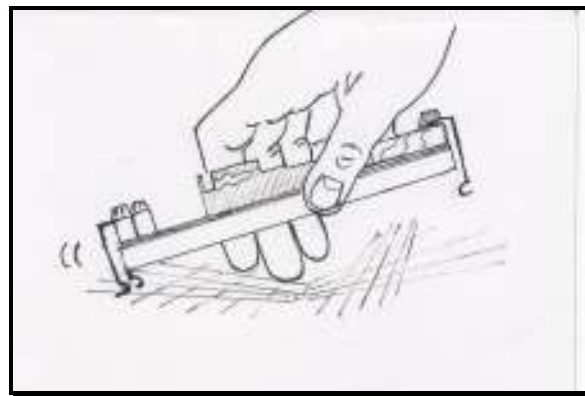


La carte s'accroche dans les mailles du grillage au niveau du front. Il est plus facile d'accrocher la carte dans une partie relativement plate du masque que dans une partie incurvée.

Avant d'insérer la carte dans le masque, veuillez en premier lieu à connecter le connecteur en textile. Ce connecteur doit ressortir de la partie supérieure de la carte insérée dans le masque. La connexion doit se faire conformément à l'image ci-dessous.



En règle générale, commencez par fixer la carte sur la partie supérieure du masque au moyen des deux crochets qui se trouvent du même côté. Le 3^e crochet ne sert alors qu'à renforcer la tenue de la carte sur le grillage du masque. Assurez-vous que les trois crochets soient bien en prise sur le grillage en veillant à ce qu'ils ressortent à l'extérieur du masque. Si les trois crochets sont effectivement en prise, la carte sera maintenue en place, même en cas d'un choc violent.



A ce moment, le connecteur en textile relie la chasuble par les 3 velcros du dos. Quand vous connectez ces deux éléments, veillez à ce que les velcros appropriés adhèrent parfaitement l'un sur l'autre.

Pour une sécurité accrue, nous fournissons une solide fixation spéciale en fil de nylon qui part de la carte et s'attache au masque. Cette fixation, outre les trois crochets, peuvent vous garantir que la carte ne risquera à aucun moment de tomber dans le masque.

Quand vous enlevez la carte du masque, commencez d'abord par détacher le 3e crochet avant de détacher les deux autres placés du même côté. N'exercez aucune force et évitez de casser les crochets afin de pouvoir replacer la carte ultérieurement.

Conseils de lavage

On peut laver la chasuble mais uniquement dans l'eau froide afin d'éviter toute détérioration du capteur special de pression. La chasuble ne doit jamais être mise dans un sèche-linge électrique. En règle générale, évitez de soumettre la chasuble à toute chaleur excessive.

