

REGLEMENT INTERIEUR – ANNEXE 1 : MATERIEL

1. Location de matériel

Dans le but d'aider les adhérents à s'équiper, le club propose un système de location de tenue annuelle. La tenue est composée d'une veste, d'une sous-cuirasse et d'un pantalon aux normes 350 newton. A partir de minimes, les sous-cuirasses sont aux normes 800 newton. Pour les stages d'été, le club peut prêter la tenue si besoin.

2. Achat de matériel

Chaque adhérent de l'association peut s'équiper librement. Toutefois, le club propose un règlement progressif lié au matériel selon le tableau ci-dessous :

AU FLEURET :

CATEGORIES	MATERIEL A ACHETER EN DEBUT DE SAISON
Débutants	Le gant d'escrime
Poussins	Les chaussettes d'escrime blanches et le masque
Pupilles	Le fleuret électrique et le fil de corps
Benjamins	La cuirasse électrique et un deuxième fil de corps
Minimes à seniors	Équipement complet (dont deux fleurets et deux fils au minimum)

Pour ceux qui commencent directement dans l'une de ces catégories pourra s'équiper progressivement (voir avec les Maîtres d'Armes).

A L'ÉPÉE :

CATEGORIES	MATERIEL A ACHETER EN DEBUT DE SAISON
Débutants	Le gant d'escrime
Pupilles	L'épée électrique et le fil de corps ainsi que les chaussettes blanches
Benjamins	Une deuxième épée et un deuxième fil de corps
Minimes à seniors	Deux épées et deux fils de corps au minimum

Pour ceux qui commencent directement dans l'une de ces catégories pourra s'équiper progressivement (voir avec les Maîtres d'Armes).

3. Matériel Annexe

Il est fortement conseillé d'ajouter à votre équipement le matériel suivant :

- Une housse d'escrime aux couleurs grises et noires (ou un sac pouvant contenir les armes)
- Une paire de chaussures d'escrime ou de chaussures de salle
- Un bustier pour les filles (à partir de pupillettes ou benjamins).
- Une trousse de réparation (à partir de minimes contenant :
 - Une clé pour resserrer l'arme
 - Des tournevis (petits et gros)
 - Un rouleau de chatterton
 - Un poids (500 gr pour le fleuret et 750 gr pour l'épée)
 - Un testeur
 - Matériel de têtes de pointes (sachet de vis, de ressorts, tête de pointe, alésoir)

4. Vêtements du club

Il est également conseillé de porter le survêtement du club ou tout au moins une veste, notamment pour les compétitions. Le club prend en charge une partie du survêtement (se renseigner auprès des Maîtres d'Armes).