(19) RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE

PARIS

(11) N° de publication : **2 588 479**
(à n'utiliser que pour les commandes de reproduction)

(21) N° d'enregistrement national : **85 15164**

(51) Int Cl⁴ : A 63 B 71/06, 69/02.

(12) DEMANDE DE CERTIFICAT D'UTILITÉ A3

(22) **Date de dépôt :** 10 octobre 1985.

(30) **Priorité :**

(43) **Date de la mise à disposition du public de la demande :** BOPI « Brevets » n° 16 du 17 avril 1987.

(60) **Références à d'autres documents nationaux apparentés :**

(71) **Demandeur(s) :** *PERRON Gérard.* — FR.

(72) **Inventeur(s) :** Gérard Perron.

(73) **Titulaire(s) :**

(74) **Mandataire(s) :**

(54) Appareil d'entraînement à l'escrime.

(57) L'invention concerne un appareil permettant à des escrimeurs de développer leur adresse.

Il est constitué d'une silhouette comportant plusieurs cibles de tailles différentes, et d'un mécanisme de comptage de points.

En un temps déterminé, l'escrimeur doit toucher une cible et marquer un certain nombre de points, inversement proportionnel à la taille de la cible touchée. Des afficheurs indiquent ces résultats et leur cumul.

Une génération d'effets sonores accompagne à volonté les différentes phases de l'opération.

Un système imprimant est relié à cet appareil et matérialise les résultats.

FR 2 588 479 - A3

Appareil d'entrainement à l'escrime

La présente invention concerne une cible permettant à des escrimeurs de développer leur adresse.

Actuellement, aucun appareil ne permet lors des entrainements de visualiser si les coups portés par un escrimeur sont valables et effectués dans un temps déterminé.

La présente invention matérialise ce fait de la manière suivante :

une silhouette, de forme humaine ou autre est équipée de plusieurs plaques de formes ou de surfaces différentes. Un flash indique au tireur le début de l'épreuve et lui indique son intervention. Si le coup porté par l'escrimeur atteint une cible, un compteur lui indiquera le nombre de points inscrit. Ce nombre est inversement proportionnel à la taille de la plaque. Par contre, si le coup est porté, soit à côté, soit hors d'un délai déterminé aucun point n'est marqué et l'appareilinvalide toute action. Au bout d'un laps de temps réglable, un autre cycle recommence.

Un compteur totalise le nombre d'actions et un autre compteur affiche le cumul des points.

Un commutateur permet en outre, dans un but attractif, de générer des sons en accompagnement de chaque action (flash, délai, cible touchée ou échec)

L'appareil peut être rélié soit à un ensemble informatique soit à une calculatrice modifiée, via une interface spécifique afin de matérialiser sur papier les points et les cumuls acquis par les tireurs.

REVENDICATIONS

1° Dispositif pour matérialiser l'adresse et la rapidité d'exécution d'un escrimeur en ce qu'il comporte des cibles, un compteur de temps et un affichage.

2° Dispositif selon la revendication 1 caractérisé en ce que la taille des cibles est variable.

3° Dispositif selon la revendication 2 caractérisé en ce que les points marqués sont inversement proportionnels à la dimension des cibles.

4° Dispositif selon la revendication 1 caractérisé en ce que la touche d'une cible doit être exécutée dans un délai réglable par curseur

5° Dispositif selon la revendication 1 caractérisé ence que une touche validée provoque l'affichage des points et leur cumul.

6° Dispositif selon la revendication 1 caractérisé en ce que l'appareil peut être relié à un système d'impression des points

7° Bispositf selon la revendication 1 caractérisé en ce qu' une génération d'effets sonores accompagne chaque phase de l'opération.