

Memo Regles.com - Escrime

Règles de l'escrime : armes, piste, priorité, touches, assauts, cartons et score.

Joueurs	1 contre 1 ou équipes
Age	Selon catégories
Duree	Selon formule
Materiel	Arme, masque, veste, piste électrique
Objectif	Marquer plus de touches que l'adversaire selon l'arme et la formule.

Regle rapide

Escrime: Marquer plus de touches que l'adversaire selon l'arme et la formule. Les tireurs se placent en garde sur la piste avec équipement contrôlé. L'assaut se déroule par actions d'attaque, parade, riposte et déplacements. Le premier au nombre de touches fixé gagne, ou celui qui mène à la fin du temps.

Points clés

- Trois armes : fleuret, épée, sabre.
- La surface valable dépend de l'arme.
- La priorité s'applique au fleuret et au sabre.
- Les cartons sanctionnent les fautes.
- Les touches sont enregistrées électriquement.

Point a clarifier

Expliquez la priorité au fleuret et au sabre, et l'absence de convention à l'épée.

Source: FIE - règlements - <https://fie.org/fie/documents/rules>

Derniere verification editoriale: 2026-05-16 - Version courte imprimable, la page complete est sur Regles.com.