

WF1 WIRELESS FENCING 1

ART. 897-01



ENGLISH

Signalling specifications..... 2

ITALIANO

Specifiche di segnalazione..... 3

ESPAÑOL

Especificaciones de señalización..... 4

FRANÇAIS

Spécifications de signalisation..... 5

DEUTSCH

Anzeigespezifikationen 6

WF1 Wireless Fencing 1

1. SIGNALLING SPECIFICATIONS EPEE

- Opening time of tip contact: 4ms, according to FIE specifications.
- Double hit time: 45ms +/-5ms, according to FIE specifications.
- Automatic rearmament: after 2 seconds.
- A hit is signalled by the lighting for 2 seconds of all red or green LEDs according to the fencer who effectuated the hit.
- A hit to clothing and to shoes will be signalled. A hit may not be signalled on clothing that is damp with perspiration.
- A hit to the piste will not be signalled. Certain types of epee¹, however, may signal a hit to the piste if the tip of the epee was placed on the piste and then afterwards was pressed on the same.
- Hits to a varnished mask (insulated) of an opponent will be signalled. If a hit is made to a conductive part of the mask (unvarnished) the hit may not be signalled.
- A hit to one's own varnished mask (insulated) will be signalled. If, however, a hit is made to a conductive part of one's own mask (unvarnished), the hit may not be signalled.
- A hit to the skin of an opponent will not be signalled.
- A hit to one's own skin may not be signalled. Therefore, in order to check that the tip functions, do not press it on your hand but rather on an insulated surface (for example, on your shoe).
- A hit to the guard will not be signalled. However, a hit to the guard may be signalled as valid in the following situations:
 - when both fencers are lunging at the same time;
 - when bodycords are not worn properly. Beginning at the weapon, the bodycord should run up the arm, touching the skin, and then pass over the under shirt to arrive at the base of the back;
 - with certain types of epee¹, when the tip is first placed against the guard and then subsequently pressed against it.

2. SIGNALLING SPECIFICATIONS FOIL

Before starting foil training/matches, the calibration procedure for each fencer must be effectuated².

- Opening time of tip contact: 14ms, according to FIE regulations.
- Double hit time: 300ms +/-25ms, according to FIE regulations.
- Automatic rearmament: after 2 seconds.
- The VALID hit is signalled by the lighting for 2 seconds of all red or green LEDs according to the fencer who effectuated the hit.
- An INVALID hit is signalled by the flashing of a single line of 4 LEDs.
- A hit to the conductive jacket is signalled as VALID. If it is signalled as INVALID:
 - make sure that the part of the jacket hit is not insulated or heavily oxidized;
 - execute the calibration procedure again of the fencer who made the hit².
- A hit to non conductive garments will be signalled as INVALID. However, it may happen that a hit to a non conductive garment is signalled as VALID in the following cases:
 - the part of the garment that is hit is damp with sweat;
 - there is a change in the perspiration level of the fencer who made the hit. In this case carry out the calibration procedure² again.
- A hit to the guard is signalled as VALID³.
- A hit to the (insulated) varnished mask is signalled as INVALID. However, if a conductive part of the mask (unvarnished) is hit, the hit may be signalled as VALID.
- A hit to the conductive piste is signalled as VALID.
- A hit to the skin of an opponent is signalled as VALID.
- A hit to one's own skin is signalled as VALID.
- A hit to one's own conductive jacket is not signalled.

¹ When there is an epee tip in which one of its two wires is always connected to the tip, even when not pressed.

² FOIL CALIBRATION: Hit the opponent's jacket 3 times in rapid succession (see ch.5.2 of the user manual).

³ Such an abnormality may nevertheless be accepted for training, keeping in mind that a hit made by the tip to the guard is uncommon and sometimes is not signalled at all, due to the fact that the tip bounces off the guard and does not press it long enough to be registered.

ITALIANO

WF1 WIRELESS FENCING 1

1. SPECIFICHE DI SEGNALAZIONE EPEE (SPADA)

- Tempo di apertura del contatto di punta: 4ms, come da specifiche FIE.
- Tempo del colpo doppio: 45ms +/-5ms, come da specifiche FIE.
- Riarmo automatico: dopo 2 secondi.
- La stoccata viene segnalata dall'accensione per 2 secondi di tutti i LED rossi o verdi a seconda dello schermatore che l'ha effettuata.
- La stoccata all'abbigliamento e alle scarpe viene segnalata. Può comunque accadere che una stoccata non sia segnalata se viene colpito un indumento umido di sudore.
- La stoccata alla pedana non viene segnalata. Può comunque accadere che una stoccata alla pedana sia segnalata con certi tipi di spade¹ se la punta viene prima appoggiata alla pedana e poi premuta sulla stessa.
- Le stoccate alla maschera verniciata (isolata) dell'avversario vengono segnalate. Se comunque si colpisce una parte conduttiva della maschera (senza vernice) la stoccata può non venire segnalata.
- La stoccata alla propria maschera verniciata (isolata) viene segnalata. Se comunque si colpisce una parte conduttiva della propria maschera (senza vernice) la stoccata può non essere segnalata.
- La stoccata alla pelle dell'avversario non viene segnalata.
- La stoccata alla propria pelle può non venire segnalata. Quindi, per provare se la punta funziona, non premerla sulla propria mano ma su una superficie isolante (ad esempio, sulla propria scarpa).
- La stoccata alla coccia non viene segnalata. Può comunque accadere che una stoccata alla coccia sia segnalata come valida nelle seguenti situazioni:
 - entrambi gli schermatori sono contemporaneamente in fase di salto;
 - i passanti non sono indossati correttamente. Partendo dall'arma, il passante deve correre lungo il braccio a contatto della pelle, poi passare sopra la maglietta intima fino ad arrivare alla base della schiena;
 - con alcuni tipi di spade¹, quando la punta viene prima appoggiata alla coccia e poi premuta sulla stessa.

2. SPECIFICHE DI SEGNALAZIONE FOIL (FIORETTO)

Prima di iniziare l'allenamento/incontro di fioretto, è necessario eseguire la procedura di calibrazione per ogni schermatore².

- Tempo di apertura del contatto di punta: 14ms, come da regolamento FIE.
- Tempo del colpo doppio: 300ms +/-25ms, come da regolamento FIE.
- Riarmo automatico: dopo 2 secondi.
- La stoccata VALIDA viene segnalata dall'accensione per 2 secondi di tutti i LED rossi o verdi a seconda dello schermatore che l'ha effettuata.
- La stoccata NON VALIDA viene segnalata dal lampeggio di una sola riga di 4 LED.
- La stoccata al giubbetto conduttivo viene segnalata come VALIDA. Se viene segnalata come NON VALIDA:
 - assicurarsi che la parte colpita del giubbetto non sia isolata o fortemente ossidata;
 - rifare la calibrazione di chi ha effettuato la stoccata².
- La stoccata al vestiario non conduttivo viene segnalata come NON VALIDA. Può comunque accadere che una stoccata al vestiario non conduttivo sia segnalata come VALIDA nei seguenti casi:
 - viene colpita una parte umida di sudore;
 - è cambiato lo stato di sudorazione di chi ha effettuato la stoccata; in questo caso rifare la calibrazione².
- La stoccata alla coccia viene segnalata come VALIDA³.
- La stoccata alla maschera verniciata (isolata) viene segnalata come NON VALIDA. Se però si colpisce una parte conduttiva della maschera (senza vernice) la stoccata può essere segnalata come VALIDA.
- La stoccata alla pedana conduttiva viene segnalata come VALIDA.
- La stoccata alla pelle dell'avversario viene segnalata come VALIDA.
- La stoccata alla propria pelle viene segnalata come VALIDA.
- La stoccata al proprio giubbetto conduttivo non viene segnalata.

¹ Nel caso di spada con punta nella quale uno dei 2 fili è sempre collegato alla punta stessa, anche se non premuta.

² CALIBRAZIONE DEL FIORETTO: Colpire 3 volte il giubbetto avversario in rapida successione (vedi capitolo 5.2 del Manuale d'Uso).

³ Tale anomalia può comunque essere accettata per l'allenamento, considerando che il colpo di punta alla coccia è poco frequente e che a volte non viene comunque segnalato perché la punta rimbalza e non rimane premuta per il tempo necessario alla rilevazione.

WF1 WIRELESS FENCING 1

1. ESPECIFICACIONES DE SEÑALIZACIÓN PARA EPEE (ESPADA)

- Tiempo de apertura del contacto de la punta: 4mx, como indica la FIE.
- Tiempo del golpe doble: 45ms +/-5ms, como indica la FIE.
- Rearme automático: después de 2 segundos.
- El aparato señala el tocado encendiendo todos los LEDs rojos o verdes (según el tirador que lo realice) durante 2 segundos.
- Si el arma toca la vestimenta o las zapatillas, el tocado es señalado. Sin embargo, puede suceder que el aparato no señale un tocado dado sobre una prenda sudada.
- Si el arma toca la pista, el tocado no es señalado. Sin embargo, puede suceder que el aparato señale un tocado dado sobre la pista con algunos tipos de espadas¹ si la punta primero es apoyada sobre la pista y luego presionada contra ésta.
- Si el arma toca la careta pintada (aislada) del adversario, el tocado es señalado. Sin embargo, puede ocurrir que tocando una parte conductora de la careta (sin pintura), el tocado pase desapercibido.
- Si el arma toca la piel del adversario, el tocado no es señalado.
- Si el arma toca la propia piel, el tocado puede pasar desapercibido. Por tanto, para probar si la punta funciona, no conviene apretarla contra la propia mano sino contra una superficie aislante (por ejemplo, contra la propia zapatilla).
- Si el arma toca la cazoleta, el tocado no es señalado. Sin embargo, puede suceder que un tocado dado sobre la cazoleta sea registrado como válido en las situaciones siguientes:
 - los dos tiradores se encuentran en fase de salto al mismo tiempo;
 - los tiradores no llevan puestos los pasantes correctamente. El pasante debe pasar desde el arma por todo el brazo en contacto con la piel, luego sobre la camiseta interior hasta llegar a la base de la espalda;
 - con algunos tipos de espadas¹, cuando la punta primero es apoyada sobre la cazoleta y luego presionada contra ésta.

2. ESPECIFICACIONES DE SEÑALIZACIÓN PARA FOIL (FLORETE)

Antes de empezar el entrenamiento/encuentro de florete, es necesario efectuar el ajuste de cada tirador².

- Tiempo de apertura del contacto de la punta: 14ms, como indica la FIE.
- Tiempo del golpe doble: 300ms +/-25ms, como indica la FIE.
- Rearme automático: después de 2 segundos.
- El tocado VÁLIDO es señalado encendiendo todos los LEDs rojos o verdes (según el tirador que lo realice) durante 2 segundos.
- El tocado NO VÁLIDO es señalado encendiendo una sola fila de 4 LEDs intermitentes.
- El tocado dado sobre la chaquetilla conductora es señalado como VÁLIDO. Si es señalado como NO VÁLIDO:
 - asegurarse de que la parte golpeada de la chaquetilla no esté aislada o muy oxidada.
 - volver a efectuar el ajuste del tirador que ha ejecutado el tocado².
- El tocado dado sobre ropa no conductora es señalado como NO VÁLIDO. Sin embargo, puede ocurrir que un tocado sobre ropa no conductora sea señalado como VÁLIDO en los casos siguientes:
 - se golpea un parte húmeda de sudor;
 - ha cambiado el estado de sudor del tirador que ha ejecutado el tocado; en este caso volver a efectuar el ajuste².
- El tocado dado sobre la cazoleta es señalado como VÁLIDO³.
- El tocado dado sobre la careta pintada (aislada) es señalado como NO VÁLIDO. Sin embargo, si se golpea una parte conductora de la careta (sin pintura), el tocado puede ser registrado como VÁLIDO.
- El tocado sobre la pista conductora es señalado como VÁLIDO.
- El tocado sobre la piel del adversario es señalado como VÁLIDO.
- El tocado sobre la propia piel es señalado como VÁLIDO.
- El tocado sobre la propia chaquetilla conductora no es señalado.

¹ En el caso de una espada cuya punta siempre esté conectada a uno de los dos hilos conductores, aunque no sea presionada.

² AJUSTE EN MODO FOIL (FLORETE): golpear 3 veces seguidas la chaqueta del adversario rápidamente (véase el apartado 5.2 del manual de uso).

³ Esta anomalía puede ser aceptada para el entrenamiento, ya que el golpe dado a la cazoleta con la punta es poco frecuente y, a veces, ni siquiera es registrado porque la punta rebota y no presiona el tiempo suficiente para ser detectada.

WF1 WIRELESS FENCING 1

1. SPÉCIFICATIONS DE SIGNALISATION POUR EPEE (ÉPÉE)

- Temps d'ouverture du contact de la pointe: 4ms, selon les valeurs établies par la FIE.
- Temps du coup double: 45ms +/-5ms, selon les valeurs établies par la FIE.
- Réarmement automatiquement: après 2 secondes.
- La touche est signalée par l'appareil en allumant pendant 2 secondes toutes les lampes rouges ou vertes, selon le tireur qui a porté le coup.
- La touche portée sur l'habillement et les chaussures est signalée. Toutefois, il se peut que la touche ne soit pas signalée, si elle est portée sur un vêtement humide par la transpiration du tireur.
- La touche portée sur la piste n'est pas signalée. Toutefois, la touche pourrait être signalée en utilisant certains type d'épées¹, si la pointe de l'arme est, d'abord, appuyée sur la piste et, ensuite, pressée sur cette dernière.
- Les touches portées sur le masque peint (isolé) de l'adversaire sont signalées. Toutefois, si le tireur porte un coup sur une partie conductrice du masque (sans peinture), la touche peut passer inaperçue.
- La touche portée sur son propre masque peint (isolé) est signalée. Toutefois, si le tireur porte un coup sur une partie conductrice de son propre masque (sans peinture), la touche peut passer inaperçue.
- La touche portée sur la peau de l'adversaire n'est pas signalée.
- La touche portée sur sa propre peau peut passer inaperçue. Pour vérifier si le fonctionnement de la pointe est correct, ne pas la presser sur sa propre main mais sur une surface isolante (par exemple, sur la propre chaussure).
- La touche portée sur la coquille n'est pas signalée. Toutefois, une touche portée sur la coquille pourrait être signalée comme valable dans les situations suivantes :
 - Les deux tireurs se trouvent avec les pieds en l'air (saut) en même temps.
 - Les fils de corps ne sont pas portés correctement par les tireurs. Le fil de corps doit partir de l'arme, passer le long du bras en contact avec la peau, puis sur le maillot de corps et arriver à la base du dos.
 - Avec certains types d'épées¹, lorsque la pointe de l'arme est d'abord appuyée sur la coquille et ensuite pressée sur cette dernière.

2. SPÉCIFICATIONS DE SIGNALISATION POUR FOIL (FLEURET)

Avant tout entraînement/recontre de fleuret, il faut faire la procédure d'étalonnage pour chaque tireur².

- Temps d'ouverture du contact de la pointe: 14ms, selon les valeurs établies par la FIE.
- Temps du coup double: 300ms +/-25ms, selon les valeurs établies par la FIE.
- Réarmement automatiquement: après 2 secondes.
- La touche VALABLE est signalée par l'appareil en allumant pendant 2 secondes toutes les lampes rouges ou vertes, selon le tireur qui a porté le coup.
- La touche NON VALABLE est signalée par une file de 4 lampes clignotante.
- La touche portée sur la veste conductrice est enregistrée comme VALABLE. Au cas où elle serait enregistrée comme NON VALABLE:
 - assurez-vous que la partie touchée de la veste n'est pas isolée ou très rouillée;
 - répétez l'étalonnage du tireur qui a porté la touche².
- La touche portée sur des vêtements non conducteurs est signalée comme NON VALABLE. Toutefois, une touche portée sur des vêtements non conducteurs peut être enregistrée comme VALABLE dans les cas suivants:
 - le tireur touche une partie humide par la transpiration;
 - l'état de transpiration du tireur a changé; dans ce cas il faut répéter l'étalonnage².
- La touche portée sur la coquille est enregistrée comme VALABLE³.
- La touche portée sur le masque peint (isolé) est enregistrée comme NON VALABLE. Toutefois, si le tireur porte une touche sur une partie conductrice du masque (sans peinture), la touche peut être enregistrée comme VALABLE.
- La touche portée sur la piste conductrice est enregistrée comme VALABLE.
- La touche portée sur la peau de l'adversaire est enregistrée comme VALABLE.
- La touche portée sur sa propre peau est enregistrée comme VALABLE.
- La touche portée sur sa propre veste conductrice n'est pas signalée.

¹ Avec une épée dont la pointe est toujours branchée à l'un des deux fils conducteurs, même si elle n'est pas pressée.

² ÉTALONNAGE POUR FOIL(FLEURET): porter 3 coups en succession rapide sur la veste de l'adversaire (voir le chapitre 5.2 du mode d'emploi).

³ Cette anomalie peut être admise durant l'entraînement, étant donné que le coup de la pointe sur la coquille n'est pas habituel et que parfois ce n'est même pas signalé parce que la pointe rebondit et ne reste pas le temps suffisant à sa détection.

WF1 WIRELESS FENCING 1

1. ANZEIGESPEZIFIKATIONEN EPEE (DEGEN)

- Kontaktöffnungszeit der Spitze: 4ms, nach Reglement FIE
- Zeit für Doppeltreffer: 45ms +/-5ms, nach Reglement FIE.
- Automatische Rücksetzung: nach 2 Sekunden.
- Gemeldet wird ein Treffer durch Einschalten von 2 Sekunden aller roten oder grünen LED, je nach dem Fechter, der ihn ausgeführt hat.
- Ein Treffer auf der Kleidung oder an den Schuhen wird gemeldet. Es kann jedoch vorkommen, dass ein Treffer nicht gemeldet wird, wenn ein schweißfeuchtes Kleidungsstück getroffen wird.
- Treffer auf der Planche werden nicht angezeigt. Es kann jedoch vorkommen, dass ein Treffer auf der Planche bei bestimmten Degentypen¹ angezeigt wird, wenn die Spitze zuerst auf der Planche aufgestützt und dann niedergedrückt wird.
- Treffer auf der lackierten (isolierten) Fechtmaske des Gegners werden angezeigt. Trifft man jedoch eine leitende Fläche der Maske (ohne Lack), kann der Treffer nicht angezeigt werden.
- Der Treffer auf der eigenen lackierten (isolierten) Maske wird angezeigt. Wird jedoch eine leitende Fläche der Maske (ohne Lack) getroffen, kann der Treffer nicht angezeigt werden.
- Ein Treffer auf der Haut des Gegners wird nicht angezeigt.
- Ein Treffer auf der eigenen Haut kann nicht angezeigt werden. Um daher zu testen, ob die Spitze funktioniert, nicht auf die eigene Hand drücken, sondern auf eine isolierende Fläche (zum Beispiel der eigene Schuh).
- Treffer auf der Glocke werden nicht angezeigt. In folgenden Situationen kann es jedoch vorkommen, dass ein Treffer auf der Glocke als gültig angezeigt wird:
 - beide Fechter befinden sich gleichzeitig in der Sprungphase.
 - die Körperkabel wurden nicht richtig angelegt. Ausgehend von der Waffe, muss das Körperkabel den Arm entlang auf der Haut geführt werden, dann über das Unterleibchen bis zum unteren Rückenansatz.
 - bei einigen Arten von Degentypen¹, wenn die Spitze zuerst auf die Glocke gestützt und dann niedergedrückt wird.

2. ANZEIGESPEZIFIKATIONEN FOIL (FLORETT)

Bevor mit dem Floretttraining/-gefecht begonnen wird, muss jeder FECHTER kalibriert werden².

- Kontaktöffnungszeit der Spitze: 14ms, gemäß Reglement FIE.
- Zeit für Doppeltreffer: 300ms +/-25ms, gemäß Reglement FIE.
- Automatische Rücksetzung: nach 2 Sekunden.
- Ein GÜLTIGER Treffer wird durch Einschalten für 2 Sekunden aller roten oder grünen LED gemeldet, je nach Fechter, der ihn ausgeführt hat.
- Ein UNGÜLTIGER Treffer wird durch Blinken nur einer Reihe von 4 LED angezeigt.
- Ein Treffer auf die E-Weste wird als GÜLTIG angezeigt. Falls er als UNGÜLTIG angezeigt wird:
 - Sicherstellen, dass der getroffene Teil der Weste nicht isoliert oder stark oxidiert ist;
 - Kalibrierung für den Fechter wiederholen, der den Treffer ausgeführt hat².
- Ein Treffer auf nicht leitender Bekleidung wird als UNGÜLTIG angezeigt. Es kann jedoch vorkommen, dass ein Treffer auf einer nicht leitenden Kleidung in folgenden Fällen als GÜLTIG angezeigt wird :
 - es wird ein schweißfeuchter Teil getroffen;
 - es hat sich der Transpirationszustand des Fechters verändert, der den Treffer ausgeführt hat; in diesem Fall die Kalibrierung wiederholen².
- Ein Treffer auf der Glocke wird als GÜLTIG angezeigt³.
- Der Treffer auf der lackierten (isolierten) Maske wird als UNGÜLTIG angezeigt. Wird jedoch eine leitende Fläche der Maske (ohne Lack) getroffen, kann der Treffer als GÜLTIG angezeigt werden.
- Ein Treffer auf der leitenden Planche wird als GÜLTIG angezeigt.
- Ein Treffer auf der Haut des Gegners wird als GÜLTIG angezeigt.
- Ein Treffer auf der eigenen Haut wird als GÜLTIG angezeigt.
- Ein Treffer auf der eigenen E-Weste wird nicht angezeigt.

¹ Degen mit einer Spitze, bei der eine der 2 Litzen immer an der Spitze angeschlossen bleibt, auch ohne sie zu drücken.

² KALIBRIERUNG FOIL (FLORETT): gegnerische Weste rasch drei Mal in Folge treffen. Siehe Kapitel 5.3 Handbuch.

³ Diese Anomalie kann jedoch für das Training akzeptiert werden, da ein Schlag der Spitze gegen die Glocke selten ist und mitunter auch gar nicht angezeigt wird, da die Spitze zurückfedert und nicht für die nötige Zeit der Erfassung eines Treffers gedrückt bleibt.