

- L'EFT-1 a 5 cibles dont le centre émet une lumière rouge, lorsque la cible doit encore être touchée, et une lumière verte, lorsqu'elle est touchée.
- L'équipement est entièrement programmable par le maître d'escrime, lequel peut préparer 9 exercices différents, en déterminant plusieurs paramètres pour chaque exercice.
- Chaque élève peut sélectionner facilement les exercices qui lui sont indiqués, comme adaptés à son niveau et à ses besoins de perfectionnement.
- L'élève voit le résultat de chaque touche et le résultat moyen total à la fin de l'exercice. Ce dernier est utile au maître d'escrime pour évaluer le niveau et, si c'est le cas, pour passer à des exercices plus complexes.
- Les élèves s'appliquent et s'amusent, en se mesurant les uns aux autres comme dans une compétition de niveau. Dans chaque typologie d'exercice ils peuvent également voir le record des 100 derniers exercices exécutés, en créant un objectif à atteindre.
- Une salle d'escrime peut augmenter significativement le nombre d'élèves en installant quelques cibles électroniques, qui tiendront l'élève occupés à un rythme enthousiasmant, en les stimulant à atteindre des objectifs déterminés.
- L'écran affichant les différentes informations est à l'épreuve des touches. Celui-ci affiche: 1) Numéro d'exercice actif, 2) Nombre d'Attaques à exécuter, 3) Temps totalisé pour chaque Attaque, en secondes, dixièmes et centièmes de seconde, 4) Résultat final de l'exercice, 5) Meilleur temps d'Attaque exécutée au cours de l'exercice, 6) Record des 100 derniers exercices exécutés pour chaque type d'exercice.
- Panneau frontal robuste composé de plusieurs plaques en polycarbonate et PVC. La pointe de l'arme ne glisse pas.
- Système d'amortissement des touches qui prévient la détérioration des pointes des armes.
- Caisson avec cadre en acier inoxydable. Les parties peintes sont exclues car elles pourraient être abîmées par les touches.
- Pas de claviers, car ils pourraient être abîmés par les coups des armes. Les fonctions de commande et programmation s'exécutent directement sur les cibles.
- Les supports muraux fournis permettent de placer rapidement l'EFT-1 à l'une des 6 hauteurs prévues, à 8 cm les unes des autres, pour l'adapter à la taille de chaque élève.
- La surface valable de la cible varie en fonction de la vitesse d'impact, et la surface périphérique de la cible, quant à elle, requiert une force d'impact supérieure à celle de la surface centrale. Ceci permet d'exiger une meilleure précision pour les actions lentes, comme celles exécutées à l'arrêt, alors que la tolérance est plus grande pour les actions rapides, comme celles exécutées en mouvement.
- Avertissement sonore de cible touchée (désactivable).
- Alimentation: 12Vcc-ca 300mA. Equipé d'alimentation 100-240V/12Vdc, dont le type de fiche est choisi lors de la commande. Le EFT-1 peut être également alimenté par une batterie rechargeable externe (voir Accessoires en Option, art.828).
- Dimensions et poids: 63x46x5cm , 7,4Kg

CARACTERISTIQUES DES EXERCICES

La cible électronique pour l'escrime EFT-1 permet de programmer 9 exercices différents. Chaque exercice prévoit la programmation des paramètres suivants :

- Type d'Attaque. On entend par Attaque une action exécutée contre la cible électronique EFT-1 et, selon le type d'Attaque, une ou plusieurs cibles devront être touchées. 7 types d'Attaques sont possibles et sont décrits ci-après, en spécifiant dans chaque cas combien de cibles s'allument et la manière dont elles doivent être touchées :
Type 1. Une cible, une touche.
Type 2. Une cible, deux touches en succession rapide sur la même cible.
Type 3. Une cible, trois touches en succession rapide sur la même cible.
Type 4. Deux cibles en même temps, à toucher au choix.
Type 5. Deux cibles en séquence, à toucher en séquence.
Type 6. Trois cibles en même temps, à toucher au choix.
Type 7. Trois cibles en séquence, à toucher en séquence.
- Nombre d'Attaques, programmable de 3 à 99.
- Temps de validité de l'Attaque. Il détermine le temps donné à l'élève pour exécuter l'Attaque.
- Temps d'arrêt après une Attaque. Temps donné à l'élève pour se remettre en garde et se préparer à l'Attaque suivante.
- Temps aléatoire maximum. Le choix du moment d'allumage de la cible se fait au hasard. L'élève ignore le moment où elle s'allume et développe donc des réflexes rapides.