

Alerte ! Appel à tous les licenciés, appel à tous les sympathisants de l'escrime !

Notre sport, votre passion est en danger.

Les membres du Comité International Olympique ont été bernés par des représentants de sports folkloriques. Ils les ont convaincus que plus personne sur ma planète ne voulait faire de fleuret, de sabre ou d'épée. Que les masques étaient de l'histoire ancienne. Que les fils de corps n'avaient plus d'utilité. Que les gants devaient rester à vie dans les placards. Qu'il faisait trop chaud pour garder une sous-cuirasse. Que les pantalons et vestes blanches étaient trop salissants....

Une décision va très vite être prise par les décisionnaires du sport mondial : supprimer l'escrime pour la remplacer par le lancer de précision de ronds de serviette, par la course en longueur sur l'eau, par les combats de regards méchants, par la course de bâtons dans les rivières sauvages.

Il nous reste une chance.... Et elle est entre vos mains !

Nous avons reçu un document qui comporte cinq épreuves qui doivent prouver que les escrimeurs veulent sauver leur sport ! Prouvez-le !

Réussissez ces épreuves. Chacune vous donnera un nombre. Ces cinq nombres vous donnerons cinq mots qui mis côte à côte vous permettront de vous connecter à un site internet qui par le décompte de connexions montrera au CIO que l'escrime doit continuer !

# ÉPREUVE N°1

Au cours des championnats de France M17 de Fleuret, la poule n°5 regroupait six tireurs. Reconstituez les résultats de la poule. Le nombre de lettres du prénom et du nom du tireur qui a fini troisième de cette poule correspond au nombre mystère de l'épreuve n°1.

Nom		1	2	3	4	5	6
Jules Prime	1		4			V	
	2					V	
Titouan Esquive	3		3		2	V	
	4					V	
Lucas Parade	5	1	0	2	2		V
	6		4			4	

	Nom	victoire	Touches données	Touches reçues	Indice	Place
1			22			
2	Timéo Riposte		25		11	
3				18		
4			19			
5	Lucas Parade	1	10	24	-14	
6	Léo Gauchetouchée					

Quelques informations :

1) Aucun match ne s'est terminé à la mort subite et aucun ne s'est terminé au temps.

2) Pour trouver comment s'appelle le tireur n°4, il te faudra lui donner le prénom du saxophoniste de Jazz dont le nom de famille est aussi celui du premier homme qui a marché sur la lune. Lorsque tu auras son prénom, tu pourras lui associer son nom qui est le premier des trois commandements d'un arbitre qui va lancer un assaut !

3) Le nombre de victoires de Timéo est égal au nombre de sens d'un être humain.

4) Léo a mis \_ \_ \_ - \_ \_ \_ \_ touches en tout.

On sait qu'il n'a perdu que d'une touche contre Jules et qu'il a mis trois touches à Titouan.

Combien de touches pour Léo ?

Des trois possibilités que te donne le jeu du pendu (\_ \_ \_ - \_ \_ \_ \_) il faudra choisir celle qui ne répète aucune lettre et qui s'écrit avec 3 voyelles !

# EPREUVE N ° 2

Voici une grille de mots mêlés.

Quelques lettres ne seront pas utilisées lorsque tu auras retrouvé les 19 mots de l'escrime qui sont cachés dans cette grille.

Retrouve ces lettres !

F	L	E	U	R	E	T	E	X	A
E	A	C	S	I	X	T	E	A	D
N	M	E	A	S	S	A	U	T	V
T	E	L	E	O	S	T	E	T	E
E	P	B	P	F	A	I	M	A	R
S	A	I	E	I	L	R	R	Q	S
A	R	C	E	L	U	E	A	U	A
B	A	L	E	S	T	R	A	E	I
R	D	B	O	U	T	O	N	I	R
E	E	I	E	S	Q	U	I	V	E

ADVERSAIRE

.....

ASSAUT

ATTAQUE

.....

BOUTON

CIBLE

.....

ESQUIVE

FENTE

.....

FLEURET

LAME

PARADE

.....

SABRE

SIXTE

TIRER

.....

Comme tu as pu le voir, il te manque certains mots (six exactement !).  
Voici des indices pour les retrouver.

1) L'adversaire, l'arbitre et le public..... voici à qui il est destiné !

2) 6-9-12 dans l'alphabet latin.

3) Action combinant un bond vers l'avant et une fente.

4) Si chaque lettre vaut sa place dans l'alphabet (A=1 ; B = 2 etc. Z = 26) alors si on ajoute les valeurs des quatre lettres d'un des mots manquants on obtient 31. Si on les multiplie on obtient 2000. En plus on sait qu'il y a la lettre P dans ce mot !

5) un petit rébus ?



t'



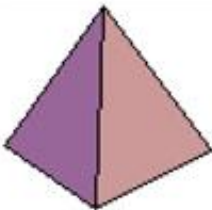
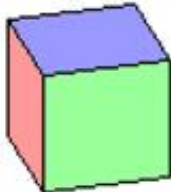



6) If you played in England, the word would be weapon.

C'est bon tu dois avoir tes quatre lettres maintenant.

Si Jules César pouvait les lire dans le bon ordre il te donnerait le nombre mystère de l'épreuve n°2 !

Quel est cet ordre ? Celui dans lequel on les trouve dans la grille de haut en bas.

## ÉPREUVE N ° 3

Nom	Faces	Figures	Éléments
<b>Tétraèdre</b>	triangles équilatéraux		
<b>Cube</b>	carrés		
<b>Octaèdre</b>	triangles équilatéraux		
<b>Dodécaèdre</b>	pentagones réguliers		<i>L'Univers</i>
<b>Icosaèdre</b>	triangles équilatéraux		

Les solides de Platon sont au nombre de cinq : le tétraèdre, l'hexaèdre (le cube), l'octaèdre, le dodécaèdre et l'icosaèdre.

Il s'agit de solides dont toutes les faces sont régulières et identiques.

- le cube ne possède que des faces carrées
- les faces du dodécaèdre sont des pentagones réguliers
- les faces du tétraèdre, de l'octaèdre et de l'icosaèdre sont des triangles équilatéraux.

Le Dodécaèdre est généralement associé à l'Univers. Chacun des quatre autres est généralement associé à l'un des éléments : Air, Terre, Feu et Eau.

Le nombre mystère est égal à :

**TERRE – FEU + EAU – AIR**

La valeur du Feu est égale au produit du nombre de ses faces par celui de ses sommets.

La valeur de l'Eau est égale à la moitié du nombre de ses faces.

La valeur de la Terre est égale à la somme du nombre de ses faces, de ses sommets et de ses arêtes.

La valeur de l'Air est égale au quotient du nombre de ses arêtes par le nombre de ses sommets.

Pour associer chaque solide à son élément :

Le Feu n'est ni l'élément de l'octaèdre, ni l'élément de l'icosaèdre.

La Terre est soit l'élément du cube, soit celui du tétraèdre.

Les solides dont les faces sont des triangles ont un élément qui s'écrit avec trois lettres.

L'initiale de l'icosaèdre ne permet pas d'écrire son élément.

	Feu	Air	Eau	Terre
Tétraèdre				
Cube				
Octaèdre				
Icosaèdre				

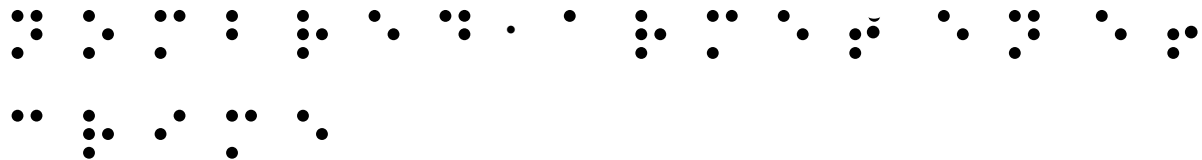
# EPREUVE N° 4

Des escrimeurs de l'équipe de France ont laissé des codes qui te permettront de retrouver le nombre mystère de l'épreuve n° 4. Il est égal à la somme des chiffres qui composent les nombres cachés par nos champions.

### A) Le code de Yannick BOREL, après sa visite à l'OTAN !

CHARLIE	ECHO	SIERRA	TANGO
UNIFORM	NOVEMBER		
OSCAR	ECHO	UNIFORM	FOXTROT

B) Le code d'Astrid GUYART, pour ceux qui n'y verraient rien :



C) Le code de Manon Brunet, qu'elle a frappé avec son sabre :



A B C D E F G  
 H I J K L M N  
 O P Q R S T U  
 V W X Y Z ? !  
 , # . : / ( )  
 0 1 2 3 4 5 6  
 7 8 9 + - = \*

MORSE CODE	
A	.-.
B	-...-
C	-.-.-.
D	-...-
E	..
F	..-.-.
G	-.-.-.
H	....-
I	..--
J	.-.-.-
K	-.-.-
L	.-.-.-
M	--
N	-. -
O	---
P	.-.-.-
Q	-.-.-.-
R	.-.-.
S	...-
T	.-
U	..--
V	...--
W	.-.-.-
X	-.-.-.-
Y	-.--.-
Z	---.-
1.	.-.-.-.-
2.	..-.-.-
3.	...-.-
4.	....-.
5.	.....
6.	-----
7.	-----
8.	-----
9.	-----
0.	-----

### NATO Phonetic Alphabet

A	Alpha	N	November
B	Bravo	O	Oscar
C	Charlie	P	Papa
D	Delta	Q	Quebec
E	Echo	R	Romeo
F	Foxtrot	S	Sierra
G	Golf	T	Tango
H	Hotel	U	Uniform
I	India	V	Victor
J	Juliett	W	Whiskey
K	Kilo	X	X-ray
L	Lima	Y	Yankee
M	Mike	Z	Zulu

# EPREUVE N ° 5

Pour le dernier nombre mystère, il va d'abord falloir montrer que tu connais les règles de ton sport !

Trouve la réponse à chaque question et note le nombre associé à la réponse dans ce tableau :

Questions	Nombres associés	Questions	Nombres associés
A		F	
B		G	
C		H	
D		I	
E		J	

A) Le corps à corps volontaire pour éviter une touche:

1. est autorisé aux trois armes
2. est autorisé s'il est exécuté sans brutalité, ni violence
3. est interdit aux trois armes

B) Une attaque est simple lorsqu'elle est exécutée :

1. directement de pied ferme
2. en deux mouvements au maximum
3. en un seul mouvement

C) La durée maximum d'un combat effectif, lors d'une rencontre par équipe, est, au maximum, de :

1. 2 minutes par relais
2. 3 minutes par relais
3. 4 minutes par relais

D) A la fin du temps, le score est de 4/3. Que fait l'arbitre ?

1. il fait tirer la minute supplémentaire jusqu'à ce qu'un tireur arrive au score de 5 touches
2. il déclare l'assaut terminé et note V5 - D4 sur la feuille de poule
3. il déclare l'assaut terminé et note V4 - D3 sur la feuille de poule

E) La mise en garde, au commencement de la minute supplémentaire, se fait :

1. à l'endroit où le combat s'est arrêté après le temps réglementaire.
2. dans la partie de terrain du tireur vainqueur du tirage au sort
3. au milieu de la largeur de piste, sur les lignes de mise en garde.

F) Le combat est engagé quand :

1. l'arbitre donne le commandement de « Allez »
2. dès qu'il y a un contact de fer
3. dès le premier déplacement

G) Définition de la parade :

1. action offensive pour empêcher l'attaque de toucher
2. action défensive exécutée en marchant ou se fendant
3. action défensive faite avec l'arme pour empêcher une action offensive de toucher

H) Lorsqu'un tireur dépasse son adversaire, mais reste sur la piste :

1. le tireur qui a subi le dépassement se met où il veut et son adversaire se replace à la distance
2. l'arbitre arrête le combat et remet les adversaires en garde à leurs lignes de mise en garde
3. l'arbitre arrête le combat et remet les adversaires à la place qu'ils occupaient avant le dépassement

I) Pendant les minutes de repos :

1. l'arbitre autorisera une ou plusieurs personnes à intervenir auprès du tireur
2. l'arbitre n'autorisera pas l'intervention d'une ou plusieurs personnes auprès du tireur
3. l'arbitre autorisera la personne désignée avant le match à intervenir auprès de son tireur

J) Dans une épreuve de pupilles, un tireur se présente sur la piste et ses chaussettes ne sont pas remontées :

1. l'arbitre lui demande de remonter ses chaussettes
2. l'arbitre lui donne un carton rouge
3. l'arbitre commence le match

Maintenant pour trouver le nombre mystère :

- Ajoute A et F
- Ajoute B, C, D, E, G, H, I
- Laisse J seul
- Note à la suite les trois nombres obtenus
- La lecture te donnera le nombre mystère (<100)

# EPREUVE FINALE

Il va maintenant falloir trouver l'adresse du site qui sauvera l'escrime !

Chacun des nombres mystères est associé à un mot.

Le nombre mystère donne la place du mot dans le texte du départ !!!!!

(par exemple 16 correspond au mot sport)

Pour l'adresse il faut écrire les cinq mots dans l'ordre des épreuves, sans majuscule sans espace. L'adresse est du type :

[www.mot1mot2mot3mot4mot5.simplesite.com](http://www.mot1mot2mot3mot4mot5.simplesite.com)

J'espère que tu as tout trouvé ! L'escrime a besoin de toi !!!!!!