

LES ENFANTS DE LA DORDOGNE  
Société de Gymnastique, de Tir et de Marche.

---

# CONCOURS D'ESCRIME

ENTRE LES MAITRES D'ARMES  
ET LES  
PREVOTS DU 12<sup>e</sup> CORPS D'ARMÉE

---

## PROGRAMME

---

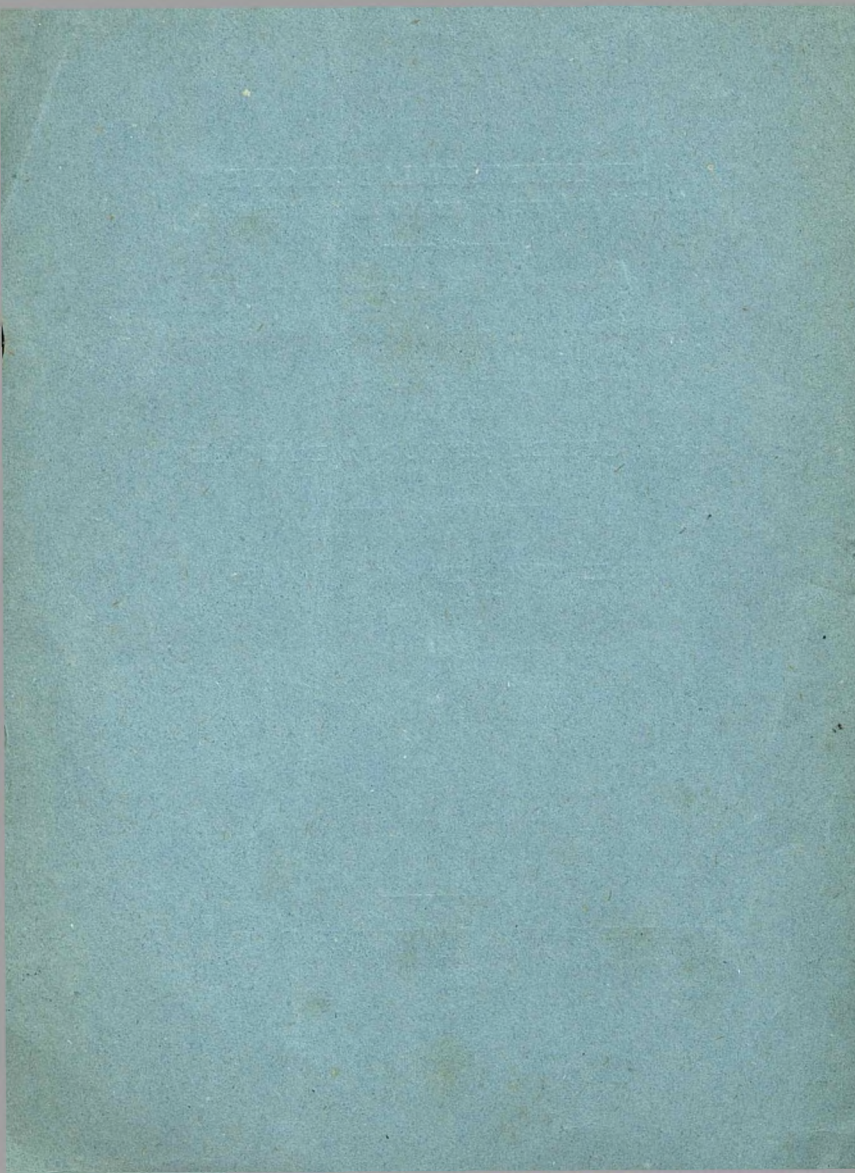
*14 Avril 1884*



PÉRIGUEUX  
IMPRIMERIE DUPONT, COURS MICHEL-MONTAIGNE, 2.

1884

Z  
3



enfants de la Dordogne

LES ENFANTS DE LA DORDOGNE  
SOCIÉTÉ DE GYMNASTIQUE, DE TIR ET DE MARCHÉ

# CONCOURS D'ESCRIME

ENTRE LES MAÎTRES D'ARMES

ET LES

PREVOTS DU 12<sup>e</sup> CORPS D'ARMÉE

## PROGRAMME

### ARTICLE PREMIER.

Il y aura deux catégories de tireurs :

1<sup>o</sup> Les maîtres d'armes ;

2<sup>o</sup> Les prévôts.

PZ 2763

### ARTICLE 2.

La tenue de salle est de rigueur.

### ARTICLE 3.

Les fleurets employés seront des numéros 4 et 5  
au choix des adversaires.

### ARTICLE 4.

Le silence le plus absolu est requis des tireurs.  
Seul, le mot *touché* devra se faire entendre. Le

BIBLIOTHEQUE  
DE LA VILLE  
DE PERIGUEUX



## — 2 —

tireur qui ne le prononcerait pas au coup de bouton reçu sera rigoureusement exclu du Concours.

## ARTICLE 5.

Le premier assaut durera sept minutes, mur compris. Le mur et l'assaut se succéderont sans interruption; le premier commencera au commandement d'*allez*, le second se terminera au commandement de *cessez*.

## ARTICLE 6.

Les assauts ultérieurs pour classement entre vainqueurs ne dureront que cinq minutes.

## ARTICLE 7.

Les maîtres d'armes et prévôts qui prennent part au Concours tireront au sort des numéros. L'accouplement des jeux se fera entre numéros pairs et numéros impairs.

## ARTICLE 8.

Seront déclarés nuls les coups de bouton qui toucheront le masque, le cou, le bras en dehors de l'épaule ou le corps au-dessous de la ceinture.

## ARTICLE 9.

Au commandement de *halte* prononcé par un membre du jury, les tireurs seront tenus de

s'arrêter, de reprendre la garde et de joindre le fer immédiatement.

---

## PRIX

---

### 1<sup>re</sup> CATÉGORIE

*Prix d'honneur.* — Une paire d'épées de combat.

*1<sup>er</sup> prix.* — Une médaille de vermeil (grand module).

*2<sup>e</sup> prix.* — Une médaille de vermeil.

*3<sup>e</sup> prix.* — Une médaille d'argent (grand module).

*4<sup>e</sup> prix.* — Une médaille d'argent.

### 2<sup>e</sup> CATÉGORIE

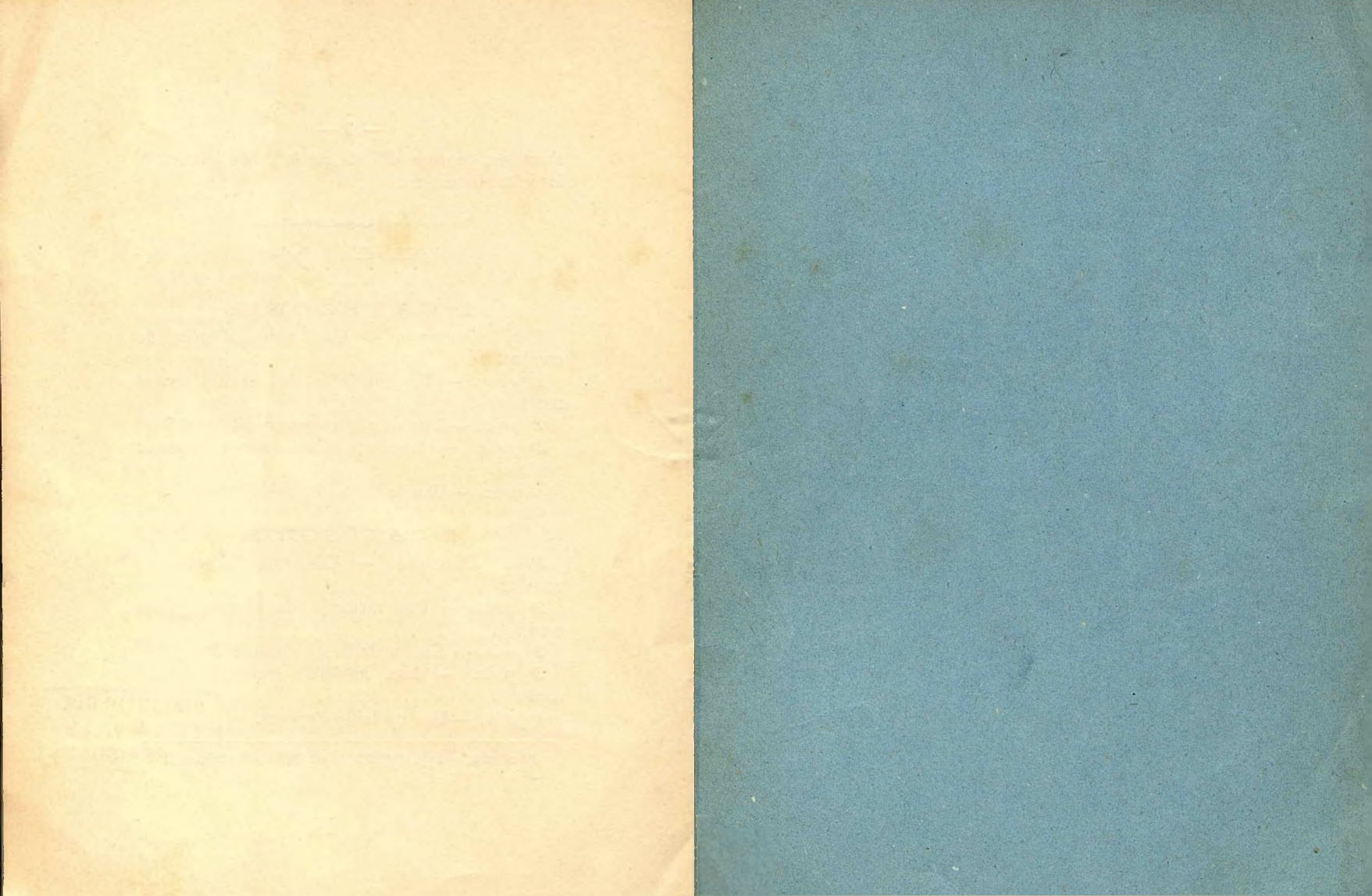
*Prix d'honneur.* — Une paire d'épées de combat.

*1<sup>er</sup> prix.* — Une médaille de vermeil (grand module).

*2<sup>e</sup> prix.* — Une médaille de vermeil.

*3<sup>e</sup> prix.* — Une médaille d'argent (grand module).

*4<sup>e</sup> prix.* — Une médaille d'argent.





P  
27