



Nous avons pour but de faire découvrir l'escrime au plus grand nombre dans un esprit de grande **convivialité**.

Nous vous proposons de pratiquer **l'escrime à tous les niveaux : des enfants aux adultes, du loisir jusqu'au haut niveau** avec pour tous, le même sérieux, la même rigueur, et la même qualité d'enseignement. Celui-ci est dispensé par 2 maîtres d'armes et un moniteur de haut niveau. Le club compte environ 200 licenciés dont deux tiers d'enfants.

Vous pourrez nous trouver dans la nouvelle **Salle d'Armes Georges Tainturier**, inaugurée le 26 juin 2021. Située au sein du site historique de l'ancienne Ecole d'Etat-Major, cette salle d'armes, agréée **Centre de Préparation au Jeux**, comporte **19 pistes électriques**, dont **12 métalliques**, une installation **escrime-fauteuil**, et d'autres surprises !

Nous accueillons les enfants **à partir de 4 ans** pour du **Baby escrime**, et **à partir de 6 ans révolus dans l'année pour les autres cours**. **Pas de limite d'âge pour les « adultes » !**

Les enfants sont formés au fleuret, mais **notre cercle permet la pratique des 3 Armes : Épée, Fleuret et Sabre**

Lieu : **Gymnase du Manège** – Salle d'Armes Georges Tainturier - 1 rue Dame Segaude - 60200 COMPIEGNE
 Courriel : escrime.compiegne@wanadoo.fr / Site : www.escrime-compiegne.com
 Facebook : <https://www.facebook.com/#!/CercleEscrimeGeorgesTainturierCompiegne>

Horaires d'ouverture

2 cours, chacun assuré par un maître d'armes, ont lieu en simultanée. Les catégories d'âge sont indicatives. En fonction de la maturité et du niveau des tireurs, les maîtres d'armes peuvent les affecter au cours le plus adapté. L'inscription donne accès à l'ensemble des cours. Plusieurs cours possibles par semaine. L'activité handi-escrime sera organisée en fonction des tireurs présents

	18-19	19-20	20-21	21-22
Lundi	Débutants 9-12 ans	12 ans et + Compétiteurs Fleuret	Cours "adultes" compétition	Assauts libres
	Débutants 6-8 ans	14 ans et + Collectif Adultes Débutants	Leçons individuelles et assauts	Assauts libres
Mardi (dates et horaires à confirmer)	Creneaux pour entraînements et leçons spécifiques			
Mercredi	Débutants 9-12 ans	12 ans et + Compétiteurs Fleuret	Assauts libres	Assauts libres
	Débutants 6-8 ans	14 ans et + Collectif Adultes Débutants	Leçons individuelles et assauts	Assauts libres
Vendredi (dates et horaires à confirmer)	Creneaux pour entrainements et leçons spécifiques			
	09-10	10-11	11-12	12-13
Samedi	Baby Escrime (à partir de 4 ans)	Debutants 6-12 ans	Expérimentés Jeunes	Assauts libres
	Leçons individuelles et Assauts libres			

Ces horaires sont susceptibles d'évoluer en début de saison en fonction du nombre de licenciés par catégories

Les tireurs seront répartis dans les cours en fonction de leur âge, maturité et niveau

A chaque séance, des pistes sont disponibles pour les tireurs en parallèle des cours assurés par les maîtres d'armes

L'escrime en bref.

Les lames du fleuret, de l'épée et du sabre sont en acier. Chaque arme a des caractéristiques différentes.

Le fleuret

Poids : 500 g maximum
Longueur totale : 110 cm maxi
Lame : 90 cm maxi. Son extrémité est une section carrée.



Au fleuret, on doit toucher l'adversaire au tronc (buste, épaules, cou) pour que la touche soit valable et que l'on marque un point. Le fleuret est une arme dite "d'estoc", c'est à dire que l'escrimeur doit toucher son adversaire avec la pointe de son arme (pas avec le tranchant ou le dos de la lame).

Les assauts au fleuret sont soumis à des règles de priorité. Pour simplifier, disons que pour qu'une touche valable rapporte un point, il faut que le tireur l'ayant porté ait la priorité. Un tireur a la priorité s'il a lancé son attaque ou a effectué une parade avant de lancer sa riposte. C'est alors grâce à cette règle que l'on peut déterminer le tireur marquant un point en cas de touche simultanée. Il est évident que si aucun des tireurs n'a la priorité, aucun point n'est accordé. Afin de distinguer les touches valables des touches non valables, l'équipement du fleurettiste comporte une cuirasse conductrice qui couvre la zone valable.

L'épée

Poids : 770 g maxi
Taille : 110 cm maxi
Lame : 90 cm maxi. Son extrémité est triangulaire.



L'épée, comme le fleuret, est une arme d'estoc, où les touches doivent être portées avec la pointe de la lame. Mais à l'épée, on peut toucher son adversaire sur tout le corps, chaussures et masque compris. Contrairement au fleuret, les assauts ne sont pas soumis à des règles de priorité: c'est le premier qui touche qui marque le point. Dans le cas des touches simultanées, les deux tireurs reçoivent un point.

Le sabre

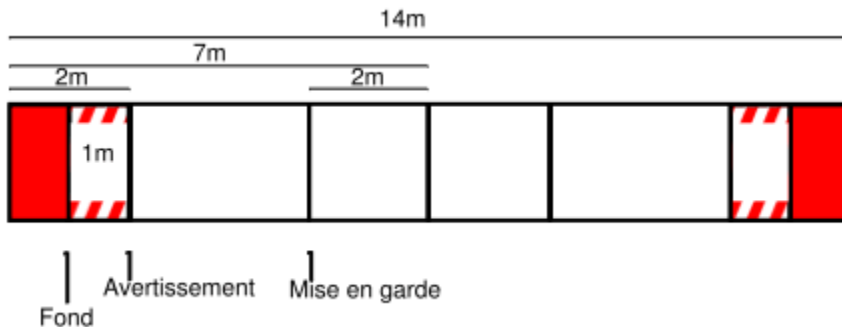
Poids : 500 g maxi
Taille : 105 cm maxi
Lame : 88 cm maxi. Son extrémité est triangulaire.



Au sabre, on peut toucher son adversaire avec toutes les parties de sa lame : la pointe mais aussi le tranchant ("la taille") et le dos ("la contre-taille"). Il faut toucher le haut du corps, au dessus de la ceinture, masque et bras compris. Au sabre, on observe à peu près les mêmes règles de priorité qu'au fleuret.

Les assauts

En compétition, une piste d'escrime mesure 14 mètres de long sur 1,5 à 2 mètres de large. Elle est marquée par des lignes perpendiculaires en divers endroits (centre de la piste, ligne de mise en garde, et limite arrière, outre les 2 derniers mètres doivent être clairement identifiés). Si un tireur sort par l'un des bords latéraux de la piste, l'action est interrompue et les tireurs se remettent en garde en ayant néanmoins fait avancer d'un mètre l'adversaire du tireur qui est sorti; ce dernier devant donc reculer et se remettre à distance. Si un tireur sort des deux pieds par le bout arrière de la piste, il est considéré comme touché.



Les trois armes se pratiquent suivant des conventions qui leurs sont propres. Les grandes différences sont : la surface valable, la manière de toucher l'adversaire, et la forme et le poids de l'arme. Aux trois armes il est strictement interdit de porter des coups avec la coquille ou d'utiliser le bras non armé à quelque fin que ce soit. Les assauts se disputent en trois périodes de trois minutes. Le tireur qui marque le premier 15 touches ou qui marque le plus de points à l'issue des trois manches est déclaré vainqueur.

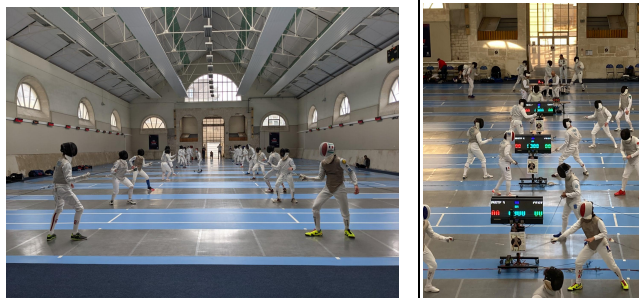
Les épreuves sont jugées à l'aide d'un appareil électrique enregistreur de touches qui permet d'afficher tous les points, grâce à un fil relié au bout de l'arme. Les escrimeurs sont eux-mêmes reliés au système par le fil tendu grâce aux enrouleurs.



Le tireur à gauche de l'appareil déclenche la lampe rouge s'il touche "valable", la lampe blanche en cas de touche non valable.

Le tireur à droite de l'appareil déclenche la lampe verte s'il touche "valable".

Pour juger la matérialité de la touche, seule l'indication de l'appareil de contrôle fait foi. En aucun cas l'arbitre ne peut déclarer un tireur touché sans que l'appareil ait régulièrement enregistré la touche, sauf dans les cas de sanctions (cf. Règlement technique FIE).



Conditions générales.

Éléments nécessaires à l'inscription :

- un **Certificat médical** , **Attestation de sante pour les mineurs ou Questionnaire de santé** selon les dispositions adoptées le 17 juillet 2021. Informations détaillées et documents disponibles sur notre site.
- la **fiche d'inscription** comprenant les informations administratives ,les conditions de location et le droit à l'image
- les documents donnant droit aux **réductions** sur les cotisations/licences : **Pass Sport Oise, courrier Ministère des Sports** (Pass Sport)
- selon la réglementation administrative et sanitaire en vigueur, tous les éléments requis (Protocole de Pratique de l'Activité Escrime, Pass sanitaire,).

Coûts et modalités :

Après une **période d'essai de trois séances consécutives** dans un délai ne pouvant dépasser un mois, la cotisation annuelle pour le Cercle d'Escrime Georges Tainturier est due dans son **intégralité** pour la saison en cours.

Les inscriptions peuvent être effectuées **tout au long de l'année** et bénéficient de tarifs adaptés selon la date de l'inscription (« 2 trimestres », « 1 trimestre »)

Le paiement de la cotisation annuelle est exigé lors de l'inscription. Toutefois, il est possible de payer en trois fois. Privilégier un règlement par Helloasso. Règlement par carte bancaire et chèque possible pour paiement de l'intégralité de la saison.

Saison Complète							
	Baby Escrime	M7 / M9	M11 / M15 M17 / M20	Adultes	Enfant à partir 2ème licence	Adulte à partir 2ème licence	Etudiant
Nés en		2018 à 2021	2007 à 2017	<=2006	>=2007	<=2006	1 semestre (+1 semestre)
Inscription (Cotisation + Licence)	146 €	195 €	219 €	234 €	177 €	192 €	138€ (198 €)
Location / Prêt Tenue	16 €	51 €	51 €	51 €	51 €	51 €	Prêt
Total avec location	162 €	246 €	270 €	285 €	228 €	243 €	138€ (198€)

Rappel des conditions de location

Un chèque de **caution de 200 €** pour le matériel loué est demandé. Il est détruit suite à la restitution du matériel **lavé et en état** (selon usure normale liée à la pratique de l'escrime) en fin de saison.

Chaque tireur devra s'équiper d'un gant (un tarif groupé sera négocié par le cercle - compter environ 15 euros)

En garde ... Prêt ... Allez !