



Cercle d'Esgrime Beaunois

Forum des Sports - 20 rue Édouard Joly - 21200 BEAUNE

L'esgrime entre à l'école !

Ouvert à tous, le Cercle d'Esgrime Beaunois est l'unique association sportive de Beaune consacrée à l'esgrime en loisir ou en compétition.

Ce sont 60 tireurs, âgés de 6 à 66 ans, qui s'entraînent chaque semaine au fleuret, à l'épée et au sabre dans la salle pluridisciplinaire du Forum des Sports à Beaune.

Pour les saisons à venir, le Cercle d'Esgrime Beaunois s'est donné comme objectif d'intervenir dans les écoles primaires pour promouvoir les valeurs de l'esgrime : le respect et la courtoisie.

Mener des actions éducatives dans les écoles primaires :

Le Cercle d'Esgrime Beaunois propose à chaque école primaire de la communauté de communes de Beaune l'intervention de son Maître d'Armes pour l'initiation des enfants à l'esgrime deux heures par semaine, pendant un demi-trimestre.

L'esgrime est un vecteur important des valeurs clés du savoir être. La courtoisie, le respect de l'adversaire et de l'arbitre ainsi que la maîtrise de soi sont les principes fondamentaux qui sont d'abord enseignés aux enfants : chaque assaut commence et finit par le salut de l'adversaire et de l'arbitre.

L'esgrime est un sport d'opposition qui développe chez les enfants des compétences et des comportements en parfaite adéquation avec les valeurs promues par l'éducation nationale.

Cette discipline renforce la mobilité et la latéralité, permet un meilleur contrôle de l'équilibre et développe la précision et l'organisation dans l'espace.

Ce sport présente également de nombreux atouts sur un plan émotionnel : grâce au masque le timide peut se libérer pour maîtriser son geste, l'expansif apprend à se contrôler et améliorer sa précision.

**La Caisse Locale du Crédit Agricole de Beaune soutient le Cercle d'Escrime
Beunois :**

Pour mener à bien cette action, le Cercle d'Escrime Beunois a reçu l'aide de la Caisse Locale du Crédit Agricole de Beaune.

Acteur de proximité, le Crédit Agricole est à l'écoute du terrain grâce à ses Administrateurs qui savent identifier des projets favorisant la vie quotidienne de la population. Le Crédit Agricole intervient alors aux côtés des partenaires locaux pour favoriser la réalisation de ces initiatives.

L'esprit du projet éducatif du Cercle d'Escrime Beunois est dans la droite ligne des valeurs mutualistes du Crédit Agricole, il méritait donc d'être accompagné.

C'est dans le cadre de ce soutien aux Initiatives Locales que Monsieur Roland DENIS, Président de la Caisse Locale du Crédit Agricole de Beaune, et Monsieur Jean Luc GAUME, Directeur de l'Agence Crédit Agricole de Beaune Centre, remettront officiellement un chèque de 1 800 €uros au Cercle d'Escrime Beunois.

Cette remise officielle aura lieu :

**Vendredi 23 novembre à 18h00
Salle Pluridisciplinaire du Forum des Sports**

Ces 1 800 €uros seront employés à l'achat de « kits premières touches » dont profiteront les enfants des écoles primaires ou le Maître d'Armes interviendra.

**Le Cercle d'Escrime Beunois remercie vivement la Caisse Locale du Crédit Agricole
de Beaune pour sa contribution à la promotion de l'escrime et de ses valeurs**

Contact Crédit Agricole :

Jean Luc GAUME
Directeur d'Agence
Crédit Agricole Champagne Bourgogne
Agence de Beaune Centre

Tél. : 03.80.24.13.47

jean-luc.gaume@ca-cb.fr

Contact Cercle d'Escrime Beunois :

Christophe AUBRY
Secrétaire du Cercle d'Escrime Beunois
8 rue Marcellin Berthelot
21700 NUITS-SAINT-GEORGES

Tél. : 06 15 62 46 80

Christophe.Aubry.BCE@aliceadsl.fr

L'escrime

L'escrime est un sport de tradition. C'est un sport de combat européen. Il s'agit de l'art de toucher un adversaire avec la pointe ou le tranchant (estoc et taille) d'une arme blanche sur les parties valables sans être touché.

Alliant des qualités physiques, mentales, techniques et tactiques, ce sport favorise la concentration, la maîtrise de soi, la coordination et l'esprit d'initiative et de décision.

Conversation par les armes, l'escrime est une discipline basée sur des valeurs partagées de respect des règles, de l'adversaire, de l'arbitre, d'abnégation et de courage.

Un seul but : toucher sans être touché. « Donner et ne point recevoir », c'est ainsi que Molière définit l'escrime dans le Bourgeois gentilhomme, acte II, scène 2.

Tout en restant sur la piste, les escrimeurs doivent toucher la partie autorisée de leur adversaire, la surface valable, à l'aide de leur arme. Entre le « Allez ! » et le « Halte ! » de l'arbitre, ils réalisent des actions codifiées telles que l'attaque et la riposte pour toucher l'adversaire ou la parade pour se défendre. Ces enchaînements d'actions constituent la « phrase d'armes ».

Présente dès 1896, l'histoire de l'escrime se confond avec celle des Jeux olympiques. L'escrime fait partie des sports ayant toujours figuré au programme olympique. Noblesse, honneur, respect et tradition, telles sont les valeurs de l'escrime que le baron Pierre de Coubertin et le comité de l'époque ont voulu intégrer dans l'idéal olympique

L'escrime est l'un des très rares sports où le français est la langue officielle. Chaque pays utilise sa langue pour les compétitions nationales, mais dès que la compétition devient internationale, le français est obligatoire pour l'arbitrage. « En Garde ! Prêts ? Allez ! ... Halte ! », l'arbitre dispose en plus d'un code de signes pour expliquer chaque phrase d'armes.

Avec plus de 100 médailles Olympiques, l'escrime est le sport français le plus titré. De grands champions ont marqué notre histoire. Mais tous ces grands champions ont commencé très jeunes, dans des salles d'armes, où avant tout, ils ont appris que les premières règles de l'escrime sont la politesse, la courtoisie et le respect.

Un équipement est indispensable à la pratique de l'escrime.

Il assure le maximum de protection compatible avec la liberté de mouvement indispensable à la pratique de l'escrime :

- un masque,
- un gant,
- une veste résistante,
- une arme,
- un pantalon qui s'arrête aux genoux,
- des chaussettes hautes,
- des chaussures légères et stables.

La pratique de ces trois armes est mixte. Les épreuves sont individuelles ou par équipes et on utilise trois types d'armes : l'épée, le sabre et le fleuret. Elles sont donc au nombre de douze.

Le fleuret :



Le fleuret est une arme d'estoc de convention avec la caractéristique d'une lame à base carrée, utilisée dans la pratique de l'escrime.

À ses origines, fin du XVIIIe siècle, le fleuret était une arme d'entraînement et d'étude de l'escrime.

Le fleuret est certainement l'arme où la maîtrise technique est la plus importante. Elle est en effet régie par des conventions très strictes. On parle alors de priorité, de temps d'escrime : par exemple, une attaque doit toujours être contrée par une parade, laquelle est suivie par une riposte à laquelle le tireur adverse répond par une contre-riposte, et ainsi de suite.

Dans la plupart des clubs, le fleuret est, de par l'apprentissage de la technique qu'il requiert, l'arme de base enseignée à tout débutant en escrime. Ceci s'inscrit dans la tradition du fleuret comme arme d'étude privilégiée.

Au fleuret, la surface valable est matérialisée par le torse, le dos et les épaules.

La surface valable exclut donc les membres et la tête.

Le fleurettiste doit être capable de loger avec précision sa pointe face à un adversaire qui possède de nombreux moyens de défense, avec son arme, action de parer ou en réalisant des esquives pour éviter la touche.

Il peut aussi utiliser les retraites (action de reculer) pour se défendre. Cependant le fleurettiste a l'avantage de pouvoir profiter de la règle de convention qui peut lui donner la priorité grâce à l'action de l'attaque.

Cette convention favorise le jeu offensif et permet au fleurettiste de pratiquer l'échange avec les armes.

SURFACE VALABLE AU FLEURET



L'épée :



L'épée moderne a été inventée au XIXe siècle. C'est une arme d'estoc uniquement.

L'action offensive de cette arme s'exerce donc par la pointe et par la pointe seule. C'est une arme plus lourde et moins flexible que le fleuret, et sa lame est de section triangulaire. La surface valable comprend tout le corps du tireur, y compris ses vêtements et son équipement.

La convention de l'épée déclare que le premier des deux tireurs qui touche l'autre emporte le point. Si les deux tireurs se touchent simultanément (on parle alors de coup double), les deux tireurs marquent un point.

Cette arme est dite « non conventionnelle » car elle n'obéit pas à des règles de priorité comme le fleuret et le sabre : les conditions et les règles du combat sont donc très similaires à celles des anciens duels.

L'épéiste doit être capable de toucher son adversaire en utilisant des cibles restreintes comme la main, le pied que l'on nomme communément les « avancées ». Toucher aux avancées est difficile, ce qui oblige l'épéiste à être très précis.

Le match peut durer pour obtenir quelques points, l'adversaire utilisant facilement la contre attaque ou la défensive pour toucher. Il est difficile de loger une attaque, il faut donc bien préparer ses actions et surtout être capable de deviner le jeu adverse.

Les actions destinées à toucher au corps demandent une grande capacité de vitesse d'exécution.



Le sabre :



Le sabre est une arme d'estoc, de taille (coup porté avec le tranchant de la lame) et de contre-taille (coup porté avec le dos de la lame); les coups du plat de la lame sont aussi valables.

C'est une arme conventionnelle comme le fleuret : le sabre répond aux mêmes règles d'engagement (conventions) que le fleuret, donnant la priorité à l'attaquant, et de même légèreté.

En cas de touches simultanées, l'arbitre décide d'accorder la priorité à un des tireurs, ou à aucun des deux. Cette priorité dépend de la « phrase d'armes » et des conventions du sabre. Contrairement au fleuret et à l'épée, les passes avant (croisement des jambes en un rapide mouvement vers l'avant) sont interdites.

Le sabre est une arme dont les assauts sont très difficiles à effectuer par des néophytes, la priorité donnée à l'attaque associée à la relative facilité pour toucher son adversaire rendant les combats très rapides.

Au sabre, la surface valable est matérialisée par toute la partie du corps situé au dessus de la « ceinture », exception faite pour les mains.

La surface valable exclut donc les membres inférieurs mais aussi les mains.

La cible est facilement accessible grâce à la nature des cibles à atteindre et la manière de toucher (principalement avec le tranchant).

De plus, comme au fleuret, le sabreur possède la règle de la convention, ce qui accentue l'esprit d'un jeu très offensif.

Le sabreur sera donc un escrimeur très explosif et exploitera très rapidement ses qualités de vitesse. Cependant il devra être capable de maîtriser cette vitesse (la dompter) pour éviter de proposer à son adversaire des cibles généreuses et faciles à atteindre.

