

DIPLÔMES FÉDÉRAUX D'ESCRIME ARTISTIQUE ET DE SPECTACLE

Version 5.0 –Janvier 2016



DIPLÔMES FÉDÉRAUX D'ESCRIME ARTISTIQUE ET DE SPECTACLE	1
PRÉAMBULE	2
DÉFINITION DE L'ACTIVITÉ	2
ORGANISATION DES DIPLÔMES D'ESCRIME ARTISTIQUE ET DE SPECTACLE	3
L'ANIMATEUR D'ESCRIME ARTISTIQUE ET DE SPECTACLE	4
1. DÉFINITION	4
2. COMPÉTENCES ATTENDUES	4
3. ALTERNANCE ET TUTORAT	4
4. CONDITIONS REQUISES	4
5. PRINCIPES D'ORGANISATION	4
6. LE LIVRET DE FORMATION	5
7. COÛT DE LA FORMATION	5
8. ÉVALUATION ET CERTIFICATION	5
9. CONDITIONS D'EXERCICE	5
COMPÉTENCES REQUISES	6
L'ÉDUCATEUR D'ESCRIME ARTISTIQUE ET DE SPECTACLE	7
1. DÉFINITION	7
2. COMPÉTENCES ATTENDUES	7
3. ALTERNANCE ET TUTORAT	7
4. CONDITIONS REQUISES	7
5. PRINCIPES D'ORGANISATION	8
6. COÛT DE LA FORMATION	8
7. ÉVALUATION ET CERTIFICATION	8
8. CONDITIONS D'EXERCICE	9
COMPÉTENCES REQUISES	10

PRÉAMBULE

La création et l'organisation des diplômes fédéraux d'escrime artistique et de spectacle constituent aujourd'hui, pour la fédération française d'escrime, un objectif incontournable.

Reconnaître et fédérer les disciplines de l'escrime artistiques et de spectacle au sein de la fédération est une évidence. L'escrime ne se réduit pas à sa seule pratique sportive. Les dimensions artistique et historique de ce sport font partie de cette culture et de ce patrimoine que la fédération se doit de préserver et de transmettre.

Ces diplômes fédéraux permettent d'obtenir, par équivalence, le certificat de qualification professionnelle moniteur d'escrime artistique qui constitue le premier diplôme spécifique d'escrime artistique et de spectacle, inscrit au répertoire national des certifications professionnelles.

Différents par leur contenu, les diplômes fédéraux d'escrime artistique et de spectacle restent néanmoins organisés de la même façon que les diplômes d'escrime sportive.

Ils sont pilotés par les conseillers techniques sportifs ou les faisant fonction dans les ligues. Ils s'appuient sur les enseignants possédant les compétences nécessaires dans les domaines artistiques ou de spectacle.

L'harmonisation des contenus de formation sur le territoire, nécessite que chaque organisme de formation (ligue inter ligue ou autre) souhaitant proposer une formation à un diplôme fédéral d'escrime artistique et de spectacle doit avoir un cadre référent agréé. Ce cadre devra avoir participé à un stage national piloté conjointement par la commission d'escrime artistique et de spectacle et l'institut de formation de la FFE.

L'alternance et le tutorat au sein d'une structure constituent un principe fondamental de ces formations.

Enfin, les diplômes fédéraux d'animateur et d'éducateur d'escrime artistique et de spectacle reposent, comme les diplômes d'État inscrits au RNCP, sur la certification de compétences.

DÉFINITION DE L'ACTIVITÉ

L'escrime artistique et de spectacle est une pratique sportive et artistique qui utilise les techniques de l'escrime traditionnelle pour produire un spectacle où se mêlent le verbe et le fer. Les romans héroïques content les épopées de nos chevaliers et autres mousquetaires. Ces ouvrages nourrissent cette discipline qui trouve son origine dans l'escrime de théâtre et perdure aujourd'hui, dans le cinéma et les spectacles chevaleresques des châteaux ou parcs d'attractions.

Il s'agit de créer de l'émotion chez le spectateur en produisant des chorégraphies où les acteurs jouent des scènes des combats parfaitement orchestrées, sans risque.

ORGANISATION DES DIPLÔMES D'ESCRIME ARTISTIQUE ET DE SPECTACLE

Ces diplômes fédéraux se déclinent en deux niveaux : l'animateur et l'éducateur fédéral d'escrime artistique et de spectacle.

Il faut être animateur fédéral d'escrime artistique et de spectacle pour devenir éducateur fédéral d'escrime artistique et de spectacle.

Les diplômes d'animateur et d'éducateur fédéral d'escrime artistique et de spectacle constituent une étape vers le CQP moniteur d'escrime option artistique.

Les titulaires du diplôme de l'éducateur artistique et de spectacle ayant validé le diplôme d'éducateur ou de prévôt fleuret ou sabre délivré par la FFE, peuvent faire une demande d'équivalence complète, sous réserve, de justifier du PSC1 et de fournir une attestation d'encadrement, dans la spécialité, d'au moins 80 heures datant de moins de 5 ans.

La Fédération française d'escrime sollicite ses cadres techniques pour l'organisation de la formation et la certification des diplômés fédéraux.

Les membres des équipes techniques régionales possédant des compétences appropriées ainsi que les référents d'escrime artistique et de spectacle sont sollicités.

La formation et la certification se déclinent au niveau de la région pour ce qui concerne les animateurs et au niveau de la zone ou d'un groupement de plusieurs ligues pour les éducateurs.

L'ANIMATEUR D'ESCRIME ARTISTIQUE ET DE SPECTACLE

1. Définition

L'animateur d'escrime artistique et de spectacle est un assistant de l'enseignant diplômé d'État ayant compétence à encadrer un groupe. Il peut prendre des responsabilités dans le cadre de l'initiation à l'escrime artistique et de spectacle. Il reçoit du maître des directives pédagogiques précises qu'il se limite à suivre. Il est capable de prendre des initiatives dans le cadre de l'animation.

2. Compétences attendues

- Accueillir le public, présenter l'activité et encadrer en toute sécurité.
- Diriger et animer un groupe d'au moins 6 personnes, avec des armes plastiques ou en bois. Expliquer et diriger une chorégraphie simple (duos courts, saluts...)
- Proposer et démontrer des exercices et des enchaînements techniques simples en escrime médiévale ou Grand siècle.

3. Alternance et tutorat

Il s'agit d'une formation préprofessionnelle, sous la responsabilité d'un cadre technique ou d'un référent régional en escrime artistique et de spectacle. Cette formation alterne des modules de formation et des modules en situation, avec tuteur, au sein de la structure d'accueil. Le tuteur choisi par le candidat doit être un enseignant titulaire d'un diplôme inscrit au RNCP. Un calendrier, établi en début de saison, indiquera les lieux et dates des différents regroupements et stages.

4. Conditions requises

- être licencié à la FFE,
- être dans l'année de ses 16 ans pour faire acte de candidature,

5. Principes d'organisation

Un volume horaire de 100 heures, au minimum, réparties en deux modules est requis pour cette formation. Ces modules doivent être consignés dans le livret de formation.

- **Le module de formation** doit avoir une durée minimale de 60 heures. Il se déroule au niveau régional, interrégional ou national sous la conduite d'un cadre technique ou d'un référent régional. Le volume horaire de formation peut être « allégé » sur décision du CTS, dans la mesure où le candidat présente un profil donnant droit à des équivalences.
- **Le module en situation** doit avoir une durée minimale de 40 heures (préparations, séances, bilans). Il se déroule en club et consiste à gérer un cycle de 12 séances. Le tuteur du candidat et le président de la structure ou son représentant auront à valider l'action menée par le candidat durant ce stage pratique.

6. Le livret de formation

Le candidat doit pouvoir présenter le livret de formation, qui lui a été remis au début de sa formation d'animateur, ce livret doit être renseigné régulièrement, c'est l'outil de communication entre les différents acteurs (candidat, tuteur, formateurs, jurys). Il doit obligatoirement être présenté aux jurys des certifications

7. Coût de la formation

Le coût de la formation, fixé par les ligues régionales, tiendra compte des frais pédagogiques et des dépenses engagées pour l'organisation des sessions de formation et de certification. Il ne doit néanmoins pas constituer un frein à l'accès à la formation pour tous.

8. Évaluation et certification

Le candidat animateur est évalué, au cours de sa formation, par un jury constitué et présidé par le conseiller technique régional. Ce jury comprend 2 à 3 personnes qui peuvent être enseignants diplômés d'état possédant des compétences en escrime artistique et de spectacle, bénévoles, dirigeants.

Les certifications des différents modules peuvent s'effectuer à l'issue des stages ou des regroupements.. Il est également possible d'organiser des sessions d'évaluation à la fin du cursus de formation. Des modèles de fiches d'évaluation sont à la disposition des jurys.

Le diplôme est délivré par l'IFFE, aux candidats qui auront validé l'ensemble des modules. Les épreuves validées par un jury resteront valables pendant les 2 années qui suivent, à compter de la date de certification.

9. Conditions d'exercice

L'animateur fédéral d'escrime artistique et de spectacle peut exercer bénévolement dans un club avec la présence effective d'un titulaire d'un diplôme inscrit au RNCP.

Il peut intervenir dans les conditions prévues par le règlement de la pratique avec les catégories :

- Club Enfant (6-8 ans)
- Club Jeune (9-14 ans) Débutant
- Club Ado-Adulte (15 et +) Débutant

L'animateur fédéral est bénévole. Il ne peut en aucun cas enseigner contre rémunération, conformément aux dispositions de l'article L212-1 du code du sport.

COMPÉTENCES REQUISES

RÔLES ASSOCIATIFS	COMPETENCES PEDAGOGIQUES	COMPETENCES TECHNIQUES
ANIMATEUR FEDERAL ESCRIME ARTISTIQUE ET DE SPECTACLE		
MODULE 1 Accueil et information des publics	MODULE 2 Animation et encadrement de l'activité	MODULE 3 Formation de base en escrime Médiévale ou Grand Siècle

Module de compétences 1 : accueil et information des publics.

- ⇒ accueillir en toute sécurité et convivialité les publics en tenant compte de leurs caractéristiques,
- ⇒ se présenter, expliquer son rôle d'animateur en escrime artistique et de spectacle (médiéval et grand siècle) ainsi que les limites de son intervention, échanger avec le public (enfants, adolescents, adultes et seniors),
- ⇒ préparer et entretenir le matériel destiné à la séance et au public.
- ⇒ prendre en main et gérer les groupes au sein de la structure
- ⇒ préciser et faire respecter les règles de sécurité imposées par la pratique

Module de compétences 2 : Animation et encadrement de l'activité

- ⇒ diriger un groupe d'au moins 6 personnes en situation spécifique,
- ⇒ gérer un échauffement de façon ludique et rationnelle
- ⇒ présenter et expliquer à des débutants, l'escrime artistique et de spectacle dans sa spécialité : escrime Médiévale ou Grand siècle.
- ⇒ transmettre l'éthique et les valeurs de l'escrime,
- ⇒ animer et encadrer une séance en organisant la production de duos ou de scènes simples chorégraphiées.
- ⇒ vérifier et assurer la sécurité du site, celle des escrimeurs et des pratiquants pendant la séance, au regard de critères précis.

Module de compétences 3 : Formation de base en escrime médiévale ou Grand siècle

- ⇒ démontrer des duos simples en escrime médiévale ou Grand siècle.
- ⇒ connaître les familles d'actions et les échanges possibles en prenant en compte le risque
- ⇒ maîtriser la distance qui permet d'évoluer en toute sécurité
- ⇒ proposer des exercices et des enchaînements techniques simples en escrime médiévale ou Grand siècle chorégraphiés et adaptés aux pratiquants.

L'ÉDUCATEUR D'ESCRIME ARTISTIQUE ET DE SPECTACLE

1. Définition

L'éducateur d'escrime artistique et de spectacle est un enseignant capable de soutenir les actions du diplômé d'État, il peut exercer en autonomie sous certaines conditions. Il conduit une action éducative avec un groupe en escrime artistique et de spectacle. Il effectue une démarche individuelle ou collective de perfectionnement dans une spécialité, Grand siècle ou Médiévale. Il participe à la vie du club.

2. Compétences attendues

- Transmettre en toute sécurité des connaissances et des savoir-faire,
- Transformer les comportements, et perfectionner les pratiquants dans une spécialité,
- Accompagner et conseiller les jeunes tireurs,
- Organiser et encadrer les différentes manifestations et actions promotionnelles.

3. Alternance et tutorat

Il s'agit d'une formation préprofessionnelle, sous la responsabilité d'un ou de plusieurs cadres techniques fédéraux assistés de référents régionaux en escrime artistique et de spectacle. Cette formation alterne des modules de formation et des modules en situation, avec tuteur au sein de la structure d'accueil. Le tuteur choisi par le candidat doit être un enseignant titulaire d'un diplôme inscrit au RNCP. Un calendrier établi en début de saison indiquera les lieux et dates des différents regroupements et stages.

4. Conditions requises

- être licencié à la FFE,
- être titulaire du diplôme d'animateur en escrime sportive,

5. Principes d'organisation

Un volume horaire de 100 heures, au minimum, réparties en deux modules est requis pour cette formation. Les modules doivent être consignés dans le livret de formation.

Le module de formation doit avoir une durée minimale de 60 heures. Il se déroule au niveau d'une inter-ligue, d'une zone ou au niveau national sous la conduite d'un cadre technique et du cadre référent régional agréé. Les modules de formation doivent être consignés dans le livret de formation. Le volume horaire de formation peut être « allégé » sur décision du CTS, dans la mesure où le candidat présente un profil donnant droit à des équivalences.

Le module en situation doit avoir une durée minimale de 40 heures. Il consiste à préparer et à conduire, en club, un cycle de 18 séances associant un minimum de 6 personnes. Un dossier pédagogique doit également être rédigé et présenté lors de l'examen final. Il doit restituer l'action menée par le candidat durant ce stage pratique.

5 Le livret de formation

Le candidat doit pouvoir présenter le livret de formation, qui lui a été remis au début de sa formation d'animateur, ce livret doit être renseigné régulièrement, c'est l'outil de communication entre les différents acteurs (candidat, tuteur, formateurs, jurys). Il doit être présenté aux jurys des certifications

6. Coût de la formation

Le coût de la formation, fixé par les ligues régionales, tiendra compte des frais pédagogiques et des dépenses engagées pour l'organisation des sessions de formation et de certification. Il ne doit néanmoins pas constituer un frein à l'accès à la formation pour tous.

7. Évaluation et certification

Le candidat éducateur est évalué, à l'issue de sa formation, par un jury constitué et présidé par les conseillers techniques régionaux et le cadre référent agréé. Les certifications sont effectuées à l'issue des stages ou à la fin du cursus de formation, par des enseignants diplômés d'État, possédant des compétences en escrime artistique et de spectacle, et des dirigeants.

Elles sont organisées au niveau d'une zone ou d'un groupement de ligues en utilisant les fiches de certification prévues à cet effet.

Le jury plénier, composé au minimum de 2 cadres provenant de deux ligues différentes, dont au moins un CTS, valide l'ensemble du processus de certification et envoie à l'IFFE la fiche « bilan de certification ».

Le diplôme est délivré par l'IFFE, aux candidats qui auront validé l'ensemble des modules.

Les épreuves validées par un jury resteront valables pendant les 3 années qui suivent, à compter de la date de certification.

8. Conditions d'exercice

L'éducateur fédéral d'escrime artistique et de spectacle diplômé a la possibilité d'être en autonomie face au groupe sous réserve :

- D'être majeur (18 ans)
- De posséder PSC1 ou son équivalent (prévention et secours civiques de niveau 1)

Il peut intervenir dans les conditions prévues par le règlement de la pratique avec les catégories :

- Club Enfant (6-8 ans)
- Club Jeune (9-14 ans)
- Club Ado-Adulte (15 et +)

Pour être en autonomie complète au sein d'un club, l'éducateur devra s'orienter en premier lieu vers le CQP qui s'obtient par équivalence. Le dispositif de convention avec la ligue, prévu au règlement intérieur, est encore maintenu afin de permettre une transition avec le dispositif CQP.

L'éducateur fédéral est bénévole. Il ne peut en aucun cas enseigner contre rémunération, conformément aux dispositions de l'article L212-1 du code du sport.

COMPÉTENCES REQUISES

RÔLES ASSOCIATIFS	COMPETENCES PEDAGOGIQUES	COMPETENCES TECHNIQUES
EDUCATEUR FEDERAL ESCRIME ARTISTIQUE ET DE SPECTACLE		
MODULE 5 Implication dans le fonctionnement du club	MODULE 6 Conduire une action éducative et promotionnelle	MODULE 4 Perfectionnement en escrime Médiévale ou Grand Siècle

Module de compétences 4 : perfectionner les pratiquants dans sa spécialité, et dans une autre spécialité de spectacle

- ⇒ imposer les procédés spécifiques à l'apprentissage et au perfectionnement en garantissant la sécurité des pratiquants (choix des exercices, progressions, durée des actions, nombre de répétitions, rythme d'exécution... Etc.)
- ⇒ concevoir et transmettre les exercices nécessaires à l'élaboration de phrases d'armes
- ⇒ animer dans une spécialité de spectacle d'une époque différente (Grand siècle, Médiéval...)

Module de compétences 5 : implication dans le fonctionnement du club

- ⇒ entretenir et gérer le matériel
- ⇒ proposer des mini-spectacles (duels, reconstitutions, solos, saluts), destinés à l'animation du club ou de la structure
- ⇒ s'intéresser à la vie associative, connaître les organismes qui régissent le fonctionnement du sport, ainsi que la réglementation fédérale, rendre des comptes aux responsables de la structure, véhiculer les informations

Module de compétences 6 : conduire une action éducative et promotionnelle

- ⇒ organiser des animations et des manifestations ponctuelles au sein du club ou de la structure
- ⇒ Préparer et régler la chorégraphie d'un spectacle au sein du club ou de la structure.
- ⇒ Assurer l'analyse d'un échange ou d'une démonstration, motiver et conseiller les pratiquants
- ⇒ élaborer et présenter au public une programmation simple de séances en tenant compte des objectifs
- ⇒ évaluer les effets de la démarche d'enseignement dans sa spécialité