



AAI

SIQMA

**Système International de
Qualification des Maîtres d'Armes**

INDEX

PRÉAMBULE	4
INTRODUCTION	4
DÉFINITIONS	5
STRUCTURE ET CARACTÉRISTIQUES DES NIVEAUX	7
<i>Qui est l'enseignant d'escrime ?</i>	7
<i>Que fait un enseignant d'escrime ?</i>	8
<i>Où travaille un enseignant d'escrime ?</i>	8
<i>Formation - Quelles sont les normes nationales qui règlementent la profession ?</i>	9
<i>La carrière d'enseignant d'escrime dans le SIQMA</i>	9
NIVEAU I – MONITEUR D'ARMES	10
NIVEAU II – PRÉVÔT D'ARMES	12
NIVEAU III – MAÎTRE D'ARMES	14
NIVEAU IV – MAÎTRE D'ARMES INTERNATIONAL	17
<i>Niveaux SIQMA et Cadre Européen de Qualification (EQF)</i>	19
CARRIÈRES	20
LE SYSTÈME DE CRÉDITS	22
<i>Les crédits.</i>	22
<i>Le calcul des crédits.</i>	22
<i>La délivrance des crédits.</i>	22
<i>Les matières de formation, certification et recyclage de l'enseignant d'escrime.</i>	23
<i>Les activités de qualification, formation et recyclage.</i>	24
<i>Détermination des crédits pour les activités de qualification.</i>	25
<i>Détermination des crédits pour les activités de formation et recyclage.</i>	30
LICENCE PROFESSIONNELLE, RECYCLAGE ET FORMATION CONTINUE	32
CRITÈRES D'ÉQUIVALENCE	34

Systeme International de Qualification des Maîtres d'Armes

LE RÔLE DU PROFESSEUR ET DE L'EXAMINATEUR	38
<i>Standard SIQMA pour les Professeurs et les Examineurs.</i>	38
<i>Qualification et classification SIQMA pour les Professeurs et les Examineurs.</i>	39
<i>Cadres.</i>	40
<i>Critères de classement.</i>	41
CODE DE DÉONTOLOGIE	42
BARÈME DES HONORAIRES MINIMES DES ENSEIGNANTS D'ESCRIME	48
DOSSIER DE CONFORMITÉ AU SIQMA	49
<i>SNaQ - SIQMA.</i>	49

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

PRÉAMBULE

Les Académies d'Armes Nationales, réunies en Congrès les 21 et 22 avril 1962 à Bâle – suite à un comité provisoire créé en 1958 et une volonté d'Union de la Maîtrise mondiale exprimée le 17 août 1930 à Anvers – décident de constituer une organisation mondiale regroupant toutes les Académies Nationales et de lui donner des statuts.

L'Académie d'Armes Internationale a, parmi ses buts, celui de contribuer au développement des principes, des règles, des techniques et des méthodes d'enseignement de l'escrime sous toutes ses formes.

INTRODUCTION

Le « *Système International de Qualification des Maîtres d'Armes* » (SIQMA) est le résultat du travail effectué par un comité international d'experts auxquels l'Académie d'Armes Internationale (AAI) a demandé d'apporter leur expertise dans l'art de l'escrime ; c'est le cadre général adopté par l'AAI pour la définition des qualifications des enseignants d'escrime.

Sans préjudice des particularités de la maîtrise de l'escrime, qui peut être pratiquée sous différentes formes (olympique, historique et artistique), le système a un lien étroit avec le *International Sport Coaching Framework* ainsi qu'avec les systèmes nationaux de certification des entraîneurs sportifs. À cette fin, le SIQMA, qui reste l'axe central de la formation pour la reconnaissance internationale, peut intégrer dans son système des méthodes différentes de formations et une grande variété d'expériences, toujours convergent avec les compétences à acquérir ; cette approche trouve sa première application dans la reconnaissance mutuelle des différents programmes de formation relatifs à l'escrime olympique, historique et artistique.

Pour le caractère international de l'AAI, le cadre réglementaire et institutionnel est représenté, en particulier, par la *Classification Internationale Type des Professions, 2008* (CITP-08)¹, le *European Qualification Framework* (EQF), le *European Credit System for Vocational Education and Training* (ECVET), ainsi que les classifications professionnelles de chaque État.

Les objectifs du SIQMA sont :

- 1) Définir des modèles de qualification et de formation pour les enseignants d'escrime ;
- 2) Faciliter la mise en œuvre d'un système complet d'éducation ;
- 3) S'aligner à l'évolution des contextes internationaux (par ex : CITP-08, EQF, ECVET, etc.) sans perdre la flexibilité et la capacité de répondre aux spécificités nationales.

¹ “La réunion d'experts des statistiques du travail approuve le système de classification des professions par grands groupes, sous-grands groupes, sous-groupes et groupes de base présenté en annexe à la présente résolution, sous le titre Classification internationale type des professions, 2008 (CITP-08). La CITP classe les emplois. Un emploi se définit dans le cadre de la CITP-08 comme *un ensemble de tâches et de fonctions qui sont ou devraient être accomplies par une personne, y compris pour un employeur ou dans le cadre du travail indépendant*. Une profession est définie comme *un ensemble d'emplois dont les principales tâches et fonctions se caractérisent par un degré élevé de similarité*. Une personne peut être assimilée à une profession en fonction de son emploi principal du moment, ou d'un deuxième emploi, ou encore d'un emploi exercé auparavant. Les emplois sont classés par professions en fonction du type de travail qui est ou devrait être effectué. Les critères de base utilisés pour définir le système des grands groupes, des sous-grands groupes, des sous-groupes et des groupes de base sont le « niveau de compétences » et la « spécialisation des compétences » requis pour effectuer avec compétence les tâches et fonctions inhérentes à la profession.” (Résolution sur la mise à jour de la Classification internationale type des professions).

DÉFINITIONS

Escrime

L'escrime est la science du combat basé sur l'utilisation rationnelle des armes blanches, selon la tradition et la culture occidentale de toutes les époques, en fonction des différents buts pratiques (défense, art, sport).

Armes blanches

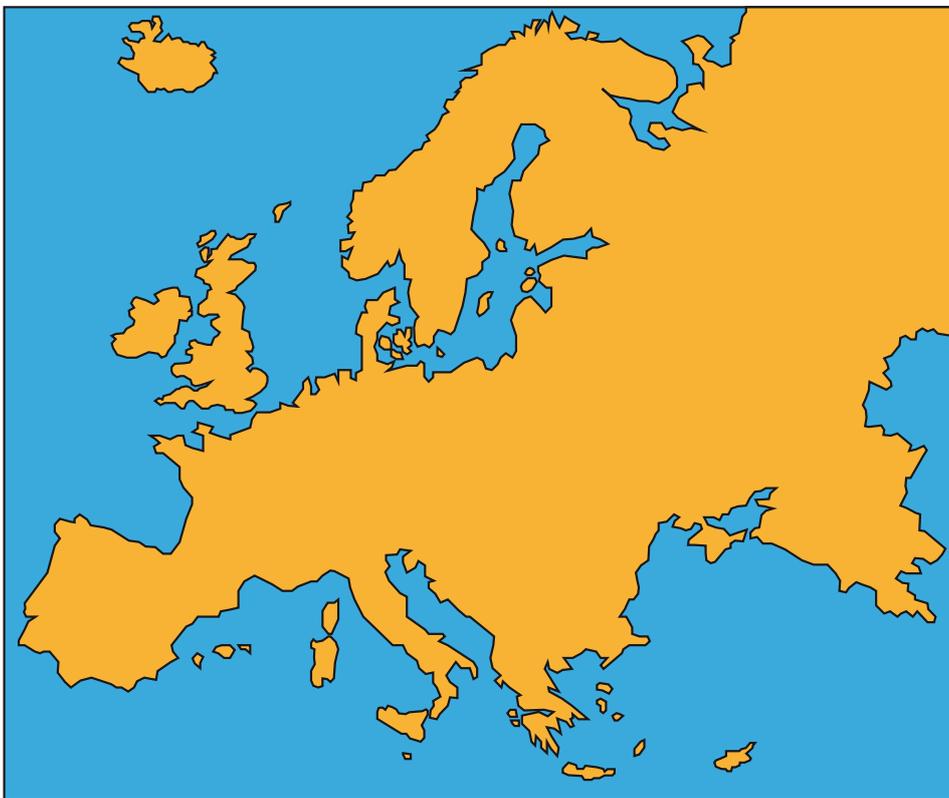
Les armes blanches sont tous les instruments offensifs et défensifs, qui ne soient pas armes à feu ou armes de jet, conçus exprès pour le combat rapproché, c'est-à-dire, les épées de toutes formes (ex : épées à une main, à deux mains, rapières, épées de duel, sabres, etc.), les armes courtes (ex : dagues, poignards, etc.), les armes d'ast (ex : lances, hallebardes, baïonnettes au canon, etc.), les armes contondantes (ex : massues, fléaux d'armes, etc.) et les armes défensives de toutes formes (ex : boucliers, armures, etc.) ; dans certains cas, l'utilisation raisonnée des armes peut se référer à des instruments pas conçus pour le combat, mais transformés en armes selon la nécessité (ex : cannes, bâtons, couteaux, capes, etc.).

Utilisation rationnelle des armes blanches

L'escrime se base sur l'utilisation rationnelle des armes blanches, c'est-à-dire sur des précises méthodologies d'enseignement et d'entraînement, conçues par les maîtres d'armes de toutes les époques en fonction des buts à obtenir (défense, art, sport), transmises par le moyen du rapport enseignant-élève, et décrites dans les traités manuscrits ou imprimés.

Tradition occidentale

La tradition occidentale concerne toutes les communautés du monde qui partagent l'histoire et la culture d'origine des pays compris dans la carte géographique suivante :



Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

Sport de l'escrime

Le sport de l'escrime est la forme ludique de l'art et de la technique des armes blanches et se base soit sur le combat courtois, soit sur l'exhibition esthétique et artistique.

Art de l'escrime

L'art de l'escrime est la forme esthétique de la technique des armes, appliqué principalement dans les domaines du théâtre et du cinéma.

Escrime de défense

L'escrime de défense ou de combat est l'application de la science des armes aux contextes réels, soit civils que militaires.

Enseignement de l'escrime

L'enseignement de l'escrime en toutes ses formes est soumis à un parcours de formation et de qualification des enseignants, qui doit être traçable et reconnu en forme institutionnelle.

Qualification

Une qualification est équivalente à un certificat officiel de compétence, délivré par les autorités, respectant des standards spécifiques de référence.

Compétence

La compétence est définie par la combinaison spécifique des aptitudes (générales et spécifiques) et des connaissances (générales et spécifiques), selon le modèle de la maîtrise des armes.

Maîtrise

La maîtrise est la capacité d'utiliser les compétences personnelles, dans des situations réelles de travail et dans le développement professionnel et/ou personnel.²

Aptitudes

Générales : ou transférables, obtenues dans un domaine quelconque et applicables dans tous les domaines de l'art ou du sport de l'escrime.

Spécifiques : ou techniques, nécessaires pour être un enseignant d'escrime dans un de ses domaines (olympique, historique, artistique).

Connaissances

Générales : liées aux disciplines qui concernent les questions de préparation et de l'éducation/entraînement (ex : la théorie de l'entraînement dans l'escrime olympique ; l'exégèse des traités, dans l'escrime historique ; la diction et la récitation dans l'escrime artistique, etc.).

Spécifiques : liées à la profession de l'enseignant d'escrime, dans un de ses domaines (ex : la technique du fleuret/épée/sabre dans l'escrime olympique ; la technique des armes singulières/doubles/courtes/d'hast, dans l'escrime historique ; la technique du scénario de combat dans l'escrime artistique, etc.).

² 'Terminology of European education and training policy', Cedefop, 2008, ISBN 92-896-0472-7. Le « Centre Européen pour le Développement de la Formation Professionnelle » (Cedefop) est le centre de référence de l'Union Européenne pour l'éducation et la formation professionnelle.

STRUCTURE ET CARACTÉRISTIQUES DES NIVEAUX

Cette partie décrit, en détail, les aspects qui caractérisent la carrière comme enseignant d'escrime, grâce à l'obtention des qualifications correspondantes aux quatre niveaux du SIQMA.

Les fiches d'information montrent à la fois les éléments descriptifs de la structure de formation (conditions d'entrée, le nombre et les types de crédits, le système d'évaluation) et les compétences (aptitudes et connaissances) nécessaires à chaque niveau de formation.

Les compétences décrites sont liées aux activités de la carrière de l'enseignant d'escrime, sans faire de distinction entre ceux qui sont payés pour leurs services et ceux qui font du bénévolat.

Dans ce contexte, c'est la compétence, pas le salaire, la condition préalable pour une réalisation professionnelle convenable.

Dans le cadre de la carrière comme enseignant d'escrime, chaque qualification doit être liée à une spécialisation de l'escrime (olympique, historique et artistique) et ne peut pas être générique.

Au niveau national, il est possible de délivrer des diplômes qui comprennent plusieurs spécialisations (par exemple Prévôt d'Armes Historique et Artistique).

Les caractéristiques professionnelles décrites ci-dessous, bien que générales, doivent être adaptée à la fois dans les compétences et les cours de formation, aux besoins individuels d'une spécialisation d'escrime.

Les qualifications sont conséquentes entre elles, pourtant les compétences nécessaires à chaque niveau supposent l'acquisition des compétences requises dans les niveaux précédents.

Certaines compétences, bien que non mentionnées, sont étudiées à nouveau à différents niveaux (I à IV), à la suite d'un développement progressif d'approfondissement et d'application à des situations plus complexes.

Les étudiants sont également attendus sur l'acquisition des compétences nécessaires, pour mener à bien les tâches correspondantes à chaque niveau.

Grâce à des cours de spécialisation, c'est possible d'améliorer les compétences utiles à un niveau professionnel spécifique, sans avoir à obtenir nécessairement une qualification plus élevée, sauf pour le niveau I.

Au niveau national, c'est opportun d'encourager l'acquisition de qualifications plus élevées surtout pour ceux qui veulent réellement travailler aux niveaux supérieurs, tout en offrant aux autres les meilleures chances de recyclage professionnel.

L'analyse des compétences nécessaires pour chaque niveau est présenté sous la forme de fiches d'information, selon les aspects suivants :

- conditions d'entrée, crédits nécessaires pour obtenir les qualifications et types d'évaluation ;
- profils fonctionnels à l'activité ;
- aptitudes (« savoir faire » et « savoir enseigner à faire ») ;
- connaissances (« connaître quoi », c'est-à-dire les matières les plus appropriées pour les activités à effectuer et pour accomplir les tâches assignées).

Qui est l'enseignant d'escrime ?

L'*enseignant d'escrime* est le professionnel qui gère attentivement la préparation/apprentissage/entraînement d'escrime dans ses différentes formes, olympique, historiques ou artistiques (également par le point de vue psychophysique et esthétique) pour les individus et les groupes (athlètes/étudiants/artistes individuels ; équipes/classes), en coordonnant les autres figures professionnelles concernées.

Il diffuse et tâche de promouvoir la culture de l'escrime comme sport et discipline historique et artistique, ouverte à tous, visant à améliorer les caractéristiques de chaque personne et d'améliorer leur bien-être psychophysique.

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

L'enseignant d'escrime peut opérer dans différents contextes (sportifs, historiques, artistiques) et structures diverses, qui peuvent impliquer des niveaux élevés de performance artistique, de sport de compétition ou d'activité culturelle et récréative.

L'enseignant d'escrime est aussi un observateur lors de la sélection des talents et du démarrage de leur carrière (artistique ou sportive).

Que fait un enseignant d'escrime ?

Activité	Description
Favorise l'escrime en tant que sport et discipline artistique, ouverte à tous, ----->	<i>en présentant les avantages associés à l'activité physique et l'art expressif dans des contextes hétérogènes (associations, monde scolaire, universitaire, des manifestations et des événements, etc.).</i>
Trouve les talents, ----->	<i>en observant les pratiquants (athlètes, artistes, étudiants, etc.) au cours de leurs activités (concours, sessions de formation, démonstrations, spectacles, essais, etc.).</i>
Surveille attentivement et coordonne le développement du programme de préparation / apprentissage / formation, ----->	<i>en valorisant le potentiel des pratiquants individuels (athlètes, artistes, étudiants, etc.) pour atteindre une performance donnée.</i>
Surveille attentivement le programme de préparation/apprentissage/entraînement, tout en coordonnant les autres professionnels, ----->	<i>en motivant les pratiquants individuels (athlètes, artistes, étudiants, etc.) et en les suivant à tous les stades de préparation/ apprentissage/entraînement.</i>
Surveille attentivement le programme de préparation/apprentissage/entraînement, ----->	<i>en vérifiant périodiquement la réalisation effective des objectifs de rendement établis.</i>
Assure la gestion de la participation aux événements d'escrime (sportifs, artistiques, scientifiques, etc.), ----->	<i>en vérifiant l'organisation des déplacements, le logement et le calendrier individuel de chaque pratiquant (athlètes, artistes, étudiants, etc.).</i>

Où travaille un enseignant d'escrime ?

Domaine d'intérêt	Description
<i>Domaine du sport organisé (fédérations sportives, organismes de promotion sportive, associations sportives, etc.).</i>	Organisations qui gèrent des activités sportives au niveau international, national et local.
<i>Domaine de la formation ou de la recherche (écoles, universités, centres de recherche, etc.).</i>	Organisations qui gèrent des activités de formation ou de recherche au niveau international, national et local.

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

Domaine d'intérêt	Description
<i>Domaine du spectacle (théâtre, cinéma, etc.).</i>	Organisations qui gèrent l'activité artistique au niveau international, national et local.
<i>Autre.</i>	Participants individuels, groupes ou organisations.

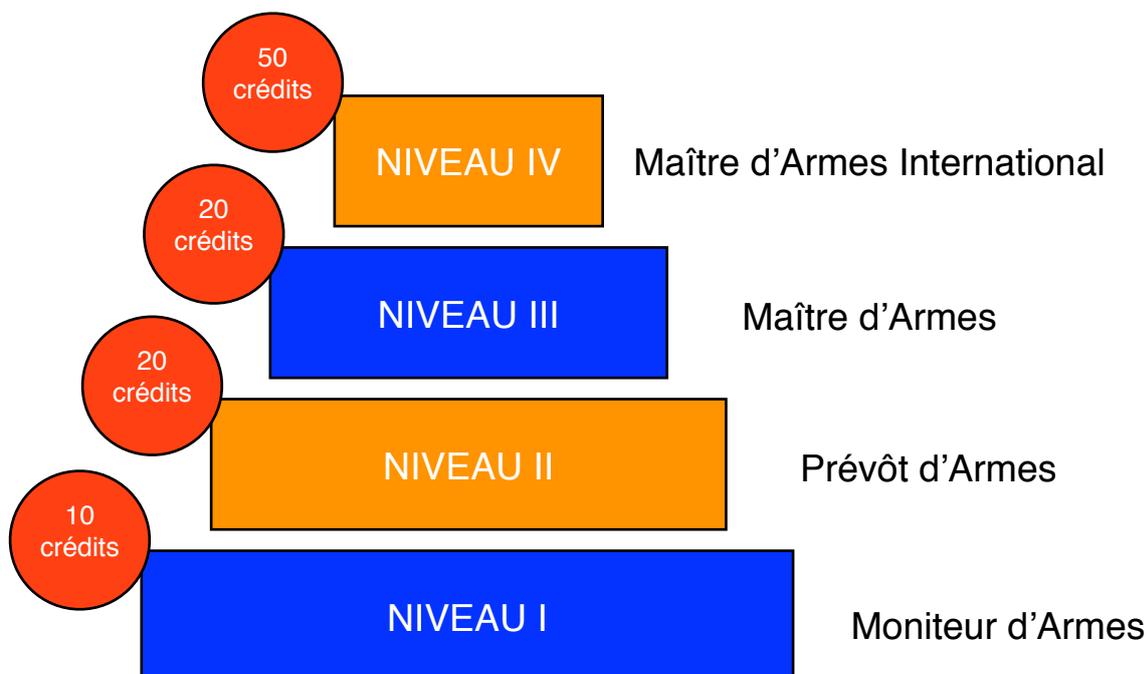
Quelles sont les normes nationales qui règlementent la profession ?

Chaque État a son propre cadre règlementaire ; c'est une responsabilité des Académies d'Armes Nationales ou des autres organisations compétentes, reconnues par l'AAI, de prouver la traçabilité dans leurs règlements, en mettant en œuvre le SIQMA.

La carrière d'enseignant d'escrime dans le SIQMA

Le modèle du SIQMA est basée sur quatre niveaux :

Crédits	Niveau	Titre
10	I	Moniteur d'Armes
20	II	Prévôt d'Armes
20	III	Maître d'Armes
50	IV	Maître d'Armes International



Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

NIVEAU I – MONITEUR D'ARMES

Le Niveau I ne correspond pas à une qualification professionnelle qui permet d'agir immédiatement d'une façon indépendante, mais sert à introduire à la carrière comme enseignant d'escrime.

Les activités doivent être réalisées en tant qu'apprenti, sous la direction et la supervision d'un enseignant d'escrime expert (Maître d'Armes ou Prévôt d'Armes).

<i>Moniteur d'Armes</i>		
<i>Moniteur d'Armes Olympiques</i>	<i>Moniteur d'Armes Historiques</i>	<i>Moniteur d'Armes Artistiques</i>
<i>3422 Entraîneurs sportifs et arbitres de sport</i>	<i>3423 Instructeurs et animateurs de programmes, loisirs et activités de remise en forme</i>	<i>3435 Autres professions intermédiaires de la culture et de la création artistique</i>
<i>Certification = Diplôme AAI ou National</i>		
N° de Crédits pour la qualification = 10 (3 pour les aptitudes, 7 pour les connaissances)		
Conditions minimales au préalable pour l'accès à l'évaluation	1) âgé de 16 ans ; 2) brevet d'éducation scolaire obligatoire (BEPC ou similaire) 3) participation à un cours spécifique de formation (théorique et pratique) pour l'examen, selon les critères SIQMA ; 4) registre de stage dans une salle d'armes certifiée, ou document de certification d'apprentissage de type scolaire, reconnu par l'Académie/Fédération Nationale et/ou l'AAI.	
Évaluation	L'examen doit être passé au plus tard deux ans après le début de la formation, faute de quoi le candidat doit répéter le cours. Examen sur les matières générales : test écrit à choix multiples. Examen sur les matières d'escrime : interrogation (orale ou écrite). Examen pratique : démonstration des actions d'escrime de base, selon le programme des cours et les demandes de la commission d'examen.	
Profil d'activité	Le Niveau I ne correspond pas à une qualification professionnelle qui permet d'agir d'une façon indépendante, mais sert à introduire à la carrière comme enseignant d'escrime ; les activités doivent être réalisées en tant qu'apprenti, sous la direction et la supervision d'un enseignant d'escrime expert (Maître d'Armes ou Prévôt d'Armes).	
Aptitudes	<i>Générales</i>	Utilise les compétences générales de base (observer, synthétiser, communiquer, etc.) nécessaires pour mener des actions simples, régies par des règles et des stratégies bien définies.
	<i>Entraînement</i>	Organise et anime des séances d'entraînement en utilisant les méthodes, les outils et l'équipement sous la direction d'experts plus qualifiés. Conduit, toujours sous surveillance, l'évaluation de l'entraînement et du rendement.
	<i>Gestion des événements</i>	Organise et aide les pratiquants pendant les événements d'escrime, sous la direction d'un expert avec une qualification supérieure, assure les conditions de sécurité nécessaires. Conduit, toujours sous surveillance, l'évaluation des résultats.
	<i>Enseignement et gestion</i>	Limité à la gestion sous surveillance des pratiquants lors de l'entraînement.
	<i>Formation et recherche</i>	Le Moniteur d'Armes n'a aucune compétence dans ce domaine.

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

Moniteur d'Armes		
Connaissances	Générales	Possède les connaissances nécessaires pour mener des séances d'entraînement général, soutient l'enseignement des technique de combat et de chorégraphie.
	Entraînement et événements	Possède la connaissance : 1) des principes de gestion de l'entraînement ; 2) de la motricité de base ; 3) des techniques de base du combat et du scénario de combat ; 4) des styles d'escrime de base.
	Enseignement et gestion	Possède des connaissances sur : 1) rôle, responsabilités et gestion de niveau Moniteur d'Armes ; 2) évaluation de la conduite de base du combat et de la chorégraphie ; 3) éléments d'escrime de base dans ses différentes formes ; 4) gestion de la sécurité des pratiquants.
	Formation et recherche	Le Moniteur d'Armes n'a aucune compétence dans ce domaine.
Crédits	<p>À la fin du parcours de formation les candidats auront accumulé un minimum de 10 crédits :</p> <p><i>Aptitudes</i> 3 crédits pour le stage dans une salle d'armes certifiée, ou l'activité d'apprentissage de type scolaire = 72 heures.</p> <p><i>Connaissances</i> 4 crédits pour les matières d'escrime = 32 heures en classe plus 64 heures d'étude personnelle ; 3 crédits pour les matières générales = 24 heures en classe plus 48 heures d'étude personnelle.</p>	
Stage (72 heures)	<p>Les heures de stage doivent être dûment enregistrées et une copie du registre doit être présentée à l'examen ; en alternative, peut être présentée un document de certification de l'activité d'apprentissage de type scolaire (lycées sportifs, écoles supérieures, universités).</p> <p>Les stages doivent être effectués dans une salle d'armes et certifiés par un Maître (Niveau III) ou par un Prévôt d'Armes (Niveau II).</p> <p>Le stage est consacré à l'acquisition des compétences suivantes :</p> <p>1) savoir assister les enseignants de niveau supérieur dans le travail technique de la salle d'armes.</p>	
Matières d'Escrime (32 heures)	Voir les matières d' Escrime Olympique (niveau base)	
	Voir les matières d' Escrime Historique (niveau base)	
	Voir les matières d' Escrime Artistique (niveau base)	
Matières générales (24 heures)	Voir les matières générales (niveau base)	

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

NIVEAU II – PRÉVÔT D'ARMES

Le Niveau II est la première qualification comme enseignant d'escrime indépendant.

Elle implique l'évaluation des compétences nécessaires pour travailler avec des pratiquants et des équipes engagées dans des activités locales, régionales ou de spécialisation initiale.

Le Niveau II est accessible après avoir obtenu la qualification de Moniteur d'Armes.

<i>Prévôt d'Armes</i>		
<i>Prévôt d'Armes Olympique</i>	<i>Prévôt d'Armes Historiques</i>	<i>Prévôt d'Armes Artistiques</i>
<i>3422 Entraîneurs sportifs et arbitres de sport</i>	<i>3423 Instructeurs et animateurs de programmes, loisirs et activités de remise en forme</i>	<i>3435 Autres professions intermédiaires de la culture et de la création artistique</i>
<i>Certification = Diplôme AAI ou National</i>		
N° de Crédits pour la qualification = 20 (6 pour les aptitudes, 14 pour les connaissances)		
Conditions minimales au préalable pour l'accès à l'évaluation	1) âgé de 18 ans ; 2) diplôme d'école secondaire (baccalauréat ou similaire) ; 3) diplôme de Moniteur d'Armes ; 4) participation à un cours spécifique de formation (théorique et pratique) pour l'examen, selon les critères SIQMA ; 5) registre de stage dans une salle d'armes certifiée.	
Évaluation	L'examen doit être passé au plus tard deux ans après le début de la formation, faute de quoi le candidat doit répéter le cours. Examen sur les matières générales : test écrit à choix multiples. Examen sur les matières d'escrime : interrogation (orale ou écrite). Examen pratique sur les matières d'escrime : démonstration de leçon individuelle de niveau base, selon le programme des cours et les demandes de la commission d'examen.	
Profil d'activité	Le Niveau II est la première qualification comme enseignant d'escrime indépendant. Le Prévôt d'Armes travaille de façon autonome, avec des pratiquants de toutes les âges, dans le domaine compétitif et non. Il travaille sur les situations de basse/moyenne complexité, dans clubs ou petites organisations avec peu de personnel ou en tant que membre d'équipe dans des clubs ou des organisations de grandes dimensions. Il peut coordonner le travail des Moniteurs d'Armes.	
Aptitudes	<i>Générales</i>	Possède les compétences de base pour organiser l'entraînement et/ou la préparation et l'assistance dans les événements. Coordonne les assistants et se rapporte aux supérieurs. Démontre un minimum d'interprétation personnelle des tâches en fonction des stratégies simples.
	<i>Entraînement</i>	Doit être capable de concevoir des programmes d'entraînement technique, de combat ou artistique, en conformité avec les méthodes de base. Doit être capable de gérer les pratiquants ou les groupes dans des conditions de sécurité individuelle. Doit posséder les compétences de base pour évaluer l'entraînement et la préparation technique.
	<i>Gestion des événements</i>	Organise la participation aux activités publiques, en tenant compte des caractéristiques des pratiquants et des spécificités des événements d'escrime. Procède à l'évaluation des résultats et à la gestion des données.
	<i>Enseignement et gestion</i>	Dirige et supervise les programmes d'entraînement, ainsi que la gestion et la formation technique des pratiquants. Gère le travail des Moniteurs d'Armes.

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

<i>Prévôt d'Armes</i>		
	<i>Formation et recherche</i>	Peut contribuer à la formation et l'évaluation des apprentis Moniteurs d'Armes. Doit être capable d'évaluer les recherches de base menées dans les domaines spécifiques de l'escrime.
Connaissances	<i>Générales</i>	Possède une connaissance générale nécessaire pour mener des séances d'entraînement et pour gérer et mesurer des athlètes/équipes, soit en phases d'entraînement, soit pendant les événements.
	<i>Entraînement et événements</i>	Possède la connaissance : 1) des techniques de l'escrime ; 2) des principes de la programmation de l'entraînement ; 3) des caractéristiques scientifiques du modèle de performance dans sa spécialité ; 4) de l'application des techniques dans le contexte (de combat ou artistique) en relation avec les caractéristiques des pratiquants ; 5) de la construction et de la gestion des termes d'évaluation pour l'entraînement et les événements.
	<i>Enseignement et gestion</i>	Possède la connaissance : 1) de l'histoire de l'escrime et de ses principaux traités ; 2) de l'utilisation des styles d'enseignement appropriés ; 3) de la correction des erreurs ; 4) de la base scientifique de l'apprentissage de la motricité ; 5) de l'évaluation des conduites techniques et tactiques ; 6) de l'organisation et de la gestion de la sécurité des athlètes et de l'environnement.
	<i>Formation et recherche</i>	Peut évaluer l'apprentissage des débutants Moniteur d'Armes. Connaît les techniques éducatives et de communication. Connaît les principes de base de la méthodologie de recherche et d'expérimentation.
Crédits	<p>À la fin du parcours de formation les candidats auront accumulé un minimum de 20 crédits :</p> <p><i>Aptitudes</i> 6 crédits pour le stage chez une salle d'armes certifiée = 144 heures.</p> <p><i>Connaissances</i> 8 crédits pour les matières d'escrime = 64 heures en classe plus 128 heures d'étude personnelle ; 6 crédits pour les matières générales = 48 heures en classe plus 96 heures d'étude personnelle.</p>	
Stage (144 heures)	<p>Les heures de stage doivent être dûment enregistrées et une copie du registre doit être présentée à l'examen.</p> <p>Les stages doivent être effectués dans une salle d'armes et certifiés par un Maître d'Armes (Niveau III).</p> <p>Le stage est consacré à l'acquisition des compétences suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) savoir donner leçons d'escrime de base, soit individuelles, soit collectives ; 2) savoir entraîner l'athlète/artiste de niveau inférieur et moyen ; 	
Matières d'Escrime (64 heures)	Voir les matières d' Escrime Olympique (niveau avancé)	
	Voir les matières d' Escrime Historique (niveau avancé)	
	Voir les matières d' Escrime Artistique (niveau avancé)	
Matières générales (48 heures)	Voir les matières générales (niveau avancé)	

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

NIVEAU III – MAÎTRE D'ARMES

Le Niveau III est la qualification qui se base sur la capacité d'entraîner/préparer les pratiquants ou les équipes à un haut niveau de performance, ou bien les tireurs appartenant à l'élite nationale, dans un contexte national ou international, et de coordonner les Prévôts et Moniteurs d'Armes et les autres professionnels.

Le Niveau III est accessible après avoir obtenu la qualification de Prévôt d'Armes.

La qualification de Maître d'Armes peut être obtenue aussi pour une ou plus spécialisation : dans ce cas la dénomination du titre sera :

Escrime olympique : Maître d'Arme (de fleuret - d'épée - de sabre).

Escrime historique/artistique : Maître d'Armes (singulières - doubles - courtes - d'hast).

<i>Maître d'Armes</i>		
<i>Maître d'Armes Olympiques</i>	<i>Maître d'Armes Historiques</i>	<i>Maître d'Armes Artistiques</i>
<i>3422 Entraîneurs sportifs et arbitres de sport</i>	<i>3423 Instructeurs et animateurs de programmes, loisirs et activités de remise en forme</i>	<i>3435 Autres professions intermédiaires de la culture et de la création artistique</i>
<i>Certification = Diplôme AAI ou National</i>		
N° de Crédits pour la qualification = 20 (6 pour les aptitudes, 14 pour les connaissances)		
Qualification partielle	La qualification de Maître d'Armes peut être obtenue aussi pour une ou plusieurs spécialisations : dans ce cas la dénomination du titre sera : Escrime olympique : Maître d'Arme (de fleuret - d'épée - de sabre). Escrime historique/artistique : Maître d'Armes (singulières - doubles - courtes - d'hast).	
Conditions minimales au préalable pour l'accès à l'évaluation	1) diplôme de Prévôt d'Armes ; 2) participation à un cours spécifique de formation (théorique et pratique) pour l'examen, selon les critères SIQMA ; 3) registre de stage chez une salle d'armes certifiée/présentation d'une thèse magistrale.	
Évaluation	L'examen doit être passé au plus tard deux ans après le début de la formation, faute de quoi le candidat doit répéter le cours. Examen sur les matières générales : test écrit à choix multiples. Examen sur les matières d'escrime : interrogation (orale ou écrite) ; discussion d'une thèse magistrale. Examen pratique : démonstration de leçon individuelle de niveau avancé, selon la thèse magistrale et/ou le programme des cours et les demandes de la commission d'examen.	
Profil d'activité	Le Niveau III est la qualification qui permet de travailler avec les pratiquants (athlètes, artistes, étudiants, etc.) de plus haut niveau technique, qui participent aux événements nationaux et internationaux, ou font partie des élites nationales. Le Maître d'Armes travaille à des niveaux significatifs de complexité, en projetant ses méthodes d'entraînement et d'enseignement. Il coordonne le travail des Prévôts et Moniteurs d'Armes.	

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

<i>Maître d'Armes</i>		
Aptitudes	Générales	Utilise des compétences d'évaluation et de résolution des problèmes avec des méthodes personnelles innovantes et fonctionnelles. Possède la capacité de mettre en pratique les connaissances théoriques.
	Entraînement	Construit des programmes d'entraînement originaux, en fonction des caractéristiques et spécificités des pratiquants et de la discipline. Doit être capable d'organiser en toute sécurité les sessions d'entraînement et d'évaluer la qualité du travail des pratiquants.
	Gestion des événements	Programme les activités, en tenant compte des caractéristiques des pratiquants et les spécificités des événements d'escrime. Conduit l'évaluation des résultats, soulignant les domaines d'amélioration.
	Enseignement et gestion	Planifie, et évalue l'entraînement des pratiquants au niveau maximum. Gère les activités des Prévôts et Moniteurs d'Armes, ainsi que des autres professionnels impliqués.
	Formation et recherche	Planifie les programmes de formation pratique et théorique pour les Prévôts et Moniteurs d'Armes assistants. Organise l'évaluation des apprentissages. Sait comment organiser et gérer les méthodes d'investigation et de recherche, en appliquant les résultats du travail d'expérimentation.
Connaissances	Générales	Possède les connaissances spécifiques pour créer, gérer et évaluer les entraînements et préparations techniques, qui impliquent les individus et les équipes, dans des situations complexes.
	Entraînement et événements	Possède la connaissance : 1) des principes et des aspects scientifiques de création et programmation de l'entraînement ; 2) de la conception, gestion et évaluation de la préparation technique et tactique et/ou de la formation historique et/ou artistique ; 3) des méthodes d'évaluation lors des événements complexes.
	Enseignement et gestion	Possède la connaissance : 1) de l'histoire de l'escrime et des traités de différentes époques ; 2) des éléments de gestion de spectacle ; 3) des éléments pour la recherche et le développement des talents ; 4) de la gestion d'une équipe de Prévôts et Moniteurs d'Armes et d'autres figures professionnelles.
	Formation et recherche	Peut gérer et évaluer l'apprentissage des apprentis Prévôts et Moniteur d'Armes. Connaît les techniques éducatives et de communication. Connaît les principes avancés de la méthodologie de recherche et d'expérimentation.
Crédits	<p>À la fin du parcours de formation les candidats auront accumulé un minimum de 20 crédits :</p> <p><i>Aptitudes</i> 6 crédits pour le stage dans une salle d'armes certifiée = 144 heures (en alternative, 3 crédits pour le stage chez une salle d'armes certifiée = 72 heures + 3 crédits pour une thèse magistrale).</p> <p><i>Connaissances</i> 8 crédits pour les matières d'escrime = 64 heures en classe plus 128 heures d'étude personnelle ; 6 crédits pour les matières générales = 48 heures en classe plus 96 heures d'étude personnelle.</p>	

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

<i>Maître d'Armes</i>	
Stage (144/72 heures)	<p>Les heures de stage doivent être dûment enregistrées et une copie du registre doit être présentée à l'examen.</p> <p>Les stages doivent être effectués dans une salle d'armes et certifiés par un Maître d'Armes (Niveau III).</p> <p>Le stage est consacré à l'acquisition des compétences suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) savoir donner leçons d'escrime de niveau avancé, soit individuelles, soit collectives ; 2) savoir entraîner l'athlète/artiste de haut niveau ; 3) savoir organiser les activités d'analyse des performances (entraînements, événements) ; 4) savoir gérer un club d'escrime.
Matières d'Escrime (64 heures)	<p>Voir les matières d'Escrime Olympique (niveau spécialisé)</p> <p>Voir les matières d'Escrime Historique (niveau spécialisé)</p> <p>Voir les matières d'Escrime Artistique (niveau spécialisé)</p>
Matières générales (48 heures)	<p>Voir les matières générales (niveau spécialisé)</p>

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

NIVEAU IV– MAÎTRE D'ARMES INTERNATIONAL

Cette qualification identifie le Maître d'Armes, qualifié dans tous les domaines du sport et de l'art de l'escrime, capable de travailler en équipe dans un rôle de responsabilité, dans des contextes internationaux de haut niveau, de mener et de participer à des activités ou programmes de recherche de niveau maximum.

Le Niveau IV est accessible après avoir obtenu toutes les qualifications de Maître d'Armes.

<i>Maître d'Armes International</i>		
<i>2359 Spécialistes de l'enseignement, non classés ailleurs</i>	<i>2659 Artistes créateurs et exécutants non classés ailleurs</i>	
<i>Certification = Diplôme AAI</i>		
N° de Crédits pour la qualification = 50 (42 pour les aptitudes, 8 pour les connaissances)		
Conditions minimales au préalable pour l'accès à l'évaluation	1) diplôme de Maître d'Armes Olympique, Historique et Artistique (toutes les spécialités) ; 2) participation à un cours spécifique de formation (théorique et pratique) pour l'examen, selon les critères SIQMA ; 3) trois ans d'activité certifiée d'enseignement de l'escrime ; 4) présentation d'une <i>lectio magistralis</i> (conférence et leçon démonstrative publique).	
Évaluation	L'examen doit être passé au plus tard deux ans après le début de la formation, faute de quoi le candidat doit répéter le cours. Le candidat effectuera une <i>lectio magistralis</i> , c'est-à-dire : 1) une conférence publique conformément à un projet de recherche personnelle, en français ou en anglais ; 2) une leçon individuelle de niveau maximum avec une arme à choix du candidat, avec toutes explications verbales en langue française ou anglaise.	
Profil d'activité	Le Niveau IV est la qualification qui identifie le Maître d'Armes, qualifié dans tous les domaines du sport et de l'art de l'escrime, capable de travailler en équipe dans un rôle de responsabilité, dans des contextes internationaux de haut niveau, et de mener et de participer à des activités ou programmes de recherche de niveau maximum. Il gère et coordonne les programmes de formation, la recherche de talents, la promotion mondiale des activités d'escrime. Planifie, dirige ou coordonne les programmes internationaux de recherche technique, scientifique, historique et artistique sur l'escrime.	
Aptitudes	<i>Générales</i>	Utilise des compétences d'évaluation et de résolution des problèmes généraux de haute complexité, assumant la responsabilité totale des décisions. Utilise les connaissances, des techniques et des technologies pour le développement de l'escrime au niveau international. Possède des aptitudes de leadership et de vision stratégique, adaptées aux tâches assignées.
	<i>Entraînement</i>	Doit être capable de construire des programmes d'entraînement destinés à devenir points de référence internationale scientifique et technique, même en coordonnant et évaluant le travail effectué par d'autres professionnels.
	<i>Gestion des événements</i>	Doit être capable de créer des méthodes d'évaluation des événements pour le plus haut niveau international.

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

<i>Maître d'Armes International</i>		
	<i>Enseignement et gestion</i>	Peut planifier, gérer et évaluer le travail de haut niveau des Maître, Prévôts et Moniteurs d'Armes ainsi que des autres professionnels impliqués.
	<i>Formation et recherche</i>	Peut planifier, gérer et évaluer la formation pour tous les enseignants d'escrime, ainsi que les cours de qualification pour professeurs et examinateurs. Peut planifier les activités de recherche et d'expérimentation avec des équipes techniques et scientifiques au niveau international.
Connaissances	<i>Générales</i>	Possède une connaissance générale pour la création et l'analyse des plans complexes d'entraînement et d'évaluation des performances, dans les domaines de niveau maximum du sport, du spectacle et de la culture martiale.
	<i>Entraînement et événements</i>	Possède la connaissance : 1) des principes scientifiques pour la création des systèmes d'entraînement ; 2) des principes scientifiques pour la création des systèmes de préparation technique et tactique dans les domaines du sport, du spectacle et de la culture martiale ; 3) des méthodes d'évaluation lors des événements de niveau maximum.
	<i>Enseignement et gestion</i>	Possède la connaissance : 1) des principes de l'analyse et de la planification des carrières pour les enseignants d'escrime ; 2) de la gestion des équipes professionnelles complexes (Maîtres, Prévôts et Moniteurs d'Armes et autres figures professionnelles connexes).
	<i>Formation et recherche</i>	Gère l'apprentissage et la qualification des apprentis Maîtres, Prévôts et Moniteur d'Armes. Connait les techniques de conception, des programmes de formation et certification. Gère et évalue l'apprentissage des débutants Professeurs et Examinateurs. Précise les principes de la méthodologie de recherche et d'expérimentation.
Crédits	<p>À la fin du parcours de formation les candidats auront accumulé un minimum de 50 crédits :</p> <p><i>Aptitudes</i> 38 crédits pour trois ans d'activité certifiée d'enseignement de l'escrime + 4 crédits pour une lectio magistralis.</p> <p><i>Connaissances</i> 8 crédits pour le cours de l'AAI = 64 heures en classe plus 128 heures d'étude personnelle.</p>	
Activité d'enseignement de l'escrime	L'activité d'enseignement de l'escrime, pas inférieure à trois ans, doit être certifiée par la licence d'enseignement, un contrat de travail, une documentation de propriété d'un club ou salle d'armes ou autres preuves similaires d'activité de travail dans n'importe quel domaine de l'escrime (olympique, historique, artistique - de sport, de théâtre, de combat).	
Escrime de sport et loisir (Olympique, Historique et Artistique) (24 heures)	<p><i>Prémisse</i> - Les cours AAI auront lieu en français et/ou en anglais.</p> <p>Escrime Olympique, Historique et Artistique</p> <p>Le cours vise à développer les compétences de niveau maximum pour le travail de l'enseignant d'escrime dans l'industrie du sport et loisir.</p>	
Escrime de théâtre (20 heures)	<p><i>Prémisse</i> - Les cours AAI auront lieu en français et/ou en anglais.</p> <p>Escrime de théâtre</p> <p>Le cours vise à développer les compétences de niveau maximum pour le travail de l'enseignant d'escrime dans l'industrie du spectacle.</p>	
Escrime de combat (20 heures)	<p><i>Prémisse</i> - Les cours AAI auront lieu en français et/ou en anglais.</p> <p>Escrime de combat</p> <p>Le cours vise à développer les compétences de niveau maximum pour le travail de l'enseignant d'escrime dans l'industrie de la défense personnelle.</p>	

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

Niveaux SIQMA et Cadre Européen de Qualification (EQF)

Niveau SIQMA	Niveau EQF	Connaissances	Aptitudes	Compétences
I	IV	Savoirs factuels et théoriques dans des contextes généraux dans un domaine de travail ou d'études.	Gamme d'aptitudes cognitives et pratiques requises pour imaginer des solutions à des problèmes précis dans un domaine de travail ou d'études.	S'autogérer dans la limite des consignes définies dans des contextes de travail ou d'études généralement prévisibles mais susceptibles de changer ; superviser le travail habituel d'autres personnes, en prenant certaines responsabilités pour l'évaluation et l'amélioration des activités liées au travail ou aux études.
II	V	Savoirs détaillés, spécialisés, factuels et théoriques dans un domaine de travail ou d'études, et conscience des limites de ces savoirs.	Gamme étendue d'aptitudes cognitives et pratiques requises pour imaginer des solutions créatives à des problèmes abstraits.	Gérer et superviser dans des contextes d'activités professionnelles ou d'études où les changements sont imprévisibles ; réviser et développer ses performances et celles des autres.
III	VI	Savoirs approfondis dans un domaine de travail ou d'études requérant une compréhension critique de théories et de principes.	Aptitudes avancées, faisant preuve de maîtrise et de sens de l'innovation, pour résoudre des problèmes complexes et imprévisibles dans un domaine spécialisé de travail ou d'études.	Gérer des activités ou des projets techniques ou professionnels complexes, incluant des responsabilités au niveau de la prise de décisions dans des contextes professionnels ou d'études imprévisibles ; prendre des responsabilités en matière de développement professionnel individuel et collectif.
VI	VII	Savoirs hautement spécialisés, dont certains sont à l'avant-garde du savoir dans un domaine de travail ou d'études, comme base d'une pensée originale et/ou de la recherche ; conscience critique des savoirs dans un domaine et à l'interface de plusieurs domaines.	Aptitudes spécialisées pour résoudre des problèmes en matière de recherche et/ou d'innovation, pour développer de nouveaux savoirs et de nouvelles procédures et intégrer les savoirs de différents domaines.	Gérer et transformer des contextes professionnels ou d'études complexes, imprévisibles et qui nécessitent des approches stratégiques nouvelles ; prendre des responsabilités pour contribuer aux savoirs et aux pratiques professionnels et/ou pour réviser la performance stratégique des équipes.

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

CARRIÈRES

Enseignant d'Escrime Olympique				
Définitions CITP-08				
<i>Grand groupe = 3 - Professions intermédiaires</i>				
<i>Sous-grand groupe = 34 - Professions intermédiaires des services juridiques, des services sociaux et assimilés</i>				
<i>Sous groupe = 342 - Travailleurs du secteur des sports et des activités de remise en forme</i>				
<i>Groupe de base = 3422 - Entraîneurs sportifs et arbitres de sport</i>				
Niveau SIQMA	Niveau EQF	Qualification d'enseignement certifié	ISCO Code 08	ISIC Code NACE Code
I	IV	Moniteur d'Armes Olympiques	3422 - Entraîneurs sportifs et arbitres de sport	ISIC Rev.4 code 8541 NACE Rev.2 code 8551
II	V	Prévôt d'Armes Olympiques	3422 - Entraîneurs sportifs et arbitres de sport	ISIC Rev.4 code 8541 NACE Rev.2 code 8551
III	VI	Maître d'Armes Olympiques	3422 - Entraîneurs sportifs et arbitres de sport	ISIC Rev.4 code 8541 NACE Rev.2 code 8551

Enseignant d'Escrime Historique				
Définitions CITP-08				
<i>Grand groupe = 3 - Professions intermédiaires</i>				
<i>Sous-grand groupe = 34 - Professions intermédiaires des services juridiques, des services sociaux et assimilés</i>				
<i>Sous groupe = 342 - Travailleurs du secteur des sports et des activités de remise en forme</i>				
<i>Groupe de base = 3423 - Instructeurs et animateurs de programmes, loisirs et activités de remise en forme</i>				
Niveau SIQMA	Niveau EQF	Qualification d'enseignement certifié	CITP Code-08	ISIC Code NACE Code
I	IV	Moniteur d'Armes Historiques	3423 - Instructeurs et animateurs de programmes, loisirs et activités de remise en forme	ISIC Rev.4 code 8541 NACE Rev.2 code 8551
II	V	Prévôt d'Armes Historiques	3423 - Instructeurs et animateurs de programmes, loisirs et activités de remise en forme	ISIC Rev.4 code 8541 NACE Rev.2 code 8551
III	VI	Maître d'Armes Historiques	3423 - Instructeurs et animateurs de programmes, loisirs et activités de remise en forme	ISIC Rev.4 code 8541 NACE Rev.2 code 8551

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

Enseignant d'Escrime Artistique				
Définitions CITP-08				
<i>Grand groupe = 3 - Professions intermédiaires</i>				
<i>Sous-grand groupe = 34 - Professions intermédiaires des services juridiques, des services sociaux et assimilés</i>				
<i>Sous groupe = 343 - Professions intermédiaires de la culture, de la création artistique et des activités culinaires</i>				
<i>Groupe de base = 3435 - Autres professions intermédiaires de la culture et de la création artistique</i>				
Niveau SIQMA	Niveau EQF	Qualification d'enseignement certifié	CITP Code-08	ISIC Code NACE Code
I	IV	Moniteur d'Armes Artistiques	3423 - Autres professions intermédiaires de la culture et de la création artistique	ISIC Rev.4 code 8541 NACE Rev.2 code 8551
II	V	Prévôt d'Armes Artistiques	3423 - Autres professions intermédiaires de la culture et de la création artistique	ISIC Rev.4 code 8541 NACE Rev.2 code 8551
III	VI	Maître d'Armes Artistiques	3423 - Autres professions intermédiaires de la culture et de la création artistique	ISIC Rev.4 code 8541 NACE Rev.2 code 8551

Qualification de Maître d'Armes International				
Définitions CITP-08				
Compétence olympique et historique			Compétence artistique	
<i>Grand groupe = 2 – Professions intellectuelles et scientifiques</i>				
<i>Sous-grand groupe = 23 – Spécialistes de l'enseignement</i>			<i>Sous-grand groupe = 26 – Spécialistes de la justice, des sciences sociales et de la culture</i>	
<i>Sous groupe = 235 – Autres spécialistes de l'enseignement</i>			<i>Sous groupe = 265 – Artistes créateurs et exécutants</i>	
<i>Groupe de base = 2359 – Spécialistes de l'enseignement, non classés ailleurs</i>			<i>Groupe de base = 2659 – Artistes créateurs et exécutants non classés ailleurs</i>	
Niveau SIQMA	Niveau EQF	Qualification d'enseignement certifié	CITP Code-08	ISIC Code NACE Code
IV	VII	Maître d'Armes International	2359 – Spécialistes de l'enseignement, non classés ailleurs 2659 – Artistes créateurs et exécutants non classés ailleurs	ISIC Rev.4 code 8530 NACE Rev.2 code 8542

LE SYSTÈME DE CRÉDITS

Les crédits.

Grâce à un système de crédits, c'est possible de diviser une qualification ou les objectifs d'un programme de formation en unités.

Ces unités doivent être définies en termes de compétences (aptitudes et/ou connaissances).

Des points de crédit sont attribués aux unités, par rapport au volume de travail prévu, et par conséquent, à l'importance relative de ces unités dans la qualification finale.

Les compétences acquises seront évaluées de toute façon, quelle que soit la formation choisie.

Le calcul des crédits.

Le SIQMA attribue un crédit pour chaque charge de travail de 24 heures.

Une charge de travail est considérée comme une relation variable entre les activités menées par un instructeur (leçons théoriques ou pratiques) et l'étude personnelle.

Les crédits peuvent être donnés aussi pour la participation aux compétitions d'escrime (olympique, historique, artistique), ainsi que pour l'activité professionnelle certifiée et pour l'enseignement dans la salle d'escrime, sous la direction d'un enseignant d'une qualification supérieure (stage).

1 CRÉDIT (24 heures)																							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
En classe (8 heures)								Étude Personnelle (16 heures)															

Le SIQMA attribue un crédit pour chaque charge de travail de 24 heures, c'est-à-dire :

- 16 heures d'étude personnelle ;
- 8 heures en classe, avec la possibilité d'utiliser la formation à distance (FAD).

1 CRÉDIT (Une heure en classe c'est équivalente à trois heures d'étude personnelle)		
1 heure en classe		
1 heure d'étude personnelle	1 heure d'étude personnelle	1 heure d'étude personnelle

La délivrance des crédits.

Le modèle du SIQMA, tout en continuant à être l'axe central de la formation au niveau national, permet l'intégration des programmes de qualification menés dans différentes institutions.

L'AAI reconnaît autant qu'institutions nationales autorisées à former, certifier et recycler les enseignants d'escrime, selon le SIQMA, soit les autorités gouvernementales nationales compétentes, soit :

- les Académies d'Armes Nationales,
- les Fédérations Nationales (membres de la FIE),
- les Universités et les Académies d'art,
- les Écoles Secondaires,

à condition qu'elles soient expressément reconnus par leurs autorités gouvernementales nationales à délivrer des qualifications scolaires, académiques et/ou professionnelles.

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

Ces organismes ont l'autorité de reconnaître toutes les activités de formation, certification et recyclage, leur attribuant les crédits correspondants, selon les critères du SIQMA.

Les matières de formation, certification et recyclage de l'enseignant d'escrime.

Pour le SIQMA, les matières d'étude qui peuvent fournir des crédits à des fins de formation, certification et recyclage des enseignants d'escrime sont :

MATIÈRES D'ESCRIME OLYMPIQUE	
Théoriques	Pratiques
<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologies des trois armes (fleuret, épée, sabre) ; 2) Méthodologie de la leçon (collective et individuelle) aux trois armes ; 3) Méthodologie de la leçon (collective et individuelle) handisport (trois armes) ; 4) Méthodologie de l'analyse tactique et stratégique ; 5) Règlements techniques FIE ; 6) Règlements techniques IPC (handisport) ; 7) Technologie et entretien des armes et des équipements. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Exécution des techniques aux trois armes (fleuret, épée, sabre) ; 2) Exécution des techniques handisport aux trois armes ; 3) Technique de la leçon individuelle au plastron aux trois armes ; 4) Technique de la leçon individuelle handisport (trois armes) ; 5) Arbitrage et direction de tournoi FIE ; 6) Arbitrage et direction de tournoi IPC (handisport).

MATIÈRES D'ESCRIME HISTORIQUE	
Théoriques	Pratiques
<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologie des armes historiques (armes singulières (ex : épée à deux mains, épée à une main, rapière, épée de cour, épée de duel, sabre, canne), armes doubles (ex : épée ou rapière avec boucliers, dague, cape), armes courtes (ex : dague, couteau), armes d'hast (ex : bâton à deux mains, lance, hallebarde, baïonnette au canon)) ; 2) Méthodologie de la leçon (collective et individuelle) aux armes historiques ; 3) Méthodologie des formes techniques (pré-ordonnées) ; 4) Règlements principaux de combat courtois ; 5) Histoire de l'escrime et exégèse comparée des traités ; 6) Technologie et histoire des armes ; 7) Tactique et stratégie d'escrime appliquées à la défense personnelle. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Exécution des techniques aux armes historiques (armes singulières (ex : épée à deux mains, épée à une main, rapière, épée de cour, épée de duel, sabre, canne), armes doubles (ex : épée ou rapière avec boucliers, dague, cape), armes courtes (ex : dague, couteau), armes d'hast (ex : bâton à deux mains, lance, hallebarde, baïonnette au canon)) ; 2) Technique de la leçon individuelle au plastron aux armes historiques ; 3) Exécution des formes techniques (pré-ordonnées) ; 4) Arbitrage selon les règlements principaux de combat courtois ; 5) Technique d'escrime appliquée à la défense personnelle.

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

MATIÈRES D'ESCRIME ARTISTIQUE	
Théoriques	Pratiques
<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologie des armes historiques (armes singulières (ex : épée à deux mains, épée à une main, rapière, épée de cour, épée de duel, sabre, canne), armes doubles (ex : épée ou rapière avec boucliers, dague, cape), armes courtes (ex : dague, couteau), armes d'hast (ex : bâton à deux mains, lance, hallebarde, baïonnette au canon)) ; 2) Méthodologie du scénario de combat (solo, ensemble, duel, bataille) ; 3) Mise en scène des actions de combat pour le théâtre et le cinéma ; 4) Histoire de l'escrime de spectacle. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Exécution des techniques aux armes historiques (armes singulières (ex : épée à deux mains, épée à une main, rapière, épée de cour, épée de duel, sabre, canne), armes doubles (ex : épée ou rapière avec boucliers, dague, cape), armes courtes (ex : dague, couteau), armes d'hast (ex : bâton à deux mains, lance, hallebarde, baïonnette au canon)) ; 2) Pratique du scénario de combat (solo, ensemble, duel, bataille) ; 3) Jugement des compétitions.

MATIÈRES GÉNÉRALES
<ol style="list-style-type: none"> 1) Méthodologie de l'enseignement ; 2) Méthodologie de l'entraînement ; 3) Droit, gestion et administration ; 4) Médecine ; 5) Psychologie ; 6) Sociologie ; 7) Histoire ; 8) Archéologie ; 9) Technologie des matériels ; 10) Informatique ; 11) Éléments de la production théâtrale et cinématographique ; 12) Diction et récitation.

Les activités de qualification, formation et recyclage.

Pour le SIQMA, les activités qui peuvent fournir des crédits à des fins de formation, certification et recyclage des enseignants d'escrime sont :

- 1) participations à des cours sur les matières d'escrime ou générales ;
- 2) participations à des congrès et des conférences sur les matières d'escrime ou générales ;
- 3) participations à des stages dans une salle d'armes ;
- 4) enseignement ou relations sur les matières d'escrime ou générales, mais expressément connexes avec l'escrime pendant cours, congrès, conférences ;
- 5) publication de matériel didactique, thèses, articles, livres (textes écrits et documentaires audiovisuels) sur les matières d'escrime ou générales, mais expressément connexes avec l'escrime ;
- 6) participations en tant qu'observateurs aux compétitions/événements ;
- 7) résultats des compétitions des propres élèves ;
- 8) mention dans les génériques d'une œuvre théâtrale ou cinématographique, en tant que maître d'armes ;
- 9) activités de direction technique des équipes d'élite dans une fédération nationale ;

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

- 10) appartenance à des commissions ou des groupes de travail sur les matières d'escrime ou générales, mais expressément connexes avec l'escrime ;
- 11) mandats d'enseignement des matières d'escrime dans les académies d'armes, fédérations, universités, académies d'art, écoles secondaires, organisations locales ou organismes assimilés ;
- 12) appartenance aux commissions pour les examens de qualification à l'enseignement de l'escrime.

Pour les événements qui durent une journée, les crédits sont reconnus seulement pour la participation documentée à la totalité de l'événement.

Pour la participation à des événements d'une durée supérieure, les crédits sont reconnus pour la participation minimum documentée au quatre-vingts pour cent (80%) de l'événement.

Détermination des crédits pour les activités de qualification.

La formation minimum pour la qualification des enseignants d'escrime selon le SIQMA est constituée de la participation aux cours spécifiques de préparation aux examens (matières d'escrime et matières générales), aux stages dans une salle d'armes et, dans certains cas, de la présentation de thèses de diplôme ; les cours de préparation aux examens doivent être coordonnés et gérés par des enseignants d'escrime de III niveau ou supérieur (Maîtres d'Armes), compétents pour les matières objet des examens correspondants.

Les cours pour la qualification de niveau I à III sont menées en contexte national, dans les institutions reconnues.

Les cours pour Maître d'Armes International de niveau IV sont menées par l'AAI.

Les institutions nationales compétentes selon le SIQMA, peuvent reconnaître la carrière et les résultats obtenus par les athlètes de haut niveau (élites nationales), selon critères expressément spécifiés, jusqu'à un maximum de 10 crédits, équivalents au diplôme de Moniteur d'Armes - I niveau.

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

NIVEAU I MONITEUR D'ARMES

NIVEAU I – MONITEUR D'ARMES FORMATION MINIMUM				
Crédits	Cours (Mat. d'escrime)	Cours (Mat. générales)	Stage	Thèse de diplôme
10	4 crédits (32 heures en classe plus 64 heures d'étude personnelle)	3 crédits (24 heures en classe plus 48 heures d'étude personnelle)	3 crédits (72 heures de stage dans une salle d'armes certifiée/activité d'apprentissage de type scolaire)	

NIVEAU I – MONITEUR D'ARMES MATIÈRES OBLIGATOIRES DES COURS		
Spécialisation	Cours (Mat. d'escrime)	Cours (Mat. générales)
Escrime Olympique	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologies des trois armes (fleuret, épée, sabre) 2) Exécution des techniques aux trois armes 3) Règlements techniques FIE et IPC 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Méthodologie de l'enseignement 2) Méthodologie de l'entraînement 3) Droit, gestion et administration
Escrime Historique	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologie des armes historiques (armes singulières, armes doubles, armes courtes, armes d'hast) 2) Exécution des techniques aux armes historiques 	
Escrime Artistique	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologie des armes historiques (armes singulières, armes doubles, armes courtes, armes d'hast) 2) Pratique du scénario de combat (solo, ensemble, duel, bataille) 	

**NIVEAU II
PRÉVÔT D'ARMES**

NIVEAU II – PRÉVÔT D'ARMES FORMATION MINIMUM				
Crédits	Cours (Mat. d'escrime)	Cours (Mat. générales)	Stage	Thèse de diplôme
20	8 crédits (64 heures en classe plus 128 heures d'étude personnelle)	6 crédits (48 heures en classe plus 96 heures d'étude personnelle)	6 crédits (144 heures de stage dans une salle d'armes certifiée)	

NIVEAU II – PRÉVÔT D'ARMES MATIÈRES OBLIGATOIRES		
Spécialisation	Cours (Mat. d'escrime)	Cours (Mat. générales)
Escrime Olympique	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologies des trois armes (fleuret, épée, sabre) 2) Technique de la leçon individuelle au plastron aux trois armes et handisport 3) Arbitrage FIE et IPC 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Méthodologie de l'enseignement 2) Méthodologie de l'entraînement 3) Droit, gestion et administration
Escrime Historique	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologie des armes historiques (armes singulières, armes doubles, armes courtes, armes d'hast) 2) Technique de la leçon individuelle au plastron aux armes historiques 	
Escrime Artistique	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologie des armes historiques (armes singulières, armes doubles, armes courtes, armes d'hast) 2) Méthodologie et pratique du scénario de combat (solo, ensemble, duel, bataille) 	

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

NIVEAU III MAÎTRE D'ARMES

NIVEAU III – MAÎTRE D'ARMES FORMATION MINIMUM				
Crédits	Cours (Mat. d'escrime)	Cours (Mat. générales)	Stage	Thèse de diplôme
20	8 crédits (64 heures en classe plus 128 heures d'étude personnelle)	6 crédits (48 heures en classe plus 96 heures d'étude personnelle)	6 crédits (144 heures de stage dans une salle d'armes certifiée) - <i>en alternative</i> - 3 crédits (72 heures de stage dans une salle d'armes certifiée + une thèse de diplôme)	3 crédits (thèse sur les matières d'escrime ou générales, mais expressément connexes avec l'escrime)

NIVEAU III – MAÎTRE D'ARMES MATIÈRES OBLIGATOIRES		
Spécialisation	Cours (Mat. d'escrime)	Cours (Mat. générales)
Escrime Olympique	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologies des trois armes (fleuret, épée, sabre) 2) Méthodologie de la leçon (collective et individuelle) aux trois armes et handisport 3) Méthodologie de l'analyse tactique et stratégique 4) Arbitrage FIE et IPC 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Méthodologie de l'enseignement 2) Méthodologie de l'entraînement 3) Droit, gestion et administration
Escrime Historique	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologie des armes historiques (armes singulières, armes doubles, armes courtes, armes d'hast) 2) Méthodologie de la leçon (collective et individuelle) aux armes historiques 3) Histoire de l'escrime et exégèse comparée des traités 	
Escrime Artistique	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologie des armes historiques (armes singulières, armes doubles, armes courtes, armes d'hast) 2) Méthodologie et pratique du scénario de combat (solo, ensemble, duel, bataille) 3) Mise en scène des actions de combat pour le théâtre et le cinéma 	

**NIVEAU IV
MAÎTRE D'ARMES INTERNATIONAL**

NIVEAU IV – MAÎTRE D'ARMES INTERNATIONAL FORMATION MINIMUM				
Crédits	Cours (Mat. d'escrime)	Cours (Mat. générales)	Stage	Thèse de diplôme
50	8 crédits (64 heures en classe plus 128 heures d'étude personnelle)		38 crédits (912 heures - trois ans d'activité certifiée d'enseignement de l'escrime)	4 crédits (<i>lectio magistralis</i> - une conférence publique conformément à un projet de recherche personnelle, en français ou en anglais)

NIVEAU IV – MAÎTRE D'ARMES INTERNATIONAL MATIÈRES OBLIGATOIRES		
Spécialisation	Cours (Mat. d'escrime)	Cours (Mat. générales)
Escrime de sport et loisir (Olympique, Historique et Artistique) (24 heures)	1) Méthodologie de la leçon d'escrime (collective et individuelle)	Profils et éléments de : 1) Méthodologie de l'enseignement ; 2) Méthodologie de l'entraînement ; 3) Droit, gestion et administration ; 4) Médecine ; 5) Psychologie ; 6) Sociologie ; 7) Histoire ; 8) Archéologie ; 9) Technologie des matériels ; 10) Informatique ; 11) Éléments de la production théâtrale et cinématographique ; 12) Diction et récitation.
Escrime de théâtre (20 heures)	1) Mise en scène des actions de combat pour le théâtre et le cinéma	
Escrime de combat (20 heures)	1) Méthodologie de l'analyse tactique et stratégique (contextes réels)	

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

Détermination des crédits pour les activités de formation et recyclage.

Les activités de formation après la qualification et recyclage, en fonction du maintien de la licence d'enseignement sont réservées, afin de la reconnaissance des crédits, aux enseignants d'escrime de II niveau (Prévôt d'Armes) et supérieurs.

Le maintien de la licence d'enseignement nécessite la reconnaissance annuelle des activités de formation et recyclage, correspondantes à un minimum de 4 crédits.

FORMATION PERMANENTE ET RECYCLAGE	
Qualifications	N° de crédits minimum par année
Prévôt d'Armes - II niveau Maître d'Armes - III et IV niveau	4

Toutes les activités de formation et recyclage doivent être reconnus par les institutions nationales ou internationales compétentes, afin de la reconnaissance des crédits, selon un calendrier spécifique, publié par l'AAI et les autres institutions nationales et internationales reconnues par le moyen du SIQMA.

Les activités de formation après la qualification et recyclage peuvent être proposée à trois niveaux : base (I niveau), avancé (II niveau) et spécialisé (III niveau).

Le niveau est déterminé par le degré d'approfondissement des arguments traités et par la qualification des coordinateurs, des enseignants ou des rapporteurs de l'activité.

Les activités de formation peuvent avoir des durées différentes, à partir d'un minimum d'une journée (8 heures), toujours en calculant un crédit pour chaque 8 heures de travail « en classe ».

Pour chaque catégorie d'activité de formation et de recyclage, il est possible une reconnaissance jusqu'à un maximum de 12 crédits par année.

1) Participation à des cours sur les matières d'escrime ou générales. Participation à des congrès et des conférences sur les matières d'escrime ou générales. Participation à des stages dans une salle d'armes.		
Niveau I (base)	Niveau II (avancé)	Niveau III (spécialisé)
Chaque 8 heures	Chaque 8 heures	Chaque 8 heures
1 crédit	2 crédits	3 crédits

2) Enseignement ou relations sur les matières d'escrime ou générales, mais expressément connexes avec l'escrime pendant cours, congrès, conférences.		
Niveau I (base)	Niveau II (avancé)	Niveau III (spécialisé)
Chaque 8 heures	Chaque 8 heures	Chaque 8 heures
1 crédit + 1 crédit au total	2 crédits + 1 crédit au total	3 crédits + 1 crédit au total

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

3) Publication de thèses ou articles (textes écrits et documentaires audiovisuels) sur les matières d'escrime ou générales, mais expressément connexes avec l'escrime.		
Niveau I (base)	Niveau II (avancé)	Niveau III (spécialisé)
Chaque publication	Chaque publication	Chaque publication
1 crédit	2 crédits	3 crédits

4) Publication de livres, monographies ou matériels didactiques (textes écrits et documentaires audiovisuels) sur les matières d'escrime ou générales, mais expressément connexes avec l'escrime.		
Niveau I (base)	Niveau II (avancé)	Niveau III (spécialisé)
Chaque publication	Chaque publication	Chaque publication
2 crédits	4 crédits	6 crédits

5) Participation en tant qu'observateurs aux compétitions/événements.		
Niveau I (base)	Niveau II (avancé)	Niveau III (spécialisé)
Chaque compétition/ événement national	Chaque compétition/ événement continental	Chaque compétition/ événement mondial
1 crédit	2 crédits	3 crédits

6) Résultats en compétitions des propres élèves.		
Niveau I (base)	Niveau II (avancé)	Niveau III (spécialisé)
Compétitions/événements locaux	Compétitions/événements nationaux	Compétitions/événements internationaux
4 crédits (1re et 2e place)	6 crédits (1re et 2e place)	8 crédits (1re et 2e place)
3 crédits (3e place)	5 crédits (3e place)	7 crédits (3e place)

7) Mention dans les génériques d'une œuvre théâtrale ou cinématographique, en tant que maître d'armes.		
Niveau I (base)	Niveau II (avancé)	Niveau III (spécialisé)
Chaque production d'amateur	Chaque production professionnelle nationale	Chaque production professionnelle internationale
1 crédit	2 crédits	3 crédits

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

8) Activités de direction technique des équipes d'élite dans une fédération nationale.		
Niveau I (base)	Niveau II (avancé)	Niveau III (spécialisé)
Membre technique du staff	Directeur des équipes d'élite junior ou vétérans	Directeur des équipes d'élite
2 crédits	3 crédits	4 crédits

9) Appartenance à des commissions ou des groupes de travail sur les matières d'escrime ou générales, mais expressément connexes avec l'escrime.		
Niveau I (base)	Niveau II (avancé)	Niveau III (spécialisé)
Commissions ou groupes de travail locaux	Commissions ou groupes de travail nationaux	Commissions ou groupes de travail internationaux
2 crédits	3 crédits	4 crédits

10) Mandat d'enseignement des matières d'escrime dans les académies d'armes, fédérations, universités, académies d'art, écoles secondaires, organisations locales.		
Niveau I (base)	Niveau II (avancé)	Niveau III (spécialisé)
Écoles secondaires, Organisations locales	Universités, Académies d'art	Académies d'armes, Fédérations Nationales
2 crédits	3 crédits	4 crédits

11) Appartenance à des commissions pour les examens de qualification à l'enseignement de l'escrime.		
Niveau I (base)	Niveau II (avancé)	Niveau III (spécialisé)
Moniteurs d'Armes	Prévôts d'Armes	Maîtres d'Armes
2 crédits	2 crédits	3 crédits

LICENCE PROFESSIONNELLE, RECYCLAGE ET FORMATION CONTINUE

Le SIQMA exige que les enseignants d'escrime, après avoir obtenu leur qualification, doivent également être titulaire d'une licence nationale pour exercer leurs activités d'enseignement de l'escrime, soit professionnelle, soit bénévole ; la licence est octroyée en fonction des réglementations fixées par les Académies d'Armes, les Fédérations sportives et l'autorité nationale compétente.

La qualification certifiée est le critère principal pour la reconnaissance de la capacité d'un enseignant d'escrime de démontrer les compétences requises.

La première étape pour obtenir la licence d'enseignement est le diplôme de qualification, mais par la suite, le maintien de la licence exige le recyclage et la formation continue.

Systeme International de Qualification des Maîtres d'Armes

Au niveau national, les procédures, les temps et les moyens pour réaliser le recyclage nécessaire sont établis en fonction des réglementations fixées par les Académies d'Armes, les Fédérations sportives et l'autorité nationale compétente.

Le manque de participation à des activités de recyclage et de formation continue n'affectera pas le maintien des qualifications obtenues, mais seulement ce qui concerne la licence d'enseignement.

Au niveau national, les procédures pour l'acquisition, la révocation ou la suspension des licences sont également définies, établissant ainsi les temps et les moyens pour leur rétablissement.

CRITÈRES D'ÉQUIVALENCE

Parmi les conclusions générales du travail effectué par l'AAI sur la qualification des enseignants d'escrime, il y a le concept que *l'escrime est une seule discipline, avec plusieurs formes de pratique* ; le SIQMA permet la reconnaissance des compétences, grâce au système des crédits, dans l'objectif d'unifier progressivement les trois parcours de formation (olympique, historique, artistique).

La reconnaissance des qualification et des crédits entre les parcours de formation se base sur les critères suivants :

- 1) L'enseignant d'escrime qui possède la qualification de I niveau (Moniteur) dans une ou plusieurs formes d'escrime (olympique, historique, artistique) a le droit à la reconnaissance totale des crédits des matières générales, et partiale des crédits des matières d'escrime, pour l'acquisition des qualifications manquantes de I niveau.
- 2) L'enseignant d'escrime qui possède la qualification de II niveau (Prévôt) dans une ou plusieurs formes d'escrime (olympique, historique, artistique), peut accéder directement à la formation et à l'examen de II niveau pour l'acquisition des qualifications manquantes, et a le droit à la reconnaissance totale des crédits des matières générales, et partiale des crédits des matières d'escrime.
- 3) L'enseignant d'escrime qui possède la qualification de III niveau (Maître) dans une ou plusieurs formes d'escrime (olympique, historique, artistique), peut accéder directement à l'examen de II niveau (Prévôt) pour l'acquisition des qualifications manquantes, et a le droit à la reconnaissance totale des crédits.
- 4) Les institutions nationales compétentes peuvent établir des critères d'équivalence ultérieurs, cohérents avec les principes du SIQMA, selon les caractéristiques culturelles et professionnelles des candidats.

Les points de 1) à 3) sont précisés par les schémas suivants :

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

NIVEAU I – MONITEUR D'ARMES ÉQUIVALENCE DES MATIÈRES ET DES CRÉDITS			
Qualification	Qualification à obtenir		
	Moniteur Olympique	Moniteur Historique	Moniteur Artistique
Moniteur Olympique	-	<p>1) 1 crédit des matières d'escrime est reconnu. Le candidat doit fréquenter le cours suivant : terminologie et exécution des techniques aux armes singulières, doubles, courtes, d'hast.</p> <p>2) 3 crédits des matières générales sont reconnus.</p> <p>3) Le candidat doit fréquenter le stage dans une salle d'armes d'escrime historique.</p>	<p>1) 1 crédit des matières d'escrime est reconnu. Le candidat doit fréquenter les cours suivants : a) terminologie des techniques aux armes singulières, doubles, courtes, d'hast ; b) pratique du scénario de combat (solo, ensemble, duel, bataille).</p> <p>2) 3 crédits des matières générales sont reconnus.</p> <p>3) Le candidat doit fréquenter le stage dans une salle d'armes d'escrime artistique.</p>
Moniteur Historique	<p>1) 1 crédit des matières d'escrime est reconnu. Le candidat doit fréquenter les cours suivants : a) terminologie et exécution des techniques aux 3 armes (fleuret, épée, sabre) ; b) règlements techniques FIE et IPC.</p> <p>2) 3 crédits des matières générales sont reconnus.</p> <p>3) Le candidat doit fréquenter le stage dans une salle d'armes d'escrime olympique.</p>	-	<p>1) 3 crédits des matières d'escrime sont reconnus. Le candidat doit fréquenter le cours suivant : pratique du scénario de combat (solo, ensemble, duel, bataille).</p> <p>2) 3 crédits des matières générales sont reconnus.</p> <p>3) Le candidat doit fréquenter le stage dans une salle d'armes d'escrime artistique.</p>
Moniteur Artistique	<p>1) 1 crédit des matières d'escrime est reconnu. Le candidat doit fréquenter les cours suivants : a) terminologie et exécution des techniques aux 3 armes (fleuret, épée, sabre) ; b) règlements techniques FIE et IPC.</p> <p>2) 3 crédits des matières générales sont reconnus.</p> <p>3) Le candidat doit fréquenter le stage dans une salle d'armes d'escrime olympique.</p>	<p>1) 3 crédits des matières d'escrime sont reconnus. Le candidat doit fréquenter le cours suivant : exécution des techniques aux armes singulières, doubles, courtes, d'hast.</p> <p>2) 3 crédits des matières générales sont reconnus.</p> <p>3) Le candidat doit fréquenter le stage dans une salle d'armes d'escrime historique.</p>	-

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

NIVEAU II – PRÉVÔT D'ARMES			
ÉQUIVALENCE DES MATIÈRES ET DES CRÉDITS (1)			
Qualification	Qualification à obtenir		
	Prévôt Olympique	Prévôt Historique	Prévôt Artistique
Prévôt Olympique	-	<p>1) 2 crédits des matières d'escrime sont reconnus. Le candidat doit fréquenter les cours suivants : a) terminologie et exécution des techniques aux armes singulières, doubles, courtes, d'hast ; b) technique de la leçon individuelle au plastron aux armes historiques.</p> <p>2) 6 crédits des matières générales sont reconnus.</p> <p>3) Le candidat doit fréquenter le stage dans une salle d'armes d'escrime historique.</p>	<p>1) 2 crédits des matières d'escrime sont reconnus. Le candidat doit fréquenter les cours suivants : a) terminologie des techniques aux armes singulières, doubles, courtes, d'hast ; b) méthodologie et pratique du scénario de combat (solo, ensemble, duel, bataille).</p> <p>2) 6 crédits des matières générales sont reconnus.</p> <p>3) Le candidat doit fréquenter le stage dans une salle d'armes d'escrime artistique.</p>
Prévôt Historique	<p>1) 2 crédits des matières d'escrime sont reconnus. Le candidat doit fréquenter les cours suivants : a) terminologie des techniques aux 3 armes ; b) technique de la leçon individuelle au plastron (3 armes et handisport) ; c) arbitrage FIE et IPC.</p> <p>2) 6 crédits des matières générales sont reconnus.</p> <p>3) Le candidat doit fréquenter le stage dans une salle d'armes d'escrime olympique.</p>	-	<p>1) 6 crédits des matières d'escrime sont reconnus. Le candidat doit fréquenter le cours suivant : méthodologie et pratique du scénario de combat (solo, ensemble, duel, bataille).</p> <p>2) 6 crédits des matières générales sont reconnus.</p> <p>3) Le candidat doit fréquenter le stage dans une salle d'armes d'escrime artistique.</p>
Prévôt Artistique	<p>1) 2 crédits des matières d'escrime sont reconnus. Le candidat doit fréquenter les cours suivants : a) terminologie des techniques aux 3 armes ; b) technique de la leçon individuelle au plastron (3 armes et handisport) ; c) arbitrage FIE et IPC.</p> <p>2) 6 crédits des matières générales sont reconnus.</p> <p>3) Le candidat doit fréquenter le stage dans une salle d'armes d'escrime olympique.</p>	<p>1) 6 crédits des matières d'escrime sont reconnus. Le candidat doit fréquenter le cours suivant : technique de la leçon individuelle au plastron aux armes historiques.</p> <p>2) 6 crédits des matières générales sont reconnus.</p> <p>3) Le candidat doit fréquenter le stage dans une salle d'armes d'escrime historique.</p>	-

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

NIVEAU II – PRÉVÔT D'ARMES			
ÉQUIVALENCE DES MATIÈRES ET DES CRÉDITS (2)			
Qualification	Qualification à obtenir		
	Prévôt Olympique	Prévôt Historique	Prévôt Artistique
Maître Olympique	-	<ol style="list-style-type: none"> 1) 8 crédits des matières d'escrime sont reconnus. 2) 6 crédits des matières générales sont reconnus. 3) 6 crédits du stage (ou 3 du stage + 3 de thèse) sont reconnus. 4) Le candidat peut accéder directement à l'examen de qualification. 5) La participation aux cours d'escrime historique et l'étude personnelle sont quand même recommandées. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) 8 crédits des matières d'escrime sont reconnus. 2) 6 crédits des matières générales sont reconnus. 3) 6 crédits du stage (ou 3 du stage + 3 de thèse) sont reconnus. 4) Le candidat peut accéder directement à l'examen de qualification. 5) La participation aux cours d'escrime artistique et l'étude personnelle sont quand même recommandées.
Maître Historique	<ol style="list-style-type: none"> 1) 8 crédits des matières d'escrime sont reconnus. 2) 6 crédits des matières générales sont reconnus. 3) 6 crédits du stage (ou 3 du stage + 3 de thèse) sont reconnus. 4) Le candidat peut accéder directement à l'examen de qualification. 5) La participation aux cours d'escrime olympique et l'étude personnelle sont quand même recommandées. 	-	<ol style="list-style-type: none"> 1) 8 crédits des matières d'escrime sont reconnus. 2) 6 crédits des matières générales sont reconnus. 3) 6 crédits du stage (ou 3 du stage + 3 de thèse) sont reconnus. 4) Le candidat peut accéder directement à l'examen de qualification. 5) La participation aux cours d'escrime artistique et l'étude personnelle sont quand même recommandées.
Maître Artistique	<ol style="list-style-type: none"> 1) 8 crédits des matières d'escrime sont reconnus. 2) 6 crédits des matières générales sont reconnus. 3) 6 crédits du stage (ou 3 du stage + 3 de thèse) sont reconnus. 4) Le candidat peut accéder directement à l'examen de qualification. 5) La participation aux cours d'escrime olympique et l'étude personnelle sont quand même recommandées. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) 8 crédits des matières d'escrime sont reconnus. 2) 6 crédits des matières générales sont reconnus. 3) 6 crédits du stage (ou 3 du stage + 3 de thèse) sont reconnus. 4) Le candidat peut accéder directement à l'examen de qualification. 5) La participation aux cours d'escrime historique et l'étude personnelle sont quand même recommandées. 	-

LE RÔLE DU PROFESSEUR ET DE L'EXAMINATEUR

Le SIQMA donne une importance particulière au rôle du Professeur et de l'Examineur, pendant la formation et la certification professionnelle des enseignants d'escrime.

À cette fin, le SIQMA prévoit la création d'un tableau officiel des Professeurs et des Examineurs, selon les différentes matières et compétences.

Le Professeur est un personnage spécialisé qui organise et gère les processus de la formation professionnelle initiale et la formation continue, tandis que l'Examineur est un personnage spécialisé qui organise et gère les évaluations, pour émettre des certificats de qualification.

Standard SIQMA pour les Professeurs et les Examineurs.

Les Professeurs et les Examineurs doivent avoir une qualification qui est compatible avec les activités et les compétences décrites dans le SIQMA.

Une qualification minimale d'études secondaires (baccalauréat) est nécessaire pour les matières d'escrime, tandis que pour les matières générales est nécessaire une qualification supérieure, soit académique (université, académie d'art, école supérieure), soit professionnelle (curriculum professionnel de haut profil).

Selon les caractéristiques de l'organisation dans laquelle il opère, le formateur (Professeur/Examineur) peut occuper différentes positions et exercer des rôles différents ; le rôle du Professeur n'est pas incompatible avec celui de l'Examineur dans le même parcours de formation et certification.

PROFESSEUR		
ACTIVITÉS	COMPÉTENCES	RESULTATS
Détecte et analyse les besoins de formation des personnes, des groupes, des organisations.	Détecte les aspects du professionnalisme des participants aux activités de formation. Établit la différence entre les compétences existantes et compétences à atteindre. Traduit les besoins de formation dans un plan d'action.	Plan d'action qui définit et clarifie les objectifs de la formation.
Fait un plan.	Élabore les objectifs de formation et les contenus. Identifie la méthodologie, les moyens, les outils. Prépare le matériel didactique.	Projet de formation et documentation nécessaire.
Enseigne.	Gère l'activité d'enseignement en classe et à distance. Assure un soutien individuel pendant la formation. Évalue la réalisation des objectifs éducatifs.	Parcours de formation et enregistrement des résultats.
Évalue son travail	Analyse l'évaluation du parcours de formation. Elabore les résultats des tests et établit un rapport d'évaluation.	Rapport d'évaluation du parcours de formation, avec propositions de révision.
Innove et améliore.	Gère et applique les procédures des protocoles de qualité. Elabore les innovations du produit/service de formation. Assure l'auto-recyclage et le développement des compétences. Participe à des cours de formation pour les Professeurs.	Plan d'amélioration des produits/services ; formation et recyclage des professeurs.

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

EXAMINATEUR		
ACTIVITÉS	COMPÉTENCES	RESULTATS
Détecte, analyse et évalue les éléments de maturité, professionnalisme et formation des candidats.	Observe le contenu de professionnalisme/formation/maturité des candidats. Établit la différence entre professionnalisme/formation/maturité existant/e et attendu/e. Définit le niveau de professionnalisme/formation/maturité du candidat. Transforme les activités des candidats dans une évaluation cohérente.	Plan d'évaluation qui définit et clarifie l'évaluation de professionnalisme/formation/maturité des candidats.
Examine.	Assiste aux examens des candidats. Gère l'activité d'évaluation. Assure la collaboration avec les autres évaluateurs. Assure la réalisation des objectifs d'évaluation.	Évaluation et enregistrement des résultats.
Évalue.	Elabore les résultats des examens et établit un rapport d'évaluation. Identifie les propositions d'amélioration et les actions correctives.	Rapport d'évaluation , avec propositions de révision finale.
Innovent et améliorent.	Gère et applique les procédures des protocoles de qualité. Elabore les innovations du produit/service de formation. Assure l'auto-recyclage et le développement des compétences. Participe à des cours de formation pour les Examineurs.	Plan d'amélioration des produits/services ; nouveau système d'information et de documentation ; recyclage des examinateurs.

Qualification et classification SIQMA pour les Professeurs et les Examineurs.

Les Professeurs et les Examineurs des cours et des examens de qualification, doivent être dûment qualifiés et classifiés selon des critères établis par le SIQMA.

L'inscription aux cadres des Professeurs et Examineurs est réservée, pour les matières d'escrime, aux enseignants de III et IV niveau (Maîtres d'Armes) et pour les matières générales aux experts reconnus, selon leurs titres académiques ou curriculum professionnel ou diplômes de qualification.

Les institutions responsables de la certification peuvent soumettre l'inscription au cadre des Examineurs à la participation à un cours spécifique de formation sur les procédures d'évaluation.

Pour les Professeurs et les Examineurs des matières d'escrime le classement dans les cadres est déterminé par leur recyclage et formation continue, sur base annuelle, selon des critères hiérarchiques, qui déterminent les ordres de convocation aux cours et aux examens de qualification.

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

Cadres.

Les cadres des Professeurs et Examineurs sont définis selon les matières de compétence, d'escrime et générales.

Les Professeurs et Examineurs peuvent être inscrits à un ou plusieurs cadres.

CADRES POUR LES MATIÈRES D'ESCRIME

- 1) Fleuret ;
- 2) Épée ;
- 3) Sabre ;
- 4) Fleuret handisport ;
- 5) Épée handisport ;
- 6) Sabre handisport ;
- 7) Armes singulières (ex : épée à deux mains, épée à une main, rapière, épée de cour, épée de duel, sabre, canne) ;
- 8) Armes doubles (ex : épée ou rapière avec boucliers, dague, cape) ;
- 9) Armes courtes (ex : dague, couteau) ;
- 10) Armes d'hast (ex : bâton à deux mains, lance, hallebarde, baïonnette au canon) ;
- 11) Règlements techniques et arbitrage ;
- 12) Histoire, technologie et entretien des armes et des équipements ;
- 13) Histoire de l'escrime et exégèse comparée des traités ;
- 14) Méthodologie du scénario de combat (pour le sport, le théâtre et le cinéma).

CADRES POUR LES MATIÈRES GÉNÉRALES

- 1) Méthodologie de l'enseignement ;
- 2) Méthodologie de l'entraînement ;
- 3) Droit ;
- 4) Gestion et administration ;
- 5) Médecine ;
- 6) Psychologie ;
- 7) Histoire ;
- 8) Archéologie ;
- 9) Technologie des matériels ;
- 10) Informatique ;
- 11) Éléments de la production théâtrale et cinématographique ;
- 12) Diction et récitation.

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

Critères de classement.

Les classements des cadres des Professeurs et des Examineurs sont publiés par l'AAI et les autres institutions nationales et internationales reconnues par le moyen du SIQMA.

Les classements sont déterminés par les critères suivants :

CRITÈRES DE CLASSEMENT POUR LES MATIÈRES D'ESCRIME

- 1) N° de crédits de formation obtenus dans les dernières deux années ;
- 2) à parité de crédits, priorité au niveau de qualification (III-IV) ;
- 3) à parité de niveau de qualification, priorité aux crédits d'enseignement ou relations pendant cours, congrès, conférences ;
- 4) à parité de crédits d'enseignement ou relations pendant cours, congrès, conférences, priorité aux crédits de publication de matériel didactique, thèses, articles, livres (textes écrits et documentaires audiovisuels) ;
- 5) à parité de crédits de publication, priorité aux crédits pour les résultats des compétitions des propres élèves ;
- 6) à parité de crédits pour les résultats des propres élèves, priorité aux crédits pour les activités de direction technique des équipes d'élite dans une fédération nationale ;
- 7) à parité de crédits pour les activités de direction technique, priorité aux crédits pour l'appartenance à commissions ou groupes de travail sur les matières d'escrime ;
- 8) à parité de crédits pour l'appartenance à commissions ou groupes de travail, priorité aux crédits pour mandats d'enseignement des matières d'escrime dans les académies d'armes, fédérations, universités, académies d'art, écoles secondaires, organisations locales ou organismes assimilés, ou aux crédits pour l'appartenance aux commissions pour les examens de qualification à l'enseignement de l'escrime.

CRITÈRES DE CLASSEMENT POUR LES MATIÈRES GÉNÉRALES

- 1) Experts reconnus, selon leurs titres académiques ou curriculum professionnel ou diplômes de qualification ;
- 2) à parité de titres académiques ou curriculum professionnel, priorité aux enseignants d'escrime, en ordre de niveau de qualification.

CODE DE DÉONTOLOGIE

PRÉAMBULE

L'Académie d'Armes Internationale promulgue ce code de déontologie, invitant toutes les Académies Nationales, les organisations d'escrime nationales et internationales et les confrères dans le monde entier à l'adopter pour la protection et l'amélioration de l'activité professionnelle de l'enseignement de l'escrime et dans l'intérêt de la catégorie magistrale.

L'enseignant d'escrime exerce ses activités en toute liberté, autonomie et indépendance, pour protéger les droits et les intérêts de ses élèves, assurer la connaissance de la théorie et de la pratique des armes, et contribuer ainsi au développement et à la diffusion de la discipline de l'escrime.

Dans l'exercice de sa fonction, l'enseignant d'escrime doit assurer la conformité des méthodes d'enseignement aux principes généraux de la vie civile, garantir le droit à la liberté de consultation et de diffusion des sources, et de promouvoir en tout temps les vertus qui ont traditionnellement représentées, à tout moment et place, l'idéal chevaleresque de l'escrime.

Les règles de déontologie sont essentielles à la réalisation et à la protection de ces valeurs.

TITRE I - PRINCIPES GÉNÉRAUX

ART. 1 - Domaine d'application.

Les règles de déontologie sont applicables à tous les enseignants d'escrime, de tous les niveaux et spécialisation, diplômés par l'AAI, ou par les autres organisations nationales ou internationales reconnues, ainsi que à leurs assistants, dans leurs activités et relations, réciproques et avec les tiers.

ART. 2 - Pouvoir disciplinaire.

Le code de déontologie est un instrument de régulation de l'activité des enseignants d'escrime reconnus ; l'AAI, les Académies Nationales, les Fédérations d'escrime prendront soin de surveiller la conformité avec les normes qui y sont contenues, en dénonçant publiquement les violations et en appliquant les sanctions prévues par leurs organes de justice.

Toute sanction doit être adaptée à la gravité des faits et doit prendre en compte la réitération du comportement, et les circonstances objectives et subjectives qui ont déterminé l'infraction.

ART. 3 - Caractère volontaire de l'action.

La responsabilité disciplinaire vient de l'inobservation des devoirs et du caractère volontaire de la conduite, soit par action, soit par omission.

Le comportement global de l'accusé sera l'objet de l'évaluation.

Lorsqu'il y a différentes accusations au sein de la même procédure, la sanction doit être unique.

ART. 4 - Compétence territoriale.

L'enseignant d'escrime doit toujours respecter les normes de travail et déontologie du pays dans lequel il exerce sa profession.

ART. 5 - Devoirs de probité, dignité et honneur.

L'enseignant d'escrime doit inspirer sa conduite à l'observation des devoirs de probité, dignité et d'honneur.

Systeme International de Qualification des Maîtres d'Armes

L'enseignant d'escrime doit être soumis à la procédure disciplinaire s'il est déclaré coupable d'une conduite criminelle volontaire en conséquence d'un jugement final, sauf toute évaluation indépendante sur l'infraction commise.

L'enseignant d'escrime doit être soumis à la procédure disciplinaire même pour des conduites ne concernant pas les activités d'escrime, mais qui puissent compromettre sa réputation professionnelle ou l'image de la catégorie magistrale.

ART. 6 - Devoirs de loyauté et équité.

L'enseignant d'escrime doit exercer ses fonctions en tenant foi à ses engagements et en réglant sa conduite selon justice.

ART. 7 - Devoir de sauvegarde.

L'enseignant d'escrime doit exercer son activité professionnelle dans la sauvegarde de ses élèves et clients.

L'enseignant d'escrime ne doit pas se livrer à des activités violentes, brutales, ou criminelles.

Le comportement volontaire de l'enseignant d'escrime, contraire à l'intérêt de ses élèves ou clients, constitue une infraction disciplinaire.

ART. 8 - Devoir de diligence.

L'enseignant d'escrime doit exercer son activité professionnelle avec diligence, c'est-à-dire avec la maîtrise technique moyenne, par rapport à son niveau de qualification.

ART. 9 - Devoir de citation et divulgation.

L'enseignant d'escrime a le devoir et le droit de citer et de divulguer les sources primaires d'information technique (traités d'escrime), en conformité avec les lois sur le droit d'auteur.

L'enseignant d'escrime a le droit de garder confidentiels ses techniques et méthodes d'enseignement, à condition qu'ils soient toujours compatibles avec les règles générales énoncées dans le présent code et avec les règles générales de sécurité et de droit.

ART. 10 - Devoir d'indépendance.

Dans l'exercice de son activité professionnelle, l'enseignant d'escrime a le devoir de garder son indépendance et le droit d'être libre de toute pression.

ART. 11 - Devoir de compétence.

L'enseignant d'escrime ne doit pas accepter des tâches en sachant ne pouvoir pas les accomplir avec la maîtrise nécessaire.

L'acceptation d'une certaine tâche professionnelle présuppose la capacité de la mener à bien et avec compétence.

L'enseignement de formes, styles et techniques d'escrime, en absence d'une qualification reconnue, constitue une infraction disciplinaire.

ART. 12 - Devoir de recyclage professionnel.

L'enseignant d'escrime a le devoir de prendre soin constamment de sa formation professionnelle, avec l'étude individuel et la participation aux initiatives de formation technique et culturelle dans tous les domaines de l'escrime (olympique, historique, artistique).

ART. 13 - Devoir de vérité.

L'enseignant d'escrime a le devoir d'exprimer ses évaluations techniques, professionnelles et personnelles selon vérité.

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

ART. 14 - Devoir d'éviter des incompatibilités.

L'enseignant d'escrime a le devoir d'éviter les situations d'incompatibilité entre les rôles qu'il occupe dans les activités d'escrime (enseignement, arbitrage, direction institutionnelle) ; en tout cas de doute, il doit demander l'avis officiel des organes compétents.

La prise en charge d'un rôle technique ou institutionnel, en connaissant des causes d'incompatibilité, constitue une infraction disciplinaire.

ART. 15 - Informations sur l'exercice professionnel.

L'enseignant d'escrime a le droit de donner des informations promotionnelles sur ses activités professionnelles, selon correction et vérité, dans le respect de la dignité et de l'image de la catégorie magistrale.

L'enseignant d'escrime a le droit de mentionner le nom de son Maître d'Armes, même si décédé, sauf une interdiction expresse à le faire.

ART. 16 - Prohibition d'utiliser des expressions inconvenantes et offensives.

L'enseignant d'escrime a le devoir d'éviter tout expressions inconvenantes et offensives, en général et dans son activité professionnelle en particulier, soit à l'égard des confrères, soit des élèves ou des tiers.

La rétorsion, la provocation ou la réciprocité des offenses n'excluent pas l'infraction disciplinaire.

ART. 17 - Prohibition d'activité professionnelle sans titre ou d'utilisation de titres inexistant.

Le diplôme d'état d'enseignant d'escrime, reconnu par l'AAI, les Académie Nationales, ou bien les Fédérations d'escrime, est la condition nécessaire et essentielle pour l'activité professionnelle et pour l'utilisation du titre relatif.

L'utilisation d'un titre professionnel inexistant ou sans reconnaissance, et l'activité d'enseignement sans une qualification légale, constitue infraction disciplinaire, sauf ultérieures conséquences civiles et pénales.

TITRE II - RELATIONS AVEC LES CONFRÈRES

ART. 18 - Rapports entre confrères en général.

L'enseignant d'escrime a le devoir de maintenir toujours un comportement correct et loyal à l'égard des confrères.

L'enseignant d'escrime, sauf raisons particulières, ne peut pas refuser la demande de leçon de la part d'un confrère de niveau technique inférieur, mais il peut la refuser au confrère de niveau technique égal ou supérieur.

ART. 19 - Rapports entre confrères dans le travail avec les élèves et les clients.

Dans l'activité didactique et de consultation technique, l'enseignant d'escrime a le devoir de sauvegarder autant que possible les bons rapports avec les confrères.

Si un enseignant d'escrime reçoit la demande de donner leçon à un élève d'un autre enseignant, il doit le communiquer préventivement au confrère.

Dans l'exercice de son activité de consultation technique, l'enseignant d'escrime peut collaborer avec ses confrères et autres experts de matières similaires et connexes à la discipline de l'escrime, même en échangeant informations et opinions, toujours dans l'intérêt de son client.

Dans les cas d'enseignement conjoint chaque enseignant d'escrime a le devoir de consulter son confrère en fonctions des choix didactiques et de l'informer du contenu des leçons données à l'élève commun, pour éviter toutes différences et contradictions méthodologiques pendant le travail.

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

ART. 20 - Rapports entre confrères et avec les institutions.

L'enseignant d'escrime a le devoir de collaborer avec les institutions nationales et internationales du monde de l'escrime pour la réalisation des finalités générales, en observant scrupuleusement le devoir de vérité.

Dans le cadre d'une procédure disciplinaire, le refus/omission d'un enseignant à répondre aux griefs communiqués et/ou à présenter des observations défensives ne constitue pas une infraction disciplinaire, alors que tel comportement pourrait être évalué par les organes juridictionnels compétents dans la formation de leurs convictions.

Toutefois, si lesdits organes exigent des explications, des nouvelles ou des obligations relativement à une plainte déposée par un confrère ou par n'importe qui puisse en avoir l'intérêt, le refus/omission à répondre aux appels des organes constitue une infraction disciplinaire.

L'enseignant d'escrime, appelé à juger ou à témoigner sur le travail de ses confrères, doit accomplir sa tâche avec diligence, impartialité et dans l'intérêt de la catégorie magistrale.

ART. 21 - Rapports avec les collaborateurs.

L'enseignant d'escrime a le devoir de permettre à ses collaborateurs d'améliorer leur formation et de les rétribuer en proportion de leur travail.

ART. 22 – Rapports avec les stagiaires.

Si responsable de l'apprentissage des stagiaires, l'enseignant d'escrime a le devoir de leur garantir une formation convenable.

L'enseignant d'escrime doit fournir aux stagiaires un milieu de travail convenable, en reconnaissant, après une période initiale, une rétribution proportionnée à leur travail.

L'enseignant d'escrime a le devoir de certifier les stages selon vérité, diligence et indépendance, sans favoritisme.

Donner aux stagiaires la charge d'exécuter des activités d'enseignement interdites constitue infraction disciplinaire.

ART. 23 - Opinions sur les confrères.

L'enseignant d'escrime doit s'abstenir d'exprimer appréciations négatives sur l'activité professionnelle d'un confrère.

TITRE III - RAPPORTS AVEC LES ÉLÈVES ET LES CLIENTS

ART. 24 - Rapports de confiance.

Les rapports avec les élèves et les clients se basent sur la confiance.

La charge d'enseigner doit être confié exclusivement par l'élève, directement à l'enseignant ou au moyen de l'inscription à son club sportif de référence.

ART. 27 - Correction des rapports.

L'enseignant d'escrime doit enseigner aux élèves et conseiller les clients dans les règles de l'art, en observant toujours les lois et la déontologie.

L'enseignant d'escrime ne doit pas recommander sciemment actions inutilement lourdes ou dangereuses, ou suggérer un comportement ou un acte illégal.

L'enseignant d'escrime doit également se conformer strictement aux normes de sécurité et de la lutte contre le dopage tel que défini par les organisations internationales du sport en général et de l'escrime en particulier ; toute procédure ou protocole de travail, même expérimentale, doit toujours s'accorder avec les principes généraux et les règles mentionnées ci-dessus.

L'enseignant d'escrime, avant d'accepter la charge d'enseigner, doit vérifier l'identité de l'élève ou du client.

Systeme International de Qualification des Maîtres d'Armes

En tout cas, dans le respect des devoirs professionnels, l'enseignant d'escrime doit refuser d'enseigner ou de donner des conseils à une personne non identifiée précisément.

L'enseignant d'escrime doit refuser la leçon ou le conseil à n'importe qui, lorsque les éléments connus peuvent légitimement supposer qu'il vise à créer un but illégal.

ART. 28 - Conflit d'intérêts.

L'enseignant d'escrime ne doit fournir aucune activité professionnelle en conflit avec les intérêts d'un ou plusieurs de ses élèves ou clients.

ART. 29 - Non-accomplissement de l'obligation d'enseigner.

Le non-accomplissement, le retard ou la mauvaise exécution des actes inhérents à l'obligation de l'enseignement, si causés par une négligence inexcusable de l'enseignant d'escrime, constituent une faute professionnelle.

L'enseignant d'escrime doit garantir la leçon d'escrime à l'élève et s'il est empêché de la donner personnellement, il doit charger un collaborateur ou suggérer le nom d'un confrère, qui aient les qualifications requises pour accomplir la mission.

ART. 30 - Obligation d'information et refus de prestation de services.

L'enseignant d'escrime doit informer expressément et clairement son élève ou client des caractéristiques et des contre-indications des activités à effectuer.

L'enseignant d'escrime a le droit de refuser l'exécution de son travail, mais il a le devoir de le faire s'il sait de toutes conditions physiques ou psychologiques d'un élève ou d'un client, incompatibles avec la pratique de l'escrime.

ART. 31 - Gestion de la salle.

L'enseignant d'escrime a le droit et le devoir de gérer sa salle d'escrime de façon indépendante et en conformité avec les règlements techniques et de déontologie.

En vertu de ce principe, l'enseignant d'escrime peut établir un règlement de salle auquel tous les participants doivent se conformer.

La négligence de l'enseignant d'escrime dans la supervision de l'activité de la salle, en cas d'accident évitable avec la diligence commune, constitue une infraction disciplinaire.

ART. 32 - Honoraires.

Normalement, l'enseignant d'escrime exige le paiement de son honoraire avant chaque leçon, sauf accord contraire avec le club ou l'élève.

L'enseignant d'escrime doit conformer ses honoraires aux tarifs nationaux et ne devrait pas exiger une compensation manifestement disproportionnée au travail fait.

Dans le cas d'une assistance technique continue, l'enseignant d'escrime peut accorder des honoraires forfaitaires, à condition qu'ils soient proportionnées à l'engagement prévu et ne violent pas le minimum établis.

TITRE IV - RAPPORTS AVEC LES TIERS ET LES INSTITUTIONS

ART. 33 - Rapports avec autres experts techniques.

L'enseignant d'escrime doit fonder ses relations avec les autres experts techniques en matières connexes à l'escrime dans l'honnêteté, l'équité et dans le respect des fonctions réciproques.

ART. 34 - Rapports avec les tiers.

L'enseignant d'escrime a le devoir d'agir afin de ne pas miner la confiance que les tiers doivent avoir en sa capacité à effectuer ses tâches professionnelles.

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

ART. 35 - Activités politiques et institutionnelles.

L'enseignant d'escrime qui participe aux élections des organes représentatifs du monde de l'escrime, autant que candidat ou partisan d'un mouvement politique, doit agir avec correction, en évitant formes de publicité et initiatives incompatibles avec la dignité de ses fonctions.

TITRE V - DISPOSITION FINALE

ART. 36 - Norme de clôture.

Les dispositions spécifiques de ce code sont des exemples de comportements les plus courants et ne limitent pas la portée des principes généraux exprimés.

Système International de Qualification des Maîtres d'Armes

BARÈME DES HONORAIRES MINIMES DES ENSEIGNANTS D'ESCRIME

Schéma à remplir par l'AAI

Activité	Maître d'Armes Niveau III	Maître d'Armes International Niveau IV
Tarif journalier (cours de formation AAI)		
Tarif journalier (commission d'examen AAI)		

Schéma à remplir par les Académies Nationales

Activité	Prévôt d'Armes Niveau II	Maître d'Armes Niveau III	Maître d'Armes International Niveau IV
Leçon individuelle au plastron			
Leçon collective tarif horaire			
Tarif journalier (activités de salle/consultation)			
Tarif mensuel (salle d'arme)			
Tarif journalier (cours de formation)			
Tarif journalier (commission d'examen)			

DOSSIER DE CONFORMITÉ AU SIQMA

L'AAI reconnaît autant qu'institutions nationales autorisées à former, certifier et recycler les enseignants d'escrime, selon le SIQMA, soit les autorités gouvernementales nationales compétentes, soit :

- les Académies d'Armes Nationales,
- les Fédérations Nationales (membres de la FIE),
- les Universités et les Académies d'art,
- les Écoles Secondaires,

à condition qu'elles soient expressément reconnus par leurs autorités gouvernementales nationales à délivrer des qualifications scolaires, académiques et/ou professionnelles.

Les documents nécessaires pour la reconnaissance d'une institution nationale, selon le SIQMA, sont :

- 1) statuts et règlements de l'institution nationale ;
- 2) attestation de reconnaissance par les autorités nationales ;
- 3) attestation de reconnaissance par la fédération FIE nationale ;
- 4) SNaQ (Système National de Qualification) basé sur le SIQMA ;
- 5) code national de déontologie ;
- 6) barème national des honoraires minimales des enseignants d'escrime.

SNaQ - SIQMA.

Le Système National de Qualification (SNaQ) est un document détaillé qui explique les procédures de qualification, formation et recyclage, utilisées au niveau national, selon les critères du SIQMA, et qui doit contenir :

- 1) la traduction du SIQMA dans la langue nationale ;
- 2) la description des matières et des programmes choisis pour les cours de qualification des enseignants d'escrime ;
- 3) la description des critères de formation et recyclage ;
- 4) le matériel didactique (une copie des manuels ou traités).

Systeme International de Qualification des Maîtres d'Armes

Approuvé par le Bureau de l'AAI en Maubeuge, le 1er janvier 2016

Approuvé par le Comité de Direction de l'AAI en Maubeuge, le 16 janvier 2016



M^{tre} Giovanni Rapisardi
Président de l'AAI

M^{tre} Cedric Deloison
Vice-président Secrétaire Général de l'AAI

M^{tre} Gérald Williot
Vice-président Trésorier de l'AAI

M^{tre} Marco Arpino
Vice-président de l'AAI

M^{tre} François Wacquez
Vice-président de l'AAI