

MINISTERE DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS
DÉLÉGATION À L'EMPLOI ET AUX FORMATIONS

VALIDATION DES ACQUIS PROFESSIONNELS

(V.A.P.)

pour l'obtention du brevet d'Etat d'éducateur sportif 1^{er} degré
option ESCRIME

RÉFÉRENTIEL À L'INTENTION DES MEMBRES DU JURY

**MINISTERE DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS
DELEGATION A L'EMPLOI ET AUX FORMATIONS**

**VALIDATION DES ACQUIS PROFESSIONNELS
POUR L'OBTENTION DU BREVET D'ETAT D'EDUCATEUR SPORTIF DU 1^{er} DEGRE
OPTION ESCRIME**

- Référentiel métier (synthèse) p. 2
- Epreuve générale p. 3
- Epreuve pédagogique p. 6
- Epreuve technique p. 9

- ANNEXES (pages jaunes) p. 11
 - o Détail du référentiel métier
 - o Composition du groupe de travail sur le référentiel métier

CONTACTS

Maître Albin SIRVEN, adjoint au directeur technique national
Fédération Française d'Escrime
14, rue Moncey – 75009 PARIS
Tél. 01.44.53.27.50.

Eric LEDOS, inspecteur coordonnateur du BEES option escrime
DDJS des Yvelines
4, avenue de la Pépinière – 78222 VIROFLAY CEDEX
Tél. 01.39.24.24.72.

**VALIDATION DES ACQUIS PROFESSIONNELS
POUR L'OBTENTION DU BREVET D'ETAT D'EDUCATEUR SPORTIF DU 1^{er} DEGRE
OPTION ESCRIME**

REFERENTIEL METIER

Le métier de Maître d'Armes implique les compétences suivantes :

1. Le Maître d'Armes est capable d'accueillir et d'initier des enfants et des adultes débutants (Sabre ou Fleuret) en Club.
2. Le Maître d'Armes est capable de perfectionner des populations Benjamins – Minimes – Cadets aux trois armes.
3. Le Maître d'Armes est capable de préparer des Cadets et/ou des Juniors et/ou des Seniors afin d'être qualifiés à des compétitions de niveau national dans au moins une arme.
4. Le Maître d'Armes est capable de former les jeunes arbitres du club et d'encadrer des initiateurs et des moniteurs fédéraux.
5. Le Maître d'Armes est capable de créer l'animation pédagogique et de participer à l'animation générale du club ainsi qu'au développement de ses activités (organisations d'épreuves ; animations sportives festives...).
6. Le Maître d'Armes est capable d'arbitrer des rencontres au Fleuret et/ou au Sabre de niveau inter-régional.
7. Le Maître d'Armes est capable d'organiser un challenge inter-clubs et une épreuve officielle de niveau régional.
8. Le Maître d'Armes est capable d'initier et de perfectionner un public porteur d'un handicap et/ou d'imaginer une présentation d'Escrime Artistique et d'en initier les pratiquants.
9. Le Maître d'Armes est capable de proposer et de soutenir un projet éducatif auprès des responsables institutionnels (Commune, Comité départemental, Ligue, Groupe scolaire, Administration, etc.)
10. Le Maître d'Armes est capable d'initier des publics scolaires (CE2, CM1, CM2) sur un cycle minimum de six séances au Fleuret ou au Sabre.
11. Le Maître d'Armes est capable de détecter les pannes électriques du matériel d'escrime, de maintenir et de réparer celui-ci. Il est également capable d'expliquer aux tireurs, moniteurs, arbitres et bénévoles les causes et les effets des pannes les plus fréquentes.

EPREUVE GENERALE

Capacités et compétences générales requises	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience professionnelle suivante :
<p>Le Maître d'Armes est capable d'accueillir et d'initier des enfants et des adultes débutants au Fleuret ou au Sabre, en Club.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mise en place des règles de sécurité (matériels, consignes individuelles et collectives). ✓ Développement de l'autonomie des pratiquants en matière de sécurité. ✓ Utilisation du matériel adapté à l'âge du public. ✓ Mise en place d'une progression visant à l'appropriation du but et des règles du jeu par les pratiquants. ✓ Mise en place et gestion des différentes formes de travail : face au groupe, travail 2x2, travail par 3, travail par ateliers, travail par 5, etc. ✓ Mise en place d'une évaluation périodique des acquis
<p>Le Maître d'Armes est capable de perfectionner des populations Benjamin – Minime – Cadet <u>aux trois armes</u>.</p> <p><i>Point de repère : encadrement de tireurs participants et classés aux épreuves de ligue.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Consignes et points de repères visant à protéger l'intégrité anatomique et physiologique des pratiquants. ✓ Préparation physique générale et spécifique : souplesse, coordination, alignement segmentaire, renforcement musculaire, etc. ✓ Appropriation des aspects réglementaires par les pratiquants. ✓ Développement du sens de l'observation chez les pratiquants à des fins stratégiques ✓ Développement de l'efficacité technico-tactique : adéquation situation-action. ✓ Développement de l'autonomie des pratiquants en compétition. ✓ Alternance programmée des leçons collectives et individuelles.
<p>Le Maître d'Armes est capable de préparer des Cadets, des Juniors et/ou des Seniors afin d'être qualifiés à des compétitions de niveau national dans au moins, une arme.</p> <p><i>Point de repère : encadrement d'un tireur participant au circuit national cadets ou juniors, ou aux championnats de France juniors/seniors.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Alternance programmée dans les leçons individuelles des situations : d'études, de répétitions, d'adaptation aux informations, de résistance au stress, de jugement tactique et de développement des filières énergétiques. ✓ Alternance programmée dans les leçons collectives des situations ouvertes (l'assaut) et fermées (travail d'étude et de répétition). ✓ Programmation de la saison sportive des tireurs : calendrier des compétitions, définition des objectifs sportifs de la saison ✓ Encadrement d'une équipe en compétition : S'assurer du fonctionnement du matériel, prévoir la logistique (transport, alimentation) conseiller l'équipe hors match (échauffement, tactique, technique,.....)

VALIDATION DES ACQUIS PROFESSIONNELS
 POUR L'OBTENTION DU BREVET D'ETAT D'EDUCATEUR SPORTIF DU 1^{er} DEGRE
 OPTION ESCRIME

EPREUVE GENERALE

Capacités et compétences générales requises	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience professionnelle suivante :
<p>Le Maître d'Armes est capable de créer l'animation pédagogique et de participer à l'animation générale du club ainsi qu'au développement de ses activités (organisation d'épreuves, animation sportives festives, ...)</p> <p><i>Point de repère : organisation de manifestations festives, de rencontres amicales ; animation d'une section escrime-loisir.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestion administrative de projets d'animation
<p>Le Maître d'Armes est capable d'initier des publics scolaires (CE2, CM1, CM2) sur un cycle minimum de six séances au fleuret ou au sabre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Démarche pédagogique choisie ✓ Choix des objectifs, des moyens et de l'évaluation pour le cycle, la séance, la situation pédagogique. ✓ En fin de cycle, évaluation des élèves au moins sur les points suivant : <ul style="list-style-type: none"> • les règles de sécurité • les règles du jeu • les aspects réglementaires • les techniques d'efficacité fondamentales : garde, marche, retraite, fente, attaque par coup droit, dégagement, parade de quarte / de sixte et riposte. • procédures de respect de son adversaire : saluer, serrer la main, etc. • arbitrer par rapport au programme suivi.
<p>Le Maître d'Armes est capable de détecter les pannes électriques du matériel d'escrime, de maintenir et de réparer celui-ci. Il est également capable d'expliquer aux tireurs, moniteurs, arbitres et bénévoles les causes et les effets des pannes les plus fréquentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Détection de différentes pannes. ✓ Montage et réparation du matériel en respectant la sécurité et le règlement pour les épreuves. ✓ Entretien et réparation des pistes électriques. ✓ Montage de pistes électriques. ✓ Information et formation des tireurs, moniteurs, arbitres et bénévoles à l'entretien du matériel, à la détection et réparation des pannes et à la nomenclature des éléments électriques matériels.

VALIDATION DES ACQUIS PROFESSIONNELS
 POUR L'OBTENTION DU BREVET D'ETAT D'EDUCATEUR SPORTIF DU 1^{er} DEGRE
 OPTION ESCRIME

EPREUVE GENERALE

Capacités et compétences générales requises	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience professionnelle suivante :
<p>Le Maître d'Armes est capable d'initier et de perfectionner un public porteur d'un handicap et/ou d'imaginer une présentation d'Escrime Artistique et d'en initier les pratiquants.</p> <p><i>Point de repère : encadrement régulier de tireurs présentant un handicap, ou mise en place de spectacles d'escrime.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Prise en compte des handicaps et de leurs effets. ✓ Progression pédagogique tenant compte des handicaps. ✓ Application des aménagements réglementaires de la pratique. ✓ Accueil et initiation d'un public handicapé. ✓ Application des règles de sécurité et de manipulation des armes. <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Prise en compte des périodes historiques fondamentales ainsi que des armes et des techniques utilisées. ✓ Application des règles de sécurité et de manipulation des armes. ✓ Progression pédagogique pour le déroulement de combats à deux ou trois tireurs avec bâton, canne, dague-rapière, rapière, épée de cour et fleuret XIXème. ✓ Mise en place des saluts des cadets, des mousquetaires, Louis XIII. ✓ Composition d'un scénario : période historique, plateau d'évolution, nombre de tireurs, techniques utilisées, etc.

EPREUVE PEDAGOGIQUE

Capacités et compétences générales requises	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience professionnelle suivante :
<p>Le Maître d'Armes est capable d'accueillir et d'initier des enfants et des adultes débutants au Fleuret ou au Sabre, en Club.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mise en place des règles de sécurité (matériels, consignes individuelles et collectives). ✓ Développement de l'autonomie des pratiquants en matière de sécurité. ✓ Utilisation du matériel adapté à l'âge du public. ✓ Mise en place d'une progression visant à l'appropriation du but et des règles du jeu par les pratiquants. ✓ Mise en place et gestion des différentes formes de travail : face au groupe, travail 2x2, travail par 3, travail par ateliers, travail par 5, etc. ✓ Mise en place d'une évaluation périodique des acquis
<p>Le Maître d'Armes est capable de perfectionner des populations Benjamin – Minime – Cadet <u>aux trois armes</u>.</p> <p><i>Point de repère : encadrement de tireurs participants et classés aux épreuves de ligue.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Consignes et points de repères visant à protéger l'intégrité anatomique et physiologique des pratiquants. ✓ Préparation physique générale et spécifique : souplesse, coordination, alignement segmentaire, renforcement musculaire, etc. ✓ Appropriation des aspects réglementaires par les pratiquants. ✓ Développement du sens de l'observation chez les pratiquants à des fins stratégiques ✓ Développement de l'efficacité gestuelle : actions techniques (mise en place, contrôle, répétitions, évaluation). ✓ Développement de l'efficacité technico-tactique : adéquation situation-action. ✓ Développement de l'autonomie des pratiquants en compétition. ✓ Alternance programmée des leçons collectives et individuelles.

VALIDATION DES ACQUIS PROFESSIONNELS
 POUR L'OBTENTION DU BREVET D'ETAT D'EDUCATEUR SPORTIF DU 1^{er} DEGRE
 OPTION ESCRIME
 EPREUVE PEDAGOGIQUE

Capacités et compétences générales requises	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience professionnelle suivante :
<p>Le Maître d'Armes est capable d'initier des publics scolaires (CE2, CM1, CM2) sur un cycle minimum de six séances au fleuret ou au sabre.</p> <p><i>Point de repère: nombre d'action(s) de six séances (minimum) menées dans le secteur scolaire en autonomie.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Démarche pédagogique choisie ✓ Choix des objectifs, des moyens et de l'évaluation pour le cycle, la séance, la situation pédagogique. ✓ En fin de cycle, évaluation des élèves au moins sur les points suivant : <ul style="list-style-type: none"> • les règles de sécurité • les règles du jeu • les aspects réglementaires • les techniques d'efficacité fondamentales : garde, marche, retraite, fente attaque par coup droit, dégagement, parade de quarte / de sixte et riposte. • procédures de respect de son adversaire : saluer, serrer la main, etc. • arbitrer par rapport au programme suivi.
<p>Le Maître d'Armes est capable de préparer des Cadets, des Juniors et/ou des Seniors afin d'être qualifiés à des compétitions de niveau national dans au moins, une arme.</p> <p><i>Point de repère :encadrement d'un tireur participant au circuit national cadet ou junior, ou aux championnats de France.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Développement de l'autonomie des tireurs sur les plans suivants : réglementaires, échauffements, stratégique et technico-tactique. ✓ Alternance programmée dans les leçons individuelles des situations : d'études, de répétitions, d'adaptation aux informations, de résistance au stress, de jugement tactique et de développement des filières énergétiques. ✓ Alternance programmée dans les leçons collectives des situations ouvertes (l'assaut) et fermées (travail d'étude et de répétition). ✓ Programmation de la saison sportive des tireurs : calendrier des compétitions, définition des objectifs sportifs de la saison ✓ Encadrement d'une équipe en compétition : S'assurer du fonctionnement du matériel, prévoir la logistique (transport, alimentation) conseiller l'équipe hors match (échauffement, tactique, technique,....)
<p>Le Maître d'Armes est capable de créer l'animation pédagogique et de participer à l'animation générale du club ainsi qu'au développement de ses activités (organisation d'épreuves, animation sportives festives, ...)</p> <p><i>Point de repère : organisation de manifestations festives, de rencontres amicales ; animation d'une section escrime-loisir.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mise en place d'activités ludiques utilisées pour le développement de la pratique escrime.

VALIDATION DES ACQUIS PROFESSIONNELS
 POUR L'OBTENTION DU BREVET D'ETAT D'EDUCATEUR SPORTIF DU 1^{er} DEGRE
 OPTION ESCRIME

EPREUVE PEDAGOGIQUE

Capacités et compétences générales requises	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience professionnelle suivante :
<p>Le Maître d'Armes est capable de proposer et de soutenir un projet éducatif auprès des responsables institutionnels (commune, conseil général, DDJS, Comité Départemental, Ligue, Groupe scolaire, Administration, etc.)</p> <p><i>Point de repère : nombre d'action(s) mises en places en partenariat avec un organisme différent d'un club d'escrime .</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mise en place d'un projet éducatif faisant apparaître les éléments suivants : <ul style="list-style-type: none"> • <u>objectifs généraux poursuivis</u> : éducatifs, sociologiques, psychologiques, psychomoteurs, physiologiques, cognitifs. • <u>objectifs spécifiques</u> : cognitifs, psychologiques, psychomoteurs, moteurs, sociologiques, techniques, technico-tactique. • <u>choix de moyens utilisés</u> : nombre de cycles, nombre de séances, situations pédagogiques, démarche pédagogique utilisée, gestion de la classe (travail 2x2, par 5, par atelier...) • <u>Type d'évaluation mise en place</u> : normative, cognitive, formative, etc. • <u>Publics appréhendés</u> : scolaire, école de sport, jeunes en difficultés, MJC, Instituteurs, etc... • <u>Actions</u> : Information, initiation à l'escrime sportive, artistique et à l'arbitrage ✓ <u>Encadrement</u> : le nombre et la qualification en fonction du projet sportif ✓ Respect de la réglementation (stage extérieur, de loisir, etc.) ✓ <u>Organisation matériel</u> : locaux, armes, matériel de protection, transport ✓ <u>Budget</u> : recettes, dépenses ✓ Réalisation d'un compte rendu d'action à l'attention de l'employeur et des partenaires
<p>Le Maître d'Armes est capable de former les jeunes arbitres du club et d'encadrer des initiateurs et des moniteurs fédéraux.</p> <p><i>Point de repère : nombre d'arbitres départementaux formés et nombre d'initiateurs et de moniteurs encadrés.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Développement de la pratique arbitrale au sein du club et lors de compétitions. ✓ Développement d'une progression pédagogique allant de l'analyse de la « phrase d'armes » à l'application des fautes et sanctions. ✓ Sensibilisation des Cadets aux fonctions et aux tâches d'un initiateur : accueil des publics, face à face pédagogique pour l'échauffement et des fondamentaux, etc... (cf. Programme Initiateur). ✓ Sensibilisation des cadets et Juniors aux fonctions et aux tâches d'un moniteur : face à face en leçon individuelle, etc. (cf. Programme de Moniteur). ✓ Suivi pédagogique (tutorat) en club des initiateurs et moniteurs engagés dans la formation de ligue

EPREUVE TECHNIQUE

Capacités et compétences générales requises	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience professionnelle suivante :
<p>Le Maître d'Armes est capable d'accueillir et d'initier des enfants et des adultes débutants au Fleuret ou au Sabre, en Club.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mise en place d'animations de club « formatives » (Blason jaune et rouge) ✓ Mise en place de compétitions de club « normatives » (classement de la salle) ✓ Mise en place d'animations et de compétitions « festives »
<p>Le Maître d'Armes est capable de former les jeunes arbitres du club et d'encadrer des initiateurs et des moniteurs fédéraux.</p> <p><i>Point de repère : nombre d'arbitres départementaux formés.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intégration des principes du Blason « Jeune Arbitre » par tous les Minimes-Cadets de la salle. ✓ Développement de la pratique arbitrale au sein du club et lors de compétitions.
<p>Le Maître d'Armes est capable de proposer et de soutenir un projet éducatif auprès des responsables institutionnels (commune, conseil général, DDJS, Comité Départemental, Ligue, Groupe scolaire, Administration, etc.)</p> <p><i>Point de repère : nombre d'action(s) mises en places en partenariat avec un organisme différent d'un club d'escrime .</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <u>Encadrement</u> : le nombre et la qualification en fonction du projet sportif ✓ Respect de la réglementation (stage extérieur, de loisir, etc.) ✓ <u>Organisation matériel</u> : locaux, armes, matériel de protection, transport ✓ <u>Budget</u> : recettes, dépenses
<p>Le Maître d'Armes est capable d'arbitrer des rencontres au Fleuret et/ou au Sabre de niveau inter régional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Avoir arbitré « un tour de poule » et deux tours du tableau d'élimination directe d'épreuves inter régionales (zone, inter zone). Il faut avoir arbitré au moins deux épreuves.

VALIDATION DES ACQUIS PROFESSIONNELS
POUR L'OBTENTION DU BREVET D'ETAT D'EDUCATEUR SPORTIF DU 1^{er} DEGRE
OPTION ESCRIME

EPREUVE TECHNIQUE

Capacités et compétences générales requises	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience professionnelle suivante :
<p>Le Maître d'Armes est capable d'organiser un challenge inter-club et une épreuve officielle de niveau régional.</p> <p><i>Point de repère : nombre d'épreuves de niveau régional organisées.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Avoir réalisé les différentes démarches relatives à l'organisation d'une épreuve (la Commune, le Comité Départemental, la Ligue, etc.) ✓ Respect des règles de sécurité (conformité des installations sportives, d'un service médical d'urgence, téléphone et numéros d'urgences, etc.) et des assurances à souscrire ✓ Respect du règlement pour les épreuves de jeunes et du Règlement international (longueur piste, poids et longueur des armes, nombre de touches, durée des assauts etc.) ✓ Diffusion préalable de l'information (convocation arbitres, invitations aux clubs, plan d'accès, etc..) ✓ Organisation de l'épreuve : montage des pistes, pointage des tireurs, mise en place du Directoire Technique, gestion manuelle et informatique de l'épreuve ✓ Remise des récompenses, protocole, diffusion des résultats ✓ Respect du cahier des charges fédéral
<p>Le Maître d'Armes est capable de créer l'animation pédagogique et de participer à l'animation générale du club ainsi qu'au développement de ses activités (organisation d'épreuves, animation sportives festives, ...)</p> <p><i>Point de repère : organisation de manifestations festives, de rencontres amicales ; animation d'une section escrime-loisir.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Programmation annuelle de rencontres à caractère amical : épreuve par équipes multi armes intra et inter club, épreuve individuelle. ✓ Mise en place de séances festives lors de la remise des Blasons, avant Noël, Pâques, remise des trophées, etc. ✓ Organisation de la Fête du Club, journées portes ouvertes, tombolas du club, forum des associations, etc. ✓ Développement de la pratique loisir pour les adultes ✓ Gestion administrative de projets d'animation

Le métier de Maître d'Armes implique les compétences suivantes :

1. Le Maître d'Armes est capable d'accueillir et d'initier des enfants et des adultes débutants (Sabre ou Fleuret) en Club.
2. Le Maître d'Armes est capable de perfectionner des populations Benjamins - Minimes - Cadets aux trois armes.
3. Le Maître d'Armes est capable de préparer des Cadets et/ou des Juniors et/ou des Seniors afin d'être qualifiés à des compétitions de niveau national dans au moins une arme.
4. Le Maître d'Armes est capable de former les jeunes arbitres du club et d'encadrer des initiateurs et des moniteurs fédéraux.
5. Le Maître d'Armes est capable de créer l'animation pédagogique et de participer à l'animation générale du club ainsi qu'au développement de ses activités (organisations d'épreuves ; animations sportives festives...).

6. Le Maître d'Armes est capable d'arbitrer des rencontres au Fleuret et/ou au Sabre de niveau inter-régional.
7. Le Maître d'Armes est capable d'organiser un challenge inter-clubs et une épreuve officielle de niveau régional.
8. Le Maître d'Armes est capable d'initier et de perfectionner un public porteur d'un handicap et/ou d'imaginer une présentation d'Escrime Artistique et d'en initier les pratiquants.
9. Le Maître d'Armes est capable de proposer et de soutenir un projet éducatif auprès des responsables institutionnels (Commune, Comité départemental, Ligue, Groupe scolaire, Administration, etc...)
10. Le Maître d'Armes est capable d'initier des publics scolaires (CE2, CM1, CM2) sur un cycle minimum de six séances au Fleuret ou au Sabre.
11. Le Maître d'Armes est capable de détecter les pannes électriques du matériel d'escrime, de maintenir et de réparer celui-ci. Il est également capable d'expliquer aux tireurs, moniteurs, arbitres et bénévoles les causes et les effets des pannes les plus fréquentes.

**TABLEAU RECAPITULATIF DES COMPETENCES REQUISES,
DES EXPERIENCES VECUES ET DES EPREUVES DU B.E.E.S. 1**

Capacités et compétences générales requises pour le métier	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience vécue pour la mise en place des éléments suivants ...	Epreuves du BEES concernées...
<p align="center">N° 1</p> <p>Le Maître d'Armes est capable d'accueillir et d'initier des enfants et des adultes débutants au Fleuret ou au Sabre, en Club.</p> <p>Point de repère :</p> <p>« Pourcentage de pratiquants poursuivant l'activité au bout d'une année et ayant obtenu le Blason Rouge ».</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mise en place des règles de sécurité (matériels, consignes individuelles et collectives). ✓ Développement de l'autonomie des pratiquants en matière de sécurité. ✓ Utilisation du matériel adapté à l'âge du public. ✓ Mise en place d'une progression visant à l'appropriation du but et des règles du jeu par les pratiquants. ✓ Mise en place et gestion des différentes formes de travail : face au groupe, travail 2x2, travail par 3, travail par ateliers, travail par 5, etc... ✓ Mise en place d'animations de club « formatives » (Blason jaune et rouge) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Epreuve Pédagogie Collective Pratique <ul style="list-style-type: none"> ➤ B/a-2 +A/a ✓ Epreuve Pédagogie Collective Pratique <ul style="list-style-type: none"> ➤ B/a-2 +A/a ✓ Epreuve Pédagogie Collective Pratique <ul style="list-style-type: none"> ➤ B/a-2 +A/a ✓ Epreuve Pédagogie Collective + épreuve écrite <ul style="list-style-type: none"> ➤ B/a-2 +A/a ✓ Epreuve Pédagogie Collective + épreuve écrite <ul style="list-style-type: none"> ➤ B/a-2 +A/a ✓ Oral épreuve technique <ul style="list-style-type: none"> ➤ C/b

Capacités et compétences générales requises pour le métier	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience vécue pour la mise en place des éléments suivants ...	Epreuves du BEES concernées...
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mise en place de compétitions de club « normatives » (classement de la salle) ✓ Mise en place d'une évaluation périodique des acquis ✓ Mise en place d'animations et de compétitions « festives » 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Oral épreuve technique <ul style="list-style-type: none"> ➤ C/b ✓ Oral épreuve technique <ul style="list-style-type: none"> ➤ B/a-2 +A/a ✓ Oral épreuve technique <ul style="list-style-type: none"> ➤ C/b

Capacités et compétences générales requises pour le métier	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience vécue pour la mise en place des éléments suivants ...	Epreuves du BEES concernées...
<p style="text-align: center;">N° 2</p> <p>Le Maître d'Armes est capable de perfectionner des populations Benjamin - Minime - Cadet <u>aux trois armes</u>.</p> <p>Point de repère : « participation et classement des tireurs aux épreuves de ligue ».</p>	<p>✓ Consignes et points de repères visant à protéger l'intégrité anatomique et physiologique des pratiquants.</p> <p>✓ Préparation physique générale et spécifique : souplesse, coordination, alignement segmentaire, renforcement musculaire, etc...</p> <p>✓ Appropriation des aspects règlementaires par les pratiquants.</p> <p>✓ Développement du sens de l'observation chez les pratiquants à des fins stratégiques</p> <p>✓ Développement de l'efficacité gestuelle : actions techniques (mise en place, contrôle, répétitions, évaluation).</p>	<p>✓ Leçons individuelles et collective, et épreuve écrite. ➤ B/a1 + B/az + A/a</p> <p>✓ Leçon collective et épreuve écrite ➤ B/a-2 +A/a</p> <p>✓ Leçon collective et épreuve écrite ➤ B/a-2 +A/a</p> <p>✓ Leçon collective et épreuve écrite ➤ B/a-2 +A/a</p> <p>✓ Leçons individuelles ➤ B/a-1</p>

Capacités et compétences générales requises pour le métier	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience vécue pour la mise en place des éléments suivants ...	Epreuves du BEES concernées...
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Développement de l'efficacité technico-tactique : adéquation situation-action. ✓ Développement de l'autonomie des pratiquants en compétition. ✓ Alternance programmée des leçons collectives et individuelles. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ et collectives, épreuve écrite <ul style="list-style-type: none"> ➤ B/a-2 + A/a ✓ Leçon collective et épreuve écrite <ul style="list-style-type: none"> ➤ B/a-2 +A/a ✓ Épreuve écrite, orale, pédagogie collective

Capacités et compétences générales requises pour le métier	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience vécue pour la mise en place des éléments suivants ...	Epreuves du BEES concernées...
<p style="text-align: center;">N° 3</p> <p>Le Maître d'Armes est capable de préparer des Cadets, des Juniors et/ou des Seniors afin d'être qualifiés à des compétitions de niveau national dans au moins, une arme.</p> <p>Point de repère devant apparaître dans le dossier :</p> <p>« Sélection d'un tireur pour un circuit national cadets ou juniors ou pour des championnats de France Juniors/Seniors ».</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Développement de l'autonomie des tireurs sur les plans suivants : réglementaires, échauffements, stratégique et technico-tactique. ✓ Alternance programmée dans les leçons individuelles des situations : d'études, de répétitions, d'adaptation aux informations, de résistance au stress, de jugement tactique et de développement des filières énergétiques. ✓ Alternance programmée dans les leçons collectives des situations ouvertes (l'assaut) et fermées (travail d'étude et de répétition). ✓ Programmation de la saison sportive des tireurs : calendrier des compétitions, définition des objectifs sportifs de la saison ✓ Encadrement d'une équipe en compétition : S'assurer du fonctionnement du matériel, prévoir la logistique (transport, alimentation) conseiller l'équipe hors match (échauffement, tactique, technique,...) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Oral, épreuve de pédagogie collective <ul style="list-style-type: none"> ➤ B/b ✓ Epreuve écrite et Leçon individuelle <ul style="list-style-type: none"> ➤ A/a + B/a1 ✓ Epreuve écrite et Leçon individuelle <ul style="list-style-type: none"> ➤ A/a + B/a2 ✓ Epreuve écrite et Leçon individuelle <ul style="list-style-type: none"> ➤ A/a + B/a2 ✓ Epreuve écrite et Leçon individuelle <ul style="list-style-type: none"> ➤ A/a + B/a2


Capacités et compétences générales requises pour le métier	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience vécue pour la mise en place des éléments suivants ...	Epreuves du BEES concernées...
<p style="text-align: center;">N° 4</p> <p>Le Maître d'Armes est capable de former les jeunes arbitres du club et d'encadrer des initiateurs et des moniteurs fédéraux.</p> <p>Point de repère :</p> <p>« Nombre d'arbitres départementaux formés et nombre d'initiateurs et de moniteurs encadrés »</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intégration des principes du Blason « Jeune Arbitre » par tous les Minimes-Cadets de la salle. ✓ Développement de la pratique arbitrale au sein du club et lors de compétitions. ✓ Développement d'une progression pédagogique allant de l'analyse de la « phrase d'armes » à l'application des fautes et sanctions. ✓ Sensibilisation des Cadets aux fonctions et aux tâches d'un initiateur : accueil des publics, face à face pédagogique pour l'échauffement et des fondamentaux, etc... (cf Programme Initiateur). ✓ Sensibilisation des cadets et Juniors aux fonctions et aux tâches d'un moniteur : face à face en leçon individuelle, etc (cf. Programme de Moniteur). ✓ Suivi pédagogique (tutorat) en club des initiateurs et moniteurs engagés dans la formation de ligue 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Epreuve orale réglementaire ➤ C/b ✓ Epreuves écrite et orale de Pédagogie Collective et Orale réglementaire ➤ B/a2 + B /b + C/b ✓ Epreuve écrite et orale de pédagogie collective ➤ B/a-2 + B /b ✓ Epreuve orale réglementaire ➤ C/b ✓ Epreuve orale réglementaire ➤ C/b ✓ Epreuve orale réglementaire C/b

Capacités et compétences générales requises pour le métier	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience vécue pour la mise en place des éléments suivants ...	Epreuves du BEES concernées...
<p style="text-align: center;">N° 5</p> <p>Le Maître d'Armes est capable de créer l'animation pédagogique et de participer à l'animation générale du club ainsi qu'au développement de ses activités (organisation d'épreuves, animation sportives festives, ...)</p> <p>Point de repère : « Nombre d'organisations festives, de rencontres amicales, existence d'une section escrime-loisir ».</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Programmation annuelle de rencontres à caractère amical : épreuve par équipes multi armes intra et inter club, épreuve individuelle. ✓ Activités ludiques utilisées pour le développement de la pratique escrime. ✓ Mise en place de séances festives lors de la remise des Blasons, avant Noël, Pâques, remise des trophées, etc... ✓ Organisation de la Fête du Club, journées portes ouvertes, tombolas du club, forum des associations, etc... ✓ Développement de la pratique loisir pour les adultes ✓ Eventuellement, création de documents d'explications techniques à des fins de vulgarisation. ✓ Gestion administrative de projets d'animation 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Oral réglementaire <ul style="list-style-type: none"> ➤ C/b ✓ Pédagogie Collective <ul style="list-style-type: none"> ➤ B/a-2 ✓ Oral réglementaire <ul style="list-style-type: none"> ➤ C/b ✓ Oral réglementaire <ul style="list-style-type: none"> ➤ C/b ✓ Oral réglementaire <ul style="list-style-type: none"> ➤ C/b ✓ Epreuve écrite <ul style="list-style-type: none"> ➤ A/a

Capacités et compétences générales requises pour le métier	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience vécue pour la mise en place des éléments suivants ...	Epreuves du BEES concernées...
<p style="text-align: center;">N° 6</p> <p>Le Maître d'Armes est capable d'arbitrer des rencontres au Fleuret et/ou au Sabre de niveau inter régional.</p> <p>Point de repère qualitatif :</p> <p>« Etre au moins arbitre régional »</p>	<p>✓ Avoir arbitré « un tour de poule » et deux tours du tableau d'élimination directe » d'épreuves inter régionales (zone, interzone). Il faut avoir arbitré au moins deux épreuves.</p>	<p>✓ Prérequis du diplôme régional d'arbitre Art 2 /2ème</p>

Capacités et compétences générales requises pour le métier	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience vécue pour la mise en place des éléments suivants ...	Epreuves du BEES concernées...
<p style="text-align: center;">N° 7</p> <p>Le Maître d'Armes est capable d'organiser un challenge inter-club et une épreuve officielle de niveau régional.</p> <p>Point de repère: « Nombre d'épreuves de niveau régional organisées ».</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Avoir réalisé les différentes démarches relatives à l'organisation d'une épreuve (la Commune, le Comité Départemental, la Ligue, etc...) ✓ Respect des règles de sécurité (conformité des installations sportives, d'un service médical d'urgence, téléphone et numéros d'urgences, etc...) et des assurances à souscrire ✓ Respect du règlement pour les épreuves de jeunes et du Règlement international (longueur piste, poids et longueur des armes, nombre de touches, durée des assauts ; etc...) ✓ Diffusion préalable de l'information (convocation arbitres, invitations aux clubs, plan d'accès, etc...) ✓ Organisation de l'épreuve : montage des pistes, pointage des tireurs, mise en place du Directoire Technique, gestion manuelle et informatique de l'épreuve ✓ Remise des récompenses, protocole, diffusion des résultats ✓ Respect du cahier des charges fédéral 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Oral réglementaire <ul style="list-style-type: none"> ➤ C/b ✓ Oral réglementaire <ul style="list-style-type: none"> ➤ C/b ✓ Oral réglementaire <ul style="list-style-type: none"> ➤ C/b ✓ Oral réglementaire <ul style="list-style-type: none"> ➤ C/b ✓ Oral réglementaire <ul style="list-style-type: none"> ➤ C/b

Capacités et compétences générales requises pour le métier	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience vécue pour la mise en place des éléments suivants ...	Epreuves du BEES concernées...
<p style="text-align: center;">N° 8</p> <p>Le Maître d'Armes est capable d'initier et de perfectionner un public porteur d'un handicap et/ou d'imaginer une présentation d'Escrime Artistique et d'en initier les pratiquants.</p> <p>Point de repère qualitatif :</p> <p>« Avoir une section d'escrime artistique dans son club et/ou avoir participé à un stage avec un public handisport ».</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Prise en compte des handicaps et de leurs effets. ✓ Progression pédagogique tenant compte des handicaps. ✓ Application des aménagements réglementaires de la pratique. ✓ Accueil et initiation d'un public handicapé. ✓ Prise en compte des périodes historiques fondamentales ainsi que des armes et des techniques utilisées. ✓ Application des règles de sécurité et de manipulation des armes. ✓ Progression pédagogique pour le déroulement de combats à deux ou trois tireurs avec bâton, canne, dague-rapière, rapière, épée de cour et fleuret XIXème. ✓ Mise en place des saluts des cadets, des mousquetaires, Louis XIII. ✓ Composition d'un scénario : période historique, plateau d'évolution, nombre de tireurs, techniques utilisées, etc... 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Epreuve orale Handisport ➤ A/b2 ✓ oral Handisport ➤ A/b2 ✓ Epreuve orale Handisport ➤ A/b2 ✓ Epreuve orale Handisport ➤ A/b2 ✓ Epreuve orale Escrime Artistique ➤ A/b2 ✓ Epreuve orale Escrime Artistique ➤ A/b2 ✓ Epreuve orale Escrime Artistique ➤ A/b2 ✓ Epreuve orale Escrime Artistique ➤ A/b2

Capacités et compétences générales requises pour le métier	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience vécue pour la mise en place des éléments suivants ...	Epreuves du BEES concernées...
<div style="text-align: center;">  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">N° 9</div> </div> <p>Le Maître d'Armes est capable de proposer et de soutenir un projet éducatif auprès des responsables institutionnels (commune, conseil général, DDJS, Comité Départemental, Ligue, Groupe scolaire, Administration, etc...)</p> <p>Point de repère qualitatif :</p> <p>« Action(s) menée(s) sur un minimum de six séances et mises en places en partenariat avec un organisme différent d'un club d'escrime ».</p>	<p>✓ Mise en place d'un projet éducatif faisant apparaître les éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>objectifs généraux poursuivis</u> : éducatifs, sociologiques, psychologiques, psycho-moteurs, physiologiques, cognitifs. • <u>objectifs spécifiques</u> : cognitifs, psychologiques, psycho-moteurs, moteurs, sociologiques, techniques, technico-tactiques. • <u>choix de moyens utilisés</u> : nombre de cycles, nombre de séances, situations pédagogiques, démarche pédagogique utilisée, gestion de la classe (travail 2x2, par 5, par atelier...) • <u>Type d'évaluation mise en place</u> : normative, cognitive, formative, etc... • <u>Publics appréhendés</u> : scolaire, école de sport, jeunes en difficultés, MJC, Instituteurs, etc... • <u>Actions</u> : Information, initiation à l'escrime sportive, artistique et à l'arbitrage. 	<p>Epreuve orale de Pédagogie Collective B/b</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p>Préparation écrite de la Pédagogie Collective B/a2</p> <p>Epreuve orale de Pédagogie collective B/b</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p>Oral réglementaire C/b</p>

Capacités et compétences générales requises pour le métier	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience vécue pour la mise en place des éléments suivants ...	Epreuves du BEES concernées...
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <u>Encadrement</u> :le nombre et la qualification en fonction du projet sportif ✓ Respect de la réglementation (stage extérieur, de loisir, etc...) ✓ <u>Organisation matériel</u> : locaux, armes, matériel de protection, transport ✓ <u>Budget</u> : recettes, dépenses ✓ Réalisation d'un compte rendu d'action à l'attention de l'employeur et des partenaires 	

Capacités et compétences générales requises pour le métier	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience vécue pour la mise en place des éléments suivants ...	Epreuves du BEES concernées...
<p style="text-align: center;">N° 10</p> <p>Le Maître d'Armes est capable d'initier des publics scolaires (CE2, CM1, CM2) sur un cycle minimum de six séances au fleuret ou au sabre.</p> <p>Point de repère qualitatif :</p> <p>« Action(s) de six séances (minimum) menées dans le secteur scolaire en autonomie ».</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Démarche pédagogique choisie ✓ Choix des objectifs, des moyens et de l'évaluation pour le cycle, la séance, la situation pédagogique. ✓ En fin de cycle, évaluation des élèves au moins sur les points suivant : <ul style="list-style-type: none"> • les règles de sécurité • les règles du jeu • les aspects réglementaires • les techniques d'efficacité fondamentales : garde, marche, retraite, fente, attaque par coup droit, dégagement, parade de quarte / de sixte et riposte. • procédures de respect de son adversaire : saluer, serrer la main, etc... • arbitrer par rapport au programme suivi. 	<p style="text-align: center;">Epreuve de Pédagogie collective</p> <p style="text-align: center;">⇒ B/a2 + entretien B/b + Epreuve écrite A/a</p>

Capacités et compétences générales requises pour le métier	Le dossier V.A.P. du candidat doit faire apparaître l'expérience vécue pour la mise en place des éléments suivants ...	Epreuves du BEES concernées...
<p style="text-align: center;">N° 11</p> <p>Le Maître d'Armes est capable de détecter les pannes électriques du matériel d'escrime, de maintenir et de réparer celui-ci. Il est également capable d'expliquer aux tireurs, moniteurs, arbitres et bénévoles les causes et les effets des pannes les plus fréquentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Détection de différentes pannes. ✓ Montage et réparation du matériel en respectant la sécurité et le règlement pour les épreuves. ✓ Entretien et réparation des pistes électriques. ✓ Montage de pistes électriques. ✓ Information et formation des tireurs, moniteurs, arbitres et bénévoles à l'entretien du matériel, à la détection et réparation des pannes et à la nomenclature des éléments électriques matériels. 	<p style="text-align: center;">Epreuve orale de matériel</p> <p style="text-align: center;">A/b1</p>

**VALIDATION DES ACQUIS PROFESSIONNELS
POUR L'OBTENTION DU BREVET D'ETAT D'EDUCATEUR SPORTIF DU 1^{er} DEGRE
OPTION ESCRIME**

REFERENTIEL METIER

COMPOSITION DU GROUPE DE TRAVAIL

Eric LEDOS, inspecteur coordonnateur du BEES option escrime

Albin SIRVEN, directeur technique national adjoint auprès de la fédération française d'escrime

Jean-Loup BOULANGER, conseiller technique régional, Nord Pas-de-Calais

Stéphane HUERTO, conseiller technique régional, Alsace

Gilles TABARANT, conseiller technique régional, Provence Côte d'Azur

Jean-Philippe PARADE, conseiller technique régional, Midi-Pyrénées

Stéphane WOLINETZ, conseiller technique national, CNFE de Châtenay-Malabry

Sylvain PUTEAUX, représentant la fédération nationale des maîtres d'armes

Claude CARLIEZ, représentant l'Académie des armes

Jean CHEVALLIER, de l'Académie des armes