



LIGUE D'ESCRIME DE L'ACADEMIE DE LYON
FEDERATION FRANÇAISE D'ESCRIME

Lyon, le lundi 2 octobre 2017

Formation Animateur fédéral

1. Définition

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

2. Compétences attendues

- Accueillir et encadrer un public en toute sécurité
- Diriger et animer un groupe d'au moins 6 personnes, avec ou sans armes. Expliquer et faire respecter les règles.
- Proposer des exercices et des enchaînements techniques simples, dans son arme, transmettre les règles du combat et démontrer les situations d'assauts élémentaires.

3. Alternance et tutorat

Il s'agit d'une formation pré-professionnelle alternant des modules de formation, sous la responsabilité d'un cadre technique ou d'un référent régional en escrime, et des modules en situation, avec tuteur, au sein de la structure d'accueil. Le tuteur choisi par le candidat doit être un enseignant titulaire d'un diplôme inscrit au RNCP.

4. Conditions requises

- être licencié à la FFE,
- être dans l'année de ses 16 ans pour faire acte de candidature,
- être titulaire du blason vert ou être inscrit dans un cursus d'arbitre départemental à une arme conventionnelle.

5. Principes d'organisation

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

- **Le module de formation** doit avoir une durée minimum de 60 heures.
Formation effectuée au niveau de la région Auvergne Rhône Alpes
- Du lundi 30 octobre à 10h au mercredi 1^{er} novembre 2017 à 17h à Tremplin Sport Formation (Voiron)
- Du lundi 19 à 10h au mercredi 21 février 2018 à 17h à TSF
- Le volume horaire de formation peut être «allégé » sur décision du CTS, dans la mesure où le candidat présente un profil donnant droit à des équivalences.
- **Le module en situation** doit avoir une durée minimum de 40 heures (préparations, séances, bilans). Il se déroule en club et consiste à gérer un cycle de 12 séances. Le tuteur du candidat et le président de la structure ou son représentant auront à valider l'action menée par le candidat durant ce stage pratique.

6. Le livret de formation

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

5. Coût de la formation

Coût réel de la formation = 572 € (hébergement, repas et rémunération des cadres) pour 5 stagiaires.
Participation demandée au stagiaire = 350 € (chèque à l'ordre de la ligue au moment de l'inscription).

6. Évaluation et certification

Le candidat animateur est évalué, au cours de sa formation, par un jury constitué et présidé par le conseiller technique régional.

Les certifications des différents modules peuvent s'effectuer à l'issue des stages ou à la fin du cursus de formation. 3 examens répartis géographiquement sur la région auront lieu au cours du mois de mai.

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

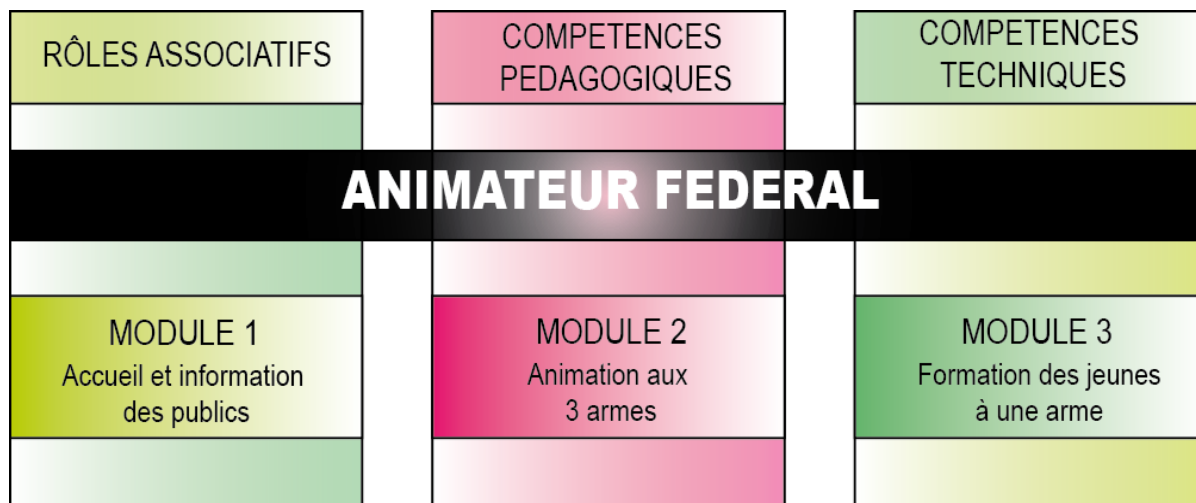
Les épreuves validées par un jury resteront valables pendant les 2 années qui suivent, à compter de la date de certification.

7. Conditions d'exercice

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

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

A) COMPÉTENCES REQUISES



Module de compétences 1 : accueil et information des publics

- ⇒ accueillir en toute sécurité et convivialité les publics en tenant compte de leurs caractéristiques,
- ⇒ se présenter, expliquer son rôle d'animateur en escrime (fleuret, épée, sabre) et les limites de son intervention, échanger avec le public (enfants, adolescents, adultes et seniors),
- ⇒ préparer et entretenir le matériel destiné à la séance et au public.
- ⇒ Prendre en main et gérer les groupes au sein de la structure

Module de compétences 2 : animation aux trois armes

- ⇒ diriger un groupe d'au moins 6 personnes en situation spécifique,
- ⇒ gérer un échauffement adapté au public de façon ludique et rationnelle,
- ⇒ animer des séances de découverte aux trois armes,
- ⇒ transmettre l'éthique et les valeurs de l'escrime,
- ⇒ respecter les réglementations de l'escrime en vigueur (fleuret, épée, sabre) qu'elles soient techniques, sportives ou arbitrales,
- ⇒ vérifier et assurer la sécurité du site, celle des escrimeurs et des pratiquants pendant la séance, au regard de critères précis.

Module de compétences 3 : formation des jeunes à une arme

- ⇒ placer les publics en condition d'apprentissage et assurer les remédiations,
- ⇒ maîtriser et démontrer des échanges justifiant l'exécution des actions simples,
- ⇒ proposer une progression pédagogique adaptée aux publics,
- ⇒ gérer le bon déroulement des phases de combat
- ⇒ évaluer les progrès et les acquis.

AUTORISATION PARENTALE (pour les mineurs)

Je soussigné(e),

Parent ou tuteur de l'enfant NOM :

PRENOM :

autorise ma fille, mon fils, à participer aux stages d'escrime qui auront lieu à Tremplin Sport Formation à Voiron du 30 octobre au 1^{er} novembre 2017 et du 19 au 21 février 2018.

J'autorise également le responsable du stage, à faire pratiquer tous soins et interventions chirurgicales nécessaires.

Mon enfant dispose d'une assurance individuelle et en responsabilité civile.

Nom de l'assurance :

(Précédé de "lu et approuvé")

A, le

Signature

Indiquer les médicaments à prendre ou à éviter