



AAI

SIQMA

**Sistema Internazionale di
Qualificazione dei Maestri d'Armi**

INDEX

PREAMBOLO	4
INTRODUZIONE	4
DEFINIZIONI	5
STRUTTURA E CARATTERISTICHE DEI LIVELLI	7
<i>Chi è l'insegnante di scherma?</i>	7
<i>Cosa fa un insegnante di scherma?</i>	8
<i>Dove lavora un insegnante di scherma?</i>	8
<i>Quali sono le norme nazionali che regolano la professione?</i>	9
<i>La carriera di insegnante di scherma nel SIQMA</i>	9
<i>I LIVELLO – Aiuto-istruttore di scherma</i>	10
<i>II LIVELLO – Istruttore di scherma</i>	12
<i>III LIVELLO – MAESTRO DI SCHERMA</i>	14
<i>IV LIVELLO – MAESTRO D'ARMI INTERNAZIONALE</i>	17
<i>Livelli SIQMA ed European Qualification Framework (EQF)</i>	19
CARRIERE	20
IL SISTEMA DEI CREDITI	22
<i>I crediti.</i>	22
<i>Il calcolo dei crediti.</i>	22
<i>Il rilascio dei crediti.</i>	22
<i>Le materie di formazione, certificazione e aggiornamento dell'insegnante di scherma.</i>	23
<i>Le attività di qualificazione, formazione e aggiornamento.</i>	24
<i>Determinazione dei crediti per le attività di qualificazione.</i>	25
<i>I LIVELLO</i>	26
<i>Aiuto-istruttore di scherma</i>	26
<i>II LIVELLO</i>	27

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi	
<i>istruttore di scherma</i>	27
III LIVELLO	28
<i>MAESTRO di scherma</i>	28
IV LIVELLO	29
MAESTRO D'ARMI INTERNAZIONALE	29
<i>Determinazione dei crediti per le attività di formazione e aggiornamento.</i>	30
LICENZA PROFESSIONALE, AGGIORNAMENTO E FORMAZIONE CONTINUA	32
CRITERI DI EQUIVALENZA	34
IL RUOLO DEL DOCENTE E DELL'ESAMINATORE	38
<i>Standard SIQMA per i Docenti e gli Esaminatori.</i>	38
<i>Qualificazione e classificazione SIQMA per i Docenti e gli Esaminatori.</i>	39
<i>Liste tecniche.</i>	39
<i>Criteri di classificazione.</i>	41
CODICE DEONTOLOGICO	42
TABELLA DEGLI ONORARI MINIMI DEGLI INSEGNANTI DI SCHERMA	48
DOSSIER DI CONFORMITÀ AL SIQMA	49
<i>SNaQ - SIQMA.</i>	49

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

PREAMBOLO

Le Accademie d'Armi Nazionali, riunite in Congresso il 21 e il 22 aprile 1962 a Basilea, a seguito di un comitato provvisorio creato nel 1958 e di una volontà di Unione dei Maestri del Mondo espressa il 17 agosto 1930 ad Anversa, hanno deciso di istituire un'organizzazione mondiale che riunisca tutte le Accademie nazionali e di promulgarne lo statuto.

L'Accademia d'Armi Internazionale ha tra i suoi scopi quello di contribuire allo sviluppo di principi, regole, tecniche e metodi di insegnamento della scherma in tutte le sue forme.

INTRODUZIONE

Il "Sistema di Qualifica dei Maestri d'Armi" (SIQMA) è il risultato del lavoro di un comitato internazionale di esperti ai quali l'Accademia d'Armi Internazionale (AAI) ha chiesto di fornire la loro esperienza nell'arte della scherma; è il quadro generale adottato dall'AAI per definire le qualifiche degli insegnanti di scherma.

Fatte salve le peculiarità dell'insegnamento della scherma, che può essere praticata in varie forme (olimpica, storica e artistica), il sistema ha uno stretto legame con l'*International Sport Coaching Framework* e con i sistemi nazionali di certificazione dei tecnici sportivi. A tal fine, il SIQMA, che rimane l'asse centrale di formazione per il riconoscimento internazionale, può integrare nel suo sistema diversi metodi di formazione e una grande varietà di esperienze, sempre convergenti con le competenze da acquisire; questo approccio trova la sua prima applicazione nel riconoscimento reciproco dei vari programmi di formazione per la scherma olimpica, storica e artistica.

Per il carattere internazionale dell'AAI, il quadro normativo e istituzionale è rappresentato in particolare dall'*International Standard Classification of Occupations, 2008 (ISCO-08)*¹, l'*European Qualification Framework (EQF)*, l'*European Credit System for Vocational Education and Training (ECVET)*, così come le classificazioni professionali di ciascuno Stato.

Gli obiettivi del SIQMA sono:

- 1) definire i modelli di qualificazione e formazione per gli insegnanti di scherma;
- 2) facilitare l'attuazione di un sistema globale di istruzione;
- 3) allinearsi all'evoluzione dei contesti internazionali (es.: ISCO-08, EQF, ECVET, ecc.) senza perdere la flessibilità e la capacità di rispondere alle specificità nazionali.

¹ "The occupational classification system of major, sub-major, minor and unit groups shown in the Annex to this resolution is endorsed by the Meeting of Experts in Labour Statistics and is designated the International Standard Classification of Occupations, 2008 (ISCO-08). ISCO classifies jobs. A Job is defined for the purposes of ISCO-08 as a set of tasks and duties performed, or meant to be performed, by one person, including for an employer or in self employment. An occupation is defined as a set of jobs whose main tasks and duties are characterised by a high degree of similarity. A person may be associated with an occupation through the main job currently held, a second job or a job previously held. Jobs are classified by occupation with respect to the type of work performed, or to be performed. The basic criteria used to define the system of major, sub-major, minor and unit groups are the "skill level" and "skill specialization" required to competently perform the tasks and duties of the occupations" (Risoluzione sull'aggiornamento dell'International Standard Classification of Occupations).

DEFINIZIONI

Scherma

La scherma è la scienza del combattimento basato sull'utilizzo razionale delle armi bianche, secondo la tradizione e la cultura occidentale di tutte le epoche, in funzione dei differenti scopi pratici (difesa, arte, sport).

Armi bianche

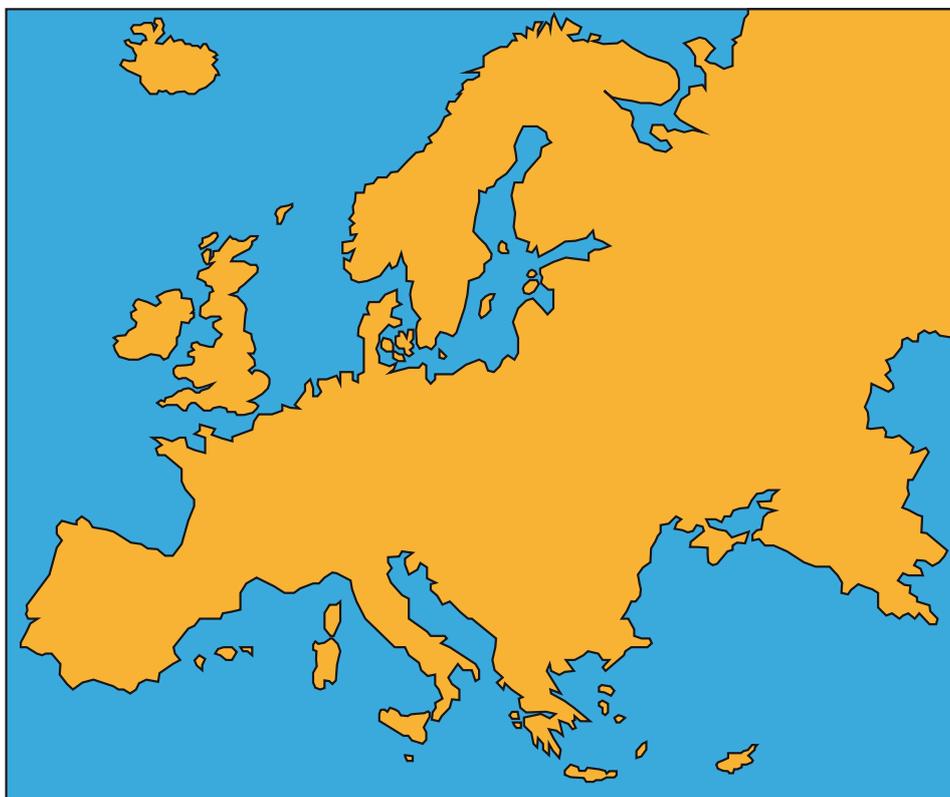
Le armi bianche sono tutti gli strumenti offensivi e difensivi, che non siano armi da fuoco o armi da lancio, appositamente progettate per il combattimento ravvicinato, vale a dire, le spade di tutte le forme (ad esempio spade ad una mano, a due mani, strisce, spade da terreno, sciabole, ecc.), armi corte (ad esempio pugnali, daghe, ecc.), armi ad asta (lance, picche, baionette fisse, ecc.), armi contundenti (mazze, flagelli d'arme, ecc.) e le armi difensive di tutte le forme (scudi, armature, ecc.); in alcuni casi, l'uso razionale delle armi può fare riferimento a strumenti non progettati per il combattimento, ma trasformate in armi secondo necessità (bastoni da passeggio, bastoni bicipiti, coltelli, cappe, ecc.).

Utilizzo razionale delle armi bianche

La scherma si basa sull'uso razionale delle armi bianche, vale a dire su specifiche metodologie educative e formative, progettate dai maestri di scherma di tutti i tempi in base agli scopi da raggiungere (difesa, arte, sport), trasmesse attraverso il rapporto insegnante-studente, e descritte nei trattati manoscritti o stampati.

Tradizione occidentale

La tradizione occidentale concerne tutte le comunità del mondo che condividono la storia e la cultura di origine dei paesi inclusi nella seguente mappa geografica:



Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

Sport della scherma

Lo sport della scherma è la forma ludica dell'arte e della tecnica delle armi bianche e si basa sia sul combattimento cortese, sia sull'esibizione estetica e artistica.

Arte della scherma

L'arte della scherma è la forma estetica della tecnica delle armi, applicata soprattutto nel campo del teatro e del cinema.

Scherma da difesa

La scherma da difesa o da combattimento è l'applicazione della scienza delle armi ai contesti reali, sia civili sia militari.

Insegnamento della scherma

L'insegnamento della scherma in tutte le sue forme è soggetto a un percorso di formazione e qualificazione degli insegnanti, che dev'essere tracciabile e riconosciuto in forma istituzionale.

Qualifica

Una qualifica equivale a un certificato ufficiale di idoneità rilasciato dalle autorità, nel rispetto degli standard di riferimento specifici.

Competenza

La competenza è definita dalla combinazione specifica delle abilità (generali e specifiche) e delle conoscenze (generali e specifiche) secondo il modello della maestria delle armi.

Maestria

La maestria è la capacità di utilizzare abilità personali in situazioni di lavoro reali e nello sviluppo professionale e/o personale.²

Abilità

Generali: o trasferibili, ottenuti in un qualunque ambito e applicabili in tutti i campi dell'arte o dello sport della scherma.

Specifiche: o tecniche, necessarie per essere un insegnante di scherma in uno dei suoi campi (olimpico, storico, artistico).

Conoscenze

Generali: riguardanti le discipline che vertono su questioni di preparazione e di istruzione/ allenamento (es.: la teoria dell'allenamento nella scherma olimpica, l'esegesi dei trattati nella scherma storica, la dizione e la recitazione nella scherma artistica, ecc.).

Specifiche: legate alla professione dell'insegnante di scherma, in uno dei suoi campi (es.: la tecnica di fioretto/spada/sciabola nella scherma olimpica, la tecnica delle armi singole/doppie/corte/ in asta, nella scherma storica, la tecnica dello scenario di combattimento nella scherma artistica, ecc.).

² 'Terminology of European education and training policy', Cedefop, 2008, ISBN 92-896-0472-7. Il « *Centre Européen pour le Développement de la Formation Professionnelle* » (Cedefop) è il centro di riferimento dell'Unione Europea per l'educazione e la formazione professionale.

STRUTTURA E CARATTERISTICHE DEI LIVELLI

Questa sezione descrive in dettaglio gli aspetti che caratterizzano la carriera di insegnante di scherma, attraverso l'ottenimento delle qualifiche corrispondenti ai quattro livelli del SIQMA.

Le schede mostrano di volta in volta gli elementi descrittivi della struttura di formazione (requisiti di accesso, il numero e tipi di crediti, il sistema di valutazione) e competenze (abilità e conoscenze) richieste a ogni livello di formazione.

Le competenze descritte sono legate alle attività della carriera dell'insegnante di scherma, senza distinzione tra coloro che sono pagati per i loro servizi e di quelli che fanno volontariato.

In questo contesto, è la competenza, non lo stipendio, il presupposto per un'adeguata realizzazione professionale.

Nell'ambito della carriera di insegnante di scherma, ogni titolo dev'essere correlato a una specializzazione (olimpica, storica e artistica) e non può essere generico.

A livello nazionale, è possibile rilasciare diplomi che comprendono diverse specializzazioni (es.: Istruttore di Scherma Storica e Artistica).

Le caratteristiche professionali di seguito descritte, anche se generali, devono essere adeguatamente adattate, nelle competenze e nei corsi di formazione, alle esigenze individuali di specializzazione nella scherma.

Le qualifiche sono conseguenti tra loro, pertanto le competenze necessarie per ciascun livello presuppongono l'avvenuta acquisizione delle conoscenze necessarie nei livelli precedenti.

Alcune competenze, anche se non menzionate, vengono studiate di nuovo a livelli differenti (da I a IV), a seguito di uno sviluppo graduale di approfondimento e di applicazione a situazioni più complesse.

Gli studenti sono inoltre tenuti ad acquisire le competenze necessarie per svolgere le mansioni corrispondenti a ogni livello.

Con i corsi di specializzazione, è possibile migliorare le competenze relative a un livello professionale specifico, senza dover necessariamente ottenere una qualifica superiore, tranne che per il I livello.

A livello nazionale, è opportuno incoraggiare l'acquisizione di qualifiche superiori soprattutto per coloro che vogliono veramente lavorare a livelli più alti, offrendo le migliori possibilità di ulteriore aggiornamento professionale.

L'analisi delle competenze necessarie per ciascun livello è presentata sotto forma di schede informative, secondo i seguenti aspetti:

- condizioni di accesso, crediti necessari per ottenere le qualifiche e tipologie di valutazione;
- profili funzionali all'attività;
- abilità («saper fare» e «saper insegnare a fare»);
- conoscenze («conoscere cosa», ovvero le materie più appropriate per le attività da effettuare e per svolgere le mansioni assegnate).

Chi è l'insegnante di scherma?

L'*insegnante di scherma* è il professionista che organizza attentamente la preparazione/istruzione/allenamento di scherma nelle sue differenti forme, olimpica, storica o artistica (anche dal punto di vista psicofisico ed estetico), per gli individui e i gruppi (atleti/studenti/artisti individuali; squadre/classi), coordinando le altre figure professionali coinvolte.

Diffonde e cerca di promuovere la cultura della scherma come sport e disciplina storica e artistica, aperta a tutti, con l'obiettivo di migliorare le caratteristiche di ogni persona e il relativo benessere psicofisico.

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

L'insegnante di scherma può operare in differenti contesti (sportivi, storici, artistici) e strutture diverse, che possono implicare livelli elevati di prestazione artistica, agonistica o d'attività culturale e ricreativa.

L'insegnante di scherma è anche un osservatore nella selezione dei talenti e dell'avvio delle relative carriere (artistiche o sportive).

Cosa fa un insegnante di scherma?

Attività	Descrizione
Promuove la scherma come sport e forma d'arte, aperta a tutti, ----->	<i>presentando i vantaggi associati all'attività fisica e artistica in contesti eterogenei (associazioni, mondo scolastico, universitario, delle manifestazioni ed eventi, ecc.)</i>
Trova i talenti, ----->	<i>osservando i praticanti (atleti, artisti, studenti, ecc.) nel corso delle loro attività (gare, sessioni di formazione, dimostrazioni, spettacoli, saggi, ecc.).</i>
Monitora attentamente e coordina lo sviluppo dei programmi di preparazione/apprendimento/formazione, ----->	<i>valorizzando il potenziale dei praticanti (atleti, artisti, studenti, ecc.) per ottenere un risultato atteso.</i>
Monitora il programma di preparazione/istruzione/allenamento, coordinando gli altri professionisti coinvolti, ----->	<i>motivando i praticanti (atleti, artisti, studenti, ecc.) e seguendoli a ogni stadio di preparazione/istruzione/allenamento.</i>
Monitora il programma di preparazione/istruzione/allenamento, ----->	<i>verificando periodicamente la realizzazione effettiva degli obiettivi di rendimento stabiliti.</i>
Assicura la gestione della partecipazione agli eventi schermistici (sportivi, artistici, scientifici, ecc.), ----->	<i>verificando l'organizzazione degli spostamenti, degli alloggi, e dei calendari di ogni partecipante (atleti, artisti, studenti, ecc.).</i>

Dove lavora un insegnante di scherma?

Campo d'interesse	Descrizione
<i>Sport organizzato (federazioni sportive, enti di promozione sportiva, associazioni sportive, ecc.).</i>	Organizzazioni che gestiscono lo sport a livello internazionale, nazionale e locale.
<i>Formazione o ricerca (scuole, università, centri di ricerca, ecc.).</i>	Organizzazioni che gestiscono attività di formazione o ricerca a livello internazionale, nazionale e locale.

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

Campo d'interesse	Descrizione
<i>Spettacolo (teatro, cinema, ecc.).</i>	Organizzazioni che gestiscono l'attività artistica a livello internazionale, nazionale e locale.
<i>Altro.</i>	Individui, gruppi o organizzazioni.

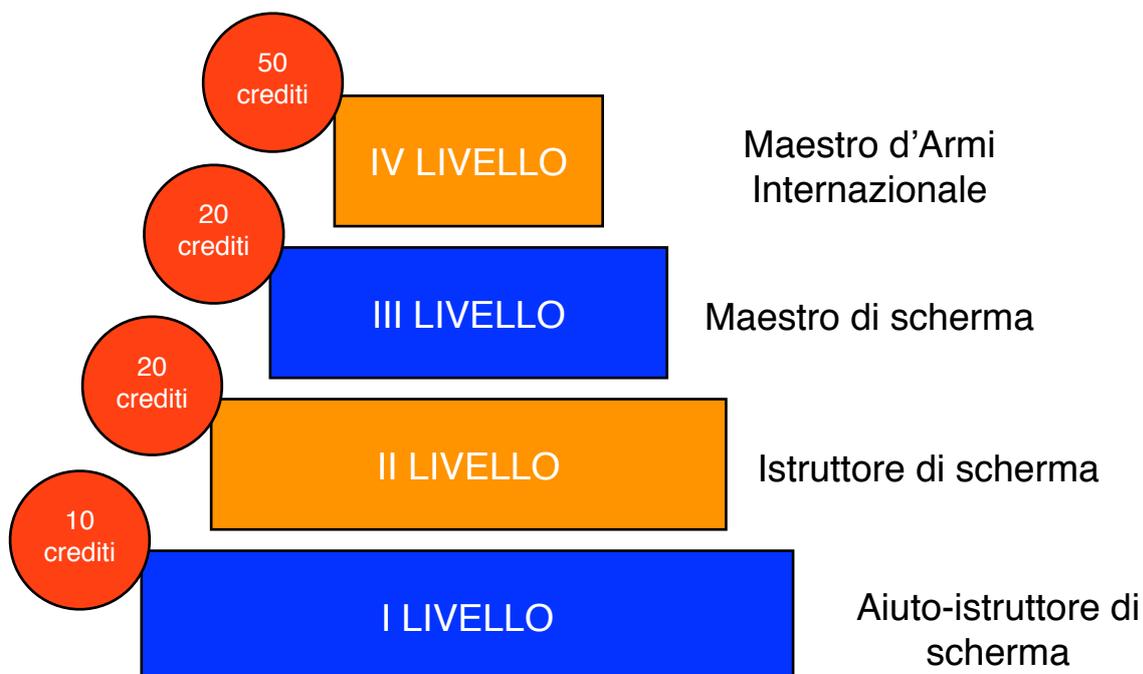
Quali sono le norme nazionali che regolano la professione?

Ogni Stato ha il proprio quadro regolamentare; è responsabilità delle Accademie d'Armi Nazionali o delle altre organizzazioni competenti, riconosciute dall'AAI, di provare la tracciabilità nei loro regolamenti, mettendo in pratica il SIQMA.

La carriera di insegnante di scherma nel SIQMA

Il modello del SIQMA si basa su quattro livelli:

Crediti	Livello	Titolo
10	I	Aiuto-istruttore di scherma
20	II	Istruttore di scherma
20	III	Maestro di scherma
50	IV	Maestro d'Armi Internazionale



Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

I LIVELLO – AIUTO-ISTRUTTORE DI SCHERMA

Il I Livello non è una qualifica professionale che permette di agire immediatamente in modo indipendente, ma serve per avviare alla carriera di insegnante di scherma.

Le attività devono essere svolte in qualità di apprendista, sotto la direzione e supervisione di un insegnante di scherma esperto (Maestro o Istruttore di scherma).

<i>Aiuto-istruttore di scherma</i>		
<i>Aiuto-istruttore di scherma olimpica</i>	<i>Aiuto-istruttore di scherma storica</i>	<i>Aiuto-istruttore di scherma artistica</i>
<i>3422 Allenatori e arbitri sportivi</i>	<i>3423 Istruttori e animatori di attività di tempo libero ed educazione fisica</i>	<i>3435 Altre professioni di intermediazione della cultura e della creazione artistica</i>
<i>Certificazione = Diploma AAI o Nazionale</i>		
N° di Crediti per la qualificazione = 10 (3 per le abilità, 7 per le conoscenze)		
Condizioni minime di accesso alla valutazione	1) 16 anni di età; 2) licenza di scuola dell'obbligo; 3) partecipazione a un corso specifico di formazione (teorica e pratica) per l'esame, secondo i criteri del SIQMA; 4) attestato di tirocinio in una sala di scherma certificata o un documento di certificazione dell'apprendimento di tipo scolastico, riconosciuto dall'Accademia/Federazione Nazionale e/o dall'AAI.	
Valutazione	L'esame dev'essere sostenuto entro e non oltre i due anni successivi all'inizio del corso, e scaduto tale termine il candidato dovrà ripetere il corso. Esame sulle materie generali: test scritto a scelta multipla. Esame sulle materie schermistiche: interrogazione (orale o scritta). Esame pratico: dimostrazione delle azioni di scherma di base, secondo il programma del corso e le domande della commissione d'esame.	
Profilo di attività	Il I livello non è una qualifica professionale che permette di agire immediatamente in modo indipendente, ma serve per avviare alla carriera di insegnante di scherma; le attività devono essere svolte in qualità di apprendista, sotto la direzione e supervisione di un insegnante di scherma esperto (Maestro o Istruttore di scherma).	
Abilità	Generali	Utilizza le competenze generali di base (osservare, sintetizzare, comunicare, ecc.) necessarie per svolgere azioni semplici, disciplinate da regole e strategie ben definite.
	Allenamento	Organizza e conduce sessioni di allenamento utilizzando metodi, strumenti e attrezzature, sotto la direzione di esperti più qualificati. Conduce, sempre sotto sorveglianza, la valutazione dell'allenamento e della prestazione.
	Gestione degli eventi	Organizza e aiuta i praticanti durante gli eventi schermistici, sotto la guida di un esperto con una qualifica superiore, assicurando le condizioni di sicurezza necessarie. Conduce, sempre sotto sorveglianza, la valutazione dei risultati.
	Insegnamento e gestione	Limitato alla gestione dei praticanti durante l'allenamento, sempre sotto sorveglianza.
	Formazione e ricerca	L'Aiuto-istruttore di scherma non ha alcuna competenza in questo ambito.

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

<i>Aiuto-istruttore di scherma</i>		
Conoscenze	<i>Generali</i>	Possiede le conoscenze necessarie per gestire sessioni di allenamento generale, coadiuva l'insegnamento delle tecniche di combattimento e di coreografia.
	<i>Allenamento ed eventi</i>	Possiede la conoscenza: 1) dei principi di gestione dell'allenamento; 2) della motricità di base; 3) delle tecniche di base di combattimento e di coreografia di combattimento; 4) degli stili schermistici di base.
	<i>Insegnamento e gestione</i>	Possiede conoscenze su: 1) ruolo, responsabilità e gestione relativi al livello di Aiuto-istruttore di scherma; 2) valutazione della condotta di base in combattimento e in coreografia; 3) elementi di scherma di base nelle sue differenti forme; 4) gestione della sicurezza dei praticanti.
	<i>Formazione e ricerca</i>	L'Aiuto-istruttore di scherma non ha alcuna competenza in questo ambito.
Crediti	<p>Alla fine del percorso di formazione, i candidati avranno accumulato un minimo di 10 crediti:</p> <p><i>Abilità</i> 3 crediti per il tirocinio in una sala di scherma certificata, o per l'attività di apprendimento di tipo scolastico = 72 ore.</p> <p><i>Conoscenze</i> 4 crediti per le materie schermistiche = 32 ore in classe più 64 ore di studio personale; 3 crediti per le materie generali = 24 ore in classe più 48 ore di studio personale.</p>	
Tirocinio (72 ore)	<p>Le ore di tirocinio devono essere debitamente registrate e una copia del registro dev'essere presentata all'esame; in alternativa, può essere presentato un documento di certificazione dell'attività di apprendimento di tipo scolastico (licei sportivi, scuole superiori, università).</p> <p>I tirocini devono essere effettuati in una sala di scherma e certificati da un Maestro (III livello) o da un Istruttore di scherma (II livello).</p> <p>Il tirocinio è dedicato all'acquisizione delle competenze seguenti:</p> <p>1) saper assistere gli insegnanti di livello superiore nel lavoro tecnico della sala di scherma.</p>	
Materie di scherma (32 ore)	<p>Vedere le materie di Scherma Olimpica (livello base)</p> <p>Vedere le materie di Scherma Storica (livello base)</p> <p>Vedere le materie di Scherma Artistica (livello base)</p>	
Materie generali (24 ore)	<p>Vedere le materie generali (livello base)</p>	

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

II LIVELLO – ISTRUTTORE DI SCHERMA

Il II Livello è la prima qualifica di insegnante di scherma indipendente.

Tale livello implica la valutazione delle competenze necessarie per lavorare con i praticanti e i gruppi impegnati nelle attività locali, regionali o in ogni caso di specializzazione iniziale.

L'accesso al II Livello è consentito dopo il conseguimento del titolo di Aiuto-istruttore di scherma.

<i>Istruttore di scherma</i>		
<i>Istruttore di scherma olimpica</i>	<i>Istruttore di scherma storica</i>	<i>Istruttore di scherma artistica</i>
3422 Allenatori e arbitri sportivi	3423 Istruttori e animatori di attività di tempo libero ed educazione fisica	3435 Altre professioni di intermediazione della cultura e della creazione artistica
<i>Certificazione = Diploma AAI o Nazionale</i>		
N° di Crediti per la qualificazione = 20 (6 per le abilità, 14 per le conoscenze)		
Condizioni minime di accesso alla valutazione	1) 18 anni di età; 2) diploma di scuola secondaria (maturità); 3) diploma di Aiuto-istruttore di scherma; 4) partecipazione a un corso specifico di formazione (teorica e pratica) per l'esame, secondo i criteri del SIQMA; 5) attestato di tirocinio in una sala di scherma certificata.	
Valutazione	L'esame dev'essere sostenuto entro e non oltre i due anni successivi all'inizio del corso, e scaduto tale termine il candidato dovrà ripetere il corso. Esame sulle materie generali: test scritto a scelta multipla. Esame sulle materie schermistiche: interrogazione (orale o scritta). Esame pratico: dimostrazione di lezione individuale di livello base, secondo il programma dei corsi e le domande della commissione d'esame.	
Profilo di attività	Il II Livello è la prima qualifica di insegnante di scherma indipendente. L'Istruttore di scherma lavora autonomamente, con praticanti di ogni età, nel settore agonistico e non. Lavora sulle situazioni di bassa/media complessità, in associazioni o piccole attività organizzate con poco personale, o come membro di staff nelle associazioni o attività organizzate di grandi dimensioni. Può coordinare il lavoro degli Aiuto-istruttori di scherma.	
Abilità	Generali	Possiede le competenze di base per organizzare l'allenamento e/o la preparazione e l'assistenza negli eventi. Coordina gli assistenti e si rapporta ai superiori. Dimostra un minimo di interpretazione personale delle mansioni, in funzione di strategie semplici.
	Allenamento	Dev'essere capace di concepire dei programmi di allenamento tecnico, sia di combattimento sia artistico, in conformità con i metodi di base. Dev'essere capace di gestire i praticanti o i gruppi in condizioni di sicurezza. Deve possedere le competenze di base per valutare l'allenamento e la preparazione tecnica.
	Gestione degli eventi	Organizza la partecipazione alle attività pubbliche, tenendo conto delle caratteristiche dei praticanti e delle specificità degli eventi schermistici. Procedo alla valutazione dei risultati e alla gestione dei dati.
	Insegnamento e gestione	Dirige e supervisiona i programmi di allenamento, oltre che la gestione e l'istruzione tecnica dei praticanti. Gestisce il lavoro degli Aiuto-istruttori di scherma.

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

<i>Istruttore di scherma</i>		
	Formazione e ricerca	Può contribuire alla formazione e alla valutazione degli apprendisti Aiuto-istruttori di scherma. Dev'essere in grado di valutare le ricerche di base condotte nei settori specifici della scherma.
Conoscenze	Generali	Possiede una conoscenza generale necessaria per condurre sessioni di allenamento e per gestire e valutare atleti e squadre, sia in fase di allenamento, sia durante gli eventi schermistici.
	Allenamento ed eventi	Possiede la conoscenza: 1) delle tecniche schermistiche; 2) dei principi della programmazione dell'allenamento; 3) delle caratteristiche specifiche del modello di prestazione nella sua specialità; 4) dell'applicazione delle tecniche nel contesto (di combattimento o artistico) in relazione con le caratteristiche dei praticanti; 5) della costruzione e della gestione dei termini di valutazione per l'allenamento e per gli eventi schermistici.
	Insegnamento e gestione	Possiede la conoscenza: 1) della storia della scherma e dei suoi principali trattati; 2) dell'utilizzo degli stili di insegnamento appropriati; 3) della correzione degli errori; 4) della base scientifica dell'apprendimento e della motricità; 5) della valutazione delle condotte tecniche e tattiche; 6) dell'organizzazione e della gestione della sicurezza degli atleti e dell'ambiente di lavoro.
	Formazione e ricerca	Può valutare l'apprendistato degli Aiuto-istruttori di scherma principianti. Conosce le tecniche educative e di comunicazione. Conosce i principi di base della metodologia di ricerca e di sperimentazione.
Crediti	<p>Alla fine del percorso di formazione, i candidati avranno accumulato un minimo di 20 crediti:</p> <p><i>Abilità</i> 6 crediti per il tirocinio in una sala di scherma certificata = 144 ore.</p> <p><i>Conoscenze</i> 8 crediti per le materie schermistiche = 64 ore in classe più 128 ore di studio personale; 6 crediti per le materie generali = 48 ore in classe più 96 ore di studio personale.</p>	
Tirocinio (144 ore)	<p>Le ore di tirocinio devono essere debitamente registrate e una copia del registro dev'essere presentata all'esame.</p> <p>I tirocini devono essere effettuati in una sala di scherma e certificati da un Maestro di scherma (III livello).</p> <p>Il tirocinio è dedicato all'acquisizione delle competenze seguenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) saper impartire lezioni di scherma di base, sia individuali sia collettive; 2) saper allenare l'atleta/artista di livello inferiore e medio; 	
Materie di scherma (64 ore)	Vedere le materie di Scherma Olimpica (livello avanzato)	
	Vedere le materie di Scherma Storica (livello avanzato)	
	Vedere le materie di Scherma Artistica (livello avanzato)	
Materie generali (48 ore)	Vedere le materie generali (livello avanzato)	

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

III LIVELLO – MAESTRO DI SCHERMA

Il III Livello è la qualifica che si basa sulla capacità di allenare/preparare praticanti singoli o squadre a un alto livello di prestazione, o anche i tiratori appartenenti alle eccellenze nazionali, in contesti nazionali o internazionali, e di coordinare gli Istruttori, gli Aiuto-istruttori e gli altri professionisti coinvolti.

L'accesso al III Livello è consentito dopo il conseguimento del titolo di Istruttore di scherma.

Il titolo di Maestro di scherma può essere ottenuto anche per una o più specializzazioni; in questo caso la denominazione del titolo è:

Scherma olimpica: Maestro (di fioretto-di spada-di sciabola).

Scherma storica/artistica: Maestro d'armi (singole-doppie-corte-d'asta).

<i>Maestro di scherma</i>		
<i>Maestro di scherma olimpica</i>	<i>Maestro di scherma storica</i>	<i>Maestro di scherma artistica</i>
<i>3422 Allenatori e arbitri sportivi</i>	<i>3423 Istruttori e animatori di attività di tempo libero ed educazione fisica</i>	<i>3435 Altre professioni di intermediazione della cultura e della creazione artistica</i>
<i>Certificazione = Diploma AAI o Nazionale</i>		
N° di Crediti per la qualificazione = 20 (6 per le abilità, 14 per le conoscenze)		
Qualificazione parziale	La qualifica di Maestro può essere ottenuta anche per una o più specializzazioni; in questo caso la denominazione del titolo sarà: Scherma olimpica: Maestro (di fioretto-di spada-di sciabola). Scherma storica/artistica: Maestro d'armi (singole-doppie-corte-d'asta).	
Condizioni minime di accesso alla valutazione	1) diploma di Istruttore di scherma; 2) partecipazione a un corso specifico di formazione (teorica e pratica) per l'esame, secondo i criteri del SIQMA; 3) attestato di tirocinio in una sala di scherma certificata/presentazione di una tesi magistrale.	
Valutazione	L'esame dev'essere sostenuto entro e non oltre i due anni successivi all'inizio del corso, e scaduto tale termine il candidato dovrà ripetere il corso. Esame sulle materie generali: test scritto a scelta multipla. Esame sulle materie schermistiche: interrogazione (orale o scritta); discussione di una tesi magistrale. Esame pratico: dimostrazione di lezione individuale di livello avanzato, secondo la tesi magistrale e/o il programma dei corsi e le domande della commissione d'esame.	
Profilo di attività	Il III Livello è la qualifica che permette di lavorare con i praticanti (atleti, artisti, studenti, ecc.) di massimo livello tecnico, che partecipano agli eventi nazionali e internazionali o fanno parte dei gruppi d'eccellenza nazionale. Il Maestro di scherma lavora a livelli significativi di complessità, progettando i suoi metodi di allenamento e di insegnamento. Coordina il lavoro degli Istruttori e Aiuto-istruttori di scherma.	

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

<i>Maestro di scherma</i>		
Abilità	Generali	Utilizza delle competenze di valutazione e di risoluzione dei problemi con metodi personali innovativi e funzionali. Possiede la capacità di mettere in pratica le conoscenze teoriche.
	Allenamento	Costruisce programmi di allenamento originali, in funzione delle caratteristiche e specificità dei praticanti e della disciplina. Dev'essere capace di organizzare in piena sicurezza le sessioni di allenamento e di valutare la qualità del lavoro dei praticanti.
	Gestione degli eventi	Programma le attività, tenendo conto delle caratteristiche dei praticanti e le specificità degli eventi schermistici. Conduce la valutazione dei risultati, evidenziando gli ambiti di miglioramento.
	Insegnamento e gestione	Pianifica e valuta l'addestramento dei praticanti al massimo livello. Gestisce le attività degli Istruttori e degli Aiuto-istruttori di scherma, oltre che degli altri professionisti coinvolti.
	Formazione e ricerca	Pianifica i programmi di formazione pratica e teorica per gli Istruttori e gli Aiuto-istruttori di scherma assistenti. Organizza la valutazione dei tirocini. Sa come organizzare e gestire i metodi d'investigazione e di ricerca, applicando i risultati del lavoro di sperimentazione.
Conoscenze	Generali	Possiede le conoscenze specifiche per creare, gestire e valutare gli allenamenti e le preparazioni tecniche, che coinvolgono individui e gruppi, in situazioni complesse.
	Allenamento ed eventi	Possiede la conoscenza: 1) dei principi e degli aspetti scientifici della creazione e programmazione dell'allenamento; 2) della concezione, gestione e valutazione della preparazione tecnica e tattica e/o della formazione storica e/o artistica; 3) dei metodi di valutazione in occasione degli eventi schermistici complessi.
	Insegnamento e gestione	Possiede la conoscenza: 1) della storia della scherma e dei trattati delle differenti epoche; 2) degli elementi di gestione dello spettacolo; 3) degli elementi per la ricerca e lo sviluppo dei talenti; 4) della gestione di uno staff di Istruttori, Aiuto-istruttori e di altre figure professionali.
	Formazione e ricerca	Può gestire e valutare il tirocinio degli apprendisti Istruttori e Aiuto-istruttori di scherma. Conosce le tecniche educative e di comunicazione. Conosce i principi avanzati della metodologia della ricerca e della sperimentazione.
Crediti	<p>Alla fine del percorso di formazione, i candidati avranno accumulato un minimo di 20 crediti:</p> <p><i>Abilità</i> 6 crediti per il tirocinio in una sala di scherma certificata = 144 ore (in alternativa, 3 crediti per il tirocinio in una sala di scherma certificata = 72 ore + 3 crediti per una tesi magistrale).</p> <p><i>Conoscenze</i> 8 crediti per le materie schermistiche = 64 ore in classe più 128 ore di studio personale; 6 crediti per le materie generali = 48 ore in classe più 96 ore di studio personale.</p>	

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

<i>Maestro di scherma</i>	
<i>Tirocinio</i> <i>(144/72 ore)</i>	<p>Le ore di tirocinio devono essere debitamente registrate e una copia del registro dev'essere presentata all'esame.</p> <p>I tirocini devono essere effettuati in una sala di scherma e certificati da un Maestro di scherma (III livello).</p> <p>Il tirocinio è dedicato all'acquisizione delle competenze seguenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) saper impartire lezioni di scherma avanzate, sia individuali sia collettive; 2) saper allenare l'atleta/artista di alto livello; 3) saper organizzare le attività d'analisi delle prestazioni (allenamento, evento schermistico); 4) saper gestire una società schermistica.
<i>Materie di scherma</i> <i>(64 ore)</i>	Vedere le materie di Scherma Olimpica (livello specialistico)
	Vedere le materie di Scherma Storica (livello specialistico)
	Vedere le materie di Scherma Artistica (livello specialistico)
<i>Materie generali</i> <i>(48 ore)</i>	Vedere le materie generali (livello specialistico)

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

IV LIVELLO – MAESTRO D'ARMI INTERNAZIONALE

Questa qualifica identifica il Maestro di Scherma, qualificato in tutti i settori dello sport e dell'arte della scherma, in grado di lavorare in ruoli di direzione e responsabilità, in contesti internazionali di alto livello, e di condurre e svolgere al massimo livello ogni attività e programma di ricerca.

Il IV Livello è accessibile dopo aver ottenuto tutte le qualifiche di Maestro di Scherma.

Maestro d'Armi Internazionale		
2359 <i>Specialisti dell'insegnamento, non altrimenti classificati</i>	2659 <i>Artisti creatori ed esecutori, non altrimenti classificati</i>	
<i>Certificazione = Diploma AAI</i>		
N° di Crediti per la qualificazione = 50 (42 per le abilità, 8 per le conoscenze)		
Condizioni minime di accesso alla valutazione	<ol style="list-style-type: none"> 1) diplomi di Maestro di scherma Olimpica, Storica e Artistica (tutte le specialità); 2) partecipazione a un corso specifico di formazione (teorica e pratica) per l'esame, secondo i criteri del SIQMA; 3) tre anni di attività certificata di insegnamento della scherma; 4) presentazione di una <i>lectio magistralis</i> (conferenza e lezione dimostrativa pubblica). 	
Valutazione	<p>L'esame dev'essere sostenuto entro e non oltre i due anni successivi all'inizio del corso, e scaduto tale termine il candidato dovrà ripetere il corso.</p> <p>Il candidato effettuerà una <i>lectio magistralis</i>, ovvero:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) una conferenza pubblica conformemente a un progetto di ricerca personale, in francese o in inglese; 2) una lezione individuale di livello massimo con un'arma a scelta del candidato, con spiegazioni verbali in lingua francese o inglese. 	
Profilo di attività	<p>Il IV Livello è la qualifica che identifica il Maestro di scherma, qualificato in tutti i settori dello sport e dell'arte della scherma, capace di lavorare in squadra in un ruolo di responsabilità, nei contesti internazionali di alto livello, e di condurre e partecipare alle attività o programmi di ricerca di massimo livello. Gestisce e coordina i programmi di formazione, ricerca dei talenti, la promozione mondiale delle attività schermistiche. Pianifica, dirige o coordina i programmi internazionali di ricerca tecnica, scientifica, storica e artistica sulla scherma.</p>	
Abilità	Generali	Utilizza delle competenze di valutazione e di risoluzione dei problemi generali di alta complessità, assumendo la responsabilità totale delle decisioni. Utilizza le conoscenze delle tecniche e delle tecnologie per lo sviluppo della scherma a livello internazionale. Possiede delle attitudini di leadership e di visione strategica, adattate alle mansioni assegnategli.
	Allenamento	Deve essere capace di costruire dei programmi di allenamento destinati a divenire punti di riferimento internazionale scientifico e tecnico, anche coordinando e valutando il lavoro effettuato da altri professionisti.
	Gestione degli eventi	Deve essere capace di creare dei metodi di valutazione degli eventi di massimo livello internazionale.

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

Maestro d'Armi Internazionale		
	Insegnamento e gestione	Può pianificare, gestire e valutare il lavoro di alto livello dei Maestri, Istruttori e Aiuto-istruttori, oltre che degli altri professionisti coinvolti.
	Formazione e ricerca	Può pianificare, gestire e valutare la formazione per tutti gli insegnanti di scherma, oltre che i corsi di qualificazione per docenti ed esaminatori. Può pianificare le attività di ricerca e di sperimentazione con dei gruppi di lavoro tecnici e scientifici di livello internazionale.
Conoscenze	Generali	Possiede una conoscenza generale per la creazione e l'analisi dei piani complessi di allenamento e di valutazione dei rendimenti, nei settori di massimo livello dello sport, dello spettacolo e della cultura marziale.
	Allenamento ed eventi	Possiede la conoscenza: 1) dei principi scientifici per la creazione dei sistemi di allenamento; 2) dei principi scientifici per la creazione dei sistemi di preparazione tecnica e tattica nei settori dello sport, dello spettacolo e della cultura marziale; 3) dei metodi di valutazione in occasione degli eventi schermistici di massimo livello.
	Insegnamento e gestione	Possiede la conoscenza: 1) dei principi dell'analisi e della pianificazione delle carriere per gli insegnanti di scherma; 2) della gestione dei gruppi complessi di professionisti (Maestri, Istruttori, Aiuto-istruttori di scherma e altre figure professionali coinvolte).
	Formazione e ricerca	Gestisce l'apprendistato e la qualificazione degli apprendisti Maestri, Istruttori e Aiuto-istruttori di scherma. Conosce le tecniche di concezione dei programmi di formazione e certificazione. Gestisce e valuta l'apprendistato dei docenti ed esaminatori esordienti. Precisa i principi della metodologia di ricerca e di sperimentazione.
Crediti	<p>Alla fine del percorso di formazione, i candidati avranno accumulato un minimo di 50 crediti:</p> <p><i>Abilità</i> 38 crediti per tre anni di attività certificata di insegnamento della scherma + 4 crediti per una lectio magistralis).</p> <p><i>Conoscenze</i> 8 crediti per il corso AAI = 64 ore in classe più 128 ore di studio personale.</p>	
Attività di insegnamento della scherma	L'attività di insegnamento della scherma, non inferiore a tre anni, deve essere certificata dalla licenza di insegnamento, un contratto di lavoro, una documentazione di proprietà di una sala di scherma o altro titolo simile di attività lavorativa in qualsiasi campo della scherma (olimpica, storica, artistica - sport, teatro, disciplina marziale).	
Scherma di sport e tempo libero (olimpica, storica et artistica) (24 ore)	<p><i>Premessa</i> - I corsi AAI avranno luogo in francese e/o in inglese.</p> <p>Scherma olimpica, storica e artistica</p> <p>Il corso mira a sviluppare le competenze di massimo livello per la professione di insegnante di scherma nel settore dello sport e tempo libero.</p>	
Scherma da teatro (20 ore)	<p><i>Premessa</i> - I corsi AAI avranno luogo in francese e/o in inglese.</p> <p>Scherma da teatro</p> <p>Il corso mira a sviluppare le competenze di massimo livello per la professione di insegnante di scherma nel settore dello spettacolo.</p>	
Scherma da combattimento (20 ore)	<p><i>Premessa</i> - I corsi AAI avranno luogo in francese e/o in inglese.</p> <p>Scherma da combattimento</p> <p>Il corso mira a sviluppare le competenze di massimo livello per la professione di insegnante di scherma nel settore della difesa personale.</p>	

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

Livelli SIQMA ed European Qualification Framework (EQF)

Livello SIQMA	Livello EQF	Conoscenze	Abilità	Competenze
I	IV	Conoscenza pratica e teorica in ampi contesti in un ambito di lavoro o di studio.	Una gamma di abilità cognitive e pratiche necessarie a risolvere problemi specifici in un campo di lavoro o di studio.	Sapersi gestire autonomamente, nel quadro di istruzioni in un contesto di lavoro o di studio, di solito prevedibili, ma soggetti a cambiamenti; sorvegliare il lavoro di routine di altri, assumendo una certa responsabilità per la valutazione e il miglioramento di attività lavorative o di studio.
II	V	Conoscenza teorica e pratica esauriente e specializzata, in un ambito di lavoro o di studio e consapevolezza dei limiti di tale conoscenza.	Una gamma esauriente di abilità cognitive e pratiche necessarie a dare soluzioni creative a problemi astratti.	Saper gestire e sorvegliare attività nel contesto di attività lavorative o di studio esposte a cambiamenti imprevedibili; esaminare e sviluppare le prestazioni proprie e di altri.
III	VI	Conoscenze avanzate in un ambito di lavoro o di studio, che presuppongano una comprensione critica di teorie e principi.	Abilità avanzate, che dimostrino padronanza e innovazione necessarie a risolvere problemi complessi ed imprevedibili in un ambito specializzato di lavoro o di studio.	Gestire attività o progetti, tecnico/professionali complessi assumendo la responsabilità di decisioni in contesti di lavoro o di studio imprevedibili; assumere la responsabilità di gestire lo sviluppo professionale di persone e gruppi.
VI	VII	Conoscenze altamente specializzata, parte delle quali all'avanguardia in un ambito di lavoro o di studio, come base del pensiero originario e/o della ricerca; consapevolezza critica di questioni legate alla conoscenza all'interfaccia tra ambiti diversi.	Abilità specializzate, orientate alla soluzione di problemi, necessarie nella ricerca e/o nell'innovazione al fine di sviluppare conoscenze e procedure nuove e integrare la conoscenza ottenuta in ambiti diversi.	Gestire e trasformare contesti di lavoro o di studio complessi, imprevedibili che richiedono nuovi approcci strategici; assumere la responsabilità di contribuire alla conoscenza e alla prassi professionale e/o di verificare le prestazioni strategiche dei gruppi.

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

CARRIERE

Insegnante di Scherma Olimpica				
Definizioni ISCO-08				
<i>Maggior-gruppo = 3 - professioni intermedie</i>				
<i>Sotto Maggior-gruppo = 34 - Professioni di intermediazione dei servizi legali, dei servizi sociali e assimilati</i>				
<i>Sotto Gruppo = 342 - Lavoratori del settore sport e attività di fitness</i>				
<i>Gruppo di base = 3422 - Allenatori e arbitri sportivi</i>				
Livello SIQMA	Livello EQF	Qualifica di insegnamento certificata	ISCO Code 08	ISIC Code NACE Code
I	IV	Aiuto-istruttore di scherma olimpica	3422 - Allenatori e arbitri sportivi	ISIC Rev.4 code 8541 NACE Rev.2 code 8551
II	V	Istruttore di scherma olimpica	3422 - Allenatori e arbitri sportivi	ISIC Rev.4 code 8541 NACE Rev.2 code 8551
III	VI	Maestro di scherma olimpica	3422 - Allenatori e arbitri sportivi	ISIC Rev.4 code 8541 NACE Rev.2 code 8551

Insegnante di Scherma Storica				
Definizioni ISCO-08				
<i>Maggior-gruppo = 3 - professioni intermedie</i>				
<i>Sotto Maggior-gruppo = 34 - Professioni di intermediazione dei servizi legali, dei servizi sociali e assimilati</i>				
<i>Sotto Gruppo = 342 - Lavoratori del settore sport e attività di fitness</i>				
<i>Gruppo di base = 3423 - Istruttori e animatori di programmi, tempo libero e attività di fitness</i>				
Livello SIQMA	Livello EQF	Qualifica di insegnamento certificata	ISCO Code 08	ISIC Code NACE Code
I	IV	Aiuto-istruttore di scherma storica	3423 - Istruttori e animatori di programmi, tempo libero e attività di fitness	ISIC Rev.4 code 8541 NACE Rev.2 code 8551
II	V	Istruttore di scherma storica	3423 - Istruttori e animatori di programmi, tempo libero e attività di fitness	ISIC Rev.4 code 8541 NACE Rev.2 code 8551
III	VI	Maestro di scherma storica	3423 - Istruttori e animatori di programmi, tempo libero e attività di fitness	ISIC Rev.4 code 8541 NACE Rev.2 code 8551

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

Insegnante di Scherma Artistica				
Definizioni ISCO-08				
<i>Maggior-gruppo = 3 - professioni intermedie</i>				
<i>Sotto Maggior-gruppo = 34 - Professioni di intermediazione dei servizi legali, dei servizi sociali e assimilati</i>				
<i>Sotto gruppo = 343 - Professioni di intermediazione della cultura, della creazione artistica e delle attività culinarie</i>				
<i>Gruppo di base = 3435 - Altre professioni di intermediazione della cultura e della creazione artistica</i>				
Livello SIQMA	Livello EQF	Qualifica di insegnamento certificata	ISCO Code 08	ISIC Code NACE Code
I	IV	Aiuto-istruttore di scherma artistica	3423 - Altre professioni di intermediazione della cultura e della creazione artistica	ISIC Rev.4 code 8541 NACE Rev.2 code 8551
II	V	Istruttore di scherma artistica	3423 - Altre professioni di intermediazione della cultura e della creazione artistica	ISIC Rev.4 code 8541 NACE Rev.2 code 8551
III	VI	Maestro di scherma artistica	3423 - Altre professioni di intermediazione della cultura e della creazione artistica	ISIC Rev.4 code 8541 NACE Rev.2 code 8551

Qualifica di Maestro d'Armi Internazionale				
Definizioni ISCO-08				
Competenza olimpica e storica		Competenza artistica		
<i>Maggior gruppo = 2 – Professioni intellettuali e scientifiche</i>				
<i>Sotto Maggior-gruppo = 23 – Specialisti dell'insegnamento</i>		<i>Sotto Maggior-gruppo = 26 – Specialisti della giustizia, delle scienze sociali e della cultura</i>		
<i>Sotto gruppo = 235 – Altri specialisti dell'insegnamento</i>		<i>Sotto gruppo = 265 – Artisti creatori ed esecutori</i>		
<i>Gruppo di base = 2359 – Specialisti dell'insegnamento non altrimenti classificati</i>		<i>Gruppo di base = 2659 – Artisti creatori ed esecutori non altrimenti classificati</i>		
Livello SIQMA	Livello EQF	Qualifica di insegnamento certificata	ISCO Code 08	ISIC Code NACE Code
IV	VII	Maestro d'Armi Internazionale	2359 – Specialisti dell'insegnamento non altrimenti classificati 2659 – Artisti creatori ed esecutori non altrimenti classificati	ISIC Rev.4 code 8530 NACE Rev.2 code 8542

IL SISTEMA DEI CREDITI

I crediti.

Attraverso un sistema di crediti, è possibile suddividere una qualificazione o gli obiettivi di un programma di formazione in unità.

Queste unità devono essere definite in termini di competenze (abilità e/o conoscenze).

Dei punti di credito sono attribuiti alle unità, in rapporto alla mole di lavoro prevista, e conseguentemente all'importanza relativa di queste unità nella qualificazione finale.

Le competenze acquisite saranno valutate in ogni caso, qualunque sia il percorso di formazione prescelto.

Il calcolo dei crediti.

Il SIQMA attribuisce un credito per ogni carico di lavoro di 24 ore.

Un carico di lavoro è considerato come una relazione variabile tra le attività condotte da un docente (lezioni teoriche o pratiche) e lo studio personale.

I crediti possono essere attribuiti anche per la partecipazione alle competizioni di scherma (olimpica, storica, artistica), oltre che per l'attività professionale certificata e per l'insegnamento nella sala di scherma, sotto la direzione di un insegnante di qualifica superiore (tirocinio).

1 CREDITO (24 ore)																							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
In classe (8 ore)								Studio Personale (16 ore)															

Il SIQMA attribuisce un credito per ogni carico di lavoro di 24 ore, ovvero:

- 16 ore di studio personale;
- 8 ore in classe, con la possibilità di utilizzare la formazione a distanza (FAD).

1 CREDITO (Un'ora in classe è equivalente a tre ore di studio personale)		
1 ora in classe		
1 ora di studio personale	1 ora di studio personale	1 ora di studio personale

Il rilascio dei crediti.

Il modello del SIQMA, continuando a essere l'asse centrale della formazione a livello nazionale, permette l'integrazione dei programmi di qualificazione condotti nelle diverse istituzioni.

L'AAI riconosce quali istituzioni nazionali autorizzate a formare, certificare e aggiornare gli insegnanti di scherma, in conformità al SIQMA, sia le autorità governative nazionali competenti, sia:

- le Accademie d'Armi Nazionali,
- le Federazioni Nazionali (membri della FIE),
- le Università e le Accademie d'arte,
- le Scuole Secondarie,

a condizione che siano espressamente riconosciute dalle rispettive autorità governative nazionali a rilasciare qualifiche scolastiche, accademiche e/o professionali.

Questi organismi hanno l'autorità di riconoscere tutte le attività di formazione, certificazione e aggiornamento, attribuendo loro i crediti corrispondenti, secondo i criteri del SIQMA.

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

Le materie di formazione, certificazione e aggiornamento dell'insegnante di scherma.

Per il SIQMA, le materie di studio che possono fornire dei crediti a fini di formazione, certificazione e aggiornamento degli insegnanti di scherma sono:

MATERIE DI SCHERMA OLIMPICA	
Teoriche	Pratiche
<ol style="list-style-type: none">1) Terminologia delle tre armi (fioretto, spada, sciabola);2) Metodologia della lezione (collettiva e individuale) alle tre armi;3) Metodologia della lezione (collettiva e individuale) alle tre armi paralimpiche;4) Metodologia dell'analisi tattica e strategica;5) Regolamenti tecnici FIE;6) Regolamenti tecnici IPC (scherma paralimpica);7) Tecnologia e manutenzione delle armi e degli equipaggiamenti.	<ol style="list-style-type: none">1) Esecuzione delle tecniche alle tre armi (fioretto, spada, sciabola);2) Esecuzione delle tecniche alle tre armi paralimpiche;3) Tecnica della lezione individuale al piastrone alle tre armi;4) Tecnica della lezione individuale al piastrone alle tre armi paralimpiche;5) Arbitraggio e direzione di torneo FIE;6) Arbitraggio e direzione di torneo IPC (scherma paralimpica).

MATERIE DI SCHERMA STORICA	
Teoriche	Pratiche
<ol style="list-style-type: none">1) Terminologia delle armi storiche (armi singoli (es. spada a due mani, spada a una mano, striscia, spadino, spada da duello, sciabola, bastone da passeggio), armi doppie (es. spada o striscia con scudi, pugnali, cappe), armi corte (es. daga, coltello), armi d'asta (es. bastone a due mani, lancia, alabarda, baionetta inastata));2) Metodologia della lezione (collettiva e individuale) alle armi storiche;3) Metodologia delle forme tecniche (preordinate);4) Principali regolamenti di combattimento cortese;5) Storia della scherma ed esegesi comparata dei trattati;6) Tecnologia e storia delle armi;7) Tattica e strategia schermistica applicata alla difesa personale.	<ol style="list-style-type: none">1) Esecuzione delle tecniche delle armi storiche (armi singoli (es. spada a due mani, spada a una mano, striscia, spadino, spada da duello, sciabola, bastone da passeggio), armi doppie (es. spada o striscia con scudi, pugnali, cappe), armi corte (es. daga, coltello), armi d'asta (es. bastone a due mani, lancia, alabarda, baionetta inastata));2) Tecnica della lezione individuale al piastrone, alle armi storiche;3) Esecuzione delle forme tecniche (preordinate);4) Arbitraggio secondo i principali regolamenti di combattimento;5) Tecnica schermistica applicata alla difesa personale.

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

MATERIE DI SCHERMA ARTISTICA	
Teoriche	Pratiche
<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologia delle armi storiche (armi singoli (es. spada a due mani, spada a una mano, striscia, spadino, spada da duello, sciabola, bastone da passeggio), armi doppie (es. spada o striscia con scudi, pugnali, cappe), armi corte (es. daga, coltello), armi d'asta (es. bastone a due mani, lancia, alabarda, baionetta inastata)); 2) Metodologia della coreografia di combattimento (solo, ensemble, duello, battaglia); 3) Messa in scena delle azioni di combattimento per il teatro e il cinema; 4) Storia della scherma scenica. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Esecuzione delle tecniche delle armi storiche (armi singoli (es. spada a due mani, spada a una mano, striscia, spadino, spada da duello, sciabola, bastone da passeggio), armi doppie (es. spada o striscia con scudi, pugnali, cappe), armi corte (es. daga, coltello), armi d'asta (es. bastone a due mani, lancia, alabarda, baionetta inastata)); 2) Pratica della coreografia di combattimento (solo, ensemble, duello, battaglia); 3) Giudizio delle competizioni.

MATERIE GENERALI
<ol style="list-style-type: none"> 1) Metodologia dell'insegnamento; 2) Metodologia dell'allenamento; 3) Diritto, gestione e amministrazione; 4) Medicina; 5) Psicologia; 6) Sociologia; 7) Storia; 8) Archeologia; 9) Tecnologia dei materiali; 10) Informatica; 11) Elementi della produzione teatrale e cinematografica; 12) Dizione e recitazione.

Le attività di qualificazione, formazione e aggiornamento.

Per il SIQMA, le attività che possono fornire crediti a fini di formazione, certificazione, e aggiornamento degli insegnanti di scherma sono:

- 1) partecipazione a dei corsi sulle materie schermistiche o generali;
- 2) partecipazione a congressi e conferenze sulle materie schermistiche o generali;
- 3) partecipazione a tirocini/stage in una sala di scherma;
- 4) docenze o interventi sulle materie schermistiche o generali, ma espressamente connesse con la scherma durante corsi, congressi, conferenze;
- 5) pubblicazioni di materiale didattico, tesi, articoli, libri (testi scritti e documentari audiovisivi) sulle materie schermistiche o generali, ma espressamente connessi con la scherma;
- 6) partecipazioni in qualità di osservatore a competizioni/eventi schermistici;
- 7) risultati delle competizioni dei propri allievi;
- 8) menzione nei titoli di un'opera teatrale o cinematografica, in qualità di maestro d'armi;
- 9) attività di direzione tecnica delle squadre d'eccellenza in una federazione nazionale;

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

- 10) appartenenza a delle commissioni o dei gruppi di lavoro sulle materie di scherma o generali, ma espressamente connessi con la scherma;
- 11) mandati di insegnamento delle materie schermistiche nelle accademie d'armi, federazioni, università, accademie d'arte, scuole secondarie, organizzazioni locali o organismi assimilati;
- 12) appartenenza alle commissioni per gli esami di qualificazione all'insegnamento della scherma.

Per gli eventi che durano una giornata, i crediti sono riconosciuti solamente per la partecipazione documentata alla totalità dell'evento.

Per la partecipazione a eventi di durata superiore, i crediti sono riconosciuti per la partecipazione minima documentata all'ottanta per cento (80%) dell'evento.

Determinazione dei crediti per le attività di qualificazione.

La formazione minima per la qualificazione degli insegnanti di scherma in base al SIQMA è costituita dalla partecipazione ai corsi specifici di preparazione agli esami (materie schermistiche e materie generali), ai tirocini presso una sala di scherma e, in alcuni casi, dalla presentazione di tesi di diploma; i corsi di preparazione agli esami e i tirocini nelle sale di scherma devono essere coordinati e gestiti da insegnanti di scherma di III livello o superiore (Maestri), competenti per le materie oggetto degli esami corrispondenti.

I corsi per la qualificazione di livello da I a III sono organizzati in ambito nazionale, nelle istituzioni riconosciute.

I corsi per Maestro d'Armi Internazionale di IV livello sono organizzati dall'AAI.

Le istituzioni nazionali competenti secondo il SIQMA, possono riconoscere la carriera e i risultati ottenuti dagli atleti di alto livello (eccellenze nazionali), secondo criteri espressamente specificati, fino a un massimo di 10 crediti, equivalenti al diploma di Aiuto-istruttore di scherma - I livello.

**I LIVELLO
AIUTO-ISTRUTTORE DI SCHERMA**

I LIVELLO – AIUTO-ISTRUTTORE DI SCHERMA FORMAZIONE MINIMA				
Crediti	Corso (Mat. di scherma)	Corso (Mat. generali)	Tirocinio	Tesi di diploma
10	4 crediti (32 ore in classe più 64 ore di studio personale)	3 crediti (24 ore in classe più 48 ore di studio personale)	3 crediti (72 ore di tirocinio in una sala di scherma certificata/attività di apprendimento di tipo scolastico)	

I LIVELLO – AIUTO-ISTRUTTORE DI SCHERMA MATERIE OBBLIGATORIE DEI CORSI		
Specializzazione	Corso (Mat. di scherma)	Corso (Mat. generali)
Scherma olimpica	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologia delle tre armi (fioretto, spada, sciabola) 2) Esecuzione delle tecniche alle tre armi 3) Regolamenti tecnici FIE e IPC 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Metodologia dell'insegnamento 2) Metodologia dell'allenamento 3) Diritto, gestione, e amministrazione
Scherma storica	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologia delle armi storiche (armi singoli, armi doppie, armi corte, armi in asta) 2) Esecuzione delle tecniche alle armi storiche 	
Scherma artistica	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologia delle armi storiche (armi singoli, armi doppie, armi corte, armi in asta) 2) Pratica della coreografia di combattimento (solo, ensemble, duello, battaglia) 	

**II LIVELLO
ISTRUTTORE DI SCHERMA**

II LIVELLO – ISTRUTTORE DI SCHERMA FORMAZIONE MINIMA				
Crediti	Corso (Mat. di scherma)	Corso (Mat. generali)	Tirocinio	Tesi di diploma
20	8 crediti (64 ore in classe più 128 ore di studio personale)	6 crediti (48 ore in classe più 96 ore di studio personale)	6 crediti (144 ore di tirocinio in una sala di scherma certificata)	

II LIVELLO – ISTRUTTORE DI SCHERMA MATERIE OBBLIGATORIE		
Specializzazione	Corso (Mat. di scherma)	Corso (Mat. generali)
Scherma olimpica	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologia delle tre armi (fioretto, spada, sciabola) 2) Tecnica della lezione individuale al piastrone alle tre armi e paralimpica 3) Arbitraggio FIE e IPC 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Metodologia dell'insegnamento 2) Metodologia dell'allenamento 3) Diritto, gestione, e amministrazione
Scherma storica	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologia delle armi storiche (armi singoli, armi doppie, armi corte, armi in asta) 2) Tecnica della lezione individuale al piastrone alle armi storiche 	
Scherma artistica	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologia delle armi storiche (armi singoli, armi doppie, armi corte, armi in asta) 2) Metodologia e pratica della coreografia di combattimento (solo, ensemble, duello, battaglia) 	

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

III LIVELLO MAESTRO DI SCHERMA

III LIVELLO – MAESTRO DI SCHERMA FORMAZIONE MINIMA				
Crediti	Corso (Mat. di scherma)	Corso (Mat. generali)	Tirocinio	Tesi di diploma
20	8 crediti (64 ore in classe più 128 ore di studio personale)	6 crediti (48 ore in classe più 96 ore di studio personale)	6 crediti (144 ore di tirocinio in una sala di scherma certificata) - <i>in alternativa</i> - 3 crediti (72 ore di tirocinio in una sala di scherma certificata + una tesi di diploma)	3 crediti (tesi sulle materie di scherma o generali, ma espressamente connesse con la scherma)

III LIVELLO – MAESTRO DI SCHERMA MATERIE OBBLIGATORIE		
Specializzazione	Corso (Mat. di scherma)	Corso (Mat. generali)
Scherma olimpica	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologia delle tre armi (fioretto, spada, sciabola) 2) Metodologia della lezione (collettiva e individuale) alle tre armi e paralimpica 3) Metodologia dell'analisi tattica e strategica 4) Arbitraggio FIE e IPC 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Metodologia dell'insegnamento 2) Metodologia dell'allenamento 3) Diritto, gestione, e amministrazione
Scherma storica	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologia delle armi storiche (armi singoli, armi doppie, armi corte, armi in asta) 2) Metodologia della lezione (collettiva e individuale) alle armi storiche 3) Storia della scherma ed esegesi comparata dei trattati 	
Scherma artistica	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terminologia delle armi storiche (armi singoli, armi doppie, armi corte, armi in asta) 2) Metodologia e pratica della coreografia di combattimento (solo, ensemble, duello, battaglia) 3) Messa in scena delle azioni di combattimento per il teatro e il cinema 	

**IV LIVELLO
MAESTRO D'ARMI INTERNAZIONALE**

IV LIVELLO – MAESTRO D'ARMI INTERNAZIONALE FORMAZIONE MINIMA				
Crediti	Corso (Mat. di scherma)	Corso (Mat. generali)	Tirocinio	Tesi di diploma
50	8 crediti (64 ore in classe più 128 ore di studio personale)		38 crediti (912 ore - tre anni di attività certificata di insegnamento della scherma)	4 crediti (<i>lectio magistralis</i> - una conferenza pubblica basata su un progetto di ricerca personale, in francese o in inglese)

IV LIVELLO – MAESTRO D'ARMI INTERNAZIONALE MATERIE OBBLIGATORIE		
Specializzazione	Corso (Mat. di scherma)	Corso (Mat. generali)
Scherma di sport e tempo libero, olimpica, storica e artistica (24 ore)	1) Metodologia della lezione di scherma (collettiva e individuale)	Profili ed elementi di: 1) Metodologia dell'insegnamento; 2) Metodologia dell'allenamento; 3) Diritto, gestione, e amministrazione; 4) Medicina; 5) Psicologia; 6) Sociologia; 7) Storia; 8) Archeologia; 9) Tecnologia dei materiali; 10) Informatica; 11) Elementi della produzione teatrale e cinematografica; 12) Dizione e recitazione.
Scherma teatrale (20 ore)	1) Messa in scena delle azioni di combattimento per il teatro e il cinema	
Scherma da combattimento (20 ore)	1) Metodologia dell'analisi tattica e strategica (contesti reali)	

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

Determinazione dei crediti per le attività di formazione e aggiornamento.

Le attività di formazione dopo la qualificazione e di aggiornamento professionale, in funzione del mantenimento della licenza di insegnamento, sono riservate, al fine del riconoscimento dei crediti, agli insegnanti di scherma di II livello (Istruttore di scherma) e superiori.

Il mantenimento della licenza di insegnamento necessita del riconoscimento annuale delle attività di formazione e aggiornamento professionale, corrispondenti a un minimo di 4 crediti.

FORMAZIONE PERMANENTE E AGGIORNAMENTO PROFESSIONALE	
Qualifiche	N° minimo di crediti all'anno
Istruttore di scherma - II livello Maestro di scherma/d'Armi Internazionale - III e IV livello	4

Tutte le attività di formazione e aggiornamento professionale devono essere riconosciute dalle istituzioni nazionali o internazionali competenti, al fine del riconoscimento dei crediti, in base a un calendario specifico, pubblicato dall'AAI e dalle altre istituzioni nazionali e internazionali riconosciute per mezzo del SIQMA.

Le attività di formazione dopo la qualificazione e di aggiornamento professionale possono essere proposte a tre livelli: base (I livello), avanzato (II livello) e specialistico (III livello).

Il livello è determinato dal grado di approfondimento degli argomenti trattati e dalla qualifica dei coordinatori, dei docenti o dei relatori dell'attività.

Le attività di formazione possono avere delle durate differenti, a partire da un minimo di una giornata (8 ore), sempre calcolando un credito per ogni 8 ore di lavoro "in classe".

Per ogni categoria di attività di formazione e aggiornamento è possibile un riconoscimento fino a un massimo di 12 crediti all'anno.

1) Partecipazione a corsi sulle materie schermistiche o generali. Partecipazione a congressi e conferenze sulle materie schermistiche o generali. Partecipazione a stage o tirocini in una sala di scherma.		
I Livello (base)	II Livello (avanzato)	III Livello (specialistico)
Ogni 8 ore	Ogni 8 ore	Ogni 8 ore
1 credito	2 crediti	3 crediti

2) Insegnamento o interventi sulle materie schermistiche o generali, ma espressamente connesse con la scherma durante corsi, congressi, conferenze.		
I Livello (base)	II Livello (avanzato)	III Livello (specialistico)
Ogni 8 ore	Ogni 8 ore	Ogni 8 ore
1 credito + 1 credito al totale	2 crediti + 1 credito al totale	3 crediti + 1 credito al totale

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

3) Pubblicazione di tesi o articoli (testi scritti e documentari audiovisivi) sulle materie schermistiche o generali, ma espressamente connesse con la scherma.		
I Livello (base)	II Livello (avanzato)	III Livello (specialistico)
Ogni pubblicazione	Ogni pubblicazione	Ogni pubblicazione
1 credito	2 crediti	3 crediti

4) Pubblicazione di libri, monografie o materiali didattici (testi scritti e documentari audiovisivi) sulle materie schermistiche o generali, ma espressamente connesse con la scherma.		
I Livello (base)	II Livello (avanzato)	III Livello (specialistico)
Ogni pubblicazione	Ogni pubblicazione	Ogni pubblicazione
2 crediti	4 crediti	6 crediti

5) Partecipazione come osservatore a gare/eventi.		
I Livello (base)	II Livello (avanzato)	III Livello (specialistico)
Ogni gara/evento nazionale	Ogni gara/evento continentale	Ogni gara/evento mondiale
1 credito	2 crediti	3 crediti

6) Risultati in gara dei propri allievi.		
I Livello (base)	II Livello (avanzato)	III Livello (specialistico)
Gare locali	Gare nazionali	Gare internazionali
4 crediti (1° e 2° posto)	6 crediti (1° e 2° posto)	8 crediti (1° e 2° posto)
3 crediti (3° posto)	5 crediti (3° posto)	7 crediti (3° posto)

7) Menzione nei titoli di un'opera teatrale o cinematografica, in qualità di maestro d'armi.		
I Livello (base)	II Livello (avanzato)	III Livello (specialistico)
Ogni produzione amatoriale	Ogni produzione professionale nazionale	Ogni produzione professionale internazionale
1 credito	2 crediti	3 crediti

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

8) Attività di direzione tecnica nelle squadre di eccellenza in una federazione nazionale.		
I Livello (base)	II Livello (avanzato)	III Livello (specialistico)
Membro tecnico di staff	Commissario o direttore tecnico delle squadre d'eccellenza juniores o veterani	Commissario o direttore tecnico delle squadre d'eccellenza assolute
2 crediti	3 crediti	4 crediti

9) Appartenenza a commissioni o gruppi di lavoro sulle materie schermistiche o generali, ma espressamente connesse con la scherma.		
I Livello (base)	II Livello (avanzato)	III Livello (specialistico)
Commissioni o gruppi di lavoro locali	Commissioni o gruppi di lavoro nazionali	Commissioni o gruppi di lavoro internazionali
2 crediti	3 crediti	4 crediti

10) Mandati di insegnamento delle materie schermistiche nelle accademie d'armi, federazioni, università, accademie d'arte, scuole secondarie, organizzazioni locali.		
I Livello (base)	II Livello (avanzato)	III Livello (specialistico)
Scuole secondarie, Organizzazioni locali	Università, Accademie d'arte	Accademie d'Armi, Federazioni Nazionali
2 crediti	3 crediti	4 crediti

11) Appartenenza a commissioni per gli esami di qualificazione all'insegnamento della scherma.		
I Livello (base)	II Livello (avanzato)	III Livello (specialistico)
Aiuto-istruttore di scherma	Istruttore di scherma	Maestro di scherma
2 crediti	2 crediti	3 crediti

LICENZA PROFESSIONALE, AGGIORNAMENTO E FORMAZIONE CONTINUA

Il SIQMA esige che gli insegnanti di scherma, dopo aver ottenuto la loro qualifica, debbano ugualmente essere titolari di una licenza nazionale per esercitare le loro attività d'insegnamento della scherma, sia in ambito professionistico sia dilettantistico/di volontariato; la licenza è rilasciata in funzione dei regolamenti fissati dalle Accademie d'Armi, dalle Federazioni sportive e dall'autorità nazionale competente.

La qualificazione certificata è il criterio principale per il riconoscimento della capacità di un insegnante di scherma di dimostrare le competenze richieste.

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

La prima tappa per ottenere la licenza di insegnamento è il diploma di qualificazione, ma in seguito, il mantenimento della licenza esige l'aggiornamento professionale e la formazione continua.

A livello nazionale, le procedure, i tempi e i mezzi per realizzare l'aggiornamento necessario sono stabiliti in funzione dei regolamenti fissati dalle Accademie d'Armi, dalle Federazioni sportive e dall'autorità nazionale competente.

La mancata partecipazione alle attività di aggiornamento e di formazione continua non pregiudicherà il mantenimento delle qualifiche ottenute, ma solo la licenza di insegnamento.

A livello nazionale le procedure per l'acquisizione, la revoca o la sospensione delle licenze sono ugualmente definite, stabilendo inoltre i tempi e i mezzi per il loro reintegro.

CRITERI DI EQUIVALENZA

Tra le conclusioni generali del lavoro svolto dall'AAI sulla qualificazione degli insegnanti di scherma, c'è il concetto che *la scherma è una sola disciplina, con diverse forme di pratica*; il SIQMA permette il riconoscimento delle competenze, grazie al sistema dei crediti, con l'obiettivo di unificare progressivamente i tre percorsi di formazione (olimpico, storico, artistico).

Il riconoscimento delle qualifiche e dei crediti tra il corso di formazione si basa sui seguenti criteri:

- 1) L'insegnante di scherma che possiede la qualifica di I livello (Aiuto-istruttore) in una o più forme di scherma (olimpica, storica, artistica) ha diritto al riconoscimento totale dei crediti delle materie generali, e parziale delle materie schermistiche per l'acquisizione delle qualifiche mancanti di I livello.
- 2) L'insegnante di scherma che possiede la qualifica di II livello (Istruttore) in una o più forme di scherma (olimpica, storica, artistica), può accedere direttamente alla formazione e all'esame di II livello per l'acquisizione delle qualifiche mancanti, e ha diritto al riconoscimento totale dei crediti delle materie generali, e parziale delle materie schermistiche.
- 3) L'insegnante di scherma che possiede la qualifica di III livello (Maestro) in una o più forme di scherma (olimpica, storica, artistica), può accedere direttamente all'esame di II livello per l'acquisizione delle qualifiche mancanti, e ha diritto al riconoscimento totale dei crediti.
- 4) Le istituzioni nazionali competenti possono stabilire criteri di equivalenza ulteriori, coerenti con i principi del SIQMA, secondo le caratteristiche culturali e professionali dei candidati.

I punti da 1) a 3) sono precisati dagli schemi seguenti:

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

I LIVELLO – AIUTO-ISTRUTTORE DI SCHERMA EQUIVALENZA DELLE MATERIE E DEI CREDITI			
Qualifica	Qualifica da ottenere		
	Aiuto-istruttore di scherma olimpica	Aiuto-istruttore di scherma storica	Aiuto-istruttore di scherma artistica
Aiuto-istruttore di scherma olimpica	-	<p>1) 1 credito delle materie schermistiche è riconosciuto. Il candidato deve frequentare il corso seguente: terminologia ed esecuzione delle tecniche alle armi singole, doppie, corte, in asta.</p> <p>2) 3 crediti delle materie generali sono riconosciuti.</p> <p>3) Il candidato deve frequentare il tirocinio in una sala di scherma storica.</p>	<p>1) 1 credito delle materie schermistiche è riconosciuto. Il candidato deve frequentare i corsi seguenti: a) terminologia delle tecniche alle armi singole, doppie, corte, in asta; b) pratica della coreografia di combattimento (solo, ensemble, duello, battaglia).</p> <p>2) 3 crediti delle materie generali sono riconosciuti.</p> <p>3) Il candidato deve frequentare il tirocinio in una sala di scherma artistica.</p>
Aiuto-istruttore di scherma storica	<p>1) 1 credito delle materie schermistiche è riconosciuto. Il candidato deve frequentare i corsi seguenti: a) terminologia ed esecuzione delle tecniche alle tre armi (fioretto, spada, sciabola); b) regolamenti tecnici FIE e IPC.</p> <p>2) 3 crediti delle materie generali sono riconosciuti.</p> <p>3) Il candidato deve frequentare il tirocinio in una sala di scherma olimpica.</p>	-	<p>1) 3 crediti delle materie schermistiche sono riconosciuti. Il candidato deve frequentare il corso seguente: pratica della coreografia di combattimento (solo, ensemble, duello, battaglia).</p> <p>2) 3 crediti delle materie generali sono riconosciuti.</p> <p>3) Il candidato deve frequentare il tirocinio in una sala di scherma artistica.</p>
Aiuto-istruttore di scherma artistica	<p>1) 1 credito delle materie schermistiche è riconosciuto. Il candidato deve frequentare i corsi seguenti: a) terminologia ed esecuzione delle tecniche alle tre armi (fioretto, spada, sciabola); b) regolamenti tecnici FIE e IPC.</p> <p>2) 3 crediti delle materie generali sono riconosciuti.</p> <p>3) Il candidato deve frequentare il tirocinio in una sala di scherma olimpica.</p>	<p>1) 3 crediti delle materie schermistiche sono riconosciuti. Il candidato deve frequentare il corso seguente: terminologia ed esecuzione delle tecniche alle armi singole, doppie, corte, in asta.</p> <p>2) 3 crediti delle materie generali sono riconosciuti.</p> <p>3) Il candidato deve frequentare il tirocinio in una sala di scherma storica.</p>	-

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

II LIVELLO – ISTRUTTORE DI SCHERMA EQUIVALENZA DELLE MATERIE E DEI CREDITI (1)			
Qualifica	Qualifica da ottenere		
	Istruttore di scherma olimpica	Istruttore di scherma storica	Istruttore di scherma artistica
Istruttore di scherma olimpica	-	<p>1) 2 crediti delle materie schermistiche sono riconosciuti. Il candidato deve frequentare i corsi seguenti: a) terminologia ed esecuzione delle tecniche alle armi singole, doppie, corte, in asta; b) tecnica della lezione individuale al piatrone alle armi storiche.</p> <p>2) 6 crediti delle materie generali sono riconosciuti.</p> <p>3) Il candidato deve frequentare il tirocinio in una sala di scherma storica.</p>	<p>1) 2 crediti delle materie schermistiche sono riconosciuti. Il candidato deve frequentare i corsi seguenti: a) terminologia delle tecniche alle armi singole, doppie, corte, in asta; b) metodologia e pratica della coreografia di combattimento (solo, ensemble, duello, battaglia).</p> <p>2) 6 crediti delle materie generali sono riconosciuti.</p> <p>3) Il candidato deve frequentare il tirocinio in una sala di scherma artistica.</p>
Istruttore di scherma storica	<p>1) 2 crediti delle materie schermistiche sono riconosciuti. Il candidato deve frequentare i corsi seguenti: a) terminologia delle tecniche alle tre armi; b) tecnica della lezione individuale al piatrone (tre armi e paralimpica); c) arbitraggio FIE e IPC.</p> <p>2) 6 crediti delle materie generali sono riconosciuti.</p> <p>3) Il candidato deve frequentare il tirocinio in una sala di scherma olimpica.</p>	-	<p>1) 6 crediti delle materie schermistiche sono riconosciuti. Il candidato deve frequentare il corso seguente: metodologia e pratica della coreografia di combattimento (solo, ensemble, duello, battaglia).</p> <p>2) 6 crediti delle materie generali sono riconosciuti.</p> <p>3) Il candidato deve frequentare il tirocinio in una sala di scherma artistica.</p>
Istruttore di scherma artistica	<p>1) 2 crediti delle materie schermistiche sono riconosciuti. Il candidato deve frequentare i corsi seguenti: a) terminologia delle tecniche alle tre armi; b) tecnica della lezione individuale al piatrone (tre armi e paralimpica); c) arbitraggio FIE e IPC.</p> <p>2) 6 crediti delle materie generali sono riconosciuti.</p> <p>3) Il candidato deve frequentare il tirocinio in una sala di scherma olimpica.</p>	<p>1) 6 crediti delle materie schermistiche sono riconosciuti. Il candidato deve frequentare il corso seguente: tecnica della lezione individuale al piatrone alle armi storiche.</p> <p>2) 6 crediti delle materie generali sono riconosciuti.</p> <p>3) Il candidato deve frequentare il tirocinio in una sala di scherma storica.</p>	-

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

II LIVELLO – ISTRUTTORE DI SCHERMA EQUIVALENZA DELLE MATERIE E DEI CREDITI (2)			
Qualifica	Qualifica da ottenere		
	Istruttore di scherma olimpica	Istruttore di scherma storica	Istruttore di scherma artistica
Maestro di scherma olimpica	-	1) 8 crediti delle materie schermistiche sono riconosciuti. 2) 6 crediti delle materie generali sono riconosciuti. 3) 6 crediti del tirocinio (o 3 di tirocinio + 3 di tesi) sono riconosciuti. 4) Il candidato può accedere direttamente all'esame di qualificazione. 5) La partecipazione ai corsi di scherma storica e lo studio personale sono in ogni caso raccomandati.	1) 8 crediti delle materie schermistiche sono riconosciuti. 2) 6 crediti delle materie generali sono riconosciuti. 3) 6 crediti del tirocinio (o 3 di tirocinio + 3 di tesi) sono riconosciuti. 4) Il candidato può accedere direttamente all'esame di qualificazione. 5) La partecipazione ai corsi di scherma artistica e lo studio personale sono in ogni caso raccomandati.
Maestro di scherma storica	1) 8 crediti delle materie schermistiche sono riconosciuti. 2) 6 crediti delle materie generali sono riconosciuti. 3) 6 crediti del tirocinio (o 3 di tirocinio + 3 di tesi) sono riconosciuti. 4) Il candidato può accedere direttamente all'esame di qualificazione. 5) La partecipazione ai corsi di scherma olimpica e lo studio personale sono in ogni caso raccomandati.	-	1) 8 crediti delle materie schermistiche sono riconosciuti. 2) 6 crediti delle materie generali sono riconosciuti. 3) 6 crediti del tirocinio (o 3 di tirocinio + 3 di tesi) sono riconosciuti. 4) Il candidato può accedere direttamente all'esame di qualificazione. 5) La partecipazione ai corsi di scherma artistica e lo studio personale sono in ogni caso raccomandati.
Maestro di scherma artistica	1) 8 crediti delle materie schermistiche sono riconosciuti. 2) 6 crediti delle materie generali sono riconosciuti. 3) 6 crediti del tirocinio (o 3 di tirocinio + 3 di tesi) sono riconosciuti. 4) Il candidato può accedere direttamente all'esame di qualificazione. 5) La partecipazione ai corsi di scherma olimpica e lo studio personale sono in ogni caso raccomandati.	1) 8 crediti delle materie schermistiche sono riconosciuti. 2) 6 crediti delle materie generali sono riconosciuti. 3) 6 crediti del tirocinio (o 3 di tirocinio + 3 di tesi) sono riconosciuti. 4) Il candidato può accedere direttamente all'esame di qualificazione. 5) La partecipazione ai corsi di scherma storica e lo studio personale sono in ogni caso raccomandati.	-

IL RUOLO DEL DOCENTE E DELL'ESAMINATORE

Il SIQMA attribuisce un'importanza particolare al ruolo del Docente e dell'Esaminatore, durante la formazione e la certificazione professionale degli insegnanti di scherma.

A questo fine, il SIQMA prevede la creazione di una lista tecnica ufficiale dei Docenti e degli Esaminatori, in base alle diverse materie e competenze.

Il Docente è una figura specializzata che organizza e gestisce i processi di formazione professionale iniziale e permanente, mentre l'Esaminatore è una figura specializzata che organizza e gestisce le valutazioni, per rilasciare dei certificati di qualificazione.

Standard SIQMA per i Docenti e gli Esaminatori.

I Docenti e gli Esaminatori devono avere una qualifica compatibile con le attività e le competenze descritte nel SIQMA.

Un titolo minimo di studi secondari (maturità) è necessario per le materie di scherma, mentre per le materie generali è necessaria una qualifica superiore, sia accademica (università, accademia d'arte, scuola superiore), sia professionale (curriculum professionale di alto profilo).

In base alle caratteristiche dell'organizzazione nella quale opera, il formatore (Docente/Esaminatore) può occupare posizioni ed esercitare ruoli differenti; il ruolo di Docente non è incompatibile con quello di Esaminatore nel medesimo percorso di formazione e certificazione.

DOCENTE		
ATTIVITÀ	COMPETENZE	RISULTATI
Rileva e analizza il bisogno di formazione di individui, gruppi, organizzazioni.	Rileva gli aspetti della professionalità tra i partecipanti alle attività di formazione. Stabilisce la differenza tra le competenze esistenti e quelle da ottenere. Traduce il bisogno di formazione in un piano d'azione.	Piano d'azione che definisce e chiarisce gli obiettivi della formazione.
Elabora un piano.	Elabora gli obiettivi e i contenuti della formazione. Identifica le metodologie, i mezzi, gli strumenti. Prepara il materiale didattico.	Progetto di formazione e documentazione necessaria.
Insegna.	Gestisce l'attività didattica in classe e a distanza. Fornisce un supporto individuale durante la formazione. Valuta il raggiungimento degli obiettivi formativi.	Percorso di formazione e registrazione dei risultati.
Valuta il suo lavoro.	Analizza la valutazione del percorso di formazione. Elabora i risultati dei test e prepara un rapporto di valutazione.	Rapporto di valutazione del percorso di formazione, con proposte di revisione.
Innova e migliora.	Gestisce e applica le procedure dei protocolli di qualità. Elabora le innovazioni del prodotto/servizio di formazione. Fornisce l'auto-aggiornamento e lo sviluppo delle competenze. Partecipa a corsi di formazione per Docenti.	Piano di miglioramento dei prodotti/servizi; formazione e aggiornamento dei Docenti.

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

ESAMINATORE		
ATTIVITÀ	COMPETENZE	RISULTATI
Rileva, analizza e valuta gli elementi di maturità, professionalità e formazione dei candidati.	Osserva il contenuto di professionalità/formazione/maturità dei candidati. Stabilisce la differenza tra professionalità/formazione/maturità esistenti e attese. Definisce il livello di professionalità/formazione/maturità del candidato. Trasforma le attività dei candidati in una valutazione coerente.	Piano di valutazione che definisce e chiarisce la valutazione di professionalità/formazione/maturità dei candidati.
Esamina.	Assiste agli esami dei candidati. Gestisce l'attività di valutazione. Assicura la collaborazione con gli altri valutatori. Assicura il raggiungimento degli obiettivi di valutazione.	Valutazione e registrazione dei risultati.
Valuta.	Elabora i risultati degli esami e stabilisce un rapporto di valutazione. Identifica le proposte di miglioramento e le azioni correttive.	Rapporto di valutazione , con proposte di revisione finale.
Innova e migliora.	Gestisce e applica le procedure dei protocolli di qualità. Elabora le innovazioni del prodotto/servizio di formazione. Assicura l'auto-aggiornamento e lo sviluppo delle competenze. Partecipa a corsi di formazione per Esaminatori.	Piano di miglioramento dei prodotti/servizi; nuovo sistema d'informazione e di documentazione ; aggiornamento degli Esaminatori.

Qualificazione e classificazione SIQMA per i Docenti e gli Esaminatori.

I Docenti e gli Esaminatori dei corsi e degli esami di qualificazione devono essere debitamente qualificati e classificati in conformità ai criteri stabiliti dal SIQMA.

L'iscrizione alle liste tecniche dei Docenti e degli Esaminatori è riservata, per le materie di scherma, agli insegnanti di III e IV livello (Maestri) e per le materie generali agli esperti riconosciuti in base ai loro titoli accademici, ai loro curriculum professionali o ai loro diplomi di qualificazione.

Le istituzioni responsabili della certificazione possono sottomettere l'iscrizione alle liste tecniche degli Esaminatori alla partecipazione a un corso specifico di formazione sulle procedure di valutazione.

Per i Docenti e gli Esaminatori delle materie di scherma, la classificazione nelle liste tecniche è determinata dal loro aggiornamento professionale e formazione continua, su base annua, in base a criteri gerarchici, che determinano gli ordini di convocazione ai corsi e agli esami di qualificazione.

Liste tecniche.

Le liste tecniche dei Docenti e degli Esaminatori sono definite in base alle materie di competenza, schermistiche e generali.

I Docenti e gli Esaminatori possono essere iscritti a una o più liste.

LISTE TECNICHE PER LE MATERIE SCHERMISTICHE

- 1) Fioretto;
- 2) Spada;
- 3) Sciabola;
- 4) Fioretto paralimpico;
- 5) Spada paralimpica;
- 6) Sciabola paralimpica;
- 7) Armi singole (es.: spada a due mani, spada a una mano, striscia, spadino, spada da terreno, sciabola, bastone da passeggio);
- 8) Armi doppie (es.: spada o striscia con scudi, pugnale, cappa);
- 9) Armi corte (es.: pugnale, coltello);
- 10) Armi in asta (es.: bastone a due mani, lancia, alabarda, baionetta inastata);
- 11) Regolamenti tecnici e arbitraggio;
- 12) Storia, tecnologia e manutenzione delle armi e degli equipaggiamenti;
- 13) Storia della scherma ed esegesi comparata dei trattati;
- 14) Metodologia della coreografia di combattimento (per lo sport, il teatro e il cinema).

LISTE TECNICHE PER LE MATERIE GENERALI

- 1) Metodologia dell'insegnamento;
- 2) Metodologia dell'allenamento;
- 3) Diritto;
- 4) Gestione e amministrazione;
- 5) Medicina;
- 6) Psicologia;
- 7) Storia;
- 8) Archeologia;
- 9) Tecnologia dei materiali;
- 10) Informatica;
- 11) Elementi della produzione teatrale e cinematografica;
- 12) Dizione e recitazione.

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

Criteri di classificazione.

Le classificazioni delle liste tecniche dei Docenti e degli Esaminatori sono pubblicati dall'AAI e dalle altre istituzioni nazionali e internazionali riconosciute per mezzo del SIQMA.

Le classificazioni sono determinate in conformità ai criteri seguenti:

CRITERI DI CLASSIFICAZIONE PER LE MATERIE SCHERMISTICHE

- 1) N° di crediti formativi ottenuti negli ultimi due anni;
- 2) a parità di crediti, priorità al livello di qualificazione (III-IV);
- 3) a parità di livello di qualificazione, priorità ai crediti di insegnamento o interventi durante corsi, congressi, conferenze;
- 4) a parità di crediti di insegnamento o interventi durante corsi, congressi, conferenze, priorità ai crediti di pubblicazione di materiale didattico, tesi, articoli, libri (testi scritti e documentari audiovisivi);
- 5) a parità di crediti di pubblicazione, priorità ai crediti per i risultati agonistici dei propri allievi;
- 6) a parità di crediti per i risultati agonistici dei propri allievi, priorità ai crediti per le attività di direzione tecnica delle squadre d'eccellenza in una federazione nazionale;
- 7) a parità di crediti per le attività di direzione tecnica, priorità ai crediti per l'appartenenza a commissioni o gruppi di lavoro sulle materie schermistiche;
- 8) a parità di crediti per l'appartenenza a commissioni o gruppi di lavoro, priorità ai crediti per mandati di insegnamento delle materie schermistiche nelle accademie d'armi, federazioni, università, accademie d'arte, scuole secondarie, organizzazioni locali, o organismi assimilati, oppure ai crediti per l'appartenenza alle commissioni d'esame per la qualificazione all'insegnamento della scherma.

CRITERI DI CLASSIFICAZIONE PER LE MATERIE GENERALI

- 1) Esperti riconosciuti in base ai loro titoli accademici o ai loro curriculum professionali o ai loro diplomi di qualificazione;
- 2) a parità di titoli accademici o curriculum professionali, priorità agli insegnanti di scherma, in ordine di livello di qualificazione.

CODICE DEONTOLOGICO

PREAMBOLO

L'Accademia d'Armi Internazionale (AAI) promulga questo codice di deontologia professionale, invitando tutte le Accademie Nazionali, le organizzazioni schermistiche nazionali e internazionali e i colleghi di tutto il mondo ad adottarlo per la tutela e il miglioramento dell'attività professionale di insegnamento della scherma e nell'interesse della categoria magistrale.

L'insegnante di scherma esercita la propria attività in piena libertà, autonomia e indipendenza, per tutelare i diritti e gli interessi dei propri allievi, assicurando la conoscenza della teoria e della pratica schermistica fondamentale, e contribuendo in tal modo allo sviluppo e alla diffusione della disciplina della scherma.

Nell'esercizio della sua funzione, l'insegnante di scherma vigila sulla conformità dei metodi didattici ai principi generali della società civile, garantisce il diritto alla libertà di consultazione e di diffusione delle fonti, e promuove in ogni momento le virtù che hanno tradizionalmente rappresentato, in ogni tempo e luogo, l'ideale cavalleresco della scherma.

Le norme deontologiche sono essenziali per la realizzazione e la tutela di questi valori.

TITOLO I - PRINCIPI GENERALI

ART. 1 - Ambito di applicazione.

Le norme deontologiche si applicano a tutti gli insegnanti di scherma di ogni grado e specializzazione, diplomati presso l'AAI, o presso le altre organizzazioni nazionali o internazionali riconosciute, e ai loro assistenti, nella loro attività, nei loro reciproci rapporti e nei confronti dei terzi.

ART. 2 - Potestà disciplinare.

Il codice deontologico è uno strumento di regolamentazione dell'attività degli insegnanti di scherma riconosciuti; l'AAI, le Accademie Nazionali, le Federazioni schermistiche avranno cura di monitorare l'effettivo rispetto delle norme in esso contenuto, denunciandone pubblicamente le violazioni e applicando le sanzioni previste dai loro organi di giustizia.

Le eventuali sanzioni, devono essere adeguate alla gravità dei fatti e devono tener conto della reiterazione dei comportamenti, nonché delle specifiche circostanze, soggettive e oggettive, che hanno concorso a determinare l'infrazione.

ART. 3 - Volontarietà dell'azione.

La responsabilità disciplinare deriva dall'inosservanza dei doveri e dal carattere volontario della condotta, sia commissiva che omissiva.

Il comportamento globale dell'accusato sarà l'oggetto della valutazione.

In presenza di diversi addebiti nell'ambito della medesima procedura, la sanzione dev'essere unica.

ART. 4 - Competenza territoriale.

L'insegnante di scherma deve sempre rispettare le norme di lavoro e di deontologia del paese nel quale esercita la sua professione.

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

ART. 5 - Doveri di probità, dignità e onore.

L'insegnante di scherma deve ispirare la sua condotta all'osservazione dei doveri di probità, dignità e di onore.

L'insegnante di scherma dev'essere sottoposto a procedura disciplinare se è dichiarato colpevole di una condotta criminale volontaria in conseguenza di una sentenza definitiva, salva ogni altra valutazione indipendente sull'infrazione commessa.

L'insegnante di scherma dev'essere sottoposto a procedura disciplinare anche per condotte non concernenti l'attività schermistica, ma che possano compromettere la sua reputazione professionale o l'immagine della categoria magistrale.

ART. 6 - Doveri di lealtà ed equità.

L'insegnante di scherma deve esercitare le sue funzioni prestando fede ai suoi impegni e tenendo la sua condotta secondo giustizia.

ART. 7 - Doveri di tutela.

L'insegnante di scherma deve esercitare la sua attività professionale nella tutela dei suoi allievi e clienti.

L'insegnante di scherma non deve dedicarsi ad attività violente, brutali o criminali.

Il comportamento volontario dell'insegnante di scherma, contrario all'interesse dei suoi allievi o clienti, costituisce infrazione professionale.

ART. 8 - Doveri di diligenza.

L'insegnante di scherma deve esercitare la sua attività professionale con diligenza, ovvero con la maestria tecnica media, in rapporto al suo livello di qualificazione.

ART. 9 - Doveri di citazione e divulgazione.

L'insegnante di scherma ha il dovere e il diritto di citare e di divulgare le fonti primarie di informazione tecnica (trattati di scherma), in conformità con la legge sul diritto d'autore.

L'insegnante di scherma ha il diritto di mantenere confidenziali le sue tecniche e i suoi metodi di insegnamento, a condizione che siano sempre compatibili con le regole generali enunciate nel presente codice e con le regole generali di sicurezza e di diritto.

ART. 10 - Doveri d'indipendenza.

Nell'esercizio della sua attività professionale, l'insegnante di scherma ha il dovere di conservare l'indipendenza e il diritto di essere libero da ogni pressione.

ART. 11 - Doveri di competenza.

L'insegnante di scherma non deve accettare compiti sapendo di non poterli compiere con la dovuta maestria.

L'accettazione di un determinato incarico professionale presuppone la capacità di adempierlo con competenza.

L'insegnamento di forme, stili e tecniche schermistici, in assenza di una qualifica riconosciuta, costituisce infrazione disciplinare.

ART. 12 - Doveri di aggiornamento professionale.

L'insegnante di scherma ha il dovere di prendersi cura costantemente della sua formazione professionale, con lo studio individuale e la partecipazione alle iniziative di formazione tecnica e culturale in tutti gli ambiti della scherma (olimpica, storica, artistica).

ART. 13 - Doveri di verità.

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

L'insegnante di scherma ha il dovere di esprimere le sue valutazioni tecniche, professionali e personali secondo verità.

ART. 14 - Dovere di evitare incompatibilità.

L'insegnante di scherma ha il dovere di evitare le situazioni di incompatibilità tra i ruoli che occupa nell'ambito schermistico (insegnamento, arbitraggio, dirigenza istituzionale); in ogni caso di dubbio, deve domandare il parere ufficiale degli organi competenti.

L'assunzione di un ruolo tecnico o istituzionale, nella consapevolezza di cause di incompatibilità, costituisce infrazione disciplinare.

ART. 15 - Informazioni sull'esercizio professionale.

L'insegnante di scherma ha il diritto di dare informazioni promozionali sulle sue attività professionali, secondo correttezza e verità, nel rispetto della dignità e dell'immagine della categoria magistrale.

L'insegnante di scherma ha il diritto di menzionare il nome del suo Maestro, anche se deceduto, salva una proibizione espressa a farlo.

ART. 16 - Proibizione di utilizzare espressioni sconvenienti e offensive.

L'insegnante di scherma ha il dovere di evitare ogni espressione sconveniente e offensiva, in generale e nella sua attività professionale in particolare, sia nei confronti dei colleghi, sia degli allievi o dei terzi.

La ritorsione, la provocazione o la reciprocità delle offese non escludono l'infrazione disciplinare.

ART. 17 - Proibizione di attività professionale senza titolo o di uso di titoli inesistenti.

Il diploma statale di insegnante di scherma, riconosciuto dall'AAI, dalle Accademie Nazionali, o dalle Federazioni di scherma, è la condizione necessaria ed essenziale per l'attività professionale e per l'uso del rispettivo titolo.

L'uso di un titolo professionale inesistente o senza riconoscimento, e l'attività di insegnamento senza una qualifica legale, costituisce infrazione disciplinare, salve ulteriori conseguenze civili e penali.

TITOLO II - RELAZIONI CON I COLLEGHI

ART. 18 - Rapporti tra colleghi in generale.

L'insegnante di scherma ha il dovere di mantenere sempre un comportamento corretto e leale nei confronti dei colleghi.

L'insegnante di scherma, salve ragioni particolari, non può rifiutare la domanda di lezione da parte di un collega di livello tecnico inferiore, ma può rifiutarla al collega di livello tecnico uguale o superiore.

ART. 19 - Rapporti tra colleghi nel lavoro con gli allievi e i clienti.

Nell'attività didattica e di consulenza tecnica, l'insegnante di scherma ha il dovere di mantenere per quanto possibile i buoni rapporti con i colleghi.

Se un insegnante di scherma riceve la domanda di impartire lezione all'allievo di un altro insegnante, deve comunicarlo preventivamente al collega.

Nell'esercizio della sua attività di consulente tecnico, l'insegnante di scherma può collaborare con i suoi colleghi e altri esperti di materie simili e connesse alla disciplina della scherma, anche scambiando informazioni e pareri, sempre nell'interesse del proprio cliente.

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

Nel caso di insegnamento congiunto, ogni insegnante di scherma ha il dovere di consultare il collega in funzione delle scelte didattiche e di informarlo del contenuto delle lezioni impartite all'allievo comune, per evitare ogni differenza e contraddizione metodologica durante il lavoro.

ART. 20 - Rapporti tra colleghi e con le istituzioni.

L'insegnante di scherma ha il dovere di collaborare con le istituzioni nazionali e internazionali del mondo della scherma per la realizzazione delle finalità generali, osservando scrupolosamente il dovere di verità.

Nell'ambito di una procedura disciplinare, il rifiuto/omissione di un insegnante a rispondere ai gravami comunicati e/o a presentare delle osservazioni o delle difese non costituisce infrazione disciplinare, laddove tale comportamento potrebbe essere considerato dagli organi giurisdizionali competenti nella formazione del loro convincimento.

Tuttavia, se i suddetti organi esigono delle spiegazioni, delle notizie o degli adempimenti relativamente a un esposto depositato da un collega o da chiunque possa averne interesse, il rifiuto/omissione a rispondere alle richieste degli organi giurisdizionali costituisce infrazione disciplinare.

L'insegnante di scherma, chiamato a giudicare o a testimoniare sul lavoro dei colleghi, deve adempiere al suo incarico con diligenza, imparzialità e nell'interesse della categoria magistrale.

ART. 21 - Rapporti con i collaboratori.

L'insegnante di scherma ha il dovere di permettere ai propri collaboratori di migliorare la loro formazione e di retribuirli in proporzione al loro lavoro.

ART. 22 – Rapporti con i tirocinanti.

Se responsabile dell'apprendistato dei tirocinanti, l'insegnante di scherma ha il dovere di garantire loro una formazione adeguata.

L'insegnante di scherma deve fornire ai tirocinanti un ambiente di lavoro adeguato, riconoscendo, dopo un periodo iniziale, una retribuzione proporzionata al loro lavoro.

L'insegnante di scherma ha il dovere di certificare i tirocini secondo verità, diligenza e indipendenza, senza favoritismi.

Dare ai tirocinanti l'incarico di eseguire attività di insegnamento proibite costituisce infrazione disciplinare.

ART. 23 - Opinioni sui colleghi.

L'insegnante di scherma deve astenersi dall'esprimere apprezzamenti negativi sull'attività professionale di un collega.

TITOLO III - RAPPORTI CON GLI ALLIEVI E I CLIENTI

ART. 24 - Rapporto di fiducia.

I rapporti di fiducia con gli allievi e i clienti si basano sulla fiducia.

L'incarico di insegnare dev'essere affidato esclusivamente direttamente dall'allievo, direttamente all'insegnante o mediante l'iscrizione alla sua società schermistica di riferimento.

ART. 27 - Correttezza dei rapporti.

L'insegnante di scherma deve insegnare agli allievi e consigliare i clienti nel rispetto delle regole dell'arte e osservando sempre le leggi e la deontologia.

L'insegnante di scherma non deve raccomandare scientemente azioni inutilmente pesanti o pericolose, o suggerire un comportamento o un atto illegale.

L'insegnante di scherma deve ugualmente conformarsi strettamente alle norme di sicurezza e della lotta contro il doping, come definito dalle organizzazioni internazionali dello sport in

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

generale e della scherma in particolare; ogni procedura o protocollo di lavoro, anche sperimentale, deve sempre accordarsi con i principi generali e le regole summenzionate.

L'insegnante di scherma, prima di accettare l'incarico di insegnare, deve verificare l'identità dell'allievo o del cliente.

In ogni caso, nel rispetto dei doveri professionali, l'insegnante di scherma deve rifiutare di insegnare o di prestare consulenza a una persona non precisamente identificata.

L'insegnante di scherma deve rifiutare la lezione o la consulenza a chi, in base agli elementi conosciuti, si supponga voler porre in essere scopi illegali.

ART. 28 - Conflitto d'interessi.

L'insegnante di scherma non deve fornire alcuna attività professionale in conflitto con gli interessi di uno o più dei suoi allievi o clienti.

ART. 29 - Non adempimento dell'obbligazione di insegnamento.

Il non adempimento, il ritardo o la cattiva esecuzione degli atti inerenti all'obbligazione di insegnamento, se causati da una negligenza inescusabile dell'insegnante di scherma, costituiscono una mancanza professionale.

L'insegnante di scherma deve garantire la lezione all'allievo e qualora impedito di impartirla personalmente, deve incaricare un collaboratore o suggerire il nome di un collega, che abbiano le qualifiche richieste per adempiere l'incarico.

ART. 30 - Obbligo di informazione e rifiuto di prestazione di servizi.

L'insegnante di scherma deve informare espressamente e chiaramente il suo allievo o cliente delle caratteristiche e delle controindicazioni delle attività da effettuare.

L'insegnante di scherma ha il diritto di rifiutare l'esecuzione del suo lavoro, ma ha il dovere di farlo se fosse a conoscenza di condizioni fisiche o psicologiche di un allievo o di un cliente, incompatibili con la pratica della scherma.

ART. 31 - Gestione della sala.

L'insegnante di scherma ha il diritto e il dovere di gestire la sua sala di scherma in modo indipendente e in conformità con i regolamenti tecnici e deontologici.

In virtù di questo principio, l'insegnante di scherma può stabilire un regolamento di sala al quale tutti i partecipanti devono conformarsi.

La negligenza dell'insegnante di scherma nella supervisione dell'attività di sala, in caso di incidente evitabile con la comune diligenza, costituisce infrazione disciplinare.

ART. 32 - Onorari.

Normalmente, l'insegnante di scherma esige il pagamento del suo onorario prima di ogni lezione, salvo accordo contrario con la società schermistica o l'allievo.

L'insegnante di scherma deve conformare i suoi onorari alle tariffe nazionali e non dovrebbe esigere una compensazione manifestamente sproporzionata al lavoro fatto.

Nel caso di un'assistenza tecnica continua, l'insegnante di scherma può concordare degli onorari forfettari, a condizione che siano proporzionati all'impegno previsto e non violino il minimo stabilito.

TITOLO IV - RAPPORTI CON I TERZI E LE ISTITUZIONI

ART. 33 - Rapporti con altri esperti tecnici.

L'insegnante di scherma deve basare le sue relazioni con gli altri esperti tecnici in materie connesse alla scherma sull'onestà, l'equità e nel rispetto delle reciproche funzioni.

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

ART. 34 - Rapporti con i terzi.

L'insegnante di scherma ha il dovere di agire al fine di non pregiudicare la fiducia che i terzi devono avere nella sua capacità a effettuare le sue mansioni professionali.

ART. 35 - Attività politiche e istituzionali.

L'insegnante di scherma che partecipa alle elezioni degli organi rappresentativi del mondo della scherma, sia come candidato che come sostenitore di un movimento politico, deve agire con correttezza, evitando forme di pubblicità e iniziative incompatibili con la dignità delle sue funzioni.

TITOLO V - DISPOSIZIONE FINALE

ART. 36 - Norma di chiusura.

Le disposizioni specifiche di questo codice costituiscono esemplificazioni dei comportamenti più ricorrenti e non limitano l'ambito di applicazione dei principi generali espressi.

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

TABELLA DEGLI ONORARI MINIMI DEGLI INSEGNANTI DI SCHERMA

Schema da riempire a cura dell'AAI

Attività	Maestro di scherma III Livello	Maestro d'Armi Internazionale IV Livello
Tariffa giornaliera (corsi di formazione AAI)		
Tariffa giornaliera (commissione d'esame AAI)		

Schema da riempire a cura delle Accademie Nazionali

Attività	Istruttore di scherma II Livello	Maestro di scherma III Livello	Maestro d'Armi Internazionale IV Livello
Lezione individuale al piastrone			
Lezione collettiva tariffa oraria			
Tariffa giornaliera (attività di sala/consulenza)			
Tariffa mensile (sala di scherma)			
Tariffa giornaliera (corsi di formazione)			
Tariffa giornaliera (commissione d'esame)			

DOSSIER DI CONFORMITÀ AL SIQMA

L'AAI riconosce come istituzioni nazionali autorizzate a formare, certificare e aggiornare gli insegnanti di scherma, in conformità al SIQMA, sia le autorità governative nazionali competenti, sia:

- le Accademie d'Armi Nazionali,
- le Federazioni Nazionali (membri della FIE),
- le Università e le Accademie d'arte,
- le Scuole Secondarie,

a condizione che siano espressamente riconosciute dalle rispettive autorità governative nazionali a rilasciare qualifiche scolastiche, accademiche e/o professionali.

I documenti necessari per il riconoscimento di un'istituzione nazionale, in conformità al SIQMA, sono:

- 1) statuto e regolamento organico dell'istituzione nazionale;
- 2) attestazione di riconoscimento da parte delle autorità nazionali;
- 3) attestazione di riconoscimento da parte della federazione FIE nazionale;
- 4) SNaQ (Sistema Nazionale di Qualificazione) basato sul SIQMA;
- 5) codice deontologico nazionale;
- 6) tabella nazionale degli onorari minimi degli insegnanti di scherma.

SNaQ - SIQMA.

Il Sistema Nazionale di Qualificazione (SNaQ) è un documento dettagliato che spiega le procedure di qualificazione, formazione e aggiornamento, utilizzate a livello nazionale, in conformità ai criteri del SIQMA, e che deve contenere:

- 1) la traduzione del SIQMA nella lingua nazionale;
- 2) la descrizione delle materie e dei programmi scelti per i corsi di qualificazione degli insegnanti di scherma;
- 3) la descrizione dei criteri di formazione e aggiornamento;
- 4) il materiale didattico (una copia dei manuali o trattati).

Sistema Internazionale di Qualificazione dei Maestri d'Armi

Approvato dal Bureau dell'AAI in Maubeuge, il 1° gennaio 2016

Approvato dal Comitato di Direzione dell'AAI in Maubeuge, il 16 gennaio 2016



M° Giovanni Rapisardi
Presidente dell'AAI

M° Cedric Deloison
Vicepresidente Segretario Generale dell'AAI

M° Gérald Williot
Vicepresidente Tesoriere dell'AAI

M° Marco Arpino
Vicepresidente dell'AAI

M° François Wacquez
Vicepresidente dell'AAI