

DETECTIONS DE PANNE

GRANDS PRINCIPES :

L'arbitre doit lui-même détecter la panne et le lieu de celle-ci avant de donner une sanction du 1° groupe (carton jaune) et à toutes les armes. Il peut se faire aider par le responsable matériel CEMI (réf RI).

Sur nos compétitions nationales, vous serez seul et c'est un travail qui vous incombe.

Vous devez être sûr de l'endroit de la panne avant de donner une sanction.

Attention, les pannes peuvent être multiples (arme, fil de corps) ou des deux côtés...

Seul le matériel du tireur (arme, fil de corps, cuirasse et fil de masque) et le matériel de piste (fils de piste, enrouleurs et appareil) font partis du contrôle de l'arbitre.

Fleuret /Sabre, le système électrique est un circuit « ouvert », le courant électrique passe en permanence et lors d'une touche : le circuit se ferme et ouvre un autre celui d'une lampe « valable » ou « non valable ».

Epee, le circuit est « fermé » le courant est en attente d'une connexion pour déclencher une lampe de « couleur » (principe de l'interrupteur dans une pièce).

On parle de matériel en amont de la panne : on part de l'arme puis du fil de corps du tireur, enrouleur, fil de piste et appareil.

Les articles de référence dans le RI T71, 72, 73 1a et T 117 qui peuvent être couplé avec le T116 (s'habiller ou se déshabiller sur la piste)

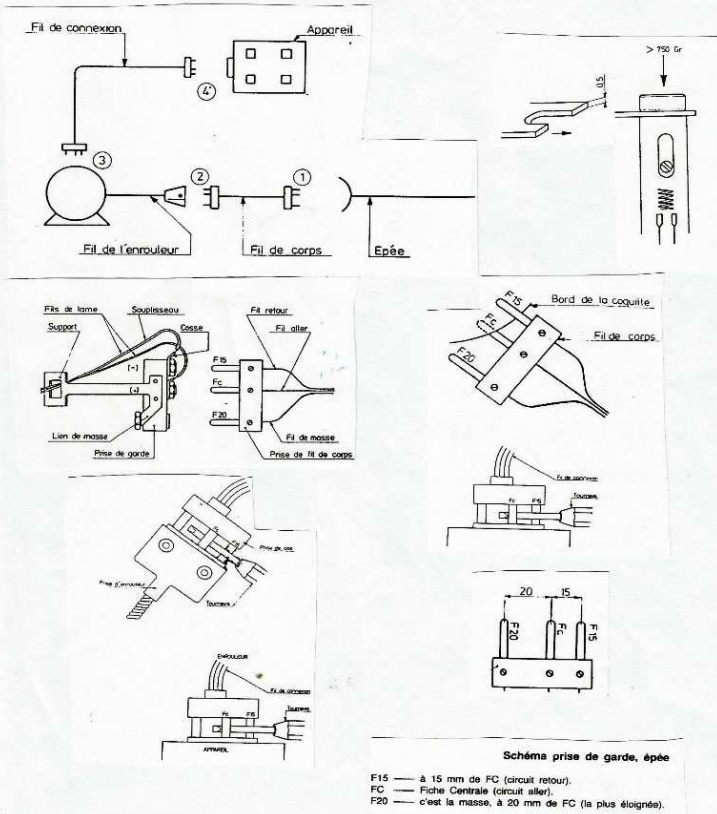
On parle ici de matériel non conforme avant le début du match, lors du contrôle.

Lors d'une panne durant le match, l'arbitre détermine la panne, fait changer le matériel sans sanction pour le tireur. Il peut annuler la touche éventuellement portée sur le tireur dont le matériel est défectueux. L'arbitre doit constater au moins une fois nettement la défaillance avant l'annulation.

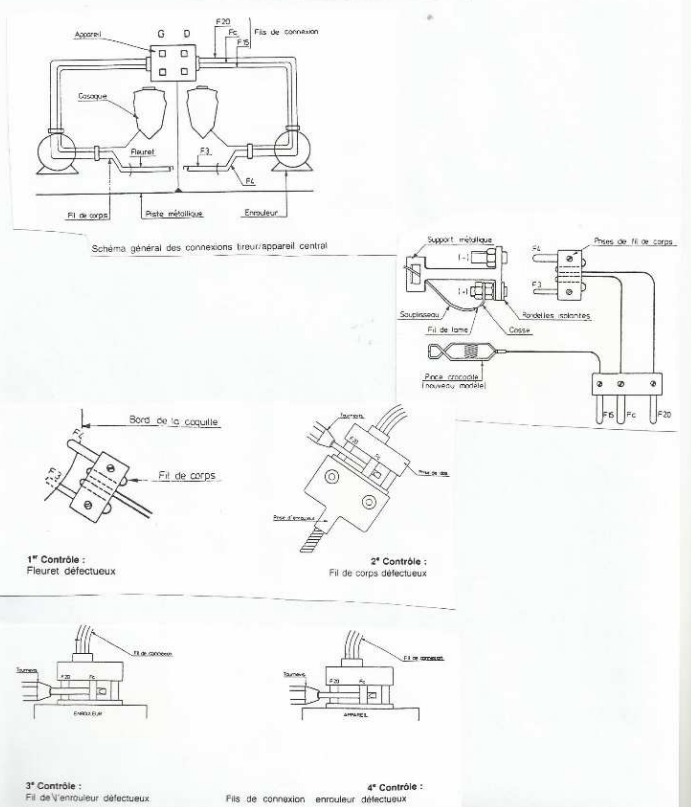
Dans le cas de fraude manifeste sur le matériel, on applique la sanction suivante : T73 1 m 5.5 d 4°Groupe CN

Schémas

Système électrique à l'Épée



Système électrique au Fleuret



FLEURET

La lampe « non valable » reste allumée on fait un schuntage entre F3 et F4 du fil de corps sur la coquille : la lampe s'éteint : c'est le fleuret qui est défectueux (CJ) et on garde le fleuret pour éviter que le tireur le représente lors de l'assaut. (idem épée sabre)

La lampe reste allumée, décrochage derrière le dos du tireur on fait le schuntage entre F20 et FC la lampe s'éteint. Le tireur change son fil (CJ) attention il ne doit pas se déshabiller sur la piste (CR) art 116 T 170 1^{er} groupe. (Idem pour les épéistes et sabreurs)

Au-delà du tireur, on continue le contrôle entre F20 et FC du fil de connexion jusqu'à l'appareil pour changer le matériel défectueux sans sanctions au tireur.

FLEURET SABRE

La lampe de couleur ne s'allume pas ou « non valable » sur le tireur adverse : on touche avec la pointe de l'arme la pince crocodile du fil de corps de l'adversaire : la lampe s'allume « valable » : cuirasse défectueuse (CJ). Changer de cuirasse (ou masque). Ça ne s'allume pas on touche avec la pointe de l'arme sur F15 du fil de corps ou du fil de masque : ça s'allume : le fil de corps ou le fil de masque est défectueux (CJ) et ainsi de suite, sur la suite du matériel pas de sanction.

Attention avec une sudation importante, cette panne peut arriver....

FLEURET

La lampe « non valable » allume sur la cuirasse : on touche sur la pince crocodile avec la pointe : la lampe « couleur s'allume » : cuirasse défectueuse (CJ) ça reste allumé « non valable » on passe sur F15 la lampe « valable s'allume » on change le fil de corps (CJ) et ainsi de suite mais pas de sanction.

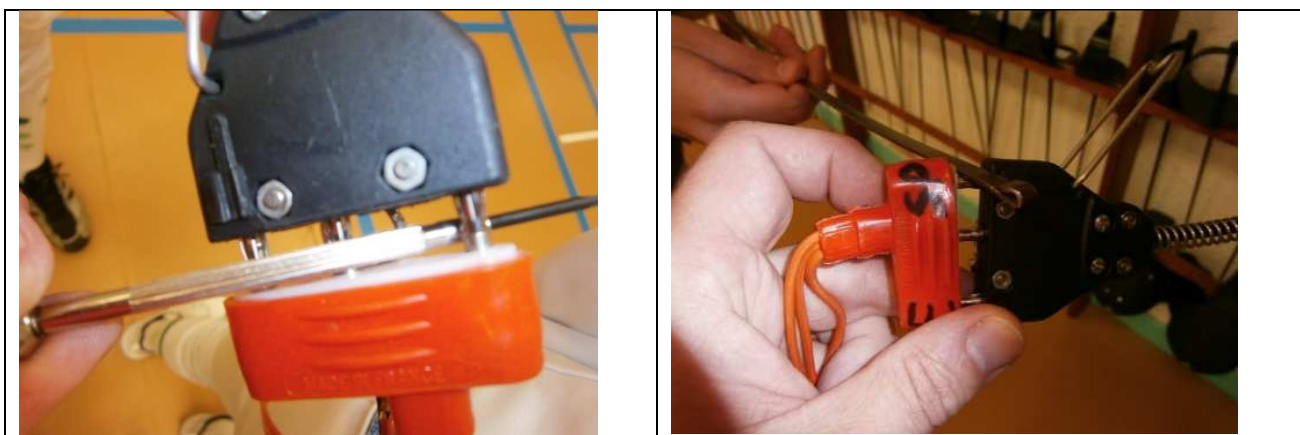
Cas fréquent la lampe « non valable » s'allume sur tous les contrôles : INVERSER LES BROCHES DU FIL DE CORPS DU LE TIREUR LES METTRE EN CONTACT AVEC LA PRISE DE SON FLEURET ET TOUCHER LA CUIRASSE DE L'ADVERSAIRE « COULEUR » C'EST LE FIL DU TIREUR QUI EST MONTE A L'ENVERS..... (CJ)

SABRE

La lampe blanche ne se coupe pas d'un côté :

1 : débrancher le fil de corps de la prise du sabre, faire un contact entre la F3 et F4, la lampe se coupe : changer le sabre (problème d'isolation sur le montage du sabre) ce qui entraîne une sanction pour matériel non conforme : T 45, T 114, T 116 et T 120 carton jaune **c'est une panne très rare**

2 la lampe blanche ne se coupe pas : le fil de corps est défectueux du côté de l'allumage faire contact entre FC et F20 de la prise du fil de corps et la prise de l'enrouleur (derrière le tireur voir photo ci-dessous) si la lampe se coupe : changer le fil de corps ce qui entraîne une sanction pour matériel non conforme : T 45, T 114, T 116 et T 170 carton jaune



Schuntage entre FC et F20 (fleuret/sabre) Photo 1

Contact avec l'arme adverse sur F15 (allumage fleuret/sabre) photo 2

La lampe de touche ne se déclenche pas sur la cuirasse électrique ou sur le masque:

Vérifier les connexions de la pince crocodile du fil de corps sur la cuirasse et entre le fil de masque et le masque.

Toujours pas de déclenchement, décrocher le fil de corps, faire le contact entre la lame du sabre adverse et la F 15, la lampe s'allume : changer le fil de corps ce qui entraîne : T 45, T 114, T 116 et T 170 carton jaune (photos ci-dessus).

Toujours pas de déclenchement de lampe, faire la même opération entre l'enrouleur et le fil de connexion et ainsi de suite jusqu'à l'appareil (changer le matériel en aval du défaut) pas de sanction.

Déclenchement de la lampe de touche sur la cuirasse mais pas sur le masque : tester le fil de masque sur les deux pinces de fixation (avec l'arme de l'adversaire), pas de déclenchement de lampe de touche : changer le fil de masque ce qui entraîne un carton jaune (T 45, T 114, T 116 et T 170)

EPEE

La lampe « couleur » qui allume sur la coquille de l'adversaire ou qui ne s'allume pas au test.

Ne s'allume pas :

Chintage entre F15 et FC sur la coquille : Allume : changer l'épée (CJ) ne s'allume pas on passe derrière le tireur
Chintage F15 et FC : allume : changer le fil de corps (CJ) ne s'allume pas on passe sur le fil de connexion pas de sanction...

Allume sur la coquille de l'adversaire : on touche sur F20 de l'adversaire sur le fil de corps devant avec la pointe de l'arme : ne s'allume pas : changer l'épée (CJ). Allume, on passe derrière le tireur toujours sur F20 : ne s'allume pas : changer le fil de corps (CJ). Allume, on fait la suite sur le fil de connexion

Ça allume sur la piste : regarder la pointe de l'arme pour voir si pas de colle ou autre qui isole l'arme : (CJ)

Regarde le fils de tapis, si bien branché ou défectueux pas de sanction

Les deux fils de connexion à l'intérieur de la garde doivent être séparés et bien isolés jusqu'à la prise de garde sinon (CJ)

Rappel RI :

Pour LE FLEURET/ L EPEE : toucher ou appuyer la pointe sur la piste

Article T46 .2 T61.2 et T70.6, il est formellement interdit, durant le combat entre le « ALLER » et le « HALTE » d'appuyer ou de trainer la pointe de l'arme sur la piste conductrice.

Il est également, (à toutes les armes) en tout temps, de poser l'arme sur la piste pour la redresser. Toute infraction sera sanctionnée selon les articles T114 T116 T170.

T 86 4 : les tireurs doivent se présenter sur la piste, pour disputer leurs matches, avec deux armes (une de rechange), deux fils de corps (un de rechange) et deux fils de masque (un de rechange) réglementaires et en parfait état de fonctionnement (Cf. t.45.1, t.114, t.116, t.120).

Manque le système de sécurité entre la prise de l'arme et le fil de corps ce qui entraîne un carton jaune (T 45, T 114, T 116 et T 170) en début de match. Défaut du système d'attache du fil de corps et l'arme en cours de l'assaut ne provoque pas l'annulation de la touche reçue (le tireur est responsable de son matériel en cours de match)