

Règlement relatif à la sécurité et à la prévention

Ce chapitre répond à l'Art.5, paragraphes 1° et 2° (« Des obligations générales en matière de prévention des risques ») du décret du 03-04-2014 relatif à la prévention des risques pour la santé dans le sport.

Dispositions générales

1. Tous les pratiquants doivent être affiliés individuellement à la F.F.C.E.B.
2. Les pratiquants non affiliés à la F.F.C.E.B. doivent être affiliés à leur fédération ou association respective.
3. Une copie du présent règlement de sécurité doit être disponible et accessible sur le lieu habituel d'activité à tous les participants.
4. Une trousse de premiers soins contenant au minimum les articles mentionnés en annexe (liste T2) doit être disponible et accessible sur le site au moment de l'activité.
5. Un téléphone et une liste de numéros d'urgence doivent être disponibles sur le site de l'activité.
6. La F.F.C.E.B. peut mandater en tout temps, une personne pour inspecter le lieu d'entraînement ou de compétition.

Obligations de l'organisateur de l'activité

Il revient à l'organisateur de l'activité de :

7. De désigner un responsable, majeur, de la sécurité pour la durée de l'activité.
8. De lister les collaborateurs de les informer et les briefer par écrit sur la sécurité.
9. S'assurer que les conditions de sécurité générale du lieu de l'activité sont bien remplies (espace, sol glissant, débris et/ou objets dangereux, aspérités dangereuses,...). A cette fin, avant de débiter l'activité, le responsable désigné fera le tour des lieux où les pratiquants pourraient être amenés à se trouver (salle de l'activité, vestiaires, sanitaires).
10. De s'assurer de la sécurité du matériel sportif collectif et individuel mis à disposition des pratiquants.
11. De s'assurer de la sécurité du matériel d'escrime mis à disposition des pratiquants.
12. De veiller à la sécurité des escrimeurs, accompagnateurs, encadrants ou toute autre personne présente sur le lieu de l'activité.
13. De déclarer à l'assureur et à la fédération tout accident grave ou incident grave le plus rapidement possible.
14. Accueil de mineurs : pendant le temps d'activité, l'association qui accueille des mineurs est responsable d'eux. Il revient à l'organisateur de l'activité d'arrêter les modalités du transfert de garde, c'est-à-dire :
 - a. De préciser à ses membres les horaires de prise en charge et les lieux d'activités.
 - b. De détailler les conditions de transfert pour les enfants se déplaçant seuls, accompagnés (toute personne majeure peut-il venir le rechercher, cas des parents divorcés...).
 - c. De détailler les conditions de prise en charge et de transfert pour les compétitions ou autres activités hors du lieu habituel de pratique.

L'équipement d'escrime

15. Type de pratique : les exigences d'équipement peuvent varier avec le type de pratique. Ainsi, la pratique « ludo-escrime » ne nécessite que l'équipement spécifique de cette activité (veste, arme et masque). Pour l'initiation de base, l'équipement peut être adapté. Dès que les pratiquants abordent les situations d'opposition, ils doivent être protégés de manière adéquate.
16. Protection vs liberté : l'équipement et l'habillement doivent assurer un maximum de protection compatible avec la liberté de mouvement.
17. Risque de blessure : l'équipement et l'habillement ne doivent, en aucune manière, risquer de gêner ou de blesser l'adversaire. Ils ne doivent comporter aucune usure, ouverture ou déchirure dans laquelle la pointe adverse puisse s'engager, être retenue ou déviée.
18. Matière solide et en bon état : l'habillement doit être composé d'une matière suffisamment solide et en bon état répondant aux normes CE ou FIE.

19. Masque : chaque participant doit porter un masque. Il ne peut comporter de mailles de treillis abîmées (rouillées, écartées ou sectionnées). Il doit être adapté à la taille de la tête. La bavette des masques ne doit pas être décousue et s'il existe un bandeau, il doit être fixé de chaque côté du masque.
20. Gant : le participant doit porter un gant. Celui-ci doit protéger la main et recouvrir la manche du bras armé.
21. Chaussures : le pratiquant doit porter des chaussures fermées, adaptées à la pratique de l'escrime.
22. Protège-poitrine : les escrimeuses doivent porter un protège-poitrine de matière rigide.
23. Veste : le participant doit porter une veste complète en bon état répondant aux normes CE ou FIE et adaptée à sa taille. Le col des vestes doit protéger le cou (pas de col avachi), les bords de manches de vestes doivent être ajustés aux poignets.
24. Pantalon : le participant doit porter un pantalon d'escrime répondant aux normes CE ou FIE, dont le bord doit recouvrir des chaussettes montantes (toute la jambe doit être couverte).
25. Arme : en entraînement, l'arme en pointe sèche doit être complète et terminée par une mouche à l'épée et au fleuret et par le bouton qui lui est spécifique au sabre. L'arme doit être adaptée à la catégorie d'âge visée (se référer au point « matériel » des règlements des compétitions labélisées par la F.F.C.E.B.). À l'arme électrique, fleuret et épée, elle se termine par une pointe complète. Une arme dont la lame est brisée doit être démontée. En compétition, l'arme utilisée doit être conforme au règlement de la compétition.
26. Sous-veste : aux entraînements à l'arme électrique et en compétition, le pratiquant doit porter un sous-vêtement protecteur répondant aux normes CE ou FIE.
27. Les pratiquants aux armes électriques doivent être équipés complètement (masque, sous veste, veste, pantalon, gant) en fonction de leur arme et avec des équipements répondant aux normes CE et/ou FIE.

Rôle de l'encadrant

En plus des règles édictées plus avant, il revient à l'enseignant :

28. De donner l'exemple en matière de respect de la sécurité. Dans cet esprit, il porte l'équipement adéquat et il s'interdit de donner la leçon individuelle sans porter le masque.
29. D'enseigner les règles de sécurité aux pratiquants.
30. D'organiser la séance en veillant à la sécurité des pratiquants. Cela s'entend tant au niveau de la circulation dans la salle, de l'organisation de l'activité, que du choix des situations et exercices d'entraînement.