

Référentiel de Compétition

MÉTIER N°N7

MAROQUINERIE

Soumis par :

Emmanuel ROSSIGNOL-GRAUGNARD, Expert WorldSkills France

Apauline CHATAIGNER, Experte Adjointe WorldSkills France

TABLE DES MATIÈRES

1.	NOM ET DESCRIPTION DU MÉTIER	3
2.	CONNAISSANCES ET PORTÉE DU TRAVAIL.....	4
3.	LE SUJET D'ÉPREUVE.....	7
4.	NOTATION	8
5.	EXIGENCES DE SÉCURITÉ LIÉES AU MÉTIER	9
6.	ÉQUIPEMENTS ET MATÉRIAUX	10

1. NOM ET DESCRIPTION DU MÉTIER

LE NOM DU MÉTIER EST MAROQUINERIE

DESCRIPTION DU MÉTIER

Spécialiste du cuir et des matériaux souples, le maroquinier ou la maroquinère fabrique des sacs, des articles de poche et de voyage, mais aussi des articles de gainerie (articles de bureau, étuis, coffrets), les bracelets-montres et ceintures, la sellerie, les articles de chasse et de pêche, les articles pour chien et chat, les articles à usage technique.

Le maroquinier réalise la fabrication des maquettes et du prototype de l'article demandé. Il choisit les matériaux extérieurs, les doublures et les renforts afin de correspondre au mieux à la demande de son client.

Du choix du matériau aux finitions, en passant par la découpe, la préparation et l'assemblage, il maîtrise l'ensemble du processus de fabrication.

Le maroquinier peut travailler dans l'artisanat comme dans un atelier industriel.

Il travaille en suivant des consignes précises transmises en respectant des critères de qualité et de production.

DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES AU RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTITION

Le Référentiel de Compétition Métier ne contient que des informations relatives au métier. Il doit donc être utilisé en association avec le règlement de la Compétition Nationale des Métiers et ne peut contredire ce Règlement. En cas de contradiction qui resterait dans le présent document, c'est le Règlement de la Compétition qui prime.

2. CONNAISSANCES ET PORTÉE DU TRAVAIL

La compétition est une démonstration et évolution de tout ou partie des compétences associées avec le métier en question. Le sujet d'épreuve est uniquement composé de travaux pratiques.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES

Développement de produit — maquettage — Esthétique, fonctionnel et technique :

- Interpréter le dessin du styliste d'un point de vue esthétique et fonctionnel.
- Proposer et tester des solutions techniques ou esthétiques.
- Valider des choix de solutions technologiques, de matériaux et de procédés.

Conception, construction d'un modèle en CAO :

- Concevoir tout ou partie d'un modèle en CAO.
- Réaliser un dessin technique et vue de section.
- Ordonner et hiérarchiser les données techniques du modèle en CAO.
- Créer ou modifier un fichier de gabarits en CAO.

Prototypage et réalisation du produit :

- Collecter les données techniques nécessaires à la réalisation d'un prototype.
- Concevoir tout ou partie d'une gamme de montage.
- Réaliser les essais techniques utiles à la réalisation du prototype.

Coupe :

- Analyser les éléments du produit au regard des documentations techniques.
- Choisir les outils de coupe adaptés à la qualité demandée et aux moyens disponibles.
- Couper tout ou partie des éléments du modèle manuellement ou mécaniquement.
- Concevoir et valider le placement optimal des éléments en fonction des contraintes et défauts des différentes matières.
- Appliquer les consignes de sécurité relatives à l'utilisation des machines de préparation.

Préparation :

- Mettre en œuvre les consignes relatives aux documents techniques de préparation.
- Déterminer les valeurs relatives aux opérations de préparation.
- Réaliser les opérations de préparation des éléments du produit, refente, parage, collage....
- Appliquer les consignes de sécurité relatives à l'utilisation des machines de préparation.

Réaliser tout ou partie du processus de fabrication :

- Organiser son poste de travail et le maintenir propre et rangé.
- Utiliser une gamme de montage.
- Réaliser des encollages en plein et en filet, manuel ou en pulvérisation.
- Réaliser des finitions de tranches à l'aide de teintures.
- Réaliser des finitions rembourrées, simples ou d'assemblage.
- Réaliser le bordage d'un assemblage par une bordure à cheval ou anglaise ou italienne.
- Piquer ou coudre tout ou partie des éléments du modèle.
- Contrôler la qualité en cours et en fin de réalisation.
- Appliquer les consignes de sécurités liées aux différents postes.
- Effectuer la pose des différentes bijouteries.
- Nettoyer et bichonner l'article.

CONNAISSANCES THÉORIQUES

Les connaissances théoriques sont requises, mais ne seront pas testées à proprement parler :

Connaissances métier :

- Les techniques de réalisation manuelles et par CAO d'un gabarit.
- Lire un dessin technique.
- Les normes d'annotations et de repères présentes sur un gabarit, nécessaires à la réalisation d'un modèle.
- Les différentes techniques de montage, d'assemblage et de finition d'un article de maroquinerie.
- Les critères qualité liés à l'industrie du luxe et demandés dans le métier.
- Régler tout type de machines couramment utilisées dans un atelier et adapter le matériel adéquat à l'opération demandée.
 - Machine à parer.
 - Machine à coudre canon, triple entraînement.
 - Poste de pulvérisation de colle aqueuse.
 - Poste de filetage.
 - Banc de ponçage.
- Connaître les opérations d'entretien de 1^{er} niveau des machines de production.
- Interpréter et exploiter des documents techniques du métier.
- Connaître les processus de fabrication d'un article de maroquinerie.
- Connaître les termes techniques du métier.

Connaissance matière première :

- Les règles de lecture et de placement sur cuir et matériaux souples.
- Les notions d'optimisation matière.
- Les règles d'utilisations et les procédés d'application des colles et teintures en maroquinerie.
- Les règles de sécurités liées à la mise en œuvre de colle et teintures.

Connaissances générales :

- Maîtriser les compétences de base de calcul, addition, soustraction, multiplication, division et pourcentage.
- Maîtriser les compétences de base du français, expression et compréhension.

La connaissance des règles et règlements de compétition ne sera pas testée.

TRAVAUX PRATIQUES

Les travaux pratiques qui doivent être assumés par le compétiteur pourront inclure :

- Conception et réalisation de tout ou partie d'un modèle sur CAO.
- Lecture et interprétation d'un dossier technique : dessins techniques, nomenclature, gamme de montage, fiche de coupe, de refente et de parage.
- Compléter tout ou partie d'une gamme de montage.
- Réaliser un placement de coupe sur cuir et/ou matériaux souples.
- Réaliser des opérations de coupe de différents matériaux à la main ou mécaniquement : cuir, textiles, matériaux de renforts.
- Réaliser des Opérations de préparation : parage et/ou refente, en respectant les données techniques fournies.
- Réaliser le montage d'une pièce de maroquinerie en respectant les critères qualité de l'industrie du luxe.
- Présenter le modèle en ayant réalisé les opérations de nettoyage et de bichonnage et de mise en forme.

3. LE SUJET D'ÉPREUVE

FORMAT / STRUCTURE DU SUJET D'ÉPREUVE

L'épreuve pourra aborder tout ou partie des différents ateliers suivants :

- Atelier 1 — Mise au point : à partir d'un cahier des charges, le candidat réalisera tout ou partie du dessin technique et de la gamme de montage de l'article.
- Atelier 2 — Conception : à partir d'un cahier des charges, le candidat réalisera tout ou partie de la conception des différentes pièces de l'article.
- Atelier 3 — Placement et coupe : lecture d'une matière et placement théorique du modèle.
- Atelier 4 — Préparation : mise en œuvre des opérations de préparation en respectant les données techniques du cahier des charges.
- Atelier 5 — Montage et fabrication : fabrication de l'article final en respectant les critères qualité de l'industrie du luxe et du cahier des charges.

5. EXIGENCES DE SÉCURITÉ LIÉES AU MÉTIER

Port des équipements de protection individuelle tout au long des épreuves :

- Vêtement de protection.
- Chaussures fermées.

Port des équipements de protection individuelle spécifiques aux machines :

Poste d'encollage :

- Masque de protection.

Poste de ponçage :

- Masque de protection.
- Lunette de protection.
- Bouchon anti-bruit.

Il est interdit de courir entre les postes de travail.

Les déplacements, de poste en poste, avec les pièces se feront à l'aide des caisses prévues à cet effet.

Toute intervention de réglage se fera machine éteinte.

Si une machine dysfonctionne, le candidat doit immédiatement éteindre la machine et prévenir ses jurés qui décideront de la marche à suivre.

Les postes de travail individuels comme collectifs doivent être maintenus propres et rangés.

Le matériel collectif devra être rangé après chaque utilisation.

Chaque fin de journée, un nettoyage du poste de travail sera réalisé par le candidat.

6. ÉQUIPEMENTS ET MATÉRIAUX

LISTE D'INFRASTRUCTURES

La liste des infrastructures reprend tous les équipements courants, matériaux et installations mis à disposition des compétiteurs sur les espaces de concours en général.

INTITULÉ	DESCRIPTION/RÉFÉRENCE	QUANTITÉ
PIQUAGE		
Machine à coudre canon, triple entraînement.	Les machines doivent toutes avoir les mêmes fonctions. Un guide réglable et escamotable sera équipé sur chaque machine. Deux cannettes seront fournies pour l'épreuve.	1/personne
Aiguilles	Type LR ou VR pour les piqures d'ornementation Type R ou S pour les assemblages retournés. La taille des aiguilles sera à adapter en fonction de la matière et du fil.	Matériel collectif consommable.
Fils polyester	Ticket 30-40 en fonction des aiguilles choisies. La même couleur sera donnée pour le fil dessus et dessous. Un ticket différent pourra être utilisé dessus et dessous en fonction des matières afin de faciliter le réglage du point. Deux cônes peuvent être fournis par machines afin de faciliter la confection des cannettes pendant le travail.	Matériel collectif consommable.
Pied à jonc : presseur + entraineur	À adapter en fonction du jonc choisi.	1/machine
Pieds avec branche à droite : presseur + entraineur	Les pieds doivent être préparés pour ne pas marquer la matière.	1/machine
Pieds avec branche à gauche : presseur + entraineur	En remplacement du pied à jonc si celui-ci n'est pas disponible pour l'épreuve.	1/machine
Matériel de changement d'aiguille et de pied, de réglage du guide.	Tournevis adapté, clé alènes si nécessaires, petit réglet pour réglage du guide et contrôle de longueur de point, 1 coupe fils ou petit ciseau. Le matériel devra rester au poste de piquage.	1/machine
Tête de guide : ronde + plate	À adapter en fonction des piqures.	1/machine

Poste de brûlage fils		1/6 personnes
POSTE DE TRAVAIL		
Poste de travail individuel ou collectif.	La surface pourra varier en fonction des dispositions de l'épreuve et des besoins de l'organisation.	1/personne
Support de coupe.	Pour protéger le poste de travail.	1/personne
FINITION		
Matériel de filetage : bloc d'alimentation + manche + filet double et filet simple.	Le matériel sera à fournir en fonction du grade de finition choisi par les organisateurs de l'épreuve.	1/personne
Teinture de tranche à base aqueuse lissable à chaud.	Couleur et fournisseur laissé à l'appréciation des organisateurs.	Matériel collectif consommable.
Matériel de teinture de tranche manuel : contenant et applicateur.	Le type de contenant et d'applicateurs est à l'appréciation des organisateurs.	1/personne
Poste de ponçage mécanique.	Papier de verre grain à l'appréciation des organisateurs.	1/12 personnes
Papier de verre pour ponçage manuel.	Papier de verre grain à l'appréciation des organisateurs.	Matériel collectif consommable.
COLLAGE		
Matériel d'encollage manuel : contenant et applicateur.	Le type de contenant et d'applicateurs est à l'appréciation des organisateurs.	1/personne
Colle contact polyuréthane ou latex à base aqueuse pour application manuelle.	Des liquides de nettoyages seront fournis pour assurer l'entretien des applicateurs.	Matériel collectif consommable.
Support d'encollage.	Pour protéger le poste de travail : papier, carton, feuille téflon...	Matériel collectif consommable.
Rouleau de Transfer.	Largeur à l'appréciation des organisateurs.	Matériel collectif consommable.
Rouleau d'indéchirable.	Largeur à l'appréciation des organisateurs.	Matériel collectif consommable.
NETTOYAGE		
Point d'eau pour nettoyage du matériel.	Nettoyage des contenants et applicateurs pour la colle et la teinture.	Matériel collectif.
Essuie-tout en rouleau		Matériel collectif.
Chiffon blanc en coton non pelucheux	Pour le nettoyage des finitions et les opérations de bichonnage.	1/personne

MATÉRIAUX, ÉQUIPEMENTS ET OUTILS QUE LES COMPÉTITEURS APPORTERONT DANS LEUR CAISSE À OUTILS

INTITULÉ	RÉFÉRENCE	QUANTITÉ
Matériel à main de coupe	Cutter, pointe de coupe, ciseaux, couteau à parer, tranchet...	
Matériel à main de couture	Coupe fil, fourchettes, alène rondes, aiguille sellier...	
Matériel à main de mesure	Réglet de 50 cm, pige, réglet de 15 cm...	
Matériel à main d'application	Marteau, plioir, lissette, roulette...	
Matériel à main de traçage	Compas à pointe sèche, poinçon...	
Divers	Stylos, crayons, calculatrice...	
EPI	Tablier ou blouse en coton Lunette de protection Bouchon ou casque antibruit	

Une liste complémentaire pourra être distribuée lors du séminaire de préparation à la Compétition Nationale et/ou apparaître sur le sujet d'épreuve.

MATÉRIAUX ET ÉQUIPEMENTS INTERDITS SUR L'ESPACE DE COMPÉTITION

- Écouteur/casque audio
- Appareil Bluetooth connecté
- Cirage ou autre produit de maquillage cuir
- Colle
- Teinture ou autre coloration de tranche
- Fils
- Tout équipement pouvant entraîner des risques d'insécurité sur l'espace de travail
- Meubles/machines/équipement déjà présents sur la liste d'infrastructure (communiqué en amont au candidat)

Une liste complémentaire pourra être distribuée lors du séminaire de préparation à la Compétition Nationale et/ou apparaître sur le sujet d'épreuve.