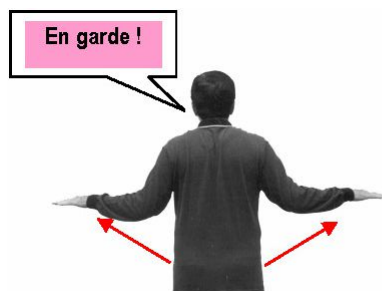




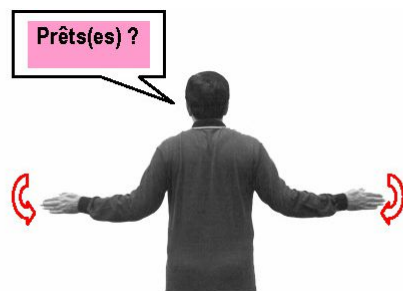
COMITE DEPARTEMENTAL D'ESCRIME DES HAUTS-DE-SEINE

Gestuelle simplifiée de l'arbitre à l'ÉPÉE

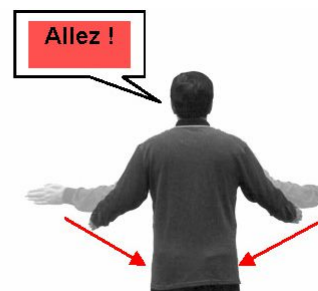
Les commandements



Pour que les escrimeurs prennent la position de garde



Pour savoir si les escrimeurs sont prêts

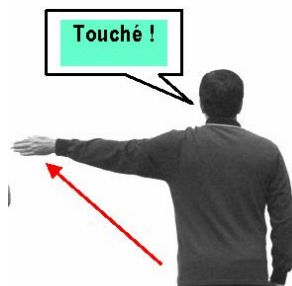


Pour commencer et recommencer le combat

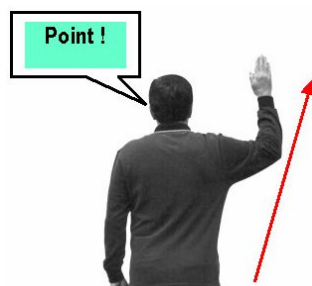


Pour arrêter le combat

Les décisions



L'escrimeur de gauche est touché



1 point pour l'escrimeur de droit



Touches aux deux tireurs



1 point à chaque tireur



Faute commise par le tireur de droite



L'arbitre désigne le vainqueur du match et donne le score