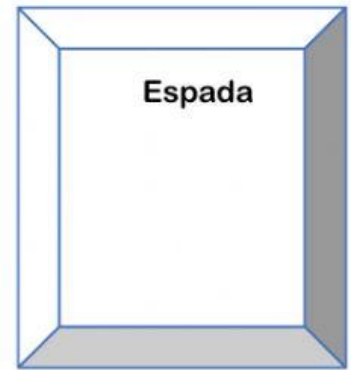
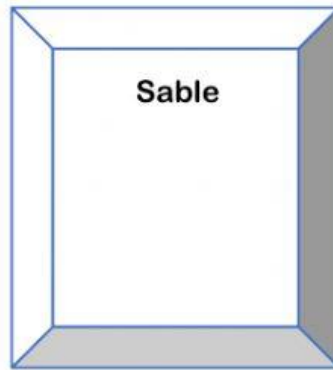
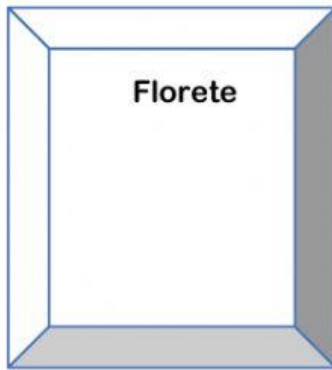




INICIACIÓN A ESCRIMA



1. Arrastra cada arma con la modalidad correspondiente



2. Marca aquellas casillas en las que esté permitido dar al adversario atendiendo a cada modalidad

FLORETE



SABLE



ESPADA



3. Clicka sobre las prendas necesarias en esgrima para completar la equipación (sólo debes marcar el número de prendas necesarias). A la hora de señalar ten en cuenta que el jugador es diestro y la figura está mirando al frente.



4. Marca solo las respuestas correctas

En esgrima gana el jugador que consigue 15 puntos en menos de 9 minutos

En esgrima gana el jugador que consigue máxima puntuación en 9 minutos

En esgrima gana el primer jugador en llegar a 21 puntos

Si un jugador traspasa la línea posterior con ambos pies se considera tocado

Si un jugador traspasa la línea posterior con un solo pie se considera tocado

Los jugadores deben de volver a la posición de en guardia cuando el árbitro dice "alto"