

Evaluation des Risques : Escrime

Danger	Risque	Personne en danger	Degré de probabilité	Moyen de contrôle	Bilan
Équipement endommagé	Blessure	Groupe/ personnel	Moyenne	Un instructeur qualifié vérifie la totalité de l'équipement avant et pendant l'activité	Faible
Utilisation des épées sans les masques	Blessure aux yeux et autre	Groupe/ personnel	Moyenne	L'animateur DOIT s'assurer que tous les enfants portent un masque quand il y a manipulation des épées	Faible
Protection absente ou non adaptée	Blessure	Groupe / animateur	Moyenne	Les participants et les animateurs doivent porter les équipements de protection	Faible
Duels incontrôlés	Blessure avec l'épée	Groupe	Moyenne	Un instructeur qualifié garde le contrôle du groupe pendant toute la session	Faible
Équipement de protection personnelle mal ajusté	Blessure avec l'épée	Participants	Moyenne	L'instructeur doit s'assurer que l'équipement de sécurité personnelle est correctement ajusté au début de l'activité et le vérifier au cours de l'activité, surtout le masque.	Faible
Choc avec des objets/obstacles	Collision	Participants	Moyen	Les instructeurs doivent s'assurer que la salle est dégagée, le sol doit être plat.	Faible

Evaluation des Risques : Escrime

Danger	Risque	Personne en danger	Degré de probabilité	Moyen de contrôle	Bilan
Surfaces inégales	Glisser, trébucher et tomber	Groupe/ personnel	Moyenne	Les instructeurs doivent s'assurer que la zone est sûre et informer le groupe des dangers potentiels.	Faible
Il fait chaud	Déshydratation, sur fatigue due à la chaleur	Groupe	Moyenne	Donner à boire aussi souvent que nécessaire	Faible
Accès non autorisé aux pistes d'escrime	Blessure pour des personnes extérieures au groupe	Public ou spectateurs	Moyenne	L'animateur contrôle l'accès à la zone d'activité et s'assure que les spectateurs restent dans la zone de sécurité définie	Faible
Epées laissées sans surveillance	Blessure due à une utilisation sans surveillance	Groupe/ spectateurs	Faible	S'assurer que les épées sont bien rangées quand elles ne sont pas utilisées.	Faible