

Les assauts sont jugés par un arbitre aidé par l'appareil de signalisation qui enregistre la matérialité des touches, l'arbitre étant seul juge de l'analyse de la phase d'arme.

L'appareil comporte deux lampes de couleur, une verte et une rouge. Chacune d'elle s'allume lorsque le tireur du côté duquel elle se trouve touche.

Les lampes blanches signalent une touche non valable.