***Jugement de la touche***

 1.- En application de ces conventions fondamentales du fleuret, l'arbitre doit juger comme suit :

Lorsque, dans une phrase d'armes, les tireurs sont tous deux touchés simultanément on a, soit l'action simultanée, soit le coup double.

 2.- L’action simultanée est due à la conception et à l'action simultanée d'attaque des deux tireurs ; dans ce cas, les coups donnés sont annulés pour les deux tireurs même si l'un d'eux a touché une surface non valable.

 3.- Le coup double, au contraire, est la conséquence d'une action fautive d'un des tireurs. En

conséquence, s'il n'y a pas un temps d'escrime entre les deux coups :

 4.- **L'attaqué seul est touché :**

 a) s'il fait un coup d'arrêt sur une attaque simple;

b) si, au lieu de parer, il tâche d'esquiver, mais sans y réussir;

c) si, après une parade réussie, il a un moment d'arrêt qui donne à l'adversaire le droit de reprendre son attaque (redoublement, remise ou reprise d'attaque);

d) si, sur une attaque composée, il fait un arrêt sans avoir l'avantage d'un temps d'escrime;

e) si, étant en position "pointe en ligne"), après un battement ou une prise de fer qui écarte son arme, il tire ou remet son fer en position "pointe en ligne" au lieu de parer un coup directement porté par l’attaquant.

5.- **L’attaquant seul est touché :**

a) si, lorsque l'adversaire est en position "pointe en ligne", l'attaque part sans écarter le

fer adverse.

Les arbitres doivent être attentifs à ce qu'un simple frôlement ne soit pas considéré

comme suffisant pour écarter le fer adverse.

b) s'il cherche le fer, ne le trouve pas (parce qu'il est dérobé et continue l'attaque;

c) si, dans une attaque composée, au cours de laquelle l'adversaire a trouvé le fer, il continue l'attaque pendant que l'adversaire riposte immédiatement;

d) si, dans une attaque composée, il a un moment d'hésitation, pendant lequel l'adversaire porte un coup d'arrêt et qu'il continue son attaque;

e) si, dans une attaque composée, il est arrêté avec un temps d'escrime avant sa finale

f) s'il touche par remise, redoublement ou reprise d'attaque, sur une parade de l'adversaire, suivie d'une riposte immédiate, simple, exécutée en un seul temps et sans retrait de bras.

6.- **Les tireurs sont remis en garde,** chaque fois que l'arbitre, dans un coup double, ne peut pas nettement juger de quel côté est la faute. Un des cas les plus difficiles à juger se présente

lorsqu'il y a un coup d'arrêt qui permet de douter s'il y a un avantage suffisant sur la finale d'une attaque composée.

En général, dans ce cas, le coup double est la conséquence d'une faute simultanée des deux tireurs, qui justifie la remise en garde : faute de l’attaquant, par suite d'indécision, de lenteur ou de feintes insuffisamment efficaces, faute de l'attaqué à cause du retard ou lenteur dans le coup d'arrêt.