

RÈGLEMENTS INTERNATIONAUX DE BOCCIA CP-ISRA

9^e édition



Août 2005



N.B. Ce document a été traduit de l'anglais par l'Association québécoise des sports pour paralytiques cérébraux (AQSPC) à partir des règlements internationaux de boccia rédigés par la Commission internationale de boccia (*International Boccia Commission-IBC*). En cas de disparité dans l'interprétation des règlements entre la version originale anglaise et la traduction française, la version anglaise des règlements aura préséance.



RÈGLEMENTS INTERNATIONAUX DE BOCCIA-CP-ISRA

Introduction

Les règlements présentés dans ce document traitent du jeu de boccia.

Les règlements du jeu s'appliquent à toutes les compétitions internationales qui sont sous la juridiction de la Commission internationale de boccia (CIB). Ces compétitions comprennent tous les événements sanctionnés sous la catégorie A, B ou C et incluent les Championnats régionaux, Championnats mondiaux, Coupe du monde et les Jeux paralympiques. Les dossiers de candidature doivent être présentés à la CIB via les membres nationaux du CP-ISRA au moins dix-huit (18) mois avant l'année où la compétition se déroulera.

Les organisations nationales peuvent ajouter des articles pour fins de clarification; cependant, ceux-ci ne doivent pas changer l'interprétation des règlements et devraient clairement être identifiés sur tous les formulaires soumis à la CIB.

Esprit du jeu

L'éthique et l'esprit du jeu sont semblables à ceux du tennis. On encourage la participation de la foule. Cependant, les spectateurs ainsi que les membres des équipes qui ne sont pas en compétition sont encouragés à rester silencieux lorsqu'un joueur est en train de reprendre son lancer.

1. GLOSSAIRE

COCHONNET	la balle blanche qui sert de cible.
BALLE	une des balles, rouge ou bleue.
CÔTÉ	en individuel, un côté se définit comme ayant un (1) seul compétiteur. En équipe et en double, un côté se définit comme ayant trois (3) et deux (2) membres respectivement qui font partie de l'équipe.
TERRAIN	la surface de jeu délimitée par les lignes et les aires de lancement.
PARTIE	la compétition entre deux côtés lorsqu'un nombre spécifique de manches sont jouées.
MANCHE	la période de la partie durant laquelle le cochonnet et toutes les balles de couleur ont été lancés par les deux côtés.
DISPOSITIF D'ASSISTANCE	communément appelé rampe, il désigne l'aide technique utilisée par le joueur de classe BC3 pour propulser la balle.
INFRACTION	toute action qui va à l'encontre des règlements du jeu et qui est commise soit par un joueur, un côté, un remplaçant, un assistant ou un entraîneur.
LANCER	l'action de propulser la balle sur le terrain. Ceci peut se faire soit en lançant la balle avec la main, le pied, ou en relâchant la balle sur le dispositif d'assistance.
BALLE MORTE	une balle qui sort du terrain après qu'elle a été lancée, une balle qui a été retirée du jeu par l'arbitre à la suite d'une infraction ou une balle qui a été lancée avant l'expiration du temps.
MANCHE INTERROMPUE	une manche est interrompue lorsque les balles sont éjectées par un élément extérieur au jeu, soit de façon accidentelle ou intentionnelle.
LIGNE ENV/LIGNE DUCOCHONNET	la ligne que le cochonnet doit dépasser pour être valide.

2. ÉQUIPEMENT ET INSTALLATIONS

- 2.1 **Balles de boccia** - un jeu de balles de boccia comprend six balles bleues, six balles rouges et un cochonnet blanc. Lors des compétitions sanctionnées, les balles utilisées doivent répondre aux normes de la Commission internationale de boccia (CIB).

Critères des balles de boccia :- **Poids**: 275g ± 12g. **Circonférence** : 270mm ± 8mm. Les marques de commerce ne sont pas requises sur les balles; ces dernières doivent toutefois être conformes aux critères susmentionnés. Un timbre officiel sera utilisé lors de chaque compétition afin de s'assurer que les balles ont été vérifiées et qu'elles répondent aux critères.

- 2.1.2 Les balles doivent être de couleur rouge, bleu ou blanche et doivent être en bon état. La surface des balles doit être exempte de marques visibles qui démontreraient que les balles ont été altérées comme par exemple des coupures visibles sur la surface. Les balles qui semblent avoir été modifiées ou altérées ne seront pas acceptées. Les balles ayant une couleur douteuse ne seront pas acceptées non plus.
- 2.2 **Équipement de mesurage**- L'équipement doit être approuvé par l'arbitre en chef et le délégué technique à chaque compétition sanctionnée.
- 2.3 **Tableau de pointage**- Il devrait être placé de façon à ce que les joueurs puissent bien voir les points en tout temps.
- 2.4 **Équipement de chronométrage**- Dans la mesure du possible, le chronométrage devrait se faire électroniquement.
- 2.5 **Contenant pour les balles mortes**- Il devrait être placé de façon à ce que les joueurs puissent bien voir le nombre de balles mortes. Ce contenant devrait être placé à un endroit où il est visible par tous les joueurs.
- 2.6 **Indicateur de couleur rouge/bleu**- Il peut être fait de divers matériaux, en autant qu'il indique clairement aux joueurs quel côté doit lancer.
- 2.7 **Le terrain**

2.7.1 La surface devrait être plane et uniforme comme un plancher de tuiles ou un plancher de bois utilisé dans les gymnases. De plus, la surface du terrain ne devrait pas être sale.

2.7.2 La dimension du terrain est de 12,5m x 6m (voir l'Annexe 1 - Plan du terrain).

2.7.3 Toutes les lignes du terrain doivent mesurer de 2 à 5 cm de largeur et doivent être facilement identifiables. Du ruban adhésif devrait être utilisé pour les lignes du terrain. Il est recommandé que les lignes extérieures, la ligne de lancer et la ligne du «V» (ligne du cochonnet) soient de 4 à 5 cm de largeur et que les lignes intérieures du terrain (p. ex. les lignes pour les aires de lancer et la croix) soient de 2 cm de largeur.

Dimension de la croix : 25 cm (en utilisant du ruban de 2 cm de largeur)

2.7.4 La zone de lancer est divisée en six aires de lancer.

2.7.5 La ligne du «V» indique la partie du terrain où le cochonnet n'est pas valide.

2.7.6 Le «X» central (également appelé la «croix») est l'endroit où l'arbitre replace le cochonnet.

2.7.7 Toutes les lignes extérieures sont mesurées de façon à ce que le ruban adhésif soit placé à l'extérieur des limites du terrain. Dans le cas des lignes situées à l'intérieur du terrain, le centre du ruban adhésif est placé sur la marque mesurée. La ligne des lancers sera placée à l'extérieur du terrain, 50 m. (réf. Annexe 1 - Plan du terrain).

3. ÉLIGIBILITÉ DES ATHLÈTES

Veillez vous référer à la section portant sur la classification du livre des règlements de la CP-ISRA pour toute question relative à l'éligibilité des athlètes à une compétition. L'information décrite dans ce manuel renferme tous les détails concernant les profils de classification et le processus entourant la classification des athlètes, la classification et les protocoles.

4. CLASSES DE JEU

4.1 Généralités

Il y a sept classes de jeu. Chaque classe peut inclure des participants des deux sexes. Les classes sont les suivantes:

Individuelle BC1

Individuelle BC2

Individuelle BC3

Individuelle BC4

Double-pour les joueurs classifiés BC3

Double-pour les joueurs classifiés BC4

Équipe-pour les joueurs classifiés BC1 et BC2

4.2 **IndividuelleBC1** -Ces joueurs sont classifiés CP1 ou CP2 (inférieur) d'après le système de classification de la CP-ISRA. Les joueurs ainsi classifiés peuvent avoir recours à un assistant sportif. Celui-ci doit toutefois demeurer dans la mesure du possible à 2 mètres derrière l'aide de lancement de son joueur. L'assistant sportif peut s'avancer vers le joueur uniquement si celui-ci lui en fait clairement la demande. Les assistants sportifs peuvent intervenir pour l'une des trois (3) raisons suivantes:

- ajuster et stabiliser le fauteuil roulant
- donner les balles au joueur
- rouler les balles

4.3 **IndividuelleBC2**- Ces joueurs sont classifiés CP2 (supérieur) d'après le système de classification de la CP-ISRA. Ces joueurs n'ont pas recours à un assistant sportif. Cependant, ils peuvent demander l'aide de l'arbitre pour ramasser une balle ou pour circuler sur le terrain lorsque c'est à leur tour de lancer.

4.4 **IndividuelleBC3 (les joueurs qui utilisent un dispositif d'assistance)** -Le mouvement des quatre extrémités de ces joueurs est très limité et la déficience peut être d'origine cérébrale ou non-cérébrale. Ces joueurs ne peuvent de manière fonctionnelle propulser le fauteuil roulant et dépendront d'une aide ou d'un fauteuil roulant électrique. Ces joueurs sont incapables de maintenir une prise ou de lâcher mais peuvent avoir une amplitude limitée de mouvement des brasses tout en étant en mesure de lancer constamment une balle de boccia à l'intérieur du terrain. Chaque joueur a droit à un assistant sportif. Cet assistant sportif doit cependant demeurer dans l'aire de lancement du joueur, dos au joueur et les yeux vers son joueur (réf. 11.1.3/13.1).

4.5 **IndividuelleBC4** -Les joueurs de cette classe ont une déficience motrice sévère aux quatre membres, d'origine non-cérébrale ou d'origine cérébrale dégénérative. Le joueur démontrera une force faible ou un manque sévère de coordination combiné à un contrôle dynamique faible du tronc. Le joueur est en mesure de démontrer une dextérité suffisante afin de manipuler et de lancer une balle de boccia de façon constante sur le terrain. Un faible contrôle au niveau de l'empoignée et du lâcher sera évident en plus d'être combiné à un manque de suivi du mouvement. On à un manque de souplesse et des asynchronisations. Les joueurs n'ont pas observer également un manque de souplesse et des recours à un assistant sportif. Cependant, ils peuvent demander l'aide de l'arbitre pour ramasser une balle ou pour circuler sur le terrain lorsque c'est à leur tour de lancer.

4.6 **DoubleBC3**- Les joueurs doivent avoir été préalablement classifiés BC3-individuel pour être en mesure de jouer dans cette catégorie. En double BC3, il doit y avoir un remplaçant; les exceptions à cette règle seront à la discrétion de la CIB et leur décision sera finale. La déficience d'au moins deux joueurs doit être d'origine cérébrale lorsqu'elle est d'origine non-cérébrale. Chaque joueur a droit d'avoir un assistant sportif tel que déterminé dans les règlements lors des parties individuelles. Les règlements dans cette catégorie sont les mêmes que ceux appliqués en équipe exception faite des aires de lancement. Dans ce cas, les aires de lancement 2 à 5 sont utilisées inclusivement et en séquences appropriées.

- 4.7 **Double BC4** - Les joueurs doivent avoir été préalablement classifiés BC4-individuel pour être en mesure de jouer dans cette catégorie. Les règlements sont les mêmes qu'en équipes sauf que les aires de lancement utilisées sont de 2 à 5 inclusivement et des séquences appropriées.
- 4.8 **Équipe** - Les joueurs doivent avoir été préalablement classifiés BC1 ou BC2-individuel pour être en mesure de jouer dans cette catégorie. L'équipe doit en tout temps avoir au moins un BC 1 sur le terrain. Chaque équipe a droit à un assistant sportif par équipe; cependant, il doit respecter et suivre les mêmes règlements que ceux des BC1-individuel. Chaque équipe comprend trois joueurs sur le terrain et a droit à un ou deux remplaçants. Lorsqu'il y a deux (2) remplaçants, l'équipe doit inclure deux joueurs BC1.
- 4.9 **Entraîneur** - Un entraîneur par division de jeu (Individuel, Double et Équipe) peut entrer dans la salle de réchauffement et la salle d'appel désignées pour chaque compétition.
- 4.10 Pour plus de détails sur les classifications, veuillez vous référer au manuel de la CP-ISRA.

5. FORMAT DE LA PARTIE

5.1 Individuel

En individuel, une partie comprend quatre (4) manches, sauf s'il y a égalité. Chaque joueur lance le cochonnet deux fois en alternant d'une manche à l'autre. Chaque joueur reçoit six balles de couleur. Le joueur qui doit lancer les balles rouges se place dans l'aire de lancement 3 et le joueur qui doit lancer les balles bleues se place dans l'aire de lancement 4.

5.2 Double

En double, une partie comprend quatre (4) manches, sauf s'il y a égalité. Chaque joueur reçoit trois balles. Le côté qui doit lancer les balles rouges se place dans les aires de lancement 2 et 4 et le côté qui doit lancer les balles bleues se place dans les aires de lancement 3 et 5.

5.2.1 **Nombre de balles pour les doubles** : maximum de 3 par joueur et un cochonnet par double. Toutes balles restantes provenant d'un ou plusieurs jeux ainsi que celles utilisées par les remplaçants seront placées dans un endroit désigné à cette fin.

5.3 Équipe

En équipe, une partie comprend six (6) manches, sauf s'il y a égalité. À tour de rôle, chaque joueur débute une manche en lançant le cochonnet selon l'ordre numérique des aires de lancement (de 1 à 6). Chaque joueur reçoit 2 balles. Le côté qui doit lancer les balles rouges se place dans les aires de lancement 1, 3 et 5 et le côté qui doit lancer les balles bleues se place dans les aires de lancement 2, 4 et 6.

- 5.3.1 **Nombre de balles pour les équipes** : maximum de 2 par joueur et un cochonnet par équipe. Toutes balles restantes provenant d'un ou plusieurs jeux ainsi que celles qui doivent être utilisées par les remplaçants seront placées dans un endroit désigné à cette fin.

6. LE JEU

Avant le match, les joueurs doivent se rendre à la salle d'appel avant la partie. La partie commence avec la présentation du cochonnet au joueur du côté rouge.

6.1 Heure du début de la partie

Les deux côtés seront avisés de l'heure à laquelle la partie doit débuter. Les joueurs/capitaines (réf. 19.1.1), tel que déterminé par leur division de jeu, doivent être dans la salle d'appel au moins 15 minutes avant le début de leur partie ou selon l'heure indiquée dans le manuel de règlements de compétition spécifique. Il doit y avoir une horloge à l'extérieur de la salle d'appel; celle-ci doit être clairement identifiée. À des heures précises, les portes de la salle d'appel seront fermées et personne d'autre n'aura le droit d'entrer une fois l'inscription terminée. (Des exceptions pourront être faites avec l'accord de l'arbitre en chef ou du délégué technique). Un côté qui n'est pas présent à temps devra déclarer forfait et perdre la partie par défaut (réf. 10.4.6).

6.2 Balles de boccia

- 6.2.1 Chaque joueur peut utiliser ses propres balles préalablement sanctionnées par le CIB. Lesquelles pourront être examinées par le côté opposé dans la salle d'appel. Lorsqu'un joueur ou un côté gagne le tirage au sort et choisit, par exemple, les balles rouges, le côté opposé peut examiner ces balles, incluant le cochonnet.
- 6.2.2 Chaque joueur peut utiliser son propre cochonnet.
- 6.2.3 Les balles doivent être vérifiées par l'arbitre en chef et/ou le délégué technique au moins 48 heures avant la compétition.
- 6.2.4 Dans la mesure du possible, le comité organisateur de chaque compétition doit fournir deux jeux sanctionnés par terrain.
- 6.2.5 Chaque côté peut examiner les balles de boccia avant la partie (avant et après le tirage) au sort et faire une demande de changement. Si la demande est jugée raisonnable, une/plusieurs balle(s) pourra/pourront être échangée(s). Il doit y avoir au moins un jeu de balles supplémentaire disponible sur chaque terrain. De plus, on ne pourra utiliser que ce(s) jeu(x) pour faire le changement des balles. Pendant la partie, le changement de balles peut être fait à la discrétion de l'arbitre. Les balles ne peuvent être changées durant la partie si elles se brisent.

6.3 Tirageausort

L'arbitre fait le tirageausort et le côté gagnant choisit de jouer les balles rouges ou bleues.

6.4 Ballesderéchauffement

Les joueurs devront se placer dans leur aire de lancement désignée. Chaque côté peut lancer ses ballesderéchauffement une fois que l'arbitre leur en a donné la permission. Un joueur ou côté peut lancer jusqu'à six (6) ballesderéchauffement pendant une période de deux (2) minutes. Ils ne pourront pas lancer le cochonnet. Les remplaçants ne peuvent en aucun temps lancer de ballesderéchauffement.

6.5 Lelancerducochonnet

6.5.1 Le côté qui joue les balles rouges commence toujours la première manche.

6.5.2 L'arbitre présentera le cochonnet au joueur désigné et indiquera le début de la manche.

6.5.3 Le joueur doit lancer le cochonnet dans la région valide du terrain.

6.6 Cochonnetnonvalide

6.6.1 Le cochonnet n'est pas valide:

- s'il ne dépasse pas la ligne du cochonnet / la ligne du «V»
- s'il sort du terrain
- si une infraction est commise par le joueur qui a lancé le cochonnet.

6.6.2 Si le cochonnet n'est pas valide, il sera alors lancé par le joueur qui devait normalement le lancer à la manche suivante. Si, à la dernière manche, le cochonnet n'est pas valide, il sera lancé par le joueur qui l'a lancé à la première manche. Le cochonnet suivra cette séquence jusqu'à ce qu'il soit valide.

6.6.3 Lorsque le cochonnet n'est pas valide, il est lancé à la manche suivante par le joueur qui aurait dû le lancer s'il eût été en jeu.

6.7 Lelancerdelapremièreballesurleterrain

6.7.1 Le joueur qui lance le cochonnet, lance aussi la première balle de couleur.

6.7.2 Si la balle de couleur est lancée à l'extérieur du terrain ou si elle est retirée à cause d'une infraction, ce côté continuera de lancer ses balles jusqu'à ce qu'une balle soit valide sur le terrain ou jusqu'à ce que ce côté ait lancé toutes ses balles. En double ou en équipe, n'importe quel joueur peut lancer la 2^e balle sur le terrain lorsque c'est à son tour de jouer. C'est le capitaine qui décide lequel de ses joueurs lance la deuxième balle.

6.8 Lancer de la première balle de l'adversaire

- 6.8.1 L'adversaire lancera ensuite une balle.
- 6.8.2 Si la balle est lancée à l'extérieur du terrain, elle n'est pas retirée à cause d'une infraction, le côté continuera de lancer ses balles jusqu'à ce qu'il ait une balle valide, ou jusqu'à ce qu'il ait lancé toutes ses balles. En double ou en équipe, c'est le capitaine qui indiquera le quel des joueurs lance.

6.9 Lancer des autres balles

- 6.9.1 Le côté dont la balle n'est pas la plus près du cochet lancera la prochaine balle à moins que toutes les balles aient été lancées. Dans ce cas, l'autre côté lancera.
- 6.9.2 La procédure décrite ci-dessus au 6.9.1 s'applique jusqu'à ce que toutes les balles des deux côtés aient été lancées.

6.10 Fin de la manche

Une fois toutes les balles lancées, y compris des balles de pénalité attribuées à l'un ou l'autre des côtés, l'arbitre annonce le pointage pour cette manche (réf. 7). Ensuite, l'arbitre annoncera verbalement la fin de la manche. Une fois la manche terminée, l'arbitre doit permettre aux assistant sportifs de la classe BC3 de se tourner et regarder le terrain. Si un assistant sportif d'un joueur BC3 se tourne vers le terrain après que l'arbitre ait confirmé le pointage, mais avant qu'il ait dit « manche terminée » (dernier leur dirades et retourner et ne plus recommencer (un avertissement amical). Si le joueur de cet assistant sportif demande ensuite un mesurage, l'arbitre ne mesurera pas.

6.11 Préparation pour la prochaine manche

Les joueurs ou leurs assistant sportifs ramasseront les balles avant la prochaine manche; les officiels peuvent aider au massage. La manche suivante peut alors commencer (réf. 6.5.2).

6.12 Lancer des balles

- 6.12.1 Aucune balle de couleur, incluant le cochet, ne doit être lancée avant que l'arbitre n'ait donné le signal, ou indiqué quelle balle de couleur doit être lancée.
- 6.12.2 Au moment de lancer la balle, le joueur, son assistant sportif, son fauteuil roulant, et tout autre équipement apporté dans son aire de lancement ne doit pas toucher aux lignes du terrain ou à toute surface qui n'est pas partie de son aire de lancement.
- 6.12.3 Lorsque la balle est lancée, le joueur doit avoir au moins une fesse en contact avec le coussin de son fauteuil roulant.

6.12.4 Lorsque le joueur lance la balle, celle-ci doit pas toucher à aucune partie du terrain qui se trouve à l'extérieur de son aire de lancement.

Si la balle lancée rebondit sur le joueur qui l'a lancée ou sur le joueur adverse ou son équipement, la balle sera considérée comme étonnée.

Si une balle roule d'elle-même, sans avoir été touchée par quiconque, elle demeurera sur le terrain dans cette position.

6.13 Balles hors terrain

6.13.1 N'importe quelle balle, incluant le cochonnet, sera considérée hors terrain si elle touche ou traverse les lignes délimitant le terrain.

6.13.2 Une balle qui touche ou qui traverse les lignes puis revient sur le terrain sera considérée hors terrain.

6.13.3 Une balle qui est lancée mais qui n'entre pas sur le terrain sera considérée hors terrain, sauf dans le cas de l'article 6.17.

6.13.4 N'importe quelle balle qui sort du terrain de jeu vient une balle morte et est placée dans la boîte des balles mortes. C'est l'arbitre qui prend la décision finale.

6.14 Le cochonnet qui est poussé hors du terrain

6.14.1 Si le cochonnet est frappé et qu'il sort du terrain durant la manche, il est remplacé sur la «croix» au milieu du terrain.

6.14.2 S'il y a déjà une balle sur la croix, le cochonnet sera placé en avant de cette balle tout en étant le plus près possible de la croix, au centre du terrain. («En avant de la croix» signifie l'endroit entre les aires de lancement et la croix).

6.14.3 Lorsque le cochonnet est remplacé sur la croix, le côté qui devra lancer sera déterminé d'après le règlement 6.9.1.

6.14.4 S'il n'y a pas de balles de couleurs sur le terrain lorsque le cochonnet est remplacé sur la croix, le côté qui a fait sortir le cochonnet devra lancer en premier. (réf. 6.15).

6.15 Balles équidistantes

Lorsque deux balles ou plus de couleurs différentes sont à distance égale du cochonnet et qu'il n'y a pas de balles plus près, le côté qui lancera sera celui qui a lancé la dernière balle. On alternera ensuite d'un côté à l'autre jusqu'à ce qu'il y ait une balle de couleur plus près du cochonnet ou jusqu'à ce que l'un des côtés ait lancé toutes ses balles. La partie continuera normalement par la suite.

6.16 Balles lancées simultanément

Lorsque c'est au tour d'un côté à jouer et que plus d'une balle sont lancées en même temps, les balles sont considérées comme ayant été jouées et elles demeurent sur le terrain. Si l'arbitre juge que les balles ont été lancées simultanément dans l'intention d'avantager un côté alors qu'il n'est presque plus de temps au cadran, les balles devront être retirées du jeu. (Le règlement 11.3.2 peut s'appliquer.)

6.17 Balle échappée

Si un joueur échappe une balle de façon accidentelle, l'arbitre peut permettre au joueur de rejouer la balle. C'est l'arbitre qui détermine si la balle a été échappée de manière involontaire, par exemple, ou s'il s'agit d'un mouvement délibéré pour lancer ou propulser la balle. Il n'y a aucun limite au nombre de fois qu'un joueur peut reprendre son lancer à la suite d'une balle échappée, le tout étant à la discrétion de l'arbitre. Toutefois, le chronomètre ne sera pas arrêté.

6.18 Erreur de l'arbitre

Si, suite à une erreur de l'arbitre, c'est le mauvais côté qui lance la balle, l'arbitre doit être vérifié et réajusté en conséquence. Si des balles ont été déplacées et qu'elles ne peuvent pas être remises à leur position, la manche sera considérée comme une manche interrompue (réf. 12).

6.19 Remplacement

Endouble BC3 et BC4, chaque côté a droit à un changement de joueurs durant la partie (réf. 4.6), alors qu'en équipe, chaque côté en a droit à deux (2). Les remplacements doivent avoir lieu entre les manches et l'arbitre doit être informé. Le remplacement ne doit pas ralentir le déroulement de la partie. Les joueurs remplacés ne pourront pas revenir dans la partie (réf. 4.8).

6.20 Emplacement des remplaçants et des entraîneurs

Les remplaçants et les entraîneurs doivent se tenir au fond du terrain à un endroit spécifique. Cet endroit sera déterminé par le comité organisateur et sera basé sur la disposition des terrains.

7. POINTAGE

7.1 Le pointage est déterminé par l'arbitre après qu'il a compté toutes les balles des deux côtés qui ont été lancées, incluant les balles de pénalité, s'il y a lieu.

- 7.2 Le côté dont la balle est le plus près du cochonnet qui sera le plus près du cochonnet que celle du côté opposé qui est le plus près du cochonnet. net comptera un point pour chaque balle.
- 7.3 Si deux balles ou plus de couleurs différentes et qu'il n'y a pas d'autres balles près du cochonnet, chaque côté recevra un point par balle. ont jugées à distance égale du cochonnet.
- 7.4 À la fin de chaque manche, l'arbitre doit assurer que les points inscrits sur la feuille de pointage et le tableau indicateurs sont exacts. Il doit vérifier l'exactitude du pointage. ncombeauxjoueurs/capitainesdevérier
- 7.5 À la fin de la partie, on additionne les points déclarés gagnant. et le côté ayant le plus haut pointage est
- 7.6 L'arbitre peut appeler les capitaines (ou les joueurs en individuel) sur le terrain s'il doit mesurer ou si la décision qu'il doit rendre est très serrée.
- 7.7 En cas d'égalité, une manche supplémentaire sera jouée «brisd'égalité». Les points acquis durant le brisd'égalité sont pas cumulés dans le classement de la division. Ils servent seulement à déterminer le gagnant.

8. BRIS D'ÉGALITÉ

- 8.1 Le «brisd'égalité» représente une manche «supplémentaire.»
- 8.2 Tous les joueurs restent dans leur aire de lance ment respectives.
- 8.3 Le cochonnet est placé sur la «croix.»
- 8.4 Dans un brisd'égalité le gagnant du tirage au sort détermine quel côté lance en premier. Le cochonnet appartient au côté qui doit commencer et est placé sur la croix pour cette manche.
- 8.5 La manche «supplémentaire» se joue comme une manche «régulière.»
- 8.6 Si le cas décrit à l'article 7.3 a lieu et qu'il y a égalité, les points sont marqués et une 2^e manche supplémentaire sera jouée. Cette fois, le côté opposé débute la manche. On poursuit cette procédure avec le premier lanceur tant qu'il y a égalité jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

9. MOUVEMENT SUR LE TERRAIN

9.1 Sauf s'il doit déplacer son fauteuil roulant en le manoeuvrant sur les lignes délimitant son aire de lancement afin de préparer son lancer, le joueur doit toujours demander la permission à l'arbitre avant de sortir de son aire de lancement.

9.2 Les joueurs doivent demeurer dans leur aire de lancement durant la partie. Cependant, une permission de l'arbitre peut être requise pour qu'un joueur sorte de son aire de lancement dans les cas suivants:

9.2.1 Après que l'arbitre ait déterminé qui doit jouer, le joueur qui doit lancer (ou le capitaine) peut sortir de son aire de lancement pour aller voir la position des balles sur le terrain.

Lorsqu'un joueur demande la permission de quitter son aire de lancement, il peut seulement aller sur le terrain. Il ne peut pas se promener derrière les aires de lancement.

9.2.2 S'il y a un désaccord ou une confusion (le chronomètre doit être arrêté).

9.2.3 Durant le calcul des points à la fin de la manche.

9.2.4 Les joueurs BC3 ne peuvent pas se positionner dans une autre aire de lancement pour préparer leur lancer ou pour orienter leur dispositif d'assistance (rampe) (réf. 9.1/9.2).

Si un joueur a besoin d'aide pour aller sur le terrain, il peut demander à l'arbitre ou le juge de ligne de l'aider.

10. PÉNALITÉS

10.1 Généralités

Dans le cas où il y a une infraction, il y a trois types de pénalité:

- Pénalité
- Retrait de balle
- Avertissement et disqualification

10.2 Pénalité

10.2.1 Une pénalité a pour effet de donner deux balles supplémentaires à l'adversaire qui seront lancées à la fin de la manche.

- 10.2.2 Les balles mortes appartenant au côté qui aura à lancer les balles de pénalité seront utilisées. S'il n'y a pas de balles mortes, les balles les plus éloignées du cochonnet seront utilisées.
- 10.2.3 S'il y a plus d'une balle sur le terrain qui peuvent être utilisées comme «balle de pénalité», le côté qui doit lancer choisira qu'elles balles seront utilisées.
- 10.2.4 Si des balles comptant pour des points doivent être utilisées comme «balle de pénalité», l'arbitre doit prendre notes des points avant de les retirer du jeu. Une fois les «balle de pénalité» lancées, tous les points supplémentaires seront ajoutés aux points déjà accumulés. Si l'une des balles de pénalité changent de position sur le terrain et qu'une des balles appartenant à l'adversaire est la plus près du cochonnet, le pointage final tiendra compte de la nouvelle position des balles.
- 10.2.5 Dans le cas où il y aurait plus d'une infraction commises par le même côté durant la «manche», les deux «balles de pénalité» qui accompagnent chaque infraction seront lancées séparément. Par conséquent, on retirera deux «balles de pénalité» (pour la première infraction) et on en lancera deux autres (pour la deuxième infraction) et on retirera deux autres «balles de pénalité» (pour la deuxième infraction) qui seront encore lancées par le joueur (ou le côté) et ainsi de suite.
- 10.2.6 Si chaque côté commet une infraction durant la même manche, elles s'annulent. Par exemple, si pendant une «manche», le côté rouge commet deux infractions et que le côté bleu en commet une, le côté bleu recevra deux «balles de pénalité» comptant pour une seule infraction.
- 10.2.7 Si une infraction a pour résultat d'accorder des «balles de pénalité» à un côté et qu'une nouvelle infraction est commise pendant le lancer de ces «balles de pénalité», l'arbitre appliquera les règlements suivants:
- 10.2.7.1 Le retrait de deux balles de pénalité par infraction à ce côté s'il a reçu plus de deux «balles de pénalité» ou
- 10.2.7.2 accorder des «balles de pénalité» au côté adverse, dans cette séquence.

10.3 Retrait de balle

- 10.3.1 Impliquer le retrait de la balle lancée sur le terrain, lorsqu'une infraction a été commise. La balle sera retirée pour le restant de la manche et placée dans le contenant des balles mortes.

- 10.3.2 Un retrait de balle peut seulement avoir lieu lorsqu'une infraction est commise durant le lancer.
- 10.3.3 Si une infraction est commise et qu'elle conduit à un retrait de balle, l'arbitre essayera toujours d'arrêter la balle avant qu'elle ne déplace d'autres balles en jeu.
- 10.3.4 Si l'arbitre ne peut pas arrêter la balle lancée et que les balles sur le terrain se déplacent, la manche sera considérée comme un manchet interrompue (réf. 12).
- 10.3.5 Une infraction amenant le retrait de balle est décernée au moment où le joueur lâche la balle.

10.4 **Avertissement et disqualification:**

- 10.4.1 Tout avertissement qui est donné à un joueur doit être noté sur la feuille de pointage.
- 10.4.2 Si un deuxième avertissement est donné à un joueur, celui-ci est disqualifié (réf. 10.4.6).
- 10.4.3 Si un joueur en individuel ou en double est disqualifié, ce côté devra déclarer forfait (réf. 10.4.6).
- 10.4.4 En équipe, si un des joueurs est disqualifié, la partie continue avec les deux joueurs restants. Quand le joueur est disqualifié et qu'il reste des balles dans son aire de lancement, les balles sont placées dans la boîte de balles mortes. Dans les manches subséquentes, le côté continue à jouer avec seulement quatre (4) balles pour le reste de la partie. Si le capitaine est disqualifié, un autre joueur de l'équipe prend sa place. Si un deuxième joueur est disqualifié dans une même équipe, ce côté devra déclarer forfait (réf. 10.4.6).
- 10.4.5 Un joueur disqualifié peut être réintégré pour les matchs suivants dans un même tournoi.
- Si un joueur est disqualifié pour conduite anti-sportive ou comportement inacceptable, un comité formé de l'arbitre en chef et de deux arbitres internationaux, qui ne sont pas impliqués dans la partie ou qui ne proviennent pas du même pays que le joueur, décide si celui-ci peut être réintégré dans la compétition par le fait même, être en mesure de jouer des matchs subséquents (sera référé à l'article 10.4.8).
- 10.4.6 Si un côté déclare forfait, le côté adverse gagne alors la partie par un pointage de 6 à 0, à moins que le côté adverse ait compté plus des six points. Si les deux côtés sont déclarés forfait, le pointage s'applique et le côté disqualifié a zéro.

- 10.4.7 Si un même joueur est disqualifié à plus d'un e reprise, le comité organisateur en collaboration avec le délégué technique de vrase rencontrer et sera dans l'obligation de prendre des sanctions appropriées.

11. INFRACTIONS

- 11.1 **Les actions suivantes résulteront de deux balles de pénalité données à l'adversaire**
(réf. 10.2):
- 11.1.1 Sortir de son aire de lancements sans avoir de mandé la permission de l'arbitre (réf. 9.1).
- 11.1.2 Un assistant sportif en BC3 individuel ou en double, qui se tourne et regarde le jeu durant la partie et avant que l'arbitre annonce verbalement la fin de la manche et leurs signifiés de se tourner pour regarder le jeu.
- 11.1.3 Si selon l'arbitre, il y a des communications inappropriées entre les joueurs, les assistants sportifs ou les entraîneurs (réf. 13 .1).
- 11.1.4 Le joueur prépare son prochain lancer en plaçant son fauteuil ou son dispositif d'assistance ou en roulant ses balles alors que ce joueur est au côté adverse de jouer. (Si le joueur a pris une balle et qu'il a tenté dans sa main ou entre ses jambes sans rouler, cela est permis. C'est à dire, si l'arbitre a signalé au côté bleu de jouer et que le joueur du côté rouge ramasse une des balles, ceci n'est pas permis. Si le joueur du côté rouge ramasse la balle avant que l'arbitre ait signalé au joueur du côté bleu à jouer et qu'il a tenté dans sa main ou entre ses jambes, ceci est permis).
- 11.1.5 L'assistant sportif bouge le fauteuil roulant, le dispositif d'assistance ou roule les balles sans que le joueur ne le demande.
- 11.2 **Les actions suivantes résulteront de deux balles de pénalité et le retrait de la balle lancée** (réf. 10.2/10.3):
- 11.2.1 Une balle lancée au moment où une partie du corps du joueur, de l'assistant sportif ou tout matériel qu'il utilise, touche les lignes délimitant le terrain ou une partie du terrain qui ne fait pas partie de son aire de lancement (réf. 6.12.2).
- 11.2.2 Omettre de déplacer la rampe clairement pour briser le plan horizontal par rapport au lancer précédent.
- 11.2.3 En relâchant la balle, la rampe chevauche la ligne devant de l'aire de lancement.

- 11.2.4 Lancerlaballesansavoiraumoinsunefesse encontactavecleftauteuil
roulant.
- 11.2.5 Si enlançant,laballetoucheunepartiedu terrainàl'extérieurdel'airede
lancementdujoueur.
- 11.2.6 Toutenrelâchantlaballe,l'assistantsport ifBC3regardeleterrain.
- 11.3 Lesactionssuivantesrésulterontdeuxballesde pénalitéetunavertissement
(réf.10.2/10.4)**
- 11.3.1 Touteinterférencecommisedefaçondélibérée parunjoueur,danslebutde
déconcentreroud' affecterlelancerdesonadversa ire.
- 11.3.2 Causerintentionnellementunemancheinterrom pue.
- 11.4 Lesactionssuivantesrésulterontaretraitdela ballelancée (réf.10.3).**
- 11.4.1 Lanceruneballeavantquel' arbitreindique lecôtéquidoitjouer.Sic'estle
cochonnet,lejoueurleperdraetlejoueuradverse lancerasoncochonnet.
- 11.4.2 Lanceruneballealorsquec'estautourdes onadversaireàjouer(saufsi
l'arbitrefaituneerreur).
- 11.4.3 Siuneballearrêtedanslarampeaprèsqu'el leaétérelâchée,elleseraretirée
dujeu.
- 11.4.4 SiunassistantsportifBC3arrêtelaballe danslarampepourquelqueraison
quecesoit,cetteballeseraretiréedujeu.
- 11.4.5 SiunjoueurBC3n'estpasladernièreperso nneàtoucherlaballe,ellesera
retiréedujeu(seréférentàl'article16.3).
- 11.4.6 Siuneballedecouleur est lancéeavantlec ochonnet,elleseraretiréedujeu
(seréférentàl'article11.4.1).
- 11.5 Lesactionssuivantesrésulterontenunavertisseme nt**
- 11.5.1 Délaiintentionneldujeu.
- 11.5.2 Unjoueurquin'acceptepasladécisiondel' arbitreet/ouunjoueurqui
commetuneactioninacceptableenverssonadversair eouunmembredu
personnel delacompétition.

- 11.5.3 Fautes commises entre les manches. (Un exemplaire d'une «faute commise entre les manches» serait lorsqu'un joueur quitte le terrain entre les manches ou pendant un temps d'arrêt.)
- 11.6 Si un joueur fait preuve d'un comportement inacceptable envers l'arbitre ou envers le joueur adverse, il est immédiatement disqualifié (réf. 10.4.6).
- 11.7 Si en lançant le cochonnet, le joueur commet une infraction, le cochonnet n'est pas valide (réf. 6.6).

12. MANCHE INTERROMPUE

- 12.1 Si une manche est interrompue en raison d'une erreur de l'arbitre, (p.ex., déplacement des balles), le capitaine ou le joueur adverse peut consulter le juge de table. Dans le cas où l'arbitre juge que cela n'est pas possible, la manche sera recommencée. L'arbitre prendra la décision finale.
- 12.2 Si une manche est interrompue à cause d'une erreur ou d'une action commise par un des côtés, l'arbitre fera comme à l'article 12.1, mais peut consulter l'équipe désavantagée avant de prendre une décision.
- 12.3 S'il y a une manche interrompue et que des ballons ont été joués à la fin de la manche qui ont causé l'interruption de la manche, les pénalités, si elles ont été accordées, seront jouées. Si le côté ou le joueur qui a causé l'interruption de la manche a des balles de lancer, ils n'auront pas le droit de les lancer.

13. COMMUNICATION

- 13.1 La communication entre le joueur et son assistant sportif n'est pas permise pendant la partie à l'exception des raisons suivantes et à l'exception d'actions spécifiques : bouger le fauteuil roulant, bouger le dispositif d'assistance, rouler la balle ou remettre la balle au joueur.
- 13.2 En double et en équipe, lorsqu'une manche est terminée, les joueurs ne peuvent se parler entre eux à moins que l'arbitre leur ait signalé que c'est à leur tour de jouer.
- 13.3 Les joueurs peuvent communiquer entre eux et avec leur assistant sportif entre les manches. Aussitôt que l'arbitre est prêt à commencer la prochaine manche, la communication doit s'arrêter. L'arbitre ne retarde pas la partie pour des discussions. Les joueurs n'ont pas le droit de sortir de leur emplacement, pendant un temps d'arrêt ou avec la permission de l'arbitre (réf. 6.19/13.4).

- 13.4 Endouble et en équipe, chaque côté a le droit d'arrêt peut être demandé entre les manches soit par le joueur ou par l'entraîneur ou par le capitaine. Il est d'une durée de 3 minutes. Les joueurs peuvent sortir de leur aire de lancement mais doivent retourner dans les mêmes aires après le temps d'arrêt. Les joueurs ne peuvent quitter le terrain pendant un temps d'arrêt. S'ils quittent le terrain pour quelque raison que ce soit, ils auront un avertissement que l'arbitre notera sur la feuille de pointage.
- 13.5 Un joueur peut demander à un autre joueur de bloquer dans son aire de lancement s'il ne peut pas lui-même lancer, mais il ne peut pas lui-même demander de sortir de son aire de lancement.

14. ÉCLAIRCISSEMENTS ET PROTÊTES

- 14.1 Pendant la partie, si un côté juge que l'arbitre a fait une erreur ou a pris une mauvaise décision qui affecte le résultat de la partie, le joueur/capitaine peut, à ce moment, attirer l'attention de l'arbitre et lui demander une explication. Le chronomètre doit être arrêté (réf. 15.10).
- 14.2 Durant la partie, un joueur ou un capitaine peut demander une précision sur un règlement à l'arbitre en chef; sa décision est finale.
- 14.2.1 D'après les articles 14.1 et 14.2, durant une partie, les joueurs doivent attirer l'attention de l'arbitre sur une erreur ou une décision qu'ils jugent incorrecte et demander une clarification. Les joueurs doivent également avoir recours à l'avis de l'arbitre en chef s'ils veulent procéder selon l'article 14.3.
- 14.3 Si un côté croit que la décision de l'arbitre est injuste ou non conforme aux règlements, il ne doit pas signer la feuille de pointage. Les joueurs ont trente (30) minutes pour présenter un protêt écrit au Secrétaire de la compétition pour étude et action. Si aucun protêt n'est reçu, alors le résultat de la partie est final (réf. 17).

15. TEMPS

- 15.1 Chaque joueur a un temps limite pour jouer chaque manche. La durée des manches est calculée soit par l'arbitre, soit par le marqueur.
- 15.2 Le lancer du cochonnet n'est pas chronométré.
- 15.3 Le temps débute quand l'arbitre indique le côté qui doit jouer.

- 15.4 Letempsarrêtedèsquelaballequiaété lancées'immobiliseoutraverseleslignes délimitantleterrain.
- 15.5 Siuncôtén'apaslancétoutessesballeslors queletempsestécoulé,lesballesqui n'ontpasété lancéesnesontpasvalidesetsontp lacéesdanslecontenantdeballes mortes.
- 15.6 Siunjoueurlancelaballeaprèsqueletemps estécoulé,l'arbitreessayedel'arrêter avantqu'ellen' affecte le jeu. Silaballe lancée affecte les balles surleterrain,la mancheest considérée comme unemanche interrompue.
- 15.7 Lalimitedetempsnes'appliquepasauxballes depénalité.
- 15.8 Durantchaquemanche,letempsquirestepourc haquecôtéseraclairementidentifié surletableaud'affichage.Àlafindechaquemanche,letempsutiliséparchaquecôté estnotésurlafeuilledepointage.
- 15.9 Durantlamanche,s'ilyaeuuneerreuravecl etempscalculé,l'arbitrepeutfaireun ajustementpourelacorriger.
- 15.10 S'ilyaunedisputeoudelaconfusion,l'arbitrepeutarrêterleschronomètres.
- S'ilestnécessaired'arrêterpendantlamancheàdes fins de traduction, le chronomètre doit être arrêté (se référer à l'article 15.10). **Dans la mesure du possible,** le traducteur ne devrait pas être de la même équipe que le joueur .
- 15.11 Les limites de temps suivantes seront appliquées :
- | | |
|------------|-------------------------|
| BC1 | 5 minutes/joueur/manche |
| BC2,BC4 | 5 minutes/joueur/manche |
| BC3 | 6 minutes/joueur/manche |
| Double BC3 | 8 minutes/double/manche |
| Double BC4 | 6 minutes/double/manche |
| Équipe | 6 minutes/équipe/manche |
- 15.12 Le chronométrateur annoncera verbalement d'une voix forte et claire: **1 minute** , **30 secondes** , **10 secondes** et **0** quand letemps est écoulé.

16. CRITÈRES ET RÈGLEMENTS POUR L'UTILISATION D'UN DISPOSITIF D'ASSISTANCE (RAMPE)

- 16.1 Undispositif d'assistance,lorsquedéposéausol,doitêtré d'unedimensionne dépassant pas l'espace del'airedelancement,soit 2,5mx 1m.

- 16.2 Les dispositifs d'assistance (rampes) ne peuvent à aucun temps être munis de mécanismes pouvant aider à propulser la balle ni provoquer une accélération ou une décélération de la balle. Une fois que la balle est relâchée par le joueur, rien ne doit obstruer la balle d'aucune façon. Les dispositifs d'assistance ayant des insertions ne sont pas acceptés.
- 16.2.1 L'arampes ne doit pas avoir de mécanisme pour aider l'orientation, l'accélération, la décélération de la balle (p.ex. lasers, niveaux, freins, etc.)
- 16.3 Un joueur qui utilise une rampe doit être en contact physique avec la balle tout juste avant de relâcher la balle. Un contact physique permet l'utilisation d'un dispositif d'assistance rattaché directement à sa tête, son bras ou sous sa bouche. Si le joueur en question utilise un licorne ou un autre dispositif rattaché soit à la tête, au bras ou à la bouche, ce dispositif ne doit pas mesurer plus de 5 cm du front, du bras ou de la bouche du joueur.
- 16.4 Lors de la compétition, les dispositifs d'assistance doivent être vérifiés 48 heures avant le tournoi, par le délégué technique et/ou l'arbitre en chef et si possible avec l'aide d'un classificateur.
- 16.5 Après chaque lancer, l'arampes doit être bougée horizontalement de façon évidente avant de faire le prochain lancer.
- 16.6 Un joueur peut utiliser plus d'une rampe durant une partie. Le joueur peut seulement changer de rampes lorsque l'arbitre lui indique que c'est à son tour de jouer. Tous les dispositifs d'assistance doivent demeurer à l'intérieur de l'aire de lancement du joueur (réf. 11.2.1).
- 16.7 Pendant chaque manche, l'arbitre/juge de ligne ramassera les balles pour les joueurs ayant un dispositif d'assistance afin d'éviter que les assistants sportifs ne se tournent et regardent le jeu sur le terrain.
- 16.8 Un dispositif d'assistance ne doit pas chevaucher la ligne devant l'aire de lancement quand la balle est relâchée.
- 16.9 Si une rampe se brise pendant la manche en match individuel, le chronomètre est arrêté et le joueur a dix (10) minutes pour trouver un nouveau rampe. En double, un joueur peut partager une rampe avec son coéquipier. Une rampe de rechange peut être remplacée entre les manches (l'arbitre en chef devra en être informé).

17. PROCÉDURES POUR LES PROTÊTS

- 17.1 À la fin de la partie, on demandera à chaque côté de désigner un protêt concernant une décision prise pendant la partie, il ne devrait pas assigner la feuille de pointage. Si un côté ne désigne pas de protêt, l'arbitre ou une action rendue pendant la partie sera notée.
- 17.2 L'arbitre doit indiquer l'heure à laquelle la partie est terminée (après qu'il ait noté les résultats sur la feuille de pointage). Le protêt doit être remis dans les trente (30) minutes suivant la fin de la partie.
- 17.3 Le formulaire de protêt doit être remis par le joueur/capitaine ou le gérant d'équipe à la personne désignée avec 100 € en espèces. Aux Jeux paralympiques, le montant est déterminé conformément avec le comité organisateur. Dans le protêt, le joueur doit inclure une explication de la situation avec justification et se référer à des points précis du «livre des règlements». Le comité organisateur ou une personne désignée regroupée le plus tôt possible un Comité de protêt. Ce comité est composé de:

- l'arbitre en chef
- deux arbitres internationaux qui n'ont pas arbitré la partie en question et qui ne proviennent pas du même pays que les joueurs impliqués dans le protêt.

La décision du comité de protêt sera remise par écrit le plus tôt possible au joueur ou au capitaine ainsi qu'au joueur ou capitaine de l'équipe adverse.

Une fois que le comité de protêt est formé, il devrait consulter l'arbitre qui a été impliqué dans la partie ou le protêt a eu lieu avant de rendre une décision finale. Les membres du comité de protêt devraient se rencontrer dans un endroit privé. **Toutes les discussions ayant trait au protêt doivent demeurer confidentielles.**

- 17.4 S'il est nécessaire de reconsidérer la décision rendue par les membres du Comité de protêt faisant partie du protêt, la reconsidération de la décision du jury ne pourra être faite qu'après réception d'un formulaire de protêt plus détaillé. S'il y a lieu, les deux parties impliquées peuvent être entendues. Quand le protêt est reçu, le comité organisateur ou son délégué regroupé le plus tôt possible le Jury d'appel, qui est composé de:

- le délégué technique
- deux arbitres internationaux qui n'ont pas été impliqués dans le premier protêt ou qui ne proviennent pas du même pays que les joueurs impliqués dans le protêt.

La décision du Jury d'appel est finale.

Les deux parties impliquées dans le match qui est révisé de la décision rendue par les membres qui doivent soumettre un formulaire de protêt accompagné de 100 €. Le protêt doit être remis pas plus de trente (30) minutes après avoir le comité de protêt. Le Comité de protêt, ou les personnes désignées, prendra en note l'heure à laquelle le joueur, côté ou personne accompagnée (c.-à-d. gérant d'équipe ou entraîneur) recevra la décision initiale. De plus, cette personne doit signer la feuille. **Toutes les discussions ayant trait au protêt doivent demeurer confidentielles.**

- 17.5 Si la partie doit être rejouée suite à une décision rendue après un protêt, celle-ci sera rejouée à partir du début de la manche où la situation qui a entraîné le protêt a eu lieu.

18. FAUTEUILS ROULANTS

- 18.1 Le fauteuil roulant doit respecter les normes en vigueur. Cependant, des modifications qui ont été apportées au fauteuil pour le confort de tous les jours sont acceptables pour la compétition.
- 18.2 La hauteur maximale du siège incluant le coussin et la planche de soutien est de 66 cm.
- 18.3 Dans le cas où il y aurait une contestation, l'arbitre en chef assisté du délégué technique prendra une décision et elle sera finale.

19. RESPONSABILITÉS DU CAPITAINE

- 19.1 En équipe et en double, chaque côté est mené par un capitaine. Le capitaine doit être clairement identifié à l'arbitre avant que la partie débute. Le capitaine agit de manière autonome et a les responsabilités suivantes:
- 19.1.1 Voir à ce que tous les joueurs de son équipe soient présents au début de la partie.
- 19.1.2 Représenter l'équipe/double lors du tirage au sort et décider si l'on joue les balles rouges ou bleues.
- 19.1.3 Décider lequel des joueurs doit lancer d'abord la partie.
- 19.1.4 Décider lequel des joueurs doit lancer les balles de pénalité.
- 19.1.5 Appeler un temps d'arrêt.

- 19.1.6 Reconnaître la décision de l'arbitre durant la comptage des points.
- 19.1.7 Consulter avec l'arbitre dans le cas où il y a une manche interrompue ou lorsqu'il y a une divergence d'opinion.
- 19.1.8 Signer la feuille de pointage.
- 19.1.9 Soumettre le protêt.
- 19.1.10 Demander la permission à l'arbitre pour que lui ou un joueur puisse aller sur le terrain pour voir le jeu, si nécessaire.

20. SITUATIONS SPÉCIFIQUES

- 20.1 Si un joueur devient malade pendant une manche (une situation sérieuse), il est possible d'interrompre le match pour un maximum de dix (10) minutes afin qu'il puisse recevoir des soins médicaux. On doit arrêter le chronomètre.
- 20.2 En individuel, si un joueur n'est plus capable de continuer, il déclare forfait (se référer à l'article 10.4.7).
- 20.3 En BC3, pendant la période de dix (10) minutes de repos, les assistants sportifs n'ont pas le droit de regarder le jeu. Le joueur malade doit être soigné par un personnel médical et peut être aidé par l'assistant sportif du joueur si nécessaire pour aider à la communication.
- 20.4 En équipe, si un joueur ne peut plus continuer, la manche qui se joue doit être terminée sans les balles. Le remplaçant peut seulement remplacer un joueur entre les manches (se référer à l'article 6.19/10.4.5).
- 20.5 En double, si un joueur n'est plus en mesure de continuer, la manche qui se joue doit être terminée sans les balles. Si son coéquipier a encore des balles à lancer, il pourra les lancer lorsque ce sera à son tour à jouer. Le remplacement doit avoir lieu seulement si il n'y a aucun remplaçant de l'autre côté de la table. Le remplacement doit être déclaré à forfait (se référer à l'article 10.4.7).
- 20.6 En double, s'il y a un problème médical avec un assistant sportif, les joueurs peuvent partager l'autre assistant sportif jusqu'à ce que la manche soit terminée. Le remplacement de l'assistant sportif doit avoir lieu seulement entre les manches.

La Commission internationale de boccia reconnaît que dans certaines situations, il n'est pas possible de discuter dans un manuel. Ces situations seront traitées au moment où elles surviendront en consultation avec le délégué technique et/ou l'arbitre en chef.

TERRAIN DE BOCCIA

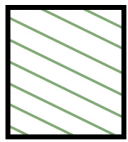
A Ligne du V/ Ligne du cochonnet

B Ligne du lancer

C Lignes des aires de lancement

D Ligne du terrain

E La croix



Endroit non valide pour le cochonnet

