



BISFed- Règlements internationaux de Boccia

2018 – v.3

Traduit par: Louis Lafilèche et Alain Grenon, révisé 2018/04/09



Changements pour la version 3

Les changements faits dans le livre des règlements sont surlignés en rouge. La majorité d'entre eux, mais pas nécessairement tous les changements, sont résumés ici

- 1 Définitions – quelques mises-à-jour dans le tableau – des définitions ont été ajoutées. Plus spécifiquement, les termes "tournoi" et "compétition" ont été définis.
- 3.2 retiré "Un double BC3 doit inclure en tout temps sur le terrain au moins un athlète ayant la paralysie cérébrale". Supprimer le point 3.4 et le combiner avec la règle 10.8.
- 3.4.7 changement de terminologie afin de tenir compte du fait qu'on utilise des feuilles de pointage électronique.
- 3.5 ne peut toucher d'aucune façon; ajouté à la référence numéro 15.8.5.
- 4 ajouté le besoin d'avoir approbation de la classification documentée pour les gants.
Changer "compétition" pour "tournoi". Ajouté "fauteuils roulants".
- 4.7.2.3 clarifié "jusqu'à trois essais". Dispositif pour le test de roulement – utilisez un détecteur d'angle pour confirmer l'angle de 25 degrés (+/-0,5).
- 4.7.2.5 changé "compétition" pour "tournoi".
- 5.2 ajouté "Une pièce accessoire fixe ou temporaire sur la rampe ne peut être utilisé pour viser/orienter la rampe".
- 5.4 ajouté "(réf.: 15.8.4 le pointeur doit être fixé directement à la tête, la bouche ou le bras de l'athlète".
- 5.5 reformulé et clarifié bouger la rampe avant les premiers lancers et lorsqu'on revient de l'aire de jeu.
- 5.7 ajouté "un".
- 8.3 numéro de dossard correspondant.
- 8.9 ajouté "ainsi que les documents de classification".
- 9.1 & 9.2 changé "compétition" pour "tournoi".
- 9.2 & 15.9.2 «Les balles supplémentaires» qui ont été confisquées, mais qui sont tout de même légales, peuvent être utilisées pour les compétitions ultérieures dans le même tournoi.
- 9.7 ajouté la réf.: 15.9.1 & 15.9.2
- 10.2 ajouté "balles et effets personnels".
- 10.7.4 ajouté "à la fin de la manche, lorsque l'arbitre annonce "Une minute!" lorsqu'il ramasse le cochonnet."
- 10.8 "15 secondes!" révisé de 10 secondes
- 10.10.1 corrigé les références à "10.10.4 ou 10.11.1."
- 10.16.3 ajouté "Le rôle du capitaine peut être transféré au nouvel athlète qui entre sur le terrain".
- 11 changé "avant d'être" pour "et".
- 13.5 ajouté les exigences du mouvement horizontal de la rampe lors des bris d'égalité.
- 14.5 & 15.6.7 ajouté que l'athlète qui revient (non lanceur) doit avoir au moins une roue à l'intérieur de sa boîte lorsque son co-équipier lance sa balle.
- 15 réécriture de cette section en entier. Quelques items sont maintenant dans un ordre différent.
"Un athlète et son assistant sportif sont considérés comme une unité à part entière lorsqu'ils reçoivent un carton jaune ou rouge"
- 15.3 & 15.9 & 15.10 Cartons jaunes.
- 15.4 & 15.11 Cartons rouges = Disqualification immédiate.
Ceci était dans l'article 15.5.2 dans la version 2 – maintenant l'article 15.8.10 dans la version 3 – omettre de bouger la rampe, tel que mentionné dans les règlements est maintenant un retrait de balle seulement.
- 15.8.11 ajouté "avant de lancer leur propre balle".
- 15.10 & 15.11 ajouté "AS ou entraîneur" au titre.
- 16.1 ajouté le fauteuil roulant.
- 16.2 ajouté "Pendant une manche, alors que l'arbitre n'a pas encore signalé à un des côtés de jouer (p. ex., pendant le mesurage fait par l'arbitre; une défectuosité du cadran électronique...) les athlètes des deux côtés peuvent parler à voix basse mais doivent arrêter aussitôt que le côté opposé a reçu l'indication de jouer".
- 16.5 ajouté "ou l'assistant sportif BC3".
- 17.4 changé pour les balles qui sont lancées.
- 17.11 15 secondes durant la minute entre les manches
- 18 et 19 ont été intervertis.
- 18.6 retiré la clause PC.
- Annexe 1 – le geste ayant trait au carton jaune a été refait
- Annexe 4 – annexe retirée

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

Introduction

Boccia

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 BISFed (Fédération internationale de boccia). Ces compétitions comprennent tous les événements sanctionnés par la BISFed et inclus les compétitions mondiales ouvertes, les championnats régionaux, les championnats mondiaux et les Jeux paralympiques.

Les comités organisateurs de compétitions peuvent ajouter des articles pour fins de clarification avec l'accord du délégué technique nommé par la BISFed; cependant, ceux-ci ne doivent pas changer l'interprétation des règlements et devraient clairement être identifiés sur tout formulaire de sanction soumis à la BISFed.

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 athlète entreprend son lancer.

Traductions

Une version éditable des règlements est disponible pour les membres qui désirent traduire les règlements dans d'autres langues. Écrivez un courriel à : admin@bisfed.com si vous aimeriez recevoir ce document. BISFed s'efforcera de publier les documents traduits; cependant, la version anglaise est la copie FINALE pour toutes disputes ou appels.

Photographie

Aucune photographie avec flash n'est permise. L'enregistrement vidéo des parties est permis. Cependant, les trépieds et les caméras peuvent seulement être placés avec l'autorisation de l'arbitre, l'arbitre en chef, le délégué technique ou le comité organisateur hôte.

Table des matières

1. Définitions	5
2. Éligibilité des athlètes	6
3. Classes de jeu	6
4. Équipement et vérification des balles	9
5. Dispositifs d'assistance	11
6. Fauteuils roulants	13
7. Échauffement	13
8. Salle d'appel	13
9. Vérification au hasard	15
10. Le jeu	16
11. Pointage	20
12. Manche interrompue	21
13. Bris d'égalité	21
14. Mouvement sur le terrain	22
15. Infractions	23
16. Communication	28
17. Temps par manche	29
18. Temps d'arrêt médical	30
19.Éclaircissements et procédures de protêts	31
Annexes	33
Annexe 1 – Gestes officiels / signes	34
Annexe 2 – Protêts	38
Annexe 3 – Diagramme d'un terrain de boccia	44

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

1. Définitions

Classification	Processus qui permet de classer les athlètes conformément aux règlements de classification de BISFed
PC	Paralysie cérébrale
Classe de jeu	Un des niveaux de compétition dépendant de la classification.
Balle	Une des balles, rouge, bleue ou le cochonnet (réf.: 4.7)
Cochonnet	La balle blanche qui sert de cible
Balle morte	Une balle rouge ou bleue 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, une balle qui n'a pas été lancée avant l'expiration du temps ou parce que l'athlète a décidé de ne pas lancer.
Balle de pénalité	Une balle additionnelle lancée à la fin d'une manche tel que décerné par l'arbitre afin de pénaliser le côté opposé en raison d'une infraction spécifique.
Lancer	Terme utilisé pour définir 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 (rampe).
Balles non lancées (BNL)	Les balles qu'un côté ne lance pas pendant une manche.
Dispositif de test de roulement	Une petite rampe utilisée afin de vérifier que les balles roulent adéquatement.
Gabarit pour les balles	Un gabarit utilisé pour confirmer la circonférence de la balle.
Balance	Utilisée pour peser les balles avec une précision de 0,01g
Zone d'échauffement	Endroit désigné pour les athlètes leur permettant de se pratiquer avant d'entrer dans la salle d'appel.
Salle d'appel	Endroit où l'on s'enregistre avant chaque partie.
Aire de compétition (ADC)	Endroit contenant tous les terrains. Ceci inclus la section des chronomètres.
Terrain	La surface de jeu délimitée par les lignes extérieures incluant les boîtes de lancement.
Aire de jeu (ADJ)	Le terrain sans les boîtes de lancement.
Boîte de lancement	Une des six boîtes marquée et numérotée dans laquelle les athlètes lancent les balles.
Ligne de lancement	La ligne sur le terrain derrière laquelle les athlètes lancent la balle.
Ligne en «V»	La ligne en «V» au travers du terrain que le cochonnet doit complètement dépasser pour être valide.
Croix	La marque au centre de l'aire de jeu pour l'emplacement du cochonnet lors d'un bris d'égalité, lorsque le cochonnet sort du terrain ou s'immobilise à l'intérieur de la partie non-valide du terrain après que la première balle de couleur ait été lancée.
Boîte «cible»	Boîte située à la croix mesurant 25cm x 25cm pour le lancer de pénalité.
Tournoi	La (ou les) compétition(s) entière(s) incluant la vérification de l'équipement et des balles. Le tournoi se termine avec la cérémonie de clôture. Un tournoi peut inclure plus d'une compétition.
Compétition	Toutes les parties individuelles forment une compétition. Toutes les parties en Double ou et en Équipe forment une compétition.
Partie	Une rencontre entre deux côtés
Manche	Une période de la partie durant laquelle le cochonnet et toutes les balles de couleur ont été lancés par les deux côtés.
Manche interrompue	Lorsque les balles ont été bougées par un élément extérieur anormal au jeu, soit de façon accidentelle ou intentionnelle.

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

Infraction	Conséquence de toute action qui va à l'encontre des règlements du jeu commise soit par un athlète, un côté, un substitut, un assistant ou un entraîneur.
Carton jaune	Carton jaune mesurant approximativement 7cm x10 cm. L'arbitre montrera ce carton lorsqu'il décernera un avertissement.
Carton rouge	Carton rouge mesurant approximativement 7cm x 10cm. L'arbitre montrera ce carton lorsqu'il décernera une disqualification.
Équipement	Fauteuils roulants, rampe, gants, attelles et autres dispositifs d'assistance tels que les pointeurs.
COH	Comité organisateur hôte.
AC, ACA, DT, DTA	Arbitre en chef, Arbitre en chef adjoint, Délégué technique, Délégué technique adjoint
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) ou deux (2) membres respectivement qui font partie de l'équipe. Les athlètes substitués, les assistants sportifs et les entraîneurs, lorsque permis, sont également membres du côté.
Assistant sportif (AS)	Un individu qui assiste l'athlète conformément aux règlements relatifs à l'assistant sportif.
Substitut	Un athlète servant de remplacement pour le même côté.

2. Éligibilité des athlètes

2.1 Veuillez-vous référer à la section portant sur les règlements de classification de la BISFed 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 reclassification et les protêts. Pour obtenir plus de détails sur la classification, veuillez-vous référer à la section 4 – Classification et profils du sport – de la plus récente version des règlements de Boccia de la BISFed, publiés sur le site web de la BISFed.

2.2 Afin d'être admissible aux compétitions internationales, les athlètes doivent avoir 15 ans avant le 1^{er} janvier de l'année dans laquelle ils participeront à une compétition internationale. Les compétitions internationales comprennent, mais ne se limitent pas aux championnats régionaux, championnats mondiaux, autres événements sanctionnés par la BISFed et les Jeux paralympiques.

3. Classes de jeu

Généralité

Il y a sept classes de jeu. Chaque classe est jouée par des participants des deux sexes. Les classes sont :

3.1 Classes individuelles

- Individuelle BC1
- Individuelle BC2
- Individuelle BC3
- Individuelle BC4

En individuelle, une partie comprend quatre (4) manches, sauf s'il y a égalité. Chaque athlète lance le cochonnet deux fois en alternant d'une manche à l'autre. Chaque athlète reçoit six (6) balles de couleur. L'athlète qui doit

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

lancer les balles rouges sera dans la boîte de lancement 3 et l'athlète qui doit lancer les balles bleues sera dans la boîte de lancement 4. En entrant dans la salle d'appel chaque athlète peut apporter 6 balles rouges, 6 balles bleues et 1 cochonnet.

3.2 Classes en double

- Double BC3 - pour les athlètes classés BC3
- Double BC4 - pour les athlètes classés BC4

Double BC3

Les compétiteurs doivent avoir été préalablement classés BC3 – individuel pour être en mesure de jouer dans cette catégorie. Un double BC3, peut comprendre un substitut; les exceptions à cette règle seront à la discrétion de la BISFed et sa décision sera finale. Chaque athlète a recours à un assistant sportif qui doit respecter les règles relatives aux assistants sportifs (réf. : 3.5). ~~Un double BC3 doit inclure en tout temps sur le terrain au moins un athlète ayant la paralysie cérébrale.~~ **Il n'est plus requis d'avoir un athlète ayant la paralysie cérébrale sur le terrain.**

Double BC4

Les compétiteurs doivent avoir été préalablement classés BC4 – individuel pour être en mesure de jouer dans cette catégorie. Un double BC4, peut comprendre un substitut; les exceptions à cette règle seront à la discrétion de la BISFed et sa décision sera finale. Les athlètes utilisant leur pied peuvent avoir recours à un assistant sportif qui doit respecter les règles relatives aux assistants sportifs (réf. : 3.5).

En double BC3 et BC4, une partie comprend quatre (4) manches. À tour de rôle, chaque athlète débute une manche en lançant le cochonnet selon l'ordre numérique des boîtes de lancement (de 2 à 5). Chaque athlète a trois (3) balles de couleur. Le côté qui doit lancer les balles rouges se place dans les boîtes de lancement 2 et 4 et le côté qui doit lancer les balles bleues se place dans les boîtes de lancement 3 et 5.

3.2.1 En entrant dans la salle d'appel chaque athlète du double (incluant les substituts) peut apporter 3 balles rouges, 3 balles bleues et 1 cochonnet par double.

3.2.2 Les balles utilisées par les substituts seront placées dans un endroit désigné près du chronométreur.

3.3 Classe en Équipe

Les compétiteurs doivent avoir été préalablement classés BC1 ou BC2 – individuel pour être en mesure de jouer dans cette catégorie. Une équipe doit jouer la partie avec trois athlètes et avoir en tout temps au moins un athlète BC1 sur le terrain. Chaque équipe a droit à un assistant sportif qui doit respecter les règles relatives aux assistants sportifs (réf. : 3.5). L'équipe peut comprendre jusqu'à deux substituts. Lorsqu'il y a deux substituts, l'équipe doit inclure au moins deux athlètes BC1.

En équipe, une partie comprend six (6) manches. À tour de rôle, chaque athlète débute une manche en lançant le cochonnet selon l'ordre numérique des boîtes de lancement (de 1 à 6). Chaque athlète a deux (2) balles de

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

couleur. Le côté qui doit lancer les balles rouges sera dans les boîtes de lancement 1, 3 et 5 et le côté qui doit lancer les balles bleues sera dans les boîtes de lancement 2, 4 et 6.

3.3.1 En entrant dans la salle d'appel chaque athlète de l'équipe (incluant les substituts) peut apporter 2 balles rouges, 2 balles bleues et 1 cochonnet par équipe.

3.3.2 Les balles utilisées par les substituts seront placées dans un endroit désigné près du chronométrateur.

3.4 Responsabilité du capitaine

3.4.1 En équipe et en double, chaque côté est mené par un capitaine pour chaque partie. Le capitaine doit être clairement identifié à l'arbitre en portant la lettre «C». Chaque capitaine, club ou pays est responsable de fournir le «C». Le capitaine agit au nom de l'équipe et il a les responsabilités suivantes :

3.4.2 Représenter l'équipe/le double lors du tirage au sort et décider s'il joue les balles rouges ou bleues.

3.4.3 Décider lequel des athlètes doit lancer durant la partie, incluant les balles de pénalités.

3.4.4 Demander un temps d'arrêt technique ou médical ou une substitution. L'entraîneur peut aussi faire ces demandes.

3.4.5 Reconnaître la décision de l'arbitre durant le compte des points.

3.4.6 Consulter avec l'arbitre dans le cas où il y a une manche interrompue ou lorsqu'il y a une divergence d'opinion.

3.4.7 Signer la feuille de pointage ou désigner une autre personne pour la signer en son nom. La personne qui signe doit signer son propre nom. **Lors de l'utilisation de la feuille de pointage électronique, l'athlète peut confirmer son accord en sélectionnant «OK» lui-même ou en donnant son consentement au marqueur ou à l'arbitre afin que celui-ci sélectionne «OK» en son nom.**

3.4.8 Soumettre un protêt. L'entraîneur ou le responsable de l'équipe peut également soumettre un protêt.

3.5 Règlements relatifs aux assistants sportifs

Les athlètes de classe BC1, BC3 et BC4 utilisant leurs pieds sont autorisés à avoir un assistant sportif. Les assistants sportifs des athlètes utilisant leur pied pour les classes BC1 et BC4 devraient être positionnés derrière la boîte de lancement et pourront y entrer seulement à la demande de l'athlète. Les assistants sportifs BC3 doivent demeurer dans la boîte de lancement de leur athlète et ne peuvent pas regarder vers l'aire de jeu pendant les manches. Les assistants sportifs peuvent intervenir pour les raisons suivantes :

- Ajuster ou stabiliser le fauteuil roulant de l'athlète – lorsque demandé par l'athlète
- Ajuster la position de l'athlète – lorsque demandé par l'athlète
- Rouler et /ou donner une balle à l'athlète – lorsque demandé par l'athlète
- Positionner la rampe (pour les BC3) – lorsque demandé par l'athlète
- Faire des actions de routine avant ou après le lancer
- Ramasser les balles après chaque manche – lorsque l'arbitre en donne la permission

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

L'assistant sportif n'est pas autorisé à avoir un contact physique direct (**on ne peut toucher l'athlète d'aucune façon réf. : 15.8.5**) avec l'athlète lors du lancer de la balle, aider l'athlète en poussant ou en ajustant le fauteuil roulant ou le pointeur (licorne, bâton de bouche ou bâton pour le bras). Un assistant sportif BC3 ne peut pas regarder l'aire de jeu pendant le déroulement de la manche (**réf. : 15.5.2, 15.6.5**).

3.6 Entraîneurs

Un entraîneur par classe de jeu est autorisé à entrer dans la zone d'échauffement et dans la salle d'appel désignée pour chaque partie. (réf. : 7.2, 8.2). En individuelle, l'entraîneur n'est pas autorisé à entrer dans l'aire de compétition (ADC). En équipe et en double, l'entraîneur est autorisé à entrer dans l'aire de compétition (ADC) avec son équipe ou son double.

4. Équipement et vérification des balles

Tout l'équipement requis pour la tenue d'un **tournoi** doit être fourni par le comité organisateur hôte et approuvé par le délégué technique de la BISFed à chaque compétition sanctionnée.

La vérification de l'équipement (**fauteuils roulants, rampes, pointeurs, gants, attelles, etc.**) et des balles doit se faire au début du tournoi. Elle sera dirigée par l'arbitre en chef et/ou les personnes désignées à un moment déterminé par le délégué technique. Idéalement, cette vérification devrait se faire 48 heures avant que la compétition débute. Les balles qui échouent la vérification seront gardées jusqu'à la fin du **tournoi**. Les gants, les attelles ou tous autres dispositifs qui sont utilisés par les athlètes sur le terrain doivent être approuvés par les classificateurs et doivent être apportés pour la vérification d'équipement. **Les arbitres peuvent également demandés à voir cette approbation lors des procédures de vérifications à la salle d'appel. Les athlètes utilisant un appareil de communication doivent aussi avoir une approbation lors de la vérification de l'équipement.**

Les balles de compétition, qui sont les balles fournies par le COH, doivent également être vérifiées pour chaque tournoi.

4.1 Le terrain

La surface devrait être plane et uniforme (par exemple : un plancher de bois, de béton poli ou du caoutchouc naturel ou synthétique). De plus, la surface du terrain devrait être propre. Rien ne doit être utilisé pour changer la surface du plancher (par exemple : des poudres de toutes sortes).

La dimension du terrain est de 12,5 mètres x 6 mètres, avec la zone de lancement divisée en six boîtes de lancement. Toutes les lignes délimitant le terrain sont mesurées à partir de l'intérieur de la ligne correspondante. Les lignes divisant les boîtes de lancement et la croix sont mesurées en marquant une fine ligne de crayon et en plaçant le ruban marqueur de plancher de façon égale sur les deux côtés de cette marque. La ligne de lancement et la ligne en «V» seront placées à l'intérieur de la zone non valide pour le cochonnet (réf. : Annexe 3 - Plan du terrain).

Toutes les lignes du terrain doivent mesurer entre 1,9cm et 7cm de largeur et doivent être facilement identifiables. Du ruban marqueur de plancher peut être utilisé pour les lignes du terrain. Un ruban large ayant 4cm à 7cm de largeur sera utilisé pour les lignes extérieures, la ligne de lancement et la ligne en «V». Un ruban étroit de 1,9cm à 2,6cm de largeur – devrait être utilisé pour les lignes intérieures (les lignes entre les boîtes de lancement, la boîte «cible» et pour la croix). La dimension intérieure de la boîte «cible» est de 25cm x 25cm. Le ruban étroit doit être placé à l'extérieur du 25 cm carré de la boîte «cible».

4.2 Tableau de pointage

Il devrait être placé de façon à ce que les athlètes puissent bien voir les points en tout temps.

4.3 Équipement de chronométrage

Dans la mesure du possible, le chronométrage devrait se faire électroniquement.

4.4 Balles mortes

Une balle de boccia qui est hors du terrain doit être placée dans un contenant pour balles mortes, ou à l'extérieur des lignes délimitant le terrain, à environ 1 mètre de l'aire de jeu, de façon à ce que les athlètes puissent bien voir le nombre de balles qui ont été jouées.

4.5 Indicateur de couleur rouge/Bleu

L'indicateur est une raquette de couleur utilisée par l'arbitre pour indiquer aux athlètes quel côté (rouge ou bleu) doit faire le lancer suivant. L'arbitre utilise l'indicateur et ses doigts pour montrer le pointage à la fin de chaque manche et à la fin de la partie.

4.6 Équipement de mesurage

Les gabarits sont utilisés pour mesurer la circonférence d'une balle de boccia. Les rubans à mesurer, les compas, les lampes de poche, les jeux de cales ... sont utilisés par les arbitres pour mesurer les distances entre les balles sur le terrain.

4.7 Balles de boccia

Un jeu de balles de boccia comprend six balles rouges, six balles bleues et un cochonnet blanc. Lors des compétitions sanctionnées, les balles utilisées doivent répondre aux normes de la BISFed (réf. : 4.7.1, 4.7.2).

Chaque athlète ou côté peut utiliser ses propres balles de couleur. Dans les classes individuelles, chaque athlète peut utiliser son propre cochonnet; dans les classes en équipe et en double, chaque côté doit seulement utiliser un cochonnet.

Les balles de compétition peuvent seulement être utilisées par les athlètes qui n'ont pas apporté leurs propres balles dans la salle d'appel ou par les athlètes dont les balles ne rencontrent pas les normes lors d'une vérification au hasard.

4.7.1 Critères des balles de boccia

Poids : 275 g +/- 12 g

Circonférence : 270 mm +/- 8mm

Les marques de commerce ne sont pas requises sur les balles; ces dernières doivent toutefois être conformes aux critères susmentionnés.

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

Les balles doivent être de couleur rouge, bleue ou blanche et doivent être en bon état sans marque visible qui démontre qu'elles ont été altérées comme par exemple des coupures visibles sur la surface. Les autocollants ne sont pas permis sur les balles. L'arbitre en chef, et en dernier lieu, le délégué technique prendra la décision finale sur le fait que des balles peuvent être utilisées ou non.

4.7.2 Vérification des balles

4.7.2.1 Le poids de chaque balle sera vérifié en utilisant une balance dont la précision est de 0,01g.

4.7.2.2 La circonférence de la balle sera vérifiée en utilisant un gabarit rigide ayant une épaisseur de 7 à 7,5mm qui contient deux trous : un trou ayant une circonférence de 262mm (le «petit» trou) et un autre trou ayant une circonférence de 278mm (le «grand» trou). La vérification sera faite comme suit :

4.7.2.2.1 Chaque balle sera testée pour vérifier qu'elle **ne passe pas** dans le «petit» trou de par sa propre gravité en plaçant la balle **doucement** sur le petit trou.

4.7.2.2.2 Chaque balle sera testée pour vérifier qu'elle **passe** dans le «grand» trou. On placera chaque balle doucement sur le grand trou. La balle doit passer dans le grand trou par son propre poids (c.-à-d. par gravité seulement).

4.7.2.2.3 Chaque balle sera testée en utilisant un test de roulement standardisé BISFed afin de vérifier qu'elle roulera par gravité lorsqu'elle sera relâchée dans une rampe en aluminium dont la longueur est de 290mm et l'inclinaison de 25 degrés par rapport à l'horizontal (**plus ou moins 0,5 degrés**). Chaque balle doit rouler au moins 175mm sur la plaque horizontale d'aluminium (qui a 100mm de largeur) du dispositif utilisé pour le test. La balle passera le test si elle roule en ligne droite sur la plaque horizontale et tombe après avoir atteint le bout de la plaque. Chaque balle peut être testée au maximum trois fois et aura échoué le test si elle ne tombe pas au bout de la plaque horizontale sur l'un des jusqu'à trois essais. Si une balle tombe du côté de la plaque, elle aura échoué le test. **Si la balle réussit le test lors du premier essai, les essais subséquents ne sont pas requis. De même, si la balle échoue le test lors du premier essai mais le réussit lors du deuxième essai, le troisième essai ne sera pas fait (aux tournois sanctionnés BISFed) la vérification sera effectuée avec un dispositif de test de roulement qui a été confirmé par l'arbitre en chef avec un chercheur d'angle se situant entre 24,5 et 25,5 degrés).**

4.7.2.4 L'arbitre en chef peut faire des vérifications au hasard additionnelles (selon le règlement 4.7.2.1 – 4.7.2.3) dans la salle d'appel avant toutes parties.

4.7.2.5 Les balles qui échouent la vérification (sous le règlement 4.7.2.1 – 4.7.2.3) seront rejetées et gardées par l'arbitre en chef jusqu'à la fin du **tournoi**; ces balles ne peuvent être utilisées pendant le **tournoi**.

5. Dispositifs d'assistance

Les dispositifs d'assistance tels que les rampes et les pointeurs utilisés par les athlètes dans la classe BC3 devront être approuvés durant la vérification d'équipement de chaque **tournoi**. Les gants et/ou les attelles utilisés par les athlètes doivent avoir été approuvés pendant la classification et par la suite apportés pour la vérification d'équipement.

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

5.1 Une rampe, lorsque déposé au sol sur le côté, doit être d'une dimension ne dépassant pas l'espace de la boîte de lancement soit : 2,5 m X 1 m. Les rampes, incluant tous les accessoires, rallonges, et bases doivent être positionnés à leur longueur maximale durant la mesure.

5.2 Une rampe ne peut en aucun temps être munis de mécanisme pouvant aider à propulser la balle, à provoquer une accélération ou décélération de la balle, ou l'orientation de la rampe (p. ex., lasers, niveaux, freins, dispositifs pour viser, etc.). De tels dispositifs mécaniques ne sont pas permis dans la salle d'appel ou sur l'aire de compétition. Un dessus surélevé utilisé pour la visée n'est pas permis. **Un accessoire fixe ou temporaire relié à la rampe ne peut pas être utilisé pour orienter ou viser la rampe.** Une fois que la balle est relâchée par l'athlète, rien ne doit obstruer la balle d'aucune façon.

5.3 La rampe ne doit pas chevaucher la ligne de lancement quand la balle est relâchée.

5.4 Il n'y a pas de restrictions sur la longueur du pointeur, de la tête (licorne), de la bouche (bâton) ou pour le bras (bâton) (réf. : **15.8.4 le pointeur doit être relié directement à la tête, bouche ou bras de l'athlète.**)

5.5 Après que l'arbitre ait **présenté** le cochonnet, et **avant** le lancer **du cochonnet, l'athlète qui lance doit** clairement déplacer sa rampe au moins 20 cm vers la gauche et 20 cm vers la droite (réf. : 15.8.10). **Pour les manches supplémentaires, que ce soit en individuel ou en double, chaque athlète doit déplacer sa rampe au moins 20 cm vers la gauche et 20 cm vers la droite avant de lancer leur première balle, mais après que l'arbitre ait indiqué à ce côté de jouer (réf. : 13.5).**

La rampe doit également être bougée **20 cm de chaque côté** avant tout lancer de pénalité. Les athlètes **dont il reste des balles à lancer** doivent réorienter leur rampe **avant d'effectuer leur lancer** en effectuant le déplacement de 20 cm lorsqu'ils ou leurs coéquipiers sont de retour de l'aire de jeu. Si l'athlète n'a plus de balles à lancer, il n'a pas besoin de faire le déplacement de sa rampe (réf. : 15.8.10). Il n'est pas requis de déplacer la rampe entre les autres lancers.

5.6 Un athlète peut utiliser plus d'une rampe et/ou pointeurs durant une partie. Tous les dispositifs d'assistance doivent demeurer à l'intérieur de la boîte de lancement de l'athlète pendant la durée de toute la manche. Si les athlètes souhaitent utilisés n'importe quels items (bouteilles, manteaux, épingles drapeaux...) ou tout autre pièce d'équipement (pointeur, rampe, ou extension...) pendant une manche, ces items doivent en tout temps demeurer dans leur boîte de lancement du début jusqu'à la fin de la manche. Si un item est retiré de la boîte de lancement pendant la manche, l'arbitre jugera de sa décision en se référant au règlement 15.6.1., 15.6.4.

5.7 Si une rampe se brise durant une manche, le chronomètre doit être arrêté et l'athlète disposera **d'un** seul temps d'arrêt technique de dix (10) minutes pour réparer la rampe. En double, un athlète peut partager sa rampe avec son coéquipier et/ou son substitut. Une rampe de remplacement peut être substituée entre les manches (l'arbitre en chef doit en être avisé).

5.8 Les athlètes qui ont besoin de gants et/ou attelles devront avoir l'approbation de la classification sous forme de document pour l'utilisation de ces items.

6. Fauteuils roulants

6.1 Les fauteuils roulants utilisés pendant les compétitions doivent être aussi standard que possible. Les triporteurs peuvent également être utilisés. Il n'y a aucune restriction sur la hauteur du siège pour les athlètes BC3, en autant qu'ils demeurent assis. Pour tous les autres athlètes, la hauteur maximale du siège est de 66cm à partir du sol au point le plus bas où le postérieur de l'athlète est en contact avec le coussin du siège.

6.2 Si le fauteuil roulant se brise pendant une partie, le chronomètre doit être arrêté et l'athlète disposera de dix (10) minutes (temps d'arrêt technique) pour le réparer. Si le fauteuil roulant ne peut être réparé, l'athlète doit continuer de jouer. Si cela est impossible, il doit déclarer forfait (réf. : 11.8).

6.3 Dans le cas où il y aurait une contestation, l'arbitre en chef assisté du délégué technique prendra une décision et elle sera finale.

7. Échauffement

7.1 Avant le début de chaque partie, les athlètes peuvent s'échauffer dans la zone d'échauffement désignée à cette fin. Cet endroit doit être utilisé exclusivement par les compétiteurs qui joueront dans l'heure qui précède leur partie à l'horaire désignée par le comité organisateur hôte. Les athlètes, les entraîneurs et les assistants sportifs peuvent entrer dans la zone d'échauffement et se diriger vers leur terrain de pratique désigné, selon l'horaire attribué.

7.2 Dans la zone d'échauffement, les athlètes peuvent être accompagnés d'un maximum de personnes comme suit :

- BC1 : 1 entraîneur, 1 assistant sportif
- BC2 : 1 entraîneur, 1 assistant sportif
- BC3 : 1 entraîneur, 1 assistant sportif
- BC4 : 1 entraîneur, 1 assistant sportif
- Double BC3 : 1 entraîneur, 1 assistant sportif par athlète
- Double BC4 : 1 entraîneur, 1 assistant sportif
- Équipe (BC1/2) : 1 entraîneur, 1 assistant sportif

7.3 Si nécessaire, un traducteur et un physiothérapeute/masseur par pays peut entrer dans la zone d'échauffement. Ils ne peuvent cependant pas intervenir au niveau de l'entraînement.

8. Salle d'appel

8.1 Une horloge officielle sera placée à l'entrée de la salle d'appel et sera clairement identifiée.

8.2 Les athlètes peuvent être accompagnés dans la salle d'appel d'un maximum de personnes comme suit :

- BC1: 1 entraîneur, 1 assistant sportif
- BC2: 1 entraîneur
- BC3: 1 entraîneur, 1 assistant sportif
- BC4: 1 entraîneur, (1 assistant sportif, si l'athlète lance avec le pied)
- Double BC3: 1 entraîneur, 1 assistant sportif par athlète
- Double BC4: 1 entraîneur, (1 assistant sportif, si l'athlète lance avec le pied)
- Équipe (BC1/2): 1 entraîneur, 1 assistant sportif

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

8.3 Avant d'entrer dans la salle d'appel, chaque athlète et assistant sportif doivent montrer leur numéro de **dossard de compétiteur** ainsi que leur cocarde d'accréditation. Les entraîneurs doivent également montrer leur accréditation. Les numéros des compétiteurs seront placés sur la poitrine ou la jambe (sur le devant). Les assistants sportifs doivent avoir le même numéro de dossard de compétiteur apposé à leur dos **qui correspond à celui de l'athlète qu'ils assistent**. Si ce règlement est enfreint, l'accès à la salle d'appel sera refusé.

8.4 L'inscription est faite à la table de la salle d'appel qui est située à l'entrée de la salle d'appel. Un côté qui n'est pas présent à temps dans la salle d'appel déclarera forfait.

8.4.1 Pour les compétitions individuelles, tous les athlètes doivent être inscrits entre trente (30) et quinze (15) minutes avant l'heure prévue pour leur partie.

8.4.2 Pour les compétitions en équipe ou en double, tous les athlètes doivent être inscrits entre quarante-cinq (45) et vingt (20) minutes avant l'heure prévue pour leur partie.

8.4.3 Chaque côté (individuel, équipe, double, incluant l'entraîneur et les assistants sportifs) doit s'inscrire tous ensemble au même moment et apporter avec eux tout leur équipement et balles. Chaque côté ne devrait apporter à la salle d'appel que l'équipement dont il a besoin pour compétitionner.

8.5 Une fois enregistré et entré dans la salle d'appel, les athlètes, les entraîneurs et les assistants sportifs ne doivent en aucun temps sortir de la salle d'appel. S'ils le font, ils ne pourront être réadmis et ils ne pourront prendre part à la partie (la règle 8.13 est une exception). D'autres exceptions peuvent être considérées par l'arbitre en chef et/ou le délégué technique).

8.6 Tous les athlètes des deux côtés doivent demeurer dans la salle d'appel et attendre dans leur zone respective pour leur partie immédiatement après s'être enregistrés. Si un athlète doit jouer des parties une après l'autre, l'entraîneur ou le gérant d'équipe peut enregistrer l'athlète, avec la permission du délégué technique, pour les parties qui se succèdent. Ceci inclus les parties des rondes éliminatoires lorsque la progression de l'athlète au prochain niveau ne laisse pas assez de temps pour accéder à la salle d'appel.

8.7 À l'heure prévue, les portes de la salle d'appel seront fermées et aucune autre personne, pièce d'équipement ou balles ne pourra entrer après que la porte ait été fermée (des exceptions peuvent être considérées par l'arbitre en chef ou le délégué technique).

8.8 Les arbitres entreront dans la salle d'appel afin de préparer une partie au plus tard lorsque la porte de la salle d'appel se fermera.

8.9 L'arbitre peut demander à l'athlète de montrer son numéro de compétiteur, sa cocarde d'accréditation **et la documentation de classification** afin de confirmer l'information.

8.10 L'examen de tout l'équipement; la vérification des balles, la confirmation des étampes d'approbation sur les dispositifs d'assistance (rampes et pointeurs) ainsi que le tirage au sort devraient être effectués dans la salle d'appel. Tout équipement qui échoue une vérification ne peut être utilisé sur le terrain, à moins que ce côté soit en mesure d'effectuer la réparation immédiatement pour la rendre légale.

8.11 Tirage au sort – L'arbitre lance une pièce de monnaie dans les aires et le côté gagnant choisit de jouer les balles rouges ou bleues. Un côté peut examiner les balles du côté opposé, avant ou après le tirage au sort.

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

8.12 Les balles de compétition peuvent seulement être utilisées par les athlètes qui n'apportent pas leurs propres balles dans la salle d'appel, ou par les athlètes dont les balles ne rencontrent pas les critères lors d'une vérification au hasard.

8.13 S'il y a un délai dans l'horaire, alors que la salle s'appel est encore ouverte, l'arbitre en chef ou le délégué technique peuvent donner la permission d'aller à la toilette selon les indications suivantes :

- l'autre côté pour cette partie doit en être informé;
- un membre du personnel doit accompagner l'athlète;
- informer l'athlète que s'il n'est pas de retour avant que le groupe quitte pour faire son entrée sur l'aire de compétition, à défaut de retourner à temps ce côté devra déclarer forfait s'il laisse ce côté avec un nombre insuffisant d'athlètes.

8.14 Le règlement 8.4 ne s'appliquera pas si l'Organisation hôte est responsable du délai. Si pour toute raison, des parties sont retardées, le COH en avisera tous les gestionnaires d'équipe le plus tôt possible par écrit et de nouveaux horaires seront faits.

8.15 Les traducteurs peuvent entrer dans la salle d'appel seulement à la demande de l'arbitre. Ils doivent être présents dans la zone prévue à cet effet à l'extérieur de la salle d'appel avant le début d'une partie afin de pouvoir entrer dans la salle d'appel.

9. Vérification au hasard

9.1 L'équipement est sujet à la vérification au hasard à n'importe quel moment pendant un **tournoi** à la seule discrétion de l'arbitre en chef.

9.2 Les balles qui échouent le critère de vérification selon le règlement 4.7.1, 4.7.2, seront confisquées jusqu'à la fin du **tournoi**. L'arbitre va documenter les balles rejetées sur la feuille de pointage. À ce moment, les athlètes seront autorisés à remplacer la ou les balle(s) avec des balles de compétition. Après la partie, ces balles de compétition devront être retournées à l'arbitre. Si un athlète apporte trop de balles dans la salle d'appel, les balles en extra seront confisquées jusqu'à la fin de la compétition.

«Les balles en extra» qui ont été confisquées pendant la procédure de la salle d'appel, mais qui sont tout de même légales, peuvent être utilisées pour les compétitions ultérieures dans un même tournoi. Celles-ci peuvent être réclamées une fois que la compétition est terminée.

9.3 Lorsqu'une ou plusieurs balles échouent la vérification au hasard, l'athlète se verra décerner un carton jaune selon le règlement 15.9.3. Si un athlète a plus d'une balle qui est rejetée durant la même vérification au hasard, l'infraction résultera en un carton jaune seulement.

9.4 Si les balles ou l'équipement d'un l'athlète (**fauteuil roulant**, rampe, gants, attelles et autres dispositifs) échouent le critère de vérification à une deuxième occasion lors d'une vérification au hasard, cet athlète reçoit un 2^e carton jaune et **il sera exclu de la partie en cours** selon les règlements 15.9.2 et 15.9.3.

9.5 Lorsqu'une balle est rejetée, l'athlète peut demander le type de balle de compétition qu'il désire (dure, moyenne or molle) si elles sont disponibles. On lui remettra les balles appropriées mais celui-ci ne pourra choisir lui-même ses balles.

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

9.6 Les athlètes et les entraîneurs peuvent observer la vérification au hasard. Si un item échoue, l'arbitre doit appeler l'arbitre en chef pour qu'il puisse répéter la vérification. La vérification au hasard peut se faire dans la salle d'appel et/ou sur le terrain durant la partie.

9.7 En équipe et en double, les athlètes doivent identifier l'équipement et les balles de chaque athlète dans la salle d'appel afin que si un item échoue une vérification d'équipement, on pourra facilement identifier l'athlète à qui celui-ci appartient. **Si le propriétaire de l'équipement n'est pas identifiable, le carton jaune sera attribué au capitaine (réf. : 15.9.2).**

10. Jeu

La préparation pour une partie débute dans la salle d'appel.

10.1 Échauffement sur le terrain

Une fois sur le terrain, les athlètes devront se placer dans leur boîte de lancement désignée. L'arbitre va indiquer le début de la période d'échauffement de 2 minutes durant laquelle chaque côté peut lancer jusqu'à sept balles (incluant le cochonnet). Les substituts ne sont pas autorisés à lancer les balles d'échauffement.

La période d'échauffement se termine lorsque les deux côtés ont lancé toutes les 7 balles ou après la période de 2 minutes; selon le premier de ces cas.

10.2 Le lancer du cochonnet

Lorsqu'une balle est lancée (cochonnet, rouge ou bleue), l'athlète doit avoir tout son équipement, ses **balles et tous ses effets personnels** à l'intérieur de sa boîte de lancement. Pour les athlètes BC3, ceci inclus l'assistant sportif.

10.2.1 Le côté qui joue les balles rouges débute toujours la première manche.

10.2.2 L'athlète peut seulement lancer le cochonnet après que l'arbitre lui ait indiqué que c'est à son côté de jouer.

10.2.3 Le cochonnet doit s'immobiliser dans la zone valide du terrain pour le cochonnet.

10.3 Cochonnet non valide

10.3.1 Le cochonnet est non valide :

- si lorsqu'il est joué, il s'immobilise dans la zone non valide pour le cochonnet
- s'il sort des limites du terrain
- si une infraction est commise par l'athlète qui a lancé le cochonnet. La pénalité appropriée d'après le règlement 15.1 - 15.11 sera également décernée.

10.3.2 Si le cochonnet est non valide, alors il sera alors lancé par l'athlète qui devait normalement le lancer à la manche suivante. Si le cochonnet est non valide à la dernière manche, alors il sera lancé par l'athlète qui est dans la boîte de lancement où le cochonnet avait été lancé à la première manche. Le lancer du cochonnet suivra cette séquence jusqu'à ce qu'il soit lancé dans la zone valide pour le cochonnet sur le terrain.

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

10.3.3 Lorsque le cochonnet est non valide, la manche suivante débutera comme si rien ne s'était passé. Le cochonnet sera lancé par l'athlète qui aurait dû le lancer s'il avait été en jeu.

10.4 Le lancer de la première balle sur le terrain

10.4.1 L'athlète qui lance le cochonnet lance aussi la première balle de couleur (réf. : 15.8.9).

10.4.2 Si la balle de couleur est lancée à l'extérieur des limites 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 s'arrête dans l'aire de jeu ou jusqu'à ce que ce côté ait lancé toutes ses balles. En équipe ou en double, n'importe quel athlète du côté peut lancer la deuxième (2^e) balle de couleur dans l'aire de jeu.

10.5 Le lancer de la première balle de l'adversaire

10.5.1 L'adversaire lancera ensuite une balle.

10.5.2 Si la balle est lancée à l'extérieur des limites du terrain ou retirée à cause d'une infraction, le côté continuera de lancer ses balles jusqu'à ce qu'une balle s'arrête dans l'aire de jeu ou jusqu'à ce qu'il ait lancé toutes ses balles. En équipe ou en double, n'importe quel athlète peut lancer la deuxième (2^e) balle de couleur dans l'aire de jeu.

10.6 Le lancer des autres balles

10.6.1 Le côté dont la balle n'est pas la plus près du cochonnet lancera la prochaine balle à moins que toutes les balles aient été lancées. Dans ce cas, l'autre côté lancera. Cette procédure sera suivie jusqu'à ce que toutes les balles aient été lancées par les deux côtés.

10.6.2 Si un athlète décide de ne pas lancer les balles restantes, il peut indiquer à l'arbitre qu'il a terminé de lancer pour cette manche. Les balles restantes seront déclarées comme balle(s) morte(s). Les balles non lancées (BNL) seront enregistrées sur la feuille de pointage.

10.7 Fin de la manche

10.7.1 Après que toutes les balles aient été lancées et qu'il n'y a pas de balles de pénalité, l'arbitre annoncera verbalement le pointage et annoncera ensuite, «Manche terminée» (réf. : 11). À ce moment, les assistants sportifs BC3 peuvent se tourner pour faire face à l'aire de jeu.

10.7.2 S'il y a des balles de pénalité à lancer après que les athlètes ou les capitaines aient acquiescé le pointage de la fin de la manche, l'arbitre (le juge de ligne peut l'assister) ramassera les balles de l'aire de jeu. Le côté qui devra lancer une balle de pénalité choisira une (1) balle parmi ses balles de couleur. Elle sera lancée en direction de la boîte «cible» sur la croix. L'arbitre annoncera verbalement le pointage obtenu (réf. : 11) et annoncera ensuite, «Manche terminée». À ce moment, les assistants sportifs BC3 peuvent se tourner pour faire face à l'aire de jeu. Le pointage total de la manche est enregistré sur la feuille de pointage.

10.7.3 Dans la dernière manche d'une partie, si toutes les balles n'ont pas été lancées et que le vainqueur est évident, il n'y aura pas de pénalité décernée si l'assistant sportif ou l'entraîneur pousse des cris de joie. Ceci s'applique également pour les lancers de pénalité.

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

10.7.4 Les assistants sportifs et les entraîneurs peuvent entrer sur l'aire de jeu seulement lorsque l'arbitre leur en donne la permission (réf. : 15.9.7) **à la fin de la manche, au moment où il annonce «Une minute!» et qu'il ramasse le cochonnet.**

10.8 Préparation pour la prochaine manche pour toutes les classes

L'arbitre allouera un maximum d'une minute entre les manches. La période d'une minute débute lorsque l'arbitre ramasse le cochonnet de la surface du plancher et qu'il annonce «Une minute». Les assistants sportifs, les entraîneurs (en équipe et en double seulement) et/ou les officiels, ramasseront les balles pour débiter la prochaine manche. Après 45 secondes, l'arbitre va annoncer «15 secondes!». Lorsque la minute sera écoulée, l'arbitre annoncera «Terminé!». Toutes les actions du côté opposé doivent arrêter lorsque l'arbitre remet le cochonnet à l'athlète qui doit lancer. L'arbitre montre le signal à l'athlète et l'invite à lancer en disant : «Cochonnet!» Si le côté opposé n'est pas prêt, il devra attendre jusqu'à ce que l'arbitre indique que c'est à son tour de lancer; il pourra alors à ce moment compléter sa préparation.

Les athlètes doivent être dans leur boîte de lancement; les assistants sportifs et les entraîneurs (en équipe et double) doivent être dans leur endroit désigné lorsque l'arbitre annonce « Terminé! » où ils recevront un carton jaune pour avoir retardé la partie (réf. : 15.9.4)

10.9 Le lancer des balles

10.9.1 Lorsque la balle est relâchée, l'athlète doit avoir au moins une fesse en contact avec le siège de son fauteuil roulant/triporteur. Les athlètes qui ne peuvent jouer que sur leur abdomen, doivent avoir leur abdomen en contact avec le fauteuil servant pour faire le lancer (réf. 15.6.3). Ces athlètes doivent avoir eu l'approbation de la classification pour pouvoir jouer de cette façon.

10.9.2 Si la balle lancée rebondit sur l'athlète qui l'a lancé, ou sur l'athlète adverse (ou son équipement), la balle sera considérée comme étant en jeu.

10.9.3 Une balle lancée avec les mains, les pieds ou une rampe, peut rouler à côté de la boîte de lancement de l'athlète (dans les airs ou sur le plancher) et également dans la boîte de lancement du côté opposé avant de traverser la ligne de lancement et rejoindre l'aire de jeu.

10.9.4 Si une balle roule d'elle-même, sans avoir été touchée par quiconque, elle demeurera sur l'aire de jeu dans cette nouvelle position.

10.10 Balles hors des limites du terrain

10.10.1 N'importe quelle balle sera considérée hors des limites du terrain si elle touche ou traverse les lignes de démarcation extérieure du terrain. Si la balle touche la ligne et supporte une autre balle, la balle sur la ligne sera retirée directement vers l'extérieur du terrain (perpendiculaire à la ligne délimitant le terrain) tout en la maintenant en contact avec le sol. Si la balle qui était supportée tombe et touche la ligne, cette balle sera aussi hors des limites du terrain. Chaque balle sera traitée selon **10.10.4** ou **10.11.1**.

10.10.2 Une balle qui touche ou qui traverse les lignes de démarcation extérieure et qui revient dans l'aire de jeu sera considérée hors des limites du terrain.

10.10.3 Une balle qui est lancée mais qui n'entre pas sur le terrain sera considérée hors des limites du terrain, sauf dans le cas du règlement 10.14.

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

10.10.4 N'importe quelle balle de couleur qui est lancée ou poussée hors des limites du terrain devient une balle morte et elle est placée dans la zone appropriée. L'arbitre est le seul juge pour déterminer si une balle est hors des limites du terrain.

10.11 Cochonnet poussé hors des limites du terrain

10.11.1 Si le cochonnet est poussé hors de l'aire de jeu, ou dans la zone non valide pour le cochonnet pendant la partie, il est repositionné sur la «croix».

10.11.2 S'il y a déjà une balle sur la «croix», le cochonnet sera repositionné en avant de cette balle tout en étant le plus près possible de la «croix» et, centrée par rapport aux lignes de côtés. (*«En avant de la croix»* signifie l'endroit entre la ligne de lancement et la «croix»).

10.11.3 Lorsque le cochonnet est repositionné sur la «croix», le côté qui devra lancer sera déterminé d'après le règlement 10.6.1.

10.11.4 S'il n'y a pas de balles de couleur sur l'aire de jeu lorsque le cochonnet est repositionné sur la «croix», le côté qui a fait sortir le cochonnet devra lancer en premier.

10.12 Balles équidistantes

Lorsque deux balles ou plus de couleur différente sont à distance égale du cochonnet (même si le pointage est plus de 1-1 pour l'un des côtés), le côté qui lancera sera celui qui a lancé la dernière balle. On alternera ensuite d'un côté à l'autre jusqu'à ce que la relation équidistante soit perturbée ou jusqu'à ce que l'un des côtés ait lancé toutes ses balles. La partie continuera normalement par la suite. Si une nouvelle balle lancée perturbe la relation équidistante existante, mais crée une relation équidistante différente, le même côté doit jouer à nouveau.

10.13 Balles lancées simultanément

Si un côté lance plus d'une balle à la fois lorsque c'est à ce côté de lancer, les balles seront retirées et considérées comme des balles mortes (réf. : 15.8.12).

10.14 Balle échappée

Si un athlète échappe une balle de façon accidentelle, il est de la responsabilité de l'athlète de demander à l'arbitre la permission de rejouer cette balle. C'est l'arbitre qui détermine si la balle a été échappée de manière involontaire, ou s'il s'agit d'un mouvement délibéré pour lancer ou propulser la balle. Il n'y a aucune limite au nombre de fois qu'un athlète 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.

10.15 Erreur de l'arbitre

Si, à la suite d'une erreur de l'arbitre c'est le mauvais côté qui lance, la balle est retournée à l'athlète qui a fait le lancer. Dans ce cas, le temps à l'horloge doit être vérifié et réajusté en conséquence. Si des balles ont été déplacées, la manche devrait être considérée comme une manche interrompue (réf. : 12, 15.2.4).

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

10.16 Substitution

10.16.1 En double BC3 et double BC4, chaque côté a droit à une (1) substitution d'athlète durant la partie (réf. : 3.2).

10.16.2 En équipe, chaque côté a droit à deux (2) substitutions d'athlète durant une partie, s'ils ont deux substituts (réf. : 3.3).

10.16.3 Les substitutions doivent seulement avoir lieu entre les manches et l'arbitre doit en être informé. Si le capitaine doit être substitué, un autre coéquipier doit être nommé capitaine. Le substitut doit prendre place dans la même boîte de lancement que l'athlète qui a été retiré. **Le rôle du capitaine peut être transféré au nouvel athlète qui entre sur le terrain.**

10.16.4 Les substitutions ne doivent pas ralentir le déroulement de la partie. Les athlètes remplacés ne pourront pas revenir dans la partie.

10.17 Emplacement des substituts et des entraîneurs

Les substituts et les entraîneurs doivent être placés en fond de terrain à un endroit spécifique. Cet endroit sera déterminé par le comité organisateur hôte et dépendra de la disposition des terrains.

11. Pointage

11.1 Le pointage est déterminé par l'arbitre après que toutes les balles des deux côtés aient été lancées, incluant les balles de pénalité, s'il y a lieu. Les points résultant des balles de pénalité, si tel est le cas, seront ajoutés au pointage **et** enregistrés.

11.2 Le côté dont la balle est le plus près du cochonnet marquera le point. Un point sera accordé pour chaque balle qui sera le plus près du cochonnet avant qu'une balle du côté opposé ne se présente.

11.3 Si deux balles ou plus de couleurs différentes sont jugées à distance égale du cochonnet et qu'il n'y a pas d'autres balles plus près, chaque côté recevra un point par balle.

11.4 À la fin de chaque manche, l'arbitre doit s'assurer que les points inscrits sur la feuille de pointage et le tableau indicateur sont exacts. Il incombe aux athlètes/capitaines de vérifier l'exactitude du pointage. Pour chaque lancer de pénalité, une balle de couleur qui s'immobilise à l'intérieur de la boîte «cible» marquera un (1) point.

11.5 À la fin de la partie, on additionne les points et le côté ayant le plus haut pointage est déclaré gagnant.

11.6 L'arbitre peut appeler les capitaines (ou les athlètes, en classes individuelle) à venir sur l'aire de jeu s'il doit faire un mesurage ou s'il doit rendre une décision serrée à la fin d'une manche.

11.7 En cas d'égalité après avoir joué les manches réglementaires d'une partie, incluant les lancers de pénalité, une manche supplémentaire sera jouée. Les points qui sont marqués durant la manche supplémentaire ne seront pas cumulés pour cette partie. Ils serviront seulement à déterminer le gagnant.

11.8 Si un côté déclare forfait, le côté opposé gagnera la partie par le plus grand nombre de points 6-0, ou au pointage de la partie ayant la plus grande différence de points pour cette division ou en série éliminatoire. Le

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

côté qui est **exclu** aura un pointage de zéro (0). Si les deux côtés sont **exclu**, les deux côtés devront déclarer forfait et perdront la partie par le plus grand nombre de points 6-0, ou au pointage de la partie ayant la plus grande différence de points pour cette division ou en série éliminatoire. Le pointage devrait être indiqué pour chacun des côtés comme suit : «forfait par 0-(?)».

Dans le cas où les deux côtés déclarent forfait, le délégué technique et l'arbitre en chef choisiront l'action appropriée.

12. Manche interrompue

12.1 Une manche est interrompue lorsque des balles ont été bougées par contact avec un athlète ou l'arbitre, ou par une balle lancée lors d'une infraction et que l'arbitre n'a pu arrêter.

12.2 Si une manche est interrompue en raison d'une erreur ou d'une action commise par l'arbitre, ce dernier, en consultation avec le juge de ligne replacera les balles à leur position antérieure (l'arbitre essaiera toujours de respecter le pointage précédent avant que les balles n'aient été bougées, même si les balles ne sont pas exactement à leur position d'origine). Dans le cas où l'arbitre détermine que cela n'est pas possible, la manche sera recommencée. L'arbitre prendra la décision finale.

12.3 Si une manche est interrompue à cause d'une erreur ou une action commise par un des côtés, l'arbitre prendra les mesures décrites au règlement 12.2, mais il peut consulter l'équipe désavantagée afin d'éviter de prendre une décision qui ne serait pas juste.

12.4 S'il y a une manche interrompue et que des balles de pénalité avaient été accordées, celles-ci seront lancées à la fin de la manche a [rejouée]. Si le côté ou l'athlète qui a causé l'interruption de la manche a des balles de pénalité, il n'aura pas le droit de les lancer.

12.5 Pour les championnats du monde BISFed et les Jeux paralympiques BISFed, le comité organisateur hôte (COH) doit fournir une caméra de télévision au-dessus du terrain afin qu'il soit possible de replacer les balles à leur position exacte et pour permettre à l'arbitre en chef de prendre une décision rapide à savoir comment la manche a été interrompue et quelle action doit être entreprise pour ne pas retarder le déroulement de la compétition.

13. Bris d'égalité

13.1 Le bris d'égalité représente une «manche supplémentaire».

13.2 Tous les athlètes demeurent dans leur boîte de lancement respective.

13.3 Après un maximum d'une minute suivant l'annonce d'une manche supplémentaire, on procédera à un tirage au sort. Le gagnant du tirage au sort détermine quel côté lance en premier. Le cochonnet appartenant au côté qui doit commencer sera utilisé. Durant, ou après le tirage au sort, l'assistant sportif BC3 n'a pas le droit de regarder en direction de l'aire de jeu (réf. : 15.5.2).

13.4 Le cochonnet est placé sur la «croix».

13.5 La manche supplémentaire est jouée comme une manche régulière. **En individuel BC3, avant que les athlètes ne relâchent leur première balle de couleur (pour les deux athlètes : rouge et bleu), ceux-ci DOIVENT déplacer leur rampe de gauche à droite. En double BC3, TOUS les athlètes (rouge et bleu) DOIVENT déplacer**

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

leur rampe de gauche à droite après que l'arbitre leur ait indiqué que c'est leur côté de lancer, et avant de relâcher leur première balle (réf. : 5.5, 15.8.10 – retrait de la balle lancée).

13.6 Si le cas décrit au règlement 11.3 a lieu et que chacun des côtés reçoivent un nombre égal de point lors de la manche supplémentaire, une 2^e manche supplémentaire sera alors jouée. Cette fois, le côté opposé débute la manche. On poursuivra cette procédure avec le premier lancer et on alternera jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

13.7 Lorsqu'il est nécessaire de jouer une manche supplémentaire additionnelle afin de décider la position finale des côtés dans une division, les athlètes se rencontreront dans la salle d'appel et l'arbitre fera :

- un tirage au sort pour choisir quel côté sera rouge ou bleu.
- un tirage au sort de nouveau pour déterminer quel côté débute la manche.
- le cochonnet du côté qui joue en premier sera placé sur la «croix»;
- la manche supplémentaire est ensuite jouée comme une manche normale;
- si chaque côté obtient un nombre égal de points pour cette manche supplémentaire, les résultats sont notés sur la feuille de pointage et une 2^e manche supplémentaire est jouée. Cette fois-ci, le côté opposé commence la manche avec son cochonnet placé sur la «croix»;
- on poursuivra cette procédure avec le premier lancer et on alternera jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

14. Mouvement sur le terrain

14.1 Un côté ne peut pas de préparer son prochain lancer, orienter son fauteuil roulant ou sa rampe, ou manipuler ses balles alors que c'est au côté opposé à jouer. (Avant que le signal de couleur ne soit montré, il est acceptable pour un athlète de prendre une balle sans la lancer; par ex., il est permis à l'athlète rouge de prendre une balle et de la garder dans ses mains ou sur ses cuisses, avant que l'arbitre ne donne le signal de couleur à l'athlète bleu. Il n'est pas permis au côté rouge de prendre une balle après que l'arbitre ait signalé au côté bleu de lancer). (réf. : 15.5.4)

14.2 Une fois que l'arbitre a indiqué quel côté doit lancer, les athlètes de ce côté sont libres d'entrer sur l'aire de jeu et aussi d'aller dans n'importe quelles boîtes de lancement non utilisées. Les athlètes ont le droit d'orienter la rampe à partir de leur boîte de lancement ou n'importe quelle boîte non utilisée. Les athlètes ne peuvent pas aller dans les boîtes de lancement de leurs adversaires afin de préparer le prochain lancer ou pour orienter la rampe.

14.3 Les athlètes ne peuvent pas aller derrière les boîtes de lancement pour orienter leur lancer ou pour parler avec leurs coéquipiers. Le passage derrière les boîtes de lancement peut seulement être utilisé par les athlètes BC3 pour entrer dans l'aire de jeu. Pour les doubles BC3, s'ils souhaitent entrer dans l'aire de jeu, ils doivent le faire sans passer derrière leurs propres coéquipiers.

Les athlètes qui n'adhèrent pas à ce règlement seront avertis de demeurer à l'endroit approprié et de recommencer leur préparation de nouveau. Le temps écoulé ne sera pas restitué.

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

14.5 En équipe ou en double, si un athlète lance la balle et que son coéquipier est toujours en train d'effectuer son retour vers sa boîte de lancement, l'arbitre décernera 1 balle de pénalité et le retrait de la balle lancée (réf. : 15.6.7). **L'athlète qui revient (celui qui ne lance pas) doit avoir au moins une roue de son fauteuil roulant à l'intérieur de sa boîte de lancement lorsque son coéquipier fait son lancer.**

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

14.6 Des actions routinières avant ou après le lancer sont permises sans avoir à faire de demande spécifique à l'assistant sportif.

15. Infractions

Dans le cas où il y a infraction, il peut y avoir une ou plusieurs conséquences :

- Pénalité d'une balle
- Retrait de balle
- Pénalité d'une balle et retrait de la balle
- Pénalité d'une balle et un carton jaune
- Carton jaune
- Carton rouge (Disqualification)

Un athlète et son assistant sportif sont considérés comme une unité à part entière. Tout carton jaune ou carton rouge donné à l'assistant sportif sera également décerné à l'athlète.

Un entraîneur est considéré comme une unité à part entière. Si un entraîneur reçoit un carton jaune ou un carton rouge, il ne sera pas transféré à ce côté. Si un entraîneur est disqualifié c'est de ses propres conséquences.

15.1 Pénalité d'une balle

15.1.1 Une pénalité d'une balle est l'attribution d'une balle supplémentaire au côté opposé. Cette balle sera lancée après que toutes les balles aient été jouées dans la manche. L'arbitre calculera le pointage. Toutes les balles seront retirées de l'aire de jeu. Le côté qui devra lancer une balle de pénalité en choisira une parmi ses balles de couleur, qui sera lancée dans la boîte «cible» de la croix. L'arbitre montrera le signal de couleur et annoncera «Une minute!». L'athlète dispose d'une minute pour lancer la balle de pénalité. Si la balle s'immobilise à l'intérieur de la boîte «cible» de 25 cm sans toucher la ligne extérieure, le côté ayant lancé la balle de pénalité se verra accorder un point additionnel. L'arbitre va comptabiliser le pointage avec celui de la manche en court et le pointage sera enregistré sur la feuille de pointage. Dans le cas d'une balle de pénalité, le chronomètre sera ajusté à 1 minute après avoir noté le temps restant sur la feuille de pointage.

15.1.2 Dans le cas où il y aurait plus d'une infraction commise par le même côté durant la manche, plus d'une balle de pénalité peut être décernée. Chaque balle de pénalité est lancée séparément. La balle lancée est retirée de l'aire de jeu (remise à l'athlète) et comptabilisée (si elle marque un point) puis le côté choisit une balle parmi ses six balles de couleur pour lancer toute balle de pénalité subséquente.

15.1.3 Les infractions commises par les deux côtés ne s'annulent pas. Chaque côté va tenter de marquer son point et lancera selon l'ordre dans laquelle les pénalités ont été décernées. Le premier lancer sera attribué au côté qui a reçu la première balle de pénalité, après quoi les lancers s'alterneront pour toutes autres balles de pénalité.

15.1.4 Si une infraction qui mène à l'attribution d'une balle de pénalité est commise lorsqu'une balle de pénalité est lancée, l'arbitre décernera une balle de pénalité au côté opposé.

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

15.2 Retrait de balle

15.2.1 Implique le retrait du terrain de la balle lancée. La balle retirée sera placée dans le contenant des balles mortes ou à l'endroit désigné.

15.2.2 Un retrait de balle peut seulement avoir lieu lorsqu'une infraction est commise durant le lancer.

15.2.3 Si une infraction est commise et qu'elle conduit au retrait de la balle lancée, l'arbitre essaiera toujours de l'arrêter avant qu'elle ne déplace d'autres balles sur le jeu.

15.2.4 Si l'arbitre ne parvient pas à arrêter la balle lancée et que des balles sur le terrain se déplacent, la manche sera considérée comme une manche interrompue (réf. : 12.1 - 12.4).

15.3 Carton jaune

15.3.1 Lorsqu'un athlète commet une infraction énumérée selon le règlement 15.9, un carton jaune sera montré et l'arbitre le notera sur la feuille de pointage.

15.3.2 Si l'athlète reçoit deux (2) cartons jaunes lors d'une compétition, il est exclu de la partie en cours. La partie est perdue par forfait en individuel et en double (réf. : 11.8).

Si un athlète, et/ou son assistant sportif reçoit un 2^e carton jaune lors d'une partie en équipe, il est exclu de la partie en cours. La partie peut continuer avec les deux athlètes restants. Les balles non lancées par l'athlète qui reçoit un 2^e carton jaune seront placées à l'endroit désigné pour les balles mortes. Dans les manches subséquentes, le côté continuera à jouer avec seulement quatre (4) balles pour le reste de la partie. Si le capitaine est exclu, un autre athlète de l'équipe prendra sa place en tant que capitaine. Si un deuxième athlète est disqualifié dans une même équipe, ce côté devra déclarer forfait (réf. : 11.8).

Pour le 2^e carton jaune et pour chaque carton jaune subséquent qu'un individu reçoit, il sera exclu pour le reste de la partie en cours, mais sera admissible pour toute autre partie dans la compétition.

15.4 Carton rouge (Disqualification)

15.4.1 Lorsqu'un athlète, entraîneur ou assistant sportif est disqualifié, un carton rouge sera montré, et sera noté sur la feuille de pointage. Un carton rouge signifie toujours une **disqualification immédiate de la compétition** pour la personne l'ayant reçu. (réf. : 15.11.4).

15.4.2 Si un athlète, **et/ou son assistant sportif** en individuel ou en double est disqualifié, ce côté devra déclarer forfait pour la partie (réf. : 11.8).

15.4.3 Si un athlète, **et/ou son assistant sportif** en équipe est disqualifié, la partie continuera avec les deux athlètes restants. Les balles non lancées par l'athlète disqualifié seront placées à l'endroit désigné pour les balles mortes. Dans les manches subséquentes, le côté continuera à jouer avec seulement quatre (4) balles pour le reste de la partie. Si le capitaine est disqualifié, un autre athlète de l'équipe prendra sa place en tant que capitaine. Si un deuxième athlète est disqualifié dans une même équipe, ce côté devra déclarer forfait pour la partie (réf. : 11.8).

15.4.4 Un athlète en individuel disqualifié peut être réadmis pour les compétitions ultérieures dans un même tournoi à la discrétion de l'arbitre en chef et du délégué technique.

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

15.5 Les actions suivantes résulteront en une balle de pénalité (réf. : 15.1):

- 15.5.1** Un athlète sort de sa boîte de lancement lorsque son tour à jouer n'a pas été indiqué (réf. : 14.2).
- 15.5.2** Un assistant sportif BC3 se tourne pour regarder l'aire de jeu durant une manche (réf. : 3.5, 13.3).
- 15.5.3** Si selon l'arbitre, il y a des communications inappropriées entre le(s) athlète(s), leurs assistants sportifs et/ou leurs entraîneurs (réf. : 16.1 -- 16.3).
- 15.5.4** L'athlète et/ou l'assistant sportif prépare son prochain lancer en orientant le fauteuil roulant et/ou la rampe ou en roulant la balle alors que c'est au côté adverse de jouer (réf. : 14.1).
- 15.5.5** L'assistant sportif déplace le fauteuil roulant, la rampe, le pointeur ou donne une balle à l'athlète sans que ce dernier lui demande (réf. : 3.5).

15.6 Les actions suivantes résulteront en une balle de pénalité et le retrait de la balle lancée (réf. : 15.1 / 15.2):

- 15.6.1** Lancer le cochonnet ou une balle de couleur au moment où l'athlète, l'assistant sportif ou toute autre pièce d'équipement, **balles ou effets personnels** touche les lignes délimitant la boîte de lancement ou une partie du terrain qui ne fait pas partie de la boîte de lancement de l'athlète. Pour les athlètes BC3 **et leur assistant sportif**, ceci s'applique lorsque la balle est encore dans la rampe (réf. : 10.2).
- 15.6.2** Lancer la balle lorsque la rampe chevauche la ligne de lancement (réf. : 5.3).
- 15.6.3** Lancer la balle sans avoir au moins une fesse (ou l'abdomen, selon la classification) en contact avec le siège du fauteuil roulant (réf. : 10.9.1).
- 15.6.4** Lancer la balle lorsque cette dernière touche une partie du terrain qui se trouve à l'extérieur de la boîte de lancement de l'athlète (réf. : 10.2).
- 15.6.5** Lancer la balle lorsque l'assistant sportif BC3 se tourne pour regarder l'aire de jeu (réf. : 3.5).
- 15.6.6** Lancer la balle alors que la hauteur du siège est plus élevée que la hauteur maximale permise, soit 66 cm, pour les BC1, BC2, et BC4 (réf. : 6.1).
- 15.6.7** En équipe ou en double, un athlète qui lance la balle alors qu'un de ses coéquipiers est encore à retourner dans sa boîte de lancement (réf. : 14.5). **Pour l'athlète qui ne lance pas, s'il a au moins une roue de son fauteuil roulant qui touche l'intérieur de sa boîte de lancement, il sera considéré comme étant «à l'intérieur» de sa boîte de lancement.**
- 15.6.8** Préparer son lancer puis lancer une balle lorsque c'est au tour du côté opposé à lancer (réf. : 15.5.4).

15.7 Les actions suivantes résulteront en une balle de pénalité et un carton jaune (réf.: 15.1, 15.3):

- 15.7.1** Toute interférence commise de façon délibérée par un athlète dans le but de déconcentrer ou d'affecter le lancer de son adversaire.

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

15.7.2 Causer une manche interrompue.

15.8 Les actions suivantes résulteront au retrait de la balle lancée (réf.: 15.2):

15.8.1 Lancer une balle avant que l'arbitre indique le côté qui doit jouer.

15.8.2 Si une balle s'immobilise dans la rampe après qu'elle a été relâchée.

15.8.3 Si un assistant sportif BC3 arrête la balle dans la rampe pour quelque raison que ce soit.

15.8.4 Dans une partie BC3, si l'athlète BC3 n'est pas la personne qui a relâché la balle. L'athlète doit avoir un contact physique direct avec la balle lorsque celle-ci est relâchée. Un contact physique direct inclus l'utilisation d'un dispositif d'assistance attaché directement à la tête, à la bouche ou au bras de l'athlète (réf. : 5.4).

15.8.5 Si l'assistant sportif touche à l'athlète, ou **tire/pousse le fauteuil roulant** lorsque la balle est relâchée (réf. : 3.5).

15.8.6 Si la balle est relâchée simultanément par l'assistant sportif et l'athlète.

15.8.7 Si une balle de couleur est lancée avant le cochonnet.

15.8.8 Si un côté n'a pas relâché la balle lorsque la limite de temps est atteinte (réf. : 17.5).

15.8.9 Si la première balle de couleur n'a pas été lancée par l'athlète qui a lancé le cochonnet (réf. : 10.4.1)

15.8.10 Si un athlète BC3 n'effectue pas le déplacement d'au moins 20 cm à gauche et 20 cm à droite après que le cochonnet ait été présenté et avant qu'il ait été lancé; ou **avant le lancer d'une balle de pénalité; ou avant le premier lancer de chaque athlète lors d'une manche supplémentaire** (réf. : 5.5).

15.8.11 Si un athlète BC3 ne réoriente pas la rampe en effectuant le déplacement de 20 cm lorsqu'ils, ou leur coéquipier revient de l'aire de jeu **avant le lancer de leur propre balle** (réf. : 5.5).

15.8.12 Si un côté lance plus d'une balle simultanément (réf. : 10.13).

15.9 Un athlète, assistant sportif et/ou un entraîneur qui commet l'une des infractions suivantes recevra un carton jaune (réf. : 15.3) :

15.9.1 Un athlète qui amène dans la zone d'échauffement, ou dans la salle d'appel plus que le nombre de personnes permises (réf. : 7.2, 8.2). Ceci résultera en un carton jaune pour l'athlète ou pour le capitaine dans le cas des parties en équipe ou en double.

15.9.2 Un athlète (en équipe ou en double) qui apporte dans la salle d'appel plus que le nombre de balles permises (réf. : 3.1, 3.2.1, 3.3.1). Les «balles d'extra» seront confisquées et gardées jusqu'à la fin de la compétition.

En équipe et en double, le carton jaune est donné à l'athlète qui apporte avec lui plus que le nombre de balles permises. Si on ne peut déterminer qui est l'athlète en question, le carton jaune est donné au capitaine (réf.: 9.7). **Les «balles d'extra» qui ont été confisquées, mais qui sont tout de même légales, peuvent être récupérées pour les compétitions ultérieures dans le même tournoi.**

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

15.9.3 Si une (ou des) balle(s) d'un athlète ne rencontrent pas les critères lors de la vérification au hasard (réf. : 4.7.1 , 4.7.2 et 9.2.). Un avis sera affiché à l'entrée de la salle d'appel pour les balles et toute pièce d'équipement qui a échoué la vérification de l'équipement.

15.9.4 Causer de façon déraisonnable un délai du jeu.

15.9.5 Ne pas accepter la décision de l'arbitre et/ou commettre une action inacceptable envers son adversaire ou un membre du personnel de la compétition.

15.9.6 Quitter le terrain pendant la partie sans avoir obtenu la permission de l'arbitre, même si cela se produit entre les manches ou lors d'un temps d'arrêt médical ou technique, cette personne ne peut pas revenir dans la partie.

15.9.7 Un assistant sportif ou un entraîneur qui entre dans l'aire de jeu sans la permission de l'arbitre (réf. : 10.7.4).

15.10 Un athlète, assistant sportif et/ou un entraîneur qui commet l'une des infractions suivantes recevra un 2^e carton jaune et est exclu de la partie en cours (réf.: 15.3) :

15.10.1 Recevoir un deuxième (2^e) avertissement pendant la même compétition (i.e. avoir déjà reçu un carton jaune pour toute infraction énumérée selon le règlement 15.9).

15.10.2 Un deuxième (2^e) carton jaune dans la zone d'échauffement ou dans la salle d'appel **attribué à l'athlète et/ou l'assistant sportif** pendant la même compétition, résultera à être exclu **de la partie en cours**. **Si c'est en préparation pour une partie en individuel**, l'athlète perd contre son adversaire par forfait (réf. : 11.8). **Un deuxième carton jaune attribué à l'entraîneur fera en sorte qu'il (elle) lui sera interdit d'entrer dans l'aire de compétition (ADC) pour cette partie.**

15.10.3 Un deuxième carton jaune attribué durant une partie entraînera **l'exclusion de cet athlète pour cette partie et pourrait résulter en un forfait (réf. : 11.8)**. **S'il s'agit de l'entraîneur, il (elle) doit quitter l'aire de compétition (ADC), mais l'équipe ou le double peut continuer la partie.**

15.11 Un athlète, assistant sportif et/ou un entraîneur qui commet l'une des infractions suivantes recevra un carton rouge et sera disqualifié immédiatement (réf. : 15.4) :

15.11.1 Faire preuve d'un comportement antisportif tel qu'essayer de tromper ou d'induire en erreur un arbitre; ou faire des remarques non autorisées sur l'aire de jeu.

15.11.2 Comportement violent.

15.11.3 Faire état de gestes ou de langages qui sont offensant ou insultant.

15.11.4 Un carton rouge à tout moment entraînera une disqualification immédiate de la compétition. Les résultats des parties antérieures pendant la compétition seront perdus et l'athlète ou le côté ne sera pas admissible à recevoir **une participation ou** des points au classement pour la compétition (réf. : 15.4.1).

16. Communication

16.1 Il n'y aura aucune communication entre l'athlète, l'assistant sportif, l'entraîneur et les substituts durant une manche.

Les exceptions sont :

- Lorsqu'un athlète demande à son assistant sportif de faire certaines actions spécifiques : bouger le fauteuil roulant, bouger le dispositif d'assistance (rampe), rouler la balle ou donner la balle à l'athlète. Certaines actions routinières sont permises sans faire de demande spécifique à l'assistant sportif.
- Les entraîneurs, assistants sportifs et substituts peuvent féliciter ou encourager un athlète de leur côté après le lancer et entre les manches.
- Communication entre les entraîneurs, les substituts et leur assistant sportif mais d'une façon où les athlètes sur le terrain ne peuvent les entendre. Si selon l'opinion de l'arbitre, les athlètes sur le terrain peuvent les entendre, l'arbitre considérera ces communications comme étant inappropriées et donnera une balle de pénalité (réf. : 15.5.3).

16.2 En équipe et en double, durant la manche de jeu, les athlètes peuvent seulement parler **avec leurs coéquipiers qui sont sur le terrain** après que l'arbitre leur ait signalé que c'est à leur tour à jouer. **Pendant une manche, alors que l'arbitre n'a pas encore signalé à l'un des côtés de jouer (p. ex., pendant le mesurage fait par l'arbitre; une défectuosité du cadran électronique...) les athlètes des deux côtés peuvent parler à voix basse mais doivent arrêter aussitôt que le côté opposé a reçu l'indication de jouer.**

16.3 Un athlète ne peut pas donner des instructions à l'assistant sportif de son coéquipier. Chaque athlète doit communiquer directement avec son propre assistant sportif.

16.4 Entre les manches, les athlètes peuvent communiquer entre eux, avec leur assistant sportif et avec leur entraîneur. Aussitôt que l'arbitre est prêt à commencer la prochaine manche, la communication doit s'arrêter. L'arbitre ne retardera pas la partie pour des discussions qui se prolongent indûment.

16.5 Un athlète peut demander à un autre athlète **ou assistant sportif BC3** de se déplacer dans sa boîte de lancement s'il lui bloque la vue ou si son lancer est affecté, mais il ne peut pas lui demander de sortir de sa boîte de lancement.

16.6 N'importe quel athlète peut parler à l'arbitre lorsque c'est à son côté de jouer.

16.7 Après que l'arbitre ait déterminé quel côté va lancer, n'importe quel athlète de ce côté peut demander le pointage ou demander un mesurage. Les demandes concernant le positionnement des balles (c.-à-d. quelle balle est la plus proche?) seront ignorées. Les athlètes peuvent aller eux-mêmes sur l'aire de jeu pour voir comment les balles sont positionnées.

16.8 Si une traduction est requise sur le terrain pendant une partie, l'arbitre en chef aura la pleine autorité de choisir le traducteur approprié. L'arbitre en chef essaiera d'abord d'utiliser un bénévole sportif ou un autre arbitre qui n'est pas impliqué dans une autre partie. Si aucun traducteur approprié n'est disponible, l'arbitre en chef peut choisir un individu qui est membre du pays de l'athlète.

16.9 Les traducteurs ne seront pas assis sur l'aire de compétition (ADC). Aucune partie ne sera retardée si un traducteur n'est pas présent lorsque nécessaire.

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

16.10 Tout appareil de communication, incluant les téléphones intelligents apporté sur l'aire de compétition (ADC), devra être approuvé par le délégué technique ou l'arbitre en chef. Toute utilisation non autorisée sera considérée comme communication inappropriée et justifiera une balle de pénalité.

Les entraîneurs peuvent utiliser des tablettes et des téléphones intelligents pour prendre des notes. Les athlètes et les assistants sportifs qui sont sur le terrain ne peuvent recevoir aucune communication des entraîneurs ou substituts qui sont en dehors des lignes délimitant le terrain. Toute transgression à cette règle constituerait de la communication inappropriée et justifiera une balle de pénalité.

17. Temps par manche

17.1 Chaque côté aura un temps limite pour jouer chaque manche et qui sera calculée par le chronométrateur. Les temps sont :

- BC1 – 5 minutes par athlète par manche
- BC2 – 4 minutes par athlète par manche
- BC3 – 6 minutes par athlète par manche
- BC4 – 4 minutes par athlète par manche
- Équipe – 6 minutes par équipe par manche
- Double BC3 – 7 minutes par double par manche
- Double BC4 – 5 minutes par double par manche

17.2 Le lancer du cochonnet compte dans l'allocation de temps d'une partie.

17.3 Le temps d'un côté débute lorsque l'arbitre indique au chronométrateur quel côté doit lancer, incluant le cochonnet.

17.4 Le temps du côté arrête **dès que la balle qui a été** lancée s'immobilise à l'intérieur du terrain ou traverse les lignes délimitant le terrain.

17.5 Si un côté n'a pas lancé toutes ses balles lorsque le temps est écoulé, les balles qui n'ont pas été lancées deviennent non valides et elles sont placées à l'endroit désigné pour les balles mortes. Dans le cas des athlètes BC3, la balle est considérée comme étant relâchée lorsqu'elle commence à rouler dans la rampe.

17.6 Si un côté lance la balle après que le temps est écoulé, l'arbitre essaiera de l'arrêter avant qu'elle n'affecte le jeu. Si la balle lancée affecte les balles sur le terrain, la manche est considérée comme une manche interrompue (réf. : 12).

17.7 La limite de temps pour les balles de pénalité est d'une (1) minute pour chaque infraction (1 balle) pour toutes les classes de jeu.

17.8 Durant chaque manche, le temps qui reste pour chaque côté sera clairement identifié sur le tableau d'affichage. À la fin de chaque manche, le temps qu'il reste pour chaque côté est noté sur la feuille de pointage.

17.9 Durant la manche, s'il y a eu une erreur avec le temps calculé, l'arbitre fera un ajustement au chronomètre pour la corriger.

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

17.10 S'il y a une dispute ou de la confusion, l'arbitre doit arrêter le chronomètre. S'il est nécessaire d'arrêter pendant la manche à des fins de traduction, le chronomètre doit être arrêté. Dans la mesure du possible, le traducteur ne devrait pas être de la même équipe/pays que l'athlète (réf. : 16.8).

17.11 Le chronométreur annoncera verbalement d'une voix forte et claire : lorsque le temps restant est : «**1 minute**», «**30 secondes**», «**10 secondes**» et «**Terminé**» quand le temps est écoulé. **Pendant la période d'une minute entre les manches, le chronométreur annoncera «15 secondes!» et «Terminé!».**

18. Temps d'arrêt médical

18.1 Si un athlète ou un assistant sportif devient malade pendant une partie (il doit s'agir d'une situation sérieuse), n'importe quel athlète peut demander un temps d'arrêt médical si nécessaire. Une partie peut être interrompue pour un temps d'arrêt médical pendant dix (10) minutes et au cours duquel l'arbitre doit arrêter le chronométrage de la partie. Dans la classe BC3, pendant la période de dix minutes du temps d'arrêt médical, les assistants sportifs ne peuvent pas regarder en direction de l'aire de jeu.

18.2 Un athlète ou assistant sportif peut demander qu'un (1) seul temps d'arrêt médical par partie.

18.3 Tout athlète ou assistant sportif qui demande un temps d'arrêt médical doit être vu sur le terrain dès que possible par le médecin assigné au site. Le médecin peut être aidé avec la communication de l'athlète ou de l'assistant sportif, lorsque c'est nécessaire.

18.4 En individuel, si un athlète n'est plus en mesure de continuer à jouer, il déclare forfait (réf. : 11.8).

18.5 En équipe, si un athlète est malade et n'est plus en mesure de poursuivre le jeu, la manche en cours doit être terminée sans les balles restantes de l'athlète. Si ses coéquipiers ont encore des balles à jouer, ils pourront lancer les balles lorsque c'est à leur tour de jouer. Un substitut peut seulement venir sur le terrain pour remplacer un athlète entre les manches (réf. : 10.16.3).

18.6 En double BC3 et BC4, si un athlète est malade et n'est plus en mesure de poursuivre le jeu, la manche doit être terminée sans les balles restantes de l'athlète. Si son coéquipier a encore des balles à lancer, il pourra les lancer lorsque ce sera à son tour de jouer. **Un substitut peut seulement venir sur le terrain pour remplacer un athlète entre les manches (réf. : 10.16.3).**

18.7 Si un arrêt médical est demandé pour un assistant sportif, les athlètes peuvent partager le même assistant pour le restant de la manche. Une substitution doit seulement avoir lieu entre les manches (réf. : 10.16.3). S'il n'y a pas de substitut sur l'aire de compétition (ADC), les athlètes doivent partager le seul assistant sportif pour le restant de la partie. En individuel, si un athlète a des balles restantes pour la manche en cours, et qu'il ne peut les lancer lui-même, elles seront considérées «balles mortes».

18.8 En équipe, si le prochain athlète à lancer le cochonnet tombe malade et est maintenant incapable de continuer, et qu'il n'y a pas de substitut, le cochonnet sera lancé par la personne qui devait lancer le cochonnet à la prochaine manche.

18.9 En équipe, si un athlète ne peut prendre part aux parties subséquentes (seulement pour une raison médicale) et qu'il n'y a pas de substitut, l'équipe peut continuer de jouer avec deux (2) athlètes qui utiliseront quatre (4) balles seulement. Si c'est un athlète BC1 qui est incapable de continuer, et qu'il n'y a pas de substitut BC1, la partie peut continuer sans athlète BC1.

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

18.10 Si un athlète continue de demander des temps d'arrêt médicaux dans les parties subséquentes, le délégué technique, après avoir consulté un médecin et un représentant du pays de cet athlète, déterminera si l'athlète devrait être retiré pour le restant de la compétition. En individuel, si un athlète est retiré pour le restant de la compétition, toutes les parties subséquentes qu'il aurait jouées auront un pointage correspondant au pointage de la partie ayant la plus grande différence de points de cette division ou série éliminatoire.

19. Éclaircissements et procédures de protêt

19.1 Durant une 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, l'athlète/capitaine peut à ce moment attirer l'attention de l'arbitre et lui demander une explication. Le chronomètre doit être arrêté (réf. : 17.10).

19.2 Durant une partie, un athlète/capitaine peut demander une précision sur un règlement à l'arbitre en chef, la décision est finale.

19.2.1 D'après les règlements 19.1 et 19.2, durant une partie, les athlètes peuvent attirer l'attention de l'arbitre sur une situation laquelle ils ne sont pas d'accord et demander une clarification. Les athlètes doivent également avoir recours à l'avis de l'arbitre en chef s'ils veulent procéder selon le règlement 19.3 (procédure de protêt).

19.3 À la fin de chaque partie, on demandera à chaque côté de signer la feuille de pointage. Si un côté désire faire un protêt concernant une décision ou une action rendue durant la partie, ou pense que l'arbitre n'a pas agi conformément aux règlements pendant la partie, la feuille de pointage ne doit pas être signée.

19.4 L'arbitre doit indiquer l'heure à laquelle la partie s'est terminée (après qu'il ait noté les résultats sur la feuille de pointage). Le protêt doit être soumis dans les trente (30) minutes suivant la fin de la partie. Si aucun protêt n'est reçu, le pointage reste comme tel.

19.5 Le formulaire de protêt doit être remis au secrétariat de la compétition par l'athlète, le capitaine ou le gérant d'équipe accompagné de 150€ en espèce ou correspondant à la devise monétaire du pays hôte. Le protêt doit inclure une explication de la situation avec justification et se référer à des points précis du «livre des règlements». L'arbitre en chef ou une personne désignée formera le plus tôt possible un Comité de protêt. Ce comité est composé de :

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

19.5.1 Une fois que le Comité de protêt est formé, il devrait consulter l'arbitre impliqué dans la partie qui a donné lieu au protêt 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.

19.5.2 La décision du comité de protêt sera remise par écrit le plus tôt possible à l'athlète ou le capitaine ou, le gérant d'équipe ainsi qu'au côté adverse impliqué.

19.6 S'il est nécessaire de reconsidérer la décision rendue par les membres du Comité de protêt, la reconsidération de la décision du jury ne pourra être faite qu'après réception d'un autre formulaire de protêt

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

dûment rempli. S'il y a lieu, les deux parties impliquées peuvent être entendues. Quand ledit protêt est reçu, le délégué technique ou une personne désignée formera le plus tôt possible le Jury d'appel, qui comprend :

- 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 athlètes impliqués dans le protêt.

19.6.1 La décision du Jury d'appel est finale.

19.7 Les deux parties impliquées dans une partie sous protêt peuvent demander une révision de la décision rendue par le comité de protêt. Ils doivent soumettre un formulaire de protêt accompagné de 150£. Cette demande de révision doit être soumise au plus tard trente (30) minutes après avoir reçu la première décision rendue par le comité de protêt. Le comité de protêt ou la personne désignée, prendra en note l'heure à laquelle l'athlète/côté ou la personne appropriée (c.-à-d. gérant d'équipe ou entraîneur) recevra la décision initiale et cette personne doit signer la feuille. Toutes les discussions ayant trait au protêt doivent demeurer confidentielles.

19.8 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 qui a donné lieu au protêt.

19.9 Si le motif pour un protêt est connu avant le début d'une partie, le protêt devra être soumis avant le début de la partie et remis en deçà de 30 minutes après la conclusion de cette partie.

19.10 Si pour une raison quelconque, le protêt a lieu dans la salle d'appel, l'arbitre en chef ou le délégué technique doivent être avisés de l'intention de présenter le protêt avant que le côté quitte la salle d'appel. Le protêt sera seulement considéré pour étude si les procédures susmentionnées dans cette règle ont été suivies.

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)





Annexes

La BISFed reconnaît que certaines situations qui n'ont pas été discutés dans ce manuel peuvent survenir. Ces situations seront traitées au moment où elles surviendront en consultation avec le délégué technique et/ou l'arbitre en chef.


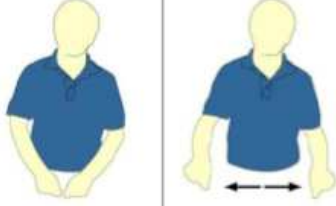
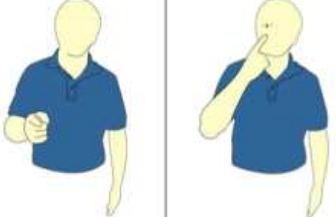

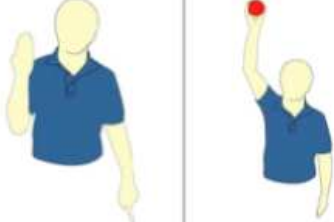

Les pages suivantes (Annexes 1, 2 et 3) contiennent des diagrammes des gestes qui seront utilisés par les arbitres, des explications concernant les procédures de protêt et enfin un diagramme du terrain de boccia. Les gestes ont été développés afin d'aider autant les arbitres et les athlètes pour comprendre certaines situations. Les athlètes ne peuvent protester si un arbitre oublie de faire un geste particulier.

Annexe 1 – Gestes / signes des officiels




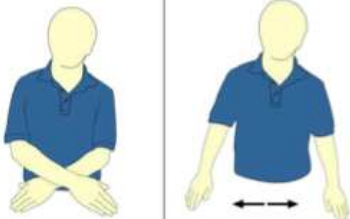
Arbitres

Situation à signaler	Description du geste	Geste qui doit être fait
<p>Indication de lancer le cochonnet ou les balles d'échauffement</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règle 10.1 • Règle 10.2 	<p>Étendre le bras pour indiquer de lancer, et dire, «Commencez l'échauffement», ou «Cochonnet».</p>	
<p>Indication de lancer les balles de couleur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règle 10.4 • Règle 10.5 • Règle 10.6 	<p>Montrer la couleur de la palette selon le côté qui doit jouer</p>	
<p>Balles Équidistantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règle 10.12 	<p>Tenir la raquette de côté contre la paume de la main en montrant le rebord aux athlètes. Retourner la palette pour montrer qui doit lancer (comme dans l'illustration ci-dessus)</p>	
<p>Temps d'arrêt technique ou médical</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règle 5.7 • Règle 6.2 • Règle 18 	<p>Mettre la paume de la main au-dessus des doigts de l'autre main qui sont à la verticale (en forme de T) et dire quel côté l'a demandé. (par ex., médical ou technique- Temps d'arrêt pour – Nom de l'athlète / équipe / pays / couleur des balles)</p>	


BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

<p>Substitution</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règle 10.16 	<p>Faire tourner un avant-bras autour de l'autre</p>	
<p>Mesurage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règle 4.6 • Règle 11.6 	<p>Mains côte à côte, les éloigner l'une de l'autre comme si on utilisait un ruban à mesurer</p>	
<p>Arbitre demande si l'athlète (ou les athlètes) veut aller sur le terrain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règle 11.6 	<p>Pointer l'athlète (ou les athlètes) et ensuite l'oeil de l'arbitre.</p>	
<p>Communication inappropriée</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règle 15.5.3 • Règle 16 	<p>Pointer la bouche et bouger l'index de l'autre main de gauche à droite.</p>	
<p>Balle morte / balle hors des limites du terrain</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règle 10.6.2 • Règle 10.10 • Règle 10.11 	<p>Pointer la balle et lever l'avant-bras à la verticale, main ouverte, paume vers le corps de l'arbitre et dire: «out» ou «balle morte» Puis, élever la balle qui a sortie du terrain.</p>	
<p>Retrait de balle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règle 15.2 	<p>Pointer la balle et lever l'avant-bras, main en forme concave, avant de retirer la balle (autant que possible!)</p>	





BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

<p>1 balle de pénalité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règle 15.1 	<p>Lever 1 doigt.</p>	
<p>Carton jaune</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règle 15.3 <p>Deuxième carton jaune et exclusion pour la partie en cours</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règle 15.10 	<p>Montrer le carton jaune pour l'infraction.</p> <p>Montrer le carton jaune pour la deuxième infraction (fin de la partie pour les doubles et Individuel).</p>	
<p>Carton rouge (Disqualification)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règle 15.4 	<p>Montrer le carton rouge.</p>	
<p>Fin de la manche / Fin de la partie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règle 10.7 	<p>Croiser les avant-bras puis les éloigner un de l'autre Dire, «Fin de la manche», ou «Partie terminée»</p>	


BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

<p>Pointage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règle 4.5 • Règle 11 	<p>Mettre les doigts sur la couleur correspondante de la palette pour montrer le pointage. Et dire le pointage.</p>	
---	---	--

Pointage

Exemples de pointage			
			
3 points pour rouge	7 points pour rouge	10 points pour rouge	12 points pour rouge

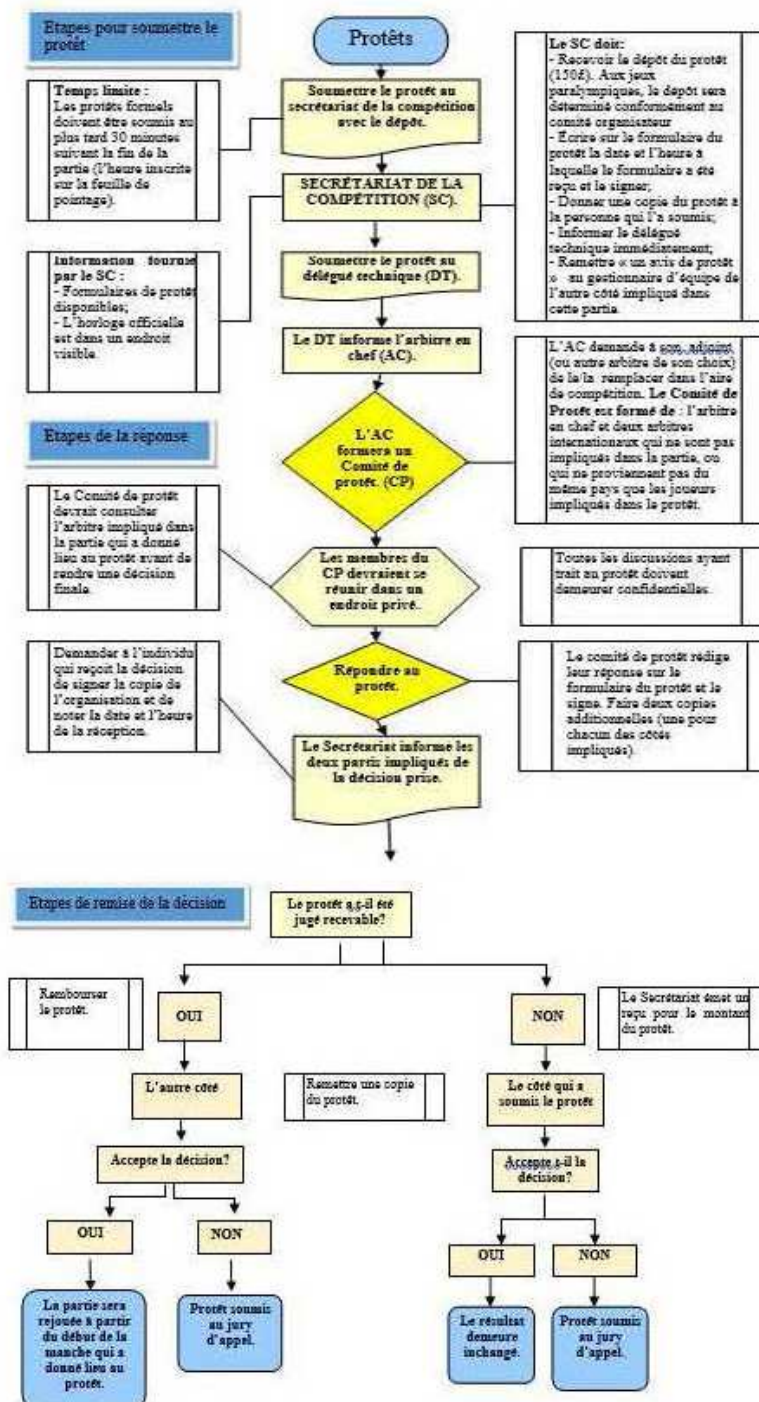
Juge de ligne

Situation à signaler	Description du geste	Geste qui doit être fait
Attirer l'attention de l'arbitre	Lever le bras dans les airs	

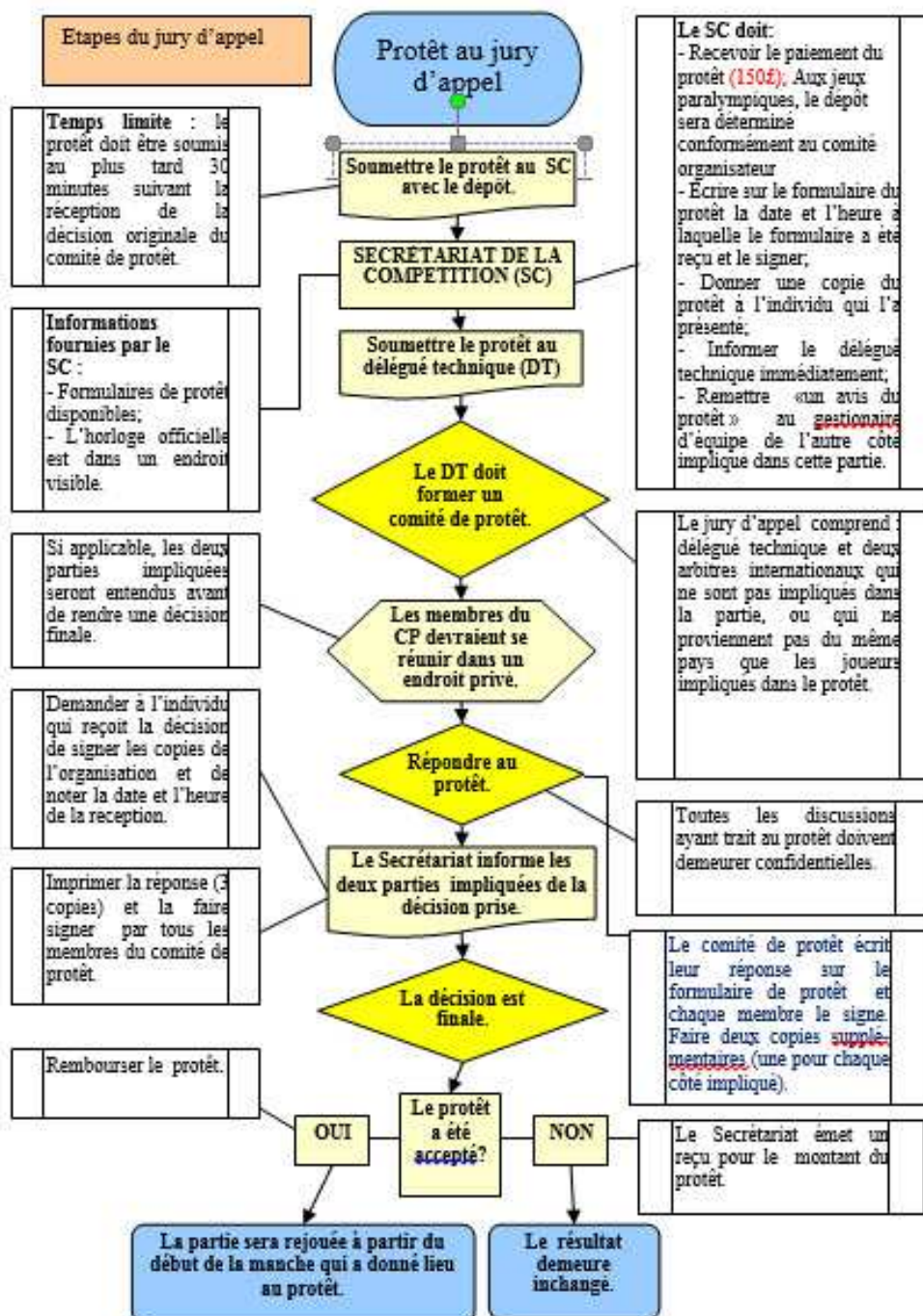
Concepteur graphique : Francisca Sottomayor

Annexe 2 – Protêts

Procédure pour les protêts



Protêt au jury d'appel



BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

Lignes directrices pour le protêt

- Si un côté veut présenter un protêt en dehors de la limite de temps (30 minutes), le secrétariat devrait les informer que la limite de temps a été dépassée. Si ce côté insiste pour que le protêt soit accepté, le secrétariat ne l'acceptera pas.
- Les photographies et/ou les enregistrements vidéo ne seront pas acceptés pour appuyer le protêt soumis.
- Rejouer une partie suite à un protêt:
L'arbitre fait un tirage au sort et le côté gagnant choisit de jouer rouge ou bleu. Si un côté a reçu des balles de pénalité, il ne pourra pas jouer ces balles.
- Rejouer depuis le début de la manche qui a donné lieu au protêt, suite à la décision du comité de protêt:
Les athlètes devront rester dans la même boîte de lancement et utiliseront les mêmes balles de couleur. Les infractions qui ont été décernées dans une manche qui est rejouée suite à la décision du comité de protêt ne sont plus valides, à moins qu'il s'agisse d'un avertissement écrit ou d'une disqualification.
- Si la raison du protêt est valide mais insuffisante pour recommencer cette partie, (par ex., erreur de procédure dans la salle d'appel), le montant pour le protêt ne sera pas remboursé.
- Toutes les sommes relatives aux protêts qui ne sont pas remboursées suite à la décision du comité de protêt ou du jury d'appel seront conservées par la BISFed.

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

Avis de Protêt

Cet avis vise à informer le gestionnaire d'équipe de _____ (nom du pays), que la partie jouée entre _____ et _____ (nom des athlètes ou des pays) le ___/___/___ (insérer la date), à _____ (heure de la partie) dans la division _____, fait l'objet d'un protêt par _____ (nom) de _____ (Pays).

Brève explication du protêt:

Remis à : ___ h ___ m, le ___/___/___ (insérer la date),

Remis par : _____

Reçu par : _____

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

Formulaire de Protêt (1/2)

(Détails de la personne soumettant ce formulaire)

NOM : _____ **(Pays) :** _____

STATUT : (gérant d'équipe, entraîneur, athlète/capitaine) _____

(Détails de la partie sujette à un protêt)

ÉVÉNEMENT : _____ **Sport :**

Boccia

N° de partie : _____ **N° de terrain :** _____ **POOL/ ½ finale...)** : _____

Partie prévue pour : (date et heure) : ____/____/____ : ____

DIVISION (Individuel BC1, BC2... Doubles BC3 ...) : _____

PARTIES ENTRE (nombre ou nom de compétiteur(s) et pays :

PROTÊT (donnez des détails sur les circonstances ainsi qu'une justification, en faisant référence à un article du règlement, pour faire le protêt. Utiliser l'autre côté si nécessaire) :

(Réservé au secrétariat du sport)

DATE ET HEURE REÇUE : ____/____/____ : ____

MONTANT DU PROTÊT PAYÉ (150 £ ou l'équivalent dans la devise du pays hôte): Oui__Non_

BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

Formulaire de protêt (2/2)

DÉCISION DU COMITÉ DU PROTÊT (utiliser l'autre côté si nécessaire) :

DATE ET HEURE REÇUE : ____/____/____ ____:____

Signatures des membres du comité de protêt :

(Arbitre international)

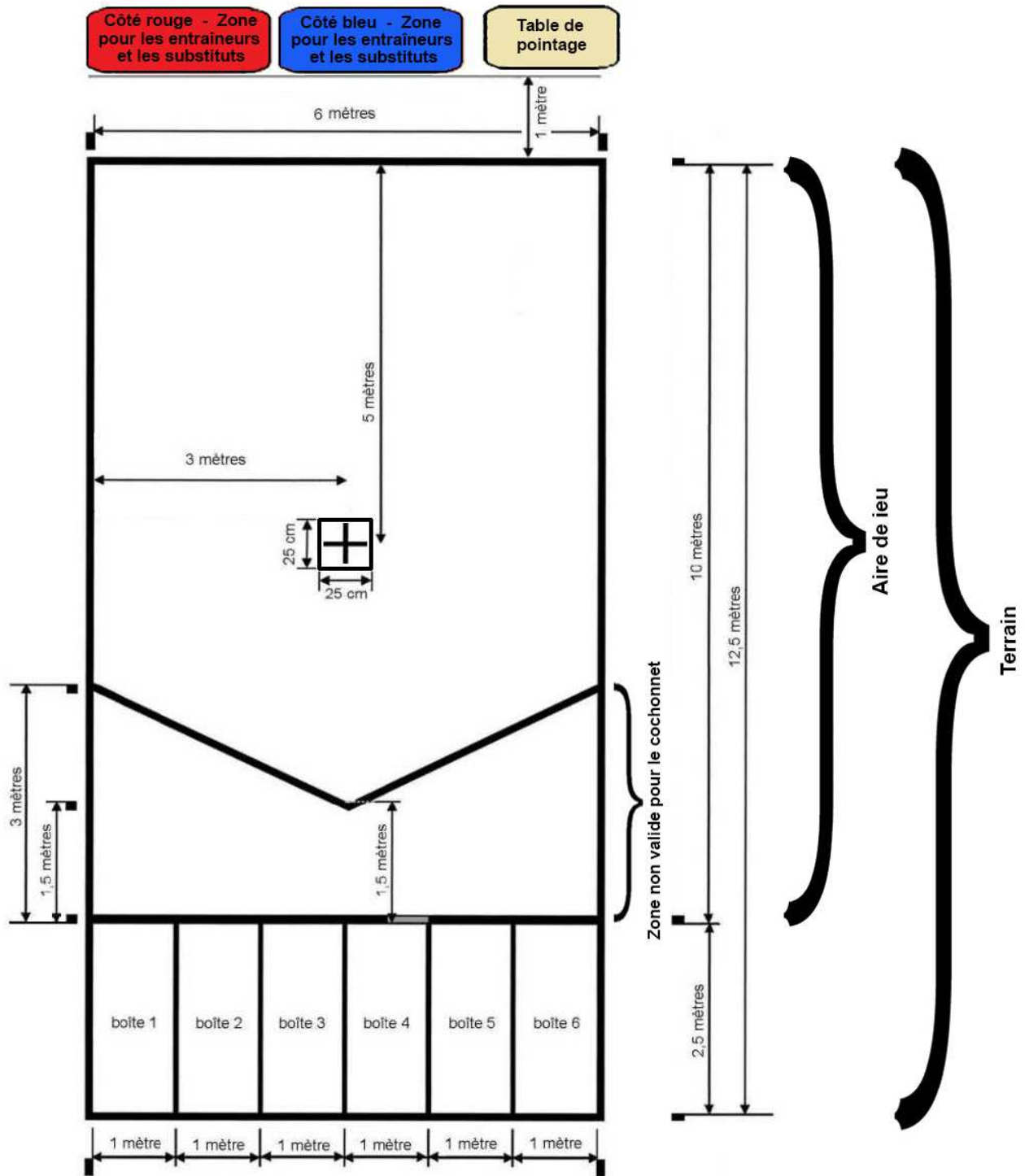
(Arbitre international)

(Arbitre en chef)

Montant du protêt remboursé : Oui ___ Non ___

	Date et heure	Signature
Réponse du protêt reçue le	____/____/____ ____:____	Par : _____
Réponse du protêt reçue le	____/____/____ ____:____	Par : _____

Annexe 3 – Diagramme d'un terrain de Boccia



BISFed - Règlements internationaux de Boccia – 2018 (v.3)

Directives pour les mesures du terrain

Ruban marqueur de plancher large pour les lignes extérieures, la ligne de lancement et la ligne en «V»

Ruban marqueur de plancher mince pour diviser les boîtes de lancement, la croix et la boîte «cible» ayant 25cm x 25cm

Lignes de 6 mètres : à partir de l'intérieur des lignes de côté

Lignes de côté de 12,5 mètres : à partir de l'intérieur de la ligne du devant et à l'intérieur de la ligne de derrière

10 mètres : à partir de l'intérieur de la ligne de devant jusqu'à l'arrière de la ligne de lancement

5 mètres : à partir de l'intérieur de la ligne du devant jusqu'au centre de la croix

3 mètres : à partir de l'intérieur de la ligne de côté jusqu'au centre de la croix

3 mètres : à partir de l'arrière de la ligne du lancer jusqu'au-devant de la ligne en «V»

1,5 mètres : à partir de l'arrière de la ligne de lancement jusqu'au vertex (pointe) de la ligne en «V»

2,5 mètres : à partir de l'intérieur de la ligne du derrière jusqu'à l'intérieur (qui est également l'arrière) de la ligne de lancement

Lignes pour les boîtes de 1 mètre : séparer également de tous les côtés des marques d'un mètre