

**BISFed**

Boccia International Sports Federation



# Manuel des procédures d'arbitrage international

Mars 2019

*Traduction : Alain Grenon et Marie Hébert (septembre 2019)*

## Table des matières

Lettre de la présidente du comité des arbitres BISFed	3
Traduction	4
Procédures de vérification de l'équipement et des balles BISFed	4
• Test de poids de la balle	4
• Test de la circonférence de la balle	5
• Test de roulement de la balle	6
• Test de dispositifs d'assistance (rampe)	7
• Test de hauteur du fauteuil roulant	9
Procédures de la salle d'appel	10
• Ce qu'il faut retenir	11
Procédures sur le terrain	12
• L'entrée sur l'aire de compétition	12
• Une fois l'échauffement terminé	14
• Débuter une manche	15
• Durant une manche	16
• Terminer une manche lorsqu'AUCUNE balle de pénalité n'a été attribuée	17
• Terminer une manche lorsqu'UNE balle de pénalité a été attribuée	18
• Entre les manches	19
• Terminer une partie	20
Révision du positionnement de l'arbitre sur le terrain	21
• Débuter une manche	21
• Durant une manche	21
Mesurage	22
• Procédures pour le mesurage	22
• Comment faire le mesurage	23
○ Utilisation du compas	23
○ Utilisation du ruban à mesurer	23
○ Utilisation d'une jauge d'épaisseur de bougie d'allumage	24
○ Utilisation d'une lampe de poche / torche	24
○ Déterminer si une balle est hors des limites du terrain	24
Pointage	25
Bris d'égalité	26
Terminer une partie	27
Annexe 1: Gestes officiels / signes	28

## *Manuel des procédures d'arbitrage international - BISFed*

---

À: Arbitres internationaux BISFed  
DE: Mary Knudsen,  
Présidente du comité des arbitres BISFed  
DATE: 19 mars 2019  
OBJET: Manuel des procédures d'arbitrage international - BISFed

Salutations à tous les arbitres internationaux (AI),

Tout d'abord, je voudrais remercier chacun de vous pour votre temps et votre dévouement au sport du boccia. Je réalise que les (AI) consacrent de nombreuses heures de bénévolat au boccia, sport paralympique de haut niveau. Vous faites partie intégrante du succès de chaque tournoi de boccia

Dans le but d'améliorer le niveau de compétence, de connaissance et de cohérence de l'arbitrage parmi les (AI), le comité des arbitres BISFed et les formateurs d'arbitres BISFed ont créé un *Manuel des procédures d'arbitrage international - BISFed*. On s'attend à ce que tous les (AI) utilisent et suivent les procédures décrites dans ce manuel à partir de l'Open régional BISFed de Guangzhou en mars 2019 et pour les futurs tournois BISFed. **Assurez-vous d'apporter une copie de ce manuel de procédures avec vous aux tournois BISFed.**

En plus de vous fournir le manuel de procédures, le conseil d'administration de BISFed a demandé au comité d'arbitres BISFed de commencer à évaluer tous les (AI) lors de chacun des tournois BISFed 2019. Le processus d'évaluation est destiné à être utilisé comme un outil permettant à chaque (AI) d'améliorer ses compétences en tant qu'arbitre international de boccia et d'assurer la cohérence des procédures utilisées par les arbitres d'un terrain à l'autre. Lors de chaque tournoi BISFed 2019, une mise à jour de 2 heures sera organisée afin de passer en revue les procédures décrites dans ce manuel et pour répondre à vos questions.

Au cours de cette première année du *Manuel des procédures d'arbitrage international - BISFed*, vos suggestions et vos commentaires sont les bienvenus. Vous devez les envoyer à l'adresse électronique suivante: [maryandgail@gmail.com](mailto:maryandgail@gmail.com) Le comité des arbitres BISFed et les formateurs d'arbitres BISFed examineront vos commentaires et apporteront les modifications nécessaires au présent document à la fin de 2019.

Encore une fois, merci pour votre temps et votre dévouement au sport du boccia. Vous êtes tous des membres estimés de BISFed. Meilleurs vœux pour 2019.

Cordialement,



Mary Knudsen  
Présidente du comité des arbitres BISFed

## Traductions

Une version éditable des règles est disponible pour les membres souhaitant traduire les règles dans d'autres langues. Envoyez un courriel à [admin@bisfed.com](mailto:admin@bisfed.com) si vous souhaitez recevoir ce document. BISFed s'efforcera de publier les documents traduits, cependant la version anglaise est la copie FINALE de tous les litiges et appels.

## Procédures de vérification de l'équipement et des balles BISFed

\* Tout au long de chaque étape de vérification des balles, chaque (AI) devrait examiner l'état de chacune des balles de boccia à la recherche de la couleur définie (rouge, bleu et blanc), sans marques de coupe visibles, d'autocollants, de points de couture ou de coutures en train de se séparer, ou d'une altération de la balle. Toute balle douteuse doit être portée à l'attention de l'arbitre en chef, comme spécifié à la règle 4.7.1.

\*\* Les balles qui échouent la procédure de vérification seront gardées, placées dans un sac en plastique transparent et étiquetées du numéro de l'athlète et du pays. L'information doit être écrite sur la feuille de vérification de l'équipement et des balles sous le nom de l'athlète, son numéro et son pays.

\*\*\* Un sac plus grand doit être identifié au nom du pays. Placez toutes les balles qui ont échoué la procédure de vérification de ce pays dans le même sac.

**IMPORTANT: Il devrait y avoir une feuille de vérification de l'équipement et des balles à chaque poste de vérification de l'équipement et des balles. L'arbitre en chef et l'arbitre en chef adjoint doivent combiner les informations de toutes les feuilles en une seule feuille maîtresse et l'afficher dans la «salle des arbitres».**

## Test de poids de la balle

Le test de poids de la balle sera effectué comme spécifié dans la règle 4.7.1. et 4.7.2.1. La procédure à suivre pour se conformer à cette règle sera la suivante:

1. La balance doit être calibrée avec le poids fourni par BISFed (dans le boîtier en plastique orange contenant le système informatique, il y a un poids de 275g).
2. La balle de boccia doit être doucement prise entre les doigts de l'arbitre et placée doucement sur la balance.
3. Si la balle de boccia réussit le test de poids (275g +/-12g), aucune action supplémentaire n'est nécessaire.
4. Si la balle de boccia échoue le test de poids, retirez la balle de la balance, remettez la balance à zéro et pesez de nouveau la balle.
5. Si la balle de boccia échoue à la deuxième tentative du test de poids, la balle sera refusée et conservée par l'arbitre en chef, comme spécifié dans la règle 4.7.2.5.

## **Test de circonférence de la balle**

Le test de la circonférence de la balle sera effectué comme spécifié dans les règles 4.7.1. et 4.7.2.2. La procédure à suivre pour se conformer à cette règle sera la suivante:

### Petit trou du gabarit du test de la circonférence :

1. La balle sera doucement prise par les doigts de l'(AI) et placée sur le petit trou du gabarit de circonférence.
2. L'(AI) soulèvera et tournera doucement la balle dans deux (2) directions supplémentaires (*placer la balle sur le gabarit compte pour la 1ère tentative*).
3. La balle doit réussir deux (2) des trois (3) tours sans tomber à travers le petit trou du gabarit.
4. Si la balle réussit le premier (1<sup>er</sup>) et deuxième (2<sup>e</sup>) tours, la balle ne sera pas tournée une troisième (3<sup>e</sup>) fois.
5. Si la balle réussit le premier (1<sup>er</sup>) tour, tombe à travers le trou au deuxième (2<sup>e</sup>) tour mais réussit le troisième (3<sup>e</sup>) tour, la balle réussit le test.
6. Si la balle échoue au petit trou du gabarit du test de circonférence, ni l'arbitre en chef, ou l'arbitre en chef adjoint, ne tentera à nouveau le test sauf s'il est démontré que l'(AI) n'a pas suivi les procédures adéquates du test de circonférence.
7. Une balle qui échoue au test du petit trou du gabarit de la circonférence sera gardée, placée dans un sac en plastique transparent et identifiée avec le nom et le numéro de l'athlète ainsi que son pays. L'information doit être écrite sur la feuille de vérification des balles sous le nom de l'athlète, son numéro et son pays.
8. Un sac plus grand doit être identifié au nom du pays. Placez toutes les balles qui ont échouées la procédure de vérification de ce pays dans le même sac.

### Grand trou du gabarit du test de la circonférence :

1. L'(AI) doit placer sa main libre sous le grand trou du gabarit du test de circonférence pour attraper la balle lorsqu'elle tombe à travers le grand trou.
2. La balle sera doucement prise par les doigts de l'(AI) et placée sur le grand trou du gabarit.
3. La balle doit tomber d'elle-même, par gravité, à travers le grand trou.
4. Si la balle passe à travers le grand trou lors de la première (1<sup>ère</sup>) tentative, la balle réussit le test.
5. Si la balle échoue à la première (1<sup>ère</sup>) tentative, l'(AI) tournera la balle avant de la reprendre et la replacera doucement sur le grand trou du gabarit. Si la balle échoue à la deuxième (2<sup>e</sup>) tentative, l'(AI) répétera cette procédure afin de permettre à

l'athlète trois (3) tentatives pour que la balle réussisse le test de la circonférence du grand trou.

6. Si la balle échoue au test de circonférence du grand trou, ni l'arbitre en chef ou l'arbitre en chef adjoint, ne tentera à nouveau le test, à moins qu'il ne soit démontré que l'(AI) n'a pas suivi les procédures adéquates du test de la circonférence.

\*\*\* Des vidéos seront ajoutées au site Web BISFed plus tard cette année.

## **Test de roulement**

Le test de roulement de la balle sera effectué comme spécifié dans la règle 4.7.2.3. La procédure actuelle à suivre pour se conformer à cette règle sera la suivante:

1. L'arbitre en chef doit utiliser une application sur son téléphone afin de mesurer l'angle de la rampe du dispositif du test de roulement de la balle.
2. L'athlète / l'assistant sportif / ou l'entraîneur peut rouler la balle avant de la placer dans le creux de la main en forme de coupe de l'(AI). NOTE : Une fois que la balle est donnée à l'(AI), la balle ne sera plus roulée à nouveau.
3. L'(AI) prendra la balle dans le creux de sa main (la balle doit rester dans la main où elle a été placée, ne pas transférer la balle dans l'autre main), et de manière douce et délicate, retournera sa main de façon à placer la balle sur le dessus de la rampe du dispositif du test de roulement avec les doigts pointés vers le bas. Assurez-vous que vos doigts ne bloquent pas la vue de l'athlète de la balle contre la plaque de départ en haut de la rampe
4. La main libre NE touche PAS la balle ou le dispositif du test de roulement.
5. L'(AI) ouvrira alors ses doigts, permettant à la balle de rouler d'elle-même sur la rampe du dispositif du test de roulement.
6. Si la balle passe la première (1<sup>ère</sup>) tentative, la deuxième (2<sup>e</sup>) et troisième (3<sup>e</sup>) tentatives **ne sont pas** nécessaires.
7. Si la balle échoue à la première (1<sup>ère</sup>) ou à la deuxième (2<sup>e</sup>) tentative du test de roulement, l'(AI) utilisera la même main utilisée depuis le début du test pour reprendre doucement la balle entre ses doigts et la replacer en haut de la rampe, en suivant les procédures ci-dessus. NOTE : NE PAS transférer la balle d'une main à l'autre avant de la placer en haut de la rampe.
8. Si la balle échoue au test de roulement, ni l'arbitre en chef ou l'arbitre en chef adjoint, ne tentera à nouveau le test, à moins qu'il ne soit démontré que l'(AI) n'a pas suivi les procédures adéquates du test de roulement.

\*\*\* Reportez-vous aux vidéos de procédures du test de roulement qui sont affichées sur le site Web de BISFed sous «*About boccia*», «*Officials*» et «*Referees*».

<http://www.bisfed.com/about-boccia/officials-2/referees/>

## **Test du dispositif d'assistance (test de rampe)**

L'(AI) suivra les procédures décrites à la règle 5.

1. L'athlète / l'assistant sportif / ou l'entraîneur déploie complètement toutes les pièces ajustables (telles que la base, le support de la rampe et les extensions qui s'emboîtent).
2. L'athlète / l'assistant sportif / ou l'entraîneur déposera la rampe au sol sur le côté afin de vérifier si elle entre à l'intérieur de la boîte de 2,5 m x 1 m.
3. Si la rampe entre en diagonal d'un coin à l'autre de la boîte mais que le support / la base de la rampe peut être relevé de 0 à 90 degrés, la rampe doit être mesurée et ajustée dans la boîte dans ces positions. Ceci est pour s'assurer que l'athlète n'a pas un avantage injuste à utiliser une rampe plus longue.
4. L'athlète doit placer toutes les extensions qui vont s'emboîter sur la rampe pour la mesure, sans égard à savoir si l'athlète joue avec toutes les extensions en même temps. \*\* Si l'athlète ne joue pas avec toutes les extensions emboîter les unes dans les autres, toutes les extensions ne devraient pas s'emboîter ensemble. (Voir règle 5.1).
5. Pour les rampes qui passent le test, un autocollant doit être apposé sur le côté droit de chaque partie (extensions) de la rampe (c'est-à-dire, le côté droit de l'athlète lors de l'utilisation de la rampe, le côté gauche de l'(AI) lorsqu'il fait face à l'athlète).
6. Puisque les rampes peuvent bouger dans des directions complexes, en cas de doute, l'(AI) devrait appeler l'arbitre en chef ou l'arbitre en chef adjoint pour obtenir de l'aide.
7. Une rampe qui échoue le test doit être notée sur la feuille de vérification des rampes. Si l'athlète apporte des ajustements à la rampe, celle-ci doit être vérifiée à nouveau avant de pouvoir être utilisée en compétition.

\*\*\* Reportez-vous aux photos de test de rampe à la page suivante. Les vidéos seront ajoutées à la page Web BISFed plus tard cette année.

## Manuel des procédures d'arbitrage international - BISFed

Photo n ° 1 Test du dispositif d'assistance : Cette rampe entre dans la boîte avec la barre de support serrée à cette hauteur... (mais qui n'est pas maximale).



Photo n ° 2 Test du dispositif d'assistance : Cependant, lorsque la barre de support est en extension complète, comme indiqué dans la règle 5.1, la rampe n'est pas légale. La barre de support doit être coupée afin que la rampe ainsi que la barre de support en extension complète puisse entrer à l'intérieur de la boîte, ce qui la rendrait légale.



## **Test de hauteur de fauteuil roulant**

L'(AI) suivra les procédures décrites à la règle 6.1.

1. Les fesses sont le derrière de la hanche qui forme les parties charnues sur lesquelles une personne est assise.
2. L'(AI) mesure 66 cm du sol jusqu'au point le plus bas où la fesse de l'athlète est en contact avec le coussin du fauteuil.
3. Si l'(AI) ne voit pas où la fesse est en contact avec le coussin du fauteuil en raison d'une obstruction visuelle, l'(AI) mesurera, à l'intérieur de l'obstruction visuelle, à partir du haut du coussin du fauteuil de l'athlète jusqu'au sommet de l'obstruction visuelle. Ensuite, l'(AI) mesurera du sol jusqu'au sommet de l'obstruction visuelle et soustraira la mesure faite à partir du haut du coussin du fauteuil jusqu'au sommet de l'obstruction visuelle. (Les images seront ajoutées à une date ultérieure).
4. Si l'athlète a une partie du corps en contact avec le coussin du fauteuil autre que ses fesses lorsqu'il joue, comme ses genoux, son ventre, etc., l'athlète devra :
  - a. Présenter la documentation des classificateurs pour permettre cette position de jeu.
  - b. Et, la hauteur du fauteuil roulant sera mesurée à partir du point le plus bas où la partie du corps entre en contact avec le coussin du fauteuil. Veuillez noter que l'athlète doit maintenir ses fesses en contact avec son corps pendant le lancer s'il joue à genoux. Voir règles 10.9.1 et 15.6.3.
5. N'oubliez pas que si le fauteuil roulant de l'athlète est capable de monter et de descendre, celui-ci peut être mesuré par l'(AI) pendant une partie s'il est jugé trop haut. **NOTE : L'arbitre en chef doit noter sur la liste principale de vérification de l'équipement et des balles si l'athlète est capable de monter son fauteuil au-delà de 66 cm. L'(AI) peut demander aux athlètes présents dans la salle d'appel de démontrer comment leur fauteuil se monte et à quelle hauteur ils utilisent leur fauteuil pendant la partie.**

\*\*\* Les vidéos seront ajoutées à la page Web BISFed plus tard cette année.

## Procédures à la salle d'appel

### Procédures

1. Sachez à quel terrain vous êtes assigné et quels seront vos athlètes sur votre terrain. (l'information est généralement affichée dans la salle des arbitres)
2. N'oubliez pas une pièce de monnaie, vos outils de mesures personnels (l'arbitre en chef doit donner son accord avant le tournoi), un stylo et un petit carnet de notes. Le carnet de notes est utilisé pour écrire les informations de votre partie (date, heure, terrain, division, athlète (s) et leur numéro d'athlète, pays) et pour les informations du journal de bord.
3. Soyez à la porte de la salle d'appel au plus tard **5 minutes** avant sa fermeture. **SOYEZ EN AVANCE!**
4. Saluez le responsable de la salle d'appel et assurez-vous que vos athlètes sont enregistrés avec l'équipement approprié.
5. Entrez dans la salle d'appel et localisez vos athlètes.
6. Présentez-vous aux athlètes, aux assistants sportifs et aux entraîneurs (Identifiez si vous avez besoin d'un traducteur - Voir règle 8.15)
7. Vérifiez les numéros de dossard des athlètes (appelez-les par leur nom et leur pays) (Voir règles 8.3 et 8.9)
8. Demandez qui sont les capitaines des équipes et des doubles.
9. Demandez aux athlètes s'ils sont prêts pour le tirage au sort (NOTE: Choses à retenir # 2)
10. Identifiez les côtés de la pièce de monnaie - quel côté est pile et quel côté est face.
11. Tirage au sort - Faites le tirage au sort le plus rapidement possible au cas où votre terrain serait sélectionné pour une vérification des balles au hasard.
12. Faites le tirage au sort, montrer le résultat du tirage aux capitaines / aux athlètes.
13. Le gagnant du tirage au sort choisit la couleur des balles qu'il lancera.
14. Indiquez la couleur de chaque côté. (Notez cette information dans votre carnet de notes).
15. Revérifiez le nombre de balles de boccia apportées et le nombre de personnes accompagnant l'athlète dans la salle d'appel. (Voir règle 8.2)
16. Vérifiez l'autocollant d'approbation sur les fauteuils roulants (BC1, BC2 et BC4), les rampes (Voir règle 8.10), et la documentation relative aux gants et aux attelles (Voir règle 5.8).
17. Demandez aux athlètes de quelle façon ils communiqueront avec vous pour demander le pointage et pour demander une mesure. Établissez votre communication avec l'athlète. (Voir à l'annexe 1 - Gestes / signes des officiels)
18. Interrogez les athlètes sur les procédures de routine qu'eux et leurs assistants sportifs font habituellement.
19. Vérifiez le bas de la rampe pour voir si elle touche le sol (à la fois dans la salle d'appel et sur le terrain).

20. Écrivez dans votre carnet de notes les athlètes qui débutent la partie pour les équipes et les doubles, et qui sera le(s) substitut(s).
21. Demander aux athlètes s'ils ont des questions.
22. L'arbitre du terrain effectuera la vérification des balles au hasard s'il y a lieu. Si une ou des balle(s) échoue(nt), l'arbitre en chef ou l'arbitre en chef adjoint doit répéter la vérification.
23. L'(AI) effectuera une vérification des balles au hasard comme indiqué dans les procédures de vérification de l'équipement (*insérer la référence de la page*).
24. Des jeux de balles de compétition seront fournies par le COH dans la salle d'appel ou à proximité de cette dernière. Les athlètes peuvent utiliser certaines des balles d'un jeu de compétition (pas nécessairement le jeu au complet). Si des balles de compétition sont utilisées, seules les balles utilisées sont amenées sur le terrain.  
**NOTE** \* Si une ou des balle(s) d'un jeu de compétition sont utilisées, le reste du jeu est laissé dans la zone désignée par l'arbitre en chef avec un papier indiquant le nom et le numéro de l'athlète, le pays, le nombre de balles empruntées, et le nom de l'arbitre.
25. Parlez avec le juge de lignes pour convenir des signes à utiliser sur le terrain et de toute autre information permettant de vous alerter en cas de problème. Si le juge de lignes n'est pas dans la salle d'appel, discutez avec lui lorsque vous arrivez sur le terrain.
26. Assurez-vous que tous les athlètes ainsi que leur équipement sont prêts et que vous avez suffisamment d'aide pour vous rendre sur le terrain. Informez le responsable de la salle d'appel si vous avez besoin d'aide pour vous rendre sur le terrain.
27. Lors de tournois, les (AI) qui ne sont pas sur les terrains pour les prochaines parties doivent se rendre à la salle d'appel pour aider à pousser les fauteuils roulants des athlètes ou pour transporter leur équipement sur le terrain.

### **À retenir – Salle d'appel**

1. Apportez tout ce dont vous pourriez avoir besoin (allez aux toilettes avant d'entrer dans la salle d'appel, ayez des mouchoirs et de l'eau)
2. Les athlètes sont autorisés à examiner les balles de boccia avant **OU** après le tirage au sort. (Voir règle 8.11)
3. Une fois dans la salle d'appel, les athlètes, les entraîneurs et les assistants sportifs ne peuvent pas sortir. S'ils le font, ils ne peuvent pas revenir ou participer à la partie (Voir règle 8.5). Si un athlète joue des parties consécutives, l'athlète peut ne pas se rendre à la salle d'appel s'il doit utiliser les toilettes. Leur entraîneur ou leur responsable d'équipe peut les inscrire pour la prochaine partie (Voir règle 8.6). S'il y a un retard dans l'horaire, l'arbitre en chef ou le délégué technique peut accepter une demande d'utilisation des toilettes (Voir la règle 8.13). Si l'une de ces situations se produit pendant votre partie, assurez-vous d'en informer l'arbitre en chef.

## Manuel des procédures d'arbitrage international - BISFed

4. Portez attention aux athlètes. Soyez conscient de la préférence des athlètes qui souhaitent vous parler par rapport à ceux qui préfèrent ne pas parler avant la partie. Certains athlètes n'aiment pas parler avant leur partie, ils peuvent donc se concentrer.
5. Sachez que si un arbitre est retardé sur son terrain et qu'il a des parties consécutives, l'arbitre en chef peut vous demander de débiter les procédures de la salle d'appel pour l'arbitre qui est en retard.

### Procédures sur le terrain

#### Entrée sur l'aire de compétition

1. Dirigez les athlètes jusqu'au terrain (dans une seule ligne : arbitre, côté rouge, côté bleu, juge de lignes / aide).



2. Invitez-les à se positionner dans la boîte de lancement appropriée (individuel, doubles et équipes).



## *Manuel des procédures d'arbitrage international - BISFed*

3. Assurez-vous que les substituts et les entraîneurs sont positionnés en fond de terrain près du tableau de pointage. À ce stade, l'arbitre devra saisir son adresse courriel et son mot de passe dans le système informatique pour que le chronométreur puisse y entrer les données de la partie.
4. Récupérez les balles non utilisées et placez-les dans la zone désignée à cet effet (placez les balles non utilisées de l'athlète et du/des substitut (s) près du tableau de pointage).



5. Pendant que vous vous dirigez vers la table de pointage, vérifiez que le terrain est propre et que toutes les lignes sont en bon état. Si non, informez l'arbitre en chef.
6. Vérifiez le tableau de pointage pour vous assurer que les athlètes sont identifiés correctement sous la bonne couleur.
7. Pour les équipes et les doubles, assurez-vous que le nom des capitaines qui débudent la partie sont entrés dans le système informatique.



8. Vérifiez si le bas de chaque rampe touche (ou non) le sol lorsqu'elle est complètement abaissée. Cela peut être fait en passant un morceau de papier sous le bas de la rampe.
9. Assurez-vous que le chronométreur est prêt pour le deux (2) minutes d'échauffement.
10. Allez à la ligne du V et attendez l'annonce : «*Commencer l'échauffement / Start the warm-up*»

## Manuel des procédures d'arbitrage international - BISFed

11. Débuter l'échauffement en utilisant le geste pour lancer les balles d'échauffement. (Voir annexe 1 – Gestes / signes des officiels) et en invitant les athlètes à lancer les balles sur le terrain en disant : «*Commencer l'échauffement / Start the warm-up*».



12. Pendant la période d'échauffement: partagez toute information pertinente apprise dans la salle d'appel avec le juge de lignes (si elle n'a pas déjà été partagée dans la salle d'appel).

### Une fois l'échauffement terminé

1. Assurez-vous que les balles sont ramassées dès que possible (par les assistants / le juge de lignes / l'arbitre).
2. Récupérez les cochonnets et identifiez-les pour chacun des côtés.
3. Placez le cochonnet non utilisé dans la zone désignée à cet effet près du tableau de pointage.
4. À ce moment, entrez le nom des athlètes qui commencent la partie dans le système informatique.
5. Assurez-vous que le temps est correct sur le tableau de pointage.
6. Assurez-vous que le chronométrateur et le juge de lignes sont prêts.
7. Tenez-vous sur la croix en tenant l'indicateur de couleur / palette et le cochonnet du côté rouge pour attendre l'annonce du début de la partie.

**\*\*\* Dans le cas de la retransmission télévisée du tournoi, le fait de se tenir sur le «V» avant l'échauffement et sur le «+» avant de commencer le match peut être modifié par le COH.**



## Débuter une manche

1. Présentez le cochonnet à l'athlète, puis reculez derrière la ligne de côté et à la hauteur du «V» près de la zone du «*cochonnet non valide*» \*
  - (Pour les athlètes BC3 uniquement, pendant que vous reculez à la position appropriée, surveillez l'athlète à qui vous avez présenté le cochonnet pour voir si la rampe est déplacée vers la droite et vers la gauche. Juste bouger ou repositionner la rampe dans la boîte ne suffit pas pour répondre aux critères de la règle 5.5. La rampe **doit** être déplacée vers la droite et vers la gauche avant de relâcher le cochonnet. Si la rampe n'est pas déplacée vers la droite et la gauche, le cochonnet est non valide et sera retiré du jeu.)



2. Faites le geste de lancer le cochonnet (Voir l'annexe 1 - Gestes / signes des officiels) en invitant l'athlète à le lancer sur le terrain en disant «*Cochonnet / Jack*».
  - L'indicateur de couleur / palette n'est pas montré à l'athlète.
3. Montrez l'indicateur de couleur / palette au chronométrateur.



**\*\*\* ASSUREZ-VOUS DE VOIR L'ATHLÈTE BC3 DÉPLACER SA RAMPE \*\*\***

4. Jetez un coup d'œil au chronomètre pour vous assurer qu'il est en marche.

## Durant une manche

1. Agissez naturellement et sans trop d'autorité.
2. Rappelez-vous de la position à adopter sur le terrain et ne tournez pas le dos aux athlètes.
3. Répondez rapidement aux signes faits par l'athlète, le juge de lignes ou le chronométrateur.
4. Prenez vos décisions rapidement, en donnant des explications uniquement lorsque cela vous est demandé.
  - Si un athlète n'est pas d'accord avec l'arbitre à propos d'une décision qui ne concerne pas une mesure, arrêtez le chronomètre et appelez l'arbitre en chef (AC) ou l'arbitre en chef adjoint (ACA) pour régler la situation. **\*\* IMPORTANT : Pour une situation concernant une mesure durant la manche, le chronomètre n'est pas arrêté si l'athlète demande l'arbitre en chef (AC) ou l'arbitre en chef adjoint (ACA) sur le terrain pour mesurer.**
  - Gardez toute discussion brève.
5. Si la balle sort des limites du terrain, annoncez «*Balle morte / Out*» avec le geste spécifique (Voir annexe 1).
  - Si la balle est proche de la ligne, laissez-la s'arrêter complètement avant de la prendre, puis annoncez «*Balle morte / Out*» avec le geste.
6. Mettez rapidement toutes les balles hors du terrain dans le contenant ou la zone pour les balles mortes, mais ne vous précipitez pas. Ne marchez pas entre les athlètes et les balles ou ne tournez pas le dos aux athlètes.
  - Demandez au juge de lignes de récupérer la balle s'il/elle est plus proche du contenant ou de la zone pour les balles mortes que vous. Le Comité des arbitres préfère l'utilisation de contenants pour les balles mortes au lieu d'une zone. La préférence est d'utiliser deux (2) contenants, un de chaque côté du terrain.
7. Utilisez le juge de lignes en tant que consultant pour vous aider à faire une longue mesure ou lors d'une manche interrompue. Si vous avez un doute ou si vous avez oublié quelque chose, consultez rapidement et doucement le juge de lignes en évitant de perdre du temps.
8. Si un athlète choisit de ne pas lancer ses balles, dites au chronométrateur d'arrêter le temps et d'enregistrer le temps dans le système informatique.
  - Placez les balles qui ne sont pas lancées dans le contenant / la zone pour les balles mortes.
9. Si un athlète ne récupère pas une balle du contenant / de la zone pour les balles mortes avant le début de la prochaine manche, la balle doit rester dans le contenant / la zone pour les balles mortes pour le reste de cette manche. L'athlète peut récupérer sa balle du contenant / de la zone pour les balles mortes à la fin de la manche en cours pour la manche subséquente.

## Terminer une manche lorsqu'AUCUNE balle de pénalité n'a été attribuée

1. Une fois que toutes les balles ont été jouées, tenez-vous à proximité des balles, annoncez et présentez le pointage de la manche, sauf si une mesure est nécessaire pour déterminer le pointage final.
2. Si une mesure est nécessaire pour déterminer le pointage final ou si un athlète demande une mesure, invitez les deux athlètes / capitaines sur l'aire de jeu pour voir la mesure. (Voir les procédures de mesure.)
  - Si vous n'êtes pas certain du résultat, ou si un athlète demande à l'arbitre en chef / arbitre en chef adjoint pour mesurer, alors appelez l'AC / ACA pour confirmer le pointage. **\*\* IMPORTANT: Ne dites pas à l'arbitre en chef quelle est votre décision, il dira le résultat final.**



3. Obtenez l'accord des athlètes sur le pointage lorsqu'ils sont sur le terrain, puis assurez-vous qu'ils retournent dans leurs boîtes de lancement.
4. Annoncez le pointage de la manche d'une voix forte et claire. Obtenez l'accord des athlètes / capitaines, puis faites le geste «*Fin de la manche / End finished*». **\*\*IMPORTANT: Il n'est pas nécessaire de vous positionner sur la ligne du «V» pour annoncer le pointage. Cependant, vous pouvez vous approcher de la ligne du «V» si vous le jugez approprié (par exemple, lorsque les athlètes ne peuvent pas entendre clairement l'arbitre, l'assistant sportif obstrue la vue de l'athlète ou si l'athlète a besoin de l'aide de l'arbitre pour retourner à sa boîte de lancement après une mesure, etc.).**
  - L'(AI) dira verbalement aux assistants sportifs BC3 qu'il / elle peut se retourner une fois que le geste «*Fin de la manche / End finished*» sera fait (Voir règle 10.7.1).



5. Montrez le pointage au chronométrateur, puis aux spectateurs.



6. Le chronométrateur aura besoin de temps pour saisir les résultats à l'ordinateur et appuyer sur le bouton de la prochaine manche. Cela fera apparaître le message d'une (1) minute. Assurez-vous que le message apparaît à l'écran avant de ramasser le cochonnet.
7. Une fois le message affiché à l'écran, l'(AI) ramasse immédiatement le cochonnet, annonce «*Une minute*» et invite immédiatement les assistants sportifs et les entraîneurs à s'avancer sur le terrain pour récupérer les balles (Voir règle 10.7.4).  
**\*\*\* IMPORTANT: Il s'agit de l'invitation pour les assistants sportifs et les entraîneurs à entrer dans l'aire de jeu.**

**\*\* IMPORTANT: VÉRIFIEZ TOUJOURS LE SYSTÈME INFORMATIQUE POUR L'EXACTITUDE DES RÉSULTATS ENTRE LES MANCHES. LE NOMBRE DE BALLES NON LANCÉES DOIT ÊTRE ENREGISTRÉ DANS LE SYSTÈME POUR CHAQUE MANCHE.**

### **Terminer une manche lorsqu'UNE balle de pénalité a été attribuée**

1. Annoncez le pointage actuel aux athlètes.
2. Assurez-vous que les athlètes / les capitaines sont d'accord avec le pointage.
3. Annoncez le pointage au chronométrateur et le pointage est ajouté au système.
4. L'arbitre et le juge de lignes libèrent l'aire de jeu et mettent les balles du côté ne jouant pas la balle de pénalité dans la zone pour les balles mortes.
5. Prenez toutes les balles de couleur du côté qui doit lancer la balle de pénalité et présentez-les à l'athlète.
  - Dans une partie par équipe / paires, le capitaine décidera qui jouera la balle de pénalité.
  - L'athlète qui lance la balle de pénalité choisira l'une de ses balles de couleur.
  - L'arbitre gardera avec lui cette balle.
6. Toutes les balles non utilisées sont placées dans la zone pour les balles mortes.
7. Présentez la balle sélectionnée à l'athlète, puis reculez derrière la ligne de côté et à la hauteur du «V» près de la zone du «*cochonnet non valide*».

## *Manuel des procédures d'arbitrage international - BISFed*

---

- Montrez l'indicateur de couleur / palette à l'athlète puis au chronométreur en disant «*Une minute*».
  - Assurez-vous que l'athlète BC3 bouge la rampe vers la droite et la gauche, puis vérifiez le chronomètre pour vous assurer que le temps a bien débuté.
  - Au fur et à mesure que le temps passe, dites «*30 secondes, 10 secondes, Terminé*».
  - Si un point est marqué, utilisez le geste pour indiquer le point sur l'indicateur de couleur / palette.
  - Si un point N'EST PAS marqué, utilisez le geste pour «*Balle morte / Out*».
8. Si un point a été marqué, le marqueur ajoutera ce point au pointage correspondant à cette manche dans le système informatique.
  9. Tenez-vous près de la croix. Annoncez et présentez le pointage aux athlètes / capitaines sur l'indicateur de couleur / palette.
  10. Obtenir l'accord des deux athlètes / capitaines
  11. Une fois l'accord obtenu, faite le geste pour «*Fin de la manche / End finished*».
    - Les assistants sportifs BC3 peuvent se retourner à ce moment-là.
  12. Montrer le pointage au chronométreur et ensuite aux spectateurs.
  13. Le chronométreur aura besoin de temps pour saisir les résultats à l'ordinateur et appuyer sur le bouton de la prochaine manche. Cela fera apparaître le message d'une (1) minute. Assurez-vous que le message apparaît à l'écran avant de ramasser le cochonnet.
  14. Une fois le message affiché à l'écran, l'(AI) ramasse immédiatement le cochonnet, annonce «*Une minute*» et invite immédiatement les assistants sportifs et les entraîneurs à s'avancer sur le terrain pour récupérer les balles (Voir règle 10.7.4).  
**\*\*\* IMPORTANT: Il s'agit de l'invitation pour les assistants sportifs et les entraîneurs à entrer dans l'aire de jeu.**

**\*\* IMPORTANT: VÉRIFIEZ TOUJOURS LE SYSTÈME INFORMATIQUE POUR L'EXACTITUDE DES RÉSULTATS ENTRE LES MANCHES. LE NOMBRE DE BALLES NON LANCÉES DOIT ÊTRE ENREGISTRÉ DANS LE SYSTÈME POUR CHAQUE MANCHE.**

### **Entre les manches**

Lorsque la «*Minute*» entre les manches commence:

1. Les assistants sportifs / entraîneurs peuvent entrer sur le terrain.
2. Les balles sont ramassées par les assistants sportifs / entraîneurs / juges de lignes / arbitre. (**\*\* NOTE : l'arbitre devrait vérifier l'exactitude du pointage avant de ramasser et de retourner les balles**).
3. Vérifiez que la feuille de pointage est correctement remplie.
4. Après 45 secondes, annoncer «*15 secondes*».

- L'arbitre devrait prendre le cochonnet du côté à lancer et commencer à marcher vers les athlètes lorsqu'il reste 15 secondes à la minute entre les deux manches.
5. Après une minute, annoncez «*Terminé / Time*» et donnez immédiatement le cochonnet au prochain athlète qui doit débiter la prochaine manche.

## Terminer une partie

Après que les athlètes aient confirmé le pointage pour la manche en cours, annoncez et faire le geste «*Fin de la manche / End finished*», «*Fin de la partie / Match finished*».

1. Montrez le pointage au chronométrateur et aux spectateurs pour cette manche.
2. Montrez aux athlètes et aux spectateurs le pointage final de la partie.
3. Ramassez le cochonnet *mais n'appellez pas une minute*. Allez vers les athlètes et félicitez-les pour la bonne partie.
4. Les balles peuvent être ramassées par les assistants sportifs / entraîneurs / juge de lignes. Assurez-vous que les deux cochonnets sont remis aux athlètes.
5. Assurez-vous que le système de pointage est correctement rempli.
6. Le nombre de balles non lancées à chaque manche doit être enregistré.
7. Demandez au chronométrateur / au marqueur / au juge de lignes d'entrer leur nom dans le système.
8. Si l'athlète ne peut pas utiliser l'ordinateur, assurez-vous que l'athlète vous donne son accord par rapport à la feuille de pointage avant de confirmer le pointage pour lui. **NOTE: Il est très important que le chronométrateur appuie sur le bouton «*finish*» avant que les joueurs n'approuvent la partie, sinon cela posera un problème avec l'heure de fin de la partie.**
  - Si l'athlète n'est pas physiquement capable de confirmer le pointage, demandez-lui la permission de confirmer le pointage en son nom.
  - Si l'athlète ne veut pas signer la feuille de pointage, l'arbitre doit signer / approuver la feuille de pointage et noter l'heure de fin du match. L'arbitre doit informer l'arbitre en chef de l'heure de fin du match au cas où un protêt serait déposé.
9. Vérifiez que les pénalités sont correctement inscrites dans le système.
10. L'arbitre «clique» pour confirmer que la partie est terminée.
11. Assurez-vous que tout le monde quitte le terrain en même temps, en emportant tout leur équipement.
12. Avant de quitter l'aire de compétition, passez voir l'arbitre en chef afin de confirmer le pointage de la partie sur le système.

## Révision du positionnement de l'arbitre sur le terrain

### Débuter une manche

1. Présentez le cochonnet à l'athlète, puis reculez derrière la ligne de côté et à la hauteur du «V», près de la zone du «*cochonnet non valide*».
2. Invitez l'athlète à lancer le cochonnet sur le terrain avec un mouvement de côté de votre bras et dites «*Cochonnet / Jack*».
3. Montrez l'indicateur de couleur / palette au chronométreur mais assurez-vous que les athlètes BC3 bougent la rampe avant de relâcher le cochonnet.

### Durant une manche

1. Placez-vous près de l'aire de jeu (les balles), c'est-à-dire légèrement devant et sur le côté du cochonnet (entre les athlètes et le cochonnet) et légèrement tourné vers les athlètes (vous ne devriez pas être face à la ligne de côté opposée). En utilisant cette position :
  - Vous pouvez voir les athlètes.
  - Vous n'interférez pas avec la vue de l'athlète sur les balles.
  - Vous pouvez retirer toute balle lancée avant qu'elle ne cause une manche interrompue.
  - Vous n'êtes pas utilisé comme cible.
  - Vous n'empêchez pas l'athlète de voir le chronomètre.



2. Restez immobile pendant que l'athlète se prépare à lancer.
3. Limitez au minimum vos mouvements sur le terrain mais si vous devez changer de position, continuez à observer l'aire de jeu :
  - Ne traversez pas le terrain en marchant entre les balles et les athlètes.
  - Soyez rapide mais ne courez pas sur le terrain.
4. Ayez toujours une position appropriée par rapport à la disposition des balles sur le terrain et à la situation de la partie.
5. Le juge de lignes devrait se positionner une fois que l'arbitre est en place sur le terrain, du côté opposé de l'arbitre.



**\*\*\* IMPORTANT À SAVOIR: Lorsque vous appelez l'AC / ACA sur le terrain, celui-ci demandera à l'arbitre de s'éloigner des athlètes et de lui expliquer pourquoi il a été convoqué. NE continuez PAS à discuter de la situation avec les athlètes en attendant l'AC / ACA. Toute votre attention devrait être sur l'AC / ACA. Une fois que l'AC / ACA a eu votre avis (maintenez votre explication brève), il communiquera avec les athlètes pour comprendre leurs préoccupations / opinions. Encore une fois, l'arbitre sur le terrain ne devrait pas parler aux athlètes à ce moment. Une fois que l'AC / ACA croit comprendre clairement la situation, il prendra une décision finale et en informera l'arbitre et les athlètes.**

## Mesurage

1. Demandez au juge de lignes de vous aider à prendre de longues mesures.
2. Faites des mesures de manière à ce que les athlètes puissent voir la mesure que vous faites. Ne bloquez pas la vue de l'athlète.
  - Vous pouvez indiquer l'endroit où vous voulez que les athlètes se positionnent pendant que vous faites la mesure afin qu'ils puissent mieux vous voir et ne déplace pas les balles tout en vous laissant l'espace nécessaire pour faire la mesure.
3. Ne touchez pas les balles lors de la ou les mesure(s).
4. Ne mesurez que si, en tant qu'arbitre, vous n'êtes pas certain de qui lancera la prochaine balle ou à la demande d'un athlète (pendant le temps de l'athlète).
5. Soyez cohérent sur la façon dont vous mesurez (ne **JAMAIS** déplacez des balles pour prendre une mesure durant une manche).
6. Mesurez du cochonnet vers la balle de couleur.
7. Mesurez d'abord la balle de l'adversaire la plus près du cochonnet et qui ne marque pas de point, puis la ou les balles comptant pour des points.
8. Lorsque vous devez retirer une balle marquant pour un point afin de prendre des mesures supplémentaires, annoncez clairement aux deux athlètes «*un point pour...*», tout en obtenant l'accord des athlètes, puis retirez cette balle en particulier.
9. Placez l'indicateur de couleur / palette sur le sol avec la couleur de la balle marquant pour un point que vous avez retirée. Ensuite, placez la balle retirée sur l'indicateur de couleur / palette (par exemple, en retirant une balle rouge, le côté rouge de votre indicateur de couleur / palette doit être vers le haut).

10. Lorsqu'il est nécessaire de mesurer la distance entre les balles (à la fin d'une manche), l'arbitre **DOIT** inviter les deux athlètes / capitaines sur le terrain avant de mesurer pour éviter de perdre du temps en utilisant le geste / signe officiel.
11. Mesurez une seconde (2<sup>e</sup>) fois. Si l'athlète demande à l'arbitre de mesurer une deuxième fois, l'arbitre peut prendre une deuxième mesure. Si l'athlète n'est toujours pas d'accord, l'arbitre en chef ou l'arbitre en chef adjoint devrait être appelé sur le terrain.

## Comment effectuer une mesure

### 1. Utilisation du compas:

- Assurez-vous de savoir où se trouvent les balles environnantes afin de ne pas les déplacer.
- POSITION CORPORELLE: vous devez vous positionner sur le sol avec les orteils et les genoux, ou les deux tibias (partie inférieure de vos jambes juste au-dessus de vos pieds) et les deux avant-bras (partie inférieure de vos bras juste au-dessus de vos mains), ou le côté du petit doigt de vos mains en contact avec le sol. Cela fournit une base stable et sécuritaire pour faire une mesure.
- Tout d'abord, mesurez la balle de couleur qui ne marque pas et que vous croyez la plus près du cochonnet, puis comparez cette mesure aux autres balles de couleurs.
- Encore une fois, veillez toujours à ne pas toucher / déplacer les balles lors de la mesure.
- Commencez avec le compas ouvert légèrement plus grands que l'espace entre le cochonnet et la balle à mesurer.
- Lentement, réduisez l'ouverture du compas jusqu'à ce qu'il s'insère entre le cochonnet et la balle de couleur à mesurer, en touchant la partie la plus grosse et la plus large des balles.

### 2. Utiliser un ruban à mesurer:

- Placez le corps du ruban à mesurer sur le cochonnet et déployez le ruban jusqu'à la balle de couleur que vous voulez mesurer.
- Comme mentionné ci-dessus, pour de longues mesures, demandez au juge de lignes de vous aider. Demandez au juge de lignes de prendre l'extrémité mobile du ruban à mesurer et de placer doucement le bout droit près de la balle à mesurer.
- Verrouillez le ruban à mesurer en place.
- Faites glisser lentement et doucement l'extrémité du ruban à mesurer vers une autre balle en vous éloignant de la balle de couleur que vous venez de mesurer.

- Veillez à ne pas laisser tomber le ruban à mesurer pour éviter de toucher les balles que vous essayez de mesurer.

**3. Utilisation d'une jauge d'épaisseur pour bougie d'allumage:**

- Utilisez une position du corps similaire à celle mentionnée ci-dessus lors de la mesure avec le compas.
- Tout d'abord, mesurez la balle de couleur qui ne marque pas et que vous croyez la plus près du cochonnet, puis comparez cette mesure aux autres balles de couleurs.
- Commencez avec moins de jauges d'épaisseur et ajoutez-en lentement au fur et à mesure que vous mesurez, jusqu'à ce que vous ne puissiez plus ajouter de jauges d'épaisseur sans déplacer les balles.

**4. Utilisation d'une lampe de poche / torche:**

- Pour des mesures extrêmement rapprochées, la lampe de poche / torche est extrêmement utile.
- Sur ces mesures rapprochées, vous regardez s'il y a un vide / un point noir / une rupture dans le faisceau de lumière.
- Vous devrez trouver la meilleure position pour voir le faisceau de lumière et vous devrez peut-être regarder dans différentes directions (par exemple, de haut en bas, de côté, en regardant sous les balles, etc.).

**5. Pour déterminer si une balle est hors des limites du terrain:** Utilisez votre lampe de poche / torche et / ou votre jauge d'épaisseur la plus mince:

- Une feuille de papier ne doit pas être utilisée pour faire des mesures entre le cochonnet et une balle de couleur. Utilisez plutôt votre lampe de poche / torche ou jauge d'épaisseur.
- Ne forcez jamais la jauge d'épaisseur dans une position.
- Lorsque vous mesurez des balles qui peuvent chevaucher les limites du terrain, placez la jauge d'épaisseur parallèle à la ligne et déplacez-la lentement afin de couvrir la ligne délimitant le terrain jusqu'à ce qu'elle la couvre et prenne place sur le bord intérieur de la ligne, vers la partie valide du terrain.
- Si vous ne parvenez pas à déplacer la jauge d'épaisseur jusque sur le bord intérieur de la ligne délimitant le terrain avant de rencontrer une résistance, la balle touche probablement la ligne et est considérée comme étant hors limite.
- SVP, souvenez-vous de ne jamais forcer la jauge d'épaisseur car vous pourriez déplacer la balle.

**\*\*\*IMPORTANT:**

- **PENSEZ AVANT DE DÉPLACER UNE BALLE:** ne déplacez jamais les balles à moins que cela ne soit absolument nécessaire pour effectuer une mesure. Lorsque les balles sont extrêmement proches les unes des autres, vous risquez de heurter ou de déplacer une autre balle tout en retirant une balle de la région qui marque des points. Pensez... y a-t-il un autre moyen de faire une mesure sans retirer une balle?
- Si vous devez retirer une balle marquant pour un point afin de prendre une mesure, assurez-vous d'obtenir l'accord des deux athlètes / capitaines avant de déplacer la balle. Une fois qu'une balle est déplacée, il est difficile de la replacer exactement dans la position qu'elle occupait auparavant. Assurez-vous donc que vous avez l'accord des athlètes avant de retirer une balle.
- Placez votre indicateur de couleur / palette sur le sol avec la couleur de la balle que vous retirez tournée vers le haut.
- Placez la balle que vous avez retirée sur votre indicateur de couleur / palette.
- Après avoir reçu l'accord du pointage par les athlètes, essayez de replacer les balles déplacées pour le bénéfice des spectateurs et de l'assistant sportif.

## Pointage

1. Présentation du pointage avec l'indicateur de couleur / palette tel qu'indiqué à l'annexe 1 - Gestes / signes des officiels. Si le pointage d'un côté est égal à zéro, n'indiquez pas ce côté sur l'indicateur de couleur / palette.
2. Il n'est pas nécessaire de vous positionner sur le «V» pour annoncer le pointage. Cependant, vous pouvez vous approcher du «V» si vous le jugez utile (par exemple, lorsque les athlètes ne peuvent pas entendre clairement l'arbitre, l'assistant sportif obstrue la vue de l'athlète ou si l'athlète a besoin de l'aide de l'arbitre pour retourner à sa boîte de lancement après une mesure, etc.).
3. Annoncez le pointage d'une voix forte et claire lorsque les athlètes sont dans leurs boîtes de lancement, en indiquant les points sur l'indicateur de couleur / palette (devant la couleur qui marque les points) et après le lancer des balles de pénalités.
4. Après avoir annoncé le pointage, attendez quelques secondes afin de vous assurer que vous recevez l'accord de l'athlète.
5. Lorsque vous obtenez l'accord des deux athlètes / capitaines, dites «*Fin de la manche / End finished*» avec le geste approprié.
6. Assurez-vous que le pointage est bien affiché sur le tableau de pointage.

7. Le chronométrateur aura besoin de temps pour saisir les résultats à l'ordinateur et appuyer sur le bouton de la prochaine manche. Cela fera apparaître le message d'une (1) minute. Assurez-vous que le message apparaît à l'écran avant de ramasser le cochonnet.
8. Une fois le message affiché à l'écran, l'(AI) ramasse immédiatement le cochonnet, annonce «*Une minute*» et invite immédiatement les assistants sportifs et les entraîneurs à s'avancer sur le terrain pour récupérer les balles (Voir règle 10.7.4). **\*\*\* IMPORTANT: Il s'agit d'une invitation pour les assistants sportifs et les entraîneurs à entrer dans l'aire de jeu.**

## **Bris d'égalité**

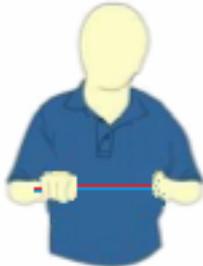
1. Procédure pour exécuter un bris d'égalité - incluant le positionnement de l'(AI) et la procédure à suivre pour faciliter la tenue du bris d'égalité.
2. Lorsqu'un bris d'égalité est nécessaire, le chronométrateur aura besoin de temps pour insérer les résultats à l'ordinateur et appuyer sur le bouton de la prochaine manche. Cela fera apparaître le message d'une (1) minute. Assurez-vous que le message apparaît à l'écran avant de ramasser le cochonnet.
3. Une fois le message affiché à l'écran, l'(AI) ramasse immédiatement le cochonnet, annonce «*Une minute*» et invite immédiatement les assistants sportifs et les entraîneurs à s'avancer sur le terrain pour récupérer les balles (Voir règle 10.7.4). **\*\*\* IMPORTANT: Il s'agit de l'invitation pour les assistants sportifs et les entraîneurs à entrer dans l'aire de jeu.**
4. Approchez-vous des athlètes, demandez aux athlètes / capitaines qui veut appeler le tirage au sort, vérifiez que les assistants sportifs BC3 sont bien positionnés et procédez.
5. En cas de bris d'égalité, l'athlète / capitaine peut décider qui appellera le tirage au sort.
6. Si les athlètes / capitaines ne peuvent se mettre d'accord sur qui va appeler le tirage au sort, l'arbitre peut donner le choix du tirage à l'athlète qui ne l'a pas appelé dans la salle d'appel.
7. Prenez le cochonnet de l'athlète qui doit commencer la manche et mettez-le sur la croix.
8. Commencez la manche en indiquant la couleur de l'athlète qui doit jouer.
9. Quand un deuxième bris d'égalité survient, il y a une minute entre les manches et le cochonnet du côté adverse est placé sur la croix.

## Terminer une partie

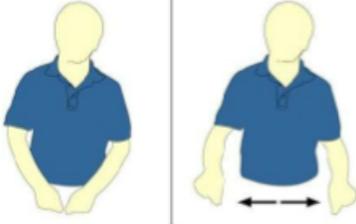
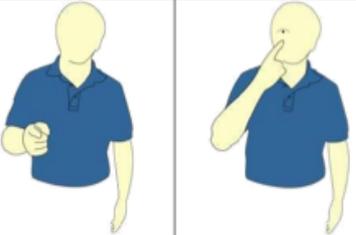
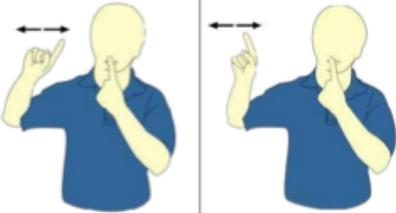
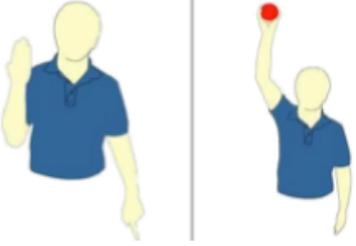
1. Vérifiez si les pointages sont exacts.
2. Assurez-vous que toutes les infractions sont notées dans le système informatique pour la partie (à quelle manche elles se sont produites et quelle conséquence a été donnée).
3. Le nombre de balles non lancées à chaque manche doit être noté.
4. Assurez-vous que le nom du chronométreur et du juge de lignes se trouvent dans le système informatique pour la partie.
5. Laissez l'athlète / le capitaine approuver le pointage sur l'ordinateur. Si l'athlète / le capitaine est incapable d'atteindre physiquement le «*bouton d'approbation*» du clavier, l'athlète peut autoriser l'arbitre à approuver le pointage en son nom.
6. Même si un athlète ou un capitaine n'approuve pas le pointage sur l'ordinateur, l'arbitre approuvera la partie.
7. Assurez-vous que le matériel des arbitres reste en place.
8. Demandez aux athlètes de se préparer à sortir.
9. Quitter le terrain par la sortie préalablement définie.

## Annexe 1 – Gestes / signes des officiels

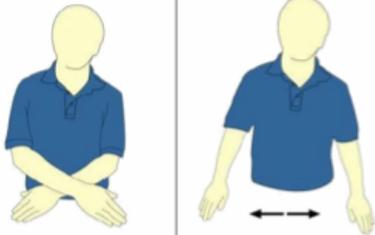
### Arbitre

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"> <li>• Règle 10.1</li> <li>• Règle 10.2</li> </ul>	<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"> <li>• Règle 10.4</li> <li>• Règle 10.5</li> <li>• Règle 10.6</li> </ul>	<p>Montrer la couleur de la palette selon le côté qui doit jouer.</p>	
<p>Balles Équidistantes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Règle 10.12</li> </ul>	<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"> <li>• Règle 5.7</li> <li>• Règle 6.2</li> <li>• Règle 18</li> </ul>	<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., Temps d'arrêt médical ou technique pour – Nom de l'athlète / équipe / pays / couleur des balles)</p>	

## Manuel des procédures d'arbitrage international - BISFed

<p>Substitution</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Règle 10.16</li> </ul>	<p>Faire tourner un avant-bras autour de l'autre</p>	
<p>Mesurage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Règle 4.6</li> <li>• Règle 11.6</li> </ul>	<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"> <li>• Règle 11.6</li> </ul>	<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"> <li>• Règle 15.5.3</li> <li>• Règle 16</li> </ul>	<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"> <li>• Règle 10.6.2</li> <li>• Règle 10.10</li> <li>• Règle 10.11</li> </ul>	<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"> <li>• Règle 15.2</li> </ul>	<p>Pointer la balle et lever l'avant-bras, main en forme concave, avant de retirer la balle (autant que possible!)</p>	

*Manuel des procédures d'arbitrage international - BISFed*

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

*Manuel des procédures d'arbitrage international - BISFed*

<p>Pointage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Règle 4.5</li> <li>• Règle 11</li> </ul>	<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 lignes**

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**