

BISFed - Règlements internationaux de Boccia 2021-2024 – v.2.0

Traduction: Alain Grenon et Marie Hébert
(VERSION CANADA-FRANÇAIS : 2022/10/22)



Contrôle de la version du document

Tous changements effectués à ce livre des règlements seront indiqués ci-dessous. SVP, vous référer au numéro de la version sur la page titre afin d'identifier de quelle version il s'agit.

Version	Modifications apportées	Par qui	Date
1.1	<ul style="list-style-type: none"> ● 3.4.8 Règlements des différends ● Règle 4 Vérification des balles ● 8.11 « Inspection visuelle » ● Règle 9 Vérification des balles ● Règle 9.4 Les balles qui échouent ne sont PAS testées à nouveau ● 10.16 Vérification des balles après la partie ● 15.11.1 Balle trafiquée 	GV	Octobre 2021
2.0	<ul style="list-style-type: none"> ● Réorganisation de l'ordre de certaines des règles afin de suivre l'ordre actuelle d'une partie. ● Reformulation de certaines des règles pour plus de clarté. ● Correction des numéros de références qui étaient incorrects. ● Ajout de règles de vérification des balles pour se conformer aux exigences des balles sous licences. 	GV	Mars 2022

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

Portée et Application

Ces règlements internationaux de boccia - BISFed (Fédération internationale de boccia), définissent comment le sport du Boccia devrait être joué. Ces règles s'appliquent à toutes les compétitions internationales sanctionnées par *World Boccia*. Un tournoi sanctionné par *World Boccia* est un événement reconnu comme faisant partie du système de compétition BISFed. En plus de ces règlements internationaux de boccia, une compétition sanctionnée doit appliquer les règles BISFed suivantes :

- Règlements de classification - BISFed
- Règlements anti-dopage - BISFed
- Règlements de compétition et de classement – BISFed

Veuillez consulter ces règlements ainsi que les règles présentées dans ce document pour comprendre ce qui est requis lorsque vous participez à un tournoi sanctionné par *World Boccia*. BISFed et le comité organisateur hôte peuvent publier des clarifications de règles dans le document technique pour un tournoi, en accord avec le délégué technique du tournoi nommé par BISFed. Une clarification de règle doit seulement décrire une application spécifique de la règle pour ce tournoi et ne doit pas changer le sens du règlement.

BISFed reconnaît que certaines situations qui n'ont pas été couvertes par les règlements de ce document peuvent survenir. Toute circonstance qui nécessite une modification des règlements avant le début d'un tournoi doit être signalée avant le début du tournoi et confirmée à tous les participants lors de la réunion technique par l'arbitre en chef et le délégué technique du tournoi. Toute circonstance qui requière une prise de décisions pendant un tournoi se fera en consultation avec l'arbitre en chef et le délégué technique qui prendront la décision finale. Ces circonstances doivent être immédiatement rapportées à BISFed.

Les règlements internationaux de boccia – BISFed peuvent être adoptés par les membres de la BISFed pour des tournois de niveau national ou toute autre compétition qui ne fait pas partie du système de compétition BISFed.

Esprit du jeu

L'éthique et l'esprit du jeu sont semblables à ceux du tennis. La participation de la foule est la bienvenue et encouragée. 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. On pourrait demander aux spectateurs de partir en cas de comportement inacceptable.

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 les résolutions de conflits ou de différends.

Photographie

Aucune photographie avec flash n'est permise. L'enregistrement vidéo des parties est permis. Cependant, les trépieds et les caméras sur l'aire de jeu (ADJ) peuvent seulement être placés avec l'autorisation de l'arbitre en chef ou du délégué technique.

Table des matières

LA BASE

1. Définitions	5
2. Types de jeu	6
3. Configuration du tournoi	7
4. Vérification de l'équipement	8
4.1 Dispositifs d'assistance	9
4.2 Fauteuils roulants	10
5. Balles de boccia	11

PRÉPARATION D'AVANT-MATCH

6. Échauffement	14
7. Salle d'appel	15
8. Vérification des balles d'avant-match	16

SUR LE TERRAIN

9. Rôles et responsabilités	17
10. Le jeu	19
11. Préparation pour les prochaines manches	26
12. Manche interrompue	26
13. Bris d'égalité	27
14. Vérification des balles d'après-match	27

INFRACTIONS ET DIFFÉRENDS

15. Infractions	28
16. Procédure de clarification et de règlement des différends	33

COMMUNICATION

17. Communication	34
17.11 Gestes des officiels/signes	36

TEMPS D'ARRÊT

18. Temps d'arrêt médical	40
19. Temps d'arrêt technique	40

Diagramme du terrain	41
----------------------	----

Directives pour les mesures du terrain	42
--	----

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

LA BASE

1. Définitions

Classification	Désignation des athlètes conformément aux règlements de classification de BISFed.
Classe de jeu	Un des niveaux de compétition dépendant de la classification.
COH	Comité Organisateur Hôte
AC, ACA, DT, DTA	Arbitre en chef, Arbitre en chef adjoint, Délégué technique, Délégué technique adjoint
Entraîneur adjoint	(EA) Un individu qui aide à l'entraînement. L'EA doit s'asseoir à côté de la table de pointage
Côté	En individuel, un côté se définit comme ayant un (1) seul compétiteur. En double, un côté se définit comme ayant deux (2) athlètes. En équipe, un côté se définit comme ayant trois (3) athlètes. Les assistants sportifs, les opérateurs de rampes, les entraîneurs et les entraîneurs adjoints sont également des membres additionnels du côté.
Assistant Sportif	(AS) Un individu qui assiste pour les athlètes BC1 ou les athlètes BC4 qui jouent avec leurs pieds conformément aux règlements relatifs à l'assistant sportif.
Opérateur de rampe	(OR) Assiste les athlètes BC3 conformément aux règlements relatifs à l'opérateur de rampe. Reconnu par le CPI comme étant un athlète.
Balle	Une des balles, rouge, bleue ou le cochonnet. (réf. : 4.7)
Cochonnet	La balle blanche qui sert de cible.
Balles de compétition	Balles provenant d'un fabricant de balles licenciées fournies par le COH pour être utilisées durant le tournoi.
Lancer	Terme utilisé pour définir l'action de propulser une balle sur le terrain. Ceci peut se faire soit en lançant une balle avec la main, le pied ou en relâchant une balle avec un dispositif d'assistance (rampe).
Balles non lancées	(BNL) Les balles qu'un côté ne lance pas durant une manche. Les BNL deviennent des « balles mortes ».
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 jouée à la fin d'une manche telle qu'accordée par l'arbitre afin de pénaliser le côté opposé en raison d'une infraction spécifique.
Balayage en deux temps	Un déplacement clair de la rampe d'au moins 20cm vers la gauche et 20cm vers la droite.
Hors du chemin	Dans la partie arrière de la boîte de lancement. L'(OR) DOIT déplacer son propre équipement afin qu'il n'interfère pas avec l'adversaire, ni ne soit endommagé par l'adversaire qui le déplace.
Lorsque la balle est lancée/relâchée	L'athlète est dans le dernier mouvement de propulsion de la balle. Pour les BC3, ceci inclut le temps que la balle est dans la rampe.
Équipement	Fauteuil roulant, rampe, gants, attelles, pointeurs et tout autre dispositif d'assistance.
Fauteuil roulant	Fauteuil roulant, scooter, civière-lit... Un athlète DOIT utiliser un fauteuil roulant pour prendre part à la compétition.
Dispositif de test de roulement	Une rampe Standard de la BISFed utilisée pour vérifier que les balles roulent adéquatement.
Gabarit pour les balles	Un gabarit Standard de la BISFed avec deux trous spécifiques utilisé pour confirmer la circonférence des balles.
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.

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

Terrain	La surface de jeu délimitée par les lignes extérieures et les boîtes de lancement.
Aire de jeu (ADJ)	Le terrain sans les boîtes de lancement.
Boîte de lancement	Une des six boîtes marquées et numérotées dans laquelle les athlètes lancent la balle.
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.
Boîte « cible »	Boîte située sur la croix mesurant 35cm x 35cm pour les lancers de balles de pénalités.
Tournoi	La compétition entière ou les compétitions qui incluent la vérification de l'équipement. Le tournoi se termine avec la cérémonie de clôture. Un tournoi peut avoir plus d'une compétition.
Compétition	Toutes les parties individuelles sont une compétition. Toutes les parties en équipe et en double sont une compétition.
Partie	Une rencontre entre deux côtés.
Manche	La période de la partie durant laquelle le cochonnet et toutes les balles de couleur ont été lancés par les deux côtés.
Manche interrompue	Une manche est interrompue lorsque les balles ont été bougées par un élément extérieur au jeu, soit de façon accidentelle ou intentionnelle.
Manche rejouée	Une manche interrompue qui a été trop dérangée pour que les balles puissent être repositionnées afin que le jeu puisse continuer.
Infraction	Toute action qui va à l'encontre des règlements du jeu commise soit par un athlète, un assistant, un opérateur de rampe, un côté, un entraîneur adjoint, ou un entraîneur et qui résulte en une infraction.
Carton jaune	Carton jaune mesurant approximativement 7x10 cm et qui est montré par l'arbitre lorsqu'il décernera un avertissement.
Carton rouge	Carton rouge mesurant approximativement 7cm x 10cm qui est montré par l'arbitre lorsqu'il décernera une disqualification.

2. TYPES DE JEU

Il y a trois types de jeu dans le système de compétition BISFed :

2.1 Jeu Individuel

Il y a huit épreuves individuelles avec une épreuve masculine et féminine pour chaque catégorie reconnue (BC1, BC2, BC3 et BC4). Les athlètes doivent être classifiés dans la catégorie correspondante pour compétitionner.

En jeu individuel, une partie comprend quatre (4) manches. Chaque athlète lance le cochonnet deux fois en alternant d'une manche à l'autre. Chaque athlète reçoit six (6) balles de couleur et doit entrer dans la salle d'appel avec pas plus de 6 balles rouges, 6 balles bleues et un cochonnet. L'athlète qui doit 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.

Les athlètes BC1 et les athlètes BC4 qui jouent avec leurs pieds ont un assistant sportif pour les aider sur le terrain. Les athlètes BC3 ont un opérateur de rampe pour les aider. De plus, un entraîneur ou un entraîneur adjoint (EA), peut accompagner chaque côté sur le terrain pour tous les types de jeu. L'entraîneur/EA doit s'asseoir à côté de la table de pointage dans la section désignée pour les entraîneurs.

2.2 Jeu en double

Il y a deux épreuves en double, le double BC3 et le double BC4. Les athlètes doivent être classifiés dans la catégorie correspondante pour compétitionner. Chaque double doit jouer avec un athlète masculin et une athlète féminine.

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. Les athlètes jouent chacun avec trois (3) balles de couleur et doivent entrer dans la salle d'appel avec pas plus de 3 balles rouges, 3 balles bleues et un cochonnet par double. Le côté qui doit lancer les balles rouges se placera dans les boîtes de lancement 2 et 4, et le côté qui doit lancer les balles bleues se placera dans les boîtes de lancement 3 et 5.

Dans un double BC3, chaque athlète est assisté d'un opérateur de rampe qui doit suivre les règlements relatifs aux opérateurs de rampe. De plus, un entraîneur/entraîneur adjoint, peut accompagner chaque double sur le terrain. Pendant chaque manche, l'entraîneur/entraîneur adjoint doit s'asseoir à côté de la table de pointage dans la section désignée pour les entraîneurs.

Un substitut pour chaque double sera permis seulement pour certaines compétitions internationales pour juniors.

2.3 Jeu en équipe

Il y a une épreuve par équipe, pour les catégories BC1 et BC2. Les athlètes doivent être classifiés comme joueurs BC1 ou BC2. L'équipe doit jouer la partie avec trois athlètes et doit avoir, au moins, un athlète masculin, une athlète féminine et un athlète 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 et doit entrer dans la salle d'appel avec pas plus que 2 balles rouges, 2 balles bleues et un cochonnet par équipe. 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.

Chaque équipe a droit à un assistant sportif. Un entraîneur ou un entraîneur adjoint peut accompagner chaque équipe sur le terrain. Pendant chaque manche, l'entraîneur/entraîneur adjoint doit s'asseoir à côté de la table de pointage, dans la section désignée pour les entraîneurs.

Les substituts pour chaque équipe seront permis seulement pour certaines compétitions internationales pour juniors.

3. CONFIGURATION D'UN TOURNOI

3.1 LE TERRAIN

La surface devrait être plane et uniforme (par exemple : un plancher de bois, de béton poli ou de 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).

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

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 les lignes de 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. : Voir le plan du terrain à la fin de ce livre des règlements).

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 35cm x 35cm. Le ruban étroit doit être placé à l'extérieur du 35cm carré de la boîte « cible ».

3.2 TABLEAU DE POINTAGE

Le tableau de pointage doit être placé dans une position où tous les athlètes qui prennent part à la partie puissent clairement voir les points en tout temps.

3.3 ÉQUIPEMENT DE CHRONOMÉTRAGE

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

3.4 INDICATEUR DE COULEUR ROUGE/BLEU

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

3.5 ÉQUIPEMENT DE MESURAGE

Les gabarits sont utilisés pour mesurer la circonférence d'une balle de boccia. Les équipements de mesure tels que les rubans à mesurer, les compas, les lampes de poche, les jauges d'épaisseurs sont utilisés par les arbitres pour mesurer les distances entre les balles sur le terrain.

4. VÉRIFICATION D'ÉQUIPEMENT

Tout l'équipement requis pour effectuer la vérification lors de la tenue d'un tournoi doit être approuvé par le délégué technique de BISFed et/ou l'arbitre en chef de chaque compétition sanctionnée.

La vérification de l'équipement doit se faire avant le début du tournoi pour l'équipement suivant :

- Fauteuils roulants
- Rampes
- Pointeurs
- Gants
- Attelles
- Appareils de communication

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

L'arbitre en chef et/ou les personnes désignées dirigeront la vérification à un moment déterminé par le délégué technique. Idéalement, cette vérification devrait se faire 48 heures avant le début de la compétition. L'équipement qui a été vérifié et approuvé recevra un timbre ou un autocollant officiel pour chaque item, incluant un autocollant pour chaque section de la rampe. Les gants, les attelles ou tout autre dispositif similaire utilisé par un athlète sur le terrain doit avoir un document approuvé par un classificateur et ce document doit être apporté lors de la vérification d'équipement. Les athlètes qui utilisent des appareils de communication sur l'aire de compétition (ADC) doivent faire approuver ces appareils lors de la vérification d'équipement et ceux-ci doivent recevoir un autocollant officiel. Un appareil de communication ne sera approuvé que s'il est essentiel pour permettre à l'athlète de communiquer avec l'arbitre, de communiquer avec son assistant dans les limites des règles autorisées pour la communication sur le terrain, ou s'il est nécessaire pour le déplacement de son fauteuil roulant.

Les requêtes pour autoriser un équipement après la vérification d'équipement ne seront pas permises. L'équipement est sujet à la vérification au hasard à n'importe quel moment pendant un tournoi, à la seule discrétion de l'arbitre sur le terrain ou de l'arbitre en chef. Si l'équipement utilisé sur le terrain s'avère non conforme, un carton jaune sera décerné à l'athlète (réf. : 15.9.8). Si l'équipement d'un athlète (fauteuil roulant, rampe, gants, attelles et toute autre forme d'aide) ne répond pas aux critères une seconde fois lors d'une vérification au hasard, l'athlète en question recevra un deuxième carton jaune et devra déclarer forfait pour cette partie.

4.1 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 avec la main dont ils se servent pour lancer doivent avoir l'approbation documentée de la classification et cette documentation doit être apportée à la vérification d'équipement et à la salle d'appel.

4.1.1 Une rampe, lorsqu'elle est déposée au sol sur le côté, doit s'insérer dans une zone (boîte de lancement) de 2,5m X 1m. Cette zone est tridimensionnelle; aucune partie de la rampe ne peut dépasser l'intérieur d'une ligne délimitant la boîte. Les rampes doivent avoir la base et toutes les extensions étendues au maximum pendant la mesure. Ceci inclus tout dispositif qui retient la balle en place et qui dépasse l'extrémité de la rampe. Il DOIT être impossible pour une rampe de pouvoir s'étendre au-delà de la limite maximale, auquel cas, elle sera illégale. Les marques ou lignes pour indiquer l'extension maximale permise sur n'importe quelles portions de la rampe ou du support pour la balle ne sont PAS autorisées.

4.1.2 Afin de prévenir tout dommage, seul l'opérateur de rampe ou l'entraîneur doit manipuler la rampe durant la vérification de l'équipement. Une fois approuvé lors de la vérification d'équipement, l'arbitre apposera le timbre de validation ou l'autocollant fourni par le COH de la compétition pour tous les équipements approuvés.

4.1.3 Une rampe ne peut contenir aucun dispositif mécanique pouvant aider à propulser la balle, à provoquer une accélération ou une décélération de la balle, ou à l'orientation de la rampe (par exemple : 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 (ADC). Une fois la balle relâchée, rien ne doit obstruer la balle d'aucune façon. Un dessus surélevé n'est pas permis. Un accessoire fixe ou temporaire relié à la rampe ne peut pas être utilisé pour viser, pour orienter ou pour ajuster la rampe. Ceci inclus les cerceaux, anneaux et les supports. Tout rail latéral (côté de la rampe) ou autre saillie ne doit pas excéder la hauteur (diamètre) de la balle. Le rail d'extrémité (côté supérieur de la rampe) ne doit pas excéder la hauteur des rails latéraux (côté de la rampe).

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

4.1.4 La rampe ne doit pas surplomber aucune portion de la ligne de lancement lorsque la balle est relâchée. (Imaginez la ligne comme un mur solide qui ne peut être touché ou pénétré).

4.1.5 Il n’y a pas de restriction sur la longueur du pointeur utilisé par l’athlète pour relâcher la balle dans la rampe. Le pointeur doit être fixé à l’athlète (tête, bouche, bras, jambe, etc.). Les pointeurs doivent être en contact direct avec la balle (et l’athlète) lorsque la balle est relâchée (réf. : 15.5.4). Le relâchement de la balle doit être causé par la force de l’athlète utilisant le pointeur. Soulever ou abaisser un portillon n’est pas légal. Les cordes, les rubans, bandes de tissu, etc., ne sont pas des pointeurs. Les pointeurs approuvés recevront un autocollant de validation.

4.1.6 Après que l’arbitre présente le cochonnet, et avant le relâchement du cochonnet, l’athlète BC3 qui propulse la balle doit clairement déplacée la rampe au moins 20 cm vers la gauche et 20 cm vers la droite – nommé ci-après comme « balayage en deux temps » (réf. : 15.5.9). (Ceci garantit que l’opérateur de rampe ne peut pas aider à aligner la rampe lors du premier lancer, alors que l’arbitre est occupé à autre chose).

Pour les manches supplémentaires, autant pour le jeu en individuel ou en double, chaque athlète doit faire le balayage en deux temps avant de relâcher leur première balle (pour les doubles, il s’agit d’un déplacement simultané), mais seulement après que l’arbitre indique que c’est à leur tour de jouer (réf. : 13.5). On doit aussi faire le balayage en deux temps avant de relâcher toute balle de pénalité. Les athlètes dont il reste des balles à jouer doivent réorienter la rampe avant de relâcher leur balle en effectuant le balayage en deux temps lorsqu’ils ou leur coéquipier revient de l’aire de jeu (pour les doubles, il s’agit d’un déplacement simultané - les deux athlètes DOIVENT déplacer leur rampe avant le relâchement de la balle). Si l’athlète n’a plus de balle, il/elle n’a pas besoin de faire le déplacement (réf. : 15.5.10).

Il n’est pas requis de faire le déplacement de la rampe entre les autres lancers.

4.1.7 Un athlète peut utiliser plus d’une rampe et/ou pointeur durant une partie. Tous les dispositifs d’assistance doivent demeurer à l’intérieur de la boîte de lancement de l’athlète pendant toute la manche. Si les athlètes souhaitent utiliser n’importe quels items (bouteilles, manteaux, épingles, drapeaux...) ou tout autre pièce d’équipement (pointeur, rampe, ou extension...) pendant une manche, ces items doivent être dans la boîte de lancement au début de cette 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 15.7.1, 15.7.4.

4.1.8 Si l’équipement d’un joueur se brise durant une manche, l’arbitre arrêtera le chronomètre et l’athlète disposera d’un temps d’arrêt technique de dix (10) minutes pour réparer l’équipement. En double, un athlète peut partager sa rampe avec son coéquipier si nécessaire. Une rampe ou un fauteuil roulant de remplacement peut être substitué entre les manches à condition qu’il ait été approuvé et qu’il a les autocollants de validation pour la compétition. L’arbitre en chef doit en être avisé. Les pièces de remplacement peuvent provenir de l’extérieur de l’aire de compétition (ADC) (réf. : 4.2.2, 19). Un côté ne peut avoir qu’un seul temps d’arrêt technique par partie.

4.1.9 Les athlètes qui ont besoin de gants et/ou attelles utilisés avec la main dont ils se servent pour lancer, ou l’utilisation d’autres dispositifs d’assistance devront avoir une approbation documentée de la classification pour qu’ils soient en mesure de les utiliser. Le document de la classification est valable pour la durée indiquée sur ce dernier. (La classification peut être permanente ou temporaire).

4.2 FAUTEUIL ROULANT

4.2.1 Les athlètes doivent être assis dans un fauteuil roulant pour être en mesure de participer à la compétition. Les scooters/(quadriporteurs) ou civière-lits (avec l’approbation documentée de la classification) 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 au moment de relâcher la balle. 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 (réf. : 15.7.3).

4.2.2 Si le fauteuil roulant se brise pendant une partie, le chronomètre doit être arrêté et l’athlète disposera d’un temps d’arrêt technique de dix (10) minutes par partie pour le réparer. Si le fauteuil roulant ne peut pas être réparé, l’athlète peut le remplacer entre les manches par un autre fauteuil qui a été approuvé, ou doit continuer de jouer avec le fauteuil roulant brisé. Toutes les balles que l’athlète ne peut lancer deviennent des balles mortes.

4.2.3 Dans le cas où il y aurait une contestation en lien avec un fauteuil roulant, l’arbitre en chef assisté du délégué technique prendront une décision. Leur décision sera finale.

4.3 Modifications aux fauteuils roulants.

4.3.1 Les athlètes peuvent utiliser des supports pour leur posture au fauteuil roulant de compétition dans le but de supporter et stabiliser leur corps. Ces supports peuvent inclure des sangles pelviennes, des sangles ou harnais de poitrine, des sangles pour les chevilles, des pommeaux, des sangles pour les pieds/les jambes et des supports thoraciques. Ces types de supports doivent être examinés, approuvés et documentés pendant le processus de classification.

4.3.2 Tout appareil additionnel ajouté au fauteuil roulant spécifique au sport de l’athlète sera examiné par les arbitres et les classificateurs. AUCUN appareil additionnel ne peut être ajouté au fauteuil roulant de compétition qui donnera une stabilité additionnelle, un contrôle ou dirigera les membres supérieurs / membres inférieurs (MS/MI) lors du relâchement de la balle.

4.3.3 Un arbitre ou un classificateur a le droit de demander aux athlètes de retirer n’importe quel appareil non documenté, qui pourrait donner à l’athlète un avantage injuste lorsqu’il propulse la balle dans l’aire de jeu (par exemple : un guide externe qui aide à la direction d’un lancer avec la main ou le pied).

5. BALLES DE BOCCIA

Dans les compétitions sanctionnées BISFed, chaque athlète ou côté peut utiliser ses propres balles de boccia. Un jeu de balles de boccia comprend six balles rouges, six balles bleues et un cochonnet blanc. Un seul jeu complet par côté est autorisé dans la salle d’appel. Dans les classes individuelles, chaque athlète peut utiliser son propre cochonnet. Dans les classes en équipe ou en double, chaque côté doit utiliser seulement un cochonnet. Si un athlète ou côté n’apporte pas ses balles dans la salle d’appel, des balles de compétitions lui seront alors fournies.

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

Pour être considérée comme légale, une balle de boccia doit répondre aux critères suivants :

5.1 Construction

À partir du 1er janvier 2023, toute balle doit provenir d'un fabricant licencié. La balle doit être estampée du logo officiel du fabricant ainsi que du logo officiel de BISFed. Avant le 1^{er} janvier 2023, les balles licenciées seront obligatoires seulement lors des compétitions suivantes :

- Championnats du monde 2022
- Coupe du monde 2022

Si un fabricant licencié souhaite ajouter des balles de boccia à la gamme déjà approuvée par BISFed, ces balles ne peuvent être mises en vente et utilisées qu'après la clôture du dernier événement majeur ou de niveau de qualification (voir la section 1.3 du manuel de compétition et de classement) dans n'importe quelle année civile.

Une balle doit peser 275g +/- 12 g et la circonférence doit être de 270 mm +/- 8 mm.

Les balles doivent avoir une couleur définie de rouge, de bleu et de blanc et chacune des couleurs doit se situer dans la gamme de couleur acceptable par BISFed et remise aux fabricants.

Une balle doit être sphérique et construite en utilisant des sections de grandeur uniforme. Les sections doivent être cousues ensemble uniformément afin de définir la forme sphérique. Toutes les sections doivent être d'un matériau similaire.

Une balle doit être construite de matériaux présentant de faibles caractéristiques d'allongement et d'étirement incluant le vinyle, les tissus en polyuréthane, le cuir, le cuir synthétique, le suède et autres matériaux similaires.

Une balle doit être remplie de granules ou de perles de grandeur uniforme en polyéthylène ou autre plastique similaire, ou des matériaux naturels inertes. Les matériaux doivent être non conducteurs, non métalliques et non magnétiques.

5.2 Condition

Une balle doit être en bonne condition. En bonne condition signifie que la balle peut être utilisée selon l'usage prévu, de qualité satisfaisante, ne montrant aucun signe de dommage, et est capable de répondre à une norme de performance normalisée. Le logo du fabricant et le logo de BISFed doivent tous deux être visibles et identifiables.

Une balle ne doit pas être altérée et sera considérée comme ayant été altérée si elle diffère de la balle originale soumise par le fabricant licencié, sauf si une différence peut être expliquée en raison de l'usure normale ou d'une préparation acceptable pour le jeu. Tout ce qui modifie la propriété de la surface ou du matériau de remplissage de la balle et qui peut être vu ou ressenti sera considéré comme une altération (par exemple, une couture qui ont été remplacée, sauf comme dans les cas décrit ci-dessous).

L'usure normale est la détérioration attendue de l'état d'une balle due à une utilisation typique, telle qu'une propulsion répétée sur le terrain. Par exemple, il peut y avoir un motif d'usure dû au style de lancer ou à la prise utilisée par un athlète, ou lorsqu'une balle interagit avec un point constant dans une rampe ou avec un pointeur, comme un motif circulaire sur une balle aligné avec la flèche/marqueur.

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

Une préparation acceptable d'une balle pour le jeu est de faire son entretien afin qu'elle reste en bon état, comme le maintien du poids et de la consistance désirée de la balle. Par exemple, la balle peut être ramollie, ou les mêmes pastilles ou perles que celles utilisées à l'origine dans la balle peuvent être remplacées pour maintenir le poids.

La surface de la balle ne doit pas avoir de perforations ou de coupures visibles. La balle ne doit pas avoir de trous aux coins (vertex) des sections par rapport à une balle d'origine ou plus de deux zones de délaminage. Le délaminage signifie qu'une partie de la section de la balle se divise en couches. Toute zone de délaminage doit mesurer moins de 1 cm de long. La longueur totale de toutes les zones de délaminage ne doit pas excéder 2 cm.

La surface de la balle doit être libre d'étiquettes ou de décalques. Une balle peut être marquée avec un crayon ou un marqueur dans le but de l'identifier (exemple : numéros ou lettres) et/ou dans le but d'identifier comment elle devrait être utilisée (exemple : un point ou une flèche). La couleur originale des sections de la balle doit être identifiable autour de toute marque ajoutée à la section. Il ne doit y avoir aucune marque sur ou à travers une couture, afin que la couture puisse toujours être vue et inspectée. Il ne doit y avoir aucune marque sur le logo du fabricant ou sur celui de BISFed.

Il ne devrait y avoir aucune substance d'appliquer sur la surface de la balle. Ceci inclus les adhésifs ou les colles ou toutes autres substances à faible coefficient de frottement telles que de l'huile ou de la graisse. La surface de la balle ne doit présenter aucune abrasion qui ne résulte pas de l'utilisation normale de la balle. Il ne doit pas y avoir d'éraflures visibles ou de zones de frottement, de ponçage ou de grattage qui entraînent des différences significatives dans la texture de la balle. Il ne doit y avoir aucune abrasion sur la longueur d'une ou de plusieurs coutures.

La balle ne doit pas avoir de fils de couture qui sont brisés ou manquants ou avoir plus de deux points de couture qui ont été recousus ou réparés. Les coutures doivent être identiques aux coutures originales du fabricant et doivent être uniforme sur l'ensemble de la balle.

5.3 Balles confisquées

Si une balle échoue une vérification d'avant-match ou d'après-match, elle sera confisquée. Une fois qu'une balle est confisquée, elle sera vérifiée afin de déterminer si elle a été altérée ou non. Un panel de trois personnes sera formé pour examiner une balle confisquée. Le panel doit être formé d'au moins deux des personnes suivantes : l'arbitre en chef, l'arbitre en chef adjoint, le délégué technique ou le délégué technique adjoint. Le troisième membre du panel peut être un arbitre international qui n'était pas impliqué dans la décision initiale. Ce panel sera formé immédiatement après que la décision de confisquer une balle a été prise. Si la décision initiale de confisquer la balle a été prise dans la salle d'appel, le panel doit examiner la balle pendant que la partie est jouée et rendre sa décision avant la fin de la partie. Si la décision initiale de confisquer la balle est prise à la fin de la partie, le panel doit examiner la balle avant que le résultat de la partie ne soit confirmé.

Le panel examinera la décision initiale de confisquer la balle et effectuera des tests supplémentaires pour déterminer si la balle a été altérée ou si c'est seulement une balle qui a échoué une vérification. Le panel évaluera la balle et révisera la décision initiale en répétant les procédures de tests d'avant-match. Le panel peut utiliser deux tests supplémentaires pour vérifier si la balle a été altérée :

- Test de la tige/sonde
- Test de frottement

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

Après que le panel a examiné une balle, s'il est décidé qu'elle **n'a pas** été altérée, alors la balle sera conservée jusqu'à la fin du tournoi puis sera rendue à l'athlète.

Après que le panel a examiné une balle, s'il est décidé que la balle **a** été altérée, alors le panel décernera un carton rouge et l'athlète sera disqualifié du tournoi. L'athlète sera également signalé en vertu du code d'éthique de BISFed à la commission d'éthique de BISFed. La ou les balles altérées seront conservées par BISFed comme preuve pour la commission d'éthique de BISFed. Veuillez vous référer au code d'éthique de BISFed pour plus d'informations sur le processus de la commission d'éthique.

PRÉPARATION D'AVANT-MATCH

6. Échauffement

6.1 Avant le début de chaque partie, les athlètes disposeront d'un temps déterminé afin de s'échauffer dans la zone d'échauffement désignée. Cet endroit doit être utilisé exclusivement par les compétiteurs qui joueront dans l'heure qui précède leur partie à l'horaire désignée. Les athlètes et les supporteurs d'athlètes, (les entraîneurs / EA / AS / OR) peuvent seulement entrer dans la zone d'échauffement et se diriger vers leur terrain de pratique désigné, selon l'horaire attribué (réf. : 15.9.1).

6.1.1 Temps d'échauffement : pour les premières parties de la journée, la zone d'échauffement ouvrira 90 minutes avant l'heure qui précède la première partie et fermera 5 minutes avant l'ouverture de la salle d'appel pour les premières parties. Pour les parties suivantes durant la journée, la zone d'échauffement ouvrira à la fermeture de la salle d'appel pour les parties précédentes et fermera 5 minutes avant l'ouverture de la salle d'appel pour ces parties. Lorsque la salle d'appel fermera pour les dernières parties de la journée, les athlètes qui n'ont pas joués pendant la journée pourront utiliser la zone d'échauffement afin de s'entraîner pendant 60 minutes. Le (DT) peut modifier ce temps afin de permettre un accès raisonnable à la zone d'échauffement et pour accommoder l'horaire de compétition. Les participants seront informés de tout changement à l'horaire normal.

6.2 Les athlètes peuvent être accompagnés dans la zone d'échauffement par un nombre maximal de personnes comme suit (réf. : 15.9.1)

- BC1 : 1 entraîneur, (ou 1 entraîneur adjoint), plus 1 assistant sportif
- BC2 : 1 entraîneur, (ou 1 entraîneur adjoint), plus 1 assistant sportif
- BC3 : 1 entraîneur, (ou 1 entraîneur adjoint), plus 1 opérateur de rampe
- BC4 : 1 entraîneur, (ou 1 entraîneur adjoint), plus 1 assistant sportif
- Double BC3 : 1 entraîneur, (ou 1 entraîneur adjoint), plus 1 opérateur de rampe par athlète
- Double BC4 : 1 entraîneur, (ou 1 entraîneur adjoint), plus 1 assistant sportif
- Équipe (BC1/2) : 1 entraîneur, (ou 1 entraîneur adjoint), plus 1 assistant sportif

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

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

7. Salle d'appel

7.1 Une horloge officielle sera placée bien en vue à l'entrée de la salle d'appel.

7.2 Les athlètes peuvent être accompagnés dans la salle d'appel par un nombre maximal de personnes comme suit :

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

7.3 Avant d'entrer dans la salle d'appel, chaque athlète, chaque assistant sportif et chaque opérateur de rampe doit montrer son numéro de compétiteur ainsi que sa cocarde d'accréditation. Les entraîneurs (ou entraîneurs adjoints) doivent montrer leur accréditation. Les numéros des compétiteurs doivent être clairement visibles sur le devant et peuvent être fixés à l'athlète ou au fauteuil roulant. Les opérateurs de rampe doivent porter le numéro d'athlète qui correspond à l'athlète qu'ils assistent, en étant clairement visible sur leur dos. Tous les autres assistants sportifs doivent avoir le numéro sur leur poitrine. En équipe, l'assistant sportif peut porter le numéro de compétiteur de n'importe quel athlète BC1 qui joue pendant cette partie. Si ce règlement est enfreint, l'accès à la salle d'appel sera refusé.

7.4 L'inscription pour toutes les parties 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.

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

7.4.2 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 de début prévue pour leur partie dans laquelle ils doivent participer.

7.4.3 Chaque côté (individuel, équipe, double, incluant l'entraîneur/EA et les assistants sportifs/OR) 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 nécessaire dont il a besoin à la compétition.

7.5 Une fois enregistré et entré dans la salle d'appel, les athlètes, les entraîneurs/EA, et les assistants sportifs/OR ne doivent en aucun temps quitter la salle d'appel. S'ils le font, ils ne seront pas autorisés à entrer à nouveau et ils ne pourront plus prendre part à la partie actuelle (la règle 8.13 est une exception). D'autres exceptions peuvent être considérées par l'arbitre en chef et/ou le délégué technique).

7.6 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/EA ou le gérant d'équipe peut enregistrer l'athlète, avec la permission du délégué technique, pour les

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

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.

7.7 À l'heure prévue, les portes de la salle d'appel seront fermées et aucune autre personne, aucune pièce d'équipement ou balles ne pourra entrer ou participer à la partie à partir de ce moment. (Des exceptions peuvent être considérées par l'arbitre en chef ou par une personne désignée).

7.8 Les arbitres, pour chaque partie, entreront dans la salle d'appel afin de se préparer à la partie au plus tard lorsque la porte de la salle d'appel se fermera.

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

7.10 Tout l'équipement sera vérifié dans la salle d'appel pour confirmer que l'équipement a bien reçu les étampes/autocollants officiels. Tout équipement qui échoue à une vérification ne peut être utilisé sur le terrain, et recevra un carton jaune.

7.11 Tirage au sort – Le tirage au sort sera fait dans la salle d'appel. L'arbitre lance une pièce de monnaie dans les airs et le côté gagnant choisit de jouer rouge ou bleu. Les côtés peuvent examiner doucement (avec soin et sous le regard de l'arbitre) les balles du côté opposé, avant ou après le tirage au sort.

7.12 S'il y a un délai dans l'horaire, alors que la salle d'appel est encore ouverte, l'arbitre en chef ou une personne désignée peut accepter une demande d'utilisation des toilettes selon les indications suivantes :

- l'autre côté pour cette partie doit en être informé;
- un membre du personnel doit accompagner l'athlète;
- l'athlète doit être de retour dans la salle d'appel dans les dix (10) minutes ; s'il ne revient pas à temps, cela entraîne un forfait pour cette partie.

7.13 Le règlement 7.4 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 le DT révisera les horaires.

7.14 Les traducteurs peuvent seulement entrer dans la salle d'appel ou l'aire de compétition (ADC) à la demande de l'arbitre. Ils doivent être présents dans un endroit désigné afin de pouvoir entrer dans la salle d'appel ou l'aire de compétition (ADC).

8. Vérification des balles d'avant-match

Chaque athlète ou côté doit présenter ses balles afin qu'elles soient testées dans la salle d'appel avant chaque partie. Les tests confirmeront que chaque balle rencontre les critères qui définissent la construction et la condition d'une balle de boccia légale.

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

Après le tirage au sort, il y aura vérification pour chacune des sept (7) balles que chaque côté utilisera pour jouer (le cochonnet et les six balles de couleur) pour tous les terrains. Les tests qui seront effectués en salle d'appel sont :

- Inspection de la balle
- Test de roulement
- Test de la circonférence
- Test du poids
- Test de détection des métaux

La procédure pour ces tests se trouve dans le Manuel des procédures d'arbitrage.

Si une ou des balle(s) échoue un ou plusieurs de ces tests, la balle qui échoue sera confisquée et l'athlète recevra un carton jaune. Une balle rouge ou bleue qui échoue ne sera pas remplacée. Un cochonnet qui échoue sera remplacé par un cochonnet de compétition équivalent sélectionné par l'arbitre.

L'athlète ou le côté jouera avec les balles restantes qui ont réussi tous les tests de vérification des balles en salle d'appel. Si un athlète à une ou plusieurs balle(s) rejetée durant la même vérification, l'infraction résultera en un seul carton jaune; mais l'athlète jouera avec une balle en moins pour chacune des balles qui est rejetée.

Si la (les) balle(s) d'un athlète échoue le critère de vérification des balles pendant une partie subséquente, cet athlète recevra un deuxième carton jaune et déclarera forfait pour cette partie selon les règlements 15.10.2 et 15.10.3.

Les athlètes, les AS/OR et les entraîneurs/entraîneurs adjoints peuvent observer la vérification des balles. Si une balle échoue, le test ne sera pas répété, à moins que l'arbitre n'ait pas suivi la bonne procédure.

Pour les équipes et les doubles, les athlètes doivent identifier leur équipement et leurs balles dans la salle d'appel afin que si un item échoue à une vérification, il puisse être correctement associé au bon athlète. Si le propriétaire de l'item n'est pas identifié, le capitaine jouera avec un nombre inférieur de balle(s) (réf. : 15.9.2).

Une fois que la vérification des balles en salle d'appel est complétée, l'arbitre conservera les balles jusqu'à ce que les deux côtés soient arrivés sur le terrain et les distribuera après que tous les sacs auront été déposés à la table de pointage.

SUR LE TERRAIN

9. Rôles et responsabilités

9.1 Athlète

L'athlète est l'individu qui contrôle le relâchement de la balle. Il/elle doit propulser la balle sans assistance, sans contact d'une autre personne pendant le relâchement de la balle.

9.1.1 Responsabilités du capitaine

9.1.1.1 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 :

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

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

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

9.1.1.4 Demander un temps d'arrêt technique ou médical. L'entraîneur, l'AS, l'OR, ou l'EA peuvent également demander un temps d'arrêt technique ou médical.

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

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

9.1.1.7 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. Lorsqu'on utilise la feuille de pointage électronique, l'athlète peut confirmer son accord en cliquant « OK » lui-même/elle-même ou bien donner son consentement au chronométrateur ou à l'arbitre pour cliquer sur « OK » à leur place.

9.1.1.8 Régler un différend. Tel que souligné dans la règle 16.1, le capitaine/athlète est celui qui doit demander des éclaircissements. L'entraîneur, l'entraîneur adjoint ou l'assistant sportif/opérateur de rampe peuvent également parler à l'arbitre, avec sa permission, durant le différend. Si la traduction est nécessaire, il est possible de demander les services d'un traducteur tel que spécifié dans les articles 17.8 et 17.9

9.2 Assistants pour les athlètes

9.2.1 Opérateur de rampe

Un opérateur de rampe est un athlète reconnu et doit se conformer aux règlements qui s'appliquent aux athlètes sauf lorsque cela s'applique à la classification. Dans ce livre de règlements, les opérateurs de rampe doivent suivre les règles qui sont assujettis aux opérateurs de rampe. Lorsque le terme « athlète » est mentionné dans ce livre de règlements, on réfère à l'individu (ou les individus) qui propulse(nt) la balle. L'opérateur de rampe doit se conformer aux politiques de la BISFed relatives à la nationalité des compétiteurs. Un opérateur de rampe doit assister un seul athlète. L'opérateur de rampe doit être la même personne pendant toute la compétition, à moins qu'il ne tombe malade. S'il est malade, il pourra être substitué. Pour que la substitution soit permise, un document médical confirmant la maladie doit être fourni à l'arbitre en chef et le bureau d'information de la compétition doit en être informé avant l'ouverture des terrains pour l'échauffement de la partie en question. L'adversaire doit être avisé de la substitution *au moment* où les terrains pour l'échauffement deviennent disponibles. Tous les substituts d'OR doivent obtenir une licence d'OR BC3 et doivent avoir complété la formation anti-dopage.

Les opérateurs de rampe assistent les athlètes BC3 en bougeant la rampe selon les instructions données par leur athlète. Les opérateurs de rampe doivent demeurer dans la boîte de lancement de leur athlète et ne peuvent en aucun temps regarder vers l'aire de jeu pendant les manches. Les opérateurs de rampe peuvent intervenir pour les raisons suivantes :

- Positionner la rampe – lorsque demandé par l'athlète
- Ajuster ou stabiliser le fauteuil roulant – 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
- Effectuer des actions de routine avant ou après que l'athlète ait relâché la balle

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

- Ramasser les balles après chaque manche – lorsque l’arbitre ramasse le cochonnet et dit « une minute! »
- Relayer les conversations entre l’athlète et l’arbitre – avec l’approbation de l’arbitre
- Ne peux PAS entrer dans l’aire de jeu (ADJ) sans permission (réf. 15.9.7)
- DOIT rester à l’écart des boîtes de lancement des adversaires.

Lorsque la balle est relâchée, l’opérateur de rampe (réf : 15.5.5)

- ne doit pas avoir un contact physique direct avec l’athlète (ne pas lui toucher de quelque façon que ce soit)
- ne doit pas aider l’athlète en poussant ou en ajustant le fauteuil roulant,
- ne doit pas toucher le pointeur (réf : 15.5.6).

Un opérateur de rampe ne peut en aucun temps regarder vers l’aire de jeu (ADJ) pendant le déroulement de la manche (réf. : 15.6.2).

9.2.2 Assistant sportif

Les athlètes BC1 et les athlètes BC4 utilisant leur pied sont autorisés à avoir un assistant sportif. Les assistants sportifs des athlètes BC1 et des athlètes BC4 utilisant leur pied devraient être positionnés derrière la boîte de lancement et peuvent y entrer seulement à la demande de l’athlète. Les assistants sportifs exécutent les mêmes tâches que l’opérateur de rampe, à l’exception du positionnement de la rampe.

Lorsque la balle est relâchée, l’assistant sportif ne peut pas avoir de contact physique direct avec l’athlète (ne pas lui toucher de quelque façon que ce soit - réf : 15.5.5); et ne doit pas aider l’athlète en poussant ou en ajustant le fauteuil roulant.

9.2.3 Entraîneur

Un entraîneur ou entraîneur adjoint par côté est autorisé à entrer dans la zone d’échauffement, la salle d’appel et l’aire de compétition (ADC) pour chacune des classes (réf. : 6.2, 7.2). Ceci inclus le jeu individuel.

9.2.4 Entraîneur adjoint

L’entraîneur adjoint accompagne l’athlète à la place de l’entraîneur et a les mêmes droits que l’entraîneur. Seulement un des deux (l’EA ou l’entraîneur) peut accompagner l’athlète dans l’aire d’échauffement, la salle d’appel ou l’aire de compétition (ADC). Pendant la manche, l’EA (ou l’entraîneur) doit s’asseoir à côté de la table de pointage dans la section désignée pour les entraîneurs.

Un entraîneur adjoint, peut être toute personne qui est un participant inscrit du même pays de l’athlète qu’il accompagne.

10. Le Jeu

10.1 Échauffement sur le terrain

Procédez à partir de la salle d’appel et dirigez-vous vers le terrain qui vous est assigné sur l’aire de compétition (ADC). Une fois sur le terrain, les athlètes devront se placer dans leur boîte de lancement désignée.

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

L'arbitre va indiquer le début de la période d'échauffement de 2 minutes durant laquelle chaque côté peut lancer toutes ses balles (incluant le cochonnet).

Pendant la période d'échauffement, les athlètes, assistants sportifs, opérateurs de rampe ainsi que l'équipement ne peuvent pas empiéter sur les boîtes de lancement de l'adversaire. Une rampe ne peut pas surplomber les lignes latérales de la boîte de lancement pour empiéter sur l'espace de l'adversaire pendant l'échauffement.

La période d'échauffement se termine lorsque les deux côtés ont lancé toutes leurs balles ou après la période de 2 minutes (selon la première éventualité).

10.2 Temps par manche

10.2.1 Chaque côté aura un temps limite pour jouer chaque manche et qui sera calculé 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

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

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

10.2.4 Le temps arrête dès que la balle qui a été lancée s'immobilise à l'intérieur des limites du terrain ou traverse les lignes délimitant ce dernier.

10.2.5 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 doivent être 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.

10.2.6 Si un côté lance la balle après que le temps est écoulé, l'arbitre arrêtera la balle et la retirera du terrain avant qu'elle ne perturbe le jeu. Si la balle lancée déplace d'autres balles sur le terrain, la manche sera interrompue. (réf. : 12).

10.2.7 La limite de temps pour les balles de pénalité est d'une minute pour chaque infraction (1 balle) pour tous les types de jeu.

10.2.8 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 sera noté sur la feuille de pointage.

10.2.9 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 – 2021 - 2024 (v.2.0)

10.2.10 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 que l'athlète (réf. : 17.8).

10.2.11 Le chronométrateur doit annoncer, verbalement d'une voix forte et claire : « **1 minute** », « **30 secondes** », « **10 secondes** » et « **Terminé** » quand le temps est écoulé. Pendant la minute entre les manches, le chronométrateur annoncera « **15 secondes** » et « **Terminé** ». L'arbitre répétera l'annonce afin que les côtés sachent que l'annonce est pour leur terrain.

10.3 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'opérateur de rampe.

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

10.3.2 L'athlète peut lancer le cochonnet seulement après que l'arbitre lui ait indiqué que c'est à son côté de jouer. Les athlètes BC3 doivent effectuer un balayage en deux temps avant de lancer le cochonnet.

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

10.4 Cochonnet non valide

10.4.1 Le cochonnet est non valide si :

- lorsqu'il est joué, il s'arrête dans la zone non valide pour le cochonnet
- il sort des limites du terrain
- 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.

10.4.2 Si le cochonnet est non valide, 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, le cochonnet sera lancé par l'athlète qui l'a lancé à la première manche. Le lancer du cochonnet suivra cette séquence jusqu'à ce qu'il soit valide.

10.4.3 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.

10.5 Le lancer de la première balle de couleur sur le terrain

10.5.1 L'athlète qui lance avec succès le cochonnet lance aussi la première balle de couleur (réf. 15.5.8). S'il y a un long délai entre le lancer du cochonnet et la première balle de couleur (par exemple : en raison d'un mauvais fonctionnement du chronomètre), l'athlète peut demander à lancer à nouveau son cochonnet avant de lancer sa première balle de couleur. Le temps alloué à l'athlète pour la manche sera alors réinitialisé.

10.5.2 Si la première 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 double ou en équipe, n'importe quel athlète du côté qui doit jouer peut lancer la deuxième (2^e) balle de couleur dans l'aire de jeu.

10.6 Le lancer de la première balle de l'adversaire

10.6.1 Tous les athlètes doivent être « hors du chemin » afin de donner aux joueurs adverses un accès libre à l'aire de jeu. Se mettre « hors du chemin » doit être fait rapidement et si l'arbitre juge qu'un athlète ne donne pas l'accès, un carton jaune peut être décerné à l'athlète fautif (réf. : 15.9.4 ou 15.9.5). Dans la classe BC3, les opérateurs de rampe et l'équipement (y compris la rampe et la chaise de l'OR) doivent être « hors du chemin ».

Le côté opposé pourra alors jouer selon la règle 10.5.2.

10.7 Mouvement sur le terrain

10.7.1 Un côté n'a pas le droit 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 exemple, il est permis au côté rouge de prendre une balle avant que l'arbitre ne donne le signal de couleur au côté bleu et de garder la balle dans ses mains ou la mettre sur ses cuisses. Il n'est pas permis au côté rouge de prendre une balle après que l'arbitre a signalé au côté bleu de lancer). (réf. : 15.6.4)

10.7.2 Une fois que l'arbitre a indiqué à l'athlète 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 quelle boîte de lancement non utilisées (réf. 15.6.1). Les athlètes sont autorisés à orienter la rampe à partir de leur propre boîte de lancement ou n'importe quelle boîte non utilisée. Les athlètes et les AS/OR ne devraient pas entrer dans les boîtes de lancement de leurs adversaires afin de préparer le prochain lancer ou pour orienter la rampe. Les AS/OR ne peuvent pas entrer dans l'aire de jeu (ADJ) pendant la manche.

10.7.3 Les athlètes peuvent aller derrière leurs boîtes de lancement pour orienter leur lancer ou pour parler avec leurs coéquipiers. Au moins une roue avant de leur fauteuil doit demeurer dans la boîte de l'athlète durant ce temps. Le passage derrière les boîtes de lancement peut être utilisé par les athlètes BC3 pour entrer dans l'aire de jeu (ADJ). Pour les doubles BC3, s'ils souhaitent entrer dans l'aire de jeu (ADJ), ils doivent le faire sans passer derrière leurs propres coéquipiers.

Les athlètes et les OR qui enfreignent ce règlement seront invités à demeurer à l'endroit approprié et de recommencer leur préparation à nouveau. Le temps écoulé ne sera pas restauré.

10.7.4 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.

10.7.5 Dans le jeu 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. 15.7.7). L'athlète qui retourne dans sa boîte (et qui ne lance pas) doit avoir au moins une roue à l'intérieur de sa boîte de lancement au moment où son coéquipier relâche la balle.

10.7.6 Des actions routinières avant ou après le lancer sont permises sans qu'une demande spécifique ne doive être faite à l'assistant sportif ou l'opérateur de rampe.

10.8 Le lancer des balles

10.8.1 Lorsque la balle est relâchée, l'athlète doit avoir au moins une fesse en contact avec le siège de son fauteuil roulant. Les athlètes qui ne peuvent jouer que sur leur abdomen, doivent avoir leur abdomen en contact avec le fauteuil utilisé pour faire le lancer (réf. 15.7.3). Ces athlètes doivent avoir une approbation de classification documentée pour pouvoir jouer de cette façon.

10.8.2 Si la balle lancée rebondit sur l'athlète qui l'a lancée ou sur l'athlète adverse ou son équipement et traverse la ligne de lancement, la balle sera considérée comme étant en jeu.

10.8.3 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.

10.8.4 Lorsqu'une balle en jeu roule d'elle-même, sans avoir été touchée par quiconque, elle demeurera sur l'aire de jeu (ADJ) dans cette nouvelle position.

10.9 Le lancer des balles restantes

10.9.1 Le côté dont la balle n'est pas la plus près du cochonnet lancera la prochaine balle à moins que toutes ses balles n'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. Les adversaires doivent se déplacer « hors du chemin » lorsque ce n'est pas à leur tour de jouer.

10.9.2 Si un athlète décide de ne pas lancer les balles restantes, il peut indiquer à l'arbitre qu'il ne souhaite pas lancer d'autres balles pour cette manche. Dans ce cas, le temps sera arrêté et les balles restantes seront déclarées comme balle(s) morte(s). Les balles non lancées (BNL) seront enregistrées sur la feuille de pointage.

10.10 Balles hors des limites du terrain

10.10.1 Toute 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. Si la balle qui était supportée tombe et touche la ligne, cette balle sera aussi hors des limites du terrain et sera retirée. Chaque balle sera traitée conformément selon 10.10.3 pour une balle de couleur ou 10.11.1 pour le cochonnet. Une balle qui touche ou qui traverse les lignes de démarcation extérieure et qui revient dans l'aire de jeu (ADJ) sera considérée hors des limites du terrain et devient une balle morte.

10.10.2 Une balle qui est lancée mais qui n'entre pas dans l'aire de jeu (ADJ), sera considérée hors des limites du terrain, sauf dans le cas de l'article 10.14.

10.10.3 Toute balle de couleur qui est lancée ou poussée hors des limites du terrain devient une balle morte et est placée dans l'endroit approprié. L'arbitre est le seul juge pour déterminer si une balle est oui ou non hors des limites du terrain.

Les balles mortes doivent être placées dans un endroit désigné – un contenant pour balles mortes, ou juste à l'extérieur des lignes délimitant le terrain, à environ 1 mètre des balles sur l'aire de jeu. Ceci permet aux athlètes de se déplacer facilement autour des balles et de bien voir les balles qui sont en jeu.

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

10.11 Cochonnet poussé hors des limites du terrain

10.11.1 Si le cochonnet est poussé hors de l'aire de jeu (ADJ), 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 devant cette balle tout en étant le plus près possible de la « croix » et, centré par rapport aux lignes de côtés. (« *Devant 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 l'article 10.9.1.

10.11.4 S'il n'y a pas de balles de couleur sur l'aire de jeu (ADJ) lorsque le cochonnet est repositionné sur la « croix », le côté qui a fait sortir le cochonnet devra jouer à nouveau.

10.12 Balles lancées simultanément

Si un côté lance plus d'une balle lorsque c'est son tour de lancer, les balles lancées simultanément seront retirées et considérées comme des balles mortes (réf. 15.5.11).

10.13 Balles équidistantes de pointage

Lorsqu'il faut déterminer quel côté devra jouer au prochain tour, si deux balles ou plus de couleur différente sont à distance égale du cochonnet et que le pointage de ces balles équidistantes est égal (1-1 ; 2-2); c'est le côté qui a lancé en dernier qui doit rejouer. Le côté à jouer alternera alors jusqu'à ce que la relation équidistante soit perturbée, ou jusqu'à ce que l'un des côtés ait lancé toutes ses balles. Si des balles sont équidistantes mais que le pointage de ces balles équidistantes n'est pas égal (2-1), le côté avec le moins de balles équidistantes lancera la prochaine balle. Le jeu se poursuivra alors normalement. Si une nouvelle balle est lancée et perturbe la relation équidistante existante, mais crée une relation équidistante de pointage différente, le même côté doit jouer à nouveau.

10.14 Balle échappée

Si un athlète échappe une balle, elle peut être lancée de nouveau. Les balles qui s'immobilisent dans l'aire de jeu (ADJ) sont des « balles en jeu ». Les balles qui demeurent sur ou derrière la ligne de lancement, même dans la boîte de lancement de l'adversaire, sont « échappées » et peuvent être rejouées. 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.

- Tant que la balle n'est pas entièrement saisie par l'athlète (exemple : pendant qu'il prend la balle d'où elle est rangée OU pendant que l'assistant donne la balle à l'athlète, OU pendant le placement de la balle dans la rampe), toute balle qui est clairement échappée par accident et n'a rien à voir avec un lancer sera retournée à l'athlète, peu importe où elle a tombé.
- Une fois que l'athlète tient la balle et qu'il a débuté sa préparation et/ou son exécution pour lancer, si la balle est alors échappée, elle sera retournée à l'athlète seulement si elle n'est pas entrée dans l'aire de jeu (ADJ).

10.15 Fin de la manche

10.15.1 Une fois que toutes les balles ont été lancées, et qu'il n'y a pas de balle de pénalité, l'arbitre annoncera verbalement le pointage (réf. 10.16), puis « Manche terminée ». (Si l'arbitre a besoin de mesurer pour déterminer le pointage, il/elle va inviter les athlètes/capitaines sur l'aire de jeu (ADJ). Les opérateurs de rampes peuvent se tourner à ce moment-là pour observer le mesurage. Après le mesurage, les athlètes doivent retourner dans leurs boîtes de lancement et l'arbitre annoncera le pointage, puis « Manche terminée ». À la fin de la partie, l'arbitre annoncera « Fin de la partie », annoncera et indiquera le pointage final.

10.15.2 S'il y a des balles de pénalité qui doivent être lancées, après avoir fait approuver le pointage de la fin de la manche par les athlètes ou par les capitaines, et permis aux opérateurs de rampes de se tourner brièvement pour voir les balles, 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 à la boîte « cible ». L'arbitre annoncera verbalement le pointage obtenu (10.16), puis « Manche terminée ». Cette annonce indique aux opérateurs de rampe qu'ils peuvent se tourner à ce moment pour faire face à l'aire de jeu (ADJ). Le pointage total de la manche est enregistré sur la feuille de pointage.

10.15.3 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/OR ou l'entraîneur/EA qui sont sur le terrain applaudissent ou poussent des cris de joie. Ceci s'applique également pour les lancers de pénalité.

10.15.4 Les assistants sportifs/opérateurs de rampes et les entraîneurs/entraîneurs adjoints peuvent entrer sur l'aire de jeu (ADJ) seulement lorsque l'arbitre leur en donne la permission (réf. : 15.9.7). À la fin de la manche, lorsque l'arbitre annonce « **Une minute** » en tenant la balle (cochonnet) en l'air, il s'agit du signal pour les assistants sportifs/OR, et les entraîneurs/EA qu'ils peuvent entrer dans l'aire de jeu (ADJ).

10.16 Pointage

10.16.1 Le pointage est déterminé par l'arbitre après que toutes les balles des deux côtés ont été lancées. Le côté dont la balle est la plus près du cochonnet marquera le point. Un point sera accordé pour chaque balle qui sera la plus près du cochonnet avant qu'une balle du côté opposé ne se présente.

10.16.2.2 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.

10.16.3 Les points résultant de balles de pénalité, s'il y a lieu, seront ajoutés au pointage et enregistrés à la suite du lancer de pénalité. Pour chaque lancer de pénalité, une balle de couleur qui s'immobilise à l'intérieur de la boîte « cible » marquera un (1) point.

10.16.4 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.

10.16.5 À la fin de la partie, on additionne les points faits à chaque manche et le côté ayant le plus haut pointage est déclaré gagnant.

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

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

10.16.7 En cas d'égalité après que le nombre de manches réglementaires a été joué, 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.

10.16.8 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 côté qui déclare forfait aura un pointage de zéro (0). Si les deux côtés sont disqualifiés, 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.

11. Préparation pour la prochaine manche pour toutes les classes

L'arbitre allouera un maximum d'une minute entre les manches. La minute débute lorsque l'arbitre ramasse le cochonnet de la surface du plancher et annonce « **Une minute** ». Les assistants sportifs/OR, les entraîneurs et/ou EA sont responsables de récupérer les balles afin de débiter la prochaine manche. Les arbitres peuvent les assister, si on leur demande. Toutes balles qui ne sont pas dans les boîtes de lancement des athlètes au début de la manche seront considérées comme des « balles mortes ». Après 45 secondes, l'arbitre annonce « **15 secondes!** », prend le bon cochonnet et se dirige vers la ligne de lancement.

Lorsque la minute sera écoulée, l'arbitre annoncera « **Terminée!** ». Toutes les actions du côté opposé doivent s'arrêter lorsque l'arbitre remet le cochonnet à l'athlète qui doit lancer. L'arbitre invite l'athlète 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. À ce moment, il pourra alors compléter sa préparation. (réf. : 15.6.4)

Lorsque l'arbitre annonce « **Terminé!** », tous les athlètes doivent être dans leur boîte de lancement; AS, OR et entraîneurs/EA doivent être à leur place désignée. Pénalité : un carton jaune pour délai déraisonnable de jeu (réf. : 15.9.4).

12. Manche interrompue

12.1 Une manche est interrompue lorsque des balles, ou une balle, ont été déplacées 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. (réf. : 15.8.2).

12.2 Si une manche est interrompue en raison d'une erreur ou d'une action commise par l'arbitre, (par exemple, l'arbitre donne un coup de pied sur la balle ou qu'il montre la mauvaise couleur), 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). Si l'arbitre ne sait pas quel était le pointage ou ne peut pas repositionner les balles déplacées, alors la manche doit être recommencée. L'arbitre prendra la décision finale. La manche recommencera au même point où l'interruption a été causée – les balles retirées des deux côtés seront gardées dans l'endroit réservé aux balles mortes. Si le cochonnet était non valide, il sera rejoué par l'athlète qui a fait le dernier lancer légitime.

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

Si la mauvaise couleur est montrée par l'arbitre et que cette balle de couleur est lancée, la balle est retournée à l'athlète et le temps est rétabli. Si d'autres balles sont déplacées, et si l'arbitre ne peut les replacer correctement, cela deviendra une manche interrompue et elle sera recommencée.

12.3 Si une manche est interrompue en raison d'une erreur ou d'une action commise par un des côtés, l'arbitre prendra les mesures décrites à l'article 12.2. L'arbitre consultera les deux côtés ainsi que le juge de ligne afin d'éviter de prendre une décision qui ne serait pas juste. L'arbitre peut consulter la caméra aérienne, si disponible (12.5). La vérification avec la caméra est à la discrétion de l'arbitre en chef.

12.4 Si la manche interrompue doit être recommencée et que des balles de pénalité avaient été accordées, celles-ci seront jouées à la fin de la manche à recommencer. Si le côté ou l'athlète qui a causé l'interruption de la manche avait des balles de pénalité à jouer, il ne sera plus autorisé à lancer ces balles de pénalité. Si la manche interrompue a été causée par une balle lancée à la suite d'une infraction, cette balle et toutes les balles retirées par le côté qui a causé l'interruption resteront dans l'endroit réservé aux balles mortes durant le temps que la manche est recommencée.

12.5 Pour les compétitions majeures (Championnats du monde et les Jeux paralympiques), des caméras aériennes seront utilisées sur chaque terrain pour permettre à l'arbitre de repositionner les balles dans leurs positions antérieures rapidement et avec précision. [Note : À partir de 2023, les caméras aériennes seront également requises sur chaque terrain à tous les championnats régionaux.]

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 Si le pointage est égal après le nombre de manches réglementaires d'une partie, (et après que toutes les balles de pénalité ont été jouées), l'arbitre procédera à un tirage au sort avant d'annoncer « **Une minute** ». Le côté qui n'a pas appelé le tirage au sort dans la salle d'appel le fera pour le bris d'égalité. Le gagnant du tirage au sort décide quel côté lancera la première balle de couleur. L'arbitre prendra alors le cochonnet (ou une balle de pénalité) du plancher de l'aire de jeu et annoncera « **Une minute!** ».

13.4 Au moment de l'annonce « **Terminé!** », après une minute entre les manches, l'arbitre placera le cochonnet du côté qui lance en premier sur la « **croix** ».

13.5 La manche supplémentaire est alors jouée comme une manche régulière. Dans le jeu individuel BC3, avant que les athlètes ne propulsent leur première balle de couleur (les deux côtés : rouge et bleu), chaque athlète DOIT faire le balayage en deux temps. En double BC3, TOUS les athlètes (les deux côtés : rouge et bleu, à leur tour) DOIVENT faire le balayage en deux temps simultanément après que l'arbitre leur ait indiqué que c'est à leur côté de lancer, et avant de relâcher leur première balle (réf. : 4.1.6, 15.5.9 – retrait de la balle lancée).

13.6 Si le cas décrit à l'article 10.16.7 a lieu et que chaque côté reçoit un nombre égal de point lors de la manche supplémentaire, les points sont enregistrés et une 2^e manche supplémentaire est jouée. Cette fois, le côté opposé débutera la manche avec son cochonnet sur la croix. On poursuivra cette procédure avec le premier lancer et on alternera jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

14. Vérification des balles d'après-match

À la fin de chaque partie, l'arbitre procédera à l'inspection de chacune des sept (7) balles utilisées par un côté lors de la partie. L'arbitre complétera l'inspection des balles avant que les balles ne soient retournées à l'athlète ou ramassées par l'assistant. La procédure pour la vérification des balles d'après-match est définie dans le « *Manuel des procédures d'arbitrage* ».

Si une balle échoue l'inspection réalisée par l'arbitre de la partie, alors l'arbitre en chef ou l'arbitre en chef adjoint vérifiera la procédure d'inspection et évaluera le résultat de l'inspection de la balle. S'il est confirmé que la/les balle(s) échoue l'inspection de la balle, alors la balle sera confisquée, l'athlète recevra un carton jaune, et perdra la partie par forfait.

Si un athlète a plus d'une balle rejetée pendant la même vérification, l'infraction résultera en un seul carton jaune.

Si la (les) balle(s) d'un athlète échoue le critère de vérification de balle pendant une partie subséquente, cet athlète recevra un deuxième carton jaune et déclarera forfait pour cette partie selon les règlements 15.10.2 et 15.10.3.

Les athlètes, les AS/OR et les entraîneurs/entraîneurs adjoints peuvent observer la vérification des balles. Si une balle échoue, le test ne sera pas répété, à moins que l'arbitre n'ait pas suivi la bonne procédure

Pour les équipes et les doubles, les athlètes doivent identifier leur équipement et leurs balles dans la salle d'appel afin que si un item échoue à une vérification, il puisse être correctement associé au bon athlète. Si le propriétaire de l'item n'est pas identifié, le capitaine sera désigné comme le propriétaire de l'item.

INFRACTIONS ET DIFFÉRENDS

15. Infractions

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

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

Toutes les infractions sont inscrites sur la feuille de pointage

Un athlète et son assistant sportif/opérateur de rampe sont considérés comme étant une seule entité – tout carton jaune ou rouge décerné à l'AS/OR sera également décerné à son athlète. Le cas contraire est également appliqué : tout carton jaune et rouge décerné à l'athlète sera aussi attribué à son AS/OR.

Un entraîneur ou un entraîneur adjoint est considéré comme une seule entité. Si un entraîneur ou l'entraîneur adjoint reçoit un carton jaune ou un carton rouge, celui-ci ne sera pas transféré à ce côté.

15.1 Retrait de balle

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

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

15.1.3 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.

15.1.4 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).

15.2 Pénalité d'une balle

15.2.1 Une pénalité d'une balle est l'attribution d'une balle supplémentaire au côté opposé. Cette balle sera lancée après que toutes les balles auront été jouées dans la manche. L'arbitre calculera le pointage et le marqueur enregistrera 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 vers la boîte « cible ». 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 35 cm sans toucher la ligne extérieure, le côté ayant lancé la balle de pénalité se verra accorder un point additionnel. 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.

15.2.2 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 (ADJ) et comptabilisée (si elle marque un point) puis le côté choisira encore une balle parmi ses balles de couleur pour lancer toute balle de pénalité subséquente.

15.2.3 Les infractions commises par les deux côtés ne s'annulent pas. Chaque côté va tenter de marquer son ou ses point(s) de pénalité. La première balle de pénalité sera lancée par le côté qui a reçu la première balle de pénalité, après quoi les lancers s'alterneront entre les côtés pour toutes les autres balles de pénalité.

15.2.4 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.

15.3 Carton jaune

15.3.1 Lorsqu'une infraction est commise sous l'article 15.9, un carton jaune sera montré et l'arbitre le notera sur la feuille de pointage.

15.3.2 Si un athlète reçoit deux (2) cartons jaunes pendant une compétition, l'athlète sera exclu de la partie en cours. La partie est perdue par forfait (réf. : 10.16.8).

Pour le 2^e carton jaune et chaque carton jaune subséquent qu'un individu reçoit, il/elle sera exclu(e) pour le reste de la partie en cours, mais est éligible pour jouer dans les parties restantes de la compétition.

15.3.3 Lorsqu'un athlète reçoit un carton jaune pour avoir échoué une vérification de balle d'après-match, il perd cette partie par forfait.

15.4 Carton rouge (Disqualification)

15.4.1 Lorsqu'un athlète, entraîneur, entraîneur adjoint, opérateur de rampe ou assistant sportif est disqualifié, un carton rouge sera montré, et sera noté sur la feuille de pointage. Un carton rouge signifie toujours une suspension immédiate de la compétition (réf. : 15.11.4).

15.4.2 Si un athlète et/ou son assistant sportif/opérateur de rampe est disqualifié, ce côté perdra la partie par forfait (réf. : 10.16.8).

15.4.3 Une personne disqualifiée peut être réintégrée pour les compétitions ultérieures dans un même tournoi à la discrétion de l'arbitre en chef ou du délégué technique. Si le carton rouge a été décerné pour avoir altéré une balle, alors l'individu ne pourra pas être réintégré dans le même tournoi (réf. : 5.3).

15.5 Les actions suivantes résulteront au retrait de la balle lancée (réf.: 15.1) :

15.5.1 Si une balle est lancée avant que l'arbitre indique le côté qui doit jouer.

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

15.5.3 Si un opérateur de rampe arrête la balle dans la rampe pour quelque raison que ce soit.

15.5.4 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, au bras ou à la jambe de l'athlète. (réf. : 4.1.5)

15.5.5 Si l'assistant sportif/opérateur de rampe touche à l'athlète ou pousse/tire le fauteuil roulant lorsque la balle est relâchée (réf. 9.2.1;9.2.2).

15.5.6 Si la balle est relâchée simultanément par l'opérateur de rampe et l'athlète.

15.5.7 Si une balle de couleur est lancée avant le cochonnet. (L'athlète qui doit lancer le cochonnet devra quand même le lancer tel que décrit dans l'article 10.3)

15.5.8 Si la première balle de couleur n'a pas été lancée par l'athlète qui a lancé le cochonnet (réf. 10.5.1)

15.5.9 Si un athlète BC3 ne fait pas le balayage en deux temps après que le cochonnet lui ait été présenté et avant de lancer le cochonnet ; OU avant de lancer une balle de pénalité ; OU avant le premier lancer de ce côté lors d'une manche supplémentaire (réf. : 4.1.6).

15.5.10 Si un athlète BC3 ne réoriente pas la rampe en effectuant le balayage en deux temps lorsque lui-même et/ou son coéquipier revient de l'aire de jeu, avant de lancer sa balle. (Pour les doubles, il s'agit d'un balayage simultané) (réf. : 4.1.6).

15.5.11 Si un côté lance plus d'une balle simultanément (réf. 10.12).

15.6 Les actions suivantes résulteront en une balle de pénalité (réf.: 15.2):

15.6.1 Si un athlète sort de sa boîte de lancement lorsque son tour à jouer n'a pas été indiqué. (réf. : 10.7.2)

15.6.2 Si un opérateur de rampe se tourne pour regarder l'aire de jeu durant une manche avant que toutes les balles des deux côtés aient été lancées (réf. : 3.5).

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

15.6.3 Si selon l'arbitre, il y a des communications inappropriées entre le(s) athlète(s), leurs assistants sportifs/opérateurs de rampe, et/ou leurs entraîneurs/entraîneurs adjoints (réf. : 17.1-17.3). Cela inclus la communication par la technologie (téléphone intelligent...).

15.6.4 L'athlète et/ou l'assistant sportif/opérateur de rampe, prépare son prochain lancer en orientant le fauteuil et/ou la rampe ou en roulant la balle alors que c'est au côté adverse de jouer (réf. : 10.7.1).

15.6.5 L'assistant sportif/opérateur de rampe, déplace le fauteuil roulant, la rampe, le pointeur ou donne une balle à l'athlète sans que ce dernier lui demande. (réf. : 9.2.1; 9.2.2).

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

15.7.1 Lancer le cochonnet ou une balle de couleur au moment où l'athlète, l'assistant sportif, l'opérateur de rampe ou toute autre pièce d'équipement ou de vêtement 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. Les assistants sportifs des athlètes BC1 peuvent se placer derrière la boîte de leur athlète. Pour les athlètes BC3 et leurs opérateurs de rampe, ceci s'applique lorsque la balle est encore dans la rampe (réf. : 10.3).

15.7.2 Lancer la balle lorsque la rampe surplombe une partie de la ligne de lancement (réf. : 4.1.4).

15.7.3 Lancer la balle sans avoir au moins une fesse (ou l'abdomen, selon la classification) en contact avec le siège du fauteuil roulant (réf. : 10.8.1).

15.7.4 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. : 10.3).

15.7.5 Lancer la balle lorsque l'opérateur de rampe se tourne pour regarder l'aire de jeu (réf. : 9.2.1).

15.7.6 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. : 4.2.1).

15.7.7 Lancer la balle, dans une partie en équipe ou en double, alors qu'un de ses coéquipiers est encore à retourner dans sa boîte de lancement (réf. : 10.7.5). Si l'athlète qui ne lance pas à 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.

15.7.8 Préparer, puis lancer une balle lorsque c'est au tour du côté opposé à lancer (réf. : 15.6.4).

15.8 Les actions suivantes résulteront en une balle de pénalité et un carton jaune (réf.: 15.2, 15.3) :

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

15.8.2 Causer une manche interrompue qui nécessite de recommencer à nouveau la manche.

15.9 Un athlète, un assistant sportif, un opérateur de rampe, et/ou un entraîneur/entraîneur adjoint qui commet les infractions suivantes recevra un carton jaune (réf.: 15.3):

15.9.1 Un athlète / un côté qui entre dans la zone d'échauffement lorsque ce n'est pas à son tour ou qui amène dans la zone d'échauffement ou dans la salle d'appel plus que le nombre de personnes permises (réf. : 6.2, 7.2). 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, un double ou une équipe qui apporte dans la salle d'appel plus que le nombre de balles permises (réf. : 2.1, 2.2, 2.3). Les balles supplémentaires seront confisquées et conservées jusqu'à la fin de la compétition. L'athlète qui apporte les balles de trop peut indiquer quelles balles devront être confisquées.

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 pas déterminer qui est l'athlète en question, le carton jaune est donné au capitaine (réf. : 14).

Les « balles supplémentaires » qui ont été confisquées, mais qui sont tout de même légales, peuvent être récupérées pour les compétitions ultérieures, pendant un même tournoi. Si un athlète apporte trop de balles et qu'une ou plusieurs des balles restantes échoue la vérification des balles – pour la même partie – un seul carton jaune sera décerné pour avoir échoué la vérification des balles.

15.9.3 Si une (des) balle(s) d'un athlète ne rencontre(nt) pas les critères à la vérification des balles (réf. : 8 et 14). 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 ainsi que pour tous les cartons jaunes.

15.9.4 Causer un délai de jeu de façon déraisonnable. La décision de l'arbitre est finale.

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 Lorsque qu'un assistant sportif/opérateur de rampe ou un entraîneur/entraîneur adjoint entre dans l'aire de jeu sans la permission de l'arbitre (réf. : 10.15.4).

15.9.8 Utilisation d'équipement pendant la compétition qui ne rencontre pas les critères reliés aux équipements. (Si, durant la vérification de l'équipement qui a lieu avant le tournoi, de l'équipement est jugé non conforme, celui-ci peut être adapté afin d'être conforme et de recevoir le timbre/autocollant officiel).

15.10 Un athlète, un assistant sportif, un opérateur de rampe, et/ou un entraîneur/entraîneur adjoint qui commet l'une des infractions suivantes recevra un deuxième carton jaune et sera exclu de la partie en cours (réf.: 15.3) :

15.10.1 Recevoir un deuxième (2^e) avertissement pendant la même compétition (c'est-à-dire, un carton jaune a déjà été montré antérieurement pour les infractions énumérées sous l'article 15.9).

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

15.10.2 Un deuxième (2^e) carton jaune dans la zone d'échauffement ou la salle d'appel décerné à l'athlète et/ou l'assistant sportif, l'opérateur de rampe pendant la même compétition résultera à être exclu de la partie en cours. Le côté perd contre son adversaire par forfait (réf. : 10.16.8).

Un deuxième (2^e) carton jaune décerné à l'entraîneur/entraîneur adjoint l'empêchera d'entrer dans l'aire de compétition pour cette partie.

15.10.3 Un deuxième (2^e) carton jaune décerné sur le terrain pendant une partie entraînera l'exclusion de la partie en cours et pourrait entraîner un forfait (réf. : 10.16.8). Si le carton jaune est décerné à l'entraîneur/entraîneur adjoint, celui-ci sera obligé de quitter l'aire de compétition, mais la partie pourra continuer.

15.11 Tout membre de l'équipe, athlète, assistant sportif, opérateur de rampe, et/ou entraîneur/entraîneur adjoint qui commet l'une des infractions suivantes recevra un carton rouge et une disqualification immédiate (réf.: 15.4) :

15.11.1 Faire preuve d'un comportement antisportif tel qu'essayer de tromper l'arbitre, participer à la compétition en utilisant une (des) balle(s) qui a (ont) été altérée(s); ou en faisant des remarques non autorisées sur ou à l'extérieur de l'aire de compétition.

15.11.2 Comportement violent.

15.11.3 Utilisation d'un langage ou des gestes offensants, insultants ou abusifs.

15.11.4 À tout moment, un carton rouge 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 éligible à recevoir des points de participation ou de classement pour cette compétition (réf. : 15.4.1).

DIFFÉRENDS

16. Procédure de clarification et de règlement des différends

16.1 Durant une partie, un côté peut avoir l'impression que l'arbitre a commis une erreur ou a pris une mauvaise décision qui affecte le résultat de la partie. À ce moment, l'athlète/capitaine de ce côté peut attirer l'attention de l'arbitre sur cette situation et demander des éclaircissements. Le chronomètre doit être arrêté (réf. : 10.2.10).

16.2 Durant une partie, un athlète/capitaine peut demander une précision sur un règlement à l'arbitre en chef, dont la décision est finale et la partie se poursuit. Aucune autre protestation ne peut être faite. Si des caméras aériennes sont utilisées, l'arbitre en chef peut les utiliser pour l'aider à prendre sa décision.

COMMUNICATION

17. Communication

17.1 Il n’y aura aucune communication entre l’athlète, l’assistant sportif, l’opérateur de rampe ou l’entraîneur/entraîneur adjoint durant une manche.

Les exceptions sont :

- Lorsqu’un athlète demande à son assistant sportif/OR 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/OR.
- Les entraîneurs/entraîneur adjoint, assistants sportifs/opérateurs de rampe peuvent féliciter ou encourager un athlète ou le côté après le lancer et entre les manches.

17.2 En double et en équipe, durant la manche, les athlètes peuvent seulement communiquer 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 (par exemple : pendant le mesurage fait par l’arbitre, une défectuosité du chronomètre...) les athlètes des deux côtés peuvent parler à voix basse mais doivent arrêter aussitôt que le côté opposé a reçu l’indication de jouer.

17.3 Un athlète ne peut pas donner des instructions à l’assistant sportif (en équipe) ou l’opérateur de rampe (en double) de son coéquipier. Chaque athlète doit communiquer directement avec son propre assistant sportif/opérateur de rampe. Un athlète BC3 peut utiliser une feuille ou un tableau afin de donner des instructions à son coéquipier.

17.4 Entre les manches, les athlètes peuvent communiquer entre eux, avec leur AS/OR et avec leur entraîneur/EA. 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.

17.5 Un athlète peut demander à un autre athlète/opérateur de rampe de bouger 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. Pendant une partie, l’opérateur de rampe devrait s’assurer que l’équipement de l’athlète est à l’écart afin que l’adversaire puisse facilement effectuer son lancer, sans causer de dommages à tout équipement qui serait dans le chemin. Afin de prévenir tous dommages, les opérateurs de rampe ne devraient pas déplacer l’équipement de leur adversaire. Pendant une partie, l’opérateur de rampe devrait déplacer son équipement/objet personnel, hors du chemin de l’adversaire afin qu’il puisse effectuer son lancer sans aucune interférence.

17.6 N’importe quel athlète peut parler à l’arbitre lorsque c’est à son côté de jouer. L’AS/OR peut seulement relayer des messages destinés à l’athlète et l’arbitre une fois qu’il aura la permission de ce dernier.

17.7 Après que l’arbitre a 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’est-à-dire, 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.

17.8 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 ou choisira un traducteur qui est dans la zone désignée.

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

17.9 Les traducteurs ne seront pas assis à l'intérieur de l'aire de compétition (ADC). Les traducteurs doivent être dans leur zone désignée. Aucune partie ne sera retardée si un traducteur n'est pas présent lorsque nécessaire.

17.10 Tout appareil de communication (incluant les téléphones intelligents) apporté dans la salle d'appel ou sur l'aire de compétition (ADC), devra être approuvé pendant la vérification de l'équipement et recevoir un autocollant valide, par l'arbitre en chef ou une personne désignée. Les appareils de communication non autorisés ne sont PAS admis sur l'aire de compétition (ADC). Toute utilisation non autorisée sera considérée comme communication inappropriée résultant d'une balle de pénalité qui sera joué à la première occasion (réf. : 4; 15.6.3).

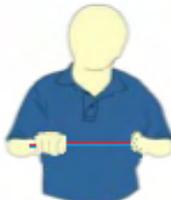
Les entraîneurs/entraîneurs adjoints peuvent utiliser des tablettes et des téléphones intelligents pour prendre des notes. (Ces appareils doivent être dans un mode – par exemple : mode avion – qui empêche la communication avec l'athlète sur le terrain. Les arbitres ont l'autorité en tout temps durant la partie de vérifier l'appareil de l'entraîneur/entraîneur adjoint afin de s'assurer qu'il n'est pas en mode de communication). Les athlètes et les assistants sportifs/opérateurs de rampe qui sont sur le terrain ne peuvent recevoir aucune communication (électronique, vocal, signaux) de quiconque se trouvant à l'extérieur du terrain pendant la manche. Les appareils électroniques ne peuvent PAS être apportés sur le terrain, à moins qu'ils aient été approuvés lors de la vérification de l'équipement. Toute transgression à cette règle constitue une communication inappropriée et justifie une balle de pénalité.

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

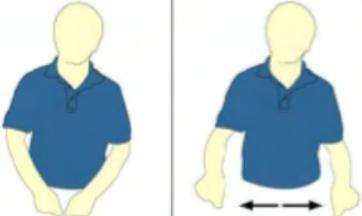
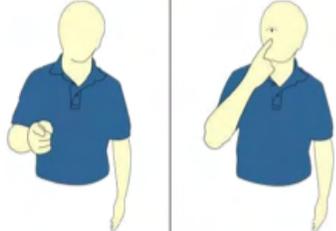
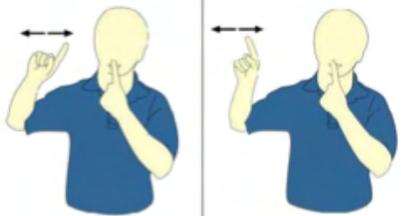
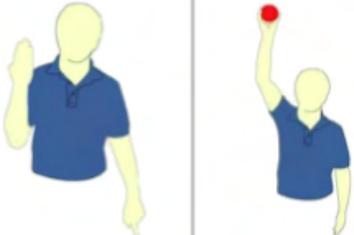
17.11 Gestes officiels / Signes

Les gestes ont été développés afin d'assister les arbitres et les athlètes à comprendre certaines situations. Les athlètes ne peuvent pas protester si un arbitre oublie d'utiliser un geste spécifique.

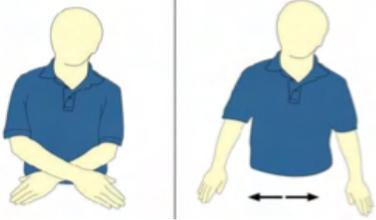
Arbitres

Situation à signaler	Description du geste	Geste qui doit être fait
Indication de lancer le cochonnet ou les balles d'échauffement : <ul style="list-style-type: none"> • règle 10.2.2 • règle 10.3.2 	Étendre le bras pour indiquer de lancer. Dire : « Commencez l'échauffement », ou « Cochonnet ».	
Indication de lancer les balles de couleur : <ul style="list-style-type: none"> • règle 10.5 • règle 10.6 	Montrer la couleur de la palette selon la couleur du côté qui doit jouer.	
Balles équidistantes : <ul style="list-style-type: none"> • règle 10.13 	Tenir la palette de couleur 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-contre).	
Temps d'arrêt technique ou médical : <ul style="list-style-type: none"> • règle 18 • règle 19 	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 exemple : technique ou médical - Temps d'arrêt pour – Nom de l'athlète / équipe / pays / couleur des balles).	
Arrêtez : <ul style="list-style-type: none"> • Règle 10.9.2 • Règle 17.2 • Règle 10.2.10 	Montrez la paume levée de la main. Réf. : 10.9.2 Indique au chronométreur « d'arrêter le temps », ou indique aux côtés « d'attendre ».	

BISFed – Règlements internationaux de Boccia – 2021 - 2024 (v.2.0)

<p>Substitution : <i>Événements pour les jeunes seulement</i></p>	<p>Faire tourner un avant-bras autour de l'autre.</p>	
<p>Mesurage : <ul style="list-style-type: none"> • règle 3.5 • règle 10.16.6 </p>	<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'/les athlète(s) veut aller sur le terrain : <ul style="list-style-type: none"> • règle 10.16.6 </p>	<p>Pointer sur l'/les athlète(s) et ensuite l'œil de l'arbitre.</p>	
<p>Communication inappropriée : <ul style="list-style-type: none"> • règle 15.6.3 • règle 17 </p>	<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 : <ul style="list-style-type: none"> • règle 10.9.2 • règle 10.10.3 • règle 10.11 </p>	<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 : <ul style="list-style-type: none"> • règle 15.1 </p>	<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 – 2021 - 2024 (v.2.0)

<p>1 balle de pénalité :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● règle 15.2 	<p>Lever 1 doigt.</p>	
<p>Carton jaune :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● règle 15.3 <p>Deuxième carton jaune et exclusion de la partie en cours</p> <ul style="list-style-type: none"> ● règle 15.9 	<p>Montrer le carton jaune pour l'infraction.</p> <p>Montrer le carton jaune pour la deuxième (2^e) infraction, (fin de la partie pour les doubles et en individuel.</p>	
<p>Carton Rouge (Disqualification) :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Règle 15.4.3 ● Règle 15.11.4 	<p>Montrer le carton rouge.</p>	
<p>Fin de la manche / Fin de la partie :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● règle 10.15 	<p>Croiser les avant-bras puis les éloigner un de l'autre.</p> <p>Dire : « Fin de la manche », ou « Partie terminée ».</p>	
<p>Pointage :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● règle 3.4 ● règle 10.16 	<p>Mettre les doigts sur la couleur correspondante de la palette de couleur pour montrer le pointage.</p> <p>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
Pour attirer l'attention de l'arbitre :	Lever le bras dans les airs.	

Conception graphique : Francisca Sottomayor

TEMPS D'ARRÊT

18. Temps d'arrêt médical

18.1 Si un athlète ou un AS/OR 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 durant lequel l'arbitre doit arrêter le chronométrage de la partie. Pour les BC3, pendant la période de dix (10) minutes du temps d'arrêt médical, les opérateurs de rampe ne peuvent pas regarder en direction de l'aire de jeu.

18.2 Un athlète ou AS/OR ne peut demander qu'un (1) seul temps d'arrêt médical par partie.

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

18.4 Dans n'importe quel type de jeu, si un athlète n'est plus en mesure de continuer à jouer, les balles restantes deviennent des balles mortes.

18.5 Lorsqu'un arrêt médical est demandé pour un assistant sportif/opérateur de rampe, et que l'AS/OR est incapable de continuer après le temps d'arrêt, si un athlète a des balles restantes pour la manche en cours, et qu'il ne peut les lancer lui-même, elles seront considérées comme « balles mortes ».

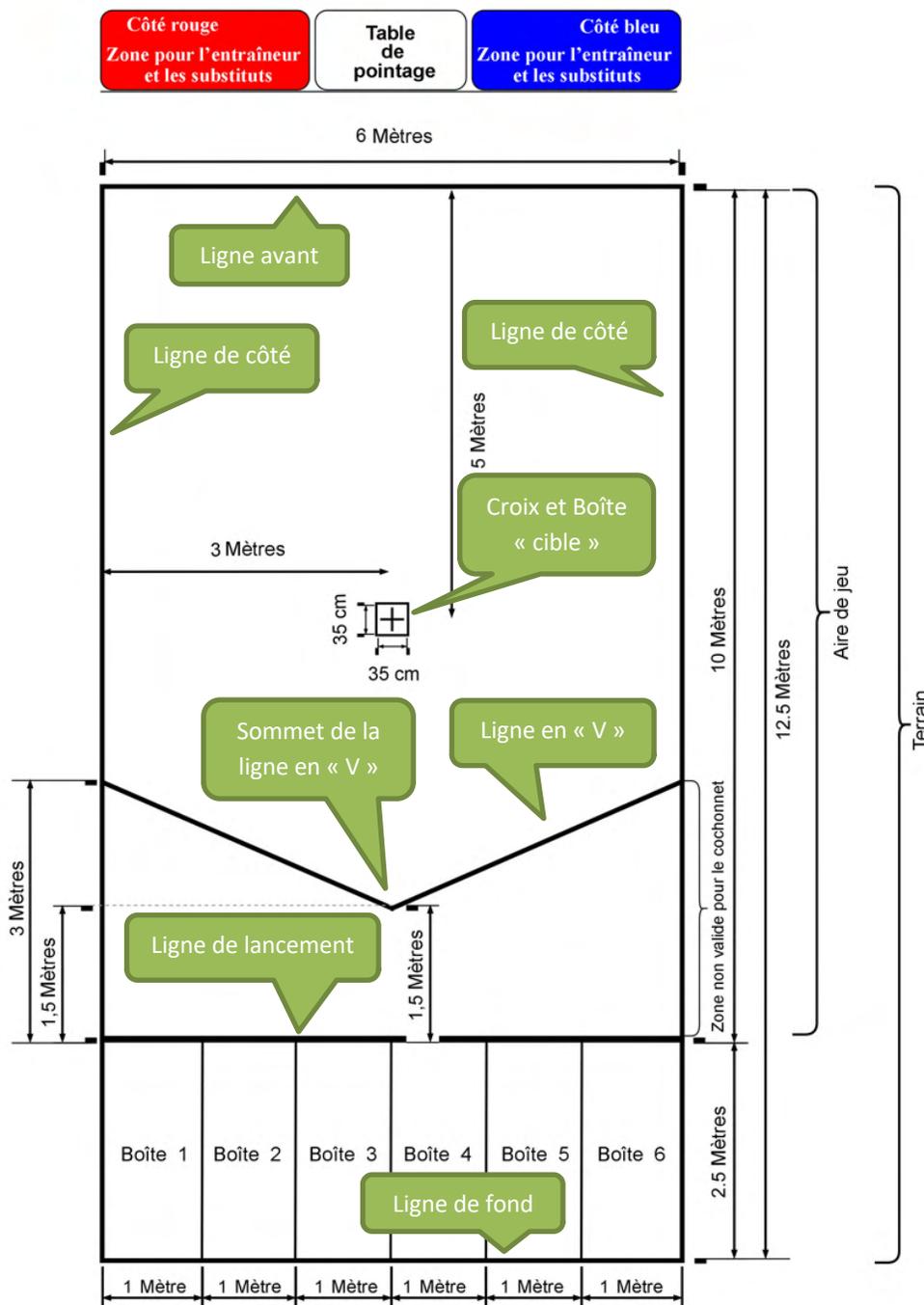
18.6 Si un athlète continue de demander des temps d'arrêt médicaux dans les parties subséquentes, le délégué technique, en consultation avec le personnel médical et un représentant du pays de cet athlète, déterminera si l'athlète doit être retiré pour le reste de la compétition. En individuel, si un athlète est retiré du reste de la compétition, toutes les parties subséquentes qu'il aurait jouées auront un pointage de 6-0, ou la plus grande différence de points dans n'importe quelle partie de cette division ou série éliminatoire.

19. Temps d'arrêt technique

19.1 Une fois par partie, si n'importe quelle pièce d'équipement brise, le temps doit être arrêté et l'athlète aura un temps d'arrêt technique de dix (10) minutes pour réparer son équipement. Dans une partie en double BC3, un athlète peut partager sa rampe avec son coéquipier si nécessaire. Une rampe ou un fauteuil roulant de remplacement peut être substitué entre les manches (l'arbitre en chef doit en être avisé). Les articles servant pour la réparation, incluant la rampe ou le fauteuil roulant de remplacement, peuvent provenir de l'extérieur de l'aire de compétition (ADC). Un officiel (juge de ligne, chronométreur, arbitre...) doit accompagner la personne effectuant la réparation.

19.2 Si l'équipement ne peut être réparé (ou remplacé entre les manches), l'athlète doit continuer à jouer avec l'équipement brisé. Si l'athlète n'est pas en mesure de continuer, toutes les balles restantes de cet athlète seront considérées comme des balles mortes.

Diagramme du terrain



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 ÉTROIT pour diviser les boîtes de lancement, la croix et la boîte « cible » ayant **35cm x 35cm**
- Chaque ligne de la croix devrait être entre 15 et 35 cm

- Lignes de 6 mètres :
 - À partir de l'intérieur des lignes de côté
- Lignes de côté de 12,5 mètres :
 - De l'intérieur de la ligne avant et de l'intérieur de la ligne de fond
- 10 mètres :
 - De l'intérieur de la ligne avant jusqu'à l'arrière de la ligne de lancement
- 5 mètres :
 - De l'intérieur de la ligne avant jusqu'au centre de la croix
- 3 mètres :
 - De l'intérieur de la ligne de côté jusqu'au centre de la croix
- 3 mètres :
 - De l'arrière de la ligne de lancement jusqu'à l'avant de la ligne en « V »
- 1,5 mètres :
 - De l'arrière de la ligne de lancement jusqu'au sommet de la ligne en « V »
- 2,5 mètres :
 - De l'intérieur de la ligne de fond jusqu'à l'intérieur (qui est également l'arrière) de la ligne de lancement

- Lignes pour les boîtes de 1 mètre : séparer également de part et d'autre des marques de 1 mètre.