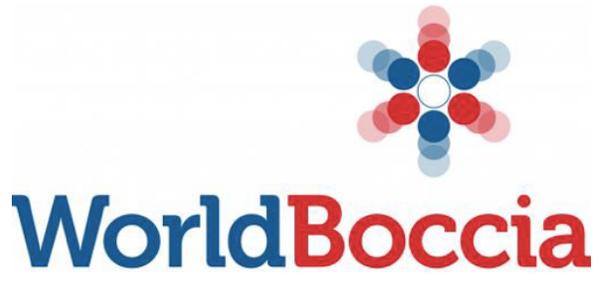


World Boccia Règlements internationaux de Boccia 2025-2028 – v.1.1

Traduction: Alain Grenon et Marie Hébert
CANADA-FRANÇAIS : 2025 / 04 / 06



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"> ● Correction des références ● Suppression des références à l'AE ● Mise à jour de la table des matières ● 4.1.5 Le mot « seulement » a été supprimé ● 5.3 Trois tests supplémentaires ● 7.3 Les entraîneurs et les AS doivent montrer leur accréditation ● Des précisions ont été ajoutées aux règles : 8 / 9.1.1.1 / 16.3 / 19.3 ● 10.9.1 « derrière la boîte » a été supprimé et ajouté « à l'écart » ● 10.9.6 « Terrain de compétition » remplacé par « aire de jeu » ● 16.5.3 Ajout de « ou du pointeur » (au moment du relâchement) 	SM	Mars 2025

Portée et Application

Ces règlements internationaux *World Boccia* définissent comment le sport du Boccia devrait être joué. Ces règles s'appliquent à tous les tournois sanctionnés par *World Boccia*. Un tournoi sanctionné par *World Boccia* est un événement reconnu comme faisant partie du système de compétition de *World Boccia*. En plus de ces règlements internationaux de boccia, une compétition sanctionnée doit appliquer les règles *World Boccia* suivantes :

- Règlements de classification - *World Boccia*
- Règlements anti-dopage - *World Boccia*
- Règlements de compétition et de classement – *World Boccia*

Veillez 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*. *World Boccia* 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. 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.

World Boccia 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 requiert 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 *World Boccia*.

Les règlements internationaux *World Boccia* peuvent être adaptés par les membres de la *World Boccia* pour des tournois de niveau national ou toute autre compétition qui ne fait pas partie du système de compétition de *World Boccia*.

Esprit du jeu

L'éthique et l'esprit du jeu sont similaires 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 demeurer silencieux au moment où un athlète entreprend son lancer. Les spectateurs peuvent être invités à quitter les lieux 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@worldboccia.com si vous aimeriez recevoir ce document. *World Boccia* s'efforcera de publier les documents traduits. Cependant, pour éviter tout doute, la version anglaise est la copie OFFICIELLE de tous les règlements de différents.

Photographie

Aucune photographie avec flash n'est permise. L'enregistrement vidéo des matchs 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

LES BASES

1. Définitions	5
2. Types d'événements	6
3. Configuration du tournoi	8
4. Équipement	9
5. Balles de boccia	12

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 des manches suivantes pour toutes les divisions	26
12. Manche interrompue	27
13. Bris d'égalité	28
14. Vérification des balles d'après-match	28
15. Communication	29

INFRACTIONS ET DIFFÉRENDS

16. Infractions	31
17. Différends	36

COMMUNICATION

18. Gestes officiels/signes	37
-----------------------------	----

TEMPS D'ARRÊT

19. Temps d'arrêt médical	41
20. Temps d'arrêt technique	41

Diagramme du terrain	42
----------------------	----

Directives pour les mesures du terrain	43
--	----

LES BASES

1. Définitions

Classification	Désignation des athlètes conformément aux règlements de classification de <i>World Boccia</i> .
Division	Un des différents niveaux de compétition en fonction de la classification.
COH	Comité organisateur hôte
AC, ACA, DT, DTA	Arbitre en chef, Arbitre en chef adjoint, Délégué technique, Délégué technique adjoint
Entraîneur	Un membre de l'équipe qui prend part à un match comme entraîneur. L'entraîneur doit s'asseoir près de la table de pointage
« CÔTÉ »	En individuel, un « CÔTÉ » se définit comme ayant un (1) seul athlète. 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 et les entraîneurs sont 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. : 5)
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.
Le « lancer »	Terme utilisé pour définir l'action de propulser une balle sur l'aire de jeu. Cela comprend le lancer avec la main, le coup de pied ou relâcher une balle avec un dispositif d'assistance (rampe).
Balle non jouée	(BNJ) Les balles qu'un « CÔTÉ » ne joue pas durant une manche. Une (BNJ) devient une « balle morte ».
Balle morte	Une balle de couleur lancée ou frappée hors des limites du terrain; une balle retirée par un arbitre à la suite d'une infraction; ou une balle non jouée en raison de l'expiration du temps ou parce que l'athlète décide de ne pas la jouer.
Balle de pénalité	Une balle jouée à la fin d'une manche qui est décernée par l'arbitre pour pénaliser l'autre « CÔTÉ » 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.
Être « À l'écart »	Tous les effets personnels du « CÔTÉ » doivent être déplacés à l'intérieur de leur boîte de lancement afin qu'ils ne gênent pas l'adversaire. L'OR doit déplacer tout l'équipement à l'intérieur de sa boîte, de façon qu'il ne gêne pas l'adversaire ou qu'il ne soit pas endommagé par l'adversaire qui le déplace. L'athlète peut être derrière sa propre boîte de lancement.
Préparation d'un lancer	Pour les athlètes BC3 : Tout jusqu'au moment où la balle est relâchée. Pour les autres catégories : tout jusqu'au moment où un athlète commence à jouer sa balle.
Jouer une balle	BC1, BC2 et BC4 seulement : Tout ce qu'un athlète fait à partir du moment où la balle est dans la main, le pied ou placée en position de jouer, jusqu'à ce que la balle soit relâchée.
Lorsque la balle est relâchée	Le moment où la balle est mise en mouvement, soit en la relâchant avec la main / le pied, en la déplaçant avec un pointeur ou en lui donnant un coup de pied.
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 une compétition.
Dispositif de test de roulement	Une rampe test standard <i>World Boccia</i> utilisée pour vérifier que les balles roulent adéquatement.
Gabarit pour les balles	Un gabarit standard <i>World Boccia</i> avec deux trous spécifiques utilisés pour confirmer la circonférence des balles.
Balance	Une balance d'une précision de 0,01 g – utilisée pour peser les balles.

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 match.
Aire de compétition (ADC)	Endroit contenant tous les terrains. Ceci inclut les stations des chronomètres.
Terrain	La zone délimitée par les lignes de démarcations. Elle comprend 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 jouent.
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 et que le cochonnet doit complètement dépasser pour être en jeu.
Croix	La marque au centre de l'aire de jeu.
Boîte « cible »	Boîte située autour de la croix mesurant 35 cm x 35 cm pour les balles de pénalités.
Tournoi	L'ensemble de la compétition ou des compétitions, y compris les vérifications de l'équipement. Un tournoi peut contenir plus d'une compétition.
Compétition	Tous les matchs individuels sont une seule compétition. Tous les matchs d'équipe et de double sont une seule compétition.
Match	Confrontation entre deux « CÔTÉS ».
Manche	Une section du match durant laquelle toutes les balles ont été jouées par les deux « CÔTÉS ».
Manche interrompue	Lorsque les balles sont déplacées en dehors de l'ordre normal du jeu.
Manche recommencée	Une manche interrompue qui a été trop dérangée pour que les balles puissent être replacées, ou le pointage avant l'interruption n'est pas connu, de sorte que la manche doit être recommencée.
Infraction	Toute action commise par un athlète, un assistant sportif, un opérateur de rampe, un « CÔTÉ » ou un entraîneur qui va à l'encontre des règles du jeu et qui entraîne une pénalité.
Carton jaune	Carton jaune d'environ 7 cm x 10 cm, montré par l'arbitre pour émettre un avertissement.
Carton rouge	Carton rouge d'environ 7 cm x 10 cm, montré par l'arbitre pour émettre une disqualification.

2. TYPES D'ÉVÉNEMENTS

Il y a trois types d'événements dans le système de compétition *World Boccia* :

2.1 Individuel

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

Dans les épreuves individuelles, un match se compose de quatre (4) manches. Chaque athlète initie deux manches, avec le contrôle du cochonnet alternant entre les athlètes. Chaque athlète a 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. Le « CÔTÉ » jouant les balles rouges occupera la boîte de lancement 3, et le « CÔTÉ » jouant les balles bleues occupera 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 peut accompagner chaque « CÔTÉ » sur le terrain pour toutes les divisions. L'entraîneur doit s'asseoir dans la zone désignée à l'extrémité du terrain.

2.2 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 être composé d'un athlète masculin et d'une athlète féminine.

Dans les épreuves en double BC3 et double BC4, un match se compose de quatre (4) manches. À tour de rôle, chaque athlète initie une manche avec le contrôle du cochonnet selon l'ordre numérique des boîtes de lancement de 2 à 5. Les athlètes jouent avec trois (3) balles de couleur chacun et doivent entrer dans la salle d'appel avec pas plus de 3 balles rouges, 3 balles bleues par athlète et un cochonnet par double. Le « CÔTÉ » jouant les balles rouges occupera les boîtes de lancement 2 et 4, et le « CÔTÉ » jouant les balles bleues occupera les boîtes de lancement 3 et 5. **Les athlètes jouent tout le match à partir de la boîte de lancement où ils commencent le match.**

Dans un double BC3, chaque athlète est assisté d'un opérateur de rampe qui doit respecter les règlements relatifs aux opérateurs de rampe. De plus, un entraîneur peut accompagner chaque double sur le terrain. Pendant la manche, l'entraîneur doit s'asseoir dans la zone désignée à l'extrémité du terrain.

Un substitut pour chaque double ne sera autorisé que pour certains événements internationaux spécifiques pour les jeunes.

2.3 Équipe

Il y a une épreuve par équipe, pour les catégories BC1 et BC2. Les athlètes doivent être classifiés comme joueurs BC1 ou BC2. Une équipe doit jouer le match avec trois athlètes et doit avoir, au moins, un athlète masculin, une athlète féminine et un athlète BC1.

Dans l'épreuve par équipe, un match se compose de six (6) manches. À tour de rôle, chaque athlète initie une manche avec le contrôle du cochonnet selon l'ordre numérique des boîtes de lancement de 1 à 6. Les athlètes ont deux (2) balles de couleur chacun et doivent entrer dans la salle d'appel avec pas plus que 2 balles rouges, 2 balles bleues par athlète et un cochonnet par équipe. Le « CÔTÉ » jouant les balles rouges occupera les boîtes de lancement 1, 3 et 5 et le « CÔTÉ » jouant les balles bleues occupera les boîtes de lancement 2, 4 et 6. **Les athlètes jouent tout le match à partir de la boîte de lancement où ils commencent le match.**

Chaque équipe a droit à un assistant sportif. Un entraîneur peut accompagner chaque équipe sur le terrain. Pendant la manche, l'entraîneur doit s'asseoir dans la zone désignée à l'extrémité du terrain.

Les substituts pour chaque équipe ne seront autorisés que pour certains événements internationaux spécifiques pour les jeunes.

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 devrait être propre. Rien ne doit être utilisé pour interférer avec la surface de jeu.

Les dimensions du terrain sont de 12,5 m x 6 m, 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 concernée. 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 adhésif 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 1,9 cm et 7 cm de largeur et doivent être facilement identifiables. Du ruban marqueur de plancher peut être utilisé pour les lignes du terrain. Un ruban large ayant 4 cm à 7 cm de largeur sera utilisé pour les lignes extérieures, la ligne de lancement et la ligne en « V ». Un ruban étroit de 1,9 cm à 2,6 cm de largeur devrait être utilisé pour les lignes entre les boîtes de lancement, la boîte « cible » et pour la croix. La dimension intérieure de la boîte « cible » est de 35 cm x 35 cm. Le ruban étroit doit être placé à l'extérieur des dimensions de 35 cm² 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 au match 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 palette de couleur (rouge / bleu) utilisée par l'arbitre pour indiquer quel « CÔTÉ » va faire le prochain lancer. L'arbitre utilise l'indicateur de couleur et ses doigts pour montrer le pointage à la fin de chaque manche et, à la fin du match.

3.5 ÉQUIPEMENT DE MESURAGE

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

4. ÉQUIPEMENT

Tous les appareils de tests requis pour effectuer la vérification lors de la tenue d'un tournoi doivent être approuvés par le délégué technique de *World Boccia* et/ou l'arbitre en chef de chaque événement sanctionné.

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

L'arbitre en chef et/ou la personne désignée dirigera les vérifications à un moment déterminé par le délégué technique. Cela devrait avoir lieu avant le début de la compétition. L'équipement vérifié et approuvé recevra un timbre ou un autocollant officiel pour chaque item, incluant un timbre ou un autocollant pour chaque section de la rampe. Les gants, attelles ou autres dispositifs similaires que l'athlète utilise sur le court doivent faire l'objet d'une approbation documentée de la part d'un classificateur, qui doit être apportée à la vérification de l'équipement et à la salle d'appel. Le document de classification est valable pour la durée indiquée sur le document. (La classification peut être permanente ou temporaire)

Les athlètes (AS/OR inclus) qui utilisent des appareils de communication sur l'aire de compétition (ADC) doivent faire approuver ces appareils lors de la vérification d'équipement et doivent recevoir un timbre ou 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. (réf. : 15.9)

Les requêtes pour autoriser tout article après la vérification de l'équipement ne seront pas autorisées, *sauf dans des circonstances extraordinaires (par exemple, un remplacement de fauteuil roulant pendant un match) avec l'approbation de l'arbitre en chef.*

L'équipement est sujet à la vérification au hasard à n'importe quel moment au cours d'un tournoi à la seule discrétion de l'arbitre sur le terrain ou de l'arbitre en chef (adjoint). Si l'équipement utilisé sur le terrain s'avère non conforme, un carton jaune sera remis à l'athlète. (réf. : 16.9.5) *Le « CÔTÉ » peut ensuite utiliser un temps d'arrêt technique pour réparer ou remplacer l'équipement conformément à la règle 20.1.* Si l'athlète n'est pas en mesure de réparer ou de remplacer l'équipement dans le temps disponible, l'équipement ne peut plus être utilisé dans ce match.

4.1 DISPOSITIFS D'ASSISTANCE

Les dispositifs d'assistance tels que **les rampes** utilisées par les athlètes dans la division BC3 devront être approuvés durant la vérification d'équipement de chaque tournoi. **Les gants** et/ou **les attelles** utilisés par tout athlète, sur la main dont ils se servent pour jouer une balle, doivent avoir une approbation documentée de la classification qui 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 tenir dans une zone de 2,5 m X 1 m. Cet espace est tridimensionnel; 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 inclut 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. Des marques ou des lignes pour indiquer l'extension maximale permise de n'importe quelles portions de la rampe ou du support de balle ne sont pas autorisées.

4.1.2 Afin de prévenir tout dommage, seul un membre de l'équipe devrait manipuler la rampe durant les vérifications de l'équipement. Une fois approuvé lors de la vérification d'équipement, l'arbitre apposera le timbre ou l'autocollant de validation fourni par le COH de la compétition à tout l'équipement approuvé.

4.1.3 Une rampe ne peut contenir aucun dispositif mécanique pouvant aider à lancer la balle, à provoquer une accélération ou une décélération de la balle, ou aider à l'orientation de la rampe (par exemple : lasers, niveaux, freins, dispositifs pour viser, etc.). De tels dispositifs mécaniques ne sont pas autorisés dans la salle d'appel ou sur l'aire de compétition (ADC). Une fois que l'athlète relâche la balle, rien ne devrait obstruer la balle d'aucune façon. Un dessus surélevé n'est pas autorisé. Un accessoire fixe ou temporaire relié à la rampe ne peut pas être utilisé pour viser, pour orienter ou pour ajuster la rampe. Cela inclut 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).

4.1.4 Lors du lancer d'une balle, la rampe ne doit pas surplomber une partie quelconque de la ligne de lancement. (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 en contact direct avec l'athlète (tête, bouche, bras, jambe, etc.). Les pointeurs doivent être en contact direct avec la balle et l'athlète lors du relâchement de la balle. Il n'est PAS permis d'attacher un pointeur au fauteuil roulant, **à la rampe ou à toute autre surface** (sauf sur l'athlète) pendant le relâchement de la balle. (réf. : 16.5.2) Le relâchement de la balle doit être causé par l'action de l'athlète utilisant le pointeur. Il est acceptable qu'un athlète déplace son propre fauteuil roulant, entièrement par lui-même, pendant qu'il est en contact avec la balle, afin de relâcher la balle. Soulever ou abaisser un portillon n'est pas légal. Les cordes, les rubans, bandes de tissu, etc., ne sont pas des pointeurs.

4.1.6 Après que l'arbitre a présenté le cochonnet, et avant le lancer du cochonnet, l'athlète BC3 qui lance la balle doit clairement déplacer sa rampe au moins 20 cm vers la gauche et 20 cm vers la droite – nommé ci-après comme « balayage en deux temps ». (réf. : 16.5.7) (Cela 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. La rampe ne doit PAS comporter de marques ou de dispositifs indiquant la position de départ de la rampe pour le balayage en deux temps. *Ex. : un collier gradué sur la colonne n'est PAS autorisé*).

Pour les manches de bris d'égalité, tant en individuel qu'en double, chaque athlète doit faire le balayage en deux temps avant de lancer sa première balle (*pour les doubles, il s'agit d'un « balayage » simultané*), mais seulement après que l'arbitre a indiqué que c'est à leur tour. (réf. : 13.5) Le balayage en deux temps doit également être effectué avant de lancer une balle de pénalité. Les athlètes auxquels il reste des balles à jouer doivent réorienter la rampe avant de lancer leur balle en effectuant le balayage en deux temps lorsqu'eux-mêmes ou leur coéquipier revient de l'aire de jeu (*pour les doubles, il s'agit d'un « balayage » simultané - les deux athlètes DOIVENT faire le mouvement de balayage de leur rampe avant le lancer de la balle*). Si l'athlète n'a plus de balle, il n'a pas besoin de faire ce balayage. (réf. : 16.5.7). Il n'est pas requis de faire le balayage en deux temps de la rampe entre les autres lancers.

4.1.7 Un athlète peut utiliser plus d'un pointeur au cours d'un match. Tous les dispositifs d'assistance doivent demeurer à l'intérieur de la boîte de lancement de l'athlète pendant toute la manche ou être placé de façon sécuritaire sur le fauteuil roulant de l'athlète.

Si l'athlète souhaite utiliser des articles (bouteilles, manteaux, épingles, drapeaux...) ou d'autres équipements (pointeur, rampe, ou extension de rampe...) pendant une manche, ces items doivent être posés sur le sol à l'intérieur de la boîte de lancement de l'athlète ou être placés de façon sécuritaire sur le fauteuil roulant de l'athlète au début de cette manche. Si un item est sorti de la boîte de lancement pendant la manche, l'arbitre jugera conformément au règlement 16.7.1.

4.1.8 Si l'équipement d'un athlète se brise durant un match, l'arbitre arrêtera le chronomètre et le « CÔTÉ » concerné disposera d'un temps d'arrêt technique de dix (10) minutes pour réparer ou remplacer l'équipement. En double, un athlète peut partager une rampe avec son coéquipier si nécessaire. Une rampe peut également être substituée entre les manches. Toute rampe de remplacement doit avoir les timbres ou les autocollants de validation pour la compétition. L'arbitre en chef doit être avisé d'un tel remplacement. Les pièces de remplacement peuvent provenir de l'extérieur de l'aire de compétition (ADC). (réf. : 20) Un « CÔTÉ » ne peut avoir qu'un seul temps d'arrêt technique par match.

4.1.9 Si une/des balle(s) ou l'équipement d'un athlète est endommagé en raison d'une action (involontaire) du « CÔTÉ » adverse et que l'athlète ne peut donc pas continuer à utiliser l'équipement de manière fonctionnelle, cet adversaire perd le match par forfait. (réf. : 16.12.1) Si, selon l'arbitre, le dommage a été causé intentionnellement, la règle 16.11 s'applique.

4.2 FAUTEUIL ROULANT

4.2.1 Les athlètes doivent être assis dans un fauteuil roulant pour participer à la compétition. Les scooters/quadrimateurs 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 66 cm à partir du sol au point le plus bas où la fesse de l'athlète est en contact avec le coussin du siège. (réf. : 16.7.3, 16.7.6)

4.2.2 Si un fauteuil roulant se brise pendant le match, le temps doit être arrêté et le « CÔTÉ » disposera d'un temps d'arrêt technique de dix (10) minutes par match pour le réparer ou le remplacer. Si le fauteuil roulant ne peut pas être réparé, l'athlète peut remplacer le fauteuil roulant brisé par un autre fauteuil roulant ou doit continuer à jouer avec le fauteuil roulant brisé. Un fauteuil roulant peut également être remplacé entre les manches. Si un fauteuil roulant de remplacement n'a pas été vérifié lors de la vérification de l'équipement avant le début du tournoi, il peut être vérifié sur le terrain. Toutes les balles que l'athlète ne peut pas jouer deviennent des balles mortes.

4.2.3 Dans le cas de litige impliquant un fauteuil roulant, l'arbitre en chef (adjoint) en collaboration avec le délégué technique prendra une décision. Leur décision est définitive.

4.3 Modifications aux fauteuils roulants.

4.3.1 Les athlètes sont autorisés à utiliser des supports posturaux sur leur fauteuil roulant de compétition afin de supporter et stabiliser leur corps. Ces supports peuvent inclure des sangles pelviennes, des sangles ou harnais thoraciques, des sangles de chevilles, des pommeaux, des sangles pour les pieds et les jambes ainsi que des supports thoraciques et autres. Ce type de support doit être examiné, approuvé et documenté au cours du processus de classification.

4.3.2 AUCUN dispositif qui contrôlera ou dirigera le membre supérieur/le membre inférieur (MS/MI) ne peut être ajouté au fauteuil roulant de compétition pour donner à l'athlète un avantage injuste lorsqu'il lance la balle dans l'aire de jeu. (*Par exemple : un guide externe qui aide à la direction d'un lancer/coup de pied/relâchement*). Un tel dispositif doit être retiré pour que le fauteuil roulant soit admissible à la compétition.

5. BALLE DE BOCCIA

Dans les compétitions sanctionnées *World Boccia*, chaque athlète ou « CÔTÉ » peut utiliser son propre jeu de 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 épreuves individuelles, chaque athlète peut utiliser son propre cochonnet. Dans les épreuves 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 compétition lui seront alors fournies.

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

5.1 Construction

Toute balle utilisée dans les compétitions de *World Boccia* doit provenir d'un fabricant licencié. La balle doit porter le logo officiel du fabricant et le logo officiel de *World Boccia*.

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

Les balles doivent avoir une couleur définie de rouge, de bleu ou de blanc et chacune des couleurs doit se situer dans la gamme de couleur acceptable par *World Boccia* fournie aux fabricants.

Une balle doit être sphérique et construite à partir de panneaux de taille uniforme. Tous les panneaux doivent être cousus uniformément ensemble pour définir la forme sphérique. Tous les panneaux doivent être du même type de matériaux.

Une balle doit être construite à partir de matériaux ayant de faibles caractéristiques d'allongement et d'étirement y compris le vinyle, les tissus en polyuréthane, le cuir, le cuir synthétique, le daim ou tout autre matériau similaire.

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

Un type de balle qui n'a pas obtenu de licence au 1er janvier de chaque année ne peut être mis en vente par un fabricant qu'à la clôture du dernier événement majeur ou de qualification de l'année civile en question. (*Voir section 1.3 du Manuel de compétition et de classement*).

5.2 Condition

Une balle doit être en bonne condition. En bonne condition signifie que la balle est utilisée selon l'usage prévu, de qualité satisfaisante, ne montrant aucun signe de dommage, et qu'elle est capable de répondre aux normes de performance convenues. Le logo du fabricant et le logo de *World Boccia* 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.

L'usure normale est la détérioration attendue de l'état d'une balle due à une utilisation typique, tel qu'un lancer répété 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.

Une préparation acceptable d'une balle pour le jeu est de faire son entretien permis afin qu'elle reste en bon état, comme le maintien du poids et de la souplesse souhaitée d'une 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 panneaux par rapport à une balle d'origine ou avoir un délaminage excessif. Le délaminage signifie qu'une partie du panneau de la balle se sépare en plusieurs couches. Chaque zone de délaminage doit avoir une longueur inférieure à 1 cm. La longueur totale de toutes les zones de délaminage ne doit pas excéder 2 cm.

La surface de la balle doit être exempte d'autocollants, de décalques ou de transferts. Une balle peut être marquée avec un crayon ou un marqueur dans le but de l'identifier (*exemple : des chiffres ou des lettres*) et/ou dans le but d'identifier la façon dont la balle devrait être utilisée (*exemple : un point ou une flèche*). La couleur originale d'un panneau de la balle doit être identifiable autour de toute marque ajoutée au panneau. 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 devrait pas y avoir de marques sur le logo du fabricant approuvé ou le logo approuvé de *World Boccia*.

Aucune substance ne doit être appliquée sur la surface de la balle. La surface de la balle ne doit pas présenter d'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 pas y avoir d'abrasion le long d'une ou de plusieurs coutures.

La balle ne doit pas présenter de fils déchirés ou manquants et pas plus de deux points de couture qui ont été recousus. 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, après vérification auprès de AC/ACA, l'arbitre confirmera s'il y a ou non des soupçons que la balle a été altérée. Ce n'est qu'en cas de soupçon qu'un panel composé de trois personnes examinera la 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 le match et rendre une décision à la fin du match. Si la décision initiale de confisquer la balle est prise à la fin du match, le panel doit examiner la balle avant que le résultat du match ne soit confirmé.

Le panel effectuera des tests supplémentaires pour déterminer si la balle a été altérée ou s'il ne s'agit que d'une balle qui a échoué une vérification. Le panel évaluera la balle et peut utiliser **trois** tests supplémentaires pour vérifier si la balle a été altérée :

- Test de la tige/sonde
- Test de frottement
- **Test de détection des métaux**

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

Si, après que le panel a examiné une balle, il est décidé que la balle **a** été altérée, 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 *World Boccia* à la commission d'éthique de *World Boccia*. La ou les balles altérées seront conservées par *World Boccia* comme preuve pour la commission d'éthique de *World Boccia*. Veuillez-vous référer au Code d'éthique de *World Boccia* 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 match, les athlètes se verront attribuer une période pour s'échauffer dans la zone d'échauffement désignée. Pendant la durée de la compétition, la zone d'échauffement ne peut être utilisée que par les compétiteurs qui participeront au prochain match prévu. Les athlètes et le personnel de soutien (entraîneur / AS / OR) ne peuvent entrer dans la zone d'échauffement et se rendre à leur terrain d'échauffement désigné qu'à l'intérieur de leur temps prévu. (réf. : 16.9.1)

6.1.1 Horaire d'échauffement : **pour toutes les épreuves, la zone d'échauffement ouvrira 95 minutes avant l'heure prévue pour le début du match et fermera 40 minutes avant le début du match.** Lorsque la salle d'appel ferme pour les derniers matchs de la journée, les athlètes qui n'ont pas joué pendant la journée peuvent utiliser la zone d'échauffement pour s'entraîner pendant 60 minutes. Le DT peut ajuster cette période pour permettre un accès raisonnable à la zone d'échauffement et pour tenir compte de l'horaire des compétitions. Les participants seront informés de tout changement apporté 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. : 16.9.1)

- BC1 : 1 Entraîneur, plus 1 Assistant Sportif
- BC2 : 1 Entraîneur, plus 1 Assistant Sportif
- BC3 : 1 Entraîneur, plus 1 Opérateur de Rampe
- BC4 : 1 Entraîneur, plus 1 Assistant Sportif
- Double BC3 : 1 Entraîneur, plus 1 Opérateur de Rampe par athlète
- Double BC4 : 1 Entraîneur, plus 1 Assistant Sportif
- Équipe (BC1/2) : 1 Entraîneur, 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.

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, plus 1 Assistant Sportif
- BC2 : 1 Entraîneur
- BC3 : 1 Entraîneur, plus 1 Opérateur de Rampe
- BC4 : 1 Entraîneur, (plus 1 Assistant Sportif si l'athlète lance avec le pied)
- Double BC3 : 1 Entraîneur, plus 1 Opérateur de Rampe par athlète
- Double BC4 : 1 Entraîneur, (plus 1 Assistant Sportif si l'athlète lance avec le pied)
- Équipe (BC1/2) : 1 Entraîneur, plus 1 Assistant Sportif

7.3 Avant d'entrer dans la salle d'appel, chaque athlète et chaque opérateur de rampe doit montrer son numéro de compétiteur ainsi que son accréditation. Les entraîneurs et les AS doivent montrer leur accréditation. Le numéro de compétiteur doit être clairement visible sur le devant et peuvent être fixés à l'athlète ou au fauteuil roulant. Les opérateurs de rampe doivent porter le numéro de compétiteur qui correspond à l'athlète qu'ils assistent, en étant clairement visible sur leur dos. En cas de non-respect de cette exigence, l'accès à la salle d'appel sera refusé.

7.4 L'inscription à tous les matchs se fait au bureau de la salle d'appel qui est située à l'entrée de la salle d'appel. Un « CÔTÉ » qui n'est pas présent dans la salle d'appel à l'heure prévue perdra le match par forfait.

7.4.1 Pour toutes les épreuves, tous les athlètes doivent être inscrits entre trente-cinq (35) et vingt (20) minutes avant l'heure de début prévue du match auquel ils doivent participer.

7.4.2 Chaque « CÔTÉ » (individuel, équipe, double, incluant tout AS/OR et l'entraîneur) doit s'inscrire ensemble et doit apporter tout son équipement et ses balles avec lui. Chaque « CÔTÉ » ne devrait apporter à la salle d'appel que les éléments nécessaires pour compétitionner. Une exception peut être faite pour les entraîneurs qui sont sur le terrain dans des matchs consécutifs et qui ne sont pas en mesure de s'inscrire à temps à l'entrée de la salle d'appel pour un match consécutif.

7.5 Une fois enregistrés et entrés dans la salle d'appel, les athlètes, les entraîneurs et les AS/OR ne peuvent pas 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 au match en cours (*la règle 7.12 est une exception*). Tout autre exception sera examinée par l'arbitre en chef (adjoint) et/ou le délégué technique.

7.6 Toutes les personnes des deux « CÔTÉS » doivent demeurer dans la salle d'appel, dans leur zone respective, immédiatement après s'être enregistrées. Si un athlète doit jouer deux matchs consécutifs, l'entraîneur ou le gérant d'équipe peut enregistrer l'athlète, avec la permission du délégué technique, pour les matchs qui se succèdent. Ceci inclus les matchs des rondes éliminatoires lorsque la progression de l'athlète au prochain niveau ne laisse pas assez de temps pour respecter les contraintes de temps de la salle d'appel.

7.7 À l'heure fixée, les portes de la salle d'appel seront fermées et aucune autre personne, aucune pièce d'équipement ou balle ne pourra entrer ou participer au match 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 match entreront dans la salle d'appel afin de se préparer au match au plus tard lorsque la porte de la salle d'appel se fermera.

7.9 Les athlètes peuvent être invités à montrer leur numéro de compétiteur, leur accréditation et une pièce d'identité à l'arbitre.

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

7.11 Tirage au sort – Le tirage au sort sera effectué dans la salle d'appel. L'arbitre lancera une pièce de monnaie dans les airs et le « CÔTÉ » gagnant choisira de jouer rouge ou bleu. Les « CÔTÉS » sont autorisés à examiner doucement (avec soin et sous le regard de l'arbitre) les balles du « CÔTÉ » adverse, après le tirage au sort **et avant la vérification des balles.**

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 ce match doit en être informé;
- un membre du personnel **administratif** 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, il perd le match par forfait.

7.13 Le règlement 7.12 ne s'appliquera pas si le comité organisateur hôte est responsable du délai. Si les matchs sont retardés, le COH informera par écrit tous les gestionnaires d'équipe le plus tôt possible 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 sur 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 match. Les tests confirmeront que chaque balle rencontre les critères qui définissent la construction et la condition d'une balle de boccia légale.

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

- Test de roulement
- Inspection de la balle
- Test de la circonférence
- Test de poids

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

Si une ou plusieurs balle(s) échouent 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 sélectionné par l'athlète parmi les cochonnets de compétition disponibles.

L'athlète ou le « CÔTÉ » jouera avec toutes les balles restantes qui ont réussi tous les tests en salle d'appel. Si un athlète à plus d'une balle rejetée lors de la même vérification, l'infraction n'entraînera qu'un seul carton jaune; mais l'athlète jouera avec une balle en moins pour chacune des balles qui est confisquée.

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

Pour les épreuves en équipes et en doubles, tous les athlètes, les opérateurs de rampe et les assistants sportifs d'un « CÔTÉ » sont considérés comme une seule entité. Si un article échoue à une vérification, le « CÔTÉ » reçoit un carton jaune.

Si une ou plusieurs balles sont confisquées pendant la vérification des balles, l'équipe ou le double peut choisir quel(s) athlète(s) joue(nt) avec un plus petit nombre de balles, (réf. : 16.9.3) (l'équipe / le double peut choisir différemment pour chaque manche). Une fois la vérification de la salle d'appel terminée, l'arbitre conservera les balles jusqu'à ce que les deux « CÔTÉS » arrivent sur le terrain et les distribuera une fois 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 lancer la balle sans aide, sans aucun contact physique de la part de qui que ce soit pendant qu'il fait son lancer.

9.1.1 Responsabilités du capitaine

9.1.1.1 Dans les épreuves en équipe et en double, chaque « CÔTÉ » est dirigé par un capitaine pour chaque match. Le capitaine doit être clairement identifié en portant la lettre « C » ou un brassard de capitaine (si le capitaine n'est pas identifiable, ce n'est pas une infraction, il suffit de trouver un moyen de l'identifier dans la salle d'appel). Le capitaine agira à titre de dirigeant de l'équipe ou du double et assumera les responsabilités suivantes :

9.1.1.2 Représenter l'équipe/le double lors du tirage au sort avant le match, décider de jouer les balles rouges ou bleues et décider de faire l'échauffement en premier ou en dernier.

9.1.1.3 Représenter l'équipe / le double au nouveau tirage au sort avant un bris d'égalité et décider qui commence le bris d'égalité.

9.1.1.4 Demander un temps d'arrêt technique ou médical. L'entraîneur, l'AS ou l'OR peut 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 un différend.

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. Lors de l'utilisation de la feuille de pointage électronique, l'athlète peut confirmer son accord en cliquant « OK » lui-même ou bien donner son consentement au marqueur ou à l'arbitre pour cliquer sur « OK » en son nom.

9.1.1.8 Régler un différend. Comme il est indiqué à la règle 17.1, c'est le capitaine ou l'athlète qui doit demander des éclaircissements. L'entraîneur, l'AS ou l'OR peut également parler à l'arbitre, avec la permission de l'arbitre, pendant le différend. Si une traduction est nécessaire, un traducteur peut également y assister conformément aux règles 15.7 et 15.8.

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 en ce qui concerne la classification. Dans le présent livre de règlements, l'opérateur de rampe doit suivre les règles qui sont assujettis aux opérateurs de rampe. Lorsque le terme « athlète » est mentionné dans ce livre de règlements, il se réfère à la personne(s) lançant la balle.

L'opérateur de rampe doit se conformer aux politiques de la *World Boccia* relatives à la nationalité des compétiteurs. Un OR doit assister un seul athlète. L'OR doit être la même personne pendant toute la compétition, à moins qu'il ne devienne indisponible. S'il n'est pas disponible, l'OR peut être remplacé.

Pour qu'un remplacement soit autorisé, le bureau d'information de la compétition doit être informé avant l'ouverture des terrains d'échauffement pour le match en question. Le délégué technique (adjoint) doit informer immédiatement l'adversaire lorsque les terrains d'échauffement deviennent disponibles. **Si un OR devient indisponible pendant l'échauffement, dans la salle d'appel ou sur l'ADC, l'opérateur de rampe doit être examiné par le personnel médical affecté au site de compétition (sur l'ADC, un temps d'arrêt médical doit être demandé). Si le personnel médical confirme que l'OR n'est pas en mesure de continuer le match, l'OR peut être remplacé pendant le temps d'arrêt ou entre les manches.**

Toute personne appelée à remplacer un OR doit avoir une licence d'opérateur de rampe BC3 et doit avoir suivi la formation antidopage.

L'opérateur de rampe assiste l'athlète BC3 en manipulant la rampe selon les directives de l'athlète. L'OR doit être positionné à l'intérieur de la boîte de lancement de l'athlète et ne peut en aucun temps regarder vers l'aire de jeu pendant les manches. (réf. : 16.6.2). **Une exception peut être faite pour les écrans de retransmission dans les lieux où le match est diffusé en direct pour l'expérience des spectateurs et où l'OR peut être en mesure de voir l'écran et donc indirectement regarder dans l'aire de jeu. Le DT, en consultation avec le COH, a la décision finale sur ces questions.** L'OR effectue des tâches telles que :

- 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 a relâché la balle
- Ramasser les balles après chaque manche – après que l'arbitre a ramassé le cochonnet ou la balle de pénalité et ait dit, « Une minute! »
- Relayer les conversations entre l'athlète et l'arbitre – avec l'approbation de l'arbitre

Lorsque la balle est relâchée, l'opérateur de rampe : (réf : 16.5.3)

- 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 : 16.5.3, 16.5.4)

9.2.2 Assistant sportif

Les athlètes BC1 et les athlètes BC4 utilisant leur pied sont autorisés à avoir un assistant sportif. L'AS de l'athlète BC1 et BC4 jouant avec leurs pieds devrait être positionné derrière la boîte de lancement de l'athlète et peut y entrer à la demande de l'athlète. L'AS exécute les mêmes tâches que l'opérateur de rampe, à l'exception du positionnement de la rampe.

Lorsque l'athlète commence à jouer une balle, l'assistant sportif n'est pas autorisé à avoir un contact physique direct avec l'athlète (*ne pas toucher à l'athlète de quelque manière que ce soit*) (réf. : 16.5.3); et n'est pas autorisé à aider l'athlète en poussant ou en ajustant le fauteuil roulant.

9.2.3 Entraîneur

Un entraîneur par « CÔTÉ » est autorisé à entrer dans la zone d'échauffement, la salle d'appel et l'ADC pour chaque division. (réf. : 6.2, 7.2) Pendant la manche, l'entraîneur doit être dans la zone désignée près du tableau de pointage dans la section «*Entraîneur*». *Un entraîneur peut être n'importe quelle personne qui est un participant inscrit du même pays que l'athlète accompagné.*

10. Le Jeu

10.1 Échauffement sur le terrain

Avant le début du match, un « CÔTÉ » peut s'échauffer en jouant 6 balles de couleur et le cochonnet dans un délai de 2 minutes. Dans la compétition individuelle, cet échauffement est effectué par les deux « CÔTÉS » simultanément. Dans les compétitions d'équipes et de doubles, les échauffements sont effectués séparément.

10.1.1 Procédure de compétition individuelle : Passez de la salle d'appel au terrain assigné sur l'ADC, une fois sur le terrain, les deux « CÔTÉS » se positionneront dans leurs boîtes de lancement désignées. L'arbitre indiquera le début d'un échauffement de 2 minutes au cours duquel les « CÔTÉS » peuvent lancer toutes leurs balles, y compris le cochonnet. Les deux « CÔTÉS » peuvent jouer des balles d'échauffement des deux côtés du terrain. On s'attend à ce que les deux « CÔTÉS » se comportent de manière coopérative afin de se donner de l'espace pour jouer leurs balles. Si l'arbitre détermine qu'un « CÔTÉ » ne se comporte pas de manière coopérative (*par exemple, en bloquant continuellement la ligne de l'autre « CÔTÉ » pour jouer un certain lancer*), une balle de pénalité sera donnée à l'athlète. (réf : 16.6.10).

L'échauffement est terminé lorsque les deux « CÔTÉS » ont joué toutes leurs balles ou lorsque 2 minutes se sont écoulées, selon la première éventualité.

10.1.2 Procédure de compétition en équipe et en double : Passez de la salle d'appel au terrain assigné sur l'ADC, une fois sur le terrain, le « CÔTÉ » qui s'échauffe en premier se positionnera dans leurs boîtes de lancement désignées. L'arbitre indiquera le début d'un échauffement de 2 minutes au cours duquel le « CÔTÉ » peut lancer toutes ses balles, y compris le cochonnet. Les athlètes sortent ensuite par l'arrière de leurs boîtes de lancement respectives et l'autre « CÔTÉ » entre pour leur échauffement séparé. Lorsqu'un « CÔTÉ » s'échauffe, l'autre « CÔTÉ » doit attendre derrière leurs boîtes de lancement respectives.

Chaque échauffement se termine lorsqu'un « CÔTÉ » a joué toutes ses balles ou lorsque 2 minutes se sont écoulées, selon la première éventualité.

10.2 Temps par manche

10.2.1 Chaque « CÔTÉ » aura une limite de temps pour jouer chaque manche et sera surveillé par le chronométrateur. Les temps sont les suivants :

- BC1 – 4:30 minutes par athlète par manche
- BC2 – 3:30 minutes par athlète par manche
- BC3 – 6 minutes par athlète par manche
- BC4 – 3:30 minutes par athlète par manche
- Équipe – 5 minutes par équipe par manche
- Double BC3 – 7 minutes par double par manche
- Double BC4 – 4 minutes par double par manche

10.2.2 Le lancer du cochonnet est comptabilisé dans le temps alloué au « CÔTÉ ».

10.2.3 Le temps d'un « CÔTÉ » débute lorsque l'arbitre indique au chronométrateur quel « CÔTÉ » doit jouer, y compris le cochonnet.

10.2.4 Le temps d'un « CÔTÉ » s'arrête au moment où la balle jouée 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 relâché la balle lorsque la limite de temps est atteinte, cette balle et les autres balles restantes de ce « CÔTÉ » deviennent des *balle(s) morte(s)* et doivent être placées dans la zone désignée 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 » relâche une balle après que la limite de temps est atteinte, l'arbitre arrêtera la balle et la retirera du terrain avant qu'elle ne déplace le jeu. Si la balle 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 toutes les divisions de jeu.

10.2.8 Pendant chaque manche, le temps restant pour les deux « CÔTÉS » sera indiqué sur le tableau d'affichage.

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.

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 ou du même pays que l'athlète. (réf. : 15.8)

10.2.11 Le chronométrateur doit annoncer, haut et fort, quand le temps restant est de : « **1 minute** », « **30 secondes** », « **10 secondes** » et « **Terminé** » quand le temps est écoulé. Pendant la minute entre les manches, le chronométrateur doit annoncer « **15 secondes** » et « **Terminé** ». L'arbitre doit répéter le temps restant afin que les « **CÔTÉS** » sachent que l'annonce est pour leur terrain.

10.3 Le «lancer» des balles

Lorsqu'une balle est relâchée (cochonnet, rouge ou bleue), l'athlète doit avoir tout son équipement, ses balles et ses effets personnels à l'intérieur de sa propre boîte de lancement. Pour les athlètes BC3, l'opérateur de rampe doit également être à l'intérieur de la boîte de lancement lorsque la balle est relâchée.

10.3.1 Lorsque la balle est relâchée, l'athlète doit avoir au moins une fesse en contact avec le siège du fauteuil roulant. Les athlètes qui ne peuvent jouer que sur leur abdomen doivent avoir leur abdomen en contact avec la civière/chaise lors du lancer de la balle. (réf. : 16.7.3) Ces athlètes doivent avoir une approbation de classification documentée pour cette méthode.

10.3.2 Si une balle est jouée et qu'elle rebondit sur l'athlète qui l'a lancée, ou sur un athlète adverse ou son équipement, et qu'elle franchit la ligne de lancement, elle est en jeu.

10.3.3 Une balle, après avoir été lancée, frappée avec le pied ou sortie du bas d'une rampe, peut sortir du côté de la boîte de lancement de l'athlète (soit dans les airs ou sur le sol), et à travers la boîte de lancement d'un « **CÔTÉ** » adverse, avant de traverser la ligne de lancement et d'entrer dans l'aire de jeu.

10.3.4 Si une balle en jeu roule toute seule, sans être touchée par quoi que ce soit, elle restera sur l'aire de jeu dans la nouvelle position.

10.4 Jouer le cochonnet

10.4.1 Le « **CÔTÉ** » jouant rouge initie toujours la première manche et toutes les autres manches numérotées impaire (3, 5). Le « **CÔTÉ** » jouant bleu initie toujours les manches numérotées pair (2, 4, 6).

10.4.2 L'athlète ne peut lancer le cochonnet qu'après que l'arbitre ait indiqué que c'est au tour de ce « **CÔTÉ** » de jouer. Les athlètes BC3 doivent faire le balayage en deux temps avant de lancer le cochonnet.

10.4.2 Le cochonnet doit s'immobiliser dans la zone valide pour le cochonnet.

10.5 Cochonnet non valide

10.5.1 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 16.1 à 16.12 sera également décernée.

10.5.2 Si le cochonnet est non valide, il sera alors lancé par l'athlète qui devait normalement le jouer à la manche suivante. Si le cochonnet est non valide à la dernière manche, l'athlète qui a lancé le cochonnet lors de la première manche lancera le cochonnet. Le lancer du cochonnet suivra cette séquence jusqu'à ce qu'il soit valide.

10.5.3 Lorsque le cochonnet est non valide, la manche suivante débutera dans l'ordre séquentiel. (Le cochonnet sera lancé par l'athlète qui doit lancer le cochonnet pour cette manche).

10.6 Jouer la première balle de couleur sur le terrain

10.6.1 L'athlète qui lance avec succès le cochonnet lance aussi la première balle de couleur. (réf. 16.5.6) 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 de 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.

10.6.2 Si la première balle de couleur s'arrête hors des limites du terrain ou est retirée à la suite d'une infraction, ce « CÔTÉ » continuera à 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. Dans les épreuves en double et en équipe, tout athlète du « CÔTÉ » indiqué pour jouer peut lancer la deuxième (2^e) balle de couleur dans l'aire de jeu.

10.7 Jouer les balles restantes

10.7.1 Le « CÔTÉ » à jouer ensuite sera le « CÔTÉ » qui n'a pas la balle la plus proche du cochonnet, à moins qu'il n'ait utilisé toutes ses balles, auquel cas l'autre « CÔTÉ » jouera. Cette procédure se poursuivra jusqu'à ce que les deux « CÔTÉS » aient joué toutes les balles. Les adversaires doivent se déplacer « À l'écart » quand ce n'est pas leur tour. Dans la division BC3, les OR et l'équipement (y compris la rampe et la chaise de l'OR) doivent être « À l'écart ».

10.7.2 Si un athlète décide de ne pas jouer les balles restantes, il peut indiquer à l'arbitre qu'il ne souhaite plus jouer de balles pendant cette manche. Dans ce cas, le temps sera arrêté et les balles restantes seront déclarées balle(s) morte(s).

10.8 Être « À l'écart »

Tous les athlètes doivent être « À l'écart » pour permettre aux adversaires d'accéder librement à l'aire de jeu. Se mettre « À l'écart » doit être fait rapidement. Dans la division BC3, les OR et l'équipement (y compris la rampe et le banc de l'OR) doivent être « À l'écart ». Si un « CÔTÉ » ne fait pas un effort conscient ou délibéré pour se mettre « À l'écart », il sera averti verbalement et l'arbitre corrigera le temps de l'adversaire si nécessaire. Si cela se produit une deuxième fois ou plus, l'arbitre attribuera une infraction conformément à la règle 16.6.

Cette décision doit être prise en fonction de la compréhension de la situation par l'arbitre, dont la décision sera définitive. Le « CÔTÉ » adverse jouera alors selon la règle 10.7. Si l'arbitre estime qu'un athlète interfère délibérément avec son adversaire ou le distrait en n'étant pas « À l'écart », **une balle de pénalité ET un carton jaune** peuvent être attribué conformément à la règle 16.8.1.

10.9 Mouvement sur le terrain

10.9.1 Un « CÔTÉ » ne peut pas préparer son prochain lancer, orienter son fauteuil roulant ou la rampe, ou rouler ses balles alors que c'est au « CÔTÉ » adverse de 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. Mais, il n'est pas permis au « CÔTÉ » rouge de prendre une balle après que l'arbitre a signalé au « CÔTÉ » bleu de jouer).* (réf. : 16.6.3)

Les mouvements et la préparation sont autorisés pendant un «*temps mort*» ou «*temps de l'arbitre*». Lorsque l'arbitre montre le signal de couleur, le « CÔTÉ » qui doit jouer se positionne dans son aire de lancement, tandis que l'autre « CÔTÉ » se déplace, ou reste « à l'écart ».

10.9.2 Une fois que l'arbitre a indiqué à l'athlète quel « CÔTÉ » doit jouer, les athlètes de ce « CÔTÉ » se positionnent dans leur boîte de lancement et sont libres d'entrer sur l'aire de jeu. (réf. : 16.6.1) 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 devraient PAS entrer dans l'aire de jeu (ADJ) non plus pendant la manche, pendant la préparation du lancer.

10.9.3 Les athlètes peuvent aller ou rester derrière leurs boîtes de lancement pour aligner leurs lancers. Au moins une roue doit rester à l'intérieur de la boîte de lancement de l'athlète pendant ce temps.

10.9.4 Le chemin derrière les boîtes peut être utilisé par les athlètes BC3 pour entrer dans l'aire de jeu. S'ils souhaitent entrer dans l'aire de jeu dans un match de double BC3, ils doivent le faire sans passer derrière leur propre coéquipier. Les athlètes et les OR qui enfreignent cette règle de mouvement sur le terrain seront invités à rester dans la zone appropriée et à recommencer leur préparation. Le temps écoulé n'est pas rétabli.

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

10.9.6 Dans un match d'équipe ou de double, lorsqu'un athlète relâche une balle, ses coéquipiers, qui reviennent de l'aire de jeu, doivent avoir au moins une roue **dans la zone de lancement, soit dans leur propre boîte de lancement ou dans la boîte vide adjacente**. Si ce n'est pas le cas, cela entraîne une rétraction + 1 balle de pénalité.

10.9.7 Les actions de routine avant ou après le relâchement d'une balle sont permises sans qu'une demande spécifique ait à être faite à l'assistant sportif ou à l'opérateur de rampe.

10.9.8 Aucun membre d'un « CÔTÉ » n'est autorisé à quitter la zone du terrain pendant le match sans l'autorisation de l'arbitre. Même si c'est entre les manches ou pendant un temps d'arrêt médical ou technique, cette personne ne peut pas revenir dans le match. Si un athlète ou un opérateur de rampe quitte le terrain sans permission, cela entraînera un forfait. (réf. : 16.9.4; 16.12.3)

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 la règle 10.10.3 pour une balle de couleur ou la règle 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 jouée mais qui n'entre pas dans l'aire de jeu (ADJ), sera considérée hors des limites du terrain, sauf dans le cas de la règle 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 la zone désignée. L'arbitre est le seul à pouvoir déterminer si une balle est hors des limites du terrain. Les balles mortes doivent être placées dans la zone désignée – un contenant pour balles mortes, ou juste à l'extérieur des lignes délimitant le terrain, à au moins 1 mètre de distance des balles qui sont sur l'aire de jeu. Cela permet aux athlètes de manœuvrer complètement autour des balles et de voir clairement les balles en jeu.

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 le match, 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 du terrain. (« *Devant la croix* » signifie l'endroit entre la ligne de lancement et la « croix »).

10.11.3 Lorsque le cochonnet a été placé sur la « croix », le « CÔTÉ » qui devra jouer sera ensuite déterminé d'après la règle 10.7.1.

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

10.12 Balles jouées simultanément

Si un « CÔTÉ » joue plus d'une balle lorsque c'est à son tour de jouer, les balles jouées simultanément seront retirées et deviendront des balles mortes. (réf. 16.5.9)

10.13 Balles équidistantes

Pour déterminer quel « CÔTÉ » doit jouer au prochain tour, si deux balles ou plus de couleurs différentes sont équidistantes 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 situation équidistante avec un pointage égal soit perturbée, ou jusqu'à ce que l'un des « CÔTÉS » ait joué 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 jouera la prochaine balle. Le jeu se poursuivra alors normalement.

10.14 Balle échappée

Si un athlète échappe une balle, elle peut être rejouée. La balle qui s'immobilise dans l'aire de jeu (ADJ) est une « balle en jeu ». La balle qui reste sur ou derrière la ligne de lancement, même dans la boîte de lancement de l'adversaire ou derrière une boîte de lancement, est « échappée » et peut être rejouée. Il n'y a aucune limite au nombre de fois qu'une balle peut être rejouée. Si une balle est échappée, le temps continuera à s'écouler jusqu'à ce que la balle ait été jouée avec succès.

- 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 échappée est clairement échappée par accident et n'a rien à voir avec « l'action de lancer ». La balle est retournée à l'athlète, peu importe où elle est tombée.
- Une fois que l'athlète tient la balle et qu'il a commencé sa préparation et/ou l'exécution de son lancer, si la balle est ensuite échappée, elle n'est retournée à l'athlète seulement que si elle n'a pas pénétré dans l'aire de jeu (ADJ).

10.15 Fin de la manche

10.15.1 Une fois que toutes les balles ont été jouées et qu'il n'y a pas de balles de pénalité, l'arbitre confirmera le pointage avec (le capitaine) de chaque « CÔTÉ », annoncera verbalement le pointage (réf. 10.16), puis dira « Manche terminée ». (Si l'arbitre doit mesurer pour déterminer le pointage, il invitera les athlètes/capitaines à se rendre sur l'aire du jeu (ADJ). Les opérateurs de rampes peuvent se tourner à ce moment-là pour observer le mesurage. Après le mesurage, les athlètes retournent dans leurs boîtes de lancement et l'arbitre annonce le pointage, puis dira « Manche terminée ».) À la fin du match, l'arbitre dira « Match terminé », annoncera et indiquera le pointage final.

10.15.2 S'il y a des balles de pénalité à jouer, après avoir fait approuver le pointage de la fin de la manche par les athlètes/capitaines, et avoir permis aux opérateurs de rampes de se tourner brièvement pour voir les balles, l'aire de jeu sera dégagée par l'arbitre (le juge de ligne peut l'aider). Le « CÔTÉ » bénéficiant d'une balle de pénalité choisira une (1) balle parmi ses balles de couleur qui sera lancée à la boîte « cible ». L'arbitre annoncera verbalement le pointage obtenu (réf. : 11), puis dira « 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'un match, si toutes les balles n'ont pas été jouées et que le vainqueur est évident, il n'y aura pas de pénalité décernée si l'assistant sportif/OR ou l'entraîneur sur le terrain applaudit ou poussent des cris de joie. Ceci s'applique également aux balles de pénalité.

10.15.4 Les assistants sportifs, les opérateurs de rampes et les entraîneurs ne peuvent entrer dans l'aire de jeu (ADJ) que sur autorisation de l'arbitre. (réf. : 16.6.9) À la fin de la manche, lorsque l'arbitre annonce « **Une minute** » en tenant le cochonnet ou une balle de couleur dans les airs, il s'agit du signal qui indique aux AS/OR, et aux entraîneurs 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 jouées. Le « CÔTÉ » dont la balle est la plus près du cochonnet marquera un (1) point pour chaque balle qui sera la plus près du cochonnet que la balle adverse la plus près de ce dernier.

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 lorsqu'ils sont réalisés. Chaque balle de pénalité qui s'immobilise à l'intérieur de la boîte « cible » marque 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.

10.16.5 À la fin des manches réglementaires, on additionne les points marqués à chaque manche et le « CÔTÉ » ayant le plus haut pointage est le gagnant. Si le pointage est égal, une manche de bris d'égalité sera jouée. (réf. : 13) Les points marqués dans une manche de bris d'égalité ne compteront pas pour le total des points pour le « CÔTÉ » pour ce match; ils ne déterminent que le gagnant.

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

10.16.7 Si un « CÔTÉ » déclare forfait, le « CÔTÉ » adverse se verra attribuer le match par le pointage le plus élevé de 6-0 ou par la plus grande différence de points dans n'importe quel match de cette division ou de cette série éliminatoire. Le « CÔTÉ » qui a déclaré forfait pour le match aura un pointage de zéro (0). Si les deux « CÔTÉS » déclarent forfait, ils perdent tous deux le match sur le score le plus élevé de 6-0, ou par la plus grande différence de points de cette division ou de cette série éliminatoire. Le pointage sera enregistré pour chaque « CÔTÉ » comme « forfait par 0-(?) ».

Dans le cas où les deux « CÔTÉS » déclarent forfait, le délégué technique et l'arbitre en chef décideront de l'action appropriée.

11. Préparation des manches suivantes pour toutes les divisions

L'arbitre accordera un maximum d'une minute entre les manches. La « minute » débute lorsque l'arbitre ramasse le cochonnet du sol et annonce « **Une minute** ». Les AS/OR, les entraîneurs sont responsables de récupérer les balles pour le début de la prochaine manche. Les arbitres peuvent les assister, si on leur demande.

Après 45 secondes, l'arbitre annoncera « **15 secondes!** », prend le bon cochonnet et se dirige à la ligne de lancement.

Lorsque la minute sera écoulée, l'arbitre annoncera « **Terminé!** ». Toutes les actions du « CÔTÉ » adverse doivent s'arrêter lorsque l'arbitre remet le cochonnet à l'athlète qui doit jouer. L'arbitre invite l'athlète à jouer en disant : « **Cochonnet!** » Si le « CÔTÉ » adverse n'est pas prêt, il doit attendre jusqu'à ce que l'arbitre indique que c'est à son tour de jouer. À ce moment, il peut compléter sa préparation. (réf. : 16.6.3)

Lorsque l'arbitre annonce « **Terminé!** », les athlètes à qui c'est au tour de jouer doivent se trouver dans leur boîte de lancement; les AS, OR et entraîneurs doivent se trouver dans les zones qui leur sont désignées. Les athlètes du « CÔTÉ » adverse doivent se trouver derrière leur propre boîte de lancement, «prêts à jouer» lorsque le changement de couleur sera annoncé. Tous les objets nécessaires au jeu pendant la manche doivent se trouver à l'intérieur de leur propre boîte de lancement ou être fermement placés sur le fauteuil roulant. (*Par exemple, les balles et les extensions de rampe*). **Pénalité : une balle de pénalité pour avoir retardé un match.** (réf. : 16.6.7)

Toutes les balles qui ne sont pas dans les boîtes de lancement des athlètes (ou fixées sur leur fauteuil roulant) au début de la manche seront des « balles mortes » si elles ont été oubliées sur l'aire de jeu ou dans la zone désignée des balles mortes. **Si elles se trouvent dans une autre boîte de lancement ou derrière la boîte de lancement, elles peuvent être récupérées, mais un retard de match est considéré comme ayant eu lieu.** (*Balle de pénalité, réf. : 16.6.7*) Si le « CÔTÉ » décide de jouer sans eux, il n'y a pas d'infraction.

12. Manche interrompue

12.1 Une manche est interrompue lorsqu'une balle ou des balles, ont été déplacées par contact d'un athlète ou de l'arbitre, ou par une balle jouée lors d'une infraction et que l'arbitre ne parvient pas à arrêter.

12.2 Une manche peut être interrompue en raison d'une action d'un arbitre (par exemple, l'arbitre déplace une balle avec son pied ou montre la mauvaise couleur) ou de l'erreur ou de l'action d'un « CÔTÉ ». L'arbitre consultera les deux « CÔTÉS » et le juge de lignes afin d'éviter de prendre des décisions injustes et remettra les balles déplacées à leur position précédente (l'arbitre respectera toujours le pointage avant l'interruption, même si les balles ne sont pas exactement à leur position précédente). Si l'arbitre ne sait pas quel était le pointage ou s'il ne peut pas replacer les balles déplacées, la manche doit être recommencée. L'arbitre sera le juge final. L'arbitre peut consulter la caméra aérienne, si elle est disponible (12.4). La vérification de la caméra est laissée à la discrétion de l'arbitre en chef.

La manche recommencera à l'endroit où l'interruption a été causée - les balles retirées des deux « CÔTÉS » resteront dans la zone des balles mortes. Si le cochonnet était non valide, il sera rejoué par l'athlète qui a effectué le dernier jeu légitime.

Si l'arbitre indique la mauvaise couleur et que la balle de cette couleur est jouée, la balle est retournée et le temps est rétabli. Si d'autres balles sont dérangées et si l'arbitre ne peut pas repositionner les balles équitablement, la manche sera interrompue et recommencée.

12.3 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 l'athlète ou le « CÔTÉ » qui a causé la manche interrompue s'est déjà vu attribuer des balles de pénalité dans cette manche, il ne sera pas autorisé à jouer ces balles de pénalité. Si la manche interrompue a été causée par une balle jouée à la suite d'une infraction, cette balle et toutes les balles retirées du « CÔTÉ » fautif resteront dans la zone des balles mortes pour la manche recommencée.

12.4 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 rapidement et avec précision dans leurs positions précédentes exactes.

13. Bris d'égalité

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

13.2 Les athlètes resteront dans leur boîte de lancement d'origine.

13.3 Si le pointage est égal après le nombre de manches réglementaires dans un match, (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 choisi au tirage au sort dans la salle d'appel choisira pour le bris d'égalité. Le gagnant de ce tirage au sort décide quel « **CÔTÉ** » jouera la première balle de couleur. L'arbitre prendra alors le cochonnet (ou la balle de pénalité) qui se trouve sur le sol de l'aire de jeu et annoncera « **Une minute!** ».

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

13.5 Le bris d'égalité est alors joué comme une manche régulière. En individuel BC3, avant que les athlètes ne relâchent 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 jouer, et avant de relâcher leur première balle. (réf. : 4.1.6, 16.5.7 – retrait de la balle jouée)

13.6 Si le cas décrit à l'article 10.16.2 se produit et que chaque « **CÔTÉ** » reçoit un nombre égal de point lors du bris d'égalité, les points sont enregistrés et un 2^e bris d'égalité est joué. Cette fois, le « **CÔTÉ** » adverse débutera la manche avec son cochonnet sur la croix. Cette procédure se poursuit en alternant le premier lancer entre les « **CÔTÉS** » jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

13.7 World Boccia considère qu'un cochonnet neutre pourra être utilisé pour les bris d'égalité. Cette règle ne sera pas mise en œuvre au début de 2025, mais pourrait changer au cours du cycle 2025-2028.

14. Vérification des balles d'après-match

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

Si une balle échoue à la procédure d'inspection réalisée par l'arbitre du match, alors l'arbitre en chef ou l'arbitre en chef adjoint vérifiera 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 et le résultat du match sera enregistré comme un forfait pour ce « **CÔTÉ** ».

Les athlètes, les AS/OR et les entraîneurs 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.

COMMUNICATION

15. Communication

15.1 Il n'y aura aucune communication entre l'athlète, l'assistant sportif, l'opérateur de rampe ou l'entraîneur durant une manche. Les exceptions sont :

- Lorsqu'un athlète demande à son AS/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'AS/OR.
- Les entraîneurs, AS/OR peuvent féliciter ou encourager un athlète ou le « CÔTÉ » après un lancer et entre les manches.

Les athlètes et les AS/OR sur le terrain ne doivent recevoir aucune communication (électronique, vocale, signaux) de l'extérieur du terrain pendant une manche.

15.2 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 » adverse a été invité à jouer.

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

15.4 Un athlète peut demander à un autre athlète ou à un OR de se déplacer s'il est positionné d'une manière qui gêne l'exécution d'un lancer, mais il ne peut pas lui demander de sortir complètement de sa boîte de lancement. Au cours d'un match, l'OR doit s'assurer que son équipement ne gêne pas l'adversaire, afin qu'il puisse facilement effectuer son lancer, sans endommager les objets qui se trouvent sur le chemin. Pour éviter tout dommage, les OR ne doivent pas déplacer l'équipement de leurs adversaires. Au cours d'un match, l'OR doit déplacer sa propre rampe / ses effets personnels et s'assurer d'être « À l'écart » de l'adversaire afin de permettre à ce dernier de faire son lancer sans interférence.

15.5 N'importe quel athlète peut parler à l'arbitre lorsque c'est à son « CÔTÉ » de jouer. L'AS/OR ne peut relayer des messages pour l'athlète et l'arbitre qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

15.6 Après que l'arbitre a déterminé quel « CÔTÉ » jouera, n'importe quel athlète de ce « CÔTÉ » peut demander le pointage ou demander un mesurage. L'arbitre ne répondra pas aux demandes concernant le positionnement de la balle (par exemple : quelle balle de l'adversaire est la plus proche?). Les athlètes peuvent aller eux-mêmes sur l'aire de jeu pour voir comment les balles sont positionnées.

15.7 Si une traduction est requise sur le terrain pendant un match, l'arbitre en chef aura la pleine autorité de choisir le traducteur approprié. L'arbitre en chef essaiera d'abord d'utiliser un bénévole de la compétition ou un autre arbitre qui n'est pas déjà impliqué dans un autre match ou choisira un traducteur qui est dans la zone désignée.

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

15.9 Tout appareil de communication apporté sur l'aire de compétition (ADC) par un athlète (AS/OR inclus), devra être approuvé pendant la vérification de l'équipement et recevoir un timbre ou un autocollant valide, par l'arbitre en chef ou une personne désignée. Toute utilisation non autorisée sera considérée comme communication inappropriée et entraînera **un carton jaune ET une pénalité d'une balle** à jouer après que toutes les balles de la manche auront été jouées ou pendant la manche suivante si cela se produit entre les manches. (réf. : 4 et 16.8.2)

Les entraîneurs sont autorisés à utiliser des tablettes et des téléphones intelligents pour prendre des notes. Ces appareils doivent être en mode – *Par exemple, en « mode avion »* - qui ne permet pas de communiquer avec les athlètes sur le terrain de quelque manière que ce soit. Les arbitres ont l'autorité à tout moment pendant le match de vérifier que l'appareil de l'entraîneur n'est pas en mode communication.

15.10 Les entraîneurs qui ne sont pas sur l'ADC, ainsi que les autres spectateurs, peuvent offrir des encouragements et/ou donner de brèves instructions de « *coaching* » durant la minute entre les manches. Cela comprend de brèves instructions verbales et/ou des gestes. Il ne doit pas y avoir de dialogue entre les athlètes de l'ADC et les autres personnes qui ne sont pas sur l'ADC. Toute forme de « *coaching* » pendant une manche n'est pas autorisée.

Les membres de l'équipe (athlètes, entraîneurs et/ou tout autre membre du personnel) qui ne respectent pas cette règle peuvent perdre leur accréditation et ne plus avoir accès au site pendant toute la durée du tournoi. Les spectateurs réguliers qui ne respectent pas cette règle peuvent être expulsés du site. Tout arbitre qui soupçonne une infraction à la règle 15.10 en informera l'arbitre en chef (adjoint) qui prendra une décision en consultation avec le délégué technique, à qui revient la décision finale.

INFRACTIONS ET DIFFÉRENDS

16. 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 balle
- Pénalité d'une balle et carton jaune
- Carton jaune
- **Forfait**
- Carton rouge (Disqualification)

Toutes les infractions sont inscrites sur la feuille de pointage.

Un « CÔTÉ » (athlète, équipe ou double) et leur AS/OR sont considérés comme une seule entité – tous les cartons jaunes ou rouges que l'AS/OR reçoit sont également attribués à leur athlète, **équipe ou double**. À l'inverse, les cartons jaunes et rouges attribués à un athlète s'appliquent également à son AS/OR.

Un entraîneur est considéré comme une seule entité. Si un entraîneur reçoit un carton jaune ou un carton rouge, celui-ci ne sera pas transféré à ce « CÔTÉ ».

16.1 Retrait de balle

16.1.1 Implique le retrait d'une balle du terrain. La balle retirée sera placée dans la zone désignée, sur le sol ou dans le contenant des balles mortes.

16.1.2 Un retrait de balle ne peut être accordé que pour une infraction commise pendant le relâchement de la balle.

16.1.3 Si une infraction est commise et entraîne un retrait, l'arbitre essaiera toujours d'arrêter la balle avant qu'elle ne déplace d'autres balles.

16.1.4 Si l'arbitre ne parvient pas à arrêter la balle avant qu'elle ne déplace d'autres balles, la manche sera considérée comme une manche interrompue. (réf. : 12.1-12.4)

16.2 Pénalité d'une balle

16.2.1 Une pénalité d'une balle est l'attribution d'une balle supplémentaire au « CÔTÉ » adverse. Cette balle sera jouée 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 » à qui la balle de pénalité est accordée choisit une (1) de 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 jouer la balle de pénalité. Si la balle s'immobilise à l'intérieur de la boîte « cible » de 35 cm² **sans** toucher la ligne extérieure, le « CÔTÉ » ayant joué la balle de pénalité se voit accorder un point additionnel. Dans le cas d'une balle de pénalité, le chronomètre est remis à 1 minute.

16.2.2 Si plus d'une infraction se produit au cours d'une manche par un « CÔTÉ », plus d'une balle de pénalité peut être décernée. Chaque balle de pénalité est jouée séparément. La balle jouée est retirée de l'aire de jeu (ADJ) et comptabilisée (si elle marque un point) puis le « CÔTÉ » choisira encore une balle parmi toutes ses balles de couleur pour jouer chacune des balles de pénalité suivantes.

16.2.3 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 jouée par le « CÔTÉ » qui a reçu la première balle de pénalité, après quoi les lancers alternent entre les « CÔTÉS » pour toutes les balles de pénalité restantes.

16.2.4 Si une infraction entraînant l'attribution d'une balle de pénalité est commise lorsqu'une balle de pénalité est jouée, l'arbitre attribuera une balle de pénalité au « CÔTÉ » adverse.

16.3 Carton jaune

16.3.1 Lorsqu'une infraction est commise en vertu de la règle 16.9, un carton jaune sera montré et l'arbitre notera l'infraction sur la feuille de pointage. **Dans la compétition individuelle, un carton jaune attribué à un membre d'un « CÔTÉ » est personnel et il est conservé par ce membre même si cette personne a des rôles différents (joueur / AS / OR / entraîneur) au cours de la même compétition.**

16.3.2 Si un athlète reçoit deux (2) cartons jaunes pendant une compétition, l'athlète est exclu du match en cours. Le match (individuel, équipe ou double) est perdu par forfait. (réf. : 10.16.7)

Pour le 2^e carton jaune et pour chaque carton jaune suivant qu'une personne reçoit, il/elle sera exclu(e) pour le reste du match en cours, mais pourra participer à tous les matchs restants de la compétition.

16.4 Carton rouge (Disqualification)

16.4.1 Lorsqu'un athlète, entraîneur, AS ou OR est disqualifié, un carton rouge sera montré et noté sur la feuille de pointage. Un carton rouge signifie toujours une disqualification immédiate de la compétition. (réf. : 16.11.4)

16.4.2 Si un athlète et/ou son AS/OR est disqualifié, ce « CÔTÉ » perdra le match par forfait. (réf. : 10.16.7)

16.4.3 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 la personne n'est pas autorisée à être réintégrée dans le même tournoi. (réf. : 5.3)

16.5 Les actions suivantes conduiront au retrait de la balle jouée (réf.: 16.1) :

16.5.1 Si une balle est relâchée avant que l'arbitre n'indique la couleur à jouer.

16.5.2 Si dans un match BC3, l'athlète BC3 n'est pas la personne qui relâche la balle. L'athlète doit avoir un contact physique direct avec la balle au moment où celle-ci est relâchée. Le contact physique direct comprend 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)

16.5.3 Si l'AS/OR touche l'athlète, **ou le pointeur**, ou pousse/tire le fauteuil roulant pendant que le lancer est joué ou que la balle est relâchée. (réf. : 9.2.1 ; 9.2.2)

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

16.5.5 Si une balle de couleur est jouée avant le cochonnet. (L'athlète devant jouer le cochonnet est toujours tenu de le jouer comme indiqué à la règle 10.4).

16.5.6 Si la première balle de couleur n'est pas jouée par l'athlète qui a lancé le cochonnet. (réf. 10.6.1)

16.5.7 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 jouer une balle de pénalité; OU avant le premier lancer de ce « CÔTÉ » lors d'un bris d'égalité. (réf. : 4.1.6)

16.5.8 Si un athlète BC3 (en individuel ou en double) ne réoriente pas la rampe en effectuant le balayage en deux temps lorsque lui 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)

16.5.9 Si un « CÔTÉ » lance plus d'une balle simultanément. (réf. 10.12)

16.6 Les actions suivantes conduiront à l'attribution d'une balle de pénalité (réf.: 16.2):

16.6.1 Si un athlète pénètre dans l'aire de jeu alors que son tour n'a pas été indiqué. (réf. : 10.9.2)

16.6.2 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 jouées. (réf. : 9.2.1)

16.6.3 Si l'athlète et/ou AS/OR, prépare son prochain lancer, en orientant le fauteuil et/ou la rampe ou en roulant la balle dans le temps réservé au « CÔTÉ » adverse. (réf. : 10.9.1)

16.6.4 Si AS/OR déplace le fauteuil roulant, ou la rampe, ou le pointeur ou donne une balle à l'athlète sans que ce dernier lui demande. (réf. : 9.2.1; 9.2.2)

16.6.5 Si un athlète/AS/OR n'est pas « À l'écart » et a déjà été averti verbalement une fois pour ne pas avoir été « À l'écart » dans le même match. (réf. : 10.7.1 et 10.8)

16.6.6 Toucher accidentellement une balle sur le terrain avant que la manche ne soit terminée.

16.6.7 Retarder un match de manière déraisonnable.

16.6.8 Ne pas accepter la décision d'un arbitre.

16.6.9 L'assistant sportif, l'opérateur de rampe ou l'entraîneur pénètre dans l'aire de jeu sans la permission de l'arbitre. (réf. : 10.15.4)

16.6.10 Ne pas se comporter de manière coopérative pendant l'échauffement.

16.7 Les actions suivantes conduiront au retrait de la balle jouée et à l'attribution d'une balle de pénalité (réf.: 16.1 / 16.2) :

16.7.1 Relâcher 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 effets personnels touche les lignes délimitant la boîte de lancement ou une partie du terrain qui n'est pas considérée comme faisant partie de la boîte de lancement de l'athlète. Les assistants sportifs des athlètes BC1 peuvent se trouver derrière la boîte de leur athlète. Pour les athlètes BC3 et leurs opérateurs de rampe, cela inclut le moment où la balle est encore dans la rampe. (réf. : 10.3)

16.7.2 Relâcher le cochonnet ou une balle de couleur lorsque la rampe surplombe une partie de la ligne de lancement. (réf. : 4.1.4)

16.7.3 Relâcher la balle sans avoir au moins une fesse (ou l'abdomen, selon la classification) en contact avec le siège du fauteuil roulant. (réf. : 10.3.1)

16.7.4 Relâcher la balle lorsque cette dernière (*la balle*) touche une partie du terrain qui se trouve à l'extérieur de la boîte de lancement de l'athlète. (réf. : 10.3)

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

16.7.6 Relâcher 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)

16.7.7 Relâcher la balle, dans un match (en équipe ou en double), alors qu'un de ses coéquipiers est encore en train de revenir de l'aire de jeu. (réf. : 10.9.6) Si l'athlète qui ne joue pas à au moins une roue de son fauteuil roulant à l'intérieur de la zone des boîtes de lancement, il sera considéré comme étant « hors » de l'aire de jeu.

16.7.8 Préparer, puis relâcher une balle lorsque c'est au tour du « CÔTÉ » adverse de jouer. (réf. : 16.6.3)

16.8 Les actions suivantes conduiront à l'attribution d'une balle de pénalité et d'un carton jaune (réf.: 16.2, 16.3) :

16.8.1 Toute interférence ou distraction d'un autre athlète de manière à affecter la concentration ou le jeu de son adversaire.

16.8.2 Si de l'avis de l'arbitre, il y a une communication inappropriée entre l'athlète, son AS, son OR et/ou son entraîneur. (réf. : 15.1-15.3)

16.9 Un athlète, un assistant sportif, un opérateur de rampe, et/ou un entraîneur qui commet l'un des infractions suivantes recevra un carton jaune (réf.: 16.3) :

16.9.1 Un athlète / un « CÔTÉ » qui entre dans la zone d'échauffement sans avoir respecté son tour ou amène dans la zone d'échauffement ou dans la salle d'appel, plus que le nombre de personnes autorisées. (réf. : 6.2, 7.2) Cela entraînera un carton jaune pour l'athlète ou le « CÔTÉ » dans le cas de matchs en équipe ou en double.

16.9.2 Un athlète, une équipe ou un double qui apporte dans la salle d'appel plus que le nombre autorisé de balles. (réf. : 2.1, 2.2, 2.3) Les « balles supplémentaires » seront confisquées et conservées jusqu'à la fin de la compétition. Le « CÔTÉ » qui apporte les balles de trop peut indiquer quelles balles doivent être confisquées.

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.

16.9.3 Si une (des) balle(s) d'un athlète ne rencontre(nt) pas les critères à la vérification des balles d'avant-match. (réf. : 8 et 14) L'ensemble du processus de vérification des balles est un seul événement. Si un athlète apportait trop de balles ET perdait une balle lors de l'un des tests de balles, il recevra UN carton jaune, PAS DEUX. Un avis sera affiché à l'entrée de la salle d'appel pour les balles et l'équipement qui ont échoué la vérification des balles et de l'équipement, ainsi que pour tous les cartons jaunes.

Si un athlète apporte trop de balles et qu'une ou plusieurs des balles restantes échouent lors de la vérification des balles - pour le même match - on considère qu'il s'agit d'une seule vérification des balles et qu'un seul carton jaune sera décerné.

16.9.4 Un entraîneur ou un assistant sportif quitte l'aire de jeu pendant le match sans la permission de l'arbitre, même si c'est entre les manches ou pendant un temps d'arrêt médical ou technique, cette personne ne peut pas revenir au match.

16.9.5 Pendant la compétition, utiliser un équipement qui ne répond pas aux critères de vérification de l'équipement. (Si, lors de la vérification de l'équipement avant le tournoi, il est découvert que l'équipement n'est pas conforme, l'équipement peut être adapté pour être conforme et recevoir le timbre/l'autocollant officiel). (réf. : 4 dernier paragraphe ; 4.1.3 ; 4.1.5)

16.10 Deuxième carton jaune (réf. : 16.3) :

16.10.1 Un deuxième carton jaune signifie recevoir un deuxième avertissement au cours de la même compétition (c'est-à-dire, avoir déjà reçu un carton jaune pour l'une des infractions énumérées à la règle 16.9).

16.10.2 Un deuxième carton jaune dans la zone d'échauffement ou dans la salle d'appel pour l'athlète et/ou l'AS/ OR au cours de la même compétition entraînera l'exclusion du match en cours. Le « CÔTÉ » perd par forfait contre son adversaire. (réf. : 10.16.7)

Un deuxième carton jaune décerné à l'entraîneur l'empêche d'entrer dans l'aire de compétition (ADC) pour le match en cours.

16.10.3 Un deuxième carton jaune sur le terrain pendant un match entraînera l'exclusion du match et pourrait entraîner un forfait. (réf. : 10.16.7). S'il s'agit de l'entraîneur, il est obligé de quitter l'ADC, mais le match peut continuer.

16.11 Tout membre d'une délégation, un athlète, un assistant sportif, un opérateur de rampe, et/ou un entraîneur qui commet l'une des infractions suivantes recevra un carton rouge et sera immédiatement disqualifié. (réf.: 16.4) :

16.11.1 Faire preuve d'un comportement antisportif, sur ou en dehors de l'aire de compétition (ADC), tel que : tenter de tromper l'arbitre, compétitionner avec une ou (des) balle(s) trafiquée(s), interrompre délibérément une manche et/ou agir d'une manière préjudiciable au « CÔTÉ » adverse ou face au personnel de la compétition.

16.11.2 Comportement violent.

16.11.3 Utilisation d'un langage ou de gestes offensants, insultants ou abusifs.

16.11.4 Un carton rouge à n'importe quel moment entraînera une disqualification immédiate de la compétition. Les résultats des matchs précédents seront annulés et l'athlète ou le « CÔTÉ » ne pourra pas recevoir de points de participation ou de classement pour la compétition. (réf. : 16.4.1)

16.12 Forfait

Les actions suivantes entraîneront un forfait :

16.12.1 Briser les balles ou l'équipement d'un adversaire (*sans le faire exprès*). (réf. : 4.1.9)

16.12.2 Échouer à la vérification des balles d'après-match. (réf. : 14)

16.12.3 Un athlète/OR quitte l'aire de jeu. (réf. : 10.9.8)

DIFFÉRENDS

17. Procédure de clarification et de règlement des différends

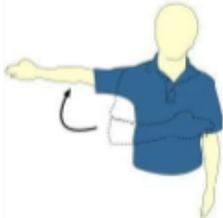
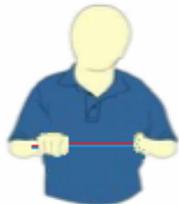
17.1 Au cours d'un match, un « CÔTÉ » peut avoir l'impression que l'arbitre a négligé un événement ou a pris une décision incorrecte qui affecte le résultat du match. À ce moment, l'athlète/capitaine de ce « CÔTÉ » peut attirer l'attention de l'arbitre sur cette situation et demander des éclaircissements. Le temps doit être arrêté. (réf. : 10.2.10)

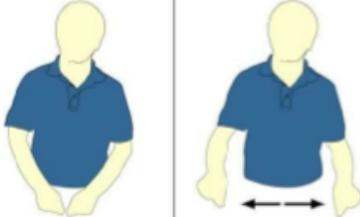
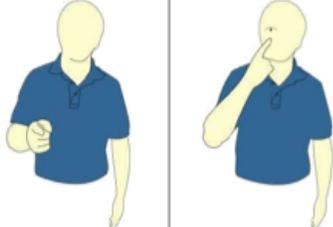
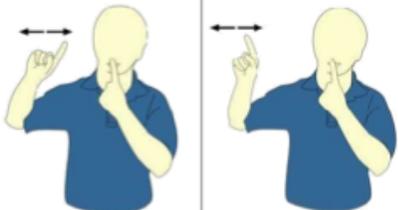
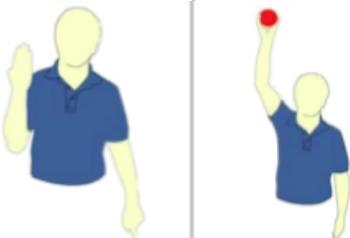
17.2 Au cours d'un match, un athlète/capitaine peut demander une précision sur un règlement à l'arbitre en chef, dont la décision est finale et le match se poursuit. Aucune autre protestation ne peut être faite. Si des caméras aériennes sont utilisées, l'arbitre en chef peut utiliser ces informations pour prendre une décision. *Aucune autre séquence vidéo (diffusion en direct, caméra d'équipe, etc.) ne sera acceptée comme preuve dans un différend.*

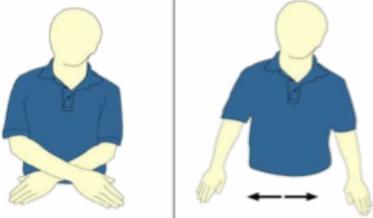
18 Gestes officiels / Signes

Les gestes ont été développés afin d'aider 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
<p>Indication de lancer les balles d'échauffement ou le cochonnet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • règle 10.1.1 • règle 10.4.2 	<p>Étendre le bras pour indiquer de jouer et dire : « Commencez l'échauffement », ou « Cochonnet ».</p>	
<p>Indication de jouer une balle de couleur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • règle 10.6 • règle 10.7 	<p>Montrer la couleur de la palette selon la couleur du « CÔTÉ » qui doit jouer.</p>	
<p>Balles équidistantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • règle 10.13 	<p>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 jouer (comme dans l'illustration ci-contre).</p>	
<p>Temps d'arrêt technique ou médical :</p> <ul style="list-style-type: none"> • règle 19 • règle 20 	<p>Mettre la paume de la main au-dessus des doigts de l'autre main qui sont à la verticale (en forme de T) et dire quel « CÔTÉ » l'a demandé. (par exemple : technique ou médical - Temps d'arrêt pour – Nom de l'athlète / équipe / pays / couleur des balles).</p>	
<p>Arrêtez :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règle 17.1 • Règle 10.2.10 	<p>Montrez la paume levée de la main. Réf. : 10.6.2 Indique au chronométrateur « d'arrêter le temps », ou indique aux « CÔTÉS » « d'attendre ».</p>	

<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'athlète(s) veut aller sur le terrain : <ul style="list-style-type: none"> • règle 10.16.6 </p>	<p>Pointer l'athlète(s) et ensuite l'œil de l'arbitre.</p>	
<p>Communication inappropriée : <ul style="list-style-type: none"> • règle 16.8.2 • règle 15 </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 10.7.2 • règle 10.10 • 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 morte.</p>	
<p>Retrait de balle : <ul style="list-style-type: none"> • règle 16.1 </p>	<p>Pointer la balle et lever l'avant-bras, main en forme concave, avant de retirer la balle (autant que possible!).</p>	

<p>1 balle de pénalité :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● règle 16.2 	<p>Lever 1 doigt.</p>	
<p>Carton jaune :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● règle 16.3 <p>Deuxième carton jaune et exclusion du match en cours</p> <ul style="list-style-type: none"> ● règle 16.10 	<p>Montrer le carton jaune pour l'infraction.</p> <p>Montrer le carton jaune pour la deuxième (2^e) infraction, (met fin au match pour toutes les divisions).</p>	
<p>Carton Rouge (Disqualification) :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Règle 16.4 ● Règle 16.11.4 	<p>Montrer le carton rouge, (met fin au match pour toutes les divisions).</p>	
<p>Fin de la manche / Fin du match :</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 « Match 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 : Francisa Sottomayor

TEMPS D'ARRÊT

19. Temps d'arrêt médical

19.1 Si un athlète ou un AS/OR devient malade pendant un match (*il doit s'agir d'une situation sérieuse*), tout athlète peut demander un temps d'arrêt médical si nécessaire. Un match peut être interrompu pour un temps d'arrêt médical de dix (10) minutes durant lequel l'arbitre doit arrêter le chronométrage du match. Dans la division BC3, pendant les dix (10) minutes du temps d'arrêt médical, les opérateurs de rampe ne peuvent pas regarder en direction de l'aire de jeu.

19.2 Un athlète ou un AS ou un OR ne peut recevoir qu'un (1) seul temps d'arrêt médical par match.

19.3 Tout athlète ou AS ou OR qui reçoit un temps d'arrêt médical doit être vu sur le terrain dès que possible par le personnel médical assigné au site. **Un membre du personnel médical de la délégation concernée peut également être invité sur l'ADC pour l'aider, et cette décision est laissée à la discrétion du personnel médical présent sur l'aire de compétition.** Le personnel médical peut être aidé pour la communication avec l'athlète ou l'AS/OR, lorsque c'est nécessaire. Le temps d'arrêt médical commence immédiatement lorsqu'il est signalé, mais le décompte du temps ne commence pas avant l'arrivée du médecin sur le terrain.

19.4 Dans toutes les divisions, si un athlète est dans l'incapacité de continuer, **ce « CÔTÉ » perd le match par forfait.**

19.5 Lorsqu'un temps d'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 mais ne peut pas les jouer sans aide, elles deviendront des « balles mortes ».

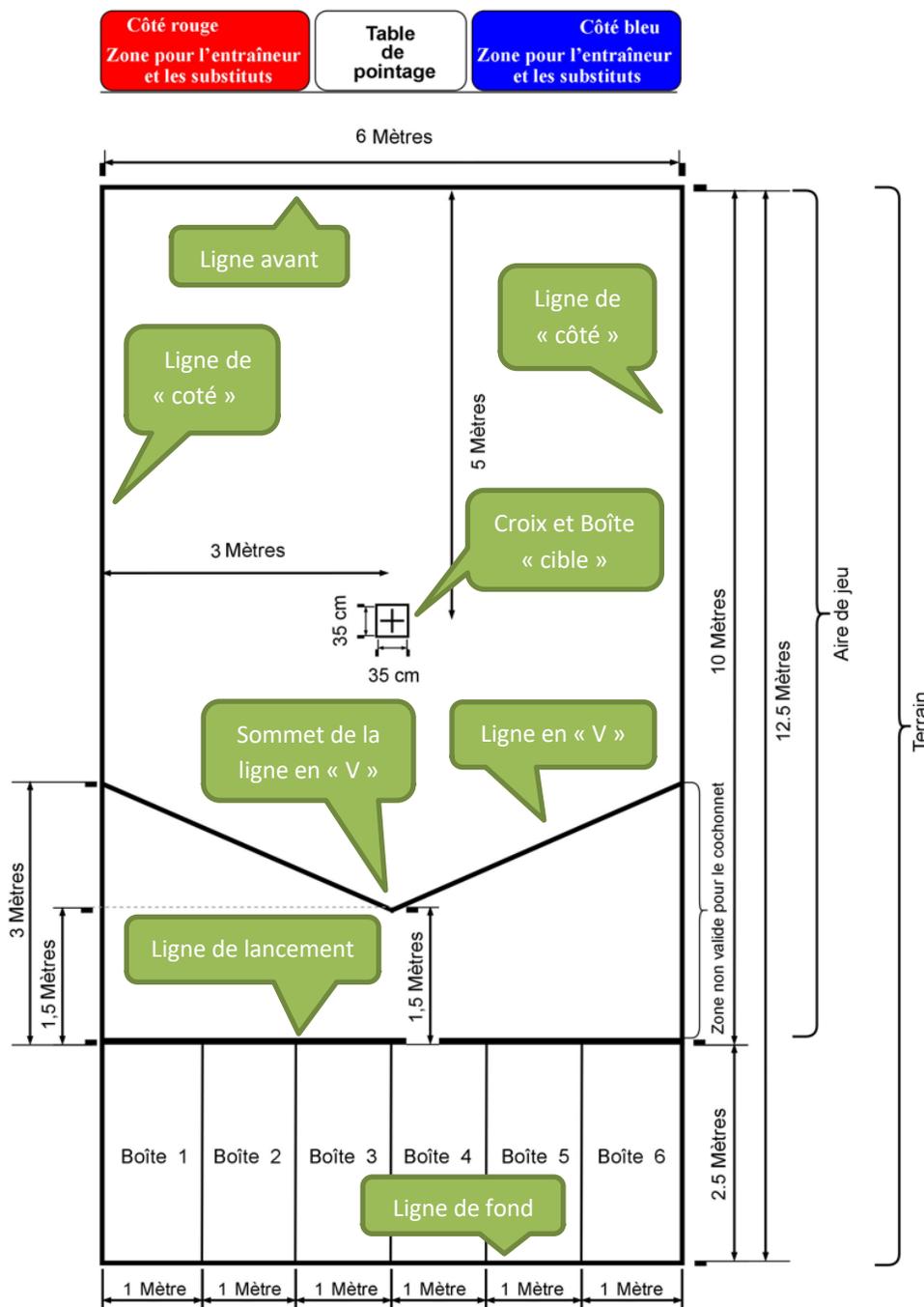
19.6 Si un athlète continue de demander des temps d'arrêt médicaux lors des matchs suivants, le délégué technique, en consultation avec le personnel médical et un représentant du pays de cet athlète, déterminera si l'athlète doit être retiré du reste de la compétition. Dans la division en individuelle, si un athlète est retiré du reste de la compétition, tous les matchs suivants qu'il aurait joués auront le pointage le plus élevé de 6-0, ou la plus grande différence de points dans n'importe quel match de cette division ou série éliminatoire.

20. Temps d'arrêt technique

20.1 Une fois par match, si un équipement se brise, le temps doit être arrêté et l'athlète aura un temps d'arrêt technique de dix (10) minutes pour réparer ou remplacer son équipement. Dans un match en double, un athlète peut partager sa rampe avec son coéquipier si nécessaire. Une rampe de remplacement ou un fauteuil roulant de remplacement peut également être substitué entre les manches (*l'arbitre en chef doit en être avisé*). Les articles servant pour la réparation, incluant la rampe de remplacement 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.

20.2 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 pour cet athlète deviendront des balles mortes.

Diagramme du terrain



Directives pour les mesures du terrain

- Ruban marqueur adhésif de plancher LARGE pour les lignes extérieures, la ligne de lancement et la ligne en « V »
- Ruban marqueur adhésif de plancher ÉTROIT pour diviser les boîtes de lancement, la croix et la boîte « cible » ayant **35 cm x 35 cm**
 - Chaque ligne de la croix devrait être entre 15 cm 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.