

Quiz Boccia Manche 3 (Niveau 3)

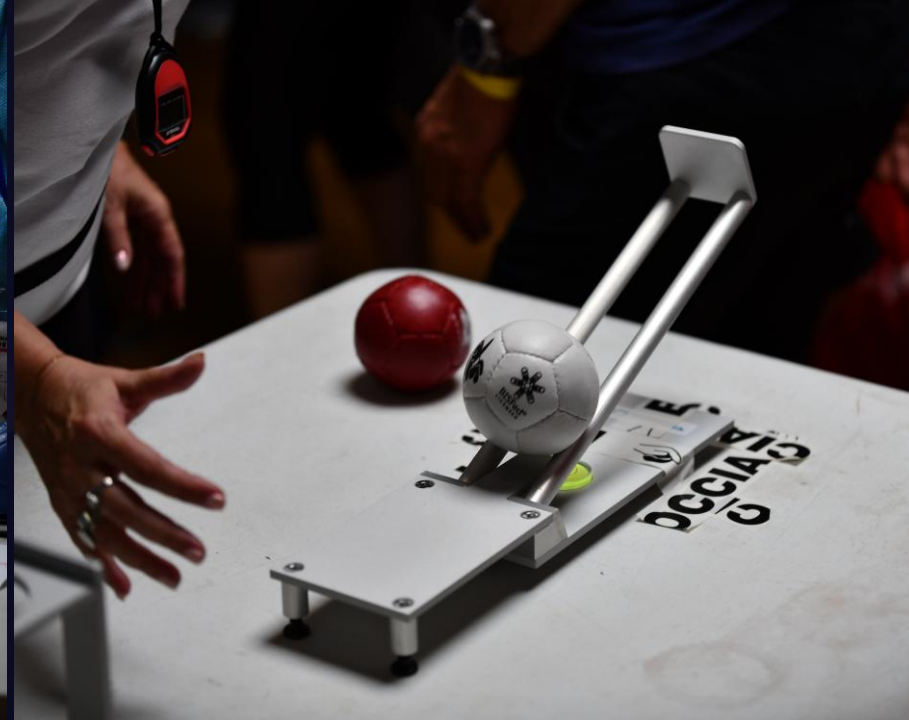
Toutes les réponses reprennent les points de règlement officiel, de manière quelque fois simplifiée pour le jeu.

Il reste essentiel de lire le règlement, qui reste le document de référence.



Handi
Sport

Boccia



Questions 1-3: Chambre appel

Question 1

Qu'est ce qu'un arbitre doit faire en chambre d'appel ?

Question 2

Quelle est la règle pour le remplacement d'une balle endommagée?

Question 3

Avec combien de balles, le joueur doit il entrer en chambre d'appel ?



Questions 4-6 : Préparation du lancer

Question 4

VRAI ou FAUX: le temps de jeu est déclenché lorsque le joueur est prêt à lancer.

Question 5

Le joueur doit viser/ préparer son lancer dans son aire de lancement?

Question 6

Que peut faire un assistant sportif BC1?



Questions 7-9: Lancer

Question 7

Que se passe t-il si la rampe du joueur touche une des lignes de l'aire de lancement au moment de son lancer ?

Question 8

Quelle est la conséquence d'un lancer après le temps imparti ?

Question 9

Si l'opérateur de rampe déclenche la balle à la place du joueur, que faites vous ?

Questions 10-12 : Actions du joueur

Question 10

Que fait l'arbitre si, la balle échappe au joueur alors qu'il était en train d'exécuter son geste ? *Celle-ci s'est arrêtée dans son aire de lancement.*

Question 11

VRAI ou FAUX:

Le joueur "Rouge" n'a pas le droit de prendre une balle lorsque l'arbitre a montré la raquette "Bleu"

Question 12

Si un joueur demande à être relevé ou aider pour la préparation (ou à la fin) de son lancer, que faites vous ?



Questions 13-15: Faits de match

Question 13

Peut-on rejouer une manche en cas d'erreur d'arbitrage ?

Question 14

Peut-on changer de rampe pendant un match ?

Question 15

VRAI ou FAUX:

le joueur n'est pas obligé de se mettre à l'écart pour laisser le champs libre à son adversaire pour qu'il joue.



Réponses



Réponses 1

- > Tout l'équipement sera vérifié dans la salle d'appel
- > Tirage au sort – Le tirage au sort sera effectué. 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, 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



Réponses 2

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



Réponses 3

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.



Réponses 4-6

4.

FAUX: Le temps d'un « CÔTÉ » débute lorsque l'arbitre indique au chronométrateur quel « CÔTÉ » doit jouer.

5.

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.

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

6.

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.

Réponses 7-9

7.

L'arbitre effectuera un retrait de balle et annoncera 1 pénalité

8.

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.

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.

9.

L'arbitre effectuera un retrait de balle:

Car, 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.

Réponses 10-12

10.

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).

12.

L'arbitre ne doit pas aider le joueur pour ce type d'action, quelque soit ses conditions.

11.

VRAI:

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. (...) il n'est pas permis au « CÔTÉ » rouge de prendre une balle après que l'arbitre a signalé au « CÔTÉ » bleu de jouer.

Réponses 13-15

13.

OUI:

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. 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 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

14.

OUI, en cas de problème technique:

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.

15.

FAUX:

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 doivent être « À l'écart ».

Félicitations !

Vous avez terminé le quiz de niveau 3/4 sur les règles de la boccia.
Continuez à perfectionner vos connaissances avec le niveau 4 !

