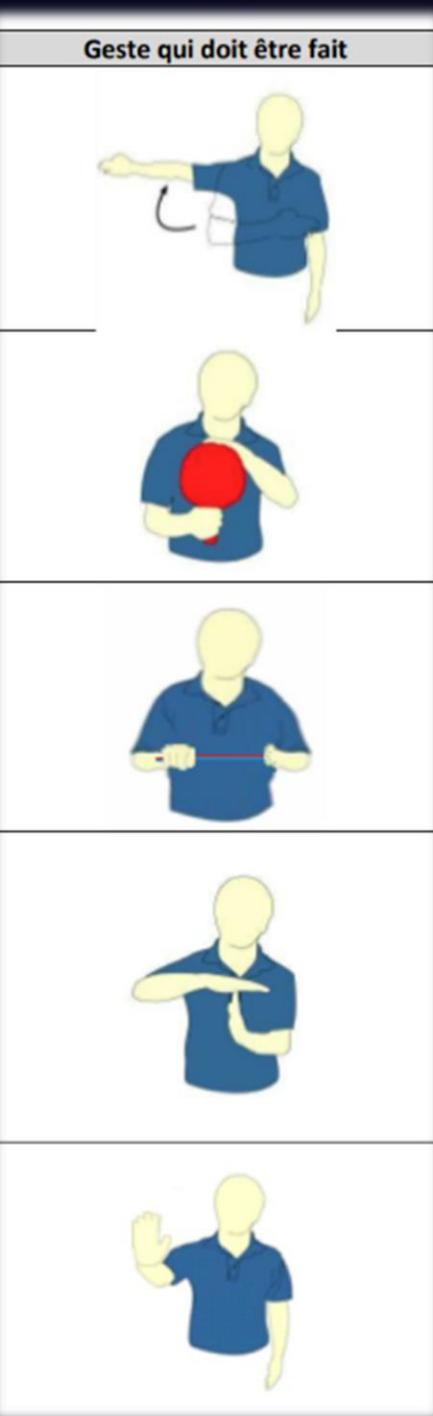


Quiz Boccia Manche 4

(Niveau 4)



Questions 1-3 : Les gestes



Question 1

Que signifient les gestes techniques suivants?

-
-
-
-
-

Question 2

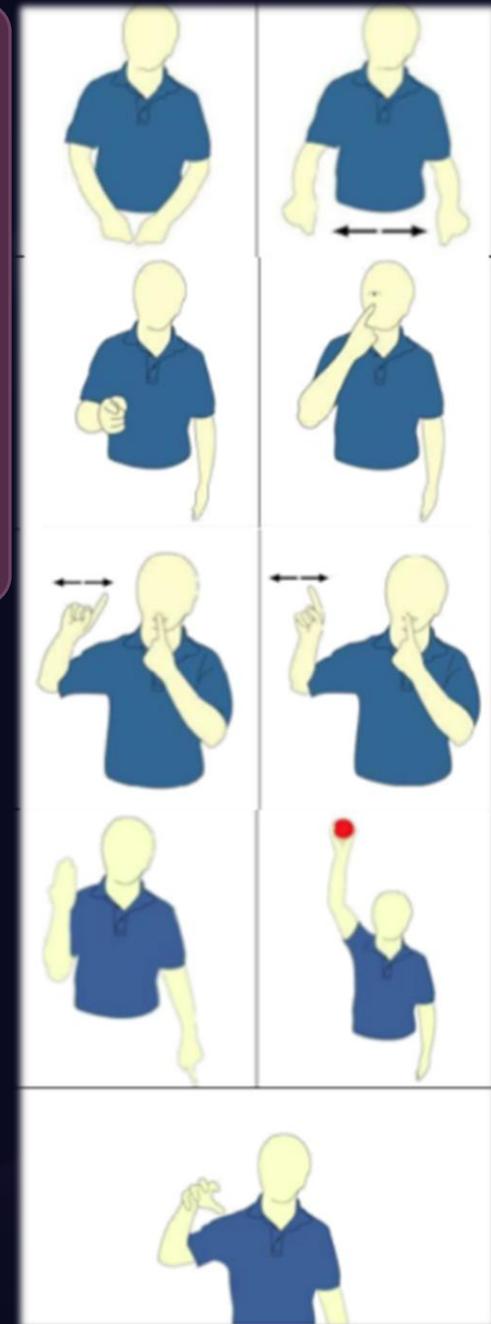
Que signifient les gestes techniques suivants?

-
-
-
-
-

Question 3

Que signifie ce geste technique?

-





Questions 4-6 : Tie Break

Question 4

Quel est le process pour mettre en place le tie Break

-
-
-

Question 5

Si le Tie Break, termine à égalité.
Que fait l'arbitre ?

Question 6:

VRAI ou FAUX: en BC3, les 2 joueurs doivent effectuer un balayage avant leur 1er lancer.

Questions 7-9 : les process des phases du match

Question 7

Décrivez le process pour l' échauffement (du jeu) ?

-
-
-

Question 8

Comment effectuez vous "la minute"?

-
-
-

Question 9

Comment finalisez-vous la manche?

-
-
-

Questions 10-12: “Retrait”

Question 10

Indiquez 3 types de “**retrait de balle**”

-
-
-

Question 11

Décrivez comment vous effectuez un “retrait de balle”

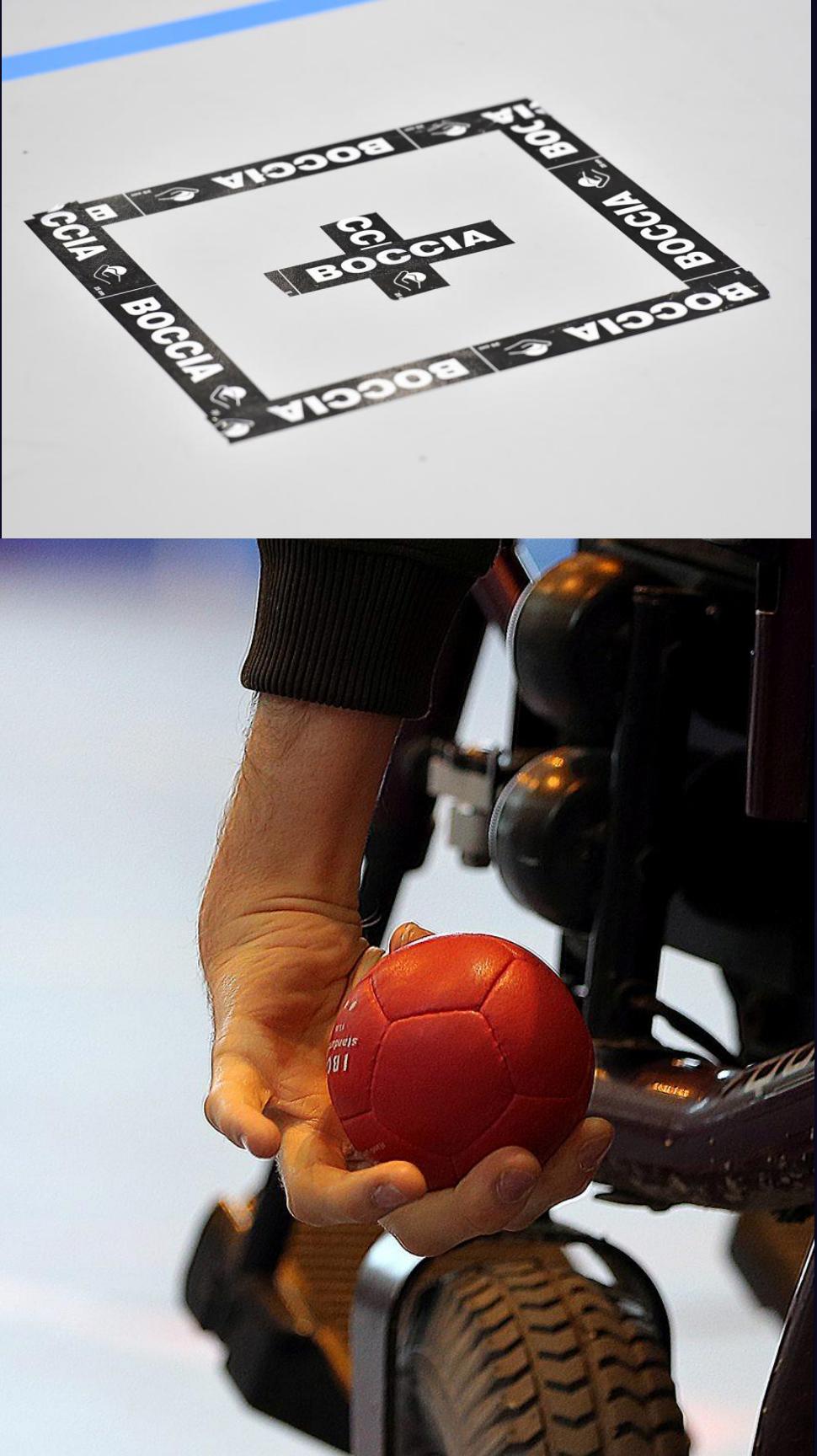
-
-
-

Question 12

Indiquez 3 types de faute qui ajoute une pénalité (retrait + pénalité)

- ?
-
-





Questions 13-15 : Pénalités

Question 13

Indiquez 3 types de pénalité :

Question 14

Décrivez comment vous effectuez une pénalité:

Question 15

Indiquez les 2 types de faute qui ajoutent un carton jaune (penalité + carton jaune)?

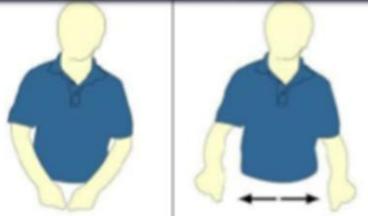
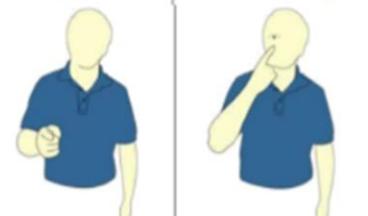
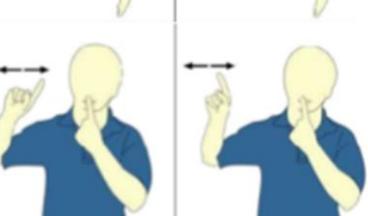
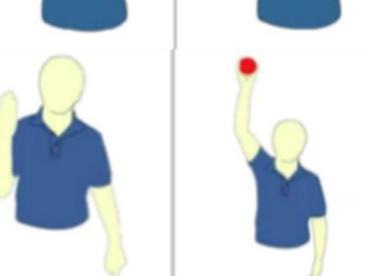
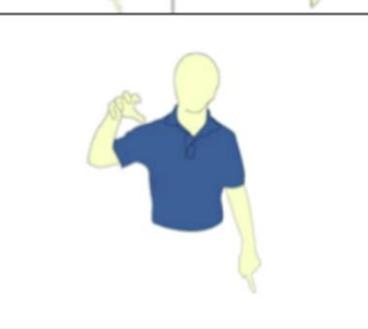


Réponses 1

Situation à signaler	Description du geste	Geste qui doit être fait
Indication de lancer les balles d'échauffement ou le cochonnet: • règle 10.1.1 • règle 10.4.2	Étendre le bras pour indiquer de jouer et dire : « Commencez l'échauffement », ou « Cochonnet ».	
Indication de jouer une balle de couleur : • règle 10.6 • règle 10.7	Montrer la couleur de la palette selon la couleur du « CÔTÉ » qui doit jouer.	
Balles équidistantes : • règle 10.13	Tenir la palette de couleur de côté contre la paume de la main en montrant le rebord aux athlètes. Retourner la palette pour montrer qui doit jouer (comme dans l'illustration ci-contre).	
Temps d'arrêt technique ou médical : • règle 19 • règle 20	Mettre la paume de la main au-dessus des doigts de l'autre main qui sont à la verticale (en forme de T) et dire quel « CÔTÉ » l'a demandé. (par exemple : technique ou médical - Temps d'arrêt pour – Nom de l'athlète / équipe / pays / couleur des balles).	
Arrêtez : • Règle 17.1 • Règle 10.2.10	Montrez la paume levée de la main. Réf. : 10.6.2 Indique au chronométreur « d'arrêter le temps », ou indique aux « CÔTÉS » « d'attendre ».	



Réponses 2

Mesurage :	Mains côte à côté, les éloigner l'une de l'autre comme si on utilisait un ruban à mesurer.	
Arbitre demande si l'athlète(s) veut aller sur le terrain :	Pointez l'athlète(s) et ensuite l'œil de l'arbitre.	
Communication inappropriate :	Pointez la bouche et bouger l'index de l'autre main de gauche à droite.	
Balle morte / Balle hors des limites du terrain :	Pointez 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, éléver la balle morte.	
Retrait de balle :	Pointez la balle et lever l'avant-bras, main en forme concave, avant de retirer la balle (autant que possible!).	



Réponses 3

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.	



Réponse 4

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

→ 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 chambre 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! »*



Réponse 5

- 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 2e 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

*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



Réponse 6

VRAI:

En individuel BC3, avant que les athlètes ne relâchent leur première balle de couleur (les deux « CÔTÉS » : rouge et bleu)



Réponse 7

Avant le début du match, un « CÔTÉ » peut s'échauffer en jouant ses 6 balles de couleur et le cochonnet dans un délai de 2 minutes maximum.

Dans la compétition individuelle, cet échauffement est effectué par les deux « CÔTÉS » simultanément.

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. (...)



Réponse 8

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.

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.



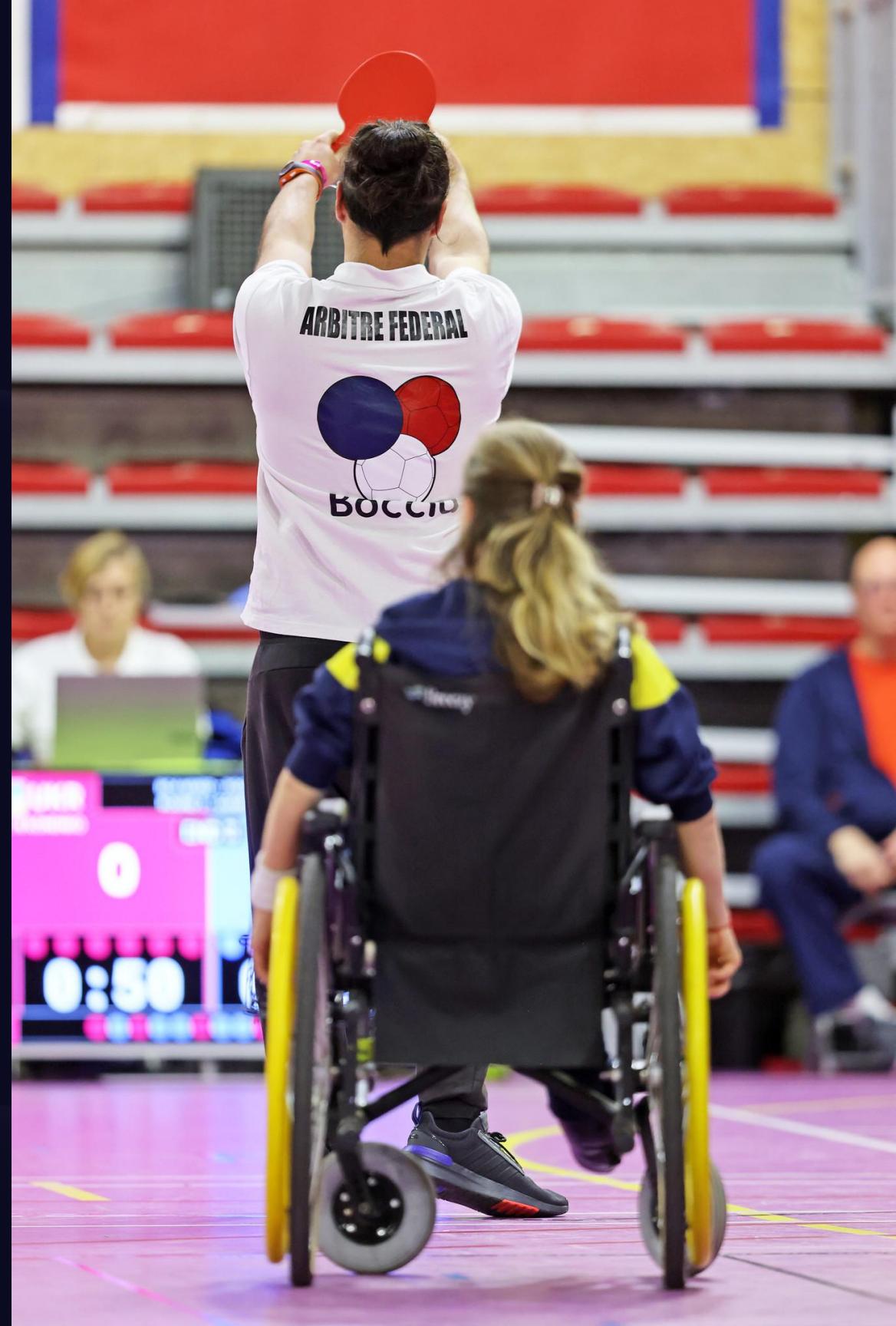
Réponse 9

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 de chaque « CÔTÉ », annoncera verbalement le pointage, puis dira « Manche terminée ».
- Si l'arbitre doit mesurer pour déterminer le pointage, il invitera les athlètes 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



Réponse 10

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.

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

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



Réponse 11

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.



Réponse 12

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.

16.7.5 Relâcher la balle lorsque l'opérateur de rampe se tourne pour regarder l'aire de jeu.

16.7.8 Préparer, puis relâcher une balle lorsque c'est au tour du « CÔTÉ » adverse de jouer

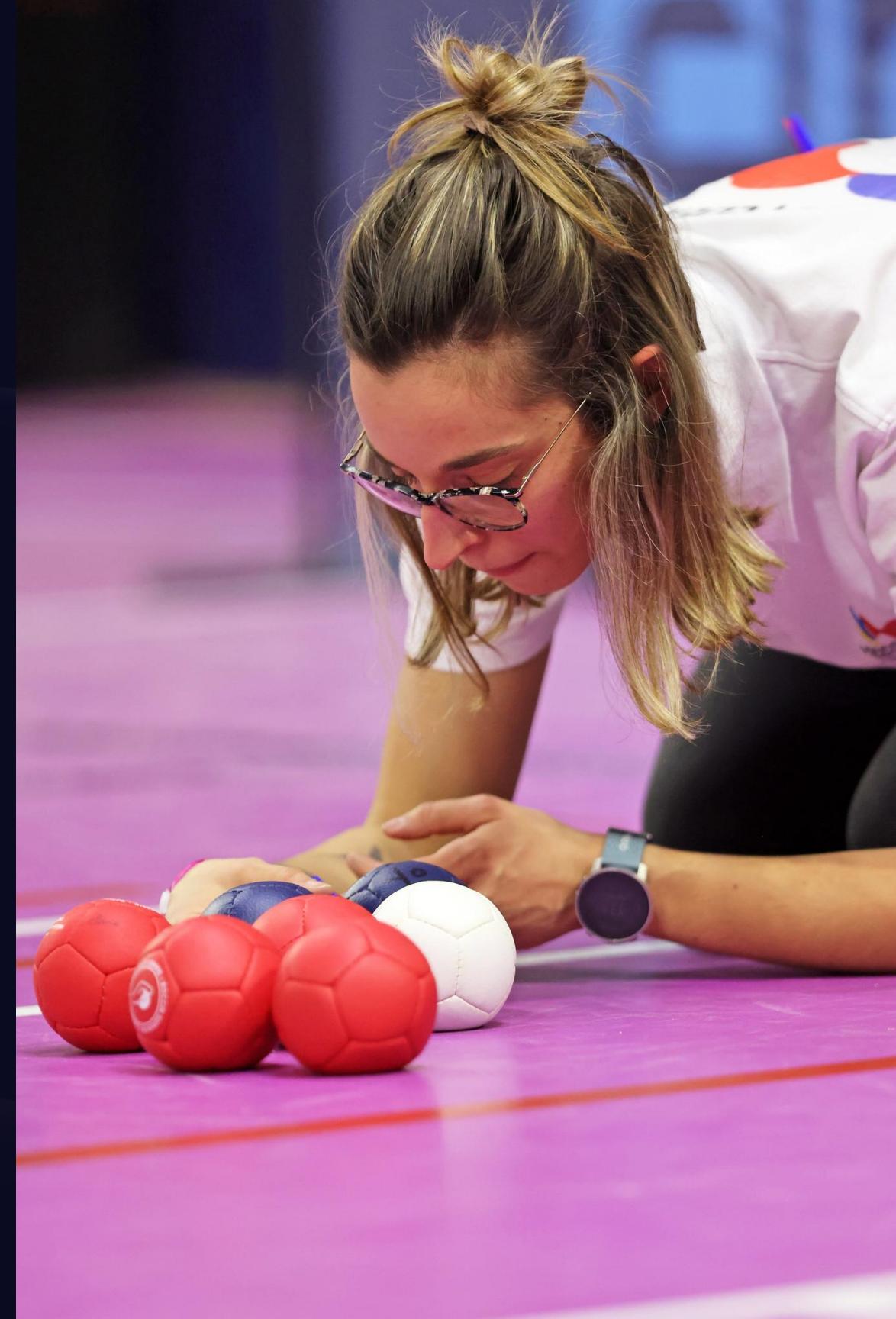


Réponse 13

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

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.

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.



Réponse 14

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.



Réponse 15

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.



Félicitations !



STUDIO DEUX MIL HUIT
Foto et Cédric

You avez terminé le quiz de niveau 4/4 sur les règles de la boccia. Combien de bonnes réponses avez –vous ?

You avez été au bout des 4 Quiz, Bravo !