

CASISTIQUE

Préambule

Ce document précise quelques articles du RTI et apporte une réponse à des questions posées par les arbitres et joueurs. Si des situations non prévues devaient se produire, il appartiendra à l'arbitre d'intervenir pour régler tout litige en prenant une décision conforme à l'esprit du règlement et en préservant au mieux les intérêts de l'équipe qui n'a pas commis la faute.

D'autre part, il faut avoir à l'esprit que dans le R.T.I. (comme dans toute loi qui se respecte), ce qui ne doit pas être fait ou qui est tacitement interdit est toujours indiqué clairement.

IMPORTANT : Sauf indication contraire spécifiée dans les différents articles du règlement, toutes les règles s'appliquent aussi bien dans le jeu traditionnel que dans les épreuves de tir et le combiné.

Nomenclature

Fin de la mène.

Si quelques secondes avant la fin du temps réglementaire une équipe décide de renoncer à jouer toutes les boules à sa disposition pour pouvoir disputer une autre mène, elle peut terminer celle en cours en ramassant le but, que le point soit tenu par son équipe ou par l'équipe adverse.

Chapitre I - MATERIEL / AIRE DE JEU

BOULES et BUT NON RÉGLEMENTAIRES (art. 1-2)

Si l'arbitre constate, avec certitude, que des boules non réglementaires sont utilisées, il expulsera immédiatement le joueur ou les joueurs fautif (sans possibilité de changement de boules).

Dans les cas graves (remplissage irrégulier) il est également prévu un rapport à la Commission de Discipline. Si l'irrégularité concerne le but, l'arbitre ordonnera son remplacement à la fin de la mène en cours, si la première boule a déjà été jouée.

Les boules homologuées ne peuvent pas être modifiées après leur sortie d'usine.

BAGUETTE NON RÉGLEMENTAIRE (art. 3)

Dans chaque jeu, on doit utiliser une seule baguette qui, en cas de désaccord, sera celle de l'équipe qui a gagné le tirage au sort, à condition qu'elle soit réglementaire. Si l'arbitre constate qu'une baguette non réglementaire est utilisée, il

ordonnera son remplacement immédiat, même en cours de mène, par une autre réglementaire.

ATTRIBUTION et CHANGEMENT de CADRE (art. 4)

L'attribution et l'éventuel changement de cadre (même en cours de partie), sont décidés par l'organisme préposé. L'arbitre doit intervenir si le cadre n'est pas réglementaire ou s'il a été attribué pour favoriser manifestement une équipe (par exemple en la faisant rejouer immédiatement sur le même jeu sans aucun motif).

BORDURE DE FOND DE JEU (art. 4)

L'obstacle de fond de jeu qui marque la ligne extrême (hauteur minimum 20 cm) est réglementaire, qu'il soit fixe ou mobile (conseillé pour mieux amortir les boules et éviter leur retour dans le cadre).

Chapitre II - LA PARTIE

DEROULEMENT DU JEU (art.6)

Chaque fois que, suite à une sanction arbitrale, il n'y a plus aucune boule dans le cadre c'est l'équipe adverse de celle qui a été sanctionnée qui doit jouer.

COMPTE DES POINTS (art. 7)

Une équipe peut accepter les points concédés par l'adversaire : il suffira que ce dernier l'indique clairement. Naturellement, il n'est pas obligatoire d'accepter ; les boules peuvent être jouées !

Cas particulier : Quand une équipe n'a pas de capitaine désigné qui parle en son nom (art. 10), si un ou plusieurs joueurs concèdent des points à l'adversaire même sans le consentement des autres membres de l'équipe, la décision est considérée comme valable et définitive. Il est souhaitable que le joueur responsable de l'équipe (capitaine), porte un signe distinctif d'identification.

Interruption de partie : Si, pour un motif exceptionnel, une partie est interrompue et reprend le jour même (ou le lendemain si la compétition est programmée sur 2 jours), elle recommence sur le score acquis. Dans tous les autres cas, on recommence à 0-0.

Abandon en cours d'épreuve : Le score de celui qui abandonne est remis à zéro ; s'il s'agit d'une épreuve de tir, l'adversaire continue pour totaliser

le maximum de points. S'il s'agit d'une épreuve traditionnelle la victoire lui est attribuée avec le score défini pour la compétition (par ex. 13-0). Enfin, en combiné, il marquera 6 points par mène manquante.

Si l'abandon est injustifié (selon le jugement exclusif de l'arbitre !), le joueur (ou l'équipe) fautif(ve) sera également sanctionné(e) par un carton jaune.

OBLIGATION de JOUEUR TOUTES les BOULES

Chaque équipe décide en toute autonomie si elle joue ou non toutes les boules à sa disposition. Dans certaines situations, elle peut estimer qu'il est plus raisonnable de ne pas toutes jouer (par exemple pour ne pas courir le risque de "démarquer" ou bien, quand la fin du temps approche, pour tenter de jouer une autre mène).

GAIN DE LA PARTIE (art. 9)

Si à la fin d'une mène, il reste encore du temps et que le score prévu n'a pas été atteint, on rejoue obligatoirement une mène. Naturellement, dans ce cas, même si le lancement du but se produit après la fin du temps réglementaire, il s'agit d'une mène ordinaire, même si les deux équipes sont à égalité.

MÈNE À BUT NON ANNULABLE : ANNONCE DU BUT (art. 9-b)

Dans cette mène, il est possible d'annoncer le but (une fois tant que les deux équipes ont encore une ou plusieurs boules à jouer et autant de fois que l'on veut ensuite) pour le déplacer dans le cadre ou pour "avoir un avantage" lors du tir d'une boule, mais il y a obligation de le remettre en place en cas de perte.

EPREUVE DE POINT (art. 9-d)

En cas de nouvelle égalité, il est possible de changer de joueur ; l'épreuve concerne toute l'équipe.

COUP JOUÉ PAR ERREUR (c'était à l'équipe adverse de jouer)

On estime que les deux équipes sont fautives et que, par conséquent, la situation reste acquise.

Chapitre III - DROITS ET DEVOIRS DES JOUEURS

BUT QUI SE DÉPLACE DANS LA 2ème LIGNE (en phase de jeu) (art. 12)

Si l'arbitre estime que la ligne n'est pas réglementaire (trop large ou trop profonde), il enlève le but, remplit la ligne de sable, puis la retrace avec la baguette réglementaire et enfin repositionne le but.

MARQUAGE DES OBJETS (art. 13)

Si un marquage n'est pas réglementaire (deux traits à 90°, sans notion d'orientation), l'éventuelle remise en place d'un objet devra être faite par l'adversaire du responsable de ce marquage et, si nécessaire avec intervention de l'arbitre.

Pour la mesure d'un éventuel déplacement (50 cm), il faut éventuellement refaire ou compléter le marquage irrégulier et ensuite, en cas de mesure douteuse, la décision prise par l'arbitre sera défavorable à l'équipe responsable de ce marquage défectueux. Si, à la suite d'un tir, les marques sont effacées, la remise en place d'un objet sera faite avec l'accord des deux équipes et, si nécessaire, avec intervention de l'arbitre.

En cas de situation particulière qui pourrait entraîner des conséquences décisives (attribution de points dans la mène ou gain de la partie) l'arbitre, dans l'impossibilité de rétablir avec certitude une situation qui ne léserait aucune des deux équipes, peut aussi décider d'annuler la mène.

OBJETS DÉPLACÉS PAR L'ARBITRE PENDANT LA

MESURE (art. 16)

L'arbitre peut attribuer le point s'il considère que le déplacement n'a pas changé la situation ou si sa décision était déjà fondée. Dans le cas contraire, il considérera qu'il y a équidistance. L'objet déplacé est remis en place par l'arbitre conformément à la décision prise.

BOULE D'UN AUTRE JOUEUR JOUÉE PAR ERREUR (art. 22)

L'éventuelle application de la règle de l'avantage ne se fera qu'après que la boule jouée par erreur ait été remplacée.

CHANGEMENT DE BOULES (art. 23)

Le joueur qui change de boules en cours de partie est disqualifié (carton rouge) et son équipe déclarée perdante.

PLACEMENT DES BOULES (art. 24)

Le règlement fait la distinction entre les boules à jouer et celles déjà jouées :

- Dans le premier cas, indépendamment de leur position, après une observation, elles seront annulées.

- Dans le deuxième cas, aucune sanction n'est prévue et c'est donc à l'arbitre, après un rappel à l'équipe fautive, d'appliquer une des sanctions prévues à l'art. 31 (par exemple annulation d'une boule dans la mène en cours ou, en cas d'impossibilité, dans la suivante).

Si un joueur, pour gagner du temps, va sur la ligne "pied de jeu" avec deux ou trois boules, il recevra un avertissement pour ces boules supplémentaires et aura l'obligation de les ramener sur le porte-boules (ou celles-ci seront annulées en cas de récidive).

POSITION DES JOUEURS (art. 27)

A - Obligation de joueur quand on pénètre dans le rectangle de jeu opposé : Si une équipe allait jouer indument (son équipe tient le point), la 1ère fois elle ne sera pas obligée de jouer mais recevra un avertissement mais en cas de récidive une de ses boules sera annulée.

B - Comment doivent se tenir les autres joueurs.

Pour dynamiser le jeu, on peut modérer cet article au moment du lancer de but : dans ce cas, il suffira de ne pas gêner le joueur en action, sans être, pour autant, tous au-delà de la 1ère ligne.

Précision à propos de l'expression "si possible" relative à la position des joueurs au moment du tir : l'éventuelle "impossibilité" ne doit s'appliquer qu'aux cadres limitrophes qui ne seraient pas libres et dans le cas où il n'y aurait pas un espace suffisant entre la ligne latérale et un bord fixe (barrière, mur, ...). Dans tous les autres cas, en cas de non observation de cette règle, l'arbitre sanctionnera.

JOUEURS QUI POINTENT ou TIRENT avec un PIED EN L'AIR, en AVANT, au-delà de la ligne "pied de jeu"

Ces joueurs représentent l'éternel dilemme pour les arbitres : leur lancer est-il régulier ? Le pied touche-t-il le sol avant ou après que la boule ait été lâchée ?

Tout le monde s'accorde à dire qu'ils mettent en énorme difficulté les arbitres qui n'ont pas de moyen adapté pour effectuer un contrôle efficace. Que faire ? Puisque l'arbitre est l'unique responsable de la situation sur le jeu, s'il n'a pas

la certitude de la régularité de l'action de jeu il devra :

1. Faire une observation au joueur (carton blanc),
2. Annuler la (ou les) boule(s) suivante(s) si l'action de jeu n'est pas modifiée et continue d'être considérée comme irrégulière.

ELOIGNEMENT DU CADRE (art. 28)

En simple, quand un joueur qui a demandé l'autorisation, sort du cadre, c'est normalement l'arbitre qui contrôle le déroulement du jeu de l'adversaire. Cependant, s'il y a une décision relative à la règle de l'avantage à prendre, on attendra le retour du joueur et l'arbitre gèrera la situation (s'il le juge utile, il peut décompter le temps perdu pour permettre une autre mène à la fin de la partie). Ces dispositions s'appliquent aussi en cas de sortie illégale.

Il faut confirmer que, comme cela se pratique habituellement, pour chaque équipe, un seul joueur à la fois peut sortir du cadre.

MANAGERS

Les managers ont l'obligation d'être en tenue. Pendant le jeu, ils peuvent s'entretenir avec leurs joueurs pour donner des conseils et indications sans pour autant exagérer et sans gêner les adversaires.

Chapitre IV - ARBITRAGE ET SANCTIONS

AVERTISSEMENT et SANCTIONS (art. 31)

Selon les cas, ils peuvent concerner un joueur isolé ou une équipe entière et ils portent sur toute la durée de la compétition s'ils sont à caractère disciplinaire ou sur la partie en cours s'ils sont de nature technique (ex : boules d'un joueur non placées sur le porte-boules).

Pour respecter l'esprit de l'art. 31, à part pour les cas particulièrement graves, il est judicieux de commencer par une observation (carton blanc) puis de passer ensuite à l'avertissement (carton jaune) jusqu'à arriver à une éventuelle expulsion (carton rouge).

Chapitre V - REGLES GENERALES

OBJETS PERDUS (art. 32)

Objets collés entre eux : Après un coup régulier ou irrégulier accepté, si un objet reste dans le cadre, il est valide, même s'il est en contact avec un ou plusieurs objets perdus.

Ceci reste naturellement valable quand le déroulement du jeu a été trop rapide pour permettre l'évaluation exacte de l'instant où s'est produit le contact avec l'objet perdu. A l'inverse, quand un objet en mouvement est entré en contact avec un objet perdu (et qu'il n'y a aucun doute sur la situation), il faut le considérer comme perdu (art. 32/c-d), qu'il reste ou non en contact avec celui-ci.

VALIDITÉ DU LANCEMENT DU BUT (art. 34)

Temps de 20 secondes accordé pour lancer le but
Ces 20 secondes débutent à l'instant où le compte des points à marquer est fait ou quand le but sort du cadre (en cas d'annulation).

Plusieurs situations peuvent se présenter quand le temps prévu arrive à son terme :

- L'arbitre est appelé pour mesurer un point : si son intervention est justifiée, elle fait partie du jeu et peut faire perdre le bénéfice d'un dernier jet de but. Si en revanche elle a été demandée pour gagner du temps, on imposera une mène supplémentaire et on donnera un avertissement au joueur ou à l'équipe coupable.

- Un joueur se prépare à jouer la dernière boule mais, sur un cadre limitrophe, un autre est dans la même situation : L'arbitre peut autoriser un joueur à attendre mais prévient les deux équipes qu'une autre mène sera jouée même si le temps devait finir pendant l'attente.

Attention : Quand le but est annulé (les 20 s. débutent à cet instant), il est logique de tolérer quelques secondes de plus pour le relancer puisque toutes les boules doivent être remontées.

Enfin, si une équipe lance très rapidement le but parce que le temps se termine, il ne faut pas pénaliser l'adversaire s'il n'a pas rangé toutes ses boules !

APPLICATION DE LA RÈGLE DE L'AVANTAGE (art. 35) APRÈS UNE FAUTE SIGNALÉE PAR L'ARBITRE

Dans cette situation, il peut arriver qu'un joueur ou une équipe veuille accepter le coup, même si cela le désavantage, dans le but de rester en bon terme avec le ou les adversaires ou, pire encore,

pour désavouer l'arbitre. C'est une attitude qui doit être combattue : une équipe ne peut se désavantager sous prétexte d'appliquer la règle de l'avantage ! Le règlement classe comme irrégularité grave le fait pour une équipe de ne pas défendre ses chances. L'arbitre devra donc intervenir et utiliser les moyens dont il dispose (observation, carton jaune, ...) pour faire respecter l'esprit du jeu et faire appliquer correctement et sportivement les règles.

OBJETS en MOUVEMENTS ARRÊTÉS ou DÉVIÉS par une PERSONNE ÉTRANGÈRE AU JEU, par UN ANIMAL ou par DES CHOSES

L'arbitre décide, cas par cas, s'il peut considérer cette action sans influence ou bien remettre tout en place et faire rejouer la boule. Dans les cas extrêmes, toujours afin de ne désavantager l'une des deux équipes, il pourra décider d'annuler la mène.

La boule pointée, arrêtée ou déviée dans le rectangle central, est toujours reprise.

Les joueurs du cadre limitrophe et l'arbitre sont considérés comme des personnes étrangères et les boules venant d'autres cadres comme des choses.

OBJETS SURPLOMBANT LE CADRE

La boule pointée ou tirée qui touche un objet surplombant le cadre doit être jugée comme une boule normale, avec toutes ses conséquences.

TEMPS DE 45 SECONDES ACCORDÉ POUR JOUER UNE BOULE

L'arbitre doit bien sûr faire respecter cette règle sans oublier que, dans certaines situations, une tolérance modérée est possible.

Cas particuliers :

- Une équipe a annoncé le but et se voit pénaliser par l'arbitre, avec annulation de la boule, pour non-respect de la règle des 45 secondes : Peut-elle encore tirer le but avec une autre boule à disposition ? Oui, car l'arbitre ne doit pas s'immiscer dans le choix d'une équipe (qui peut changer de décision jusqu'au dernier moment !).

- Toujours à propos de l'annulation d'une boule pour dépassement du délai de 45 s, il n'est pas nécessaire que l'arbitre attende, pour intervenir, qu'un joueur pénètre dans le rectangle des 7,5 m opposé à celui où se trouve le but ; il peut sanctionner immédiatement et, dans ce cas, l'équipe fautive choisira la boule à annuler.

Chapitre VI - LE TIR

EFFACEMENT DU POINT DE CHUTE

Il ne peut être fait par les joueurs avant que la décision ne soit prise. Si l'arbitre est appelé, après un contrôle précis, indiquera sa décision aux équipes et effacera immédiatement le point de chute afin d'éviter toute discussion ou polémique. De toute façon, aucun recours n'est possible.

OSCILLATION d'un OBJET (art. 46)

Si un objet placé sur le terrain est touché directement par la boule tirée, il est considéré comme déplacé, aussi bien dans le jeu traditionnel qu'au tir de précision (cibles 7 et 8). Il en est de même si l'objet oscille par ébranlement du terrain, projection de sable, déplacement d'air, ... constaté par l'arbitre ou les deux équipes. Dans le cas contraire, il ne sera considéré déplacé que s'il ne coïncide plus avec ses marques.

BOULE ou BUT BRISÉ

Tous les effets provoqués par une boule qui se brise sont valides, même s'ils sont causés par des éclats qui devront être annulés. En cas de tir irrégulier non accepté, si une boule à remettre en place s'est brisée, elle sera remplacée.

Si le but annoncé se brise, il est considéré comme perdu. S'il n'est pas annoncé, un nouveau but est remis à sa place.

Rupture d'une boule : Si l'arbitre considère qu'une boule est brisée, il accorde à son possesseur un délai maximal de 5 minutes pour son remplacement par une boule réglementaire ; ce délai écoulé, le joueur devra continuer avec les boules restantes. Il pourra ensuite remplacer la boule manquante mais seulement à la fin d'une mène et sans perte de temps. Dans le cas d'une boule simplement fêlée, il est conseillé de la considérer comme valide dans la mène en cours, et d'inviter le joueur auquel elle appartient à la changer pour la suite de la partie.

N.B. : Seul l'arbitre peut décider si une boule ou un but est brisé !

BOULE BRISÉE dans les ÉPREUVES PARTICULIÈRES

Ce qui précède ci-dessus est valable pour le Tir de Précision et le Combiné. En revanche pour les tirs rapides (progressif et rapide en double), seulement en cas de rupture de la boule cible,

l'épreuve peut être recommencée (l'arbitre décidera après avoir évalué, avec précision, la situation).

OBJET d'un AUTRE CADRE QUI MODIFIE LE JEU (art.47)

Comme l'indique cet article, c'est l'arbitre qui, en fonction de la situation, décide de la régularité du tir. Cependant, il faut rappeler que si l'objet annoncé ou un autre susceptible d'être frappé régulièrement est déplacé au moment du tir, tout est remis en place et l'équipe qui a tiré reprend sa boule.

Chapitre VII - LE POINT

JOUEUR QUI POINTE AVEC UNE MAIN EN APPUI SUR LE SOL

- Si la main (ou une autre partie du corps) est dans le rectangle des 7,5 m (zone d'élan), le point est régulier.
- Si la main est en dehors du rectangle de validité de lancement du but, le point n'est régulier que si celle-ci est soulevée avant le lâcher de la boule.

Chapitre VIII - ÉPREUVES DE TIR

Dans les épreuves de tir les boules et buts prévus par le R.T.I. sont obligatoires mais il est en plus recommandé de toujours avoir en réserve un objet de chaque type qui sera utilisé en cas de bris ou de perte momentanée de certains objets.

TIR DE PRÉCISION

Le joueur doit obligatoirement se présenter sur le jeu avec 4 boules ; dans le cas contraire il ne peut disputer l'épreuve (si pendant l'épreuve l'une de ses boules se brise, il peut terminer avec les 3 autres).

Avant le début de l'épreuve, les arbitres doivent vérifier qu'il n'y a que 4 boules par joueur sur le porte-boules. Si pendant l'épreuve une boule supplémentaire est utilisée, le joueur est disqualifié.

Situations particulières :

- La boule tirée frappe la boule obstacle et celle-ci, après avoir frappé la boule cible, retourne dans son alvéole : le tir n'est pas valable,
- Pour les cibles 7 et 8 avec le but ou la boule obstacle sur le terrain, si la boule tirée touche l'obstacle (directement ou, dans le cas du but, avec la projection de sable) puis vient frapper la boule cible, le tir n'est pas valable. Il en est de

même si la boule cible ou la boule du tireur, en reculant, vient toucher (même en s'immobilisant juste en contact), le but ou la boule obstacle,

- Le joueur en action de jeu ne doit pas entrer dans le cadre où se trouve le tapis ; l'arbitre interviendra avec, suivant les circonstances une observation, un avertissement ou une éventuelle expulsion,
- En cas de forfait, abandon ou expulsion d'un joueur, l'adversaire, pour acquérir les points, doit terminer l'épreuve.

TIR PROGRESSIF et RAPIDE EN DOUBLE :

Situations particulières

- Boule qui tombe du porte-boule : elle peut être ramassée par le partenaire et remise sur le porte-boule ; elle peut aussi être ramassée par le tireur qui, avec la boule, doit toucher le porte-boule (même s'il est tombé à terre).
- Tireur qui laisse tomber la boule à terre après l'avoir prise régulièrement : il peut continuer sa course en renonçant à lancer la boule ou la ramasser et la lancer pourvu que son tir soit régulier (c'est à dire qu'il n'ait pas franchi la ligne pied de jeu, ni dans le ramassage de la boule, ni dans son élan).
- En cas de forfait, abandon ou expulsion d'un joueur ou d'une équipe, le joueur ou l'équipe adversaire doit terminer l'épreuve pour acquérir les points.
- Il est interdit d'utiliser le porte-boule comme point d'appui pour le départ du joueur.
- Pour ne pas risquer de glisser, un tireur peut demander que le sable soit superficiellement retiré dans la zone où il effectue son virage (longueur max 1,5 m).
- La boule qui arrive sur le tapis après la fin du temps ne doit pas être comptabilisée dans les boules tirées.
- Dans le tir progressif et le tir rapide en double, chaque arbitre doit contrôler et juger les événements qui se produisent exclusivement dans la zone de son tapis.
- Pour le passage du relais, dans le tir rapide en double, le tireur qui attend doit avoir au moins un pied en appui dans la zone relais (au-delà de la 2ème ligne) c'est à dire qu'il peut avancer les autres parties de son corps pour anticiper au mieux le toucher de son partenaire.
- Arrêt de l'horloge : s'il se produit pendant les 30 premières secondes, l'épreuve est interrompue et recommence dans un délai maximum de 5 minutes. En revanche s'il intervient après 30 s,

l'épreuve se poursuit avec un chronométrage manuel.

Important : Pendant le déroulement de ces épreuves, l'arbitre doit être particulièrement vigilant et attentif, en particulier quand il vérifie le bon positionnement de la boule cible, le point de chute de la boule tirée, le respect de la ligne pied de jeu, le passage régulier du relais (dans le tir en double) et la prise correcte de la boule à lancer.

Au cours du tir progressif, l'arbitre doit se déplacer chaque fois qu'une boule est touchée régulièrement pour se positionner en face de l'alvéole qui doit recevoir la prochaine cible sans donner d'autre indication, sauf s'il est sollicité par la personne qui positionne les cibles.

ATTRIBUTION DE LA VICTOIRE :

Le tireur (ou l'équipe) victorieux (victorieuse) est celui (celle) qui a touché régulièrement le plus grand nombre de boules dans le temps imparti. Pour que cette victoire soit validée, le (ou les) joueur(s) doi(ven)t respecter la durée de l'épreuve, avec présence obligatoire sur le jeu.

ACCESSOIRES PERSONNALISÉS :

Dans épreuves de tirs sportifs, un joueur ou une équipe peut utiliser des porte-boules personnels pourvu qu'ils soient réglementaires (l'arbitre juge et décide mais, compte tenu qu'ils sont personnels, il n'est pas obligatoire qu'ils soient réglables)

Les tapis, les éventuels sous-tapis et les objets cibles et obstacles utilisés sont ceux fournis par les organisateurs.

N.B. : Les règles générales relatives au Tir Progressif s'appliquent aussi au Tir Rapide en double (égalité, ...).

Chapitre IX – COMBINÉ

SEGMENT de la PREMIÈRE LIGNE À L'INTÉRIEUR DE LA CIBLE

Le segment de première ligne éventuellement situé à l'intérieur du cercle cible est neutralisé (l'aire de jeu est le cercle entier, y compris pour évaluer un éventuel biberon) ; cependant, il doit être tracé.

CONTRÔLE d'un éventuel BIBERON

Avant d'effectuer la vérification d'un éventuel biberon, l'arbitre doit marquer minutieusement la boule et le but afin qu'en cas de déplacement accidentel, il puisse effectuer la remise en place et recommencer le contrôle.

Cas particuliers :

- Un joueur décide de tirer la boule adverse mise à la place du but mais, celle-ci étant très proche de la ligne (latérale ou du cercle) se retrouve en position de perte. Dans ce cas, comme le prévoit l'article 57/5, la boule ne devant pas être en position de perte sera déplacée légèrement (du minimum nécessaire) à l'intérieur du cercle.
- Une boule traverse le cercle, en sort puis, à cause de l'irrégularité du terrain y rentre à nouveau et s'immobilise. Le point est acquis car la boule doit être jugée une fois qu'elle est arrêtée. Le même cas peut se produire pour juger de la validité d'un carreau.
- Un joueur tire sans que le but ait été retiré du jeu : carton blanc à l'adversaire responsable de cet enlèvement (art. 57/4) mais le tir est considéré comme normal ainsi que toutes ses conséquences.

Important : Afin d'éviter toute contestation et pour tenir le public informé, les points doivent être marqués dès qu'ils sont acquis et non tous ensemble à la fin de la mène.

JOUEURS BLESSÉS en cours de compétition

La Commission du R.T.I. semble compétente, parmi les commissions techniques (Internationales ou Nationales), pour étudier les règles relatives aux différentes compétitions (spécialement pour les éventuels remplacements). Par conséquent, on peut accepter qu'en cas de blessure d'un joueur, celui-ci puisse bénéficier de 10 minutes pour recevoir des soins, puis que ce temps soit récupéré ensuite.

JOUEURS DISQUALIFIÉS ou EXPULSÉS

C'est aussi de la compétence de la Commission Technique On admet l'idée que si un joueur est disqualifié suite à une irrégularité commise, il puisse continuer dans les éventuelles autres épreuves dans lesquelles il est engagé mais, à l'inverse, s'il est expulsé pour motif disciplinaire, il est aussi exclu des autres épreuves du programme.

MUSIQUE D'AMBIANCE

En cours de compétition, une musique d'ambiance adaptée au type d'épreuve, peut être diffusée.

Le Comité Directeur

Monaco, 2 décembre 2016