

Annexe 9 - GESTION DES BLESSÉS DANS LES COMPETITIONS

En cas de blessure le temps accordé à un athlète pour se soigner ou se faire soigner est de dix minutes.

A - Secteur Traditionnel :

En simple, le joueur dispose de dix minutes pour reprendre la compétition, la partie reprend là où elle a été arrêtée.

Au bout de dix minutes, l'athlète est déclaré perdant. Il conserve son score et celui de son adversaire est porté à 13.

En double, en triple ou en quadrette, au bout de dix minutes, la partie reprend avec le même joueur ou avec un autre joueur (celui-ci doit être inscrit sur la feuille de composition d'équipe et sa licence déposée) ou enfin avec un joueur en moins. Si cette reprise n'a pas lieu l'équipe est déclarée perdante et conserve son score ; celui de l'adversaire est porté à 13.

Dans tous les cas de reprise, la durée de l'interruption, mesurée par l'arbitre, est ajoutée au temps réglementaire de la partie et il n'y a pas de nouvel échauffement.

Le remplaçant jouera le nombre de boules autorisé moins le nombre de boules joué par le blessé dans cette mène.

B - Secteur Club et Championnat des A.S.:

Changement de joueur sur blessure après le dépôt des fiches navettes :

a) blessure pendant l'échauffement :

En double, en triple ou en quadrette, il peut être remplacé par un autre membre de l'équipe (celui-ci doit être inscrit sur la feuille de match et sa licence déposée). La durée de l'échauffement n'est pas modifiée.

Si le tour a débuté (sur les autres jeux) pendant les soins ou le changement, le temps écoulé (dix minutes) mesuré par l'arbitre, est ajouté à la durée de l'épreuve. Cette disposition s'applique également pour le simple.

Pour toutes les autres épreuves, y compris le tir rapide en double, l'athlète dispose de dix minutes pour être opérationnel. A défaut, il est déclaré perdant.

Pour les tirs en course et le tir de précision l'adversaire du blessé doit effectuer l'épreuve complète pour marquer les points.

Dans tous les cas, se reporter au paragraphe suivant pour connaître les scores à afficher et les points attribués à chaque équipe.

b) blessure pendant l'épreuve :

En simple, le joueur dispose de dix minutes pour reprendre la compétition, la partie reprend là où elle a été arrêtée.

En double, en triple ou en quadrette, au bout de dix minutes, la partie reprend avec le même joueur ou avec un autre membre de l'équipe (celui-ci doit être inscrit sur la feuille de match et sa licence déposée) ou enfin avec un joueur en moins.

Le remplaçant jouera le nombre de boules autorisé moins le nombre de boules joué par le blessé dans cette mène.

Dans tous les cas le remplaçant ne doit pas avoir participé à une autre épreuve dans le même tour.

Si la reprise n'a pas lieu l'équipe ou le joueur est déclaré perdant et conserve son score. Le score de l'adversaire est porté à 13.

En cas de reprise, la durée de l'interruption, mesurée par l'arbitre, est ajoutée au temps réglementaire de la partie. Il n'y a pas de nouvel échauffement.

En combiné, l'athlète dispose de dix minutes pour reprendre la compétition. L'épreuve reprend là où elle a été arrêtée et sans nouvel échauffement.

Si la reprise ne peut avoir lieu, le score du blessé est conservé. Son adversaire doit terminer la mène dans les conditions prévues au RTI (Art 57, point 5 : boules restantes) et son score sera ensuite crédité de 6 points par mène non jouée.

Pour toutes les épreuves de tir, le score réalisé par le joueur ou l'équipe avant blessure est conservé sous réserve que celui-ci ou celle-ci reste sur le jeu pendant la durée de l'épreuve. Dans le cas contraire, il est remis à zéro. L'adversaire doit également terminer l'épreuve pour valider son score.

C - France tir :

Pour cette compétition, les règles à appliquer sont les mêmes que celles du secteur club.

Pour un joueur, cette disposition ne peut être utilisée qu'une seule fois par épreuve et deux fois maximum par compétition (rencontre sportive ou concours traditionnel).

Villeurbanne le 20 septembre 2012.

2012 - 13