

Rôle de l'assistant BC3

Mise à jour le 06/11/2015 dernière version

Avant le jeu :

- Préparer le jeu: Rouler les balles, les « chauffer »
- Avoir bien **tout** son matériel pour entrer en chambre d'appel (pas de possibilité de ressortir de la chambre d'appel!)

Pendant le jeu :

> Position de l'assistant :

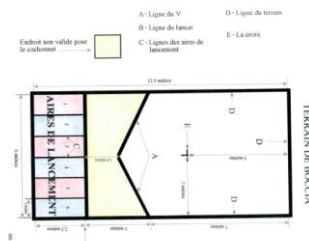
- Durant la période de jeu, l'assistant doit en permanence tourner le **dos au terrain**.
Il attend que l'arbitre annonce l'autorisation de se retourner (en fin de manche) pour aller ramasser les balles.
- il doit veiller à ce que tout le matériel soit **dans l'aire au moment du lancer** de son joueur, pénalisation si quelque chose dépasse (rallonges, balles, pied, siège...)
- Assistant peut, hors moment du lancer, "être hors de son aire": c'est vraiment au moment du lancer, que le joueur (fauteuil) et tous les éléments (chaise etc....) et assistant doivent être dans l'aire de lancement. Par exemple, si le joueur adverse demande à l'assistant de se décaler (gêne pour jouer), l'assistant doit le faire, en se décalant ou allant derrière son joueur (de dos) avec la possibilité de sortir de son aire. Toujours dos au jeu.
Remarque: être dans l'aire de lancement signifie aussi de ne pas toucher les lignes de cet aire

> Communication :

- l'assistant doit définir un mode de communication avec le joueur pour toutes les techniques de préparation de sa rampe: indiquer que c'est à lui de jouer; visée; mise d'éléments; indications du repère; signal à l'arbitre...
- Si le joueur le demande, l'assistant peut faire un signe de la main pour prévenir l'arbitre que le joueur veut demander quelque chose.

Remarque: Si le joueur ne parle pas, l'assistant pourra très bien exprimer à l'arbitre ce que son joueur veut dire. Toujours dos au jeu.

> Actions de jeu :



- Quand le joueur le demande, l'assistant prépare la rampe suivant les directives du joueur:
Considérés comme **actions routinières**: "balayage"(mouvement gauche/droite avant la préparation du lancer); préparation (roulement) des balles avant le positionnement de celle-ci sur la rampe; orientation et ajustement du fauteuil roulant ou de la rampe; ajustement de la licorne; ajustement balle/licorne dans la rampe.
- L'assistant ne doit pas avoir de contact physique avec le joueur pendant le lancer (tête, pointeur, fauteuil). Il est par contre autorisé à "maintenir" la rampe durant le lancer (*cf photo*) pour un meilleur équilibre de celle-ci.

Remarques:

- Si son joueur a des possibilités de déclencher à la main (joueurs myopathe essentiellement), l'assistant peut déplacer et placer le bras et main sur la rampe. Puis, l'assistant laissera le joueur déclencher seul
- *Les notes des repères peuvent très bien être sur l'assistant ou fixés au fauteuil ou sur le joueur (tant qu'ils sont dans l'aire au moment du lancer)*
- *En tps neutre (aucune couleur à jouer annoncé par l'arbitre), les joueurs peuvent très bien préparer leur prochain lancer. Au moment où l'arbitre annoncera la couleur, le joueur concerné devra balayer et poursuivre sa préparation au lancer.*
- *Action routinière, ou demandée par le joueur: lorsqu'au moment du lancer, la rampe est dans l'aire voisin pour jouer sur les côtés, la rampe doit être décollée du sol pour le lancer (prenez une légère marge par rapport au poids de la balle qui peut faire toucher la rampe au moment du lancer).*
- *Toute installation est possible pour l'assistant: rester debout, à genoux; siège etc...le tout est qu'il soit à l'aise et efficace pour tous les gestes techniques à effectuer.*
- *Vidéo à consulter: <https://www.youtube.com/watch?v=F1W77kY-0c8>*

