



# **REGLEMENT SPORTIF DE BOCCIA**

**Championnat de Bretagne de boccia  
Critérium interdépartemental de boccia 22/35  
et 29/56**

**Version 2013/2014**

# TABLE DES MATIÈRES

1 – LES BALLEs	p.3
2 – LE TERRAIN	p.3
3 – ELIGIBILITE DES JOUEURS	p.3
4 – CLASSES DE JEU	p.3
5 – FORMAT DE LA PARTIE	p.4
6 – LE JEU	p.4
7 – POINTAGE	P.6
8 – MOUVEMENTS SUR LE TERRAIN	P.7
9 – PENALITES	p.7
10 – INFRACTIONS	p.8
11 – MANCHE INTERROMPUE	p.9
12 – COMMUNICATION	p.9
13 – CRITERES ET RÈGLEMENTATIONS POUR L'UTILISATION D'UNE RAMPE	p.10
14 - FAUTEUILS ROULANTS	p.11
15 – TEMPS DE JEU	
16 - RESPONSABILITÉ DU CAPITAINE	
Annexe 1 – Plan du terrain	p.12
Annexe 2 – Plan du terrain	p.13
Annexe 3 – Classification	p.14

## 1 – LES BALLEES

- ⇒ Un jeu de balles de boccia comprend six balles bleues, six balles rouges et un cochonnet blanc.
- ⇒ Critères des balles de boccia : Poids: 275 g ± 12 g. Circonférence : 270 mm ± 8 mm.
- ⇒ Les balles doivent être de couleur rouge, bleue ou blanche et doivent être en bon état sans marque visible qui démontre qu'elles ont été altérées comme par exemple des coupures visibles sur la surface. Les autocollants ne sont pas permis sur les balles. Les balles qui semblent avoir été modifiées ou altérées ne seront pas acceptées.

## 2 – LE TERRAIN

- ⇒ La surface devrait être plane et uniforme et être propre.
- ⇒ La dimension du terrain est de 12,5 m x 6 m (réf. Annexe - Plan du terrain).
- ⇒ La surface entre la ligne de lancement et la ligne du «V» indique la partie du terrain où le cochonnet n'est pas valide s'il s'y arrête.
- ⇒ La «croix» centrale est l'endroit où l'arbitre replace le cochonnet, c'est aussi l'endroit où il place le cochonnet lors d'une Balle en Or.
- ⇒ Toutes les lignes extérieures sont mesurées de façon à ce que le ruban adhésif soit placé à l'extérieur des limites du terrain. Dans le cas des lignes situées à l'intérieur du terrain, le centre du ruban adhésif est placé sur la marque mesurée.

## 3 - ÉLIGIBILITÉ DES ATHLÈTES

Veillez vous référer au document en annexe portant sur la classification. Ce document n'est pas officiel et constitue uniquement une information. Seul le passage devant les classificateurs officiels donne le droit, ou non, à l'éligibilité pour participer à des compétitions officielles.

## 4 - CLASSES DE JEU

Pour définir les classification BC1, BC2, BC3 et BC4, vous pouvez vous aider du tableau d'aide à la classification à la suite de la présentation des tournois. (Annexe - 2)

**Trois tournois seront proposés :**

### **Tournoi 1**

Doublettes sans rampe

- ⇒ Peuvent participer à ce tournoi uniquement les joueurs éligibles en BC1, BC2, BC4 (Cf. tableau de classification)

### **Tournoi 2**

Doublettes avec rampe

- ⇒ Les doublettes seront composées au minimum d'1 joueur avec rampe (BC3)
- ⇒ Si l'un des joueurs n'a pas besoin de rampe, il devra être obligatoirement éligible aux catégories BC1, BC2, BC4

## **Tournoi OPEN**

Catégorie ouverte

⇒ Le tournoi OPEN est ouvert à tous joueurs ne pouvant être éligibles aux catégories BC1, BC2, BC3, BC4. (Cf. tableau classification) Ex : traumatisé crânien, hémiparalysé, amputés, ...

Il est possible d'avoir 1 remplaçant par équipe, le changement de joueur ne pourra pas avoir lieu une fois que la partie est lancée.

## **5 - FORMAT DE LA PARTIE**

- ⇒ Chaque joueur reçoit ou apporte 2 balles d'une même couleur.
- ⇒ Un tirage au sort sera fait pour désigner l'équipe qui lancera la première le cochonnet.
- ⇒ Chaque équipe peut jouer avec son propre cochonnet.
- ⇒ L'équipe qui lancera en premier le cochonnet se place dans les aires de lancement 2 et 4, avec les balles rouges et une autre dans les aires de lancement 3 et 5, avec les balles bleues.
- ⇒ Une partie comportera 4 manches, chaque joueur lancera une fois le cochonnet ou se jouera dans un temps imparti par les organisateurs en fonction du nombre d'équipes.

Suivant le nombre d'inscription, les rencontres se dérouleront par poule ou par élimination directe. Dans ce dernier cas, des consolantes seront mises en place.

## **6 - LE JEU**

- ⇒ Chaque joueur peut utiliser ses propres balles de couleur. En double, chaque côté peut utiliser son cochonnet. Chaque côté peut examiner les balles de boccia incluant le cochonnet, avant la partie, avant et après le tirage au sort.
- ⇒ L'arbitre fait le tirage au sort en lançant une pièce de monnaie en l'air et le côté gagnant choisit de jouer les balles rouges ou bleues.
- ⇒ **Le lancer du cochonnet :**
  - L'équipe qui joue les balles rouges débute toujours la première manche.
  - L'arbitre présentera le cochonnet au joueur désigné et indiquera le début de la manche verbalement.
  - Le joueur doit lancer le cochonnet dans la région valide du terrain, c'est à dire au-delà du « V ».
- ⇒ **Le cochonnet est non valide :**
  - s'il ne dépasse pas la ligne du «V»
  - s'il dépasse la ligne du «V» puis revient dans la région non valide du jeu.
  - s'il sort du terrain
  - Si une infraction est commise par le joueur qui a lancé le cochonnet.
  - Si le cochonnet est non valide, il sera alors lancé par le joueur qui devait normalement le lancer à la manche suivante. Si, à la dernière manche, le cochonnet est non valide, il sera lancé par le joueur qui l'a lancé à la première manche. Le cochonnet suivra cette séquence jusqu'à ce qu'il soit valide.
  - Lorsque le cochonnet est non valide, il est lancé à la manche suivante par le joueur qui aurait dû le lancer si le cochonnet avait été en jeu.
- ⇒ **Le lancer de la première balle sur le terrain :**
  - Le joueur qui lance le cochonnet lance aussi la première balle de couleur.
  - Si la balle de couleur est lancée à l'extérieur du terrain ou si elle est retirée à cause d'une infraction, ce côté continuera de lancer ses balles jusqu'à ce qu'une balle soit

valide sur le terrain ou jusqu'à ce que ce côté ait lancé toutes ses balles. En double, n'importe quel joueur du côté peut lancer la 2<sup>ème</sup> balle sur le terrain lorsque c'est à son tour de jouer. La décision revient au capitaine.

⇒ **Le lancer de la première balle de l'adversaire :**

- Si la balle est lancée à l'extérieur du terrain ou retirée à cause d'une infraction, le côté continuera de lancer ses balles jusqu'à ce qu'il ait une balle valide, ou jusqu'à ce qu'il ait lancé toutes ses balles. En double, c'est le capitaine qui indiquera lequel de ses joueurs lance.

⇒ **Le lancer des autres balles :**

- Le côté dont la balle n'est pas la plus près du cochonnet lancera la prochaine balle à moins que toutes les balles aient été lancées. Dans ce cas, l'autre côté lancera.

⇒ **Fin de la manche :**

- Une fois toutes les balles lancées, y compris des balles de pénalité attribuées à l'un ou l'autre des côtés, l'arbitre annoncera le score pour cette manche. Ensuite, l'arbitre annoncera verbalement la fin de la manche.
- Avant de retirer toute balle du terrain, l'arbitre doit permettre aux assistants sportifs de la classe BC3 de se retourner vers le terrain.
- Si un assistant sportif d'un joueur BC3 se retourne, entre dans le terrain, communique avec le joueur (après que toutes les balles aient été lancées, incluant les balles de pénalité décernées à chacun des côtés), l'arbitre lui dira de ne plus recommencer et lui donnera un avertissement amical.
- **Interdépartementaux :** l'assistant peut se retourner quand son joueur a lancé toute ses balles.

⇒ **Le lancer des balles**

- Aucune balle de couleur, incluant le cochonnet, ne doit être lancée avant que l'arbitre n'ait donné le signal, ou indiqué quelle balle de couleur doit être lancée.
- Au moment de lancer la balle, le joueur, son assistant sportif, son fauteuil roulant, et tout autre équipement apporté dans son aire de lancement ne doit pas toucher aux lignes du terrain ou à toute surface qui ne fait pas partie de son aire de lancement.
- Lorsque la balle est lancée, le joueur doit avoir au moins une fesse en contact avec le siège de son fauteuil roulant.
- Lorsque le joueur lance la balle, celle-ci ne doit toucher à aucune partie du terrain qui se trouve à l'extérieur de son aire de lancement. Si la balle lancée rebondit sur le joueur qui l'a lancé ou sur le joueur adverse ou son équipement, la balle sera considérée comme étant en jeu.
- Si une balle roule d'elle-même, sans avoir été touchée par quiconque, elle demeurera sur le terrain dans cette position.
- Si une équipe lance une balle alors que ce n'est pas à elle de jouer, 2 cas de figure se présentent :
  - Si la balle ne modifie pas le jeu ou si l'arbitre l'intercepte rapidement, elle sera considérée comme morte et retirée du jeu
  - Si le jeu est modifié de façon significative (gain de point) en faveur de l'équipe fautive, l'arbitre proposera au capitaine de l'équipe adverse de relancer le cochonnet en laissant le reste du jeu en place. Si l'erreur est profitable à l'équipe adverse, le choix sera donné au capitaine de rejouer le cochonnet ou de laisser le jeu tel qu'il est après le retrait de la balle lancé par erreur.

⇒ **Balles hors du terrain**

- N'importe quelle balle, incluant le cochonnet, sera considérée hors du terrain si elle touche ou traverse les lignes délimitant le terrain.
- Une balle qui touche ou qui traverse les lignes puis revient sur le terrain sera considérée hors du terrain.

- Une balle qui est lancée mais qui n'entre pas sur le terrain sera considérée hors du terrain.
- N'importe quelle balle qui sort du terrain devient une balle morte et est placée sur la table d'arbitrage. C'est l'arbitre qui prend la décision finale.
- ⇒ **Le cochonnet qui est poussé hors du terrain**
  - Si le cochonnet est poussé hors du terrain durant la manche, il est remplacé sur la «croix» au milieu du terrain.
  - S'il y a déjà une balle sur la croix, le cochonnet sera remplacé en avant de cette balle tout en étant le plus près possible de la croix, au centre du terrain. «En avant de la croix» signifie l'endroit entre les aires de lancement et la croix.
  - Lorsque le cochonnet est remplacé sur la croix, le côté dont la balle n'est pas la plus près du cochonnet lancera la prochaine balle à moins que toutes les balles aient été lancées. Dans ce cas, l'autre côté lancera.
  - S'il n'y a pas de balles de couleur sur le terrain lorsque le cochonnet est remplacé sur la croix, le côté qui a fait sortir le cochonnet devra lancer en premier.
- ⇒ **Balles équidistantes**
  - Lorsque deux balles ou plus de couleur différente sont à distance égale du cochonnet et qu'il n'y a pas de balles plus près, le côté qui lancera sera celui qui a lancé la dernière balle. On alternera ensuite d'un côté à l'autre jusqu'à ce qu'il y ait une balle de couleur plus près du cochonnet ou jusqu'à ce que l'un des côtés ait lancé toutes ses balles. La partie continuera normalement par la suite.
- ⇒ **Balles lancées simultanément**
  - Lorsqu'un côté lance simultanément plus d'une balle, les balles sont considérées comme ayant été jouées et elles demeurent sur le terrain.
  - Si l'arbitre juge que les balles ont été lancées simultanément dans l'intention d'avantager un côté, les balles devront être retirées du jeu.
- ⇒ **Balle échappée**
  - Si un joueur échappe une balle de façon accidentelle, l'arbitre peut permettre au joueur de rejouer la balle. C'est l'arbitre qui détermine si la balle a été échappée de manière involontaire, par exemple, ou s'il s'agit d'un mouvement délibéré pour lancer ou propulser la balle. Il n'y a aucune limite au nombre de fois qu'un joueur peut reprendre son lancer à la suite d'une balle échappée, le tout étant à la discrétion de l'arbitre.
- ⇒ **Erreur de l'arbitre**
  - Si, à la suite d'une erreur de l'arbitre c'est le mauvais côté qui lance, la balle est retournée au joueur qui l'a lancée.
  - Si des balles ont été déplacées et qu'elles ne peuvent pas être remises à leur position, la manche sera considérée comme une manche interrompue et sera rejouée.
- ⇒ **Le remplacement d'un joueur**
  - Ce changement de joueur ne pourra pas se faire en cours de partie.

## 7 – POINTAGE

- ⇒ Le pointage est déterminé par l'arbitre après que toutes les balles des deux côtés aient été lancées, incluant les balles de pénalité, s'il y a lieu.
- ⇒ Le côté dont la ou les balle(s) sont le plus près du cochonnet marquera le(s) point(s). Un point sera accordé pour chaque balle qui sera le plus près du cochonnet avant qu'une balle du côté opposé ne se présente.
- ⇒ 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.
- ⇒ À la fin de chaque manche, l'arbitre doit s'assurer que les points inscrits sur la feuille de pointage et le tableau indicateur sont exacts. Il incombe aux joueurs/capitaines de vérifier l'exactitude du pointage.

- ⇒ À la fin de la partie, on additionne les points et le côté ayant le plus haut pointage est déclaré gagnant.
- ⇒ En cas d'égalité lors de matchs de classement : Balle en Or. Le cochonnet sera placé sur la « croix ». Chaque équipe désignera 1 joueur qui tirera 1 seule et unique balle, un tirage au sort désignera l'équipe qui lancera la première. Cette Balle en Or sert seulement à déterminer le gagnant.

## 8 - MOUVEMENT SUR LE TERRAIN

- ⇒ Sauf s'il doit déplacer son fauteuil roulant en le manoeuvrant sur les lignes délimitant son aire de lancement afin de préparer son lancer, le joueur doit toujours demander la permission à l'arbitre avant de sortir de son aire de lancement.
- ⇒ Les joueurs doivent demeurer dans leur aire de lancement durant la partie.
- ⇒ Les joueurs avec rampe (BC3) ne peuvent pas se positionner dans une autre aire de lancement pour préparer leur lancer ou pour orienter leur rampe (réf. 9.1/9.2). Dans le cas où cela se produit, l'arbitre va demander au joueur de retourner dans son aire de lancement avant d'orienter sa rampe.
- ⇒ Un assistant de joueur doit obligatoirement se placer derrière la ligne matérialisant l'aire de lancement de son joueur et attendre le signal (oral ou gestuel) du joueur avant de faire quoi que ce soit. Les assistants n'ont pas le droit de garder des balles en main (les balles du joueur doivent impérativement être dans l'aire de lancement, car elles font partie de l'équipement du joueur).

## 9 - PÉNALITÉS

Dans le cas où il y a infraction, il y a 2 types de pénalité :

- ⇒ **Balles de pénalité**
  - Une pénalité a pour effet de donner à l'adversaire deux balles supplémentaires qui seront lancées à la fin de la manche.
  - Les balles mortes appartenant au côté qui aura à lancer les balles de pénalité seront utilisées. S'il n'y a pas assez de balles mortes, alors les balles de ce côté les plus éloignées du cochonnet seront utilisées.
  - S'il y a plus d'une balle pouvant être utilisée comme «balle de pénalité», alors le côté qui lance choisira quelles balles seront utilisées.
  - Si des balles comptant pour des points doivent être utilisées comme «balles de pénalité», l'arbitre doit prendre note du pointage avant de les retirer du jeu.
  - Une fois les «balles de pénalité» lancées, tous les points supplémentaires seront ajoutés au pointage.
  - Si l'une des balles de pénalité change la position des balles sur le terrain et qu'une des balles appartenant à l'adversaire est la plus près du cochonnet, le pointage final tiendra compte de la nouvelle position des balles.
  - Dans le cas où il y aurait plus d'une infraction commises par le même côté durant la manche, les deux «balles de pénalité» qui accompagnent chaque infraction seront lancées séparément. Par conséquent, on retirera deux «balles de pénalité» (pour la première infraction) et on demandera au joueur (ou côté) de lancer ces deux balles. Puis, on retirera deux autres «balles de pénalité» (pour la deuxième infraction) qui seront encore une fois lancées par le joueur (ou côté) et ainsi de suite.
  - Si chaque côté commet une infraction durant la même manche, elle s'annule. Par exemple, si pendant une manche, le côté rouge commet deux infractions et que le côté bleu en commet une, le côté bleu recevra deux «balles de pénalité» comptant pour une seule infraction.

⇒ **Retrait de balle**

- Implique le retrait de la balle lancée alors qu'une infraction a été commise. La balle sera retirée du terrain pour le restant de la manche et placée sur la table d'arbitrage.
- Un retrait de balle peut seulement avoir lieu lorsqu'une infraction est commise durant le lancer.
- Si une infraction est commise et qu'elle conduit au retrait de la balle, l'arbitre essaiera toujours d'arrêter la balle avant qu'elle ne déplace d'autres balles en jeu.
- Si l'arbitre ne peut pas arrêter la balle lancée et que les balles sur le terrain se déplacent, la manche sera considérée comme une manche interrompue.
- Une infraction amenant au retrait d'une balle est annoncée au moment où le joueur relâche la balle.

## 10 - INFRACTIONS

⇒ **Les actions suivantes résulteront en deux balles de pénalité données à l'adversaire :**

- Sortir de son aire de lancement sans avoir demandé la permission de l'arbitre.
- Un assistant sportif d'un joueur avec rampe (BC3), qui se retourne et regarde le jeu durant une manche.  
**Interdépartementaux :** Dans le cas où l'assistant se retourne durant le temps de jeu de son joueur, celui-ci écopera d'un avertissement. Au bout de 3 avertissements 2 balles de pénalité seront accordées à l'équipe adverse en fin de partie.
- Si selon l'arbitre, il y a des communications inappropriées entre les joueurs, les assistants sportifs et/ou les entraîneurs.  
**Interdépartementaux :** Les communications entre l'assistant et son joueur sont autorisées quand c'est à son tour de jouer.
- Le joueur prépare son prochain lancer en orientant son fauteuil et/ou son dispositif d'assistance ou en roulant/touchant ses balles alors que c'est au côté adverse de jouer. (Si le joueur a pris une balle et qu'il la tient dans sa main ou entre ses jambes sans la rouler, cela est permis, c'est à dire, si l'arbitre a signalé au côté bleu de jouer et que le joueur du côté rouge ramasse une de ses balles, ceci n'est pas permis. Si le joueur du côté rouge ramasse la balle avant que l'arbitre ait signalé au joueur du côté bleu à jouer et qu'il la met dans sa main ou entre ses jambes, ceci est permis).  
**Interdépartementaux :** un joueur peut toucher ses balles même si ce n'est pas à son tour de jouer, en revanche, il ne doit pas manœuvrer son fauteuil tant que ce n'est pas à lui de jouer.
- L'assistant sportif bouge le fauteuil roulant, le dispositif d'assistance ou roule les balles sans que le joueur ne le demande.

⇒ **Les actions suivantes résulteront en deux balles de pénalité et le retrait de la balle lancée :**

- Une balle est lancée au moment où le joueur, l'assistant sportif ou une pièce d'équipement utilisée touche les lignes délimitant le terrain ou une partie du terrain qui ne fait pas partie de l'aire de lancement du joueur. Pour les joueurs BC3, ceci s'applique lorsque la balle est encore dans la rampe.  
**Interdépartementaux :** En cas de chevauchement ou de franchissement des lignes de l'aire de lancer par le fauteuil, l'assistant ou tout autre matériel appartenant au joueur, un avertissement sera donné par l'arbitre. 2 avertissements pourront être donnés au joueur ne respectant pas son aire de lancer, le 3<sup>ème</sup> avertissement sera sanctionné par deux balles de pénalité pour l'équipe adverse qui seront jouées en fin de manche.
- Omettre de déplacer la rampe de manière significative vers la gauche et vers la droite pour briser le plan horizontal par rapport au lancer précédent.



**Interdépartementaux :** Si l'assistant n'effectue pas de mouvement significatif de la rampe avant de jouer, un avertissement amical sera donné par l'arbitre. 2 avertissements pourront être donnés, le 3<sup>ème</sup> avertissement sera sanctionné par deux balles de pénalité pour l'équipe adverse qui seront jouées en fin de manche.

- En relâchant la balle, la rampe chevauche la ligne de devant de l'aire de lancement.
- Lancer la balle sans avoir au moins une fesse en contact avec le siège du fauteuil roulant.
- Si en lançant, la balle touche une partie du terrain à l'extérieur de l'aire de lancement du joueur.
- Tout en relâchant la balle, l'assistant sportif BC3 se retourne pour regarder le jeu sur le terrain.

⇒ **Les actions suivantes résulteront au retrait de la balle lancée :**

- Lancer une balle avant que l'arbitre indique le côté qui doit jouer. Si c'est le cochonnet, le joueur le perdra et le joueur adverse lancera son cochonnet.
- Lancer une balle alors que c'est au tour de son adversaire à jouer (sauf si l'arbitre a fait une erreur).
- Si une balle s'immobilise dans la rampe après qu'elle a été relâchée, elle sera retirée du jeu.
- Si un assistant sportif BC3 arrête la balle dans la rampe pour quelque raison que ce soit, cette balle sera retirée du jeu.
- Si un joueur avec rampe (BC3) n'est pas la personne qui a relâché la balle.
- Si la balle est relâchée simultanément par un assistant sportif et un joueur.
- Si une balle de couleur est lancée avant le cochonnet, elle sera retirée du jeu.
- Si en lançant le cochonnet, le joueur commet une infraction, le cochonnet sera non valide.

## 11 - MANCHE INTERROMPUE

- Si une manche est interrompue en raison d'une erreur de l'arbitre ou d'une action commise par l'arbitre, il replacera les balles à leur position antérieure (**l'arbitre essaiera toujours de respecter le pointage précédent, même si les balles ne sont pas exactement à leur position antérieure**). Dans le cas où l'arbitre détermine que cela n'est pas possible, la manche sera recommencée. L'arbitre prendra la décision finale.
- S'il y a une manche interrompue et que des balles de pénalité avaient été accordées, celles-ci seront jouées à la fin de la manche qui a été rejouée.

## 12 - COMMUNICATION

- Il n'y aura aucune communication entre le joueur, l'assistant sportif, l'entraîneur et les spectateurs durant une manche.  
**Interdépartementaux :** La communication est autorisée uniquement quand c'est au tour de son équipe de jouer.
- Les exceptions faites lorsqu'un joueur demande à son assistant sportif de faire certaines actions spécifiques : bouger le fauteuil roulant, bouger le dispositif d'assistance, rouler la balle ou remettre la balle au joueur.
- Les entraîneurs peuvent féliciter ou encourager un joueur après le lancer et entre les manches.

- En double, durant la manche de jeu, les joueurs ne peuvent pas se parler entre eux à moins que l'arbitre leur ait signalé que c'est à leur tour à jouer.
- Entre les manches, les joueurs peuvent communiquer entre eux, avec leur assistant sportif et avec leur entraîneur.
- Le capitaine ou les joueurs n'ont pas le droit de sortir de leur aire de lancement entre les manches.
- Un joueur peut demander à un autre joueur de bouger dans son aire de lancement si le joueur bloque sa vue ou affecte son lancer, mais il ne peut pas lui demander de sortir de son aire de lancement.

## 13 - CRITÈRES ET RÈGLEMENTATIONS POUR L'UTILISATION D'UNE RAMPE

- Un dispositif d'assistance (rampe), lorsque déposé au sol, doit être d'une dimension ne dépassant pas l'espace de l'aire de lancement soit : 2,5 m X 1 m. Les rampes, incluant tous les accessoires, rallonges, et bases doivent être positionnés à leur longueur maximale durant la mesure.
- Un dispositif d'assistance (rampe) ne peut en aucun temps être munis de mécanisme pouvant aider à propulser la balle, à provoquer une accélération ou décélération de la balle ou l'orientation de la rampe (p. ex., lasers, niveaux, freins, dispositifs pour viser, etc.). Une fois que la balle est relâchée par le joueur, rien ne doit obstruer la balle d'aucune façon.
- Un joueur qui utilise une rampe doit être en contact physique avec la balle tout juste avant de relâcher la balle. Un contact physique avec la balle est aussi exigé pour l'utilisation d'un dispositif d'assistance rattaché directement à la tête, au bras ou à la bouche du joueur. La longueur maximale du dispositif d'assistance est de 50 cm. Si le joueur utilise une licorne ou un autre dispositif rattaché soit à la tête, ou à la bouche, il sera mesuré à partir du front ou de la bouche. Si le dispositif d'assistance est rattaché au bras, il sera mesuré à partir du milieu de l'épaule. Le relâchement simultané de la balle par l'assistant sportif et le joueur n'est pas permis et si cela se produit, la balle sera retirée du jeu.
- Entre les lancers, le dispositif d'assistance (rampe) doit être clairement déplacé vers la gauche et vers la droite. Si une rampe est fixée à une base, et ne peut être déplacée indépendamment de la base, la rampe complète incluant la base doit être déplacée vers la gauche et vers la droite.
- Un joueur peut utiliser plus d'une rampe durant une partie. Le joueur peut seulement changer de rampe lorsque l'arbitre lui indique que c'est à son tour à jouer. Tous les dispositifs d'assistance (rampes) doivent demeurer à l'intérieur de l'aire de lancement du joueur.
- Un dispositif d'assistance ne doit pas chevaucher la ligne devant l'aire de lancement quand la balle est relâchée.
- Pour se déplacer, l'assistant devra passer par derrière les joueurs. Dans le cas contraire, l'arbitre pourra donner un avertissement à l'équipe.
- Les joueurs utilisant une rampe doivent avoir leur propre matériel. En cas de doublette avec 2 BC3, les 2 joueurs devront avoir leur propre rampe sans avoir besoin de s'échanger le matériel.

**Interdépartementaux :** Chaque doublette doit disposer d'au moins 1 rampe. Lors du passage de la rampe d'un joueur à un autre, l'assistant devra passer par derrière les joueurs et en aucun cas passer par l'avant.

## **14 - FAUTEUILS ROULANTS**

- La hauteur maximale du siège incluant le coussin et la planche de soutien est de 66 cm du plancher au point le plus élevé où la cuisse ou les fesses sont en contact avec le coussin.

## **15 – TEMPS DE JEU**

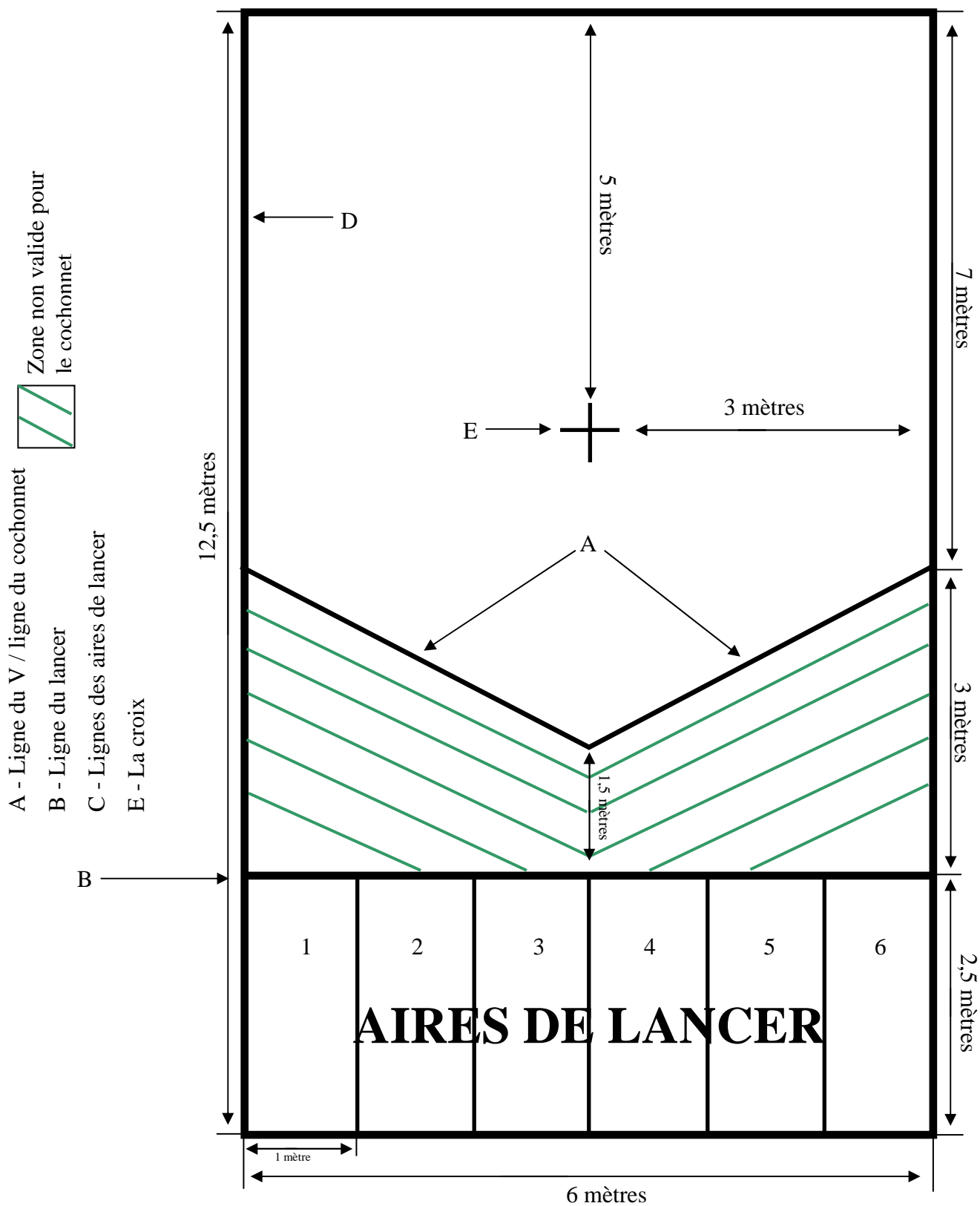
- Au niveau national et international, le temps de jeu est réglementé. Pour les compétitions interdépartementales et régionales, un temps de jeu sera imposé pour lancer les balles.
- L'arbitre lancera le chronomètre lorsqu'il indiquera la couleur de l'équipe qui doit jouer. L'équipe aura alors le temps indiqué ci-dessous, en fonction du tournoi, pour lancer une balle.
- L'arbitre annoncera les 10 secondes restantes.
- Les temps de jeu maximum sont les suivants, ils sont basés sur les références nationales et internationales :
  - Lancer du jack : 1 minute
  - Tournoi sans rampe : 50 secondes /balle
  - Tournoi avec rampe : 1 min 20 sec /balle
  - Tournoi Open : 50 secondes /balle
- Si une balle n'est pas lancée à la fin du temps, l'équipe qui avait la main devra donner une balle à l'arbitre, celle-ci sera considérée comme morte.
- Si une balle est lancée après le signal de l'arbitre annonçant la fin du temps, elle sera retirée du jeu et considérée comme morte. Pour les joueurs avec rampe, une balle est considérée comme lancée dès qu'elle roule dans la rampe.

## **16 - RESPONSABILITÉ DU CAPITAINÉ**

- En double, chaque côté est mené par un capitaine. Le capitaine doit être clairement identifié à l'arbitre avant que la partie ne débute. Le capitaine agit au nom de l'équipe et a les responsabilités suivantes :
  - Représenter le double lors du tirage au sort et décider s'il joue les balles rouges ou bleues.
  - Décider lequel de ses joueurs doit lancer durant la partie.
  - Décider lequel de ses joueurs doit lancer les balles de pénalité.
  - Reconnaître la décision de l'arbitre durant le compte des points.
  - Consulter avec l'arbitre dans le cas où il y a une divergence d'opinion.

# ANNEXE - 1

## PLAN DU TERRAIN



## ANNEXE – 2

### Les infractions et sanctions en boccia

En vert, ce qui est toléré jusqu'au niveau inter-départemental.

#### Retrait de la balle lancée

Lancer une balle de couleur avant le cochonnet

Lancer une balle avant que l'arbitre indique la couleur qui doit jouer

Lancer une balle alors que c'est à l'adversaire de jouer

Si une balle s'immobilise ou est freinée dans la rampe alors quelle a été relâchée

Si l'assistant BC3 arrête ou freine la balle alors que le joueur l'a relâchée

Si une balle est lancée après la fin du temps autorisé pour chaque lancé

Si la balle est relâchée simultanément par l'assistant et le joueur

Si la balle est relâchée par l'assistant

#### 2 balles de pénalité

Sortie de son aire de lancement sans autorisation de l'arbitre

Un assistant sportif d'un joueur avec rampe (BC3), qui se retourne et regarde le jeu durant une manche

Dans le cas où l'assistant se retourne durant le temps de jeu de son joueur, celui-ci écopera d'un avertissement. Au 3ème avertissement, 2 balles de pénalité.

Si il y a des communications inappropriées entre les joueurs, les assistants sportifs et/ou les entraîneurs

Les communications entre l'assistant et son joueur sont autorisées quand c'est à son tour de jouer

Le joueur prépare son prochain lancer en orientant son fauteuil et/ou son dispositif d'assistance ou en roulant/touchant ses balles alors que c'est au côté adverse de jouer

un joueur peut toucher ses balles même si ce n'est pas à son tour de jouer, en revanche, il ne doit pas manœuvrer son fauteuil tant que ce n'est pas à lui de jouer

L'assistant sportif bouge le fauteuil roulant, le dispositif d'assistance ou roule les balles sans que le joueur ne le demande

#### Retrait de la balle + 2 balles de pénalité

Si le joueur, son assistant ou tout autre objet leur appartenant touche ou chevauche une ligne du terrain (sauf dans le cas d'un tir latéral avec une rampe, cette dernière est autorisée à chevaucher l'aire de lancée mitoyen sans toucher le sol ni dépasser la ligne de lancé)

2 avertissements pourront être donnés par l'arbitre au 3ème avertissement il y aura deux balles de pénalité et le retrait de la balle

Omettre de déplacer la rampe vers la gauche et vers la droite pour briser le plan horizontal par rapport au lancer précédent

2 avertissements pourront être donnés par l'arbitre au 3ème avertissement il y aura deux balles de pénalité et le retrait de la balle

Lancer la balle sans avoir au moins une fesse en contact avec le siège du fauteuil roulant

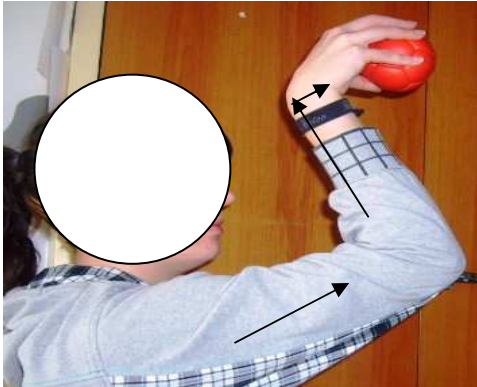

L'assistant sportif BC3 se retourne pour regarder le jeu sur le terrain pendant le temps de jeu de son joueur

## ANNEXE – 3

## CLASSIFICATION EN BOCCIA

Ce tableau doit vous permet d'orienter l'éligibilité ou non d'un joueur pour la pratique de la boccia. Seul un entretien avec des classificateurs officiels permet de recevoir un avis donnant droit à la participation ou non à des compétitions officielles de niveau national ou international.

	Profil correspond à la classe BC1	Profil correspond à la classe BC2	Profil correspond à la classe BC3	Profil correspond à la classe BC4
<b>PATHOLOGIES CONCERNEES</b>	IMC en FE	IMC en FM ou FE	IMC et autres pathologies d'origine non cérébrale (dystrophies musculaires) en FE	Origine cérébrale dégénérative ou origine non cérébrale en FM ou FE (pas d'IMC) : ex : tétraplégie ; myopathie avec encore capacité de mouvement
<b>PROFIL FONCTIONNEL</b>	<p>Hypertonie des 4 membres limitant l'amplitude des mouvements et de la coordination.</p> <p>Fauteuil électrique nécessaire pour le déplacement au quotidien.</p> <p>Pas de marche possible</p>	<p>Quadruplégie spastique</p> <p>Peut marcher très difficilement avec une aide technique (utilisée surtout pour les transferts)</p>	<p>Les mouvements des 4 extrémités sont très limités et la déficience peut être d'origine cérébrale ou non.</p> <p>Dépendance d'une aide au déplacement ou d'un fauteuil électrique. Pas de marche possible.</p> <p>Incapacité à maintenir une prise ou de la relâcher, amplitude de mouvement limité ne permettant pas de lancer constamment la balle à l'intérieur du terrain.</p>	<p>Déficience motrice sévère aux 4 membres, faible force ou manque de coordination important combiné à un faible contrôle dynamique du tronc</p>
<b>TESTS</b>	<p>Capable de lâcher la balle à chaque lancer</p> <p>Si le joueur n'est pas capable de jouer avec les mains, il sera testé avec un jeu au pied.</p> <p>Si les classificateurs jugent que le joueur peut se servir convenablement de ses pieds pour jouer, il évoluera en classe BC1. Si ce n'est pas le cas, il pourra alors être classifié en BC3</p>	<p>Peut se déplacer en FM mais avec peu d'efficacité au niveau des membres supérieurs, ou, propulse le FM avec les pieds.</p> <p>Capable de tenir la balle à pleine main ou du bout des doigts.</p> <p>Capable de lancer la balle au-delà de la ligne en V de façon constante mais avec force et amplitude limitées.</p>	<p>Incapable de saisir et/ou relâcher une balle</p>	<p>Peut manipuler et lancer une balle de façon constante sur le terrain mais :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Faible contrôle au niveau de l'empoignade et du lancer qui manquera d'amplitude par manque de force et de souplesse</li> <li>&gt; Capable de lever les bras mais ne peut pas propulser la balle au dessus de l'épaule</li> <li>&gt; Possibilité de lancer avec les 2 mains à partir de la poitrine</li> </ul>

	Profil correspond à la classe BC1	Profil correspond à la classe BC2	Profil correspond à la classe BC3	Profil correspond à la classe BC4
<b>TESTS</b>	<p>Lors du lancer : peu de mouvement d'extension du bras et flexion du poignet pour lancer la balle</p>  <p>Prise de balle par le bout des doigts (2/3/4/5 doigts) ou par 4 doigts sans le pouce.</p> <p><u>Pas d'équilibre du tronc :</u> Si en flexion du tronc doit s'aider pour se relever ( avec la tête ou les bras). Ils n'arrivent pas à lancer par le haut ET par le bas Si athétose : tronc pas stable</p>	<p>Un peu plus d'extension du bras Peu prendre la balle à pleine main</p>  <p>Equilibre du tronc : si flexion du tronc peut se relever sans aide</p> <p>Peuvent faire les 2 types de lancer soit par le bas soit par le haut</p> <p>Si athétose : tronc stable lors du lancer</p>		<p>Ne peuvent pas lever les bras à plus de 90° ( à l'horizontale)</p> <p>Force musculaire dans les bras inférieure à 3 (testing musculaire)</p>
<b>ASSISTANT ET RAMPE</b>	Possibilité d'1 assistant. <u>Pas de rampe.</u>	Pas d'assistant Pas de rampe	<b><u>Seule classe qui peut bénéficier d'un dispositif d'assistance</u></b>  Utilisation d'une rampe + assistant, licorne autorisée	Pas d'assistant Pas de rampe

## Exemples de prise de balles

Si peu d'extension du bras (à cause de la spasticité) et pas d'équilibre du tronc = BC1

Si mouvement du bras un peu plus important + équilibre du tronc ( peut se relever d'une flexion sans aide) = BC2

**Si extension complète du bras lors du lancer : non éligible**

**Si en position assise bras écartés, il peut faire une rotation du tronc (très bon équilibre du tronc) : non éligible**

BC1 / ne peuvent pas lancer à pleine main



BC2 / peuvent aussi lancer avec les bouts des doigts ou à pleine main

