

# Boccia debout

## Défi sportif AlterGo 2020

### Règlements des sports scolaires



# Règlements du Boccia debout

## 1 – Éligibilité des athlètes

Les athlètes qui participent au tournoi de boccia debout ont une déficience intellectuelle ou un TSA avec un fonctionnement de DIL/DIM.

## 2 – Terrain

Le terrain extérieur est rectangulaire, d'une largeur de 3,66 mètres et d'une longueur de 18,29 mètres.

La surface peut être gazonnée ou artificielle.

## 3 - Règles spécifiques au Défi sportif AlterGo

Les règles des Olympiques spéciaux s'appliquent :

[http://www.olympiquesspeciauxquebec.ca/sn\\_uploads/Reglements\\_boccia\\_FRANeAIS\\_Juin\\_2008.pdf](http://www.olympiquesspeciauxquebec.ca/sn_uploads/Reglements_boccia_FRANeAIS_Juin_2008.pdf)

## 4 – La formation des équipes

Nombre d'équipes maximum :

- 6 équipes au niveau primaire
- 6 équipes au niveau secondaire

Dans le cadre du Défi sportif AlterGo, les équipes de boccia évoluant au sport scolaire doivent être composées de 4 athlètes. Les équipes peuvent être mixtes.

## 5 – Équipement

Le boccia debout se joue avec huit boules et un objectif ou boulecible plus petite appelée cochonnet (bouchon, jack, boule blanche, petit, but, etc.). Chaque équipe dispose de quatre boules d'une

couleur distincte de celle de l'adversaire. La surface des boules de boccia peut présenter des lignes superficielles afin d'identifier les boules des membres d'une même équipe. Les athlètes sont autorisés à utiliser leur propre jeu de balles. L'organisation fournira des balles aux participants qui n'en possèdent pas.

Les boules de boccia sont de taille égale et sont en bois ou matériau composé. La taille des boules officielles de tournoi varie entre 107 millimètres et 110 millimètres. La couleur des boules importe peu à condition que les quatre boules d'une équipe soient nettement distinctes des quatre boules de l'adversaire.

## 6 – Le jeu

- Chaque athlète doit lancer 1 boule par manche.
- Cochonnet et couleur – Avant le début de la partie, l'arbitre procède à un tirage à pile ou face pour déterminer l'équipe qui aura le cochonnet et qui choisira la couleur de ses boules. En l'absence d'un arbitre, les deux capitaines d'équipe exécutent ce tirage. Le tirage à pile ou face doit se dérouler sur le terrain.
- La règle des 3 essais – L'équipe en possession du cochonnet a droit à trois tentatives pour placer le cochonnet entre la marque de 9,125 mètres et celle de 3,05-mètres du côté opposé du terrain. Si les trois tentatives échouent, l'équipe adverse n'a qu'une seule occasion de placer le cochonnet. Si la tentative échoue, l'arbitre place le cochonnet au centre du terrain sur la marque de 15,24 mètres (ligne de jeu du côté opposé). Toutefois, une équipe ne perd en aucun temps l'avantage du cochonnet acquis de lancer la première boule.
- Déroulement du jeu - Le joueur qui a remporté le tirage au sort, roule ou lance le cochonnet. Ce joueur doit lancer aussi la première boule de couleur. C'est ensuite au tour de l'équipe adverse de lancer ses boules de boccia jusqu'à ce qu'elle marque un point ou jusqu'à l'épuisement de ses quatre boules. Cette règle de la boule «la plus proche» régit la séquence des boules jouées. L'équipe dont la boule est la plus proche du cochonnet est « à l'intérieur » et l'équipe adverse, «à l'extérieur». Toutes les fois

- qu'une équipe réussit son lancer et se retrouve «à l'intérieur», elle doit s'écarter et laisser l'équipe «à l'extérieur» exécuter son lancer.
- Point initial – Il incombe toujours à l'équipe qui a acquis l'avantage du cochonnet de marquer le point initial. Par exemple: L'équipe A lance le cochonnet et sa première boule. L'équipe B choisit de déplacer la boule de l'équipe A et, en faisant cela, les deux boules, celle de l'équipe A et celle de l'équipe B, quittent le terrain, ne laissant que le cochonnet en place. Il incombe alors à l'équipe A de rétablir le point initial.
  - Lancers – Une équipe a le choix de rouler, lancer, de faire dévier ou ricocher, etc., sa boule sur le terrain, à condition qu'elle ne sorte pas des limites ou que le joueur ne chevauche ni ne dépasse les lignes de jeu. Un joueur a le choix de «lancer un avion» ou de sortir n'importe quelle boule en jeu en tentant d'obtenir un point ou de réduire le nombre de points de l'équipe adverse. Un joueur peut tenir la boule en plaçant sa main sur la boule ou en-dessous de celle-ci du moment que la boule est lâchée par dessous. Effectuer un lancer par-dessous c'est, par définition, relâcher la boule plus bas que la ceinture.
  - Nombre de boules jouées par les joueurs en Quatuor - chaque joueur n'a droit qu'à une seule boule.
  - Il est interdit de prodiguer des conseils et directives à partir des lignes de côté. Cela inclut les entraîneurs d'équipes et les spectateurs.
  - En quatuor, toute communication avec l'athlète est interdite aussitôt que l'athlète entre sur le terrain.
  - Calcul des points - À la fin de chaque mène ou manche (lorsque les deux équipes ont fini de lancer toutes leurs boules), le calcul des points s'effectue comme suit : des points sont attribués à l'équipe dont les boules sont le plus près du cochonnet que celles de l'équipe adverse; ces points peuvent être déterminés par observation ou mesurage mécanique. Un joueur peut demander un mesurage mécanique. Après une manche, lorsque l'arbitre a déterminé le nombre de boules «à l'intérieur» et annoncé le nombre de points, et que le joueur est d'accord avec le nombre de points accordés, le joueur ou l'équipe ramasse les boules pour entamer la manche suivante. L'équipe qui remporte la manche gagne aussi l'avantage du cochonnet pour la manche suivante. L'arbitre a la responsabilité de s'assurer de la validité des points

inscrits sur le tableau indicateur et sur la feuille de marquage. Il incombe donc au capitaine de chaque équipe de vérifier si les points inscrits sont exacts.

- Lorsque deux boules de couleur différente sont à distance égale du cochonnet (égalité), c'est l'équipe qui a lancé en dernier qui rejoue jusqu'à ce que l'égalité soit brisée. Exemple : L'équipe A roule une boule vers le cochonnet et marque un point. L'équipe B roule une boule à son tour vers le cochonnet et l'arbitre détermine que les deux boules sont à distance égale du cochonnet. L'équipe B doit rejouer jusqu'à ce que sa boule soit encore plus près du cochonnet que celle de l'équipe A. Si l'équipe B réussit et marque un point, et si l'équipe A réussit à sortir la boule et à créer une autre égalité, l'équipe A doit rejouer jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.
- Égalité à la fin d'une manche - Lorsque deux boules de couleur différente sont à distance égale du cochonnet, aucun point n'est accordé. Le cochonnet est remis à l'équipe qui l'a lancé en dernier et le jeu reprend à l'extrémité du terrain où la dernière manche a été jouée.

## 7 – Désignation des joueurs

Chaque équipe doit désigner un capitaine et informer les officiels de leur choix avant le début de la partie. Aucune équipe ne peut changer de capitaine au cours d'une partie, mais elle peut le faire pendant un tournoi. Les officiels du tournoi doivent cependant être informés d'un tel changement, s'il y a lieu, avant tout autre match subséquent.

Rotation des joueurs – Les joueurs de chaque équipe peuvent opter de jouer leurs boules dans n'importe quel ordre, à condition que celui qui lance le cochonnet, lance aussi la première boule de boccia Olympique spéciaux. L'ordre des joueurs peut varier d'une manche à l'autre. Toutefois, au cours d'une manche, aucun joueur n'est autorisé à lancer plus que le nombre de boules auquel il a droit.

## 8 – Tirage au sort

L'arbitre effectue le tirage au sort et l'équipe gagnante choisit la couleur des boules qu'ils lanceront.

## 9 – Pénalités

1) Infractions à la ligne de jeu - Que ce soit en tirant ou en pointant, aucune partie du pied de l'athlète ne doit dépasser la partie avant de la ligne de jeu où il se trouve, de même que tout appareil utilisé ( fauteuil roulant, béquilles, canne, etc.), après que la boule ait été relâchée et avant qu'elle n'entre en contact avec une partie du terrain devant cette ligne de jeu. Un arbitre qui constate une telle infraction doit la signaler. Il déclarera cette boule morte (hors-jeu) comme pénalité infligée à l'athlète (équipe) qui a commis l'infraction. L'arbitre attendra que la boule lancée s'immobilise, puis il la retirera du terrain. Si la boule entre en contact avec d'autres boules sur le terrain ou avec le cochonnet et que ces boules sont déplacées, l'arbitre les replacera aussi près que possible de leur position initiale et le jeu se poursuivra.

2) L'athlète lance plus de boules que le nombre permis (en équipe de deux ou quatre) – Lorsque l'athlète lance une boule de plus pendant une manche, cette boule est déclarée morte. L'arbitre attendra jusqu'à ce que la boule lancée s'immobilise, puis il la retirera du terrain. Si la boule entre en contact avec d'autres boules sur le terrain ou avec le cochonnet et que ces boules sont déplacées, l'arbitre les replacera aussi près que possible de leur position initiale et le jeu se poursuivra. Il y a infraction aussi lorsqu'un joueur d'une équipe de deux lance trois boules au lieu de deux ou lorsqu'un joueur d'une équipe de quatre lance deux boules plutôt qu'une seule. Équipe de deux : l'autre membre de l'équipe n'aura qu'une seule boule à jouer. Équipe de quatre : les autres membres de l'équipe qui n'ont pas encore lancé leur boule doivent décider qui lancera les boules restantes.

3) Déplacement illégal d'une boule appartenant à votre équipe - Si un joueur déplace une ou plusieurs boules de son équipe, les boules seront déclarées mortes et seront retirées du terrain, puis le jeu se poursuivra.

4) Déplacement illégal d'une boule appartenant à votre adversaire - Si, après le lancement des huit boules, un joueur déplace une ou plusieurs boules de son adversaire, l'arbitre attribuera à l'adversaire

un point pour chacune de ses boules déplacées et le jeu se poursuivra. Si un joueur déplace une ou plusieurs boules de son adversaire et qu'il reste encore des boules à jouer, l'arbitre les replacera aussi près que possible de leur position initiale et le jeu se poursuivra.

5) Déplacement illégal du cochonnet par un joueur – si un joueur déplace le cochonnet, l'arbitre accordera à l'adversaire autant de points qu'il y avait de boules en jeu susceptible de récolter des points en plus du nombre de boules non jouées. Si l'adversaire n'a ni de boules susceptibles de récolter des points ni de boules à jouer, l'arbitre mettra fin à la manche qui sera reprise du même côté.

6) Déplacement accidentel ou prématuré d'une boule ou du cochonnet pendant le jeu (lorsqu'il ne reste plus que deux boules à jouer) - Si, pendant le mesurage ou autre, un arbitre déplace le cochonnet ou une boule susceptible de marquer, la manche sera annulée et sera reprise du même côté.

7) Déplacement accidentel ou prématuré des boules ou du cochonnet par un arbitre, et il ne reste plus de boules à jouer - Lorsque l'arbitre n'a aucun doute quant aux points ou aux points à attribuer, il les accordera. Si l'arbitre éprouve le moindre doute, il n'attribue aucun point; de plus, la manche sera annulée et sera reprise du même côté.

8) Lorsqu'un joueur fait obstacle à une boule en mouvement de son équipe, l'arbitre qui constate l'infraction, doit annoncer que la boule en question est morte. La boule morte est retirée ensuite du terrain. Après avoir annoncé l'infraction, l'arbitre doit tenter d'arrêter la progression de la boule sur le terrain, afin qu'elle ne frappe aucune autre boule en jeu. Si l'arbitre ne parvient pas à arrêter la progression de la boule sur le terrain, il attendra qu'elle s'immobilise complètement et la retirera du jeu. Si la boule entre en contact avec d'autres boules sur le terrain ou avec le cochonnet et que ces boules sont déplacées, l'arbitre les replacera aussi près que possible de leur position initiale et le jeu se poursuivra.

9) Si un joueur fait obstacle à la boule en mouvement d'un adversaire, l'équipe lésée dispose d'une des options suivantes :

a) relancer la boule

- b) annuler la manche
- c) refuser la pénalité, accepter la position de la boule ou des boules touchées et poursuivre le jeu.

10) Si un spectateur, un animal ou un objet fait obstacle à une boule en mouvement et que cette boule n'entre pas en contact avec une autre boule déjà en jeu, la boule doit être relancée par le même joueur.

11) Avec déplacement de boules - Si un spectateur, un animal ou un objet fait obstacle à une boule en mouvement et que cette boule entre en contact avec une autre boule déjà en jeu et susceptible de marquer, la manche est annulée.

12) Si une action perturbe la position du cochonnet ou de la boule de chaque équipe qui se trouve près du cochonnet, la manche est annulée. Si des boules autres que celles décrites précédemment sont déplacées, les deux capitaines ou l'arbitre peuvent les replacer aussi près que possible de leur position initiale. L'action perturbatrice peut être occasionnée par une boule morte provenant d'un autre terrain, des débris, des spectateurs ou des animaux qui pénètrent sur le terrain et déplacent les boules en jeu.

## **10 – Les parties**

### **10.1 – Durée des parties**

Une rencontre régulière compte trois manches de 6 minutes par équipe et devrait normalement durer un maximum de 20 minutes.

### **10.2 Pointage des parties**

Les points d'une équipe en avance de plus de 6 points entre 2 équipes ne seront plus cumulés jusqu'à ce que l'équipe adverse réussisse à réduire l'écart.

### 10.3 – Pointage pour le classement général

Résultat de la partie	Nombre de points
Victoire	5 points
Nul	3 points
Défaite	1 point

Si une équipe n'est pas présente sur l'aire de jeu au moment du début de la partie, elle sera automatiquement déclarée perdante. En plus d'accumuler 5 points, l'équipe victorieuse récoltera un pointage de 3-0, afin de départager une éventuelle égalité au classement. Toutefois, lors de la première partie du tournoi, une équipe bénéficie d'un sursis de 5 minutes et peut ainsi disputer la rencontre selon le temps prévu à l'horaire.

### 10.4 – En cas d'égalité en demi-finale et en finale

En cas d'égalité à la fin du match, 1 joueur de chaque équipe, qui aura été sélectionné précédemment, exécutera un lancer. Si les deux équipes ne sont toujours pas départagées, les autres joueurs s'exécuteront un à un.

**Note : Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir lancé une fois avant qu'un joueur puisse s'exécuter une seconde fois.**

### 10.5 – En cas d'égalité à la fin du tournoi

- Si l'égalité persiste, le résultat de la partie entre les 2 équipes à égalité sera considéré.
- Si l'égalité persiste, le total des points «contre» sera considéré.
- Le différentiel des points «pour» et des points «contre» sera considéré.

- Si l'égalité persiste toujours, 1 joueur de chaque équipe, qui aura été sélectionné précédemment, exécutera un lancer chacun. Si les deux équipes ne sont toujours pas départagées, les autres joueurs s'exécuteront un à un.

**Note : Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir lancé une fois avant qu'un joueur puisse s'exécuter une seconde fois.**

## 11 – Les arbitres

- Les officiels sont sous la responsabilité des organisateurs du tournoi.
- S'il y a un litige, seul le capitaine ou le responsable de l'équipe peut s'adresser à l'arbitre.
- La politesse et le respect sont de mise dans toutes les communications avec les arbitres.
- Aucun protêt ne sera accepté par les arbitres et/ou les organisateurs. Les décisions des arbitres sont finales et sans appel.



François Girouard  
Coordonnateur à la programmation sportive  
514 933-2739, ext. 242  
[francoisg@altergo.ca](mailto:francoisg@altergo.ca)

Jeremie Brisebois  
Directrice, sports et développement  
514 933-2739, ext. 221  
[jeremie@altergo.ca](mailto:jeremie@altergo.ca)



**defisportif.com**  
#defisportifaltergo