

Boccia

Aréna Maurice-Richard

Défi sportif AlterGo 2022
Règlements des sports scolaires



DÉFI SPORTIF
ALTERGO

RÈGLEMENTS BOCCIA

1 – Esprit de jeu

La participation des spectateurs est encouragée pourvu que cela soit fait dans le respect des arbitres et des athlètes.

2 – Éligibilité des athlètes

Les athlètes qui participent au tournoi de boccia ont un handicap physique et sont obligatoirement en fauteuil motorisé ou manuel.

3 – Terrain

- La surface doit être plane et uniforme comme un plancher de tuiles ou un plancher de bois (gymnase). De plus, la surface doit être nettoyée et libre de tout débris.
- Le terrain a une dimension de 12,5 mètres X 6 mètres (voir plan du terrain en annexe).

3.1- Définitions

- Terrain : La surface de jeu délimitée par les lignes extérieures et les boîtes de lancement.
- Aire de jeu : Le terrain sans les boîtes de lancement.

Règles spécifiques au Défi sportif AlterGo

Les règles de la BISFed s'appliquent, toutefois, les règles ci-dessous ont préséance :

4 – La formation des équipes

- Nombre d'équipes maximum :
 - 10 équipes au niveau primaire
 - 10 équipes au niveau secondaire

- 2 divisions : primaire et secondaire
- Dans le cadre du Défi sportif AlterGo, les équipes de boccia évoluant au sport scolaire doivent être composées de 3 athlètes (maximum de 2 athlètes avec rampe par équipe).
- Les équipes peuvent être mixtes.

5 – Le jeu

- Une rencontre régulière compte deux manches de 6 minutes par équipe et devrait normalement durer un maximum de 20 minutes. Les athlètes situés dans les boîtes de lancement 3 et 4 débutent les manches à tour de rôle en lançant le cochonnet. Le lancer du cochonnet est calculé dans le temps accordé à chaque équipe par manche.
- Chaque athlète doit lancer 2 balles par manche. Les membres de l'équipe qui lancent les balles de couleur rouge occuperont les boîtes de lancement 1, 3 et 5 alors que leurs adversaires (balles bleues) occuperont les boîtes de lancement 2, 4 et 6.
- L'arbitre rejoint les athlètes sur le terrain cinq minutes avant le début de la partie afin de réviser les règlements une dernière fois (le terrain, la palette, la façon de procéder pour l'ordre de lancer, l'ordre des athlètes dans les boîtes de lancement, etc.). L'arbitre établit le nom du capitaine et effectue le tirage au sort. Le côté gagnant choisit de jouer les balles rouges ou bleues. L'arbitre doit être avisé préalablement si une équipe est dans l'impossibilité de se présenter à l'heure prévue.
- Le temps de jeu est indiqué par une horloge située sur la table des officiels et bien en vue pour tous les athlètes. Une équipe peut se présenter au maximum 5 minutes après le début de la rencontre sans aucune sanction, toutefois, tout retard supplémentaire entraînera une défaite automatique pour l'équipe fautive par le pointage de 0 - 3. Un match amical sera autorisé si les athlètes le désirent et **si le temps le permet**. Dans l'éventualité où les deux équipes se présenteraient en retard, le match sera alors déclaré nul (score de 0 – 0). Un match amical sera autorisé si les athlètes le désirent et **si le temps le permet**.

6 – Présence des athlètes

- Si un athlète se présente avec plus de cinq minutes de retard à un match, il ne sera autorisé à participer à aucune des manches de cette partie.
- Les 2 balles d'un athlète absent sont considérées comme non valides et ne pourront pas être lancées par un autre athlète de l'équipe.
- Si un athlète n'a pris part à aucun match durant la ronde préliminaire, il ne sera pas autorisé à participer aux matchs éliminatoires ou au match de championnat.
- **En cas de force majeure** (décision du délégué technique et du consultant en boccia) une équipe pourrait être autorisée à disputer une rencontre avec deux (2) athlètes seulement. Le cas échéant, l'équipe disposerait tout de même de 6 balles par manche.

7 – Bris d'égalité

- En cas d'égalité, **le capitaine** désignera un athlète qui aura une balle à lancer.
- Le cochonnet est placé sur la croix.
- L'ordre de lancer sera décidé par tirage au sort.
- L'équipe dont la balle est la plus proche du cochonnet sera alors déclarée victorieuse.

8 – Les pénalités

Il y a deux types d'infractions possibles en sports scolaires : **les avertissements ou les pénalités.**

8.1 Actions menant à un avertissement

- Lorsqu'une faute est commise une première fois durant la partie. Si la même faute est commise par la même équipe pendant la partie, l'arbitre donnera une pénalité.
- Provocation d'un délai intentionnel de jeu.
- Désaccord avec la décision de l'arbitre ou comportement antisportif.

- Fautes commises entre les manches (par exemple : quitter la zone de jeu sans la permission de l'arbitre).
- Balles ne satisfaisant pas les critères.
- **Un assistant sportif ou un entraîneur qui entre dans l'aire de jeu sans la permission de l'arbitre.**

8.2 Actions menant à un avertissement et à une pénalité (1 balle à l'adversaire)

- Faire de l'interférence et distraire l'athlète adverse.
- Causer intentionnellement l'interruption de la manche.

8.3 Actions menant à une pénalité (1 balle à l'adversaire)

- Un assistant sportif BC3 fait face au jeu avant que l'arbitre annonce la fin de la manche.
- Communication inappropriée (athlète/assistant/entraîneur).
- Préparer le prochain lancer pendant le tour de l'adversaire (rouler la balle, bouger le fauteuil...).
- Un assistant bouge le fauteuil, la rampe, le pointeur ou roule les balles sans que l'athlète ne l'ait demandé.
- **Un athlète sort de sa boîte de lancement lorsque son tour de jouer n'a pas été indiqué.**

8.4 Actions menant à une pénalité et le retrait de la balle lancée

- **Lancer une balle au moment où l'athlète, l'assistant sportif ou toute autre pièce d'équipement ou de vêtement touche les lignes délimitant la boîte de lancement ou une partie du terrain qui ne fait pas partie de sa boîte de lancement.**
- **Ne pas déplacer la rampe au moins 20 cm vers la droite et 20 cm vers la gauche après avoir reçu le cochonnet et avant que le cochonnet ne soit lancé.**
- Propulser la balle lorsque la rampe chevauche la ligne de lancement avant.
- Lancer la balle sans avoir au moins une fesse en contact avec le siège du fauteuil roulant.
- En lançant, la balle touche une partie du terrain à l'extérieur de la boîte de lancement de l'athlète.

- Lancer la balle lorsque l'assistant sportif BC3 se tourne pour regarder l'aire de jeu.
- **En équipe, lancer la balle lorsque son coéquipier n'est pas encore de retour dans sa boîte de lancement après avoir été sur l'aire de jeu.**
- **Lancer une balle lorsque c'est au tour de l'adversaire de lancer.**

8.5 Actions menant au retrait de la balle lancée

- Lancer la balle sans avoir eu le signal de l'arbitre.
- La balle arrête dans la rampe ou l'assistant arrête la balle dans la rampe.
- L'athlète BC3 n'est pas le dernier à toucher la balle.
- La balle est relâchée simultanément par l'assistant sportif et l'athlète.
- Une balle de couleur est lancée avant le cochonnet.
- **L'assistant sportif touche à l'athlète lorsque la balle est relâchée.**
- **Des balles sont lancées simultanément.**
- **Ne pas bouger la rampe au moins 20 cm vers la droite et 20 cm vers la gauche lorsque l'athlète ou un de ses coéquipiers est allé voir sur l'aire de jeu et est de retour dans sa boîte de lancement.**

9 – Équipement

- Balles de boccia : un jeu de balles de boccia comprend six balles bleues, six balles rouges et une balle blanche (cochonnet).
- Contenant pour balles de boccia : les athlètes peuvent utiliser un sac ou un contenant suspendu au fauteuil pour y ranger leurs balles.
- Dispositif d'assistance : communément appelé rampe, vient en aide à l'athlète pour lui permettre de lancer la balle sur le terrain à l'endroit souhaité. Il est permis d'utiliser la même rampe pour deux athlètes dans la même équipe.
- Licorne : l'athlète utilisant un dispositif d'assistance peut utiliser une licorne pour l'assister lors de ses lancers (la licorne peut être télescopique).

- Les athlètes sont autorisés à utiliser leur propre jeu de balles. L'organisation fournira des balles aux participants qui n'en possèdent pas.

10 – Tirage au sort

L'arbitre effectue le tirage au sort et l'équipe gagnante choisit de lancer les balles rouges ou bleues.

11 – Lancer du cochonnet

- L'équipe qui lance les balles rouges commence obligatoirement la première manche.
- L'arbitre présente le cochonnet à l'athlète désigné et indique le début de la manche.
- Le cochonnet doit s'immobiliser dans la zone valide du terrain pour le cochonnet.

11.1 - Cochonnet non valide

Le cochonnet n'est pas valide :

- S'il ne dépasse pas la ligne du cochonnet (la ligne du « V »).
- S'il sort des limites du terrain.
- Si une faute est commise par l'athlète qui a lancé le cochonnet.
- Si le lancer du cochonnet n'est pas valide, il sera alors lancé par le joueur qui devait normalement le lancer à la manche suivante. Si le lancer du cochonnet n'est pas valide à la dernière manche, il sera alors lancé par l'athlète qui l'a lancé à la manche précédente et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un lancer soit valide.

12 – Lancer de la première balle sur le terrain

L'athlète qui lance le cochonnet lance également la première balle de couleur de la manche. Si cette balle est lancée à l'extérieur du terrain ou si elle est retirée du jeu par l'arbitre à cause d'une infraction, l'équipe en question doit lancer à nouveau jusqu'à ce qu'une balle soit valide sur l'aire de jeu ou jusqu'à ce que l'équipe ait lancé toutes

ses balles. C'est au capitaine de l'équipe de choisir l'ordre dans lequel les balles seront lancées par ses athlètes.

12.1 - Le lancer des autres balles

L'équipe dont la balle n'est pas la plus près du cochonnet lancera la prochaine balle à moins que toutes les balles aient été lancées. Le cas échéant, l'équipe adverse peut alors lancer toutes les balles restantes.

13 – Fin de la manche

Une fois toutes les balles lancées, y compris les balles de pénalité attribuées à l'une ou l'autre des équipes, l'arbitre annoncera le pointage officiel et la fin de la manche (**les assistants sportifs des athlètes avec rampe peuvent se tourner pour faire face à l'aire de jeu à ce moment-ci**).

14 – Règlements spécifiques

14.1 - Le lancer des balles

- Aucune balle de couleur (ainsi que le cochonnet) ne doit être lancée avant que l'arbitre n'ait donné le signal en indiquant quelle balle de couleur doit être jouée en premier.
- Au moment de lancer la balle, l'athlète, son assistant sportif, son fauteuil roulant et tout autre équipement ou vêtement apporté dans la boîte de lancement ne doivent toucher aux lignes du terrain ou à toute autre surface qui ne fait pas partie de sa boîte de lancement.

14.2 - Balle hors des limites du terrain

- Toute balle (incluant le cochonnet) sera considérée hors des limites du terrain si elle touche ou traverse les lignes de démarcation extérieure du terrain.

- Une balle qui touche ou qui traverse les lignes de démarcation extérieure et qui revient dans l'aire de jeu sera considérée hors des limites du terrain.
- N'importe quelle balle de couleur qui sort des limites du terrain sera considérée comme une balle morte.

14.3 - Le cochonnet qui sort des limites du terrain

- Si le cochonnet est poussé hors de l'aire de jeu, ou dans la zone non valide pour le cochonnet pendant une manche, il sera alors replacé sur la croix au milieu du terrain.
- S'il y a déjà une balle sur la croix, le cochonnet sera replacé juste devant cette balle (tout en étant le plus près possible de la croix).
- C'est l'équipe dont la balle n'est pas la plus près du cochonnet qui doit lancer la prochaine balle.
- S'il n'y a pas de balles de couleur sur l'aire de jeu lorsque le cochonnet est replacé sur la croix, l'équipe qui a fait sortir le cochonnet devra lancer la prochaine balle.

14.4 - Balles équidistantes

Lorsque deux balles ou plus de couleurs différentes sont à distance égale du cochonnet et qu'il n'y a pas d'autres balles plus près, l'équipe qui a lancé la dernière balle devra alors s'exécuter à nouveau.

14.5 - Balles lancées simultanément

Si un côté lance plus d'une balle à la fois lorsque c'est à son tour de jouer, les balles seront retirées et considérées comme des balles mortes.

14.6 - Balle échappée

Si un athlète échappe une balle de façon accidentelle, l'arbitre peut permettre à cet athlète de la reprendre. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un athlète peut échapper une balle et la reprendre. Le chronomètre ne sera cependant pas arrêté lors de ces actions.

14.7 – Balle de pénalité

- **Une balle de pénalité est l'attribution d'une balle supplémentaire au côté opposé. Cette balle sera lancée après que toutes les balles aient été jouées dans la manche. L'arbitre calculera alors le pointage et toutes les balles seront retirées de l'aire de jeu. Le côté qui doit lancer la balle de pénalité choisira une balle et un athlète qui devra lancer la balle.**
- **L'arbitre montrera le signal de couleur et annoncera 'Une minute'. L'athlète disposera donc d'une minute pour lancer sa balle dans la boîte cible de 25 cm par 25 cm qui entoure la croix au centre du terrain. Si la balle s'immobilise à l'intérieur de la boîte, sans toucher les lignes de la boîte, le côté ayant lancé la balle marquera un point supplémentaire dans cette manche.**

15 – Le pointage

- L'équipe dont la balle est la plus près du cochonnet marquera un point. Un point additionnel sera accordé pour toute autre balle de cette même équipe qui se trouve plus près du cochonnet que toute balle appartenant à l'équipe adverse.
- 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 du cochonnet, chaque équipe recevra un point par balle.
- À la fin de la partie, on additionne les points de chaque manche et l'équipe ayant le plus haut pointage est déclarée victorieuse.

16 – Critères utilisés pour déterminer le pointage final

- L'équipe ayant remporté le plus de victoires.
- S'il y a égalité, le différentiel des points « pour » et des points « contre » sera considéré (les points marqués lors de pénalités ne seront pas comptés).
- Si l'égalité persiste, le différentiel entre les points « pour » divisé par le nombre de parties jouées sera considéré.
- Si l'égalité persiste, le différentiel entre le nombre de pénalités divisé par le nombre de parties jouées sera considéré.

- Si l'égalité persiste toujours, un représentant de chaque équipe sera désigné pour lancer une balle. L'équipe dont la balle s'immobilisera le plus près du cochonnet sera déclarée victorieuse (le cochonnet sera placé sur la croix).

17 – Varia

17.1 – Communication

- La communication entre l'athlète et son assistant est interdite durant la partie.
- Les athlètes ne peuvent communiquer entre eux avant l'annonce par l'arbitre du début de leur tour.
- Les athlètes peuvent communiquer entre eux ainsi qu'avec leur assistant sportif entre les manches. Toute communication doit cependant cesser dès que l'arbitre annonce le début de la manche suivante.
- **N'importe quel athlète peut parler à l'arbitre lorsque c'est à son côté de jouer.**
- Dans l'éventualité où il y aurait litige ou mésentente entre le capitaine d'une équipe et l'officiel du match, la décision finale (et sans appel) sera prise par l'arbitre en chef de la compétition.

17.2 - Temps de jeu

- L'horloge officielle des manches est vérifiée par le marqueur/chronométrateur.
- Le lancer du cochonnet est chronométré.
- Le temps de jeu d'un côté débute lorsque l'arbitre indique au chronométrateur quel côté doit jouer, incluant le cochonnet.
- Le temps de jeu s'arrête dès que la balle lancée s'immobilise ou traverse les lignes délimitant le terrain.
- Les balles qui n'ont pas été lancées avant que le temps de jeu d'une équipe ne soit entièrement écoulé seront retirées par l'arbitre et ne peuvent pas compter dans la manche.
- **Le temps maximal entre les manches est de 1 minute et débute lorsque l'arbitre ramasse le cochonnet de la surface de jeu et annonce 'Une minute'.**

- **Le temps limite pour lancer une balle de pénalité est de 1 minute.**
- Le chronométreur annoncera verbalement et d'une voix forte et claire : 1 minute, 30 secondes, 10 secondes et 0 quand le temps sera écoulé.

17.3 - Dispositif d'assistance (rampe)

- Le dispositif d'assistance, lorsque déposé au sol, ne peut pas être de plus grande dimension que l'aire de lancement (2,5 m X 1 m).
- Les dispositifs d'assistance ne peuvent en aucun cas être munis de mécanisme pouvant aider la propulsion de la balle.
- Un athlète qui utilise un dispositif d'assistance doit obligatoirement être en contact physique avec la balle avant de la relâcher.
- **La rampe doit être clairement déplacée d'au moins 20 cm vers la droite et 20 cm vers la gauche dans les situations suivantes :**
 - 1) **Après avoir reçu le cochonnet;**
 - 2) **Avant les lancers de pénalité;**
 - 3) **Après que l'athlète ou son coéquipier ait été voir sur l'aire de jeu et qu'il soit de retour dans sa boîte de lancement;**
 - 4) **Lors d'un bris d'égalité, chaque athlète doit déplacer sa rampe avant de lancer sa première balle, mais après que l'arbitre ait indiqué à ce côté de jouer.**

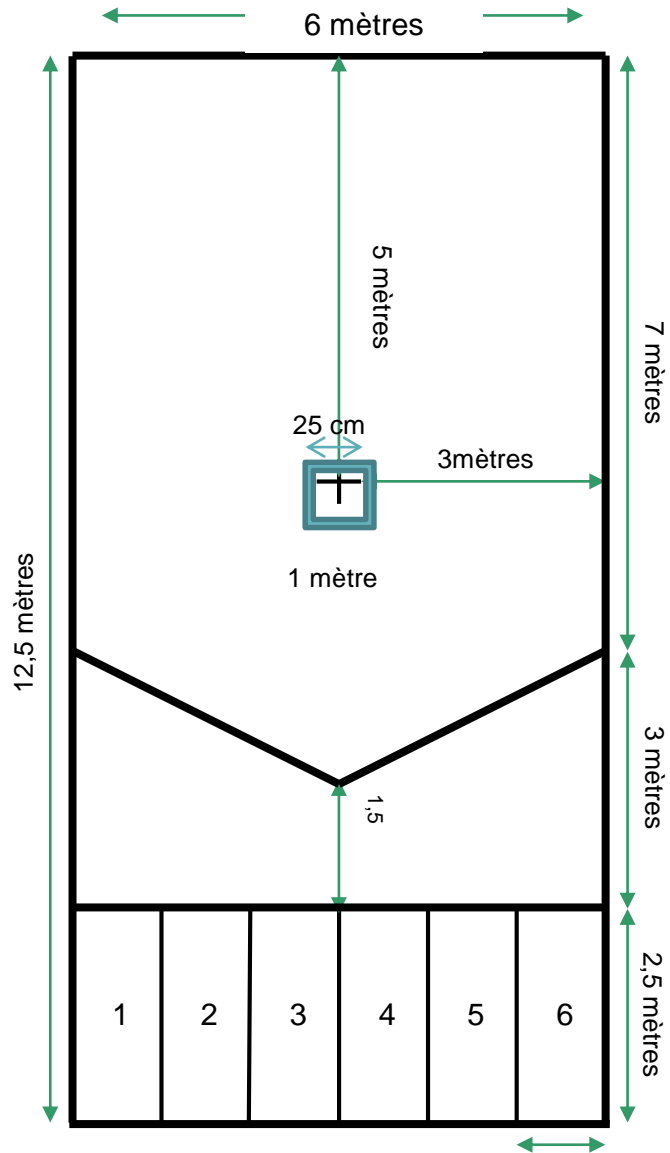
Il n'est pas requis de déplacer la rampe entre les autres lancers.

17.4 - Responsabilité du capitaine (le capitaine doit être clairement identifié)

- Représente son équipe lors du tirage au sort.
- Décide l'ordre de lancer durant la partie.
- Désigne l'athlète qui lancera les balles de pénalité.
- Consulte l'arbitre.
- Signe la feuille de pointage.

Il est recommandé pour les intervenants de lire les règlements internationaux pour mieux comprendre les principes de ce sport :www.Bisfed.com // www.ccpsa.ca

18 – Terrain de boccia





François Girouard
Coordonnateur à la programmation sportive
514 933-2739, ext. 242
francoisg@altergo.ca

Jeremie Brisebois
Directrice, sports et développement
514 933-2739, ext. 221
jeremie@altergo.ca



defisportif.com
#toujoursensemble