

Règlement Boccia

Points importants

Voici quelques points importants qui vous permettront de préparer au mieux les sportifs au challenge de boccia. Vous les retrouvez dans le document de la FFH : « Règlements internationaux de boccia ».

Attention, ce dernier règlement est celui des compétitions internationales et nationales. Pour le challenge, et ce afin de répondre aux attentes d'un maximum de pratiquants, nous n'appliquerons pas le règlement à la lettre et nous ne tiendrons pas compte des catégories (classification).

• Equipement et installations

- Les balles de boccia :

Un jeu de balles de boccia comprend 6 balles bleues, 6 balles rouges et un « jack » blanc. Des jeux complets seront disponibles le jour du challenge.

Vous retrouvez ce matériel sur [Idema Sport](#)

- Le terrain :

La dimension du terrain est de 12,5 m X 6 m (voir annexe : plan du terrain). La zone de lancement est divisée en 6 aires de lancement.

La surface entre la ligne de lancement et la ligne du « V » indique la partie du terrain où le jack n'est pas valide s'il s'y arrête.

La « croix » (+) centrale est l'endroit où l'arbitre replace le jack (en cas de sortie de celui-ci durant la manche), c'est aussi l'endroit où il le place lors d'une manche supplémentaire.

• Catégories de participation

Lors de ce challenge, et ce afin de permettre la participation d'un maximum de joueurs, les matchs s'effectueront en double.

Chaque catégorie peut inclure des participants des deux sexes (classement identique).

Les catégories sont les suivantes :

- Avec assistance : ils peuvent avoir recours à une aide extérieure (rampe : ne doit pas dépasser l'aire de lancement) et à un assistant. Cet assistant sportif doit cependant demeurer dans l'aire de lancement du joueur, dos au jeu et les yeux vers son joueur. L'assistant peut-être le même pour les deux joueurs.
- Sans assistance : ces joueurs bénéficient d'aucune aide extérieure (ni support, ni assistant). Ces joueurs peuvent avoir recours à un assistant sportif qui doit toutefois demeurer derrière l'aire de lancement. Les assistants peuvent intervenir pour ajuster et stabiliser le fauteuil roulant, donner les balles aux joueurs et faire rouler les balles (pour les remettre en forme).

Dans le règlement international de boccia, il y a 7 classes de jeu : Individuelle BC1 / BC 2 / BC 3 et BC 4, Double BC 3 et BC 4, Equipe BC 1 et BC 2.

• **Format de la partie :**

Chaque partie comprend 4 manches (3 avec assistance) et la durée de la partie ne pourra pas dépasser 25 minutes, sauf s'il y a égalité (et suivant le nombre de participants).

Chaque joueur lance le jack une fois (deux fois par double) en alternant d'une manche à l'autre. Chaque joueur reçoit au maximum 3 balles de couleur et un jack par double. Le côté qui doit lancer les balles rouges se place dans les aires de lancement 2 et 4 et le côté qui doit lancer les balles bleues se place dans les aires de lancement 3 et 5.

- Début de la partie :
 - Balles d'échauffement : chaque côté peut lancer ses balles une fois que l'arbitre en a donné la permission. Un côté peut lancer jusqu'à 6 balles pendant une période de 2 minutes. Ils ne pourront pas lancer le jack.
 - Tirage au sort : l'arbitre fait le tirage au sort en lançant une pièce de monnaie dans l'air et le côté gagnant choisit de jouer les balles rouges ou bleues.
 - Lancer du jack : le côté qui joue les balles rouges débute toujours la première manche. Le joueur qui lance le jack lance aussi la première balle de couleur.

• **Points importants sur la partie :**

- Lancer de balle : lorsque la balle est lancée, le joueur doit avoir au moins une fesse en contact avec le siège de son fauteuil roulant.
- Balles hors du terrain : n'importe quelle balle, incluant le jack, sera considérée hors du terrain si elle touche ou traverse les lignes délimitant le terrain.

- Si le jack est poussé hors du terrain, il est replacé sur la « croix » au milieu du terrain. S'il y a déjà une balle sur la croix, il sera replacé en avant de cette balle tout en étant le plus près possible de la « croix ».
- Balles équidistantes : Lorsque deux balles ou plus de couleur différente sont à distance égale du jack 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 jack ou jusqu'à ce que l'un des côtés ait lancé toutes ses balles. La partie continuera normalement par la suite.

• **Pointage :**

- Le côté dont la ou les balle(s) sont le plus près du jack marquera le(s) point(s).
- Si 2 balles ou plus de couleurs différentes sont jugées à distance égale du jack et qu'il n'y a pas d'autres balles plus près, chaque côté recevra un point par balle.
- En cas d'égalité à l'issue des 4 manches, une manche supplémentaire sera jouée.

• **Manche supplémentaire :**

- Le gagnant du tirage au sort détermine quel côté lance en premier.
- Le jack est placé sur la « croix ».
- La manche supplémentaire se joue comme une manche régulière.
- Dans le cas d'une nouvelle égalité dans cette manche supplémentaire, les points sont marqués et une 2^e manche supplémentaire sera jouée. Cette fois, le côté opposé débutera la manche.
- En cas de nouvelle égalité, une boule supplémentaire, de son choix, sera donnée à chaque joueur. Le premier côté à lancer cette boule supplémentaire sera désigné par tirage au sort.

• **Déroulement de la compétition :**

Les joueurs devront se présenter 10 minutes avant le début de leur partie à la chambre d'appel.

Le déroulement exact de la compétition se fera en fonction du nombre d'inscrits dans chaque catégorie.

- Phase qualificative : 6 Poules de 4 joueurs (2 avec assistance et 4 sans assistance). Chaque joueur se rencontre une fois.
- Phase finale : pour les 2 premiers de chaque poule. Matches de classement à élimination directe.
- Consolante : pour les 3^e de chaque poule. 2 poules de 3 joueurs : chaque joueur se rencontre une fois. Les 2 meilleurs de chaque poule se rencontrent pour la finale, les 2 deuxièmes pour la demi-finale et les 2 derniers pour la 5^e place.
- Les derniers de chaque poule ne pourront ni participer à la phase finale, ni à la consolante.

Nombre de participants limités à :

- 8 doubles avec assistance (soit 16 joueurs)
- 16 doubles sans assistance (soit 32 joueurs)

Possibilité pour les centres qui ne parviennent pas à former des doubles complets, dans les catégories définies, d'inscrire une équipe mixte (un joueur avec assistance et un sans), voir un seul joueur, que l'on inclura, dans la mesure du possible à un double. Ces doubles feront parties des poules sans assistance.

• **Récompenses :**

A l'issue du challenge franc-comtois de boccia, 4 classements seront établis, pour lesquels les 3 meilleurs doubles et équipes sont récompensés :

- Classement double ASSISTANCE
- Classement double SANS ASSISTANCE
- Classement tournoi CONSOLANTE
- Classement par équipe. Un challenge sera remis à l'équipe gagnante.

Voir classement jeune également en fonction des inscriptions.

• **Participation :**

La licence FFH sera obligatoire (établissement, loisirs ou compétition). Votre centre peut d'ailleurs devenir « centre adhérent » d'une association handisport pour permettre la prise de licence de vos pratiquants (coût : 17 € par licence).

Pour ce challenge, pas de licence à la journée possible, car nous rentrons dans la nouvelle saison 2018-2019. Votre licence vous donnera droit de participer aux challenges mis en place par le Comité Régional Handisport ainsi qu'aux challenges nationaux de sarbacane.

• **Liens utiles :**

- Matériel :
 - o Set de boccia et autres : [Idema Sport](#)
 - o Rampe : vidéo fournisseur : <http://www.youtube.com/watch?v=QC0BiG0E00Q>
- Contenus pédagogiques : manuel de l'entraîneur : <http://www.bocciafrance.org/images/telechargements/boccia%20manuel%20entraîneur.pdf>
- Site Internet de la commission boccia de la FFH : <http://www.bocciafrance.org>

• **Contact :**

Damien MONNIER

06.84.43.94.28

cd70@handisport.org