Open de boccia

Règlement suisse des compétitions



Sommaire

Introduction **3**
Remarque 3
Pourquoi ce règlement? 3
Le jeu en bref 3
Définitions 4

Terrain et matériel **5**
Le terrain 5
Le matériel 5

Catégories et formats de compétition **7**
Catégories 7
Formats de compétition 7
Durée des compétitions 7
Nombre de balles 7

Déroulement du jeu **8**
Attribution des couleurs 8
Répartition des équipes 8
Échauffement 8
Règles relatives au lancement 8
Début du jeu 9
Lancer du jack 9
Jouer la première balle de couleur 9
Jouer les balles restantes 9
Balle hors-jeu 10
Jack hors-jeu 10
Quitter le box 10
Balles perdues 10
Pénalty 10
Avertissement (carton jaune) 11
Disqualification (carton rouge) 11
Fin de la manche/de la partie 11
Mission de l'arbitre 11

Nous nous efforçons d'utiliser une écriture inclusive n'excluant personne, mais devons parfois adopter la forme féminine ou masculine sans discrimination de genre, afin d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture.

Introduction

Remarque

Le présent règlement est basé sur le règlement de boccia de la Fédération internationale de boccia: www.worldboccia.com.

Ce règlement s'applique uniquement aux compétitions organisées par l'Association suisse des paraplégiques (ASP), ouvertes aux sportifs et sportives avec ou sans handicap.

Pourquoi ce règlement?

La boccia (également appelée para-boccia) ne doit pas être confondue avec le jeu du bocce, qui se pratique dans des salles de boccia. La boccia est peut-être l'un des sports qui reflète le mieux l'esprit paralympique, car elle peut être pratiquée par des personnes atteintes de handicaps graves. Il est difficile de trouver une autre discipline qui favorise autant la maîtrise de soi, l'estime personnelle et l'inclusion sociale que la boccia.

Bien que le règlement international stipule que seules les personnes gravement handicapées sont autorisées à pratiquer la boccia, l'expérience a montré qu'il était possible de faire jouer ensemble sur un même terrain des personnes avec et sans handicap (grave).

Ce règlement vise à permettre l'organisation de compétitions nationales auxquelles toutes les personnes, avec ou sans handicap (grave), peuvent participer. Ces compétitions ont pour but d'inciter les clubs en fauteuil roulant à promouvoir la boccia. Ce n'est que comme cela qu'il sera possible, par la suite, de sélectionner des sportifs et sportives possédant les qualités requises pour participer à des compétitions officielles de boccia.

Le jeu en bref

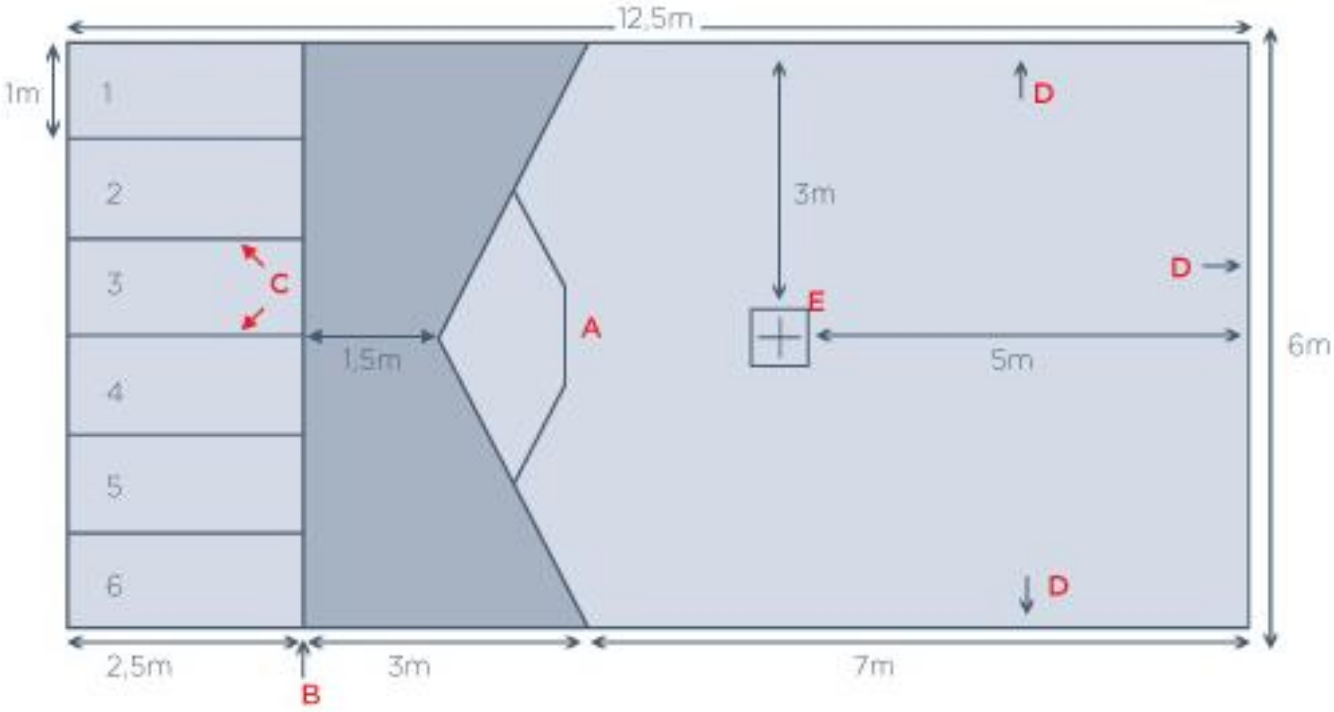
Le but du jeu est de lancer des balles en cuir (aussi appelées «boccias») – rouges ou bleues (un tirage à pile ou face détermine quelle couleur sera attribuée à quelle équipe) – le plus près possible d'une balle blanche (également en cuir), appelée «jack». On lance d'abord le jack, puis on joue les deux premières balles régulières (d'abord le joueur ou la joueuse qui a lancé le jack, puis l'équipe adverse). Ensuite, c'est au tour de l'équipe dont la balle est la plus éloignée du jack de jouer, soit pour se rapprocher du jack, soit pour éjecter du jeu les balles de l'adversaire. Chaque manche (également appelée «set») se déroule ainsi jusqu'à ce qu'une équipe ait joué toutes ses balles. L'équipe adverse joue alors ses balles restantes. Les balles peuvent être lancées avec les mains, les pieds ou, en cas de handicap grave, à l'aide d'une rampe. À la fin de chaque manche, l'arbitre mesure la distance de la balle la plus proche du jack et attribue les points en conséquence: un point pour chaque balle plus proche du jack que la balle la plus proche du jack jouée par l'adversaire. L'équipe ou le joueur/la joueuse ayant le meilleur score à la fin de la partie est déclaré·e gagnant·e. Si les deux équipes affichent le même score à l'issue de toutes les manches, on joue un set supplémentaire (appelé «tie-break») pour déterminer le vainqueur. Le nombre de manches et de balles jouées dans chaque manche dépend de la composition des équipes.

Définitions

Boccia ou balle	L'une des balles rouges ou bleues, ou le jack
Jack	La balle blanche servant de cible
Balle morte	Une balle rouge ou bleue qui est hors-jeu
Pénalty	Une balle jouée à la fin d'un set pour sanctionner l'adversaire (joueur/joueuse ou équipe) pour une faute spécifique
Équipe	En compétition individuelle, une équipe se compose d'une personne. En compétition en double, une équipe se compose de deux personnes. En compétition par équipe, une équipe se compose de trois personnes. Les assistant·e·s de sport, les opérateur·trice·s de rampe et les entraîneur·euse·s sont des membres supplémentaires de l'équipe.
Assistant·e de sport	Aide les joueurs et les joueuses à positionner leur fauteuil roulant et à prendre la balle en main, mais pas à la lancer.
Opérateur·trice de rampe	Aide les sportifs et sportives à utiliser la rampe.
Manche ou set	Une séquence d'une partie quand toutes les balles ont été jouées. Les compétitions individuelles et en double se composent de 4 manches, les compétitions par équipe de 6 manches.
Tie-break	Manche supplémentaire si, après les manches régulières, il y a égalité de score pour les deux équipes.

Terrain et matériel

Le terrain



A	Ligne en V	D	Lignes de terrain
B	Ligne de lancement	E	Zone de cible avec croix (35x35 cm)
C1–C6	Boxes 1 à 6		

Le matériel

Boccias

On utilise des balles de boccia officielles (portant le logo officiel du fabricant et le logo de licence BISFed).



Rampe

Une rampe ne doit comporter aucun dispositif mécanique facilitant la propulsion, l'accélération ou le ralentissement de la balle, ni l'alignement de la rampe, tel que des lasers, des niveaux à bulle, des freins, des dispositifs de visée ou des lunettes de visée. Les accessoires fixés de manière permanente ou temporaire à la rampe ne doivent pas être utilisés pour viser ou aligner la rampe.



Autres aides techniques

Les gants et les attelles qui permettent ou facilitent le lancement sont autorisés, tant qu'ils n'assistent pas activement le mouvement de lancer (par ex. par un mouvement de bascule). Les fauteuils roulants électriques sont autorisés, tant qu'ils ne sont pas utilisés pour assister activement le mouvement de lancer (par ex. pour donner de l'élan au bras). Il n'existe aucune directive concernant le dispositif utilisé pour lancer la balle depuis la rampe. Les soutiens de posture (par ex. les sangles de poitrine et de jambes) sont autorisés pour stabiliser le corps dans le fauteuil roulant. Aucun engin supplémentaire ne doit être fixé au fauteuil de sport afin d'assurer une stabilité supplémentaire ou de contrôler ou diriger les membres supérieurs ou inférieurs lors de la propulsion de la balle.

Kit d'arbitrage

Le kit d'arbitrage comprend

- 1 raquette d'arbitre (rouge/bleue)
- 1 mètre ruban
- 2 compas (14 cm et 25 cm)



Catégories et formats de compétition

Catégories

- UL1: limitation des bras/mains (avec rampe)
- UL2: limitation des bras/mains (sans rampe)
- LL: limitation des jambes uniquement (position assise)
- NH: aucune limitation/piéton·ne·s (debout)

Formats de compétition

- Individuel UL
- Individuel LL
- Double UL (2 joueurs ou joueuses)
  (au moins 1 UL dans l'équipe, le ou la 2ème joueur ou joueuse peut être NH ou LL)
- Double LL (2 joueurs ou joueuses)
  (au moins 1 LL dans l'équipe, le ou la 2ème joueur ou joueuse peut être NH)
- Équipe UL (3 joueurs ou joueuses)
  (au moins 2 UL dans l'équipe, le ou la 3ème joueur ou joueuse peut être NH ou LL)
- Équipe LL (3 joueurs ou joueuses)
  (au moins 2 LL dans l'équipe, le ou la 3ème joueur ou joueuse peut être NH)

Durée des compétitions

Il n'y a pas de limite de temps

- En individuel: 4 manches
- En double: 4 manches
- En équipe: 6 manches

Nombre de balles

Chaque équipe dispose de 6 balles pour chaque manche.

- En individuel: 6 balles/joueur ou joueuse
- En double: 3 balles/joueur ou joueuse
- En équipe: 2 balles/joueur ou joueuse

Les joueurs et joueuses ne doivent pas lancer plus de balles que ce qui est indiqué ci-dessus. Dans les compétitions en double, le joueur ou la joueuse 1 ne peut pas lancer quatre balles et le joueur ou la joueuse 2 deux balles, par exemple.

Déroulement du jeu

Attribution des couleurs
L'arbitre tire à pile ou face et le ou la gagnant·e choisit de jouer avec les balles rouges ou bleues.

Répartition des équipes
- Dans les compétitions individuelles, l'équipe rouge occupe le box 3 et l'équipe bleue le box 4.
- Dans les compétitions en double, l'équipe rouge occupe les boxes 2 et 4, l'équipe bleue les boxes 3 et 5.
- Dans les compétitions en équipe, l'équipe rouge occupe les boxes 1, 3 et 5, l'équipe bleue les boxes 2, 4 et 6.
- Chaque équipe décide elle-même qui prend place dans les boxes qui lui ont été attribués. Cette répartition reste inchangée pendant toute la partie.
- Les joueurs et joueuses ne peuvent quitter le box pendant une manche qu'avec l'autorisation de l'arbitre. Au moins une roue avant ou un pied doit toujours rester dans le box tant que toutes les balles n'ont pas été jouées et que l'arbitre n'a pas annoncé la fin du set.

Échauffement
Avant le début de chaque partie, les sportifs et sportives ont environ cinq minutes pour s'échauffer. Pendant ce temps, les sportives et sportifs, les assistant·e·s de sport et les opérateur·trice·s de rampe ne doivent pas pénétrer, ni en personne ni avec un équipement, dans les boxes de lancement de l'équipe adverse. De même, une rampe ne doit pas dépasser les lignes de touche pendant le temps d'échauffement et empiéter ainsi sur l'espace de l'adversaire.

Règles relatives au lancement
- Au moment de jouer une balle (jack, balle rouge ou balle bleue), les sportifs et sportives doivent se trouver dans leur box de lancement avec l'ensemble de leur équipement, les balles et tous les autres objets. Cela vaut également pour l'opérateur ou l'opératrice de rampe. Exception à cette règle: les assistant·e·s qui aident les sportifs et sportives à se transférer de leur fauteuil roulant ou qui leur tendent les balles.
- Les sportifs et sportives ne peuvent jouer la balle qu'une fois que l'arbitre a annoncé que c'est au tour de l'équipe concernée.
- Il n'existe aucune règle technique concernant le lancement de la balle (avec les mains, les pieds, la rampe, par le bas, par le haut, d'une seule main, à deux mains, avec ou sans élan, etc.).
- Le lancement de la balle doit s'effectuer sans l'aide d'un tiers.
- Si les sportifs et sportives ont besoin d'une rampe, ils et elles doivent déclencher personnellement le mouvement de lancer. À ce moment-là, personne d'autre ne doit toucher la balle ou la rampe.
- Tous les sportifs et toutes les sportives doivent «dégager le terrain» pour permettre à l'adversaire d'accéder librement à la zone de jeu. Ils et elles ne doivent toutefois jamais franchir la ligne de lancement et toujours garder au moins une roue ou un pied dans le box.
- Au moment de lancer la balle, le sportif ou la sportive doit avoir au moins une fesse en contact avec l'assise du fauteuil roulant. Les sportifs et sportives qui ne peuvent jouer qu'allongé·e·s sur le ventre doivent garder le bas-ventre en contact avec le fauteuil de lancement.
- Quand une balle est jouée et qu'elle rebondit sur la personne qui l'a lancée, sur d'autres sportifs ou sportives ou sur leur équipement, puis franchit la ligne de lancement, elle est considérée comme en jeu.
- Une balle, après avoir été lancée ou poussée, ou après avoir quitté la rampe, peut rouler latéralement hors du box de lancement du sportif ou de la sportive (soit en l'air, soit au sol) et traverser le box de lancement de l'équipe adverse avant de franchir la ligne de lancement et d'entrer dans la zone de jeu.
- Les opérateur·trice·s de rampe ne doivent pas regarder la zone de jeu pendant toute la durée de la manche.
- Si une balle ne franchit pas la ligne de lancement et n'entre donc pas dans la zone de jeu, elle peut être relancée.

- Tant que les balles ne sont pas entièrement prises en main par les sportifs et sportives (par ex. lorsqu'ils et elles les soulèvent de leur logement, lorsqu'on les leur remet ou qu'ils ou elles les posent sur la rampe), le fait de faire tomber une balle est clairement involontaire et n'a rien à voir avec le lancement. La balle est rendue au sportif ou à la sportive, quel que soit l'endroit où elle a atterri.
- Si un sportif ou une sportive a la balle en main et a commencé à se préparer à lancer et/ou à effectuer le lancement et que la balle tombe, elle ne lui est rendue que si elle n'est pas entrée dans la zone de jeu.

Début du jeu
Le premier jack est lancé par le joueur ou la joueuse rouge placé·e dans le box portant le plus petit chiffre.

Lancer du jack
- Le jack doit s'immobiliser au-delà de la ligne en V (sans la toucher) et ne doit ni franchir ni toucher les lignes de délimitation extérieures.
- Le jack est invalidé
  - s'il est lancé et atterrit dans la zone non valide pour le jack.
  - s'il sort du terrain.
  - si une faute est commise pendant le lancer du jack.
- Si le jack n'est pas valide, c'est la personne qui doit le jouer au set suivant qui le relance. Si le jack n'est pas valide lors du dernier set, c'est la personne qui l'a lancé dans le premier set qui le rejoue. Le jack est joué dans cet ordre jusqu'à ce qu'il atterrisse dans la zone valide. Si le jack a été invalidé, le set suivant commence comme si cela ne s'était pas produit, et le jack est lancé par la personne qui doit jouer ensuite.

Jouer la première balle de couleur
- Le joueur ou la joueuse qui réussit à lancer le jack lance aussi la première balle de couleur.
- Si la première balle de couleur sort du terrain ou est retirée à la suite d'une faute, l'équipe concernée (ce n'est pas nécessairement la même personne) lance la deuxième balle de couleur. Le partie se poursuit ainsi tant qu'il reste une balle en jeu.

Jouer les balles restantes
- L'équipe qui joue ensuite est celle dont la balle n'est pas la plus proche du jack, à moins qu'elle n'ait déjà joué toutes ses balles. Dans ce cas, c'est l'autre équipe qui joue. On procède de cette façon jusqu'à ce que les deux équipes aient joué toutes leurs balles. Les adversaires doivent «dégager le terrain» quand ce n'est à eux de jouer, mais ils ne doivent pas quitter les boxes. Si une équipe décide de ne pas jouer les balles restantes, elle peut signaler à l'arbitre qu'elle ne souhaite pas jouer ses autres balles dans cette manche.
- Si deux ou plusieurs balles de couleurs différentes se trouvent à égale distance du jack et que le score de celles-ci est identique (par ex. 1:1 ou 2:2), l'équipe qui a lancé en dernier doit rejouer. Les équipes alternent jusqu'à ce que le score ne soit plus ex aequo ou qu'une équipe ait joué toutes ses balles. Si le nombre de balles situées à la même distance est inégal (par ex. 2:1), c'est l'équipe qui en a le moins qui joue. La partie se poursuit alors comme d'habitude. Si le lancement d'une nouvelle balle annule un rapport de distance, mais qu'un autre rapport de distance, toujours égal, en résulte, c'est la même couleur qui doit jouer à nouveau.

Balle hors-jeu
Une balle est hors-jeu dès lors qu'elle touche les lignes de délimitation extérieures. Si une balle touche ou franchit la ligne de délimitation extérieure puis revient dans la zone de jeu, elle est hors-jeu et devient une balle morte.

Jack hors-jeu
Si, pendant la partie, le jack atterrit hors de la zone de jeu ou dans une zone non valide pour le jack, il est placé sur la croix. Si cela n'est pas possible parce qu'une balle est déjà sur la croix, on place le jack le plus près possible devant et on centre la balle entre les lignes de touche («devant la croix» désigne la zone située entre la croix et la ligne de lancement). Le jeu se poursuit ensuite normalement. S'il n'y a pas de balles de couleur sur le terrain après le placement du jack sur la croix, c'est l'équipe qui a mis le jack hors-jeu qui joue.

Quitter le box
La ligne de lancement ne peut être franchie pendant la partie qu'avec l'accord de l'arbitre, afin d'analyser la situation de jeu de plus près. Cela n'est autorisé qu'une seule fois par manche et par équipe.

Balles perdues
Les actions suivantes entraînent le retrait de la balle jouée. Cette balle devient alors une balle morte.
- Toutes les balles jouées simultanément par une équipe.
- Une balle roulant sur la rampe qui est arrêtée par l'opérateur·trice de rampe pour quelque raison que ce soit.
- Une balle lancée par l'opérateur·trice de rampe et non par le joueur ou la joueuse.
- Une balle de couleur lancée avant le jack.
- La première balle de couleur, si elle n'a pas été jouée par le sportif ou la sportive qui a lancé le jack.

Pénalty
- Un pénalty (ou balle de pénalité) signifie qu'une équipe se voit attribuer une balle supplémentaire à cause d'une faute au règlement commise par l'adversaire. Celle-ci est jouée une fois que toutes les balles de la manche ont été lancées. Toutes les balles sont retirées du terrain et l'équipe qui reçoit la balle de pénalité choisit l'une de ses balles de couleur et la lance en direction de la zone de cible. Si cette balle atterrit à l'intérieur de la zone de cible de 35 cm de large sans toucher la ligne extérieure, l'équipe qui a tiré le pénalty marque un point supplémentaire. L'équipe peut choisir librement qui tire la balle de pénalité. Cette personne doit tirer depuis le box qui lui a été attribué.
- Plusieurs balles de pénalité peuvent être accordées par manche. Toutes sont jouées.
- Les fautes suivantes entraînent un pénalty:
  - Un joueur ou une joueuse quitte son box sans autorisation.
  - Un·e opérateur·trice de rampe se retourne et regarde le terrain pendant une manche.
  - Une partie de l'équipement ou des personnes se trouve en dehors du box pendant le jeu.
  - Si, au moment du lancer, le joueur ou la joueuse n'a pas au moins une fesse en contact avec l'assise du fauteuil.
  - Toute forme de distraction de l’adversaire.

Avertissement (carton jaune)
Le joueur ou la joueuse qui commet l’une des infractions suivantes reçoit un carton jaune:
- Provoquer le retard injustifié d’une partie.
- Ne pas accepter une décision de l’arbitre et/ou adopter un comportement préjudiciable à l’équipe adverse ou au personnel de la compétition.

Disqualification (carton rouge)
Le joueur ou la joueuse qui commet l'une des infractions suivantes est disqualifié·e et l'équipe adverse est déclarée vainqueur sur le score de 6–0:

- S'il ou elle reçoit un deuxième avertissement au cours de la même partie.
- S'il ou elle fait preuve d'un comportement antisportif.
- S'il ou elle a un comportement violent.
- S'il ou elle a des paroles ou des gestes indécents, injurieux ou déplacés.

Fin de la manche/de la partie
Une fois la dernière balle jouée ou si l'équipe qui a encore des balles à lancer renonce à continuer, l'arbitre annonce le résultat final et déclare la manche ou la partie terminée. Ce n'est qu'à ce moment-là que les joueurs et les joueuses ont le droit de quitter le box.

Mission de l'arbitre

- Tirer à pile ou face pour déterminer l'attribution des couleurs.
- Organiser l'échauffement.
- Annoncer le résultat intermédiaire de la manche après chaque lancement de balle et indiquer quelle équipe doit lancer. Les joueurs et les joueuses doivent attendre son signal pour lancer.
- Veiller au respect des règles.