

31 mars 2022



CHAMPIONNAT FRANCOPHONE BOCCIA

Compétition par équipe
interscolaire



ADRESSE : ATHENEE ROYAL DE JAMBES
Rue de Géronsart 150, 5100 Jambes
INFOS : yves.bertinchamps@handisport.be • 071/10.67.57



LIGUE
HANDISPORT
FRANCOPHONE

PARTIE I - ORGANISATION DU CHAMPIONNAT

Date : 31 mars 2022

Adresse :

Hall omnisport de l'Athénée Royal de Jambes - Rue de Géronsart 150, 5100 Jambes



Reportage télé de l'édition 2020 :

<https://www.telesambre.be/succes-de-participation-au-championnat-francophone-de-boccia>

Horaire :

9h15 : Accueil et ouverture de la salle

9h40 : Réunion des arbitres

10h00 : Début des rencontres

14h30 : Remise des prix.

Inscriptions via le formulaire suivant : <https://forms.gle/8xHCBmBHAYffnLFG7>

À remplir avant le 5 mars 2022.

Coordination technique – Renseignements – Organisation :

Ligue Handisport Francophone

Yves Bertinchamps

Coordinateur sportif Boccia

Grand Hôpital de Charleroi « Site Reine Fabiola »

69, Avenue du Centenaire - 6061 Charleroi

yves.bertinchamps@handisport.be

Tel : +32 (0)71 10 67 57

GSM : +32 (0) 499 90 51 03

www.handisport.be

2/16



Introduction

Le règlement de jeu en vigueur lors de ces compétitions est le règlement international publié par la BISFED, téléchargeable en français via ce lien :

https://www.worldboccia.com/wp-content/uploads/2021/10/Franc%CC%A7AIS_CANADA-BISFed-2021-24-Competition-Rules-V1.1-compressed.pdf

Le règlement LHF de Boccia complète ou adapte le règlement international et est à respecter lors de toutes les compétitions du championnat LHF.

Il a été conçu afin de rendre la discipline accessible à un plus grand nombre de participants.

L'organisation

Le championnat LHF 2022 est destiné aux joueurs de boccia en équipes de 3 joueurs et est ouvert à tous : (clubs affiliés et non affiliés LHF, institutions, écoles,...).

Les inscriptions seront limitées 40 équipes soit 120 participants (sur 10 terrains).
Capacité de 10 terrains.

Les inscriptions seront prises en compte selon leur ordre d'arrivée.

La participation au championnat est entièrement gratuite pour les clubs affiliés à la LHF et pour les écoles.

1. Le format de compétition

Tournoi par équipes de 3 joueurs – Application d'un système de poules (8 à 10 poules de 4 équipes).

Lors des poules, les points sont attribués de cette manière :

0 = défaite, 1 = égalité, 3 = victoire.

A l'issue des phases de poule, un système permettant de confronter les meilleurs 1ers, 2emes, 3emes et 4èmes de chaque poule sera mis en place.

Chaque match se joue en **2 lancers de Jack**. Les joueurs avec des rampes ont 6 minutes pour lancer les 6 boules par joueur. Les autres joueurs ont 4 minutes.

Quelques jeux (qualité basique) sont mis à disposition par l'organisateur. Les joueurs qui possèdent leurs balles peuvent les apporter et devront les faire valider par l'arbitre avant le début de la rencontre.



2. Les classifications

Les classifications en vigueur dans ce championnat sont, **en plus des classifications officielles** nationales & internationales, les suivantes :

- NE 1 : Fauteuil électrique sans rampe.
- NE 2 : Fauteuil manuel avec motricité faible sans la capacité de lancer une balle de Boccia à plus de 6 m sans rebond. Sans rampe.
- NE 3 : Fauteuil manuel avec bonne motricité avec la capacité de lancer une balle de Boccia à plus de 6 m sans rebond. Sans rampe. Les personnes qui se déplacent en intérieur avec fauteuil et en extérieur avec fauteuil manuel sont également dans cette classification.
- NE 4 : Les personnes qui se déplacent en autonomie en intérieur et en extérieur.
- NE 5 : Les personnes qui jouent avec une rampe.

1 joueur avec rampe (BC3 ou NE5) maximum par équipe.

Ceux qui souhaitent obtenir une classification officielle afin de pouvoir avoir accès à d'autres compétitions nationales (championnat de Belgique) ou internationales ultérieures peuvent, dès à présent, en faire la demande auprès de la LHF et constituer leur dossier de demande auprès de Christophe Jardon

christophe.jardon@handisport.be.

Critères liés aux classifications :

<https://docs.google.com/document/d/1e4aiOTOavLjW7GfQjowwQE8vtaYFSYir5tTIXXtNtf4/edit?usp=sharing>

Les joueurs qui souhaitent obtenir une classification doivent être affiliés dans un club de la Ligue Handisport Francophone.

Infos complémentaires : <http://www.handisport.be/tout-sur-le-handisport/les-classifications/>

3. L'arbitrage

Les organisateurs des tournois sont responsables du recrutement des arbitres pour leur organisation.

Cependant, **chaque école inscrite au championnat, devra, également, inscrire un ou plusieurs « assistant(s) arbitre(s) »** qui sera (ont) formé(s) le jour de la compétition (réunion de 30 minutes avant le début des rencontres). Ce sera l'occasion pour les accompagnants de se familiariser avec les règles de la discipline.



PARTIE II

LE JEU – REGLES IMPORTANTES & ADAPTATIONS LHF

1. Glossaire

Cochonnet / Jack	La balle blanche qui sert de cible
Balle	Une des balles, rouge ou bleue
Côté	En individuel, un côté se définit comme ayant un seul compétiteur. En équipe et en double, un côté se définit comme ayant 3 ou 2 membres respectivement qui font partie de l'équipe.
Terrain	La surface de jeux délimitée par les lignes et aires de lancement.
Partie	La compétition entre 2 côtés lorsqu'un nombre spécifiques de manches est joué (2 manches lors du tournoi LHF)
Manche	La période de la partie durant laquelle le cochonnet /Jack et toutes les balles ont été lancées par les 2 côtés
Dispositif d'assistance	Communément appelé rampe, il désigne l'aide technique utilisée par les joueurs BC3 pour propulser la balle.
Infraction	Toute action qui va à l'encontre des règlements du jeu et qui est commise, soit par un joueur, un côté, un substitut, un assistant ou un entraîneur
Lancer	L'action de propulser la balle sur le terrain à l'aide de la main, du pied, ou via l'utilisation réglementée du dispositif d'assistance.
Balle Morte	Une balle qui sort du terrain après avoir été lancée et/ou qui a été retiré du jeu par l'arbitre suite à une infraction.
Manche interrompue	Une manche est interrompue lorsque les balles ont été bougées par un élément extérieur au jeu, soit de façon accidentelle ou intentionnelle.
Ligne en V	Ligne qui doit être dépassé par le cochonnet/jack pour que celui-ci soit valide.



2. Matériel – équipements et installations

Balles de boccia

Un jeu de balles de boccia comprend six balles bleues, six balles rouges et un cochonnet blanc. Elles sont en cuir et de différentes densités possibles (6 niveaux).

Poids: $275 \text{ g} \pm 12 \text{ g}$. Circonférence : $270 \text{ mm} \pm 8 \text{ mm}$.



Rampes

A l'heure actuelle, le matériel d'assistance (rampe) peut être fabriqué selon les caractéristiques physiques du pratiquant. Les dimensions sont règlementées par la bisfed.

Voici quelques exemples :



Équipement de mesurage

Utilisé pour mesurer la distance entre les balles sur le terrain et autre équipement sportif lors de la vérification de l'équipement.

Tableau marquoir

Il devrait être placé de façon à ce que les joueurs puissent bien voir les points en tout temps.

Équipement de chronométrage

Chaque arbitre aura un chronomètre à sa disposition.

Contenant pour les balles mortes

Il devrait être placé de façon à ce que les joueurs puissent bien voir le nombre de balles mortes. Ce contenant devrait être placé à un endroit où il est visible par tous les joueurs.

Indicateur de couleur rouge/bleu

Il peut être fait de divers matériaux, en autant qu'il indique clairement aux joueurs quel côté doit lancer.

Le terrain

La surface devrait être plane et uniforme comme un plancher de bois, de béton poli ou du caoutchouc naturel ou synthétique. De plus, la surface du terrain devrait être propre.

La dimension du terrain est de 12,5 m x 6 m.

Toutes les lignes du terrain doivent mesurer de 2 cm à 5 cm de largeur et doivent être facilement identifiables. Du ruban adhésif devrait être utilisé pour les lignes du terrain. Il est recommandé que les lignes extérieures, la ligne du lancer et la ligne du «V» soient de 4 cm à 5 cm de largeur et que les lignes intérieures du terrain (p. ex. les lignes entre les aires de lancement et la croix) soient de 2 cm de largeur.

Dimension de la croix : 25 cm (ruban de 2 cm de largeur).

La zone de lancement est divisée en six aires de lancement.

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.

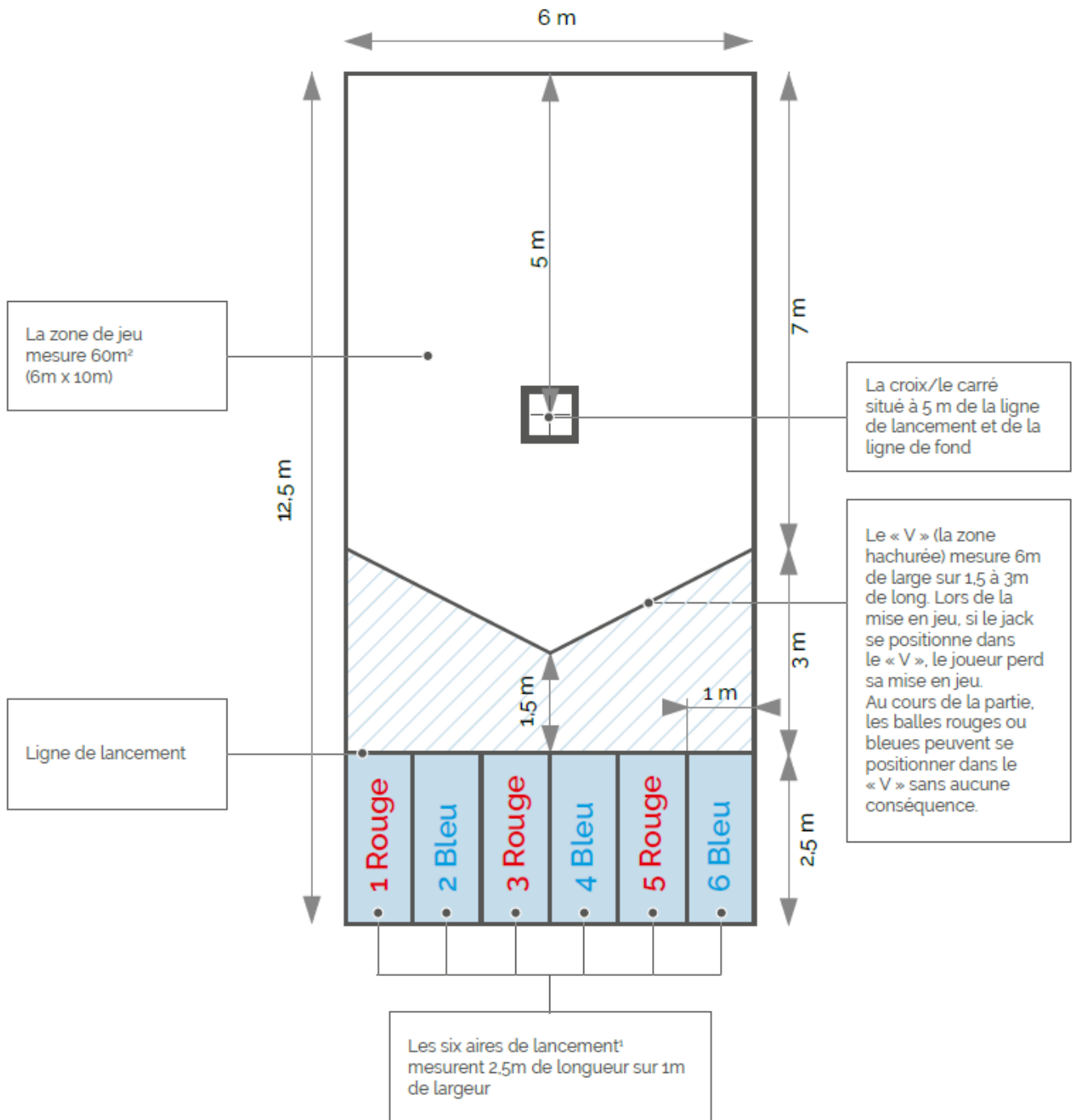
La «_» centrale est l'endroit où l'arbitre replace le cochonnet, c'est aussi l'endroit où il place le cochonnet lors d'une manche supplémentaire.



Toutes les lignes extérieures sont mesurées à partir de l'intérieur de la ligne pertinente. Les lignes divisant les aires de lancement et la croix sont mesurées selon une fine ligne de crayon avec le ruban à mesurer étalé de façon égale sur n'importe quel côté de cette marque. La ligne de lancement sera placée à l'extérieur du 2,50 m. La ligne du « V » sera placée à l'intérieur de la zone non valide pour le cochonnet.



Le terrain - plan



3. Format de la partie

Equipe

3 joueurs par équipe

En équipe (lors du championnat LHF), une partie comprend 2 manches maximum

À tour de rôle, chaque joueur débute une manche en lançant le cochonnet selon l'ordre numérique des aires de lancement. Chaque joueur reçoit 2 balles.

Le côté qui doit lancer les balles rouges sera dans les aires de lancement 1, 3 et 5 et le côté qui doit lancer les balles bleues sera dans les aires de lancement 2, 4 et 6.

Nombre de balles pour les équipes :

2 par joueur et un cochonnet/jack par équipe.

4. Déroulement du jeu

La partie commence avec la présentation du cochonnet/jack au joueur du côté rouge.

Heure du début de la partie

Les deux côtés seront avisés de l'heure à laquelle la partie doit débiter. Les joueurs doivent être présents près du terrain au moins 5 minutes avant le début de leur partie.

Balles de boccia

Chaque athlète peut utiliser ses propres balles de couleur (Celles-ci doivent être validées par l'arbitre avant le début de la rencontre).

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.

Le lancer du cochonnet /Jack

Le côté qui joue les balles rouges débute toujours la première manche.

L'arbitre présentera le cochonnet au joueur désigné (joueur rouge assis en 1) et indiquera le début de la manche verbalement en demandant le cochonnet.

Le joueur doit lancer le cochonnet dans la région valide du terrain.

Cochonnet/jack non valide

- si une fois qu'il est joué, il s'arrête dans la zone non valide pour le cochonnet
- 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 placé sur la croix et le joueur devra, alors lancer sa 1ere balle.



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 ou en équipe, n'importe quel joueur du côté peut lancer la 2e 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

L'adversaire lancera ensuite une balle.

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 ou en équipe, n'importe quel joueur peut lancer. La décision revient au capitaine.

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. Cette procédure sera suivie jusqu'à ce que toutes les balles aient été lancées par les deux côtés.

Fin de la manche

Une fois toutes les balles lancées, l'arbitre annoncera verbalement la fin de la manche.

Préparation pour la prochaine manche

Les joueurs, leurs assistants sportifs ou les officiels ramasseront les balles pour débiter la prochaine manche. La manche suivante peut alors commencer.

Le lancer des balles

Aucune balle de couleur, incluant le cochonnet/jack, 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 doivent se trouver à l'intérieur son aire de lancement.

Lorsque la balle est lancée, le joueur et son assistant doivent être assis.

Balles hors du terrain

N'importe quelle balle, incluant le cochonnet, sera considérée hors terrain **si elle touche ou traverse les lignes délimitant le terrain.**



Une balle qui est lancée mais qui n'entre pas sur le terrain sera considérée hors du terrain.

N'importe quelle balle colorée qui sort du terrain ou qui est poussée hors du terrain devient une balle morte et est placée dans la zone des balles mortes.

C'est l'arbitre qui prend la décision finale.

Le cochonnet/jack qui est poussé hors du terrain

Si le cochonnet/jack est poussé hors du terrain, ou dans la zone non valide pour le cochonnet pendant la partie, il est replacé sur la « croix ».

S'il y a déjà une balle sur la croix, le cochonnet sera replacé 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.

Balles équidistantes

Lorsque deux balles ou plus de couleur différente sont à distance égale du cochonnet (même si le pointage est plus de 1-1 pour l'un des côtés) 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.

Balle échappée

Si un joueur échappe une balle de façon accidentelle, il est de la responsabilité de l'athlète de demander à l'arbitre la permission de rejouer cette 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.



5. 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.

L'arbitre mesure, si nécessaire, lui-même la distance entre 2 balles et fait part de sa propre décision aux joueurs.

En finale cas d'égalité, une manche supplémentaire sera jouée «bris d'égalité». Les points qui sont acquis durant le bris d'égalité ne sont pas cumulés pour cette partie. Ils servent seulement à déterminer le gagnant.

6. Bris d'égalité

Le «bris d'égalité» représente une «manche supplémentaire» et ne sera d'application que pour la (les) finale(s). Tous les joueurs restent dans leurs aires de lancement respectives.

Dans un bris d'égalité le gagnant du tirage au sort détermine quel côté lance en premier. Le tirage au sort détermine le début de la manche et a lieu dès que les deux côtés sont «prêts». Le cochonnet/jack appartenant au côté qui doit commencer sera utilisé.

Le cochonnet/jack est placé sur la « croix ».

La « manche supplémentaire » se joue comme une «manche régulière».

Le bris d'égalité ne peut dépasser 5 minutes maximum.



7. Infractions et pénalités

Dans le cas où il y a infraction constatée, il y aura un retrait de balle.

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 dans le contenant des balles mortes.

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 pourra être considérée comme une manche interrompue.

Une infraction amenant au retrait d'une balle est décernée au moment où le joueur relâche la balle.

Il y a infraction quand :

Un assistant sportif se retourne et regarde le jeu durant une manche avant que son joueur ait fini de lancer ses 2 balles.

Omettre de déplacer un dispositif d'assistance (rampe) vers la gauche et vers la droite pour briser le plan horizontal par rapport au lancer précédent.

Tout en relâchant la balle, l'assistant sportif se retourne pour regarder le jeu sur le terrain.

Toute interférence commise de façon délibérée par un joueur, dans le but de déconcentrer ou d'affecter le lancer de son adversaire.

Lancer une balle alors que c'est au tour de son adversaire à jouer.

Si le joueur n'est pas la personne qui a relâché la balle.

La règle qui concerne les balles de pénalités ne sera pas appliquée sur ce tournoi.



8. Communication

La communication entre le joueur et l'assistant sportif est autorisée durant une manche.

Les entraîneurs peuvent féliciter ou encourager un joueur après le lancer et 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.

9. Critères et réglementation pour l'utilisation d'un dispositif d'assistance (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.

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.).

Un joueur doit avoir un contact physique direct avec la balle lors du relâchement. Un contact physique direct inclut aussi l'utilisation d'un dispositif d'assistance rattaché directement à la tête, au bras ou à la bouche du joueur.

Après que l'arbitre ait présenté le cochonnet, et avant le lancer du cochonnet, l'athlète qui lance doit clairement déplacer sa rampe au moins 20 cm vers la gauche et 20 cm vers la droite. Pour les manches supplémentaires, que ce soit en individuel ou en double, chaque athlète doit déplacer sa rampe au moins 20 cm vers la gauche et 20 cm vers la droite avant de lancer leur première balle, mais après que l'arbitre ait indiqué à ce côté de jouer. Les athlètes dont il reste des balles à lancer doivent réorienter leur rampe avant d'effectuer leur lancer en effectuant le déplacement de 20 cm lorsqu'ils ou leurs coéquipiers sont de retour de l'aire de jeu. Si l'athlète n'a plus de balles à lancer, il n'a pas besoin de faire le déplacement de sa rampe. Il n'est pas requis de déplacer la rampe entre les autres lancers.

Tous les dispositifs d'assistance doivent demeurer à l'intérieur de l'aire de lancement du joueur.

Un dispositif d'assistance (rampe) ne doit pas chevaucher la ligne devant l'aire de lancement quand la balle est relâchée.



10. Responsabilité du capitaine

En équipe, chaque côté est mené par un capitaine à chaque partie.

Le capitaine doit être clairement identifié à l'arbitre.

Le capitaine agit au nom de l'équipe et a les responsabilités suivantes :


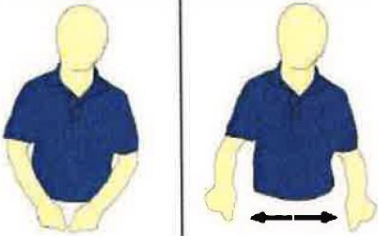
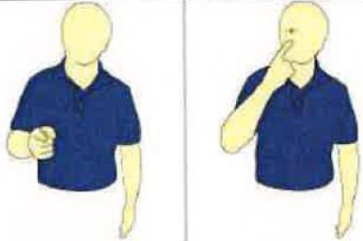
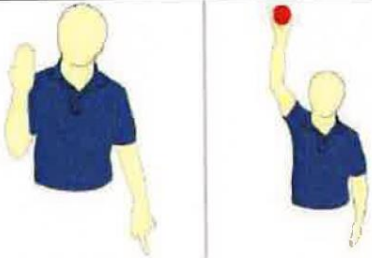

Représenter l'équipe/le double lors du tirage au sort et décider s'il joue les balles rouges ou bleues.



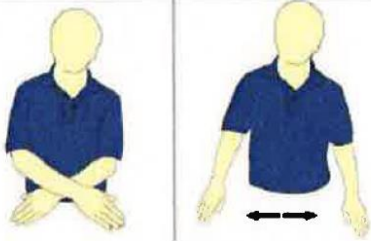

Décider lequel de ses joueurs doit lancer durant la partie.

Signer la feuille de pointage ou désigner une autre personne pour la signer en son nom.







Signes officiels de l'arbitre (à titre d'information)

Situation à signaler	Description des signes	Signes qui doivent être faits par l'arbitre
Signal de lancer une balle de couleur (Article 5.6 ; 5.7 ; 5.8)	Montrer la couleur de la palette selon le côté qui doit jouer	
Mesurage	Mains côte à côte, les éloigner l'une de l'autre comme si on utilisait un ruban à mesurer	
Demander à l'athlète d'aller sur le terrain (Article 6.6)	Pointer le joueur et ensuite l'œil de l'arbitre	
Balle morte / balle hors du terrain (Article 5.12)	Pointer la balle et lever l'avant-bras à la verticale, main ouverte, paume vers le corps de l'arbitre et dire : « out » ou balle morte. Puis, élever la balle sortie du terrain.	
Retrait de la Balle (Article 8.3 ; 9.2 ; 9.3)	Pointer la balle et lever l'avant-bras, main en forme concave, avant de retirer la balle (autant que possible)	

2 balles de pénalité (Article 8.2 ; 9.1 ; 9.2)	Lever et écarter les deux doigts	
Infractions qui s'annulent (Article 8.2.6)	Lever verticalement les deux pouces	
Fin de la manche / Fin de la partie (article 5.9)	Croiser les avant-bras puis les éloigner l'un de l'autre	
Pointage (Article 6)	Mettre les doigts sur la couleur correspondante de la palette pour montrer le pointage (ex : 3 points pour rouge)	

EXEMPLE DE POINTAGE

			
3 points pour rouge	7 points pour rouge	10 points pour rouge	12 points pour rouge

