

18 mars 2024



LIGUE  
HANDISPORT  
FRANCOPHONE

# BOCCIA Championnat par équipes

Compétition Loisir

De 10h à 15h30

Inscriptions jusqu'au 11 mars



SCAN ME

**INFOS:**

Tél : 0491/39.29.84 - [kevin.jehasse@handisport.be](mailto:kevin.jehasse@handisport.be)



**Centre Sportif de Léglise**  
Rue du Haut-des-Bruyères 26  
6860 Léglise



## RENSEIGNEMENTS FÉDÉRATIONS

---

Ligue Handisport Francophone

Avenue du Centenaire, 69 - 6061 Charleroi

Tel: +32 (0)71.10.67.50

Email: [info@handisport.be](mailto:info@handisport.be)

[www.handisport.be](http://www.handisport.be)



## Table des matières

---

RENSEIGNEMENTS FÉDÉRATIONS.....	2
Table des matières.....	3
1. Présentation du règlement du Championnat LHF par équipes 2024 .....	5
2. Format de compétition.....	5
3. Déroulement d'une journée .....	6
3.1 Horaire .....	6
3.2 Les missions des équipes.....	7
a) A l'arrivée du club/de l'équipe .....	7
b) A la fin de la journée.....	7
4. Le règlement.....	7
4.1. Le dictionnaire de la boccia.....	7
4.2. Le matériel .....	8
a) Terrain .....	8
b) Balles de boccia .....	9
c) Rampes.....	9
d) Équipement de mesure .....	9
e) Marquoir .....	9
f) Indicateur de couleur rouge/bleu .....	9
4.3. Format d'une partie .....	10
a) Lancer de la 1 <sup>ère</sup> balle .....	10
b) Lancer des autres balles.....	10
c) Fin d'une manche .....	10

d)	Préparation à la manche suivante.....	11
4.4	Règles particulières .....	11
a)	Autorisation de lancer des balles .....	11
b)	Balles hors du terrain .....	11
c)	Balles équidistantes.....	11
d)	Balle échappée .....	12
e)	Balles lancées simultanément .....	12
f)	Comptage des points.....	12
g)	Bris d'égalité .....	13
h)	Infractions et pénalités.....	13
j)	Utilisation de la rampe ( <i>uniquement pour BC3</i> ) .....	14
k)	Responsabilités du capitaine .....	14
5.	Annexes .....	14
5.1.	Récapitulatif des principales fautes et des sanctions qui en découlent .....	14
5.2.	La gestuelle de l'arbitre .....	16

# 1. Présentation du règlement du Championnat LHF par équipes 2024

Le règlement de jeu en vigueur lors de cette compétition est adapté du règlement international publié par la BISFED, téléchargeable en français via ce lien : [CLIQUEZ ICI](#)

Le règlement LHF de Boccia complète ou adapte le règlement international et est à respecter lors du Championnat de boccia par équipes.

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

## 2. Format de compétition

- Tournoi par équipes de 3 joueurs – Application d’un système de poules (8 poules de 4 équipes).
- Les inscriptions seront limitées 32 équipes soit 96 participants répartis sur 8 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 payante au tarif de 15€/équipe pour les équipes non-affiliées.
- Lors des poules, les points sont attribués de cette manière :
  - o Victoire : 3 points
  - o Egalité (*uniquement d’application pendant les phases de poules*) : 2 points
  - o Défaite : 1 point
  - o Forfait : 0 point
- Format à 32 équipes : chaque poule à son terrain.
- Poules de 4, les deux premiers sont qualifiés pour la suite de la compétition. Les 3ème et 4ème intègrent un tableau de classement.
- Matin : matchs de poules (3 matchs/équipes). En cas de forfait, on conserve une poule de 3 avec un match forfait pour l’équipe absente. Le score forfait est celui du score le plus élevé de la poule.
- Après-midi : les 1<sup>ers</sup> rencontrent les 2<sup>èmes</sup> sous forme d’une déclinaison, huitièmes, ¼, ½, finale.

- Pas de match en parallèle lors des finales (petite et grande) afin que toutes les équipes puissent assister aux finales.

## 3. Déroulement d'une journée

### 3.1 Horaire

- o La journée débute à 10h00 et se termine à 15h00.
- o L'accueil des équipes se fera à partir de 9h15.
- o Les matchs débiteront à 10h00.

#### Le terrain :

- o Le club organisateur s'assure de disposer au minimum d'un terrain par poule.
  - La dimension du terrain est de 12,5 m x 6 m,
  - La surface devra être plane et uniforme comme un plancher de bois, de béton poli ou du caoutchouc naturel ou synthétique,
  - Toutes les lignes du terrain doivent mesurer de 2 cm à 5 cm de largeur et doivent être facilement identifiables,
  - La croix mesure 35cm.
  - Obligation de tracer le « V » de pénalité.
- o Les terrains sont numérotés selon les poules correspondantes.
- o Les terrains seront assez espacés pour pouvoir circuler autour.
  - Il est recommandé d'utiliser des séparations entre les terrain (style tennis de table) afin d'éviter que des balles aient sur les autres terrains.
- o Le club organisateur installe également une « table de secrétariat-arbitrage » sans gêner les sportifs.
- o L'arbitrage est pris en charge par des étudiants d'une école.
- o Les clubs organisateurs sont garants de la bonne organisation générale des événements.

## 3.2 Les missions des équipes

### a) A l'arrivée du club/de l'équipe

- Le responsable de l'équipe met tout en œuvre pour arriver à l'heure. Le cas échéant, il prévient. Sans nouvelle, les matchs seront lancés selon la planification établie. Toute absence sera notifiée d'un forfait.
- Le responsable de l'équipe va installer son groupe au choix dans la salle (gradins – bancs – chaises)
- Le responsable de l'équipe vient annoncer la présence de son club à la table d'accueil/de marque.
- Lors de l'arrivée à l'accueil l'éducateur/entraîneur recevra le welcom pack comprenant le règlement, les médailles, le déroulé de la journée.
- L'éducateur/entraîneur participera au briefing qui se déroulera à 9h45.

### b) A la fin de la journée

- Le responsable de l'équipe vérifie que ses sportifs ont bien toutes leurs affaires.

## 4. Le règlement

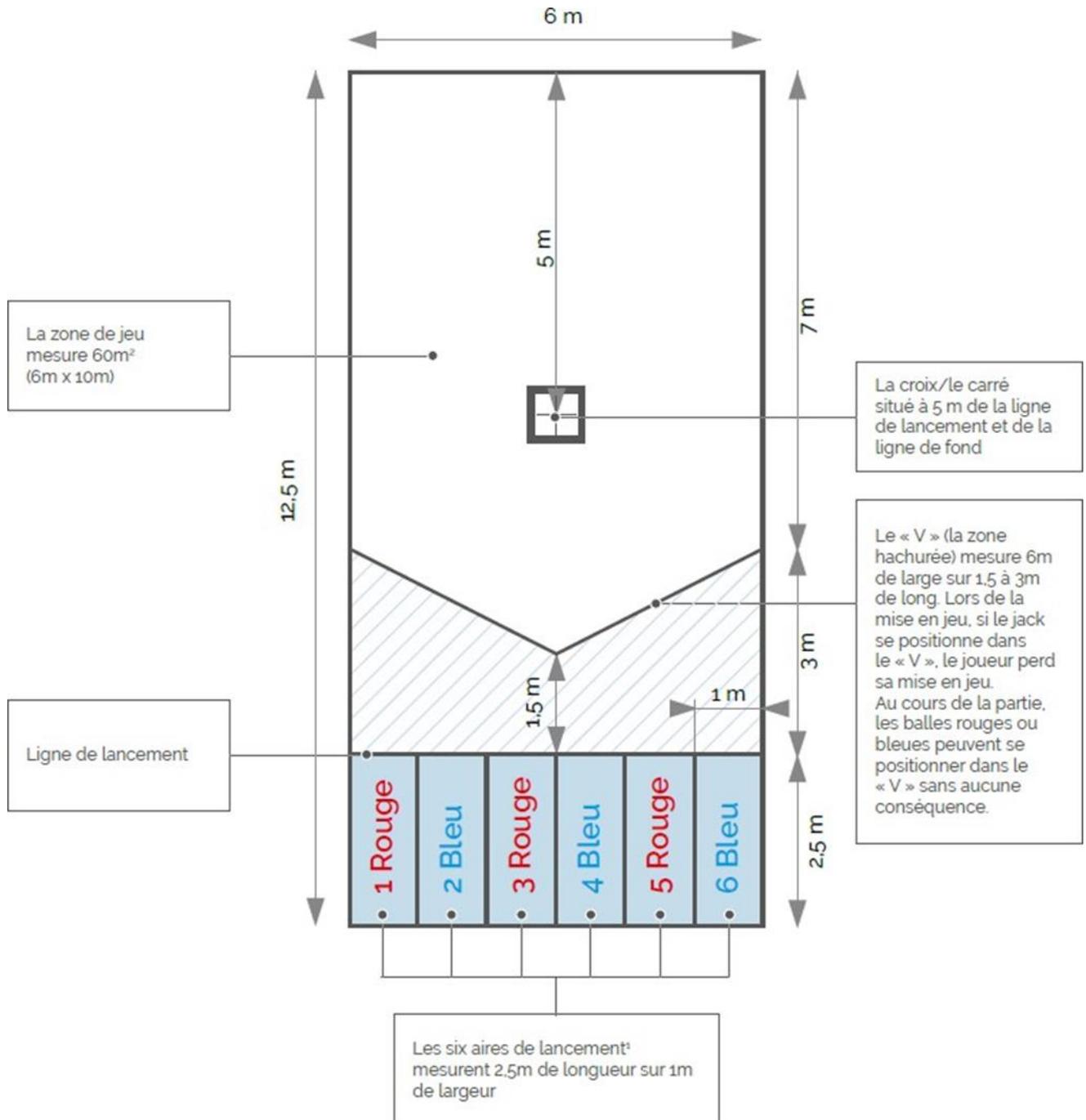
### 4.1. Le dictionnaire de la boccia

Jack (cochonnet)	La balle blanche qui sert de cible.
Balle de jeu	Balle rouge ou bleue utilisée par les joueurs pendant le jeu.
Côté (équipe)	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 équipes lorsqu'un nombre spécifiques de manches est joué (4 manches lors du tournoi LHF).
Manche	La période de la partie durant laquelle le 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 jack pour que celui-ci soit valide.

## 4.2. Le matériel

### a) Terrain



## b) Balles de boccia

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



## c) Rampes

- A l'heure actuelle, le matériel d'assistance (rampe) peut être utilisé selon les caractéristiques physiques du pratiquant s'il est dans l'incapacité de pouvoir lancer la balle lui-même dans le jeu. Les dimensions sont règlementées par la bisfed.



## d) Équipement de mesure

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

## e) Marquoir

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

## f) Indicateur de couleur rouge/bleu

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

### 4.3. Format d'une partie

- 3 joueurs par équipe (maximum 1 joueur avec rampe).
- Pour déterminer la couleur des équipes, l'arbitre met en place un tirage au sort. L'équipe gagnante choisit de jouer avec les balles bleues ou rouges.
- 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 .
- À tour de rôle, chaque joueur débute une manche en lançant le jack selon l'ordre numérique des aires de lancement.
- Le joueur doit lancer le jack au-delà de la zone du "V".
- Un match se joue en 4 lancers de jack (2 par équipes).

#### a) Lancer de la 1<sup>ère</sup> balle

- Le joueur qui lance le jack lance aussi la première balle de couleur.
- Si la balle de couleur est lancée à l'extérieur du terrain, 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. 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. Il est conseillé de placer les deux capitaines sur les aires de lancement 1 et 2 pour favoriser l'échange avec l'arbitre.

#### b) Lancer des autres balles

- Le côté dont la balle est la plus éloignée du jack 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 ou jusqu'à ce que l'équipe décide d'arrêter et de ne pas lancer ces balles.

#### c) Fin d'une manche

- Une fois toutes les balles lancées, l'arbitre annoncera verbalement la fin de la manche ainsi que le score de la manche.

#### d) Préparation à la manche suivante

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

### 4.4 Règles particulières

#### a) Autorisation de lancer des balles

- Aucune balle de couleur, incluant le 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.

#### b) Balles hors du terrain

- N'importe quelle balle, incluant le jack, sera considérée hors terrain si elle touche ou traverse les lignes délimitant le 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.
- Le jack qui est poussé hors du terrain :
  - Si le jack est poussé hors du terrain, ou dans la zone du « V » pendant la partie, il est remplacé sur la « croix ».
  - S'il y a déjà une balle sur la croix, le jack sera remplacé en avant de cette balle tout en étant le plus près possible de la croix, au centre du terrain.
  - Si le jack n'entre pas sur le terrain zone V ou sort des limites du terrain lors de son lancer il sera considéré comme balle morte et ça sera à l'équipe adverse de lancer le jack. L'équipe adverse dans ce cas lancera le jack pendant 2 manches consécutives.

#### c) Balles équidistantes

- Lorsque deux balles ou plus de couleurs différentes 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. S'il n'y a pas de changement, on alternera ensuite d'un côté à l'autre jusqu'à ce

qu'il y ait une balle de couleur plus proche du jack ou jusqu'à ce que l'un des côtés ait lancé toutes ses balles. La partie continuera normalement par la suite.

#### d) Balle échappée

- Si un joueur échappe une balle de façon accidentelle, il est de la responsabilité de l'arbitre de donner la permission de rejouer cette balle au joueur concerné.

#### e) Balles lancées simultanément

- Lorsqu'un côté lance simultanément plus d'une balle, la position de l'arbitre est très importante dans cette situation car il doit intervenir avant qu'elles n'aient un impact dans le jeu. S'il y a un impact dans le jeu l'arbitre devra remettre au mieux les balles comme elles étaient avant l'impact.

#### f) Comptage des points

- 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 jack marquera le(s) point(s). Un point sera accordé pour chaque balle qui sera le plus près du jack avant qu'une balle du côté opposé ne se présente.
- Si deux 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.
- À la fin de chaque manche, l'arbitre doit s'assurer que les points inscrits sur la feuille de pointage et le tableau de marquage soient 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 cas de désaccord ou d'insertitude de l'arbitre ça sera au juge arbitre de mesurer et de prendre la décision.
- En cas d'égalité, :
  - En phase de poules : deux points sont accordés aux deux équipes.
  - Lors des phases finales : une manche supplémentaire sera jouée « bris d'égalité ».

### g) Bris d'égalité

- Le « bris d'égalité » représente une « manche supplémentaire » et ne sera d'application que pour la (les) phase(s) 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 jack appartenant au côté qui doit commencer sera utilisé.
- Le jack est placé sur la « croix ».
- La « manche supplémentaire » se joue comme une « manche régulière ».

### h) Infractions et pénalités

- Dans le cas où il y a infraction constatée, il y aura un retrait de balle.
  - Cela 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, il replacera les balles déplacées au plus proche de leurs positions avant l'impact avec la balle fautive.
  - Une infraction amenant au retrait d'une balle est décernée au moment où le joueur relâche la balle.
- Il y a infraction quand :
  - 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 l'adversaire de jouer.
- i) La règle qui concerne les balles de pénalités ne sera pas appliquée sur ce tournoi.  
Communication

- Un joueur peut demander à un autre joueur de bouger dans son aire de lancement si le joueur bloque sa vue lancer, mais il ne peut pas lui demander de sortir de son aire de lancement (également valable pour matériel et assistant...).

#### j) Utilisation de la rampe (*uniquement pour BC3*)

- Critères et réglementations d'utilisation de la 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 dispositif d'assistance (rampe) ne doit pas survoler/chevaucher la ligne devant l'aire de lancement quand la balle est relâchée.
  - Tous les dispositifs d'assistance doivent demeurer à l'intérieur de l'aire de lancement du joueur.

#### k) Responsabilités 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.

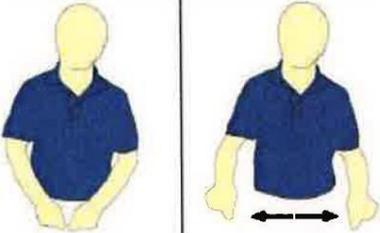
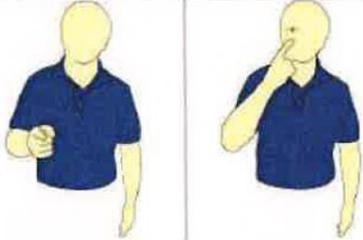
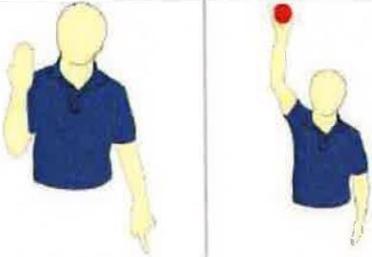
## 5. Annexes

### 5.1. Récapitulatif des principales fautes et des sanctions qui en découlent



## 5.2. La gestuelle de l'arbitre

### 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 écartier 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