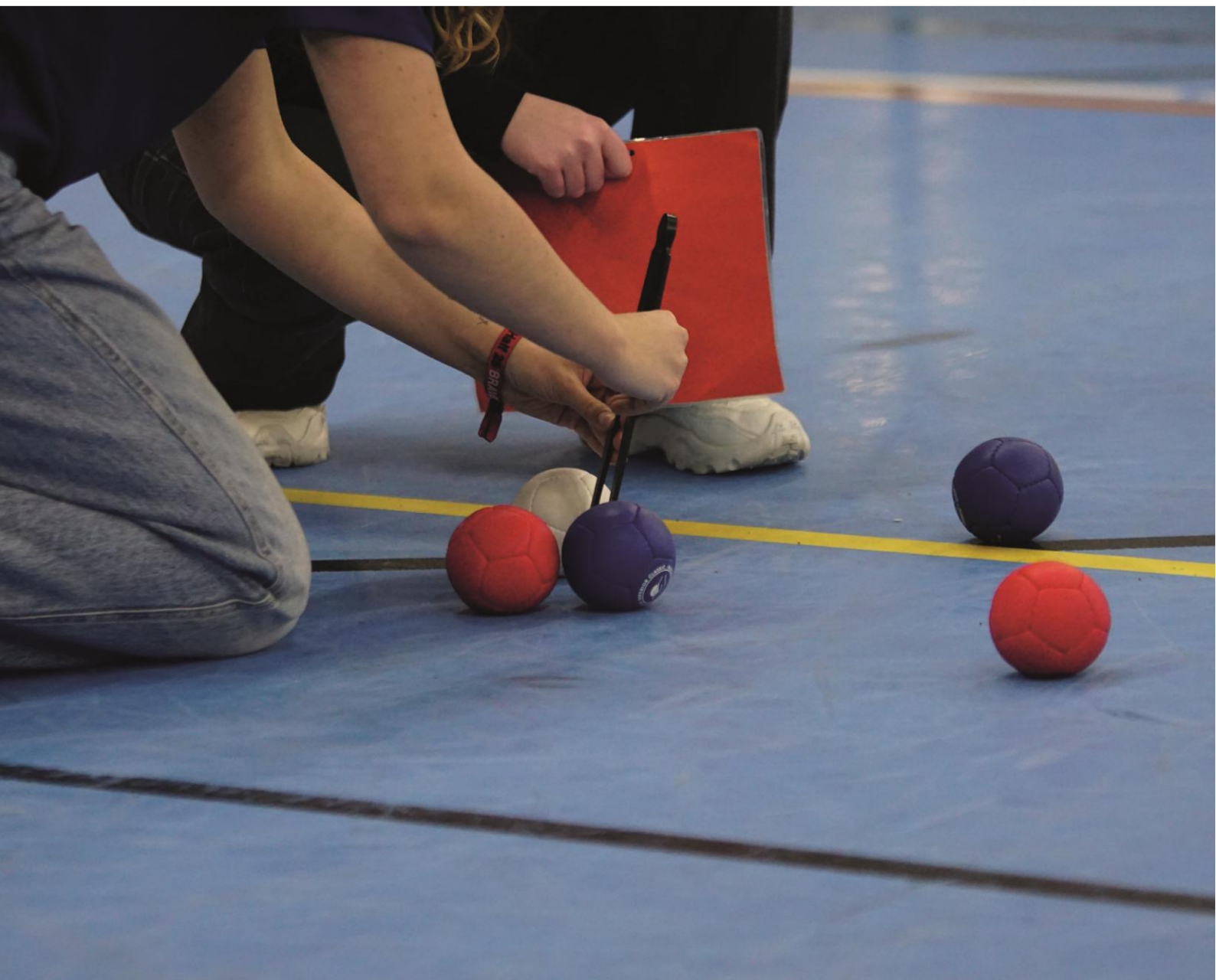




LIGUE
HANDISPORT
FRANCOPHONE



RÈGLEMENT BOCCIA

2026

RENSEIGNEMENTS FÉDÉRATIONS

Ligue Handisport Francophone

Grand Rue,3 - 6000 Charleroi

Tel: +32 (0)71.11.60.80

Email: info@handisport.be

www.handisport.be



Table des matières

RENSEIGNEMENTS FÉDÉRATIONS.....	2
Table des matières.....	3
1. Présentation du règlement LHF par équipes – division 1	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.....	8
4.1. Le dictionnaire de la boccia.....	8
4.2. Le matériel	9
a) Terrain	9
b) Balles de boccia.....	10
c) Rampes	10
d) Équipement de mesure	10
e) Marquoir.....	10
f) Indicateur de couleur rouge/bleu	11
4.3. Format d’une partie.....	11
a) Lancer du jack	11
a) Lancer de la 1 ^{ère} balle.....	12
b) Lancer des autres balles.....	12

c)	Fin d'une manche.....	12
d)	Préparation à la manche suivante	12
E)	Validité d'une balle	12
4.4	Règles particulières	12
a)	Autorisation de lancer des balles	12
b)	Balles hors du terrain.....	13
c)	Balles équidistantes.....	13
d)	Comptage des points.....	14
e)	Bris d'égalité	14
f)	Utilisation de la rampe	15
g)	Coaching	15

1. Présentation du règlement LHF par équipes – division 1

Le règlement de jeu en vigueur lors de ces compétitions est le règlement international publié par la BISFED, téléchargeable en français via ce lien : [CLIQUEZ ICI](#)

Le règlement ci-dessous complète ou adapte le règlement international et est à **respecter** lors de toutes les compétitions reconnues par la LHF **par les équipes inscrites en division 1**.

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

2. Format de compétition

- Le club organisateur est invité à répartir les équipes inscrites dans 2 divisions distinctes :
 - La division 1 applique le règlement « *compétition loisir LHF* » publié sur le site de la LHF : [CLIQUEZ ICI](#)
 - La division 2 applique le règlement défini par le club organisateur.
- Tournoi par équipes de 3 joueurs – Application d'un système de poules.
- La limite d'inscription sera fixée par le club organisateur et/ou par la LHF.
- Les inscriptions seront prises en compte selon leur ordre d'arrivée.
- Le montant de l'inscription est fixé par le club organisateur et/ou par la LHF.
- 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
- Les équipes sont réparties en poules de 4 équipes.
- Pour les phases finales :

- Si moins de 16 équipes participantes, toutes les équipes passent en 1/8^{ème} de finale.
- Si plus de 16 équipes, les 1^{ers} et 2^{èmes} jouent les phases finales tandis que les 3^{èmes} et les 4^{èmes} jouent des matchs de classement.
- Prévoir 25min/match ainsi que 5min de rotation entre les matchs.
- 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^{ers} rencontrent les 2^{èmes} sous forme d'une déclinaison, huitièmes, ¼, ½, finale et petite 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

- La journée débute à 10h00 et se termine à 15h00.
- Accueil des équipes à partir de 9h30.
- Les matchs débuteront à 10h00.

Le terrain :

- 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 la zone du « V » ainsi que les 6 cases de jeu.
- Les terrains sont numérotés selon les poules correspondantes.

- Les terrains seront assez espacés pour pouvoir circuler autour.
 - Il est recommandé d'utiliser des séparations entre les terrains (style tennis de table) afin d'éviter que des balles roulent sur les autres terrains.
- Le club organisateur installe également une « table de secrétariat-arbitrage », à l'écart des terrains.
- L'arbitrage est pris en charge par des bénévoles et/ou des étudiants d'une école.
 - Le club organisateur est libre de faire appel à la LHF ou à activer son réseau de proximité pour recruter les arbitres.
- 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 le club organisateur et la LHF. Sans nouvelle, les matchs seront lancés selon la planification établie. Toute absence sera notifiée d'un forfait.**
- Le responsable de l'équipe vient annoncer la présence de son club à la table d'accueil/de marque, lors de son arrivée.
- Lors de l'arrivée à l'accueil l'éducateur/entraîneur recevra le welcome pack comprenant le règlement, les médailles, le déroulé de la journée. C'est à ce moment qu'il devra s'acquitter des frais inscriptions, si son équipe n'est pas affiliée à la LHF.

- Le responsable de l'équipe va installer son groupe dans la salle (gradins – bancs – chaises)
- Chaque éducateur/responsable d'équipe participera au briefing permettant de rappeler le règlement.

b) A la fin de la journée

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

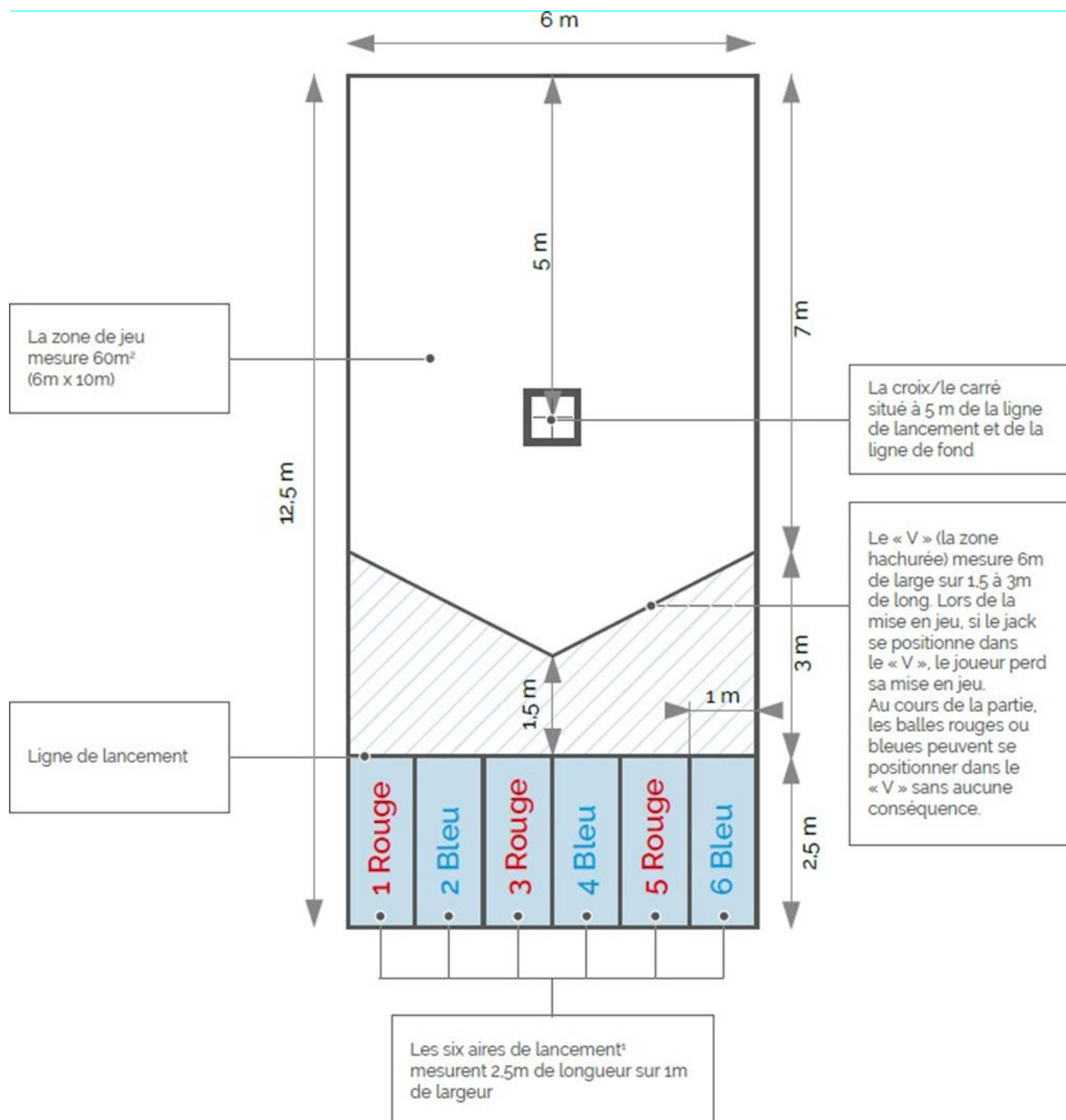
4. Le règlement

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.
Lancer	L'action de propulser la balle sur le terrain à l'aide de la main, du pied, ou via l'utilisation règlementée 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).
- Chaque équipe est libre de jouer avec son propre jeu de boccia. Le cas échéant, un jeu sera disponible sur chaque terrain.



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.
- L'extrémité de la rampe ne peut pas dépasser la ligne de lancement de la case dans laquelle le joueur ET son assistant se trouvent.
- La rampe peut « survoler » les lignes de côtés de la case dans laquelle se trouvent le joueur et son assistant.



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 par équipe.
- 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 tirage au sort est d'application pour les phases finales et non pour les phases de poules.
- Le côté qui doit lancer les balles rouges sera dans les aires de lancement 1, 3 et 5. 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.
 - Si une équipe se présente avec deux joueurs, cette équipe jouera avec des balles bleues et ses joueurs seront placés dans les cases de jeu 2 et 4. Chaque joueur aura 3 balles.
- 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).
- Aucun changement de joueur se sera permis pendant le match.

a) Lancer du jack

Le jack doit dépasser la zone du V.

Si le jack est lancé hors du terrain, c'est à l'équipe adverse de lancer le jack.

Au tour suivant, c'est cette même équipe qui lancera une 2^{ème} fois le jack.

a) Lancer de la 1^{ère} 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 2^e 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 ses 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 éducateurs ou les arbitres ramasseront les balles pour débiter la prochaine manche. La manche suivante peut alors commencer.

E) Validité d'une balle

- Une balle est valide lorsqu'elle est arrêtée sur l'aire de jeux.

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 de son aire de lancement.
- Si deux balles sont lancées en même temps, l'arbitre intercepte les balles avant qu'elles aient un impact sur le jeu et les rends aux joueurs.
 - L'arbitre procédera à un rappel du règlement. Si après deux rappels (par match), la situation se reproduit, les balles jouées seront considérées comme balles mortes).

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 après la zone du V ou sort des limites du terrain lors de son lancer il sera rendu au joueur qui l'a lancé (seconde chance).
 - Si lors de sa seconde chance, le jack n'entre pas sur le terrain après le V de pénalité ou sors des limites du terrain, il sera considéré comme balle morte et ce sera à l'équipe adverse de lancer le jack. L'équipe adverse lancera donc 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.

- Si à la fin de la manche, les balles sont équidistantes :
 - Si 1R et 1B alors les deux équipes remportent 1 pt.
 - Si 2 R, 1 B alors les R remportent 2 pts et les B 1 pt.

d) Comptage des points

- Le pointage est déterminé par l'arbitre après que toutes les balles des deux côtés aient été lancées.
- Le côté dont la ou les balle(s) est 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, voir point « c) balles équidistantes » ci-dessus.
- 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'incertitude de l'arbitre ça sera au juge arbitre, à un membre de la commission technique et/ou l'organisateur 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 ».

e) 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.
- La « manche supplémentaire » se joue comme une « manche régulière ».
 - Le jack sera positionné sur la croix par l'arbitre. Le jack utilisé sera celui de l'équipe qui a gagné le tirage au sort et c'est également elle qui lance la 1^{ère} balle.

f) Utilisation de la rampe

- 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.
 - L'assistant doit rester dos au jeu tant que son joueur n'a pas joués ses balles.

g) Coaching

Les éducateurs sont placés en bout de terrain (à l'opposé des joueurs), à coté du panneau du score.

Le coaching est uniquement autorisé entre chaque manche.