

Règles de la boccia - Division 2

1. Composition d'une équipe

- Une équipe est composée de **trois joueurs**.
- Un **seul athlète en rampe** par équipe.

2. Déroulement d'un match

- Un match se joue en **quatre manches**.
- Chaque équipe lance le jack **deux fois sur l'ensemble du match**.
- Aucun changement d'athlète n'est autorisé pendant le match.

3. Placement des athlètes

- L'équipe rouge joue dans les aires **1 – 3 – 5**.
- L'équipe bleue joue dans les aires **2 – 4 – 6**.

4. Lancer du jack

- Le jack doit **dépasser la zone du "V"** pour être valide.
- Si le jack est invalide, il est rendu au joueur qui l'a lancé, afin qu'il puisse recommencer son lancer.
- Si le jack est poussé hors du terrain pendant le jeu, il est **replacé sur la croix centrale**.

5. Ordre de jeu des balles

- L'athlète qui lance le jack lance également **la première balle de couleur**.
- Ensuite, l'ordre de jeu se base sur la logique du jeu (**balle la plus éloignée du jack**)

6. Balles lancées simultanément

- Si deux balles sont lancées en même temps, l'arbitre interrompt immédiatement l'action.
- Les deux balles sont retirées du terrain et rendues aux joueurs concernés, qui recommencent leur lancer.

7. Balles valides et balles mortes

- **Une balle est valide** si elle **s'arrête à l'intérieur du terrain**.
- Les deux balles sont **retirées du terrain et rendues aux joueurs concernés**, qui recommencent leur lancer.

8. Comptage des points

- À la fin de chaque manche, **une seule équipe marque des points**.
- Chaque balle plus proche du jack que la meilleure balle adverse rapporte un point.

9. Utilisation de la rampe et assistance

- L'éducateur ou l'assistant :
 - peut stabiliser la rampe si nécessaire,
 - ne peut en aucun cas viser à la place de l'athlète

10. Coaching et comportement

- Le coaching et l'assistance sont autorisés pendant toute la durée du match.
- L'encadrant veille toutefois à :
 - favoriser l'autonomie,
 - encourager la prise de décision par l'athlète,
 - maintenir l'athlète comme acteur principal de son jeu.

11. Esprit de jeu

- L'arbitre reste garant du cadre et peut adapter certaines situations afin de préserver le bon déroulement du match.