



**HANDI
SPORT**

LIGUE
FRANCOPHONE

LIGUE HANDISPORT FRANCOPHONE

69 Avenue du Centenaire

6061 Montignies-sur-Sambre

Tel : 071 10 67 50

Email : info@handisport.be

Site : www.handisport.be



CHAMPIONNAT LHF BOCCIA REGLEMENT TECHNIQUE 2019

Sous les auspices du



PARTIE I

ORGANISATION DU CHAMPIONNAT

Date : 28 février 2019

Adresse :

Spirou Basket Jeunes

Sentier de l'Épée, 35

6040 Jumet - Charleroi

<https://goo.gl/maps/LsaHwh7LWXq>



Horaire :

9h15 : Accueil

10h00 : Début des rencontres

14h45 : Remise des prix.

Inscriptions à transmettre à la LFH par mail : yves.bertinchamps@handisport.be

Avant le 10 février 2019.

Coordination technique – Renseignements – Organisation :

Ligue Handisport Francophone

Yves Bertinchamps

Assistant technique 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

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 :

<http://www.bisfed.com/wp-content/uploads/2014/01/Version-française2-Competition-Rules-V3-11-avril-2018.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 Non Eligible LHF 2019 est destiné aux joueurs de boccia en **équipes de 3 joueurs**.

Maximum 1 joueur avec rampe par équipe.

Cette saison, **les inscriptions seront limitées 48 équipes soit 144 participants.**

Les 48 premières inscriptions reçues seront prises en considération.

Capacité de 12 terrains.

Le championnat LHF 2019 est ouvert à tous (clubs affiliés et non affiliés LHF, institutions, écoles...).

Les joueurs débutants seront les bienvenus.

Classements proposés :

- Open (ouvert à tous : institutions, écoles et clubs non affiliés).
- Club affiliés LHF.

La participation au championnat est entièrement gratuite dans le but de promouvoir la discipline au sein des clubs et institutions. La LHF souhaite, proposer, en cours de saison, à ses membres, des formations, tournois, stages et mise en place d'un mini championnat.

1. Le format de compétition

Tournoi par équipes de 3 joueurs – Application d'un système de poules (12 poules de 4 équipes).

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

0 = défaite, 1 = égalité, 2 = victoire.

Matin : Poules qualificatives

Après-midi : Poules de classement (meilleurs 1ers, 2^e, 3^e, ...) – Après ces poules de classement, les 4 1^{ères} équipes classées se rencontreront en 1/2 FINALES ET FINALES.

Chaque match se joue en 2 lancers de Jack + 1 manche avec le jack sur la croix et tirage au sort pour la couleur lors de cette manche (équipe rouge lance en 1^{er}). Les joueurs avec des rampes ont 45 secondes pour lancer leur boule.

Quelques jeux sont mis à disposition par l'organisateur. Les joueurs qui possèdent leurs balles peuvent les apporter.

2. Les classifications

Les classifications en vigueur dans ce championnat ne sont pas les classifications officielles internationales.

- 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.

Pour la composition des équipes, il y aura maximum 1 joueur NE5 (avec rampe) par équipe.

Les classifications seront effectuées par les éducateurs des joueurs avant la compétition. Des vérifications seront effectuées au hasard sur place par un classificateur neutre. Toute tricherie entraînera une disqualification du sportif.

Ceux qui souhaitent obtenir une classification officielle afin de pouvoir avoir accès à d'autres compétitions officielles (nationales ou internationales) ultérieures pourront en faire la demande auprès de la LHF.

3. L'arbitrage

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

Cependant, chaque club ou institution inscrit(e) 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	Balle blanche qui sert de cible
Balle	Une des balles rouge ou bleue
Côté	En individuel, un côté se définit comme ayant (1) seul compétiteur. En équipe, un côté se définit comme ayant 3 ou 2 membres qui font respectivement partie de l'équipe.
Terrain	Surface de jeu délimitée par les lignes et les aires de lancement.
Partie	La compétition entre 2 côtés lorsque un nombre spécifique de manches est joué.
Manche	La période de la partie durant laquelle le cochonnet et toutes les balles ont été lancées.
Dispositif d'assistance	Communément appelé « rampe », il désigne l'aide technique utilisée par le joueur de classe BC 3 – NE 5 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. Ceci peut se faire soit en lançant la balle avec la main, le pied ou en relâchant la balle sur un dispositif d'assistance.
Balle morte	Une balle qui sort du terrain après qu'elle ait été lancée et/ou qui a été retirée par l'arbitre à la suite d'une infraction.
Manche interrompue	Une manche est interrompue lorsque les balles ont été bougées par un élément extérieur au jeu de façon accidentelle ou intentionnelle.
Ligne en V	Ligne que le cochonnet doit dépasser pour être 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 g ± 12 g. Circonférence : 270 mm ± 8 mm.



Rampes

A l'heure actuelle, le matériel d'assistance (rampe) n'est pas réglementé et peut donc être fabriqué selon les caractéristiques physiques du pratiquant.

Adaptations LHF par rapport au règlement international :

Les rampes peuvent dépasser de 20cm en avant et sur les côtés des zones de lancer

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

Dans la mesure du possible, le chronométrage devrait se faire électroniquement.

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).

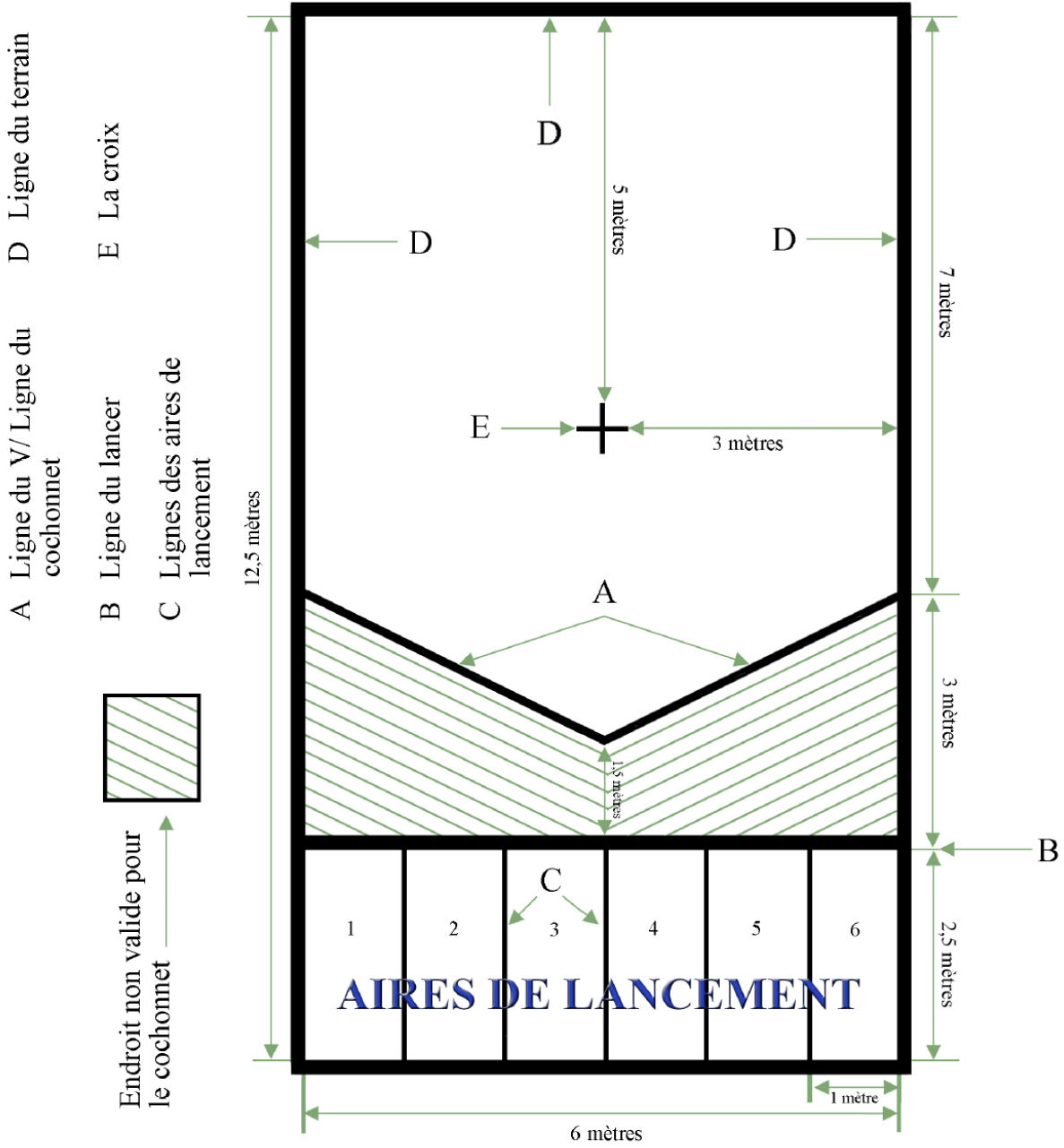
La zone de lancement est divisée en six aires de lancement.

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.

TERRAIN DE BOCCIA



3. Format de la partie

Equipe

3 joueurs par équipe (maximum 1 joueur avec rampe – NE 5 – BC 3 par équipe)

À tour de rôle, chaque joueur débute une manche en lançant le cochonnet selon l'ordre numérique des aires de lancement (de 1 à 6). 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.

Les capitaines seront placés en position 3 et 4.

Nombre de balles pour les équipes :

2 par joueur et un cochonnet par équipe.

4. Déroulement du jeu

La partie commence avec la présentation du cochonnet 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.

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

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 non valide

- si une fois qu'il est joué, il s'arrête dans la zone non valide pour le cochonnet
- si 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, 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. **Les rampes peuvent dépasser de 20cm en avant et sur les côtés des zones 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 touche ou qui traverse les lignes puis revient sur le terrain sera considérée hors du 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 boîte des balles mortes.

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

Le cochonnet qui est poussé hors du terrain

Si le cochonnet 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.

Lorsque le cochonnet est replacé sur la croix, le côté qui devra lancer sera déterminé d'après l'article 6.9.1.

S'il n'y a pas de balles de couleur sur le terrain lorsque le cochonnet est replacé sur la croix, le côté qui a fait sortir le cochonnet devra lancer en premier.

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 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

Lors du championnat LHF, Le bris d'égalité ne sera appliqué qu'en ½ ou en finale ou pour déterminer le 1^{er} d'une poule de classement. Le «bris d'égalité» représente une «manche supplémentaire».

Tous les joueurs restent dans leur aire de lancement respective.

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 appartenant au côté qui doit commencer sera utilisé.

Le cochonnet 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.

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.

Entre les lancers, le dispositif d'assistance (rampe) doit être clairement déplacé vers la gauche et vers la droite.

Un joueur peut utiliser plus d'un dispositif d'assistance (rampes/pointeurs de tête) durant une partie. 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 et en double, chaque côté est mené par un capitaine à chaque partie.

Le capitaine doit être clairement identifié à l'arbitre.


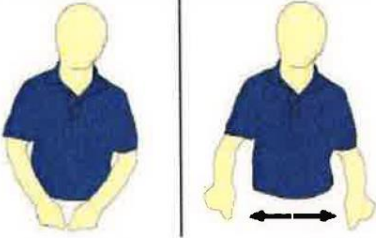
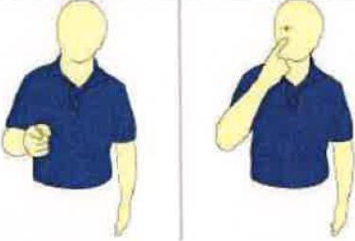
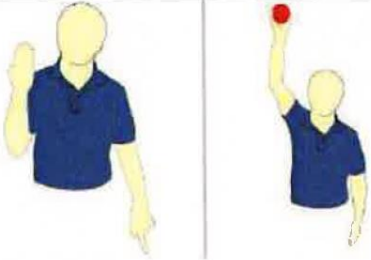

Le capitaine agit au nom de l'équipe et a les responsabilités suivantes :



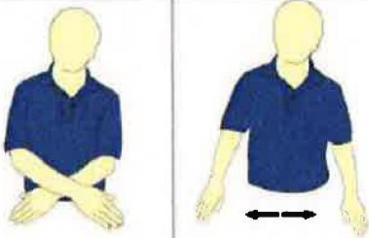

Représenter l'équipe/le double lors du tirage au sort et décider s'il joue les balles rouges ou bleues.

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