



**HANDI
SPORT**

LIGUE
FRANCOPHONE

LIGUE HANDISPORT FRANCOPHONE

69 Avenue du Centenaire

6061 Montignies-sur-Sambre

Tel : 071 10 67 50

Email : info@handisport.be



Championnats Multisports Adaptés

Boccia

RÈGLEMENT 2024-2025

Version Mars 2024

RENSEIGNEMENTS FÉDÉRATIONS

Ligue Handisport Francophone

Avenue du Centenaire, 69 - 6061 Charleroi

Tel: +32 (0)71.10.67.50

Email: info@handisport.be

www.handisport.be



Table des matières

RENSEIGNEMENTS FÉDÉRATIONS	2
Table des matières.....	3
1. Présentation du championnat Boccia.....	5
2. Déroulement d'une journée.....	6
2.1. Les missions des éducateurs.....	6
a) A l'arrivée du club.....	6
b) Pendant la journée	6
c) A la fin de la journée.....	6
2.2. Les sportifs	7
3. Le règlement	7
3.1. Les scores.....	7
a) Les points.....	7
b) Le classement.....	7
3.2. Les aptitudes / division	8
a) Division 1	8
Être capable de suivre le règlement officiel ; Avoir une approche tactique et technique ; Être capable d'adapter son jeu en fonction du jeu de l'adversaire.	8
b) Division 2	8
Légères adaptations au règlement (un pied autorisé sur le cerceau).....	8
c) Division 3 & 4	8
Être capable de lancer la balle ; règles adaptées ; pas de technique précise.	8
3.3. Règlement technico-sportif ET adaptations	8

a)	Le jeu	8
b)	Rappels aux équipes/joueurs	10
c)	Rappels aux arbitres	10
d)	Rappels aux coaches/éducateurs	11

1. Présentation du championnat Boccia

Le championnat adapté de boccia est destiné au public adulte en situation de handicap intellectuel, vivant en institution.

Ce championnat se déroule en journée, en semaine. 3 (ou 6) journées de championnat sont organisées de septembre à juin. Lors de la première journée, les divisions peuvent être réajustées selon les nécessités identifiées par le coordinateur/animateur sportif LHF. Les éducateurs auront pris le soin en amont de définir la division de chacun selon le niveau réel de chacun des sportifs (voir règlement – définition des aptitudes attendues par division).

Il y a un maximum de 4 divisions (de 1 à 4). Selon les participants, ce nombre peut être réduit.

- Les divisions 1-2 sont destinées aux joueurs les plus autonomes, aux joueurs qui comprennent le jeu et s'adaptent à celui-ci. Leurs mouvements sont fluides et contrôlés.
- Les divisions 3-4 sont destinées aux personnes ayant le plus de difficultés tant au niveau de la compréhension que de la motricité.
- Il y a un maximum de 12 équipes (36 joueurs) par division.
- Chaque équipe rencontre toutes les équipes de sa division 1 (ou 2) fois ; 3 ou 4 matchs par journée sont joués par tous :
 - o Journée 1 :
 - Une heure de jeu « d'évaluation » est proposée ; chacun sur le terrain de la division correspondante (changement de division si nécessaire)
 - Championnat : 3 matchs sont joués par tous.
 - o Journée 2 :
 - Championnat : 4 matchs sont joués par tous.
 - o Journée 3 :
 - Championnat : 4 matchs sont joués par tous.
 - Remise des prix du championnat.

- Dans le cadre d'une organisation à 6 journées, chaque équipe rencontre toutes les équipes de sa division 2 fois ; 3 ou 4 matchs par journée sont joués par tous (selon le même principe que l'organisation à 3 journées - voir ci-dessus) :
 - o 3 matchs lors de la journée 1 (cfr adaptations éventuelles des divisions) – 4 matchs lors des journées 2 – 3 – 4 – 5 - et 3 matchs lors de la journée 6 (cfr remise des prix).
- Chaque journée débute à 09h45 et se termine à 15h30.
- Les sportifs peuvent arriver à partir de 9h15.

2. Déroulement d'une journée

2.1. Les missions des éducateurs

a) A l'arrivée du club

- o **L'éducateur 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 !**
- o L'éducateur va installer son groupe au choix dans la salle (gradins – bancs – chaises)
- o L'éducateur vient annoncer la présence de son club à la table d'accueil/de marque.
- o L'éducateur surligne en vert son équipe présente sur la feuille de présence.

b) Pendant la journée

- o L'éducateur gère/encadre au mieux la dynamique de son groupe institutionnel.
- o L'éducateur se rend à la table de secrétariat/arbitrage pour sélectionner les matchs qu'il va arbitrer, il surligne en vert les matchs et note les résultats à la fin de ceux-ci.
- o L'éducateur arbitre le match de manière neutre et fair-play, en respectant le règlement.

c) A la fin de la journée

- o Les éducateurs aident pour le rangement de la salle.
- o Les éducateurs vérifient que leurs sportifs ont bien toutes leurs affaires.

➔ ATTENTION ! Les éducateurs sont tenus de veiller à rendre les locaux dans un état correct et soigné, d'être attentifs à la propreté des tables de repas, des vestiaires et des toilettes.

2.2. Les sportifs

- Les sportifs auront une tenue adaptée à la pratique du sport et le badge de l'équipe (envoyé électroniquement par la LHF à l'institution).
- Les sportifs sont présents dans un esprit sportif de camaraderie et de fair-play.
- Les sportifs peuvent aider à arbitrer si leur niveau de compréhension le permet, mais l'éducateur doit être présent.
- Les sportifs ne peuvent pas venir noter leur score eux-mêmes, ni sélectionner leur match.

3. Le règlement

3.1. Les scores

a) Les points

- Pour un match **gagné**, l'équipe remporte **3 points**.
- Pour un match **perdu**, l'équipe remporte **1 point**.
- Pour un match **perdu par forfait**, l'équipe aura **0 point**.

- **Un joueur qui sera absent 2 fois sans justificatif sera forfait pour le reste du championnat.**

b) Le classement

Le classement se fera par division, en fonction du nombre de points à la fin des 3 (ou 6) journées.

Une remise des prix sera organisée la troisième (ou 6^{ème}) journée, avec une récompense pour les trois premiers de chaque division et une médaille de participation pour les autres.

La LHF se charge d'organiser cette remise des prix (et de prévoir les médailles et récompenses associées).

3.2. Les aptitudes / division

a) Division 1

Être capable de suivre le règlement officiel ; Avoir une approche tactique et technique ; Être capable d'adapter son jeu en fonction du jeu de l'adversaire.

b) Division 2

Légères adaptations au règlement (un pied autorisé sur le cerceau).

c) Division 3 & 4

Être capable de lancer la balle ; règles adaptées ; pas de technique précise.

3.3. Règlement technico-sportif ET adaptations

➔ Sauf communication contraire, le championnat adapté de boccia se réfère au règlement officiel de boccia LHF en vigueur : [CLIQUEZ ICI](#)

➔ Les adaptations identifiées sont reprises ci-dessous :

- ...
- En division 1, le règlement LHF est appliqué.
- En division 2, le règlement LHF sera appliqué avec davantage de tolérance.
- En division 3 et 4 : le règlement international est adapté selon les besoins et les déficiences.

a) Le jeu

- 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 et un cochonnet/jack par équipe.

- 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".
- Lancer de la 1ère balle sur le terrain
 - o Le joueur qui lance le jack lance aussi la première balle de couleur.
 - o 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.
- Le lancer des autres balles.
 - o 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.
- Fin de la manche.
 - o Une fois toutes les balles lancées, l'arbitre annoncera verbalement la fin de la manche.
- Préparation pour la prochaine manche.
 - o Les joueurs, leurs assistants sportifs, les éducateur ou les arbitres ramasseront les balles pour débiter la prochaine manche. La manche suivante peut alors commencer.
- Le lancer des balles
 - o 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.
- Balles hors du terrain
 - o N'importe quelle balle, incluant le jack, sera considérée hors terrain si elle touche ou traverse les lignes délimitant le terrain.
 - o 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.
 - Le jack qui est poussé hors du terrain
 - Si le jack est poussé hors du terrain, ou dans la zone du « V » pour le jack 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.
- 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. 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.
- Balle échappée
- Si un joueur échappe une balle de façon accidentelle, il est de la responsabilité du joueur 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.

b) Rappels aux équipes/joueurs

- Une équipe se compose de 3 joueurs.
- Les joueurs porteront une tenue et des chaussures adaptées à la pratique du sport. Ceci pour autant que, selon la(es) déficiences existante(s), une autre tenue ou d'autres chaussures ne soient indiquées. Les joueurs d'une même équipe se présenteront en tenue uniforme.
- L'arbitre dirige le jeu et ses décisions sont sans appel.

c) Rappels aux arbitres

- L'arbitre dirige le jeu et ses décisions sont sans appel.
- L'arbitre annonce le point dès que la dernière balle a été jouée et qu'elle s'est arrêtée.
- Les joueurs doivent avoir un comportement correct vis-à-vis des adversaires, des officiels et du public. Sont sanctionnés :

- Les dégâts volontaires à l'équipement ;
 - Des cris excessifs ou un langage inconvenant ;
 - Tous dégâts volontaires à l'équipement sont à la charge du club auquel adhère le contrevenant. Sanctions :
- ➔ L'arbitre sanctionne ses excès selon la situation. Les sanctions vont d'un avertissement – la perte du point – du match.

d) Rappels aux coaches/éducateurs

- Le coach est responsable du comportement de ses joueurs
- Le coach peut encourager ou donner des directives à ses joueurs pendant le jeu tant que cela reste dans un esprit sportif et fairplay.
- Le coach a le droit de procéder à un remplacement de ses joueurs ; dans tel cas, il s'adressera à l'arbitre.
- L'arbitre dirige le jeu et ses décisions sont sans appel.
- La LHF rappelle qu'en cas de dégâts occasionnés aux installations sportives, les frais associés aux dégâts seront à la charge du participant responsable des dégâts. L'assurance de la LHF n'intervient pas dans de telles circonstances.