



# Règlement de la boccia



Règlement de la boccia, version octobre 2018

**Special Olympics**  
Switzerland





## Sommaire

<b>1 Dispositions générales.....</b>	<b>3</b>
1.1 Droit de participation.....	3
1.2 Sportifs avec un handicap sensoriel.....	4
1.3 Restrictions.....	4
<b>2 Disciplines.....</b>	<b>5</b>
<b>3 Règles de compétition.....</b>	<b>5</b>
3.1 Terrain et équipement.....	5
3.1.1 Terrain.....	5
3.1.2 Equipement.....	5
3.2 Règlement de compétition.....	6
3.2.1 Le jeu.....	6
3.2.2 Joueurs.....	7
3.2.3 Substitutions.....	8
3.2.4 Temps mort, interruption de match et vérification de la position des boules.....	8
3.2.5 Arbitres.....	10
3.2.6 Divers.....	11
3.2.7 Comportement des joueurs.....	11
3.3 Définitions.....	11
3.3.1 Boule en jeu et boule morte.....	11
3.3.2 Boules et cochonnet.....	12
3.3.3 Autres.....	12
3.3.4 Infraction.....	12
3.4 Low Ability Level.....	12
<b>4 Advancement.....</b>	<b>12</b>
<b>5 Divisioning.....</b>	<b>13</b>
5.1 Philosophie.....	13
5.2 Le Divisioning en boccia.....	13
5.3 Critères de répartition.....	13
5.4 Maximum Effort Rule – Amélioration maximale des performances.....	14
5.5 Responsabilité du coach.....	15
<b>6 Unified Sport.....</b>	<b>15</b>
<b>7 Règlement et application.....</b>	<b>15</b>



# 1 Dispositions générales

Special Olympics est le plus grand mouvement sportif mondial pour les personnes en situation de handicap mental.<sup>1</sup> La vision de Special Olympics Switzerland (SOSWI) est la valorisation, l'acceptation et l'égalité des personnes en situation de handicap mental.

Special Olympics s'efforce de proposer aux sportifs présentant différents niveaux de performances des sports appropriés et adaptés à leurs capacités.

La philosophie sportive de Special Olympics se fonde sur deux principes centraux qui le distinguent fondamentalement des autres organisations sportives :

- Advancement – un développement progressif adapté aux capacités individuelles lors de l'entraînement et de la compétition.<sup>2</sup>
- Divisioning – la répartition des sportifs dans des groupes homogènes de capacités.<sup>3</sup>

Le fondement de la philosophie sportive de Special Olympics est l'«Article 1» de Special Olympics International (SOI). Les documents complémentaires se trouvent sur <https://www.specialolympics.org/sports.aspx>. Au même endroit, se trouvent aussi d'autres documents tels que les «Sport Rules» et les «Coaching Guides».

Le règlement de la boccia se fonde sur les règles officielles de la Confédération Mondiale des Sports de Boules (CMSB), consultables sur <http://www.cmsboules.com/fr/index.cfm>.

Le règlement de la boccia de SOSWI est basé sur les «Special Olympics Sports Rules for Bocce» de SOI: Celui-ci se trouve sur le site d'internet de SOI (voir ci-dessus).

En cas de divergences ou de conflits d'objectifs par rapport aux règles de la FINA, les règlements de SOSWI et de SOI prévalent.

Ce dernier est valable pour l'ensemble des compétitions de boccia de SOSWI. Lors des compétitions et des manifestations internationales, les règles appliquées sont celles du pays organisateur, respectivement celles de SOI.

A des fins de simplification et de compréhension, le règlement est rédigé au masculin. Ainsi, quand il est question de sportifs, les sportives sont aussi concernées.

## 1.1 Droit de participation

Sont autorisés à participer aux compétitions de Special Olympics :

- Les personnes en situation de handicap mental, soit les personnes présentant une perturbation de la capacité d'apprentissage, un trouble ou un retard de développement ou encore une anomalie du comportement.
- Toutes personnes à partir de 8 ans.

---

<sup>1</sup> Il s'agit de personnes en situation de handicap mental, présentant une perturbation de la capacité d'apprentissage, un trouble ou un retard de développement ou encore une anomalie du comportement.

<sup>2</sup> Voir chapitre 4

<sup>3</sup> Voir chapitre 5



Mais en principe les compétitions de SOSWI sont ouvertes à tous les sportifs. Ceci signifie que la participation ne présuppose aucune affiliation à une association, à un club ni aucune appartenance à une institution, à une école spécialisée ou à tout autre établissement.

D'autres dispositions s'appliquent aux sportifs présentant un handicap sensoriel (voir point 1.2).

## **1.2 Sportifs avec un handicap sensoriel**

Les sportifs présentant un handicap sensoriel peuvent participer aux manifestations de Special Olympics. Lors de compétitions, si ces personnes ont besoin de soutien sous la forme d'un accompagnement par un guide ou d'une aide matérielle, elles doivent auparavant demander une autorisation à SOSWI. Délivrée par le Sports Coordinator du sport concerné, elle est valable pour toutes les compétitions. Le Sports Coordinator informe les Sports Officials de sa décision. Ces derniers véhiculent l'information lors des événements et la transmettent aux autres participants ainsi qu'aux coaches.

À tout moment l'autorisation peut être annulée par l'une des deux parties. Dans ce cas, une nouvelle évaluation de la situation doit avoir lieu.

## **1.3 Restrictions**

Un petit pourcentage de personnes atteintes de trisomie 21 (syndrome de Down) (moins de 10%) présente une instabilité entre les vertèbres cervicales C 1 et C 2. Ce trouble, également appelé «instabilité atlanto-axiale» (AAI), peut provoquer des accidents si la colonne vertébrale cervicale est exposée à des extensions ou à des flexions extrêmes.

Les sportifs atteints de trisomie 21 et d'AAI doivent se soumettre à un examen médical approprié, afin d'exclure le risque de compresser les vertèbres cervicales.

En 2015, SOI a publié de nouvelles règles qui définissent les conditions de participation aux événements de Special Olympics. Ainsi, les sportifs atteints de trisomie 21 et d'AAI ne peuvent en principe pas participer aux compétitions de Special Olympics, sauf si suite au premier diagnostic médical, un neurologue effectue un deuxième examen et informe le sportif ainsi que ses parents ou son tuteur des éventuelles conséquences. Le sportif et ses parents ou son tuteur doivent confirmer leur connaissance de la situation et donner leur accord à la participation par écrit, en apposant leur signature au document.

Les sportifs qui ont déjà effectué un examen radiologique et qui ne sont pas atteints de l'AAI ne nécessitent aucun autre examen. Les sportifs atteints de trisomie 21 et qui, à partir du 01.01.2016, participent pour la première fois à une compétition de SOSWI doivent se soumettre à un examen tel que mentionné plus haut.

Des informations approfondies à ce sujet se trouvent dans l'article 1 des « Sport Rules » de Special Olympics (Addendum E - PARTICIPATION OF INDIVIDUALS WHO MIGHT HAVE SPINAL CORD COMPRESSION OR ATLANTO-AXIAL INSTABILITY).

Dans ce cadre, il n'existe aucune restriction particulière pour la boccia.



## 2 Disciplines

Sont énumérées, ci-après, les disciplines pouvant être proposées lors des compétitions officielles de SOSWI. Cette liste n'est ni exhaustive ni obligatoire. Les organisateurs sont libres de proposer d'autres disciplines officielles listées par SOI.

### Disciplines officielles :

1. Simple (un joueur par équipe)
2. Double (deux joueurs par équipe)
3. Compétition en équipe (quatre joueurs par équipe)
4. Unified boccia en double (deux joueurs par équipe)
5. Unified boccia en équipe (quatre joueurs par équipe)

## 3 Règles de compétition

### 3.1 Terrain et équipement

#### 3.1.1 TERRAIN

Le terrain de jeu (ou cadre) est un rectangle de 3,66 mètres de largeur et de 18,29 mètres de longueur.

La surface est constituée de sable, de gazon ou d'un matériau synthétique. Elle ne doit présenter aucun obstacle permanent ou temporaire pouvant influencer le parcours de la boule. Les variations dans l'inclinaison, l'état ou la structure du terrain ne sont pas considérées comme des obstacles en ce sens.

De toute part, le terrain est encadré par des bordures faites de matériau rigide.

Les bordures d'arrêt doivent avoir au minimum 304 millimètres d'épaisseur et être constituées d'un matériau rigide, comme du bois ou du plexiglas. La hauteur des bordures latérales doit atteindre au minimum celle des boules. Pendant le jeu, toutes les bordures peuvent être utilisées pour faire rebondir la boule.

Des lignes de 50 mm de long doivent être tirées sur la largeur du terrain. Elles sont les suivantes :

1. Ligne de jeu pour tirer ou pointer, à 3,05 mètres des bordures d'arrêt
2. Ligne médiane à 9,15 mètres des bordures d'arrêt
3. Ces deux lignes sont tracées d'une bordure latérale à l'autre.

#### 3.1.2 EQUIPEMENT

De taille égale, les boules sont constituées d'un matériau synthétique. Le diamètre officiel des boules de tournoi varie de 107 à 110 millimètres. La couleur des boules importe peu à condition que les quatre boules d'une équipe se distinguent suffisamment des quatre boules de l'équipe adverse.

Le cochonnet (ou but) a un diamètre variant entre 3 et 4 cm. Sa couleur doit se distinguer nettement des boules des deux équipes.

L'appareil de mesure permettant de déterminer avec précision la distance entre deux objets doit être approuvé par les arbitres du tournoi.

En ce qui concerne le Divisioning, l'utilisation d'un mètre pliant gradué en millimètres est recommandée.



## 3.2 Règlement de compétition

### 3.2.1 LE JEU

Équipement : la boccia se joue avec huit boules et une boule plus petite appelée cochonnet (ou but). Chaque équipe dispose de quatre boules qui se distinguent de celles de l'équipe adverse par leur couleur. La surface des boules peut aussi comporter des lignes superficielles permettant d'identifier les boules des différents coéquipiers.

Cochonnet et couleur : avant le début de la partie, l'arbitre procède à un tirage à pile ou face pour déterminer l'équipe qui aura le cochonnet. En l'absence d'un arbitre, les deux capitaines exécutent ce tirage au sort, qui se déroule toujours sur le terrain.

Règle des trois essais : l'équipe en possession du cochonnet dispose de trois essais pour lancer le cochonnet entre la ligne des 9,15 mètres et la ligne de jeu à 3,05 mètres du côté opposé du terrain. Si les trois tentatives sont infructueuses, l'équipe adverse obtient le droit de lancer le cochonnet. Si elle échoue à son tour, l'arbitre place le cochonnet au centre du terrain sur la ligne médiane. Malgré cela, l'équipe ayant remporté le tirage à pile ou face garde le droit de lancer la première boule.

Déroulement du jeu : un joueur de l'équipe choisie par tirage au sort lance le cochonnet et peut ensuite lancer la première boule. Puis, c'est l'équipe adverse qui peut lancer jusqu'à ce qu'elle obtienne un point ou que ses quatre boules aient été lancées. La règle de la « boule la plus proche » détermine quelle équipe lance la prochaine boule. L'équipe dont la boule est la plus proche du cochonnet est « in », et l'autre « out ». A chaque fois qu'une équipe devient « in », elle s'écarte et laisse jouer l'équipe adverse.

Première boule : l'équipe qui lance le cochonnet lance aussi la première boule.

Exemple : l'équipe A lance le cochonnet, puis sa première boule. Ensuite, la première boule de l'équipe B percute et déplace celle de l'équipe A. Il revient alors à l'équipe A de jouer, puisque sa boule est désormais la plus éloignée du cochonnet.

Lancers : sans franchir les lignes de jeu, les joueurs ont le droit de rouler, lancer, faire ricocher leurs boules, tant que celles-ci ne sortent pas des limites du cadre. Un joueur peut percuter avec sa boule toute autre boule déjà présente sur le terrain, afin d'avoir un point ou de réduire le nombre de points de l'équipe adverse. Il peut tenir la boule en plaçant la main par-dessus ou par-dessous tant qu'il effectue un lancer réglementaire. Un lancer est dit réglementaire lorsque la boule se trouve en dessous de la ceinture du joueur au moment où il la lâche.

En cas de handicap physique d'un joueur, le Sport Official a la possibilité d'autoriser des changements ou des interprétations différentes en ce qui concerne les règles en vigueur. Une telle exception doit faire l'objet d'une demande expresse du sportif concerné avant le début du tournoi. Par ailleurs, elle ne doit pas constituer un avantage par rapport aux autres sportifs.

Nombre de boules lancées par joueur :

- |           |                           |  |
|-----------|---------------------------|--|
| 1. Simple | Un joueur par équipe      | Le joueur a droit à quatre boules.       |
| 2. Double | Deux joueurs par équipe   | Chaque joueur a droit à deux boules.     |
| 3. Equipe | Quatre joueurs par équipe | Chaque joueur a droit à une seule boule. |

Coaching :

- 1) A la fin des tours préliminaires, les entraîneurs, coaches et accompagnateurs n'ont plus l'autorisation de communiquer avec les joueurs.





- 2) Si l'arbitre constate une infraction à cette règle, il a l'obligation de la signaler au directeur du tournoi (Sport Official). Les sanctions possibles sont un avertissement oral, une pénalité infligée au coach ou au partenaire pour conduite antisportive ou la disqualification du joueur.

Calcul des points : à la fin de chaque mène (manche), lorsque les deux équipes ont lancé toutes leurs boules, les points sont comptabilisés. L'équipe dont les boules sont le plus près du cochonnet obtient les points. Le comptage peut être effectué visuellement ou par mesure. Un joueur peut demander un mesurage (du centre du cochonnet au centre de la boule concernée). A la fin d'une manche, l'arbitre annonce le décompte des points et la couleur de l'équipe gagnante aux joueurs à l'extérieur du cadre, avant que les boules et le cochonnet ne puissent être retirés du terrain. Par contact visuel, l'arbitre doit systématiquement s'assurer de l'accord des joueurs. Les joueurs ont le droit de demander un mesurage s'ils sont en désaccord avec l'arbitre. Lorsque les joueurs acceptent le nombre de points accordés, les boules sont retirées du terrain pour entamer la manche suivante. L'équipe qui remporte la manche gagne aussi l'avantage du cochonnet. L'arbitre a la responsabilité de s'assurer de la validité des points inscrits sur le tableau indicateur. Il incombe donc au capitaine de chaque équipe de vérifier si les points inscrits sont exacts.

Lorsque deux boules de couleur différente sont à distance égale du cochonnet, l'équipe qui a lancé en dernier joue jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

Exemple : l'équipe A mène. L'équipe B lance une boule et l'arbitre constate que les boules des deux équipes sont à distance égale du cochonnet. L'équipe B continue alors de jouer jusqu'à ce qu'elle s'approche le plus du cochonnet et gagne un point. Si l'équipe A parvient à déplacer la boule gagnante de l'équipe B, il y a une nouvelle égalité et l'équipe A peut rejouer.

Lorsqu'à la fin d'une manche, deux boules de couleur différente sont à distance égale du cochonnet, aucun point n'est accordé. L'équipe qui a lancé le cochonnet, le lance à nouveau et le jeu reprend à l'extrémité du terrain dans laquelle la dernière manche a été jouée.

Victoire aux points :

- |          |                                       |             |
|----------|---------------------------------------|-------------|
| • Equipe | Quatre joueurs (une boule par joueur) | = 16 points |
| • Double | Deux joueurs (deux boules par joueur) | = 12 points |
| • Simple | Un joueur (quatre boules par joueur)  | = 12 points |

Cette quantité de points est valable pour les principaux tournois. Des variantes sont néanmoins acceptées.

Selon l'appréciation de la direction du tournoi (Sport Official) et la nature du tournoi, les matchs peuvent être interrompus dès que le nombre de points ou la durée de jeu indiqués sont atteints.

Rapport de match : il incombe au capitaine de chaque équipe de signer le rapport de match à la fin du match. La signature reconnaît l'incontestabilité du résultat final. Si le capitaine est en désaccord avec le résultat final et souhaite déposer une réclamation, il ne doit en aucun cas signer le rapport de match.

### 3.2.2 JOUEURS

Capitaine : chaque équipe doit désigner un capitaine et informer les arbitres de son choix avant le début de la partie. Elle ne pourra pas changer de capitaine en cours de match, mais elle le peut pendant le tournoi. Dans ce cas, les arbitres doivent en être informés avant le début de la partie.

Rotation des joueurs : chaque équipe peut déterminer elle-même dans quel ordre ses joueurs lanceront leurs boules. Celui qui lance le cochonnet doit toutefois aussi lancer la première boule. L'ordre des joueurs peut varier d'une manche à l'autre. Cependant, au cours d'une manche, aucun joueur n'est autorisé à lancer plus de boules que prévu.



Elimination : les équipes qui se présentent avec moins de joueurs qu'annoncé perdent le match.

### 3.2.3 SUBSTITUTIONS

Annnonce officielle : avant le début de la partie, les arbitres doivent être informés de chaque substitution prévue. Dans le cas contraire, le match est déclaré perdu par forfait pour l'équipe en question.

Substitution de joueurs :

1. Une seule substitution est autorisée par équipe et par match. Le remplaçant peut prendre la place de n'importe quel joueur de son équipe. Une seule substitution est permise par match.
2. Restriction : si un joueur est inscrit comme remplaçant pour une équipe, il ne peut remplacer aucun joueur d'une autre équipe. Le nombre de points liés au Divisioning d'un remplaçant ne peut pas dépasser celui de la personne qu'il remplace.

Substitution pendant la partie : les joueurs ne peuvent être remplacés en cours de match seulement en cas d'urgence médicale ou d'un autre type d'urgence dûment justifiée. Dans d'autres cas urgents, la substitution ne peut être effectuée qu'à la fin d'une manche. Si cela est impossible, la manche en question est annulée. Si un remplaçant prend la place d'un coéquipier, il doit terminer la partie.

### 3.2.4 TEMPS MORT, INTERRUPTION DE MATCH ET VÉRIFICATION DE LA POSITION DES BOULES

Temps mort : l'arbitre peut accorder un temps mort lorsque les circonstances le justifient. Ce temps mort est limité à 10 minutes et décidé par le directeur du tournoi.

Retard délibéré : si l'arbitre ou le responsable du tournoi estime que le match est retardé délibérément et sans raison valable, il doit donner un avertissement. Si le jeu ne reprend pas immédiatement, l'équipe fautive perd le match.

Retards causés par des facteurs externes ou imprévisibles : le directeur du tournoi prend les décisions qui s'imposent dans ces cas particuliers.

Vérification de la position des boules : les joueurs sont autorisés à se déplacer le long du terrain pour contrôler la position des boules avant de lancer la leur. Pour ce faire, ils doivent exclusivement se déplacer à l'extérieur du cadre.

Application des pénalités :

1. Détermination : si l'arbitre constate une faute, il doit l'annoncer aux capitaines des deux équipes et les informer de la pénalité qui en résulte. L'équipe lésée a la possibilité de décliner la pénalité, d'accepter le lancer et de poursuivre la manche. La décision de l'arbitre est sans appel, sauf dans les cas énoncés ci-après.
2. Circonstances imprévues : dans toutes les situations non mentionnées dans le présent règlement, le responsable du tournoi prend les décisions qui s'imposent.
3. Réclamations : toute réclamation à l'encontre d'une décision de l'arbitre ou du responsable du tournoi doit être exposée au Sport Official de Special Olympics dans les 15 minutes suivant la fin du match.
4. Réclamation en cas de forfait : si une équipe perd un match parce qu'elle n'a pas pu s'y présenter ou qu'elle a commis une infraction aux règles énoncées dans le présent règlement, aucune réclamation officielle ne sera acceptée.

Infractions aux règles :

1. Ligne de jeu : en tirant ou en pointant, le sportif ne doit pas franchir la ligne de jeu du pied ou avec l'aide utilisée (fauteuil roulant, béquilles, canne, etc.) avant que la boule n'ait touché le sol.





Un arbitre qui remarque une telle infraction doit la signaler. En guise de pénalité, il déclare la boule nulle (morte). Si possible, l'arbitre arrête la boule en question avant qu'elle ne percute le cochonnet ou les autres boules présentes sur le terrain, la retire du cadre et la déclare morte. Si la boule entre en contact avec le cochonnet ou d'autres boules sur le terrain, l'arbitre les replace à leur position initiale. Le jeu peut continuer.

2. Si un joueur lance plus de boules que permis, l'arbitre déclare le lancer nul et retire la boule comme indiqué ci-dessus.  
Cette situation est notamment possible lorsqu'un joueur de double lance trois boules au lieu de deux, ou un joueur d'une équipe lance deux boules au lieu d'une. En double, le coéquipier n'a plus qu'une boule à jouer. En équipe, les joueurs qui n'ont pas encore lancé doivent décider de la répartition des boules restantes.
3. Déplacement non autorisé d'une boule appartenant à l'équipe : si un joueur déplace une ou plusieurs boules de son équipe, elles sont retirées du terrain et non comptabilisées. Le jeu peut se poursuivre.
4. Déplacement non autorisé d'une boule de l'équipe adverse : si, après que les huit boules ont été jouées, un joueur déplace une ou plusieurs boules de l'équipe adverse, cette dernière obtient un point pour chaque boule déplacée. Si le joueur déplace une ou plusieurs boules de l'équipe adverse avant que toutes les boules aient été jouées, l'arbitre doit, dans la mesure du possible, les replacer à leur position initiale. Le jeu peut continuer.
5. Déplacement non autorisé du cochonnet : si un joueur déplace le cochonnet, l'arbitre accorde à l'adversaire autant de points qu'il y avait de boules en jeu susceptibles de récolter des points en plus du nombre de boules non jouées. Si l'adversaire n'a ni de boules susceptibles de récolter des points ni de boules à jouer, l'arbitre met fin à la manche qui sera alors recommencée.

Déplacement involontaire ou prématuré d'une boule ou du cochonnet par un arbitre :

1. Déplacement involontaire d'une boule ou du cochonnet pendant le jeu (il reste des boules à lancer): si, pendant le mesurage ou autre, l'arbitre déplace une boule ou le cochonnet, la manche est annulée et doit être rejouée.
2. Déplacement involontaire ou prématuré d'une boule ou du cochonnet par un arbitre après que toutes les boules ont été jouées : lorsque l'arbitre n'a aucun doute quant à l'attribution des points, il les accorde. Dans le cas contraire, il n'accorde aucun point, la manche est annulée et doit être rejouée.

Obstacle à une boule en mouvement :

- 1) Par un coéquipier : lorsqu'un joueur fait obstacle à une boule en mouvement de sa propre équipe, l'arbitre déclare le lancer nul. Si possible, l'arbitre arrête la boule en question avant qu'elle ne percute le cochonnet ou les autres boules présentes sur le terrain, la retire du cadre et la déclare morte. Si la boule entre en contact avec le cochonnet ou d'autres boules sur le terrain, l'arbitre les replace à leur position initiale. Le jeu peut continuer.
- 2) Par un adversaire : lorsqu'un joueur de l'équipe adverse fait obstacle à une boule en mouvement, l'équipe lésée choisit parmi l'une de ces options :
  - a) elle relance la boule ;
  - b) la manche est annulée ou
  - c) l'équipe accepte la position des boules (si elle est avantageuse) et le jeu se poursuit.
- 3) Sans déplacement de boules : si un spectateur, un animal ou un objet influence le parcours de la boule sans que celle-ci n'entre en contact avec les autres boules, le joueur doit la relancer.
- 4) Avec déplacement de boules : si un spectateur, un animal ou un objet influence le parcours de la boule et que celle-ci entre en contact avec d'autres boules, la manche est annulée.



- 5) Autres : tout déplacement du cochonnet ou des boules (de chaque équipe) les plus proches du cochonnet invalide la manche. Si des boules autres que le cochonnet ou les boules les plus proches sont déplacées, l'arbitre peut les remettre à leur place initiale. De tels déplacements peuvent être causés par des lancers non valides provenant des terrains voisins ou par des objets, spectateurs ou animaux pénétrant sur le terrain.

Lancement d'une boule de la mauvaise couleur :

- 1) Remplaçable : si un joueur lance une boule de la mauvaise couleur, celle-ci ne doit pas être arrêtée par les joueurs ou l'arbitre. Après son immobilisation, l'arbitre la remplace immédiatement par une boule de la bonne couleur.
- 2) Non remplaçable : si un joueur lance une boule de la mauvaise couleur qui ne peut pas être remplacée sans déplacer une ou plusieurs boules déjà en jeu, la manche est annulée et doit être rejouée.

Mauvaise rotation des joueurs :

- 1) Premier point : si un joueur lance par erreur le cochonnet et la première boule, l'arbitre lui ramène les deux boules. Ce dernier invitera ensuite un membre de l'équipe adverse à lancer le cochonnet.
- 2) Mauvais ordre de passage : si un joueur lance sa boule alors que son équipe est « in », cette boule doit, dans la mesure du possible, être arrêtée par l'arbitre avant qu'elle ne percute les boules déjà en jeu. La boule en question est déclarée nulle et retirée du cadre. Si l'arbitre ne parvient pas à stopper la boule avant qu'elle ne percute une autre boule, il doit replacer les boules et le cochonnet dans leur position initiale.

### 3.2.5 ARBITRES

Objections :

1. Objections officielles : chaque équipe a le droit de s'opposer à la nomination de son arbitre avant le début d'une partie. L'objection sera traitée par le responsable du tournoi.
2. Participants tenant le rôle d'arbitre : aucun joueur ou remplaçant inscrit n'est autorisé à arbitrer un match auquel participe son équipe.

Substitution de l'arbitre :

- 1) Pendant un match : les arbitres peuvent être substitués en cours de match qu'avec la permission du directeur du tournoi et de celle des deux capitaines.
- 2) Arbitres supplémentaires : des arbitres supplémentaires peuvent être désignés en cours de match avec la permission du responsable du tournoi.
- 3) Requête d'une équipe : l'arbitre peut être changé en cours de jeu si les deux équipes présentent des motifs valables au responsable du tournoi.
- 4) Uniforme des arbitres : les arbitres doivent porter une tenue qui les distingue clairement des joueurs.

Code de déontologie de l'arbitre

L'arbitre :

- 1) disposera de connaissances approfondies des règles du jeu, prendra des décisions justes et équitables, et ce, sans tenir compte des scores;
- 2) sera ferme, courtois et cordial, accommodant et calme, et suivra avec vigilance le déroulement du match;



- 3) se préparera, tant physiquement que mentalement, à gérer le match;
- 4) et ne transmettra aucune information susceptible d'avantager une équipe par rapport à l'autre.

### 3.2.6 DIVERS

Boule brisée : si une boule ou le cochonnet se brise au cours d'une manche, cette dernière est annulée. Le remplacement de cette boule relève de la responsabilité du directeur du tournoi.

Entretien des terrains

- 1) Avant le match : tous les terrains de jeu doivent être entretenus conformément aux instructions de la direction avant chaque début de match.
- 2) Remise en état du terrain pendant le match : le terrain ne peut être remis en état en cours de match. Toutefois, un obstacle ou objet (pierres, bris de verre, etc.) peut en être retiré pendant un match.
- 3) Etat inhabituel du terrain : si, selon l'avis du responsable du tournoi, le terrain de jeu est impraticable, le match peut être interrompu et poursuivi ultérieurement, ou sur un autre terrain.

Déplacement d'une boule ou du cochonnet : aucun joueur n'est autorisé à lancer sa boule avant que le cochonnet ou une autre boule ne se soient complètement immobilisés.

Aide technique : si pour des raisons médicales ou physiques un sportif nécessite une aide technique pour repérer la position du cochonnet, cette aide peut lui être accordée avec la permission du directeur du tournoi.

### 3.2.7 COMPORTEMENT DES JOUEURS

Dans la mesure du possible, un joueur doit se déplacer à l'extérieur du terrain lorsque son adversaire joue.

Comportement antisportif : les joueurs doivent en tout temps faire preuve de sportivité. Tout comportement considéré comme antisportif, comme des injures ou des actions, paroles ou gestes provocants, peuvent mener à une disqualification.

Tenue vestimentaire :

1. Tenue appropriée : les joueurs portent des vêtements adaptés et enfilent la tenue officielle de leur association sportive.
2. Chaussures : les joueurs ne sont pas autorisés à porter des chaussures susceptibles d'abîmer la surface du terrain. De manière générale, il leur est recommandé de porter des chaussures fermées.
3. Tenue inappropriée : un joueur portant des vêtements inadaptés ou inconvenables peut se voir retirer le droit de participer à la compétition.

## 3.3 Définitions

### 3.3.1 BOULE EN JEU ET BOULE MORTE

Une boule est en jeu dès qu'elle est lancée.

Une boule morte est une boule déclarée nulle, notamment pour les motifs suivants :

- 1) attribution d'une pénalité;
- 2) elle a quitté le terrain;
- 3) elle est entrée en contact avec une personne ou un objet situé hors du terrain;



- 4) elle a frappé la partie supérieure d'une bordure;
- 5) elle a frappé le toit recouvrant le terrain ou les piliers correspondants;
- 6) faute de pied (le joueur a franchi la ligne de jeu);
- 7) déplacement non autorisé d'une boule de l'équipe;
- 8) obstruction causée par un membre de l'équipe d'une boule en mouvement.

### 3.3.2 BOULES ET COCHONNET

Le cochonnet (ou but) est la petite boule cible.

Les boules de boccia sont les boules plus grosses.

### 3.3.3 AUTRES

Le tir (ou frappe) est un lancer d'intensité suffisante pour que la boule frappe la bordure d'extrémité si elle rate sa cible.

Le tir dévié (ou ricochet) est un lancer qui rebondit contre les bordures latérales ou la bordure d'extrémité.

Le point (pointer) est une boule lancée dans le but de la placer le plus près possible du cochonnet pour avoir le point.

La manche est la période de jeu pendant laquelle toutes les boules sont lancées depuis une extrémité à l'autre du terrain et pour laquelle sont donnés des points.

### 3.3.4 INFRACTION

Une infraction est un non-respect du règlement pouvant faire l'objet d'une pénalité.

## 3.4 Low Ability Level

Selon le principe de Special Olympics, les disciplines Low Ability Level (LAL) sont proposées aux sportifs présentant des capacités motrices moyennement à fortement restreintes ou faiblement développées.

Les sportifs aux capacités moins restreintes doivent être encouragés à s'inscrire dans les niveaux de performances qui leur correspondent (v. chapitre 4 Avancement). Pour les compétitions internationales, SOI a donc défini des performances maximales pour les disciplines LAL, comme limite à ne pas dépasser pour pouvoir prendre part à ces épreuves.

Pour la boccia, aucune catégorie LAL spécifique n'a été définie, puisque cette discipline ne requiert pas de capacités techniques particulières.

De plus, les joueurs aux capacités restreintes et qui nécessitent une aide pour se déplacer sont autorisés à en faire usage pendant les compétitions de boccia.

# 4 Avancement

Les coaches proposent un sport et un entraînement y relatif adaptés aux capacités des sportifs. A ce titre, l'accent est mis sur le développement individuel. L'objectif est de favoriser autant que faire se peut l'autonomie des sportifs.

En règle générale, les sportifs doivent d'abord participer à des compétitions locales et régionales avant de prendre part à des manifestations nationales, voire internationales. L'entraînement constitue le fondement du succès du sportif. C'est là qu'il peut démontrer qu'il possède les capacités nécessaires pour participer aux compétitions dans la catégorie choisie.



La participation à des manifestations internationales est généralement soumise à une sélection, dont la responsabilité incombe à la commission Sport de SOSWI. De manière générale, tous les sportifs peuvent participer à des compétitions internationales. Les performances individuelles ne sont pas considérées comme un facteur restrictif. La commission sport définit les directives de participation ainsi que les critères de sélection, et qui les publie sur le site Internet de SOSWI: [www.specialolympics.ch](http://www.specialolympics.ch).

## 5 Divisioning

### 5.1 Philosophie

C'est par son principe de Divisioning que Special Olympics se distingue de toutes les autres organisations sportives. Special Olympics garantit des compétitions équitables et passionnantes aux sportifs de tous les niveaux de performances. Il n'existe pas de qualifications ni d'éliminatoires, mais exclusivement des tours de Divisioning et des finals dans différents groupes de performances. Il n'existe pas de qualifications ni d'éliminatoires, mais des tours préliminaires de divisioning et des finales. Lors des finales les sportifs se mesurent dans des groupes de capacités homogènes et de niveau de performance équivalent. En règle générale, la composition de ces groupes de capacités – le Divisioning – s'effectue sur la base des performances réalisées lors de tours préliminaires. Si lors d'une manifestation on renonce au tour de Divisioning par manque de temps (par exemple pour les compétitions d'une journée), le Divisioning se fonde sur les performances des athlètes communiquées par les coaches pour établir des groupes homogènes de capacités.

Un vainqueur et un classement sont établis pour chacun des groupes homogènes de capacités.

### 5.2 Le Divisioning en boccia

La direction du tournoi doit s'assurer de la répartition la plus juste possible des joueurs dans les différentes catégories. Pour ce faire, elle peut appliquer la procédure suivante, énoncée par le règlement de SOI :

- 1) Chaque joueur doit participer à trois matchs adaptés, appelés «sets». Il doit lancer les boules qui lui sont attribuées depuis chaque extrémité du terrain. Il n'est pas autorisé à franchir la ligne de jeu.
- 2) L'arbitre place successivement le cochonnet au milieu de la ligne des
  - 9,15 m
  - 12,20 m
  - 15,24 m
- 3) Pour chacune de ces distances, le joueur lance quatre boules.
- 4) L'arbitre mesure pour les deux boules les plus proches la distance qui les sépare du cochonnet (inscrite en centimètres).
- 5) Pendant la procédure, si le cochonnet est déplacé de la ligne, il doit être replacé au même endroit avant qu'une autre boule ne soit lancée et le mesurage effectué.
- 6) Le mesurage est effectué du centre de la boule au centre du cochonnet. Les mesures des trois sets sont additionnées et donnent le score de Divisioning du sportif.
- 7) Pour ce qui est des compétitions en double ou en équipe, le score de Divisioning est obtenu par le total des points des joueurs.

### 5.3 Critères de répartition

Au sein d'une discipline, la répartition des sportifs en catégorie se fait selon les critères suivants :



### 1. Performances

Selon les performances communiquées lors de l'inscription ou selon les résultats du tour préliminaire.

### 2. Sexe

Les sportifs sont normalement séparés selon leur sexe. En cas d'un nombre insuffisant de sportifs ou d'équipes inscrits, il est possible de renoncer à ce critère de catégorisation par le genre.

### 3. Age

En présence d'un nombre suffisant de sportifs et d'équipes, les catégories d'âge officielles sont utilisées : **8-11 ans/12-15 ans/16-21 ans/22-29 ans/30 ans et plus**. En cas d'un nombre insuffisant de sportifs ou d'équipes inscrits, il est possible de renoncer à ce critère de catégorisation par l'âge.

Les groupes homogènes de capacités sont composés d'au minimum 3 sportifs et de 8 sportifs au maximum. L'écart des capacités au sein d'un groupe ne doit normalement pas excéder 15%. A cet égard, le Sport Official<sup>4</sup> a la possibilité d'appliquer les critères de catégorisation de manière flexible si cela permet de former des catégories plus équitables en termes de capacités. En fonction du nombre de participants et de l'organisation d'une compétition, il est possible de renoncer à certains critères pour garantir l'homogénéité des groupes, notamment aux critères 2 (sexe) et 3 (âge). Cette décision revient au Sport Official.

## 5.4 Maximum Effort Rule – Amélioration maximale des performances

Les sportifs sont encouragés à s'améliorer. Ainsi, une amélioration des performances entre le tour préliminaire (ou les performances communiquées lors de l'inscription) et la compétition est souhaitable.

Il est toutefois exigé des sportifs qu'ils fournissent les meilleures performances possibles dès le tour préliminaire. C'est uniquement de cette façon qu'ils pourront être « catégorisés » correctement. Si l'amélioration des performances est possible et souhaitable, elle ne doit toutefois pas dépasser les valeurs suivantes :

- Amélioration de 15% de la performance
- Amélioration de 20% de la performance dans les catégories Low Ability Level

Si l'amélioration des performances entre les finales et le tour préliminaire est supérieure cela signifie que le sportif a été faussement « catégorisé ». Si ce pourcentage d'amélioration est dépassé, le sportif est disqualifié (Maximum Effort Rule).

Lors de compétitions d'un jour, il n'est souvent pas possible d'effectuer le tour préliminaire. Dans ce cas, le coach doit annoncer le niveau de performance actualisé du joueur lors de son inscription.

Le sportif et son coach sont responsables de l'annonce de performances réalistes et actualisées tant lors de l'inscription que du tour préliminaire.

En boccia, cette règle est appliquée grâce au Divisioning. En effet, il n'existe aucun instrument *permettant de mesurer de manière précise les meilleures performances*. Néanmoins, le Sport Official désigné par Special Olympics peut attribuer des pénalités aux sportifs (et à leur coaches) qui n'ont pas démontré leur véritable niveau lors des épreuves de Divisioning. Ces sanctions (généralement une disqualification)

---

<sup>4</sup> Le Sport Official est le responsable technique d'une manifestation: <http://specialolympics.ch/fr/funktionen/>.





prononcées en raison du non-respect de la règle (Maximum Effort Rule) ne peuvent être contestées et sont valables pour l'ensemble de la compétition.

L'équipement, ainsi que l'utilisation de matériel auxiliaire ou de personne d'accompagnement pour les sportifs avec handicap sensoriel doit être la même soit lors du tour de divisioning, soit en finale, de manière que toute la compétition puisse être effectuée dans les mêmes conditions (voir Article 1, SOI).

## 5.5 Responsabilité du coach

Si, selon l'évaluation de son coach, un sportif est affecté à une catégorie inférieure à son niveau, il lui incombe de communiquer cette erreur de catégorisation au jury. Il doit le faire au moyen du «Improved Performance Form» disponible au bureau de la compétition.

En l'absence d'un tel formulaire, le coach a l'obligation de communiquer immédiatement l'erreur de catégorisation au Sport Official (le responsable de la compétition) lors de l'annonce de la répartition.

# 6 Unified Sport

Special Olympics propose le concept de l'«Unified Sport» dans de nombreux sports.

Ce concept prévoit que des sportifs sans handicap et des sportifs en situation de handicap mental forment une équipe. Idéalement, les sportifs avec et sans handicap présentent des capacités équivalentes et ont le même âge.

En boccia s'appliquent les dispositions suivantes :

- Special Olympics Switzerland ou la direction de la compétition ont la possibilité d'ajouter une rencontre de boccia Unified au programme d'une manifestation.
- En double, l'équipe est constituée d'un sportif et d'un partenaire.
- Lors d'une compétition en équipe, elle est composée de deux sportifs et de deux partenaires.
- L'ordre de passage des joueurs n'est pas prédéfini.

# 7 Règlement et application

La rédaction de ce règlement incombe au Technical Coordinator de la boccia<sup>5</sup>, en accord avec le Sport Director de Special Olympics Switzerland.

L'application de ce règlement lors d'une compétition relève de la responsabilité du Sport Official (responsable technique).

En cas de différences entre les règlements dans les différentes langues, c'est la version en Italien qui fait foi.

Si nécessaire, SOSWI adapte les règlements en fonction d'un changement de situation et réagit aux éventuels développements. Il est possible de soumettre des suggestions de modifications de ce règlement en envoyant un e-mail à l'adresse suivante : [sport@specialolympics.ch](mailto:sport@specialolympics.ch)

---

<sup>5</sup> Le Technical Coordinator est le responsable d'un sport: <http://specialolympics.ch/fr/funktionen/>.