

Règlements des sports d'été

Boccia



Juillet 2024

SECTION A - Règles de jeu

Toutes les compétitions de boccia d'Olympiques spéciaux Canada (OSC) sont régies par les Règlements sportifs officiels de même que par les politiques et procédures pancanadiennes de l'organisme.

En tant que programme national de sport, OSC a harmonisé ses règlements de boccia à ceux de Special Olympics Incorporated. Les règlements de Special Olympics Incorporated s'appliquent aux compétitions d'OSC, sauf en cas d'incompatibilité avec les Règlements sportifs officiels ou les politiques et procédures pancanadiennes d'OSC, auquel cas les règlements officiels de boccia d'OSC décrits ci-après s'appliquent.

SECTION B - Épreuves officielles

La gamme d'épreuves vise à offrir des occasions de compétition aux athlètes de toutes les habiletés. Les responsables des programmes peuvent déterminer les épreuves offertes et fournir, au besoin, des lignes directrices pour la gestion de ces épreuves. Il incombe aux entraîneurs d'offrir l'entraînement et le choix d'épreuves qui conviennent aux habiletés et aux champs d'intérêt de leurs athlètes.

Voici la liste des épreuves officielles offertes par Olympiques spéciaux.

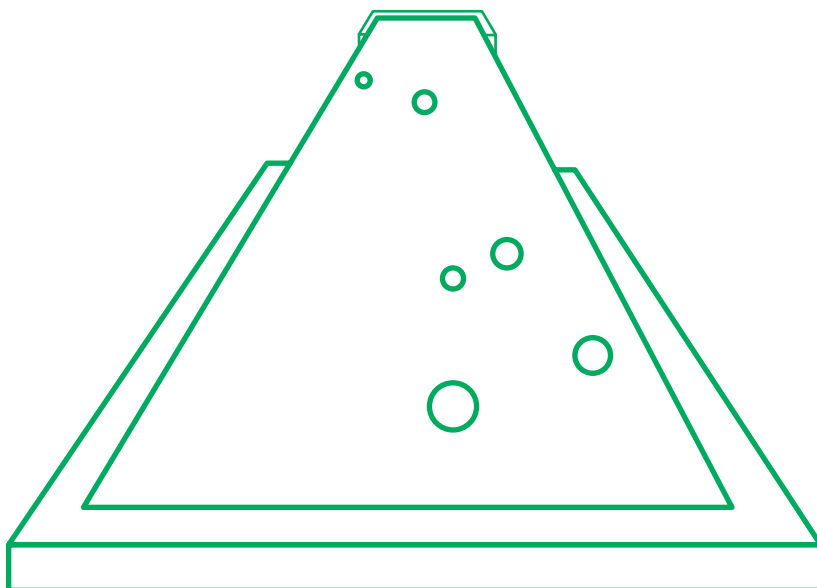
- I. Simple (un seul joueur par équipe)
- II. Double (deux joueurs par équipe)
- III. Équipe (quatre joueurs par équipe)
- IV. Double du programme de sports unifiés (deux joueurs par équipe)
- V. Équipe du programme de sports unifiés (quatre joueurs par équipe)

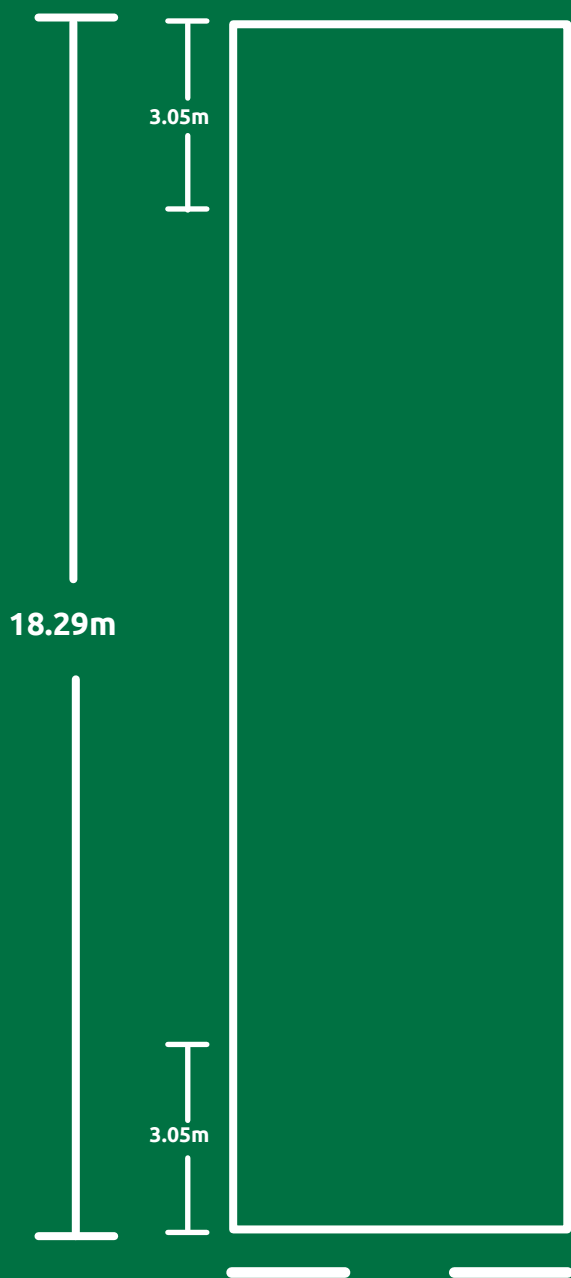
Remarque : Certaines épreuves pourraient ne pas être présentées dans le cadre de certains Jeux provinciaux/territoriaux ou nationaux. À la fin d'un cycle des Jeux, Olympiques spéciaux Canada et le Conseil canadien des sports décident quelles épreuves seront présentées dans le cadre des Jeux nationaux du prochain cycle des Jeux.

SECTION C - Terrain et équipement

C.1 Terrain

- I. Le terrain est une aire de jeu d'une largeur de 3,66 m (12 pi) et d'une longueur de 18,29 m (60 pi).
- II. La surface du terrain peut être composée de poussière de pierre, de terre battue, d'argile, de gazon naturel ou d'un revêtement synthétique. Ces terrains sont acceptés pourvu qu'ils soient exempts de tout obstacle, permanent ou temporaire, pouvant nuire au lancer de la boule en ligne droite à partir de n'importe quelle direction. Ces obstacles ne concernent pas les variations dans l'inclinaison du sol, de la texture ou du terrain.
- III. Le terrain est délimité par des panneaux latéraux et un panneau de fond faits de matériau rigide. Le panneau de fond doit mesurer au moins 160 mm (6,3 po) de hauteur et être fait de matériau rigide, comme du bois ou du Plexiglas. Les panneaux latéraux doivent mesurer au moins 80 mm (3,15 po). Il est possible d'utiliser les panneaux latéraux ou de fond pendant le jeu pour effectuer des tirs avec planche ou des tirs par ricochet.
- IV. Les terrains de boccia extérieurs sont acceptés et couramment utilisés au Canada. Le terrain peut être délimité par des lignes tracées à la craie. Si des lignes ne peuvent pas être tracées, des lignes imaginaires doivent être définies.
 - a. Ligne de jeu pour pointer ou tirer, à 3,05 m (10 pi) du panneau de fond.
 - b. Démarcation de mi-terrain – distance minimale que doit franchir le cochonnet au début de la manche. Durant la partie, le cochonnet peut être déplacé à la suite d'un jeu normal. Cependant, il ne peut s'immobiliser dans la zone précédant la démarcation de mi-terrain (9,15 m ou 30 pi) ou sur celle-ci. Dans un tel cas, la manche est annulée.
 - c. Les lignes de 3,05 m (10 pi) et de 9,15 m (30 pi) doivent être tracées de manière permanente, d'un panneau latéral à l'autre.

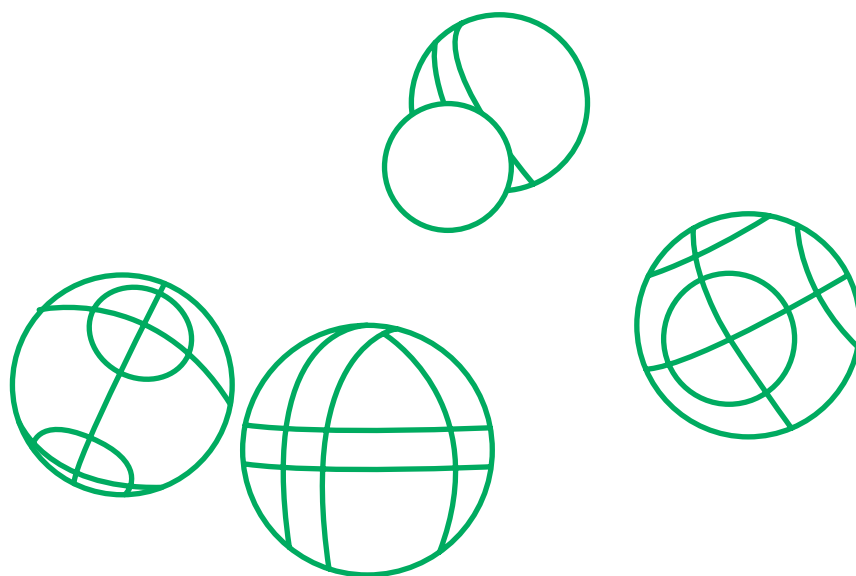




3,05 m (10 pi) du panneau de fond = ligne de mise en jeu pour le cochonnet au début d'une manche, et ligne de jeu pour pointer et tirer.

9,15 m (30 pi) du panneau de fond = démarcation de mi-terrain. Le cochonnet doit traverser cette ligne au début d'une manche.

3,05 m (10 pi) du panneau de fond = ligne de mise en jeu pour le cochonnet au début d'une manche, et ligne de jeu pour pointer et tirer.



C.2 Équipement

Boules de boccia et cochonnet

- I. Les boules de boccia sont de taille égale et sont fabriquées en bois ou en matériau composite. La taille des boules officielles de tournoi varie de 107 mm (4,21 po) à 110 mm (4,33 po) de diamètre. La couleur des boules n'importe pas, à condition que les quatre boules d'une équipe soient nettement distinctes des quatre boules de l'équipe adverse.
 - a. La boccia se joue à l'aide de huit boules et d'une boule cible plus petite appelée le cochonnet (bouchon, petit, but, etc.).
 - b. Chaque équipe possède quatre boules, habituellement d'une couleur différente de celle de l'adversaire afin de distinguer les boules d'une équipe de celles de l'équipe adverse (voir le processus de sélection de la couleur des boules à la section 4.2).
 - c. Les boules peuvent également être marquées de lignes distinctives afin d'identifier les boules des joueurs d'une même équipe.
 - d. La taille du cochonnet varie de 48 mm (1,875 po) à 63 mm (2,5 po), et sa couleur doit être visiblement distincte de celles des boules de boccia des deux équipes.

Appareil de mesure

- I. Un appareil de mesure peut être n'importe quel dispositif qui permet de calculer avec précision la distance entre deux objets et qui est approuvé par les officiels du tournoi.

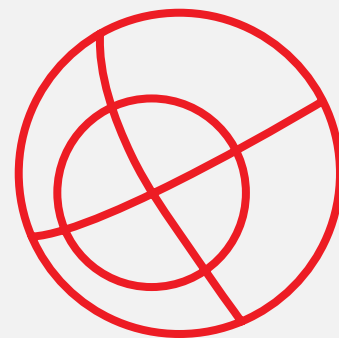
Rampe

- I. Une rampe de boccia est utilisée lorsqu'un athlète n'a pas la capacité physique de lancer une boule avec la main ou les mains.
- II. Des rampes et d'autres dispositifs d'assistance peuvent être utilisés avec l'approbation du comité de compétition.
- III. Aucune aide mécanique ne doit être utilisée pour propulser la boule de boccia ou le cochonnet.
- IV. Une rampe posée sur le côté doit s'insérer dans une surface mesurant 2,5 m x 1 m. Cette zone est tridimensionnelle ; aucune partie de la rampe ne doit pendre à l'intérieur d'une ligne.
- V. Les entraîneurs peuvent aider les athlètes utilisant une rampe à placer la rampe dans la zone de 10 pieds. Tous les athlètes utilisant une rampe doivent indiquer à l'entraîneur/au support comment aligner la rampe. La seule exception à cette règle concerne les athlètes ayant une déficience visuelle.

Section D - Règles de compétition

D.1 Formation des divisions

- I. L'arbitre place le cochonnet au centre du terrain sur la ligne de 9,15 m (30 pi), et le joueur lance huit boules. L'arbitre mesure la distance à laquelle se trouvent les trois boules qui se trouvent le plus près du cochonnet et la consigne en centimètres.
- II. L'arbitre place ensuite le cochonnet au centre du terrain sur la ligne de 12,20 m (40 pi), et le joueur lance huit boules. L'arbitre mesure la distance à laquelle se trouvent les trois boules qui se trouvent le plus près du cochonnet et la consigne en centimètres.
- III. L'arbitre place ensuite le cochonnet au centre du terrain sur la ligne de 15,24 m (50 pi), et le joueur lance huit boules. L'arbitre mesure la distance à laquelle se trouvent les trois boules qui se trouvent le plus près du cochonnet et la consigne en centimètres.
- IV. Dans le cadre du processus de formation des divisions, si le cochonnet est déplacé de son emplacement initial sur la ligne de 9,15 m (30 pi), de 12,20 m (40 pi) ou de 15,24 m (50 pi), il doit être replacé au même endroit avant qu'une autre boule ne soit lancée et avant que les mesures ne soient prises. Si la boule s'immobilise à l'endroit où le cochonnet était positionné avant d'avoir été déplacé, le cochonnet doit être replacé à son emplacement initial, et la boule doit être placée directement derrière le cochonnet et y toucher. Le joueur lance le reste de ses boules, et l'arbitre prend les mesures. Si la boule reste à côté du cochonnet et y touche encore, la distance à inscrire est « 0 ».
- V. Les mesures seront prises entre le côté central de la boule de boccia et le côté central du cochonnet. Il y a un total de neuf mesures, dont la somme devient le pointage de l'athlète à la ronde de division.
- VI. Pour les épreuves en double et en équipe, la somme du pointage de chaque athlète à la ronde de division devient le pointage du double ou de l'équipe.
- VII. Ce processus de formation des divisions est conforme à la Règle de performance optimale d'Olympiques spéciaux.



D.2 Procédure de tirage au sort

- I. L'arbitre procède à un tirage au sort pour déterminer l'équipe qui aura le cochonnet et qui choisira la couleur de ses boules.
- II. En l'absence d'un arbitre, les deux capitaines d'équipe procèdent au tirage au sort. Ce tirage doit se dérouler sur le terrain.

D.3 Règle des trois essais

L'équipe en possession du cochonnet a droit à trois essais pour placer le cochonnet entre la ligne de 9,15 m (30 pi) et celle de 3,05 m (10 pi) du côté opposé du terrain. Si le cochonnet s'immobilise sur la ligne de mi-terrain (9,15 m ou 30 pi) ou dans la zone précédant cette démarcation, ou s'il s'immobilise sur la ligne de 3,05 m (10 pi) du côté opposé du terrain ou au-delà de cette ligne, on considère que l'essai a échoué. (Remarque : le même joueur doit effectuer les trois essais.) Si l'équipe rate ses trois essais, l'équipe adverse a droit à un essai pour placer le cochonnet. Si cet essai échoue, l'arbitre place le cochonnet au centre du terrain, sur la ligne de 12,20 m (40 pi). L'équipe qui a acquis l'avantage du cochonnet ne perd cependant en aucun temps son droit de lancer la première boule.



D.4 Déroulement du jeu

- I. Pour commencer la partie, seul un membre de l'équipe qui a remporté le tirage au sort peut lancer le cochonnet. Le joueur qui lance le cochonnet lance aussi la première boule de couleur. Les membres de l'équipe adverse lancent ensuite leurs boules jusqu'à ce qu'ils comptent un premier point ou qu'ils aient lancé leurs quatre boules. La règle de la « boule la plus près » détermine la séquence des boules lancées. L'équipe dont la boule se trouve le plus près du cochonnet se nomme « l'équipe à l'intérieur ». L'équipe adverse se nomme « l'équipe à l'extérieur ». Lorsqu'une équipe est « à l'intérieur », elle doit s'écarter et laisser l'équipe qui est « à l'extérieur » exécuter son lancer.
- II. Si le cochonnet est poussé hors du terrain, deux options se présentent à l'arbitre :
 - a. Si l'arbitre peut replacer le cochonnet à son dernier emplacement à l'intérieur des limites du terrain, il doit le faire.
 - b. Si l'arbitre ne peut pas déterminer ce dernier emplacement, il doit déclarer la manche annulée.

D.5 Point initial

Il revient toujours à l'équipe qui a acquis l'avantage du cochonnet de marquer le point initial. Par exemple : l'équipe A lance le cochonnet et sa première boule. L'équipe B choisit de déplacer la boule de l'équipe A et, ce faisant, les deux boules, c.-à-d. celle de l'équipe A et celle de l'équipe B, sont poussées hors du terrain, ne laissant que le cochonnet en place. Il revient alors à l'équipe A de marquer à nouveau le point initial.

D.6 Lancer de la boule

- I. Un joueur peut choisir de rouler ou de ricocher, etc. sa boule sur le terrain, à condition que la boule ne sorte pas des limites du terrain et que le joueur ne commette pas de faute. Un joueur peut aussi tenter de déplacer des boules en jeu afin d'obtenir un point ou de réduire les points de l'équipe adverse. Un joueur peut tenir la boule en plaçant sa main au-dessus ou en dessous de celle-ci, mais doit effectuer son lancer par-dessous. Effectuer un lancer par-dessous, c'est relâcher la boule au-dessous du niveau de la taille.
- II. Tout dispositif d'assistance ou fauteuil roulant ne doit pas traverser la ligne de jeu (à 3,05 m [10 pi] du panneau de fond); il doit demeurer à l'intérieur de l'aire de lancement. Le joueur doit effectuer son lancer sans dépasser la ligne de jeu.

D.7 Modifications ou interprétations

Le directeur de la compétition ou du tournoi a la possibilité de permettre certaines modifications ou interprétations aux règles techniques courantes en raison d'une quelconque condition physique. Une telle interprétation doit faire l'objet d'une demande et d'une décision avant la participation de l'athlète à une compétition et ne doit, en aucun cas, avantager cet athlète par rapport aux autres athlètes. Les interprétations relatives au lancer porteront sur le mouvement du ou des membres de l'athlète pour pointer ou tirer une boule.

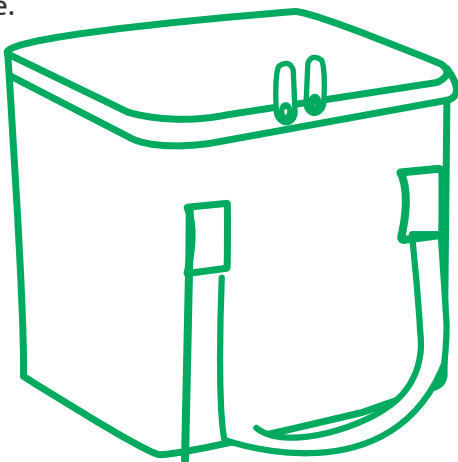
D.8 Nombre de boules jouées par joueur

- I. Simple – le joueur a droit à quatre boules.
- II. Double – chaque joueur a droit à deux boules.
- III. Équipe – chaque joueur a droit à une boule.



D.9 Conseils

- I. Aucun entraîneur ni spectateur ne peut parler à un athlète ou à un partenaire une fois la partie commencée, sauf pendant un temps mort sur le terrain de jeu.
- II. Si le directeur de la compétition le juge approprié, cette règle peut être assouplie dans les deux situations suivantes :
 - a. Durant le processus de formation des divisions, l'entraîneur peut parler à un joueur après le lancer des deux premières boules « d'entraînement » lancées pour chaque distance.
 - b. Durant la compétition, le directeur de la compétition peut autoriser un temps de discussion d'une (1) minute, tout au plus, entre l'entraîneur et le joueur pendant le « temps mort des entraîneurs ».
 - c. Les entraîneurs peuvent aider les athlètes utilisant une rampe à placer la rampe dans la zone de 10 pieds. Tous les athlètes utilisant une rampe doivent indiquer à l'entraîneur/au support comment aligner la rampe. La seule exception à cette règle concerne les athlètes ayant une déficience visuelle.
- III. Si un officiel juge qu'un entraîneur, un partenaire ou un spectateur enfreint cette règle, il peut imposer une sanction à la personne fautive. Les sanctions peuvent inclure : un avertissement verbal, une pénalité à l'entraîneur ou au partenaire pour conduite antisportive ou une expulsion de la partie.



D.10 Attribution des points

- I. La procédure d'attribution des points décrite ci-après est la plus couramment utilisée lors de tournois d'envergure; elle peut toutefois varier.
 - a. Procédure d'attribution des points lors d'un tournoi : À la discrétion du directeur de la compétition, les parties peuvent être disputées jusqu'à ce que le nombre cible de points soit atteint ou que le temps de jeu prévu soit écoulé. S'il s'agit d'une épreuve à durée déterminée, la fin de la partie sera annoncée aux joueurs cinq (5) minutes à l'avance, et ceux-ci ne seront pas autorisés à commencer une nouvelle manche après ce délai. Le lancer du cochonnet marque le début d'une nouvelle manche.
 - b. À la fin de chaque manche (lorsque les deux équipes ont lancé leurs quatre boules), l'attribution des points s'effectue comme suit : des points sont attribués à l'équipe dont les boules se trouvent le plus près du cochonnet par rapport à celles de l'équipe adverse; ces points peuvent être déterminés par observation ou mesurage mécanique.
 - c. Un joueur peut demander un mesurage mécanique. (Les mesures seront prises entre le côté central de la boule de boccia et le côté central du cochonnet.)
 - d. À la fin d'une manche, l'arbitre annonce à l'équipe à l'extérieur la couleur et le nombre de points attribués à l'équipe à l'intérieur. Il doit ensuite s'assurer que les joueurs sont d'accord avec le nombre de points attribués avant que les boules ne soient retirées.
- II. Les joueurs peuvent demander un mesurage mécanique s'ils ne sont pas d'accord avec l'arbitre.

- III. Lorsque les joueurs sont d'accord avec le nombre de points attribués, l'officiel ramasse les boules pour entamer la manche suivante.
- IV. L'équipe qui remporte la manche gagne aussi l'avantage du cochonnet pour la manche suivante.
- V. L'arbitre a la responsabilité de s'assurer de la validité des points inscrits sur le tableau indicateur et sur la feuille de pointage. Il incombe donc au capitaine de chaque équipe de vérifier si les points inscrits sont exacts.

Égalité à la fin d'une manche

- I. Lorsque deux boules de couleur différente sont à distance égale du cochonnet (égalité), l'équipe qui a lancé en dernier rejoue jusqu'à ce que l'égalité soit brisée. Par exemple : l'équipe A roule une boule vers le cochonnet et marque un point. L'équipe B roule une boule à son tour vers le cochonnet, et l'arbitre détermine que les deux boules sont à égale distance du cochonnet. L'équipe B doit rejouer jusqu'à ce que sa boule soit encore plus près du cochonnet que celle de l'équipe A. Si l'équipe B réussit et marque un point, et si l'équipe A réussit à sortir la boule et à créer une autre égalité, l'équipe A doit rejouer jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

Égalité à la fin d'une manche

- I. Lorsque deux boules de couleur différente sont à égale distance du cochonnet, aucun point n'est attribué. Le cochonnet est remis à l'équipe qui l'a lancé en dernier, et le jeu reprend à l'extrémité du terrain où la dernière manche a été jouée.

Pointage

- I. Équipe (1 boule par joueur) = 16 points
- II. Double (2 boules par joueur) = 12 points
- III. Simple (4 boules par joueur) = 12 points

Feuille de pointage

- I. Il incombe au capitaine ou à l'entraîneur de chaque équipe de signer la feuille de pointage après une partie. Les signatures témoignent de l'incontestabilité du pointage final. Un capitaine ou un entraîneur qui est en désaccord avec le pointage final ou sa validité et qui désire demander une révision ne doit pas signer la feuille de pointage.

D.11 Désignation des joueurs

Capitaine

- I. Chaque équipe doit désigner un capitaine et informer les officiels de son choix avant le début de la partie. Aucune équipe ne peut changer de capitaine au cours d'une partie; un changement de capitaine peut cependant avoir lieu au cours d'un tournoi. Les officiels du tournoi doivent être informés de ce changement avant toute autre partie subséquente.

Rotation des joueurs

- I. Les joueurs de chaque équipe peuvent choisir de jouer leurs boules dans n'importe quel ordre, à condition que celui qui lance le cochonnet lance aussi la première boule de boccia. L'ordre des joueurs peut varier d'une manche à l'autre. Toutefois, au cours d'une manche, aucun joueur n'est autorisé à lancer plus que le nombre de boules auquel il a droit.

D.12 Équipes du programme de sports unifiés

- I. Chaque double du programme de sports unifiés doit être composé d'un athlète et d'un partenaire.
- II. Chaque équipe (de quatre joueurs) du programme de sports unifiés doit être composée de deux athlètes et de deux partenaires.
- III. Il n'y a toutefois aucune exigence quant à la personne (athlète ou partenaire) qui doit lancer le cochonnet et la première boule. L'ordre des joueurs peut varier d'une partie à l'autre ou d'une manche à l'autre.

D.13 Remplacements

- I. Notification des officiels : les officiels doivent être informés de tout remplacement d'un joueur avant l'heure prévue de la partie, à défaut de quoi ils prononceront le forfait.
- II. Remplacement de joueurs : un seul remplacement par équipe et par partie est permis. Les remplaçants peuvent prendre la place de n'importe quel joueur de l'équipe et peuvent remplacer plusieurs joueurs d'une même équipe au cours de différentes parties.
- III. Restrictions : un joueur qui s'inscrit comme remplaçant pour une équipe à un tournoi ne peut pas remplacer un joueur d'une autre équipe pendant ce tournoi. Le pointage du remplaçant à la ronde de division doit être égal ou supérieur à celui du joueur qu'il remplace.

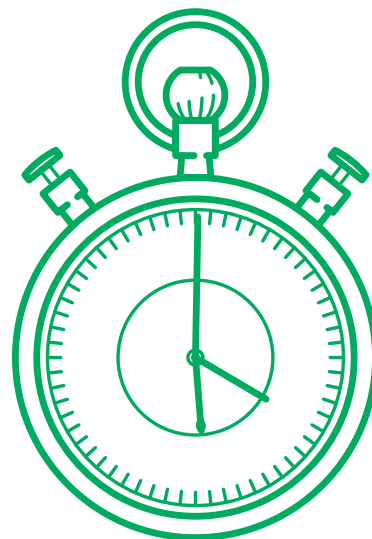
- IV. Remplacement d'un joueur pendant une partie : un joueur ne peut être remplacé au cours d'une partie qu'en cas d'urgence médicale ou d'autres urgences dûment vérifiées. Les remplacements en cas d'urgence ne peuvent se faire uniquement qu'à la fin d'une manche; si cela n'est pas possible, la manche est annulée. Si un remplacement a lieu, le remplaçant doit terminer la partie.

D.14 Forfait

- I. Les équipes qui se présentent à une partie sans le nombre prescrit de joueurs doivent déclarer forfait.
- II. Le joueur ou l'équipe adverse remportera la victoire. Le pointage sera de 12 – 0 pour une partie en simple ou en double et de 16 – 0 pour une partie en équipe.

D.15 Temps mort

- I. L'officiel peut accorder un temps mort des entraîneurs d'une (1) minute par joueur ou par équipe lorsque les circonstances semblent le justifier.
- II. Le temps mort des entraîneurs commence dès que l'entraîneur entre sur le terrain de jeu.



D.16 Parties retardées

- I. Partie retardée délibérément
 - a. Si l'officiel juge que la partie est retardée délibérément sans raison suffisante ou valable, il doit donner un avertissement.
 - b. Si le jeu ne reprend pas immédiatement, l'équipe fautive doit déclarer forfait.
- II. Retards causés par des intempéries, des catastrophes naturelles, des désordres civils ou d'autres circonstances imprévues.
 - a. En cas de tels retards, la décision du directeur du tournoi est définitive et sans appel.

D.17 Vérification de la position des boules (points)

Un joueur de chaque équipe peut vérifier la position des points avant d'effectuer un lancer en se rendant sur les côtés du terrain. Les joueurs doivent cependant rester à l'extérieur du terrain.

D.18 Autres circonstances

Boule brisée

- I. Si, au cours d'une manche, une boule ou le cochonnet se brise, la manche est annulée.
- II. Le remplacement d'une boule ou du cochonnet relève de la responsabilité du directeur du tournoi.

Entretien du terrain

- I. Avant une partie
 - a. Les terrains doivent être entretenus à la satisfaction du directeur du tournoi avant le début de chaque partie.
- II. Pendant une partie
 - a. Les terrains ne peuvent pas être remis en état pendant le déroulement d'une partie.
 - b. Tout obstacle ou objet (pierres, verres, etc.) peut être retiré du terrain pendant une partie.

État inhabituel du terrain

- I. Si le directeur du tournoi juge que l'état du terrain rend le jeu impraticable, la partie peut être interrompue et reprise sur un autre terrain ou à un autre moment désigné.

Boule ou cochonnet en déplacement

- I. Aucun joueur ne peut effectuer un lancer tant que le cochonnet ou une autre boule n'est pas complètement immobilisé(e).

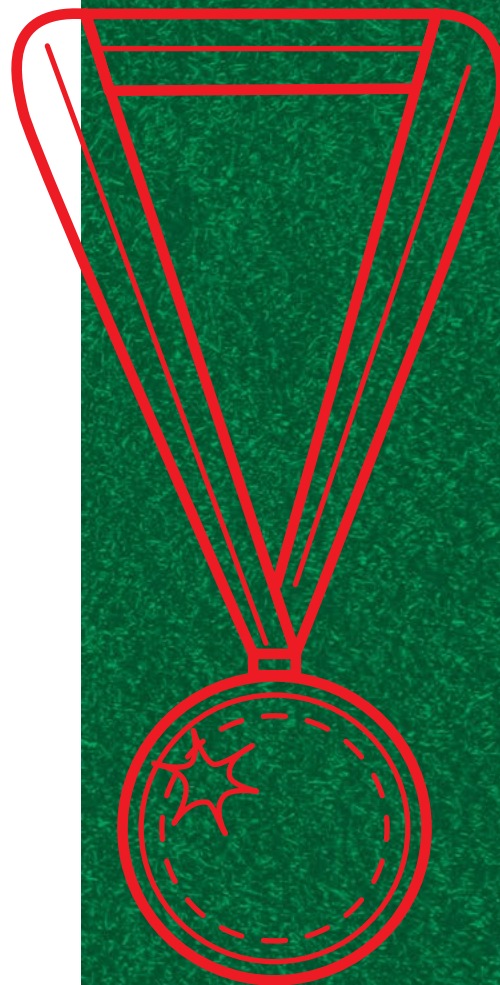
Aide mécanique

- I. Si, en raison d'une condition médicale ou physique, un athlète doit avoir recours à une aide mécanique pour repérer la position du cochonnet, le directeur de la compétition ou du tournoi peut décider de l'y autoriser.
- II. Par exemple, un athlète ayant une déficience visuelle pourrait avoir recours à une aide mécanique telle qu'une cloche ou un cône de couleur vive, parmi d'autres articles. Si un cône est utilisé comme aide mécanique, il faut le placer le plus près possible du cochonnet (généralement derrière) et le retirer du terrain une fois que l'athlète a relâché la boule de boccia de sa main. Si une cloche est utilisée comme aide mécanique, il faut la faire tinter en la tenant au-dessus du cochonnet.

D.19 Comportement du joueur

Pendant une partie

- I. Dans la mesure du possible, un joueur doit quitter le terrain lorsqu'un adversaire est en train de jouer.
- II. Conduite antisportive
 - a. Les joueurs doivent faire preuve d'esprit sportif en tout temps.
 - b. Tout acte flagrant jugé antisportif (c'est-à-dire un langage, des gestes, des actions ou des mots insultants et attribuables à une mauvaise volonté) peut entraîner la disqualification d'un joueur.



D.20 Tenue vestimentaire

Vêtements appropriés

- I. Les joueurs portent des vêtements qui contribuent à donner une image positive de la boccia et d'eux-mêmes.
- II. Chaussures
 - a. Les joueurs ne sont pas autorisés à porter des chaussures qui risquent d'endommager ou d'altérer la surface du terrain.
 - b. Il est recommandé à tous les joueurs de porter des chaussures fermées.
- III. Tenue inappropriée
 - a. Les joueurs qui portent des vêtements inacceptables ou offensants, ou ceux dont la tenue est inappropriée, peuvent se voir refuser la participation à un tournoi.

Section E - Pénalités et protêts

E.1 Détermination d'une pénalité

- I. Immédiatement après avoir déterminé qu'il y a eu une infraction, l'officiel informe le capitaine de chaque équipe de la pénalité imposée.
- II. L'équipe victime de la faute a le choix de décliner la pénalité imposée par l'officiel, d'accepter la position des boules et de poursuivre le jeu. La décision de l'officiel est sans appel, sauf dispositions contraires énoncées ci-après.

E.2 Conditions non prévues

- I. Dans le cas de toute condition non prévue dans les présents règlements, la décision du directeur du tournoi est définitive et sans appel.

E.3 Protêts

- I. Tout protêt relatif à une décision d'un officiel ou d'un directeur de tournoi doit être fait par un entraîneur de boccia d'Olympiques spéciaux certifié dans les 30 minutes suivant la fin d'une partie, à défaut de quoi la décision de l'officiel ou du directeur du tournoi sera considérée comme acceptée. La procédure de protêt sera énoncée dans les règlements du tournoi ou dans le dossier technique.
- II. Les protêts seront reçus et jugés selon le bien-fondé des circonstances non expressément précisées ci-après.

E.4 Protêt en cas de forfait

- I. Si une équipe doit déclarer forfait parce qu'elle n'a pu se présenter à une partie prévue ou parce qu'elle a commis des infractions décrites ci-après, aucun protêt officiel ne sera accepté.

E.5 Infractions particulières

I. Infractions à la ligne de jeu

- a.** Lorsqu'un joueur pointe ou tire une boule, aucune partie de son corps, y compris son pied, ni aucun des dispositifs d'assistance qu'il utilise (p. ex. fauteuil roulant, béquilles, canne, rampe) ne doit toucher à la ligne de jeu avant que la boule ait été relâchée, que le cochonnet ait été lancé et que la boule ait entré en contact avec une partie du terrain au delà de cette ligne de jeu.
- b.** Un arbitre qui constate une telle infraction doit la signaler.
- c.** Il déclarera cette boule morte, ce qui constituera un lancer nul pour le joueur (ou l'équipe) qui a commis l'infraction.
- d.** S'il peut le faire de façon sécuritaire, l'arbitre tentera d'arrêter la boule lancée avant qu'elle n'atteigne le cochonnet et les autres boules susceptibles de récolter des points. Il retirera cette boule du terrain et la déclarera morte. Si la boule lancée entre en contact avec le cochonnet ou avec d'autres boules susceptibles de récolter des points sur le terrain et que ces boules sont déplacées, l'arbitre les replacera aussi près que possible de leur emplacement initial, et le jeu se poursuivra.



E.6 Boule ou cochonnet en déplacement

- I. L'officiel en chef appelle le prochain lancer d'une boule lorsque le cochonnet ou la boule lancée s'est complètement immobilisé(e).
- II. Si un joueur, quel que soit le format du jeu, lance une boule avant que le cochonnet ou la boule précédente ne s'immobilise complètement, l'arbitre tentera d'arrêter la boule lancée (s'il peut le faire de façon sécuritaire) avant qu'elle n'atteigne les boules susceptibles de récolter des points. Il retirera cette boule du terrain et la déclarera morte. Si l'arbitre ne peut pas arrêter la boule avant qu'elle n'atteigne les boules susceptibles de récolter des points, il doit replacer le cochonnet et les boules aussi près que possible de leur emplacement initial et retirer du terrain la boule qui a été lancée de manière fautive.
- III. Un joueur lance plus de boules que le nombre permis (double ou équipe)
 - a. Si un joueur lance une boule de plus que le nombre permis pendant une manche, cette boule sera déclarée morte.
 - b. S'il peut le faire de façon sécuritaire, l'arbitre tentera d'arrêter la boule lancée avant qu'elle n'atteigne le cochonnet et les autres boules susceptibles de récolter des points. Il retirera cette boule du terrain et la déclarera morte. Si la boule lancée entre en contact avec le cochonnet ou avec d'autres boules susceptibles de récolter des points sur le terrain et que ces boules sont déplacées, l'arbitre les replacera aussi près que possible de leur emplacement initial, et le jeu se poursuivra. Il y a infraction aussi lorsqu'un joueur de double lance trois boules au lieu de deux ou lorsqu'un joueur d'une équipe lance deux boules plutôt qu'une seule.
- c. Double : l'autre joueur n'aura qu'une seule boule à lancer.
- d. Équipe : les autres joueurs qui n'ont pas encore lancé leur boule décideront qui lancera les boules restantes.
- IV. Déplacement illégal d'une boule appartenant à son équipe
 - a. Si un joueur déplace une ou plusieurs boules appartenant à son équipe, ces boules seront considérées comme mortes et retirées du terrain. Le jeu reprendra par la suite.
- V. Déplacement illégal d'une boule appartenant à l'équipe adverse
 - a. Si, après le lancement des huit boules, un joueur déplace une ou plusieurs boules appartenant à l'équipe adverse, l'équipe adverse se verra accorder un point pour chacune de ses boules déplacées.
 - b. Si un joueur déplace une ou plusieurs boules appartenant à l'équipe adverse et qu'il lui reste encore des boules à lancer, l'arbitre replacera les boules déplacées aussi près que possible de leur emplacement initial. Le jeu reprendra par la suite.
- VI. Déplacement illégal du cochonnet par un joueur
 - a. Si un joueur déplace le cochonnet, l'arbitre attribuera à l'adversaire autant de points qu'il y avait de boules en jeu susceptibles de récolter des points, en plus du nombre de points pour les boules qu'il lui reste à lancer.
 - b. Si l'adversaire n'a ni boules susceptibles de récolter des points ni boules à lancer, l'arbitre mettra fin à la manche, qui sera reprise du même côté.

- VII.** Déplacement accidentel ou prématuré des boules ou du cochonnet par un arbitre
- I.** Pendant le jeu (lorsqu'il reste encore des boules à lancer)
 - a.** Si, pendant la prise des mesures ou autre, un arbitre déplace le cochonnet ou une boule susceptible de récolter des points, la manche sera annulée et reprise du même côté.
- II.** Lorsqu'il ne reste aucune boule à lancer
 - a.** Si l'arbitre n'a aucun doute quant au point ou aux points à accorder, il les accordera. Si l'arbitre éprouve le moindre doute, il n'accordera aucun point; la manche sera annulée et sera reprise du même côté.

E.7 Obstruction d'une boule en mouvement

Par un coéquipier

- I.** Si un joueur fait obstruction à une boule en mouvement de son équipe, l'arbitre qui constate l'infraction doit annoncer que la boule en question est morte.
- II.** S'il peut le faire de façon sécuritaire, l'arbitre tentera d'arrêter la boule lancée avant qu'elle n'atteigne le cochonnet et les autres boules susceptibles de récolter des points. Il retirera cette boule du terrain et la déclarera morte. Si la boule lancée entre en contact avec le cochonnet ou avec d'autres boules susceptibles de récolter des points sur le terrain et que ces boules sont déplacées, l'arbitre les replacera aussi près que possible de leur emplacement initial, et le jeu se poursuivra.

Par un adversaire

- I.** Si un joueur fait obstruction à une boule en mouvement de l'équipe adverse, celle-ci peut choisir l'une des options suivantes :
 - a.** Relancer la boule.
 - b.** Annuler la manche.
 - c.** Refuser la pénalité, accepter la position de la boule ou des boules touchées et poursuivre le jeu.

Sans déplacement de boules

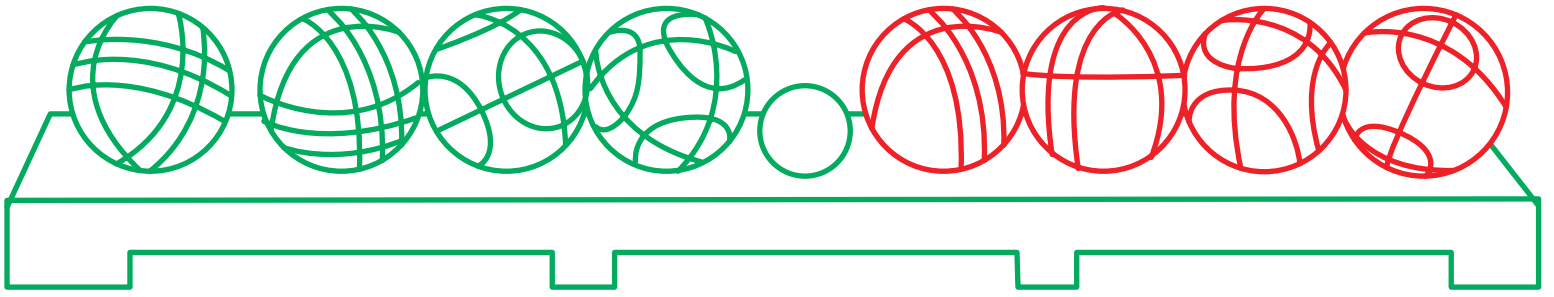
- I.** Si un spectateur, un animal ou un objet fait obstruction à une boule en mouvement et que cette boule n'entre pas en contact avec une autre boule déjà en jeu, la boule devra être relancée par le même joueur.

Avec déplacement de boules

- I.** Si un spectateur, un animal ou un objet fait obstruction à une boule en mouvement et que cette boule entre en contact avec une autre boule déjà en jeu et susceptible de récolter des points, la manche sera annulée.

Autres interruptions du jeu

- II.** Si une action entraîne le déplacement du cochonnet ou de la boule de chaque équipe qui se trouve le plus près du cochonnet, la manche sera annulée.
- III.** Si des boules autres que le cochonnet ou la boule de chaque équipe qui se trouve le plus près du cochonnet sont déplacées, les capitaines ou l'arbitre peuvent les replacer aussi près que possible de leur emplacement initial. Une telle action peut être causée par une boule morte provenant d'un autre terrain, des débris, des spectateurs ou des animaux qui pénètrent sur le terrain et déplacent les boules en jeu.



E.8 Lancement d'une boule de la mauvaise couleur

Remplaçable

- I. Si un joueur lance une boule de la mauvaise couleur, cette boule ne doit pas être arrêtée par un autre joueur ou par l'arbitre. Il faut la laisser s'immobiliser avant que l'arbitre ne la remplace par une boule de la couleur appropriée.

Non remplaçable

- II. Si un joueur lance une boule de la mauvaise couleur qui ne peut pas être remplacée sans déplacer une autre boule déjà en jeu, la manche sera annulée et reprise du même côté.

E.9 Mauvais ordre de jeu

Point initial

- I. Si une équipe lance par erreur le cochonnet et sa première boule, l'arbitre rapportera le cochonnet et la première boule lancés dans le mauvais ordre de jeu.
- II. Il demandera au joueur ou à l'équipe adverse de lancer le cochonnet à la reprise de la manche, depuis le même côté du terrain.

Roulés subséquents d'une boule de la bonne couleur, mais dans le mauvais ordre de jeu

- I. Si un joueur lance une boule alors que son équipe est à l'intérieur et que l'équipe à l'extérieur a encore des boules à lancer, l'arbitre tentera d'arrêter la boule en question (s'il peut le faire de façon sécuritaire) avant qu'elle n'atteigne les boules susceptibles de récolter des points. Il retirera cette boule du terrain et la déclarera morte.
- II. Si l'arbitre ne peut pas arrêter la boule avant qu'elle n'atteigne les boules susceptibles de récolter des points, il replacera le cochonnet et les boules aussi près que possible de leur emplacement initial.

SECTION F - Officiels

F.1 Officiels de remplacement

Pendant une partie

- I. Tout remplacement d'un officiel pendant une partie doit être autorisé par le directeur du tournoi et le capitaine de chaque équipe.

F.2 Officiels supplémentaires

- I. Des officiels supplémentaires peuvent être affectés à n'importe quelle partie durant le déroulement du jeu à condition que le directeur du tournoi l'autorise.

F.3 Requête d'une équipe

- I. Les officiels peuvent être remplacés durant une partie si l'une des équipes présente des motifs valables au directeur du tournoi.

F.4 Uniforme des officiels

- I. Les arbitres doivent porter une tenue qui les distingue des joueurs.

Section G - Définition des termes du jeu

- I.** Boule en jeu : une boule est en jeu (vivante) aussitôt qu'elle est lancée.
- II.** Boule morte : toute boule ayant été disqualifiée ou concédée. Une boule peut être disqualifiée si :
 - a.** Elle cause une pénalité.
 - b.** Elle sort du terrain.
 - c.** Elle entre en contact avec une personne ou un objet qui se trouve à l'extérieur du terrain.
 - d.** Elle frappe le dessus des panneaux du terrain.
 - e.** Elle frappe le recouvrement au-dessus des terrains ou tout autre support connexe.
 - f.** Elle est le résultat d'une faute de pied.
 - g.** Elle est le résultat d'un déplacement illégal de votre boule ou de la boule de votre équipe.
 - h.** Elle est le résultat d'une obstruction d'une boule en mouvement causée par votre équipe.
 - i.** Elle a été lancée avant que le cochonnet ou la boule précédente ne s'immobilise complètement.
- III.** Boule de boccia : les boules de boccia sont les boules plus grosses.
- IV.** Cochonnet : le cochonnet est la boule cible plus petite appelée parfois bouchon, boule blanche, petit, but, etc.
- V.** Tir ou frappe : un lancer effectué avec assez de vitesse pour que la boule frappe le panneau de fond du terrain si elle rate la cible.
- VI.** Tir avec planche ou tir par ricochet : une boule lancée de manière à ce qu'elle rebondisse sur l'un des panneaux latéraux ou sur le panneau de fond du terrain.
- VII.** Pointer : l'action de rouler une boule de manière à la placer près du cochonnet.
- VIII.** Manche : la période pendant laquelle les boules sont lancées d'un côté à l'autre du terrain et des points sont attribués.
 - a.** Boules susceptibles de récolter des points : dans les présents règlements, les boules qu'un officiel considère comme des boules qu'il devra potentiellement mesurer ou pour lesquelles il devra attribuer des points.
 - b.** Infraction : toute infraction aux règles du jeu qui exige une pénalité.
 - c.** Terrain : l'aire de jeu.
 - d.** Terrain de jeu : l'aire de compétition.

