

PRÉSENTATION et RÉGLEMENTATION SPORTIVE « CHALLENGE DÉPARTEMENTAL DE BOCCIA »

Mercredi 01 avril 2026 de 10h à 16h

Gymnase FALORNI, rue de Roux, 17000 La Rochelle

AGENT DE DÉVELOPPEMENT : Loïse PIGNON (CDH17) - JUGE ARBITRE : Frédéric CHOUDOUARD (CRHNA)

Organisation de la compétition (sur inscription) :

• MATIN

8h30-9h30 : Accueil des bénévoles et installation des terrains + briefing des bénévoles (règlement)

9h30-10h : Accueil et pointage des compétiteurs et assistants (1 contre 1) + **débutants pour la séance de découverte**

TARIFS : Gratuit pour tous les licenciés Handisport (compétiteurs, assistants et débutants),
Licence temporaire ATP à 5€ pour les non-licenciés (à régler sur place)

10h-12h30 : Challenge individuel avec rampe (terrain 1) **et sans rampe** (terrains 2 et 3) + **séance de découverte avec cible** (terrain 4)

- Rappel du règlement (voir en page 3)
- matches de poules suivi de matches de classements (dépend du nombre d'inscrits)
- Séance de découverte avec cible entre 10h30 et 12h (sur inscription)

NB : Les horaires des matchs vous seront communiqués le jour même de la compétition.
Un rappel des règles principales sera fait avant chaque début de compétition.

• PAUSE DÉJEUNER

12h45 à 13h45 : Pique-Nique (non fourni, sauf pour les bénévoles)

• APRÈS-MIDI

13h30-14h : Accueil et pointage des compétiteurs en doublette (2 contre 2), **et constitution des équipes**

- Les doublettes peuvent se constituer en amont (à préciser sur le fichier d'inscription), ou sur place le jour même.

14h-15h45 : Challenge en doublette (terrains 1 et 2) + **séance de découverte avec cible** (terrain 4)

- Rappel du règlement (voir en page 3)
- matches de poules suivi de matches de classements (dépend du nombre d'inscrits)
- Séance de découverte avec cible entre 14h et 15h30 (sur inscription)

15h45-16h15 : Finales + place pour classements (terrains 1, 2 et 3)

16h15 à 17h : Remise de récompenses (offertes par le CDMJSEA17) + **Goûter** (offert par le CDH17) + **Rangement**

Les inscriptions sportives :

- **La compétition se déroule dans une formule OPEN** (sans distinction de catégories car le nombre de participants ne le permet pas)
- **Inscription des participants** : en remplissant le tableau d'inscription joint, à retourner au CDH17 **avant le 25 mars 2026 !!**
- **½ journée ou journée complète ?** : les participants peuvent s'inscrire sur le challenge du matin, de l'après-midi ou les 2 (à préciser)
- En parallèle, un **terrain de découverte avec cible** sera accessible à tous, pour découvrir la boccia sous forme ludique (sans obligation de participer aux compétitions, mais sur inscription obligatoire au préalable)

La licence Fédération Française Handisport :

Chaque participant aux compétitions (incluant les assistants) ou à la **séance de découverte** devront être titulaire d'une **licence fédérale handisport, loisir ou compétition** :

- **LICENCIÉS HANDISPORT** : gratuit pour tous (n° de licence handisport à inscrire sur la fiche d'inscription)
- **NON LICENCIÉS HANDISPORT** : prise d'une **Licence temporaire ATP à 5€** à régler sur place (merci de prévoir la monnaie ou chèque à l'ordre du CDH17)

Le matériel :

POUR LES CHALLENGES INDIVIDUELS ET EN DOUBLETTE :

• LES BALLEES :

- **Matériel du CDH17 mis à disposition des joueurs** : 3 sets de 13 balles (6 rouges, 6 bleues et 1 blanche, 2 médiums et 1 hard) - précisez les besoins dans le tableau d'inscription (1^{er} arrivé, 1^{er} servi)
- **Ne pouvant satisfaire tout le monde, nous vous invitons à vous munir de votre propre matériel**

• LES RAMPES :

- **Matériel du CDH17 mis à disposition des joueurs** : 2 rampes professionnelle ACTINOMIE - précisez les besoins dans le tableau d'inscription (1^{er} arrivé, 1^{er} servi)
- **Ne pouvant satisfaire tout le monde, nous vous invitons à vous munir de votre propre matériel**

POUR LA SÉANCE DE DÉCOUVERTE :

- **Matériel du CDH17 mis à disposition des joueurs** : sets de balles de Boccia, gouttières et cible

La présentation générale :

La BOCCIA tire son origine des jeux de balles des Grecs et des Romains.

Il s'agit d'un sport presque exclusivement réservé aux athlètes ayant une paralysie cérébrale en compétition et à toute personne en situation de handicap ou non en loisir.

La stratégie joue un rôle primordial, et le joueur doit constamment adapter son jeu à celui de son adversaire.

Comme à la pétanque ou au curling, le joueur peut tenter de déplacer la balle d'un adversaire afin de lui nuire ou de mieux se positionner.

La réglementation sportive :

- **Tous les joueurs effectuent la compétition en position assise** (*fauteuil ou chaise*).
- **Seule une pratique régulière et la connaissance du règlement de l'activité sont exigées.**

FORMAT DE LA COMPÉTITION :

EN INDIVIDUEL, une partie comprend quatre manches, sauf s'il y a égalité.

Un tirage au sort permet au vainqueur de choisir sa couleur de balles.

Le joueur rouge se place dans l'aire de lancement 3 et lancera le jack lors de la 1^{ère} et la 3^{ème} manche.

Le joueur bleu se place dans l'aire de lancement 4 et lancera le jack lors de la 2^{ème} et 4^{ème} manche.

Chaque joueur aura 6 balles à lancer.

EN DOUBLETTE, une partie comprend quatre manches, sauf s'il y a égalité.

Un tirage au sort (TOS) permet à l'équipe qui gagne le TOS de choisir sa couleur de balles.

Les joueurs rouges se placent dans les aires de lancement 2 et 4 et lanceront le jack lors de la 1^{ère} et la 3^{ème} manche.

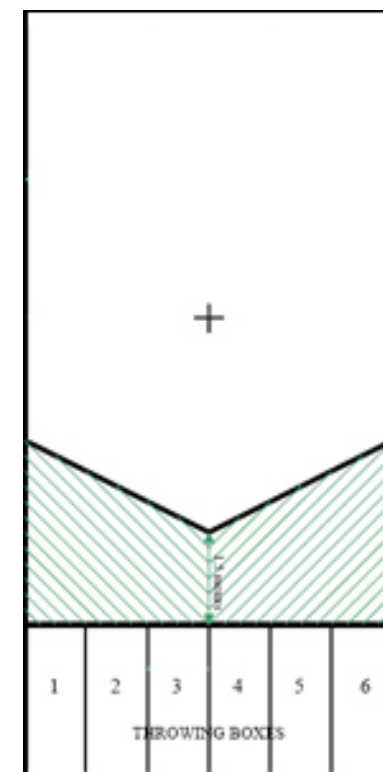
Les joueurs bleus se placent dans les aires de lancement 3 et 5 et lanceront le jack lors de la 2^{ème} et 4^{ème} manche.

Chaque joueur aura 3 balles à lancer.

En cas de lancer du Jack dans la zone verte (*zone morte*), le jack est considéré comme « mort » et donné à l'autre équipe pour qu'il le relance.

Si les balles touchent ou dépassent les lignes de sorties, elles sont considérées comme « mortes » et enlevées du jeu.

Il y a une limite de temps pour le lancement des 6 balles qui est de 6 minutes maximum.



RÔLE DE L'ASSISTANT :

JOUEURS AVEC RAMPES : ils doivent venir avec leur assistant - celui-ci doit être dos au jeu durant toutes les manches.

La communication entre le joueur et son assistant n'est pas permise durant la partie à l'exception des raisons suivantes : bouger le fauteuil roulant, bouger le dispositif d'assistance, rouler la balle ou remettre la balle au joueur.

Le joueur, son fauteuil, son assistant ou tout autre matériel doit être contenu dans son aire de lancement durant le lancer dudit joueur.

Si une infraction au règlement est constatée, une balle supplémentaire sera accordée au joueur adverse.

Pour toutes autres précisions sur l'ensemble des infractions, vous pouvez accéder au règlement en nous contactant.

Il sera fait un rappel des règles élémentaires au démarrage de la compétition.

DURANT LA PARTIE :

Après le tirage au sort et le placement des joueurs, ceux-ci ont 2 minutes pour lancer 7 balles chacun.

L'arbitre annonce le début de la partie.

Les joueurs rampes doivent « balayer » avant le début de chaque manche (*avant le lancer du jack*).

Lorsqu'un joueur lance une balle, il doit avoir tout son équipement et ses effets personnels dans son aire (*sans toucher les lignes*) – cela incluse son assistant s'il en a 1.

Le sportif peut lancer une balle seulement après que l'arbitre lui ait indiqué que c'était à lui de jouer.

LE JACK EST NON VALIDE :

- si lorsqu'il est joué, il s'immobilise dans la zone morte (*hachurée*).
- s'il sort des limites du terrain (*touche la ligne ou sort du terrain*).
- si une infraction est commise par l'athlète qui a lancé le jack. La pénalité appropriée d'après le règlement **15.1 - 15.11** sera également décernée.

Si le Jack est non valide, il sera alors lancé par l'athlète qui devait normalement le lancer à la manche suivante.

Attention, au début de manche suivante, ce sera quand même au sportif initialement prévu de lancer

10.4 - LE LANCER DE LA PREMIÈRE BALLE SUR LE TERRAIN

L'athlète qui lance le jack lance aussi la première balle de couleur

Si la balle de couleur est lancée à l'extérieur des limites 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 s'arrête dans l'aire de jeu ou jusqu'à ce que ce côté ait lancé toutes ses balles.

En équipe ou en double, n'importe quel athlète du côté peut lancer la deuxième (2e) balle de couleur dans l'aire de jeu.

10.5 - LE LANCER DE LA PREMIÈRE BALLE DE L'ADVERSAIRE

L'adversaire lancera ensuite une balle.

Si la balle est lancée à l'extérieur des limites du terrain ou retirée à cause d'une infraction, le côté continuera de lancer ses balles jusqu'à ce qu'une balle s'arrête dans l'aire de jeu ou jusqu'à ce qu'il ait lancé toutes ses balles.

En équipe ou en double, n'importe quel athlète peut lancer la deuxième (2e) balle de couleur dans l'aire de jeu.

10.6 - LE LANCER DES AUTRES BALLES

Le côté dont la balle n'est pas là plus près 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.

Si un athlète décide de ne pas lancer les balles restantes, il peut indiquer à l'arbitre qu'il a terminé de lancer pour cette manche.

Les balles restantes seront déclarées comme balle(s) morte(s).

Les balles non lancées (BNL) seront enregistrées sur la feuille de pointage.

10.11 - JACK POUSSÉ HORS DES LIMITES DU TERRAIN

10.11.1 - Si le jack est poussé hors de l'aire de jeu, ou dans la zone non valide pour le jack pendant la partie, il est repositionné sur la «croix».

10.11.2- S'il y a déjà une balle sur la «croix», le jack sera repositionné en avant de cette balle tout en étant le plus près possible de la «croix» et, centrée par rapport aux lignes de côtés. (*«En avant de la croix» signifie l'endroit entre la ligne de lancement et la «croix»*).

10.11.3 - Lorsque le jack est repositionné sur la «croix», le côté qui devra lancer sera déterminé d'après le règlement **10.6.1**.

10.11.4 - S'il n'y a pas de balles de couleur sur l'aire de jeu lorsque le jack est repositionné sur la «croix», le côté qui a fait sortir le jack devra lancer en premier.

10.12 - BALLES ÉQUIDISTANTES

Lorsque deux balles ou plus de couleur différente sont à distance égale du jack (*même si le pointage est plus de 1-1 pour l'un des côtés*), le côté qui lancera sera celui qui a lancé la dernière balle.

On alternera ensuite d'un côté à l'autre jusqu'à ce que la relation équidistante soit perturbée ou jusqu'à ce que l'un des côtés ait lancé toutes ses balles. La partie continuera normalement par la suite.

Si une nouvelle balle lancée perturbe la relation équidistante existante, mais crée une relation équidistante différente, le même côté doit jouer à nouveau.

10.13 - BALLES LANÇÉES SIMULTANÉMENT

Si un côté lance plus d'une balle à la fois lorsque c'est à ce côté de lancer, les balles seront retirées et considérées comme des balles mortes

(*réf. : 15.8.12*).

10.14 - BALLE ÉCHAPPÉE

Si un athlète 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, 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 athlète peut reprendre son lancer à la suite d'une balle échappée, le tout étant à la discrétion de l'arbitre. Toutefois, le chronomètre ne sera pas arrêté.

10.15 - ERREUR DE L'ARBITRE

Si, à la suite d'une erreur de l'arbitre c'est le mauvais côté qui lance, la balle est retournée à l'athlète qui a fait le lancer.

Dans ce cas, le temps à l'horloge doit être vérifié et réajusté en conséquence.

Si des balles ont été déplacées, la manche devrait être considérée comme une manche interrompue (*réf. : 12, 15.2.4*).

13. - BRIS D'ÉGALITÉ

13.1 - Le bris d'égalité représente une «manche supplémentaire».

13.2 - Tous les athlètes demeurent dans leur boîte de lancement respective.

13.3 - Après un maximum d'une minute suivant l'annonce d'une manche supplémentaire, on procédera à un tirage au sort.

Le gagnant du tirage au sort détermine quel côté lance en premier.

Le jack appartenant au côté qui doit commencer sera utilisé.

Durant, ou après le tirage au sort, l'assistant sportif BC3 n'a pas le droit de regarder en direction de l'aire de jeu (*réf. : 15.5.2*).

13.4 - Le jack est placé sur la «croix».

13.5 - La manche supplémentaire est jouée comme une manche régulière

14. - MOUVEMENT SUR LE TERRAIN

14.1 - Un côté ne peut pas de préparer son prochain lancer, orienter son fauteuil roulant ou sa rampe, ou manipuler ses balles alors que c'est au côté opposé à jouer.

15.5 - Les actions suivantes résulteront en une balle de pénalité (*réf. : 15.1*) :

15.5.1 - Un athlète sort de sa boîte de lancement lorsque son tour à jouer n'a pas été indiqué (*réf. : 14.2*).

15.5.2 - Un assistant sportif BC3 se tourne pour regarder l'aire de jeu durant une manche (*réf. : 3.5, 13.3*).

15.5.3 - Si selon l'arbitre, il y a des communications inappropriées entre le(s) athlète(s), leurs assistants sportifs et/ou leurs entraîneurs (*réf. : 16.1 - 16.3*).

15.5.4 - L'athlète et/ou l'assistant sportif prépare son prochain lancer en orientant le fauteuil roulant et/ou la rampe ou en roulant la balle alors que c'est au côté adverse de jouer (*réf. : 14.1*).

15.5.5 - L'assistant sportif déplace le fauteuil roulant, la rampe, le pointeur ou donne une balle à l'athlète sans que ce dernier lui demande (*réf. : 3.5*).

15.6 - Les actions suivantes résulteront en une balle de pénalité et le retrait de la balle lancée (réf. : 15.1 / 15.2) :

15.6.1 - Lancer le jack ou une balle de couleur au moment où l'athlète, l'assistant sportif ou toute autre pièce d'équipement, balles ou effets personnels touche les lignes délimitant la boîte de lancement ou une partie du terrain qui ne fait pas partie de la boîte de lancement de l'athlète.

Pour les athlètes BC3 et leur assistant sportif, ceci s'applique lorsque la balle est encore dans la rampe (réf. : 10.2).

15.6.2 - Lancer la balle lorsque la rampe chevauche la ligne de lancement (réf. : 5.3).

15.6.3 - Lancer la balle sans avoir au moins une fesse (ou l'abdomen, selon la classification) en contact avec le siège du fauteuil roulant (réf. : 10.9.1).

15.6.4 - Lancer la balle lorsque cette dernière touche une partie du terrain qui se trouve à l'extérieur de la boîte de lancement de l'athlète (réf. : 10.2).

15.6.5 - Lancer la balle lorsque l'assistant sportif BC3 se tourne pour regarder l'aire de jeu (réf. : 3.5).

15.6.6 - Lancer la balle alors que la hauteur du siège est plus élevée que la hauteur maximale permise, soit 66 cm, pour les BC1, BC2, et BC4 (réf. : 6.1).

15.6.7 - En équipe ou en double, un athlète qui lance la balle alors qu'un de ses coéquipiers est encore à retourner dans sa boîte de lancement (réf. : 14.5). Pour l'athlète qui ne lance pas, s'il a au moins une roue de son fauteuil roulant qui touche l'intérieur de sa boîte de lancement, il sera considéré comme étant «à l'intérieur» de sa boîte de lancement.

15.6.8 - Préparer son lancer puis lancer une balle lorsque c'est au tour du côté opposé à lancer (réf. : 15.5.4).

La classification sportive

(POUR INFO UNIQUEMENT – elle ne sera pas appliquée à ce Challenge Départemental)

Toute personne ayant un handicap physique peut pratiquer en championnat, en classes BC ou NE, et 8 classes existent en compétition nationale.

Les quatre classes BC (Paralympiques) :

1/ PROFIL DE LA CLASSE BC1 : IMC en fauteuil électrique (avec assistant sportif)

Joueur atteint de paralysie cérébrale (CP- Cerebral Palsy) et assimilés : handicap « sévère » au niveau des quatre membres.



Tests :	<ul style="list-style-type: none">• capable de tenir la balle mais pas à pleine main (opposition possible du pouce et d'un doigt pour saisir la balle)• capable de lâcher la balle à chaque lancer• capable de lancer la balle au-delà de la ligne en V mais avec peu d'amplitude de mouvement• possibilité de lancer avec 1 ou 2 pieds
Assistant sans rampe :	<ul style="list-style-type: none">• possibilité d'avoir un assistant sportif• pas de rampe

2/ PROFIL DE LA CLASSE BC2 : IMC en fauteuil manuel (*sans assistant sportif*)

Joueur CP et assimilés : handicap « sévère » au niveau des quatre membres.



Tests :	<ul style="list-style-type: none">• peut se déplacer en fauteuil manuel mais avec peu d'efficacité au niveau des membres supérieurs, ou propulse le fauteuil manuel avec les pieds• capable de tenir la balle à pleine main ou du bout des doigts• capable de lancer la balle au-delà de la ligne en V de façon constante mais avec force et amplitude limitées
Assistant et rampe :	<ul style="list-style-type: none">• pas d'assistant sportif• pas de rampe

3/ PROFIL DE LA CLASSE BC3 : IMC et autres pathologies d'origine non cérébrale (*dystrophies musculaires*) en fauteuil électrique (*avec assistant sportif*)

Joueur atteint de tout type de pathologie : handicap plus « sévère » au niveau des quatre membres.

Le joueur dispose d'une rampe et d'un assistant sportif.



Tests	<ul style="list-style-type: none">• incapable de saisir et/ou relâcher une balle
Assistant et rampe	<ul style="list-style-type: none">• utilisation d'une rampe + assistant• autorisation de la licorne

4/ PROFIL DE LA CLASSE BC4 : origine cérébrale dégénérative ou origine non cérébrale en fauteuil manuel ou électrique (*pas d'IMC*) : tétraplégie, myopathie (*sans assistant sportif*)

Joueur atteint de tout type de pathologie, hors CP et assimilés CP : handicap « sévère » au niveau des quatre membres.
Pas d'assistant sportif, sauf pour les pratiquants jouant au pied.



Tests	Peut manipuler et lancer une balle de façon constante sur le terrain mais : <ul style="list-style-type: none">• faible contrôle au niveau de l'empoignade et du lancer qui manquera d'amplitude par manque de force et de souplesse• capable de lever les bras mais ne peut pas propulser la balle au-dessus de l'épaule• possibilité de lancer avec les deux mains à partir de la poitrine
Assistant et rampe	<ul style="list-style-type: none">• pas d'assistant• pas de rampe

5/ PROFIL DE LA CLASSE NE ("National Éligible") : tous types de handicaps qui ne rentrent pas dans les profils précédents

Regroupent tous les joueurs, hors classes BC, présentant un handicap physique.

Pour participer aux championnats, ces joueurs, ne disposant pas d'assistant sportif, sont classés dans l'une des quatre classes NE1, NE2, NE3 et NE4.

Voir plus d'informations sur la BOCCIA sur le site internet de la Fédération Française Handisport :

<https://www.handisport.org/les-29-sports/boccia/>

Les challenges départementaux sur notre site internet :

<https://www.handisport17.org/nos-actions/nos-evenements-sportifs/challenges-departementaux>



Comité Départemental Handisport Charente-Maritime (CDH17)

Centre Associatif Charcot, 3 rue Jean-Baptiste Charcot, 17000 La Rochelle

Tél. : 05 46 30 08 34 - Email : cd17@handisport.org