



REGLEMENT
BOCCIA
OLYMPIADES
DES ARRONDISSEMENTS



Dans le cadre de l'accueil des Jeux Olympiques et Paralympiques à Paris en 2024, la Ville de Paris, par l'intermédiaire de sa Direction de la Jeunesse et des Sports, en lien avec les mairies d'arrondissement, organise une manifestation sportive et ludique, à laquelle toute personne d'un âge supérieur ou égal à 7 ans peut participer : seul, entre amis ou en famille.

Les Olympiades d'arrondissements se veulent la préfiguration d'une rencontre sportive destinée à s'autoévaluer sur une épreuve à l'instar de ce que peuvent vivre les athlètes.

sommaire



1	Organisation générale.....	4
2	Règles.....	6
3	Respect du règlement.....	10



ORGANISATION GÉNÉRALE

Article 1 : Participants et catégories

Chaque binôme créé en début d'olympiades doit se rendre disponible pour la finale d'arrondissement du 06/07/2024 et la finale parisienne du 13/07/2024.

La Boccia est un sport mixte qui se pratiquera sans catégories d'âges ou de genre.
L'âge requis pour participer à la compétition est de 7ans.

Chaque participant devra pouvoir justifier de son identité et de son âge par le biais de sa pièce d'identité individuelle.

Un binôme est constitué d'un joueur qui lancera la balle ainsi que d'un opérateur de rampe qui réglera la rampe de lancement de la balle. *Règlement spécifique pour l'opérateur de rampe*.

Les jours de compétition, le remplacement d'un joueur du binôme ne sera autorisé qu'en cas de circonstances exceptionnelles. Il reviendra à l'organisateur de décider si le binôme peut poursuivre sa participation à la compétition ou non.

Article 2 : Organisation du tournoi

Pour participer à la compétition, l'un des joueurs doit inscrire son binôme sur la plateforme de préinscription via la page Que Faire à Paris de l'évènement.

Les données fournies lors de l'inscription (adresse e-mail et numéro de téléphone) permettront à la direction de la jeunesse et des sports de contacter les participants si besoin.

Par principe d'équité, le lancer de balle sera effectué grâce à une rampe de lancement pour tous les participants au tournoi.

Si possible et si souhaité, l'opérateur de rampe et le joueur (lanceur de balle) pourront échanger de rôle à chaque lancer de balle.

Pour chaque arrondissement, les binômes participeront à 4 matchs au terme desquels le classement sera établi en fonction du nombre de victoires. Si deux équipes sont à égalité, alors c'est la confrontation directe qui départagera celles-ci.

Pour les lundis 24/06/2024 et 01/07/2024 :

Aux termes des matchs, les binômes avec le plus de points obtenus seront qualifiés pour accéder à la finale d'arrondissement.

Finale d'arrondissement Samedi 06/07/2024 :

Les deux premiers samedis de compétitions permettront d'élire deux binômes gagnants, ceux-ci s'affronteront dans un match pour désigner le binôme champion d'arrondissement.

Grande finale Parisienne Samedi 13/07/2024 :

Le binôme champion d'arrondissement sera qualifié pour la finale parisienne des Olympiades d'arrondissements qui s'organisera sous la forme d'un tournoi à élimination directe.

2

RÈGLES

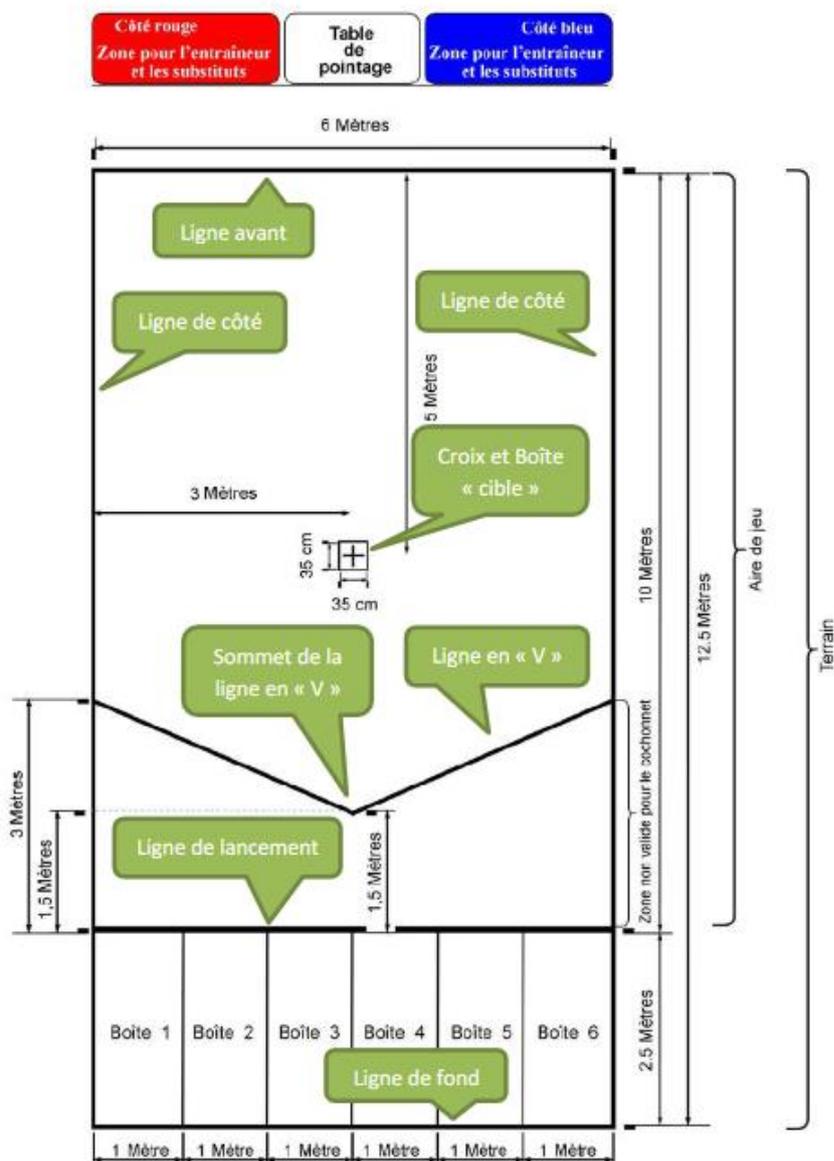
Article 3 : Le terrain

La dimension du terrain est de 10 m x 6 m

La zone de lancement est divisée en 6 aires de lancement, celles-ci mesurent 1m x 2.5m.

La surface entre la ligne de lancement et la ligne du « V » indique la partie du terrain où le cochonnet n'est pas valide s'il s'y arrête.

La « croix » (+) centrale est l'endroit où l'arbitre replace le cochonnet (en cas de sortie de celui-ci durant la manche), c'est aussi l'endroit où il place le cochonnet lors d'une manche supplémentaire.



Article 4 : La balle

Un jeu de balles de Boccia comprend 6 balles bleues, 6 balles rouges et un cochonnet blanc (Jack).

Article 5 : Arbitrage

Chaque rencontre est arbitrée par un arbitre désigné. Il sera assisté par une table de marque pour le décompte du temps de jeu, des points et des fautes.

Article 6 : La marque

Le binôme dont la ou les balle(s) sont le plus près du cochonnet marquera le(s) point(s).

Si 2 balles ou plus de couleurs différentes sont jugées à égale distance du cochonnet et qu'il n'y a pas d'autres balles plus près, alors chaque côté recevra un point par balle.

En cas d'égalité à l'issue des 4 manches, un tie-break sera joué.

Article 7 : Dispositif d'assistance

Une rampe, lorsqu'elle est déposée au sol sur le côté, doit se loger dans un espace (boîte de lancement) de 2,5m X 1m. Aucune partie de la rampe ne peut dépasser l'intérieur d'une ligne délimitant la boîte.

La rampe ne doit pas surplomber aucune portion de la ligne de lancement lorsque la balle est relâchée. (Imaginez la ligne comme un mur solide qui ne peut être touché ou pénétré).

Les pointeurs doivent être en contact direct avec la balle et l'athlète seulement lorsque la balle est relâchée.

Il n'est PAS permis d'attacher un pointeur au fauteuil roulant pendant le relâchement de la balle. Le relâchement de la balle doit être causé par l'action de l'athlète utilisant le pointeur.

Il est acceptable qu'un athlète déplace son propre fauteuil roulant, entièrement par lui-même, pendant qu'il est en contact avec la balle, afin de relâcher la balle.

Article 8 : Opérateurs de rampe

Les opérateurs de rampe assistent les athlètes en bougeant la rampe selon les instructions données par leur athlète. Les opérateurs de rampe doivent être positionnés dans la boîte de lancement de leur athlète et ne peuvent en aucun temps regarder vers l'aire de jeu pendant les manches.

Les opérateurs de rampe effectuent des tâches telles que :

- Positionner la rampe – lorsque demande par l'athlète
- Ajuster ou stabiliser le fauteuil roulant – lorsque demande par l'athlète
- Ajuster la position de l'athlète – lorsque demande par l'athlète
- Rouler et /ou donner une balle à l'athlète – lorsque demande par l'athlète
- Effectuer des actions de routine avant ou après que l'athlète ait relâché la balle
- Ramasser les balles après chaque manche – lorsque l'arbitre ramasse le cochonnet et dit « une minute! »
- Relay les conversations entre l'athlète et l'arbitre – avec l'approbation de l'arbitre

Lorsque la balle est relâchée, l'opérateur de rampe

- ne doit pas avoir un contact physique direct avec l'athlète (ne pas lui toucher de quelque façon que ce soit),
- ne doit pas aider l'athlète en poussant ou en ajustant le fauteuil roulant,
- ne doit pas toucher le pointeur.

Un opérateur de rampe ne peut en aucun temps regarder l'aire de jeu pendant le déroulement de la manche.

Article 9 : Règles de jeu

Chaque partie comprend 4 manches et la durée de la partie ne pourra pas dépasser 25 minutes, sauf s'il y a égalité.

Chaque joueur lance le cochonnet une fois (deux fois par double) en alternant d'une manche à l'autre.

Lancer de balle : lorsque la balle est lancée, le joueur doit avoir au moins une fesse en contact avec le siège du fauteuil roulant. Si la balle lancée rebondit sur l'athlète qui l'a lancé ou sur l'athlète adverse ou son équipement et traverse la ligne de lancement, la balle sera considérée comme étant en jeu. Le joueur peut placer et libérer la balle par lui-même en utilisant la rampe, tandis que l'opérateur de la rampe se charge uniquement d'orienter celle-ci.

Balles hors du terrain : n'importe quelle balle, incluant le cochonnet, sera considérée hors du terrain si elle touche ou traverse les lignes délimitant le terrain. Si la balle touche la ligne et supporte une autre balle, la balle sur la ligne sera retirée. Si la balle qui était supportée tombe et touche la ligne, cette balle sera aussi hors des limites du terrain et sera retirée.

Balles équidistantes : Lorsque deux balles ou plus de couleur différentes sont à distance égale du cochonnet et qu'il n'y a pas de balle plus près, le côté qui lancera sera celui qui a lancé la dernière balle. On alternera ensuite d'un côté à l'autre jusqu'à ce que l'un des côtés ait lancé toutes ses balles. La partie continuera normalement par la suite.

Si le cochonnet est poussé hors de l'aire de jeu, ou dans la zone non valide pour le cochonnet pendant la partie, il est repositionné sur la « croix ». S'il y a déjà une balle sur la croix, le cochonnet sera placé devant cette balle tout en étant le plus près possible de la croix.

Si un athlète échappe une balle, elle peut être lancée de nouveau. La balle qui s'immobilise dans l'aire de jeu est une « balle en jeu ». La balle qui demeure sur, ou derrière la ligne de lancement, même dans la boîte de lancement de l'adversaire, est « échappée » et peut être rejouée.

Balles de pénalité : Une pénalité d'une balle est l'attribution d'une balle supplémentaire au côté opposé. Cette balle sera lancée après que toutes les balles aient été jouées dans la manche. L'arbitre calculera le pointage et le marqueur enregistrera le pointage. Toutes les balles seront retirées de l'aire de jeu. Le côté qui devra lancer une balle de pénalité en choisira une parmi ses balles de couleur, qui sera lancée vers la boîte « cible ». L'arbitre montrera le signal de couleur et annoncera « Une minute ! ». L'athlète dispose d'une minute pour lancer la balle de pénalité. Si la balle s'immobilise à l'intérieur de la boîte « cible » de 35 cm sans toucher la ligne extérieure, le côté ayant lancé la balle de pénalité se verra accorder un point additionnel. Dans le cas d'une balle de pénalité, le chronomètre sera ajusté à 1 minute après avoir noté le temps restant sur la feuille de pointage.

Article 10 : Début de la rencontre

Chaque côté peut lancer ses balles d'échauffement une fois que l'arbitre en a donné la permission. Un côté peut lancer jusqu'à 6 balles pendant une période de 2 minutes. Ils ne peuvent pas lancer le cochonnet.

L'arbitre fait un tirage au sort, le côté gagnant choisit de jouer les balles rouges ou les balles bleues. Le côté qui joue les balles rouges débute toujours la première manche, le joueur qui lance le cochonnet lance aussi la première balle de couleur.

Article 11 : Temps de jeu / Vainqueur d'une rencontre

La durée d'une rencontre est fixée à 25 minutes de temps de jeu effectif maximum et en 4 manches. Le binôme avec le plus grand nombre de points à la fin des 4 manches remporte la rencontre.

En cas d'égalité à la fin des 4 manches alors un tie-break est joué.

Déroulé du tie-break :

- L'arbitre pose le jack sur la croix marquée sur le terrain
- Chaque binôme lance une unique balle
- Le binôme qui a lancé la balle le plus proche du jack remporte le tie-break et la partie

Article 12 : Infractions

Retrait de la balle lancée si :

- Si une balle est lancée avant que l'arbitre n'indique le côté qui doit jouer
- Si une balle s'arrête ou est bloquée dans la rampe après qu'elle ait été relâchée.
- Si une balle de couleur est lancée avant le cochonnet
- Si la première balle de couleur n'a pas été lancée par l'athlète qui a lancé le cochonnet
- Si un côté lance plus d'une balle simultanément.

Balle de pénalité si :

- L'athlète et/ou l'assistant sportif/opérateur de rampe, prépare son prochain lancer en orientant le fauteuil et/ou la rampe ou en roulant la balle alors que c'est au côté adverse de jouer.
- Si un athlète sort de sa boîte de lancement alors que son tour à jouer n'a pas été indiqué.
- Lancer la balle sans avoir au moins une fesse en contact avec le siège du fauteuil roulant
- Préparer, puis lancer une balle lorsque c'est au tour du côté opposé à lancer.



RESPECT DU RÈGLEMENT

Article 13 : Exclusion d'un joueur

Une exclusion d'un joueur ou d'une équipe de l'ensemble de la compétition peut être décidée par l'organisation et l'arbitre d'une rencontre en cas de violence physique ou verbale (insulte, menace) à l'encontre d'un.e des joueur.euse.s ou d'un.e arbitre.

Article 14 : Respect du règlement

Le présent règlement est disponible sur le site internet [Les sportifs fêtent les jeux : olympiades des - Ville de Paris](#) ou sur demande auprès du personnel de l'établissement.

Toute personne qui se déclare participant aux Olympiades d'arrondissement est réputée avoir pris connaissance du présent règlement et l'accepter sans réserve. Elle reconnaît, pour son application, l'autorité de la Ville de Paris par l'intermédiaire des agents publics affectés à l'établissement qui les accueille.

Ce règlement ne se substitue pas au règlement intérieur propre à l'établissement qui accueille les Olympiades d'arrondissement. Ainsi, toute personne, participant ou non aux Olympiades d'arrondissement, qui entre dans l'enceinte de l'établissement reconnaît avoir pris connaissance du règlement intérieur et s'y soumettre implicitement. De fait, toute personne est tenue de se conformer aux instructions, prescriptions et directives portées par le personnel de l'établissement.