**Règles de boccia**

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 nationales de l’organisme. En tant que programme national des sports, OSC a aligné son règlement de boccia sur ceux de *Special Olympics Incorporated* (SOI). Le règlement de SOI s’applique sauf lorsqu’il entre en conflit avec les règlements sportifs officiels ou les politiques et procédures nationales d’OSC. Dans ce cas-là, les règles spécifiques décrites ci-après s’appliquent.

***Section A :***

**Compétitions officielles**

1. Simple (un seul joueur par équipe)
2. Double (deux joueurs par équipe)
3. Compétition en équipe (quatre joueurs par équipe)

***Section B :***

 **Terrain et équipement**

1. Le terrain
	1. Le terrain est rectangulaire, d’une largeur de 3,66 m (12 pi) et d’une longueur de 18,29 m (60 pi).
	2. La surface peut être gazonnée, artificielle, en poussière de roche, terre battue ou argile, à condition qu’il n’y ait aucun obstacle permanent ou temporaire sur le terrain qui puisse nuire au lancer de la boule en ligne droite à partir de n’importe quelle direction. Ces obstacles n’incluent pas les variations dans l’inclinaison du sol, de la texture ou du terrain.
	3. Le terrain est délimité par des bandes latérales et des murs d’extrémité faits de matériau rigide. Les murs d’extrémité devraient avoir au moins 304 mm (12 po) de hauteur et devraient être en bois ou Plexiglas. La hauteur des bandes latérales doit être au moins équivalente à celle des boules. Pendant le jeu, les athlètes peuvent se servir des bandes latérales ou des murs d’extrémité pour effectuer des tirs déviés ou ricochets. **(REMARQUE : Bandes latérales et murs d’extrémité sont facultatifs; on utilise couramment les terrains de boccia portables.)** Tous les terrains doivent être clairement délimités avec des lignes de 50 mm (2 po) de largeur, conformément aux dispositions suivantes :
		1. Ligne de jeu pour pointer, tirer ou envoyer une bombe - 3,05 mètres (10 pi) des murs d’extrémité.
		2. Ligne médiane – distance minimale que doit franchir le cochonnet ou cible au début de la manche. À mesure que le jeu progresse, la position du cochonnet peut changer; toutefois, il ne doit jamais se trouver en dessous de la ligne médiane (9, 12 m) sinon la manche est annulée.
		3. Les lignes de 3,05 mètres et de 9,12 mètres seront tracées de manière permanente d’une bande latérale à l’autre.



1. 3,05 mètres du mur d’extrémité = ligne de mise en jeu pour le cochonnet au début d’une manche, et ligne de jeu pour pointer et tirer (frapper ou lancer une bombe).
2. 9,14 mètres du mur d’extrémité = ligne médiane. Le cochonnet doit traverser cette ligne au début d’une manche.
3. Même chose qu’en A ci-dessus : 3,05 mètres du mur d’extrémité = ligne de mise en jeu pour le cochonnet au début d’une manche, et ligne de jeu pour pointer et tirer (frapper ou lancer une bombe).
4. Équipement
	1. Les boules de boccia sont de taille égale et sont en bois ou matériau composé. La taille des boules officielles de tournoi varie entre 107 millimètres (4,21 po) et 110 millimètres (4,33 po). La couleur des boules importe peu à condition que les quatre boules d’une équipe soient nettement distinctes des quatre boules de l’adversaire.
	2. La taille du cochonnet doit être d’au plus 63 mm (2,5 po) ou d’au moins 48 mm (1,89 po) et sa couleur doit être distincte de celles des boules de boccia des deux équipes.
	3. Un appareil de mesure, c’est-à-dire un dispositif avec lequel peut être calculée avec précision la distance entre deux objets, doit être approuvé par les officiels du tournoi. Toutes les compétitions exigent l’utilisation d’un ruban à mesurer millimétré rétractable.
	4. On fournit à l’officiel une palette à deux couleurs (une face rouge et une face verte), qui lui sert à indiquer l’équipe dont c’est le tour de lancer une boule. L’officiel accompagne son geste d’un ordre verbal.

***PARTIE C***

**Règles de compétition**

1. **Le jeu**
	1. Équipement – La boccia se joue avec huit boules et un objectif ou boule-cible plus petite appelée cochonnet (bouchon, jack, boule blanche, petit, but, etc.). Chaque équipe dispose de quatre boules d’une couleur distincte de celle de l’adversaire. La surface des boules de boccia comporte aussi des lignes superficielles afin d’identifier les boules des membres d’une même équipe.
	2. 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 et qui choisira la couleur de ses boules. En l’absence d’un arbitre, les deux capitaines d’équipe exécutent ce tirage. Le tirage à pile ou face doit se dérouler sur le terrain.
	3. La règle des 3 essais – L’équipe en possession du cochonnet a droit à trois tentatives pour placer le cochonnet entre la ligne de 9,125 m (30 pi) et celle de 3,05-m (10 pi) du côté opposé du terrain. Si elle rate ces trois essais, l’équipe adverse n’a qu’à une seule tentative de placer le cochonnet. Si cette tentative échoue, l’arbitre place le cochonnet au centre du terrain sur la marque de 15,24 m (50 pi, soit la ligne de jeu du côté opposé). Toutefois, une équipe ne perd en aucun temps l’avantage du cochonnet acquis de lancer la première boule.
	4. Déroulement du jeu - Le joueur qui a remporté le tirage au sort, roule ou lance le cochonnet. Ce joueur doit lancer aussi la première boule de couleur. C’est ensuite au tour de l’équipe adverse de lancer ses boules de boccia jusqu’à ce qu’elle réussisse un point ou jusqu’à l’épuisement de ses quatre boules. Cette règle de la boule «la plus proche» régit la séquence des balles jouées. L’équipe dont la boule se trouve le plus près du cochonnet est « à l’intérieur » et l’équipe adverse, «à l’extérieur». Toutes les fois qu’une équipe réussit son lancer et se retrouve «à l’intérieur», elle doit s’écarter et laisser l’équipe «à l’extérieur» exécuter son lancer.
	5. Point initial - Il incombe 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, en faisant cela, les deux boules, celle de l’équipe A et celle de l’équipe B, quittent le terrain, ne laissant que le cochonnet en place. Il revient alors à l’équipe A de rétablir le point initial.
	6. Lancers – Une équipe a le choix de rouler, lancer, de faire dévier ou ricocher, etc., sa boule sur le terrain, à condition qu’elle ne sorte pas des limites ou que le joueur ne chevauche ni ne dépasse les lignes de jeu. Un joueur a le choix de «lancer une bombe» ou de sortir n’importe quelle boule en jeu en tentant d’obtenir un point ou de réduire le nombre de points de l’équipe adverse. Un joueur peut tenir la boule en plaçant sa main sur la boule ou en-dessous de celle-ci du moment que la boule est lâchée par-dessous. Effectuer un lancer par-dessous c’est, par définition, relâcher la boule plus bas que la ceinture.
		1. Le directeur de la compétition/directeur du tournoi a la latitude de permettre certaines modifications ou interprétations aux règles techniques courantes en fonction d’une déficience 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 d’un membre pour rouler ou lancer.
	7. Nombre de boules jouées par l’athlète
		1. Simple – l’athlète a droit à quatre boules.
		2. Double - chaque athlète a droit à deux boules.
		3. Quatuor - chaque athlète n’a droit qu’à une seule boule.
	8. Conseils
		1. Toute communication avec l’athlète est interdite aussitôt qu’il entre sur le terrain.
		2. Si un officiel juge qu’un entraîneur/spectateur enfreint cette règle, il peut imposer une sanction à la personne fautive, notamment : un avertissement, une pénalité à l’entraîneur pour conduite antisportive ou une expulsion du match.
	9. Calcul des points - À la fin de chaque mène ou manche (lorsque les deux équipes ont fini de lancer toutes leurs boules), le calcul des points s’effectue comme suit : des points sont attribués à l’équipe dont les boules sont le plus près du cochonnet que celles de l’équipe adverse; ces points peuvent être déterminés par observation ou mesurage mécanique. Un joueur peut demander un mesurage mécanique. (Le mesurage s’effectue à l’extrémité des boules, en partant du milieu de la boule de boccia jusqu’au milieu du cochonnet). À la fin d’une manche, après avoir annoncé à
	10. l’équipe «à l’extérieur» la couleur et le nombre de points accordés à l’équipe «à l’intérieur», l’arbitre doit s’assurer de l’accord de tous les joueurs avant de ramasser les boules. Les joueurs ont le droit de demander un mesurage s’ils ne sont pas d’accord avec l’arbitre. Lorsque les joueurs sont d’accord avec le nombre de points accordés, l’officiel ramasse les boules pour entamer la manche suivante. L‘équipe qui remporte la manche gagne aussi l’avantage du cochonnet pour la manche suivante. L’arbitre a la responsabilité de s’assurer de la validité des points inscrits sur le tableau indicateur et sur la feuille de marquage, il incombe donc au capitaine de chaque équipe de vérifier si les points inscrits sont exacts.
	11. Égalité durant une manche - Lorsque deux boules de couleur différente sont à distance égale du cochonnet (égalité), c’est l’équipe qui a lancé en dernier qui rejoue jusqu’à ce que l’égalité soit brisée. 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 distance égale du cochonnet. L’équipe B doit rejouer jusqu’à ce 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.
	12. Égalité à la fin d’une manche - Lorsque deux boules de couleur différente sont à distance égale du cochonnet, aucun point n’est accordé. 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.
	13. Victoire aux points

Quatuor (une boule par joueur) = 16 points

Double (deux boules par joueur) = 12 points

Simple (quatre boules par joueur) = 12 points

La procédure décrite ci-dessus est courante à des tournois importants. Toutefois, certaines variantes peuvent être acceptées.

* 1. Système d’attribution des points aux tournois : les matchs peuvent être disputés, à la discrétion du directeur de la compétition, jusqu’à ce que le nombre cible de points soit atteint ou que le temps de jeu soit écoulé.
	2. Feuille de pointage - Il incombe au capitaine de chaque équipe de signer la feuille de pointage après un match. Les signatures témoignent de l’incontestabilité du résultat final. Dans le cas des matchs pour lesquels une réclamation sera déposée, les capitaines qui sont en désaccord avec le résultat final ou sa validité ne doivent pas apposer leur signature.

**2**. **Désignation des joueurs**

* 1. Capitaine - 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, mais elle peut le faire pendant un tournoi. Les officiels du tournoi doivent cependant être informés d’un tel changement, s’il y a lieu, avant tout autre match subséquent.
	2. Rotation des joueurs – Les joueurs de chaque équipe peuvent opter de jouer leurs balles dans n’importe quel ordre, à condition que celui qui lance le cochonnet, lance aussi la première balle 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 balles auquel il a droit.
	3. La *liste finale des membres d’une équipe* comporte quatre joueurs et un entraîneur. Tous les joueurs inscrits sur cette liste doivent avoir l’occasion de jouer durant le tournoi.

**\*REMARQUE :** La liste finale d’une équipe énumère tous les joueurs et l’entraîneur inscrits avec l’équipe.

**3. Substitutions**

1. Notification officielle – Les officiels doivent être informés de toute substitution avant l’heure prévue pour la tenue du match, sinon ils prononceront un forfait.
2. Substitution des joueurs
	1. Substitution des joueurs – une seule substitution par équipe et par match est permise. Les joueurs substituts peuvent prendre la place de n’importe quel joueur de l’équipe et peuvent remplacer divers joueurs d’une même équipe au cours de parties différentes.
	2. Restrictions – dès qu’un joueur s’inscrit comme remplaçant d’une équipe pendant le tournoi, il ne peut remplacer aucun joueur d’une autre équipe pendant ce tournoi.
3. Substitution pendant une partie : Urgences – pendant un match, un joueur peut être remplacé dans le cas d’une urgence médicale ou de toute autre urgence dûment validée. Les substitutions en cas d’urgence doivent se faire uniquement à la fin d’une manche; si cela est impossible, la manche sera annulée. Toutefois, dès que la substitution a lieu, le joueur substitut doit terminer la partie.
	1. Forfait – Les équipes qui se présentent à un match sans le nombre prescrit de joueurs doivent déclarer forfait.

4. **Temps morts, matchs retardés et vérification de la position des boules (points)**

1. Temps mort – L’officiel peut accorder un temps mort lorsque les circonstances semblent le justifier. Ce temps mort sera limité à 10 minutes.
2. Match retardé délibérément – Si, de l’avis de l’arbitre, la partie est retardée délibérément sans raison suffisante ou valable, l’officiel doit donner un avertissement. Si le jeu ne reprend pas immédiatement, l’équipe fautive doit déclarer forfait.
3. Retards causés par des intempéries, des catastrophes naturelles, des désordres civils ou toute autre circonstance imprévue – La décision du Directeur du tournoi est sans appel.
4. Vérification de la position des boules (points) - Un joueur de chaque équipe peut se rendre sur les côtés du terrain avant de lancer sa boule.

**5. Pénalités**

1. Application des pénalités
	1. Détermination d’une pénalité - Immédiatement après avoir déterminé qu’il y a eu une infraction, l’officiel informe les capitaines des deux équipes de la pénalité infligée. 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 ci-après.
	2. Conditions non prévues - Pour toutes conditions non traitées dans le présent règlement, la décision du Directeur du tournoi est sans appel.
	3. Réclamations - Pour être acceptée, toute réclamation suite à une décision prise par un officiel ou le Directeur du tournoi doit être faite par un entraîneur accrédité OS de boccia dans les 15 minutes qui suivent la fin d’un match sinon la décision prise par l’officiel ou le Directeur du tournoi sera réputée acceptée. Les réclamations seront reçues et jugées selon le bien-fondé des circonstances non expressément précisées ci-après.
	4. Réclamation en cas de forfait – Si une équipe doit déclarer forfait parce qu’elle n’a pu se présenter à un match prévu ou suite à des infractions décrites ci-après, aucune réclamation officielle ne sera acceptée.
2. Infractions particulières
	1. Infractions à la ligne de jeu - Que ce soit en tirant ou en pointant, aucune partie du pied de l’athlète ne doit dépasser la partie avant de la ligne de jeu où il se trouve, de même que tout appareil utilisé ( fauteuil roulant, béquilles, canne, etc.), après que la boule ait été relâchée et avant qu’elle n’entre en contact avec une partie du terrain jeu devant cette ligne de jeu. Un arbitre qui constate une telle infraction doit la signaler. Il déclarera cette boule morte (hors jeu) comme pénalité infligée à l’athlète (équipe) qui a commis l’infraction. L’arbitre attendra que la boule lancée s’immobilise, puis il la retirera du terrain. Si la boule entre en contact avec d’autres boules sur le terrain ou avec le cochonnet et que ces boules sont déplacées, l’arbitre les replacera aussi près que possible de leur position initiale et le jeu se poursuivra.
	2. L’athlète lance plus de boules que le nombre permis (en équipes de deux ou quatre) – Lorsque l’athlète lance une boule de plus pendant une manche, cette boule est déclarée morte. L’arbitre attendra jusqu’à ce que la boule lancée s’immobilise, puis il la retirera du terrain. Si la boule entre en contact avec d’autres boules sur le terrain ou avec le cochonnet et que ces boules sont déplacées, l’arbitre les replacera aussi près que possible de leur position initiale et le jeu se poursuivra. Il y a infraction aussi lorsqu’un joueur d’une équipe de deux lance trois boules au lieu de deux ou lorsqu’un joueur d’une équipe de quatre lance deux boules plutôt qu’une seule. Équipe de deux : l’autre membre de l’équipe n’aura qu’une seule boule à jouer. Équipe de quatre : les autres membres de l’équipe qui n’ont pas encore lancé leur boule doivent décider qui lancera les boules restantes.
	3. Déplacement illégal d’une boule appartenant à votre équipe - Si un joueur déplace une ou plusieurs boules de son équipe, les boules seront déclarées mortes et seront retirées du terrain, puis le jeu se poursuivra.
	4. Déplacement illégal d’une boule appartenant à l’adversaire - Si, après le lancement des huit boules, un joueur déplace une ou plusieurs boules de son adversaire, l’arbitre attribuera à l’adversaire un point pour chacune de ses boules déplacées et le jeu se poursuivra. Si un joueur déplace une ou plusieurs boules de son adversaire et qu’il reste encore des boules à jouer, l’arbitre les replacera aussi près que possible de leur position initiale et le jeu se poursuivra.
	5. Déplacement illégal du cochonnet par un joueur – si un joueur déplace le cochonnet, l’arbitre accordera 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 mettra fin à la manche qui sera reprise du même côté.
3. Déplacement accidentel ou prématuré des boules ou du cochonnet par un arbitre
	1. Déplacement accidentel ou prématuré d’une boule ou du cochonnet pendant le jeu (lorsqu’il reste encore des boules à jouer) - Si, pendant le mesurage ou autre, un arbitre déplace le cochonnet ou une boule susceptible de marquer, la manche sera annulée et sera reprise du même côté.
	2. Déplacement accidentel ou prématuré des boules ou du cochonnet par un arbitre, et il ne reste plus de boules à jouer - Lorsque l’arbitre n’a aucun doute quant au point ou aux points à attribuer, il les accordera. Si l’arbitre éprouve le moindre doute, il n’attribue aucun point; de plus, la manche sera annulée et sera reprise du même côté.
4. Faire obstacle à une balle en mouvement
	1. Par un coéquipier - Lorsqu’un joueur fait obstacle à une boule en mouvement de son équipe, l’arbitre qui constate l’infraction, doit annoncer que la boule en question est morte. La boule morte est retirée ensuite du terrain. Après avoir annoncé l’infraction, l’arbitre doit tenter d’arrêter la progression de la boule sur le terrain, afin qu’elle ne frappe aucune autre boule en jeu. Si l’arbitre ne parvient pas à arrêter la progression de la boule sur le terrain, il attendra qu’elle s’immobilise complètement et la retirera du jeu. Si la boule entre en contact avec d’autres boules sur le terrain ou avec le cochonnet et que ces boules sont déplacées, l’arbitre les replacera aussi près que possible de leur position initiale et le jeu se poursuivra.
	2. Par un adversaire – Si un joueur fait obstacle à la boule en mouvement d’un adversaire, l’équipe lésée dispose d’une des options suivantes :
		1. relancer la boule;
		2. annuler la manche;
		3. refuser la pénalité, accepter la position de la boule ou des boules touchées et poursuivre le jeu.
	3. Sans déplacement de boules - Si un spectateur, un animal ou un objet fait obstacle à une boule en mouvement et que cette boule n’entre pas en contact avec une autre boule déjà en jeu, la boule doit être relancée par le même joueur.
	4. Avec déplacement de boules - Si un spectateur, un animal ou un objet fait obstacle à une boule en mouvement et que cette boule entre en contact avec une autre boule déjà en jeu et susceptible de marquer, la manche est annulée.
	5. Autres interruptions du jeu – Si une action perturbe la position du cochonnet ou de la boule de chaque équipe qui se trouve près du cochonnet, la manche est annulée. Si des boules autres que celles décrites précédemment sont déplacées, les deux capitaines ou l’arbitre peuvent les replacer aussi près que possible de leur position initiale. L’action perturbatrice peut être occasionnée 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.
5. Lancement d’une boule de la mauvaise couleur
	1. Remplaçable – Si un joueur lance une boule de la mauvaise couleur, cette boule ne peut 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.
	2. Non remplaçable – Si un joueur lance une boule de la mauvaise couleur qui ne peut être remplacée sans déplacer une autre boule déjà en jeu, la manche est déclarée nulle et recommencée à la même extrémité du terrain.
6. Mauvaise rotation des joueurs
	1. Point initial – Si une équipe lance par erreur le cochonnet et sa première boule, l’arbitre ramène les deux et demande au joueur ou à l’équipe adverse de lancer le cochonnet à la reprise de la manche, qui se fait à la même extrémité du terrain.
	2. Roulés subséquents de la boule de la bonne couleur mais dans l’ordre inapproprié – Si un joueur lance sa boule alors que son équipe est « à l’intérieur » et qu’il reste encore des boules à l’autre équipe, l’arbitre devrait, si la chose est faisable et sécuritaire, arrêter la boule en question avant qu’elle atteigne les boules susceptibles de marquer, la déclarer morte et la retirer du terrain. S’il est impossible à l’arbitre d’arrêter la boule avant qu’elle atteigne les boules susceptibles de marquer, il devrait replacer le cochonnet et les boules les plus près là où ils se trouvaient avant l’exécution du lancer fautif.

**6. Officiels**

1. Objections
	1. Objection à l’égard d’un officiel – Chaque équipe a le droit de s’opposer au choix de l’officiel pour une raison ou pour une autre avant le début d’une partie. Cette objection sera prise en considération par le Directeur du tournoi qui se prononcera sur la question.
	2. Participants-officiels – Aucun membre d’une équipe ou joueur substitut inscrit d’une équipe ne sera autorisé à aider à arbitrer un match auquel participe son équipe.
2. Officiels substituts
	1. Pendant un match – Durant un match les substitutions d’officiels ne sont autorisées qu’avec la permission du Directeur du tournoi et des deux capitaines.
	2. Officiels supplémentaires - Des officiels supplémentaires peuvent être assignés à n’importe quel match durant le déroulement du jeu, à condition que le Directeur du tournoi le permette.
	3. Requête d’une équipe – Les officiels peuvent être changés durant un match si l’une ou l’autre équipe présente des motifs valables au Directeur du tournoi.
	4. Uniforme des officiels – Les arbitres doivent porter une tenue qui les distingue des joueurs.
3. Déontologie
	1. Code déontologique de l’officiel - L’arbitre :
		1. étudiera les règles du jeu ;
		2. prendra des décisions justes et équitables, sans tenir compte des points;
		3. sera ferme, mais pas autoritaire; courtois, mais pas doucereux; positif et jamais grossier; digne sans être arrogant; cordial et sympathique; calme, mais toujours vigilant;
		4. se préparera, tant physiquement que mentalement, à gérer le match.
		5. ne transmettra pas d’information susceptible de favoriser ou d’avantager une équipe par rapport à l’autre.

**7. Autres circonstances**

1. Boule brisée – Si, au cours d’une manche, une boule ou le cochonnet se brise, la manche sera annulée. Le remplacement d’une boule ou du cochonnet relève du Directeur du tournoi.
2. Entretien des aires de jeu
	1. Avant un match - Toutes les aires de jeu doivent être entretenues à la satisfaction du Directeur du tournoi avant le début de chaque match.
	2. Pendant un match – Les aires de jeu ne peuvent être remises en état pendant le déroulement d’un match. Tout obstacle ou objet (pierres, verres, etc.), peut être enlevé durant un match.
	3. État inhabituel du terrain – Si de l’avis du Directeur du tournoi, l’état du terrain est tel que le jeu est impraticable, le match peut être arrêté et repris sur un autre terrain ou à une autre heure.
3. Boule ou cochonnet en déplacement - Aucun joueur ne peut effectuer de lancer tant que le cochonnet ou une autre boule ne se sera pas complètement immobilisée.

1. Aide mécanique – Si en raison d’un état pathologique ou d’une affection physique, un athlète doit faire appel à une aide mécanique pour repérer la position du cochonnet, la décision de le lui permettre peut être laissée à la discrétion du Directeur du tournoi/de la compétition. Des articles comme une cloche ou un cône de couleur vive pour un athlète ayant une déficience visuelle sont des exemples de ce que l’on entend par aide mécanique. Si on se sert d’un cône comme aide mécanique, on doit le placer le plus près possible du cochonnet, généralement derrière le cochonnet, et l’ôter aussitôt que l’athlète lâche la boule de boccia de la main de l’athlète. Si on utilise une cloche, il faut la faire tinter pendant qu’on la tient au-dessus du cochonnet.

**8. Comportement du joueur**

1. Dans la mesure du possible, un joueur doit céder sa place à l’adversaire qui doit jouer.
2. Conduite antisportive - Les joueurs doivent faire preuve de sportivité en tout temps. S’il est flagrant, tout acte jugé antisportif - c’est-à-dire un langage, des gestes, des actions ou des mots insultants qui suscitent de l’animosité - peut se traduire par une disqualification.

c. Tenue vestimentaire

* 1. Vêtements appropriés – Les joueurs portent des vêtements qui contribuent à donner une image positive de la boccia et d’eux-mêmes.
	2. Chaussures - Les joueurs ne sont pas autorisés à porter des chaussures qui risquent d’abimer ou de modifier la surface du terrain. Par ailleurs, tous les joueurs et les officiels doivent porter des chaussures fermées.
	3. Tenue inappropriée – Les joueurs qui portent des vêtements inacceptables ou offensants, ou ceux dont la tenue est inappropriée, peuvent se voir refuser de participer au tournoi.

***Section D :***

**Définition des termes du jeu**

* + - 1. **Boule : boule en jeu et boule morte**
				1. Une boule est en jeu aussitôt qu’elle est lancée.
				2. Une boule morte est une balle qui a été retirée du jeu ou concédée. Une balle peut être retirée du jeu si :
	1. c’est le résultat d’une pénalité ;
	2. elle a quitté le terrain;
	3. elle est entrée en contact avec quelqu’un ou quelque chose à l’extérieur du terrain;
	4. elle frappe la partie supérieure de la bande;
	5. elle frappe le recouvrement au-dessus des terrains ou tout autre support correspondant;
	6. c’est le résultat d’une faute de pied;
	7. c’est le résultat d’un déplacement illégal de la boule de votre équipe;
	8. c’est le résultat d’une obstruction causée par votre équipe pendant que la boule était en mouvement.
		+ 1. **Boules de boccia et cochonnet**
				1. Le cochonnet est la petite boule cible appelée parfois boule blanche, petit, etc.
				2. Les boules de boccia sont les boules plus grosses.
			2. **Autres termes**
				1. Le tir est parfois appelé frappe. Il s’agit d’un lancer effectué avec une vélocité suffisante pour que la boule frappe le mur d’extrémité si elle rate la cible. La ligne de jeu sert à déterminer s’il y a eu faute.
				2. Le tir dévié ou ricochet est une boule lancée de manière à ce qu’elle rebondisse le long des bandes latérales ou du mur d’extrémité.
				3. Le point c’est une boule lancée afin de la placer le plus près du cochonnet. La ligne de jeu sert à déterminer s’il y a eu faute.
				4. La manche, c’est la période du match au cours de laquelle les boules sont lancées d’une extrémité à l’autre du terrain, et des points sont attribués.
			3. **Infraction**

Une infraction est un manquement aux règlements entraînant une pénalité.

***Section E :***

**Formation des divisions**

1. Avant le début de la compétition, nous recommandons au Directeur du tournoi, de s’assurer que les divisions sont appropriées. Les athlètes peuvent être inscrits dans des divisions d’après leur expérience antérieure ou, dans le cas des compétitions d’envergure, selon leurs résultats à des jeux modifiés. Grâce à la procédure relative aux jeux modifiés décrite ci-après, on obtiendra des résultats sous forme de points qui permettront de répartir les athlètes dans les divisions de la manière la plus équitable possible.
2. Chaque athlète doit participer à trois jeux modifiés, appelés «série». L’athlète doit changer de côté alternativement sur le terrain et jouer les boules attribuées. L’athlète ne doit pas dépasser la ligne de jeu lorsqu’il lance les boules :
	* + - 1. L’arbitre place le cochonnet sur la ligne de 9,14 m et il faut que l’athlète joue 8 boules. L’arbitre mesure la distance des trois boules qui se trouvent le plus près du cochonnet et l’inscrit en centimètres.
				2. L’arbitre place ensuite le cochonnet sur la ligne de 12,19 m et il faut que l’athlète joue 8 boules. L’arbitre mesure la distance des trois boules qui se trouvent le plus près du cochonnet et l’inscrit en centimètres.
				3. L’arbitre place ensuite le cochonnet sur la ligne de 15,24 m et il faut que l’athlète joue 8 boules. L’arbitre mesure la distance des trois boules qui se trouvent le plus près du cochonnet et l’inscrit en centimètres.
				4. Pendant le processus de formation des divisions, si le cochonnet est déplacé de son point à 9,14 m, 12,19 m ou 15,24 m il faut le replacer au même endroit avant qu’une autre boule ne soit roulée et avant de prendre des mesures.
				5. Le mesurage s’effectue à l’extrémité des boules, en partant du milieu de la boule de boccia jusqu’au milieu du cochonnet, pour un total de neuf.
				6. Cette procédure est conforme à la règle de la performance maximale d’Olympiques spéciaux.