



DÉFI SPORTIF
ALTERGO

BOCCIA
DÉFI SPORTIF ALTERGO 2026
RÈGLEMENTS DES SPORTS SCOLAIRES



Table des matières

1. ESPRIT DU JEU	4
2. CRITÈRES ET LIMITE D'INSCRIPTION.....	4
2.1. Plateforme d'inscription.....	4
2.2. Modalité d'inscription	4
2.3. Éligibilité des athlètes	4
3. DÉFINITIONS DES MOTS-CLÉS	4
4. LE JEU	5
4.1. Temps de jeu.....	6
4.2. Lancer du cochonnet.....	6
4.3. Lancer de la première balle sur le terrain.....	7
4.4. Le lancer des autres balles.....	7
4.5. Fin de la manche	7
4.6. Présence des athlètes.....	7
4.7. Bris d'égalité	7
5. PÉNALITÉS.....	8
5.1. Actions menant à un avertissement	8
5.2. Actions menant à un avertissement et à une pénalité (1 balle à l'adversaire)	8
5.3. Actions menant à une pénalité (1 balle à l'adversaire)	8
5.4. Actions menant à une pénalité et le retrait de la balle lancée	9
5.5. Actions menant au retrait de la balle lancée	9
6. ÉQUIPEMENT	10
6.1. Balles	10
6.2. Contenant pour balles de boccia	10
6.3. Dispositif d'assistance (rampe).....	10
6.4. Licorne	11
7. Les règlements spécifiques	11
7.1. Le lancer des balles.....	11
7.2. Balle hors des limites du terrain.....	11
7.3. Le cochonnet qui sort des limites du terrain.....	12
7.4. Balles équidistantes	12

7.5. Balles lancées simultanément.....	12
7.6. Balle échappée	12
7.7. Balle de pénalité	12
7.8. Le pointage.....	13
7.9. Critères utilisés pour déterminer le pointage final.....	13
7.10.Communications sur le terrain	13
8. LE TERRAIN	14
8.1. Lieu des parties	14
8.2. Spécificités	14

1. ESPRIT DU JEU

La présence et l'encouragement des spectateurs sont encouragés pourvu que cela soit fait dans le respect des arbitres et des athlètes.

2. CRITÈRES ET LIMITE D'INSCRIPTION

2.1. Plateforme d'inscription

Les inscriptions doivent se faire via [la plateforme d'inscription](#). Chaque école est responsable de ses inscriptions.

2.2. Modalité d'inscription

Le nombre d'inscriptions maximums pour la boccia :

- 12 athlètes au niveau primaire
- 12 athlètes au niveau secondaire

2.3. Éligibilité des athlètes

Les athlètes qui participent au tournoi de boccia ont un handicap physique et sont obligatoirement en fauteuil motorisé ou manuel.

Exceptionnellement, un élève qui n'est pas en fauteuil roulant peut participer s'il a une atteinte aux membres supérieurs. Cet athlète devra participer en fauteuil roulant ou sur une chaise lors de la compétition.

Un athlète participant sur une équipe provinciale ne peut participer à la compétition scolaire.

3. DÉFINITIONS DES MOTS-CLÉS

- **Aire de jeu** : Le terrain sans les boîtes de lancement.
- **Athlète BC3** : joueur qui propulse la balle à l'aide d'une rampe.
- **Assistant sportif** : Assiste l'athlète en lui donnant la balle et en positionnant le fauteuil roulant selon les directives de l'athlète. L'assistant sportif est nécessaire seulement si l'athlète n'est pas en mesure de prendre ses balles lui-même.

- **Opérateur de rampe** : assiste les athlètes BC3 avec le maniement de la rampe. L'opérateur de rampe doit faire dos au jeu en tout temps.
- **Terrain** : la surface de jeu délimitée par les lignes extérieures et les boîtes de lancement.

4. LE JEU

- Une rencontre régulière compte deux manches de 6 minutes par athlète et devrait normalement durer un maximum de 15 minutes. Les athlètes seront situés dans les boîtes de lancement 3 et 4. Le lancer du cochonnet est calculé dans le temps accordé à chaque athlète par manche.
- Chaque athlète doit lancer 6 balles par manche. L'athlète qui lance les balles de couleur rouge occupera la boîte de lancement 3 alors que son adversaire (balles bleues) occupera la boîte de lancement 4.
- L'arbitre rejoint les athlètes sur le terrain cinq minutes avant le début de la partie afin de réviser les règlements une dernière fois (le terrain, la palette, la façon de procéder pour l'ordre de lancer, l'ordre des athlètes dans les boîtes de lancement, etc.). L'arbitre effectue le tirage au sort. Le côté gagnant choisit de jouer les balles rouges ou bleues. L'arbitre doit être avisé préalablement si un athlète est dans l'impossibilité de se présenter à l'heure prévue.
- Le temps de jeu est indiqué par une horloge située sur la table des officiels et bien en vue pour tous les athlètes. Un athlète peut se présenter au maximum 5 minutes après le début de la rencontre sans aucune sanction, toutefois, tout retard supplémentaire entraînera une défaite automatique pour l'équipe fautive par le pointage de 0 - 3. Un match amical sera autorisé si les athlètes le désirent et **si le temps le permet**. Dans l'éventualité où les deux athlètes se présenteraient en retard, le match sera alors déclaré nul (score de 0 - 0). Un match amical sera autorisé si les athlètes le désirent et **si le temps le permet**.

4.1. Temps de jeu

- L'horloge officielle des manches est vérifiée par le marqueur/chronométrateur.
- Le lancer du cochonnet est chronométré.
- Le temps de jeu d'un côté débute lorsque l'arbitre indique au chronométrateur quel côté doit jouer, incluant le cochonnet.
- Le temps de jeu s'arrête dès que la balle lancée s'immobilise ou traverse les lignes délimitant le terrain.
- Les balles qui n'ont pas été lancées avant que le temps de jeu d'un athlète ne soit entièrement écoulé seront retirées par l'arbitre et ne peuvent pas compter dans la manche.
- **Le temps maximal entre les manches est de 1 minute et débute lorsque l'arbitre ramasse le cochonnet de la surface de jeu et annonce « Une minute ».**
- **Le temps limite pour lancer une balle de pénalité est de 1 minute.**
- Le chronométrateur annoncera verbalement et d'une voix forte et claire : 1 minute, 30 secondes, 10 secondes et 0 quand le temps sera écoulé.

4.2. Lancer du cochonnet

- L'athlète qui lance les balles rouges commence obligatoirement la première manche.
- L'arbitre présente le cochonnet à l'athlète désigné et indique le début de la manche.
- Le cochonnet doit s'immobiliser dans la zone valide du terrain pour le cochonnet.

Le cochonnet n'est pas valide :

- S'il ne dépasse pas la ligne du cochonnet (la ligne du « V »).
- S'il sort des limites du terrain.
- Si une faute est commise par l'athlète qui a lancé le cochonnet.
- Si le lancer du cochonnet n'est pas valide, il sera alors lancé par le joueur qui devait normalement le lancer à la manche suivante. Si le lancer du cochonnet n'est pas valide à la dernière manche, il sera alors lancé par l'athlète qui l'a lancé à la manche précédente et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un lancer soit valide.

4.3. Lancer de la première balle sur le terrain

L'athlète qui lance le cochonnet lance également la première balle de couleur de la manche. Si cette balle est lancée à l'extérieur du terrain ou si elle est retirée du jeu par l'arbitre à cause d'une infraction, l'athlète en question doit lancer à nouveau jusqu'à ce qu'une balle soit valide sur l'aire de jeu ou jusqu'à ce que l'athlète ait lancé toutes ses balles.

4.4. Le lancer des autres balles

L'athlète dont la balle n'est pas la plus près du cochonnet lancera la prochaine balle à moins que toutes les balles aient été lancées. Le cas échéant, l'adversaire peut alors lancer toutes les balles restantes.

4.5. Fin de la manche

Une fois toutes les balles lancées, y compris les balles de pénalité attribuées à l'un ou l'autre des athlètes, l'arbitre annoncera le pointage officiel et la fin de la manche (l'opérateur de rampe peut se tourner pour faire face à l'aire de jeu à ce moment-ci).

4.6. Présence des athlètes

Si un athlète n'a pris part à aucun match durant la ronde préliminaire, il ne sera pas autorisé à participer aux matchs éliminatoires ou au match de championnat.

4.7. Bris d'égalité

- Le cochonnet est placé sur la croix.
- L'ordre de lancer sera décidé par tirage au sort.
- L'athlète dont la balle est la plus proche du cochonnet sera alors déclarée victorieuse.

5. PÉNALITÉS

Il y a deux types d'infractions possibles en sports scolaires : **les avertissements ou les pénalités.**

5.1. Actions menant à un avertissement

- Lorsqu'une faute est commise une première fois durant la partie. Si la même faute est commise par le même athlète pendant la partie, l'arbitre donnera une pénalité.
- Provocation d'un délai intentionnel de jeu.
- Désaccord avec la décision de l'arbitre ou comportement antisportif.
- Fautes commises entre les manches (par exemple : quitter la zone de jeu sans la permission de l'arbitre).
- Balles ne satisfaisant pas les critères.
- **Un assistant sportif, un opérateur de rampe ou un entraîneur qui entre dans l'aire de jeu sans la permission de l'arbitre.**

5.2. Actions menant à un avertissement et à une pénalité (1 balle à l'adversaire)

- Faire de l'interférence et distraire l'athlète adverse.
- Causer intentionnellement l'interruption de la manche.

5.3. Actions menant à une pénalité (1 balle à l'adversaire)

- Un opérateur de rampe fait face au jeu avant que l'arbitre annonce la fin de la manche.
- Communication inappropriée (athlète/assistant/entraîneur).
- Préparer le prochain lancer pendant le tour de l'adversaire (rouler la balle, bouger le fauteuil...).
- Un assistant bouge le fauteuil, la rampe, le pointeur ou roule les balles sans que l'athlète l'ait demandé.
- **Un athlète sort de sa boîte de lancement lorsque son tour de jouer n'a pas été indiqué.**

5.4. Actions menant à une pénalité et le retrait de la balle lancée

- Lancer une balle au moment où l'athlète, l'assistant sportif, l'opérateur de rampe ou toute autre pièce d'équipement ou de vêtement touche les lignes délimitant la boîte de lancement ou une partie du terrain qui ne fait pas partie de sa boîte de lancement.
- Propulser la balle lorsque la rampe chevauche la ligne de lancement avant.
- Lancer la balle sans avoir au moins une fesse en contact avec le siège du fauteuil roulant.
- En lançant, la balle touche une partie du terrain à l'extérieur de la boîte de lancement de l'athlète.
- Lancer la balle lorsque l'opérateur de rampe se tourne pour regarder l'aire de jeu.
- Lancer une balle lorsque c'est au tour de l'adversaire de lancer.

5.5. Actions menant au retrait de la balle lancée

- Lancer la balle sans avoir eu le signal de l'arbitre.
- Ne pas déplacer la rampe au moins 20 cm vers la droite et 20 cm vers la gauche après avoir reçu le cochonnet et avant que le cochonnet ne soit lancé.
- La balle arrête dans la rampe ou l'opérateur de rampe arrête la balle dans la rampe.
- L'athlète BC3 n'est pas le dernier à toucher la balle.
- La balle est relâchée simultanément par l'opérateur de rampe et l'athlète.
- Une balle de couleur est lancée avant le cochonnet.
- L'assistant sportif ou l'opérateur de rampe touche à l'athlète lorsque la balle est relâchée.
- Des balles sont lancées simultanément.

6. ÉQUIPEMENT

6.1. Balles

Un jeu de balles de boccia comprend six balles bleues, six balles rouges et une balle blanche (cochonnet).

Les athlètes sont autorisés à utiliser leur propre jeu de balles. L'organisation fournira des balles aux participants qui n'en possèdent pas.

6.2. Contenant pour balles de boccia

Les athlètes peuvent utiliser un sac ou un contenant suspendu au fauteuil pour y ranger leurs balles.

6.3. Dispositif d'assistance (rampe)

Le dispositif d'assistance, communément appelé rampe, vient en aide à l'athlète pour lui permettre de lancer la balle sur le terrain à l'endroit souhaité. Il est permis d'utiliser la même rampe pour deux athlètes dans la même équipe.

Il n'est pas requis de déplacer la rampe entre les autres lancers.

- Le dispositif d'assistance, lorsque déposé au sol, ne peut pas être de plus grande dimension que l'aire de lancement (2,5 m X 1 m).
- Les dispositifs d'assistance ne peuvent en aucun cas être munis de mécanisme pouvant aider la propulsion de la balle.
- Un athlète qui utilise un dispositif d'assistance doit obligatoirement être en contact physique avec la balle avant de la relâcher.
- La rampe doit être clairement déplacée d'au moins 20 cm vers la droite et 20 cm vers la gauche dans les situations suivantes :
 - 1) Après avoir reçu le cochonnet;
 - 2) Avant les lancers de pénalité;
 - 3) Après que l'athlète ait été voir sur l'aire de jeu et qu'il soit de retour dans sa boîte de lancement;
 - 4) Lors d'un bris d'égalité, chaque athlète doit déplacer sa rampe avant de lancer sa première balle, mais après que l'arbitre ait indiqué à ce côté de jouer.

6.4. Licorne

L'athlète utilisant un dispositif d'assistance peut utiliser une licorne pour l'assister lors de ses lancers (la licorne peut être télescopique).

7. Les règlements spécifiques

Les règles de la fédération internationale (World Boccia) s'appliquent, toutefois, les règles spécifiques au Défi sportif AlterGo énoncées ci-dessus ont préséance.

Il est recommandé pour les intervenants de lire les règlements internationaux pour mieux comprendre les principes de ce sport : <https://www.worldboccia.com//www.ccpa.ca>

7.1. Le lancer des balles

- Aucune balle de couleur (ainsi que le cochonnet) ne doit être lancée avant que l'arbitre n'ait donné le signal en indiquant quelle balle de couleur doit être jouée en premier.
- Au moment de lancer la balle, l'athlète, son assistant sportif, son opérateur de rampe ou son fauteuil roulant et tout autre, équipement ou vêtement apporté dans la boîte de lancement ne doivent toucher aux lignes du terrain ou à toute autre surface qui ne fait pas partie de sa boîte de lancement.

7.2. Balle hors des limites du terrain

- Toute balle (incluant le cochonnet) sera considérée hors des limites du terrain si elle touche ou traverse les lignes de démarcation extérieure du terrain.
- Une balle qui touche ou qui traverse les lignes de démarcation extérieure et qui revient dans l'aire de jeu sera considérée hors des limites du terrain.
- N'importe quelle balle de couleur qui sort des limites du terrain sera considérée comme une balle morte.

7.3. Le cochonnet qui sort des limites du terrain

- Si le cochonnet est poussé hors de l'aire de jeu, ou dans la zone non valide pour le cochonnet pendant une manche, il sera alors remplacé sur la croix au milieu du terrain.
- S'il y a déjà une balle sur la croix, le cochonnet sera remplacé juste devant cette balle (tout en étant le plus près possible de la croix).
- C'est l'athlète dont la balle n'est pas la plus près du cochonnet qui doit lancer la prochaine balle.
- S'il n'y a pas de balles de couleur sur l'aire de jeu lorsque le cochonnet est remplacé sur la croix, l'athlète qui a fait sortir le cochonnet devra lancer la prochaine balle.

7.4. Balles équidistantes

Lorsque deux balles ou plus de couleurs différentes sont à distance égale du cochonnet et qu'il n'y a pas d'autres balles plus près, l'athlète qui a lancé la dernière balle devra alors s'exécuter à nouveau.

7.5. Balles lancées simultanément

Si un athlète lance plus d'une balle à la fois lorsque c'est à son tour de jouer, les balles seront retirées et considérées comme des balles mortes.

7.6. Balle échappée

Les balles échappées qui s'immobilisent dans l'aire de jeu sont considérées comme étant en jeu. Les balles échappées qui demeurent sur ou derrière la ligne de lancement sont considérées comme étant échappées et peuvent être rejouées.

7.7. Balle de pénalité

- Une balle de pénalité 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 alors le pointage et toutes les balles seront

retirées de l'aire de jeu. Le côté qui doit lancer la balle de pénalité choisira une balle à lancer.

- L'arbitre montrera le signal de couleur et annoncera « Une minute ». L'athlète disposera donc d'une minute pour lancer sa balle dans la boîte cible de 35 cm par 35 cm qui entoure la croix au centre du terrain. Si la balle s'immobilise à l'intérieur de la boîte, sans toucher les lignes de la boîte, le côté ayant lancé la balle marquera un point supplémentaire dans cette manche.

7.8. Le pointage

- L'athlète dont la balle est la plus près du cochonnet marquera un point. Un point additionnel sera accordé pour toute autre balle de ce même athlète qui se trouve plus près du cochonnet que toute balle appartenant à l'adversaire.
- Si deux balles ou plus de couleurs différentes sont jugées à distance égale du cochonnet et qu'il n'y a pas d'autres balles plus près du cochonnet, chaque athlète recevra un point par balle.
- À la fin de la partie, on additionne les points de chaque manche et l'athlète ayant le plus haut pointage est déclarée victorieuse.

7.9. Critères utilisés pour déterminer le pointage final

- L'athlète ayant remporté le plus de victoires.
- S'il y a égalité, le différentiel des points « pour » et des points « contre » sera considéré (les points marqués lors de pénalités ne seront pas comptés).
- Si l'égalité persiste, le différentiel entre les points « pour » divisé par le nombre de parties jouées sera considéré.
- Si l'égalité persiste, le différentiel entre le nombre de pénalités divisé par le nombre de parties jouées sera considéré.
- Si l'égalité persiste toujours, un représentant de chaque équipe sera désigné pour lancer une balle. L'athlète dont la balle s'immobilisera le plus près du cochonnet sera déclarée victorieuse (le cochonnet sera placé sur la croix).

7.10. Communications sur le terrain

- La communication entre l'athlète, son assistant sportif ou son opérateur de rampe est interdite durant la partie.
- Un athlète peut communiquer avec son assistant sportif ou son opérateur de rampe entre les manches. Toute communication doit cependant cesser dès que l'arbitre annonce le début de la manche suivante.



Dernière mise à jour : le 18 novembre 2025

Xavier Turpin Coordonnateur, sports adaptés
514 933-2739, ext. 215
xaviere@altergo.ca

defisportif.com   

Pour plus d'informations sur le boccia, nous vous invitons à consulter le site de Sports pour paralytiques cérébraux — Boccia Québec (AQSPC).