

LA TOURNÉE

À VOS
MARQUES!

Règlements

Défi Boccia 2026

Ce programme est rendu possible grâce au soutien financier de

Québec 



En partenariat avec


LOISIR ET
Gaspésie **SPORT**
Îles-de-la-Madeleine

PRINCIPES ET VALEURS

La participation à La Tournée À vos marques! doit se faire dans un contexte de camaraderie et de saine compétition. Bien que des rencontres à caractère sportif amènent les participants à se dépasser, l'aspect participatif demeure l'élément primordial des compétitions.

Le mot clé : Respect

La participation des athlètes doit se faire dans le respect et dans l'acceptation des différences de chacun.

Il est primordial de se rappeler que ces athlètes sont en apprentissage constant concernant les consignes, les règlements et le respect envers les autres.

La Tournée À vos marques! est un événement où les athlètes ont l'occasion de participer à une compétition dans un contexte amical et de vivre des expériences uniques qui resteront gravées dans leur mémoire.

Le principe d'équité envers tous est de mise.

LA TOURNÉE

À VOS

MARQUES!

HORAIRE

28 mai 2026 – Défi Boccia

(L'horaire sera possiblement modifié en fonction des inscriptions)

9h00 : Accueil des participants

9h45 : Cérémonie d'ouverture

10h15 à 11h35 : Compétition de Boccia

12h00 à 12h45 : Diner

12h45 à 15h00 : Compétition de Boccia

15h00 : Cérémonie de fermeture/Remise des médailles

15h30 : Départ

*Il y aura de l'animation sur place tout au long de la journée

RÈGLEMENTS BOCCIA

1 – Esprit de jeu

La participation des spectateurs est encouragée pourvu que cela soit fait dans le respect des arbitres et des athlètes.

2 – Éligibilité des athlètes

Les athlètes qui participent au Défi Boccia ont une limitation fonctionnelle.

3 – Terrain

- La surface doit être plane et uniforme comme un plancher de tuiles ou un plancher de bois (gymnase). De plus, la surface doit être nettoyée et libre de tout débris.
- Le terrain a une dimension de 10,5 mètres X 6 mètres (voir plan du terrain en annexe).

3.1- Définitions

- Terrain : La surface de jeu délimitée par les lignes extérieures. Les chaises en place déterminent les boîtes de lancement pour le jeu.

Règles spécifiques au Défi Boccia dans le cadre de La Tournée À vos marques !

4 – La formation des équipes

- Dans le cadre du Défi Boccia, les équipes de boccia doivent être composées de 3 athlètes et 1 accompagnateur.
- Les équipes peuvent être mixtes.

5 – Le jeu

- Chaque athlète doit lancer 2 balles par manche. Une partie dure 6 manches ou un maximum de 20 minutes.
- Les membres de l'équipe qui lancent les balles de couleur rouge occuperont les boîtes de lancement 1, 3 et 5 alors que leurs adversaires (balles bleues) occuperont les boîtes de lancement 2, 4 et 6.

- Les arbitres rejoignent 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 établit le nom du capitaine et effectue le tirage au sort (pile ou face). Le côté gagnant choisit de jouer les balles rouges ou bleues. L'arbitre doit être avisé préalablement si une équipe est dans l'impossibilité de se présenter à l'heure prévue.
- Les athlètes doivent se présenter sur le terrain dans le respect des horaires de jeux. Dans l'éventualité d'un retard au jeu, cela entraînera une défaite automatique de l'équipe fautive par le pointage de 0 - 3.

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.
- **En cas de force majeure** (décision du comité organisateur) une équipe pourrait être autorisée à disputer une rencontre avec deux (2) athlètes seulement. Le cas échéant, l'équipe disposerait tout de même de 6 balles par manche.

7 – Bris d'égalité

- En cas d'égalité, **le capitaine** désignera un athlète qui aura une balle à lancer.
- Le cochonnet est placé sur la croix.
- L'ordre de lancer sera décidé par tirage au sort.
- L'équipe dont la balle est la plus proche du cochonnet sera alors déclarée victorieuse.

8 – Les pénalités

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

8.1 Actions menant à un avertissement

- Lorsqu'une faute est commise une première fois durant la partie. Si la même faute est commise par la même équipe 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 accompagnateur ou un entraîneur qui entre dans l'aire de jeu sans la permission de l'arbitre.**

8.2 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.

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

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

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

- Propulser la balle lorsque la rampe chevauche la ligne de lancement avant.
- Lancer la balle sans avoir au moins une fesse en contact avec la chaise ou le fauteuil roulant.
- En lançant, la balle touche une partie du terrain à l'extérieur de la boîte de lancement de l'athlète.
- **En équipe, lancer la balle lorsque son coéquipier n'est pas encore de retour dans sa boîte de lancement après avoir été sur l'aire de jeu.**
- Lancer une balle lorsque c'est au tour de l'adversaire de lancer.

8.5 Actions menant au retrait de la balle lancée

- Lancer la balle sans avoir eu le signal de l'arbitre.
- La balle arrête dans la rampe ou l'assistant arrête la balle dans la rampe.
- Une balle de couleur est lancée avant le cochonnet.
- **Des balles sont lancées simultanément.**

9 – Équipement

- **Les athlètes sont autorisés à utiliser leur propre jeu de balles. L'organisation fournira des balles aux participants qui n'en possèdent pas.**
- Balles de boccia : un jeu de balles de boccia comprend six balles bleues, six balles rouges et une balle blanche (cochonnet).
- Contenant pour balles de boccia : les athlètes peuvent utiliser un sac ou un contenant suspendu au fauteuil pour y ranger leurs balles.
- 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
- Licorne : l'athlète utilisant un dispositif d'assistance peut utiliser une licorne pour l'assister lors de ses lancers (la licorne peut être télescopique).

10 – Tirage au sort

L'arbitre et les 2 capitaines effectueront un pile ou face. Le capitaine gagnant de ce tirage au sort pourra choisir de commencer avec les balles rouges ou les bleus.

11 – Lancer du cochonnet

- L'équipe 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.

11.1 - Cochonnet non valide

Le cochonnet n'est pas valide :

- 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.

12 – 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'équipe 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'équipe ait lancé toutes ses

balles. C'est au capitaine de l'équipe de choisir l'ordre dans lequel les balles seront lancées par ses athlètes.

L'équipe ayant remporté la dernière manche sera celle qui lancera le cochonnet lors de la manche suivante. Cette même équipe lancera la première balle suite au lancer du cochonnet.

12.1 - Le lancer des autres balles

L'équipe 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'équipe adverse peut alors lancer toutes les balles restantes.

13 – Fin de la manche

Une fois toutes les balles lancées, y compris les balles de pénalité attribuées à l'une ou l'autre des équipes, l'arbitre annoncera le pointage officiel et la fin de la manche.

14 – Règlements spécifiques

14.1 - 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 accompagnateur, 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.

14.2 - 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.

14.3 - 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'équipe 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'équipe qui a fait sortir le cochonnet devra lancer la prochaine balle.

14.4 - 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'équipe qui a lancé la dernière balle devra alors s'exécuter à nouveau.

14.5 - Balles lancées simultanément

Si un côté 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.

14.6 - Balle échappée

Si un athlète échappe une balle de façon accidentelle, l'arbitre peut permettre à cet athlète de la reprendre. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un athlète peut échapper une balle et la reprendre.

14.7 - 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 et un athlète qui devra lancer la balle.

15 - Le pointage d'une partie

- L'équipe dont la balle est la plus près du cochonnet marquera un point. Un point additionnel sera accordé pour toute autre balle de cette même équipe qui se trouve plus près du cochonnet que toute balle appartenant à l'équipe adverse.
- 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 équipe recevra un point par balle.
- À la fin de la partie, on additionne les points de chaque manche et l'équipe ayant le plus haut pointage est déclarée victorieuse.

16 – Critères utilisés pour déterminer le classement final

- L'équipe 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'équipe dont la balle s'immobilisera le plus près du cochonnet sera déclarée victorieuse (le cochonnet sera placé sur la croix).

17 – Varia

17.1 - Temps de jeu

- Une partie ne peut durer plus de 30 minutes.
- Une partie doit débuter à l'heure prévue à l'horaire.

17.2 - Dispositif d'assistance (rampe)

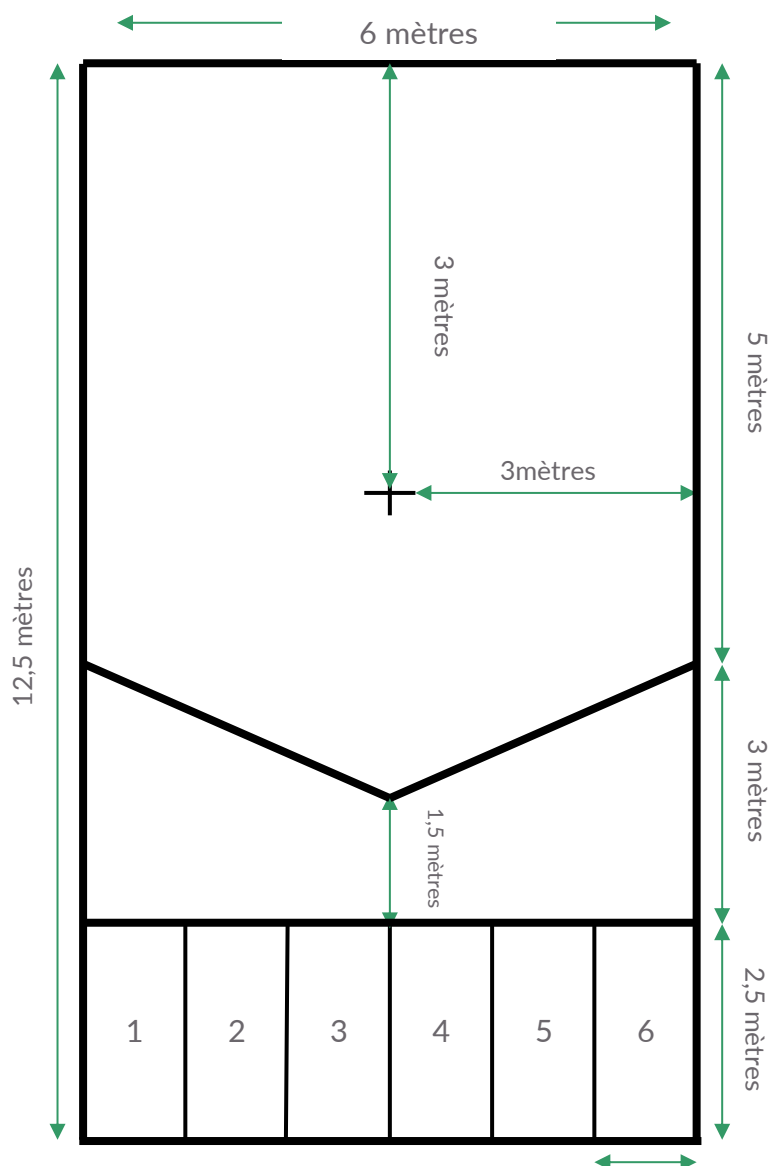
- Le dispositif d'assistance, lorsque déposé au sol, ne peut pas être de plus grande dimension que l'aire de lancement (2,5 m X 1 m).
- Les dispositifs d'assistance ne peuvent en aucun cas être munis de mécanisme pouvant aider la propulsion de la balle.
- Un athlète qui utilise un dispositif d'assistance doit obligatoirement être en contact physique avec la balle avant de la relâcher.

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

17.3 - Responsabilité du capitaine

- Représente son équipe lors du tirage au sort.
- Décide l'ordre de lancer durant la partie.
- Désigne l'athlète qui lancera les balles de pénalité.
- Le capitaine peut changer à chaque partie.

18 - Terrain de boccia



LA TOURNÉE

À VOS

MARQUES!



François Girouard
Coordonnateur à la programmation sportive
514 933-2739, ext. 242
francoisg@altergo.ca

Judith Lebrun
Coordonnatrice administrative
418 388-2121 #101
judith.lebrun@urlsgim.com



defisportif.com