



Règlement Special Olympics Belgium

Bocce

Modifications 2021 vs 2017



SOMMAIRE

CHAPITRE 1 : ÉPREUVES OFFICIELLES	3
CHAPITRE 2 : LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT	3
CHAPITRE 3 : DETERMINATION DU NIVEAU (DIVISIONING)	6
CHAPITRE 4 : REGLEMENT DE COMPETITION	7
CHAPITRE 5 : LES JOUEURS	10
CHAPITRE 6 : TEMPS MORT, RETARDS DE JEU, ...	11
CHAPITRE 7 : PENALITES	12
CHAPITRE 8 : LES OFFICIELS	17
CHAPITRE 9 : AUTRES CIRCONSTANCES	18
CHAPITRE 10 : DEFINITIONS DES TERMES DU JEU	19

Ce règlement officiel de Bocce Special Olympics est d'application pour toutes les compétitions de Bocce Special Olympics en Belgique. Ce règlement est rédigé par Special Olympics Inc. et retravaillé en français par Special Olympics Belgium. Le contenu de ces pages peut être multiplié et copié à condition de mentionner explicitement la source, c.-à-d. le logo et la dénomination de Special Olympics Belgium.

Le logo est disponible sur demande auprès de: info@specialolympics.be.





CHAPITRE 1 : EPREUVES OFFICIELLES

Les épreuves officielles sont :

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Simple | un joueur par équipe |
| 2. Double | deux joueurs par équipe |
| 3. Compétition en équipe | quatre joueurs par équipe |
| 4. Double en Bocce unifié | deux joueurs par équipe – 1 athlète + 1 partenaire |
| 5. Équipe de Bocce unifié | quatre joueurs par équipe – 2 joueurs + 2 partenaires |

Un jeu : Toutes les boules sont mises en jeu par les joueurs. Après le jeu, on attribue les points.

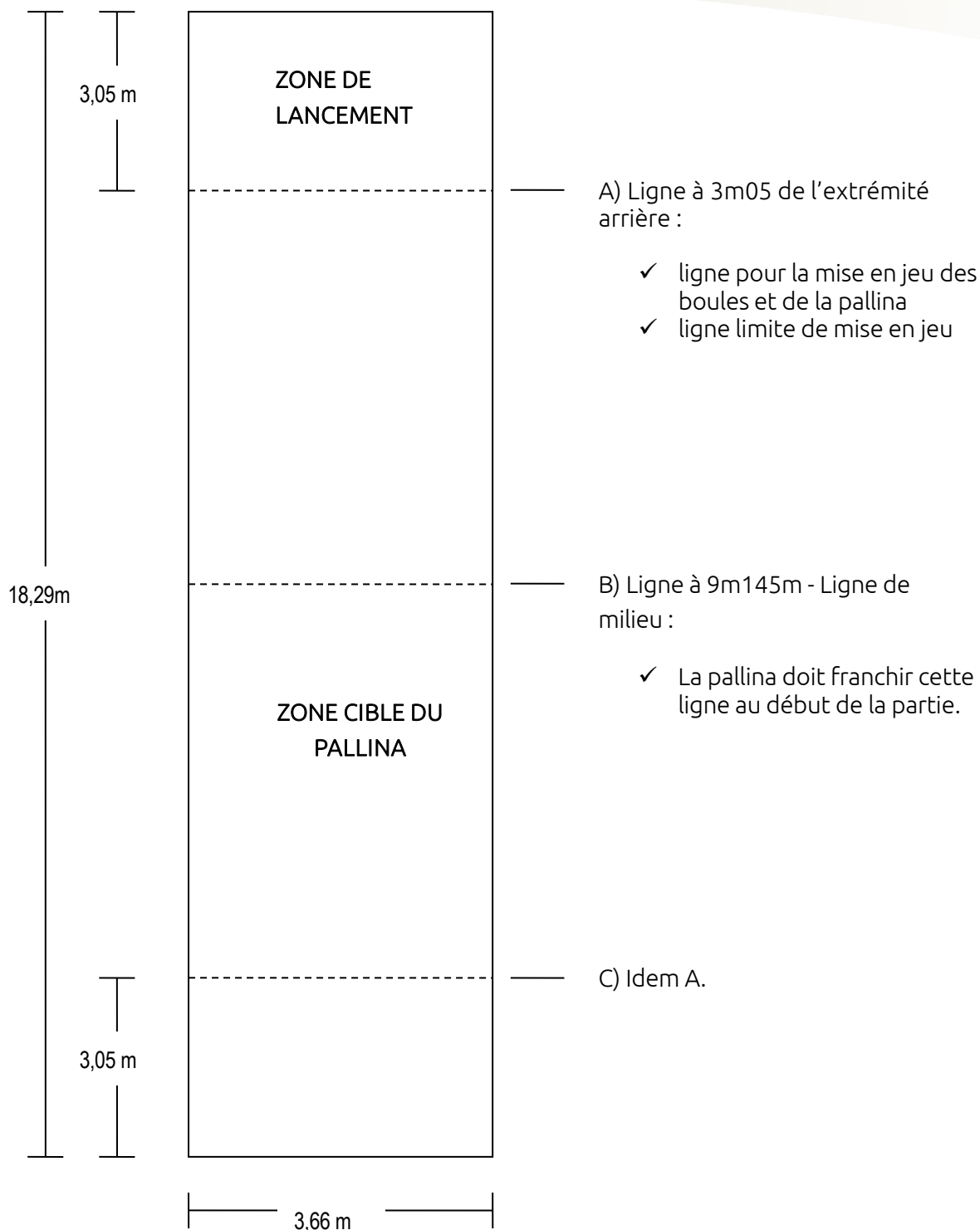
Un match : Totalité de différents jeux qui sont joués jusqu'à un nombre de points ou un temps déterminé.
Le résultat définitif est obtenu à la fin du match.

CHAPITRE 2 : LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT

1. Le terrain

- Le terrain est un espace de 3m66 de large sur 18m29 de long.
- La surface du terrain peut être composée de gravier fin, de terre, d'argile, d'herbe ou d'un revêtement artificiel à condition qu'il n'y ait aucun obstacle permanent ou temporaire, susceptible de s'opposer à la trajectoire d'une boule.
- Les encadrements du terrain peuvent être de n'importe quel matériau rigide comme du bois ou du plexiglas. La hauteur des encadrements doit être au moins **150mm** **160mm** **aux extrémités et 80cm sur les côtés**.
Les encadrements peuvent être utilisés pendant le jeu pour changer la direction de la boule.
- Tous les marquages sur le terrain doivent être clairs et avoir une largeur de 50 mm :
 - 2 lignes à 3,05 m des extrémités : une ligne pour la mise en jeu des boules et de la pallina et l'autre pour la limite de mise en jeu de la pallina.
 - Une ligne « milieu de terrain » à 9,145 m des extrémités qui devra être dépassée par la pallina en début de partie.
La pallina peut être déplacée par une boule pendant le jeu.
La pallina ne peut cependant pas se trouver entre la ligne de 3.05 m et la ligne de 9.145 m.





Le jeu reprend à l'extrémité opposée du terrain de la partie précédente.

2. Équipement

4





- a. Le Bocce est joué avec 8 boules de Bocce. Les boules de Bocce peuvent être faites de bois ou d'un matériau de composition et de taille égale. La taille des boules de Tournois Officiels est de 107 à 110 millimètres de diamètre et d'un poids de 920 grammes. La couleur des boules a peu d'importance, pour autant que toutes les boules d'une équipe aient la même couleur et la couleur des boules d'une équipe est clairement différente de celle de l'autre équipe.
- b. La pallina doit avoir un diamètre de 48 millimètres minimum et de 63 millimètres maximum et doit être d'une couleur clairement distincte des deux couleurs des boules de Bocce.
- c. L'outil de mesure peut être n'importe quel outil ayant la capacité de mesurer avec précision la distance entre deux objets et qui soit accepté par les officiels des tournois.
- d. Equipements du joueur :
 - ✓ Vêtements sportifs (t-shirt ou polo, training ou short)
 - ✓ Chaussures de sport fermées
 - ✓ Chaque équipe doit être reconnaissable par sa tenue.





CHAPITRE 3 : DÉTERMINATION DU NIVEAU (DIVISIONING)

Avant le début des compétitions, le directeur de tournoi s'assure que les athlètes concourent dans des séries correspondant à leur niveau. Lors des tournois importants une épreuve de divisioning est organisée. Cette épreuve regroupera les athlètes de même niveau. Deux joueurs par terrain. Le premier joue et ne peut pas dépasser-toucher la ligne de 3.05 m.

1. La première série de boules
L'arbitre place la pallina au milieu de la ligne de 9.15 m.
L'arbitre décide de quel côté le joueur doit commencer.
Le joueur joue ses 8 boules. L'arbitre mesure les distances (mètres et centimètres) entre la pallina et les 3 boules qui se rapprochent le plus de la pallina.
2. La deuxième série de boules
Le joueur se rend de l'autre côté du terrain.
L'arbitre place la pallina au milieu du terrain entre la ligne de 9.15 m et la ligne de 15.24 m. = à 12.20 m.
Le joueur joue ses 8 boules. L'arbitre mesure les distances (mètres et centimètres) entre la pallina et les 3 boules qui se rapprochent le plus de la pallina.
3. La dernière série de boules
Le joueur se rend de l'autre côté du terrain.
L'arbitre place la pallina au milieu de la ligne de 15.24 m.
Le joueur joue ses 8 boules. L'arbitre mesure les distances (mètres et centimètres) entre la pallina et les 3 boules qui se rapprochent le plus de la pallina.
9 distances sont inscrites par l'arbitre sur la carte de score.

IMPORTANT

En cas de période de compétitions courtes et de grand nombre d'athlètes, le divisioning sera organisé sur une (12,20m), deux (9,15m en 15,24m) ou trois distances (Cette règle de divisioning sera décidée par le directeur de tournoi). Les athlètes jouent 4 boules et les 3 plus proches de la pallina sont mesurées. Les 3 meilleures distances en centimètres sont notées. Les cartes de score des 2 joueurs seront remises aux officiels.





CHAPITRE 4 : REGLEMENT DE COMPÉTITION

a. Attribution de la pallina et choix de la couleur des boules.

L'arbitre tire à pile ou face l'équipe qui aura la pallina et qui pourra choisir la couleur de ses boules. Le tirage au sort doit avoir lieu sur le terrain.

b. Règle des trois essais

L'équipe qui a la pallina aura trois essais pour la placer entre la ligne du milieu (9,05m) et la ligne limite de mise en jeu (15,24m) de l'autre extrémité (voir schéma : Zone cible de la pallina). **Si la pallina s'arrête sur la ligne du milieu ou la ligne de limite de mise en jeu, la tentative est échouée. Le même joueur doit faire les trois essais.**

Si ces trois tentatives sont infructueuses, l'équipe adverse aura une chance de positionner la pallina.

Si ce dernier essai est infructueux, l'arbitre placera la pallina au milieu du terrain entre la ligne de 9.15 m et la ligne de 15.24 m. = à 12.20 m de l'autre extrémité.

Cependant, à aucun moment, l'équipe ne perdra l'avantage acquis par la pallina : pouvoir lancer la première boule.

c. Séquence de jeu

Un des membres de l'équipe gagnante du tirage au sort de début de jeu, fait rouler ~~ou~~ **lance** la pallina. Le joueur qui **lance** **roule** la pallina doit ~~lancer~~ **rouler** la première boule. Les joueurs de l'équipe adverse vont alors ~~lancer~~ **rouler** leurs boules de Bocce jusqu'à remporter le point ou avoir épuisé leurs quatre boules.

C'est la règle de la "boule la plus proche" qui détermine l'ordre du jeu de boules. L'équipe dont la boule est la plus proche de la pallina est appelée la boule "en jeu", et l'équipe adverse, la boule "hors-jeu". Lorsqu'une équipe est "en jeu", elle se met de côté (en dehors du terrain) pour permettre à l'équipe « hors-jeu » de lancer les boules.

d. Premier point

C'est toujours à l'équipe qui lance la pallina qui revient l'avantage de (re)mettre en jeu sa boule.

Par exemple :

L'équipe "A" **jette** **roule** la pallina. Il **lance** **roule** la première boule. L'équipe "B" décide de frapper la boule de l'équipe "A" pour la déplacer. Ce faisant, les deux boules, de l'équipe "A" et "B" sortent du terrain, n'y laissant que la pallina. Il appartient à l'équipe A de remettre en jeu une boule.





e. Envoyer la boule

~~Chaque équipe a le choix de faire rouler, de lancer, de faire rebondir, de donner de l'effet, etc. à sa boule sur le terrain à condition qu'elle ne sorte pas des limites ou que le joueur ne dépasse pas les marques du jeu.~~ Un joueur doit mettre la boule en jeu en la faisant rouler. La boule ne peut pas sortir des limites du terrain et le joueur ne peut pas toucher la ligne de mise en jeu.

Un joueur peut déplacer la boule de l'adversaire avec sa boule afin de prendre 1 point et de diminuer ainsi le score de la partie adverse.

f. Changements

Le directeur du tournoi peut adapter les règles techniques pour répondre aux handicaps physiques d'un athlète. Cette adaptation doit être annoncée avant le tournoi et ne peut donner avantage à d'autres joueurs.

g. Nombre de boules lancées par joueur

1. Individuel : 4 boules.
2. Double/ double unifié : 2 boules
3. Équipe / équipe unifiée : 1 boule.

h. Coaching

~~Pas de coaching du joueur ou du partenaire une fois que le joueur est sur le terrain.~~ Toute forme de communication avec un athlète ou un partenaire est interdit une fois que l'athlète ou le partenaire entre sur le terrain de jeu.

Deux exceptions à cette règle sont :

1. Pendant le divisioning, le coach peut parler aux joueurs après chacune des deux premières boules d'entraînement jouées pour chaque distance.
2. Pendant la compétition, lors d'un changement de direction de jeu, le coach peut demander un « coaches time-out » officiel pour pouvoir parler avec ces joueurs. Chaque joueur (simple) ou équipe (double) a le droit d'un time-out d'une minute par jeu. Lors du jeu, le coach devra prendre place dans une zone désignée pour les coaches (2 chaises à proximité du terrain de jeu) mais ne peut pas donner des consignes lors du jeu.

i. La marque

A la fin de chaque partie (lorsque les deux équipes ont mis en jeu toutes leurs boules), les points sont déterminés de la façon suivante :

- ✓ Les points marqués sont tous ceux des boules d'une équipe plus proches de la pallina que la boule la plus proche de l'équipe adverse, proximité qui est déterminée avec ou sans aide d'outils de mesure.
- ✓ Le mesurage le plus court entre la pallina et la boule se fait « de ventre à ventre ».





- ✓ A l'issue de la partie, lorsque l'arbitre détermine les boules "en jeu", annonce le nombre de points, et que le joueur ou l'équipe est d'accord avec le nombre de points attribués.
- ✓ Si les joueurs ne sont pas d'accord avec le nombre de points attribués, ils peuvent demander de remesurer la distance entre les boules et la pallina.
- ✓ L'arbitre se charge ensuite de remettre les boules en vue de commencer un nouveau jeu.
- ✓ L'équipe qui marque les points de chaque partie remporte également le bénéfice de la pallina pour la partie suivante (à l'autre extrémité du terrain).

j. Égalité pendant la partie

Au cas où deux boules adverses seraient à égale distance de la pallina (match nul), l'équipe qui a envoyé la dernière boule continuera à jouer jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.

Par exemple :

L'équipe A lance une boule vers la pallina et marque le point, l'équipe B lance à son tour sa boule vers la pallina. L'arbitre détermine qu'elles sont toutes les deux exactement à la même distance de la pallina. L'équipe B doit continuer à jouer jusqu'à ce qu'elle soit plus proche que la boule de l'équipe A.

k. Egalité à la fin de la partie

Au cas où les deux boules les plus proches de la pallina appartiendraient respectivement aux équipes adverses et seraient à égalité, aucun point ne serait attribué.

La pallina revient alors à l'équipe qui l'a lancée et le jeu reprend du même côté du terrain.

l. Fin de partie

Un match peut être joué jusqu'à un nombre de points ou une limite de temps.

✓ Points

Individuel :	12 points
Double / Double unifié :	12 points
Equipe : équipe unifiée :	16 points

L'équipe qui arrive la première à ce nombre de points gagne le match.

Les coaches de chaque équipe signeront la carte de score : ce sera donc la preuve que le résultat est définitivement accepté. En cas de non-accord avec le résultat, le coach ne signera pas la carte de score.

- ✓ Limite de temps : Le jeu est joué sur base d'une limite de temps qui est décidée par le directeur du tournoi au début du match. L'équipe qui a le plus de points endéans le temps imparti, gagne le match. (Tout match est terminé lorsque la limite de temps est atteinte.)





CHAPITRE 5 : LES JOUEURS

a. Le capitaine

Dans chaque équipe, le capitaine doit être désigné et être présenté aux officiels avant le début du match.

Il est impossible de changer de capitaine en cours de match, mais on peut le changer en cours de tournoi.

Les officiels du tournoi doivent être avisés de ce changement avant le début de tout match ultérieur.

b. Rotation des joueurs

Les joueurs d'une équipe peuvent décider de lancer leur boule à tour de rôle à condition que celui qui lance la pallina soit le premier à lancer la boule de Bocce.

La rotation peut varier d'une partie à l'autre ; cependant, aucun joueur ne peut lancer plus que le nombre de boules qui lui est attribué par partie.

c. Équipes « unifiées » :

Doubles : 1 athlète et 1 partenaire

Équipes : 2 joueurs et 2 partenaires

L'arbitre lance une pièce de monnaie ; un des joueurs de l'équipe qui a été désigné par le lancement de la pièce lance la pallina et ensuite sa boule.

d. Remplacement d'un joueur.

Tout changement de joueur doit être signalé au directeur du tournoi afin que les horaires soient respectés.

Un seul changement par équipe est autorisé.

Le joueur qui remplace un athlète ne peut pas remplacer un athlète d'une autre équipe.

Le joueur remplaçant doit avoir obtenu le même score lors du divisioning ou un score inférieur.

Changement pendant le jeu : en cas de problème médical ou un accident un remplacement est possible après un jeu ; si cela n'est pas possible, le jeu est déclaré annulé. Le remplaçant achève de jouer le match.

Une équipe comptant moins de joueurs que prévu ne peut terminer le jeu.





CHAPITRE 6 : TEMPS MORTS, RETARDS DE JEU ET CONTRÔLE DE LA POSITION DES BOULES

a. Temps mort

L'officiel peut accorder un temps mort chaque fois que les circonstances l'exigent. Le temps mort sera limité à dix minutes, ou moins, si ceci est décidé à l'avance par le directeur du Tournoi.

b. Retard volontaire du match

Si, de l'avis de l'officiel, le match est intentionnellement retardé sans raison valable, l'officiel doit donner un avertissement. Si le jeu n'a pas repris immédiatement, l'équipe responsable du retard devra abandonner le match.

Dans le cadre de ces retards, la décision du jury est décisive et sans appel.

c. Vérification de la position des boules

Tout joueur d'une équipe (et/ou chaque équipe) peut s'approcher du bord du terrain avant d'envoyer sa boule.

d. Retard suite à des circonstances imprévisibles

Une décision définitive sera prise par le directeur du tournoi.





CHAPITRE 7 : PENALITES

a. Application des pénalités

1. *Détermination*

Dès qu'un officiel a déterminé qu'une faute a été commise, il devra en aviser les capitaines des deux équipes et les informer de la pénalité imposée. L'équipe contre laquelle la faute a été commise, a alors la possibilité de refuser la pénalité imposée, accepter la position des boules et de continuer le jeu. La décision de l'officiel est décisive.

2. *Circonstances inexistantes*

Pour les circonstances qui ne sont pas explicitement décrites dans ce règlement, la décision du directeur du tournoi sera décisive et sans appel.

3. *Contestations*

Toute contestation d'une décision d'un officiel ou du directeur du Tournoi doit être introduite dans les trente (30) minutes suivant la fin du match, sinon la décision prise par l'officiel ou le directeur du tournoi sera considérée comme acceptée.

4. *Forfait*

Si une équipe doit abandonner un match parce qu'elle n'a pas été présente à l'heure programmée du match ou à la suite d'infractions aux règles établies ci-dessous, aucune contestation officielle ne sera reçue.

Les contestations seront acceptées et jugées en fonction des circonstances qui n'auront pas été ici spécifiquement prévues.

b. Fautes caractérisées

1. *Faute de ligne caractérisée*

En pointant et en frappant, la ligne de jeu ne peut pas être **dépassée touchée** par une partie du pied du joueur, ou tout appareil utilisé par le joueur comme une chaise roulante, des béquilles, une canne, **une rampe** etc., pendant le lancement de la boule et avant que la boule touche une des parties du terrain de jeu.

L'arbitre, après avoir déclaré une faute, doit tenter d'arrêter la progression de la boule avant qu'elle s'approche de la pallina et des autres boules en jeu. Il enlève la boule qui vient d'être jouée et la déclare comme non-valide.

Si la boule vient au contact d'autres boules sur le terrain ou au contact de la pallina et si ces boules sont déplacées de leur position d'origine, l'arbitre devra replacer les boules aussi près que possible de leur position originale et la partie pourra continuer.

2. *Déplacement d'une boule ou de la pallina*





L'arbitre ne peut donner le signal d'envoi d'une nouvelle boule tant que la pallina ou la boule en jeu n'est pas complètement arrêtée.

3. *Boule extra*

Si un joueur met en jeu plus de boules qu'attribué lors d'un match, la boule correspondante est invalide.

L'arbitre, après avoir déclaré une faute, doit tenter d'arrêter la progression de la boule pendant qu'elle roule sur le terrain, afin qu'elle ne heurte aucune boule en jeu.

Si l'arbitre ne peut pas arrêter la boule pendant sa progression sur le terrain, l'arbitre devra attendre que la boule soit complètement arrêtée, et la retirer du terrain. Si la boule vient au contact d'autres boules sur le terrain ou au contact de la pallina et si ces boules sont déplacées de leur position d'origine, l'arbitre devra replacer les boules aussi près que possible de leur position originale et la partie pourra continuer.

Cette situation se produira lorsqu'un joueur d'une équipe composée de deux joueurs joue trois boules au lieu de deux. Et un joueur d'une équipe composée de quatre joueurs joue deux boules au lieu d'une.

- ✓ Équipe de deux joueurs – le joueur restant n'aura qu'une seule boule à jouer.
- ✓ Équipe de quatre joueurs – les joueurs restants qui n'ont joué aucune boule doivent décider de la personne qui va lancer les autres boules à mettre encore en jeu.

4. *Déplacement illégal d'une boule appartenant à son équipe*

Si un joueur déplace une ou plusieurs boules de son équipe, la(les) boule(s) est (sont) retirée(s) du terrain et considérée(s) comme nulle(s) et le jeu continue.

5. *Déplacement illégal d'une boule de l'équipe adverse*

Si, après que les huit boules aient été toutes lancées, un joueur déplace une ou plusieurs des boules de l'équipe adverse, les boules de l'équipe qui auront été déplacées auront chacune la valeur de 1 point.

Si un joueur déplace une ou plusieurs des boules de l'équipe adverse et qu'il reste des boules non jouées, l'arbitre devra placer les boules le plus près possible de leur position d'origine et le jeu continue.





6. *Déplacement illégal de la pallina par un joueur*

- Si la pallina est déplacée par un joueur, il sera attribué à l'équipe victime de la faute autant de points que le nombre de boules "en concurrence", plus le nombre de boules restant à jouer par l'équipe victime de la faute.
- Si l'équipe victime de la faute n'a pas de boules "en concurrence" et plus aucune boule à mettre en jeu, la partie sera déclarée terminée par l'arbitre et sera recommencée du même côté.

7. *Déplacement accidentel ou prématuré de boules ou de la pallina par un arbitre*

- Si un arbitre, que ce soit au cours d'une mesure ou autre, déplace, de manière accidentelle ou prématurée, une boule "en concurrence" ou la pallina, alors qu'il reste encore des boules à jouer, la partie est considérée comme annulée et recommencée de même côté.
- Déplacement accidentel ou prématuré d'une boule ou de la pallina par un arbitre après que les boules aient toutes été jouées.
- Si le(s) point(s) sont évidents pour l'arbitre, les points seront attribués. Tous les points incertains ne seront pas attribués et la partie sera considérée comme nulle et recommencée du même côté.

8. *Interférence avec une boule en mouvement*

- De son équipe
Lorsqu'un joueur interfère avec une boule en mouvement de son équipe, l'arbitre, après avoir constaté la faute doit déclarer le lancement de la boule comme nulle. La boule nulle est alors retirée du terrain.
L'arbitre, après avoir déclaré une faute, doit tenter d'arrêter la progression de la boule pendant qu'elle roule sur le terrain, afin qu'elle ne heurte aucune boule ni la pallina.

Si l'arbitre ne peut pas arrêter la boule pendant qu'elle roule sur le terrain, l'arbitre devra attendre que la boule soit complètement arrêtée et puis retirer cette boule du terrain.

Si la boule vient au contact d'autres boules sur le terrain ou au contact de la pallina et si ces boules sont déplacées de leur position d'origine, l'arbitre devra replacer les boules aussi près que possible de leur position originale et la partie pourra continuer.

- De l'équipe adverse
Si un joueur interfère avec une boule en mouvement de l'équipe adverse, l'équipe victime de la faute dispose d'une des options suivantes :
 - Rejouer la boule
 - Déclarer la partie nulle
 - Le fait de décliner la pénalité, implique l'acceptation de l'égalité de(s) boule(s) touchée(s) et la poursuite du jeu.





- Par personnes ou objets étrangers
 - Sans changement de position
Si un spectateur ou un objet interfère avec une boule en mouvement et si cette boule ne touche pas d'autres boules déjà dans le jeu, elle doit être rejouée par le même joueur.
 - Avec changement de position
Si un spectateur ou un objet interfère avec une boule en mouvement et si cette boule touche une autre boule déjà en jeu et "en concurrence", la partie est nulle.
 - Autre perturbation du match
Toute action, qui interfère avec la position de la pallina ou de la boule de chaque équipe la plus proche de la pallina annule la partie.

Au cas où des boules autres que la pallina ou les deux boules adverses les plus proches de celui-ci sont déplacées, il est possible de les remettre en place le plus près possible de leur position originale par les deux capitaines ou l'arbitre.

Une telle action perturbante peut être la conséquence d'une boule annulée d'un autre terrain, d'objets étrangers, de spectateurs ou d'animaux qui pénètrent sur le terrain et qui changent la position de la boule (des boules) en jeu.

9. Lancement d'une mauvaise couleur

- Remplaçable
Si un joueur lance une boule d'une mauvaise couleur, et que la boule ne peut pas être arrêtée par un autre joueur ou par l'arbitre.
Une fois arrêtée, la boule devra être remplacée par une boule de la bonne couleur par l'arbitre.
- Non remplaçable
Si un joueur lance une boule d'une mauvaise couleur qui ne peut pas être remplacée sans perturber une autre boule déjà en jeu, le jeu sera déclaré comme terminé et recommencera du même côté.

10. Mauvais sens de jeu

- Point de départ
Si une équipe lance à tort la pallina et sa première boule, l'arbitre renverra la pallina et la boule. Le jeu recommencera du même côté. L'arbitre demandera à l'équipe adverse (jouant avec l'autre couleur) de remettre la pallina dans le jeu.
- Déplacements successifs de la bonne couleur dans des séquences inappropriées.
Lorsqu'un joueur de l'équipe « en jeu » lance sa boule et que l'autre équipe doit encore jouer des boules, l'arbitre élimine la boule de l'équipe « en jeu ».





L'arbitre doit essayer d'arrêter la trajectoire de la boule afin que celle-ci ne déplace pas les autres boules ou la pallina. S'il est impossible de l'arrêter, l'arbitre la retirera du jeu.

Si la boule fautive a déplacé d'autres boules ou la pallina, l'arbitre devra remettre les boules à leur place initiale. Le jeu peut reprendre.

11. Pénalité faite par le coach

Si un officiel constate une aide de l'entraîneur, d'un partenaire ou d'un spectateur envers le joueur qui est sur le terrain de jeu, les officiels peuvent sanctionner la personne en faute.

Les sanctions possibles sont : un avertissement verbal, une notification écrite pour comportement non-sportif ou exclusion de l'athlète.





CHAPITRE 8 : LES OFFICIELS

a. Les objections

Aucun membre d'une équipe ne sera autorisé à être officiel d'un tournoi dans lequel son équipe joue. Chaque équipe a le droit de refuser la nomination d'un arbitre. Le directeur du tournoi tranchera.

b. Officiels de remplacement

1. Au cours d'un match

Il peut se produire des remplacements d'officiels au cours d'un match mais seulement avec l'autorisation du directeur du tournoi et des capitaines des deux équipes.

2. Officiels supplémentaires

Des officiels supplémentaires peuvent être affectés à tous les matchs au cours du jeu à condition que l'autorisation ait été accordée par le directeur du tournoi.

3. Uniforme des officiels

Les arbitres doivent être clairement reconnaissables par rapport aux joueurs : un polo blanc et pantalon noir.

c. Ethique

Code d'éthique officielle

L'arbitre doit :

- ✓ Avoir une connaissance approfondie des règles.
- ✓ Être juste et impartial dans ses décisions, et il/ elle les prend sans tenir compte du score.
- ✓ Être ferme mais sans présomption.
- ✓ Courtois.
- ✓ Stimuler Incitatif sans trivialité.
- ✓ Etre digne sans arrogance.
- ✓ Etre cordial sans familiarité.
- ✓ Etre calme et toujours à l'écoute.
- ✓ Être prêt physiquement et mentalement à gérer le match,
- ✓ Ne pas donner d'informations susceptibles de constituer un avantage à l'une des équipes ou la favoriser.





CHAPITRE 9 : AUTRES CIRCONSTANCES

a. Boule brisée

Si, au cours d'une partie, une boule ou la pallina se brise, la partie sera considérée comme nulle. Le remplacement d'une boule ou de la pallina incombera au directeur du tournoi.

b. Nettoyage du terrain

1. Avant un match, tous les terrains doivent être dans un parfait état.
2. En cours de partie, les terrains ne peuvent pas être remis en état. Les obstacles ou les objets peuvent être retirés pendant un match.
3. État inhabituel du terrain : si, de l'avis du directeur du tournoi, l'état du terrain est tel qu'il est impossible d'y jouer, le match peut être arrêté et repris sur un autre terrain ou à un autre moment.

c. Boule ou pallina en mouvement

Aucun joueur ne peut lancer sa boule tant que la pallina ou une autre boule ne se sont pas complètement arrêtés.

d. Aide mécanique

Si, pour raison physique ou médicale, l'utilisation d'une aide mécanique est nécessaire pour reconnaître la pallina, le directeur du tournoi peut l'autoriser.

Par exemple : Une cloche ou un cône très coloré pour des joueurs déficients visuels.

Si un cône est utilisé comme aide mécanique, il doit être placé le plus proche possible de la pallina, généralement derrière et doit être retiré une fois que la boule a été jouée par le joueur. Si une cloche est utilisée, elle doit être tenue au-dessus de la pallina.





CHAPITRE 10 : DEFINITION DES TERMES DU JEU

1 Boule au jeu : Toute boule dans le jeu qui a été jouée

2 Boule morte : Toute boule qui a été disqualifiée ou est forfait. Une boule peut-être disqualifiée si :

1. Si elle est le résultat d'une pénalité.
2. Si elle est sortie du terrain.
3. Si elle est entrée en contact avec une personne ou un objet extérieur au terrain.
4. Si elle touche la partie supérieure des limites du terrain.
5. Si elle touche le plafond de l'aire de jeu ou un de ses supports.
6. Si elle a été jouée avec au départ une faute de pied.
7. Si elle est le résultat d'un mouvement illégal de votre boule (par votre équipe).
8. Si elle est le résultat d'une interférence avec une boule en mouvement par votre propre équipe.
9. Si elle a été jouée avant la pallina ou avant l'arrêt complet de la boule jouée précédemment.

3 La boule de Bocce : La plus grosse des boules du jeu.

4 Pallina : La plus petite des boules du jeu, aussi appelée, le bouchon, le petit,

5 Frapper/tirer : Action de rouler la boule avec un lancer ayant suffisamment de vitesse qu'elle touche les limites du jeu si elle rate sa cible.

6 Lancement avec rebond : se réfère à jouer la boule via un rebond avec n'importe quel côté du terrain (latéral ou de fond).

7 Pointer : rouler la boule de manière à obtenir un point le plus proche possible de la pallina.

8 Mène (ou manche) : C'est la période du jeu pendant laquelle les boules sont jouées d'un côté du terrain vers l'autre côté jusqu'à que des points soient attribués.

9 « En lice » : Une boule qu'un officiel peut considérer comme devant potentiellement être mesurée ou attribuée comme boule ayant le point.

10 Faute : une infraction au jeu pour laquelle une pénalité est prescrite.

