

COLLECTION  
LES CAHIERS  
DES EXPERTS

Handi  
Sport  
FÉDÉRATION FRANÇAISE

# BOCCIA

## LE MATÉRIEL DE JEU

LE MATÉRIEL





319

PORTLAND





# SOMMAIRE

<b>1 - L'AIRE DE JEU</b> .....	4
<b>2 - LES BALLEES</b> .....	8
<b>3 - LES RAMPES</b> .....	16
<b>4 - LE SYSTÈME DE DÉCLENCEMENT</b> .....	24
<b>5 - LE MATÉRIEL DE CONFORT</b> .....	32
<b>6 - LE MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE</b> .....	33



**Notre experte** : Sophie Ternel, Directrice sportive Boccia depuis 2008, Entraîneur de club depuis 2007

Les éléments décrits dans cette fiche constituent des informations générales. L'encadrant doit apprendre à connaître chaque sportif dans sa singularité et adapter le matériel au profil de chacun.

1

2

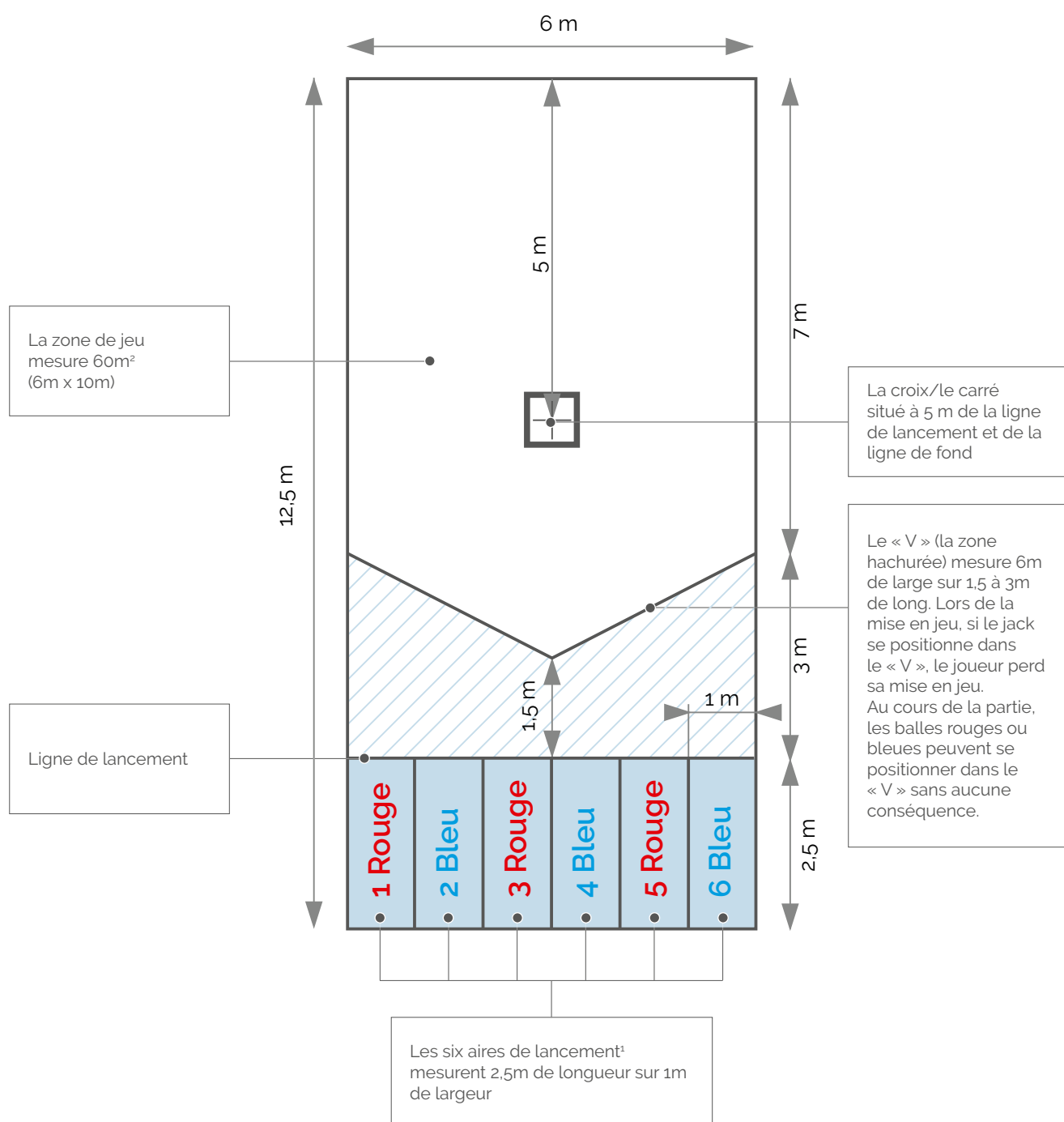
Les adaptations citées dans cette fiche ont pour vocation d'illustrer nos propos et d'inciter les encadrants à imaginer des solutions d'adaptations individuelles et innovantes. Pour autant elles ne sauraient être exhaustives de la pratique Handisport.

# 1. L'AIRE DE JEU

## 1. EN COMPETITION

### LES DIMENSIONS DU TERRAIN

Les dimensions officielles de l'aire de jeu sont 12,5m de longueur sur 6m de largeur. Le terrain comprend 4 espaces distincts : la zone de jeu, les six aires de placement, le « V » et le carré.



<sup>1</sup> Le positionnement des couleurs de balles (bleues et rouges) sur les aires de lancement correspond à une manche en triplette

## 2. LES BALLEES

### 1. LA DESCRIPTION D'UN JEU DE BALLEES

#### LA COMPOSITION D'UN SET DE BOCCIA

##### UN SET DE BOCCIA COMPREND 13 BALLEES:

- ▶ 1 cochonnet blanc ( le jack)
- ▶ 6 balles rouges
- ▶ 6 balles bleues



#### LES CARACTÉRISTIQUES DES BALLEES

Les balles sont en cuir, de différentes densités (molle, moyenne ou dure) et doivent répondre aux critères suivants pour leur utilisation en compétition :

- ▶ Poids : entre 263g et 287g
- ▶ Circonférence : entre 26,2cm et 27,8cm



Afin de vérifier que les balles soient bien aux normes, il est possible d'utiliser un circonférencier : il s'agit d'un gabarit composé de deux espaces de diamètres différentes : le premier de 26,2 cm (la balle ne doit pas pouvoir y passer) et le second de 27,8 cm (la balle doit pouvoir y passer) afin de vérifier leur validité en compétition. Nous vous conseillons de vérifier la circonférence des balles dès réception du jeu d'achat.

#### LA COMPOSITION DES BALLEES

L'intérieur des balles est composé de petites billes en plastique blanches et noires (en nombre plus ou moins important selon la densité de la balle). Les billes des balles molles sont plus plates.



### 2. L'ÉVOLUTION DU JEU DE BALLEES ET NIVEAU DE PRATIQUE

Voici 5 étapes d'évolution du type de balles utilisées, en fonction de l'évolution du niveau de pratique du joueur :

- ▶ Étape 1 : Choisir une densité de balle adaptée.
- ▶ Étape 2 : Pratiquer avec des balles homogènes.
- ▶ Étape 3 : Travailler avec deux couleurs de balles.
- ▶ Étape 4 : Diversifier le jeu de balles.
- ▶ Étape 5 : Diversifier le choix des textures.

## 3. LES RAMPES

### 1. LA DESCRIPTION DES RAMPES

#### LES DIFFÉRENTS ÉLÉMENTS

La rampe est un bras articulé permettant de faire tous les gestes techniques (jeu court ou long) pour les joueurs ne possédant pas de capacités fonctionnelles suffisantes pour lancer la balle à la main ou avec une partie de leur visage (nez, menton). La rampe se compose de deux parties :

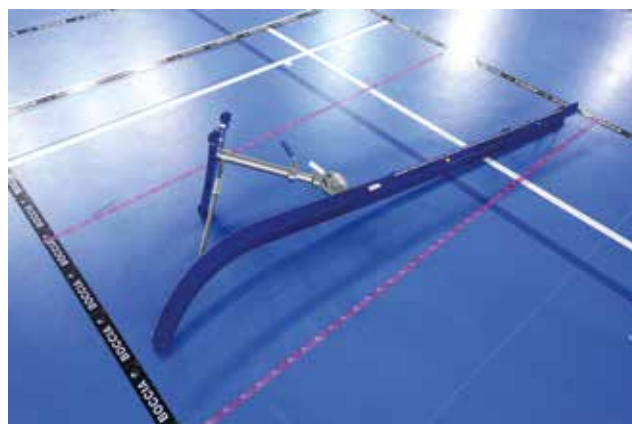
- ▶ **La rampe** en elle-même, constituée d'un élément fixe et de plusieurs éléments modulables et encastrables pour faire varier sa longueur selon les besoins du joueur.
- ▶ **Un pied** : il est possible de limiter la perturbation des mouvements involontaires des joueurs en positionnant un poids sur le pied de la rampe pour renforcer sa stabilité.



#### LA RÉGLEMENTATION

##### LA LONGUEUR DE LA RAMPE

Pour définir la longueur maximale autorisée pour une rampe, cette dernière, dans sa position la plus étendue (avec éléments et pied compris), allongée dans l'aire de lancement ne doit pas dépasser.





## 4 LE SYSTÈME DE DÉCLENCHEMENT

Le déclenchement de la balle doit être impérativement réalisé par le joueur. Cependant, les systèmes de déclenchement utilisés sont libres. Ils peuvent se faire par :

- une partie du corps du joueur (la main, le visage) si les capacités fonctionnelles du joueur le permettent ;
  - par le biais d'une tige (tenue à la main, à la bouche ou accrochée à un casque pour constituer une licorne) pour les joueurs ne pouvant réaliser le déclenchement à la main.
- Ces différents systèmes de déclenchement

offrent de nombreuses possibilités pour s'adapter aux capacités fonctionnelles, au confort et au niveau de pratique du joueur. Le type de déclenchement doit être adapté et efficace pour que le joueur puisse jouer dans le temps de jeu limité par manche.

De plus, au cours d'une même partie, un joueur peut varier ses modes de déclenchement selon ses besoins et effectuer par exemple :

- ▶ le premier lancer avec son corps (le nez) ;
- ▶ Le second lancer avec la licorne ;
- ▶ Le troisième lancer avec une tige tenue à la main.

### 1. UNE PARTIE DU CORPS DU JOUEUR

#### LA MAIN

Pour jouer avec la main, le joueur doit posséder une motricité des mains suffisante (pouvoir diriger sa main, gérer ses mouvements involontaires, tenir, diriger et lâcher la balle). L'assistant peut tenir la balle jusqu'au dernier moment du déclenchement (mais c'est bien le joueur qui déclenche seul le lancer).



#### LE VISAGE

Pour jouer avec le visage, le joueur doit posséder une motricité suffisante de la tête (pouvoir diriger sa tête, gérer ses mouvements involontaires, tenir, diriger et lâcher la balle). L'assistant peut tenir la balle jusqu'au moment du déclenchement par le joueur (mais c'est bien le joueur qui déclenche seul le lancer).





PARTENAIRE INSTITUTIONNEL



PARTENAIRE OFFICIEL DE LA FÉDÉRATION ET DES ÉQUIPES DE FRANCE



PARTENAIRES OFFICIELS



PARTENAIRES ASSOCIÉS ET FOURNISSEURS OFFICIELS



PARTENAIRE DE LA COMMISSION BOCCIA

