COLLECTION
LES CAHIERS
DES EXPERTS

Handi Sport
FÉDÉRATION FRANÇAISE

BOCCIA
LES FONDAMENTAUX

1004

SOMMAIRE

ÉTAPE 1 - POUR BIEN PRATIQUER **4**
La boccia 6
1 - Où pratiquer ? 7
2 - Avec qui pratiquer ? 7
3 - Pour qui ? 7
4 - Les contre-indications 10
5 - Le règlement sportif 10
6 -Le matériel 12
7 - Le métrage sur fiche 14
8 - La communication 15
9 - L'évaluation du sportif 16

ÉTAPE 2 - LES FONDAMENTAUX **18**
1 - Se positionner 20
2 - Le lancer 24
3 - Les différents coups techniques 33
4 - Les distances de jeu 36
5 - Les stratégies 38

ÉTAPE 3 - LES NIVEAUX DE PRATIQUE **44**
> Balle verte : s'initier 48
> Balle bleue : se perfectionner 50
> Balle rouge : maîtriser les fondamentaux 54

Notre experte : Sophie Ternel, directrice sportive de la boccia depuis 2008.

1

Les fondamentaux correspondent aux compétences développées par les sportifs dans le cadre de la pratique de la boccia, qu'ils soient sur des connaissances, des savoir-être ou des savoir-faire dans les domaines techniques, tactiques voire psychologiques. Ce livret aborde les fondamentaux des niveaux 1 « initiation », 2 « perfectionnement » et 3 « maîtrise ».

2

Il est essentiel pour l'encadrant de connaître les différents fondamentaux pour :
► identifier les apprentissages prioritaires que doit maîtriser le sportif en fonction de son niveau de pratique ;
► orienter son regard sur les points clés de la pratique lorsqu'il observe le sportif ;
► accompagner le sportif par des retours et des corrections adaptées aux capacités, au niveau de pratique et aux besoins du sportif.

3

Ce livret s'accompagne de la lecture du livret de la même collection sur « le matériel de jeu » et éclaire l'utilisation des trois niveaux des «ateliers boccia» (balle verte, balle bleue et balle rouge).

Réalisation : FFH - Direction Technique Nationale - Sandra Mauduit - **Crédit photo** : Grégory Picout/FFH - **Réalisation graphique** : www.thierryfougerol.fr - Octobre 2021

LA BOCCIA

La boccia est un jeu de visée et d'adresse destiné à des personnes atteintes d'un handicap moteur. Il se pratique avec des balles réglementées pouvant être de textures et de densités différentes, sur un terrain standardisé. Le joueur affronte de manière collective ou individuelle ses adversaires par une succession d'actions individuelles (négociées entre partenaires). Le but est d'avoir un maximum de balles plus proches du cochonnet, appelé «jack», que son (ou ses) adversaire(s) à la fin de la manche.

Sport d'origine gréco-romaine, qui s'apparente à la pétanque, la boccia est un sport paralympique depuis 1984. Elle a sa propre association internationale : la BISFED (Boccia International Sport Fédération). Grâce au secteur Jeunes de la Fédération Française Handisport (FFH), cette discipline s'est construite en France depuis une quinzaine d'années avec un règlement simplifié et des épreuves adaptées. La commission sportive boccia a été créée en 2007 au sein de la FFH pour développer l'offre de pratique de loisir et de compétition afin de permettre aux joueurs français d'accéder au plus haut niveau sportif. Le jeu (surface lisse), se joue en intérieur avec des balles en cuir (liège, suède, simili...) de couleurs différentes (bleues, rouges et blanche pour le jack). Elle compte aujourd'hui plus de 3000 pratiquants licenciés Handisport en France.

En compétition
Il est important pour l'encadrant de pré-classer les joueurs en fonction de leurs capacités physiques observables et potentielles (qui pourront être développées avec l'entraînement), et de se fixer des repères (modes de pratique) dès le niveau initiation.

► **Les classes éligibles :** elles sont réservées aux joueurs classés dans les catégories BC1 à BC4 et permettent de pratiquer la boccia en compétition jusqu'au niveau international.

CLASSE	CARACTÉRISTIQUES	CAPACITÉS PHYSIQUES
BC1	> **Sans rampe.** > Paralysés cérébraux ou pathologies présentant les mêmes signes (athétose, spasticité, ataxie…) Exemple : traumatisés crâniens ; AVC, etc… > **Avec assistant de jeu** - Positionné face au jeu, derrière le terrain. - Il place la balle dans la main du joueur, oriente, positionne et stabilise le fauteuil pour lancer. Plus de détails, cf «le matériel de jeu» p.22.	> **Atteinte sévère** des membres inférieurs, supérieurs, du tronc. > Joueurs spastiques : impossibilité de marcher et transfert réalisé avec aide. > Joueurs atteints d'athétose, de dystonie, d'ataxie. > Pouvant marcher avec difficulté. **À LA MAIN** > Prise de balle rarement à pleine main. > Extension du bras possible mais souvent limitée. > Lâcher de balle souvent retardé. > Lancer limité en force et vitesse. > Perte de contrôle de la posture (lancer, fin de geste). **AU PIED** > Les joueurs sont majoritairement atteints d'athétose, de dystonie et d'ataxie. > Incapacité de lancer à la main. > Contrôle suffisant des membres inférieurs pour propulser une balle avec direction et vitesse.
BC2	> **Sans rampe.** > Paralysés cérébraux ou pathologies présentant les mêmes signes (athétose, spasticité, ataxie…) Exemple : traumatisés crâniens ; AVC, etc… > **Sans assistant.**	> **Atteinte importante à modérée** des membres supérieurs, du tronc et des membres inférieurs. > Prise de balle possible à pleine main. > Extension du bras possible mais pas systématique. > Lancer possible avec force et vitesse. > Faiblesse du tronc avec contrôle possible de la posture au lancer avec compensations. > Joueurs spastiques : capacité de marcher sur de courtes distances avec assistance ou aide. > Joueurs atteints d'athétose, de dystonie, d'ataxie. > Capacité de marcher sans aide sur de courtes distances.
BC3	> **Avec rampe**, avec ou sans licorne, avec ou sans tige. > Toutes pathologies. > **Avec assistant sportif** - Positionné dos au jeu, dans l'aire de lancement. - Exécute les demandes de son joueur et peut effectuer des routines (exemple : l'ajustement de la licorne). Plus de détails cf «le matériel de jeu p.22».	> **Atteinte très sévère** des membres supérieurs, du tronc et des membres inférieurs. > Incapacité de tenir et/ou relâcher et/ou lancer une balle dans le terrain 10 fois. > Transfert sans aide et marche impossible. > Se déplace en fauteuil électrique au quotidien. > Tester le lancer avec le pied.

6. LE MATÉRIEL

▸ Le matériel de jeu

LES BALLES

Un set de boccia comprend 13 balles (six rouges, six bleues et un jack) :
- en cuir le plus souvent ;
- de différentes densités (molle, moyenne ou dure) ;
- qui doivent peser entre 263g et 287g (compétition) ;
- qui possèdent une circonférence comprise entre 26,2cm et 27,8cm (compétition).

LA RAMPE

Il s'agit d'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 LICORNE

Elle est constituée de trois parties : un casque, une tige (articulée ou non), un embout pour tenir la balle (comme une fourchette par exemple).

LA TIGE

Elle peut être fixe ou articulée (pliable via des coudes ou sur toute la longueur) et avec différents types d'embouts.

8. LA COMMUNICATION

Pour les joueurs qui ne parlent pas, l'encadrant doit mettre en place une communication non verbale. Cette communication passe par des routines, le relationnel et la mise en place d'un code entre l'encadrant et le sportif (mouvements de têtes, des yeux, de licorne…) pour que le joueur puisse exprimer ses besoins et être acteur de sa pratique. Cette relation se crée dans le temps mais doit être initiée dès les premières séances. La communication peut être mise en place à certaines étapes clés de la préparation du lancer :

1. SIGNALER LE MOMENT DE JOUER

2. POSITIONNER LE PIED DE RAMPE

3. ORIENTER LE JOUEUR FACE À LA RAMPE

4. CHOISIR LA BALLE

5. MODULER LA LONGUEUR DE LA RAMPE

6. ENLEVER LES ÉLÉMENTS DE LA RAMPE

À SAVOIR

En compétition BC3, ce temps de réflexion, de préparation et de lancer est limité à 6 minutes par manche (si le joueur lance le jack également). Même si le joueur est aidé par l'assistant pour positionner la balle sur la rampe, c'est à lui de déclencher le lancer.

1. SE POSITIONNER

DANS SON FAUTEUIL

Pour pratiquer, le sportif doit quitter sa position « quotidienne » et se mettre en position « sportive » car l'installation quotidienne n'est pas forcément idéale. Le geste de lancer va influencer sa position dans le fauteuil selon que le sportif lance avec la main (sur le côté ou par le bas), le pied ou avec une rampe. Certains pratiquants ont besoin de leur assistant pour se mettre en configuration sportive.

À SAVOIR

Il est possible de faire pratiquer en fauteuil manuel un joueur qui, au quotidien, est en fauteuil électrique pour privilégier sa liberté de mouvements et pouvoir travailler sur toutes ses capacités physiques, que ce soit pour les joueurs avec rampe ou les lanceurs à la main.

POSSIBILITÉS D'INSTALLATIONS SPORTIVES SUIVANT LE PROFIL DU JOUEUR

1 SE LIBÉRER DES ACCESSOIRES QUOTIDIENS

- Tablettes, cale-pieds, appui-têtes, corset-siège, accoudoirs.
- Permet de privilégier sa liberté de mouvements et de pouvoir travailler sur toutes les capacités physiques du sportif.
- Échanger avec le sportif car il n'y a pas de règle définie.

2 S'AVANCER SUR SON ASSISE

- Lancer vers le bas principalement.
- Permet de se dégager des éléments gênants du fauteuil.
- Nécessite une bonne tenue au niveau du tronc.

3 RENFORCER LES APPUIS AU SOL

- Lancer par le bas principalement.
- Possibilité de positionner une cale/une plaque au sol.
- Nécessite une bonne tenue au niveau du tronc.

4 DÉGAGER LES CALE-PIEDS

- Lancer avec rampe principalement.
- Rapprocher la rampe du sportif.
- Permet de se positionner (tête et œil) dans le couloir de rampe pour viser.

5 AJOUTER UNE PRISE

- Lancer à la main principalement.
- Possibilité d'ajouter une prise pour se décaler sur le côté.

6 OPTIMISER LA MOBILITÉ

- Lancer avec rampe principalement.
- Permet de se décaler pour aller chercher des ouvertures d'angles.
- Nécessite une bonne tenue du tronc.

AVEC UNE RAMPE

LE POSITIONNEMENT DU CORPS

Le joueur :
- recherche une position stable ;
- se place le plus proche possible de sa rampe (pour viser dans les meilleures conditions) ;
- se positionne face à sa rampe pour viser (il peut se faire aider par son assistant).

LA PRÉPARATION DE LA VISÉE

Le joueur :
- regarde la cible ;
- demande (à l'oral ou avec un code) à son assistant d'orienter la rampe gauche-droite jusqu'à trouver la visée optimale pour chaque lancer ;
- peut faire lever la rampe pour viser.

LA PRISE DE BALLES / LA PRÉPARATION

Le joueur :
- demande à son assistant de positionner la balle choisie sur le repère souhaité sur la rampe.

L'assistant :
- place la balle sur la rampe ;
- ajuste la licorne/tige si besoin.

LE DÉCLENCHÉ

Le joueur :
- est seul en contact avec la balle ;
- déclenche la balle par un mouvement de la tête et/ou d'une partie du corps.

LA FIN DU GESTE

Le joueur :
- veille à garder la rampe stable jusqu'à ce que la balle sorte de celle-ci.

L'assistant :
- peut enlever les éventuels éléments insérés (selon le coup suivant).

2. LA VISÉE

Pour réaliser une visée efficace, le joueur doit :

1. CHOISIR L'ACTION À RÉALISER

- Se stabiliser.
- Regarder le point qu'il souhaite atteindre.
- Fixer la cible (le jack) et tracer une ligne virtuelle entre lui et la zone du jack.

2. PRÉPARER LA VISÉE FINE

- Placer son corps (alignement main-bras-œil) pour encoder sa visée (représentation mentale du geste dans l'espace).
- Orienter la balle vers la cible.
- Possibilité d'effectuer le geste « à vide » (pour contrôler les troubles moteurs) pour s'aligner et trouver l'équilibre avec son corps.

3. DOSER SA FORCE ET SA VITESSE

- Choisir le dosage de sa force et la vitesse du bras.
- Réaliser un gainage abdominal (selon les capacités du joueur, plus ou moins important selon le coup joué).
- Mobiliser sa force et la combiner au lancer.

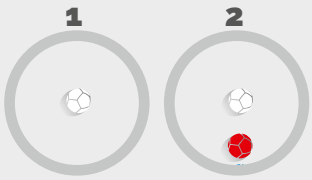
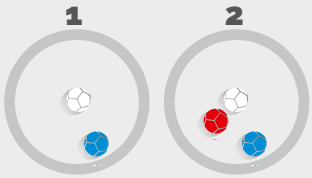
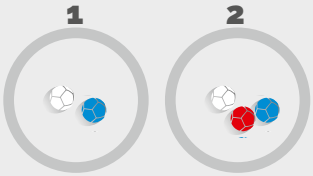
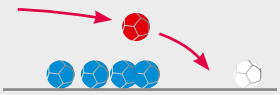
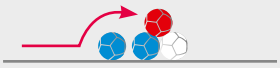
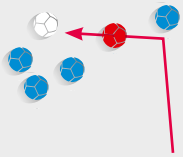
À SAVOIR

La visée peut être perturbée par un schéma corporel mal structuré, par certains troubles associés (visuo-spatiaux) et par certains troubles moteurs (athétose, spasticité, etc...).

LE PLACEMENT

Le placement est le fait de positionner la balle à un endroit voulu. Celle-ci va directement où le joueur veut, avec ou sans appui.

LE COUPS TECHNIQUES DE PLACEMENT

COUPS TECHNIQUES	ILLUSTRATION	COMMENT ?	POURQUOI ET QUAND ?
ENGAGEMENT > Main et rampe		> Enchainer le lancement du jack (1) et de la 1ère balle (2).	> Le joueur choisit l'angle et la distance de jeu (lancer du jack). > Coup réalisé au début de chaque manche.
PLACEMENT SIMPLE > Main et rampe		> Coller au jack devant la balle adverse.	> Fermer tous les axes d'accès au jack. > Phase de jeu ouverte.
PLACEMENT EN APPUI > Main et rampe		> Utiliser une (ou des) balle(s) adverse(s) situé(es) à côté du jack (balle bleue) pour se placer « entre » celle-ci et le jack (balle rouge).	> Construire la reprise de point pour bloquer l'adversaire. > Phase de jeu ouverte.
PLACEMENT PAR-DESSUS JUMP > Main		> Sauter par-dessus des balles adverses (bleues) et venir se placer près du jack (balle rouge).	> Phase de jeu fermée avec un écart entre les balles adverses et le jack.
PLACEMENT PYRAMIDE > Main et rampe		> Utiliser les balles « serrées » au jack pour monter dessus (balle rouge).	> Débloquer l'accès au jack fermé par des balles adverses. > Phase de jeu fermée : lorsque plus aucun passage au jack est réalisable.
PLACEMENT INDIRECT BILLARD > Main et rampe		> S'appuyer sur une balle placée de côté (balle bleue) pour reprendre le point (balle rouge au centre).	> Reprendre le point ou le défendre. > Phase de jeu fermée.

5. LES STRATÉGIES

L'ESPRIT DU JEU

Il est important de faire découvrir la boccia par une approche du jeu et non du règlement sportif. Cela permet de développer l'esprit du jeu, nécessaire à toutes les étapes du parcours du sportif. Cet esprit correspond à :

- être curieux et exploiter les informations et la situation de jeu ;
- jouer sur la consigne (niveau initiation) ou le règlement sportif (perfectionnement et maîtrise) ;
- tester et développer des intentions de jeu ;
- essayer de mettre l'adversaire en difficulté et de reprendre le point.

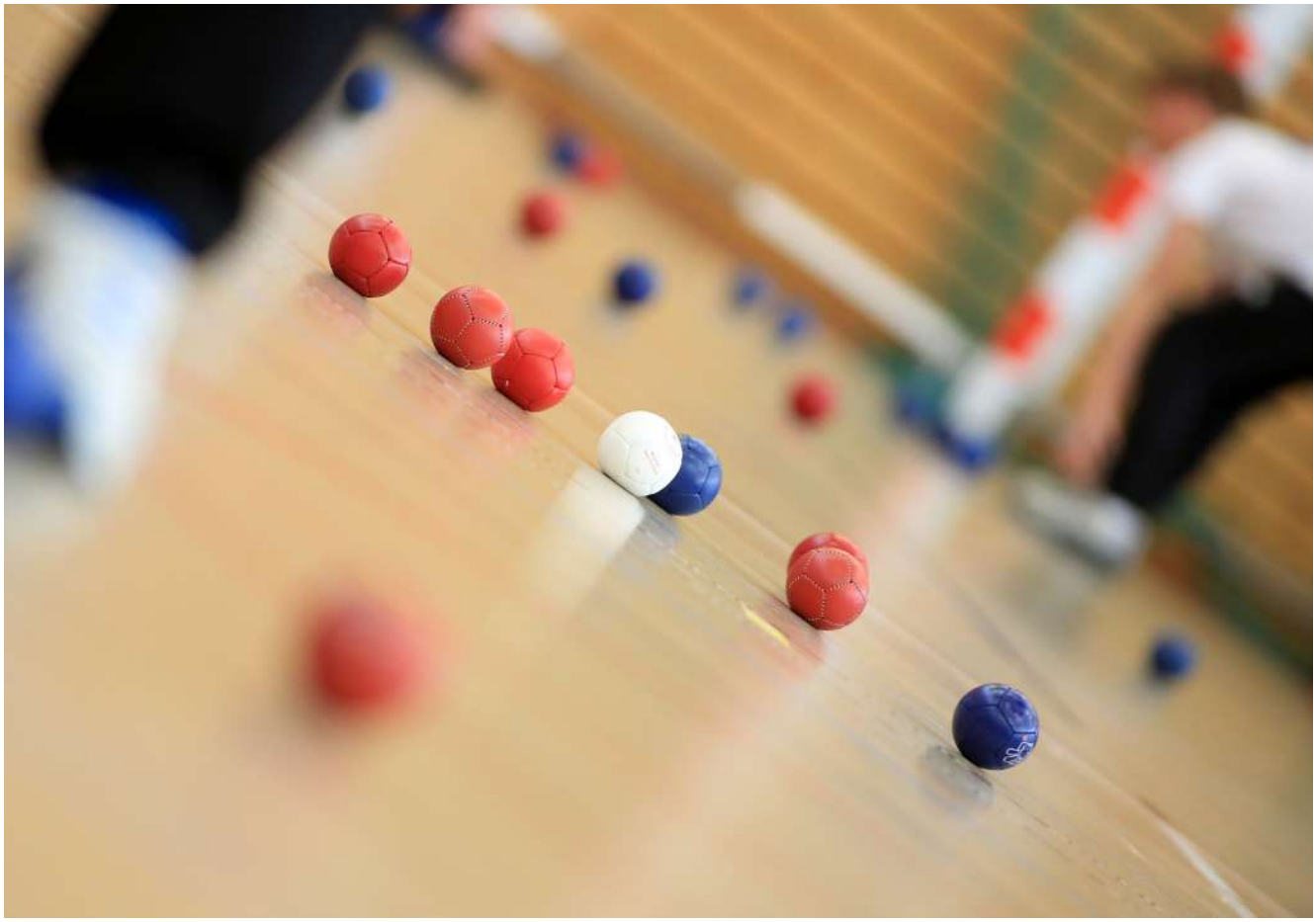
ÉCOUTER ET COMPRENDRE LA CONSIGNE

L'objectif de la bonne compréhension de la consigne est de permettre son exploitation dans l'exercice mis en place. Pour cela :

- l'encadrant peut mettre en place « une situation problème » : il transmet au sportif les éléments essentiels pour que l'exercice puisse se faire (ce que le joueur peut ou ne peut pas faire) ;
- le joueur met en place une stratégie de jeu pour être acteur au sein de l'exercice ;
- l'encadrant laisse le sportif jouer, essayer, se tromper, recommencer ;
- l'encadrant observe comment il réinvestit les apprentissages passés ainsi que ses réactions (que fait-il s'il rate ?).

À SAVOIR

Il est conseillé de limiter les consignes destinées aux joueurs paralysés cérébraux afin de faciliter leur compréhension. L'encadrant doit également leur laisser plus de temps.



LES MANCHES

LES MANCHES EN MATCH				
	1ère MANCHE	2ème MANCHE	3ème MANCHE	4ème MANCHE
JE SUIS ROUGE	Le joueur engage et maîtrise sa distance de jeu avec le jack. ▸ Il attaque sur sa première balle.	Le joueur subit la distance de jeu. ▸ Le joueur essaie de reprendre le point. ▸ S'il réussit, le joueur bleu rejoue. ▸ S'il ne réussit pas, le joueur est en situation de défense.	Le joueur engage et maîtrise sa distance de jeu avec le jack. ▸ Il attaque sur sa première balle.	Le joueur subit la distance de jeu. ▸ Il essaie de reprendre le point. ▸ S'il réussit, le joueur bleu rejoue. ▸ S'il ne réussit pas, le joueur est en situation de défense.
JE SUIS BLEU	Le joueur subit la distance de jeu. ▸ Il essaie de reprendre le point. ▸ S'il réussit, le joueur rouge rejoue. ▸ S'il ne réussit pas, le joueur est en situation de défense.	Le joueur engage et maîtrise sa distance de jeu avec le jack. ▸ Il attaque sur sa première balle.	Le joueur subit la distance de jeu. ▸ Le joueur essaie de reprendre le point. ▸ S'il réussit, le joueur rouge rejoue. ▸ S'il ne réussit pas, le joueur est en situation de défense.	Le joueur engage et maîtrise sa distance de jeu avec le jack. ▸ Il attaque sur sa première balle.

LES MANCHES

Le joueur devra, avec son jeu de 6 balles de couleur et son jack, construire un jeu offensif et défensif au moment opportun dans chacune des manches pour obtenir plus de points que son adversaire en fin de match. Il est en rapport avec la notion de couple risque/sécurité et la tactique de jeu.

	MANCHE « À SOI »	MANCHE EN CONTRE
LES PHASES DE JEU OFFENSIVES	**Le lancer du jack :** le joueur doit attaquer à une distance et un axe choisis pour déstabiliser son adversaire. Il a un impact fort sur la manche. **Le lancer de la 1ère balle :** elle représente l'attaque la plus maîtrisable, car elle ne dépend que de la maîtrise simple du joueur. Elle a un impact fort sur la manche. **En pleine manche, lorsque que l'adversaire a repris le point**, le joueur doit être en capacité de reprendre le point avec un minimum de balles. **Si l'adversaire n'a plus de balles**, et n'a pas repris le point, le joueur doit être en capacité de construire son jeu pour obtenir plus d'1 point au score, à la fin de la manche.	**Lorsque l'adversaire a placé sa 1ère balle**, le joueur doit alors reprendre le point en un minimum de balles. **Si l'adversaire récupère de nouveau le point en pleine manche :** si le joueur n'a pas utilisé ses 6 balles, il pourrait alors décider de reprendre le point, en fonction de la situation de jeu et du score.
LES PHASES DE JEU DÉFENSIVES	**Lorsque, dans la manche, le joueur n'a pas réussi à récupérer le point après 2 balles jouées** (pour un rapport attaque/défense de 2/4) : le joueur pourra décider de défendre pour ne pas encaisser plus de points. Il décidera de défendre avec plus où moins de balles en fonction de la situation de jeu et du score.	

Ce tableau est réalisé à titre indicatif pour permettre aux encadrants d'avoir une grille de repères concernant la découverte, l'acquisition ou la maîtrise des différents fondamentaux techniques et stratégiques selon le niveau de pratique des joueurs. Il peut être adapté en fonction du profil et du mode de pratique des joueurs.

	BALLE VERTE	BALLE BLEUE	BALLE ROUGE
LE MATÉRIEL			
Les balles et porte-balles	Découverte du matériel de prêt	Acquisition du matériel standard	Personnalisé
Rampe, licorne et tige	Découverte du matériel de prêt	Acquisition du matériel standard	Technique et personnalisée
LE POSITIONNEMENT/CORPS			
Installation	Quotidienne	Adaptée	Sur-mesure
Se placer, se déplacer	Découverte	Acquisition	Maîtrisé
Mode(s) de lancer(s)	Testé(s)	Défini(s)	Maîtrisé(s)
DISTANCES			
Couverture du terrain	1 zone de jeu	2 zones de jeu	3 zones de jeu
Zone préférentielle	Découverte / Connue	Connue et travaillée	Maîtrisée
Zone maximale	Découverte	Connue et travaillée	Maîtrisée
LES COUPS TECHNIQUES DE PLACEMENT			
Engagement	40% de régularité (DP)*	40% de régularité (DP+DM)*	50% de régularité (3 zones de jeu)
Placement simple	40% de régularité (DP)*	40% de régularité (DP+DM)*	50% de régularité (3 zones de jeu)
Placement en appui	Découverte	40% de régularité (DP+DM)*	70% de régularité
Jump	Découverte	40% de régularité (DP+DM)*	50% de régularité
Pyramide		Découverte	10% de régularité
Billard			20% de régularité
LES COUPS TECHNIQUES DE DÉPLACEMENT			
Tir	Découverte	40% de régularité (DP+DM)*	70% de régularité
Poussée	Découverte	40% de régularité (DP+DM)*	70% de régularité
Poussette		Découverte	60% de régularité
Casquette		Découverte	10% de régularité
LA TACTIQUE			
La stratégie	Intention/duel	Acquisition du couple attaque/défense 2/4	Maîtrise des couples attaque/défense 2/4 ; 3/3 ; 1/5
Concentration émotions	Découverte	Apprentissage	Première maîtrise de la gestion mentale

*DP = distance préférentielle - *DM = distance maximale

MISE EN PLACE DE TESTS

La mise en place de tests de niveaux de pratique est avant tout une démarche pédagogique, une évaluation formative, permettant à l'encadrant de situer le joueur au sein de son parcours de formation sportive. Ces tests de balles ne doivent donc pas être abordés (par le joueur et son encadrant) comme des évaluations officielles fédérales.

Quand tester le joueur ?

Il est conseillé de faire passer les tests de la balle verte lorsque le joueur connaît les notions abordées dans les différents tests tels que la distance préférentielle et la distance maximale. Suivant le profil du joueur, ces acquisitions peuvent être réalisées durant un à deux cycles.

Comment faire passer les tests ?

- Il est possible de faire passer les tests sur plusieurs séances, et au cours de la mise en place du cycle car ceux-ci peuvent être longs et techniques.
- Le tracé des terrains n'est pas obligatoire pour réaliser le test de la balle verte.
- Le matériel : un cerceau plat, un jeu de balles par joueur.

Comment se positionne l'encadrant ?

- L'encadrant doit juste donner la consigne. Il ne doit ni remontrer les coups techniques aux joueurs, ni donner de conseils techniques. Le test doit être réalisé dans des conditions objectives.
- L'encadrant ne doit pas indiquer au joueur ses distances préférentielles et maximales. Le joueur doit les connaître.
- L'encadrant doit enlever les balles jouées et remettre la situation en place à chaque lancer de balle (si le positionnement de départ a bougé).

À SAVOIR

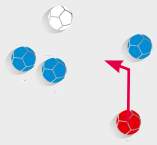
Une balle considérée comme réussie lors des tests se situe à moins de 20 cm (à l'intérieur d'un cerceau plat). Dès que le joueur touche le cerceau, la balle est réussie.

GRANDPRIX
NATIONAL
DES JEUNES
2018
HANDISPORT
2403

BALLE VERTE
S'INITIER

TEST	MISE EN PLACE	CONSIGNES	DESCRIPTION	ÉVALUATION
TEST 1 : **ENGAGER**	> 10 à 15 min. > 1 jeu de balles par joueur. > Un cerceau plat de 40cm de diamètre	> Réaliser 10 engagements consécutifs : (lancer du jack suivi de la 1ère balle) - réaliser 5 engagements consécutifs à distance préférentielle puis 5 engagements consécutifs à distance maximale ; - la 1ère balle doit aller dans le cerceau. > Couleur de balles au choix.	1. Le joueur lance le jack à la distance (DP puis DM). 2. L'éducateur dispose le cerceau plat autour du jack. 3. Le joueur lance sa première balle. 4. L'éducateur validera (ou non) l'engagement. Puis redonnera le jack et la première balle au joueur. Il récupérera le cerceau pour le prochain engagement à effectuer. 5. Réaliser les 2x5 engagements. L'encadrant valide le nombre d'engagements réussis/5 par distance.	> Distance préférentielle : **2 engagements sur 5 sont réussis.** > Distance maximale : **1 engagement sur 5 est réussi.**
TEST 2 : **PLACEMENT SIMPLE**	> 10 à 15 min > 1 jeu de balles par joueur. > Un cerceau plat de 40cm de diamètre	> Lancer le jack suivi de 5 balles à distance préférentielle puis lancer le jack suivi de 5 balles à distance maximale. > Couleur de balle au choix. > Les balles de couleur doivent se positionner dans le cerceau.	1. Le joueur lance le jack à la distance (DP puis DM). 2. L'éducateur dispose le cerceau plat autour du jack. 3. Le joueur lance à DP ses 5 balles de couleurs. L'encadrant remettra la situation de jeu en place après chaque balle lancée. Les balles réussies sont mises de côté. (idem en DM). 4. Réaliser les 2x5 placements. L'encadrant valide le nombre de lancers réussis/5 par distance	> Distance préférentielle : **2 balles sur 5 sont réussies.** > Distance maximale : **1 balle sur 5 est réussie.**
TEST 3 : **STRATÉGIE**	> 20 à 60 min. > 1 jeu de balles par joueur. > Situation de match avec adversaire.	> Réaliser 4 manches où le joueur testé ne jouera pas le jack. > Observer les choix sur chacune des manches.	> L'éducateur ne donne aucun feed-back avant, entre et pendant les manches.	> Le joueur lance ses balles avec, comme intention, de reprendre le point. > **L'intention est visible 4 manches/4.**

DP = distance préférentielle - DM = distance maximale

TEST	MISE EN PLACE	CONSIGNES	DESCRIPTION	ÉVALUATION
TEST 6 **PLACER UNE BALLE BILLARD**	> 10 à 15 min. > 1 jeu de balles par joueur. > Terrain de jeu classique.	> À distance préférentielle. > Réaliser 10 billards.	1. Placer la situation ci-jointe.  2. Le joueur lance la balle rouge dans le but de reprendre le point. L'encadrant remettra la situation de jeu en place après chaque lancer. 3. Le joueur réalise 10 lancers. Valider le nombre de billards réussis /10.	> Le joueur maîtrise ce coup avec un taux de régularité **à 20%**.
TEST 7 **TIR**	> 10 à 15 min. > 1 jeu de balles par joueur. > Terrain de jeu classique.	> À distance préférentielle. > Réaliser 10 tirs.	1. Placer la situation ci-jointe à la distance préférentielle du joueur. 2. Le joueur essaie de tirer la balle blanche avec sa balle rouge. L'encadrant remettra la situation de jeu en place après chaque balle lancée. 3. Réaliser 10 tirs. Valider le nombre de tirs réussis /10 lancés réalisés. Le tir est réussi si la balle blanche est déplacée.	> Le joueur maîtrise ce coup avec un taux de régularité **à 70%.**
TEST 8 **POUSSÉE**	> 10 à 15 min. > 1 jeu de balles par joueur. > Terrain de jeu classique.	> Lancer 1 balle en effectuant la poussée. > À distance préférentielle. > Réaliser 10 poussées.	1. Placer la situation ci-jointe la distance préférentielle du joueur. 2. Le joueur jouera dans le but de pousser sa propre balle rouge au jack. L'encadrant remettra la situation de jeu en place après chaque lancer. 3. La balle lancée peut s'être écartée du jeu. La poussée est réussie si la balle rouge s'est rapprochée du jack.	> Le joueur maîtrise ce coup avec un taux de régularité **à 70%.**

PARTENAIRES
INSTITUTIONNELS

MINISTÈRE
CHARGÉ DES SPORTS
Liberté
Égalité
Fraternité

AGENCE
NATIONALE
DU SPORT

PARTENAIRE OFFICIEL
DE LA FÉDÉRATION
ET DES ÉQUIPES DE FRANCE

eDF

PARTENAIRES OFFICIELS

SOCIETE
GENERALE

RENAULT

DECATHLON

le coq sportif

agefiph

PARTENAIRES ASSOCIÉS & FOURNISSEURS OFFICIELS

GROUPE MDS
Mutuelle des Sportifs

FONDATION
D'ENTREPRISE
FDJ

SPORTALL

l'aide à domicile
ADHAP

UCANSS
UNION DES CAISSES NATIONALES
DE SÉCURITÉ SOCIALE

activités
sociales
de l'énergie
comité
cmcas
CCAS

Les Bouchons
d'Amour

ancv

Gerflor
theflooringroup

TOSHIBA

HAGS

acceo

TH CONSEIL
Manager les singularités

Bloghandicap.com
La Web TV du handicap

PARTENAIRES DE LA COMMISSION BOCCIA

BENOIT
SYSTEMES
Autonomy is power

ACTINOMIE

édicom.