



BOCCE

L'entité directrice du Bocce pour les Jeux Olympiques Spéciaux est SPECIAL OLYMPICS, INC.

SECTION A – EPREUVES OFFICELLES

1. Simples (un joueur par équipe),
2. Doubles (deux joueurs par équipe),
3. Compétition en équipe (quatre joueurs par équipe).
4. Doubles en Bocce en Sports Unifiés (deux joueurs par équipe).
5. Équipe de Bocce en Sports Unifiés (quatre joueurs par équipe).

SECTION B – LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT

1. Le terrain
 - a. Le terrain est un espace de 3,66 mètres (12 pieds) de large sur 18,29 mètres (60 pieds) de long.
 - b. La surface du terrain peut être composée de graviers fins, de terre, d'argile, d'herbe ou d'un revêtement artificiel à condition qu'il n'y ait aucun obstacle permanent ou temporaire sur le terrain susceptible de s'opposer à la trajectoire en ligne droite d'une boule provenant de n'importe quelle direction. Ces obstacles ne comprennent pas les variations la teneur ou de la consistance du terrain.
 - c. Les limites du terrain sont constituées par les parois des côtés et des extrémités du terrain et peuvent être composées de n'importe quel matériau rigide. Les parois des extrémités doivent mesurer au moins 3 pieds (1 mètre) de haut. Les parois des extrémités doivent être constituées d'un matériau rigide comme le bois ou le Plexiglas. Les parois latérales doivent être au moins de la hauteur des boules de bocce en tous points. Les parois des côtés ou des extrémités peuvent être utilisées pendant le jeu pour les tirs de côté ou les rebonds.
 - d. Tous les terrains doivent comporter les marques claires suivantes :



2

Règlement Officiel des Jeux Olympiques Spéciaux

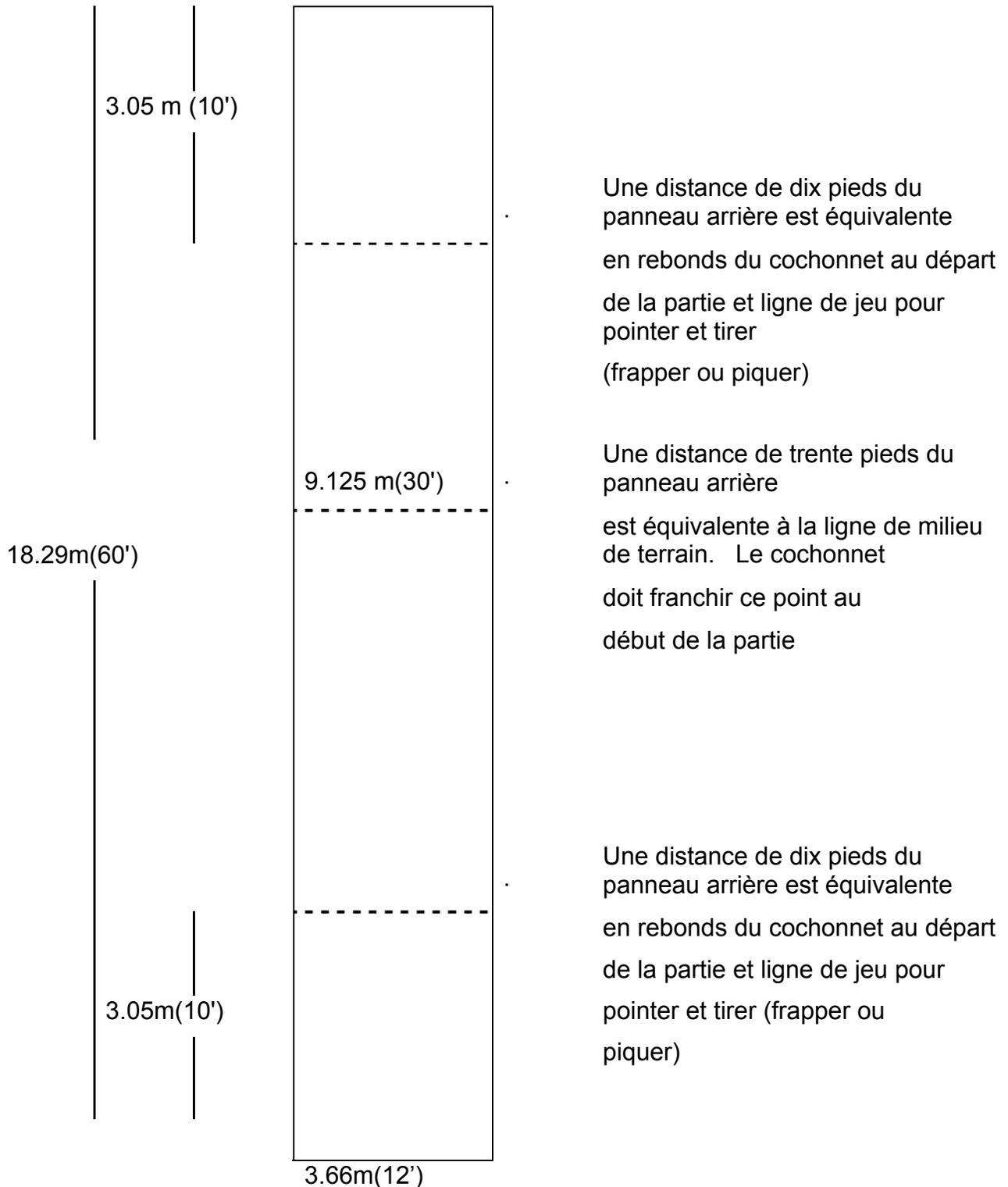
Bocce

- 1) ligne à 3,05 mètres (ligne à 10 pieds) des panneaux arrière – ligne de jeu pour pointer, frapper ou piquer.
- 2) Ligne de milieu de terrain – le cochonnet est lancé au début de la partie pour la distance minimum. Au cours du jeu, le cochonnet peut être déplacé ; cependant, le cochonnet ne doit jamais s'arrêter en deçà de la ligne de milieu de point (ligne de 30 pieds ou 9,125 mètres) ou la partie est considérée comme annulée.
- 3) Les lignes de 10 (3,05 mètres) et 30 (9,125 mètres) pieds doivent être tracées en permanence d'un côté à l'autre.



3

Bocce





2. Équipement

- a. Les boules de Bocce peuvent être faites de bois ou d'un matériau composition et de taille égale. La taille des boules de Tournois Officiels peut varier de 107 millimètres (4.20 pouces) à 110 millimètres (4.33 pouces). La couleur des boules importe peu sous réserve que les quatre boules d'une équipe soit clairement visibles et distinctes de façon évidente des quatre boules de l'équipe adverse.
- b. Le cochonnet doit mesurer 63 millimètres maximum (2.5 pouces) et 48 millimètres au minimum (1.875 pouces) 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. Pour pouvoir évaluer les divisions, il convient d'utiliser un mètre extensible en métal gradué en millimètres.

SECTION C – REGLEMENT DE COMPÉTITION

1. Le match

- a. L'équipement – On joue au Bocce avec huit boules et une plus petite boule qui sert de cible qu'on appelle le cochonnet (le bouchon, la boule, etc.). Chaque équipe ou camp dispose de quatre boules, elles sont généralement de deux couleurs différentes pour distinguer les boules d'une équipe de celles de l'équipe adverse. Les grosses boules comportent aussi des lignes distinctes pour identifier les boules des joueurs de la même équipe.
- b. Cochonnet et couleur – L'arbitre décide à pile ou face quelle équipe a le cochonnet et peut choisir la couleur de ses boules. En l'absence d'arbitre, ce sont les capitaines des deux équipes qui tireront la pièce à pile ou face. Le tirage au sort doit avoir lieu sur le terrain.
- c. Règle des trois essais – L'équipe qui a le cochonnet aura trois essais pour placer le cochonnet au-delà de la marque des 30 pieds (9.125 m) et avant la marque des 10 pieds (3.05 m.) de l'autre extrémité. Si ces trois tentatives sont infructueuses, l'équipe adverse aura une chance de positionner le cochonnet. Si l'essai est infructueux, l'arbitre placera le cochonnet au centre de la largeur du terrain à la marque des 15,24



mètres (50 pieds) (à la ligne de jeu adverse). Cependant, à aucun moment, l'équipe ne perdra l'avantage acquis par le cochonnet de pouvoir lancer la première boule.

- d. Séquence de jeu – Un des membres de l'équipe gagnante au tirage au sort pour commencer le jeu, fait rouler ou lance le cochonnet. Le joueur qui lance le cochonnet doit lancer la première boule. Les joueurs de l'équipe adverse vont alors lancer leurs boules de bocce jusqu'à remporter le point ou avoir épuisé leur quatre boules. C'est la règle de la "boule la plus proche" qui régit la séquence du jeu de boules. Le camp dont la boule est la plus proche du cochonnet est appelé la boule "en jeu" et le camp adverse, la boule "hors jeu". Lorsqu'une équipe est "en jeu", elle se met de côté pour permettre à l'équipe "hors jeu" de lancer les boules.
- e. Premier point – C'est toujours à l'équipe qui a l'avantage du cochonnet qu'il revient d'établir le premier point. Par exemple : L'équipe "A" jette le cochonnet et lance la première boule. L'équipe "B" décide de frapper la boule de l'équipe "A" pour la déplacer. Ce faisant, les deux boules, celle de l'équipe "A" et celle de l'équipe "B" sortent du terrain en n'y laissant que le cochonnet. Il appartient à l'équipe A de rétablir le premier point.
- f. 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. Tout joueur a la possibilité également de "piquer" ou de déplacer une boule en jeu pour essayer de marquer un point ou de faire perdre des points à l'équipe adverse. Tout joueur peut saisir la boule en plaçant la main par-dessus ou sous celle-ci dans la mesure où la boule peut être lancée par en-dessous. Par lancer par en-dessous, on entend le lancer de la boule au-dessous de la taille.
- g. Nombre de boules lancées par un joueur
 - 1) Équipe à 1 joueur – le joueur peut jouer quatre boules.
 - 2) Équipe à 2 joueurs – chaque joueur peut jouer deux boules
 - 3) Équipe à 4 joueurs – chaque joueur peut jouer une boule.



h. Entraînement

- 1) Pas d'entraînement des lignes de touche, c'est à dire des entraîneurs de l'équipe ou des spectateurs.
- 2) Dans le cas de jeu en double ou en équipe (Régulier et/ou unifié), toute discussion avec un athlète est interdite dès lors que l'athlète pénètre sur le terrain.

- i. La marque – A la fin de chaque partie (lorsque les deux équipes ont épuisé toutes les boules), les points seront déterminés de la façon suivante : les points marqués sont tous ceux des boules d'une équipe plus proches du cochonnet que la boule la plus proche de l'équipe adverse, proximité qui sera déterminée de visu ou à l'aide d'outils de mesure. Tout joueur peut demander un mesurage mécanique. A l'issue de la partie, lorsque l'arbitre a déterminé les boules qui étaient "en jeu" et a énoncé le nombre de points et que le joueur ou l'équipe sont d'accord avec le nombre de points attribués, le joueur ou l'équipe retirent alors les boules du jeu pour commencer la partie suivante.

L'équipe qui marque les points de chaque partie remportera également le bénéfice du cochonnet pour la partie suivante.

L'arbitre sera responsable de la validité du tableau d'affichage et de la fiche de score, il appartient au capitaine de l'équipe de vérifier à tout moment l'exactitude du score indiqué

- j. Égalité pendant la partie – Au cas où deux boules adverses seraient à égale distance du cochonnet (match nul), l'équipe qui a envoyé sa boule la dernière continuera à jouer jusqu'à ce que l'égalité soit rompue. Par exemple : L'équipe A fait avancer une boule vers le cochonnet et marque le point, l'équipe B fait alors avancer sa boule vers le cochonnet et l'arbitre détermine qu'elles sont toutes les deux exactement à la même distance du cochonnet. L'équipe B doit continuer à jouer jusqu'à ce qu'elle soit d'un point plus proche que la boule de l'équipe A. Si l'équipe B gagne le point en jouant et si l'équipe A frappe la boule et la fait sortir en rétablissant l'égalité, l'équipe A doit continuer à jouer jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.

- k. Match nul à la fin de la partie – Au cas où les deux boules les plus proches du cochonnet appartiendraient aux équipes adverses et seraient à égalité, aucun point ne serait attribué. Le cochonnet revient à l'équipe qui l'a lancé la fois précédente. Le jeu reprend du côté du terrain où la partie a été jouée la fois précédente.



I. Marque gagnante

Équipe de 4 joueurs – 1 boule par joueur = 16 points

Équipe de 2 joueurs – 2 boules par joueur = 12 points

Équipe de 1 joueur – 4 boules par joueur = 12 points

La procédure d'établissement du score ci-dessus est la plus fréquente dans les grands tournois : cependant, il est possible d'accepter des variantes.

- m. Fiche de score – Il relève de la responsabilité du capitaine de chaque équipe de signer la fiche de score après un match. Les signatures indiqueront le caractère définitif et sans appel du score final. Les parties dans lesquelles des contestations sont émises ne devront pas être signés par les capitaines qui contestent le score ou sa validité.

2. Désignation des 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 au cours d'un 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 donnée peuvent décider de lancer leur boule à tour de rôle à condition que celui qui lance le cochonnet 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 a été attribué par partie.

3. Équipe de sports unifiés

- a. Chaque équipe de doubles de sports unifiés est composée d'un athlète et son partenaire.
- b. Chaque manifestation d'équipe de Sports Unifiés est composée de deux athlètes et deux partenaires.
- c. Chaque match commencera par le lancer d'une pièce à pile ou face. L'un des membres de l'équipe qui gagne le pile ou face commence le match en lançant le cochonnet et la première boule. La seconde boule est lancée par l'un des membres de l'équipe adverse.



4. Remplacements

- a. Notification officielle – Les officiels doivent être avisés de tout remplacement avant l'heure prévue pour le match faute de quoi la participation sera considérée comme abandonnée.
- b. Remplacement de joueurs
 - 1) Remplacement de joueurs – Un seul remplacement peut être autorisé par équipe et par match. Les remplaçants prennent la place de n'importe quel joueur de l'équipe et peuvent remplacer différents joueurs de la même équipe au cours de différents matchs.
 - 2) Limites – Lorsqu'un joueur a joué les remplaçants pour une équipe au cours d'un tournoi, il ou elle ne peut être remplaçant(e) pour une autre équipe dans le cadre de ce tournoi.
- c. Remplacement pendant un match
 - 1) Urgences – C'est seulement en cas d'urgence médicale ou d'autre urgence avérée qu'un joueur peut être remplacé au cours d'un match. Les remplacements pour urgence ne pourront intervenir qu'à la fin d'une partie ; Si ce n'est pas possible, la partie sera considérée comme nulle. Cependant, lorsqu'un remplacement a été effectué, le remplaçant doit terminer le match.
 - 2) Abandon – Les équipes qui ont moins de joueurs que le nombre prévu devront abandonner le match.

5. Temps morts, retards de jeu et contrôle des points

- a. Temps morts – L'officiel peut accorder un temps mort à chaque fois que des circonstances justifiées semblent être suffisamment valables. Le temps mort sera limité à dix minutes.
- b. Retard volontaire du match – Si, de l'avis de l'officiel, le match est intentionnellement retardé sans raison suffisante et valable, l'officiel doit donner un avertissement. Si le jeu n'est pas repris immédiatement, l'équipe responsable du retard devra abandonner le match.
- c. Retards dus au temps, à des actes incontrôlables, à des troubles civils ou à d'autres raisons imprévisibles. Dans le cadre de ces



retards, la décision du directeur du tournoi sera décisive et sans appel.

- d. Vérification de la situation des points – Tout joueur d’une équipe (et/ou de chaque équipe) peut s’approcher du bord du terrain avant d’envoyer sa boule.



6. Pénalités

a. Application des pénalités

- 1) Détermination – Dès qu'un officiel a déterminé qu'une faute avait été commise, il devra en aviser le capitaine des deux équipes et les informer de la pénalité imposée. La décision de l'officiel est définitive, sauf autre décision ultérieure.
- 2) Conditions inexistantes – Dans le cas de conditions qui ne sont pas spécifiquement couvertes dans ces règlements, la décision du directeur du tournoi sera décisive et sans appel.
- 3) contestations – Toute contestation faite auprès d'un officiel ou de la décision du Directeur doit être faite par un entraîneur certifié en Bocce de Special Olympics dans les quinze minutes (15) de la fin du match sinon la décision prise par l'officiel ou le Directeur du tournoi sera considérée comme acceptée.
- 4) Contestation de l'abandon – Si une équipe doit abandonner un match parce qu'elle n'a pas été présente à un match programmé ou à la suite d'infractions aux règles établies, aucune contestation officielle ne sera reconnue. Les contestations seront acceptées et jugées en fonction du mérite en cas de circonstances qui n'ont pas été spécifiquement prouvées dans les présentes.

b. Fautes caractérisées

- 1) Fautes caractérisées de ligne – En pointant et en frappant, la partie avant de la ligne de jeu spécifique ne doit pas être dépassée par une partie du pied du joueur, ou tout appareil utilisé par un athlète comme une chaise roulante, des béquilles, une canne etc., après le lancement de la boule et avant que la boule touche une des parties du terrain de jeu en avant de la ligne de jeu spécifique. Un arbitre lorsqu'il constate la faute, doit appeler à l'ordre toutes les fautes. La pénalité pour un joueur (une équipe) qui commet la faute sera de déclarer le lancer de la boule spécifique comme nul. L'arbitre devra attendre jusqu'à ce que la boule qui vient d'être lancée soit totalement arrêtée puis la retirer du terrain. Si la boule vient au contact d'autres boules sur le terrain ou au contact du cochonnet 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) Le joueur joue plus de boules que le nombre qui lui a été attribué dans le cas d'une équipe à deux ou à quatre joueurs. Lorsqu'un joueur lance une boule supplémentaire, au cours d'une partie, la boule en question est déclarée nulle. L'arbitre devra attendre jusqu'à ce que la boule qui vient d'être lancée soit totalement arrêtée puis la retirer du terrain. Si la boule vient au contact d'autres boules sur le terrain ou au contact du cochonnet 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 de deux joueurs joue trois boules au lieu de deux. Et un joueur d'une équipe de quatre joueurs joue deux boules au lieu d'une.

Équipe de deux joueurs – le joueur restant d'une équipe de deux joueurs n'aura qu'une boule à jouer.

Équipe de quatre joueurs – les joueurs restants qui n'ont joué aucune boule doivent décider qui va lancer les autres boules non lancées.

- 3) Déplacement illégal d'une boule appartenant à votre propre équipe – Si un joueur déplace une ou plusieurs des boules de son équipe, la(les) boule(s) est(sont) retirée(s) du terrain et considérée(s) comme nulle(s) et le jeu continue.
- 4) Déplacement illégal d'une boule de l'équipe adverse – Si, après que les huit boules aient toutes été lancées, un joueur déplace une ou plusieurs des boules de l'équipe adverse, les boules de l'équipe qui ont été déplacées seront dotées d'un point chacune et le jeu continue. 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 va continuer.
- 5) Déplacement illégal du cochonnet par un joueur – Si le cochonnet est déplacé 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



- aucune boule restante, la partie sera déclarée terminée par l'arbitre et recommencée du même côté.
- c. Déplacement accidentel ou prématuré de boules ou du cochonnet par un arbitre
- 1) Tout déplacement d'une boule ou d'un cochonnet au cours du match (lorsque des boules restent à jouer) – si un arbitre, que ce soit au cours d'une mesure ou autre, déplace une boule "en concurrence" ou le cochonnet, la partie est considérée comme annulée et recommencée de même côté.
 - 2) Déplacement accidentel ou prématuré d'une boule ou du cochonnet par un arbitre après que les boules aient toutes été jouées – si le(s) point(s) ont été 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.
- d. Interférence avec une boule en mouvement
- 1) par sa propre 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 annulé. La boule annulée est alors retirée du terrain. L'arbitre, après avoir déclaré une faute, doit tenter d'arrêter la progression de la boule tandis qu'elle roule sur le terrain, afin qu'elle ne heurte aucune boule en cours de jeu. Si l'arbitre ne peut pas arrêter la boule tandis 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 du cochonnet 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) Par l'équipe adverse – Si un joueur interfère avec une boule en mouvement de l'équipe adverse, l'équipe victime de la faute dispose de l'une des options suivantes :
 - Rejouer la boule.
 - Déclarer la partie annulée.
 - Le fait de décliner la pénalité, implique l'acceptation de l'égalité de(s) boule(s) touchée(s) et la poursuite du jeu.



- 3) Sans changement de position – Si un spectateur, un animal ou un objet interfère avec une boule en mouvement et si cette boule ne touche pas d'autre boule déjà dans le jeu, elle doit être rejouée par le même joueur.
 - 4) Avec changement de position – Si un spectateur, un animal 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 annulée.
 - 5) Autre perturbation du match – toute action, qui interfère avec la position du cochonnet ou de la boule de chaque équipe la plus proche du cochonnet annule la partie. Au cas où des boules autres que le cochonnet 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.
- e. Lancement d'une mauvaise couleur
- 1) 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. La boule doit être mise au repos et remplacée par une boule de la bonne couleur par l'arbitre.
 - 2) 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, les points du match seront enregistrés à ce moment-là, la boule de la mauvaise couleur comptant pour l'équipe qui l'a fait rouler ou qui l'a lancée, et le jeu va continuer. Il incombera aux deux capitaines des équipes et à l'arbitre de conserver l'identité de la boule (des boules) de la “mauvaise couleur”.
- f. Mauvais sens de jeu
- 1) Point de départ – Si une équipe lance à tort le cochonnet et sa première boule, l'arbitre renverra le cochonnet et la boule et recommencera la partie du même côté.
 - 2) Déplacements successifs de la bonne couleur dans des séquences inappropriées. – Si un joueur lance sa boule lorsque son équipe est “en jeu” et s'il reste encore des



boules à l'équipe adverse, la boule en question reste là où elle s'est arrêtée, elle est considérée comme « en jeu » et le jeu se poursuit. Cette règle est valable quelle que soit la personne qui a signalé la boule « en jeu » puis qu'il incombe à la responsabilité de chaque équipe de demander une mesure lorsqu'un point « en jeu » est discutable.

7. Les officiels

a. Les objections

- 1) Objections faites aux officiels – Chaque équipe a le droit d'émettre une objection envers un officiel désigné pour quelque raison que ce soit préalablement au début d'un match. Cette objection sera prise en compte et une décision sera prise par le directeur du tournoi.
- 2) Officiels participants – Aucun membre d'une équipe ni son remplaçant officiel ne sera autorisé à assister à l'inauguration d'un match dans lequel cette équipe joue aussi.

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 du capitaine 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 à cet effet par le Directeur du tournoi.
- 3) Demandes de l'équipe – Il est possible de changer les Officiels pendant la durée d'un match si l'une des équipes en présence présente des motifs suffisants au Directeur du tournoi.
- 4) Uniforme des officiels – Les arbitres doivent être clairement reconnaissables par rapport aux joueurs.

c. Morale

- 1) Code de morale officiel – L'arbitre doit :



- Connaître les règles du jeu.
- Être juste et impartial dans ses décisions, en les prenant sans tenir compte du score.
- Être ferme mais sans oppression ; Courtois sans obséquiosité ; incitatif sans grossièreté ; Digne sans arrogance ; Cordial sans familiarité ; calme, mais toujours à l'écoute.
- Être prêt à la fois physiquement et mentalement à gérer le match.
- Ne pas donner d'informations susceptible de constituer un avantage pour l'une des équipes par rapport à l'autre ou de la favoriser.

8. Autres circonstances

a. Boule brisée

Pendant le jeu – Si, au cours d'une partie, un boule ou le cochonnet se brise, la partie sera considérée comme annulée.

Le remplacement d'une boule ou d'un cochonnet incombera au Directeur du tournoi.

b. Nettoyage du terrain

- 1) Avant un match – Tous les terrains doivent être nettoyés à la satisfaction du Directeur du tournoi avant le début de chaque match.
- 2) Nettoyage du terrain en cours de partie – Les terrains ne peuvent pas être remis en état pendant le cours du match. Les obstacles ou les objets comme les pierres, les tasses, etc. peuvent être retirés au cours du 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 indiqué.

c. Objets en mouvement

Boule ou cochonnet en mouvement – Aucun joueur ne peut lancer sa boule tant que le cochonnet ou une autre boule ne se sont pas complètement arrêtés.

9. Comportement des joueurs



- a. A chaque fois que c'est possible, les joueurs doivent sortir du terrain lorsqu'un joueur de l'équipe adverse joue.
- b. Comportement non sportif
Disqualification – Les joueurs devront avoir un comportement sportif à tout moment. Tout acte considéré comme n'étant pas sportif comme les insultes, les gestes déplacés, les mauvaises actions ou les paroles qui génèrent de la mauvaise volonté, s'il est flagrant pourra aboutir à une disqualification.
- c. Tenue vestimentaire
 - 1) Tenue vestimentaire convenable – Les joueurs devront être vêtus d'une manière susceptible de leur accorder du crédit et d'en accorder au sport du bocce.
 - 2) Chaussures – Les joueurs ne seront pas autorisés à porter des chaussures susceptibles d'endommager ou d'altérer la surface du terrain. De même, les joueurs ne seront pas autorisés à jouer sans chaussures.
 - 3) Tenue vestimentaire discutable – Les joueurs qui portent des vêtements discutables ou offensants ou qui ne sont pas correctement vêtus ne peuvent pas être autorisés à participer à un tournoi.

SECTION D – DÉFINITION DES TERMES DU JEU

1. Boule : active et nulle.
 - a. Une boule active est une boule en jeu qui a été lancée.
 - b. Une boule nulle est une boule qui a été disqualifiée ou abandonnée. Une boule peut être disqualifiée si :
 - 1) Elle est consécutive à une pénalité.
 - 2) Elle est sortie du terrain.
 - 3) Elle est entrée en contact avec une personne ou un objet qui se trouve en-dehors du terrain.
 - 4) Elle heurte le haut des panneaux du terrain.
 - 5) Elle heurte le toit des terrains ou des supports qui les soutiennent.
 - 6) Elle est le résultat d'une faute de pied.
 - 7) Elle est le résultat d'un mouvement illégal de la boule de votre équipe.



- 8) Elle est le résultat d'une interférence avec une boule en mouvement de sa propre équipe.

2. Boule et cochonnet de Bocce

- a. Le cochonnet est un petit objet qu'on peut appeler petite boule ou bouchon, etc.
- b. Les boules de Bocce sont des boules plus grosses pour jouer.

3. Autres termes

- a. Frapper est parfois synonyme de piquer, tirer, bomber, etc. Tout lancer fait avec une puissance suffisante pour heurter le panneau arrière s'il ratait sa cible. La ligne de tir sera employée pour déterminer une faute.
- b. Tir en ricochet ou en rebond implique le lancement d'une boule d'un côté ou de l'autre sur les panneaux latéraux ou arrière.
- c. Une boule pointée est une boule lancée pour obtenir un point proche du cochonnet. La ligne de pointage sera employée pour déterminer une faute.
- d. La partie est la durée du match au cours de laquelle les boules sont lancées d'un côté du terrain vers l'autre et la zone de points affectée.

4. Faute

Une faute est un infraction aux règles pour laquelle une pénalité est requise.

SECTION E – RÉPARTITION

1. Il est suggéré qu'avant une compétition, le Directeur du tournoi s'assure que les répartitions sont correctes. Les athlètes peuvent être répartis en fonction de leur expérience précédente ou, dans le cas de plus grandes compétitions, de modifications de matchs. La procédure de match modifié ci-dessous fournit un score qui va aider à placer les athlètes dans les divisions les plus équitables possibles.
2. Chaque athlète doit participer à trois jeux modifiés appelés un set. L'athlète doit passer d'un côté du terrain à l'autre et jouer les boules attribuées suivantes, l'athlète ne doit pas dépasser la ligne de jeu lorsqu'il lance les boules attribuées :



- a. L'arbitre doit poser le cochonnet sur la ligne de 30 pieds et le joueur doit lancer 8 boules. L'arbitre va mesurer les 3 boules les plus proches et enregistrer leur distance en centimètres.
- b. L'arbitre va alors poser le cochonnet sur la ligne des 40 pieds et le joueur doit lancer 8 boules. L'arbitre va mesurer les 3 boules les plus proches et mesurer leur distance en centimètres.
- c. L'arbitre va alors poser le cochonnet sur la ligne des 50 pieds et le joueur doit lancer 8 boules. L'arbitre va mesurer les 3 boules les plus proches et enregistrer leur distance en centimètres.

Les mesures seront faites à partir du centre de la balle de bocce jusqu'au centre du sommet du cochonnet pour un total de 9 mesures.

Ces procédures de répartition respectent la règle d'effort d'honnêteté de Special Olympics, Inc.