

## 11 : Boccia

La Boccia se prononce « Botcha » en français. C'est une des rares disciplines qui permettent l'activité sportive aux personnes polyhandicapées. La Boccia s'inspire des jeux de boules apparentés à la pétanque. Ce sport très largement pratiqué dans le monde entier, est reconnu paralympique depuis les Jeux de New-York de 1984. Depuis les années 2000, la Boccia s'est développée en France.

En duel, en double ou en triplé, deux équipes s'affrontent. Un tirage au sort désigne l'équipe à boules rouges et celle à boules bleues. Six boules à chacun des joueurs.

L'équipe rouge commence la partie en lançant une boule blanche d'un diamètre inférieur nommée « Jack ».

Le but de chaque joueur ou joueuse, par équipe est d'envoyer ses boules au plus près possibles de Jack, la petite boule blanche, équivalente au « cochonnet ». L'équipe qui a le plus de boules proches du Jack obtient des points.

Les boules bleues ou rouges, d'un diamètre de huit centimètres et demi sont en cuir et pèsent deux cent soixante-quinze grammes.

En fonction du degré des handicaps, les joueurs sont classés dans différentes catégories.

Chaque boule est lancée soit à la main, soit au pied. La catégorie où le joueur n'a pas la capacité motrice de lancer les boules, a recours à une rampe manipulée par un assistant sportif. Ce dernier, dos au jeu, suit strictement les indications du joueur.

En début de partie, les organisateurs indiquent à tous les joueurs s'ils lancent leurs boules dans une position assise.

Sur la partie gauche de l'image, sous le numéro 11, est représentée une jeune femme vêtue d'un pantalon, assise sur un fauteuil roulant.

La joueuse est face à nous, le visage regarde en direction du geste qu'elle effectue. Un lancer de précision.

Son bras droit, en extension, montre sa main ouverte. Elle vient d'envoyer une boule pointillée de petits reliefs marquant le rouge.

Cette boule va rejoindre les deux autres, déjà lancées et situées en bas de page, à gauche, dessous et en avant de la ligne de sol.

Les pieds sont en appui sur le repose-jambes.

Le torse est légèrement penché en avant, du coup, le dos est un peu dégagé du dossier du fauteuil.

Son bras gauche plié permet à sa main de se tenir à l'accoudoir pour compenser le déséquilibre généré par son action.

La tubulure de l'ossature du fauteuil se discerne parallèlement aux jambes. Vers le haut, elle rejoint l'accoudoir et le dossier formant poignée auxquelles elle est rattachée.

Vers le bas, la structure rejoint l'assise puis les systèmes de mobilité.

La roue de plus grand diamètre, fixe, à l'arrière est doublée d'un anneau de moindre diamètre qui permet les déplacements manuels en autonomie. La roue avant gauche du fauteuil est dite folle, c'est à dire qu'elle pivote selon la direction donnée par la poussée de la

grande roue arrière. La partie droite du fauteuil, semblable à cette face représentée, n'est pas tracée.

Sur la partie droite, un autre joueur, plus lourdement handicapé utilise une rampe. Celle-ci traverse l'image de haut en bas.

Le bas de la rampe présente une marque dans son axe, il s'agit d'un viseur permettant l'orientation de la rampe en direction du Jack ou d'une boule adverse.

Dans le prolongement horizontal des boules rouges se remarquent le Jack, d'un diamètre plus faible ainsi qu'une boule texturée de lignes, évocatrices du bleu.

Sur la droite se trouvent : le socle à pied lourd permettant d'orienter la rampe en angulation et en rotation. La ligne de sol suit,

Un fauteuil de structure plus massive et aux proportions différentes est représenté. Il s'agit d'un « électrique ». Nous retrouvons les mêmes fonctionnalités des roues et des repose pieds, les liaisons d'assise et d'accoudoirs.

La personne est présentée de trois quarts, partiellement dissimulée par la rampe utilisée. Les jambes sont en position assises. Le bras gauche plié à l'équerre en appui sur l'accoudoir. Les deux épaules sont en appui sur le dossier, le col est ouvert. La nuque est maintenue par un appui-tête intégré au dossier du fauteuil. Le visage est fixe, l'expression concentrée sur la précision de l'action en cours.

La personne maintient avec sa bouche une baguette rigide qui va lui permettre de pousser sa deuxième boule bleue. Celle maintenue en équilibre au sommet de la rampe.

Chaque joueur dispose d'un temps limité pour lancer ses six balles lors de chacune des quatre manches de l'épreuve. Les compétitions sont mixtes.