



Les règles ITSF du Football de Table

Règles de Match Standard

Version 2.0

Décembre 2023

(Dernière mise à jour de traduction : 01/02/2024)

SOMMAIRE

1 Introduction	4
1.1 Contexte	4
1.2 Philosophie.....	4
1.3 Structure du document.....	4
1.4 Interprétation des Règles	5
1.5 Champ d'application.....	5
2 Définitions.....	6
3 Structure de match	10
4 Prélude	11
4.1 Jeu de balles	11
5 Mise en jeu de la balle	13
5.1 Remise en jeu	13
5.1.1 Récupération et positionnement de la balle.....	13
5.1.2 Protocole du Prêt	14
5.2 Séquence d'ouverture	14
5.3 Retard de jeu.....	15
6 Possession	16
6.1 Renoncer à la possession d'une balle précaire	16
7 Arrêts de jeu	18
7.1 Pauses	18
7.1.1 Point marqué.....	18
7.1.1.1 Entre les points	19
7.1.1.2 Entre les manches	19
7.1.2 Temps Mort.....	20
7.2 Balle morte	22
7.3 Balle hors de la table.....	22
7.4 Interruptions	23
7.4.1 Interruption de joueur	24
7.4.2 Perturbation.....	24
7.4.3 Interruption d'infraction	24
7.4.3.1 Sans Arbitre	25
7.4.3.2 Avec un Arbitre	25
7.5 Demande de Pause Médicale	26
7.6 Entraînement.....	26
8 Contrôle du Temps	27
9 Arbitre.....	28
9.1 Instruction de l'arbitre.....	28
9.2 Demande d'arbitre.....	28
9.3 Appel d'arbitrage	29
10 Roulette	30
11 Passages.....	31
12 Contacts avec les montants	32
13 Accès à la zone de Jeu	33
14 Changement de positions	34
15 Altération du jeu	35
15.1 Distraction	35
15.2 Reset.....	36
15.3 Gène	37
15.4 Comportement du joueur	38
15.5 Comportement des spectateurs.....	39

16 Modification de la table	40
16.1 Entretien courant.....	40
16.2 Maintenance de table.....	40
16.3 Modifications illégales	41
17 Penalty.....	42
18 Pénalités	43

1 Introduction

1.1 Contexte

Les Règles de Match Standard (RMS) représentent un changement significatif dans la manière dont les règles du football de table, ou baby-foot, sont conceptualisées et présentées.

Le projet a émergé de la reconnaissance que les règles existantes de l'ITSF étaient vieillissantes. À partir des règles originales adoptées par l'ITSF, des modifications successives ont conduit à la réactualisation du document.

Pour servir ces objectifs, un nouveau schéma a été créé ; le RMS a introduit une nouvelle terminologie appliquée de manière cohérente dans la description des processus de match et des règles prescriptives.

La version 1.0 du RMS a été le premier résultat de ce projet. Il s'agit d'une "traduction" stricte du livre de règles de 2016, qui n'a pas été modifiée. Le fait d'éviter de modifier les règles a permis d'identifier plus facilement les erreurs et les omissions, de sorte que les corrections et les clarifications résultant du retour d'information ont pu être appliquées et publiées dans la version 1.1 des règles du jeu. Aucun des documents de la version 1 ne comportait de modification des règles.

Maintenant que les RMS sont stabilisées, des changements de règles peuvent être introduits, et la version 2.0 des RMS est le premier document de la série RMS à inclure des changements de règles.

1.2 Philosophie

La base des règles de jeu repose sur un ensemble de définitions qui sont référencées dans le document. L'utilisation d'un ensemble cohérent de définitions pour encapsuler la complexité permet aux règles elles-mêmes d'être brèves et précises. L'utilisation cohérente de termes minimise l'ambiguïté, la subjectivité, la redondance et la contradiction.

Les objectifs des RMS sont les suivants :

- Faciliter l'interprétation des règles et l'arbitrage ;
- Faciliter la traduction précise dans d'autres langues ;
- Faciliter la création des règlements de jeu ITSF pour d'autres types d'événements ;
- Introduire une terminologie standard pour le baby-foot.

1.3 Structure du document

Les mots ou expressions en italique sont des termes définis, qui sont rassemblés et classés par ordre alphabétique dans la section [Définitions](#).

Les sections suivent généralement un schéma commun, dont la première partie décrit ce que les joueurs peuvent ou doivent faire. La partie suivante contient des règles prescriptives, qui indiquent ce qu'un joueur ne doit pas faire et la pénalité en cas d'infraction.

Les règles et les pénalités sont nommées plutôt que numérotées. Les détails de la procédure à suivre pour chaque pénalité sont rassemblés dans une section distincte consacrée aux [Pénalités](#).

Les règles de jeu contiennent parfois des interprétations. Bien que les interprétations ne soient pas des règles formelles, elles sont utiles pour communiquer la manière dont les cas courants ou exceptionnels sont traités.

1.4 Interprétation des Règles

En cas d'ambiguïté ou de conflit dans les règles, le processus suivant doit être utilisé pour tenter de résoudre le problème :

1. La version anglais du présent document prévaut sur les traductions.
2. Partir du principe que les règles et les définitions sont complètes et couvrent le cas, même par omission.
3. Se référer aux interprétations
4. Demander une interprétation à la Commission des Règles ITSF.

1.5 Champ d'application

Ce document établit les Règles de Match Standard de l'ITSF pour le Football de Table, également appelé baby-foot, englobant les règles des *matches* en simple et en double joué sur une seule table. Les règles pour d'autres types d'événements ne sont pas décrites dans ce document.

Les RMS définissent la manière dont les matches sont joués ; elles ne couvrent pas tous les aspects de la conduite du tournoi, de l'utilisation de substances ou du code vestimentaire.

2 Définitions

Accessible : Une balle est considérée comme *accessible* depuis une barre si une figurine sur cette barre peut entrer en contact avec elle sans tordre la barre.

Action de jeu : Un contact qui a comme effet de faire bouger une balle immobile ou de modifier la vitesse ou la direction d'une balle en mouvement.

Arbitre : Une personne dûment qualifiée qui officie lors d'un match et veille au respect des règles du jeu.

Arrêt : Soit une balle morte, une balle hors de la table, une pause ou une interruption.

Balle ajustée : Déplacement latéral de la balle dans une direction puis dans la direction opposée dans le cadre d'un contact unique avec l'avant de la figurine - ou, un contact, autre que le contact initial de la *possession active*, sur l'avant ou l'arrière d'une figurine, suivi d'un autre contact avec la même figurine.

Balle arrêtée : Une balle immobile qui n'a pas été immédiatement jouée.

Balle coincée : Une balle *accessible* qui est arrêtée contre ou à proximité du montant.

Balle en mouvement : Une balle en mouvement, que ce soit par un mouvement linéaire ou par une rotation.

Balle hors de la table : Une balle qui quitte *la zone de jeu* et frappe un objet sur les côtés de la table ou hors de la table, ou s'immobilise sur le dessus des côtés de la table.

Balle immobile : Une balle qui n'est pas en mouvement.

Balle libérée : Une balle *accessible* qui est suffisamment éloignée du montant le plus proche pour qu'une figurine puisse se placer entre elle et ce montant.

Balle morte : Une balle immobile dans la zone de jeu qui n'est pas *accessible* par une barre.

Balle oscillante : Une balle qui oscille légèrement sur place. Une balle oscillante n'est pas une balle en mouvement.

Balle précaire : Une balle arrêtée dont une partie quelconque se trouve derrière la barre du gardien et directement devant l'entrée de but.

Balle restreinte : Dans le contexte d'une passe, une balle qui est arrêtée, contrôlée ou ajustée.

Balle sous le pied : Une balle qui est appuyée par une figurine sur n'importe quelle partie de la *surface de jeu* et qui n'a pas été jouée immédiatement. Une balle sous le pied peut être arrêtée ou en mouvement.

Balle tenue : Une balle *accessible* qui est *arrêtée* et qui n'est pas jouée

Barre : La barre du gardien de but, la barre des 2, la barre des 5 ou la barre des 3.

Barre du gardien de but : La barre la plus proche du but.

Barres des arrières : La barre du gardien et la barre des 2 adjacente considérées ensemble.

Choc : Quand la barre d'un joueur frappe un montant avec une force moyenne.

Chronomètre de possession : Chronomètre qui mesure le temps de *possession active* à chaque barre.

Claquement : Lorsque la barre d'un joueur frappe un montant avec une grande force.

Collision : Lorsqu'une partie du corps d'un joueur touche une partie de la barre de l'équipe adverse.

Contact : Lorsque la balle touche une figurine sur une barre, ou toute partie d'une barre qui est à l'intérieur de *la zone de jeu*.

Contact au montant : Un mouvement, autre qu'une *transition*, qui fait que la balle touche le montant.

Côtés de la table : Toute partie du cadre de la table qui est extérieure à *la zone de jeu*.

Coup : Lorsque la barre d'un joueur frappe le montant avec une petite quantité de force.

Déplacement de table : Lorsqu'un joueur fait bouger la table.

Directeur de tournoi : La personne qui planifie et gère l'administration du tournoi.

Distraction : Une action d'un joueur qui détourne l'attention d'un adversaire du jeu pendant le *jeu actif*.

Engagement : *Reprise* au niveau de la figurine centrale de la barre des 5 par l'équipe qui a encaissé le but précédent ou, s'il n'y a pas de but, par l'équipe qui a obtenu l'engagement lors du *tirage au sort initial*.

Entre deux manches : Une *pause* qui commence lorsqu'un point est marqué et met fin à une manche.

Entre deux points : Une *pause* qui commence lorsqu'un point est marqué et qui ne met pas fin à une manche.

Équipe : Un ou deux joueurs du même côté de la table.

Équipe défensive : Si une équipe est en possession de la balle, il s'agit de l'autre équipe.

Équipe offensive : L'équipe qui est en possession de la balle.

Figurine : Une figurine de jeu sur n'importe laquelle des barres, utilisée pour contrôler la balle pendant le jeu.

Figurine de remise en jeu : Lors de la mise en jeu de la balle, la *figurine* à partir de laquelle la *séquence d'ouverture* est initiée.

Figurine du chronomètre de possession : Pendant la *séquence d'ouverture*, la première *figurine* qui *entre en contact* avec la balle après qu'elle a été *déplacée* par la *figurine de remise en jeu*.

Format de l'événement : Décrit comment un événement doit être joué, par exemple une phase de groupe puis une élimination simple.

Format du match : Les valeurs qui spécifient l'objectif de manche et l'objectif de point pour le match, par exemple 3/5 (signifiant que le match est au premier à 3 manches, chaque match étant le premier à 5 points)

Gardien de but : La figurine sur la barre du gardien de but qui couvre le but.

Gêne : Toute *vibration*, *choc*, *claquement*, *déplacement* ou *collision* par l'équipe défensive qui nuit à la capacité de l'autre équipe de conserver ou de gagner la *possession contrôlée de la balle*.

Inaccessible : Une balle qui n'est actuellement pas *accessible* par une barre.

Interruption : Un *arrêt* exceptionnel : soit une *interruption de joueur*, soit une *interruption d'infraction*, soit une *perturbation*.

Interruption de joueur : Une interruption exceptionnelle du *jeu actif* initiée par l'un des joueurs.

Interruption pour infraction : Une brève interruption du *jeu actif* afin de déclarer et traiter une infraction.

Jeu actif : périodes de jeu lorsque la balle est en *possession active* ou se déplace entre les barres.

Jeu de balles : Ensemble spécifique de balles utilisées pour tout le match.

Joueur : Une personne jouant pour l'une des deux équipes.

Joueur adverse : Le joueur qui contrôle la barre qui s'oppose directement à la barre de *possession*.

Joueur offensif : Le joueur qui a la *possession contrôlée* de la balle.

Maintenance de la table : Une *interruption de joueur* au cours de laquelle un problème avec la table est résolu.

Manche : Une sous-partie d'un match qui se termine quand une équipe atteint l'objectif de points.

Marqueur : un accessoire de table qui enregistre le nombre de points marqués, de manches gagnées ou de *temps morts* pris par une équipe.

Match : Une rencontre qui se termine lorsqu'une équipe atteint l'objectif de manches.

Montant : Surface verticale interne qui délimite un côté de la *zone de jeu* ou, le cas échéant, la rampe latérale qui longe chaque côté de la *zone de jeu*.

Nombre de contacts au montant : Le nombre de contacts avec le montant effectués sur un montant à la barre des 5 pendant une *possession active*.

Objectif de manche : nombre de manches requis pour gagner un match.

Objectif de point : nombre de points requis pour gagner une manche.

Passe : Une *transition contrôlée* à travers une barre de l'équipe adverse suivie d'une *possession contrôlée* sur une autre barre de la même équipe.

Passe directe : Une passe sans contact intermédiaire sur la barre de l'équipe adverse.

Passe indirecte : Une passe avec un contact intermédiaire sur la barre de l'équipe adverse, lorsque ce contact n'est pas une possession contrôlée.

Passe pincée : Une balle immobile ou en mouvement qui est transmise en raison de la force descendante mise sur une balle momentanément coincée sous le pied.

Pause : Une pause limitée dans le temps, soit un *temps mort*, soit entre deux points, soit entre deux manches.

Pause médicale : Une *interruption* autorisée pour permettre à un joueur de se remettre d'une blessure ou d'une maladie.

Période limitée dans le temps : Période d'un match qui ne doit pas dépasser une durée maximale spécifique et qui peut être chronométrée par l'*arbitre* : *possession active*, *temps mort*, *entre deux points*, *entre deux manches*.

Perturbation : Une interruption du jeu qui n'est pas initiée par un joueur ou un *arbitre*, par exemple une défaillance soudaine d'un composant de la table ou un événement extérieur sans rapport avec le match.

Position actuelle : Emplacement de la balle. En *possession active* ou pause la position est définie par une barre ou une figurine spécifique, sinon la balle est morte, sortant de la table ou dans un but.

Possession : La barre, et par extension le joueur et l'équipe, qui possède la balle à un moment donné. La possession est soit active, soit interrompue, soit implicite.

Possession active : Période de *jeu actif* au cours de laquelle la balle est *accessible* par une barre spécifique.

Possession contrôlée : Une *possession active* où la balle est contrôlée à la suite d'un contact, ou où la balle s'est arrêtée.

Possession implicite : La barre à laquelle la balle doit être mise en jeu après une balle morte, une balle hors de la table, entre deux points, entre deux manches ou une interruption pour infraction.

Possession interrompue : Pendant une pause ou interruption, la barre à partir de laquelle la balle est *accessible*.

Possession incontrôlée : Une *possession active* où le contact n'a pas lieu ou est momentané et incontrôlé.

Prélude : Un processus préliminaire qui est complété avant la première manche qui est jouée.

Protocole du Prêt : Un processus en deux étapes pour mettre la balle en jeu : la question « Prêt ? » et la réponse « Prêt ! ».

Référent arbitre : Un *arbitre* nommé par le directeur du tournoi qui est responsable de l'arbitrage d'un tournoi et de la gestion des arbitres.

Remise en jeu : La première partie du processus de mise en jeu de la balle, qui consiste à récupérer et à positionner la balle, suivie du *Protocole du Prêt*.

Reset : Toute vibration ou choc par l'équipe défensive qui nuit à la capacité du joueur offensif pour contrôler ou jouer la balle.

Rotation excessive : Lorsque la barre de *possession active* tourne à plus de 360 ° avant ou après le contact.

Séquence d'ouverture : Une série de contacts qui doit contenir, dans l'ordre : un mouvement de la figurine de *remise en jeu*, un contact de la figurine du chronomètre de possession, et un contact de toute figurine autre que celle du chronomètre de possession.

Spectateur : Un observateur qui ne joue ni n'arbitre dans le match.

Surface de jeu : La surface interne de la table sur laquelle la balle est jouée.

Table de marque : l'endroit où les joueurs vont contacter les officiels du tournoi.

Temps-mort : Une pause pendant ou entre deux manches où les joueurs peuvent converser et quitter la table.

Tirage au sort initial : Un processus qui détermine quelle équipe a l'option du premier engagement ou le choix du côté de la table.

Tordre : Plier une barre en exerçant une pression latérale sur la poignée.

Transfert : Une *action de jeu* suivi d'un contact sur une autre figurine sur la même barre.

Transition : Une *action de jeu* qui fait en sorte que la balle quitte la barre de *possession active*.

Transition contrôlée : Une transition qui suit directement une possession contrôlée.

Vibration : Lorsqu'un joueur provoque la vibration de la table.

Zone de jeu : Toute partie du volume interne de la table depuis la *surface de jeu* jusqu'à la hauteur du côté du baby-foot, à l'exclusion de tout *marqueur*.

3 Structure de match

En simple et en double, un match se compose d'un processus préliminaire appelé *prélude*, suivi d'une ou de plusieurs *manches* séparées par une *pause entre les manches*.

Chaque *manche* consiste en des périodes de *jeu actif* ponctuées par des *arrêts*. Le *jeu actif* reprend en remettant la balle en jeu par une *remise en jeu* suivie de la séquence d'ouverture.

Le *jeu actif* se compose de périodes *limitées dans le temps* pendant lesquelles la balle peut être atteinte par une barre, appelées *possessions actives*, et de périodes non limitées dans le temps pendant lesquelles la balle se déplace entre les barres.

4 Prélude

Un *match* commence par le *prélude*, un processus qui comprend la séquence d'événements suivante :

- Réaliser le *tirage au sort initial*
- Choisir le premier *engagement* ou le côté de la table
- Chaque équipe adopte son côté de table
- Chaque équipe adopte sa position de jeu initiale
- Se mettre d'accord sur le jeu de balles
- Accepter de commencer à jouer

Le *prélude* commence par le *tirage au sort initial*, généralement un tirage à pile ou face entre un joueur de chaque équipe. Le vainqueur du *tirage au sort initial* a la possibilité de donner le premier *engagement* ou de choisir le côté de la table pour la première manche, l'équipe perdante ayant le choix restant. Une fois que l'équipe gagnante a fait son choix, elle ne peut plus revenir sur sa décision.

L'équipe qui a la possibilité de choisir le côté de la table doit alors le faire, et chaque équipe doit adopter le côté qu'elle a choisi. En double, l'équipe qui donne le premier *engagement* doit adopter ses positions de jeu respectives avant l'autre équipe ; un joueur contrôle la *barre du gardien* et la barre des 2 et l'autre joueur contrôle la barre des 5 et la barres des 3.

Pendant le *prélude*, chaque équipe peut s'entraîner afin d'évaluer l'état de la table, de vérifier qu'elle est à niveau et de tester les côtés de la table et les balles.

Le *prélude* est également l'occasion d'effectuer l'entretien courant et, si nécessaire, de demander l'entretien de la table ; une fois que le *jeu actif* a commencé, l'entretien de la table ne peut être demandé qu'en cas de modification soudaine de la table. Chaque équipe peut demander un *arbitre* pendant le *prélude*.

Les joueurs doivent commencer et terminer le *prélude* en temps voulu. Les *temps morts* ne sont pas autorisés pendant le *prélude*. L'*arbitre* a le pouvoir de signaler les infractions à la règle de conduite pendant le *prélude*.

Lorsque les deux équipes conviennent qu'elles sont prêtes à jouer, l'équipe qui a l'*engagement* lance le *Protocole du Prêt*. Le *prélude* se termine lorsque le joueur en *possession de la balle* demande « Prêt ? », après quoi toutes les règles du jeu sont en vigueur.

4.1 Jeu de balles

Pendant le *prélude*, les joueurs doivent s'accorder sur le jeu de balles qui sera utilisé pendant le match. En cas de désaccord, il faut utiliser des balles neuves. Cet ensemble de balles constitue le *jeu de balles*.

Une fois que la première séquence d'ouverture du match a commencé, il faut obtenir l'autorisation d'ajouter ou de retirer une balle dans le jeu de balles.

Le joueur qui donne l'*engagement* a le choix de la balle qui sera sélectionnée dans le jeu de balles. Une fois que le *Protocole du Prêt* a commencé, la balle peut être échangée avec autorisation pendant la *remise en jeu* ou un *arrêt*.

Règle : Remplacement de la balle :

Un joueur ne doit pas échanger la balle en jeu avec une autre balle du jeu de balles sans autorisation.

Pénalité : A la discrétion de l'arbitre ; Penalty possible.

Règle : Changement du jeu de balles

Un joueur ne doit pas ajouter ou retirer une balle du jeu de balles sans autorisation.

Pénalité : A la discrétion de l'arbitre ; Penalty possible.

Règle : Demande de remplacement de balle refusée :

Pendant *un jeu actif*, si un joueur demande à remplacer la balle, l'arbitre déterminera si la balle est injouable, auquel cas elle sera remplacée. Si la balle est considérée comme jouable, l'équipe se verra infliger une pénalité.

Pénalité : Temps mort imposé.

5 Mise en jeu de la balle

Le *match* commence par un *engagement* donné depuis la *figurine* centrale de la barre des 5 par l'équipe qui a obtenu l'*engagement* lors du *tirage au sort initiale* du *prélude*. Chaque *engagement* suivant est effectué par l'*équipe* qui concède le point. La balle est également remise en jeu après un *arrêt*, à partir d'une barre spécifiée par les règles.

La balle est toujours *mise en jeu* lors d'une *remise en jeu* suivie d'une *séquence d'ouverture*. Pendant la *remise en jeu*, la balle est récupérée et placée à l'emplacement de la *remise en jeu*, après quoi le joueur qui met la balle en jeu déclenche le *Protocole du Prêt* qui confirme que l'autre équipe est prête à jouer.

La dernière étape est la *séquence d'ouverture*, une série de *contacts* qui initie le *jeu actif* et doit être achevée avant que la balle puisse être légalement *transférée*.

Le processus est résumé comme suit :

- *Remise en jeu*
 - Récupérer et positionner la balle
 - *Protocole du Prêt*
- *Séquence d'ouverture*

Si la balle est mise en jeu par la mauvaise équipe et que l'erreur est découverte avant la prochaine *transition contrôlée* par l'autre équipe, la balle sera donnée à la bonne équipe pour la *remise en jeu*. Une fois que l'autre équipe a effectué une *transition contrôlée*, aucune protestation ne sera admise et le jeu se poursuivra comme si aucune erreur n'avait été commise.

5.1 Remise en jeu

La première partie pour remettre la balle en jeu est la *remise en jeu*, un processus qui commence immédiatement après le *prélude*, un *arrêt* ou si l'arbitre annonce que les joueurs doivent "Jouer !".

La procédure de *remise en jeu* consiste à récupérer la balle et à la positionner à l'endroit de la *remise en jeu* si nécessaire, suivi par le *Protocole du Prêt*, qui confirme que l'équipe adverse est prête à commencer le jeu.

Pendant le processus de *remise en jeu*, les joueurs sont soumis à un contrôle du temps ; tout retard est soumis à la règle du retard de jeu.

5.1.1 Récupération et positionnement de la balle

Si la balle n'est pas sur la *surface de jeu*, elle doit être récupérée et remise au joueur qui doit remettre la balle en jeu. Ce joueur a alors la responsabilité de s'assurer que la balle est placée à l'emplacement de la *remise en jeu*. La balle peut être jouée jusqu'à l'emplacement de la *remise en jeu* ou y être placée à la main.

Selon la situation, il peut y avoir un ou plusieurs points de *remise en jeu* légaux. Si la balle se trouve déjà au seul point de *remise en jeu* légal, le jeu se poursuit à partir de ce point, par exemple à la suite d'un temps-mort ou d'une interruption survenant pendant le *jeu actif*.

Événement précédent	Lieu de remise en jeu légal
<i>Temps mort pendant le jeu actif</i>	<i>Position actuelle de la balle</i>
<i>Interruption pendant le jeu actif</i>	<i>Position actuelle de la balle</i>
Début de manche ou point marqué	<i>Engagement</i>
<i>Balle morte entre les barres des 5</i>	<i>Engagement</i>
<i>Balle morte derrière la barre des 5</i>	N'importe quelle figurine à la <i>barre des arrières</i> la plus proche
Balle hors de la table	N'importe quelle figurine à la <i>barre des arrières</i> concernée
Attribution de la balle à la barre des 5	Figurine centrale de la barre des 5 de l'équipe non fautive
Attribution de la balle à la barre des arrières	N'importe quelle figurine à la barre des 2 de l'équipe non fautive
L'équipe choisit l'option de pénalité "Continuer".	<i>Position actuelle de la balle</i>
L'équipe choisit l'option de pénalité "Remise en jeu".	Position de la balle au moment de l'infraction
Penalty	N'importe quelle figurine à la barre des 3 de l'équipe non fautive

5.1.2 Protocole du Prêt

Le *Protocole du Prêt* ne peut pas commencer tant que tous les joueurs ne sont pas en position à la table et ne contrôlent pas leurs barres. Le joueur qui met la balle en jeu demande au joueur adverse s'il est « Prêt ? », après quoi le joueur adverse répond « Prêt ! ». En double, le joueur adverse peut vérifier auprès de son partenaire avant de répondre « Prêt ! ».

Le *Protocole du Prêt* se termine et le *jeu actif* commence lorsque le joueur en possession de la balle la déplace et entame la séquence d'ouverture.

5.2 Séquence d'ouverture

Après la réponse « Prêt ! », Le joueur qui met la balle en jeu doit effectuer une *séquence d'ouverture* avant que la balle puisse être légalement *transitionnée*.

La *séquence d'ouverture* est une série de contacts qui commence par une *action de jeu* de la figurine de remise en jeu, à partir de laquelle le *jeu actif* commence. Ensuite, il doit y avoir un contact par une autre figurine, ce qui déclenche le chronomètre de jeu. La séquence d'ouverture se termine par un nouveau contact de n'importe quelle figurine autre que la figurine du chronomètre de jeu.

Sur la barre des 5, le *nombre de contacts avec le montant* reste à zéro jusqu'au premier contact par la figurine de chronomètre de possession.

Règle : Faux départ

Après le début du *Protocole du Prêt*, la balle ne doit pas être déplacée avant que la réponse « Prêt ! » ne soit donnée.

Pénalité (première fois du match) : Avertissement, la même équipe *remet en jeu*.

Pénalité (fois suivantes du match) : Attribution de la balle à la barre des 5.

Règle : Mauvaise figurine

Lors d'un *engagement*, un joueur ne doit pas initier la *séquence d'ouverture* à partir d'une mauvaise figurine. Une telle infraction prend fin lorsque le point est marqué.

Pénalité (première fois du match) : Avertissement, la même équipe *remet en jeu*.

Pénalité (fois suivantes du match) : Attribution de la balle à la barre des 5.

Règle : Séquence d'ouverture incomplète

Un joueur ne doit pas effectuer une *transition* avant d'avoir terminé la *séquence d'ouverture*.

Pénalité : Poursuite de l'action ou attribution de la balle à la barre des 5.

5.3 Retard de jeu

Lorsqu'ils mettent la balle en jeu, les joueurs ont 3 secondes pour compléter chaque étape du processus, c'est-à-dire récupérer et positionner la balle, demander au joueur adverse s'il est " prêt ", répondre " prêt " ou entrer en contact avec la figurine du chronomètre de jeu après avoir initié la séquence d'ouverture.

Un joueur qui cause un retard pendant ce processus peut recevoir un avertissement de **retard de jeu** de la part de l'arbitre, après quoi tout retard ultérieur de plus de 5 secondes par la même équipe pendant la même *remise en jeu* peut entraîner une infraction de **retard de jeu**, dont la pénalité est un *temps mort* imposé.

Tableau : Gestion du temps lors de la mise en jeu de la balle

Etape	L'étape se termine lorsque	Durée maximale
Récupérer et positionner la balle	La balle est positionnée à l'endroit de la remise en jeu	3 secondes
Demander « Prêt ? »	La question « Prêt ? » a été posée	3 secondes
Répondre « Prêt ! »	La réponse « Prêt ! » a été donnée	3 secondes
Réponse "Prêt" donnée	Entrer en contact avec la figurine du chronomètre de jeu	3 secondes

Les avertissements et infractions pour **retard de jeu** sont déclarés à la discrétion de l'arbitre et peuvent être délivrés pour des cas autres que ceux explicitement identifiés ci-dessus.

Règle : Retard de jeu

Après avoir reçu l'ordre de l'arbitre de "Jouer !", un joueur ne doit pas retarder la remise en jeu de la balle.

Première infraction lors de la *remise en jeu* : **Avertissement** pour **retard de jeu**.

Infraction suivante lors de la même *remise en jeu* : *Temps mort* imposé.

6 Possession

Le concept de *possession* fait référence à la barre, et par extension au joueur et à l'équipe, qui est en possession de la balle à un moment donné. La *possession* est soit *active*, soit *interrompue*, soit *implicite*.

La *possession active* sur une barre commence lorsque la balle est *accessible* par cette barre pendant le *jeu actif*, et se termine lorsque la balle n'est plus *accessible*.

La *possession active* est une *période limitée dans le temps* ; la durée de la possession est mesurée par un *chronomètre de possession* et limitée par les règles.

On parle de *possession interrompue* lorsqu'un joueur est en possession de la balle sur une barre pendant une *pause* ou une *interruption*.

On parle de *possession implicite* lorsque la balle est sur le point d'être donnée à une barre spécifique pour être mis en jeu à la suite d'une balle *hors de la table* ou d'une *interruption pour infraction*.

Dans un match arbitré, les limites de temps de *possession active* sont appliquées par l'arbitre ; les joueurs ne peuvent pas déclarer d'infractions de temps de possession. Dans un match non arbitré, un joueur qui pense qu'une limite de temps de possession est enfreinte peut *interrompre le jeu* afin de demander un arbitre. Le joueur en possession de la balle *reprendra* alors le match sous le contrôle de temps de l'arbitre.

Si une *balle* en rotation devient *inaccessible* n'importe où derrière la barre des 2, le *temps de possession* est suspendu jusqu'à ce que la balle devienne *accessible* ou *morte*.

Règle : Limite de temps à la barre des 3

Une même *possession active* à la barre des 3 ne doit pas dépasser 15 secondes.

Pénalité : Attribution de la balle à la barre des arrières.

Règle : Limite de temps à la barre des 5

Une même *possession active* à la barre des 5 ne doit pas dépasser 10 secondes.

Pénalité : Attribution de la balle à la barre des 5.

Règle : Limite de temps sur les barres des arrières

Une même *possession active* sur les barres des arrières ne doit pas dépasser 15 secondes.

Pénalité : Attribution de la balle à la barre des 5.

6.1 Renoncer à la possession d'une balle précaire

Un joueur en *possession* d'une balle *arrêtée* et précairement proche du but a la possibilité d'en céder la *possession* à la barre des 5 de l'équipe adverse avant l'expiration du temps de possession de la *barre des arrières*.

La balle est considérée comme précaire s'elle est arrêtée et si une partie de la balle se trouve derrière la barre du gardien et directement devant l'entrée du but, par exemple si elle :

- Surplombe la ligne de but
- *Est accessible* derrière le *gardien*
- Est coincée sur rebord de l'entrée du but, contre un poteau de but ou contre la barre transversale.

Un joueur qui souhaite renoncer à la possession d'une balle précaire doit initier une *interruption de joueur* et déclarer qu'il souhaite abandonner la balle. Si la balle est précaire, l'autorisation à pénétrer dans la zone de jeu est implicite et la balle est alors récupérée et placée au niveau de la figure centrale des 5 de l'équipe adverse pour une remise en jeu. Si le joueur croit qu'une balle précaire est une balle morte, il lui incombe de démontrer que la balle est inaccessible avant de pénétrer dans la zone de jeu.

La balle doit être *arrêtée* pour être précaire. Par conséquent, si un joueur déclare légalement son intention d'abandonner une balle précaire et que la balle tombe ensuite dans le but, le but n'est pas comptabilisé ; la balle est récupérée et donnée à la barre des 5 de l'équipe adverse.

Si un joueur déclare son intention d'abandonner une balle en mouvement, il a enfreint la règle de l'activité distrayante et l'équipe adverse a le choix de continuer à partir de l'endroit où elle se trouve ou de prendre possession de la balle sur sa barre des 5.

7 Arrêts de jeu

Un *arrêt* est une suspension temporaire du *jeu actif*, c'est un des éléments suivants :

- *Pause*
 - *Entre deux points*
 - *Entre deux manches*
 - *Temps mort*
- *Balle morte*
- *Balle hors de la table*
- *Interruption*
 - *Interruption de joueur*
 - *Interruption d'infraction*
 - *Perturbation*

Les pauses sont les suivantes : *entre les points*, *entre les manches* et le *temps mort*. Toutes les pauses sont limitées dans le temps, c'est-à-dire qu'elles ont une durée maximale spécifiée.

Une interruption est un arrêt exceptionnel du jeu qui peut se produire à tout moment, c'est-à-dire pendant le *jeu actif*, pendant une pause ou pendant la *remise en jeu* qui suit une pause.

Bien que certaines pauses ne soient pas limitées dans le temps, la balle doit toujours être remise en jeu dès que possible. Si l'arbitre annonce "Jouez !", la procédure de remise en jeu commence et le joueur en possession de la balle doit la remettre en jeu sans délai.

7.1 Pauses

Une *pause* est un *arrêt* de routine dans le *jeu actif* qui est limitée dans le temps, ce qui signifie qu'elle ne doit pas dépasser une durée maximale spécifiée comme suit :

Tableau : Gestion du temps pour les pauses

Pause	La pause commence lorsque	Durée maximale
<i>Entre les points</i>	But marqué qui ne met pas fin à la <i>manche</i>	5 secondes
<i>Entre les manches</i>	But marqué qui met fin à la <i>manche</i>	90 secondes
<i>Temps-mort</i>	Le joueur annonce un <i>temps mort</i>	30 secondes

L'arbitre peut utiliser un chronomètre pour faire respecter les limites pendant une *pause*. Les pauses peuvent être interrompues avant l'expiration du temps imparti par l'accord verbal des deux équipes. A la fin de la pause, la balle doit être mise en jeu par une *remise en jeu*.

7.1.1 Point marqué

Un but est marqué lorsque la balle franchit complètement la ligne de but. Si le but est légalement marqué, un point est accordé à l'équipe concernée, qui doit l'inscrire sur les marqueurs correspondants.

L'équipe qui a concédé le point met alors la balle en jeu par un engagement.

Si les deux équipes s'accordent sur le fait qu'un point n'a pas été comptabilisé pour un but marqué plus tôt dans la même manche, le point sera donné. Si les équipes ne sont pas d'accord, aucun point ne sera donné.

Règle : Point illégal

Un joueur ne doit pas marquer un point pour un but qui n'a pas été marqué légalement.

Pénalité (première fois du match) : à la discrétion de l'arbitre ; possible Penalty.

Pénalité (fois suivantes du match) : à la discrétion de l'arbitre ; possible Penalty. A la discrétion du référent arbitre ; forfait possible de la manche ou du match.

Interprétation

1. Si la balle franchit complètement la ligne de but puis sort du but, c'est toujours un but.
2. Les erreurs involontaires dans le comptage des points ne sont pas sujettes à pénalité.
3. Un but contre son camp marqué à la suite d'une infraction commise par la même équipe sera effectivement comptabilisé, car l'équipe adverse a la possibilité de poursuivre le jeu à partir de la position actuelle.

7.1.1.1 Entre les points

La durée maximale de la pause entre les points est de 5 secondes, période à laquelle il peut être mis fin prématurément par accord entre les équipes.

Pendant la pause entre les points, les deux équipes sont autorisées à :

- Changer de position de jeu (en double).
- Annoncer un *temps-mort*

7.1.1.2 Entre les manches

La durée maximale de la pause entre les *manches* est de 90 secondes, période à laquelle il peut être mis fin prématurément par accord entre les équipes.

Pendant la pause entre les manches, les deux équipes sont autorisées à :

- S'entraîner
- Annoncer un *temps-mort*
- Changer de côté de table (lorsque cela est autorisé)
- Changer de position de jeu (en double)
- Changer de poignées (lorsque cela est autorisé)

Un *temps mort* pris entre deux manches compte pour le total de la manche suivante.

À l'issue de la première manche, l'une ou l'autre équipe peut demander un changement de côté de table, auquel cas les équipes doivent changer de côté. Si les équipes changent de côté, elles doivent ensuite changer de côté après chaque manche du match, mais si elles ne changent pas de côté après la première manche jouée, les équipes doivent rester sur le même côté pendant toute la durée du match.

Dans certaines circonstances, le directeur du tournoi peut interdire le changement de côté des tables.

7.1.2 Temps Mort

Un *temps mort* est une *pause* pendant laquelle les joueurs peuvent quitter la table et converser entre eux et avec d'autres personnes. La durée maximale d'un *temps mort* est de 30 secondes.

Chaque équipe dispose de deux *temps morts* par manche. Le nombre de *temps morts* disponibles diminue lorsqu'une équipe demande légalement un *temps mort* ou lorsque l'arbitre sanctionne une équipe avec un *temps mort imposé*. Un *temps mort* entre deux manches compte pour le total de la manche suivante.

Une équipe peut annoncer un *temps-mort* :

- Pendant le *jeu actif* si elle est en *possession active* de la balle
- Pendant l'un des arrêts suivants et la remis en jeu qui s'ensuit :
 - Une pause :
 - *Entre les points*
 - *Entre les manches*
 - *Temps-mort*
 - *Balle morte*
 - *Balle hors de la table*

Les équipes ne sont pas autorisées à annoncer des *temps morts* pendant les interruptions, ni pendant la remise en jeu qui suit une interruption du *jeu actif*, à moins qu'elles n'aient la possession de la balle.

Si l'équipe demandeuse est en *possession active* d'une balle *arrêtée*, le *temps mort* commence immédiatement. Toutefois, si la balle est en *mouvement*, le *jeu actif* se poursuit et le *temps mort* ne commence que lorsque la balle cesse de *bouger* sous la *possession de la* même barre.

Une équipe est considérée comme ayant annoncé un *temps mort* si un joueur de cette équipe relâche les deux poignées pendant plus de trois secondes, ou relâche les deux poignées et se détourne de la table.

L'équipe qui demande le *temps mort* doit le marquer sur son compteur de *temps mort* si la table en est pourvue.

Pendant un *temps mort*, tout joueur peut pénétrer dans *la zone de jeu afin de* lubrifier ses barres ou d'essuyer la *surface*. La balle ne peut être *manipulée* qu'avec permission, après quoi elle doit être replacée dans la même position. Les joueurs ne sont pas autorisés à s'entraîner pendant un *temps mort*.

Le *temps mort* prend fin à l'expiration de la période de 30 secondes, ou plus tôt si les deux équipes en conviennent. Si un arbitre est présent, il indiquera aux équipes quand le jeu doit reprendre ; tout retard est passible d'une infraction de retardement du jeu. En double, les joueurs de chaque équipe peuvent changer de position lorsqu'ils reviennent à la table. Après la fin du *temps mort*, le jeu *reprend* par le joueur qui en a la *possession*.

Règle : Nombre limite de temps mort

Une équipe ne doit pas annoncer de *temps mort* quand il ne lui en reste plus dans la manche.

Pénalité (première fois de la manche) :

Pendant le *jeu actif* : Attribution de la balle à la barre des 5.

Pendant une pause ou à la remise en jeu : Avertissement.

Pénalité (fois suivantes de la manche) : Penalty.

Règle : Temps-mort imposé sans qu'il en reste

Une équipe ne doit pas être imposé d'un *temps mort* lorsqu'elle n'en a plus.

Pénalité : Penalty.

Règle : Demande de temps mort illégale

Une équipe ne doit pas annoncer un *temps mort* pendant le *jeu actif* si elle n'est pas en *possession* de la balle.

Une équipe ne doit pas effectuer un *transfert* ou une *transition* immédiatement après avoir annoncé un *temps mort*.

Pénalité : Distraction.

Règle : Double demande de temps mort.

Une fois qu'une équipe initie la *séquence d'ouverture* après un *temps mort* qu'elle a annoncé pendant le *jeu actif*, elle ne doit pas demander un autre *temps mort* avant d'effectuer une *transition*.

Pénalité : Attribution de la balle à la barre des arrières.

Règle : Demande de temps mort non autorisée

Un joueur ne doit pas annoncer un *temps mort* :

- Durant une *interruption*
- Durant une remise en jeu à la suite d'une *interruption* si son équipe n'a pas la possession

Pénalité : Temps mort refusé.

Règle : Transition prématurée

Lors de la *remise en jeu* après un *temps mort* pris pendant le *jeu actif*, une fois que le joueur en *possession de la balle* en prend le contrôle, la balle ne doit pas être *transféré* avant le début du *Protocole du Prêt*.

Pénalité : Attribution de la balle à la barre des 5.

Interprétation

1. En double, le fait pour un joueur d'effectuer une *transition* en même temps ou immédiatement après que son partenaire ait annoncé un *temps mort* constitue une *Distraction*.
2. Il s'agit d'une infraction pour *Distraction* si un joueur demande un temps mort et perd ensuite la possession de la balle avant qu'elle ne cesse de bouger.
3. Après avoir annoncé un temps mort, le *jeu actif* se poursuit jusqu'à ce que la balle cesse de bouger. Par conséquent, avant que la balle ne s'immobilise, un joueur risque, par exemple, de dépasser la limite de temps de possession ou de marquer un but contre son camp.
4. Après le début du *temps mort*, un *transfert* ou une *transition* par inadvertance ne constitue pas une infraction ; la balle est remise à sa place initiale.
5. Un joueur en possession d'une balle arrêtée peut relâcher les deux poignées pendant trois secondes au maximum, par exemple pour essuyer la sueur.

7.2 Balle morte

Une balle est *morte* si elle est *immobile* et *inaccessible*. Une balle est déclarée *morte* par l'arbitre, ou en l'absence d'arbitre, avec l'accord des équipes.

Une *balle morte* est remise en jeu sans délai avec une remise en jeu à partir de l'emplacement spécifié :

Emplacement de la balle morte	Où remettre en jeu
Entre les barres des 5	<i>Engagement</i>
Derrière la barre des 5	Aux barres des arrières les plus proches

Règle : Jouer la balle Morte

Un joueur ne doit pas intentionnellement rendre la balle *morte*.

Pénalité : Attribution de la balle à la barre des 5.

Règle : Infraction de torsion

Un joueur ne doit pas entrer en contact avec une balle autrement inaccessible en tordant une barre

Pénalité : Attribution de la balle à la barre des 5.

Interprétation

1. Une balle coincée dans un trou de service ou sur la barre du gardien est une balle morte.
2. Un joueur ne doit pas rendre la *balle morte* en déplaçant la balle hors de portée par des mouvements de la figurine vers le haut.

7.3 Balle hors de la table

La balle est déclarée *hors de la table* par l'arbitre, ou en l'absence d'arbitre, avec l'accord des équipes. L'équipe responsable de la *transition contrôlée* qui a joué la balle *hors de la table* est identifiée et la balle est remise en jeu à *la barre des arrières* de l'autre équipe.

Si la balle ne peut être récupérée dans un délai raisonnable, elle doit être abandonnée et une nouvelle balle doit être prise dans le jeu de balles.

En général, si la balle frappe un élément de la table de jeu, le *jeu actif* se poursuit sans interruption, et si elle frappe un élément non lié au jeu, *la balle est hors de la table* et le *jeu actif* est *interrompu*.

Un composant de jeu est tout élément interne à la table qui est nécessaire au jeu, y compris la *surface de jeu*, les *figurines de jeu*, les tampons, les ressorts, les bandes latérales, les rampes, les montants latérales, les montants d'extrémité et la longueur des barres internes à *la zone de jeu*. Les poteaux de but et les barres transversales sont considérés comme des éléments de jeu, même si certaines de leurs parties se trouvent à l'extérieur de *la zone de jeu*.

Les éléments non liés au jeu comprennent les *marqueurs*, les accessoires de table, les objets placés sur le meuble et tout ce qui est extérieur au cadre de la table, par exemple les parties extérieures des barres, les poignées et tout gobelet de service.

Les ensembles de but et le haut du baby-foot sont des cas limites ; bien qu'ils ne soient pas des éléments de jeu, la balle reste en jeu si elle touche l'un d'entre eux et retourne sur *la zone de jeu*. En revanche, les *marqueurs* sont toujours hors du jeu, même s'ils font partie d'un assemblage de but.

La balle est *hors de la table* si elle quitte la *zone de jeu* et :

- Frappe une personne ou tout objet situé à l'extérieur de la table (par exemple, le sol, le plafond ou le mur de la pièce)
- Frappe un *marqueur*
- Frappe tout accessoire fixé à la table, à l'exception de l'ensemble de but
- Heurte un objet étranger reposant sur la table
- S'arrête sur le dessus de la table

La balle n'est pas *hors de la table* et le *jeu actif* continue sans interruption s'il retourne dans *la zone de jeu* après avoir :

- Frappé un poteau de but ou une barre transversale
- Frappé toute partie d'un ensemble de but à l'exclusion d'un marqueur
- Rebondi ou roule sur le dessus de la table
- Pénétré dans un trou de service depuis *la zone de jeu*
- Été en suspension dans l'air directement au-dessus de la *zone de jeu* ou de la table

Règle : Attrape en l'air

Un joueur ne doit pas attraper ou interagir intentionnellement avec une balle qui est en l'air au-dessus de *la zone de jeu* ou de la table.

Pénalité : Penalty. Si le Penalty n'est pas marqué : Attribution de la balle à la barre des 5.

Règle : Lob illégal

Un joueur ne doit pas effectuer une *transition* contrôlée qui fait que la balle survole directement la barre d'un adversaire.

Pénalité : Attribution de la balle à la barre des 5.

Interprétations

1. Un blocage défensif ou une réaction défensive immédiate n'est pas une *transition* contrôlée.
2. Exemples d'accessoires de table : un éclairage, une caméra ou un microphone.

7.4 Interruptions

Une *interruption* est un *arrêt* exceptionnel du jeu qui n'est pas limité dans le temps, l'un des éléments suivants :

- *Interruption de joueur*
- *Interruption d'infraction*
- *Perturbation*

Une *interruption de joueur* est un arrêt initié par l'un des joueurs à la table.

Une interruption pour infraction est initiée par l'arbitre s'il y en a un, ou s'il n'y a pas d'arbitre, par l'un des joueurs.

Une perturbation est une interruption du jeu qui n'est pas initiée par un joueur ou un arbitre.

Si une interruption se produit pendant le *jeu actif*, la balle doit être tenue par le joueur qui en a la possession ou le prochain joueur à en avoir le contrôle. Le *jeu actif* est suspendu pendant que l'interruption est traitée.

Lorsque l'interruption a été résolue ou lorsque l'arbitre annonce "Jeu !", le joueur en possession de la balle doit la remettre en jeu par une *remise en jeu*.

7.4.1 Interruption de joueur

Dans des situations exceptionnelles, un joueur peut interrompre le *jeu actif*, par exemple pour :

- Déclarer une infraction aux règles en l'absence d'un arbitre.
- Demander la permission de nettoyer la balle ou la *surface de jeu*.
- Demander la maintenance de table
- Renoncer à la possession d'une balle précaire.
- Demander un arbitre
- Faire appel d'une décision arbitrale
- Demander une pause médicale
- Resserrer une poignée desserrée

Il est de la responsabilité du joueur de s'assurer qu'une *interruption de joueur* est initiée en temps opportun, sinon il peut être en infraction avec l'une des règles de distraction.

Les joueurs sont autorisés à poser une brève question à l'arbitre ou à d'autres joueurs pendant une pause ou lors de la *remise en jeu*, par exemple pour demander le format de l'épreuve ou le nombre de *temps morts* restants. Le contrôle du temps reste en vigueur.

7.4.2 Perturbation

Une *perturbation* est une *interruption* du jeu qui n'est pas initiée par un joueur ou un arbitre, par exemple une défaillance soudaine d'un composant de la table ou un événement extérieur sans rapport avec le match.

Voici quelques exemples de perturbation :

- Une *figurine* se casse
- Une panne d'éclairage
- Un objet étranger pénétrant dans la *zone de jeu*
- Une interférence conséquente de la part d'un *spectateur*
- Un organisateur du tournoi demandant l'arrêt de jeu

Si une *perturbation* se produit et qu'elle a un impact matériel sur le résultat d'un jeu, le jeu interrompu ne sera pas maintenu, mais sera rejoué avec une *remise en jeu* de la barre qui a eu la *possession contrôlée* en dernier.

7.4.3 Interruption d'infraction

Une *interruption* pour infraction est une brève *interruption* qui se produit lorsqu'une infraction est déclarée, au cours de laquelle l'infraction est traitée et la pénalité appropriée, le cas échéant, est déterminée et appliquée.

Une infraction est traitée selon les étapes suivantes :

- L'infraction est déclarée et le jeu est suspendu
- La balle est tenue dès que possible
- L'emplacement actuel de la balle est noté
- L'emplacement de la balle au moment où l'infraction s'est produite est noté
- La sanction appropriée, le cas échéant, est déterminée et appliquée

Une fois l'infraction traitée, le jeu se poursuit conformément aux règles.

Lorsqu'une infraction est déclarée, le *jeu actif* est suspendu et la balle doit être arrêtée et tenue par le joueur qui en prend ensuite possession. Il s'agit de l'emplacement actuel pour le traitement des infractions.

Si une équipe commet une infraction pendant le *jeu actif*, tout jeu de cette équipe résultant de l'infraction ou la suivant directement ne comptera pas. Toutefois, l'équipe non fautive a également la possibilité de poursuivre le jeu à partir de l'endroit où se trouve la balle, à moins que la sanction prévue par la règle ne soit qu'un avertissement.

Interprétation

1. Si une équipe marque un but directement après son infraction, le but n'est pas comptabilisé, mais si elle marque un but contre son camp, l'équipe non fautive a la possibilité de continuer à partir de l'endroit où elle se trouve, et le but est donc comptabilisé.

7.4.3.1 Sans Arbitre

Dans un *match* non arbitré, n'importe quel joueur peut déclarer une infraction en annonçant "Stop !".

Les infractions aux règles doivent être déclarées dès que possible après qu'elles se sont produites. Dans le cas d'une infraction pendant le *jeu actif*, l'équipe non fautive perdra l'option de déclarer l'infraction lorsqu'elle effectuera par la suite une *transition contrôlée*, auquel cas elle sera considérée comme ayant implicitement pris l'option de continuer le jeu à partir de l'endroit où se trouve la balle.

Si le *jeu actif* se termine à la suite d'une infraction, par exemple si un but est marqué, l'équipe non fautive doit déclarer l'infraction dès que possible.

Les joueurs doivent résoudre tout désaccord à l'amiable et sont autorisés à recourir au compromis pour ce faire. Si les joueurs ne parviennent pas à résoudre le désaccord, il convient de demander l'intervention d'un arbitre.

7.4.3.2 Avec un Arbitre

Dans un match arbitré, les joueurs ne sont pas autorisés à déclarer des infractions. L'arbitre déclarera une infraction en annonçant "Stop !". Dans certaines circonstances, l'arbitre peut retarder l'*interruption* du jeu jusqu'à ce que l'issue d'une *transition* soit claire.

La décision de l'arbitre peut se fonder sur les informations fournies par les joueurs, les spectateurs, les autres arbitres et tout enregistrement vidéo disponible.

7.5 Demande de Pause Médicale

Un joueur peut demander une *pause médicale* à tout moment en dehors du *jeu actif* ou pendant le *jeu actif* en effectuant une *interruption de joueur* lorsque la balle est arrêtée.

Le résultat de la demande sera déterminé par l'arbitre, qui peut également impliquer le directeur du tournoi. Dans un match non arbitré, la demande doit être adressée directement au directeur du tournoi.

Si la demande est approuvée, la durée maximale de la pause médicale sera communiquée aux joueurs.

Règle : Demande de pause médicale refusée.

Il y a une pénalité si la demande d'une pause médicale est refusée.

Pénalité : Temps mort imposé. A la discrétion de l'arbitre ; retardement de jeu possible.

Règle : Expiration de la pause médicale

Le joueur doit être prêt à jouer après la fin de sa période de pause médicale.

Pénalité : Match perdu.

7.6 Entraînement

L'entraînement est autorisé sur n'importe quelle table pendant le *prélude* et entre les manches.

L'entraînement n'est pas autorisé pendant les autres *arrêts*. Effectuer un *transfert* ou une *transition* en dehors du *jeu actif* est considéré comme de l'entraînement, sauf si cela est autorisé afin de positionner la balle au moment de la mettre en jeu.

Règle : Entraînement illégal

Un joueur ne doit pas effectuer un *transfert* ou une *transition* pendant une *pause* ou une *interruption*, sauf entre les manches et lorsque cela est autorisé afin de positionner la balle lors de sa mise en jeu.

Pénalité (première fois du match) :

Si l'équipe fautive est en possession de la balle : Attribution de la balle à la barre des 5.

Si l'équipe fautive n'a pas la possession de la balle : Avertissement.

Pénalité (fois suivantes du match) : Penalty.

Interprétation

1. Déplacer la balle par inadvertance n'est pas une pratique illégale ; l'arbitre fera preuve de discrétion.

8 Contrôle du Temps

La *possession active* et les *pauses* sont limitées dans le temps ; l'arbitre peut utiliser un chronomètre pour faire respecter les limites de temps. La procédure de *remise en jeu* est soumise à l'infraction de retard de jeu.

Le tableau suivant résume les délais et ce qui se passe lorsqu'ils expirent.

Tableau : Contrôle du temps

Période	Détail	Durée maximum	À l'expiration du délai
<i>Possession active</i>	<i>A la barre des arrières</i>	15s	Pénalité : Attribution de la balle à la barre des 5
<i>Possession active</i>	<i>A la barre des 5</i>	10s	Pénalité : Attribution de la balle à la barre des 5
<i>Possession active</i>	<i>A la barre des 3</i>	15s	Pénalité : Attribution de la balle à la barre des 2
<i>Possession active</i>	Retirer les deux mains	3s	Temps mort implicite
<i>Pause</i>	<i>Temps Mort</i>	30s	Lancer le <i>Protocole du Prêt</i>
<i>Pause</i>	<i>Entre les points</i>	5s	Lancer le <i>Protocole du Prêt</i>
<i>Pause</i>	<i>Entre les manches</i>	90s	Lancer le <i>Protocole du Prêt</i>
<i>Remise en jeu</i>	Récupération et positionnement de la balle	3s	Avertissement : Retard de jeu
<i>Remise en jeu – Protocole du Prêt</i>	Demander « Prêt ? »	3s	Avertissement : Retard de jeu
<i>Remise en jeu – Protocole du Prêt</i>	Répondre « Prêt ? »	3s	Avertissement : Retard de jeu
<i>Séquence d'ouverture</i>	Établir le premier contact avant la figurine du chronomètre de possession	3s	Avertissement : Retard de jeu
Avertissement de retard de jeu	Remise en jeu	5s	Pénalité : Temps mort imposé

9 Arbitre

Les règles de jeu doivent être respectées indépendamment de la présence d'un arbitre. Cependant, si un arbitre officiel est présent alors les infractions ne sont pas déclarées par les joueurs mais uniquement par l'arbitre.

L'autorité de l'arbitre doit être respectée à tout moment du match et commence lorsque les deux équipes sont à la table. Les instructions d'un arbitre doivent être respectées lors d'un *match*. Les jugements des arbitres ne doivent pas être contestés et il est rappelé aux joueurs que l'erreur humaine fait partie du jeu.

Règle : Se disputer

Un joueur ne doit pas se disputer avec un arbitre officiant.

Pénalité : A la discrétion de l'arbitre, possible infraction de conduite.

9.1 Instruction de l'arbitre

Les joueurs doivent se familiariser avec les instructions suivantes que l'arbitre peut donner pour indiquer la fin d'un *arrêt de jeu* :

Appel de l'arbitre	Pourquoi ?	Action du joueur
« Temps ! »	Le temps maximum autorisé pour la <i>pause</i> a expiré	Remise en jeu
« Jeu ! »	Le jeu doit commencer	Remise en jeu

Les joueurs doivent également connaître les annonces suivantes que l'arbitre peut faire pendant le *jeu actif* :

Appel de l'arbitre	Pourquoi ?	Action du joueur
« Stop »	Le jugement de l'arbitre va être donné	La balle doit être <i>arrêtée</i> et <i>tenue</i>
« Temps »	Infraction de temps de possession	La balle doit être <i>arrêtée</i> et <i>tenue</i>
« Reset »	Infraction de Reset	Le <i>jeu actif</i> continue
« Reset Warning »	Infraction de Reset	Le <i>jeu actif</i> continue

9.2 Demande d'arbitre

Un arbitre peut être demandé afin de :

- Fournir une interprétation de règle
- Résoudre un désaccord
- Poursuivre le *match* avec un arbitre

Dans un *match* non arbitré, un joueur peut demander un arbitre à tout moment en dehors du *jeu actif*, ou pendant le *jeu actif* après avoir annoncé " Stop ! " lorsque la balle est arrêtée.

Dans un *match* arbitré, un joueur ne peut pas interrompre le *jeu actif* pour demander un deuxième arbitre ou un arbitre de remplacement. Une équipe qui demande un deuxième arbitre ou un arbitre de remplacement se verra imposer un *temps mort*, sauf si la demande a été faite pendant un *temps mort* qu'elle a annoncé.

Si deux arbitres sont présents, l'issue de toute demande de remplacement sera décidée par le référent arbitre ou, en cas d'indisponibilité, par le directeur du tournoi.

Règle : Demande d'arbitrage illégale.

Un joueur ne peut pas demander un deuxième arbitre ou un arbitre de remplacement, sauf s'il le fait pendant un *temps mort* annoncé par son équipe.

Pénalité :

- Si la demande a été faite lorsque l'équipe est autorisée à annoncer un *temps mort* : Temps mort imposé.
- Si la demande a été faite à tout autre moment : Penalty

Règle : Demande d'arbitre de remplacement refusée.

Dans un *match* où deux arbitres sont présents, une pénalité sera infligée si la demande d'un arbitre de remplacement est refusée.

Pénalité : Penalty.

Interprétation

1. Dans un *match* non-arbitré, un joueur qui n'a pas la possession de la balle peut demander un arbitre si la balle est *arrêtée*, par exemple s'il pense qu'un temps de possession est dépassé.
2. On considère qu'il y a une Distraction si l'*équipe défensive* demande à un arbitre en même temps que le *joueur offensif* est en train d'effectuer une *transition*

9.3 Appel d'arbitrage

Un appel d'arbitrage est une *interruption* pendant laquelle un joueur demande au *réfèrent arbitre* de prendre une décision.

Si un joueur pense qu'un arbitre à la table a mal appliqué ou n'a pas appliqué une règle ou une pénalité, il peut faire appel officiellement au référent arbitre pour obtenir une décision. Le joueur doit informer l'arbitre de son intention de faire appel. Le jeu sera alors interrompu jusqu'à ce qu'une décision soit rendue.

Tout appel doit être déposé avant que la balle ne soit remise en jeu. Un appel concernant le résultat d'un *match* doit être déposé avant que l'équipe gagnante n'ait commencé son prochain *match*.

Le référent arbitre consulte le règlement du jeu et au moins deux autres arbitres (si disponibles) pour déterminer si la décision de l'arbitre doit être maintenue ou annulée.

Règle : Appel déraisonnable

Un joueur ne doit pas contester le jugement d'un arbitre, ni faire des appels substantiels ou déraisonnables.

Pénalité : Temps mort imposé.

10 Roulette

Il est illégal de faire *une transition* avec la balle en faisant tourner la barre de plus de 360°, que ce soit avant ou après le contact avec la balle.

Règle : Roulette illégale :

Un joueur ne doit pas effectuer une *transition* résultant d'une *rotation excessive*.

Pénalité : Attribution de la balle à la barre des 5.

Interprétation

1. Une roulette qui n'entraîne pas de *transition* n'est pas une roulette illégale.
2. Ce n'est pas une roulette illégale si une barre qui n'est pas sous le contrôle du joueur est tournée par la force de la balle frappant une *figurine*.
3. Un but contre son camp marqué à la suite d'une roulette compte effectivement, car l'équipe adverse a la possibilité de poursuivre le jeu à partir de la position actuelle.

11 Passages

On considère qu'une *passe* a eu lieu si la barre de réception reste en *possession active* de la balle ou effectue une *transition contrôlée* immédiate.

Il existe certaines restrictions lorsqu'il s'agit de passer la balle vers l'avant à partir de la barre des 5 et des arrières. Pour faire simple, une balle doit être *en mouvement* pour pouvoir être légalement passée. Pour apprécier les détails plus fins, il est nécessaire de comprendre la définition d'une *balle restreinte*.

Dans le contexte d'une passe, une balle qui est *arrêtée, contrôlée ou ajustée* devient une balle *restreinte*. Lors d'une passe de la barre des 5 à la barre des 3, une *balle restreinte* ne peut être passée ni par une *passe directe* ni par une *passe indirecte*. Lors d'un passage de la *barre des arrières* à la barre des 5, une *balle restreinte* ne peut pas être passée avec une *passe directe*, mais elle peut être passée avec une *passe indirecte*. La restriction est levée en effectuant un *transfert*, après quoi la balle peut être légalement passée.

Il n'y a aucune restriction sur les passages entre les autres barres ou sur les passes en arrière entre les barres.

Barre de passage	Barre de réception	Le passage est illégal si la balle est et la passe est ...
Barre des 5	Barre des 3	<i>Arrêtée, contrôlée, ajustée</i>	<i>Directe ou indirecte</i>
Barres des arrières	Barre des 5	<i>Arrêtée, contrôlée, ajustée</i>	<i>Directe</i>

Règle : Passe restreinte :

Un joueur ne doit pas faire une *passe directe ou indirecte* d'une balle restreinte de la barre des 5 à la barre des 3. Un joueur ne doit pas faire une passe directe de la barre des arrières à la barre des 5.

Pénalité : Attribution de la balle à la barre des 5.

Interprétation

1. Il est légal de passer une *balle immobile* - car si la passe est immédiate, la balle n'est pas *arrêtée*.
2. Une *passe arrêtée des 5 aux 3* est illégale même si elle dévie sur la barre 5 adverse (indirecte).
3. Une *balle oscillante* est une *balle arrêtée*.
4. Une *passe pincée* est légale
5. Même si la barre de réception effectue une *transition* contrôlée immédiate, cela reste une passe
6. Il n'y a pas de restrictions pour passer une balle si elle passe par plus d'une barre de l'équipe adverse, par exemple de la barre des 2 à la barre de 3 ou en tirant le montant sur le côté des buts adverses depuis la barre des 5 pour obtenir la balle à la barre des 3.

12 Contacts avec les montants

Il existe des restrictions qui régissent le contact entre la balle et le *montant*, ainsi qu'entre les *barres* et le *montant*.

Si la balle devient *coincée* contre ou près du *montant*, elle doit être *libérée* au *contact* d'une *figurine*. Il est illégal d'essayer d'influencer la balle par tout autre moyen, par exemple en frappant une barre contre le montant.

Sous la barre des 5, le *nombre de contacts au montant* ne peut pas dépasser deux au cours d'une même *possession active*. Cependant, si la balle est *coincée*, plusieurs contacts consécutifs avec le montant peuvent être utilisés jusqu'à ce que la balle soit libérée, tous comptant comme un seul contact avec le montant.

Si la balle se retrouve *coincée* en touchant le montant, le nombre de contacts avec le montant est augmenté d'une unité, mais si la balle se retrouve *coincée* avant de toucher le montant, le prochain contact avec le montant augmente le nombre de contacts avec le montant d'une unité. Dans les deux cas, les contacts suivants avec le montant n'augmentent pas le *nombre de contacts avec le montant*, jusqu'à ce que la balle soit *libérée*. Une fois la balle *libérée*, chaque *contact* ultérieur avec le montant augmentera le *nombre de contacts avec le montant*.

Si deux *contacts avec le montant* ou plus sont utilisés pour libérer une balle *coincée*, le joueur doit effectuer un *transfert* avant de *faire une transition*.

Le nombre de contacts avec le montant n'augmente pas si la balle est coincée par la barre des 5 directement après une *transition*.

Les contacts avec le montant sont comptés séparément de chaque côté de la table, cependant, le premier contact avec le montant d'un côté de la table remet à zéro le compte des contacts avec le montant de l'autre côté.

Règle : Influence de la balle coincée

Un joueur de l'équipe en *possession active* d'une balle *coincée* ne doit pas influencer ou tenter d'influencer la balle en frappant une barre contre le montant.

Pénalité (première fois dans le *match*) : Avertissement

Pénalité (suivante dans le *match*) : Attribution de la balle à la barre des 5.

Règle : Trois montants

Le *nombre de contacts avec les montants* ne doit pas dépasser deux au cours d'une même *possession active* sous la barre des 5.

Pénalité : Attribution de la balle à la barre des 5.

Règle : Transition de la balle coincée

Si un joueur effectue deux contacts avec les montants ou plus pour libérer une balle coincée sur la barre des 5, il ne doit pas faire une *transition* de la balle sans effectuer d'abord un *transfert*.

Pénalité : Attribution de la balle à la barre des 5.

13 Accès à la zone de Jeu

L'autorisation peut être requis pour accéder à la *zone de jeu*, par exemple pour nettoyer la balle, essuyer la *surface de jeu* ou ramasser une balle morte.

L'autorisation est donnée par l'arbitre ou, dans un *match* non arbitré, par l'équipe adverse.

L'autorisation demandée pendant le *jeu actif* est traitée comme une *interruption de joueur* ; le *jeu actif* est suspendu et l'interruption est traitée.

L'autorisation est nécessaire pour atteindre la *zone de jeu* afin de toucher la balle, sauf pour positionner la balle là où c'est autorisé lors d'une remise en jeu. S'il est démontré que la balle est morte ou précaire, l'autorisation est implicite et la balle peut être ramassée. Dans d'autres cas, par exemple pour enlever de l'huile ou de la saleté sur la balle, l'autorisation doit être explicitement donné.

Un joueur souhaitant pénétrer dans la *zone de jeu* pendant le *jeu actif* doit d'abord demander l'autorisation. En dehors du *jeu actif*, tout joueur est libre de pénétrer dans la *zone de jeu* sans autorisation, à condition qu'il ne touche pas la balle.

Règle : Atteindre la zone de jeu pendant le jeu actif

Pendant le *jeu actif*, un joueur ne doit pas atteindre la *zone de jeu* sans autorisation.

Pénalité :

- Si une balle en mouvement est empêchée de pénétrer dans le but de leur équipe : attribution d'un point
- Si le joueur touche une balle précaire dans le but de son équipe : attribution d'un point
- Si la balle est arrêtée et n'est pas touchée pendant la possession de l'équipe fautive : Attribution de la balle à la barre des 5
- Tous les autres cas : Penalty

Règle : Manipulation de la balle pendant un arrêt

Pendant un *arrêt*, un joueur ne doit pas pénétrer dans la *zone de jeu* ni toucher la balle sans autorisation sauf *entre deux manches*.

Pénalité :

- Si la balle est précaire dans le but de leur équipe : attribution d'un point.
- Si son équipe a la possession interrompue : Attribution de la balle à la barre des 5
- Si l'autre équipe a la possession interrompue : Pénalty

Interprétation

1. En dehors du *jeu actif*, un joueur peut enlever des salissures ou essuyer des marques sur la *surface de jeu* sans autorisation
2. Pour resserrer une poignée qui s'est desserrée pendant le *jeu actif*, un joueur doit interrompre le jeu et obtenir l'autorisation avant de pénétrer dans la *zone de jeu*.
3. L'arbitre peut refuser une demande de toucher la balle, par exemple si celui-ci est *précaire* ou si son contrôle est douteux.

14 Changement de positions

En double, les deux joueurs d'une équipe sont autorisés à changer de position pendant un *temps mort*, *entre les points*, *entre les manches* et avant et après un pénalty.

Pendant ces pauses, les deux équipes sont libres de changer de position jusqu'à ce que le *Protocole du Prêt* de la *remise en jeu* suivante ait commencé. L'équipe offensive est autorisée à changer de position jusqu'à ce qu'elle demande "Prêt ?", et l'équipe défensive est autorisée à changer de position jusqu'à ce qu'elle donne la réponse "Prêt !".

Après la réponse "Prêt !" et avant le début du *jeu actif*, aucune équipe n'est autorisée à changer de position, à moins qu'un *temps mort* ne soit annoncé.

Changer de position pendant le *jeu actif* est une infraction.

Les joueurs ne sont pas autorisés à changer de position pendant le *Protocole du Prêt*, en violation de la formule ci-dessus, ou pendant une balle morte, une balle hors de la table, ou pendant une interruption ; il ne s'agit pas d'infractions, mais tout changement de position est interdit et doit être annulé. Une fois que le *jeu actif* a commencé, un changement qui aurait dû être refusé n'est pas annulé.

Les joueurs ne sont pas autorisés à changer de position pendant la *remise en jeu* qui suit une interruption, à moins qu'ils n'aient été légalement autorisés à le faire au moment où l'interruption s'est produite.

Si le *Protocole du Prêt* est interrompu à n'importe quel moment, la question "Prêt ?" sera réémise. Une telle interruption ne redonne pas le droit de changer de position à l'une ou l'autre des équipes ; l'équipe offensive ne peut pas changer de position avant que la question "Prêt ?" ne soit à nouveau émise.

Le changement de position doit être effectué conformément à la contrainte de temps de la pause pendant laquelle il est effectué ; tout retard ou changement non autorisé peut être un motif d'infraction pour retard de jeu.

Règle : Changement illégal

Les joueurs d'une équipe de double ne doivent pas changer de position pendant le *jeu actif*.

Pénalité : Distraction

15 Altération du jeu

La *Distraction*, le *Reset* et la *Gène* sont des actions qui nuisent à la capacité de l'autre équipe de jouer et sont illégales. Elles peuvent être classées en fonction du type d'altération, comme suit :

Nom commun	Altération ...	Description
Distraction	De l'attention	Détourner l'attention de l'équipe adverse
Reset	Du contrôle	Perturber le contrôle de la balle par un joueur
Gène	De la possession	Empêcher un joueur de garder ou de prendre la possession de la balle

15.1 Distraction

Un joueur ne doit pas détourner l'attention de l'équipe adverse du jeu pendant le *jeu actif*. L'altération de l'attention est une infraction de *Distraction*.

Un arbitre peut infliger une pénalité d'avertissement pour la première Distraction commise au cours d'un *match* ; une nouvelle infraction par la même équipe au cours du même *match* entraînera une pénalité plus sévère. Les Distractions ne se limitent pas à celles identifiées ici ; d'autres actions peuvent être des motifs de Distraction, à la discrétion de l'arbitre.

La manière dont les joueurs prennent et lâchent le contrôle de leurs barres est potentiellement distrayante. En général, les joueurs doivent contrôler leurs barres pendant le *jeu actif* ; ils peuvent lâcher les poignées, par exemple pour s'essuyer les mains, pour changer de prise ou pour passer d'une barre à l'autre, mais ils doivent le faire en respectant les règles. On considère qu'une barre est sous contrôle lorsqu'un joueur tient la poignée de cette barre avec n'importe quelle partie de son bras, du coude aux doigts. Cela permet une variété de prises utilisant différentes parties du bras, y compris les doigts, la main, la paume, le poignet, l'avant-bras et le coude.

Règle : Activité distrayante

Pendant le *jeu actif*, et à la discrétion de l'arbitre, les activités suivantes peuvent être considérées comme des Distractions :

- Émettre des sons, par exemple en parlant ou en criant.
- Permettre à un appareil électronique sur la personne du joueur de produire du son.
- Mouvement excessif des mains entre les poignées.
- Mouvement excessif d'une barre qui ne fait pas partie d'un jeu offensif ou défensif.
- Tout mouvement ou geste corporel qui ne fait pas partie d'un jeu offensif ou défensif, par exemple taper sur la table en signe d'excuse ou d'approbation.
- Entrer en contact avec la barre d'une équipe adverse, c'est-à-dire une *collision*.

Pénalité : Distraction.

Règle : Contrôle illégal de la barre

Pendant le *jeu actif*, un joueur ne doit pas :

- Contrôler une barre à l'aide de toute partie du corps au-delà du coude.
- En double, contrôler une barre qui n'est pas désignée pour sa position.

Pénalité : Distraction

Règle : Mouvement à distance

Lorsqu'un joueur a la *possession active* sur une barre, une autre barre de la même équipe ne doit pas taper le montant ou être déplacée de manière excessive.

Pénalité : Distraction.

Règle : Tendre la main

Un joueur en *possession active* de la balle ne doit pas lâcher les deux poignées et tendre la main vers le bas ou loin de la table.

Pénalité : Distraction.

Règle : Transition distrayante

En double, un joueur ne doit pas effectuer une *transition contrôlée* lorsque lui-même ou son partenaire ne contrôle pas chaque barre avec chaque bras.

En simple, un joueur ne doit pas effectuer une *transition contrôlée* sur la barre des 3 lorsque son autre bras ne contrôle pas une autre barre.

Pénalité : Distraction.

Règle : Jeu soudain

En double, un joueur ne doit pas effectuer de *transition contrôlée* dans la seconde qui suit la prise de la poignée d'une barre par l'un des joueurs de l'équipe.

En simple, un joueur ne doit pas faire de *transition contrôlée* sur la barre des 3 dans la seconde qui suit la prise en main de la poignée d'une barre.

Pénalité : Distraction.

Le relâchement momentané de la poignée lors d'un changement de prise avant une *transition* n'est pas en soi une infraction de jeu soudain.

Interprétation

1. Déplacer la barre de réception lors d'une passe n'est pas une Distraction, sauf si ce mouvement est excessif.
2. Faire tourner une barre peut être considéré comme un mouvement excessif.
3. Un bref chuchotement par un joueur d'une équipe en *possession active* d'une balle arrêtée est autorisé.

15.2 Reset

Il est illégal d'altérer la capacité d'un joueur à contrôler la balle. Une infraction de *Reset* est une *vibration*, un *claquement* ou un *choc de la part d'un joueur défensif* qui altère la capacité du *joueur offensif* à contrôler la balle.

Lors de la première infraction de la manche, l'arbitre annonce « Reset », indiquant que l'*équipe défensive* a commis une infraction de *Reset*. Cela signifie que le *temps de possession* et le *nombre de contact sur le montant* de l'équipe non fautive sont remis à zéro. *Le jeu actif* ne s'arrête pas lorsque l'arbitre annonce un Reset.

Après leur premier appel « Reset » dans une manche, la même infraction commise par la même équipe sera un appel « Reset Warning ». Toute infraction ultérieure commise par la même équipe durant le même point entraînera un Penalty. Après un Penalty, l'infraction suivante de la même équipe est à nouveau un « Reset Warning ».

Pour chaque équipe, la séquence des infractions de Reset est la suivante :

Séquence d'infraction de Reset	Appel de l'arbitre	Jeu actif
Première fois de la manche	« Reset »	Le jeu continue
Fois suivante de la manche	« Reset Warning »	Le jeu continue
Fois suivante dans la manche et deuxième fois dans le même point.	« Stop ! »	Le jeu est arrêté. Penalty.

En cas de *Reset* à la barre des 5, l'arbitre peut à sa discrétion attribuer une *remise en jeu* à la barre des 5.

Un *Reset* se produit lorsqu'une balle arrêtée est mise en mouvement, bien que l'arbitre puisse juger qu'il a eu lieu même si la balle est sous le pied ou en mouvement. Une balle qui se balance n'est pas considérée comme un *Reset*, mais une balle qui oscille de façon excessive sur place peut être considérée comme un *Reset*.

Règle : Reset.

Un joueur de l'*équipe défensive* ne doit pas provoquer une *vibration*, un *claquement* ou *choc* qui altère la capacité de *contrôler* ou de *jouer* la balle au *joueur offensif*.

Pénalité (Première fois de la manche) : *Reset*.

Pénalité (Fois suivante de la manche) : *Reset Warning*.

Pénalité (Fois suivante dans la manche et deuxième fois dans le même point.) : *Penalty*.

Règle : Reset à la barre des 5

Un *joueur défensif* ne doit pas provoquer un *Reset* qui empêche le *joueur offensif* de réussir un passage de la barre des 5 à la barre des 3.

Pénalité : *Reset* et *remise en jeu* à la barre des 5.

Règle : Auto-Reset

Un joueur d'une équipe en *possession contrôlée de la balle* ne doit pas *secouer*, *claquer* ou *choquer* dans le but de provoquer un *Reset* de la part de l'arbitre.

Pénalité : Attribution de la balle à la barre des 5.

Interprétation

1. Le *jeu actif* se poursuit après un « *Reset* », l'équipe défensive doit rester vigilante.

15.3 Gène

L'altération de la capacité d'un joueur à posséder la balle est illégal. Une *Gène* est une *vibration*, un *choc*, un *claquement*, un *déplacement de la table* ou une *collision* qui nuit à la capacité de l'autre équipe de conserver ou de gagner la *possession* de la balle.

Les infractions de *Gène* peuvent également être annoncées à la discrétion de l'arbitre.

Règle : Gène.

Un joueur ne doit pas causer de *vibration*, *choc*, *claquement*, *déplacement de table* ou *collision* qui altère la capacité de l'autre équipe à conserver ou à gagner la *possession contrôlée* de la balle.

Pénalité (première et seconde du *match*) : *Remise en jeu* ou Attribution de la balle à la barre des 5.

Pénalité (suivantes dans le *match*) : *Penalty*.

Interprétation

1. Un *choc* et une *transition* simultanés à partir de la même barre peuvent justifier une infraction de *Gène*.
2. Tout *choc* de la barre pendant que la balle est en jeu peut être considérée comme une *Gène*.
3. Une *vibration*, un *claquement* ou un *choc* situé derrière la barre de *possession* par l'équipe défensive est traité comme une *Gène* plutôt que comme un *Reset* (c'est-à-dire lorsqu'un attaquant compromet la possession de l'autre attaquant)

15.4 Comportement du joueur

Les joueurs doivent se comporter de manière éthique et respectueuse pendant un *match*. L'arbitre a le pouvoir discrétionnaire de déterminer le processus de pénalité ou d'escalade en cas d'infraction de comportement.

Règle : Tricher.

Un joueur ne doit pas tricher ou tenter de tricher.

Pénalité : infraction de comportement.

Règle : Jurer :

Un joueur ne doit pas jurer.

Pénalité : A la discrétion de l'arbitre, possibilité d'un Penalty ou d'une infraction de comportement.

Règle : Commentaires dénigrants :

Un joueur ne doit pas faire de commentaires dénigrants ou inappropriés à propos d'autres joueurs ou officiels, que ce soit directement ou indirectement.

Pénalité : A la discrétion de l'arbitre ; Penalty possible

Règle : Coaching illégal :

Un joueur ne doit recevoir aucune assistance d'un spectateur à aucun moment du *match*, sauf pendant les *temps-mort* ou *entre les manches*.

Pénalité : infraction de comportement

Règle : Utilisation d'un appareil :

Un joueur ne doit pas utiliser d'écouteurs, de casque audio, de téléphone portable ou tout autre appareil électronique pendant un *match*, sauf pendant les *temps morts* ou entre deux manches.

Pénalité (première fois du *match*) : Avertissement

Pénalité (fois suivantes du *match*) : Penalty

Règle : Abus de table :

Un joueur ne doit pas faire claquer une barre ou secouer/déplacer la table avec force, même en dehors du *jeu actif*.

Pénalité : infraction de comportement

Règle : Comportement agressif :

Un joueur ne doit pas menacer ou se comporter de manière agressive envers une autre personne.

Pénalité : infraction de comportement

Règle : Changement de format :

Les équipes ne doivent pas jouer sous un format différent de celui spécifié pour l'événement.

Pénalité : infraction de comportement

15.5 Comportement des spectateurs

Les *spectateurs* sont soumis à une infraction de comportement à la discrétion de l'arbitre. Les *spectateurs* ne doivent pas entraîner ou distraire les joueurs pendant un *jeu actif*.

Règle : Coaching du spectateur

Un spectateur ne doit pas influencer ou tenter d'influencer un *match* en transmettant des informations à un joueur, sauf pendant les *temps morts* ou *entre les manches*.

Pénalité : infraction de comportement

Règle : Distraction du spectateur

Un spectateur ne doit pas influencer un *match* en distrayant les joueurs ou l'arbitre.

Pénalité : infraction de comportement ; expulsion possible.

16 Modification de la table

16.1 Entretien courant

Les joueurs sont autorisés à essuyer brièvement la *surface de jeu* sans autorisation en dehors du *jeu actif*, à condition qu'aucune substance ne soit utilisée pour ce faire.

Les joueurs peuvent lubrifier les barres de leur propre équipe pendant les *temps morts* et entre les manches. Des pipettes ou des éponges doivent être utilisées pour appliquer le lubrifiant directement sur les barres. Le lubrifiant ne doit pas être vaporisé directement sur les cannes, mais peut être appliqué indirectement. Le *directeur du tournoi* peut exiger l'utilisation de produits lubrifiants spécifiques, et peut imposer des exigences et des restrictions spécifiques pour leur utilisation.

Un joueur peut utiliser une substance pour améliorer la prise de poignée à condition de s'assurer qu'elle ne pénètre pas dans la *zone de jeu* ou sur les barres ou la balle.

Lorsque le *directeur du tournoi* le permet, les joueurs sont autorisés à remplacer leurs poignées par d'autres poignées approuvées. Ceci peut être fait pendant n'importe quelle pause à condition que ce soit fait dans les limites du temps imparti.

16.2 Maintenance de table

En cas de modification soudaine de la table ou de ses accessoires, tels que l'éclairage de la table, ou si un objet étranger pénètre dans la *zone de jeu*, il convient de procéder à l'entretien approprié de la table.

Si la table doit être nettoyée, des produits approuvés peuvent être utilisés conformément aux spécifications et restrictions du fabricant de la table et du promoteur de l'événement.

Si le problème ne peut être résolu par les joueurs, une demande de maintenance de table doit être faite à la table de marque du tournoi.

La table peut être mise à niveau pendant le prélude. Une fois que le *match* a commencé, un joueur ne peut demander la mise à niveau de la table que pendant une pause. Si les deux équipes sont d'accord pour niveler la table, cela peut être fait soit par les joueurs, soit par une demande de maintenance de table faite à la table de marque du tournoi.

Une fois le problème résolu, la balle est remise en jeu par le joueur qui en a la possession. Cependant, si l'altération soudaine a été une perturbation qui a eu un impact matériel sur le résultat d'un jeu, le jeu perturbé ne sera pas maintenu, mais sera rejoué avec une *remise en jeu* à partir de la barre qui a eu en dernier la possession de la balle.

Règle : Demande de mise à niveau

Si l'autre équipe n'est pas d'accord avec la demande d'un joueur de mettre la table à niveau, l'équipe qui a fait la demande doit appeler le service de maintenance de table et se verra imposer un *temps mort*.

Pénalité : *Temps mort* imposé.

Interprétation

1. La défaillance de table inclut les figurines cassées, les goupilles, les vis, les ressorts ou tampons cassés, une barre tordue ou un problème d'éclairage de la table.

16.3 Modifications illégales

Un joueur ne doit pas modifier les caractéristiques de jeu de la table ou des balles.

Règle : Modification de la table

Un joueur ne doit pas modifier les caractéristiques de jeu de la table ou de la balle.

Pénalité : À la discrétion de l'arbitre ; possibilité de Penalty ou d'exclusion.

Règle : Limitation de la barre

Un joueur ne doit pas utiliser de dispositif ou d'objet qui limite le mouvement d'une barre.

Pénalité : A la discrétion de l'arbitre, possibilité de Penalty.

Règle : Contamination

Un joueur ne doit pas permettre que la *surface de jeu* ou la balle soit contaminé par une substance.

Pénalité (première fois du *match*) : Avertissement

Pénalité (fois suivantes du *match*) : Penalty.

Règle : Nettoyage illégal

Un joueur ne doit utiliser aucune substance, y compris la salive ou la sueur, pour essuyer des marques sur la *surface de jeu* ou la balle.

Pénalité (première du *match*) : Avertissement

Pénalité (suivante dans le *match*) : Tir de pénalité

Règle : Substance sur la poignée

Lorsqu'il change de côté de table entre deux *matches*, un joueur ne doit pas laisser de substance sur les poignées.

Pénalité (première du match) : Avertissement. Le joueur est tenu d'enlever la substance dans les délais impartis.

Pénalité (suivante dans le match) : Interdiction d'utiliser la substance

Interprétation

1. Exemples de modification de table ; limer une figurine de jeu, poncer la *surface de jeu* et appliquer directement une substance étrangère sur la *surface de jeu*, les figurines de jeu ou la balle.
2. Exemples de contaminants : lubrifiant et substances utilisées pour améliorer la prise en main

17 Penalty

Un arbitre peut accorder un Penalty à l'équipe non fautive en cas de violation grave des règles ; ces cas sont explicitement identifiés dans les règles appropriées. L'arbitre a également le pouvoir discrétionnaire d'accorder un Penalty en cas de violation flagrante ou intentionnelle des règles.

Le Penalty est une possession unique à la barre des 3 à l'équipe non fautive pour tenter de marquer un but contre un joueur défensif de l'équipe fautive.

Le joueur de l'équipe non fautive qui effectue le Penalty est appelé ici le tireur de Penalty, et le joueur de l'équipe fautive qui défend le tir est appelé ici le défenseur.

Dans un match de double, un joueur de chaque équipe doit quitter la table avant que le Penalty ne soit effectué. Toutefois, les joueurs de chaque équipe peuvent d'abord changer de position avant que les deux joueurs qui ne sont pas impliqués dans le Penalty ne quittent la table.

La balle est mise en jeu avec une *remise en jeu* à la barre des 3 par le tireur de Penalty et la *transition* est effectuée. Pendant le Penalty, toutes les règles du jeu sont en vigueur.

Si la *transition* du tireur de Penalty aboutit à un but marqué légalement, alors le Penalty est terminé et le point est marqué par le tireur de Penalty.

Le Penalty est également complet dans le cas de l'un des résultats suivants :

- Une infraction au règlement assortie d'une pénalité autre qu'un avertissement, commise par l'auteur du penalty.
- La *transition* du tireur de penalty se fait en arrière
- Après la *transition* du tireur de Penalty
 - La balle devient *accessible* par la barre des 2 du défenseur et devient ensuite inaccessible en avant de la barre des 2 du défenseur.
 - La balle ne *bouge* plus
 - La balle sort de la table

Lorsque le Penalty est terminé, l'arbitre peut émettre un avertissement indiquant que toute nouvelle infraction de la part de l'équipe fautive entraînera la perte de la manche ou du match.

Après le Penalty, les joueurs retournent à la table ; en double, chaque équipe peut à nouveau changer de position.

Après le retour des joueurs à la table, le jeu continue comme suit :

- Si le point a été marqué, l'équipe fautive *remise en jeu* par un *engagement*.
- Si le point n'a pas été marqué, il faut *recommencer* à partir de l'endroit où l'infraction a été commise ou de l'endroit spécifié conformément aux règles.

Règle : Limite des Penalties

Une équipe ne doit pas être sanctionnée de trois Penalties dans une manche.

Pénalité : Manche perdue.

18 Pénalités

Cette section identifie les pénalités pour les infractions aux règles.

Pénalité : Continuer

En cas d'infraction à une règle pendant le *jeu actif* pour laquelle la pénalité infligée n'est pas un avertissement, en plus de la pénalité spécifiée ci-dessous, l'équipe non fautive aura également la possibilité de continuer à partir de l'endroit où se trouve la balle.

Pénalité : Avertissement

Un avertissement indique qu'une infraction ultérieure entraînera une nouvelle pénalité plus sévère.

Pénalité : Attribution de la balle à la barre des arrières

La *possession* de la balle est attribuée à l'équipe non fautive pour une *remise en jeu* sur toute figurine des arrières

Pénalité : Attribution de la balle à la barre des 5

La *possession* de la balle est attribuée à l'équipe non fautive pour une *remise en jeu* au niveau de la figurine centrale de la barre des 5.

Pénalité : Remise en jeu ou Attribution de la balle à la barre des 5

L'équipe non fautive peut choisir de remettre en jeu de l'endroit où l'infraction s'est produite ou de recevoir l'attribution de la balle à la barre des 5

Pénalité : Reset

L'arbitre annonce « Reset ! » et le *temps de possession* ainsi que le *nombre de contacts au montant* sont remis à zéro.

La prochaine infraction de *Reset* entraînera une pénalité de Reset Warning.

Pénalité : Reset Warning

L'arbitre annonce « Reset Warning ! » et le *temps de possession* ainsi que le *nombre de contacts au montant* sont remis à zéro.

Pénalité : Distraction (première fois du match) :

- Si jugée mineure par l'arbitre : Avertissement.
- Si l'équipe fautive a marqué un but : But refusé et Attribution de la balle à la barre des 5.
- Tous les autres cas : Continuer le jeu, Remise en jeu ou Attribution de la balle à la barre des 5.

Pénalité : Distraction (fois suivante du match) :

A la discrétion de l'arbitre ; Remise en jeu ou Attribution de la balle à la barre des 5 ou Penalty possible.

Pénalité : Temps mort imposé

Une équipe qui se voit imposer un temps mort perd l'un des *temps morts* qui lui restent dans le match. L'équipe a le droit de prendre toute la période du *temps mort* seulement si elle aurait pu légalement annoncer un *temps mort* à ce moment du match.

Pénalité : Attribution de points

L'équipe non fautive se voit attribuer un point. L'équipe fautive a alors l'engagement.

Pénalité : Manche perdue

L'équipe perd la manche.

Pénalité : Match perdue

L'équipe perd le match.

Pénalité : Infraction de comportement

À la discrétion de l'arbitre et en fonction de la gravité de l'infraction, toute sanction allant d'un avertissement à la perte d'une manche ou du match. En outre, en cas de recours à l'arbitre principal et/ou au *directeur du tournoi*, l'expulsion du lieu du tournoi ou une amende.

Pénalité : Penalty

Voir la section [Penalty](#) pour plus de détails.