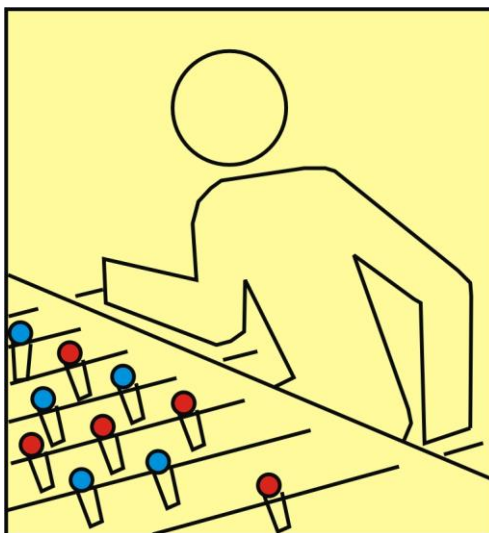


**\*\*\* LIGUE 2017 \*\*\***



**TABLE DES MATIÈRES**

<b>1. Durée</b>	<b>4</b>
<b>2. Mode de jeu</b>	<b>4</b>
<b>3. Qualification des joueurs</b>	<b>4</b>
<b>4. Composition de l'équipe</b>	<b>4</b>
<b>5. Heure des rencontres</b>	<b>5</b>
<b>6. TERMES</b>	<b>5</b>
6.1 Termes de jeu et reports	5
<b>7. DÉROULEMENT DE LA RENCONTRE</b>	<b>6</b>
7.1 Préliminaires	6
7.2 Début de la rencontre	6
7.3 Remplacements	6
<b>8. RÈGLES DE JEU</b>	<b>7</b>
8.1 Changement de côté	7
8.2 Mise en jeu de la balle	7
8.3 Interversión	7
8.4 Engagement en cas de hors-jeu	7
8.5 Balle morte	8
8.6 Balle interceptée par un Joueur	8
8.7 Passes	8
8.8 But	9
8.9 Tir des 5	9
8.10 Lâché de barre	9
8.11 Sciage / Coup au jeu	9

## RÈGLEMENT FOOTBALL DE TABLE

---

8.12	Stop / Time Out .....	10
8.13	Reprise / Time In .....	10
8.14	Tourniquet .....	10
8.15	Distraktion .....	11
8.16	Possession de la balle .....	11
<b>9.</b>	<b>Fin de la rencontre .....</b>	<b>11</b>
<b>10.</b>	<b>Non - présentation .....</b>	<b>12</b>
<b>11.</b>	<b>Classement définitif .....</b>	<b>12</b>
<b>12.</b>	<b>Réserve .....</b>	<b>12</b>

### **Notifications :**

- **Nul Joueur n'est censé ignorer le règlement.**
- Dans ce règlement, le mot Joueur (avec une majuscule) désigne la personne et le mot joueur (avec une minuscule) désigne la figurine de jeu.

# RÈGLEMENT FOOTBALL DE TABLE

---

## 1. Durée

---

Ligue de printemps : de février à juin

Ligue d'automne : de septembre à décembre

## 2. Mode de jeu

---

mais sans Tie-Break (6-5, 4-6, 6-2). Chaque partie se joue jusqu'à 6, pas de match nul. Le mode de calcul suivant est adopté :

Rencontre gagnée (2 sets à 0) : 3 points / perdant 0 point

Rencontre gagnée (2 sets à 1): 2 points / perdant 1 point

## 3. Qualification des Joueurs

---

- **Chaque joueur doit s'être acquitté du paiement de la licence FLASH 2000.. Le montant de la licence est de Fr 40.-- valable pour toute l'année.**
- Chaque Joueur ne peut participer que pour l'équipe dans laquelle il a été inscrit.
- Un Joueur n'a pas le droit de changer d'équipe en cours de saison. Un tel changement n'est possible que pour la saison suivante.

## 4. Composition de l'équipe

---

Une équipe est composée de deux Joueurs minimum, six Joueurs au maximum.

### Equipe de ligue A

- La composition d'une équipe de ligue A est libre.

### Equipe de ligue B

- Une équipe de ligue B contient au maximum 1 Amateur A. Aucun Joueur Elite autorisé.

## Equipe de ligue C

- Une équipe de ligue C est uniquement composée de Joueurs Amateurs B ou débutants. Aucun Joueur Elite autorisé, aucun Joueur Amateur A autorisé.

## 5. Heure des rencontres

---

L'heure officielle des rencontres est fixée à 19h30 précise. En cas de retard de l'équipe visiteur (pour raisons professionnelles, un déplacement plus ou moins important etc...), **par politesse** celle-ci informe l'équipe locale de son heure d'arrivée.

## 6. TERMES

---

Une compétition ne peut débuter qu'après une inscription complète auprès de FLASH 2000. Chaque équipe doit avoir exécuté dans le délai imparti par FLASH 2000 :

- l'enregistrement complet de l'équipe
- le règlement de la finance d'inscription
- le règlement des licences

### 6.1 Termes de jeu et reports

---

- Le terme de jeu indiqué dans le calendrier des rencontres est obligatoire. L'horaire indiqué doit être respecté.
- Les dérogations à ce calendrier ne sont possibles qu'avec l'accord des deux équipes concernées.
- **Chaque rencontre doit être jouée pour la date indiquée. Si pour une raison quelconque une rencontre doit être déplacée, celle-ci doit avoir lieu si possible AVANT ou dans la semaine qui suit la date officielle, pour autant que Flash 2000 en ait été averti par téléphone ou email.**

## 7. DÉROULEMENT DE LA RENCONTRE

---

### 7.1 Préliminaires

---

- 15 minutes avant le début officiel de la rencontre, le football de table doit être à disposition de l'équipe visiteur.
- La feuille de match doit être complétée avant le début de la rencontre.
- Les Joueurs doivent tous posséder une licence pour participer à la rencontre.
- Chaque équipe est en droit de contrôler les licences de l'équipe adverse avant la rencontre.
- Si une équipe n'est pas présente 30 minutes après le début officiel de la rencontre, elle a perdu la rencontre : feuille de match – 2 sets à 0 (6-0, 6-0).
- Seul un cas de force majeure permet une exception à ce règlement.

### 7.2 Début de la rencontre

---

- Les équipes se placent d'un côté et de l'autre de la table selon accord mutuel ou par tirage au sort.
- Les Joueurs(es) de l'équipe locale commencent la rencontre. Ils mettent en jeu la balle. Pour la suite, se référer au paragraphe 8.2 concernant la mise en jeu de la balle.

### 7.3 Remplacements

---

- Chaque équipe peut aligner tous ses Joueurs lors d'une rencontre.
- La composition de l'équipe est libre pour chaque partie. Exemple : Joueurs 1 et 2 pour la partie 1, Joueurs 2 et 3 pour la partie 2, Joueurs 4 et 3 pour la partie 3 etc...
- Aucun remplacement ne peut avoir lieu en cours de partie. La composition de l'équipe est fixe pour toute la partie.

## 8. RÈGLES DE JEU

---

### 8.1 Changement de côté

---

Les équipes peuvent changer de côté à la fin d'un set pour autant qu'un Joueur en fasse la demande.

### 8.2. Mise en jeu de la balle

---

- **L'équipe qui a encaissé le dernier but engage la balle.**
- L'engagement commence balle arrêtée au niveau du joueur du milieu (sous le joueur ou à côté) de la barre des 5.
- Avant de mettre la balle en jeu, le Joueur en possession de la balle doit demander à son adversaire si celui-ci est « prêt ». Dès que l'adversaire a répondu qu'il était "prêt", le Joueur qui engage la balle doit toucher d'abord la figurine centrale de la barre des demis puis une autre figurine de la même barre.
- Lors de l'engagement, si le Joueur en possession de la balle ne parvient pas à toucher deux figurines, il peut recommencer une fois. S'il échoue à nouveau, la balle revient à l'équipe adverse qui effectue l'engagement aux demis.

### 8.3 Intersion

---

Durant une partie de double, les coéquipiers peuvent échanger leur place plusieurs fois, mais seulement :

- après qu'un but ait été inscrit, avant le prochain engagement.
- lors d'un arrêt de jeu (Stop / Time Out).

### 8.4 Hors-jeu

---

- Lorsqu'un Joueur, par la puissance d'un tir ou d'une passe fait sortir la balle de la table, elle devra être remise en jeu depuis la barre des 2 de l'équipe adverse. Peu importe si la balle touche un autre joueur ou pas.

## RÈGLEMENT FOOTBALL DE TABLE

---

- Si la balle touche le boulier ou un autre objet et finit sa course dans le but, celui-ci est annulé et la balle revient à la barre des 2 de l'équipe adverse.
- Si la balle touche le dessus des côtés de la table puis retourne sur la surface du jeu, elle est considérée comme étant toujours en jeu.

### 8.5 Balle morte

---

Une balle peut être considérée comme "morte" lorsqu'elle est arrêtée depuis au moins 2 secondes et qu'aucune figurine ne peut la toucher.

- Si la balle est "morte" entre deux barres adverses, elle est ré-engagée aux demis par l'équipe qui a encaissé le dernier but.
- Si la balle est "morte" entre une barre arrière et le gardien, elle est repoussée vers une des figurines de la barre des 2. Le jeu reprend avec l'accord de l'équipe adverse ("prêt") et après avoir touché deux figurines.

### 8.6 Balle interceptée par un Joueur

---

Si un Joueur intercepte une balle en l'air qui peut retomber dans le périmètre du jeu, l'équipe adverse obtient la remise en jeu.

### 8.7 Passes

---

Des demis aux trois, de l'arrière aux demis :

- la passe se fait en mouvement d'une figurine à l'autre de la même barre.
- Une balle brièvement liftée ou pincée sur la surface de jeu et avancée immédiatement peut être légalement passée à la barre des 3 du moment que la balle a touché deux joueurs avant la frappe. Toutefois, si une balle est liftée ou pincée sous le pied d'un joueur, relâchée puis passée par le même joueur sans toucher un autre joueur de la même barre, elle est considérée comme faute .



## RÈGLEMENT FOOTBALL DE TABLE

---

- la bande ne compte pas comme figurine.

### 8.8 But

---

- Est considéré comme but, toute balle qui pénètre dans les goals.
- Si la balle sort des goals de manière claire et précise, le but est accordé.

### 8.9 Tir des 5

---

Il est autorisé de tirer des 5 à tout moment ; toutefois, lors de l'engagement, il est nécessaire de respecter les termes du paragraphe 8.2.

### 8.10 Lâché de barre

---

- Un Joueur peut enlever ses mains pour les essuyer ou se replacer avant un tir, du moment qu'il ne prend pas plus de 2 ou 3 secondes. Le temps de possession de la balle (paragraphe 8.16) continue à être calculé.
- Une fois la main ou le poignet replacé sur la poignée, il faut attendre 1 seconde au minimum avant d'effectuer un tir ou une passe.
- Lorsqu'un but est marqué suite à un lâché de barre, le but est annulé. L'équipe adverse procède à l'engagement aux demis.

### 8.11 Sciage / Coup au jeu

---

- Il est autorisé de scier pour autant que le jeu ne bouge pas, tant horizontalement que verticalement. Si un coup dans le jeu fait perdre la balle à l'adversaire, celui-ci la reprend sur la même barre et au même endroit.
- Le jeu reprend lorsqu'un joueur de l'équipe fautive annonce "prêt" (ou "Time In").

### 8.12 Stop / Time Out

---

- Chaque équipe a le droit de demander deux stops (Time Out) par partie pendant lesquelles les joueurs doivent quitter la table de jeu. Il est strictement interdit de jouer avec la balle lors d'un stop. Le temps limite d'un stop est de 30 secondes.
- Une équipe peut demander un stop seulement lorsqu'elle est en possession de la balle et que celle-ci n'est pas en mouvement.
- Un stop peut être demandé par un joueur pour une raison majeure (bousculade par un spectateur, objet qui tombe dans le jeu...). Le stop n'est pas comptabilisé.
- Une équipe ne peut pas demander 2 stops sur la même balle. En cas de faute, il y a pénalty : la balle revient à l'équipe adverse à la barre des trois. Seuls l'avant et le gardien restent sur le jeu lors du tir de pénalty. En cas de but, la partie se poursuit normalement. Dans le cas contraire, la partie reprend là où elle en était.

### 8.13 Reprise / Time In

---

Lorsque l'équipe qui a demandé le stop (Time Out) annonce à voix haute "Reprise" (ou "Time In"), la partie continue avec l'accord de l'équipe adverse ("Prêt"). Le joueur en possession de la balle doit toucher deux figurines avant de tirer ou de passer.

### 8.14 Tourniquet

---

- Il est autorisé de faire subir à la barre au maximum un tour avant et un tour après la frappe de la balle.
- Un tourniquet qui ne touche pas la balle n'est pas interdit.
- Si un tourniquet d'un Joueur frappe la balle vers l'arrière et que celle-ci entre dans son but, alors le but est valide.

### 8.15 Distraction

---

- Toute forme de choc de barre, de mouvement et / ou de vibration de la table lorsque la balle est en jeu constitue une faute, que celle-ci soit intentionnelle ou pas.
- Il n'est pas nécessaire qu'un Joueur ait perdu le contrôle de la balle pour qu'une faute soit constatée.
- Toucher ou entrer en contact avec les barres de l'adversaire est considéré comme faute.
- Frapper violemment la barre après un tir est un comportement antisportif et est considéré comme faute. Si un but est marqué, celui-ci est annulé.
- Pendant le jeu, il est interdit de parler.
- Il est interdit de crier pour distraire son adversaire.
- En cas de faute la balle est remise en jeu à la barre des 2 de l'équipe lésée.
- Si c'est l'équipe adverse (celle qui ne contrôle pas la balle) qui commet la faute, le jeu reprend sur la même barre et au même endroit qu'il était avant que la faute ne soit constatée.

### 8.16 Temps de possession de la balle

---

Le temps de possession limite accordé aux Joueurs pour contrôler la balle est :

- à la barre des demis : 10 secondes.
- à la barre des trois : 15 secondes.
- à l'arrière : 15 secondes.

## 9. **Fin de la rencontre**

---

- Après le dernier match, les capitaines des équipes contrôlent l'inscription des résultats et les confirment par leur signature.

## RÈGLEMENT FOOTBALL DE TABLE

---

- L'original de la feuille de match doit être immédiatement retourné à FLASH 2000. Des enveloppes sont mises à disposition des équipes en début de saison. L'original peut aussi être remis en main propre à un responsable de FLASH 2000.
- **Si un capitaine constate qu'un résultat n'apparaît pas sur le net, libre à lui de faire parvenir à FLASH 2000 le double de la feuille de match.**
- Une copie de la feuille de match va à l'équipe locale et l'autre à l'équipe visiteur.

### 10. Non - présentation

---

- Une équipe qui ne se présente pas perd la rencontre : feuille de match – 2 sets à 0 (6-0, 6-0).
- Une équipe qui ne se présente pas deux fois est disqualifiée. Tous les points de l'équipe sont annulés. **De plus, les Joueurs de l'équipe disqualifiée ne peuvent en aucun cas participer à la ligue de la saison suivante.**

### 11. Classement définitif

---

En fin de saison, en cas d'égalité lors du classement définitif, la distinction entre les équipes est réalisée de la manière suivante :

- 1 confrontation directe; si égalité à nouveau, alors
- 2 match de barrage.

### 12. Réserve

---

**Ce présent règlement peut faire l'objet de changements.**

**L'organisateur se réserve le droit d'y apporter les modifications qu'il jugera utiles, à tout moment.**