



Players 4 Players Règlement

Version 3e, 26.04.2008

Players 4 Players Tischfußballvereinigung e. V.
www.players4players.de

Table des matières

1 Introduction.....	3
2 Engagement de la balle.....	3
3 Balle « en jeu ».....	4
4 « Balle sortant de la table ».....	4
5 « Balle immobilisée ».....	4
6 Temps mort.....	5
7 Roulettes illégales.....	6
8 Manipuler la table	7
9 Mettre la main sur la surface de jeu.....	7
10 Modifications de la table.....	7
11 Divertissement.....	8
12 Coutumes linguistiques.....	8
13 Passe.....	9
14 Limite de temps.....	9
15 Faute technique.....	10
16 Arbitre.....	10
17 Code de l'éthique.....	11
18 Directeur de Tournoi.....	11

1 Introduction

1.1 Début de la partie

La partie débute par un tirage au sort effectué avec une pièce. Le vainqueur du tirage au sort aura le choix du camp ou de l'engagement, l'autre équipe l'option restante.

1.2 Entraînement

Dès qu'un match a commencé, l'entraînement n'est plus permis. Ni sur la table de jeu, ni sur toute autre table. Ce règlement est aussi de rigueur lors des temps morts et entre les manches. Un entraînement se définit par le fait de bouger la balle avec une des poupées. La pénalité pour un entraînement illicite est un avertissement, en cas de récidive sera prononcée une faute technique.

1.3 Côtés de table

Après chaque manche, toute équipe a le droit de changer de côté de la table avant que la prochaine manche ne débute. Si les deux équipes renoncent au changement lors d'une manche, chacune d'elle aura lors de la prochaine manche toujours le droit de demander un nouveau changement de côtés.

1.4 Position en double

L'équipe disposant de la balle d'engagement devra définir en premier son positionnement en double. Dans un match en double, chaque Joueur peut jouer avec les deux barres qu'il choisit. A partir de l'engagement de la balle, chaque Joueur devra rester sur sa position jusqu'à ce que soit marqué un but ou soit demandé un temps mort.

1.5 Point marqué

Une balle qui entre dans le but, qui en ressort et revient sur l'aire de jeu et / ou quitte la table, vaut un point. Lorsqu'un but n'a pas été inscrit, celui-ci peut être réclamé aussi longtemps que la prochaine balle est en jeu. Si un but est marqué avec cette balle, aucun recours n'est plus possible.

1.6 Match gagné

L'équipe marquant en premier 5 buts (7 s'il n'y a qu'une manche gagnante), gagne la manche. L'équipe ayant gagné en premier le nombre de manches requises, aura gagné la partie.

2 Engagement de la balle

2.1 Engagement de la balle

La balle est introduite lors du début de la partie et après chaque but marqué par le trou d'engagement. Le Joueur introduisant la balle a le droit d'influencer sa trajectoire. Un but ne pourra cependant être marqué par l'équipe ayant la balle d'engagement que si la balle touche une poupée avant de dépasser la ligne de but. Il est interdit de mettre la main dans le terrain de jeu, sauf pour positionner la balle lors de l'engagement. Si la balle glisse de la main lors de l'engagement, le Joueur a le droit d'effectuer un second engagement de la balle. S'il perd la balle une seconde fois, il perd aussi l'engagement de la balle, ce dernier ira à l'équipe adverse. Par terrain de jeu on entend la surface du terrain, la partie intérieure des parois latérales incluse.

2.2 Prêt

L'équipe ayant la balle d'engagement doit s'assurer que l'équipe adverse est prête avant l'engagement de la balle. Si cette règle est enfreinte, l'engagement sera répété.

2.3 Balle « en jeu »

La balle doit d'abord toucher l'aire de jeu, ensuite la balle est « en jeu ».

2.4 Engagement de la balle après un but marqué.

Pendant une manche, l'engagement de la balle se fera par l'équipe contre qui le dernier but a été marqué. Lors d'une partie disputée en plusieurs manches, l'engagement se fera par l'équipe ayant perdu la dernière manche.

2.5 Engagement par la mauvaise équipe

Lorsque la balle est mise en jeu par la mauvaise équipe et que l'infraction a été découverte avant qu'un but n'ait été marqué, le jeu doit s'arrêter et la balle sera réengagée par la bonne équipe. Si le but a été marqué, aucune réclamation ne sera plus prise en compte.

2.6 Engagements après infractions

Lors d'un engagement après une infraction au règlement, celui-ci se fera par l'équipe qui avait initialement le droit à l'engagement.

3 Balle « en jeu »

3.1 Balle « en jeu »

Une fois qu'une balle est mise en jeu, elle doit le rester jusqu'à ce qu'elle sorte de la table, qu'elle soit déclarée « balle immobilisée », qu'un temps mort soit demandé ou qu'un but soit marqué.

3.2 Balle dans le trou d'engagement

Une balle en jeu qui sort par le trou d'engagement et qui retourne sur le terrain de jeu toute seule est toujours considérée comme « en jeu ».

4 « Balle sortant de la table »

4.1 Balle sortant de l'aire de jeu

La balle est considérée comme sortie si elle touche un objet hors de l'aire de jeu. La mise en jeu se fera à l'arrière par l'équipe ayant le droit à l'engagement. Pour ceci, la balle doit être coincée sous une des deux poupées en défense, l'équipe adverse devra confirmer qu'elle est prête à continuer la partie, ensuite la balle devra être déplacée d'une poupée à l'autre sur la même barre, immobilisée pendant une seconde, et c'est à partir de ce moment que la balle est de nouveau en jeu (conforme à la reprise de la partie après un temps mort, voir 6.9).

4.2 Le « Lob »

Ne sont autorisés que deux « lobs » (tirs contrôlés de l'arrière au dessus de la tête des poupées) par manche et un par balle. Il s'agit d'un lob dès que la balle est passée au dessus de la barre des 3 adverse. La sanction contre un lob illicite est une faute technique. La balle tirée au delà de la table sera réengagée par l'équipe adverse au milieu.

5 « Balle immobilisée »

5.1 « Balle immobilisée »

Une balle sera déclarée balle immobilisée lorsqu'elle a complètement arrêté de bouger et ne peut être atteinte par aucune poupée.

5.2 « Balle immobilisée » en défense

Si la balle reste immobilisée en défense, celle-ci sera réengagée dans la même zone de défense (cf. à l'article 4.1.).

5.3 « Balle immobilisée » entre la défense et une barre de cinq

Si la balle est déclarée immobilisée alors qu'elle est entre la zone de défense et une barre des 5, elle doit être remise en jeu par l'équipe ayant l'engagement, (cf. à l'article 4.1.).

5.4 Retardement de la partie

Une balle qui est intentionnellement mise dans une situation de balle immobilisée devra être donnée à l'équipe adverse pour un nouvel engagement.

5.5 Influencer une balle immobilisée

Si un Joueur essaie d'influencer une balle immobilisée, celle-ci sera donnée à l'équipe adverse pour un nouvel engagement (exemple : cogner contre la table, souffler, tordre les barres, etc.).

6 Temps mort

6.1 Temps mort entre les manches

Il est interdit de prendre un temps mort entre les manches. La pause maximale entre les manches est de 60 secondes. Si les deux équipes sont prêtes plus tôt, elles sont libres de commencer la partie avant écoulement des 60 secondes. Le reste de ces 60 secondes sera perdu.

6.2 Temps mort pendant une manche

Chaque équipe a droit à deux temps mort par manche durant lesquels les Joueurs peuvent quitter la table. Un temps mort ne doit pas dépasser 30 secondes. Chaque équipe ne peut prendre qu'un temps mort par balle. Avant que la balle ne soit engagée, chaque équipe aura le droit de prendre un temps mort. Celui-ci comptera pour la prochaine balle.

6.3 Temps mort lorsque la balle est en jeu

Si la balle est hors de la surface de jeu ou immobilisée hors d'atteinte d'une poupée, un temps mort ne peut être demandé. Si la balle est en jeu, le temps mort ne peut être demandé que par l'équipe en possession de la balle et ce uniquement si la balle est complètement arrêtée.

6.4 Pénalités de temps mort

Un Joueur qui enlève ses deux mains des poignées et qui se détourne de la table alors que la balle est en jeu sera considéré comme ayant pris un temps mort. Un retardement de la partie contre le règlement sera pénalisé par un temps mort.

6.5 Temps mort illicite

Si une équipe prend un temps mort, alors qu'elle n'y est pas autorisée, celle-ci sera sanctionnée par une faute technique.

6.6 Dépassement du temps lors d'un temps mort

Si une équipe n'est pas prête à reprendre le jeu lorsque les 30 secondes sont écoulées, et que ni l'arbitre, ni le Directeur de Tournoi n'ont interrompus la partie, celle-ci sera sanctionnée par une faute technique pour avoir retardé la partie.

6.7 Influencer la balle pendant un temps mort

Lors d'un temps mort il est interdit de toucher la balle sauf permission de l'arbitre. Ceci peut être considéré comme un entraînement contre le règlement (cf. à l'article 1.2.). La pénalité sera la perte de la balle et un avertissement. L'engagement se fera par l'équipe adverse au milieu.

6.8 Changement de position

Lors de toute compétition de double, les deux équipes peuvent changer de position durant un temps mort (sauf 6.10. à 6.12. et 10.2.-10.3.). L'équipe étant en possession de la balle devra déterminer la position des Joueurs en premier.

6.9 Reprise du jeu après le temps mort

Avant la reprise de la partie, l'équipe adverse devra confirmer qu'elle est prête. Prendre la balle ou la déplacer avant la reprise de la partie peut être refusé (par exemple si celle-ci est dangereusement prête du but). Le Joueur en possession de la balle devra bouger la balle d'une poupée à une autre, l'y stopper pendant une seconde, ensuite la balle sera libre. En cas d'infraction à ce règlement, l'équipe opposée pourra choisir entre continuer de l'endroit même où se situe la balle ou faire un nouvel engagement au milieu.

6.10 Temps mort pour appeler un arbitre

Si une question sur le règlement se pose en pleine partie, toute équipe peut demander un temps mort pour appeler un arbitre. Celui-ci ne comptera pas parmi les deux accordés par manche. L'arbitre doit être sollicité auprès du Directeur de Tournoi, celui là ne peut être refusé. Lors de ce temps mort un changement de position n'est pas autorisé.

6.11 Temps mort pour l'entretien de la table

Tout entretien de la table (par exemple resserrer les Joueurs sur les barres, etc.), doit être effectué avant le début du match. Le seul cas où un Joueur peut demander un temps mort pour l'entretien de la table durant un match est celui d'un changement soudain des caractéristiques de la table (bris d'un Joueur, etc.). Ce temps mort ne compte pas parmi les deux accordés par manche.

6.12 Temps mort médical

Un Joueur ou une équipe peut demander un temps mort médical. Cette demande doit être approuvée par le Directeur de Tournoi. Celui-ci déterminera la durée du temps mort médical. Un Joueur physiquement incapable de jouer après ce délai doit déclarer forfait pour le match. Si la demande est refusée, le demandeur peut être sanctionné par un temps mort. Un temps mort médical n'est généralement accordé qu'en cas d'accident ou de blessures imprévues pendant le match.

7 Roulettes illégales

7.1 Roulette illégale en touchant la balle

Les roulettes illégales sont interdites. Cela veut dire qu'il est interdit de faire tourner la barre de plus de 360 ° avant ou après avoir touché la balle. Lorsqu'une roulette illégale est effectuée, il y a deux possibilités:

- 1 But:** Le but ne comptera pas, l'équipe opposée aura l'engagement au milieu.
- 2 Pas de but:** L'équipe opposée a le choix entre continuer de l'endroit où se situe la balle en ce moment ou de l'engager au milieu.

7.2 Roulette illégale sans toucher la balle

La roulette illégale sans toucher la balle n'est pas illicite, mais peut être vu comme un divertissement. Si un Joueur marque un but par une roulette illicite contre son propre camp, ce but compte pour l'équipe opposée.

7.3 Autres roulettes

Si une poupée est touchée et que la barre effectue une roulette alors que personne ne touche la poignée, il ne s'agit pas d'une faute.

8 Manipuler la table

8.1 Manipuler la table

Il est interdit de secouer, bouger, ou soulever la table. L'intention n'a aucune importance. La décision s'il s'agit d'une infraction au règlement ou d'une dureté exagérée est prise par l'arbitre. Aucune importance si le Joueur en possession de la balle perd celle-ci ou non. S'il n'y a pas de dureté exagérée, l'arbitre décidera à quel endroit la partie continue.

Une dureté exagérée est aussi sanctionnée si la balle n'est pas en jeu (par exemple cogner avec la barre contre les murs latéraux après le tir). La sanction est un avertissement. L'arbitre annonce qu'en cas de récidive, un but réglementaire ne sera pas compté et il sera sanctionné par une faute technique.

8.2 Pénalités pour dureté exagérée

En cas de non respect de cette règle:

Lors de la première infraction, il y a un avertissement. L'arbitre décide à quel endroit la partie continue. Chaque nouvelle infraction sera sanctionnée d'une faute technique.

8.3 Toucher une barre de l'équipe opposée

Tout toucher de barres par l'équipe opposée est sanctionné, tout comme le fait de manipuler la table.

9 Mettre la main sur la surface de jeu

9.1 Balle « en jeu »

Un Joueur n'a pas le droit de mettre la main dans la surface de jeu sauf accord de l'équipe opposée lorsque la balle est „en jeu“. La sanction est une faute technique. Si un Joueur touche la balle „en jeu“ dans son propre camp de défense, l'équipe opposée se verra attribuer un but, et il y aura un nouvel engagement comme après chaque but. Une balle passant par dessus la surface de jeu est „en jeu“.

9.2 Balle n'est pas « en jeu »

S'il n'y a pas de balle sur la surface de jeu, tout Joueur a le droit de toucher la surface de jeu (ex: effacer les traces de la balle).

9.3 Accord

Il est toujours autorisé de mettre la main sur la surface de jeu si l'équipe opposée l'accorde.

10 Modifications de la table

10.1 Modifications de la table.

Aucun Joueur n'a le droit d'effectuer des modifications pouvant influencer les caractéristiques de jeu de la table. En cas de non respect de cette règle, le Joueur peut se voir disqualifié.

10.2 Poupée cassée

Si une poupée se casse alors qu'elle touche la balle, la partie sera reprise à cet endroit comme après un temps mort.

10.3 Objet sur la table

Si un objet tombe sur la table, l'équipe en possession de la balle doit interrompre le jeu parce que l'objet doit être retiré de la surface. Aucun objet n'a le droit de se trouver sur les bords de la table, ils pourraient tomber sur la surface. Si la balle touche l'objet, celle-ci sera considérée comme n'étant plus « en jeu », son réengagement se fera comme lors d'une balle immobilisée.

11 Divertissement

11.1 Agitation et bruits

Les seuls bruits et agitations autorisés sont ceux effectués par la barre en possession de la balle. Tout autre bruit ou agitation peut être considéré comme divertissement. Soupirer, tousser, râler et discuter entre coéquipiers alors que la balle est „en jeu“ peut aussi être considéré comme divertissement. Il reviendra à l'arbitre de décider s'il y a un comportement « antisportif ».

11.2 Mains aux poignées

Un tir ou une passe peuvent être considérés comme divertissement si un Joueur n'a pas les deux mains aux poignées. Il a néanmoins le droit de retirer les mains des poignées pour s'essuyer les mains, aussi longtemps que ça ne dépasse pas trois secondes. A partir du moment que la balle est en position de tir, le temps est compté (cf. à l'article 14), également au cas où le Joueur est en train de s'essuyer les mains. Avant le tir, les deux mains doivent de nouveau toucher les poignées au moins depuis une seconde.

11.3 Pénalités

Si un but est marqué alors que cette règle a été enfreinte, celui-ci ne compte pas. L'équipe opposée aura droit à l'engagement. Si aucun but n'est marqué, l'équipe opposée peut soit continuer de l'endroit où se situe la balle en ce moment ou la réengager au milieu.

12 Coutumes linguistiques

12.1 Commentaires

Il est interdit de faire des commentaires antisportifs directs ou indirects.

12.2 Jurons/Insultes

Les Joueurs ont une interdiction de jurer ou d'insulter d'autres personnes.

12.3 « Coaching »

L'utilisation d'un entraîneur qui donne des signes sonores ou visuels est interdite. Le coaching est autorisé pendant les temps morts tout comme entre les manches.

12.4 Pénalité

La pénalité pour avoir enfreint aux dispositions de l'article 12.1 et 12.2 représente une faute technique, pouvant aller jusqu'au renvoi d'une personne hors de la salle de compétition. Ceci compte pour les Joueurs comme pour les spectateurs. La pénalité pour avoir enfreint la règle 12.3 est d'abord un avertissement, ensuite une faute technique. L'arbitre peut demander à l'entraîneur de s'éloigner de la table dès le premier avertissement.

13 Passe

13.1 Balle arrêtée

Balle arrêtée signifie que la balle est à l'arrêt et à portée d'une poupée.

13.2 Passe

Une passe est jouée si la barre receveuse touche la balle. Si la défense effectue un tir et la balle touche la barre des 5, ceci ne sera pas vu en tant que passe aussi longtemps que la balle ne reste pas à proximité de cette barre ou est influencée de manière contrôlée.

13.3 Balle coincée

Si la balle est coincée ou à l'arrêt, celle-ci ne peut être passée directement. Elle devra toucher au moins une autre poupée avant de pouvoir être passée.

13.4 Passe « liftée »

Si la balle est « liftée » involontairement lors de la passe, il n'y a pas faute. L'arbitre devra dire s'il y avait intention ou non.

13.5 Passe avec la bande

La passe: Poupée- bande- même poupée – est interdit.

13.6 Passe sur la barre des 3

Une passe de l'arrière sur la barre des 3 est toujours permis.

13.7 Balle libre

Si la balle est propulsée de l'arrière et qu'elle est touchée par une poupée de l'équipe adverse, il ne s'agit plus d'une passe et celle-ci peut être attrapée par toute poupée.

13.8 Pénalité

En cas d'infraction à l'une des règles ci-dessus sur les passes, l'équipe adverse peut continuer la partie de l'endroit où la balle se situe à ce moment ou effectuer un nouvel engagement au milieu.

14 Limite de temps

14.1 Limite de temps sur les barres

La possession de la balle en défense comme à la barre des 3 est limitée à 15 secondes et à la barre des 5 le temps est limité à 10 secondes. Pendant ce temps, la balle doit ou toucher ou passer une poupée de l'équipe adverse.

14.2 Balle tournante

Si une balle tourne à proximité d'une barre, elle est considérée comme en possession de celle-ci.

14.3 Pénalité

La pénalité pour dépasser le temps de possession est la perte de la balle, l'équipe opposée a droit à l'engagement au milieu.

14.4 « Reset »

Si la balle est influencée alors que celle-ci est arrêtée ou a été préparée pour le tir, l'arbitre présent appelle « reset » et le compteur pour la possession de la balle (cf. à l'article 14.1) est remis à 0. Cet appel ne signifie pas l'arrêt du jeu, le défenseur devra donc continuer à rester en position. En cas de récidive, l'équipe manipulant la balle peut faire l'objet d'un avertissement ou d'une sanction par faute technique.

15 Faute technique

15.1 Déclaration d'une faute technique

Si une équipe enfreint à la règle alors qu'un arbitre ou le Directeur de Tournoi ont pris une décision, un avertissement ou une faute technique peuvent être déclarés. L'avertissement est adressé à l'équipe. Pour chaque nouvelle infraction, qui normalement engendrerait un avertissement, sera automatiquement prononcée une faute technique.

15.2 Exécution d'une „faute technique“

En cas de faute technique, le jeu est arrêté et la balle est remise à la barre des 3 de l'adversaire de l'équipe fautive. Seuls le tireur du penalty et le gardien de but adverse sont autorisés à rester à la table. Un tir est tenté, après lequel le jeu devra être arrêté à nouveau. Après cette action, indépendamment du fait si un but est marqué ou non, la balle devra être remise en jeu à l'endroit où elle était lorsque le penalty avait été donné ou si la balle était en déplacement, celle-ci sera réintroduite dans la partie comme s'il s'agissait d'une balle immobilisée à cet endroit.

15.3 Perte d'une manche / de la partie

Comme il existe plusieurs sortes d'infractions entraînant une faute technique, la perte d'une manche et de la partie ont été définies de la façon suivante:

1. Faute technique
2. Faute technique
3. Faute technique
4. Faute technique = Perte d'une manche
5. Faute technique
6. Faute technique
7. Faute technique = Perte d'une manche
8. Faute technique
9. Faute technique = Perte de la partie

16 Arbitre

16.1 Sollicitation d'un arbitre

Tout Joueur peut à tout moment avant ou pendant le match faire appel à un arbitre.

16.2 Absence d'un arbitre

Si l'arbitre n'était pas présent lorsque l'infraction a eu lieu, ce dernier doit rendre la décision la plus équitable possible compte tenu des circonstances.

16.3 Présence d'un arbitre

Les décisions d'un arbitre sur place sont définitives. Discuter avec un arbitre pendant la partie est interdit.

Tout commentaire de la part de Joueurs sera considéré comme tentative d'influencer l'arbitre.

Si cette règle est enfreinte, l'équipe concernée peut être sanctionnée par un avertissement, en cas de récidive, une faute technique peut être prononcée.

17 Code de l'éthique

17.1 Infraction au code de l'éthique

Toute action de nature antisportive ou contraire à l'éthique durant le tournoi, sur le lieu du tournoi ou sur le site de l'infraction sera considérée comme une infraction au code de l'éthique.

17.2 Pénalité

La sanction pour infraction au code de l'éthique peut être la perte du match, la disqualification ou le renvoi de la salle. Il reviendra au Directeur de Tournoi de décider s'il y a infraction et, le cas échéant, de la sanction.

18 Directeur de Tournoi

18.1 Directeur de Tournoi

L'organisation et le « modus » joué du tournoi est de la responsabilité du Directeur de Tournoi. Une décision prise par le Directeur de Tournoi dans tous ces domaines est définitive.