



Règlement

Article 1 : Déroulement des matchs

Un match se compose de 9 parties de maximum 20 balles et ce, dans l'ordre suivant :

Partie	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Domicile	A	B	C	A	B	C	A	B	C
Visiteur	A'	B'	C'	B'	C'	A'	C'	A'	B'

Les points sont enregistrés de la manière suivante :

2 points pour la paire qui a marqué 11 buts,

1 point pour le nul (10-10)

0 points pour la paire perdante

Il y a un total de 18 points à gagner par match. L'équipe qui a obtenu le plus de points marque 2 points pour le classement. En cas d'égalité (9-9), chaque équipe reçoit 1 point.

Article 2 : Horaire des matchs

Les matchs commencent à 21:30 pour les petits déplacements et 22:00 pour les déplacements de plus d'une heure depuis le local du club se déplaçant. Le forfait sera déclaré respectivement à 22h et 22h30, soit une demie heure après l'heure de démarrage officielle si une des deux équipes ne se présentent pas avec minimum 4 joueurs inscrits sans avertir de leur retard.

Article 3 : Déroulement d'une partie

Une partie est composée de deux manches, une de chaque côté de la table de jeu.

Une manche se joue en 10 balles. On change de côté entre les manches (lorsque 10 balles ont été jouées) *.

La première balle est mise en jeu par l'équipe à domicile et la 11eme balle est mise en jeu par l'équipe visiteuse. Après chaque but marqué, le club qui a encaissé reçoit la balle pour la mise en jeu. Cette mise en jeu doit être effectuée dans les 5 secondes qui suivent le but. Pour une rencontre sur terrain neutre, un "Toss" désignera l'équipe qui débutera la partie.

* *Le changement de côté n'est pas obligatoire.*

Article 4 : Mise en jeu

- Demander à l'adversaire si il est "prêt" (sauf problème technique, il a 5 secondes pour répondre sinon la partie commence).
- La mise en jeu doit se faire depuis la figurine centrale de la barre des 5.
- Un deuxième contact avec une autre figurine de cette barre de 5 ce qui lance le chrono.
- Troisième contact avec une figurine différente de celle du deuxième contact toujours sur la même barre (la balle doit être contrôlée, ce contact ne peut être un shoot).

Si ces conditions ne sont pas respectées, la balle revient à l'arrière adverse.

Article 5 : Balles hors d'atteinte

Toute balle s'arrêtant en dehors de portée, de manière à ce qu'aucun joueur ne puisse l'atteindre normalement (sans plier les barres ou secouer la table) est remise en jeu dans le coin le plus rapproché de l'endroit où elle est restée immobile.

Lorsqu'une balle s'arrête juste au milieu, elle sera remise en jeu par l'arrière de l'équipe qui a mis cette balle en jeu.

** Ensuite le protocole de remise en jeu commence. (cfr article 7)*

Article 6 : Sortie de balle

- Une balle est considérée comme sortie si elle quitte le terrain (*si une balle touche un élément de la table - les scores ou la lampe - et revient sur le terrain, le jeu continue*).
- L'équipe à l'origine de la situation qui a conduit la balle hors jeu est désignée comme responsable (par exemple l'attaquant qui a tiré la balle).

La balle est alors remise en jeu sans délai par le défenseur de l'autre équipe. (cfr article 7)

Article 7 : Remise en jeu

- Demander à l'adversaire si il est "prêt" (il doit répondre dans les 5 secondes).
- Le défenseur doit effectuer un premier contact avec une de ses figurines.
- Deuxième contact avec une autre figurine de sa zone (ce qui lance le chrono).
- Troisième contact avec une autre figurine de sa zone (la balle doit être contrôlée, ce contact ne peut être un shoot).

** Si ces conditions ne sont pas respectées, la balle revient à l'arrière adverse.*

Article 8 : Permutations des places

En double, les changements de position sont autorisés :

- Après chaque but.
- Pendant un temps mort.

Lors d'autres interruptions (balle hors d'atteinte, balle hors jeu ou autre interruption ne concernant pas un temps mort ou un but), aucun changement de position n'est permis.

Si le protocole "Prêt" est interrompu pour une raison quelconque, il doit être recommencé.

Cela ne signifie pas que les joueurs peuvent à nouveau changer de place. Les positions originelles restent en vigueur.

Article 9 : Changement de joueur (réserviste)

- Un joueur de réserve ne peut monter au jeu que s'il est inscrit sur la feuille de match.
- Il ne peut entrer en jeu qu'après qu'il y ait eu un but marqué (par une équipe ou par l'autre).

Article 10 : Possession de balle

- Une balle ne peut rester plus de 15 secondes à la même barre ou dans la zone du défenseur (barre du gardien + barre des 2).
- En cas de choc excessif (faisant bouger la balle) par un joueur de l'équipe ne possédant pas la balle, le joueur reçoit la balle en retour autant de fois qu'il le désire et il y a un reset (les 15 secondes recommencent).

Il est interdit de faire un grand mouvement de va et vient avec une barre quand la balle a quitté la zone d'atteinte de cette barre.

Dans les deux cas, la balle revient à l'arrière adverse sauf si les fautes ci-dessus ont désavantagé le joueur avant, dans ce cas, le joueur avant de l'équipe non sanctionnée reçoit la balle.

Si on secoue la table, la règle de 15 secondes ne compte plus et il y a un reset du chrono.

Article 11 : Contrôle de balle

Il est permis de lâcher la poignée lors de la possession de balle (par exemple pour s'essuyer la main, se repositionner ou relâcher la tension).

Mais le jeu ne peut pas continuer comme si de rien n'était.

Après avoir lâcher la poignée, le joueur doit - avant de tirer ou faire une passe - suivre l'ordre de remise en jeu :

- Premier contact avec une figurine de sa zone (figurine du milieu pour la barre des 5),
- Deuxième contact avec une autre figurine de cette barre (ou zone pour le gardien),
- Troisième contact avec une figurine différente de celle du deuxième contact.

Ce n'est qu'après cela que vous pouvez jouer ou tirer librement.

Attention ! La règle du temps reste en vigueur et le chronomètre (15 secondes) continue de tourner !

Article 12 : Fautes de jeu générales

Les fautes de jeu sont les suivantes:

- Parler en jouant (excepté à voix basse à son partenaire).
- Faire tourner les barres sur les supports pendant le jeu.
- Demander plus d'un stop par manche.
- Jeter des objets étrangers sur le terrain.
- Mettre la main ou les mains dans le jeu pour prendre la balle ou bloquer un shoot de l'adversaire.

Dans ce cas, il y a but pour l'adversaire.

- Secouer, soulever ou déplacer la table de jeu.
- Forcer (tordre) les barres afin d'attraper la balle.
- Quitter la table de jeu sans motif valable.
- Tirer ou pousser de façon exagérée une barre contre la ligne de touche lorsque la balle n'est pas à portée immédiate de cette barre (capper).
- Fumer pendant la partie.
- Il est interdit de déranger un adversaire en cours de partie.
- lâcher une de ses barres pendant un shoot.

Si on marque un goal, il ne compte pas et la balle revient à l'arrière adverse.

Si la balle vient chez l'adversaire le jeu continue.

S'il y a un auto-goal (contre son camp), le goal est valable.

Toutes ces fautes sont sanctionnées d'un hors jeu, c'est-à-dire que la balle est donnée au joueur arrière de l'équipe qui n'est pas fautive. Si la faute a désavantagé le joueur avant, la balle est donnée à l'avant de l'équipe non sanctionnée.

Tout acte malveillant envers peut être signalé sur la feuille de match.

Article 13 : Chiffres des scores

Il est interdit de toucher aux chiffres avant qu'un but ne soit marqué. On ne peut donc pas avancer (préparer) un point pour le but suivant.

Article 14 : Temps morts

Les demandes de temps morts (time-out) ne sont autorisées qu'une seule fois par équipe et par manche (1 partie = 2 manches).

Il est obligatoire d'être en possession de la balle pour demander un temps mort durant le jeu.

Un temps mort peut aussi être demandé entre deux balles par exemple pour changer les bandes (grips) en vue d'un changement de position.

La durée maximum d'un temps mort est d'une minute.

Lorsque le joueur dépasse le nombre de temps morts autorisés par manche ou s'il dépasse la limite de temps, la balle revient à l'arrière adverse et il y a une remise en jeu (*cfr article 7*).

Article 15 : Stop Technique

Un "STOP TECHNIQUE" peut être demandé en cas d'avarie de la table de jeu ou pour une faute de l'adversaire. L'arbitre est le seul juge. L'avarie doit être évidente. Si l'arbitre estime que la demande de stop technique n'est pas requise, il décidera s'il y a un simple time-out et appliquera le règlement en cas de dépassement du nombre d'arrêt autorisé.

Article 16 : Balle qui ressort du goal (gamelle)

Une balle qui entre de façon évidente dans un goal et ressort compte pour un but.

Article 17 : 1 Joueur Contre 2

Il est interdit de jouer seul contre une paire.

Article 18 : La Coupe

Si en finale de coupe on termine sur un match nul (9-9 = égalité dans le score final).

Un test-set (partie supplémentaire) sera joué entre 2 paires désignées par le capitaine de chaque équipe à cet effet (Tous les joueurs sont éligibles pour le test-set)

Pendant le test-set on ne peut pas effectuer de remplacement de joueur, le test-set est remporté par la première des paires qui arrive à 11 (on peut aller jusqu'à 11/10).

La FBFTA se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment.