



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL DE TABLE

RÈGLEMENT DE JEU

Janvier 2016

www.tablesoccer.org

Préambule du Président de la « ITSF Rules Commission »

Cette nouvelle version du règlement ITSF est l'aboutissement d'un travail collectif, avec l'apport de nombreux joueurs et arbitres de par le monde, réalisé sous la direction de la « ITSF Rules Commission ». Des modifications ont été effectuées afin de simplifier certaines règles, d'en clarifier d'autres et de faciliter le travail des arbitres pendant les matchs. Les joueurs sont encouragés à apprendre et étudier ce règlement de façon à ce que, au-delà de la nationalité ou du type de table préféré, tous puissent jouer équitablement selon les mêmes standards. La « ITSF Rules Commission » va continuer de suivre le bon fonctionnement de ces règles et effectuera si besoin des modifications basées sur les retours des joueurs et des arbitres.

Sincèrement,

A handwritten signature in black ink that reads "Tom Yore". The signature is written in a cursive, flowing style.

**Tom Yore, Président
ITSF Rules Commission**

TABLE DES MATIÈRES


Introduction	3
Autorités compétentes	4
Termes officiels	5
Matériel et équipement	6
Tables	6
Balles	6
Poignées	6
Autres accessoires	7
Règles techniques paralympiques	7
1. Code de l'éthique	9
2. Le Match	9
3. Le début de la partie	9
4. L'Engagement et le Protocole du « prêt »	10
5. Engagements suivants	11
6. Balle en jeu	11
7. Balle sortant de la table	11
8. Balle immobilisée	12
9. Temps mort	12
10. Reprise du jeu après le temps mort	14
11. Temps d'arbitre	14
12. Point marqué	16
13. Côtés de tables	16
14. Changement de positions	16
15. Roulettes	17
16. Gênes	18
17. Reset	18
18. Accès à l'aire de jeu	19
19. Modification de la table	20
20. Distraction	21
21. Entraînement	22
22. Langage et Comportement	23
23. Les passes	23
24. Temps de possession	25
25. Retardement de la partie	25
26. Rappels et Forfait	26
27. Penalty	26
28. Décisions et appels sur le règlement	27
29. Code vestimentaire	27
30. Directeur de Tournoi	28
31. Compétitions annexes	28

INTRODUCTION

Tous les joueurs et organisateurs doivent respecter ce règlement.

- a- On rappelle que le règlement de jeu est une direction et un support pour les arbitres. Son objectif est avant tout de préciser les règles du jeu. Ainsi, autant l'arbitre doit faire preuve d'autorité sur la partie, autant il doit veiller à ne pas freiner le jeu par un arbitrage trop strict et procédurier.
- b- Rappel : les Arbitres de la Fédération représentent l'autorité suprême en ce qui concerne l'application du règlement de jeu sur un tournoi. Leurs décisions doivent être respectées et ne peuvent être contestées. Un Arbitre de la Fédération peut être consulté quant à l'interprétation du règlement. Si aucun Arbitre de la Fédération n'est présent sur le lieu du tournoi alors le Directeur de tournoi assumera les fonctions d'un arbitre de la fédération.
- c- Le règlement du jeu de football de table est conçu pour faciliter le jugement aussi bien par l'arbitre que par les Joueurs (dans le cas d'auto-arbitrage).
- d- L'objectif est de limiter les interprétations subjectives au minimum inévitable.
- e- Les règles proposées ont aussi pour objectif de dynamiser le jeu dans le respect mutuel des Joueurs tout en étant transparentes pour les spectateurs.
- f- On rappelle que l'arbitre est souverain mais aussi faillible et que l'erreur de jugement fait partie du jeu.

AUTORITES COMPETENTES

- a- Ce règlement de jeu a été rédigé par la Commission du Règlement de l'ITSF (International Table Soccer Federation) sous la responsabilité de la Commission Sportive. Il est soumis à un vote et mis à jour au début de chaque saison par le Comité Exécutif de l'ITSF. Il peut être revu et amendé lors d'une Assemblée Générale.
- b- En cas d'incohérences ou de situations ambiguës, des amendements immédiats peuvent être proposés par la Commission du Règlement en cours de saison. Ces amendements doivent alors être soumis à un vote par le Comité Exécutif.
- c- L'utilisation du règlement de jeu est de la responsabilité des fédérations ITSF, des arbitres et des Joueurs.
- d- Les parties peuvent être arbitrées ou auto-arbitrées. Dans une partie arbitrée, l'arbitre est l'unique autorité qualifiée. Dans une partie sans arbitre, n'importe quel arbitre homologué qui est sur place peut être appelé à intervenir. Dans l'éventualité d'une situation que ce dernier ne peut régler, l'assistance du Responsable des Arbitres (Head Official) et du Directeur de tournoi peut être demandée. Il a la responsabilité de faire connaître sa décision à la Commission Sportive, laquelle en retour a la responsabilité de rendre cette décision connue de tous les membres.
- e- Un arbitre sollicité en cours de partie pour prendre une décision peut recevoir des informations d'autres arbitres, de spectateurs et d'enregistrements vidéo si disponibles, ceci afin de prendre la meilleure décision possible.
- f- Les questions, les demandes d'explication, comme les demandes de modification du règlement, doivent être adressées à la personne en charge de la commission ITSF des Arbitres et du règlement. Celui-ci doit en retour répondre à la personne en charge de la Commission Sportive.
- g- Les pénalités et les sanctions, pouvant aller jusqu'à la perte d'une manche ou d'un match, sont de la responsabilité de l'arbitre à la table. Dans l'éventualité d'une sanction plus grave, un rapport doit être transmis par le Directeur de Tournoi à la Commission de Discipline.
- h- Ces règles peuvent être modifiées ou adaptées lors d'un tournoi dans des circonstances exceptionnelles, avec l'approbation d'un délégué ITSF et / ou d'un Responsable des Arbitres de l'ITSF. Tout changement doit être immédiatement rapporté à la Commission Sportive et au Comité Exécutif de l'ITSF pour confirmation ; dans le cas contraire, le tournoi pourra être supprimé du classement ITSF.
- i- Les règles applicables aux événements de type paralympique sont indiquées avec le symbole . La Commission Paralympique de l'ITSF traite tous les ajustements nécessaires à l'évolution des règles paralympiques.

TERMES OFFICIELS

- Prêt
- Engagement
- Temps mort
- Jeu
- Reset
- Faute
- Infraction
- Temps mort officiel
- Temps mort médical
- Chrono
- Avertissement
- Penalty
- Chocs
- Manche
- Match
- Forfait
- Pénalité
- Distraction
- Retard
- Balle morte
- Roulette
- Aire de jeu
- Surface de jeu
- Entraînement
- Possession
- Passe
- Antisportif

IMPORTANT :

Dans ce règlement, le mot Joueur (avec une majuscule) désigne la personne physique et le mot joueur (avec une minuscule) désigne la figurine de jeu.

MATERIEL ET EQUIPEMENT

Tables

- a- Les tables officielles sont votées par l'Assemblée Générale de l'ITSF. Ce choix de table peut être modifié en fonction des accords entre l'ITSF et les fabricants et partenaires.
- b- Les organisateurs doivent fournir un équipement compétitif (pieds des joueurs poncés dans le cas de joueurs peints, barres propres et droites).
- c- En aucun cas la surface de jeu ne devra être poncée, sous peine d'exclusion du tournoi et remboursement du tapis.
- d- Le Joueur est libre de lubrifier l'extérieur des barres sous réserve de les essuyer après le match ou la manche en cas de changement de côté. Dans le cas de barres télescopiques, il est interdit de lubrifier l'intérieur des barres.
- e- L'organisation peut rendre obligatoire l'utilisation d'un produit de lubrification et d'un agent nettoyant spécifiques qu'elle doit alors mettre à disposition des Joueurs. Dans ce cas précis, l'utilisation d'un autre produit conduira à une exclusion du tournoi.
- f- L'utilisation de la résine (type hand-ball), de magnésie ou d'un produit similaire sur la surface de la table ou sur les balles est strictement interdite sous peine d'exclusion du tournoi.
- g- C'est aux organisateurs d'interdire tout produit jugé dangereux pour le matériel ou pour les Joueurs.
- h- Toute modification affectant les caractéristiques de jeu de la table ou des joueurs est interdite, à l'exception des opérations de maintenance habituelles.

Balles

- a- Les balles officielles sont votées par la Commission Sportive de l'ITSF. Une annexe à ce règlement sera fournie une fois que le choix final pour la saison sera fait.
- b- Durant une compétition, les matchs doivent être joués avec des balles fournies sur le lieu du tournoi...
- c- Chaque Joueur doit être en mesure d'obtenir une balle approuvée pour le tournoi.

Poignées

- a- Chaque Joueur peut utiliser les poignées de son choix sur les tables où il est possible de les visser. Elles devront se monter sur les barres sans dommage pour la table ou le Joueur.

- b- Le Joueur devra être libre de ses mouvements. Aucun système mécanique ne sera autorisé. La poignée doit être fixe relativement à la barre sur laquelle elle est fixée.
- c- Les organisateurs peuvent juger que des poignées sont dangereuses et demander au Joueur de ne pas les utiliser. En cas de refus, le Joueur sera exclu du tournoi.
- d- Les organisateurs devront mettre une location de poignées à disposition des Joueurs.

Autres accessoires

- a- Tous les autres accessoires (gants, bandeau élastique, manchon antidérapant, ...) sont autorisés sous réserve de non mise en danger du Joueur ou des autres participants.
- b- En aucun cas la surface de jeu ou la caisse de la table ne devront être touchées ou modifiées par les accessoires.

Règles techniques paralympiques



ÉLIGIBILITÉ

- a. Personnes avec handicap congénital ou acquis – Un certificat notifiant le handicap doit être envoyé à l'ITSF au moment de la création de la licence ou présenté au moment de l'inscription à une compétition, ceci afin d'éviter tout problème pendant ou après le match. La commission ITSF Paralympique évaluera la pertinence d'une exception aux règles en analysant chaque cas individuellement.
- b. Les personnes « valides » ne sont pas autorisées à participer aux compétitions de type paralympique, sauf en cas de compétitions mixtes où « valides » et « non valides » peuvent jouer en double ou dans la même équipe.
- c. **Coupe du Monde** : un Joueur « non valide » qui est autorisé à participer à la Coupe du Monde au sein d'une équipe nationale handisport ne peut pas participer aux catégories pour « valides » puisqu'il doit choisir la catégorie dans laquelle il veut s'inscrire.
- d. **Championnats du Monde** : un Joueur « non valide » peut participer simultanément aux compétitions dans les catégories « valides » et « non valides » en prenant en considération les différentes règles ITSF des catégories auxquelles il participe.
- e. **Coachs**: un coach peut aussi être un Joueur si il ou elle possède un handicap ; si non, il ou elle ne peut être que coach.

FAUTEUILS ROULANTS

- a- Il est obligatoire de jouer en fauteuil roulant. Les fauteuils (et chaises) communs ne sont pas autorisés.
- b- L'utilisation d'éléments supplémentaires tels que des oreillers, des supports de roue, ceintures ou sangles avec Velcro sont autorisés pour garantir une position correcte du corps, et assurer stabilité et sécurité. Les Joueurs peuvent utiliser toute sorte de dispositif afin d'éviter des lésions à court ou moyen terme des tendons et des muscles. D'autres éléments sportifs peuvent être utilisés avec l'approbation de la Commission Paralympique de l'ITSF.
- c. IL est interdit d'avoir l'os de la hanche (partie supérieure antérieure de l'os iliaque) plus haut que les poignées. Cela peut se vérifier en tirant à fond la barre des deux ou la barre des 5.
- d. La poignée de la barre tirée à fond ne doit pas toucher la cuisse du Joueur. Il doit être possible pour le Joueur de passer sa main entre la poignée et sa cuisse.

PROTHÈSES ET DISPOSITIFS AUXILIAIRES

- a. Les Joueurs amputés unilatéralement ne peuvent pas jouer avec leur prothèse.
- b. Les Joueurs amputés bilatéralement ne peuvent utiliser qu'une prothèse.
- c. Les Joueurs avec handicap du à la poliomyélite ne peuvent jouer qu'avec les pieds sur le repose-pied, sauf cas exceptionnel après approbation de la Commission Paralympique de l'ITSF.
- d. Tous les autres handicaps physiques seront évalués individuellement par la Commission Paralympique de l'ITSF.
- e. Les Joueurs qui peuvent contrôler un ou leurs deux membres inférieurs doivent garder leurs pieds sur le repose-pied tandis que tous les autres Joueurs qui ne peuvent pas contrôler les membres inférieurs peuvent garder les pieds sur le repose-pied ou par terre.

INFRACTIONS

- a. Un Joueur a le droit de demander une faute pour violation des règles techniques. En cas de doute, les autorités du tournoi jugeront de la validité de la demande. Si les autorités constatent une répétition de n'importe quelle 'infraction, la pénalité est la perte d'une manche. Une infraction qui se répète une troisième fois causera la perte du match. La répétition de la même infraction peut conduire à la disqualification de la compétition.
- b. Toute exception aux règles techniques nécessite d'être approuvée par la Commission Paralympique de l'ITSF avant que la compétition ne débute afin d'éviter toute infraction pendant la compétition.

1. Code de l'éthique

Toute action de nature antisportive ou non éthique durant le tournoi, sur le lieu du tournoi ou sur le site de l'événement sera considérée comme étant une infraction au Code de l'éthique. Le respect mutuel entre les Joueurs, les arbitres et / ou les spectateurs est nécessaire. Le but de tout Joueur et officiel doit être de représenter le football de table de la manière la plus positive et sportive possible.

- 1.1 La sanction pour avoir enfreint le Code de l'éthique peut être la perte automatique d'une manche ou d'un match, l'expulsion du tournoi et / ou une amende. La Commission de Discipline de l'ITSF aura pour tâche de déterminer si le Code de l'éthique a été enfreint ou non et, si tel est le cas, elle aura également à déterminer la sanction appropriée. Si la Commission de Discipline n'est pas représentée sur les lieux du tournoi, cette tâche incombera au Responsable des Arbitres et au Directeur de Tournoi.

2. Le Match

A moins d'une décision contraire du Directeur de Tournoi, gagner un match consiste pour un Joueur ou une équipe à être le premier/la première à remporter 3 manches sur 5. Une manche se joue en cinq points gagnants. La manche décisive d'un match se joue en cinq points gagnants avec un écart de deux points et un maximum de huit points.

- 2.1 Le nombre de manches jouées est de la responsabilité du Directeur de Tournoi et sera précisé dans l'annonce du tournoi.
- 2.2 Le Directeur de Tournoi peut modifier le nombre de manches, de points et l'horaire d'un match afin de terminer une compétition dans les temps ou à l'occasion de matchs télévisés ou enregistrés.
- 2.3 Dans chaque tournoi officiel ITSF, le nombre de manches jouées sera annoncé par la Commission Sportive de l'ITSF et sera précisé dans l'annonce du tournoi.
- 2.4 Le fait de ne pas avoir respecté le nombre officiel de manches jouées ou de points par manche peut être sanctionné par la défaite automatique ou l'expulsion du tournoi pour les deux équipes impliquées.

3. Le début de la partie

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

- 3.1 Une fois qu'une équipe a fait son choix entre le camp et l'engagement, elle ne peut revenir sur sa décision.
- 3.2 Le match commence officiellement une fois que la balle a été mise en jeu (mais toute infraction du règlement, comme une insulte, peut être sanctionnée par l'arbitre désigné pour le match dès que ce dernier et les deux équipes sont présents à la table).

4. L'Engagement et le Protocole du « prêt »

L'engagement est défini comme une mise en jeu de la balle à la barre des 5, après un point marqué ou si la balle est rendue à la barre des 5 après une infraction. Le protocole du « prêt » est utilisé pour chaque type de mise en jeu.

4.1 L'engagement

L'engagement commence balle arrêtée au niveau du joueur du milieu (sous le joueur ou à côté) de la barre des 5. Le Joueur qui engage la balle doit ensuite suivre le protocole du « prêt ».

4.1.1 Si la balle a été engagée depuis un joueur autre que le joueur du milieu et que l'infraction a été découverte avant qu'un but ait été marqué, le jeu doit s'arrêter et la balle sera réengagée par la même équipe. Si le but a été marqué, aucune réclamation ne sera prise en compte. La pénalité pour la répétition de cette infraction est la perte de la possession de la balle au profit de l'adversaire pour engagement.

4.2 Le protocole du « prêt »

Avant que la balle puisse être mise en jeu, le Joueur en possession de la balle doit demander à son adversaire direct si celui-ci est « prêt ». L'adversaire direct dispose alors de trois secondes pour répondre « prêt ». Le Joueur en possession de la balle a ensuite trois secondes pour mettre la balle en jeu. Dépasser ce délai sera considéré comme un retardement de la partie (voir article 25).

4.2.1 La pénalité pour avoir mis la balle en jeu avant que l'adversaire a répondu « prêt » est un avertissement, et la balle doit être remise en jeu depuis sa position d'origine. La pénalité pour la répétition de cette infraction est la perte de la possession de la balle au profit de l'adversaire pour engagement.

4.2.2 Pour commencer le jeu, la balle doit être déplacée d'un joueur à un deuxième joueur mais ne peut pas être directement avancée depuis ce deuxième joueur. Après avoir touché le deuxième joueur, la balle peut être avancée directement par n'importe quel troisième joueur. Le Joueur n'est pas obligé d'arrêter la balle ni d'attendre avant de la faire avancer. On considère que la balle est en jeu et que le temps de possession débute dès que la balle touche le deuxième joueur.

4.2.3 La pénalité pour avoir enfreint l'article 4.2.2 est au choix de l'adversaire de continuer à jouer depuis la position courante de la balle (but inclus) ou d'engager la balle.

5. Engagements suivants

Après le premier engagement du match, les engagements suivants seront effectués par l'équipe qui vient d'encaisser un but. Le premier engagement des manches suivantes, lors d'un match à plusieurs manches, sera effectué par l'équipe ayant perdu la manche précédente.

- 5.1 Si l'engagement est effectué par la mauvaise équipe et que l'erreur est signalée avant qu'un but soit marqué, le jeu devra être interrompu et l'engagement effectué par la bonne équipe. Une fois qu'un but est marqué, aucune protestation ne peut être admise, et le jeu devra continuer comme si aucune erreur n'avait été commise.
- 5.2 Si une équipe reçoit l'engagement suite à une infraction au règlement de son adversaire et si, une fois la balle mise en jeu, elle s'immobilise entre les deux barres des 5 et doit donc être remise en jeu, l'engagement sera accordé à l'équipe l'ayant effectué avant l'infraction.

6. 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 morte », qu'un temps mort soit demandé ou qu'un but soit marqué.

7. Balle sortant de la table

Si la balle sort de l'aire de jeu et heurte le compteur de points, les éléments d'éclairage ou tout élément ne faisant pas partie de la table, ou si la balle roule et s'arrête sur le dessus des côtés de la table, la balle devra être déclarée sortie de la table.

Autrement, si la balle touche le dessus des côtés de la table puis retourne ensuite sur la surface de jeu, elle est toujours en jeu.

- 7.1 L'aire de jeu se définit comme étant la zone au-dessus de la surface de jeu jusqu'à la hauteur des côtés de la table. Le dessus des côtés fait partie de l'aire de jeu seulement si la balle retourne ensuite sur la surface de jeu.
- 7.2 Une balle entrant dans le trou d'engagement (s'il y en a un) et retournant sur la surface de jeu est considérée comme étant « en jeu ». Si la balle reste dans le trou d'engagement elle sera traitée comme une balle morte entre les deux barres des 5.
- 7.3 Si un Joueur fait avancer la balle avec pour conséquence de faire sortir la balle de la table, celle-ci sera remise en jeu depuis les barres des arrières de l'équipe adverse. Cependant, on ne considère pas qu'un Joueur en position défensive a fait avancer la balle si celle-ci sort de la table suite à un contre ou une réaction de sa part en réponse à un tir ou une passe de l'adversaire.
- 7.4 Un Joueur n'a pas le droit d'exécuter un tir faisant passer la balle au-dessus des barres de son adversaire (exemple : lob). Par contre, si un tir est exécuté et que, par la suite, la balle, déviée par une autre barre, passe au-dessus d'une ou de plusieurs barres, cela n'est pas considéré comme étant illégal.
- 7.5 La pénalité pour avoir enfreint l'article 7.4 est le réengagement par l'adversaire.

8. Balle immobilisée

Une balle sera déclarée balle immobilisée lorsqu'elle a complètement arrêté de bouger et qu'elle est hors de toute zone d'influence.

- 8.1 Si la balle est déclarée immobilisée alors qu'elle se trouve entre les deux barres des 5, elle doit être remise en jeu depuis la barre des 5 de l'équipe qui avait préalablement eu l'engagement (voir article 4).
- 8.2 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 à partir de la barre des 2 la plus proche. Le jeu devra reprendre en respectant le protocole du « prêt » (voir article 4).
- 8.3 Dans la zone des arrières, une balle qui tourne sur elle-même sans se déplacer et qui n'est pas dans une zone d'influence n'est pas considérée comme étant une balle immobilisée et le temps de possession doit être suspendu jusqu'à ce que la balle entre dans une zone d'influence ou s'immobilise.
- 8.4 Une balle qui est intentionnellement mise dans une situation de balle immobilisée devra être donnée à l'équipe adverse pour un nouvel engagement (exemple : pousser la balle par le bas jusqu'à ce qu'elle devienne hors d'atteinte).

9. Temps mort

Chaque équipe a droit à deux temps mort par manche durant lesquels les Joueurs peuvent quitter la table. Un temps mort ne doit pas excéder 30 secondes. Si la balle est en jeu, le temps mort ne peut être demandé que par l'équipe en possession de la balle. Si la balle n'est pas en jeu, les deux équipes peuvent demander un temps mort.

- 9.1 Les deux équipes peuvent prendre les 30 secondes dans leur intégralité, même si l'équipe ayant demandé le temps mort ne désire pas prendre tout le temps qui lui est alloué.
- 9.2 Lors de toute compétition de double, les deux équipes peuvent changer de position durant un temps mort (voir article 14.1).
- 9.3 Un temps mort demandé entre deux manches sera considéré comme l'un des deux temps morts de la manche suivante.
- 9.4 Un Joueur qui enlève ses deux mains des poignées et qui se détourne complètement de la table alors que la balle est en jeu sera considéré comme ayant pris un temps mort.
 - 9.4.1 Un Joueur peut enlever ses mains des poignées pour les essuyer avant un tir, du moment qu'il ne prend pas plus de 2 ou 3 secondes. Le temps de possession continue pendant que le Joueur essuie ses mains. L'équipe en défense ne doit pas se laisser distraire et doit garder toute sa concentration si un Joueur enlève sa ou ses mains des poignées.
 - 9.4.2 Une fois que la main ou le poignet est replacé sur la poignée, un tir ou une passe ne peut être exécuté avant une seconde suivant cette reprise de la poignée.

- 9.5 Si l'équipe qui a la possession de la balle exécute un tir ou une passe immédiatement après avoir demandé un temps mort, cette action de jeu n'est pas valide, et l'équipe se verra attribuée une faute de distraction (voir article 20), plutôt qu'un temps mort.
- 9.6 Si l'équipe en possession de la balle demande un temps mort pendant que la balle est en jeu et en mouvement, le temps mort ne débute pas avant que la balle ne s'arrête complètement. Si le temps de possession expire avant que la balle ne s'arrête complètement, l'équipe sera pénalisée selon l'article 24.3.
- 9.6.1 Si l'équipe qui n'est pas en possession de la balle demande un temps mort lorsque la balle est en jeu, cette équipe sera pénalisée d'une distraction (voir article 20).
- 9.6.2 Si la balle tombe dans le but de l'équipe qui vient de demander le temps mort, le point doit compter pour l'équipe adverse.
- 9.7 Si une équipe n'est pas prête à reprendre le jeu lorsque les 30 secondes sont écoulées, elle se verra attribuée une pénalité pour avoir retardé la partie (voir article 25).
- 9.8 Une équipe qui demande un troisième temps mort dans la manche devra recevoir un avertissement et la demande sera refusée. Si l'équipe est en possession de la balle et que celle-ci est en mouvement, cette équipe perdra la possession la balle au profit de l'équipe adverse pour engagement. Les infractions suivantes donneront lieu à un penalty (voir article 27).
- 9.8.1 Une équipe qui est pénalisée d'un temps mort alors que deux temps morts ont déjà été pris dans la manche, pénalité due à un retardement de jeu, à une demande d'un deuxième arbitre pendant le jeu, à la perte d'un appel, ou à n'importe quelle autre raison, se verra sanctionnée d'un penalty (voir article 27).
- 9.9 Une fois qu'un Joueur remet la balle en jeu après un temps mort (en la mettant en mouvement), un autre temps mort ne peut être demandé tant que la balle n'a pas quitté sa zone d'influence.
- 9.9.1 La pénalité pour avoir enfreint l'article 9.9 est la perte de possession de la balle au profit de la barre des 2 adverse. Le temps mort ne sera pas accordé.
- 9.10 Durant un temps mort, un Joueur peut atteindre l'aire de jeu pour lubrifier ses barres, essuyer la surface de jeu, etc. La balle peut être prise avec les mains si l'adversaire a donné sa permission et si elle est replacée à sa position originale avant que le jeu ne reprenne. Une requête pour déplacer ou pour prendre la balle peut être refusée par l'équipe adverse, ou par l'arbitre s'il est présent à la table (par exemple lorsque la balle est très proche de la ligne de but).
- 9.10.1 Si un Joueur prend la balle alors que sa demande a été refusée, la balle sera donnée à l'adversaire pour engagement. Si la balle est sur la ligne de but de la même équipe, un point sera marqué pour l'adversaire.
- 9.10.2 Si l'équipe qui n'est pas en possession de la balle touche ou prend celle-ci sans permission, elle sera sanctionnée d'un penalty.

10. Reprise du jeu après un temps mort

Après un temps mort, la balle doit être remise en jeu à la barre de possession où elle se situait lorsque le temps mort a été demandé.

10.1 Le protocole du « prêt » doit être respecté lors d'une remise en jeu suite à un temps mort (voir article 4.2).

10.1.1 Dès que le Joueur en possession de la balle remet ses mains sur les poignées, si la balle quitte la barre de possession avant que la procédure de remise en jeu de la balle ait commencé, l'adversaire a le choix de continuer le jeu depuis la position actuelle ou d'engager la balle.

10.2 Si la balle n'était pas en jeu lorsque le temps mort a été demandé, la balle doit être remise en jeu par l'équipe à qui elle revient selon la situation régie par le règlement.

10.2.1 Si le temps mort a été demandé entre deux balles (après qu'un but est marqué mais avant que la balle suivante soit mise en jeu), la balle doit être mise en jeu à la barre des 5 par l'équipe ayant encaissé le dernier but.

10.3 La pénalité pour avoir illégalement remis la balle en jeu est au choix de l'adversaire : il décide soit que le jeu continue comme s'il n'y avait pas eu de remise en jeu illégale, soit que la balle doit être réengagée.

11. Temps mort officiel

Un temps mort officiel ne compte pas comme l'un des temps morts alloués aux équipes à chaque manche. Après un temps mort officiel, la balle est remise en jeu suivant le même processus que si un temps mort pour les Joueurs avait été demandé.

11.1 S'il n'y pas d'arbitre présent au début du match et qu'un différend survient pendant le jeu, l'une ou l'autre des deux équipes peut demander un arbitre. Une telle demande peut être faite à tout moment du match quand la balle est stoppée ou immobilisée.

11.1.1 La première demande pour un arbitre est considérée comme un temps mort officiel.

11.1.2 Si l'équipe n'ayant pas la balle fait une demande d'arbitre pendant que la balle est en jeu et arrêtée et que, simultanément, l'équipe ayant la balle tente une passe ou un tir, la demande sera considérée comme une distraction (voir article 20) faite par l'équipe qui n'a pas la balle. De même, une demande pour un arbitre faite lorsque la balle est en mouvement sera aussi considérée comme une distraction.

11.2 Une fois que le jeu a repris avec un arbitre à la table, tout Joueur demandant un second arbitre se verra automatiquement décompter un temps mort. Une telle requête ne peut être faite que pendant un arrêt de jeu ou quand la balle n'est pas en jeu. La sanction pour la demande d'un arbitre supplémentaire pendant que la balle est en jeu est un penalty (voir article 27).

- 11.2.1 Si le jeu a repris avec deux arbitres à la table, toute demande de remplacement d'un arbitre sera traitée par le Responsable des Arbitres ou bien le Directeur de Tournoi. Si la demande est refusée, le Joueur sera sanctionné d'un penalty (voir article 27).
- 11.3 Une équipe ne peut pas changer de position pendant un temps mort officiel, à moins qu'on leur ait donné le droit de le faire (voir article 14).
- 11.4 Maintenance de la table – La maintenance de la table doit être demandée avant le début du match. Une fois que le match a commencé, le seul cas où un Joueur peut demander un temps mort officiel pour maintenance de la table est lors d'un changement soudain de la table, comme le bris d'un joueur ou d'une vis, un ressort abîmé, une barre tordue, etc.
- 11.4.1 Si un joueur est brisé alors qu'il est en contact avec la balle, un temps mort officiel sera demandé, le temps que la barre soit réparée. Le jeu devra reprendre à partir de la barre où le joueur s'était brisé.
- 11.4.2 Si l'éclairage de la table diminue ou s'arrête, le jeu doit stopper immédiatement (comme si un temps mort officiel était demandé).
- 11.4.3 L'entretien courant, comme la lubrification des barres, etc., ne doit être fait que pendant les temps morts et entre les manches.
- 11.5 Objets extérieurs dans l'aire de jeu – Si un objet tombe dans l'aire de jeu, le jeu doit être arrêté immédiatement et l'objet enlevé. Le jeu doit reprendre de la barre où se trouvait la balle lorsque l'objet est tombé dans l'aire de jeu. Il ne doit rien y avoir sur les bords de la table qui puisse tomber dans l'aire de jeu. Si la balle était en mouvement elle sera remise à la barre qui a eu la dernière possession (voir article 24).
- 11.5.1 Si la balle entre en contact avec un objet étranger à l'aire de jeu, le jeu doit être arrêté et l'objet enlevé. Le jeu doit reprendre de la barre ayant eu la dernière possession (voir article 24) avant l'arrêt du jeu.
- 11.6 Temps mort médical – Un Joueur ou une équipe peut demander un temps mort médical. Cette requête doit être approuvée par le Directeur de Tournoi, le Responsable des Arbitres ou l'arbitre du match en cas de nécessité médicale évidente. Ceux-ci détermineront la durée du temps mort médical, jusqu'à un maximum de 60 minutes. Un Joueur physiquement incapable de jouer après ce délai doit déclarer forfait pour le match.
- 11.6.1 Si la demande pour un temps mort médical est refusée, le Joueur devra considérer cet arrêt de jeu comme un temps mort qu'il a pris. L'arbitre peut également décider que le Joueur peut être pénalisé pour avoir retardé la partie (voir article 25).

12. Point marqué

Une balle entrant dans le but vaut un point si le but est marqué conformément au règlement. Une balle qui entre dans le but, qui en ressort et revient sur la surface de jeu et / ou quitte la table, vaut un point.

- 12.1 Si un point n'est pas marqué sur le compteur de points et que les deux équipes s'accordent sur le fait qu'il a été marqué mais oublié par inadvertance, le point compte toujours. Si les deux équipes ne s'accordent pas, alors le but n'est pas valable.
Une fois que la manche suivante (ou le match suivant) a commencé, aucun recours n'est possible.
- 12.2 Si une controverse survient quant à savoir si un but est entré ou pas, alors un arbitre doit être appelé. Il peut prendre une décision après avoir interrogé des Joueurs et / ou des spectateurs. Si les informations reçues ne lui permettent pas de parvenir à une conclusion, le but n'est pas valable.
- 12.3 Toute équipe ajoutant intentionnellement un point n'ayant pas été marqué verra ce point retranché et sera de plus sanctionnée par un penalty (voir article 27) en faveur de l'équipe adverse. Des infractions répétées à cet article entraîneront la perte d'une manche ou d'un match (selon la décision de l'arbitre).

13. Côtés de table

À la fin de chaque manche, les équipes disposent d'un maximum de 90 secondes pour débiter la manche suivante. Si les deux équipes décident de changer de côté après la première manche, elles devront changer de côté à chaque manche. Si les deux équipes décident de ne pas changer de côté après la première manche, elles devront rester du même côté jusqu'à la fin du match.

- 13.1 Si les deux équipes souhaitent reprendre le jeu avant que la totalité des 90 secondes ne soit écoulée, le jeu peut reprendre et le temps restant est annulé.
- 13.2 Si une équipe n'est pas prête à jouer lorsque les 90 secondes sont écoulées, cette équipe se verra attribuée une pénalité pour avoir retardé la partie (voir article 25).
- 13.3 Le Directeur de tournoi peut exiger des équipes qu'elles restent du même côté lors de matchs télévisés ou enregistrés.

14. Changement de positions

Dans tout événement de double, chaque Joueur ne peut jouer qu'avec les deux barres qui lui sont normalement désignées pour sa position. Une fois que la balle est mise en jeu, les Joueurs doivent garder la même position jusqu'à ce qu'un but soit marqué, qu'une équipe demande un temps mort ou qu'un penalty soit accordé.

- 14.1 Les deux équipes peuvent, si elles le désirent, effectuer un changement de positions durant un temps mort, entre les points, entre les manches ou avant et / ou après un penalty.

14.2 Une fois qu'une équipe a effectué un changement de positions, les Joueurs ne peuvent changer à nouveau de positions qu'après la remise en jeu de la balle ou si un temps mort est demandé. Cependant, si l'équipe en possession de la balle change de positions, l'équipe adverse peut alors changer de positions même si elle vient de le faire préalablement.

14.2.1 On considère qu'une équipe a effectué un changement de positions une fois que les deux Joueurs sont à leur place respective faisant face à la table, qu'ils aient touché les poignées ou pas.

14.3 Un changement de position lorsque la balle est en jeu est illégal et sera considéré comme une distraction (voir article 20). Les Joueurs doivent alors revenir à leurs positions de départ.

14.3.1 Dans n'importe quel événement de double, un Joueur plaçant ses mains sur une barre normalement attribuée à son partenaire se verra infliger une pénalité pour distraction (voir article 20).



Compétitions paralympiques

En simple, les Joueurs peuvent déplacer leur fauteuil roulant entre l'arrière et l'avant et la balle peut être avancée directement sans avoir à attendre que l'adversaire soit en position. Une fois que la balle est arrêtée ou contrôlée sous la barre des 3, le Joueur doit attendre que l'adversaire soit en position défensive avant de reprendre le jeu. Le protocole du « prêt » doit être effectué lors de la reprise du jeu.

14.4 L'adversaire dispose de 3 secondes pour se déplacer et attraper les poignées de la défense, et de 5 secondes pour se mettre en position défensive avant que le jeu ne reprenne. Les Joueurs sont invités à faire preuve d'un comportement sportif si un adversaire nécessite plus de 5 secondes dû à des difficultés de déplacement du fauteuil roulant.

14.5 La pénalité pour avoir enfreint cette règle est la perte de possession de la balle qui devra être engagée à la barre des 5 adverse.

15. Roulettes

Il est illégal de faire faire un tour à la barre excédant 360° avant et après avoir frappé la balle. Pour calculer les 360°, il faut calculer séparément le tour fait avant et celui fait après la frappe de la balle.

15.1 Si une roulette illégale est effectuée, l'équipe adverse a le choix entre continuer à jouer comme s'il n'y avait pas eu de roulette illégale, ou engager la balle.

15.2 Une roulette qui ne fait pas avancer la balle ou ne la touche pas n'est pas une roulette illégale. Si une roulette effectuée par un Joueur frappe la balle vers l'arrière et que celle-ci entre dans son but, alors le but est valide. Le fait de faire tourner une barre qui est loin de la balle (où il n'y a pas de possession de balle) n'est pas considéré comme une roulette illégale mais peut être considéré comme une distraction (voir article 20), selon les circonstances.

15.3 Si une barre qui n'est pas maintenue par la main d'un Joueur effectue des tours parce qu'un de ses joueurs est frappé avec force par la balle, la roulette sera considérée comme légale (exemple : en simple, un tir de la barre des 2 frappant un joueur de la barre des 3).

16. Gênes

Tout choc contre les montants ou mouvement de la table qui cause à l'adversaire la perte de la balle ou l'empêche de l'attraper est considéré comme une gêne. Heurter les montants simultanément à une passe ou un tir n'est pas considéré comme une gêne sauf si la force était excessive et a clairement empêché l'adversaire de gagner la possession de la balle. Les gênes sont comptabilisées pour le match en entier.

16.1 Tout contact avec les barres de l'adversaire qui causerait à celui-ci la perte de possession ou l'empêcherait d'attraper la balle sera considéré comme une gêne. Entrer en contact avec une barre de l'adversaire sans affecter sa possession de la balle sera jugé comme une distraction.

16.2 Faire vibrer la table ou exécuter un retour de barre excessif après avoir marqué un but peut être jugé comme comportement antisportif si effectué de manière visiblement irrespectueuse envers l'adversaire. Frapper les montants après un tir alors que la balle est toujours en jeu peut être considéré comme une gêne.

16.3 Il n'est pas autorisé pour un Joueur en possession de la balle de frapper les montants dans le but de faire décoller la balle d'un montant. La première infraction aura pour conséquence un avertissement, et les infractions suivantes entraîneront la perte de la possession de la balle au profit de la barre des 5 adverse. Ceci n'est pas considéré comme une gêne.

16.4 Pénalité pour les première et seconde gênes : l'équipe adverse a l'option de continuer le jeu depuis la position courante, de continuer le jeu à partir de l'endroit où l'infraction a été commise ou d'engager la balle. Les infractions suivantes seront sanctionnées par un penalty.

17. Reset

Si un Joueur en position défensive heurte les montants ou fait vibrer la table assez fort pour que la capacité de l'adversaire à contrôler la balle, exécuter une passe ou un tir en soit affectée, l'arbitre présent dira « reset » et le temps de possession ainsi que le nombre de fois où la balle a touché les montants seront remis à zéro. Le Joueur en possession de la balle n'est pas contraint d'arrêter le jeu, donc le Joueur en position défensive ne doit pas relâcher son attention ni regarder l'arbitre lorsque celui-ci intervient.

17.1 Une balle se balançant légèrement sur place ne nécessite pas de « reset », sauf si elle bouge de sa position de départ. Un « reset » peut être annoncé si la balle est bloquée/contrôlée sous le pied d'un joueur, ou si elle est en mouvement, si l'arbitre estime que la capacité du Joueur à contrôler la balle ou à exécuter une passe ou un tir a été affectée par l'adversaire.

- 17.2 Si un « reset » est annoncé avant une tentative de passe depuis la barre des 5 et si l'arbitre considère que ce « reset » a causé la perte de la balle ou la non réussite du passage, alors la balle peut être rendue à la barre des 5. Ceci ne sera pas considéré comme étant une « gêne ».
- 17.3 Un « reset » n'est pas considéré comme étant une distraction, et le Joueur en possession de la balle peut tirer immédiatement. L'équipe en position défensive ne doit donc ni se relâcher ni regarder l'arbitre en entendant le mot « reset », mais plutôt demeurer vigilante en défense.
- 17.4 Un « reset » causé par une barre derrière la barre de possession ne doit pas être considéré comme étant un « reset » mais comme étant une « gêne ». (Exemple : si on estime que l'attaquant adverse a causé un « reset » alors que l'adversaire a la possession de la balle à la barre des 3.)
- 17.5 Un « reset » intentionnel causé par l'équipe en possession de la balle dans le but de se faire donner un « reset » par l'arbitre ne doit pas être permis. L'équipe fautive perdra la possession de la balle, qui sera engagée par l'équipe adverse (cela n'est pas comptabilisé en tant que « reset »).
- 17.6 Après le premier « reset » donné contre une équipe dans une manche, si cette équipe cause deux « reset » successifs durant le même point, elle se verra sanctionnée par un penalty (voir article 27) pour l'adversaire. Une fois que le premier « reset » est donné, l'arbitre présent signalera toute infraction suivante par les mots « reset warning » ou simplement « warning » (« avertissement »). Si une autre infraction donnant lieu à un « reset » est commise sur la même balle après un « reset warning », un penalty (voir article 27) devra être donné.
- 17.6.1 Si un penalty est donné en raison d'un nombre excessif de « reset », le « reset » suivant ne donnera pas lieu à un penalty.
- 17.6.2 Les « reset » sont comptabilisés par équipe et non par Joueur. Ils sont de plus comptabilisés par manche et non par match.
- 17.7 Si le Joueur en position défensive provoque intentionnellement une gêne, ceci ne sera pas considéré comme un « reset », et une pénalité pour gêne sera aussitôt infligée.

18. Accès à l'aire de jeu

Il est illégal pour un Joueur d'accéder à l'aire de jeu alors que la balle est en jeu sans avoir préalablement demandé la permission à l'équipe adverse ou à l'arbitre, qu'il touche la balle ou pas. Toutefois, dès que l'équipe adverse ou l'arbitre accorde à un Joueur la permission d'accéder à l'aire de jeu, il est légal pour le Joueur de le faire.

- 18.1 Une balle tournant sur elle-même est considérée comme étant en jeu, même si elle est hors d'atteinte de tout joueur. Il est illégal d'accéder à l'aire de jeu pour arrêter une balle de tourner sur elle-même, même si c'est pour la donner à l'adversaire.

- 18.2 Une balle en l'air au-dessus de la table est toujours en jeu jusqu'à ce qu'elle frappe quelque chose ne faisant pas partie de l'aire de jeu. Il est interdit d'attraper au vol une balle au-dessus de la table.
- 18.3 Une balle immobilisée est considérée comme hors-jeu (voir article 8). La balle peut être touchée librement une fois seulement que l'arbitre ou, s'il n'y a pas d'arbitre, l'équipe adverse, a donné sa permission.
- 18.4 Un Joueur peut essayer des traces de tir sur n'importe quelle partie de la table lorsque la balle n'est pas en jeu. Il n'a pas besoin pour cela de demander la permission à l'équipe adverse.
- 18.5 Pénalité pour avoir enfreint ces articles (18.1 à 18.3) – Si le Joueur est en possession de la balle et que celle-ci est arrêtée : perte de possession en faveur de l'équipe adverse pour engagement. Si le Joueur n'est pas en possession de la balle ou que la balle est en mouvement : penalty (voir article 27). Si un Joueur accède à l'aire de jeu afin d'empêcher la balle d'entrer dans le but, un point est marqué pour l'équipe adverse et la balle sera engagée comme si elle était entrée dans le but.
- 18.6 Dans le cas où un penalty est donné parce qu'un Joueur a touché la balle alors qu'elle était en l'air au-dessus de la table, si le penalty est marqué la balle sera engagée par l'équipe adverse ; si le penalty n'est pas marqué, la balle sera engagée par l'équipe non fautive.

19. Modification de la table

Aucun changement ne peut être fait qui pourrait affecter le jeu à l'intérieur de la table, donc dans l'aire de jeu. Cela inclut les changements sur les joueurs, sur la surface de jeu, les ressorts, etc.

- 19.1 Un Joueur ne peut pas étendre sa transpiration, sa salive ou n'importe quelle substance étrangère sur ses mains avant d'essuyer les traces de balle sur la surface de jeu.
Première infraction : Avertissement – Infractions suivantes : Penalty.
- 19.1.1 Seuls les produits nettoyants recommandés par les fabricants ou ceux fournis par l'Organisation du Tournoi peuvent être utilisés pour nettoyer la surface de jeu... Les produits lubrifiants doivent être appliqués au goutte-à-goutte ou à l'aide d'une éponge. Les pulvérisateurs ne sont pas autorisés.
- 19.1.2 Tout Joueur utilisant une substance sur ses mains pour améliorer l'adhérence doit s'assurer que cette substance ne se retrouve pas sur la surface de jeu, sur les barres ou sur la balle. Si la substance se retrouve sur la surface de jeu ou sur les barres, elle devra être enlevée avant de continuer à jouer, et si la balle est affectée elle devra être remplacée. Le Joueur responsable devra être pénalisé pour avoir retardé la partie (voir article 25). Si la situation se reproduit, le Joueur sera sanctionné d'un penalty et interdit d'utiliser la substance en question pour le reste du tournoi.

19.2 Si un Joueur utilise une substance qui laisse un dépôt sur les poignées au moment de changer de côté, il recevra un avertissement et doit immédiatement nettoyer les poignées (dans le cas de poignées non interchangeables).

19.2.1 Si le temps nécessaire pour enlever la substance dépasse 90 secondes, le Joueur sera pénalisé pour avoir retardé la partie (voir article 25). Si la situation se reproduit, le Joueur sera interdit d'utiliser la substance en question pour le reste du tournoi.

19.3 Un Joueur ne peut rien placer sur les barres, sur les poignées ou à l'extérieur de la table qui pourrait affecter le mouvement des barres (exemple : qui limite le mouvement de la barre du gardien). Courber ou tordre une barre pour atteindre la balle est illégal et sanctionné par la perte de la possession en faveur de la barre des 5 adverse.

19.4 Un Joueur peut changer les poignées à l'extérieur de la table, s'il est possible de le faire durant le temps imparti et si cela n'empêche pas l'adversaire de changer de côté entre les manches. Prendre trop de temps sera considéré comme un retardement de la partie (voir article 25).

19.5 Les Joueurs ont le droit de débiter chaque partie avec des balles neuves (si disponibles) ou peuvent accepter de jouer avec les balles proposées. Si des balles neuves ne sont pas disponibles, le Directeur du Tournoi ou le Responsable des arbitres décidera de la meilleure alternative.

19.5.1 Il n'est pas autorisé de demander une autre balle disponible à la table lorsque la balle est en jeu. Lors d'une balle déclarée immobilisée ou lors d'un temps mort, un Joueur peut demander une autre balle disponible à la table. Une fois la partie commencée, il n'est pas autorisé d'ajouter une autre balle à la table sans la permission de l'adversaire ou de l'arbitre.

19.5.2 Un Joueur demandant une nouvelle balle alors que la balle est en jeu se verra décompté un temps mort, à moins que l'arbitre présent à la table estime que la balle est injouable, auquel cas aucun temps mort ne sera décompté.

19.6 Sauf indication contraire, la sanction pour avoir enfreint cet article est un penalty (voir article 27) en faveur de l'équipe adverse.

20. Distraction

N'importe quel mouvement ou son (écouteurs et dispositifs électroniques inclus) ne provenant pas de la barre où la balle est en jeu peut être jugé comme une distraction. Peut être considéré comme étant une distraction le fait de taper le bord de la table en geste d'excuse ou d'approbation pendant le jeu. Si un Joueur estime qu'il est distrait par l'équipe adverse, il est de sa responsabilité de faire appel à un arbitre.

20.1 Donner un coup avec la barre des 5 ou une des barres arrières durant ou après un tir est considéré comme étant une distraction. Bouger légèrement la barre des 5 après que l'exécution du tir a débuté n'est pas considéré comme étant une distraction.

- 20.2 Parler entre coéquipiers alors que la balle est en jeu peut être jugé comme étant une distraction.
- 20.3 En tentant une passe, bouger la barre visée par la passe afin de faire une feinte n'est pas considéré comme une distraction. Un mouvement excessif peut toutefois être considéré comme étant une distraction.
- 20.4 On considère comme étant une distraction le fait de clairement enlever sa main de la poignée puis ensuite tirer immédiatement. La balle ne peut être tirée qu'une fois que les deux mains et/ou poignets ont été sur les deux poignées durant une seconde entière. Faire glisser le poignet sur la poignée n'est pas considéré comme étant une distraction sauf si un arbitre estime le contraire.
- 20.4.1 En Simple, un Joueur n'est pas obligé d'avoir les deux mains sur les deux poignées depuis une pleine seconde lorsqu'il se déplace entre les barres. Dès que la balle est clairement en possession et contrôlée à la barre des 3, l'article 20.4 s'applique.
- 20.5 Un Joueur qui enlève ses mains des poignées et se baisse ou s'éloigne de la table (afin d'essuyer ses mains, appliquer de la résine, etc...) pendant que la balle est en jeu devra être pénalisé d'une distraction.
- 20.6 Lors de la première pénalité pour distraction, l'équipe fautive peut ne recevoir qu'un avertissement si l'arbitre présent à la table estime que cette distraction est inoffensive. Si un but résultant d'une distraction causée par l'équipe ayant la balle est marqué, ce but ne comptera pas et l'équipe adverse engagera la balle. Dans tous les autres cas, l'équipe adverse a le choix entre continuer comme si aucune distraction n'avait été commise, continuer à partir de l'endroit où l'infraction a été commise ou réengager la balle. Toute infraction suivante peut entraîner un penalty (voir article 27).

21. Entraînement

L'entraînement est autorisé sur n'importe quelle table avant que la partie commence et entre les manches. Dès qu'une manche a commencé, l'entraînement n'est pas permis.

- 21.1 Un entraînement se définit par le fait de déplacer la balle d'un joueur à un autre ou d'effectuer un tir.
- 21.1.1 Un entraînement illégal doit être jugé par un arbitre présent à la table. Un déplacement involontaire de la balle, ou l'utilisation d'un joueur pour positionner la balle avant l'engagement, ne constitue pas un entraînement.
- 21.2 La pénalité pour un entraînement illégal est la perte de la possession de la balle au profit de l'équipe adverse pour engagement. Si le Joueur fautif n'est pas en possession de la balle, il recevra un avertissement. Les infractions suivantes donneront lieu à un penalty (voir article 27).

22. Langage et Comportement

Les commentaires ou conduites antisportifs faits directement ou indirectement à l'encontre d'un Joueur sont interdits. Enfreindre cet article peut entraîner un penalty (voir article 27).

- 22.1 Tenter d'attirer l'attention de l'équipe adverse en dehors de la partie en cours n'est pas autorisé (voir article 20). Toute forme de cri ou de son émis dans un match, même de nature enthousiaste, peut entraîner un penalty (voir article 27).
- 22.2 Il est interdit pour un Joueur de jurer. La pénalité pour cette infraction est un penalty. Si un Joueur jure continuellement, cela peut entraîner la perte automatique de manches et / ou l'expulsion du site du tournoi.
- 22.3 Le recours à un spectateur pour relayer de l'information pendant que la balle est en jeu n'est pas autorisé. De plus, un spectateur n'a pas le droit de déranger une équipe ou l'arbitre. Enfreindre cet article peut entraîner l'expulsion du site du tournoi pour ce spectateur.
- 22.4 Il est permis de discuter avec un entraîneur, mais seulement durant les temps morts et entre les manches.
- 22.5 L'utilisation d'écouteurs, d'oreillettes, ou de tout autre dispositif électronique d'écoute similaire n'est pas autorisée lorsque la balle est en jeu. La première infraction entraînera un avertissement. Les infractions suivantes entraîneront un penalty.

23. Les passes

Une balle avancée depuis la barre des 5 à partir d'une position où la balle est bloquée ou arrêtée ne peut être attrapée directement par la barre des 3 de la même équipe, même si la balle a été touchée par la barre des 5 adverse lors de la passe.

- 23.1 On appelle « balle bloquée » une balle contrôlée sous un joueur sur la surface de jeu ou contrôlée sur le côté d'un joueur contre un montant. On appelle « balle arrêtée » une balle qui est complètement arrêtée mais non avancée immédiatement.
 - 23.1.1 Une fois que la balle est « bloquée » ou « arrêtée », elle doit toucher au moins deux joueurs de la barre des 5 avant de pouvoir être légalement passée à la barre des 3.
 - 23.1.2 Une balle brièvement liftée ou pincée sur la surface de jeu et avancée dans le même mouvement peut être légalement attrapée par la barre des 3 du moment que la passe a été effectuée de manière légale. Si la balle est liftée ou pincée sur la surface de jeu, relâchée, puis passée par le même joueur alors la passe est illégale.
 - 23.1.3 N'est pas considéré comme passe illégale une balle « bloquée » ou « arrêtée » avancée depuis la barre des 5 puis déviée par un joueur de la barre des 3 de la même équipe, du moment que la balle n'a ni été attrapée ni été avancée de façon contrôlée par la barre des 3.

- 23.1.4 Si la balle touche le devant ou l'arrière d'un joueur avant le déclenchement d'une passe, la balle doit toucher un second joueur avant de pouvoir être attrapée légalement par la barre des 3 (ou par la barre des 5 dans le cas d'une passe depuis la barre des 2). Cependant, si la balle heurte le devant ou l'arrière du joueur alors que la balle vient d'une autre barre, alors elle peut être passée légalement avec ce même joueur.
- 23.2 À la barre des 5, la balle ne peut pas toucher les montants de la table, ou les rampes si présentes, plus de deux fois. Si la balle touche un montant une troisième fois, alors elle sera rendue à la barre des 5 adverse pour engagement.
- 23.2.1 Si la balle s'arrête proche ou contre un montant, on peut la faire rebondir contre le montant autant de fois que nécessaire pour la décoller du montant, cependant, une fois que la balle a touché le montant une deuxième fois lors du décollage du montant, elle doit toucher un autre joueur avant de pouvoir être avancée légalement.
- 23.2.2 L'article 23.2.1 comptera comme une des deux fois où la balle est autorisée à toucher les montants avant de pouvoir être avancée et le temps de possession continue de s'écouler.
- 23.2.3 Blocage défensif – On ne compte pas comme étant l'une des deux fois permises de toucher le montant si la passe ou le tir d'un adversaire se retrouve coincée contre un montant à la barre des 5.
- 23.2.4 À la suite d'un temps mort, toute touche de balle contre un montant avant de toucher un deuxième joueur n'est pas compté comme un des deux montants autorisés.
- 23.3 La passe de la barre des 2 (ou de la barre des 3 du gardien lorsqu'il y en a une) à la barre des 5 de la même équipe est légiférée de la même façon qu'une passe depuis la barre des 5, sauf que, dans le cas où la balle touche un joueur de l'autre équipe, elle peut légalement être attrapée par la barre des 5 de la même équipe. L'infraction pour avoir touché 3 fois les montants n'est pas effective.
- 23.4 Avoir juste une main sur les barres en situation défensive est autorisé (exemple : main droite sur la barre des 5 lorsqu'on n'a pas la balle). Il est aussi légal d'utiliser deux mains pour bouger une barre (exemple : à la barre des 5 lorsqu'on n'a pas la balle). Des changements de mains excessifs entre les poignées peuvent être considérés comme une distraction.
- 23.5 Pénalité pour une passe illégale : si une équipe enfreint les articles ci-dessus concernant la passe, l'équipe adverse a le choix entre continuer le jeu depuis la position courante ou engager la balle.

24. Temps de possession

La possession de la balle est limitée à 10 secondes à la barre des 5 et 15 secondes aux autres barres. Un Joueur est considéré être en possession de la balle dès le moment où celle-ci est à portée de joueur. Les deux barres arrières sont considérées comme étant une seule barre de possession.

- 24.1 Une balle est considérée comme ayant été avancée une fois qu'elle a quitté la barre de possession, qu'elle aille vers l'avant ou vers l'arrière. Dans la zone du défenseur, une balle est considérée comme ayant été avancée une fois qu'elle est hors de portée des joueurs de la barre des 2 ou dans le but.
- 24.2 Une balle qui tourne sur elle-même et qui est placée à un endroit où elle peut être touchée par un joueur est considérée comme étant dans la zone de possession de cette barre et le temps de possession continue alors à s'écouler. Toutefois, si la balle qui tourne sur elle-même n'est pas à la portée d'un joueur, alors le temps de possession n'est pas affecté (voir article 8.3).
- 24.3 La pénalité pour avoir dépassé le temps de possession à la barre des 3 est la perte de possession en faveur du défenseur adverse. La pénalité pour avoir dépassé le temps de possession dans le cas de toutes les autres barres est la perte de possession en faveur de l'attaquant adverse pour engagement.

25. Retardement de la partie

Le jeu doit être continu, sauf durant les temps morts. Plus précisément, il ne doit pas s'écouler plus de 5 secondes entre le moment où un but est marqué et le début du protocole du « prêt », sauf si spécifié autrement dans le cas de parties télévisées. Dans le cas de compétitions multi-tables, les Joueurs disposent de 5 secondes pour changer de table. Une pénalité pour retardement de la partie ne peut être donnée que par un arbitre.

- 25.1 Après une pénalité pour retardement de la partie, le jeu doit reprendre dans les 10 secondes suivantes. Si ces 10 secondes sont dépassées, une autre pénalité pour retardement de la partie doit être donnée.
- 25.2 La première infraction de cet article entraîne un avertissement. Les infractions suivantes seront considérées comme une prise de temps mort par le Joueur. Exemple : un Joueur est pénalisé pour retardement de la partie. S'il n'est toujours pas prêt à reprendre le jeu après 10 secondes, un temps mort est aussitôt considéré comme demandé. Si, après le temps mort, il n'est toujours pas prêt et donc qu'il excède à nouveau ces 10 secondes, alors un deuxième temps mort est considéré comme étant demandé.

26. Rappels et Forfait

Une fois qu'un match a été annoncé, les deux équipes doivent se rendre immédiatement à la table qui leur a été assignée. Si une équipe ne s'est pas rendue à la table dans les 3 minutes ayant suivi l'appel, ils doivent être rappelés. Une équipe, suite à son rappel, doit se rendre immédiatement à la table afin d'éviter le forfait.

- 26.1 Un rappel est fait toutes les 3 minutes. La pénalité pour un troisième rappel et les rappels suivants est la perte d'une manche par forfait jusqu'à la fin du match.
- 26.2 Si une équipe a perdu une ou des manches par forfait dû à un rappel, elle obtient le choix entre le côté de table ou la balle à l'engagement lorsque débute le match.
- 26.3 Le durcissement de ce règlement est laissé à la discrétion du Directeur de Tournoi.

27. Penalty

Si, selon la décision d'un arbitre officiel du tournoi, l'une ou l'autre des équipes impliquées dans un match enfreint à tout moment une des règles du jeu, un penalty peut être infligé contre l'équipe fautive.

- 27.1 Lorsqu'un penalty est donné, 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 sont autorisés à rester à la table. Un tir est tenté après lequel le jeu devra être arrêté à nouveau. Si le but est marqué, la balle est engagée par l'équipe ayant encaissé le but. Si le but n'est pas marqué, la balle devra être remise en jeu à l'endroit où elle était lorsque le penalty avait été donné ou tel que spécifié par les règles.
 - 27.1.1 Un Joueur est considéré comme ayant exécuté son penalty une fois que la balle a quitté la zone d'influence de sa barre des 3. Le tir est considéré comme bloqué une fois que la balle s'est arrêtée ou qu'elle a quitté la zone d'influence du défenseur.
- 27.2 Pour exécuter un tir, lors du penalty, la balle doit être mise en jeu avant le tir selon le protocole du « prêt » (voir article 4). Par la suite, tous les articles, incluant les limites de temps et les « reset », s'appliquent.
- 27.3 Une équipe peut changer de positions avant et / ou après le tir de penalty sans qu'un temps mort soit nécessaire.
- 27.4 Des temps morts peuvent être demandés lors d'un penalty selon les mêmes règles que dans une situation de jeu habituelle.
- 27.5 Un but marqué lors d'un penalty illégal ne sera pas accordé, et le jeu devra reprendre à la barre de possession où était la balle lorsque le penalty avait été donné ou tel que spécifié par les règles.
- 27.6 Si un but sur penalty termine la manche, l'équipe ayant encaissé le but obtient l'engagement pour la manche suivante.

- 27.7 D'autres infractions au règlement entraîneront des penaltys supplémentaires. Un troisième penalty dans n'importe quelle manche entraînera la défaite par forfait de cette manche.
- 27.8 L'arbitre peut annoncer à tout moment après que le premier penalty a été donné que d'autres infractions au règlement par la même équipe pourraient entraîner la perte de la manche ou même du match.

28. Décisions et appels sur le règlement

Si une controverse implique une question de jugement et qu'un arbitre est présent au moment des événements, sa décision sera définitive et sans appel. Si la controverse implique une interprétation du règlement ou si un arbitre n'est pas présent lors des événements, l'arbitre doit rendre la décision la plus équitable possible dans les circonstances. Il est possible de faire appel de telles décisions, mais cela doit être fait immédiatement après que la décision a été rendue et tel que décrit ci-dessous.

- 28.1 Afin de faire appel de l'interprétation d'un article, un Joueur doit déposer cet appel auprès de l'arbitre avant que la balle suivant la controverse ne soit mise en jeu. Un appel concernant la perte d'un match doit être déposé avant que l'équipe ayant remporté le match ait entamé son match suivant.
- 28.2 Tout appel du règlement doit être étudié par le Responsable des Arbitres et (s'ils sont présents) au moins deux membres du personnel d'arbitrage. Toutes les décisions d'appels sont définitives.
- 28.3 Une équipe qui dépose un appel s'avérant infructueux pour des raisons évidentes, ou une équipe qui discute une décision verra un de ses temps morts compté pour cela. De plus, l'équipe peut aussi être pénalisée pour retardement de la partie, selon la décision de l'arbitre.
- 28.4 Se disputer avec un arbitre officiel durant un match n'est pas permis. Enfreindre cette règle entraînera une pénalité pour retardement de la partie et / ou une pénalité pour infraction au code de l'éthique (voir article 1).

29. Code vestimentaire

Les Joueurs qui souhaitent participer à un tournoi ITSF doivent porter une tenue sportive convenable. Il est de plus souhaitable que les Joueurs montrent la meilleure apparence personnelle et sportive.

L'application du code vestimentaire est de la responsabilité du Directeur de tournoi, du Responsable des Arbitres et/ou un membre de la Commission Sportive de l'ITSF.

- 29.1 Une tenue sportive convenable comprend : survêtements, T-shirts de sport, polos, shorts et bermudas de sport et chaussures de sport (baskets, tennis, ...). Casquettes, visières, bandeaux éponges et bandanas sont autorisés.

- 29.2 Une tenue non sportive comprend les vêtements à caractère indécent, débardeurs, jeans, shorts et pantalons cargo ou en lycra. Tongs, sandales et autres chaussures à usage non sportif sont également interdites.
- 29.3 Les Joueurs sont encouragés à afficher clairement le nom de leur pays sur leur veste et leur maillot. Ceci est obligatoire pour les Joueurs les mieux classés ; ceux-ci devront également porter des écussons sur leurs manches indiquant leur classement mondial. Il est recommandé, mais non obligatoire, que la tenue portée soit aux couleurs nationales, avec le nom du pays, le drapeau et les logos des sponsors mis en évidence.
- 29.4 La pénalité pour avoir enfreint le code vestimentaire peut être la perte d'une manche ou d'un match. Un Joueur se trouvant en infraction vis-à-vis du code vestimentaire pendant un match doit changer sa tenue avant de reprendre le jeu et l'équipe sera chargée d'une pénalité pour retardement de la partie (voir article 25).

30. Directeur de Tournoi

L'organisation du tournoi est de la responsabilité du Directeur de Tournoi. Cela inclut le tirage au sort, la programmation de l'horaire, la coordination des matchs, etc. Une décision du Directeur de Tournoi dans tous ces domaines est définitive.

- 30.1 Toute question se rapportant à l'arbitrage et aux règlements (désigner les arbitres, gérer les appels, etc.) est de la responsabilité du Responsable des Arbitres. Le Directeur de Tournoi a la responsabilité de désigner le Responsable des Arbitres.
- 30.2 Dans tous les tournois officiels ITSF, le Directeur de Tournoi est subordonné à la Commission Sportive de l'ITSF.

31. Compétition annexes

- 31.1 **Goalie War :** Le "goal à goal" est une compétition en simple qui se joue avec les barres des avants et les barres des demis levées en permanence et où les joueurs s'affrontent depuis les positions arrières.

31.1.1 Le service

1. La balle doit toucher deux figurines puis être arrêtée pendant une pleine seconde avant qu'un tir puisse être exécuté. Le non-respect de cette règle entraîne la perte de la possession de la balle.
2. Le temps de possession commence une seconde après que la balle a touché la deuxième figurine.

31.1.2 La possession

Un joueur est considéré en possession de la balle lorsque celle-ci peut être touchée par l'une des figurines des deux barres arrières. Chaque zone de possession s'étend depuis le but jusqu'à la limite que peuvent atteindre les figurines de la barre des deux. Le centre de la table est la zone restante.

1. Pendant le jeu, si la balle s'arrête dans la zone centrale, elle sera déclarée “balle immobilisée” et sera remise en jeu par l'adversaire du joueur qui a eu la dernière possession.
2. Une balle qui heurte une barre, une figurine de jeu ou un tampon de la zone centrale est toujours considérée en jeu. Ces barres n'affectent pas la possession de la balle.
3. Si une balle quitte l'aire de jeu et heurte un objet étranger à la table, elle doit être remise en jeu par l'adversaire du joueur qui a eu la dernière possession.

31.1.3 Limite de temps

Une fois la balle mise en jeu, le joueur a une limite dix secondes pour jouer la balle. Si un joueur immobilise la balle ou met le pied d'une figurine sur celle-ci plus de trois secondes, alors la balle doit toucher une autre figurine avant de pouvoir être jouée. Le non-respect de cette règle entraîne la perte de la possession de la balle au profit du joueur adverse.

31.2 **Quatre contre quatre** : Cette compétition se joue avec quatre joueurs de chaque côté de la table, chaque joueur contrôlant une seule barre avec une seule main. Les joueurs ne peuvent pas changer de main une fois la balle en jeu.

31.2.1 Changements de positions

1. Lorsqu'une équipe marque un point, ses joueurs doivent changer de position avant la mise en jeu de la balle suivante. Le joueur à la barre des trois prend la barre du gardien et les autres joueurs se décalent d'une barre vers l'avant.
2. Une équipe peut modifier l'ordre de ses joueurs avant que le match commence ou entre chaque manche. Une fois qu'un jeu a débuté, les équipes doivent conserver le même ordre jusqu'à la fin de la manche.

31.2.2 Tirs autorisés

1. Cette compétition se joue façon “Rollerball”, c.-à-d. qu'on ne doit pas mettre le pied d'une figurine de jeu sur la balle plus de trois secondes d'affilée et que la balle ne doit pas être arrêtée plus d'une seconde. La limite de temps autorisée est de dix secondes par barre.
2. Si la balle se trouve arrêtée ou sous le pied d'une figurine, il est alors nécessaire qu'elle touche une autre figurine avant de pouvoir être jouée.
3. Lorsqu'un but non valide est marqué, la balle doit être engagée par l'équipe ayant encaissé le but.

31.3 **2 roller ball** : Le “Two-Ball Rollerball” est une compétition jouée avec deux balles simultanément.

31.3.1 Limites de temps

1. Le temps est limité à dix secondes par barre et la balle ne peut rester sous le pied d'une figurine plus de trois secondes ni être arrêtée plus d'une seconde.
2. Lorsqu'une balle reste arrêtée plus d'une pleine seconde alors que deux balles sont en jeu, les deux balles doivent être réengagées. Si une seule balle est en jeu alors elle doit être engagée par l'équipe adverse.
3. Une balle qui reste sous le pied d'une figurine plus de trois pleines secondes alors que deux balles sont en jeu, les deux balles doivent être réengagées. Si une seule balle est en jeu alors elle doit être engagée par l'équipe adverse.
4. Une balle qui reste sous le pied d'une figurine plus d'une pleine seconde doit toucher une autre figurine de la même barre avant de pouvoir être jouée.

31.3.2 L'engagement

1. S'il existe des trous pour engager les balles, chaque attaquant engage une balle par le trou après un décompte de trois (3-2-1, partez !). Les deux balles doivent toucher la surface de jeu dans la même seconde.
2. S'il n'existe pas de trous pour engager les balles, les deux arrières doivent chacun engager une balle dans la même seconde après un décompte de trois depuis le coin inférieur de la table (relatif à chacun des deux arrières).
3. Lorsqu'une balle sort de la table alors qu'aucune des deux balles n'a été marquée, les deux balles doivent être réengagées. Si une seule balle est en jeu alors celle-ci doit être réengagée par l'équipe ayant encaissé le but précédent.

31.3.3 Marquer un point

1. Lorsque chaque équipe marque un but alors aucun point n'est attribué. Les deux balles sont réengagées.
2. L'équipe qui marque le premier but (sur les deux balles en jeu) peut arrêter le jeu dès qu'elle a le contrôle de la deuxième balle et marquer un point; dans ce cas les deux balles sont réengagées pour jouer le prochain point.
3. Une équipe qui marque les deux balles en jeu marque deux points et les deux balles sont réengagées pour jouer le prochain point.
4. Les balles qui entrent et ressortent du but ne comptent pas but au “Two-Ball Rollerball”, le jeu se poursuit normalement.

31.4 **Forward Shootout** : Le “Forward Shootout” est une compétition en simple au cours de laquelle les deux joueurs exécutent alternativement un tir depuis la barre des avants contre l'autre joueur.

31.4.1 Mise en jeu

1. Un tirage au sort détermine le joueur qui va exécuter le premier tir, les tirs suivants étant effectués alternativement par chacun des deux joueurs pour le reste de la manche.
2. Avant chaque tir le joueur en possession de la balle doit respecter le protocole du “prêt ?”. Le non-respect de cette règle entraîne la perte de la possession de la balle.

31.4.2 Le Tir

1. On considère qu'un tir a été exécuté dès que la balle quitte la barre des avants. On considère qu'un tir a été arrêté dès que la balle s'immobilise ou qu'elle quitte la zone de jeu des arrières.

31.4.3 Limites de temps

1. Les joueurs disposent de 15 secondes pour effectuer leur tir, le calcul du temps commence une seconde après que la balle a touché une deuxième figurine