Règles de baby-foot de l'ITSF
Règles de Match Standard
Version 3.0

ITSF · RÈGLES DE MATCH STANDARD, VERSION 3.0

Sommaire

1 Introduction
- 1.1 Champ d’application
- 1.2 Structure du document

2 Structure du match et terminologie

3 Le prélude
- 3.1 Évaluation des conditions
- 3.2 Jeu de balles
- 3.3 Tirage au sort initial
- 3.4 Échauffement

4 Engagement et service
- 4.1 Récupération et placement de la balle
- 4.2 Protocole de prêt
- 4.3 Transfert d’ouverture

5 Possession
- 5.1 Réclamation de durée de possession
- 5.2 Balle précaire

6 État du match

7 Point marqué

8 Arrêts du jeu
- 8.1 Pauses
- 8.2 Interruptions

9 Temps mort

10 Réclamation d’infraction
- 10.1 Interrompre ou continuer
- 10.2 Vérification des faits
- 10.3 Parvenir à une résolution
- 10.4 Réclamation de but

11 Arrêt médical

12 Changement de positions

13 Changement de côtés de la table

14 Entraînement

15 Retard de jeu

16 Contrôle des barres

17 Interférence de barre

18 Roulette

19 Passes
- 19.1 Restrictions de la passe directe

20 Mouvement de la caisse
- 20.1 Infractions de mouvement de la caisse
- 20.2 Action d’attaque
- 20.3 Déplacement de la table

21 Influence illégale

22 Intrusion dans l’espace de jeu

23 Entretien de la table
- 23.1 Maintenance courante
- 23.2 Modification de la table
- 23.3 Maintenance de la table
- 23.4 Changement de table de match

24 Conduite des joueurs
- 24.1 Mauvaise conduite
- 24.2 Comportement perturbateur
- 24.3 Feinte
- 24.4 Coaching

25 Demande d’arbitre

26 Matchs arbitrés
- 26.1 Instructions de l’arbitre
- 26.2 Contestations

27 Résolutions d'infraction

28 Pénalty

29 Définitions
- 29.1 Éléments de la table
- 29.2 Périodes du match
- 29.3 Actions des joueurs
- 29.4 Possession
- 29.5 États de la balle
- 29.6 Service de la balle
- 29.7 Jeu de la balle

1 Introduction

1.1 Champ d'application

Ce document définit les règles de match standard de l'ITSF pour le baby-foot, couvrant les règles de jeu de match pour les matchs en simple standard comme en doubles standard. Les règles de jeu de match pour d'autres types d'épreuves ne sont pas décrites dans ce document.

Ces règles standard de jeu de match définissent la manière dont les matchs doivent être joués ; elles ne couvrent pas tous les aspects de la conduite lors d'un tournoi, de la consommation de substances ni du code vestimentaire.

1.2 Structure du document

La plupart des sections de ce document contiennent une description du processus que les joueurs sont tenus de suivre, qui constitue les règles prescriptives, suivie de règles nommées qui décrivent ce que les joueurs ne doivent pas faire ; ce sont les règles prohibitives.

Les règles prohibitives sont désignées par un nom qui apparaît en gras après le texte « **Règle :** ». Chaque règle précise les résolutions à appliquer en cas d'infraction.

Les mots ou expressions en italique sont des termes définis, qui sont listés dans la section Définitions.

Ces règles sont rédigées principalement pour des matchs joués sans arbitre. Lorsque des dispositions différentes s'appliquent en présence d'un arbitre, elles sont énoncées sous le titre « **Match arbitré** ».

2 Structure du match et terminologie

Dans les simples standard et les doubles standard, un match se compose d'un processus préliminaire appelé le *prélude* suivi d'une ou plusieurs manches séparées par une *pause entre les manches.*

Chaque manche se compose de périodes de *jeu actif* ponctuées par une *pause entre les points*. Le *jeu actif* se compose de *possessions actives* lorsque la balle est *atteignable* par une barre, et de périodes où la balle se déplace entre les barres.

Le *jeu actif* peut être brièvement suspendu par des *arrêts* courants appelés *pauses*, ainsi que par des *interruptions* qui sont des *arrêts* exceptionnels du jeu.

Les *possessions* actives et les *pauses* sont *à durée limitée*, ce qui signifie que leur durée maximale est limitée par les règles.

3 Le prélude

Chaque match commence par le *prélude*, un processus au cours duquel les équipes se préparent au jeu de match. Les joueurs devraient terminer le *prélude* en temps voulu. Les *temps morts* ne sont pas autorisés pendant le *prélude.* L'une ou l'autre équipe peut demander un arbitre pendant le *prélude*.

Le *prélude* prend fin lorsque la *demande de prêt* du premier *service* est émise, après quoi toutes les règles de jeu de match sont en vigueur.

Match arbitré

L'arbitre peut infliger des Fautes de conduite pendant le *prélude*.

3.1 Évaluation des conditions

Chaque équipe dispose de 60 secondes de chaque côté de la table pour évaluer le matériel et les conditions de jeu et, si nécessaire, soumettre une demande de maintenance de la table. Une fois le *jeu actif* commencé, la maintenance de la table ne peut être demandée que pour une altération soudaine de la table. Voir la section : **Maintenance de la table**.

Pendant le *prélude*, les objets étrangers posés sur la *caisse* doivent être retirés.

3.2 Jeu de balles

Pendant le *prélude*, les équipes peuvent convenir du *jeu de balles*. À défaut d'accord, le *jeu de balles* est constitué d'une seule *balle neuve*.

Au début de toute *pause entre les manches*, l'une ou l'autre équipe peut exiger que le *jeu de balles* existant soit remplacé par un *jeu de balles* constitué d'une seule *balle neuve*. L'autre équipe doit être informée avant que le remplacement ne soit effectué, mais son accord n'est pas requis.

À tout autre moment, le *jeu de balles* ne peut être modifié qu'avec *consentement*.

> **Règle : Changement du jeu de balles**
> Un joueur ne doit pas changer la balle en jeu ni modifier le *jeu de balles* sauf dans les cas permis ci-dessus.
> Résolution : Faute de conduite

3.3 Tirage au sort initial

Le *tirage au sort initial* est généralement un tirage à pile ou face entre un joueur de chaque équipe. Le gagnant du *tirage au sort initial* a le choix entre sélectionner le côté de la table pour la première manche, ou prendre le premier *engagement* du match, le perdant du *tirage au sort initial* recevant l'option restante. Une fois que le gagnant a fait son choix, il ne peut pas modifier sa décision. Les deux équipes doivent alors adopter les côtés qui leur sont attribués.

3.4 Échauffement

Les joueurs sont ensuite autorisés à s'entraîner sur leurs côtés de table respectifs pendant 90 secondes au maximum avant la première manche. Voir la section : **Entraînement**.

4 Engagement et service

L'*engagement* est un *service* spécialisé depuis la barre des 5.

Le premier *engagement* du match est effectué par l'équipe qui a obtenu cette option lors du *tirage au sort initial* du *prélude*. Les *engagements* suivants sont effectués par l'équipe qui a encaissé le point précédent.

Si l'*engagement* est effectué par la mauvaise équipe et que l'erreur est découverte avant la prochaine *transition contrôlée* de l'autre équipe, la balle doit alors être donnée à l'équipe correcte pour l'*engagement*. Dès que l'autre équipe effectue une *transition contrôlée*, aucune réclamation ne doit être admise et le jeu se poursuit comme si aucune erreur n'avait été commise.

Le *service* est un processus en trois étapes pour mettre la balle en jeu :

- Récupérer et positionner la balle
- *Protocole de prêt*
- *Transfert d'ouverture*

Le *service* est joué depuis un emplacement de la *surface de jeu* conformément aux tableaux ci-dessous.

4.1 Récupération et placement de la balle

Si la balle n'est pas sur la *surface de jeu*, elle est récupérée et remise au joueur au *service*. Si la balle est sur la *surface de jeu*, elle peut être jouée vers la barre de *service* ou y être placée à la main.

La barre de *service* est déterminée comme suit :

Événement précédent	**Barre de service**
Première balle du match	Barre d'*engagement*
Point marqué, nouvelle manche	Barre d'*engagement*
Balle morte entre les barres de 5	Barre des 5 de l'équipe qui a joué le dernier *engagement*
Balle morte derrière une barre des 5	Barre des 2 de la *zone défensive* la plus proche
Balle hors table	Barre des 2 de l'équipe adverse de celle qui a eu la dernière *possession contrôlée*

En cas d'attribution de possession à une barre à la suite d'une infraction à une règle, l'équipe non fautive *sert* la balle depuis une barre déterminée comme suit :

Résolution d'infraction	**Barre de service**
Attribution de possession à une barre	Barre des 2, barre des 5 ou barre des 3
Option Continuer	Barre actuelle de *possession contrôlée*
Option Rejouer	Barre de la dernière *possession contrôlée*
Pénalty	Barre des 3

La balle doit être positionnée à portée de la *figurine de service* conformément au tableau suivant :

Barre de service	**Figurine de service**
Barre des 2	L'une ou l'autre *figurine*
Barre des 5	*Figurine* centrale
Barre des 3	*Figurine* centrale

4.2 Protocole de prêt

Le *protocole de prêt* garantit que les deux équipes sont prêtes pour le *jeu actif*.

Le *protocole de prêt* peut commencer lorsque tous les joueurs sont en position à la table, ont le contrôle de leurs barres, et que la balle est *arrêtée* à un emplacement légal de la *surface de jeu* à portée d'une *figurine de service* légale.

Le joueur qui *sert* la balle demande au *joueur adverse* si celui-ci est prêt à ce que le *jeu actif* commence, en émettant la *demande de prêt*. Le *joueur adverse* est alors censé émettre la *réponse de prêt* sans *retard de jeu*. La barre de *service* doit rester immobile jusqu'à ce que la *réponse de prêt* soit donnée.

La *demande de prêt* et la *réponse de prêt* doivent être prononcées oralement et de manière audible à l'aide d'un seul mot sans ambiguïté, tel que « Prêt ? » et « Prêt ! ».

Le *jeu actif* commence lorsque la *réponse de prêt* est donnée.

4.3 Transfert d'ouverture

Une fois la *réponse de prêt* donnée, le joueur qui *sert* la balle doit effectuer un *transfert d'ouverture* depuis la *figurine de service* avant que la balle puisse faire légalement l'objet d'une *transition*. Le *contact* qui achève le *transfert d'ouverture* peut être celui qui effectue également la *transition.*

> **Règle : Absence de transfert d'ouverture**
> Le joueur qui a le *service* ne doit pas effectuer de *transition* ni rendre la balle *morte* avant d'avoir terminé un *transfert d'ouverture* depuis la *figurine de service*.
> Résolution :
>
> - Premier dans le *service* : Rejouer
> - Suivant dans le même *service :* Attribution de possession à la barre des 5

5 Possession

La *possession* désigne la barre, et par extension le joueur et l'équipe, qui détient la balle à tout moment, y compris lorsque la balle doit être *servie* depuis cette barre.

Pendant le *service*, la *possession active* commence dès que la *réponse de prêt* est donnée. Pendant le *jeu actif,* la *possession active* commence lorsque la balle entre dans une *zone de barre.* La *possession active* prend fin lorsque la balle quitte une *zone de barre* ou devient *morte* dans la *zone défensive*. Chaque *possession active* est *à durée limitée* de 12 secondes.

> **Règle : Durée de possession**
> Une seule *possession active* ne doit pas dépasser 12 secondes.
> Résolution : Attribution de possession à la barre des 5

5.1 Réclamation de durée de possession

Lorsqu'un match n'est pas sous contrôle du temps, un joueur qui estime que la *possession active* en cours d'un adversaire a clairement dépassé la durée maximale autorisée peut déclencher une *interruption de joueur* en disant « Stop ! »

L'*interruption* doit être effectuée pendant que la *possession active* se poursuit. Le joueur doit déclarer qu'il fait une réclamation de durée de possession, qui est ensuite traitée selon le processus de vérification des faits et de résolution. Voir la section : **Réclamation d'infraction**.

Si les joueurs s'accordent à dire que la règle de **Durée de possession** a été violée, l'équipe adverse reçoit une Attribution de possession à la barre des 5.

S'ils ne sont pas d'accord, le match devrait alors se poursuivre sous contrôle du temps, et l'équipe dont la *possession* a été interrompue reçoit un Rejouer.

Un joueur ne devrait pas *interrompre le jeu actif* lorsque le décompte est trop proche de la limite ou incertain. Une préoccupation récurrente concernant la durée de possession devrait plutôt être soulevée pendant un *arrêt* du jeu, avec une demande de contrôle du temps.

Match arbitré

Un arbitre chronométreur annoncera « Temps ! » pour déclarer une infraction de **Durée de possession**. Dans un match avec un arbitre qui ne chronomètre pas, tout joueur peut demander le contrôle du temps pendant un *arrêt* du jeu.

5.2 Balle précaire

Une balle est *précaire* lorsqu'elle est *arrêtée* et qu'une partie quelconque de la balle se trouve directement devant la cage et derrière la *barre du gardien*, par exemple si elle :

- surplombe la *ligne de but*
- est derrière le *gardien*
- est bloquée contre le rebord de la cage, un poteau de but ou la barre transversale

Un joueur ayant une *balle précaire* peut déclarer « Balle précaire » pour déclencher une *interruption de joueur*, moment où le *jeu actif* s'arrête ; le joueur n'a pas à attendre l'expiration de la durée de possession. Si la balle tombe dans le but après la déclaration, le but ne compte pas ; la balle est récupérée et servie depuis la barre des 5 de l'équipe adverse.

Les deux équipes observant, le joueur déplace le *gardien* sur toute son amplitude de mouvement à la position de la balle afin de déterminer si elle est *atteignable*.

- Si la balle est *atteignable* par le *gardien*, elle est récupérée et *servie* depuis la barre des 5 de l'équipe adverse
- Si la balle est *inatteignable* par le *gardien*, c'est une *balle morte* et elle est récupérée et *servie* depuis la barre des 2 de cette équipe

Match arbitré

L'arbitre détermine si la balle est *précaire* et supervise le test d'atteignabilité.

6 État du match

Chaque équipe doit utiliser les *compteurs* fournis sur la table pour enregistrer avec exactitude ses points marqués, les *temps morts* pris et les manches gagnées. Les compteurs doivent être mis à jour à chaque événement.

S'il est établi qu'un point a été légalement marqué plus tôt dans la manche en cours mais n'a pas été inscrit, le score doit être corrigé et le point ajouté ; de même, s'il est établi qu'un *temps mort* n'a pas été inscrit plus tôt dans la manche en cours, le compteur doit être corrigé.

S'il est établi qu'une manche n'a pas été inscrite plus tôt dans le match, le compteur de manches doit être corrigé.

Dans le cas où un match est annulé, le *tirage au sort initial* et le score doivent être invalidés.

> **Règle : Utilisation des compteurs**
> Un joueur ne doit pas refuser d'utiliser ses compteurs pour refléter avec exactitude l'état du match.
> Résolution : Faute de conduite

7 Point marqué

Un but est marqué lorsque la balle franchit complètement la *ligne de but*, qu'elle ressorte ou non du but par la suite.

Si le but est légalement marqué, un point est attribué à l'équipe concernée, qui doit l'inscrire sur le *compteur* approprié.

Un but contre son camp marqué à la suite d'une infraction de la même équipe comptera effectivement, car l'équipe non fautive a la possibilité de continuer le jeu à partir de l'*emplacement actuel* de la balle.

S'il est établi qu'un point a été légalement marqué plus tôt dans la manche en cours mais n'a pas été inscrit, le score doit être corrigé et le point ajouté.

> **Règle : Inscription illégale d'un point**
> Un joueur ne doit pas délibérément marquer un point au compteur, ni laisser sciemment un tel point y figurer, pour un but qui n'a pas été marqué légalement.
> Résolution : Faute de conduite

8 Arrêts du jeu

Un *arrêt* est une *pause* ou une *interruption*, pendant lesquelles le *jeu actif* est suspendu :

- *pause*
  - *entre les points*
  - *entre les manches*
- *interruption*
  - *interruption* d'état de la balle
    - *balle morte*
    - *balle hors table*
  - *interruption de joueur*
  - *perturbation*

8.1 Pauses

Une *pause* est un *arrêt* courant du *jeu actif*, soit *entre les points* soit *entre les manches,* pendant lequel les joueurs peuvent quitter la table et s'entretenir librement avec d'autres personnes.

Chaque *pause* est *à durée limitée*, ce qui signifie qu'elle ne doit pas dépasser une durée maximale spécifiée, selon le tableau suivant :

Tableau : Gestion du temps pour les *pauses*

Pause	La pause commence lorsque	Durée maximale
Entre les points	But marqué qui ne met pas fin à la manche	5 secondes
Entre les manches	But marqué qui met fin à la manche	90 secondes

Chaque équipe a droit à la totalité du temps, mais la *pause* peut être terminée plus tôt par l'accord verbal des deux équipes. À la fin de la *pause* la balle doit être *servie* sans *retard de jeu*.

8.2 Interruptions

Une *interruption* est un *arrêt* exceptionnel du jeu ; soit une *balle morte*, une *balle hors table*, une *interruption de joueur*, ou une *perturbation*.

Bien que les *interruptions* ne soient pas *à durée limitée*, elles devraient être résolues sans *retard de jeu*, et la balle *servie* sans *retard de jeu*.

8.2.1 Balle morte

Une *balle morte* est une balle *arrêtée* qui n'est *atteignable* par aucune barre.

Les joueurs qui contrôlent les barres concernées doivent démontrer que la balle est *inatteignable* avant qu'elle puisse être déclarée *morte*.

Si la seule façon d'entrer en *contact* avec la balle serait de fléchir la barre, alors la balle est *inatteignable* et doit être traitée comme une *balle morte*.

Un joueur ne doit pas rendre intentionnellement la balle *morte* lorsqu'il en a pleinement le contrôle. Toutefois, une balle peut être *atteignable* sans pouvoir être mise sous contrôle, auquel cas il est permis de la rendre *morte.*

Une *balle morte* est *servie* sans *retard de jeu* depuis l'emplacement spécifié :

Emplacement de la balle morte	Barre de service
Entre les barres de 5	Barre des 5 de l'équipe qui a eu le dernier *engagement*
Derrière une barre des 5	Barre des 2 de la *zone défensive* la plus proche

> **Règle : Balle rendue morte**
> Un joueur ne doit pas rendre intentionnellement la balle *morte* lorsqu'elle est entièrement sous son contrôle.
>
> Résolution : Attribution de possession à la barre des 5

Règle : Flexion illégale
Un joueur ne doit pas entrer en *contact* avec une balle par ailleurs *inatteignable* en fléchissant une barre.
Résolution : Attribution de possession à la barre des 5

8.2.2 Balle hors table

Si la balle quitte l'*espace de jeu* et heurte un objet étranger soit sur la *caisse* soit à l'extérieur de la table, ou s'immobilise sur le dessus de la *caisse*, alors une *balle hors table* est déclarée.

L'équipe qui a eu la dernière *possession contrôlée* est identifiée et la balle est *servie* par la barre des 2 de l'autre équipe.

Si la balle ne peut pas être récupérée dans un délai raisonnable, elle devrait être abandonnée et une autre balle prise dans le *jeu de balles*.

En général, si la balle heurte une partie quelconque de la table d'origine, le *jeu actif* se poursuit sans interruption, mais si la balle heurte un accessoire de table tel qu'une lumière, une tablette ou une caméra vidéo, alors une *balle hors table* est déclarée et le *jeu actif* s'arrête.

La balle est hors de la table si elle quitte l'*espace de jeu* et :

- heurte une personne ou tout objet extérieur à la table (p. ex. le sol, le plafond ou un mur de la pièce)
- heurte tout accessoire qui n'est pas un élément d'origine de la table
- heurte un objet étranger posé sur la *caisse*
- s'immobilise sur le dessus de la *caisse*
- vole au-delà du périmètre de la *caisse*

La balle n'est pas *hors table* et le *jeu actif* se poursuit sans interruption si elle revient dans l'*espace de jeu* après :

- avoir heurté un poteau de but ou la barre transversale
- avoir heurté une partie quelconque d'un ensemble de but
- avoir heurté un *compteur* quelconque
- avoir rebondi ou roulé sur le dessus de la *caisse*
- être entrée dans un trou de service depuis l'*espace de jeu*
- s'être élevée dans les airs directement au-dessus de l'*espace de jeu* ou de la *caisse*

Règle : Capture aérienne illégale
Un joueur ne doit pas attraper ou autrement interagir intentionnellement avec une balle qui est en l'air n'importe où au-dessus du périmètre de la *caisse*.
Résolution : Faute de conduite

Règle : Lob illégal
Un joueur ne doit pas effectuer une *transition contrôlée* qui fait survoler directement par la balle la barre d'un adversaire.
Résolution : Attribution de possession à la barre des 5

8.2.3 Interruption de joueur

Une *interruption de joueur* est un *arrêt* exceptionnel du *jeu actif* initié par l'un des joueurs à la table, par exemple pour :

- Faire une réclamation d'infraction ou une réclamation de but

- Obtenir le *consentement* de nettoyer la balle ou l'*espace de jeu*
- Abandonner la *possession* d'une *balle précaire*
- Resserrer une poignée desserrée ou réparer un grip desserré
- Demander un *arrêt médical*
- Demander la maintenance de la table
- Demander un arbitre

Dans la mesure du possible, les joueurs devraient émettre les *interruptions de joueur* lorsqu'ils ont la *possession contrôlée* de la balle. Dans des circonstances exceptionnelles, un joueur qui n'a pas la *possession contrôlée* de la balle peut émettre une *interruption de joueur* en disant « Stop ! », moment où le *jeu actif* est suspendu, et la balle devrait être *retenue* par le joueur qui a ou peut ensuite obtenir la *possession contrôlée*.

Il incombe au joueur de s'assurer que l'*interruption de joueur* est effectuée à un moment qui minimise l'impact sur le match. Un joueur qui *interrompt* le jeu pendant une *transition contrôlée* enfreint la règle **Comportement perturbateur**.

Un joueur qui doit poser une brève question, par exemple pour s'informer du format de l'épreuve ou du nombre de *temps morts* restants, devrait éviter d'interrompre le *jeu actif* et attendre plutôt le prochain *arrêt* naturel du jeu.

8.2.4 Perturbation

Une *perturbation* est une *interruption* exceptionnelle du match qui n'est pas directement causée par une personne à la table, par exemple :

- Une *figurine* ou un autre composant de la table qui se casse
- Une panne d'éclairage
- Un objet étranger ou une balle apparaissant près de la table ou entrant dans l'*espace de jeu*
- Un téléphone portable ou un autre appareil faisant du bruit à la table
- Une interférence d'un spectateur
- Le directeur du tournoi demandant l'arrêt du jeu

Si une *perturbation* survient pendant le *jeu actif*, la balle devrait être *retenue* par le joueur qui a ou peut ensuite obtenir la *possession contrôlée*.

Si une *perturbation* survient et influe sur l'issue d'une séquence de jeu, alors la séquence de jeu *perturbée* ne doit pas être maintenue. Une fois la *perturbation* résolue, un Rejouer est accordé à l'équipe qui avait en dernier la *possession contrôlée*.

9 Temps mort

Un *temps mort* prolonge la durée d'une *pause* de 30 secondes au maximum.

L'une ou l'autre équipe peut demander un *temps mort entre les points, entre les manches* et pendant le *service* qui suit l'une de ces *pauses*.

Chaque équipe dispose de deux *temps morts* par manche. Un *temps mort* demandé *entre les manches* est décompté dans le total de la manche suivante.

Un joueur demande un *temps mort* en faisant un geste en forme de T avec les deux mains au-dessus de la *surface de jeu*, tout en annonçant simultanément « Temps mort ! ».

Si le *temps mort* est demandé pendant une *pause* alors la *pause* est prolongée et le temps supplémentaire s'ajoute à tout temps restant dans la *pause*.

Si le *temps mort* est demandé pendant le *service* qui suit une *pause*, alors il rouvre et prolonge la *pause* précédente.

L'équipe qui a le *service* perd la possibilité de demander un *temps mort* lorsqu'elle émet la *demande de prêt*, et l'équipe adverse perd sa possibilité de demander un *temps mort* lorsqu'elle donne la *réponse de prêt*.

Les permissions et restrictions de la *pause* d'origine continuent de s'appliquer pendant la *pause* prolongée.

Match arbitré

Si un arbitre chronométreur est présent à la table, l'arbitre chronométrera la *pause entre les manches*, ainsi que toute *pause* prolongée ou rouverte par un *temps mort*. L'arbitre placera le chronomètre sur le dessus de la table afin que les joueurs puissent le voir. L'arbitre annoncera également le temps restant à intervalles appropriés. À la fin de la *pause* l'arbitre donnera aux équipes la consigne « Jouez ! » et le joueur qui a la *possession* doit mettre la balle en jeu par un *service*. Tout *retard de jeu* de l'une ou l'autre équipe est soumis à la règle **Retard de jeu**.

10 Réclamation d'infraction

Une réclamation d'infraction est une affirmation d'un joueur selon laquelle l'équipe adverse a enfreint une règle. Pendant le *jeu actif*, la réclamation est initiée en effectuant une *interruption de joueur*. Les joueurs ne peuvent signaler des infractions de leur propre équipe qu'après que le jeu a déjà été *interrompu*

Règle : Interruption pour auto-infraction
Un joueur ne doit pas interrompre le *jeu actif* pour signaler une infraction commise par sa propre équipe.
Résolution : Attribution de possession à la première barre atteignable

Les joueurs sont censés résoudre rapidement et efficacement les réclamations d'infraction eux-mêmes, de manière amiable.

Une réclamation d'infraction est traitée selon les étapes suivantes :

- Si le jeu actif est en cours, le joueur qui fait la réclamation déclenche une *interruption de joueur*
- La balle est *retenue* dès que possible
- Le joueur indique quelle règle, à son avis, a été enfreinte
- L'*emplacement actuel* de la balle est noté
- Les équipes effectuent ensemble une vérification des faits
- Les équipes résolvent ensemble la réclamation d'infraction
- La résolution appropriée est déterminée et appliquée
- Le *jeu actif* reprend

Match arbitré

Dans un match arbitré, les joueurs ne doivent pas effectuer d'*interruptions de joueur* pour faire des réclamations d'infraction. L'arbitre décidera si une infraction à une règle s'est produite et, le cas échéant, émettra une *interruption d'arbitre*. Dans certaines circonstances, l'arbitre peut retarder l'interruption du *jeu actif* jusqu'à ce que l'issue d'une *transition* soit claire. La décision de l'arbitre peut être fondée sur des informations obtenues auprès des joueurs, des spectateurs, d'autres arbitres et d'enregistrements vidéo disponibles.

Toutefois, un joueur peut interrompre le jeu pour faire une contestation de fait ou une contestation de règle auprès de l'arbitre. Voir les sections : **Contestation de fait** et **Contestation de règle.**

10.1 Interrompre ou continuer

Le joueur qui fait la réclamation d'infraction devrait déclencher une *interruption de joueur* dès que possible après la survenue de l'infraction alléguée, auquel cas la balle doit être *retenue* dès que possible ; c'est l'*emplacement actuel* de la balle.

Toutefois, l'équipe non fautive peut à la place exercer son option de continuer le jeu à partir de l'*emplacement actuel* de la balle, auquel cas le *jeu actif* se poursuit sans *interruption de joueur*.

10.2 Vérification des faits

Le joueur qui a effectué l'interruption parle en premier et explique ce qu'il pense qu'il s'est passé. Les autres joueurs écoutent puis répondent à tour de rôle pour dire s'ils sont d'accord ou non. Tous les joueurs devraient parler honnêtement, quelle que soit leur équipe.

La vérification des faits se conclut soit par un accord, soit par un désaccord sur les faits.

10.3 Parvenir à une résolution

Si les joueurs s'accordent sur les faits, les résolutions décrites dans la règle devraient être suivies.

Tout avantage obtenu par l'équipe fautive à la suite d'une infraction ou directement après celle-ci ne doit pas être maintenu. Pour toute sanction autre qu'un Avertissement, l'équipe non fautive doit également avoir la possibilité de continuer le jeu à partir de l'*emplacement actuel* de la balle.

Si les joueurs ne s'accordent pas sur les faits, ils devraient rechercher un compromis approprié à la situation. Un compromis typique sera un Rejouer, c'est-à-dire un *service* depuis la barre de la dernière *possession contrôlée.*

Si les joueurs ne parviennent pas à une résolution ou en cas de désaccords répétés, le match devrait se poursuivre sous contrôle de l'arbitre.

10.4 Réclamation de but

Un joueur qui souhaite réclamer qu'un but a été marqué devrait émettre une *interruption de joueur* et engager le processus de vérification des faits et de résolution, comparable à celui d'une infraction.

11 Arrêt médical

Un joueur peut demander un *arrêt médical* en dehors du *jeu actif*, ou pendant le *jeu actif* en déclenchant une *interruption de joueur* lorsque la balle est *arrêtée*. En cas d'urgence médicale, le jeu doit être arrêté immédiatement.
Un *arrêt médical* requiert une approbation. Le directeur du tournoi détermine si l'arrêt est accordé et sa durée autorisée selon les règlements du tournoi applicables. Le joueur doit reprendre le jeu à la fin de l'arrêt approuvé ou se retirer du match.

Match arbitré

L'arbitre suspendra le jeu afin de faire évaluer la demande et communiquera aux deux équipes la décision du directeur du tournoi ainsi que toute durée autorisée.

12 Changement de positions

En doubles standard, les joueurs d'une équipe sont autorisés à changer de positions de jeu *entre les points*, *entre les manches* et avant et après un pénalty. L'équipe qui a l'*engagement* doit prendre ses positions de jeu respectives avant l'autre équipe.

Avant le *protocole de prêt* les deux équipes sont libres de changer de positions. Lorsque la *demande de prêt* est émise, l'équipe au *service* n'est plus autorisée à changer de positions, et lorsque la *réponse de prêt* est donnée, l'équipe en défense n'est plus autorisée à changer de positions.

Changer de positions pendant le *jeu actif* est une infraction. À d'autres moments, changer de positions est interdit mais n'est pas sanctionné.

Le changement de positions doit être achevé sans délai.

> **Règle : Changement de position illégal**
> Les joueurs d'une équipe de doubles ne doivent pas changer de positions pendant le *jeu actif*.
> Résolution : Faute de conduite

13 Changement de côtés de la table

Dès que possible après la première manche jouée, l'une ou l'autre équipe peut demander à changer de côtés de table. Si aucune équipe ne demande de changement, les équipes doivent rester du même côté pour le reste du match.

Si un changement est demandé, les équipes doivent changer de côté après chaque manche. Elles peuvent ensuite convenir d'arrêter de changer, après quoi elles doivent rester du même côté pour le reste du match. Tous les changements de côté doivent être achevés sans *retard de jeu*.

Match arbitré

À l'issue de la première manche jouée, l'arbitre proposera aux équipes l'option de changer de côté.

14 Entraînement

L'entraînement est défini comme des *transferts* ou des *transitions* répétés effectués avec contrôle. Mettre la balle en position pour un *service* n'est pas de l'entraînement.

Les joueurs sont autorisés à s'entraîner *entre les manches* sur leur côté de table désigné pour la manche suivante, et pendant tout *arrêt* ayant dépassé une durée de 10 minutes.

Si l'une ou l'autre équipe demande l'usage exclusif de la table pour s'entraîner, les équipes doivent se partager équitablement le temps restant, l'équipe qui a gagné la manche précédente prenant la première moitié du temps restant, et l'équipe qui a concédé la manche précédente prenant la seconde moitié du temps restant.

Règle : Entraînement illégal
Un joueur ne doit pas s'entraîner *entre les points* ni pendant une *interruption* n'ayant pas encore dépassé une durée de 10 minutes.
Résolution : Faute de conduite

15 Retard de jeu

Les joueurs ne doivent pas causer de *retard de jeu* au match. Le jeu devrait être continu, sauf pour les *pauses* et *interruptions* prévues par les règles. Les *interruptions* devraient être résolues sans *retard de jeu*.

Match arbitré

Si l'arbitre annonce « Jouez ! », le joueur qui a la *possession* doit *servir* la balle sans *retard de jeu*. Tout joueur causant un *retard de jeu* pendant le *service* enfreint la règle **Retard de jeu .**

Règle : Retard de jeu
Les joueurs ne doivent pas causer de retard au match.
Résolution :

- Premier dans le match : Avertissement
- Deuxième dans le match : Temps mort forcé
- Suivant dans le match : Pénalty

16 Contrôle des barres

En doubles, un joueur de chaque équipe contrôle la *barre du gardien* et la barre des 2 et l'autre joueur contrôle la barre des 5 et la barre des 3. En simple standard, chaque joueur contrôle l'ensemble de ses quatre barres.

Une barre est considérée comme *sous contrôle* lorsqu'un joueur tient la poignée de cette barre avec n'importe quelle partie de son bras, du coude jusqu'aux doigts. Les joueurs peuvent lâcher leurs poignées, p. ex. pour s'essuyer les mains, changer de prise ou passer d'une barre à l'autre, mais doivent le faire conformément aux règles.

Règle : Contrôle de barre illégal

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

- Contrôler une barre avec une partie du corps autre que la portion du bras allant du coude jusqu'aux doigts
- En doubles standard, contrôler une barre non désignée pour sa position

Exception : Un bref contact de la poignée avec une autre partie du corps est autorisé

Résolution : Faute de conduite

17 Interférence de barre

L'interférence de barre se produit lorsque le corps ou les vêtements d'un joueur touchent une barre de l'équipe adverse en dehors de l'*espace de jeu*, pendant le *jeu actif*.

Règle : Interférence de barre
Pendant le *jeu actif*, un joueur ne doit pas interférer avec une barre de l'équipe adverse. Un contact involontaire et sans conséquence n'est pas une infraction.
Résolution :

- Attribution de possession à la première barre atteignable
- Si le contact était intentionnel : Faute de conduite

18 Roulette

Règle : Roulette libre

Pendant le *jeu actif* un joueur ne doit pas accélérer la roulette d'une barre en rotation qui n'est pas *sous contrôle*, ni permettre la poursuite de la roulette d'une barre en rotation qui n'est pas *sous contrôle.*

Résolution : Faute de conduite

Règle : Roulette avant contact

Un joueur ne doit pas effectuer de *transition* sur la balle en faisant tourner la barre de telle sorte qu'elle entre dans la *zone de frappe* plus d'une fois avant de frapper la balle.
Résolution : Attribution de possession à la barre des 5

19 Passes

Une *passe* est une *transition contrôlée* entre deux barres de la même équipe qui sont séparées par au moins une barre de l'équipe adverse. La *passe* est complétée avec succès uniquement si et lorsque la barre réceptrice obtient la *possession contrôlée* de la balle ou effectue une *transition contrôlée*.

Une *passe directe* est une *passe* de la barre des 5 vers la barre des 3 ou de l'une ou l'autre *barre défensive* vers la barre des 5, sans *contact* avec la barre intermédiaire de l'équipe adverse, et où la balle ne devient pas atteignable par une barre adverse située en avant de la barre réceptrice.

Il existe certaines restrictions sur le moment où il est légal de faire une *passe directe* de la balle, cependant, il est légal de faire une *passe directe* de la balle après un *transfert* si la balle est *en mouvement*.

Il n'y a aucune restriction sur les passes :

- Lorsqu'il y a *contact* sur une barre intermédiaire de l'équipe adverse
- Lorsque la balle effectue une *transition* au-delà de la barre réceptrice mais est ensuite rattrapée sur cette barre
- D'une *barre défensive* vers la barre des 3
- Lorsque la *transition* est vers l'arrière

19.1 Restrictions de la passe directe

Dans les règles suivantes, la restriction décrite est levée en effectuant un *transfert* ou en jouant la balle contre la paroi arrière.

Règle : Passe sur balle arrêtée

Un joueur ne doit pas effectuer de *passe directe* sur une balle qui a cessé d'être *en mouvement* s'il y a une feinte ou une hésitation avant la *transition*.
Résolution : Attribution de possession à la barre des 5

Règle : Passe sur balle bloquée

Un joueur ne doit pas effectuer de *passe directe* sur la balle après qu'elle a été *bloquée*. La *passe* est légale si une tentative de *bloquer* la balle entraîne une *transition* involontaire.

Résolution : Attribution de possession à la barre des 5

Règle : Passe à double contact

Après le contact initial de la *possession active*, s'il y a un *contact* avec une partie quelconque d'une figurine autre que le côté, un joueur ne doit pas ensuite effectuer de *passe directe* avec la même figurine.

Résolution : Attribution de possession à la barre des 5

Règle : Passe d'ajustement

Un joueur ne doit pas effectuer de *passe directe* sur une balle qui a été déplacée latéralement dans une direction puis dans la direction opposée au cours d'un seul *contact* continu avec l'avant ou l'arrière d'une *figurine*.

Résolution : Attribution de possession à la barre des 5

19.1.1 Passes avec rebonds de figurine extérieure

Un *rebond de figurine extérieure* se produit lorsque la balle rebondit sur une *paroi latérale* avec la *figurine* extérieure la plus proche de cette paroi, suivi d'un nouveau *contact* avec la même *figurine* extérieure.

Les joueurs ne sont pas autorisés à effectuer une *passe directe* avec la *figurine* extérieure après trois *rebonds de figurine extérieure* consécutifs ou plus. La restriction est levée par tout *transfert*, en jouant la balle contre la *paroi latérale* opposée, et dans la zone défensive en jouant la balle contre la paroi arrière.

Les *rebonds de figurine extérieure* ne sont pas comptés avant que le *transfert d'ouverture* soit terminé, et pendant le *jeu actif* les *rebonds de figurine extérieure* ne sont pas comptés avant que la *possession contrôlée* soit obtenue.

Règle : Passe de figurine extérieure après rebonds excessifs

Un joueur ne doit pas effectuer de *passe directe* avec la *figurine* extérieure après avoir joué trois *rebonds de figurine extérieure* consécutifs ou plus.

Résolution : Attribution de possession à la barre des 5

20 Mouvement de la caisse

Le mouvement de la caisse est le mouvement du dessus de la caisse résultant d'une action d'un joueur pendant le *jeu actif*.

Le mouvement de la caisse est classé en trois niveaux. Chaque niveau commence au seuil décrit ci-dessous et s'étend jusqu'au niveau suivant. Le niveau 3 comprend tous les mouvements de caisse plus forts.

Classification	Seuil de départ
Niveau 1	Une vibration de la caisse qui peut être ressentie mais n'est pas visible
Niveau 2	Une vibration de la caisse qui peut être à la fois ressentie et vue
Niveau 3	Une forte secousse ou un fort mouvement de la caisse qui peut être à la fois ressenti et vu

20.1 Infractions de mouvement de la caisse

Règle : Mouvement de la caisse pendant une possession limite

Un joueur ne doit causer aucun niveau de mouvement de la caisse si la balle surplombe la *ligne de but*, ou est tout juste hors de portée de toute barre et est *arrêtée* ou *en mouvement* lent.

Résolution : Attribution de possession à la barre des 5

Règle : Mouvement de la caisse de niveau 2 pendant une possession contrôlée

Un joueur ne doit pas causer de mouvement de la caisse de niveau 2 pendant que l'équipe adverse a la *possession contrôlée* de la balle.

Résolution : Rejouer

Match arbitré

Résolution : Attribution de Reset ou Rejouer

Règle : Mouvement de la caisse de niveau 3 pendant une possession contrôlée

Un joueur ne doit pas causer de mouvement de la caisse de niveau 3 pendant que l'équipe adverse a la *possession contrôlée* de la balle.

Résolution :

- Premier dans le match : Avertissement, Rejouer
- Suivant dans le match : Attribution de possession à la barre des 3

Règle : Mouvement de la caisse de niveau 3 pendant une action d'attaque

Un joueur ne doit pas causer de mouvement de la caisse de niveau 3 pendant l'*action d'attaque* de l'équipe adverse si cette action se termine par un *contact* mais pas par une *possession contrôlée* sur une barre appartenant à l'équipe attaquante.

Résolution : Attribution de possession à la barre de contact

20.2 Action d'attaque

Une *action d'attaque* commence par une *transition* depuis une barre ayant une *possession contrôlée*, et comprend tous les contacts ultérieurs avec une *paroi latérale*, la paroi arrière ou un poteau de but. Une *action d'attaque* se termine lorsque :

- La balle entre en *contact* avec une figurine ou une barre de l'une ou l'autre équipe
- L'équipe attaquante obtient la *possession contrôlée* de la balle
- La balle heurte une barre transversale de but
- Le *jeu actif* prend fin (c'est-à-dire but marqué, balle morte, balle hors table, interruption du jeu)

20.3 Déplacement de la table

Si nécessaire, la table peut être repositionnée avec *consentement* pendant un *arrêt* approprié. Pendant le *jeu actif*, il est illégal de soulever ou de faire glisser la table.

Règle : Déplacement de la table
Pendant le *jeu actif*, un joueur ne doit pas faire en sorte que les pieds de la table se soulèvent, glissent ou se déplacent de toute autre manière par rapport à leur position.
Résolution :

- Premier dans le match : Avertissement et Attribution de possession à la première barre atteignable.
- Deuxième dans le match : Attribution de possession à la barre des 5 ou Attribution de possession à la première barre atteignable.
- Suivant dans le match : Pénalty.

21 Influence illégale

Il est illégal d'influencer le mouvement de la balle pendant le *jeu actif* par tout moyen autre que le *contact* direct avec une *figurine*, par exemple en :

- Créant un courant d'air, p. ex. en soufflant sur la balle ou en faisant tourner une barre voisine
- Touchant la balle en mettant la main dans l'*espace de jeu*
- Introduisant un objet étranger dans l'*espace de jeu*

Toutefois, une balle qui est *arrêtée* et en contact avec la partie verticale de la *paroi latérale* est une *balle coincée*. Il est légal de cogner la barre de *possession* contre la *paroi latérale* opposée afin de libérer une *balle coincée*.

Règle : Influence illégale
Il est illégal d'influencer le mouvement de la balle pendant le *jeu actif* par tout moyen autre que le *contact* direct avec une *figurine*. Si l'action empêche la balle d'entrer dans le but de l'équipe fautive, l'équipe adverse se voit attribuer un point.
Exception : Il est légal de cogner la barre de *possession* contre la *paroi latérale* opposée afin de libérer une *balle coincée*.
Résolution :

- Attribution de possession à la barre suivante, Attribution d'un point possible
- Faute de conduite

22 Intrusion dans l'espace de jeu

Si, pendant le *jeu actif*, un joueur souhaite mettre la main dans l'espace de jeu, il doit émettre une *interruption de joueur* et obtenir le *consentement*. En dehors du *jeu actif*, un joueur peut mettre la main dans l'*espace de jeu* sans *consentement* à condition de ne pas toucher la balle.

Un joueur peut toucher une balle dans l'*espace de jeu* avec *consentement*, et lorsque les règles l'autorisent à la récupérer ou à la positionner.

Règle : Intrusion
Pendant le *jeu actif*, un joueur ne doit pas mettre la main dans l'espace de jeu sans *consentement*.
Résolution : Faute de conduite

23 Entretien de la table

23.1 Maintenance courante

Les activités suivantes sont considérées comme de la maintenance courante :

- Dégager les débris de la surface de jeu
- Lubrifier les barres
- Resserrer une poignée desserrée ou réparer un grip desserré

La maintenance courante est toujours autorisée en dehors du *jeu actif* sans besoin de *consentement*, et à condition qu'elle ne cause pas de *retard de jeu*.

Les joueurs sont autorisés à essuyer brièvement ou à retirer les débris de la *surface de jeu* à condition qu'aucune substance ne soit utilisée dans le processus.

Les joueurs peuvent lubrifier les barres de leur propre équipe, mais doivent suivre les instructions de lubrification approuvées pour le modèle de table et respecter la règle **Contamination**.

Le directeur du tournoi peut exiger l'utilisation de produits lubrifiants spécifiques, et peut imposer des exigences et restrictions spécifiques pour leur utilisation.

23.2 Modification de la table

Lorsque la table est conçue pour permettre de changer facilement les poignées, les joueurs sont autorisés à remplacer leurs poignées. Cela peut être fait pendant toute *pause* à condition que ce soit achevé dans les limites de temps.

Il est illégal de modifier les caractéristiques de jeu de la table, ou de contaminer toute partie de la table avec une substance étrangère.

Il est légal de corriger un défaut d'un composant de la table à condition que cela soit fait avant le *tirage au sort initial* à la connaissance de l'autre équipe, ou ultérieurement avec *consentement*.

Les joueurs sont autorisés à utiliser une substance pour améliorer l'adhérence des poignées à condition qu'elle ne pénètre pas dans l'*espace de jeu* ni ne se retrouve sur les barres ou la balle. Avant de changer de côté de table, un joueur doit retirer toute substance ou matériau qu'il a appliqué sur les poignées.

> **Règle : Modification illégale**
> Un joueur ne doit pas modifier les caractéristiques de jeu de la table ou de la balle, ni utiliser un dispositif ou un objet pour restreindre le mouvement d'une barre.
> Résolution : Faute de conduite

> **Règle : Contamination**
> Un joueur ne doit pas causer la contamination de la balle ou de la *surface de jeu* par une substance quelconque.
> Résolution : Faute de conduite

23.3 Maintenance de la table

En cas d'altération soudaine d'un composant, d'un équipement fixe ou d'un accessoire de la table, tel que l'éclairage de la table, la maintenance de la table appropriée devrait être effectuée. Si le problème ne peut pas être résolu par les joueurs, une demande de maintenance de la table devrait être faite au bureau du tournoi.

Une fois le problème résolu, la balle doit être *servie* par le joueur qui a la *possession*. Toutefois, si l'altération soudaine constituait une *perturbation* ayant influé de manière significative sur l'issue d'une séquence de jeu, alors la séquence de jeu *perturbée* ne doit pas être maintenue, et la balle doit être donnée à la barre qui avait en dernier la *possession contrôlée* pour un Rejouer.

La table peut être mise à niveau pendant le *prélude*. Une fois le *jeu actif* commencé, un joueur ne peut demander la mise à niveau de la table que pendant une *pause*.

L'une ou l'autre équipe peut demander que la table soit mise à niveau, mais si les équipes ne sont pas d'accord sur la nécessité de la mise à niveau, elles devraient demander un arbitre pour résoudre la situation. Si la mise à niveau est requise, les joueurs peuvent soit convenir de la faire eux-mêmes, soit demander la maintenance de la table.

23.4 Changement de table de match

Dans le cas où un match est déplacé sur une autre table pour des raisons opérationnelles, l'état actuel du match doit être reporté sur la nouvelle table, c'est-à-dire que le score, le décompte des temps morts et toute sanction en cours sont reportés. Toutefois, le *tirage au sort initial* doit être refait, l'équipe gagnante ayant le choix des côtés de table comme pour la première manche.

24 Conduite des joueurs

24.1 Mauvaise conduite

Les joueurs sont censés se comporter de manière sportive tout au long du match.

Règle : Mauvaise conduite

Un joueur ne doit pas se comporter de manière antisportive, y compris, sans s'y limiter, les comportements suivants :

- Tricher ou tenter de tricher
- Enfreindre une règle de façon délibérée ou flagrante
- Commettre des infractions fréquentes
- Effectuer des actions relevant du jeu de match qui sont manifestement excessives en degré ou en fréquence
- Dévier intentionnellement du format officiel de l'épreuve
- Maltraiter la table ou un composant de la table
- Utiliser un appareil pendant le *jeu actif*
- Jurer
- Se disputer avec un arbitre ou un autre officiel du match
- Faire des insultes directes ou indirectes à l'égard d'un joueur ou d'un officiel
- Menacer toute personne ou se montrer agressif envers elle

Résolution : Faute de conduite

24.2 Comportement perturbateur

Un *comportement perturbateur* est une action de joueur inutile ou excessive effectuée en dehors de l'*espace de jeu* pendant le *jeu actif*. Un *comportement perturbateur* est toujours illégal, quel que soit l'emplacement de la balle ou le fait que le jeu de match ait été affecté ou non.

Les exemples de comportements perturbateurs comprennent :

- Agiter un bras au-dessus de la table
- Parler fort ou continuellement
- Faire des bruits ou des sons forts
- Parler ou faire des sons sans avoir la possession contrôlée de la balle
- Passer de manière inutilement répétitive d'une poignée à l'autre
- Un joueur portant un collier ou un objet similaire qui bouge pendant le jeu

Règle : Comportement perturbateur

Un joueur ne doit pas adopter un *comportement perturbateur* pendant le *jeu actif*, c'est-à-dire une action inutile ou excessive effectuée en dehors de l'*espace de jeu*.
Résolution : Attribution de possession à la première barre atteignable, Faute de conduite

24.3 Feinte

Une *feinte* est une tentative légale d'un joueur d'amener l'équipe adverse à s'engager dans une action défavorable.

Les exemples de *feintes* comprennent :

- Faire une secousse ou autrement bouger une barre pour effectuer une feinte
- Un joueur qui lève ou baisse la tête ou l'épaule
- Un joueur qui regarde ailleurs

Toute action de joueur qui serait illégale dans un certain contexte ne peut pas être utilisée comme *feinte*. Une *feinte* légale peut enfreindre la règle **Comportement perturbateur** si elle est déployée de façon excessive en fréquence ou en degré.

24.4 Coaching

Le coaching est défini comme se produisant lorsqu'une personne qui n'est pas un joueur à la table donne à un joueur du match des informations ou des conseils qui pourraient être utilisés au bénéfice de son équipe pendant le match.

Le coaching est autorisé pendant le *prélude*, *entre les points*, *entre les manches*, et pendant un *arrêt médical*. Le coaching devrait être privé et discret.

L'échange d'informations entre partenaires de doubles n'est pas du coaching, et est autorisé à tout moment, même pendant le *jeu actif* s'ils ont la *possession contrôlée* de la balle.

Règle : Coaching illégal

Un joueur ne doit pas solliciter de coaching ni donner suite à une tentative de coaching pendant le *jeu actif*, ou pendant toute *interruption* autre qu'un *arrêt médical*.

Résolution : Faute de conduite

25 Demande d'arbitre

Dans un match non arbitré, un joueur peut demander un arbitre pendant une *interruption de joueur* ou tout autre *arrêt* du jeu.

Un arbitre peut être demandé afin de :

- Fournir une interprétation d'une règle
- Régler un désaccord que les joueurs ne parviennent pas à résoudre
- Poursuivre le match avec un arbitre

26 Matchs arbitrés

L'autorité de l'arbitre commence lorsque l'arbitre arrive à la table, et doit être respectée à tout moment pendant le match.

Il est illégal pour un joueur de remettre en question le jugement d'un arbitre ; cela est traité comme une Faute de conduite.

Les joueurs devraient connaître leurs droits et responsabilités lorsqu'un match est sous contrôle de l'arbitre.

Si un arbitre officie, les joueurs ne sont pas autorisés à interrompre le jeu actif pour signaler ou discuter des infractions. Seul l'arbitre peut *interrompre* le jeu pour déclarer une infraction. Toutefois, un joueur peut faire une contestation formelle, comme indiqué ci-dessous.

En réponse à une infraction à une règle qui affecte le jeu actif, l'arbitre peut toujours accorder à l'équipe non fautive un Rejouer.

Dans certaines circonstances, l'arbitre peut retarder l'interruption du jeu jusqu'à ce que l'issue d'une *transition* soit claire.

La décision d'un arbitre peut être fondée sur des informations obtenues auprès des joueurs, des spectateurs, d'autres arbitres et de tout enregistrement vidéo disponible.

Il est rappelé aux joueurs que l'erreur humaine fait partie du jeu.

26.1 Instructions de l'arbitre

Les instructions d'un arbitre doivent être respectées pendant un match.

Les joueurs doivent connaître les annonces suivantes qu'un arbitre peut faire pendant le *jeu actif* :

Appel de l'arbitre	**Motif**	**Action du joueur**
« Stop ! »	Interruption d'arbitre	La balle doit être *arrêtée* et *retenue*
« Temps ! »	Infraction **Durée de possession**	La balle doit être *arrêtée* et *retenue*
« Reset »	Infraction mineure	Le *jeu actif* se poursuit

Les joueurs doivent connaître les annonces suivantes qu'un arbitre peut faire pendant un *arrêt* du jeu :

Appel de l'arbitre	**Motif**	**Action du joueur**
« Temps ! »	La durée maximale autorisée pour la *pause* est écoulée	Se préparer à jouer
« Jouez ! »	Le jeu doit maintenant commencer	*Service*

26.2 Contestations

Un joueur peut contester une décision de l'arbitre s'il estime qu'une erreur de fait a été commise ou qu'une résolution incorrecte a été appliquée.
Toute contestation doit être faite avant la reprise du *jeu actif*, ou si le match est terminé, avant que l'arbitre ait quitté la table.

26.2.1 Contestation de fait

Un joueur peut demander une contestation de fait s'il n'est pas d'accord avec l'arbitre sur ce qui s'est réellement passé sur la table, par exemple pour savoir si :

- la balle est entrée dans le but
- la balle a touché une figurine de jeu
- la balle a subi des rebonds excessifs sur la barre des 5

Une contestation de fait peut être résolue à l'aide des observations d'un autre arbitre ou, si nécessaire et disponible, de preuves vidéo. À la suite de l'examen, la contestation est déterminée comme étant retenue ou rejetée.

Une équipe qui fait deux Contestations de fait infructueuses dans une manche n'est pas autorisée à faire d'autres Contestations de fait dans cette manche.

26.2.2 Contestation de règle

Si les faits sont acceptés mais qu'un joueur estime que l'arbitre a appliqué une résolution de manière incorrecte, le joueur peut alors demander une Contestation de règle.

Le joueur doit indiquer précisément quelle décision est contestée. L'arbitre peut soit donner raison au joueur et accepter la contestation, soit obtenir une décision de l'arbitre en chef ou de l'arbitre disponible le plus compétent désigné par le bureau du tournoi.

Une équipe qui fait deux Contestations de règle infructueuses dans un match n'est pas autorisée à faire d'autres Contestations de règle dans ce match.

27 Résolutions d'infraction

Les règles prohibitives précisent les résolutions à appliquer en cas d'infraction.

Une équipe ayant droit à une attribution de possession peut à la place choisir de continuer à partir de l'*emplacement actuel* de la balle.

Continuer

Le jeu continue à partir de l'*emplacement actuel* de la balle.

L'option Continuer peut être exercée explicitement lorsqu'une réclamation d'infraction est traitée, ou implicitement si l'équipe non fautive poursuit le *jeu actif*, auquel cas elle perd le droit de déclarer l'infraction après avoir effectué une *transition contrôlée* à la suite de sa prochaine *possession contrôlée*.

Attribution de possession à la barre de contact

Pendant l'infraction ou immédiatement après, si la balle entre en *contact* avec une *figurine* ou une barre de l'équipe non fautive, la balle est alors attribuée à l'équipe non fautive sur la barre où le *contact* a eu lieu.

Attribution de possession à la première barre atteignable

Pendant l'infraction ou immédiatement après, la balle est attribuée à la première barre de l'équipe non fautive à partir de laquelle la balle devient atteignable. Si la balle ne quitte pas la zone de barre de l'équipe fautive, le jeu reprend à partir de cette zone de barre.

Attribution de possession à la barre suivante

La balle est attribuée à l'équipe non fautive sur sa barre suivante dans le sens de déplacement de la balle au moment de l'infraction. L'option de continuer à partir de l'*emplacement actuel* de la balle est également offerte à l'équipe non fautive.

Rejouer

Un *service* depuis la barre de la dernière *possession contrôlée*.

Attribution de possession à la barre des 2

La balle est attribuée à l'équipe non fautive pour un *service* depuis la barre des 2. L'option de continuer à partir de l'*emplacement actuel* de la balle est également offerte à l'équipe non fautive.

Attribution de possession à la barre des 5

La balle est attribuée à l'équipe non fautive pour un *service* depuis la barre des 5. L'option de continuer à partir de l'*emplacement actuel* de la balle est également offerte à l'équipe non fautive.

Attribution de possession à la barre des 3

La balle est attribuée à l'équipe non fautive pour un *service* depuis la barre des 3. L'option de continuer à partir de l'*emplacement actuel* de la balle est également offerte à l'équipe non fautive.

Attribution de Reset

> **Match arbitré**
>
> Si l'arbitre annonce « Reset ! » alors le chronomètre de *possession active* et le compte des *rebonds de figurine extérieure* sont réinitialisés.

Attribution d'un point

Un point est attribué à l'équipe non fautive. L'équipe fautive a ensuite l'*engagement*.

Avertissement

Un avertissement indique qu'une infraction ultérieure de nature similaire entraînera une sanction plus sévère.

Temps mort forcé

> **Match arbitré**
>
> L'équipe fautive est tenue de prendre un *temps mort* afin de traiter la raison de son *retard de jeu*. Toutefois, si le *retard de jeu* s'est produit à un moment où l'équipe fautive n'aurait pas été légalement autorisée à demander un temps mort, ou si elle n'a plus de temps morts disponibles, alors l'équipe fautive a commis une Faute de conduite.

Pénalty

La balle est attribuée à la barre des 3 de l'équipe non fautive pour une seule tentative de marquer un but contre l'équipe fautive. Voir la section : **Pénalty**.

Forfait de manche

L'équipe fautive perd la manche par forfait.

Forfait de match

L'équipe fautive perd le match par forfait.

Faute de conduite

Un joueur peut informer le joueur fautif que sa conduite est interdite et lui demander d'y mettre fin. Si nécessaire, le joueur peut demander à un arbitre de régler la question. Voir la section : **Demande d'arbitre**.

Match arbitré

Si l'arbitre estime qu'un joueur a commis une Faute de conduite, l'arbitre peut appliquer un carton de pénalité. Selon la nature de l'infraction, l'arbitre peut donner un ou plusieurs avertissements verbaux avant de présenter un carton de pénalité.

Un arbitre appelé à la table pour régler un litige peut prononcer une Faute de conduite pour un comportement survenu avant son arrivée si les faits pertinents peuvent être établis.

Carton	Sanction
Jaune	Pénalty
Premier rouge	Forfait de manche
Second rouge	Forfait de match

Les joueurs ne doivent pas questionner ni contester un arbitre qui présente un carton de pénalité.

28 Pénalty

Pour un pénalty, la balle est attribuée à la barre des 3 de l'équipe non fautive pour une seule tentative de marquer un but contre l'équipe fautive.

En doubles standard, l'équipe fautive choisit l'un de ses joueurs pour défendre le pénalty, puis l'équipe non fautive choisit l'un de ses joueurs pour tirer le pénalty. Les deux autres joueurs quittent la table.

La balle est mise en jeu par un *service* de la barre des 3 effectué par le tireur de pénalty et le pénalty est tiré. Pendant le pénalty, toutes les règles de jeu de match sont en vigueur.

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

Le Pénalty est terminé sans succès si l'un des événements suivants se produit :

- Le tireur de pénalty commet une infraction à une règle dont la sanction est une attribution de possession à une barre
- La *transition* va vers l'arrière
- La balle devient *morte*
- Après la *transition* du tireur de pénalty
  - la balle entre puis ressort de la *zone défensive* du défenseur
  - la balle cesse d'être *en mouvement*
  - la balle devient *hors table*

Une fois le pénalty terminé, les joueurs reviennent à la table et le jeu se poursuit comme suit :

- L'une ou l'autre équipe peut changer ses positions de jeu
- Si le but a été légalement marqué, l'équipe fautive a le prochain *engagement*
- Si le but n'a pas été marqué, la balle est *servie* depuis l'emplacement de l'infraction, ou si aucun emplacement d'infraction ne peut être identifié, une Attribution de possession à la barre des 5 est accordée

> **Règle : Limite de pénaltys**
> Une équipe ne doit pas se voir infliger trois pénaltys dans une même manche.
> Résolution : Forfait de manche

29 Définitions

29.1 Éléments de la table

Zone de la barre des 2 : La zone où la balle est *atteignable* par la barre des 2.

Zone de la barre des 3 : La zone où la balle est *atteignable* par la barre des 3.

Zone de la barre des 5 : La zone où la balle est *atteignable* par la barre des 5.

Jeu de balles : La balle spécifique ou l'ensemble de balles qui sera utilisé pendant le match.

Caisse : Toute partie du cadre de la table qui est extérieure à l'*espace de jeu*.

Figurine : Une figurine de jeu située sur une des barres, utilisée pour contrôler la balle pendant le jeu.

Ligne de but : Le bord de la *surface de jeu* dans la cage.

Zone défensive : La zone regroupant la *zone du gardien*, la *zone de la barre des 2* et l'espace qui les sépare.

Barre défensive : Soit la *barre du gardien*, soit la barre des 2 adjacente.

Gardien : La *figurine* de la *barre du gardien* qui couvre la cage.

Zone du gardien : La zone où la balle est *atteignable* par la *barre du gardien*.

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

Balle neuve : Une balle inutilisée du type approuvé, obtenue sur le lieu du tournoi.

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

Espace de jeu : Toute partie du volume interne de la table depuis la *surface de jeu* jusqu'à la hauteur du côté de la *caisse*, à l'exclusion de tout *compteur*.

Zone de barre : Une *zone de la barre des 3,* une *zone de la barre des 5* ou une *zone défensive*.

Paroi latérale : L'une des deux surfaces verticales internes qui délimitent les côtés de l'*espace de jeu*, y compris toute bande latérale qui longe chaque côté de la paroi.

Zone de frappe : la zone qui comprend tous les angles de rotation d'une barre entre une position de blocage arrière et une position de blocage avant.

Compteur : Un élément fixe de la table qui enregistre le nombre de points marqués, de manches gagnées ou de *temps morts* pris par une équipe.

29.2 Périodes du match

Jeu actif : Une période de jeu en cours pendant laquelle la balle est *atteignable* ou *en mouvement*, que ce soit entre les barres ou au-dessus de la *surface de jeu*.

***Entre les manches* :** Une *pause* qui commence lorsqu'un point qui met fin à la manche est marqué.

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

Arrêt : Une période du match pendant laquelle le *jeu actif* est suspendu, soit une *pause*, soit une *interruption*.

Perturbation : Une *interruption* exceptionnelle du jeu qui n'est pas directement causée par un joueur à la table.

***Interruption* :** Un *arrêt* exceptionnel du *jeu actif :* une *balle morte*, une *balle hors table*, une *interruption de joueur* ou une *perturbation*.

***Arrêt médical* :** Une *interruption* qui permet à un joueur de se remettre d'un problème médical passager ou d'une blessure.

***Pause* :** Un *arrêt à durée limitée*, soit *entre les points*, soit *entre les manches.*

***Interruption de joueur* :** Un *arrêt* exceptionnel du *jeu actif* à l'initiative de l'un des joueurs.

Prélude : La phase d'ouverture d'un match au cours de laquelle les équipes évaluent les conditions de jeu, conviennent du *jeu de balles*, procèdent au *tirage au sort initial* pour attribuer le premier *engagement* et le choix des côtés, et s'entraînent avant la première manche.

***Interruption d'arbitre* :** Un *arrêt* exceptionnel du *jeu actif* à l'initiative de l'arbitre.

***À durée limitée* :** Une période d'un match qui ne doit pas dépasser une durée maximale spécifiée, c'est-à-dire la *possession active*, *entre les points, entre les manches.*

29.3 Actions des joueurs

***Tirage au sort initial* :** Une procédure qui détermine quelle équipe a le choix de sélectionner le côté de la table pour la première manche, ou de prendre le premier *engagement* du match.

Comportement perturbateur : Une action de joueur inutile ou excessive effectuée en dehors de l'*espace de jeu* pendant le *jeu actif*.

Feinte : Une tentative d'un joueur visant à amener l'équipe adverse à s'engager dans une action qui lui est défavorable.

Retard de jeu : Le fait de traîner ou d'accomplir des activités inutiles pendant un *arrêt* du *jeu actif*.

Consentement : Dans un match non arbitré, le consentement est donné par l'accord de l'autre équipe. Dans un match arbitré, le consentement est donné par l'arbitre. Pendant le *jeu actif*, obtenir le *consentement* nécessite une *interruption de joueur*.

Sous contrôle : Une barre est *sous contrôle* lorsque le joueur tient la poignée de cette barre avec n'importe quelle partie de son bras, du coude jusqu'aux doigts.

***Temps mort* :** Une prolongation de la *pause entre les points* ou *entre les manches* d'une durée maximale de 30 secondes, ou une réouverture de cette *pause* s'il est demandé pendant le *service*.

29.4 Possession

Possession active : Une période de *jeu actif* pendant laquelle la balle n'est pas *morte* dans une *zone de barre*.

Possession contrôlée *:* Une *possession active* pendant laquelle une balle *arrêtée* ou *en mouvement* est conservée sur une barre, indépendamment d'un *contact* avec une *figurine*.

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

***Possession* :** La barre, et par extension le joueur et l'équipe, qui détient la balle à tout moment, y compris lorsque la balle doit être *servie* depuis cette barre.

***Atteignable* :** Une balle est *atteignable* depuis une barre si le pied de n'importe quelle *figurine* de cette barre peut *entrer en contact* avec elle sans fléchir la barre.

***Inatteignable* :** Une balle qui n'est *atteignable* par aucune barre.

29.5 États de la balle

***Emplacement actuel* :** L'emplacement actuel de la balle, soit sous la *possession* d'une barre donnée, soit *morte*, *hors table* ou dans un but.

***Balle hors table* :** Une balle qui quitte l'*espace de jeu* et heurte un objet étranger, soit sur la *caisse* soit à l'extérieur de la table, ou qui s'immobilise sur le dessus de la *caisse*.

***Balle morte* :** Une balle *arrêtée* dans l'*espace de jeu* qui n'est *atteignable* par aucune barre.

Balle retenue : Une balle qui est *arrêtée* sous *possession contrôlée* dès que possible afin de traiter une *interruption.*

***Balle en mouvement* :** Une balle en état de mouvement, que ce soit par déplacement linéaire ou par rotation.

***Balle bloquée* :** Une balle *arrêtée* ou *en mouvement* qui est pressée contre la *surface de jeu* par une *figurine*.

***Balle précaire* :** Une balle *arrêtée* dont une partie quelconque se trouve derrière la *barre du gardien* et directement devant la cage.

Balle arrêtée : Une balle qui n'est pas *en mouvement* et qui n'a pas immédiatement fait l'objet d'une *transition*.

Balle coincée *:* Une *balle atteignable* qui est *arrêtée* et en contact avec la partie verticale de la *paroi latérale*.

29.6 Service de la balle

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

Transfert d'ouverture : Pendant le *service*, un *transfert* de la *figurine de service* vers toute autre *figurine* de la même barre.

Demande de prêt : La première partie du *protocole de prêt* où le joueur qui *sert* la balle demande au *joueur adverse* si celui-ci est prêt pour que le *jeu actif* commence.

***Protocole de prêt* :** Une partie du processus de *service* de la balle ; la *demande de prêt* et la *réponse de prêt*.

Réponse de prêt : La seconde partie du *protocole de prêt* où le *joueur adverse* déclare être prêt pour que le *jeu actif* commence.

***Service* :** Le processus consistant à mettre la balle en jeu depuis une barre donnée.

Figurine de service : Pendant un *service*, la *figurine* sur laquelle est effectué le premier *contact* du *transfert d'ouverture*.

29.7 Jeu de la balle

Action d'attaque : Une *action d'attaque* commence par une *transition* depuis une barre ayant une *possession contrôlée*, comprend tous les contacts ultérieurs avec une *paroi latérale*, la paroi arrière ou un poteau de but, et se termine lorsque la balle entre en *contact* avec une figurine ou une barre de l'une ou l'autre équipe, ou que l'équipe attaquante obtient la *possession contrôlée* de la balle, ou que la balle heurte une barre transversale de but, ou que le *jeu actif* prend fin.

***Contact* :** Lorsque la balle touche une *figurine* d'une barre, ou toute partie d'une barre située à l'intérieur de l'*espace de jeu.*

Transition contrôlée *:* Une *transition* effectuée par une rotation contrôlée de la barre, ou toute *transition* qui fait suite à une *possession contrôlée*.

Passe directe : Une *passe* de la barre des 5 vers la barre des 3 ou de l'une ou l'autre des *barres défensives* vers la barre des 5, sans *contact* avec la barre intermédiaire de l'équipe adverse, et où la balle ne devient pas *atteignable* par une barre adverse située en avant de la barre réceptrice.

***Action de jeu* :** Un *contact* qui amène une *balle arrêtée* à bouger, ou une *balle en mouvement* à changer de vitesse ou de direction.

***Passe* :** Une *transition contrôlée* d'une barre vers une autre barre de la même équipe, où les barres passeuse et réceptrice sont séparées par au moins une barre de l'équipe adverse ; la *passe* est complétée si la barre réceptrice obtient une *possession contrôlée* ou effectue une *transition contrôlée*.

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

***Transition* :** Une *action de jeu* qui fait que la balle devient *inatteignable* par la barre de *possession active* et *atteignable* par une autre barre.

***Rebond de figurine extérieure* :** Rebond de la balle sur la *paroi latérale* la plus proche, provoqué par une figurine extérieure *et suivi d'un* nouveau *contact* avec cette même *figurine*.