



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL DE TABLE

RÈGLEMENT DE JEU

RÈGLEMENT DE JEU • 15 Janvier 2007

TABLE DES MATIÈRES

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

INTRODUCTION

Nul Joueur ou organisateur n'est censé ignorer le règlement.

- a- On rappelle que le règlement sportif est une direction et un support pour les arbitres. Leur rôle est avant tout d'interpréter le règlement au mieux pour le bon déroulement 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 du règlement sportif 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, il est remplacé par le Responsable des Arbitres du tournoi.
- 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 et la transparence pour les spectateurs.
- f- On rappelle que l'arbitre est souverain mais aussi faillible et que l'erreur de jugement fait partie du jeu.

AUTORITÉS COMPÉTENTES

- a- Ce règlement sportif 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 Directeur 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 de Gestion.
- c- L'utilisation du règlement de jeu est de la responsabilité des Arbitres de la Fédération, 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 de la Commission du Règlement peut être demandée. La Commission 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 pendant une partie afin de résoudre un problème peut recevoir les avis d'autres arbitres ayant été témoins de l'incident. Si plusieurs arbitres étaient présents, il recevra l'avis de l'arbitre le plus gradé d'après la Fédération des Arbitres. Si aucun arbitre n'est présent, l'arbitre ayant été sollicité fera reprendre la partie sans accorder de faute ou de but.
- 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 du Règlement. Celle-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. Dans l'éventualité d'une plus sérieuse sanction, un rapport doit être transmis par le directeur du tournoi à la Commission de Discipline.
- h- Dans ce règlement le mot Joueur (avec une majuscule) désigne la personne et le mot joueur (avec une minuscule) désigne la figurine de jeu.

TERMES OFFICIELS

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

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

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 magnésium ou d'un produit similaire sur la table (surface, poignées, 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- Dans un tournoi, le jeu se fera obligatoirement avec une balle neuve achetée sur le lieu du tournoi.
- c- Chaque Joueur doit être en mesure de fournir une balle du 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 anti-dérapant, ...) 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.

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 du Tournoi.

2. Le Match

A moins d'avis contraire dans les règlements du tournoi, un match est composé de manches ; il faut gagner trois manches pour remporter le match. Une manche se joue en cinq points gagnants ; un écart de deux points sera nécessaire lors de la cinquième manche, avec un maximum de huit points.

- 2.1 Le nombre de manches jouées sera décidé par le Directeur du Tournoi et sera précisé dans l'annonce du tournoi.
- 2.2 Pour des raisons de contraintes horaires, le Directeur du Tournoi a aussi le droit de décider s'il réduit le nombre de manches jouées par match.
 - 2.2.1 Cette décision est alors définitive et concerne tous les matchs joués lors de cet événement.
- 2.3 Dans chaque tournoi officiel de l'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 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 demis, après un point marqué ou si la balle est rendue aux demis. Le protocole du « prêt » est utilisé pour chaque type de mise en jeu.

4.1 L'engagement

L'engagement commence balle placée arrêtée au niveau du joueur du milieu de la barre des demis. 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 de mettre la balle en jeu, le Joueur en possession de la balle doit demander à son adversaire 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.) Le Joueur doit déplacer la balle d'un joueur à un autre et attendre au moins une seconde avant de jouer la balle. Le Joueur n'est pas obligé d'arrêter la balle. Le temps de possession commence une seconde après que la balle a touché le deuxième joueur.

- 4.2.1 La pénalité pour avoir mis la balle en jeu avant que l'adversaire ait 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 La pénalité pour avoir joué la balle sans lui avoir fait toucher deux joueurs ou sans avoir attendu une seconde 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 immobilisée », 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, un cendrier ou tout élément ne faisant pas partie de l'aire de jeu, la balle devra être déclarée sortie de la table. Si la balle touche le dessus des côtés de la table puis retourne sur la surface de jeu, elle est considérée comme étant 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 ».
- 7.3 Si la puissance d'un tir ou d'une passe fait sortir la balle de la table, elle devra être remise en jeu depuis la barre des 2 de l'équipe adverse.
- 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, et ce, uniquement si la balle est complètement arrêtée. 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 Lorsque la balle est en jeu, seul le Joueur ou l'équipe en possession de la balle peut demander un temps mort. Le temps mort débute aussitôt qu'il est demandé.
 - 9.5.1 Si l'équipe qui a la balle tente 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), sans que le temps mort soit compté.

9.6 Si l'équipe en possession de la balle demande un temps mort pendant que la balle est en jeu et en mouvement, cette équipe perdra la possession de la balle au profit de l'équipe adverse pour engagement. Si l'équipe qui n'est pas en possession de la balle demande un temps mort lorsque la balle est en jeu, elle sera pénalisée d'une distraction (voir article 20).

9.6.1 Si la balle est en jeu et en mouvement lorsque le temps mort est demandé et qu'ensuite elle tombe dans le but de l'équipe qui a demandé 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.

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.

10. Reprise du jeu après le 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 avait été demandé.

10.1 Si la balle était en jeu lorsque le temps mort a été demandé, le jeu devra reprendre en respectant le protocole du « prêt » (voir article 4).

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 soit 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 d'arbitre

Un temps d'arbitre ne compte pas comme l'un des temps morts alloués aux équipes à chaque manche. Après un temps d'arbitre, 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.

11.1.1 La première demande pour un arbitre est considérée comme un temps d'arbitre.

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 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 Si une équipe fait par la suite la demande d'un deuxième arbitre, cela sera considéré comme un temps mort pour cette équipe. Une telle requête ne peut être faite que lorsque la balle est immobilisée. La sanction pour avoir demandé un deuxième arbitre alors que la balle est en mouvement est un penalty (voir article 27) pour l'équipe adverse.

11.2.1 L'arbitre en chef décidera si la demande pour un nouvel arbitre est acceptée. Si c'est le cas, le deuxième arbitre deviendra arbitre assistant. Un arbitre peut être remplacé seulement sur décision de l'arbitre en chef.

- 11.2.2 Si il y a déjà deux arbitres présents, toute demande pour un nouvel arbitre sera refusée, et l'équipe en ayant fait la demande sera sanctionnée par un penalty (voir article 27).
- 11.3 Une équipe ne peut pas changer de position pendant un temps d'arbitre, à moins qu'on leur ait donné le droit de le faire (voir article 14).
- 11.4 Entretien de la table – N'importe quel entretien de la table, comme le fait de changer les balles, resserrer les joueurs sur les barres, etc., doit être demandé avant le début du match. Le seul cas où un Joueur peut demander un temps d'arbitre pour l'entretien de la table durant un match est celui 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 d'arbitre 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 s'arrêter immédiatement (comme si un temps d'arbitre était demandé).
- 11.4.3 L'entretien standard, 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 médical – Un Joueur ou une équipe peut demander un temps médical. Cette requête doit être approuvée par le Directeur du Tournoi, le Responsable des Arbitres et un membre du personnel d'organisation. 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 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 tables

À la fin de chaque manche, les équipes peuvent changer de côté de table avant que la manche suivante ne débute. Si les deux équipes décident de changer de côté, elles auront à le faire à chaque manche. Un maximum de 90 secondes est accordé entre les manches.

- 13.1 Chaque équipe peut exiger la durée de 90 secondes dans sa totalité. Si les deux équipes sont prêtes à reprendre le jeu avant que la totalité de ce délai 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).

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 qu'après la remise en jeu de la balle ou si un autre temps mort est demandé.

14.2.1 Une équipe est considérée comme ayant effectué un changement de positions une fois que les deux Joueurs sont à leur place respective faisant face à la table. Si les deux équipes désirent changer de position en même temps, l'équipe en possession de la balle doit décider de sa position en premier.

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).

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 touche pas la balle n'est pas une roulette illégale. Si la roulette d'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

Toute forme de choc de barre, de mouvement et/ou de vibration de la table lorsque la balle est en jeu constitue une gêne et est illégal, que celle-ci soit intentionnelle ou pas. Il n'est pas nécessaire qu'un Joueur ait perdu le contrôle de la balle pour qu'une pénalité pour gêne soit infligée à son adversaire. Les gênes sont comptabilisées pour le match en entier.

16.1 Pénalité pour avoir enfreint cet article – *Première et seconde gênes* : l'équipe adverse a l'option de continuer le jeu comme si aucune gêne n'avait été commise, de continuer le jeu à partir de l'endroit où l'infraction a été commise ou d'engager la balle. Si une gêne

cause la perte de possession de la balle, le jeu doit reprendre à partir de la barre où la balle a été perdue. *Gênes suivantes* : penalty (voir article 27).

- 16.2 Toucher ou entrer en contact avec les barres de votre adversaire (dans le cas de barres non télescopiques) sera pénalisé dans tous les cas selon les mêmes barèmes que les gênes.
- 16.3 Les chocs, vibrations et/ou mouvements de table après qu'un but ait été marqué ou quand la balle n'est pas en jeu peut être considéré comme un comportement anti-sportif. Frapper violemment la barre après un tir alors que la balle est toujours en jeu peut être considéré comme une gêne.

17. Reset

Si un Joueur exerce suffisamment de force sur la table pour nuire à l'exécution d'un tir ou d'une passe de son adversaire, mais que la possession de balle de ce dernier n'est pas affectée, l'arbitre en présence donnera un reset et le temps de possession sera remis à zéro. Le Joueur ayant la balle aura le choix de repositionner sa balle ou de continuer le jeu à partir de la position où il était lorsque le reset a été donné.

- 17.1 N'importe quel mouvement de la balle, même minime, peut être considéré suffisant pour donner un reset (exemple : une balle tournant sur place). Un reset peut être donné même si la balle est bloquée sous le pied du joueur ou en mouvement.
- 17.2 Un reset n'est pas considéré comme une distraction, et le Joueur ayant la balle peut tirer immédiatement. L'équipe n'ayant pas la balle ne doit donc pas se relâcher ni regarder l'arbitre en entendant le mot « reset », mais plutôt demeurer vigilante en défense.
- 17.3 Une infraction qui aurait entraîné un reset, mais qui n'est pas commise par l'adversaire direct du détenteur de la balle, n'est pas considérée comme un reset mais bien comme une gêne (exemple : si l'attaquant adverse effectue un geste qui aurait entraîné un reset pour l'autre attaquant à la barre des 3).
- 17.4 Une tentative de la part de l'équipe en possession de la balle de faire donner un reset par un arbitre est illégale. 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).
- 17.5 Après le premier reset donné contre une équipe dans une manche, si cette équipe cause deux resets 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 « avertissement de reset » ou simplement « avertissement ». Si une autre infraction donnant lieu à un reset est commise sur la même balle, un penalty (voir article 27) devra être donné.
 - 17.5.1 Si un penalty est donné en raison d'un nombre excessif de resets, le reset suivant ne donnera pas lieu à un penalty.
 - 17.5.2 Les resets sont comptabilisés par équipe et non par Joueur. Ils sont de plus comptabilisés par manche et non par match.

- 17.6 Si le Joueur n'ayant pas la balle provoque intentionnellement une gêne, ceci ne sera pas considéré comme un reset, et une pénalité pour gêne sera aussitôt infligée.
- 17.7 Un reset donné lorsque la balle se trouve à la barre des 5 fera reprendre à zéro, en plus des secondes, le nombre de fois que la balle a frappé les montants (voir article 23.2).

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.
- 19.1.1 L'utilisation de la résine ou de toute autre substance dans l'aire de jeu est illégale.
- 19.1.2 Tout Joueur utilisant une substance sur ses mains pour améliorer sa préhension doit s'assurer que cette substance ne se retrouve pas sur la table ou sur la balle. Si cela survient et que la substance affecte la manière de jouer la balle (exemple : une balle recouverte de résine), cette balle et toutes les autres présentant le même problème devront être nettoyées ou remplacées immédiatement. Le Joueur devra être pénalisé pour avoir retardé la partie (voir article 25) et averti que si une telle situation se reproduisait, il lui serait interdit d'utiliser la substance en question pour le reste de la partie.
- 19.2 Si un Joueur qui utilise une substance telle que la résine pour améliorer sa préhension laisse des dépôts de cette substance sur les poignées, il doit immédiatement nettoyer ces dernières lorsqu'il change de côté (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), et il lui sera dorénavant interdit d'utiliser cette substance.
- 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).
- 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 Une demande de changement de balles avant le début du match doit être approuvée par l'arbitre en présence ou par le Directeur du tournoi. La requête sera satisfaite seulement si les caractéristiques de la balle en jeu s'avèrent clairement différentes des caractéristiques habituelles.
- 19.5.1 Nouvelle balle – Un Joueur ne peut pas demander une nouvelle balle pendant qu'une balle est en jeu. Par contre, lorsqu'une balle est déclarée immobilisée, un Joueur peut demander une nouvelle balle. Une telle requête sera généralement accordée, à moins que l'arbitre en présence juge qu'elle a été formulée pour ralentir la partie (voir article 25).
- 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 juge que la balle s'avère injouable. Dans ce 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 ne provenant pas de la barre où se trouve la balle en jeu peut être jugé comme une distraction. Aucun point marqué des suites d'une distraction ne sera valide. 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 ait 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 Après s'être préparé pour exécuter un tir, retirer sa main de la poignée puis tirer immédiatement est considéré comme une distraction. La balle ne peut être tirée qu'une fois que les deux mains ont été sur les deux poignées durant une seconde entière.
 - 20.4.1 En Simple, l'alinéa 20.4 s'applique seulement lors de la préparation d'un tir à la barre des 3.
- 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 juge 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 ne 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 de la balle effectué involontairement ne constitue pas nécessairement 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 a un penalty (voir article 27).

22. Langage déplacé

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 observer une équipe est illégal. 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.

23. Les passes

23.1 Une balle jouée par la barre des 5 à partir d'une position où le joueur est posé sur la balle, ou si la balle est arrêtée, ne peut être passée directement à 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. La balle doit toucher au moins deux joueurs de la barre des 5 avant de pouvoir être passée à la barre des 3. Une balle immobilisée contre le montant par le joueur est considérée comme une balle posée sous le pied du joueur.

23.1.1 Une balle dont le mouvement s'est clairement arrêté peut être légalement passée si cela se fait immédiatement. S'il y a une quelconque hésitation avant la passe, celle-ci devra être déclarée illégale. Une fois que le mouvement de la balle s'est clairement arrêté et qu'elle n'est pas passée immédiatement, elle doit être touchée par au moins deux joueurs avant d'être légalement passée.

23.1.2 Une balle brièvement liftée ou pincée sur la surface de jeu et avancée immédiatement peut être légalement passée à la barre des 3 du moment que la balle a touché deux joueurs avant la frappe. Toutefois, si une balle est liftée ou pincée sous le pied d'un joueur, relâchée puis passée par le même joueur sans toucher un autre joueur de la même barre, cela est illégal.

- 23.1.3 Si une balle arrêtée et/ou bloquée sous le pied d'un joueur de la barre des 5 est frappée et est déviée par un joueur de la barre des 3 de la même équipe sans que la balle soit captée ou contrôlée, cela n'est pas considéré comme étant une passe illégale.
- 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 que la passe soit effectuée (que ce soit de la barre des 5 à la barre des 3 ou de la barre des 2 à la barre des 5). Cependant, si la balle heurte le devant ou l'arrière du joueur alors que la balle vient d'une autre barre elle peut être passée directement avec ce même joueur.
- 23.2 Avant de tenter une passe à partir de la barre des 5, un joueur ne peut pas frapper la balle sur le montant de la table ou les rampes plus de deux fois. Peu importe quel montant ou rampe la balle touche, un total de deux fois en tout est autorisé. Si la balle touche le montant une troisième fois, elle doit le faire dans le cadre d'un tir ou d'une passe.
- 23.2.1 Blocage défensif – Si la passe ou le tir d'un adversaire est immobilisé en étant bloquée entre un joueur et le montant, cela ne compte pas comme étant l'une des deux fois permises pour frapper le montant par le joueur qui a immobilisé la balle et qui est alors en possession de la balle à sa barre des 5.
- 23.2.2 Une fois que la balle a touché le montant ou la rampe de côté, aucune autre fois ne sera comptabilisée tant que la balle n'a pas quitté la rampe de côté ou tant qu'elle n'est pas décollée du montant s'il n'y a pas de rampe et que la balle est restée contre le montant.
- 23.2.3 Suite à un temps mort, toute touche de la balle sur le montant ne comptera pas tant que la balle ne sera pas touchée par un autre joueur.
- 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 comme dans le cas de 23.1 sauf si la balle touche un joueur de l'autre équipe. Dans un tel cas, la balle n'est plus considérée comme étant une passe, mais une balle en jeu qui peut donc être légalement récupérée par n'importe quel Joueur. De plus, pour la passe des 2 aux 5, le nombre de montants autorisés n'est pas limité.
- 23.4 Avoir juste une main sur les barre 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 (voir article 20).
- 23.5 Pénalité pour une passe illégale : si une équipe enfreint cet article concernant la passe, l'équipe adverse a le choix entre continuer le jeu comme si aucune passe illégale n'avait été commise ou engager la balle.

24. Temps de possession

La possession est définie par le fait que la balle est placée à un endroit où elle peut être touchée par un joueur. La possession de la balle devra être limitée à 10 secondes à la barre des 5 et 15 secondes aux autres barres. À la fin de la période de temps, le Joueur en possession de la balle doit la jouer.

- 24.1 Une balle est considérée comme ayant été jouée une fois qu'elle est hors de portée de tout joueur de la barre où elle se trouvait, qu'elle aille vers l'avant ou l'arrière. Dans le cas de la zone du défenseur, une balle est considérée comme ayant été jouée une fois qu'elle est hors de portée des joueurs de la barre des 2 et hors de la zone du gardien.
- 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 celui où il y a engagement. 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. Rappel 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 suivant est la perte d'une manche par forfait.
- 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 du 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 resets, 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 ait 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 que l'arbitre est présent au moment des événements, sa décision sera définitive et sans appel. Si la controverse implique une interprétation des règlements ou si l'arbitre n'était 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 ait 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 doivent être étudié par le Responsable des Arbitres et (s'ils sont présents) au moins deux membres du personnel d'organisation. 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.

29. Code vestimentaire

Il est attendu de tous les Joueurs qu'ils maintiennent un aspect professionnel standard. Tout Joueur souhaitant participer à un événement officiel estampillé ITSF doit porter une tenue sportive convenable.

29.1 Les vêtements interdits sont notamment ceux portant des inscriptions ou des décorations pouvant choquer la morale, les débardeurs et les pantalons de type « Jean's ». Cette liste n'est pas exhaustive.

29.2 En ce qui concerne les événements estampillés ITSF, le nom du pays du Joueur doit être clairement indiqué sur la tenue (chemise/t-shirt et veste). Il est recommandé, mais pas obligatoire que leur tenue soit aux couleurs de leur pays. La tenue des Joueurs doit également comporter leur nom et le drapeau de leur pays.

29.3 La sanction pour le non-respect du code vestimentaire peut être la perte d'une manche ou d'un match, l'expulsion du tournoi et/ou une amende. C'est le Directeur du Tournoi et/ou la Commission Sportive de l'ITSF qui décide si le code vestimentaire a été respecté ou pas et, dans ce deuxième cas, quelle est la sanction appropriée.

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 l'Arbitre en chef.

30.2 Dans tous les tournois officiels de l'ITSF, le Directeur de Tournoi est subordonné à la Commission Sportive de l'ITSF.