

# Résumé des règles de bases du baby-foot

## **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.

## **ENGAGEMENT**

On tire à pile ou face. L'équipe gagnante peut choisir d'engager en premier ou le côté du terrain. L'équipe qui engage doit demander aux adversaires s'ils sont prêts et attendre une réponse positive pour commencer. L'engagement se fait à la barre des cinq, on peut choisir d'engager dans le terrain directement (depuis le joueur du milieu), dans ce cas il faut faire deux passes ou une passe et marquer un temps d'arrêt ou alors on peut engager dans le trou prévu à cet effet, dans ce cas il est autorisé de passer ou de tirer directement.

## **PASSE DES CINQ AU TROIS ET DES DEUX AU CINQ**

Chaque passe doit obligatoirement se faire en mouvement, une passe avec une balle à l'arrêt est fautive. Pour se faire une passe il est obligatoire de changer de figurine (reprise de volée) il est cependant autorisé d'accompagner la balle en un mouvement lors de la reprise. Si un joueur passe une balle avec le même joueur mais que celle-ci est touchée par l'adversaire, des cinq au trois ceci est fautive mais des deux au cinq ça ne l'est pas. Toute passe du gardien ou des deux au trois peuvent se faire avec la même figurine.

## **TEMPS DE POSSESSIONS**

La durée maximale de la balle au cinq est de dix secondes, à l'arrière et au trois la durée maximale est de quinze secondes.

## **LES TEMPS MORTS**

Pour demander un temps mort, il faut obligatoirement être en possession de la balle (sous contrôle et à l'arrêt) ou entre deux buts. Chacune des équipes a le droit à deux temps morts de trente secondes par manche. Il est autorisé d'intervertir les joueurs (avant et arrière) durant ce temps mort et également lors d'un nouvel engagement.

## **BALLES MORTES ET SORTIES**

On parle de balle morte lorsque celle-ci est parfaitement immobile et qu'aucun joueur ne peut l'atteindre. Lorsqu'une balle est morte elle va à l'arrière le plus proche, si celle-ci se trouve entre les barres des cinq, elle va à l'équipe qui a encaissé le dernier but et si c'est la première balle elle va au vainqueur du tirage. Lorsque qu'une balle sort du terrain, celle-ci retourne à l'arrière de l'équipe qui n'est pas à la base de l'action qui a provoqué la sortie de la balle.

## **ROULEAUX**

Les rouleaux sont autorisés, ils ne doivent cependant pas excéder un tour avant et un tour après avoir frappé la balle. En cas de double frappes dans le même geste, c'est-à-dire, la balle part puis revient et repart après avoir touché une figurine, il s'agit d'une faute.

## **BUTS**

Après avoir mis un but, la balle revient à l'adversaire pour un engagement à la barre des cinq. Une balle qui rentre et qui sort du but est comptabilisée. Les buts marqués depuis la barre des cinq sont autorisés.

## **LES INTERDICTIONS**

- Mettre les mains dans le jeu.
- Déplacer ou soulever la table.
- Tordre les barres.
- Toutes les gênes (chocs, vibrations, distractions...) dans le but intentionnel de faire perdre la balle ou influencer l'adversaire.
- Avoir une attitude agressive à l'égard de l'adversaire.