



**Federation of International Sports Table Football  
(F.I.S.T.F.)**

## **Règles Sports du Football de Table**

Edition 4.0

26 Juin 2005

**Table des matières**

Table des matières ..... 2

Partie I. LEXIQUE ET DEFINITIONS ..... 7

1. Aire de jeu ..... 7

2. Arbitre ..... 7

3. Base ..... 7

4. Corps ..... 7

5. Equipe..... 7

6. Figurine ..... 7

7. Figurine de champ..... 8

8. Figurine de jeu..... 8

9. Gardien de But ..... 8

10. Gardien de Dégagement..... 8

11. Joueur ..... 8

12. Match..... 8

13. Passer une ligne..... 8

14. Socle ..... 9

15. Surface de jeu ..... 9

16. Terrain ..... 9

17. Type..... 9

18. Règles d’Interprétation..... 9

Partie II. REGLES DE JEU ..... 11

Règle 1 : Manipulation des figurines de jeu ..... 11

1.1. Propulsion ..... 11

1.2. Propulsion illégale ..... 12

1.3. Position du joueur ..... 12

1.4. Cirer les figurines de jeu ..... 13

# F.I.S.T.F.

1.5.	Nombre de figurines.....	13
Règle 2 : Placer, redresser et remplacer des figurines de jeu .....		15
2.1.	Placer les figurines passant une ligne de l'aire de jeu .....	15
2.2.	Placer les figurines dans la surface de but.....	19
2.3.	Placer des figurines qui devraient être placées au même endroit sur la surface de jeu.....	19
2.4.	Redresser les figurines de jeu .....	19
2.5.	Remplacement d'une figurine de jeu.....	20
2.6.	Mise à distance .....	20
Règle 3 : Durée du match .....		23
3.1.	L'heure de jeu.....	23
3.2.	Temps supplémentaire .....	23
3.3.	Prolongation, mort-subite / tirs au but .....	23
Règle 4 : Coup d'envoi .....		25
4.1.	Définition .....	25
4.2.	Procédure d'exécution du coup d'envoi .....	25
4.3.	Ballon en jeu ou hors-jeu .....	27
Règle 5 : L'attaque.....		28
5.1.	Possession du ballon .....	28
5.2.	Coup d'attaque.....	28
5.3.	Faute de l'attaquant.....	29
5.4.	Propulsion limitée .....	31
Règle 6 : La défense .....		33
6.1.	Le défenseur .....	33
6.2.	Coup de Défense .....	33
Règle 7 : But marqué.....		38
7.1.	But marqué régulièrement.....	38
7.2.	But marqué irrégulièrement .....	38
7.3.	But marqué contre son camp.....	38

# F.I.S.T.F.

Règle 8 : Le gardien de but .....	40
8.1.    Manipulation .....	40
8.2.    Positionnement.....	41
8.3.    Remplacement.....	42
Règle 9 : Le gardien de dégagement .....	44
9.1.    Utilisation.....	44
9.2.    Replacer le gardien de but.....	45
Règle 10 : Attitudes fautives et comportement inapproprié .....	47
10.1.    Carton jaune .....	47
10.2.    Carton orange .....	47
10.3.    Carton rouge.....	47
10.4.    Faute de doigt.....	47
10.5.    Faute de main .....	48
10.6.    Obstruction.....	48
10.7.    Comportement inapproprié .....	49
10.8.    Perte de temps .....	50
10.9.    Attitude illégale.....	51
Règle 11 : Le coup franc .....	52
11.1.    Définition .....	52
11.2.    Procédure d'exécution du coup franc.....	52
Règle 12 : Le penalty (Coup de réparation).....	54
12.1.    Définition .....	54
12.2.    Procédure d'exécution d'un penalty .....	54
Règle 13 : Le hors-jeu .....	56
13.1.    Définition du hors-jeu .....	56
13.2.    Hors-jeu passif .....	57
13.3.    Retirer les figurines de la position hors-jeu: le tick .....	58
13.4.    Procédure d'exécution d'un tick .....	59

# F.I.S.T.F.

Règle 14 : La rentrée en touche.....	62
14.1.    Définition .....	62
14.2.    Procédure d'exécution de la rentrée en touche .....	62
Règle 15 : Le coup de pied de but.....	65
15.1.    Définition .....	65
15.2.    Procédure d'exécution du coup de pied de but .....	65
Règle 16 : Coup de coin .....	69
16.1.    Définition .....	69
16.2.    Procédure d'exécution du coup de coin .....	69
Règle 17 : Tirs au but .....	71
17.1.    Définition .....	71
17.2.    Procédure pour chaque tir .....	72
Partie III. EQUIPEMENT DE JEU .....	73
Règle 1 : La table de jeu.....	73
1.1.    La surface de jeu .....	73
1.2.    Aire de jeu .....	74
Règle 2 : Les buts .....	75
Règle 3 : Le ballon .....	75
Règle 4 : Les figurines de jeu.....	76
4.1.    Dimensions.....	76
4.2.    Composition .....	77
4.3.    Homologation.....	77
Règle 5 : Le gardien de but .....	78
5.1.    Dimensions de la figurine du gardien de but.....	78
5.2.    Dimensions de la barre du gardien de but .....	79
5.3.    Homologation.....	79
Partie IV. GUIDE D'ARBITRAGE.....	83
Règle 1 : Obligations de l'arbitre.....	83

# F.I.S.T.F.

Règle 2 : Le juge de touche.....	84
Partie V. Règles supplémentaires pour le football de table “indoor”.....	85

## **Partie I. LEXIQUE ET DEFINITIONS**

### **1. Aire de jeu**

L'*aire de jeu* est la partie rectangulaire de la surface de jeu située à l'intérieur des lignes de touche et de but.

### **2. Arbitre**

L'*arbitre* est la personne physique désignée pour faire respecter les règles de jeu et trancher les désaccords entre les joueurs durant un match individuel.

### **3. Base**

La *base* est la partie inférieure du socle d'une figurine de jeu, qui est en contact avec la surface de jeu lorsque la figurine de jeu est verticale et lui permet de glisser.

### **4. Corps**

Dans ces règles de jeu, mention du corps d'un joueur inclura son corps physique ainsi que ses vêtements.

### **5. Equipe**

Une équipe est un ensemble de quatre joueurs jouant quatre matches individuels contre quatre joueurs d'une autre équipe sur un nombre égal de terrains.

### **6. Figurine**

Une *figurine* est une petite statuette censée représenter un corps humain, qui est fixée fermement sur le dessus d'un socle pour former une figurine de jeu.

# F.I.S.T.F.

## 7. Figurine de champ

Les *figurines de champ* sont toutes les figurines de jeu d'un joueur, à l'exception du gardien de dégagement.

## 8. Figurine de jeu

Une *figurine de jeu* sont propulsées par le joueur durant un match. Les figurines de jeu sont formées d'une figurine et d'un socle. Il y a deux types de figurines de jeu: les figurines de champ, et le gardien de dégagement.

## 9. Gardien de But

Le *gardien de but* consiste en une figurine spécifique, le plus souvent montée sur un socle, fixée fermement à une barre équipée d'une poignée, et utilisée par le joueur pour protéger son but.

## 10. Gardien de Dégagement

Le *gardien de dégagement* est une figurine de jeu supplémentaire aux figurines de champ, et qui peut occasionnellement remplacer le gardien de but.

## 11. Joueur

Le *joueur* est la personne physique qui dispute un match individuel de Football de Table.

## 12. Match

Un *match* est une partie de football de table au cours de laquelle deux joueurs ou équipes s'affrontent en se pliant aux présentes règles. A la fin d'un match individuel entre deux joueurs, le joueur qui, à la fin du temps réglementaire, aura marqué plus de buts que son adversaire gagne le match. A la fin d'un match entre deux équipes, les points accumulés par chaque équipe, ainsi que, si nécessaire, la différence entre buts marqués par chaque équipe, déterminent le résultat final.

## 13. Passer une ligne

Pour se trouver dans une zone déterminée de la surface de jeu, il faut que la figurine de jeu ou le ballon ait complètement *passé la ligne* limitant cette



# F.I.S.T.F.

zone, ce qui veut dire que la ligne doit être entièrement visible pour un observateur regardant vers le bas, au-dessus et perpendiculairement à la surface de jeu, à la verticale du point considéré. En pratique, une partie du tapis de jeu, aussi minime soit-elle, devra être visible entre la ligne et le socle ou le ballon. Notez cependant qu'une figurine de jeu ou le ballon touchant une ligne de but lorsqu'ils sont observés de la manière décrite ci-dessus sont considérés comme se trouvant dans la zone de tir adjacente.

## 14. Socle

Le *socle* d'une figurine de jeu est une pièce de plastique dont la forme générale est celle d'une section de sphère ou d'un cylindre et sur laquelle est fixée fermement une figurine de manière à former une figurine de jeu. Le socle permet à la figurine de jeu de se déplacer sur la surface de jeu en glissant ou roulant. La partie inférieure du socle est appelée la base.

## 15. Surface de jeu

La *surface de jeu*, appelée aussi *tapis de jeu* est un tapis rectangulaire de tissus ou autre matière naturelle ou synthétique sur lequel sont tracées des lignes, et où les figurines de jeu sont placées pour disputer un match de Football de Table.

## 16. Terrain

Le *terrain*, appelé aussi *table de jeu* consiste en une surface de jeu fixée solidement sur une planche ou autre matériau similaire de manière à être parfaitement plane et horizontale, tandis que des buts sont placés aux endroits appropriés, et des barrières sont placées le long des bords de cette planche.

## 17. Type

Un type est un modèle défini et distinct de ballon, de figurine de jeu ou de gardien de but. Nouveaux types de ballon, de figurine de jeu ou de gardien de but doivent être homologués pour pouvoir être utilisés dans un match.

## 18. Règles d'Interprétation

En cas de conflit entre les présentes règles et les Statuts de la FISTF, les termes de ces derniers auront prééminence.

# **F.I.S.T.F.**

Si une portion des présentes règles était jugée invalide, ceci n'affectera pas les autres parties des présentes règles pouvant être utilisées sans la partie jugée invalide, ni leur applicabilité.

Les droits et obligations contenues dans les présentes règles s'appliquent à la FISTF, aux associations nationales membres, aux joueurs et clubs enregistrés, ainsi que leurs exécuteurs testamentaires, administrateurs judiciaires, successeurs et cessionnaires.

Si la FISTF, une associations nationales membre, un joueur ou un club enregistré s'abstient de faire usage d'un droit ou recours, ceci ne sera pas considéré comme une renonciation, et n'empêchera pas l'usage future d'un droit ou recours.

Dans la lecture des présentes règles, mots masculins seront interprétés comme incluant le correspondant mot féminin et vice-versa, mots au singulier seront interprétés comme incluant le pluriel et vice-versa, et le verbe « pouvoir » sera interprété comme laissant totale liberté to n'imposant pas d'obligation.

Les cas non prévus dans les présentes règles seront en première instance jugés par l'arbitre du match individuel, ou par le juge-arbitre de la compétition. Différents seront communiqués au Comité Directeur de la FISTF, qui prendra une décision final et contraignante en dernier recours.

## Partie II. REGLES DE JEU

### Règle 1 : Manipulation des figurines de jeu

#### 1.1. Propulsion

- 1.1.1. Toutes les figurines de jeu, à l'exception du gardien de but, seront propulsées par l'index ou le majeur d'une des mains du joueur en donnant un petit coup sec avec *l'ongle* du doigt contre le socle.
- 1.1.2. La propulsion doit se faire sans frapper violemment ou pousser la figurine de jeu. On ne pourra gagner de la force pour ce coup qu'en appuyant le doigt sur la surface de jeu. La figurine de jeu devra quitter instantanément l'ongle du doigt utilisé. La main et l'avant-bras ne pourront pas bouger durant l'action. Propulser une figurine de jeu sans toucher le socle n'est pas autorisé.

#### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion incorrecte - coup franc

**Sanctions prévues:**

- a. *Coup franc* à l'endroit où le joueur fautif a propulsé incorrectement sa figurine de jeu. Voir pour cela la règle 11.
- b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

- 1.1.3. Les joueurs handicapés ne possédant pas ou plus d'index ou de majeur peuvent utiliser un autre doigt pour effectuer une propulsion.
- 1.1.4. Un coup est considéré comme joué dès qu'un joueur touche n'importe quelle partie de n'importe quelle figurine de jeu.

# F.I.S.T.F.

## 1.2. Propulsion illégale

Une figurine de jeu couchée ou accrochée à une autre figurine de jeu ne peut être propulsée avant que l'arbitre ne l'ait redressée ou n'ait séparé les figurines de jeu (voir pour cela la règle 2.1). De plus, il est interdit de propulser une figurine de jeu si le joueur n'y est pas autorisé.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:**

- a. *Coup franc* à l'endroit où le joueur fautif a propulsé illégalement sa figurine de jeu. Voir pour cela la règle 11.
- b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

## 1.3. Position du joueur

1.3.1. Les joueurs peuvent prendre appui sur les barrières de la table de jeu dans le but de garder leur équilibre. Il est cependant interdit de:

1.3.1.1. Placer les deux mains en même temps au-dessus de l'aire de jeu.

1.3.1.2. Heurter ou s'appuyer sur la table de jeu de manière à la déstabiliser.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Faute physique - coup franc

**Sanction prévue:**

- a. *Coup franc* à l'endroit où le ballon se trouvait au moment de l'infraction. Voir pour cela la règle 11.
- b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

1.3.2. Les joueurs peuvent avoir une main manipulant le gardien de but tandis que l'autre propulse une figurine de jeu.

# F.I.S.T.F.

## 1.4. Cirer les figurines de jeu

- 1.4.1. Les bases des figurines de jeu peuvent être cirées avec les moyens que le joueur jugera appropriés. Les figurines de jeu peuvent ainsi être cirées avant le match et pendant la mi-temps.
- 1.4.2. En supposant que le jeu ne soit pas interrompu ou retardé, les figurines de jeu peuvent être également cirées pendant le jeu, mais seulement dans le cas de phases arrêtées ou si une figurine de jeu est tombée de la table de jeu. Pour gagner du temps dans le cirage d'une figurine de jeu durant le match, il est recommandé de fixer le tissu employé pour le cirage sur le pantalon ou la jupe du joueur.
- 1.4.3. Entre la fin du match et le début éventuel de la prolongation, l'arbitre autorisera les joueurs à cirer brièvement leurs figurines de jeu. Un cirage intensif n'est pas autorisé.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Perte de temps - coup franc

**Sanction prévue:** Voir règle 10

## 1.5. Nombre de figurines

Chaque joueur peut utiliser au maximum 10 figurines de champ, un gardien de but, et un gardien de dégagement.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Nombre illégal de figurines - coup franc

**Sanctions prévues:**

- a. Coup franc au point de penalty du joueur fautif. Voir pour cela la règle 11.
- b. Si un joueur joue avec plus de 10 figurines de champ, l'arbitre interrompra le jeu et réduira le nombre de figurines de champ du joueur fautif par le *double* de figurines de champ excessives pour le restant du match. Les figurines de champ exclues seront les plus proches du ballon au moment de la constatation. Ensuite, l'arbitre

# F.I.S.T.F.

permettra de continuer le match en disant: *jouez.*

## Règle 2 : Placer, redresser et remplacer des figurines de jeu

### 2.1. Placer les figurines de jeu passant une ligne de l'aire de jeu

#### 2.1.1. *Placer une figurine de jeu qui a quitté l'aire de jeu, mais pas la surface de jeu*

2.1.1.1. Une figurine de jeu qui passe la ligne de touche ou de but sans quitter la surface de jeu reste à l'endroit où elle s'est arrêtée et reste en jeu. La figurine de jeu peut être jouée normalement.

2.1.1.2. Si la figurine de jeu se trouve à 21 mm ou moins de la ligne de l'aire de jeu (distance inférieure au diamètre du ballon), il est possible de forcer une rentrée en touche, un coup de coin ou un coup de pied de but sur la figurine de jeu. Si la figurine de jeu se trouve à 22 mm ou plus de la ligne de l'aire de jeu, il est impossible de forcer une rentrée en touche, un coup de coin ou un coup de pied de but sur la figurine de jeu.

2.1.1.3. Pour être absolument certain s'il est possible de forcer, l'attaquant *peut*, pour autant que le ballon soit à l'arrêt, demander à l'arbitre s'il est possible de forcer sur une figurine de jeu. Dans ce cas, la procédure suivante doit être suivie:

**Remarque de l'arbitre:** Vérification de la possibilité de forcer !

**Action de l'arbitre:**

- a. L'arbitre interrompt le jeu et permet au défenseur d'effectuer un éventuel coup de défense qu'il lui resterait.
- b. Il mesure la distance entre la figurine de jeu et la ligne en utilisant un ballon de réserve ou une carte spéciale large de 22 mm, puis informe les joueurs s'il est possible de forcer sur la figurine de jeu concernée.
- c. Il donne ensuite le signal de reprise du jeu en disant: *jouez*.

## F.I.S.T.F.

2.1.1.4. Si l'attaquant n'avait pas demandé s'il était possible de forcer sur une certaine figurine de jeu avant de tenter de forcer, *et* que l'arbitre a le moindre doute sur le fait que forcer était possible, il décidera contre l'attaquant.

### 2.1.2. *Placer une figurine de jeu qui a quitté la surface de jeu, mais pas la table de jeu, et n'a pas touché les barrières*

2.1.2.1. Lorsque le ballon s'est arrêté, toute figurine de jeu à l'arrêt ayant quitté la surface de jeu et restant sur la table de jeu sans toucher les barrières sera placée par l'arbitre *sur la limite interne de la surface de jeu*, derrière la ligne de touche ou de but la plus proche, sur la perpendiculaire à celle-ci passant par le point où la figurine de jeu s'est arrêtée, pour autant que la figurine de jeu se trouve toujours hors de l'aire de jeu.

2.1.2.2. Après que la figurine de jeu se soit arrêtée hors de la surface de jeu, elle n'est plus considérée comme étant en jeu et ne peut être jouée avant que l'arbitre ne l'ait placée comme décrit ci-dessus.

2.1.2.3. Une figurine de jeu est considérée comme ayant quitté la surface de jeu dès qu'une partie de sa base touche la table de jeu.

2.1.2.4. Une figurine de jeu quittant temporairement la surface de jeu et revenant sur la surface de jeu sans toucher les barrières peut être jouée normalement.

2.1.2.5. La procédure suivante doit être appliquée immédiatement lorsque le ballon devient stationnaire:

**Remarque de l'arbitre:** Placer !

**Action de l'arbitre:**

- L'arbitre interrompt le jeu et redresse les figurines de jeu couchées, ou place les figurines de jeu.
- Il permet au défenseur d'effectuer un éventuel coup de défense qu'il lui resterait.
- Il donne ensuite le signal de reprise du jeu en disant: *jouez*.

2.1.2.6. Les joueurs ne pourront en aucun cas transgresser la procédure ci-dessus.



# F.I.S.T.F.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:**

- a. *Coup franc* à l'endroit où le joueur fautif a propulsé illégalement sa figurine de jeu. Voir pour cela la règle 11.
- b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

2.1.2.7. Vu que la figurine de jeu est replacée à plus de 21 mm de la ligne, il est impossible de forcer une rentrée en touche, un coup de coin ou un coup de pied de but sur la figurine de jeu qui vient d'être placée.

**2.1.3. *Placer une figurine de jeu qui a touché les barrières, mais n'a pas quitté la table de jeu***

2.1.3.1. Lorsque le ballon s'est arrêté, une figurine de jeu ayant rebondi sur les barrières sera placée par l'arbitre *sur la limite interne de la surface de jeu*, derrière la ligne de touche ou de but la plus proche, sur la perpendiculaire à celle-ci passant par le point où la figurine de jeu s'est arrêtée ou a quitté le terrain.

2.1.3.2. Une figurine de jeu ayant rebondi sur les barrières *ne peut pas* être jouée avant qu'elle ait été placée par l'arbitre comme décrit ci-dessus.

2.1.3.3. Une figurine de jeu, après avoir frappé la barrière et rebondi dans l'aire de jeu, *ne peut pas* interférer avec le jeu en touchant une autre figurine de jeu ou le ballon avant qu'elle ne puisse être placée correctement.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Rebond - remettre / coup franc

**Sanctions prévues:**

- a. *Remettre* si la figurine de jeu fautive a touché une figurine de jeu immobile et/ou le ballon immobile. Si "remettre" est demandé, l'arbitre replacera toutes les figurines de jeu et/ou le ballon dans leur position antérieure et permettra au

# F.I.S.T.F.

défenseur d'effectuer son dernier coup de défense dans le cas où il ne l'aurait pas encore été. Il donne ensuite le signal de reprise du jeu en disant: *jouez*.

- b. *Coup franc* à l'endroit où la figurine de jeu ayant rebondi sur les barrières a touché une figurine de jeu en mouvement et/ou le ballon en mouvement. Voir pour cela la règle 11.
- c. *Coup franc* au point de penalty si la figurine de jeu ayant rebondi sur les barrières a touché une figurine de jeu en mouvement et/ou le ballon en mouvement dans la surface de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

2.1.3.4. Si une figurine de jeu ayant rebondi sur les barrières s'arrête, puis est touchée par le ballon avant qu'elle ne puisse être replacée correctement, la possession du ballon ne changera pas, la figurine de jeu étant considérée comme neutre.

2.1.3.5. La procédure du point 2.1.2 doit être utilisée pour placer la figurine de jeu.

2.1.3.6. Vu que la figurine de jeu est replacée à plus de 21 mm de la ligne, il est impossible de forcer une rentrée en touche, un coup de coin ou un coup de pied de but sur la figurine de jeu qui vient d'être placée.

## **2.1.4. *Placer une figurine de jeu qui a quitté la table de jeu***

2.1.4.1. Lorsque le ballon s'est arrêté, une figurine de jeu ayant quitté la table de jeu sera placée par l'arbitre *sur la limite interne de la surface de jeu*, derrière la ligne de touche située du côté où la figurine de jeu a quitté le terrain, dans le prolongement de la ligne médiane.

2.1.4.2. La procédure du point 2.1.2 doit être utilisée pour placer la figurine de jeu.

2.1.4.3. Vu que la figurine de jeu est replacée à plus de 21 mm de la ligne, et qu'elle ne se trouve pas complètement dans une zone, il est impossible de forcer une rentrée en touche sur la figurine de jeu qui vient d'être placée.

# F.I.S.T.F.

## **2.2. Placer les figurines de jeu dans la surface de but**

- 2.2.1. Lorsque le ballon est arrêté, toute figurine de jeu se trouvant à l'intérieur de la surface de but, dans le but, ou touchant l'une des limites de la surface de but sera placée par l'arbitre 1 mm à l'extérieur de la surface de but, sur la perpendiculaire aux lignes de but passant par le point d'arrêt de la figurine de jeu, de telle manière que la figurine de jeu se trouve dans l'aire de jeu.
- 2.2.2. Les figurines de jeu resteront dans la surface de but pour autant que le gardien de but de cette surface de but ait été remplacé par le gardien de dégagement. Cependant, si une figurine de jeu est entièrement placée dans le but, l'arbitre, dès que le ballon sera arrêté, la placera 1 mm à l'extérieur de la surface de but, sur la perpendiculaire aux lignes de but passant par le point d'arrêt de la figurine de jeu, de telle manière que la figurine de jeu se trouve dans l'aire de jeu.

## **2.3. Placer des figurines de jeu qui devraient être placées au même endroit sur la surface de jeu**

Si un obstacle ne permettait pas de placer une figurine de jeu en accord avec les règles de positionnement, celle-ci serait placée à 1 mm de l'obstacle, dans la direction de son but, ou du point de corner si la figurine de jeu devait être placée le long de la ligne de but.

## **2.4. Redresser les figurines de jeu**

- 2.4.1. Chaque figurine de jeu couchée doit être redressée par l'arbitre lorsque le ballon est arrêté. Le redressement d'une figurine de jeu couchée doit se faire en faisant basculer le socle de la figurine de jeu autour du point où il est en contact avec la surface de jeu.
- 2.4.2. La procédure du point 2.1.2 doit être utilisée pour placer la figurine de jeu.
- 2.4.3. Si deux ou plus de deux figurines sont accrochées l'une à l'autre, l'arbitre les séparera l'une de l'autre lorsque le ballon sera arrêté et les replacera l'une à côté de l'autre, séparées par 1 mm.

# F.I.S.T.F.

## 2.5. Remplacement d'une figurine de jeu

- 2.5.1. Les figurines de jeu endommagées ne peuvent être utilisées. Pendant la durée du match, il est permis de remplacer un maximum de 3 figurines de champ, pour autant que le type et la peinture de la figurine de jeu remplaçante soient identiques à ceux de la figurine remplacée.
- 2.5.2. Une figurine de jeu ne peut être remplacée qu'à l'occasion d'un coup de pied de but, d'un coup de coin, d'une rentrée en touche, d'un coup franc, d'un penalty, ou lorsqu'un but a été marqué.

### Procédure à suivre:

#### Remarque du Remplacement joueur:

**Action de l'arbitre:** L'arbitre vérifie que la figurine de jeu remplaçante satisfait bien aux régulations de l'équipement de jeu et la place à la dernière position du socle de la figurine de jeu remplacée sur la surface de jeu. Il donne ensuite le signal de reprise du jeu en disant: Jouez !

- 2.5.3. L'arbitre ajoutera à la fin de la mi-temps ou du match tout temps perdu dû au remplacement de figurines de jeu.
- 2.5.4. Les joueurs sont autorisés à changer l'ensemble de leurs figurines de jeu à la mi-temps. La couleur et le type des nouvelles figurines de jeu ne devra pas nécessairement être la même que celles utilisées en première mi-temps, mais devra cependant satisfaire aux conditions de la règle 4.1 et du règlement d'équipement.

## 2.6. Mise à distance

- 2.6.1. Lors d'un coup franc, coup de coin ou rentrée en touche, le joueur lésé (devenu l'attaquant) peut demander « mise à distance » si une figurine de jeu défendante se trouve trop proche du ballon après que tous les coups de positionnement ont été effectués. Dans ce cas, uniquement les figurines de jeu défendantes seront mises à distance.

# F.I.S.T.F.

- 2.6.2. Lors d'un penalty ou d'un coup de pied de but, l'arbitre placera de sa propre initiative les figurines de jeu à la distance requise.
- 2.6.3. En fonction des cas, les distances minimales suivantes entre ballon et/ou figurines de jeu devront être respectées:

<b>Phase de jeu</b>	<b>Distance minimale entre:</b>
Rentrée en touche	40 mm entre le ballon et les figurines de jeu défendantes
Coup franc	40 mm entre le ballon et les figurines de jeu défendantes
Coup de coin	90 mm entre le ballon et les figurines de jeu défendantes
Penalty	Toutes les figurines de jeu à l'exception de celle effectuant le penalty et le gardien de but devront être placées à la main hors de la surface de réparation et de son demi-cercle
Coup de pied de but	Les figurines de jeu seront placées telles qu'il y ait 20 mm minimum entre chaque figurine de jeu attaquante et défendante. Aucune figurine de jeu autre que celle effectuant le coup de pied de but et éventuellement le gardien de but ne pourra se trouver dans la surface de réparation d'où le coup de pied de but est joué, ou son demi-cercle.

- 2.6.4. L'arbitre placera les figurines de jeu trop proches à la distance minimum admise suivant l'axe passant par le centre du ballon et le centre du socle de la figurine de jeu à déplacer. Les figurines de jeu mises à distance ne pourront être placées hors de l'aire de jeu à plus d'1 mm des lignes de touches ou de but, ni dans la surface de but, ni touchant les lignes de la surface de but. Voir règles 2.1.1 et 2.1.2.
- 2.6.5. Si, avant que les figurines de jeu ne soient mises à distance, une figurine de jeu attaquante était en position hors-jeu, l'arbitre placera les figurines de jeu de telle manière que cette figurine de jeu attaquante reste en position hors-jeu.
- 2.6.6. Inversement, si, avant que les figurines de jeu ne soient mises à distance, une figurine de jeu attaquante n'était pas en position hors-jeu, l'arbitre placera les figurines de jeu de telle manière

# **F.I.S.T.F.**

que cette figurine de jeu attaquante ne se trouve pas en position hors-jeu.

## Règle 3 : Durée du match

### 3.1. L'heure de jeu

- 3.1.1. Le match consistera en deux *périodes* de 15 minutes. L'intervalle entre ces deux périodes (mi-temps) sera d'une durée comprise entre 3 et 5 minutes. L'arbitre devra chronométrer le match au moyen d'un appareil personnel.
- 3.1.2. Les joueurs peuvent utiliser leur propre chronomètre. Ceux-ci ne pourront interférer ou gêner le jeu par leur bruit ou leur position sur le terrain. L'arbitre ne pourra accorder aucune importance aux informations données par les chronomètres des joueurs, et est autorisé à demander aux joueurs de retirer leur chronomètre du terrain s'il estime qu'il risque de gêner le jeu.

### 3.2. Temps supplémentaire

- 3.2.1. Pour compenser du temps perdu durant la période, ou s'il estime que les joueurs ou l'un d'entre eux tente de gagner du temps, il ajoutera le temps perdu à la fin de la période considérée. Ceci est appelé *arrêts de jeu*. Voir aussi la règle 10.8.
- 3.2.2. A la fin du temps réglementaire, l'arbitre annoncera combien dureront les arrêts de jeu. Cependant, il peut arriver que les arrêts de jeu soient à leur tour prolongés pour tenir compte de temps perdu durant ceux-ci.
- 3.2.3. L'arbitre peut ajouter du temps à la fin de chaque période pour permettre le tir d'un penalty. Voir pour cela la règle 12.

### 3.3. Prolongation, mort-subite / tirs au but

#### 3.3.1. *Match individuel:*

- 3.3.1.1. Si le score d'un match entre deux joueurs nécessitant absolument un vainqueur est nul à la fin du temps réglementaire, une période de 10 minutes sera jouée. Cette *prolongation* commencera immédiatement à la fin du match par un coup d'envoi. Voir pour

# F.I.S.T.F.

cela la règle 4. Le match s'arrêtera alors dès que l'un des deux joueurs aura marqué un but (*mort-subite*).

3.3.1.2. Si, après ce temps supplémentaire, le score est toujours nul, des tirs au but auront lieu. Voir pour cela la règle 17.

## 3.3.2. *Match par équipe:*

3.3.2.1. Si le score d'un match entre deux équipes nécessitant absolument un vainqueur est nul à la fin du temps réglementaire, la différence de buts additionnée décidera du vainqueur. Si la différence de buts additionnée est nulle, une période de 10 minutes sera jouée sur chaque terrain. Cette *prolongation* commencera immédiatement à la fin du match par un coup d'envoi. Voir pour cela la règle 4.2. Le match s'arrêtera alors dès que l'un des joueurs sur les quatre terrains aura marqué un but (*mort-subite*).

3.3.2.2. Si, après ce temps supplémentaire, le score est toujours nul, des tirs au but auront lieu. Voir pour cela la règle 17.



## Règle 4 : Coup d'envoi

### 4.1. Définition

- 4.1.1. Avant le début du match, l'arbitre demandera à un joueur de choisir "pile" ou "face" et lancera une pièce de monnaie. Le joueur gagnant choisira de commencer le match ou choisira le côté de l'aire de jeu sur laquelle il veut jouer la première période. Pour la seconde mi-temps, les joueurs changeront de côté et le coup d'envoi sera joué par le joueur qui n'aura pas commencé le match.
- 4.1.2. Si les deux joueurs se rencontrant utilisent des figurines de jeu ayant les socles peints de manière similaire, l'arbitre demandera à un joueur de choisir "pile" ou "face" et lancera une pièce de monnaie. Le joueur perdant devra remplacer ses figurines de jeu par d'autres, qui devront toujours être acceptées par l'arbitre. Le joueur désigné n'utilisera pas plus de 2 minutes pour remplacer ses figurines de jeu.

#### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Comportement inapproprié

**Sanction prévue:** Voir règle 10.1. Cependant, aucun coup franc ne peut être attribué, le ballon n'étant pas en jeu.

### 4.2. Procédure d'exécution du coup d'envoi

- 4.2.1. Au début du match, les figurines de jeu de chaque joueur seront toutes placées entièrement dans leur propre moitié de terrain, avec l'obligation pour le joueur défendant de ne pas placer de figurines de jeu dans le rond central, ni touchant celui-ci.

#### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Position illégale

**Action de l'arbitre:** L'arbitre devra corriger immédiatement toute position incorrecte des figurines de jeu.

# F.I.S.T.F.

- 4.2.2. L'attaquant devra placer ses figurines de jeu en premier, à l'exception de la figurine de jeu exécutant le coup d'envoi. Après que l'attaquant ait terminé leur placement, il n'est plus autorisé à le changer, et l'équipe défendante pourra alors placer ses figurines de jeu comme elle le désire en respectant le point 4.2.1.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Manipulation illégale - changement de coup d'envoi  
**Sanction prévue:** Le droit d'exécuter le coup d'envoi passe à l'adversaire.

- 4.2.3. Le ballon sera placé sur le point central et sera propulsé entièrement *dans* le camp adverse au signal de l'arbitre par la figurine de jeu désignée pour exécuter le coup d'envoi.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - rejouer / changement de coup d'envoi  
**Sanction prévue:** a. Le coup d'envoi est d'abord rejoué.  
b. Le droit d'exécuter le coup d'envoi passe à l'adversaire si, après avoir rejoué le coup d'envoi, le ballon n'a toujours pas été propulsé entièrement dans le camp adverse. .

- 4.2.4. La figurine de jeu exécutant le coup d'envoi ne pourra être rejouée avant que:
- le ballon n'ait été joué par une autre figurine de jeu attaquante
  - Une autre figurine de jeu attaquante n'ait touché le ballon
  - La possession du ballon n'ait changé.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc  
**Sanction prévue:** a. *Coup franc* à l'endroit où le joueur fautif a propulsé illégalement sa figurine de jeu. Voir pour cela la règle 11.

# F.I.S.T.F.

b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

4.2.5. Après qu'un but ait été marqué, le jeu reprendra par un nouveau coup d'envoi, exécuté par l'équipe ayant encaissé le but. Dans ce cas, les joueurs ne disposeront pas de plus de 10 secondes pour replacer leurs figurines de jeu.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Perte de temps - changement de coup d'envoi

**Sanction prévue:**

- a. Si le joueur qui a encaissé le but viole cette règle, le droit d'exécuter le coup d'envoi passera à l'adversaire. Voir aussi la règle 10.7.
- b. Si le joueur qui a marqué le but viole cette règle, voir la règle 10.

## 4.3. Ballon en jeu ou hors-jeu

4.3.1. Le ballon sera considéré comme étant *en jeu* à chaque instant après que l'arbitre ait donné le signal de début de la partie, à moins que l'arbitre interrompe le jeu.

4.3.2. L'arbitre interrompra le jeu lorsque le ballon a complètement passé une ligne de touche ou de but.

4.3.3. L'arbitre interrompra le jeu lorsqu'une faute a été commise et le joueur lésé ne désire pas voir continuer le jeu.

4.3.4. L'arbitre interrompra le jeu en accord avec les présentes règles dans l'une des situations suivantes:

- a. Règle 2.1: Placer et relever les figurines de jeu.
- b. Règle 5.4: Propulsion limitée.
- c. Règle 8.3: Remplacement du gardien de but.
- d. Règle 9.2.2: Remplacement du gardien de dégagement.
- e. Règle 10: Attitudes fautives et comportement inapproprié.

4.3.5. L'arbitre interrompra le jeu à la fin de la durée du match comme prescrit en Règle 3.

## Règle 5 : L'attaque

### 5.1. Possession du ballon

- 5.1.1. Le joueur en possession du ballon (pouvant jouer le ballon) sera appelé *joueur attaquant*, ou *attaquant*.
- 5.1.2. Le ballon restera en la possession du joueur attaquant jusqu'à ce que:
  - a. le joueur attaquant rate le ballon.
  - b. le ballon heurte une figurine de jeu défendante à l'arrêt ou le gardien de but de l'équipe défendante. Une figurine de jeu couchée n'obtiendra jamais la possession du ballon pour son joueur. Une figurine de jeu couchée est donc toujours considérée comme neutre.
  - c. un coup de pied de but, un coup franc, un coup de coin, une rentrée en touche, un penalty ou un coup d'envoi soit accordé au joueur défendant.

#### Action à prendre:

**Remarque de l'arbitre:** L'arbitre indique immédiatement le changement de possession du ballon en disant: Changement.

- 5.1.3. Dès que l'un des événements décrits en 5.1.2 a lieu, l'attaquant devient le défenseur, et le défenseur devient l'attaquant.

### 5.2. Coup d'attaque

- 5.2.1. L'attaquant peut jouer le ballon en mouvement ou à l'arrêt, mais ne peut le jouer le ballon plus de trois fois d'affilée avec la même figurine de jeu tant que:
  - a. Il n'a pas été joué par une autre figurine de jeu attaquante
  - b. Une autre figurine de jeu attaquante n'ait touché le ballon
  - c. La possession du ballon n'a pas changé.
- 5.2.2. Notez cependant que si l'attaquant perd la possession du ballon en propulsant celui-ci sur une figurine de jeu défendante, mais

# F.I.S.T.F.

que le ballon rebondit et revient toucher la figurine de jeu attaquante qui venait de jouer le ballon, l'attaquant ne peut pas rejouer à nouveau trois coups avec cette figurine de jeu.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:**

- a. *Coup franc* à l'endroit où le joueur fautif a propulsé illégalement sa figurine de jeu. Voir pour cela la règle 11.
- b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

5.2.3. Chaque propulsion d'une figurine de jeu attaquante, sauf les ticks et les coups de positionnement, sera considérée comme une tentative de jouer le ballon.

## 5.3. Faute de l'attaquant

5.3.1. Une figurine de jeu attaquante propulsée lors d'un coup d'attaque ne peut toucher une autre figurine de jeu à l'arrêt, le gardien de but, ou le corps du joueur défenseur *avant* d'avoir touché le ballon.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Faute - coup franc/penalty

**Sanction prévue:** *Coup franc* à l'endroit de contact entre la figurine de jeu attaquante et l'autre figurine de jeu, le gardien ou le corps du défenseur. Voir pour cela les règles 11 et 12. .

5.3.2. Cependant, si le défenseur a placé délibérément son corps dans le chemin de la figurine de jeu propulsée par l'attaquant, un coup franc sera attribué à l'attaquant.

# F.I.S.T.F.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Faute de main – Coup Franc

**Sanction prévue:**

- a. *Coup franc* à l'endroit de contact entre la figurine de jeu attaquante et le corps du défenseur. Voir pour cela la règle 11.
- b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

5.3.3. *Après* avoir touché le ballon, la figurine de jeu attaquante peut toucher toutes les figurines de jeu sur son chemin, gardien de but, ou le corps du défenseur avant de s'arrêter, sans recevoir de sanction.

5.3.4. Une figurine de jeu attaquante qui a raté le ballon ne peut toucher une autre figurine de jeu ou le corps du défenseur avant son arrêt.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Changement - remettre

**Sanction prévue:** Si remettre est demandé par l'équipe lésée, l'arbitre replacera toutes les figurines de jeu impliquées et/ou le ballon à leurs positions antérieures. Il annoncera ensuite la reprise du jeu en disant: jouez. Quoi qu'il en soit, la possession du ballon passe alors au défenseur.

5.3.5. Si le ballon à l'arrêt touche en même temps plus d'une figurine de jeu, la possession du ballon restera à l'équipe attaquante si au moins une des figurines de jeu qui le touchent appartient à l'équipe attaquante. Quoi qu'il en soit, lors du coup d'attaque suivant le ballon *doit* être joué afin que cette situation *change* et que pas plus d'une figurine de jeu ne touche le ballon lorsqu'il redeviendra immobile.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Balle bloquée - coup franc

# F.I.S.T.F.

<b>Sanctions prévue:</b>	a. <i>Coup franc</i> à l'endroit où le ballon stationnaire a été bloqué. Voir pour cela la règle 11. b. <i>Coup franc</i> au point de penalty si le ballon stationnaire a été bloqué dans une surface de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.
--------------------------	---

Cette règle évite de bloquer le ballon. Cependant, si le ballon est sorti d'une situation du type mentionné ci-dessus alors qu'il était clairement dans l'intention de l'attaquant d'éviter qu'elle ne continue, mais que le ballon se retrouve à nouveau arrêté contre plus d'une figurine de jeu, l'arbitre décidera que le ballon n'est *pas* resté bloqué.

## 5.4. Propulsion limitée

- 5.4.1. Si l'attaquant, pour jouer le ballon, doit se placer derrière le but du défenseur et empêche celui-ci d'utiliser son gardien de but correctement, l'arbitre interrompra le jeu et tout d'abord permettra à l'attaquant de jouer son coup d'attaque. Si la possession de ballon ne change pas, le défenseur aura la possibilité de jouer son coup de défense.
- 5.4.2. Il doit être clair que le concept de propulsion limitée *ne* peut être étendu aux phases de jeu se déroulant ailleurs autour de la surface de jeu que derrière le but du défenseur. Il n'y aura jamais de propulsion limitée lorsque l'attaquant n'est pas placé physiquement derrière la ligne de but du défenseur, ou lorsque l'attaquant n'empêche pas de fait le défenseur d'utiliser son gardien de but.

### Procédure à suivre:

<b>Remarque de l'arbitre:</b>	Propulsion limitée
<b>Action de l'arbitre:</b>	L'arbitre permettra à l'attaquant de jouer son coup d'attaque et interrompra le jeu en disant "coup de défense", permettant alors au défenseur de réaliser son coup de défense. Ensuite, l'arbitre autorisera la reprise du jeu en disant: "jouez".

## F.I.S.T.F.

5.4.3. Dans le cas de propulsion limitée, l'attaquant doit laisser le temps au défenseur de jouer son coup de défense.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:**

- a. *Coup franc* à l'endroit où le joueur fautif a propulsé illégalement sa figurine de jeu. Voir pour cela la règle 11.
- b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.



## Règle 6 : La défense

### 6.1. Le défenseur

- 6.1.1. Le joueur qui n'est pas en possession du ballon (qui n'a pas droit à le jouer) sera appelée *joueur défendant*, ou *défenseur*.
- 6.1.2. Le joueur défendant obtiens la possession du ballon lorsque:
- la figurine de jeu attaquante propulsée ait raté le ballon.
  - le ballon touche une figurine de jeu défendante à l'arrêt ou le gardien de but du joueur défendant. Une figurine de jeu couchée n'obtiendra jamais la possession du ballon pour son joueur. Une figurine de jeu couchée est donc toujours considérée comme neutre.
  - un coup de pied de but, un coup franc, un coup de coin, une rentrée en touche, un penalty ou un coup d'envoi soit accordé au joueur défendant.

#### Action à prendre:

**Remarque de l'arbitre:** L'arbitre indique immédiatement le changement de possession du ballon en disant: "Changement".

- 6.1.3. Dès que l'un des événements décrits en 6.1.2 a lieu, le défenseur devient l'attaquant, et l'attaquant devient le défenseur.

### 6.2. Coup de Défense

- 6.2.1. Après chaque touche du ballon par une figurine de jeu attaquante et après chaque touche de balle par le gardien de l'attaquant, le joueur défendant a le droit de jouer un *coup de défense*. Le défenseur ne peut jouer son coup de défense avant que l'attaquant ne touche le ballon.

#### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:** a. *Coup franc* à l'endroit où le joueur fautif a

## F.I.S.T.F.

propulsé illégalement sa figurine de jeu. Voir pour cela la règle 11.

b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

- 6.2.2. Cependant, un coup de défense joué par le défenseur *après* que l'attaquant ait *raté* le ballon est considéré comme son premier coup d'attaque.
- 6.2.3. L'attaquant ne doit pas attendre que le défenseur procède à son coup de défense pour continuer le jeu. Cependant, dans les situations suivantes, l'arbitre permettra au défenseur d'effectuer son coup de défense:
  - 6.2.3.1. Règle 2.1: Placer et relever les figurines de jeu: si le ballon est stationnaire, l'arbitre interrompra le jeu, placera les figurines comme décrit dans la règle et permettra au défenseur d'effectuer son dernier coup de défense dans le cas où celui-ci n'aurait pas déjà été effectué.
  - 6.2.3.2. Règle 5.4: Propulsion limitée: Si l'attaquant, pour propulser une figurine de jeu vers le ballon, doit se placer derrière le but du défenseur, ce qui ne permet pas à ce dernier de tenir son gardien de but, l'arbitre permettra à l'attaquant de jouer son coup d'attaque, puis au défenseur de jouer son coup de défense.
  - 6.2.3.3. Règle 8.3: Remplacement du gardien de but: Un gardien de but brisé ou endommagé peut être remplacé à chaque instant pendant la match pour autant que le ballon soit stationnaire. Après que le joueur ait annoncé son intention de remplacer son gardien de but, l'arbitre vérifiera si son placement est fait en accord avec les règles prescrites, puis permettra au défenseur d'effectuer un éventuel coup de défense non joué.
  - 6.2.3.4. Règle 9.2.2: Enlèvement du gardien de dégagement: après que le gardien de dégagement ait été retiré du jeu, l'arbitre interrompra le jeu pour permettre au défenseur d'effectuer son dernier coup de défense dans le cas où celui-ci n'aurait pas déjà été effectué.
  - 6.2.3.5. Règle 13.4: Procédure d'exécution d'un tick: Quand l'arbitre donne à l'attaquant la permission d'exécuter un tick, il permettra

# F.I.S.T.F.

au défenseur d'exécuter un coup de défense avant que le tick ne soit joué, si le défenseur disposait encore d'un coup de défense non joué. Après que le tick ait été joué, le défenseur pourra effectuer un coup de défense.

- 6.2.3.6. Règle 14.2: Procédure d'exécution d'une rentrée en touche: Avant que l'attaquant ne puisse continuer à jouer après une rentrée en touche, l'arbitre permettra au défenseur d'effectuer un coup de défense dans le cas où celui-ci n'aurait pas déjà été effectué.
- 6.2.4. La figurine de jeu utilisée pour jouer le coup de défense ne peut toucher aucune figurine de jeu de quelque équipe que ce soit, ni le ballon.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Fonction du cas

**Sanctions prévues:**

**a. Le ballon est immobile:**

- (1) Le défenseur touche une figurine de jeu immobile: remettre (i)
- (2) Le défenseur touche le ballon immobile: remettre (i)
- (3) Le défenseur touche une figurine de jeu en mouvement: remettre - obstruction (iv)

**b. Le ballon est en mouvement:**

- (1) Le défenseur touche une figurine de jeu immobile: cas (ii)
- (2) Le défenseur touche le ballon en mouvement: faute - coup franc (iii)
- (3) Le défenseur touche une figurine de jeu en mouvement: faute - coup franc (iii)

- (i) L'attaquant peut, soit continuer à jouer, soit demander à "remettre". Si "remettre" est demandé, l'arbitre replacera toutes les figurines de jeu impliquées et/ou le ballon à leurs positions initiales. L'arbitre annoncera la reprise du jeu en disant: jouez.
- (ii) Si la figurine de jeu défendante touche une figurine de jeu attaquante à l'arrêt alors que le ballon est en mouvement, un *coup franc* (iii) ne sera accordé que s'il est clair que la figurine

## F.I.S.T.F.

de jeu attaquante touchée a été empêchée de jouer le ballon en mouvement. Autrement, *remettre* (i) sera accordé.

(iii) *Coup franc* à l'endroit où la figurine de jeu défendante a commis la faute. Si celle-ci a été commise dans l'une des surfaces de réparation, le coup franc sera exécuté du point de penalty. Voir pour cela la règle 11.

(iv) L'attaquant peut, soit continuer à jouer, soit demander à "remettre". Si "remettre" est demandé, l'arbitre replacera la figurine de jeu défendante impliquées et/ou le ballon à leurs positions initiales. La figurine de jeu attaquante lésée sera placée à l'endroit de contact avec la figurine de jeu défendante. L'arbitre annoncera la reprise du jeu en disant: jouez. L'attaquant récupère le coup d'attaque qu'il venait de jouer, bien que sa figurine de jeu parte d'un autre emplacement.

6.2.5. La figurine de jeu utilisée pour le coup de défense ne peut toucher aucune partie du corps de l'attaquant de manière à gêner la propulsion suivante de l'attaquant. Dans ce cas, si la figurine de jeu utilisée pour le coup de défense, une fois à l'arrêt, gêne le coup d'attaque suivant de l'attaquant, l'attaquant peut demander remettre ou coup franc.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Remettre / coup franc

**Sanction prévue:**

- a. *Remettre* si la figurine de jeu défendante touche n'importe quelle partie du corps de l'attaquant alors que le ballon est stationnaire. Si "remettre" est demandé, l'arbitre replacera toutes les figurines de jeu impliquées et/ou le ballon à leurs positions initiales. Il annoncera la reprise du jeu en disant: "jouez".
- b. *Coup franc* si la figurine de jeu défendante touche n'importe quelle partie du corps de l'attaquant alors que le ballon est en mouvement. Voir pour cela la règle 11.
- c. *Coup franc* du point de penalty si la figurine de jeu défendante touche n'importe quelle partie du corps de l'attaquant dans l'une des surfaces de

# F.I.S.T.F.

réparation alors que le ballon est en mouvement.  
Voir pour cela la règle 11.1.

**Remarque:** Voir aussi la règle 10.6.

6.2.6. Cependant, si l'attaquant a placé délibérément son corps, ou délibérément laissé sa main sur la surface de jeu dans le chemin du coup de défense du défenseur, un coup franc sera attribué au défenseur.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Faute de main – Coup Franc

**Sanction prévue:**

- a. *Coup franc* à l'endroit de contact entre la figurine de jeu défendante et le corps de l'attaquant. Voir pour cela la règle 11.
- b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

6.2.7. Le droit d'exécuter un coup de défense prend fin lorsque:

- a. le coup d'attaque suivant a touché le ballon (on ne peut accumuler les coups de défense).
- b. la possession du ballon est passée au défenseur.
- c. le ballon a complètement passé une ligne de touche ou de but.
- d. Un coup franc a été accordé, et le joueur lésé ne laisse pas continuer le jeu.

## Règle 7 : But marqué

### 7.1. But marqué régulièrement

- 7.1.1. Un *but* est marqué si le ballon a complètement passé la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale, pour autant que:
- Au moment du tir, le ballon se soit trouvé entièrement dans la zone de tir du défenseur (voir également la règle 9.1.4). La position initiale de la figurine de jeu tirant au but sur l'aire de jeu n'a aucune importance.
  - La figurine de jeu soit propulsée avant que le signal de fin de partie n'ait commencé.
- 7.1.2. L'arbitre doit immédiatement annoncer si le ballon se trouve dans la zone de tir en disant: "zone".
- 7.1.3. L'arbitre annonce immédiatement un but marqué correctement en annonçant: "but".

### 7.2. But marqué irrégulièrement

- 7.2.1. Un *coup de pied de but* sera accordé au défenseur si un but est marqué sans respecter la règle 7.1. Voir aussi la règle 15.
- 7.2.2. Le gardien de but peut tenter de détourner ou d'arrêter un tir au but *irrégulier* (qui ne pourrait pas provoquer de but en accord avec la règle 7.1) sans pour cela risquer le marquer contre son camp en déviant le ballon. Si le ballon entre dans le but après avoir été dévié par le gardien de but tentant d'arrêter un tir au but irrégulier, un *coup de pied de but* sera accordé au joueur du gardien de but.

### 7.3. But marqué contre son camp

- 7.3.1. Une figurine de jeu attaquante peut marquer contre son camp à partir de n'importe quelle portion de la surface de jeu, quelles que soient les positions initiales du ballon ou de la figurine de jeu.

## F.I.S.T.F.

- 7.3.2. Cependant, l'attaquant ne peut marquer contre son camp au départ d'un coup de coin, d'un coup franc, d'un penalty ou d'une rentrée en touche. En lieu et place, un *coup de coin* sera accordé à l'équipe défendante, qui entrera donc en possession du ballon (voir règle 16).
- 7.3.3. Si, lors d'un tir au but, le ballon heurte le cadre du but du défenseur et entre dans le but de l'attaquant. Un coup de pied de but sera accordé au joueur qui était attaquant au moment du départ du tir.

## Règle 8 : Le gardien de but

### 8.1. Manipulation

- 8.1.1. Le gardien de but sera placé dans le but de telle manière que sa barre dépasse de l'arrière du but, sous l'une des barres arrière du but.

#### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Manipulation illégale - coup franc

**Sanction prévue:** *Coup franc* contre le gardien de but au point de penalty. Voir aussi la règle 11.

- 8.1.2. Le gardien de but ne peut être agité avant que le ballon n'ait été touché par la figurine de jeu attaquante.

#### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Manipulation illégale - coup franc / penalty

**Sanction prévue:**

- a. *Coup franc* contre le gardien de but au point de penalty pour la première infraction. Voir alors la règle 11.
- b. *Penalty* pour chacune des infractions suivantes du gardien de but, si la règle a été violée intentionnellement, ou après avertissement de l'arbitre. Voir alors la règle 12.

- 8.1.3. Chaque *touche* du ballon par le gardien de but est considérée comme *jouer* le ballon. Le gardien de but ne peut donc jamais toucher "passivement" le ballon en le déviant. Cependant, si le gardien dévie dans son but (voir règle 7.2.2) ou derrière la ligne de but (voir règle 15.1.1) un tir au but *irrégulier*, un coup de pied de but sera accordé au joueur du gardien de but.

- 8.1.4. Chaque fois que le gardien de but touche le ballon, même lorsqu'il dévie un tir au but, le défenseur bénéficie d'un coup de défense. Voir pour cela la règle 6.2.



# F.I.S.T.F.

- 8.1.5. Le gardien de but ne peut toucher plus de 3 fois de suite le ballon tant que:
- Le ballon ait été joué par une autre figurine de jeu attaquante.
  - La possession du ballon ait changé.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:** *Coup franc* au point de penalty du joueur fautif. Voir pour cela la règle 11.1.

- 8.1.6. La tige du gardien de but est une partie intégrante du gardien et peut être utilisée pour jouer ou pour arrêter le ballon.

## 8.2. Positionnement

- 8.2.1. Le gardien de but peut être placé dans n'importe quelle position à l'intérieur de la surface de but, pour jouer ou arrêter le ballon. Cependant, aucune partie du gardien de but ne peut *pour ce faire* croiser la ligne délimitant la surface de but.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Manipulation illégale - coup franc / penalty

**Sanction prévue:**

- Coup franc* contre le gardien de but au point de penalty pour la première infraction. Voir alors la règle 11.
- Penalty* pour chacune des infractions suivantes du gardien de but ou si la règle a été violée intentionnellement, ou après avertissement de l'arbitre. Voir alors la règle 12.

L'arbitre annoncera une manipulation illégale dans tous les cas où le gardien de but touchera l'une des lignes de la surface de but (ligne de but exceptée) dans une tentative d'arrêter ou de jouer le ballon, même s'il n'a pas effectivement touché celui-ci.

# F.I.S.T.F.

8.2.2. Le gardien de but ne peut en aucun cas toucher de figurines de jeu immobiles à l'intérieur de la surface de but ou touchant la ligne de but. Voir la règle 2.1.2.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Faute du gardien - coup franc

**Sanction prévue:** Coup franc contre le gardien de but au point de penalty. Voir pour cela la règle 11.

8.2.3. Le gardien de but ne peut en aucun cas gêner les coups d'attaque de l'attaquant.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Obstruction - coup franc.

**Sanction prévue:** Coup franc contre le gardien de but au point de penalty. Voir pour cela les règles 5.4 et 11.

## 8.3. Remplacement

8.3.1. Le gardien de but peut être remplacé temporairement par le gardien de dégagement. Voir pour cela la règle 9.

8.3.2. Le gardien de but peut être remplacé à n'importe quel moment du match s'il est cassé ou endommagé, pour autant que le ballon soit immobile. Si le gardien de but n'est ni cassé, ni endommagé, il ne peut être remplacé que lors d'un coup de pied de but, d'un coup de coin, d'une rentrée en touche, d'un coup franc, d'un penalty ou après qu'un but ait été marqué.

## Actions à prendre:

**Remarque du Remplacement joueur:**

**Action de l'arbitre:** L'arbitre vérifie que le gardien de but remplaçant satisfait bien aux régulations de l'équipement. Il donne ensuite le signal de reprise de jeu en disant: jouez.

# F.I.S.T.F.

- 8.3.3. Durant le jeu, un gardien de but *non endommagé* ne peut être remplacé qu'une fois sur un match. Voir règle 2.5. Cependant, il n'y a aucune limitation au nombre de gardiens de but endommagés remplacés.

## Règle 9 : Le gardien de dégagement

### 9.1. Utilisation

9.1.1. Avant de pouvoir jouer le ballon, le gardien de dégagement doit être placé à la main par le joueur entièrement dans sa surface de but ou à l'extérieur de l'aire de jeu, derrière sa ligne de but, à l'intérieur des limites de la surface de but prolongées derrière la ligne de but.

#### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:** Coup franc contre le gardien au point de penalty. Voir pour cela la règle 11.

9.1.2. Le gardien de dégagement peut être utilisé pour autant que les conditions suivantes soient toutes remplies:

- a. Le joueur désirant utiliser son gardien de dégagement est en possession du ballon,
- b. Le gardien de but est totalement enlevé du terrain et du but et est conservé dans la main du joueur; ou en dehors de l'aire de jeu, de manière à ne pouvoir en aucune façon gêner le déplacement du ballon et des figurines de jeu.
- c. Un éventuel coup de défense résiduel du défenseur a pu être joué.

#### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Manipulation illégale - coup franc

**Sanction prévue:** Coup franc au point de penalty du joueur du gardien de but fautif. Voir pour cela la règle 11.

9.1.3. Si le gardien de dégagement n'est pas utilisé, il doit être placé à tout moment entièrement hors de l'aire de jeu, de manière à ne pas interférer avec le jeu.

# F.I.S.T.F.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Nombre illégal de figurines - coup franc

**Sanctions prévue:** *Coup franc* au point de penalty du joueur fautif.  
Voir pour cela la règle 11.

9.1.4. Dès que le gardien de dégagement se trouve dans l'aire de jeu, il est considéré comme une figurine de jeu à part entière. De ce fait, la règle 1 est d'application en ce qui concerne sa manipulation. Cependant, il *ne* peut marquer un but régulier lors de sa première propulsion.

## 9.2. Replacer le gardien de but

9.2.1. Le gardien de dégagement peut être retiré de l'aire de jeu à chaque instant pour replacer le gardien de dégagement dans le but pour autant que le ballon soit stationnaire et que le joueur du gardien de dégagement soit en possession du ballon. Si l'attaquant perd la possession du ballon pendant que son gardien de dégagement se trouve en jeu, le gardien de but devra rester hors de la surface de jeu et le gardien de dégagement ne peut en être retiré tant que:

- a. la possession du ballon n'est pas regagnée par le joueur du gardien de dégagement. Un changement temporaire de possession n'est pas une condition suffisante pour replacer le gardien de but: si l'attaquant perd la possession du ballon en propulsant celui-ci sur une figurine de jeu défendante (mais pas le gardien de but), que le ballon rebondit et revient toucher la figurine de jeu attaquante qui venait de jouer le ballon, le défenseur ne pourra pas replacer son gardien de but.
- b. le ballon n'a pas passé une ligne de touche ou de but, et que l'équipe bénéficiaire ne laisse pas continuer le jeu (avantage).
- c. un coup franc ou penalty n'est pas accordé au défenseur et que l'équipe bénéficiaire ne laisse pas continuer le jeu (avantage).
- d. un penalty n'est pas accordé à l'attaquant et que l'équipe bénéficiaire ne laisse pas continuer le jeu (avantage).

9.2.2. Pour pouvoir réinstaller le gardien de but, le joueur concerné déclare son intention en disant: "réinstallation". L'arbitre

## F.I.S.T.F.

interrompt alors le jeu dès que le ballon est stationnaire et permet au défenseur de jouer un éventuel coup de défense non joué. L'attaquant doit attendre que l'arbitre lui donne le signal de continuer le jeu en disant: jouez.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:**

- a. *Coup franc* à l'endroit où le joueur fautif a propulsé illégalement sa figurine de jeu. Voir pour cela la règle 11.
- b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

9.2.3. Après que le gardien de dégagement ait été retiré du jeu, il ne peut être réutilisé avant qu'une autre figurine de jeu de quelque équipe que ce soit, ou un gardien de but, ait joué le ballon.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:**

- a. *Coup franc* à l'endroit où le joueur fautif a propulsé illégalement sa figurine de jeu. Voir pour cela la règle 11.
- b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

## Règle 10 : Attitudes fautives et comportement inapproprié

### 10.1. Carton jaune

En cas d'attitude jugée fautive par l'arbitre, de comportement inapproprié, de violation continuelle ou intentionnelle des règles, l'arbitre peut pénaliser le joueur fautif d'un carton jaune.

### 10.2. Carton orange

10.2.1. Si un joueur pénalisé par un carton jaune continue à violer intentionnellement les règles de jeu ou persiste à se mal conduire, l'arbitre le pénalisera par un carton orange.

10.2.2. L'attribution d'un carton orange implique le retrait immédiat et définitif du terrain du gardien de dégagement du joueur fautif.

### 10.3. Carton rouge

10.3.1. En cas d'attitude fautive et de comportement inapproprié grave, le joueur fautif pourra être pénalisé par un carton rouge. Il sera alors exclu du terrain, perdra alors son match par 0-3, sauf si le score du match était déjà plus élevé. Dans ce dernier cas, le score du match serait maintenu.

10.3.2. Le joueur puni de la sorte pourrait, de plus, être soumis à des sanctions supplémentaires définies par le juge-arbitre de la compétition concernée, ou par la F.I.S.T.F.

### 10.4. Faute de doigt

10.4.1. En propulsant une figurine de jeu, un joueur ne peut pas toucher une autre figurine de jeu stationnaire avec n'importe quelle partie de son corps.

#### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Faute - coup franc / penalty

# F.I.S.T.F.

**Sanction prévue:** Coup franc à l'endroit où le joueur a touché l'autre figurine de jeu. Voir aussi règles 11 et 12.

10.4.2. Le cas d'un joueur touchant un figurine de jeu en mouvement est décrit dans les règles 5.3.2 et 6.2.6.

## 10.5. Faute de main

10.5.1. Un joueur ne peut pas toucher le ballon avec la main ou une partie quelconque de son corps.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Faute - coup franc / penalty

**Sanction prévue:** Coup franc à l'endroit où le joueur a touché le ballon. Voir aussi règles 11 et 12.

10.5.2. Si l'attaquant propulse le ballon dans l'aire de jeu sur une partie du corps de son adversaire dans le seul but de forcer une faute, un coup franc sera en lieu et place accordé au défenseur.

## 10.6. Obstruction

10.6.1. Un joueur ne peut pratiquer l'*obstruction* physique sur son adversaire, que ce soit sur la surface de jeu ou en dehors de celle-ci, en empêchant au moyen d'une quelconque partie de son corps son adversaire de jouer un coup d'attaque ou de défense.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Obstruction - coup franc

**Sanctions prévue:**

- a. Coup franc à l'endroit du ballon au moment de l'infraction. Voir pour cela la règle 11.
- b. Coup franc au point de penalty si le ballon était positionné dans une surface de réparation au moment au moment de l'infraction. Voir pour cela la règle 11.1.



# F.I.S.T.F.

## 10.6.2. Exemples d'obstruction:

- 10.6.2.1. L'attaquant empêche un coup de défense d'être joué en plaçant ou laissant sa main sur le terrain sans réellement tenter de jouer le ballon.
- 10.6.2.2. Le défenseur gêne la vision de son adversaire dans la zone où le ballon où la figurine de jeu va être jouée.
- 10.6.2.3. Le défenseur gêne volontairement le coup d'attaque de l'attaquant pour effectuer son coup de défense.
- 10.6.3. Le cas d'un joueur gênant une propulsion *après* qu'elle ait été effectuée est décrit dans les règles 5.3.2 et 6.2.6.

## 10.7. Comportement inapproprié

- 10.7.1. Pendant les mi-temps, les arrêts de jeu, les prolongations ou les tirs au but, il est interdit aux joueurs de parler ou de faire des gestes exagérés. Il ne leur est pas permis de commenter un match, de critiquer ou de refuser les décisions de l'arbitre; ou d'influencer leur adversaire, l'arbitre ou les spectateurs.
- 10.7.2. Les seules occasions pour un joueur de parler pendant un match sont les suivantes:
  - 10.7.2.1. Le joueur lésé annonce à l'arbitre son intention de continuer à jouer: "*avantage*".
  - 10.7.2.2. Pour demander la mise à distance des figurines de jeu adverses en accord avec la règle 2.6: "*distances*".
  - 10.7.2.3. Pour demander à l'arbitre d'enlever le ballon et la figurine de jeu devant exécuter une rentrée en touche, un coup de coin ou un coup franc dans le but d'exécuter un coup de positionnement: "*enlever*". Voir règle 11.2.2.
  - 10.7.2.4. Pour demander à l'arbitre la permission d'effectuer un tick, et aussi pour annoncer l'exécution d'un tick: "*Hors-jeu ? Tick*".
  - 10.7.2.5. Pour annoncer le remplacement d'une figurine de jeu ou du gardien de but: "*remplacement*".
  - 10.7.2.6. Pour déclarer qu'il est prêt après une interruption, de jeu et, dans le cas des tirs au but, comme tireur ou gardien de but: "*prêt*". Voir aussi la règle 17.

# F.I.S.T.F.

10.7.2.7. Communication entre les deux joueurs pour donner leur désaccord commun envers une décision de l'arbitre.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Comportement inapproprié - coup franc

**Sanction prévue:**

- a. Coup franc à l'endroit du ballon au moment de l'infraction. Voir pour cela la règle 11.
- b. Coup franc au point de penalty si le ballon était positionné dans une surface de réparation au moment de l'infraction. Voir la règle 11.1.

10.7.3. Le joueur n'est pas non plus autorisé de communiquer verbalement avec son coach ou ses supporters. Le coach est uniquement autorisé à conseiller ses joueurs sur un ton et à une fréquence modérés. Le joueur pourrait être sanctionné pour le comportement de son coach.

## 10.8. Perte de temps

10.8.1. Il n'est pas autorisé d'utiliser plus de temps pour jouer qu'il n'est décrit ou qu'il semble adéquat à l'arbitre dans des conditions ordinaires de jeu.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Perte de temps - coup franc

**Sanctions prévue:**

- a. Coup franc à l'endroit du ballon au moment de l'infraction. Voir pour cela la règle 11.
- b. Coup franc au point de penalty si le ballon était positionné dans une surface de réparation au moment de l'infraction. Voir pour cela la règle 11.1.

10.8.2. Lors d'un tir au but, l'attaquant peut se préparer à tirer, mais ne peut pas attendre plus de 10 secondes pour tirer.

# F.I.S.T.F.

- 10.8.3. Sans préjudice de la règle 10.8.2, effectuer une propulsion qui n'est pas un tir au but ne peut durer plus de 5 secondes.
- 10.8.4. Un gain de temps tactique où l'attaquant conserve le ballon le plus longtemps possible en sa possession ne sera pas puni si le défenseur a une chance honnête de pouvoir gagner la possession du ballon.
- 10.8.5. L'arbitre prendra en compte le temps perdu et l'ajoutera sous forme d'arrêts de jeu.

## 10.9. Attitude illégale

Quand un joueur s'installe en position de tir et place la main sur la surface de jeu derrière sa figurine de jeu prête à tirer, il ne doit y avoir de sa part aucune feinte de tir, dans le but de provoquer une réaction du gardien, de même que l'attaquant ne peut ôter la main du terrain tant qu'il n'a pas tiré.

### En cas de violation:

<b>Remarque de l'arbitre:</b>	Attitude illégale - coup franc
<b>Sanction prévue:</b>	Coup franc à l'endroit du ballon au moment de l'infraction. Voir pour cela la règle 11.

## Règle 11 : Le coup franc

### 11.1. Définition

- 11.1.1. Un *coup franc* est toujours considéré comme un coup franc *indirect*. Veuillez également considérer la règle 12 pour ce qui est du penalty.
- 11.1.2. Les figurines de jeu situées hors de l'aire de jeu peuvent être l'objet de fautes. Le coup franc sera alors joué à partir du point le plus proche de la figurine de jeu lésée sur la ligne de but ou de touche la plus proche.
- 11.1.3. Si la faute est commise dans la surface de réparation, derrière celle-ci, sur l'une des lignes limitant la surface de réparation, ou sur la ligne de but dans le prolongement de celle-ci, le coup franc sera toujours joué au point de penalty de la surface de réparation considérée.

### 11.2. Procédure d'exécution du coup franc

- 11.2.1. Le joueur bénéficiant du coup franc (joueur attaquant) doit désigner la figurine de jeu devant exécuter le coup franc avant que tout *coup de positionnement* ne soit joué. Cette figurine de jeu peut être placée par l'attaquant comme il le désire par rapport au ballon.

#### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Manipulation illégale - changement

**Sanction prévue:** Le droit d'exécuter le coup franc passe à l'adversaire

- 11.2.2. Chaque joueur peut alors exécuter un coup de positionnement, le joueur attaquant devant jouer ce coup en premier lieu. Le ballon et la figurine de jeu devant exécuter le coup franc peuvent être retirés temporairement du jeu par l'arbitre pour permettre de jouer les coups de positionnement des deux joueurs. Les

## F.I.S.T.F.

figurines de jeu exécutant ceux-ci ne peuvent toucher une autre figurine de jeu.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Remettre

**Sanction prévue:** Le joueur opposé peut demander à "remettre". Dans ce cas, l'arbitre replacerait toutes les figurines de jeu impliquées à leurs positions initiales et le joueur fautif perdrait son coup de positionnement.

11.2.3. Le joueur attaquant peut demander de mettre les figurines de jeu adverses à "distance" en accord avec la règle 2.6 si celles-ci se trouvent à moins de 40 mm du ballon après que les coups de positionnement aient été joués.

11.2.4. L'arbitre donnera le signal d'exécution du coup franc en disant "jouez" quand les deux joueurs sont prêts. A partir du moment où un coup franc est accordé, le coup franc doit d'abord être joué *avant* que des figurines de jeu attaquantes en position hors-jeu ne puissent en être retirées par un tick. Voir pour cela la règle 13.

11.2.5. La figurine de jeu ayant effectué le coup franc ne peut ni jouer le ballon, ni marquer un but avant que:

- a. Le ballon n'ait été joué par une autre figurine de jeu attaquante.
- b. Une autre figurine de jeu attaquante n'ait touché le ballon.
- c. La possession du ballon n'ait changé.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:**

- a. *Coup franc* à l'endroit où le joueur fautif a propulsé illégalement sa figurine de jeu. Voir pour cela la règle 11.
- b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

## Règle 12 : Le penalty (Coup de réparation)

### 12.1. Définition

- 12.1.1. Un coup franc commise par une équipe dans sa propre surface de réparation est considérée comme entraînant un *penalty*, les lignes de la surface de réparation étant considérées comme faisant partie de celle-ci, dans les cas suivants:
  - 12.1.1.1. Point 5.3.1: Figurine de jeu attaquante touchant une autre figurine de jeu avant de toucher le ballon.
  - 12.1.1.2. Point 8.1.2: Gardien de but agité de manière répétée avant le tir.
  - 12.1.1.3. Point 8.2.1: Gardien de but touchant la ligne de la surface de but de manière répétée.
  - 12.1.1.4. Point 10.4: Faute de doigt.
  - 12.1.1.5. Point 10.5: Faute de main.
  - 12.1.1.6. Point 13.4.3: Tick incorrect.
- 12.1.2. Le jeu se poursuivra au moment de la mi-temps ou à la fin du match pour permettre de jouer ou de rejouer un penalty. Cette extension du temps de jeu sera maintenue jusqu'à ce que l'arbitre constate que le but est marqué ou pas, le seuls coup pouvant être joué étant le coup d'attaque constituant le tir du penalty, sans compter la manipulation du gardien de but.

### 12.2. Procédure d'exécution d'un penalty

- 12.2.1. Le ballon sera placé au point de penalty et une figurine de jeu du joueur bénéficiant du penalty (joueur attaquant) sera désignée pour le tirer.
- 12.2.2. Toutes les figurines de jeu autres que le gardien de but de l'équipe défendante et la figurine de jeu devant tirer le penalty seront placées par l'arbitre hors de la surface de réparation et de son demi-cercle. L'arbitre déplacera ces figurines de jeu perpendiculairement à la ligne de but vers l'intérieur de l'aire de

# F.I.S.T.F.

jeu et les placera de telle manière qu'elles se trouvent 1 mm à l'extérieur de la surface de réparation et de son demi-cercle.

- 12.2.3. Si, au moment où le penalty est accordé, le gardien de but du joueur ayant commis l'infraction était remplacé par son gardien de dégagement, le gardien de but sera replacé et le gardien de dégagement retiré du jeu avant que le penalty soit effectué.
- 12.2.4. Le gardien de but sera placé comme désiré au milieu du but, mais la figurine du gardien ne sera pas placée en avant de la ligne de but. Il devra rester stationnaire jusqu'à ce que la figurine de jeu attaquante ait touché le ballon.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Rejouez

**Sanction prévue:** Le penalty sera rejoué. Voir aussi règle 10.

- 12.2.5. L'arbitre donnera le signal d'exécution du penalty en disant "jouez" quand les deux joueurs sont prêts.
- 12.2.6. La figurine de jeu effectuant le penalty ne peut jouer le ballon avant que:
- Le ballon n'ait été joué par une autre figurine de jeu attaquante.
  - Une autre figurine de jeu attaquante n'ait touché le ballon.
  - La possession du ballon n'ait changé.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:**

- Coup franc* à l'endroit où le joueur fautif a propulsé illégalement sa figurine de jeu. Voir pour cela la règle 11.
- Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

## Règle 13 : Le hors-jeu

### 13.1. Définition du hors-jeu

#### 13.1.1. *Position hors-jeu*

- 13.1.1.1. Une figurine de jeu attaquante ne peut être placée:
- a. dans la zone de tir du défenseur; et
  - b. plus proche de la ligne de but que le ballon; et
  - c. si le gardien de but a été retiré du jeu, plus proche de la ligne de but que toutes les figurines de jeu défendantes à l'exception d'une; ou
  - d. si le gardien de but est en jeu, plus proche de la ligne de but que toutes les figurines de jeu défendantes.
- 13.1.1.2. Une figurine de jeu positionnée de la manière décrite en 13.1.1.1 est dite en *position hors-jeu*.

#### 13.1.2. *Déclaration de hors-jeu*

- 13.1.2.1. Une figurine de jeu attaquante en position hors-jeu sera *déclarée hors-jeu* dès que la plus petite partie du ballon aura dépassé la dernière figurine de jeu défendante située plus loin de la ligne de but du défenseur que la figurine de jeu attaquante en position hors-jeu, et que le ballon soit entièrement placé dans la zone de tir du défenseur.
- 13.1.2.2. Si le ballon est déjà placé complètement dans la zone de tir du défenseur et plus proche de la ligne de but du défenseur que toutes les figurines de jeu défendantes (si le gardien de but est en jeu), ou que toutes les figurines de jeu défendantes à l'exception d'une (si le gardien de but a été retiré du jeu); la figurine de jeu attaquante en position hors-jeu sera *déclarée hors-jeu* dès que le ballon sera joué vers la ligne de but du défenseur par une *autre* figurine de jeu attaquante.
- 13.1.2.3. Pour être déclarée hors-jeu, la figurine de jeu attaquante doit avoir été en position hors-jeu au moment où une autre figurine de jeu attaquante *touche* le ballon. Le défenseur ne peut donc pas



# F.I.S.T.F.

placer une figurine de jeu attaquante en position hors-jeu après que le ballon ait été touché.

## En cas de violation:

<b>Remarque de l'arbitre:</b>	Hors-jeu - coup franc
<b>Sanction prévue:</b>	Coup franc à l'emplacement de la figurine de jeu en position hors-jeu.
<b>Remarque:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>Si deux ou plus figurines de jeu attaquantes se trouvent en position hors-jeu, le coup franc sera joué à partir de la position de la figurine de jeu située la plus proche de la ligne de but du défenseur.</li><li>Les figurines de jeu situées derrière la ligne de but sont considérées comme étant sur la ligne de but pour ce qui concerne la règle du hors-jeu.</li></ol>

13.1.2.4. Une figurine de jeu en position hors-jeu ne sera *pas* déclarée hors-jeu par l'arbitre et ainsi soumise à une sanction pour autant que:

- Le ballon soit joué directement sur coup de coin, rentrée en touche, coup de pied de but ou penalty.
- Le ballon est joué par l'adversaire.

Veillez cependant noter que, dans chacun des deux cas mentionnés ci-dessus, la règle du hors-jeu est à nouveau totalement d'application dès le coup d'attaque suivant, sauf dans le cas du hors-jeu passif (point 13.2.).

13.1.2.5. Une figurine de jeu en position hors-jeu *peut* être utilisée pour jouer le ballon.

## 13.2. Hors-jeu passif

Si, lors d'un coup d'attaque, la figurine de jeu jouant le ballon se place en position hors-jeu en venant d'une position où elle ne l'était pas, cette figurine de jeu ne sera pas déclarée hors-jeu *tant que le ballon est en mouvement* (hors-jeu passif). Cependant, cette figurine de jeu ne peut plus toucher ou jouer le ballon tant que celui-ci ne s'est pas arrêté.

# F.I.S.T.F.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Hors-jeu - coup franc

**Sanction prévue:** Coup franc à l'endroit où la figurine de jeu a touché ou joué le ballon en mouvement alors qu'elle se trouvait en hors-jeu passif.

## 13.3. Retirer les figurines de jeu de la position hors-jeu: le tick

13.3.1. Le joueur attaquant peut tenter de retirer de leur position hors-jeu les figurines de jeu situées en position hors-jeu. Pour chaque période de possession du ballon (période durant laquelle la possession du ballon ne change pas de camp), *trois ticks* peuvent être joués.

13.3.2. Un changement de possession du ballon temporaire n'est pas suffisant pour qu'un attaquant puisse effectuer trois nouveaux ticks: si l'attaquant perd la possession du ballon en propulsant celui-ci sur une figurine de jeu défendante (mais pas le gardien de but), que le ballon rebondit et revient toucher une figurine de jeu attaquante, l'attaquant ne dispose pas à nouveau de trois ticks.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:**

- a. *Coup franc* à l'endroit où le joueur fautif a propulsé illégalement sa figurine de jeu. Voir pour cela la règle 11.
- b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

13.3.3. Une figurine de jeu peut être propulsée sur tick plusieurs fois consécutives. Un tick n'entre pas en ligne de compte pour les trois coups de la règle 5.2.

# F.I.S.T.F.

## 13.4. Procédure d'exécution d'un tick

13.4.1. Le joueur attaquant doit pour cela demander à l'arbitre l'autorisation de jouer un tick. Il devra également dire "tick" en jouant le coup destiné à retirer la figurine de jeu de la position hors-jeu.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Changement

**Sanction prévue:** Si un tick est joué sans en demander la permission de l'arbitre ou sans dire "tick", il sera considéré comme une tentative de jouer le ballon.

13.4.2. Un tick ne peut être effectué que si le défenseur a pu effectuer un éventuel coup de défense qu'il n'aurait pas eu l'occasion de jouer précédemment, et que si toutes les figurines de jeu et le ballon sont à l'arrêt.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:**

- a. *Coup franc* à l'endroit où le joueur fautif a propulsé illégalement sa figurine de jeu. Voir pour cela la règle 11.
- b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

13.4.3. Il n'y a pas de restriction quant à l'endroit où les figurines de jeu concernées se retrouvent après le tick, mais ces figurines de jeu ne peuvent toucher aucune autre figurine de jeu, ni le ballon:

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Remettre / coup franc / penalty

**Sanction prévue:**

- a. Si la figurine de jeu jouée sur le tick touche une ou plusieurs autres figurines de jeu, le joueur de l'équipe adverse (défendante) peut demander à

## F.I.S.T.F.

“remettre”. Dans ce cas, l'arbitre replacera toutes les figurines de jeu affectées et/ou le ballon à leurs positions initiales.

- b. Si la figurine de jeu jouée sur le tick touche le ballon, l'arbitre accordera un *coup franc* à l'endroit où le ballon a été touché. Voir pour cela les règles 11 et 12.

13.4.4. Un tick fautif peut être rejoué, mais réduit d'une unité les trois possibilités de tick de l'attaquant pour cette période de possession du ballon.

13.4.5. Pour chaque tick, l'attaquant doit laisser au défenseur la possibilité d'effectuer un coup de défense. Voir aussi la règle 6.2.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:** Si l'attaquant ne laisse pas le défenseur effectuer son coup de défense,

- a. *Coup franc* à l'endroit où le joueur fautif a propulsé illégalement sa figurine de jeu. Voir pour cela la règle 11.
- b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

13.4.6. Une figurine de jeu jouée en tick ne peut pas jouer le ballon avant que:

- a. Une autre figurine de jeu attaquante ou le gardien de but de l'attaquant ait joué le ballon.
- b. La possession du ballon ait changé de camp.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:** a. *Coup franc* à l'endroit où le joueur fautif a propulsé illégalement sa figurine de jeu. Voir

# F.I.S.T.F.

pour cela la règle 11.

- b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

## Règle 14 : La rentrée en touche

### 14.1. Définition

- 14.1.1. Si le ballon a complètement traversé une ligne de touche, une *rentrée en touche* sera accordée à l'équipe dont la figurine de jeu n'aura pas touché le ballon en dernier.
- 14.1.2. Pour pouvoir forcer une rentrée en touche, la figurine de jeu défendante, le ballon et la figurine de jeu attaquante jouant le ballon doivent être complètement à l'intérieur de la même zone au moment où la figurine de jeu défendante immobile dévie le ballon, et ce dernier doit passer la ligne de touche entièrement dans cette même zone.
- 14.1.3. Une rentrée en touche ne peut être forcée sur une figurine de jeu défendante située hors de l'aire de jeu.
- 14.1.4. Si le défenseur joue accidentellement le ballon et le propulse hors des lignes de touches par son coup de défense, l'attaquant peut accepter la rentrée en touche.
- 14.1.5. Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée en touche: voir règle 7.3.
- 14.1.6. Si le gardien de but dévie le ballon, il est toujours considéré comme l'ayant joué (voir règle 8.1.3). Il n'est donc pas possible de forcer directement une rentrée en touche sur le gardien de but. Cependant, celui-ci peut lui-même forcer une rentrer en touche.

### 14.2. Procédure d'exécution de la rentrée en touche

- 14.2.1. La rentrée en touche doit être jouée à partir du point où le ballon a complètement franchi la ligne de touche.
- 14.2.2. Le joueur bénéficiant de la rentrée en touche (joueur attaquante) doit d'abord désigner la figurine de jeu devant exécuter la rentrée en touche avant que tout *coup de positionnement* ne soit joué.

#### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Manipulation illégale - changement

# F.I.S.T.F.

**Sanction prévue:** Le droit d'exécuter la rentrée en touche passe à l'adversaire.

14.2.3. Chaque joueur peut alors exécuter *un* coup de positionnement, l'attaquant devant jouer ce coup en premier lieu. Voir la règle 11.2.2.

14.2.4. La figurine de jeu exécutant la rentrée en touche doit être placée par l'équipe attaquante entièrement à l'extérieur de l'aire de jeu afin d'effectuer la rentrée en touche. Le ballon doit être placé *centralement* sur la ligne de touche.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Touche fautive - changement

**Sanction prévue:** Le droit d'exécuter la rentrée en touche passe à l'adversaire.

14.2.5. Le joueur attaquant peut demander de mettre les figurines de jeu adverses à "distance" en accord avec la règle 2.6 si celles-ci se trouvent à moins de 40 mm du ballon après que les coups de positionnement aient été joués.

14.2.6. L'arbitre donnera le signal d'exécution de la rentrée en touche en disant "jouez" quand les deux joueurs sont prêts.

14.2.7. Après l'exécution de la rentrée en touche par l'attaquant, dès que le ballon s'est arrêté, et si la possession du ballon n'a pas changé, le joueur attaquant doit permettre au défenseur de jouer un coup de défense, s'il n'a pas déjà été effectué pour tenter d'intercepter le ballon.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:** Si le joueur attaquant ne permet pas au défenseur d'exécuter son coup de défense, il sera puni en accord avec la règle 1.2.

## F.I.S.T.F.

- 14.2.8. La figurine de jeu effectuant la rentrée en touche ne peut jouer le ballon avant que:
- a. Celui-ci n'ait été joué par une autre figurine de jeu attaquante ou le gardien de but de l'attaquant.
  - b. Une autre figurine de jeu attaquante ou le gardien de but de l'attaquant n'ait touché le ballon.
  - c. La possession du ballon n'ait changé.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:**

- a. *Coup franc* à l'endroit où le joueur fautif a propulsé illégalement sa figurine de jeu. Voir pour cela la règle 11.
- b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.



## Règle 15 : Le coup de pied de but

### 15.1. Définition

- 15.1.1. Un *coup de pied de but* est accordé au joueur défendant pour autant que:
  - 15.1.1.1. L'attaquant propulse le ballon de telle manière qu'il passe entièrement la ligne de but du défenseur.
  - 15.1.1.2. L'attaquant propulse le ballon de telle manière qu'il passe entièrement la ligne de but du défenseur après avoir heurté en dernier lieu une figurine de jeu attaquante.
  - 15.1.1.3. L'attaquant propulse le ballon, situé initialement hors de la zone de tir du défenseur, de telle manière qu'il passe entièrement la ligne de but du défenseur après avoir heurté en dernier lieu n'importe quelle figurine de jeu.
  - 15.1.1.4. Le gardien de but dévie un tir au but irrégulier dans son propre but ou derrière la ligne de but.
- 15.1.2. L'attaquant peut *forcer* un coup de pied de but pour autant que: Le *ballon* soit positionné entièrement dans sa propre zone de tir et qu'il touche en dernier lieu une figurine de jeu défendante se trouvant dans zone de tir de l'attaquant, avant de passer complètement la ligne de but de l'attaquant. Voir pour cela les règles 7.2 et 7.3.
- 15.1.3. Si un coup de défense du défenseur propulse accidentellement le ballon de telle manière qu'il passe entièrement la ligne de but de l'attaquant, ce dernier peut accepter un coup de pied de but.
- 15.1.4. Un coup de pied de but ne peut être forcé sur une figurine de jeu défendante située hors de l'aire de jeu.
- 15.1.5. Un but ne peut être marqué directement sur coup de pied de but. Voir pour cela la règle 7.3.

### 15.2. Procédure d'exécution du coup de pied de but

- 15.2.1. Les deux joueurs peuvent prendre à la main leurs figurines de jeu et les placer en respectant les conditions suivantes:

## F.I.S.T.F.

15.2.1.1. L'attaquant doit placer en premier lieu ses figurines de jeu et le ballon, mais pas la figurine de jeu devant effectuer le coup de pied de but. Après que l'attaquant ait terminé le placement de ses figurines de jeu, il ne lui est plus permis d'en changer la position, et le défenseur peut placer ses figurines de jeu comme il le désire.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Manipulation illégale - changement

**Sanction prévue:** Le droit d'exécuter le coup de pied de but passe à l'adversaire.

15.2.1.2. Aucune figurine de jeu des deux joueurs ne peut être placée dans la surface de réparation de l'attaquant, à l'exception du gardien de but et/ou de la figurine de jeu qui effectue le coup de pied de but.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Position illégale

**Sanction prévue:** L'arbitre corrigera toutes les positions fautives

15.2.1.3. Les figurines de jeu doivent être placées à plus de 20 mm les unes des autres en accord avec la règle 2.6.

### En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Position illégale

**Sanction prévue:** L'arbitre corrigera toutes les positions fautives

15.2.1.4. L'attaquant place ensuite comme il le désire la figurine de jeu devant effectuer le coup de pied de but et le ballon. N'importe quelle figurine de jeu peut être utilisée pour effectuer le coup de pied de but, y compris le gardien de dégagement, mais aussi le gardien de but. La figurine en question et le ballon devront se trouver *entièrement* dans la surface de but ou dans son prolongement derrière la ligne de but.

# F.I.S.T.F.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:** Coup franc au point de penalty pour l'équipe qui n'a pas effectué le coup de pied de but. Voir règle 11.

15.2.1.5. Chaque joueur ne disposera pas de plus de 10 secondes pour replacer ses figurines de jeu.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Perte de temps - changement de coup de pied de but

**Sanction prévue:**

- a. Si l'attaquant viole cette règle, le droit d'exécuter le coup de pied de but passe à l'adversaire. Voir aussi règle 10.
- b. Si le défenseur viole cette règle, voir règle 10.

15.2.2. L'arbitre donnera le signal d'exécution du coup de pied de but en disant: "jouez".

15.2.3. Lorsque le coup de pied de but est joué, le ballon doit quitter la surface de réparation.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - rejouez / changement

**Sanction prévue:**

- a. Le coup de pied de but sera une première fois rejoué.
- b. Si, après être rejoué, le ballon n'a toujours pas quitté la surface de réparation, le droit d'exécuter le coup de pied de but passe à l'adversaire.

15.2.4. La figurine de jeu ou le gardien de but exécutant le coup de pied de but ne pourra jouer le ballon avant que:

- a. Celui-ci n'ait été joué par une autre figurine de jeu attaquante ou le gardien de but de l'attaquant.
- b. Une autre figurine de jeu attaquante ou le gardien de but de l'attaquant n'ait touché le ballon.

# F.I.S.T.F.

c. La possession du ballon n'ait changé.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:**

- a. *Coup franc* à l'endroit où le joueur fautif a propulsé illégalement sa figurine de jeu. Voir pour cela la règle 11.
- b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

## Règle 16 : Coup de coin

### 16.1. Définition

- 16.1.1. Un coup de coin sera accordé si le ballon est propulsé de manière à passer complètement la ligne de but dans les cas suivants:
  - 16.1.1.1. L'attaquant peut forcer un coup de coin si le ballon, se trouvant initialement dans la zone de tir du défenseur, a été touché en dernier lieu par une figurine de jeu ou le gardien de but de l'équipe défendante, et que le ballon franchit la ligne de but du défenseur.
  - 16.1.1.2. Un coup de coin sera accordé au défenseur si l'attaquant propulse le ballon de telle manière qu'il franchisse sa propre ligne de but.
- 16.1.2. Si le défenseur propulse accidentellement le ballon par son coup de défense de telle manière qu'il franchisse sa propre ligne de but, l'attaquant peut accepter le coup de coin.
- 16.1.3. Un coup de coin ne peut être forcé sur une figurine de jeu située hors de l'aire de jeu.
- 16.1.4. Un but peut être marqué directement sur coup de coin. Voir pour cela la règle 7.3.

### 16.2. Procédure d'exécution du coup de coin

- 16.2.1. Le ballon doit être placé sur ou à l'intérieur du quart de cercle situé du côté du but où le ballon a traversé la ligne de but. Pas plus que la moitié du ballon ne pourra dépasser les limites du quart de cercle, si l'on observe le ballon du haut, perpendiculairement à la surface de jeu.
- 16.2.2. Le joueur bénéficiant du coup de coin (joueur attaquant) doit d'abord désigner la figurine de jeu devant exécuter le coup de coin avant que tout *coup de positionnement* ne soit joué. Cette figurine de jeu peut être placée par l'attaquant comme elle le désire.

# F.I.S.T.F.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Manipulation illégale - rentrée en touche pour l'adversaire

**Sanction prévue:** L'équipe fautive perd le droit d'exécuter le coup de coin, et une rentrée en touche au coin de l'aire de jeu est accordée à l'adversaire.

16.2.3. Chaque joueur peut alors exécuter *trois* coups de positionnement, l'attaquant devant jouer ces coups en premier lieu. Voir pour cela la règle 11.2.2.

16.2.4. L'attaquant peut demander de mettre les figurines de jeu adverses à "distance" en accord avec la règle 2.6 si celles-ci se trouvent à moins de 90 mm du ballon après que les coups de positionnement aient été joués.

16.2.5. L'arbitre donnera le signal d'exécution du coup de coin en disant "jouez" quand les deux joueurs sont prêts.

16.2.6. La figurine de jeu effectuant le coup de coin ne peut jouer le ballon avant que:

- a. Celui-ci n'ait été joué par une autre figurine de jeu attaquante ou le gardien de but de l'attaquant.
- b. Une autre figurine de jeu attaquante ou le gardien de but de l'attaquant n'ait touché le ballon.
- c. La possession du ballon n'ait changé.

## En cas de violation:

**Remarque de l'arbitre:** Propulsion illégale - coup franc

**Sanction prévue:**

- a. *Coup franc* à l'endroit où le joueur fautif a propulsé illégalement sa figurine de jeu. Voir pour cela la règle 11.
- b. *Coup franc* au point de penalty si l'infraction a été commise dans l'une des surfaces de réparation. Voir pour cela la règle 11.1.

## Règle 17 : Tirs au but

### 17.1. Définition

- 17.1.1. Si un match nécessitant absolument un vainqueur, dans une compétition individuelle ou par équipe, s'achève sur un score nul après la prolongation, et que la différence de but est également nulle, des *tirs au but* auront lieu pour départager les deux joueurs ou équipes. Dans le cas d'une équipe, le capitaine de l'équipe désignera l'un de ses quatre joueurs ayant terminé les quatre matches pour représenter son équipe.
- 17.1.2. L'arbitre décidera lequel des deux buts et éventuellement des quatre terrains sera utilisé pour les tirs et lancera alors une pièce de monnaie après avoir demandé le choix des joueurs (pile ou face). Le joueur gagnant pourra choisir de tirer en premier ou de tenir le gardien de but en premier.
- 17.1.3. Cinq tirs par joueur seront effectués alternativement, en commençant du côté du terrain choisi par l'arbitre, sur les positions suivantes:
  - 17.1.3.1. La ballon placé entièrement dans la zone de tir, aussi près que possible des lignes de touche et de tir, sans les toucher (coin de la zone de tir).
  - 17.1.3.2. Le ballon placé entièrement dans la zone de tir, aussi près que possible de la ligne de tir, sans la toucher, et de telle manière qu'une ligne imaginaire prolongeant le petit côté de la surface de réparation passe exactement par le centre du ballon.
  - 17.1.3.3. Le ballon placé entièrement dans la zone de tir, aussi près que possible de la ligne de tir, sans la toucher, et de telle manière qu'une ligne imaginaire perpendiculaire à la ligne de but et passant par le point de penalty passe exactement par le centre du ballon.
  - 17.1.3.4. Comme la position 17.1.3.2, mais de l'autre côté du terrain par rapport à son axe longitudinal.
  - 17.1.3.5. Comme la position 17.1.3.1, mais de l'autre côté du terrain par rapport à son axe longitudinal.

# F.I.S.T.F.

- 17.1.4. Si aucun vainqueur n'a été déterminé après cinq tirs par joueur, les tirs au but seront continués en recommençant à la position 17.1.3.1. Alors, si, après un nombre total pair de tirs, l'un des deux joueurs a marqué plus de buts que son adversaire, alors ce joueur sera le gagnant du match.

## **17.2. Procédure pour chaque tir**

- 17.2.1. L'arbitre place le ballon en accord avec les définitions précédentes.
- 17.2.2. Le joueur attaquant dispose de 10 secondes pour placer la figurine de jeu devant effectuer le tir et confirmera qu'il est prêt à tirer en disant: "prêt". S'il dépasse le temps imparti, l'arbitre considérera le tir comme raté. Si l'attaquant change la position du sa figurine de jeu après avoir annoncé qu'il était prêt, le tir sera considéré comme raté.
- 17.2.3. L'arbitre demande alors au gardien de but de se préparer. Aucune partie du corps du joueur défendant ne peut dépasser la ligne de but pour la moindre raison. Le joueur défendant dispose d'un maximum de 10 secondes pour placer son gardien et annoncer qu'elle est prête à poursuivre en disant: "prêt". S'il dépasse le temps imparti, l'arbitre considérera le tir comme marqué.
- 17.2.4. L'arbitre confirme alors le départ du tir en disant: "jouez".
- 17.2.5. Le joueur attaquant dispose de 10 secondes pour effectuer son tir. S'il dépasse le temps imparti, l'arbitre considérera le tir comme raté.



## **Partie III. EQUIPEMENT DE JEU**

### **Règle 1 : La table de jeu**

#### **1.1. La surface de jeu**

- 1.1.1. La *surface de jeu* sera fixée correctement à un panneau en bois ou un matériau similaire. Elle sera placée à une hauteur de 70 à 90 cm au-dessus du sol. Le panneau sera parfaitement horizontal. Aucun objet pouvant gêner la pratique du jeu ne sera accroché à la table ou son support.
- 1.1.2. La surface de jeu et la table de jeu se prolongeront de 4 à 10 cm à l'extérieur de l'aire de jeu, du côté des lignes de touche et des lignes de but. La table de jeu ne s'étendra pas sur plus de 10 cm derrière l'arrière des buts.
- 1.1.3. La table de jeu sera entourée par une barrière dont la hauteur pourra aller de 2 à 10 cm et sera maximum de 10 cm d'épaisseur. Cette barrière sera interrompue dans l'axe de la longueur de la table, derrière les buts, sur une longueur de 15 à 25 cm.
- 1.1.4. Un espace libre d'au moins 100 cm devra être disponible autour de la table de jeu dans toutes les directions pour permettre aux joueurs, à l'arbitre et au juge de touche d'exercer leur fonction.
- 1.1.5. Le matériau composant la surface de jeu doit être fin et lisse, sans présenter de particules pouvant gêner le mouvement des figurines de jeu et du ballon de quelque façon que ce soit.
- 1.1.6. L'épaisseur des lignes peintes ou imprimées sur la surface de jeu ne dépassera pas 3 mm et ne pourra pas modifier la course du ballon ou des figurines de jeu lorsque ceux-ci les croiseront.

# F.I.S.T.F.

## 1.2. Aire de jeu

- 1.2.1. L'*aire de jeu* sur la surface de jeu sera un rectangle dont les dimensions seront: de 90 à 140 cm de longueur, et de 60 à 100 cm de largeur. Sa longueur devra toujours être au minimum 30 cm plus grande que sa largeur. Ses limites seront représentées par les *lignes de touche* sur la longueur et les *lignes de but* sur la largeur. L'aire de jeu sera divisée en deux moitiés égales par une *ligne centrale* parallèle aux lignes de but. Il y aura sur cette ligne un *point central* équidistant des lignes de touche et un *rond central* d'un rayon de 6 à 12 cm, dont le centre sera le point central.
- 1.2.2. Chaque moitié de terrain sera divisée en deux zones égales par une *ligne de tir* parallèle aux lignes de but. La zone comprise entre la ligne de tir et la ligne de but sera appelée *zone de tir*.
- 1.2.3. Dans chaque zone de tir il y aura une *surface de réparation* adjacente à la ligne de but. Chaque surface de réparation sera formée par deux lignes parallèles aux lignes de touche, longues de 12 à 18 cm et distantes de 30 à 48 cm entre elles, équidistantes du milieu de la ligne de but. Ces lignes seront perpendiculaires à la ligne de but et leur extrémité sera jointe par une ligne parallèle à la ligne de tir pour former un rectangle. Il y aura un *point de penalty* dans chaque surface de réparation, équidistant de chaque ligne de touche et situé à une distance de 8 à 14 cm de la ligne de but. La partie située hors de la surface de réparation d'un cercle centré au point de penalty et d'un rayon de 9 cm sera également dessinée.
- 1.2.4. Dans chaque surface de réparation, il y aura une *surface de but* adjacente à la ligne de but. Chaque surface de but sera formée par deux lignes parallèles aux lignes de touche, de 5 à 7 cm de longueur, séparées de 22 à 26 cm, qui seront équidistantes au milieu de la ligne de but. Ces lignes seront perpendiculaires à la ligne de but et leur extrémité sera jointe par une ligne parallèle à la ligne de tir pour former un rectangle. Les petits côtés de la surface de but peuvent être prolongés à l'extérieur de l'aire de jeu, le long des buts, pour permettre un placement précis du gardien de dégagement lorsqu'il entre en action.

# F.I.S.T.F.

- 1.2.5. Dans chaque coin de l'aire de jeu, il y aura un quart de cercle d'un rayon de 2 à 3 cm, dont le centre sera la jonction des lignes de but et de touche.

## Règle 2 : Les buts

- 2.1. Un *but* sera placé de manière centrale sur la ligne de but de telle manière que l'ouverture du but se trouve sur la ligne de but. Les buts devront être construits solidement au moyen de matériel assurant que les buts ne se déforment ou ne cassent pas sous l'effet des sollicitations du jeu. Les buts seront fixés fermement sur le support du terrain, afin qu'ils ne puissent en aucun cas bouger.
- 2.2. Le but consiste en deux montants, une barre transversale, deux barres latérales de chaque côté, une ou deux barres arrières et un filet qui sera attaché correctement aux montants et aux barres de telle manière qu'il n'interfère pas avec le jeu.
- 2.3. Les montants seront verticaux et parallèles, d'une longueur de 6 cm et distants de 12,5 cm. La barre transversale sera fixée au sommet des montants. La ou les barres arrières seront placées parallèlement à la transversale. Les piquets et les barres ne seront pas plus épais que 5 mm. La distance entre la ligne de but et l'arrière du but sera de 6 à 9 cm.

## Règle 3 : Le ballon

- 3.1. Le *ballon* utilisé sera une sphère de plastique évidée d'un diamètre de 2,2 cm et d'un poids de 1,5 g.
- 3.2. Les ballons actuellement homologués sont les ballons fabriqués par Subbuteo et répondant aux normes ci-dessus, ainsi que les ballons de type Zeugo.
- 3.3. Si les adversaires ne peuvent se mettre d'accord sur le choix d'un ballon, le match sera disputé avec un ballon Subbuteo de type "Tango" blanc.

# F.I.S.T.F.

- 3.4. Les ballons peints ou marqués ne pourront être utilisés qu'avec l'accord préalable des deux joueurs. L'arbitre devra remplacer un ballon cassé dès que celui-ci ne sera plus en mouvement.
- 3.5. Il est nécessaire de demander l'homologation officielle du Comité Directeur de la F.I.S.T.F. avant de pouvoir utiliser un nouveau type de ballon. Le producteur d'un nouveau type ballon devra envoyer un exemplaire de sa production, avec un mémorandum où il certifie être capable de satisfaire aux conditions des points 3.6 et 3.7.
- 3.6. Pour pouvoir être homologué, un nouveau type de ballon devra pouvoir être fabriqué en série et distribué de manière à satisfaire toutes les commandes possibles.
- 3.7. L'homologation est accordée uniquement sur base de critères sportifs, et la FISTF rejette par la présente toute obligation ou garantie, explicite ou implicite, incluant sans restriction les garanties implicites liées au droit coutumier, et toute autre obligation ou responsabilité issue de contrat, garantie, ou droit civil (y compris toute forme de négligence), par la loi ou autre, de quelque nature que ce soit, et en particulier due aux droits de propriété intellectuelle, en rapport avec les produits homologués, que ce soit envers le solliciteur ou des tiers.

## Règle 4 : Les figurines de jeu

### 4.1. Dimensions

Les *figurines de champ* et le *gardien de dégagement* consisteront en un socle rond et une figurine qui devra être fermement fixée au socle, l'ensemble remplissant les conditions suivantes:

- 4.1.1. Le socle aura une hauteur comprise entre 0,5 et 0,7 cm et un diamètre compris entre 1,6 et 2,1 cm.
- 4.1.2. La figurine fixée au socle aura une largeur comprise entre 0,6 à 1,3 cm en son point le plus large, et son épaisseur maximum sera de 0,6 cm. La figurine symbolisera un corps humain.

# F.I.S.T.F.

- 4.1.3. La hauteur de la figurine de jeu (socle + figurine) sera comprise entre 2,7 et 3,9 cm.

## 4.2. Composition

Chaque joueur utilisera onze figurines de jeu, dont dix figurines de champ et un gardien de dégagement. Chaque figurine de jeu d'une équipe doit être du même type. Toutes les figurines et les socles des figurines de jeu d'un joueur devront avoir respectivement la même couleur, à l'exception du socle du gardien de dégagement, qui devra être d'une couleur différente de chacune des autres figurines de jeu.

## 4.3. Homologation

- 4.3.1. Il est nécessaire de demander l'homologation officielle du Comité Directeur de la F.I.S.T.F. avant de pouvoir utiliser un nouveau type de figurines de jeu. Le producteur d'un nouveau type de figurine de jeu devra envoyer un exemplaire de sa production, avec un mémorandum où il certifie être capable de satisfaire aux conditions des points 4.3.3 et 4.3.4.
- 4.3.2. La F.I.S.T.F. a homologué l'emploi des types de figurines de jeu suivants. Tout autre type de figurine de jeu doit être présenté à la F.I.S.T.F. avant de pouvoir être utilisé officiellement.
- 4.3.2.1. Figurines de jeu *plates* produites à partir des années 40: diamètre du socle compris entre 17 et 18 mm, hauteur totale de la figurine de jeu comprise entre 35 et 39 mm. On distingue les types de figurine *Subbuteo* (carton), *Allemande* (carton), *Anglaise* (plastique), *Suisse* (carton), et *Newfooty* (fabriquées par l'Angleterre).
- 4.3.2.2. Figurines de jeu *relief à l'échelle 00* de Subbuteo: diamètre du socle compris entre 18 et 21 mm, hauteur totale de la figurine de jeu comprise entre 28 et 31 mm. On distingue les types de figurine *moulée* (années 60-70, où la figurine et la plaquette sont moulées d'une pièce), *marchante* (années 50-60, où la figurine et la plaquette sont moulées d'une pièce), *à barrette* (années 60-70, où la figurine est fixée au socle par une barrette), et *à plot* (à partir des années 80, où la figurine est fixée au socle par un plot).

## F.I.S.T.F.

- 4.3.2.3. Figurines de jeu *Sport* produites à partir de Septembre 1993: diamètre du socle 21 mm, hauteur totale de la figurine de jeu comprise entre 35 et 37 mm.
- 4.3.2.4. Figurines de jeu *Toccer* produites à partir de 1994: diamètre du socle cylindrique 21 mm, hauteur totale de la figurine de jeu comprise entre 34 et 36 mm.
- 4.3.2.5. Socles *Profibase* (produites à partir de 1995), similaires à des socles relief ou toccer, et pouvant être utilisées avec des figurines relief à échelle 00.
- 4.3.2.6. Figurines *Woodentop* (produites à partir de 1995), constituées d'une figurine de bois (sans socle) d'une hauteur de 30 à 32 mm et pouvant être utilisées avec des bases relief, Profibase ou toccer.
- 4.3.2.7. Figurines de jeu *Zeugo* (produites à partir de 1998), similaires aux figurines à l'échelle 00.
- 4.3.3. Pour pouvoir être homologué, un nouveau type de figurine de jeu devra pouvoir être fabriqué en série et distribué de manière à pouvoir satisfaire à toute commande possible.
- 4.3.4. L'homologation est accordée uniquement sur base de critères sportifs, et la FISTF rejette par la présente toute obligation ou garantie, explicite ou implicite, incluant sans restriction les garanties implicites liées au droit coutumier, et toute autre obligation ou responsabilité issue de contrat, garantie, ou droit civil (y compris toute forme de négligence), par la loi ou autre, de quelque nature que ce soit, et en particulier due aux droits de propriété intellectuelle, en rapport avec les produits homologués, que ce soit envers le solliciteur ou des tiers.

## Règle 5 : Le gardien de but

### 5.1. Dimensions de la figurine du gardien de but

Le gardien de but consistera en une figurine et éventuellement un socle. La figurine doit être fermement fixée à une barre, être tridimensionnelle et d'un volume maximum de 2700 mm<sup>3</sup> et respecter les conditions suivantes:

# F.I.S.T.F.

- 5.1.1. Hauteur maximum de 39 mm.
- 5.1.2. Epaisseur maximum de 6 mm.
- 5.1.3. Largeur maximum de 21 mm.
- 5.1.4. Symboliser un corps humain.

## 5.2. Dimensions de la barre du gardien de but

La barre sera fixée à la figurine ou au socle du gardien de but et est considérée comme faisant partie du gardien de but. La barre devra respecter les conditions suivantes:

- 5.2.1. Etre une barre droite d'une longueur de 150 mm maximum et d'un diamètre maximum de 4 mm, poignée exceptée.
- 5.2.2. La poignée ne dépassera pas 100 mm de longueur.

## 5.3. Homologation

- 5.3.1. Il est nécessaire de demander l'homologation officielle du Comité Directeur de la F.I.S.T.F. avant de pouvoir utiliser un nouveau type de gardien de but. Le producteur d'un nouveau type de gardien de but devra envoyer un exemplaire de sa production, avec un mémorandum où il certifie être capable de satisfaire aux conditions des points 5.3.3 et 5.3.4.
- 5.3.2. Le comité directeur de la F.I.S.T.F. a homologué l'emploi des gardiens de but suivants. Tout autre type de gardien de but doit être présenté à la F.I.S.T.F. avant de pouvoir être utilisé officiellement.
  - 5.3.2.1. Gardiens de buts *plats* produites à partir de 1940. On distingue les types de gardiens de but *Subbuteo* (carton), *Allemande* (carton), *Anglaise* (plastique) et *Suisse* (carton).

## F.I.S.T.F.



- 5.3.2.2. Gardiens de but *relief à l'échelle 00*. On distingue les types de gardiens de but: *Jockey Goalkeeper* (interchangeable ou non), à *bras étendus* et au *corps plié*. Les figurines en plastique ou en métal sont autorisées.



- 5.3.2.3. Gardiens de but *Sport*, constitués d'une figurine de jeu *sport* dans le socle de laquelle est plantée une tige. Les figurines en polystyrène et en bois sont autorisées.





## F.I.S.T.F.

- 5.3.2.4. Gardiens de but *Toccer*, constitués d'une figurine spéciale dépourvue de socle, la barre étant plantée aux pieds de la figurine. Les figurines en plastique ou en métal sont autorisées.



- 5.3.2.5. Gardien de but *Woodentop*, constitués d'une figurine Woodentop monté sur un socle relief à l'échelle 00 pourvu d'un manche.



- 5.3.2.6. Gardiens de but *Zeugo*, similaires aux gardiens de but à l'échelle 00.
- 5.3.3. Pour pouvoir être homologué, un nouveau type de gardien de but devra pouvoir être fabriqué en série et distribué de manière à satisfaire toutes les commandes possibles.
- 5.3.4. L'homologation est accordée uniquement sur base de critères sportifs, et la FISTF rejette par la présente toute obligation ou garantie, explicite ou implicite, incluant sans restriction les garanties implicites liées au droit coutumier, et toute autre obligation ou responsabilité issue de contrat, garantie, ou droit civil (y compris toute forme de négligence), par la loi ou autre, de quelque nature que ce soit, et en particulier due aux droits de

## **F.I.S.T.F.**

propriété intellectuelle, en rapport avec les produits homologués,  
que ce soit envers le solliciteur ou des tiers.

## Partie IV. GUIDE D'ARBITRAGE

### Règle 1 : Obligations de l'arbitre

- 1.1. Un *arbitre* sera désigné pour officier à chaque rencontre. Il aura le contrôle total de la rencontre durant toute sa durée, y compris pendant la mi-temps. Il prendra une décision dans tous les cas où un doute se présenterait. Il donnera des instructions claires et rapides selon les règles internationales de Football de Table en appliquant le vocabulaire d'arbitrage, de préférence en anglais.
- 1.2. L'arbitre fera respecter les règles du jeu mais peut s'abstenir de sévir dans les cas où le joueur lésé aurait avantage à ce que l'action se poursuive *et en exprime le souhait* (règle de l'avantage). Le joueur lésé ne peut demander l'application d'une sanction accordée précédemment s'il a déjà accepté l'avantage.
- 1.3. L'arbitre interrompra le jeu aux moments définis dans les règles de jeu, et à chaque moment où il estime que cela puisse s'avérer nécessaire pour clarifier ou vérifier une situation peu claire. Si, dans le cas d'une situation confuse, l'attaquant continue à jouer sans laisser le temps à l'arbitre d'interrompre le jeu, l'arbitre décidera à l'avantage du défenseur.
- 1.4. Les décisions de l'arbitre sont définitives. Au cas où l'arbitre aurait un doute, il est habilité à interrompre la rencontre et à consulter le juge-arbitre de la compétition.
- 1.5. Avant le coup d'envoi de la partie, l'arbitre s'assurera que le matériel de jeu est conforme aux règles du jeu et vérifiera l'identité des deux joueurs.
- 1.6. L'arbitre sera l'unique chronométrateur, tenant un compte du temps écoulé sur son propre chronomètre. Dans le cas du remplacement d'une figurine de jeu ou d'un gardien de but, d'une interruption du match ou en cas de perte de temps par l'un des deux joueurs, l'arbitre ajoutera le temps perdu à la fin de la mi-temps en cours.

## **F.I.S.T.F.**

- 1.7. L'arbitre remplira le formulaire "Match report" et le transmettra au juge-arbitre de la compétition dès la fin du match.
- 1.8. L'arbitre portera une tenue d'arbitre officiel ou un survêtement. L'organisateur officiel d'une compétition peut obliger l'arbitre au port de chaussures sportives.

### **Règle 2 : Le juge de touche**

Un *juge de touche* peut être désigné pour assister l'arbitre. Il pourra attirer l'attention de celui-ci sur toute infraction au règlement et pourra soutenir l'arbitre lorsqu'il demandera son aide.

## **Partie V. Règles supplémentaires pour le football de table “indoor”**

1. La durée d'un match est de 2 fois 7 minutes.
2. Cinq figurines de jeu et un gardien de but sont utilisés pour jouer. Aucun gardien de dégagement n'est nécessaire.
3. *Placer les figurines de jeu:*
  - 3.1. Une figurine de jeu qui quitte la table de jeu sera placée sur la ligne de touche ou de but au niveau de l'endroit où elle a quitté la table de jeu.
  - 3.2. Si une figurine de jeu est positionnée dans la surface de but ou dans le but, elle sera déplacée vers l'avant jusqu'à 1 mm dans la surface de réparation.
  - 3.3. Si une figurine de jeu a passé la ligne de touche et est plus proche de la barrière que de celle-ci, elle peut être placée sur la ligne de touche pour être jouée.
4. Les barrières de la table de jeu peuvent être utilisées pour y faire rebondir les figurines de jeu ou le ballon.
5. L'attaquant peut jouer le ballon en mouvement. Cependant, si le ballon s'est arrêté, il doit permettre au défenseur de jouer un coup de défense. Pendant que l'attaquant joue le ballon en mouvement, le défenseur n'est pas autorisé à jouer.
6. Après que le gardien de but ait touché le ballon, l'attaquant doit attendre que celui-ci soit redevenu stationnaire pour pouvoir jouer le ballon.
7. Il n'y a pas de hors-jeu, et donc pas non plus de tick.
8. *Rentrée en touche:*
  - 8.1. Pour qu'un joueur bénéficie d'une rentrée en touche, le ballon doit quitter la table de jeu sur l'un de ses grands côtés.
  - 8.2. Une rentrée en touche peut être forcée sur n'importe quelle figurine de jeu ou gardien de but se trouvant sur la surface de jeu. Cependant, le ballon doit quitter la table de jeu dans la moitié de

## F.I.S.T.F.

terrain où se trouvent les figurines de jeu attaquante et défendante impliquées.

### 9. *Coup de pied de but:*

- 9.1. Pour qu'un joueur bénéficie d'un coup de pied de but, le ballon doit quitter la table de jeu sur l'une des lignes de but, d'un côté ou de l'autre du but.
- 9.2. Un coup de pied de but peut être forcé sur n'importe quelle figurine de jeu ou gardien de but se trouvant sur la surface de jeu.

### 10. *Coup de coin:*

- 10.1. Pour qu'un joueur bénéficie d'un coup de coin, le ballon doit quitter la table de jeu sur l'une des lignes de but, d'un côté ou de l'autre du but.
  - 10.2. Un coup de coin peut être forcé sur n'importe quelle figurine de jeu ou gardien de but se trouvant sur la surface de jeu. Cependant, le ballon doit quitter la table de jeu dans la moitié de terrain où se trouvent les figurines de jeu attaquante et défendante impliquées.
11. Lors d'un coup d'envoi, d'une rentrée en touche, d'un coup de coin, ou d'un coup de pied de but, l'attaquant doit attendre que le ballon s'arrête et laisser le défenseur jouer un coup de défense avant de pouvoir continuer à jouer.
  12. La taille standard de l'aire de jeu est de 60 x 90 cm.
  13. Sauf dans les cas spécifiés ci-dessus, les règles de jeu du point II restent totalement applicables.

Règles Indoor par Willy Hofmann