

Règles de jeu de la FIHT (modifications faites en janvier 2018)

1. Les Joueurs vont agir en accord avec le code de conduite des joueurs ci-dessous.

Tous les joueurs vont se conduire en étant juste et être de bons sportifs en tout temps. Le hockey sur table a toujours été et doit rester un sport de gentlemen.

2. Modèle et préparation de jeu

2.1. Les modèles de Stiga doivent être utilisés

2.2. Les chutes de rondelles doivent être enlevées.

2.3. Les jeux doivent être fixés sur des tables.

2.4. La vitesse de la surface de jeu doit être la même que quand le jeu sort de l'usine.

3. Figurines de jeu

3.1. Les figurines venant avec les modèles PLAYOFF (ayant le bâton du même côté) de Stiga Doivent être utilisés.

3.2. La FIHT peut permettre l'utilisation des autres figurines produite par Stiga, quand il y a juste cause.

4. Matches

4.1. Un match de hockey sur table dure cinq (5) minutes.

4.2. Le temps s'écoule toujours même si la rondelle sort du jeu.

4.3. Une minuterie audio doit être utilisée dans tous les matchs.

4.4. Un signal audio clair doit être produit pour signaler le commencement d'un match. Ce signal doit durer soit quinze ou trente secondes avant le début de chaque match. La minuterie audio doit comporter des intervalles spécifiques (soit en tiers ou en minutes) et les trente dernières secondes d'un match se doit d'avoir le même signal du début du match. Le match se termine avec un signal audio final.

4.5. Si le match doit être rejoué du début, advenant une malfonction de la minuterie audio, les deux participants gardent tous les buts qu'ils ont marqués dans le match interrompu.

4.6. Si un participant n'est pas au jeu où il doit jouer dans les 30 secondes suivant le début du match, ce participant perd automatiquement par un score déterminé par les règles de tournoi.

4.7. Advenant qu'un participant se retire quand son adversaire insiste pour continuer,

il/elle perd automatiquement tout les buts marqués dans ce match, et son adversaire peut rajouter cinq (5) buts supplémentaires à son score.

4.8. Durant les matchs éliminatoires, advenant un match nul après les cinq (5) minutes réglementaires, il y aura prolongation. Cette prolongation débute avec une mise au jeu et le vainqueur est celui qui marque le premier but (mort subite).

5. Mises au jeu

5.1. Tous les matchs débutent avec la rondelle placée sur le point au centre. Le match commence avec le signal de début de match. Si l'un des participants joue la rondelle avant le signal du départ, une mise au jeu doit être faite.

5.2. Les mises au jeu sont effectuées en relâchant la rondelle sur le point central.

5.3 Les joueurs de centre et défenseurs gauche doivent demeurer du même côté de la ligne rouge, à l'extérieur du cercle central avant qu'une mise au jeu ne soit effectuée, et ne peuvent entrer le cercle central avant que la rondelle ne touche le point central.

5.4. La rondelle doit être visiblement relâchée d'environ cinq (5) cm au dessus des figurines et la main qui relâche la rondelle doit être immobile. Le côté plat de la rondelle doit toucher la surface de jeu.

5.5. La personne effectuant la mise au jeu doit s'assurer que son adversaire soit prêt avant de relâcher la rondelle. advenant qu'une mise au jeu soit mal effectuée, l'adversaire peut redemander une nouvelle mise au jeu, ou tout simplement reprendre la rondelle et la relâcher pour une nouvelle mise au jeu. Advenant qu'un participant ne peut relâcher la rondelle correctement lors de matchs éliminatoires, une personne neutre pourra effectuer les mises au jeu.

5.6. Trois secondes doivent s'écouler après une mise au jeu pour qu'un but valide soit compté. Cette règle est aussi en vigueur quand une presonne neutre effectue les mises au jeu.

5.7. La rondelle doit frapper la bande de côté ou qu'une autre figurine que le centre obtienne le contrôle de la rondelle avant qu'un but ne soit marqué.

5.8. Durant les matchs éliminatoires ou il y a prolongation, les participants peuvent demander à une personne neutre d'effectuer la mise au jeu du début de la prolongation, ou d'utiliser cette alternative: Une personne neutre place la rondelle au centre, demande aux participants s'ils sont prêts. et lorsque les participants répondent "PRÊT", cette personne neutre peut donner le signal du départ de la prolongation.

6. Marquer des buts

6.1. La rondelle doit demeurer dans la cage du but pour valider le but. Les rondelles qui entrent et ressortent aussitôt ne comptent pas. Quand cette situation se produit, le match suit son cours sans interruption.

6.2. La rondelle doit être sortie du receveur de rondelles (s'il y en a en dessous des

jeux) avant la prochaine mise au jeu.

6.3. Un but marqué directement en pressant une rondelle immobile sur le côté rouge du filet ou le gardien n'est pas valide sauf si la rondelle touche la bande ou une autre figurine attaquante avant d'aller vers le but. Cette règle s'applique si la rondelle immobile ne touche pas au filet lorsque l'action de presser débute.

6.4. Un but marqué en immobilisant la rondelle, et est ensuite poussée avec le corps (et non le bâton) d'une figurine attaquante n'est pas valide, sauf si la rondelle touche la bande ou une autre figurine attaquante avant d'entrer dans le but. Cependant, il est permis de marquer un but avec le pied droit de la figurine comme si c'était un bâton (ex.: lorsque la figurine effectue une rotation). Un but marqué avec le corps d'une figurine est valide si la rondelle devient immobile dans une autre forme que l'immobilisation avec la figurine qui marque, peu importe si la rondelle touche une figurine où la bande avant d'entrer dans le but.

6.5. Advenant qu'un but soit marqué durant le signal de fin de match, le but n'est pas valide.

6.6. Advenant qu'une figurine ou gardien se brise quand le but se marque, le but est valide.

6.7. Un but marqué en bougeant le jeu entier n'est pas valide.

7. Règle de la zone du gardien

7.1. Quand la rondelle est derrière le tracé du gardien et touche la ligne de but, cette per sonne peut demander un arrêt de jeu et une mise au jeu est effectuée au centre.

7.2. Quand la rondelle est derrière le tracé du gardien et ne touche pas la ligne de but, le gardien se doit de jouer la rondelle.

8. Règle de possession

8.1. Il n'est pas permis de garder le contrôle de la rondelle sans faire de tentative de marquer un but. C'est considéré comme jeu passif.

8.2. Quand une tendance vers le jeu passif est reconnue, l'adversaire peut donner un signal d'avertissement pour jeu passif, le joueur en possession de la rondelle se doit de modifier sa technique pour attaquer afin d'éviter d'en perdre le contrôle. Si le jeu passif se poursuit, une nouvelle mise au jeu est effectuée.

8.3. Quand la rondelle est dans le contrôle d'une figurine, un avertissement pour jeu passif peut être donné après cinq (5) secondes écoulées dès que cette figurine attaquante prend possession de la rondelle.

8.4. Advenant des désaccords concernant le jeu passif entre deux participants lors de matchs éliminatoires, ou si plusieurs participants dans n'importe quelle ronde de jeu accusent un participant en particulier de jeu passif, une personne neutre peut être appelée pour surveiller les matchs du participant fautif. Et quand cette situation se produit, les deux

participants n'ont pas le droit d'appeler les jeux passifs, et les mises au jeu sont effectués par cette personne neutre adenant une situation de jeu passif.

8.5. Adenant qu'un participant ignore ces règles sur le jeu passif durant un tournoi, les juges arbitres peuvent exercer l'option de faire rejouer les matchs affectés par du jeu passif et être supervisé par des arbitres. Si le nombre de matchs est élevé (plus de trois (3) matchs) les juges du tournoi peuvent décider qu'un participant fautif va automatiquement perdre tous ces matchs par les scores prévus dans les règles de tournoi.

9. Obstruction

9.1. Un participant peut descendre ses figurines sur les embouts des bases uniquement quand il/elle est en plein contrôle de la rondelle.

9.2. Adenant qu'un participant marque un but alors que son adversaire descend ses figurines Le but est valide.

9.3. Adenant qu'un participant remarque que des figurines de son adversaire sont relevées, il/elle peut interrompre le jeu et aviser son adversaire de descendre ses figurines. Le participant peut alors rejouer quand son adversaire est prêt à jouer également.

9.4. Adenant qu'un participant passe la rondelle d'une figurine à l'autre tout en redescendant ses figurines, une mise au jeu doit être effectuée.

9.5. Le jeu rude qui cause un déplacement du jeu et de la rondelle est interdit.

9.6. Adenant qu'une figurine perd le contrôle de la rondelle quand le jeu est brassé, la rondelle est remplacée vers le joueur en contrôle et le match continue.

10. Interruption

10.1. Adenant qu'une situation inhabituelle se produit lors d'un match (ex. équipement brisé, tige ou jeu, filet rouge déplacé, troubles électriques de l'endroit ou quelqu'un/quelque chose vient interrompre le cours du jeu), le match doit être interrompu immédiatement. Un participant peut arrêter le match adenant que son adversaire ne soit pas au courant de cette situation. Le match se poursuit lorsque les deux participants sont prêts à rejouer.

10.2. Adenant qu'un match est interrompu et beaucoup de temps s'est écoulé, le temps perdu doit être rajouté et le match continue.

10.3. Les buts marqués lors d'interruptions ne sont pas valide.

10.4. Adenant qu'un participant avait un contrôle indiscutable de la rondelle avant l'interruption du match, le match reprend avec la rondelle à sa position initiale, sinon dans l'incertitude une nouvelle mise au jeu doit être effectuée.