

Règlement ITSF du Speedball

Le Speedball se joue selon le règlement de jeu ITSF avec les exceptions suivantes :

1. **Le Match** : un match se joue en deux manches gagnantes de 5 points, sauf si l'organisateur indique un autre format. Deux buts d'écart en cas de 3^{ème} manche jusqu'à un maximum de 8 points.
2. **La balle** : le match se joue avec la balle correspondant au type de table utilisé, sauf indication précisée avant le début du tournoi par le directeur du tournoi.
3. **L'engagement** : l'engagement commence au niveau de la figurine qui se trouve au centre de la barre du milieu de terrain. Quand un point est marqué, la balle sera engagée par l'équipe qui a encaissé le dernier but.
4. **Le protocole du « prêt »** : avant de mettre une balle en jeu, le joueur en possession de la balle doit demander à son adversaire direct s'il est prêt. A l'engagement ou lors d'une remise en jeu, la balle doit être déplacée d'une figurine à une autre avant de pouvoir être jouée. La balle peut être jouée directement depuis la 2^{ème} figurine touchée. La balle est considérée comme jouée une fois qu'elle a quitté la barre de possession.
5. **Balle en jeu** : la balle doit toujours être en mouvement pendant le jeu. Une fois que la balle est mise en jeu, elle ne doit pas être arrêtée ou en possession d'une figurine pendant plus d'une seconde. Si la balle touche une figurine et n'est pas jouée dans la seconde, elle doit alors toucher une autre figurine de la même barre, ou le montant latéral, dans la seconde qui suit.
6. **Blocage de la balle** : il est possible de bloquer une balle sous le pied d'une figurine et de tirer depuis cette même figurine si cela est exécuté dans le temps imparti d'une seconde.
7. **Temps de possession** : le temps de possession est de 5 secondes pour TOUTES les barres. La barre du goal et la barre des 2 (les arrières) sont considérées comme une seule barre. Le temps de possession est suspendu lorsque la balle n'est accessible depuis aucune figurine. Lors d'un engagement ou d'une remise en jeu, le temps de possession est compté à partir du moment où la balle touche le deuxième joueur. Pendant le jeu, le temps de possession commence lorsqu'une balle est soit contrôlée, soit en position d'être contrôlée.
8. **Balle sortant de la table** : si un joueur sort la balle de l'aire de jeu, la remise en jeu se fera depuis les arrières adverses. En cas de doute, le joueur ayant eu clairement en dernier la possession de la balle, est considéré comme le joueur ayant sorti la balle de l'aire de jeu. Le lob est autorisé si aucune règle n'a été enfreinte pour le réaliser.
9. **Temps morts** : chaque équipe peut prendre 2 temps morts de 15 secondes par manche. Il est possible de prendre un temps mort uniquement entre les points ou entre les manches. Les temps morts ne sont pas autorisés lorsque la balle est en jeu, cependant, un temps mort « officiel » peut être demandé pour appeler un arbitre ou pour demander une faute.
10. **Les passes** : tous les types de passe d'une barre à une autre sont autorisés
11. **Changements de position**: les joueurs ne sont pas autorisés à changer de position pendant le match mais peuvent le faire entre les points ou entre les manches.
12. **Gênes**: Tout choc ou mouvement de la table qui cause la perte de la possession de la balle est considéré comme une gêne et sera pénalisé selon le règlement de jeu ITSF.
13. **Penalty** : toute violation des règles ci-dessus provoquera la perte de la possession de balle. Les fautes pour distraction, gêne, retardement du jeu, etc, seront pénalisées selon le règlement de jeu ITSF.

Règlement ITSF pour le jeu de type "Classique"

Le type "Classique" se joue selon le règlement de jeu ITSF standard avec les exceptions suivantes :

1. **Les roulettes** : aucun tir en roulette n'est autorisé.
2. **Temps de possession** : le temps de possession est de dix secondes sous toutes les barres. Les deux barres des arrières sont considérées comme une seule barre.
3. **Les passes** : l'organisateur de tournoi a le choix entre les trois options ci-dessous et doit informer les joueurs de ce choix avant que le tournoi commence :
 - a. Règlement ITSF officiel
 - b. Passe depuis une seule figurine autorisée
 - c. Passe depuis une seule figurine autorisée et l'engagement se fait à l'arrière

Options du règlement pour le jeu de type "Classique" :

L'organisateur de tournoi peut choisir d'utiliser le règlement de jeu ITSF standard ou l'une des trois options ci-dessous :

Option "Classique" 1 : règlement ITSF standard avec les exceptions suivantes :

- a. Les rotations de 360 degrés ou plus ne sont pas autorisées pour jouer la balle.
- b. Le temps de possession est de 10 secondes pour toutes les barres. Les barres des arrières et du gardien sont considérées comme une seule barre.
- c. Les passages des demis aux avants effectués avec une seule figurine sont autorisés.

Option "Classique" 2 : règlement ITSF standard avec les exceptions suivantes :

- a. Les rotations de 360 degrés ne sont pas autorisées pour jouer la balle.
- b. Le temps de possession est de 10 secondes pour toutes les barres. Les barres des arrières et du gardien sont considérées comme une seule barre.
- c. Le règlement ITSF standard est appliqué en ce qui concerne les passes.

Option "Classique" 3 : règlement ITSF standard avec les exceptions suivantes :

- a. Les rotations de 360 degrés ne sont pas autorisées pour jouer la balle.
- b. Le temps de possession est de 10 secondes pour toutes les barres. Les barres des arrières et du gardien sont considérées comme une seule barre.
- c. Les passages des demis aux avants effectués avec une seule figurine sont autorisés.
- d. La balle est engagée et remise en jeu depuis les arrières, sauf indication contraire du règlement.