



Règlement

Swiss Tablesoccer League

Version 2.0_2024

Le présent document a été originellement rédigé en allemand. Les versions dans d'autres langues ont été partiellement établies au moyen d'une traduction électronique. La version allemande fait référence en cas de litiges.

Règlement général

1. Licence

- 1.1 Seuls les clubs membres de la Swiss Tablesoccer Federation peuvent inscrire des équipes à la Swiss Tablesoccer League.
- 1.2 Un club peut inscrire plusieurs équipes. Plusieurs équipes du même club peuvent jouer dans la même ligue. Si un club compte plusieurs équipes, le nom de l'équipe doit répondre aux critères fixés par l'art. 3.2.
- 1.3 Les femmes doivent se décider pour la Tablesoccer League ouverte ou la Tablesoccer League féminine.
- 1.4 Les joueurs et les joueuses sans licence annuelle doivent obtenir une licence journalière pour la Tablesoccer League. Cette licence journalière est valable pour l'ensemble de la compétition, même si celle-ci dure plusieurs jours.
- 1.5 Conformément aux directives de l'ITSF, il est interdit aux joueurs de participer, la même année, à la Champions League avec un club et à une ligue nationale avec un autre club.

2. Engagements financiers

- 2.1 Les frais de participation sont de 150 CHF par équipe inscrite. La facture sera envoyée après la clôture des inscriptions à la Tablesoccer League et devra être payée dans les 20 jours.
- 2.2 En cas de non-présentation d'une équipe inscrite les frais d'inscriptions ne seront pas remboursés.

3. Nom des équipes

- 3.1 Le nom de l'équipe doit comporter le nom du club qui a fait l'inscription. Un seul sponsor peut figurer dans le nom de l'équipe (par ex. TFC ville Adidas). Le nom de l'équipe ne peut pas être modifié en cours de saison. Une exception est faite pour le nom du sponsor qui peut être ajouté ou modifié.
- 3.2 Si un club engage plusieurs équipes, celles-ci doivent être numérotées. Les compléments suivants sont valables : A, B, C, ... ou 1, 2, 3, ...

4. Sponsoring

- 4.1 Les sponsors et les partenaires publicitaires pour lesquels un club demande un emplacement publicitaire dans l'espace réservé sur le site web de la STF doivent être approuvés par la STF.

- 4.2 Les équipes prennent les engagements suivants :
- transmission dans les délais impartis des inscriptions et des portraits de chaque joueur.
 - réponse par écrit à une courte interview (3 à 5 questions) avant la Tablesoccer-League.
 - participation à une photo de groupe pendant la compétition.

5. Tenue vestimentaire

- 5.1 Tous les joueurs et joueuses d'une équipe doivent porter le même haut. Font partie de la tenue vestimentaire autorisée les vestes et pantalons de survêtement, les maillots, les T-shirts de sport, les polos, les shorts et les chaussures de sport. En outre, les casquettes, visières, bandeaux et foulards sont autorisés.
- 5.2 Tous les joueurs doivent porter des chaussures avec une semelle non marquante.
- 5.3 Les tenues choquantes, les débardeurs, les denims ou jeans de toutes sortes, ainsi que les pantalons cargo ne sont pas autorisés. De même, les tongs, sandales et chaussures non sportives ne sont pas autorisées.

6. Titres et prix

- 6.1 L'équipe vainqueur dans chaque ligue porte le titre de champion de suisse dans cette catégorie : Par exemple « Champion de Suisse Tablesoccer Challenge-League.20xx. »
- 6.2 L'équipe vainqueur de la ligue la plus élevée (Super League) remporte un trophée qui devra être restitué intact la saison suivante.
- 6.3 (Conformément aux règles ITSF.) L'équipe vainqueur est automatiquement qualifiée pour l'European Champions League de la même année. Si plus de 15 équipes participent à la Tablesoccer League, l'équipe arrivée deuxième peut également participer à la Champions League. Si plus de 39 équipes participent à la Tablesoccer League, l'équipe arrivée troisième peut également participer à la Champions League. (Ligue féminine : plus de 7 équipes -> l'équipe arrivée deuxième peut également participer ; plus de 19 équipes -> l'équipe arrivée troisième peut également participer.)
- 6.4 Si une équipe qualifiée ne souhaite pas participer à la Champions League, il convient de le signaler aussi rapidement que possible à la STF. Dans ce cas l'équipe suivante au classement est qualifiée en lieu et place de l'équipe renonçant.
- 6.5 Aucun prix en argent ne sera versé.
- 6.6 La STF ne participe pas aux frais de déplacement ou autres frais généraux pour les équipes qualifiées pour la Champions League.

7. Actions en réparation contre la STF

- 7.1 Toute demande de dommages et intérêts à l'encontre de la STF, de ses organes, ou autre, en raison de leurs actions sur la base des présents statuts et des autres règlements et dispositions de la STF est exclue, à moins qu'un licencié ou un(e) sportif(ve) ne prouve que le préjudice a été causé intentionnellement ou par négligence grave, et que le club ou le(la) sportif(ve) a pris toutes les mesures juridiques pour éviter le préjudice et que la personne lésée ne puisse pas obtenir réparation d'une autre manière.

8. Nullité partielle

- 8.1 La nullité de certaines des dispositions du présent règlement n'entraîne pas la nullité du règlement dans ses autres dispositions.

Règlement de la compétition

1. Tables et balles de jeu

- 1.1 Les tables de jeu suivantes sont autorisées pour la Tablesoccer-League : Garlando et Ullrich dans la version approuvée par la STF.
- 1.2 Seules les balles officielles prévues par le fabricant de la table et mentionnées par l'ITSF sont autorisées pour cette même table. Les balles utilisées doivent être dans un état proche du neuf.
- 1.3 Il est interdit d'utiliser des additifs sur la surface de jeu ou sur les balles.
- 1.4 La STF dispose de balles qui pourront être achetées par les équipes le jour de la compétition.

2. Inscription des équipes

- 2.1 Chaque équipe de la Ligue ouverte inscrit de 6 à 10 joueurs-Il revient au club de contrôler la validité de l'inscription sur le site web de la STF.
- 2.2 Les équipes féminines inscrivent de 5 à 9 joueuses. Il revient au club de contrôler la validité de l'inscription sur le site web de la STF.
- 2.3 Dans des cas justifiés des joueurs/joueuses peuvent être inscrits après le délai d'inscription. Ceci sera décidé au cas par cas par le comité d'organisation du tournoi.

3. Non-présentation d'une équipe

- 3.1 Si une équipe se présente avec moins de 5 joueurs le jour du match, ceci sera considéré comme une non-présentation. Avec 5 joueurs, le premier match simple est considéré comme perdu avec 5:3, 5:3. Pour la ligue féminine 5 joueuses suffisent, voir chapitre 7.2
- 3.2 Si une équipe est présente sur le lieu du match, mais ne joue pas pour une quelconque raison, ceci sera considéré comme une non-présentation et tous les résultats de cette équipe seront annulés.
- 3.3 En cas de non-présentation l'équipe fautive sera exclue de la compétition. En outre l'article 2.2 s'applique et l'équipe concernée ne peut prétendre au remboursement des frais d'inscription.

4. licence et Autorisation de jouer

- 4.1 Pour participer à une compétition, le joueur ou la joueuse doit disposer d'une licence annuelle STF pour l'année concernée ou d'une licence journalière pour la Tablesoccer-League.
- 4.2 Pendant la saison en cours, un joueur peut uniquement être inscrit pour une équipe. Il est donc interdit de changer d'équipe pendant la saison en cours.

5. Composition et nom des ligues

- 5.1 Une ligue se compose de 8 équipes ou plus. Une nouvelle ligue est ouverte uniquement à partir de la seizième équipe composant la ligue la plus basse (1-15 équipes -> 1 ligue ; 16 - 23 équipes -> 2 ligues ; 24 - 31 équipes -> 3 ligues, ...).
- 5.2 La première ligue est appelée « Super league », la deuxième ligue « Challenge league » et la troisième ligue « Promotion league ». Les ligues suivantes sont appelées 1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème}, ... Tablesoccer League.
- 5.3 L'appartenance à une ligue est basée sur le classement final de l'année précédente. Si plusieurs ligues sont lancées et que des équipes de l'année précédente ne participent plus, les ligues sont constituées selon le classement final de l'année précédente. Les équipes descendantes ont donc la priorité sur les équipes les mieux classées de la ligue inférieure.
- 5.4 Pour les femmes, une ligue est constituée d'au moins 4 équipes. S'il y a moins de 4 inscriptions, la ligue n'aura pas lieu pour l'année concernée.

6. Mode de jeu

6.1 Mode de jeu ligue ouverte

- 6.1.1 Le tour préliminaire est composé de 7 confrontations. Dans les ligues composées de huit équipes exactement, tout le monde joue contre tout le monde. Dans les ligues composées de plus de 8 équipes (maximum 15), les 7 confrontations sont jouées selon le système suisse. Tous les matchs de chaque rencontre du tour préliminaire sont à jouer, même si une équipe est déjà victorieuse
- 6.1.2 En cas d'égalité de points de rencontre entre plusieurs équipes à l'issue du premier tour, les critères suivants sont pris en compte pour classer les équipes : i) le nombre de points de jeu gagnés, ii) le nombre de buts marqués et iii) la rencontre directe entre les équipes à départager. En cas d'égalité sur tous ces critères, un tirage au sort est effectué.
- 6.1.3 Dans les ligues comptant exactement huit équipes, les quatre premières accèdent aux demi-finales et jouent pour le titre de champion suisse de la ligue concernée ainsi que l'accession à la ligue supérieure. Les quatre autres équipes jouent contre la relégation. Dans les ligues de plus de huit équipes (ligue la plus basse), les quatre premières équipes accèdent aux demi-finales et jouent pour le titre de champion suisse de la ligue concernée et l'accession à la ligue supérieure. Les autres équipes jouent des matchs de classement. Toutes les confrontations sont jouées pour établir un classement même s'il n'y a plus d'enjeu pour l'accession ou la relégation dans une autre ligue (classement final pour la répartition de l'année suivante si nécessaire).
- 6.1.4 Les vainqueurs des demi-finales disputent les finales de ligue pour le titre, les perdants jouent pour la troisième place. Les équipes gagnantes de leur ligue sont directement promues dans la ligue supérieure. Les seconds participent aux matchs de relégation contre l'avant dernier de la ligue supérieure (voir tableau 1)
- 6.1.5 Les équipes perdantes du premier tour des matchs de relégation jouent dans des finales de relégation de ligue pour la participation aux matchs de promotion-relégation. L'équipe perdante est directement reléguée dans la ligue inférieure. L'équipe gagnante participe aux matchs de barrage (voir tableau 1).
- 6.1.6 Après le tour préliminaire, la phase de KO est organisée de la manière suivante : le meilleur classé joue contre le plus mal classé.
- 6.1.7 Pour le tour préliminaire et la phase éliminatoire les confrontations sont composées de : Double1 - Double2 - Simple1 - Simple2 - Double3 - Double4. Chaque match est en 2 sets, un sur chaque table. Lorsque le score est de 4:4, deux balles sont encore jouées et le résultat peut donc être 6-4, 5-5 ou 4-6 pour chaque set.
- 6.1.8 Chaque équipe dispose de 2 timeouts par set.
- 6.1.9 Pour les quatre premiers matchs (D1, D2, S1, S2), il faut six joueurs différents. Si seuls 5 joueurs sont présents, le match S1 est considéré comme perdu 5:3, 5:3.

- 6.1.10 Pour les deux autres matchs (D3, D4), il faut également quatre joueurs différents.
- 6.1.11 Un joueur peut participer à 2 matchs maximum par rencontre dont un seul simple.
- 6.1.12 Il faut échanger avec l'équipe adverse et avant la rencontre la composition intégrale des équipes y compris les remplaçants.
- 6.1.13 Pendant une rencontre, il est possible d'effectuer deux remplacements. Seuls les joueurs ayant déjà effectué un match complet, donc uniquement les joueurs des matchs D3 ou D4, peuvent être remplacés. Le remplacement doit s'effectuer avant le match et doit être notifié au capitaine de l'équipe adverse. Seul un joueur n'ayant pas encore joué de match peut remplacer un autre joueur. Ainsi, les joueurs remplacés ne peuvent plus être remplaçants (déjà un match joué). De même, les joueurs remplaçants ayant pris place dans le jeu ne peuvent plus être remplacés.

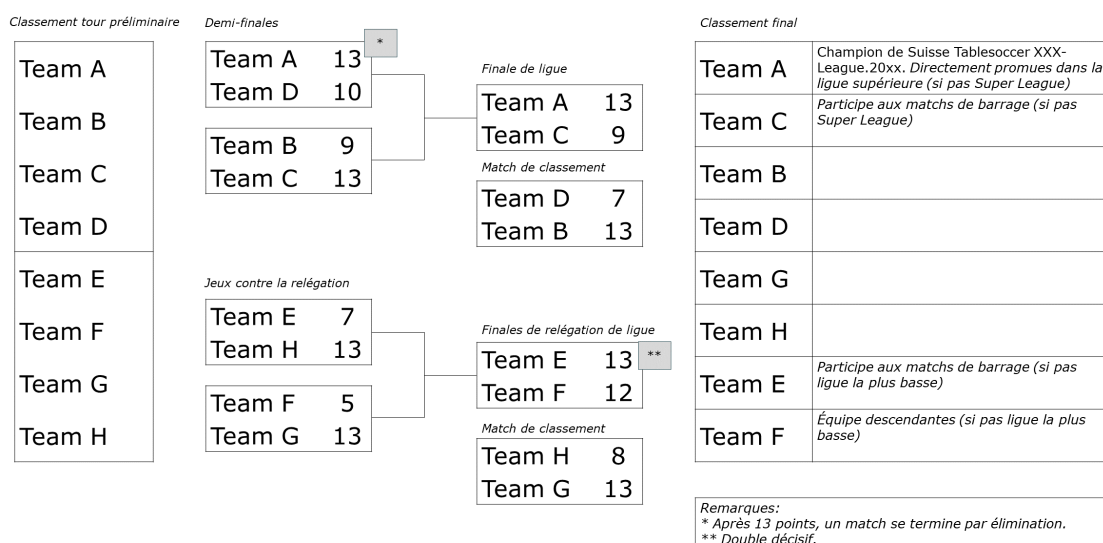


Figure 1: Classement tour préliminaire et phase de KO

6.2 Mode de jeu ligue féminine

- 6.2.1 Dans les trois premiers matchs (D1, D2, S1), cinq joueuses différentes doivent être alignées.
- 6.2.2 Dans les trois matchs suivants (S2, D3, D4), cinq joueuses différentes doivent également être alignées.
- 6.2.3 Un remplacement est autorisé uniquement si une joueuse a déjà disputé un match complet, donc uniquement les joueuses des matchs D3 ou D4, peuvent être remplacées.
- 6.2.4 Pour le reste, le mode de fonctionnement de la ligue féminine est identique à celui de la ligue ouverte.

7. Décompte des points

- 7.1 Les matchs en simple et en double se jouent en 2 sets de 5 buts chacun. Lorsque le score est de 4:4, deux balles sont encore jouées (6-4, 4-6 ou 5-5) . Deux points de jeu sont attribués pour chaque set gagné. Deux matchs gagnés (donc 4 sets gagnés) = 4:0 points; Un match gagné et un match nul = 3:1 points de jeu ; Un match gagné et un match perdu = 2:2 points de jeu ; Deux matchs nuls = 2:2 points de jeu ; Un match nul et un match perdu = 1:3 points de jeu ; Deux matchs perdus = 0:4 points de jeu.
- 7.2 Rencontre nulle (12:12 points de jeu) = 1:1 points de rencontre (uniquement dans le tour préliminaire)
- 7.3 Les matchs nuls (12:12 points de jeu) dans la phase KO sont départagés par un double décisif.
- 7.4 Dans les rapports de rencontre rendus à l'organisation, où un ou plusieurs résultats de matchs manquent, la direction du tournoi procèdera à l'évaluation suivante : 4:0 points de jeu pour le vainqueur de la confrontation.
- 7.5 Les matchs non joués ou interrompus sont évalués avec 4:0 points de jeu.

8. Engagement, choix du côté de la table

- 8.1 Avant chaque match et avant la communication de la composition des équipes entre les capitaines, un tirage au sort est effectué entre les équipes : le gagnant peut décider du côté où il souhaite jouer ou sur quelle table le match commencera. Le perdant du lancer de pièce dispose de l'autre option. Le choix du côté de la table s'applique aux deux tables et pour l'ensemble du match. Les joueurs changent de table après chaque set. L'équipe jouant sur sa table a la 1ere balle d'engagement du set.

9. Double décisif

- 9.1 Avant le début du double décisif, chaque équipe définit deux joueurs.
- 9.2 Le double décisif est un set en 5 points avec deux points d'écarts mais 8 au maximum.
- 9.3 Si les deux équipes jouent sur des modèles de tables différents, le premier point est joué sur la première table. Ensuite, le jeu continue sur la 2eme table où deux balles sont jouées. Ensuite, deux balles sont à nouveau jouées sur la première table et ainsi de suite. Le gagnant du tirage au sort décide entre le choix de la table de départ ou le coup d'envoi.
- 9.4 Si les deux équipes jouent sur le même modèle de table de jeu, c'est le tirage au sort qui détermine quelle équipe a le coup d'envoi.

- 9.5 Le choix du côté de la table pour double décisif n'est pas donné et reste le même par rapport au début de la rencontre.

10. Arbitres

- 10.1 Aucun arbitre ne sera fourni par la direction du tournoi. Toutefois, il est permis de résoudre la question de l'arbitre bilatéralement. Si les deux équipes se sont mises d'accord sur un arbitre non officiel, ses décisions seront réputées valables et devront être respectées.
- 10.2 Si le désaccord persiste, la direction du tournoi se réserve le droit d'arrêter la rencontre et de décider de son résultat, ainsi que des éventuelles sanctions devant être appliquées.