



Règlement

Swiss Tablesoccer League

Version 1.0_2020

Règlement général¹

1. Licence

- 1.1 Seuls les clubs ayant reçu une licence de la Swiss Tablesoccer Federation peuvent inscrire des équipes à la compétition.
- 1.2 Un club peut inscrire plusieurs équipes qui peuvent aussi 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 la compétition dure plusieurs jours.
- 1.5 Les directives de l'ITSF, en particulier celles des ligues nationales et de la Ligue des champions, doivent également être respectées.

2. Engagements financiers

- 2.1 Les frais de participation pour l'année 2018 s'élèvent à 250 francs pour chaque équipe inscrite. La facture sera envoyée au terme du délai d'inscription pour la Tablesoccer-League et sera exigible dans un délai de 20 jours.
- 2.2 Sur les 250 CHF de frais de participation, 100 CHF seront remboursés à chaque équipe, à condition que tous les matches (tour préliminaire et phase à élimination directe) aient été joués et que le point 2.3 ait été rempli.
- 2.3 Chaque équipe est obligée de démonter une zone de joueurs après l'élimination selon les instructions de la direction du tournoi. Si cette condition n'est pas remplie, le remboursement prévu au point 2.2 n'est pas non plus applicable.
- 2.4 Les équipes de la Ligue suisse des femmes de table paient 200 CHF. Les points 2.2 et 2.3 s'appliquent également aux dames.

3. Nom des équipes

- 3.1 Le nom de l'équipe se compose du nom du club qui délivre les licences de l'équipe. Seul un sponsor peut figurer dans le nom de l'équipe (par ex. TFC Stadt Adidas). Le nom de l'équipe

¹ Dieses Reglement wurde mit Hilfe von DeepL übersetzt.

ne peut pas être modifié en cours de saison, exception faite des sponsors qui sont intégrés au nom de l'équipe.

- 3.2 Si un club engage plusieurs équipes, celles-ci doivent être numérotées dans l'ordre décroissant. 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 licencié demande un emplacement publicitaire dans l'espace réservé au club sur le site web de la STF doivent être autorisés par la STF.
- 4.2 Les équipes s'engagent aux prestations suivantes : - transmission en temps utile des inscriptions, avec portrait de chaque joueur. - réponse par écrit à une petite 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 de la plus haute ligue doivent se présenter en tenue de match pour être autorisés à jouer le jour du match.
- 5.2 Les vêtements de sport acceptables sont les vestes et pantalons de survêtement, les maillots, les tee-shirts de sport, les polos, les shorts et les chaussures de sport. Les casquettes, les visières, les bandeaux et les foulards de sport sont également autorisés.
- 5.3 Tous les joueurs doivent porter des chaussures avec une semelle non marquante.
- 5.4 Les tenues choquantes, les débardeurs, les denims ou jeans de toute sorte, ainsi que les pantalons cargo ne sont pas autorisés. De même, les tongs, sandales et chaussures non sportives ne sont pas autorisées.

6. Titre et prix

- 6.1 L'équipe vainqueur peut porter le titre « Champion de Suisse Tablesoccer League pour l'année ... ».
- 6.2 L'équipe vainqueur remporte un trophée qui devra être rendu intact la saison d'après.
- 6.3 Le vainqueur de la Superleague est automatiquement qualifié pour la Ligue des champions européenne de cette année, à condition que la date limite d'inscription de l'ITSF puisse être respectée et que l'ITSF accueille la Ligue des champions. Si plus de douze équipes participent à la ligue Tablesoccer, l'équipe classée deuxième est également éligible pour jouer (selon l'ITSF).

- 6.4 Si une équipe qualifiée ne veut pas participer à la Champions League, il convient de le signaler à la STF aussi rapidement que possible. Dans ce cas, l'équipe suivante se déplace vers le haut.
- 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 action en réparation contre la STF, ses organes et le tribunal arbitral en raison des actes engagés sur la base des présents statuts et des autres règlements de la STF est exclue, sauf si un licencié ou un sportif /une sportive prouvent que le préjudice résulte d'un acte intentionnel ou d'une négligence grave, si le club ou le sportif ont épuisé toutes les voies de recours pour éviter le préjudice et si la personne lésée ne peut pas demander des dommages et intérêts 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...

Spielordnung

1. Saison et dates des matchs

- 1.1 La saison commence le 1^{er} janvier et prend fin le 31 décembre de la même année ou au terme de la dernière journée de match.
- 1.2 Chaque année jusqu'au 31 décembre, le bureau de la STF fixe le nombre de journées de matchs, ainsi que les dates de la saison suivante. En principe, il convient de respecter les dates fixées par le bureau de la STF.

2. Tables et balles de jeu

- 2.1 Les tables de jeu suivantes sont autorisées pour la Tablesoccer-League : Garlando et Ullrich dans la version décidée.
- 2.2 La balle officielle du tournoi, fournie par le fabricant de tables respectif pour ses tables, est jouée sur les tables. Si l'ITSF a défini une balle de tournoi officielle pour la table concernée, seule cette balle est autorisée. Les balles utilisées doivent être en parfait état.
- 2.3 Il est interdit d'utiliser des additifs sur la surface de jeu ou sur les balles.
- 2.4 La STF dispose de balles qui pourront être achetées par les équipes le jour du match.

3. Inscription des équipes

- 3.1 Seules les équipes dont le club dispose d'une licence valable à la STF peuvent participer à la Tablesoccer-League ouverte de la STF.
- 3.2 Chaque équipe inscrit de 6 à 10 joueurs avec portrait par jour de match. Il revient au club de contrôler l'inscription sur le site web de la STF.
- 3.3 Les équipes féminines inscrivent de 4 à 6 joueuses avec portrait. Il revient au club de contrôler l'inscription sur le site web de la STF.
- 3.4 Il revient au club de déterminer l'ordre d'intervention des équipes. Tout changement intervenant dans le nom du club doit être signalé sans délai à la STF.
- 3.5 Un club licencié peut engager plusieurs équipes pour la Tablesoccer-League. Il convient de choisir le nom de l'équipe conformément à l'article 3.2.

4. Non-présentation d'une équipe

- 4.1 Si une équipe présente 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.
- 4.2 Si une équipe féminine présente moins de 4 joueuses le jour du match, ceci sera considéré comme une non-présentation.
- 4.3 Si une équipe est présente sur le lieu du match, mais ne joue pas pour des raisons quelconques, ceci sera considéré comme une non-présentation.
- 4.4 Dans tous ces cas (points 4.1 - 4.3), l'équipe concernée n'a pas droit au remboursement des 100 CHF conformément au point 2.2 et n'est plus éligible pour jouer dans le reste de la ligue de football de table.
- 4.5 Si une équipe est présente sur le site, mais ne se présente pas à l'heure pour un match après avoir été appelée deux fois par le comité du tournoi (rappel), les deux premiers doubles sont considérés comme perdus. Il en va de même pour le début du match après deux demandes du comité du tournoi.
Si le match n'est pas commencé après une nouvelle demande, le match entier est considéré comme perdu.
Si une équipe est concernée par ce point plus d'une fois, le comité du tournoi peut exclure l'équipe de la ligue de football de table conformément au point 4.4.
- 4.6 Si une équipe ne se présente pas, elle sera complètement retirée du calendrier du tournoi. Tous les résultats seront annulés.

5. Autorisation de jouer et passeport

- 5.1 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.
- 5.2 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.

6. Composition et nom des ligues

- 6.1 Une ligue se compose de 8 équipes ou plus. Une nouvelle ligue, et ainsi une ligue inférieure, sera uniquement ouverte à partir de la seizième équipe (1-15 équipes -> 1 ligue ; 16 - 23 équipes -> 2 ligues ; 24 - 31 équipes -> 3 ligues, ...).

- 6.2 La première ligue s'appelle Superleague et la deuxième ligue Challengeleague. Toutes les autres ligues sont appelées 1^{ère}, 2^e 3^e ... Tablesoccer League.
- 6.3 Le classement est basé sur le classement final de l'année précédente. Si plusieurs ligues sont lancées et que les équipes des 8 ou 16 premières de l'année précédente ne participent plus, les équipes passent dans les ligues supérieures selon la liste de classement.
- 6.4 Pour les femmes, une ligue est constituée avec au moins 4 équipes. S'il y a moins de 4 inscriptions, la ligue n'aura pas lieu pour l'année concernée.

7. Mode

7.1 Mode ligue ouverte

- 7.1.1 Dans les ligues comptant exactement huit équipes, 7 matchs sont joués lors du tour préliminaire selon le système du round robin (tout le monde contre tout le monde). Dans les ligues comptant plus de huit équipes (15 au maximum), sept tours préliminaires sont joués selon le système suisse. Les matchs décisifs du tour préliminaire sont toujours joués au tour final, puisque chaque set donne lieu à des points qui sont inclus dans le classement. Si une équipe abandonne un match, elle sera considérée comme ayant déclaré forfait et sera considérée comme ne s'étant pas présentée.
- 7.1.2 Dans les ligues composées de huit équipes exactement, les quatre premières accèdent aux demi-finales et se disputent le titre de champion suisse pour participer aux matchs d'ascension. Les autres équipes s'affrontent directement pour les relégations. Dans les ligues composées de plus de huit équipes, les huit premières accèdent aux quarts de finale et s'affrontent pour participer aux matchs d'ascension. Les autres équipes s'affrontent directement pour les relégations. Tous les matchs sont disputés (pour les matchs de relégation et le classement final pour l'affectation de l'année suivante).
- 7.1.3 Tous les matchs éliminatoires sont toujours joués selon le classement du premier tour, le meilleur classé jouant contre le plus mal classé.
- 7.1.4 Il y a deux matchs de montée / de relégation. Ainsi, deux équipes d'une ligue peuvent toujours monter ou être reléguées.
- 7.1.5 Pendant le premier tour et les éliminatoires, les matchs suivants seront joués : Double1 - Double2 - Simple1 - Simple2 - Double3 - Double4. Une manche de 5 avec deux d'écart jusqu'à 8 maximum sur deux tables.
- 7.1.6 Chaque équipe peut uniquement prendre 2 timeouts par manche.
- 7.1.7 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 avec 5:3, 5:3.
- 7.1.8 Pour les deux autres matchs (D3, D4), il faut également quatre joueurs différents.
- 7.1.9 Un joueur peut uniquement participer à 2 matchs maximum et ne pourra plus disputer les simples.
- 7.1.10 Il convient de délivrer la composition intégrale des équipes avant les rencontres et d'inscrire les remplaçants.
- 7.1.11 Pendant une rencontre, il est possible d'effectuer deux remplacements. Seuls les joueurs ayant déjà effectué un match complet, en 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. De même, les joueurs remplaçants ne peuvent pas non plus être remplacés.

7.2 Mode ligue féminine

- 7.2.1 Pour le premier tour, 3 matchs au moins sont joués selon le système suisse.
- 7.2.2 Seules les 4 meilleures équipes participent aux matchs éliminatoires. Puis suivent les quarts de finale et les demi-finales.
- 7.2.3 Pendant le premier tour et les éliminatoires, les matchs suivants seront joués : Double1 - Simple1 - Simple2 - Double3 - Double4. Une manche de 5 avec deux d'écart jusqu'à 8 maximum sur deux tables.
- 7.2.4 Chaque équipe peut uniquement prendre 2 timeouts par manche.
- 7.2.5 Pour les premiers matchs (D1, S1, S2), il faut quatre joueuses différentes.
- 7.2.6 Pour les deux autres matchs (D3, D4), il faut également quatre joueuses différentes.
- 7.2.7 Une joueuse peut uniquement participer à 2 matchs maximum et ne pourra plus disputer les simples.
- 7.2.8 Il convient de délivrer la composition intégrale des équipes avant les rencontres et d'inscrire les remplaçantes.
- 7.2.9 Pendant une rencontre, il est possible d'effectuer un remplacement. Seules les joueuses ayant déjà effectué un match complet, en D3 ou D4, peuvent être remplacées. Le remplacement doit s'effectuer avant le match et doit être notifié au capitaine de l'équipe adverse. Seule une joueuse n'ayant pas encore joué de match peut remplacer une autre joueuse. Ainsi, les joueuses remplacées ne peuvent plus être remplaçantes. De même, les joueuses remplaçantes ne peuvent pas non plus être remplacées.

8. Décompte des points

- 8.1 Les matchs simples et doubles se jouent en 2 manches jusqu'à 5 buts, avec au moins 2 buts de différence par manche jusqu'à 8 buts maximum. Un point est décerné pour chaque manche gagnée. Points : Match gagné = 2 : 0 point de manche ; match nul = 1 : 1 point de match ; rencontre gagnée = 2 : 0 point d'équipe.
- 8.2 Match nul (6:6 points de match) = 1 : 1 point d'équipe seulement au premier tour
- 8.3 Les matchs nuls (6:6 points de match) pendant les éliminatoires se décident aux tirs au but.
- 8.4 Tous les matchs d'un match du tour préliminaire doivent être joués, même si le vainqueur a déjà été déterminé par les points de match (par exemple 7:1 après D1, D2, S1 et S2).
- 8.5 S'agissant des rapports des matchs dans lesquels un ou plusieurs résultats manquent, la direction du tournoi procédera à l'évaluation suivante : 2:0 points de match pour le vainqueur du match.
- 8.6 Les matchs non joués ou interrompus reçoivent 2:0 points de match.

9. Engagement, choix du côté de la table

- 9.1 Avant chaque match et avant la communication de la composition des équipes, chaque équipe lance une pièce : 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 manche. Sur sa table, l'équipe engage la balle de chaque manche.

10. Tirs au but

- 10.1 Avant la séance de tirs au but, chaque équipe désigne 5 joueurs qui recevront un numéro de 1 à 5. Des couples de pénalty sont formés (P1, P2, P3, P4, P5), cela signifie que les joueurs portant le même numéro s'affrontent. Les couples jouent les uns après les autres dans l'ordre croissant. Pour la séance de tirs au but, il n'est pas possible de remplacer un joueur. Avant la séance de tirs au but, une pièce est lancée. Le gagnant décide de l'équipe qui tirera toujours en premier. Chaque joueur dispose d'un tir d'essai sur sa table et défend ensuite sur la table visiteur. Si le match est toujours nul après 5 tirs, il y aura des prolongations avec mort subite ; cela signifie que le match est gagné par le premier joueur qui marque.
- 10.2 Chez les femmes, chaque équipe désigne 4 joueuses qui recevront chacune un numéro de 1 à 4. Si le match est toujours nul après 4 tirs, il y aura des prolongations avec mort subite.

11. Arbitres

- 11.1 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 parties se sont mises d'accord sur un arbitre non officiel, ses décisions sont valables et doivent être respectées.
- 11.2 En cas de désaccord, la direction du tournoi se réserve le droit d'annuler le match et de décider du résultat et des sanctions.