

REGLEMENTATION GENERALE DU TOURNOI DE BABYFOOT DU DIMANCHE 17 JUIN 2018 PLACE FOCH

1/FONCTIONNEMENT DU TOURNOI

Le tournoi s'effectue avec 32 équipes de 2 joueurs selon un système de matchs à élimination direct.

Pendant un match, la première des 2 équipes à marquer 9 buts est qualifiée pour le tour suivant.

Chaque match dure 12 minutes,

Si aucune des deux équipes n'arrive à marquer les 9 buts requis, l'équipe gagnante sera celle qui aura marqué le plus de buts à l'issue du temps imparti.

Il n'y a pas d'arbitre dédié, les équipes seront les seuls juges. Cependant, en cas de litige sur un but, les organisateurs pourront être sollicités afin de prendre une décision.

2/PLANNING DU TOURNOI

16H00 : ouverture des babyfoots pour l'échauffement des participants

16H15 : Répartition des joueurs dans la grille par tirage au sort

16H30 : Début du tournoi (*Voir planning en annexe*)

16H30 à 17H30 : 16ème de Finale

17H30 à 18H00 : 8ème de Finale

18H00 à 18H15 : ¼ de Finale

18H20 à 18H35 : ½ Finale

18H40 : Finale

19H00 : Remise des prix

3/LOTS A GAGNER

Lot du vainqueur : 1 traversée bateau Corse Continent Corse avec véhicule + 2 personnes avec Corsica Linea + 1/2 heure de jet ski offertes par Cappai jet + 4 Places de cinéma

Lot du 2ème : 1 Maillot et un ballon tous deux dédiés par les joueurs de l'ACA + ½ Heure de jet ski + 3 Places de cinéma

Lot du 3ème : 3 Places cinéma + ½ heure de jet ski

Lot du 4ème : 2 Places cinéma + ½ heure de jet ski

Lot pour les ¼ de finalistes perdants : 2 Places de cinéma

4/FRAIS D'INSCRIPTIONS

La participation de chaque équipe est conditionnée au paiement des droits d'inscriptions s'élevant à 5 € par joueur, soit 10 € par équipe.

Le paiement des droits d'inscriptions s'effectue sur place.

Ils sont à régler le jour même de la manifestation à partir de 15h45 et ce jusqu'à 16h15.

5/LES REGLES DU JEU

Article 1 : L'ENGAGEMENT

La partie commence par un tirage au sort. L'engagement (joueur ayant bénéficié du tirage au sort) se fait aux demis, balle arrêtée.

Article 2 : LA REMISE EN JEU

Lors d'une sortie de la table de jeu, la balle est remise aux arrières du camp qui n'ont pas eu la dernière possession de la balle.

Une balle immobilisée entre deux barres est donnée aux arrières du camp où elle est immobilisée.

Une balle immobilisée entre les barres des demis est remise aux demis qui ont eu l'engagement précédemment.

Article 3 : LE « PRÊT »

Pour tout engagement ou remise en jeu, le joueur doit demander « prêt ? » et attendre que son adversaire direct lui réponde « prêt ! ».

Article 4 : LES PISSETTES/ LES ROULETTES

Les tirs des ailiers avant (pissettes) sont autorisés des deux côtés.

Les roulettes sont autorisées à la condition que la barre n'effectue pas plus d'une rotation avant et après la frappe.

Article 5 : LA GAMELLE

La gamelle (balle entrée et ressortie du but) ne vaut qu'un point. Réengagement normal aux demis.

Article 6 : CHANGEMENT DE POSITION

Les joueurs peuvent changer de position (avant/arrière) lors d'un engagement ou d'un temps mort.

Article 7 : LES DEMIS

Les buts marqués des demis sont valables.

Lors d'un dégagement des arrières, l'équipe adverse a le droit de bouger ses demis.

Les « râteaux », « sacs » ou « brailles » n'existent pas : il est autorisé de dévier la balle de l'adversaire.

6/LES INTERDITS

- Utiliser des accessoires sur les barres non conformes aux règles du jeu.
- Mettre les mains dans le baby-foot en cours de jeu.
- Déplacer ou soulever la table du jeu.
- Tordre les barres.
- Toutes les gênes (chocs par les demis ou les arrières adverses sur les montants du baby lors d'un tir ou d'un contrôle, chocs des joueurs adverses directs, chocs violents, vibration du baby-foot, etc.).
- Toute tentative de distraction.
- Avoir une attitude agressive à l'égard des adversaires.

ANNEXE PLANNING

