



LOIS DU JEU

Regroupement des Étudiants en Génie Informatique et Électrique

Version 1.2 – Le 22 janvier 2016



1 Table des matières

.....	1
1 Table des matières	2
2 Définitions	4
3 Règlements	6
3.1 Application des règlements.....	6
3.1.1 <i>Étendue de la juridiction</i>	6
3.2 Mise et remise en jeu de la balle.....	6
3.2.1 <i>Mise en jeu initiale</i>	6
3.2.2 <i>Mise en jeu suite à un but valide</i>	6
3.2.3 <i>Mise en jeu suite à un but invalide</i>	6
3.2.4 <i>Mise en jeu suite à un but effectué avec la balle qui sert à rien</i>	6
3.2.5 <i>Mise en jeu suite à une Gamelle</i>	6
3.2.6 <i>Mise en jeu suite à une sortie de la zone de jeu</i>	7
3.2.7 <i>Balle stationnaire et inaccessible</i>	7
3.3 Victoire de la partie.....	7
3.3.1 <i>Victoire normale</i>	7
3.3.2 <i>Victoire lors d'une égalité</i>	7
3.3.3 <i>Score négatif ou nul</i>	8
3.3.4 <i>Boulier</i>	8
3.4 Buts.....	8
3.4.1 <i>Effets d'un but</i>	8
3.4.2 <i>Effets d'un but dans son propre but</i>	8
3.4.3 <i>But du centre</i>	8
3.4.4 <i>But du centre dans son propre but</i>	8
3.4.5 <i>Excès de buts du centre</i>	8
3.4.6 <i>But effectué avec un Eagle</i>	9
3.4.7 <i>Excès de Eagle</i>	9
3.4.8 <i>But n'ayant pas franchi la ligne du centre</i>	9
3.4.9 <i>Double spin</i>	9
3.5 Gamelles.....	9
3.5.1 <i>Effets d'une gamelle</i>	9
3.5.2 <i>Effets d'une gamelle dans son propre but</i>	9
3.5.3 <i>Gamelle du centre</i>	9
3.5.4 <i>Gamelle du centre dans son propre but</i>	9
3.5.5 <i>Gamelle Royale</i>	10
3.6 Cendriers	10
3.6.1 <i>Validité des cendriers</i>	10
3.6.2 <i>Effets d'un cendrier</i>	10
3.6.3 <i>Effets d'un auto-cendrier</i>	10
3.7 Interruptions au déroulement normal de la partie.....	10
3.7.1 <i>Toucher avec le corps</i>	10
3.7.2 <i>Spectateurs</i>	10
3.7.3 <i>Objets externes</i>	10

3.7.4	<i>Nuisances</i>	11
3.7.5	<i>Râteau</i>	11
3.8	<i>Uniforme</i>	11
3.8.1	<i>Uniforme</i>	11
3.8.2	<i>Gants</i>	11

2 Définitions

Auto- (préfixe): se dit d'une action normalement offensive, lorsque l'action en question a pour effet d'envoyer la balle dans le but ou dans un des cendriers de l'équipe ayant performé l'action.

Backpasse: lorsqu'un attaquant renvoie la balle vers son défenseur à partir du centre ou de l'attaque. Peut être intentionnelle ou non.

Balle de marde: voir couille.

Balle qui sert à rien : (Valide seulement lors d'une partie payante) Prochaine balle à jouer lorsqu'il ne reste que deux balles de disponibles et que les deux équipes sont à égalité.

But: un but est marqué lorsque la balle pénètre complètement le but d'une des deux équipes, tombe dedans et n'en ressort pas.

Cendrier: lorsque la balle quitte la surface de jeu et se loge dans l'un des cendriers situés sur le côté

Chevreuil: tir d'un attaquant sur la réception d'un tir de la défense adverse.

Couille: une balle de babyfoot faite en liège.

Cuillère d'argent: une fourchette d'or effectuée avec l'attaquant.

Cure-dent de diamant : une cuillère d'argent effectuée avec le gardien.

Diamant de Tanguay: tir provenant de la défense, qui rebondit sur un des murs de côté, sur le mur du fond, puis sur l'autre mur de côté (en forme de losange) avant de rentrer dans le but de l'équipe ayant fait le tir.

Dirac: un but provenant de la défense, s'étant déplacé très rapidement en ligne droite sans rebond et ayant fait un son puissant lors de la collision avec le fond du but.

Double spin: un tir lors duquel le joueur a lâché la baguette, et que cette dernière a effectué plus d'un tour par rapport à l'angle du bonhomme au point limite avant de frapper la balle. Un tir lors duquel le joueur fait tourner la baguette à l'aide de son avant-bras et/ou son bras, et lors duquel la baguette effectue plus d'un tour par rapport à l'angle du bonhomme au point limite avant de frapper la balle est aussi un double spin.

Eagle: avec un défenseur, frapper la balle sur le mur arrière pour qu'elle rebondisse par en avant, par-dessus le champ de jeu, et se dirige soit vers le but adverse, soit vers le cendrier adverse.

Flocon: une balle se déplaçant très lentement et réussissant malgré tout à pénétrer le but, suite à un tir de l'équipe adverse.

Fourchette d'or: avec les défenseurs, tirer ou pousser la baguette pour faire déplacer latéralement la balle, puis la tirer dans le but dans un mouvement fluide.

Gamelle: lorsque la balle entre complètement dans le but d'une des deux équipes et en ressort. Habituellement accompagné d'un "CLANG" caractéristique.

Gamelle Royale: lorsque la balle entre dans un but et ressort de l'autre.

One-timer: tir sur réception d'une passe de l'arrière.

Point limite : point où le pied du bonhomme touche au sommet de la balle en pointant vers le but adverse.

Râteau : lorsque qu'un joueur fait glisser une de ses baguettes en va-et-vient en effectuant au moins 3 largeurs de table (allé-retour-allé) dans une séquence continue.

Spin: Un tir est un spin si au moment de frapper la balle, la baguette a effectué un tour ou moins depuis que la main du joueur a lâché la baguette pour provoquer sa rotation.

3 Règlements

3.1 Application des règlements

3.1.1 Étendue de la juridiction

Les présents règlements doivent être appliqués dans leur entièreté lors de toute partie de babyfoot se déroulant dans le local PLT-0106, mieux connu sous les noms *Le Régie* et *La Régie*. En particulier, l'omission volontaire de l'application des règlements lors des parties du tournoi annuel de babyfoot cause automatiquement la disqualification des équipes impliquées. Lorsque des parties se déroulent en dehors du local PLT-0106, il est souhaitable d'appliquer les règlements afin de conserver les bonnes habitudes.

3.2 Mise et remise en jeu de la balle

3.2.1 Mise en jeu initiale

L'équipe du côté du distributeur de balles lance la balle pour qu'elle touche le mur du côté opposé, à l'emplacement de la ligne du centre, et ait la trajectoire la plus parallèle à la ligne du centre possible. Si la balle part immédiatement d'un côté ou de l'autre de manière démesurée (outre les baguettes du centre), la mise en jeu est invalide et doit être recommencée.

3.2.2 Mise en jeu suite à un but valide

L'équipe ayant été marquée reprend possession de la balle dans la zone d'influence de sa baguette du centre, le plus souvent au milieu.

3.2.3 Mise en jeu suite à un but invalide

La balle est remise en jeu de la même manière que pour la mise en jeu initiale

3.2.4 Mise en jeu suite à un but effectué avec la balle qui sert à rien

L'équipe ayant effectué le but reprend possession de la balle dans la zone d'influence de sa baguette du centre, le plus souvent au milieu.

3.2.5 Mise en jeu suite à une Gamelle

Après une gamelle, l'équipe ayant perdu un point reprend la possession de la balle dans le coin de la table dans sa zone défensive.

3.2.6 Mise en jeu suite à une sortie de la zone de jeu

Si la balle sort de la zone de jeu, on la remet en jeu à l'endroit le plus proche parmi les endroits suivants de l'endroit d'où la balle a quitté la zone de jeu: les quatre coins, le mur de côté à la hauteur de la ligne du centre.

3.2.7 Balle stationnaire et inaccessible

Si la balle cesse de bouger et est hors d'atteinte de tous les joueurs de la table, la balle est considérée comme n'étant plus en jeu et est remise en jeu selon les cas suivants:

- La balle est au centre: on remet la balle en jeu au centre, à la manière d'un but invalide.
- La balle est entre le centre et l'attaque: on remet la balle en jeu au centre, à la manière d'un but invalide.
- La balle est entre l'attaque et la défense: on remet la balle en jeu au coin le plus proche, à la manière d'une sortie de la zone de jeu.
- La balle est entre la défense et le mur du fond: on remet la balle en jeu au coin le plus proche, à la manière d'une sortie de la zone de jeu.

3.3 Victoire de la partie

3.3.1 Victoire normale

La partie est remportée par l'équipe ayant amassé le plus de points après avoir joué un total de 13 balles.

3.3.2 Victoire lors d'une égalité

Si après avoir joué 13 balles le score des deux équipes est le même, trois situations peuvent s'être produites:

- Les deux équipes avaient le même score après la 12^e balle et une des deux équipes a fait un but invalide. La victoire est concédée à l'équipe n'ayant pas fait le but invalide.
- Une des équipes avait un point de moins que l'autre et a marqué le dernier but, ayant pour effet d'égaliser le score. Cette équipe remporte la partie.
- Une autre situation impliquant des gamelles ou des auto-cendriers. Dans ce cas, la victoire est donnée à l'équipe ayant fait le dernier but s'il s'agit d'un but valide ou à l'autre équipe s'il s'agit d'un but invalide.

3.3.3 Score négatif ou nul

Une équipe dont le score est négatif ou nul à la fin de la partie doit passer physiquement sous la table (dans l'axe le plus court de la table), et ce, un nombre de fois évalué selon la formule suivante: $N = 1 - S$, où N est le nombre de fois à passer en dessous de la table et S le score de l'équipe. Chacun des joueurs doit passer N fois sous la table. Une équipe victorieuse ayant un score négatif ou nul n'est pas exemptée de cette règle.

3.3.4 Boulier

Si la table est configurée de telle sorte que les balles peuvent être obtenues sans l'insertion d'une pièce d'un dollar, les deux équipes peuvent s'entendre afin de jouer un boulier. Dans ce cas, la première équipe à avoir un score de 10 points remporte la partie. Ce règlement a préséance sur les règlements 3.3.1 et 3.3.2, si les deux équipes décident de jouer un boulier.

3.4 Buts

3.4.1 Effets d'un but

Un but valide dans le but de l'équipe adverse augmente le score de l'équipe qui l'a effectué d'un point.

3.4.2 Effets d'un but dans son propre but

Un but valide dans son propre but augmente le score de l'équipe adverse d'un point.

3.4.3 But du centre

Un but provenant d'une baguette du centre est considéré valide si et seulement si le dernier bonhomme ayant dévié la balle par un mouvement de la baguette ne soit pas un bonhomme faisant partie de la baguette du centre de l'équipe marquant le but. Il doit ici s'agir d'une déviation intentionnelle et pas d'un simple rebond. Une exception est permise (voir point 3.4.4).

3.4.4 But du centre dans son propre but

Un but provenant d'une baguette du centre et ayant été marqué dans le but appartenant à l'équipe de la baguette d'origine est valide.

3.4.5 Excès de buts du centre

Pour éviter un gaspillage de balle ou une perte de temps dans la partie, si une équipe effectue 3 buts du centre, chaque prochain but du centre effectué par cette équipe lui occasionnera une perte de un point.

3.4.6 But effectué avec un Eagle

Un but effectué avec la technique de Eagle est considéré comme un but valide.

3.4.7 Excès de Eagle

Le maximum d'essai de Eagle est fixé à 1 essai par équipe par balle. Si une équipe effectue un deuxième essai de Eagle ou plus lors d'une balle et qu'elle compte un but ou effectue un cendrier, le but ou le cendrier est invalide et l'équipe adverse reprend possession de la balle de la même manière que lors d'un but valide. Si l'essai excédentaire ne résulte pas en un but ou un cendrier, le jeu est interrompu et l'équipe adverse reprend possession de la balle de la même manière que lors d'un but valide.

3.4.8 But n'ayant pas franchi la ligne du centre

Lors d'une mise en jeu durant laquelle une équipe est directement en possession de la balle, un but contre l'équipe en possession initiale de la balle est considéré comme invalide si la balle n'a pas franchi la ligne du centre vers la zone de l'équipe adverse.

3.4.9 Double spin

Un but provenant d'un tir de type double spin est considéré invalide.

3.5 Gamelles

3.5.1 Effets d'une gamelle

Lorsqu'une équipe réussit à faire une gamelle, l'équipe adverse perd un point. Le score peut tomber en dessous de zéro, sans limite de score.

3.5.2 Effets d'une gamelle dans son propre but

Lorsqu'une équipe fait une gamelle dans son propre but, elle perd un point. Le score peut tomber en dessous de zéro, sans limite de score.

3.5.3 Gamelle du centre

Par extension du règlement 3.4.3, une gamelle du centre est invalide et n'entraîne aucun changement au pointage.

3.5.4 Gamelle du centre dans son propre but

Par extension du règlement 2.3.5, une gamelle du centre dans son propre but est valide et entraîne la perte d'un point pour l'équipe qui l'a effectué.

3.5.5 Gamelle Royale

Lorsqu'une équipe effectue une Gamelle Royale, elle remporte la partie. De plus, l'autre équipe est dans l'obligation de se prosterner devant eux.

3.6 Cendriers

3.6.1 Validité des cendriers

Pour qu'un cendrier soit valide, la balle ne doit en aucun temps avoir quitté la zone définie par le contour de la table, personne ne doit y avoir touché à l'aide d'une partie de son corps ou un objet quelconque, et aucun objet distinct de la table ne devait être présent sur la table.

3.6.2 Effets d'un cendrier

Un cendrier réussi donne 5 points à l'équipe l'ayant effectué.

3.6.3 Effets d'un auto-cendrier

Un auto-cendrier réussi fait perdre 5 points à l'équipe l'ayant effectué.

3.7 Interruptions au déroulement normal de la partie

3.7.1 Toucher avec le corps

Lorsque la balle est en jeu, il est interdit de toucher une autre partie de la table que les poignées.

3.7.2 Spectateurs

Les spectateurs ne doivent en aucun cas intervenir dans la partie, que ce soit en touchant à la table, à la balle, aux joueurs ou en utilisant des objets à une même fin. Une exception à cette règle est lorsque la balle quitte la surface de jeu, et roule par terre, auquel cas il est permis pour un spectateur de ramasser la balle et de la donner à l'un des joueurs.

3.7.3 Objets externes

Aucun objet ne doit être déposé sur, ou mis en contact avec une quelconque partie de la table durant la partie, à l'exception d'élastiques sur les poignées et de poignées faites sur mesure pour les mains du joueur.

3.7.4 Nuisances

Si l'intervention d'un spectateur ou d'un objet externe cause un but, une gamelle ou un cendrier, de manière directe ou indirecte (c'est-à-dire, en incommodant assez l'un des joueurs pour qu'il soit incapable de prendre part normalement à la partie), tout effet sur le score des deux équipes est annulé et la balle est remise en jeu au centre.

3.7.5 Râteau

Si un joueur effectue un râteau, le jeu est interrompu et l'équipe adverse reprend possession de la balle dans la zone d'influence de sa baguette du centre, le plus souvent au milieu.

3.8 Uniforme

3.8.1 Uniforme

Les joueurs peuvent s'habiller comme ils le souhaitent, en autant que la tenue ne nuise pas à l'adversaire ou ne le rende pas inconfortable.

3.8.2 Gants

Il est permis de porter des gants. Cette règle a préséance sur le règlement 3.8.1.