







RÈGLE DU JEU DU BABYFOOT

Le babyfoot de table se joue avec 2 équipes qui s'affrontent : les équipes peuvent se composer de 1 à 2 joueurs. L'objectif d'une partie de babyfoot est de marquer 6 à 10 buts pour gagner le match.

1. L'engagement

La partie de babyfoot démarre lorsque les deux parties ont tiré au sort qui allait commencer le match. Après le premier engagement de la balle, les engagements suivants se font par l'équipe qui a marqué un but.

2. La remise en jeu

Une fois la balle mise en jeu, elle le reste jusqu'à tant que la balle sorte de la table : but, temps mort ou déclaration d'une « balle mort ».

3. Le « prêt »

Avant la mise en jeu de la balle, le joueur qui commence la partie doit demander à son adversaire s'il est « prêt ». Celui-ci a 3 secondes pour répondre « prêt » et le joueur qui démarre la partie a ensuite 3 secondes pour commencer le jeu.

4. Les pissettes

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

5. Les reprises

Les reprises sont autorisées en double et en simple. Lors d'une partie en un contre un, une balle engagée aux demis et contrôlée par les avants peut être tirée immédiatement sans attendre l'adversaire.

6. Les roulettes

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

7. La gamelle

Une gamelle est une balle qui rentre et ressort du but. Elle vaut seulement un point. Elle est suivie par un réengagement normal.

8. Changement de position

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

9. Les demis

Un but marqué par les demis est accepté. Une équipe a le droit de bouger ses demis lorsque l'équipe adverse effectue un dégagement des arrières.

Source: FFFT - Fédération Française de Football de Table