



FÉDÉRATION DE KICKERSPORT LUXEMBOURG — FKL

ANNEXE A

RÈGLES TECHNIQUES DE JEU RECONNUES PAR LA FKL

Saison 2026-2027

1. Règles techniques de référence

Les compétitions organisées, reconnues ou homologuées par la Fédération de Kickersport Luxembourg (FKL) sont disputées conformément aux règles techniques de jeu de l'International Table Soccer Federation (ITSF) reconnues par la FKL, notamment les Standard Matchplay Rules, sauf dispositions particulières prévues par le Code Sportif FKL ou par la présente annexe.

Les règles ITSF demeurent applicables à toutes les situations techniques qui ne font pas l'objet d'une adaptation nationale expresse. Lorsqu'une règle FKL fixe un format particulier pour une compétition nationale, cette règle particulière prévaut pour ladite compétition.

2. Championnat national FKL — Race 72

Une rencontre de Championnat national FKL se dispute sous la forme d'un Race 72 continu. Le score n'est pas remis à zéro entre les différents matchs composant la rencontre.

La rencontre est divisée en neuf paliers successifs de huit buts : 8, 16, 24, 32, 40, 48, 56, 64 et 72.

L'ordre officiel des neuf matchs est : D1 – D2 – S1 – D3 – S2 – D4 – D5 – D6 – D7.

Chaque match correspond au palier suivant du Race 72. Dès qu'une équipe atteint le total correspondant au palier, le match concerné prend fin et le score cumulé obtenu est conservé pour le match suivant.

Exemple : si le premier palier se termine à 8–3, le deuxième match reprend avec le score cumulé de 8–3 et se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 16. Le même principe s'applique ensuite jusqu'au palier final de 72.

Une rencontre peut donc se terminer avant que les deux équipes aient marqué 72 buts. L'équipe qui atteint 72 en premier remporte la rencontre, sauf lorsqu'un score nul de 71–71 est constaté dans les conditions prévues au point 8.

3. Temps morts en Championnat

Chaque équipe dispose d'un seul temps mort par palier de huit buts.

Le droit à un temps mort est renouvelé au commencement de chaque nouveau palier. Un temps mort non utilisé pendant un palier n'est pas reportable au palier suivant.

Cette limitation reste applicable quelle que soit la différence de score ou le nombre de buts qu'une équipe doit encore marquer pour atteindre le palier suivant. Une équipe ne peut donc jamais obtenir un deuxième temps mort dans le même palier.

La durée, la demande et l'exécution du temps mort restent soumises aux règles techniques ITSF, sauf disposition FKL contraire.

4. Doubles, simples et règles techniques

Le Championnat national FKL comprend les doubles et simples prévus par le format officiel de la compétition. Les règles de composition, d'éligibilité et de participation des joueurs sont fixées par le Code Sportif FKL.

Pour le déroulement technique des doubles et des simples — notamment mise en jeu, possession, balle morte, reset, distraction, changement de position lorsqu'il est autorisé, temps de jeu et sanctions techniques — les règles ITSF reconnues par la FKL restent applicables.

5. Déroulement d'une rencontre de Championnat

Le Championnat national FKL est organisé en une division unique selon une formule aller-retour. Chaque rencontre constitue une rencontre indépendante en Race 72 et contribue au classement général conformément au système de points prévu par le Code Sportif FKL. Il n'existe ni phase de groupes ni phase finale du Championnat.

Avant le début de la rencontre, les capitaines complètent les informations nécessaires et déclarent les joueurs et réservistes prévus sur la feuille de match ou dans le système officiel désigné par la FKL. L'équipe visiteuse dispose de la période d'échauffement prévue par le Code Sportif avant le début officiel fixé à 21h00.

La rencontre comprend 9 matchs, soit 7 doubles et 2 simples, répartis en quatre blocs de composition. Le Race 72 est continu et les scores sont cumulés d'un palier au suivant.

Bloc 1 : D1 et D2. Les paires sont libres.

Bloc 2 : S1, D3 et S2. La paire D3 ne peut pas être identique à une paire déjà utilisée en D1 ou D2.

Bloc 3 : D4 et D5. Les paires D4 et D5 doivent être différentes des paires utilisées en D1, D2 et D3.

Bloc 4 : D6 et D7. Les compositions sont libres. La composition du bloc 4 est établie après que les blocs précédents ont été joués.

La composition des blocs 1, 2 et 3 est déclarée avant le début de la rencontre. L'objectif du système de composition est de favoriser l'utilisation de paires différentes et la participation de plusieurs joueurs.

Les réservistes sont déclarés avant la rencontre. Une fois la rencontre commencée, aucun nouveau remplaçant ne peut être ajouté sans l'accord de l'équipe adverse. Un remplacement peut intervenir pendant la rencontre conformément aux règles FKL. Lorsqu'un joueur est remplacé, il ne peut plus participer aux matchs ultérieurs de la rencontre et son remplaçant prend sa place pour les matchs concernés.

Les scores de chaque match ainsi que le score cumulé sont enregistrés au fur et à mesure. À la fin de la rencontre, les capitaines vérifient le résultat final, inscrivent les éventuelles remarques, réserves ou réclamations selon la procédure applicable et valident la feuille de match. Les résultats sont ensuite transmis par le moyen officiel désigné par la FKL.

6. Sanctions techniques

Les avertissements, fautes techniques, distractions, retards de jeu, resets et autres sanctions techniques sont appliqués conformément aux règles ITSF reconnues par la FKL.

Le passage d'un palier au suivant dans le Race 72 ne constitue pas une nouvelle rencontre et n'efface pas les sanctions ou avertissements déjà prononcés, sauf lorsqu'une règle technique applicable prévoit expressément leur extinction.

7. Coupe du Luxembourg — Race 30 et temps morts

Une rencontre de Coupe du Luxembourg se dispute selon le format Race 30 prévu par le Code Sportif FKL.

Chaque équipe dispose d'un seul temps mort par manche. Un temps mort non utilisé n'est pas reportable sur la manche suivante. La durée, la demande et l'exécution du temps mort restent régies par les règles ITSF reconnues par la FKL.

8. Match nul et recours aux tirs au but

Dans le Championnat national FKL, organisé en division unique selon une formule aller-retour, un score final de 71–71 constitue un match nul définitif. Aucune séance de tirs au but n'est organisée en Championnat. Conformément au Code Sportif FKL, une victoire rapporte 3 points, un match nul 1 point à chaque équipe et une défaite 0 point.

Le classement final du Championnat est établi à l'issue de l'ensemble des journées selon les critères de classement et de départage prévus par le Code Sportif FKL. Un éventuel départage au classement ne donne pas lieu à une séance de tirs au but entre les équipes concernées.

En Coupe du Luxembourg, lorsqu'une phase de qualification ou de groupes autorise le match nul, un score de 29–29 est un match nul définitif et donne 1 point à chaque équipe. Dans une phase éliminatoire, un score de 29–29 déclenche la séance de tirs au but afin de désigner le vainqueur.

9. Tirs au but — Coupe du Luxembourg

Pour la Coupe du Luxembourg, chaque équipe désigne quatre joueurs différents pour la séance de tirs au but.

Les équipes établissent leur ordre de passage. Le joueur n°1 tire une fois et défend une fois, puis le joueur n°2, le joueur n°3 et le joueur n°4 selon l'ordre établi. Chacun des quatre joueurs doit donc, au cours du premier cycle, tirer une fois et défendre une fois.

Si l'égalité subsiste après le passage complet des quatre joueurs de chaque équipe, aucun réserviste supplémentaire n'est introduit. La séance se poursuit en mort subite en reprenant l'ordre déclaré à partir du joueur n°1. À chaque passage, les deux équipes disposent du même nombre de tentatives. Dès qu'après un passage complet à nombre égal de tentatives une équipe a marqué et l'autre non, l'équipe ayant marqué remporte la séance. Si les deux équipes obtiennent le même résultat, la mort subite se poursuit avec le joueur suivant dans l'ordre déclaré, puis recommence au joueur n°1 lorsque les quatre joueurs sont passés.

Les deux équipes doivent toujours avoir exécuté un nombre égal de penalties avant qu'un vainqueur soit déclaré.

10. Règle supplétive

Toute situation technique qui n'est pas expressément réglée par le Code Sportif FKL ou par la présente annexe est tranchée conformément aux règles ITSF reconnues par la FKL.

En cas de doute sur l'interprétation d'une adaptation nationale, la décision relève des organes compétents de la FKL conformément au Code Sportif.

Document	Annexe A — Règles techniques de jeu reconnues par la FKL
Saison	2026-2027
Adoption / mise à jour	

Version définitive adoptée par l'Assemblée générale de la FKL du 18 septembre 2026.