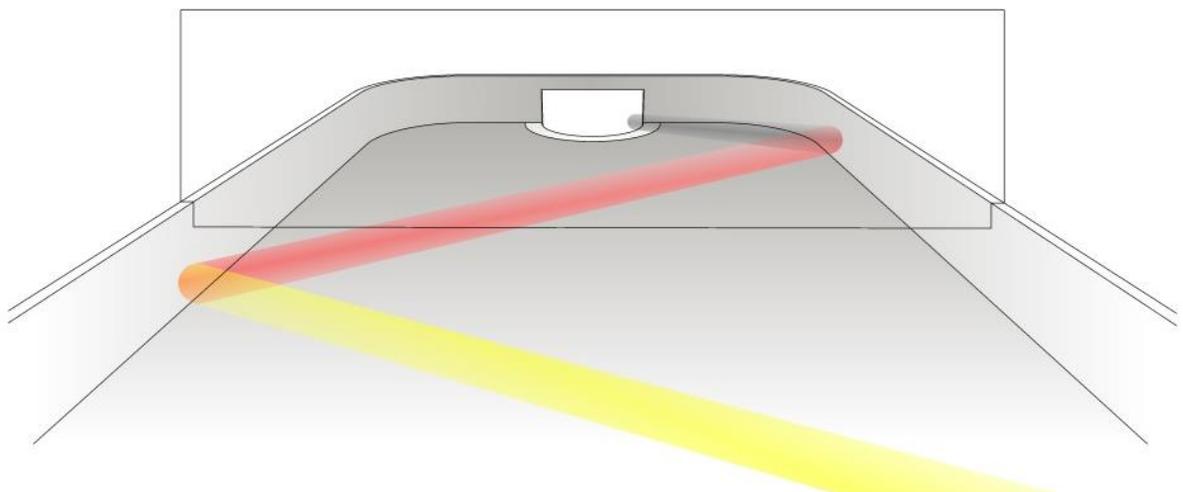




**INTERNATIONAL BLIND SPORTS FEDERATION**  
**SHOWDOWN-REGELN**  
*Deutsche Übersetzung*  
**2022 – 2025**



## Inhalt

|  |    |
|--|----|
| PRÄAMBEL .....                                       | 3  |
| A: DEFINITIONEN UND TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN ..... | 3  |
| 1. TISCH .....                                       | 3  |
| 2. BALL .....  | 5  |
| 3. SCHLÄGER .....                                    | 5  |
| 4. SPORTAUSRÜSTUNG .....                             | 6  |
| 5. SPIEL .....                                       | 7  |
| B: SPIELREGELN .....                                 | 8  |
| 6. OFFIZIELLE .....                                  | 8  |
| 7. GEWINNSÄTZE .....                                 | 9  |
| 8. SPIELE MIT ZEITLIMIT .....                        | 9  |
| 9. VOR DEM SPIEL .....                               | 9  |
| 10. ABLAUF DES SPIELS .....                          | 10 |
| 11. MÜNZWURF .....                                   | 10 |
| 12. AUFWÄRMEN .....                                  | 10 |
| 13. AUFSCHLÄGE .....                                 | 11 |
| 14. DAS SPIEL .....                                  | 11 |
| 15. PUNKTE ERZIELEN .....                            | 11 |
| 16. TOTER BALL .....                                 | 14 |
| 17. AUSZEIT .....                                    | 14 |
| 18. SEITENWECHSEL .....                              | 15 |
| 19. VERWARNUNGEN UND STRAFEN .....                   | 16 |
| C: MANNSCHAFTSSPIELREGELN .....                      | 17 |
| 20. ALLGEMEINE MANNSCHAFTSSPIELREGELN .....          | 17 |
| 21. TEAMS .....                                      | 17 |
| 22. ZUSÄTZLICHE REGELN .....                         | 17 |
| 23. SPIELSYSTEM .....                                | 19 |
| Anhang 1 - Tisch .....                               | 20 |
| Anhang 2 - Schläger .....                            | 21 |
| Anhang 3 - Handschuhe .....                          | 22 |
| Anhang 4 - Hand- und Armschutz .....                 | 23 |
| Anhang 5 - Invasion .....                            | 24 |

Diese Regeln wurden vom IBSA-Vorstand am 16. März 2022 genehmigt.

Diese Regeln sind ab dem 28. März 2022 gültig.

Diese Regeln gelten für das gesamte Showdown-Spiel bei allen Veranstaltungen.

## PRÄAMBEL

Showdown wird von zwei Spielern gespielt. Das Spiel wird auf einem rechteckigen Tisch mit Tortaschen an beiden Enden und einem Mittelbrett gespielt. Das Spiel wird mit Schlägern und einem hörbaren Ball gespielt. Das Ziel des Spiels ist es, den Ball über den Tisch, unter dem Mittelbrett hindurch, in das Tor des Gegners zu schlagen, während der Gegner versucht, dies zu verhindern.

Sollte es zu Missverständnissen zwischen der englischen Version der IBSA-Showdown-Regeln und einer der übersetzten Versionen kommen, ist die englische Version maßgebend.

Dieses Regelwerk besteht aus vier Teilen:

A: DEFINITIONEN UND TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN

B: SPIELREGELN

C: MANNSCHAFTSSPIELREGELN

D: ANHÄNGE

## A: DEFINITIONEN UND TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN

### 1. TISCH

Der Showdown-Tisch muss den folgenden Spezifikationen entsprechen:

#### Teile des Tisches:

##### **Mittelbrett**

Das rechteckige Brett teilt die Spielfläche in zwei Seiten. Das Mittelbrett ruht auf den Seitenwänden oberhalb der Spielfläche.

##### **Haltebrett**

Das schmale Brett, das auf der Oberseite der beiden Endwände aufliegt.

##### **Torraum**

Der Raum zwischen der Tortasche und (einschließlich) der taktilen und sichtbaren Begrenzungslinie.

##### **Tortasche**

Die Öffnung in der horizontalen Spielfläche und der vertikalen Kopfbande. Die Kopfbande muss eine harte Oberfläche haben.

##### **Spielfläche**

Ist wie folgt definiert:

- An den Seiten durch Seitenwände, Stirnwände und Kurven ohne vertikale Begrenzung.
- Am Boden durch die Oberfläche des Spielfelds.
- Die Oberseite der Seitenwände. Die Oberseite des Haltebretts ist ausgenommen. Die Unterseite des Haltebretts und die Vorderseite des Haltebretts sind Teil der Spielfläche.

### **Innerer Spielbereich**

Ist der innere Teil der Spielfläche, der wie folgt definiert ist:

- An den Seiten durch Seitenbänden, die Kopfbande und Kurven
- Oben durch die virtuelle horizontale Linie, die durch die Oberseite der Seitenbänden definiert ist.
- Unten durch die Oberfläche des Spielbretts.
- Die Oberseite und die Vorderseite des Haltebretts sind ausgeschlossen. Die Unterseite des Haltebretts ist Teil des inneren Spielbereichs.

### **Spielbrett**

Die Oberfläche des horizontalen Brettes.

### **Seitenbände**

Der vertikale Teil des Tisches, der den äußeren Teil des Tisches an den Längsseiten abgrenzt.

### **Kopfbande**

Der vertikale Teil des Tisches, der den äußeren Teil des Tisches an den kurzen Seiten begrenzt.

### **Kurve**

Der abgerundete vertikale Teil des Tisches, der Kopfbanden und Seitenbänden verbindet.

### **Endwand**

Der Teil des Tisches, der durch die Kurven, einschließlich der gesamten Kurven, und die Kopfbande begrenzt wird.

Abmessungen:

- Innere Länge: 366 cm (5 mm Toleranz).
- Innere Breite: 122 cm (5 mm Toleranz).
- Höhe (Spielfläche ab Boden): 78 cm (10 mm Toleranz).
- Seitenbände: 14 cm.
- Ecken (Innenradius): 23 cm.
- Tortasche (halbkreisförmiges horizontales Loch): 30 cm Durchmesser (in der Spielfläche).
- Tortasche (rechteckiges vertikales Loch): 30 cm x 10 cm (in der Kopfbande).
- Sichtbare Begrenzungslinie für den Torraum an der Kopfbande: 5 cm Breite entlang des rechteckigen Lochs.
- Taktile und sichtbare Begrenzungslinie für den Torraum: 40 cm Durchmesser.

- Haltebrett: 0,5 cm dick, 5 cm Überlappung zur Tischinnenseite.
- Mittelbrett: 42 cm von der Oberkante der Seitenwände, 10 cm Öffnung von der Spielfläche.

Vorlagen sind in Anhang 1 - Tabelle zu finden.

## 2. BALL

Der Ball muss den folgenden Spezifikationen entsprechen:

- Klang: Der Ball muss hörbar sein.
- Durchmesser: Der Ball muss rund sein und einen Durchmesser von sechs (6) cm haben.
- Oberfläche: Der Ball muss eine harte und glatte Oberfläche haben.
- Gewicht: 23-28 g.

Bei Turnieren, bei denen IBSA-Ranglistenpunkte vergeben werden, müssen die zu verwendenden Bälle vom IBSA Showdown Sportkomitee genehmigt werden.

## 3. SCHLÄGER

Der Schläger muss den folgenden Spezifikationen entsprechen:

Material: Der Schläger muss aus einem harten, glatten Material bestehen.

Maximale Abmessungen:

- Gesamtlänge 30 cm.
- Schlägerblattlänge 20 cm.
- Schlägerblattbreite: 7,5 cm.
- Schlägerblattdicke 1 cm (einschließlich weicher Hülle).
- Griffdurchmesser 4 cm.

Schlägerblatt:

- Form: Die Ecke des Schlägerblatts kann abgerundet und / oder eckig sein. Die Kante des Schlägerblatts darf nicht geschärft werden.
- Weicher Belag: Das Schlägerblatt kann mit einem weichen Belag versehen werden. Die Dicke des Belags kann bis zu zwei (2) mm auf jeder Seite betragen, aber die Gesamtbreite des Schlägerblatts darf nicht breiter als zehn (10) mm sein.

Griff:

- Das Schlägerblatt beginnt dort, wo der Durchmesser / die Breite des Griffs breiter als vier (4) cm wird.
- Die Breite und Länge der Überlappung von Griff und Blatt kann bis zu vierzig (40) mm betragen (dies entspricht der Breite des Griffs).

Vorlagen sind in Anhang 2 – Schläger zu finden.

## 4. SPORTAUSRÜSTUNG

### 4.1 Dunkelbrille

Die Dunkelbrille muss den folgenden Spezifikationen entsprechen:

- Die Dunkelbrille muss die Sicht des Spielers vollständig verdecken; durch das Tragen der Dunkelbrille muss völlige Dunkelheit erreicht werden, daher darf bei der Kontrolle durch den Schiedsrichter absolut kein Licht zu sehen sein.
- Der Brillenrand muss mit Schaumstoff oder Silikonmaterial gepolstert sein, um jegliches Licht vollständig auszuschließen.
- Erlaubt sind nur abgedunkelte Alpinski Brillen oder geeignete Alternativen wie Goalball Brillen.
- Es liegt in der Verantwortung des Spielers, eine entsprechend vorbereitete Brille zu besitzen, um an einem Wettbewerb teilnehmen zu können.

### 4.2 Kleidung

Die Kleidung der Spieler muss den folgenden Vorgaben entsprechen:

- Shirt: Die Spieler müssen ein kurzärmeliges Shirt mit Ärmeln tragen, die nicht länger als bis zum Ellenbogen sind.
  - Es ist erlaubt, ein enganliegendes langärmeliges Shirt unter dem kurzärmeligen Shirt zu tragen, jedoch nur, wenn es den Schutzhandschuh nicht verdeckt und sich farblich vom Schutzhandschuh, Armschutz und dem kurzärmeligen Shirt unterscheidet.
- Uniform: Die Spieler müssen Sportkleidung tragen.
- Schuhe: Die Spieler müssen Sportschuhe tragen.

### 4.3 Schutzhandschuh

Die Spieler müssen einen Schutzhandschuh tragen, der sechs (6) cm über das Handgelenk reicht.

Der Schutzhandschuh muss den folgenden Spezifikationen entsprechen:

- Der Schutzhandschuh darf die Hand auf jeder Seite nicht um mehr als zwei (2) cm vergrößern.
- Die Dicke des Schutzhandschuhs darf im vorderen Teil (alle Finger) bis zum Handgelenk maximal 2,5 cm betragen.
- Die Dicke des Teils oberhalb des Handgelenks darf maximal 1 cm betragen.
- Bei der Messung der Hand ist der Daumen ausgenommen.
- Die Spieler dürfen über den Schutzhandschuh hinaus (6 cm ab dem Handgelenk) einen Armschutz tragen, z.B. Schweißbänder, Bandagen usw.
  - er muss eine andere Farbe als der Schutzhandschuh haben;
  - er darf den Arm auf jeder Seite nicht mehr als 1 cm verlängern;
  - er darf maximal 6 cm bis zum Ellenbogen reichen;
  - dieser Teil des Schutzes wird nicht als Teil der Schlaghand betrachtet.

Die Beschreibung des Verfahrens zur Messung des Schutzhandschuhs finden Sie in Anhang 3 - Messung des Schutzhandschuhs.

Die Beschreibung des Hand- und Armschutzes finden Sie in Anhang 4 - Hand- und Armschutz.

## 5. SPIEL

- Spiel: Ein Spiel besteht aus einer beliebigen ungeraden Anzahl von Sätzen, z. B. „best of one set“ (1-0) oder „best of three sets“ (2-1) oder „best of five sets“ (3-2).
- Satz: In Einzelwettbewerben gilt ein Satz als gewonnen, wenn ein Spieler mindestens elf (11) Punkte mit einem Vorsprung von zwei (2) Punkten gegenüber dem Gegner erreicht.

In Mannschaftswettbewerben werden die Spiele in einem (1) Satz ausgetragen, der gewonnen ist, wenn eine Mannschaft mindestens 31 Punkte mit einem Vorsprung von zwei (2) Punkten gegenüber dem Gegner erreicht hat.

- Aufgeben eines Spiels: Wenn ein Spieler ein Spiel aufgibt, gibt er es freiwillig auf, zum Beispiel wegen einer Verletzung.

Der Spieler, der ein Spiel aufgibt, behält alle bereits gewonnenen Punkte und Sätze und verliert mit dem niedrigsten möglichen Ergebnis.

Beispiel: Spieler A hat den ersten Satz mit 11:5 gewonnen und führt im zweiten Satz mit 7:2, dann gibt er das Spiel verletzungsbedingt auf. Spieler B gewinnt dieses Spiel mit 11:5, 7:11, 0:11.

- Verlieren „zu Null“: Ein Spieler verliert ein Spiel „zu Null“, wenn er gegen eine entsprechende Regel verstößt.

Der Spieler, der ein Spiel „zu Null“ verliert, verliert alle Sätze, ohne dass ein Punkt erzielt wird. Die von diesem Spieler bereits gewonnenen Punkte und Sätze werden annulliert.

Beispiel: 11:0, 11:0, 11:0.

- Tor: Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball vollständig in die Tortasche geht.
- Spielfehler: Eine Aktion, die nach den Regeln mit einer Verwarnung, einer Strafe oder der Vergabe von 1 Punkt an den Gegner geahndet wird.
- Aufschlag: Das Spiel wird mit dem Aufschlag eingeleitet. Der Aufschlag besteht darin, den auf dem Spielfeld liegenden Ball mit dem Schläger innerhalb von 2 Sekunden nach dem Pfiff des Schiedsrichters zu schlagen. Der Ball muss genau einmal von der Seitenbande abprallen, bevor er unter dem Mittelbrett hindurchgeht.
- Aufschlagfolge: Im Einzelwettbewerb eine Serie von zwei (2) Aufschlägen; im Mannschaftswettbewerb eine Serie von drei (3) Aufschlägen.
- Verwarnung: Ermahnung wegen Verstoßes gegen bestimmte Regeln während des Spiels durch den Spieler oder Trainer (einschließlich aller Pausen) ohne Punktvergabe an den Gegner.

- Strafe: Schwere Strafe für einen schwerwiegenden Regelverstoß oder ein Fehlverhalten des Spielers oder Trainers während des Spiels (einschließlich aller Pausen) mit zwei (2) Punkten für den Gegner.
- Aufwärmen: Dies ist die Zeit, in der sich die Spieler frei miteinander einspielen und sich aneinander sowie an den Tisch gewöhnen können.
- Stoppzeit: Die Gesamtdauer des Spiels.
- Auszeit: Unterbrechung des Spiels.
- Schlaghand: Die Hand (bis einschließlich 6 cm hinter dem Handgelenk), die den Schläger hält. Zur Schlaghand gehört ein Schutzhandschuh.
- Nichtschlagende Hand: Die Hand, die gerade nicht den Schläger hält.
- Sprache: Während des Spiels darf nur die offizielle Sprache des Turniers verwendet werden.

## B: SPIELREGELN

### 6. OFFIZIELLE

6.1 Offizielle für jedes Spiel während eines Turniers sind:

- Schiedsrichter (voll sehend).
- Zweiter Schiedsrichter (ebenfalls mit vollem Sehvermögen; abgelaufene Zeit, Auszeit, Spielstand und Anzahl der Aufschläge).

Der Schiedsrichter kann auch alle Aufgaben des zweiten Schiedsrichters übernehmen. Diese Regel gilt nicht für Play-off-Spiele bei von der IBSA überwachten Veranstaltungen, bei denen zwei Offizielle eingesetzt werden müssen.

6.2 Der Schiedsrichter muss deutlich als solcher erkennbar sein.

6.3 Wenn der Schiedsrichter verletzt ist, unterbricht er das Spiel und muss durch einen anderen Schiedsrichter ersetzt werden.

6.4 Der Schiedsrichter muss das Spiel in der offiziellen Sprache des Turniers leiten.

6.5 Die offizielle Sprache der von der IBSA überwachten und internationalen Veranstaltungen ist Englisch.

6.6 Der Schiedsrichter achtet darauf, dass die Spielregeln in allen Fällen eingehalten werden.

6.7 Der Schiedsrichter ruft „Nullball“ und bestimmt damit eine Wiederholung des letzten Aufschlags, wenn er eine Situation nicht mit Sicherheit richtig einschätzen konnte. Der Schiedsrichter hat die Möglichkeit, die Unterstützung des zweiten Schiedsrichters (falls anwesend) in Anspruch zu nehmen, bevor er eine Entscheidung trifft, oder „Nullball“ ruft.

6.8 Die Entscheidung des Schiedsrichters ist endgültig.

## 7. GEWINNSÄTZE

- 7.1 Die Spiele werden auf 1, 3 oder 5 Gewinnsätze gespielt.
- 7.2 Der Gewinner des Spiels ist der Spieler, der:
- Einen Satz in 1-Satz-Spielen gewinnt.
  - 2 Sätze in 3-Satz-Spielen gewinnt.
  - 3 Sätze in 5-Satz-Spielen gewinnt.
- 7.3 Der Gewinner eines Satzes ist der Spieler, der mindestens elf (11) Punkte mit einem Vorsprung von zwei Punkten (2) gegenüber dem Gegner erreicht.
- 7.4 Aufwärmen, Auszeiten und Seitenwechsel sind Teil des Spiels.

## 8. SPIELE MIT ZEITLIMIT

- 8.1 Bei von der IBSA überwachten Veranstaltungen ist kein Zeitlimit erlaubt.
- 8.2 Organisatoren anderer Turniere können ein Zeitlimit einführen. Der Veranstalter sollte die Teilnehmer in der offiziellen Einladung des Turniers über das Zeitlimit informieren.
- 8.3 Wenn die für den Satz vorgesehene Zeit abgelaufen ist, wird der Spieler, der in Führung liegt, zum Sieger erklärt. Steht es nach Ablauf der Zeit unentschieden, wird eine Münze geworfen, um zu bestimmen, welcher Spieler aufschlägt, und der nächste Punkt gewinnt.
- 8.4 Bei Spielen mit Zeitlimit wird die Spieluhr während eines Timeouts, Seitenwechsels oder einer Spielunterbrechung angehalten.

## 9. VOR DEM SPIEL

- 9.1 Der Schiedsrichter stellt sich selbst, den zweiten Schiedsrichter (falls anwesend), die Spieler (oder Mannschaften) und die Trainer vor.
- 9.2 Der Schiedsrichter kontrolliert Dunkelbrillen, Schläger, Schutzhandschuh und Kleidung der Spieler.
- 9.3 Spieler, die die offizielle Sprache des Turniers nicht verstehen, können sich von einem Dolmetscher unterstützen lassen, der vor dem Spiel vom Spieler bekannt gegeben wird.
- 9.4 Vor dem Spiel muss der Spieler (oder müssen die Mannschaften) dem Schiedsrichter den Namen des Trainers und des Dolmetschers bekannt geben.
- a) Der Spieler kann den Trainer bekannt geben, auch wenn der Trainer nicht anwesend ist.
  - b) Der Trainer kann den Raum erst nach dem Satzende betreten / verlassen.
  - c) Der Spieler kann den angekündigten Trainer wechseln, bis der Schiedsrichter mit dem Aufwärmen begonnen hat.
  - d) Der Trainer eines Spielers kann nicht gleichzeitig Dolmetscher sein. Der Dolmetscher darf nur mit dem Spieler und dem Schiedsrichter / den Schiedsrichtern kommunizieren und darf nur übersetzen.

## 10. ABLAUF DES SPIELS

- 10.1 Der Schiedsrichter bittet alle, ihre Mobiltelefone auszuschalten und leise zu sein, solange der Ball im Spiel ist.
- 10.2 Der Schiedsrichter muss für Ruhe sorgen, bevor das Spiel wieder aufgenommen wird und während der Ball im Spiel ist.
- 10.3 Die Spieler müssen die Dunkelbrille während des gesamten Spiels tragen und dürfen sie nicht berühren. Wenn der Spieler die Dunkelbrille berühren möchte, muss er den Schiedsrichter um Erlaubnis bitten.
  - a) Die Bitte, die Dunkelbrille zu berühren, muss während der Spielunterbrechung an den Schiedsrichter gerichtet werden. Wenn die Erlaubnis erteilt wird, muss sich der Spieler vom Tisch abwenden.
  - b) Bevor das Spiel wieder aufgenommen wird, überprüft der Schiedsrichter, ob die Dunkelbrille korrekt getragen wird.
- 10.4 Der Schiedsrichter muss das korrekte Tragen der Dunkelbrillen der Spieler vor dem Aufwärmen, nach jedem Satz, nach Auszeiten, nach Seitenwechseln und nach ungewöhnlich langen Pausen überprüfen.
- 10.5 Während des gesamten Spiels darf keine Diskussion zwischen dem Trainer und dem Spieler stattfinden, ausgenommen 17.1 und 18.3.
- 10.6 Die Zuschauer müssen sich während des Spiels ruhig verhalten. Nachdem der Schiedsrichter das Spiel durch einen Pfiff unterbrochen hat, können die Zuschauer und Trainer jubeln.
- 10.7 Der Spieler und der Trainer dürfen in jeder Sprache sprechen, mit folgenden Ausnahmen:
  - a) Wenn der Trainer den Spieler anfeuern oder unterstützen will, während der Ball nicht im Spiel ist, ist nur die offizielle Sprache des Turniers erlaubt (im Falle eines Verstoßes gilt Regel 19.3.6).
- 10.8 Während des Spiels muss der Trainer auf der Seite des Tisches des Spielers bleiben.
- 10.9 Der Schiedsrichter muss die Tür zwischen den Sätzen öffnen.
- 10.10 Die Zuschauer können vor oder nach dem Spiel oder zwischen den Sätzen hinein- und hinausgehen.

## 11. MÜNZWURF

- 11.1 Vor dem Aufwärmen führt der Schiedsrichter den Münzwurf durch. Spieler A (der erste auf der Liste) wird aufgefordert, sich für Kopf oder Zahl zu entscheiden. Der Spieler, der den Münzwurf gewinnt, kann wählen, ob er aufschlägt oder dem Gegner den Aufschlag überlässt.

## 12. AUFWÄRMEN

- 12.1 Das Aufwärmen wird vom Schiedsrichter entweder durch einen Pfiff oder durch ein verbales Kommando gestartet und beendet.
- 12.2 Die Zeit für das Aufwärmen beträgt 60 Sekunden.

- 12.3 Das Aufwärmen kann komplett entfallen, wenn beide Spieler es wünschen.
- 12.4 Während des Aufwärmens müssen die Spieler die vorgeschriebene Showdown-Ausrüstung tragen.
- 12.5 Während des Aufwärmens ist es nicht erlaubt, dass Spieler und Trainer miteinander sprechen (im Falle eines Verstoßes gilt Regel 19.3.6).

### 13. AUFSCHLÄGE

- 13.1 Die Spieler schlagen abwechselnd auf (2), um die Sätze zu beginnen. Z. B.: Spieler A gewinnt den Münzwurf und entscheidet sich für den Aufschlag. Den ersten Satz beginnt Spieler A, den zweiten Satz beginnt Spieler B, den dritten (eventuellen) Satz beginnt Spieler A, und so weiter.
- 13.2 Jeder Spieler schlägt zwei (2) Mal hintereinander auf.

### 14. DAS SPIEL

- 14.1 Das Spiel wird durch einen Pfiff des Schiedsrichters gestartet und gestoppt:
  - a) Einfacher Pfiff zum Starten oder Stoppen.
  - b) Doppelter Pfiff für ein Tor.
  - c) Langer Pfiff, wenn der Satz / das Spiel vorbei ist.
- 14.2 Der Schiedsrichter rollt den Ball zum aufschlagenden Spieler und fragt beide Spieler, zuerst den Rückschläger und dann den Aufschläger, ob sie bereit sind zu spielen. Wenn der Schiedsrichter von beiden Spielern eine positive Bestätigung erhält, sagt er den Spielstand und die Nummer des Aufschlags an, den der aufschlagende Spieler erhalten hat. Dann gibt der Schiedsrichter das Signal zum Spielbeginn, indem er einmal pfeift. Dieses Verfahren sollte bei Spielbeginn, Satzbeginn, nach Auszeiten und nach ungewöhnlich langen Pausen angewendet werden.
- 14.3 Der Schiedsrichter nimmt das Spiel immer wieder auf, indem er die Nummer des Aufschlags und den Punktestand des aufschlagenden Spielers ansagt.
- 14.4 Am Ende eines jeden Satzes verkündet der Schiedsrichter das Endergebnis des Satzes und fasst die Situation des Spiels zusammen.
- 14.5 Nachdem der Schiedsrichter den Aufschlag angesagt hat, muss der Spieler bereit sein, aufzuschlagen, ohne das Spiel zu verzögern. Der Spieler zeigt seine Aufschlagbereitschaft an, indem er den Ball auf den Tisch legt.

### 15. PUNKTE ERZIELEN

- 15.1 Die Spieler können Punkte erzielen, unabhängig davon, welcher Spieler gerade aufschlägt.
- 15.2 Tor
  - 15.2.1 Wenn ein Tor erzielt wird, pfeift der Schiedsrichter zweimal und ruft „Tor“, und dem Spieler, der das Tor erzielt hat, werden zwei (2) Punkte gutgeschrieben.
- 15.3 Fehlerhafter Aufschlag

Bei jedem der aufgelisteten Verstöße pfeift der Schiedsrichter einmal und nennt den Spielfehler „Fehlerhafter Aufschlag“, und dem Gegner des Spielers, der den Fehler begangen hat, wird ein (1) Punkt zugesprochen.

- 15.3.1 Wenn der Spieler während des Aufschlags den Ball mehr als einmal mit dem Schläger berührt.
- a) Beim Aufschlag zählt jede Berührung des Balls mit dem Schläger als ein (1) Aufschlag.
- 15.3.2 Wenn der Spieler seinen Aufschlag nicht innerhalb von zwei (2) Sekunden nach dem Pfiff des Schiedsrichters ausführt.
- a) Der Spieler kann den Ball an einer anderen Stelle der Spielfläche platzieren, auch nachdem der Schiedsrichter das Spiel durch einen Pfiff eröffnet hat (Regel 15.3.2 gilt weiterhin).
- 15.3.3 Wenn der Spieler vor dem Pfiff des Schiedsrichters aufschlägt.
- 15.3.4 Wenn der Ball vor dem Aufschlag nicht auf die Spielfläche gelegt wird.
- 15.3.5 Wenn der Spieler den Ball absichtlich rollt, bevor er ihn schlägt.
- a) Nachdem der Ball auf die Spielfläche gelegt und losgelassen wurde, darf der Ball rollen, bevor der Spieler ihn mit dem Schläger schlägt, vorausgesetzt, der Spieler bewegt ihn nicht absichtlich. (Zum Beispiel hat ein einhändiger Spieler Probleme, den Ball ruhig zu halten, oder der Tisch ist nicht ganz eben).
- 15.3.6 Wenn der Spieler den Ball beim Aufschlag verfehlt, wird eine der beiden folgenden Auslegungen angewandt:
- a) Wenn es kein hörbares Geräusch gab (für den Schiedsrichter), kann der Spieler den Ball mehrmals schlagen (bis er die 2-Sekunden-Grenze für Aufschläge erreicht).
- b) Wenn es ein hörbares Geräusch gab (für den Schiedsrichter), zählt der Schlag als ein Aufschlag.
- 15.3.7 Wenn der aufgeschlagene Ball nicht genau einmal von der Seitenbande abprallt, bevor er unter dem Mittelbrett durchläuft.
- a) Wenn der aufgeschlagene Ball an einer Seite der Seitenbande entlang „rutscht“, gilt dies als mehrfaches Abprallen und es wird ein Spielfehler angezeigt.
- b) Wenn der Ball, nachdem er einmal von der Seitenbande abgeprallt ist, bevor er unter dem Mittelbrett durchläuft, die Unterseite des Mittelbretts trifft und direkt auf die andere Seite des Tisches gelangt, wird kein Spielfehler angezeigt.
- 15.4 Mittelbrett
- Bei jedem der aufgelisteten Verstöße pfeift der Schiedsrichter einmal und nennt den Spielfehler „Mittelbrett“, und dem Gegner des Spielers, der den Fehler begeht, wird ein (1) Punkt zugesprochen.
- 15.4.1 Wenn der Ball über das Mittelbrett fliegt.
- 15.4.2 Wenn der Ball auf das Mittelbrett trifft und seine Vorwärtsbewegung stoppt.
- a) Der Ball gilt als „in Vorwärtsbewegung“, wenn der Ball die Unterseite des Mittelbretts trifft und direkt auf die andere Seite des Tisches übergeht.
- 15.5 Körpertreffer

Bei jedem der aufgelisteten Verstöße pfeift der Schiedsrichter einmal und nennt den Spielfehler „Körpertreffer“, und der Gegner des Spielers, der den Fehler begeht, erhält einen (1) Punkt.

- 15.5.1 Wenn der Spieler den Ball mit irgendeinem Körperteil, außer dem Schläger oder der Schlaghand, innerhalb des Spielfeldes berührt.

#### 15.6 Verteidigungsfehler

Bei jedem der aufgelisteten Verstöße pfeift der Schiedsrichter einmal und nennt den Spielfehler „Verteidigungsfehler“, und der Gegner des Spielers, der den Fehler begeht, erhält einen (1) Punkt.

- 15.6.1 Innerhalb des Torraums darf der Ball nicht berührt werden:

a) Wenn der Ball innerhalb des Torraums den Schläger oder die Schlaghand berührt, liegt ein Fehler vor und der Spielfehler „Verteidigungsfehler“ wird angezeigt.

Besondere Situationen

b) Wenn der Ball innerhalb des Torraums den Schläger oder die Schlaghand berührt und sich direkt ins Tor bewegt, gibt es ein „Tor“ (Regel 15.2.1) und zwei (2) Punkte werden dem Gegner zugesprochen.

c) Wenn der Ball innerhalb des Torraums den Schläger oder die Schlaghand berührt und stoppt oder sich an eine andere Stelle, innerhalb oder außerhalb des Tisches, bewegt, liegt ein Fehler vor und der Spielfehler „Verteidigungsfehler“ wird angezeigt, und ein (1) Punkt wird dem Gegner zugesprochen.

d) Wenn der Ball innerhalb des Torraums den Schläger oder die Schlaghand und danach irgendeinen anderen Körperteil berührt, liegt ein Fehler vor und der Spielfehler „Körpertreffer“ (Regel 15.5.1) wird angezeigt, und dem Gegner wird ein (1) Punkt zugesprochen.

#### 15.7 Ausball

Bei jedem der aufgelisteten Verstöße pfeift der Schiedsrichter einmal und nennt den Spielfehler „Ausball“, und dem Gegner des Spielers, der den Fehler begeht, wird ein (1) Punkt zugesprochen.

- 15.7.1 Wenn der Spieler den Ball mit dem Schläger oder der Schlaghand trifft und der Ball dadurch die Spielfläche des Tisches verlässt.

- 15.7.2 Wenn der Spieler den Ball trifft und dieser die Oberseite des Haltebretts berührt.

#### 15.8 Invasion

Bei jedem der aufgelisteten Verstöße pfeift der Schiedsrichter einmal und nennt den Spielfehler „Invasion“, und der Gegner des Spielers, der den Fehler begeht, erhält einen (1) Punkt.

- 15.8.1 Wenn der Spieler die nicht-schlagende Hand in den inneren Spielbereich hält, außer beim Handwechsel (siehe Anhang - 5 Invasion).

- 15.8.2 Wenn der Spieler das Haltebrett mit der nicht-schlagenden Hand ergreift.

Es wird toleriert, den Oberkörper in die Spielfläche zu lehnen, in jedem Fall gilt Regel 15.5.1.

#### 15.9 Schlägerverstoß

Bei jedem der aufgelisteten Verstöße pfeift der Schiedsrichter einmal und nennt den Spielfehler „Schlägerverstoß“, und dem Gegner des Spielers, der den Fehler begeht, wird ein (1) Punkt zugesprochen.

15.9.1 Wenn der Spieler den Schläger nicht in einer Hand hält, außer beim Handwechsel.

15.9.2 Wenn der Spieler den Schläger fallen lässt.

Besondere Situationen

15.9.3 Wenn der Schläger eines Spielers gebrochen ist, kann das Spiel nicht fortgesetzt werden. Der Schiedsrichter pfeift einmal, um das Spiel zu unterbrechen. Nach dem Wechsel des Schlägers wird das Spiel mit einem erneuten Aufschlag fortgesetzt:

a) Alle Punkte, die nach dem Bruch des Schlägers erzielt wurden, werden nicht gezählt, auch wenn der Schiedsrichter noch nicht gepfiffen hat.

b) Der Schläger gilt als gebrochen, wenn er stark beschädigt ist oder wenn ein oder mehrere wichtige Teile des Schlägers abgebrochen und nicht mehr miteinander verbunden sind.

15.10 Ballverstoß

Bei jedem der aufgelisteten Verstöße pfeift der Schiedsrichter einmal und nennt den Spielfehler „Ballverstoß“, und der Gegner des Spielers, der den Fehler begeht, erhält einen (1) Punkt.

15.10.1 Wenn der Spieler den Ball für mehr als zwei (2) Sekunden einfängt oder stoppt, sodass der Ball für den Gegner unhörbar ist. Die Messung der zwei (2) Sekunden wird nicht mit der Stoppuhr vorgenommen, sondern liegt im Ermessen des Schiedsrichters.

Besondere Situationen

15.10.2 Wenn ein Ball während des Spiels zerbricht, pfeift der Schiedsrichter einmal, um das Spiel zu unterbrechen und ersetzt ihn; das Spiel wird mit einem erneuten Aufschlag fortgesetzt.

## 16. TOTES BALL

16.1 Wenn sich der Ball nach Meinung des Schiedsrichters so langsam bewegt, dass er nicht den Punkt erreicht, an dem der Spieler ihn aufnehmen und das Spiel fortsetzen kann, oder wenn ein Spieler den Ball „aus den Augen verloren“ hat, pfeift der Schiedsrichter einmal und ruft „Toter Ball“, und das Spiel wird mit einem erneuten Aufschlag fortgesetzt.

16.2 Wenn der Ball für mehr als zwei (2) Sekunden unhörbar ist, pfeift der Schiedsrichter einmal und ruft „Toter Ball“, und das Spiel wird mit einem erneuten Aufschlag fortgesetzt. Der Ball ist unhörbar, wenn der Schiedsrichter nicht in der Lage ist, die Bewegung des Balls auf dem Tisch zu hören.

## 17. AUSZEIT

17.1 Während der Auszeit kann jegliche Diskussion zwischen Trainer und Spieler stattfinden.

17.2 Auszeit des Spielers

- 17.2.1 Jeder Spieler hat das Recht auf eine (1) Auszeit (von 60 Sekunden) während eines Satzes.
- 17.2.2 Der Schiedsrichter gibt 15 Sekunden vor Ablauf der Auszeit eine akustische Warnung. Der Schiedsrichter ruft „15 Sekunden“.
- 17.2.3 Auszeitanträge müssen während einer Spielunterbrechung beim Schiedsrichter gestellt werden.
- 17.2.4 Die Auszeit kann entweder vom Spieler oder vom Trainer beantragt werden.
- 17.3 Auszeit des Schiedsrichters
  - 17.3.1 Der Schiedsrichter kann das Spiel unterbrechen, wann immer er es für notwendig erachtet (z. B. bei Verletzungen, übermäßigem Lärm, Toilettengang des Schiedsrichters oder eines Spielers usw.). Der Schiedsrichter setzt das Spiel mit einem erneuten Aufschlag fort, wenn das Spiel unterbrochen wurde, als der Ball im Spiel war.
  - 17.3.2 Der Schiedsrichter kann einem Spieler die Erlaubnis erteilen, die Toilette aufzusuchen; die Frist für die Rückkehr an den Tisch beträgt fünf (5) Minuten. Kehrt der Spieler nicht innerhalb dieses Zeitlimits zurück, verliert er das Spiel zu Null.
- 17.4 Medizinische Auszeit
  - 17.4.1 Der Schiedsrichter kann eine medizinische Auszeit ausrufen, wenn ein Spieler verletzt ist. Der Schiedsrichter setzt das Spiel mit einem erneuten Aufschlag fort, wenn das Spiel unterbrochen wurde, als der Ball im Spiel war.
  - 17.4.2 Der Spieler muss innerhalb von fünf (5) Minuten spielbereit sein, andernfalls verliert er das Spiel; es gilt die Regel für Aufgabe eines Spiels.

## 18. SEITENWECHSEL

- 18.1 Das Zeitlimit für den Seitenwechsel beträgt sechzig (60) Sekunden.
- 18.2 Der Schiedsrichter gibt 15 Sekunden vor Ablauf der Auszeit oder des Seitenwechsels eine akustische Warnung. Der Schiedsrichter ruft „15 Sekunden“.
- 18.3 Während des Seitenwechsels kann jegliche Diskussion zwischen dem Trainer und dem Spieler stattfinden.
- 18.4 Die Spieler wechseln die Seiten nach jedem Satz.  
Im letzten Satz des Spiels wechseln die Spieler die Seiten, nachdem ein (1) Spieler sechs (6) Punkte erzielt hat oder die Hälfte der Stoppzeit abgelaufen ist.
- 18.5 Wenn nur ein (1) Satz gespielt wird, wechseln die Spieler die Seiten, nachdem ein (1) Spieler sechs (6) Punkte erzielt hat oder die Hälfte der Stoppzeit abgelaufen ist.
- 18.6 Beim Seitenwechsel bewegen sich die Spieler gegen den Uhrzeigersinn.
- 18.7 Während des Seitenwechsels muss der Spieler im Spielraum bleiben.
- 18.8 Während des Seitenwechsels kann sich der Spieler erfrischen.

## 19. VERWARNUNGEN UND STRAFEN

- 19.1 Der Schiedsrichter kann jederzeit während des Spiels eine Verwarnung / Strafe aussprechen.
- a) Wenn das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen wird, um eine Verwarnung / Strafe auszusprechen, wird das Spiel mit einem erneuten Aufschlag fortgesetzt.
  - b) Wenn die Verwarnung / Strafe ausgesprochen wird, während der Ball nicht im Spiel war, wird das Spiel mit dem nächsten regulären Aufschlag fortgesetzt.
  - c) Wird die Verwarnung / Strafe vor Beginn des Satzes ausgesprochen, beginnt der Satz mit der Verwarnung (bei einem ersten Verstoß) oder dem Stand von 2:0 (bei einem zweiten oder weiteren Verstößen) für den Spieler, der die Punkte erhalten hat. Das Spiel wird in der regulären Aufschlagreihenfolge fortgesetzt.
- 19.2 Ausgesprochene Verwarnungen sind für das gesamte Spiel gültig.
- 19.3 Strafen mit Verwarnungen
- Jeder der aufgeführten Verstöße wird mit einer Verwarnung geahndet:
- 1. Regelverstoß: Verwarnung.
  - 2. und weitere Verstöße (auch wenn sie zu einer anderen Typologie als die vorherige Verwarnung gehören): Strafe, zwei (2) Punkte für den Gegner des Spielers, der den Regelverstoß begangen hat.
- 19.3.1 Nicht von der Rückseite des Tisches spielen.
- a) Das Spiel muss vom Ende des Tisches aus erfolgen. „Das Ende“ ist definiert durch die Kurve des Tisches, einschließlich der gesamten Kurve.
  - b) Ein Spieler darf nicht von der Seite des Tisches spielen.
- 19.3.2 Festhalten an einem Teil des Tisches.
- a) Es ist nicht erlaubt, sich mit der nicht-schlagenden Hand an irgendeinem Teil des Tisches festzuhalten, außer am Ende des Tisches. „Das Ende“ ist definiert durch die Kurve des Tisches, einschließlich der gesamten Kurve.
- 19.3.3 Einhaken des Balles mit irgendeinem Finger.
- a) Es ist nicht erlaubt, den Ball durch Einhaken oder Festhalten mit irgendeinem Finger zu bewegen.
- 19.3.4 Schieben, übermäßiges oder ständiges Bewegen des Tisches in einer störenden Art und Weise.
- 19.3.5 Kratzen des Schlägers auf störende Art und Weise.
- 19.3.6 Reden während des Spiels oder einer Spielunterbrechung (außer Regeln 17.1, 18.3).
- 19.3.7 Einen Körperteil von außen in den Torraum schieben.
- 19.3.8 Nicht mit einem Fuß auf dem Boden spielen.
- a) Die Spieler müssen mit mindestens einem Fuß auf dem Boden spielen.
- 19.3.9 Jede andere Handlung, die nach Ansicht des Schiedsrichters in diese Kategorie fällt (z.B.: Stören des Gegners, absichtliche Verzögerung des Spiels usw.).
- 19.4 Strafen ohne Verwarnung

Jeder der aufgeführten Verstöße führt sofort zu einem Abzug von zwei (2) Punkten.

- 19.4.1 Berühren der Maske ohne Erlaubnis des Schiedsrichters.
- 19.4.2 Das Mobiltelefon oder ein anderes elektronisches Gerät eines Spielers oder des Trainers macht während des Spieles Lärm jeglicher Art.
- 19.4.3 Jeder Versuch des Trainers, dem Spieler geheime Zeichen zu geben. Dies wird sofort als schweres Fehlverhalten gewertet. Der Schiedsrichter wird den Trainer direkt aus dem Spielraum schicken.
- 19.5 Sonstige Sanktionen
  - 19.5.1 Schwerwiegendes Fehlverhalten des Spielers
    - a) Bei z. B. Beschimpfen des Schiedsrichters, Werfen des Balls oder des Schlägers oder ähnlichen Aktionen ist der Schiedsrichter berechtigt, den verursachenden Spieler sofort zu bestrafen. Der verursachende Spieler verliert das Spiel zu Null.
  - 19.5.2 Der Schiedsrichter kann bei unfairem Fehlverhalten Zuschauer oder Trainer aus dem Raum schicken.
  - 19.5.3 Der Spieler muss sich zur angegebenen Zeit im Spielraum einfinden. Verspätet sich der Spieler um mehr als fünf (5) Minuten, erklärt der Schiedsrichter das Spiel wegen Nichterscheinens für ungültig (der Spieler verliert das Spiel zu Null). Erscheint ein Spieler wiederholt zu spät, kann er vom Turnier ausgeschlossen werden.

## **C: MANNSCHAFTSSPIELREGELN**

### **20. ALLGEMEINE MANNSCHAFTSSPIELREGELN**

- 20.1 Die Mannschaftswettbewerbe werden nach den IBSA-Showdown-Regeln für Einzelwettbewerbe (siehe oben) ausgetragen, sofern nicht anders angegeben.

### **21. TEAMS**

- 21.1 Die Teams müssen gemischt sein und können aus mindestens drei (3) bis maximal sechs (6) Spielern bestehen.
- 21.2 Die Mannschaftsaufstellung muss gemischt sein, d. h. zwei (2) männliche Spieler und eine (1) weibliche Spielerin oder umgekehrt.
- 21.3 Die Spieler dürfen nicht in die Kaderliste einer anderen Nationalmannschaft eingetragen sein.

### **22. ZUSÄTZLICHE REGELN**

- 22.1 Sieger des Spiels ist die Mannschaft, die mindestens einunddreißig (31) Punkte mit einem Vorsprung von zwei (2) Punkten gegenüber der gegnerischen Mannschaft erreicht.
- 22.2 Jeder Spieler hat drei (3) Aufschläge, danach verlässt er den Tisch und überlässt die Aufschläge seinem Teamkollegen, der zuerst drei (3) Aufschläge des gegnerischen Spielers abfangen muss.

- 22.3 Die Zeit für das Aufwärmen bei Mannschaftsspielen beträgt neunzig (90) Sekunden. Der Schiedsrichter gibt alle 30 Sekunden eine akustische Warnung, indem er ausruft: „30 Sekunden“.
- 22.4 Das Aufwärmen kann komplett weggelassen werden, wenn beide Mannschaften dies wünschen.
- 22.5 Vor Beginn des Spiels muss die Mannschaft dem Schiedsrichter das ausgefüllte Aufstellungsformular übergeben. Das Formular muss die Startaufstellung der Mannschaft und die Reihenfolge, in der die Spieler aufschlagen und zurückkehren, den Namen des Mannschaftskapitäns (einer der Spieler auf der Liste), die (eventuellen) Auswechselspieler und den Namen des Trainers enthalten. Die Mannschaftsaufstellung ist geheim und wird vom Schiedsrichter nach dem Münzwurf bekannt gegeben.
- 22.6 Alle auf dem Aufstellungsformular aufgeführten Spieler werden als Teil der Mannschaft betrachtet.
- 22.7 Vor Beginn des Spiels wirft der Schiedsrichter eine Münze. Die Mannschaft (Kapitän oder Trainer), die zuerst auf der Liste steht, wird gebeten, sich für Kopf oder Zahl zu entscheiden. Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, kann, nachdem sie die Spielreihenfolge der gegnerischen Mannschaft kennt, wählen, ob sie der gegnerischen Mannschaft den ersten Aufschlag abnimmt oder überlässt.
- 22.8 Jede Mannschaft hat das Recht auf eine (1) Auswechslung während eines Spiels. Die Mannschaft kann einen (1) Spieler entweder aus technischen oder medizinischen Gründen auswechseln.
- 22.8.1 Die Auswechslung muss während einer Spielunterbrechung durch den Trainer oder den Kapitän beantragt werden.
- 22.8.2 Die für die Auswechslung vorgesehene Zeit beträgt dreißig (30) Sekunden, es gilt die Auszeitregel 18.3.
- 22.8.3 Nach der Auswechslung muss die Zusammensetzung der Mannschaft weiterhin gemischt sein.
- 22.8.4 Wenn der Spieler, der am Tisch spielt, ausgewechselt wird, fährt der neu eingesetzte Spieler mit den Aufschlägen oder Returns des ausgewechselten Mitspielers zum Zeitpunkt des Wechsels fort.
- 22.8.5 Der ausgewechselte Spieler kann bis zum Ende des Spiels nicht mehr eingesetzt werden.
- 22.9 Wenn eine Mannschaft während des Spiels keinen Auswechselspieler zur Verfügung hat, um einen verletzten Spieler zu ersetzen, verliert die Mannschaft das Spiel (Aufgabe eines Spiels).
- 22.10 Wenn eine Mannschaft während eines Wettbewerbs nicht die Mindestanzahl an Spielern (3 Spieler, gemischt) zur Verfügung hat, um an einem Spiel teilzunehmen (z. B. Verletzung), verliert die Mannschaft das Spiel durch Aufgabe.
- 22.11 Die Spieler müssen im Raum bleiben und für eine mögliche Einwechslung bereit sein.
- 22.12 Während des Spiels müssen der Trainer und die Spieler auf der Seite des Tisches ihrer Mannschaft bleiben.

- 22.13 In Mannschaftsspielen wird die Seite gewechselt, wenn eine (1) Mannschaft sechzehn (16) Punkte erreicht hat. Der Schiedsrichter gibt 15 Sekunden vor Beendigung des Seitenwechsels ein hörbares Zeichen. Der Schiedsrichter ruft: „15 Sekunden“. Der Schiedsrichter muss die Tür öffnen.
- 22.14 Jede Mannschaft hat das Recht auf eine (1) Auszeit von sechzig (60) Sekunden während jedes Spiels. Der Schiedsrichter gibt 15 Sekunden vor Ablauf der Auszeit eine akustische Warnung. Der Schiedsrichter ruft: „15 Sekunden“.
- 22.15 Erteilte Verwarnungen gelten für das gesamte Spiel und die gesamte Mannschaft.

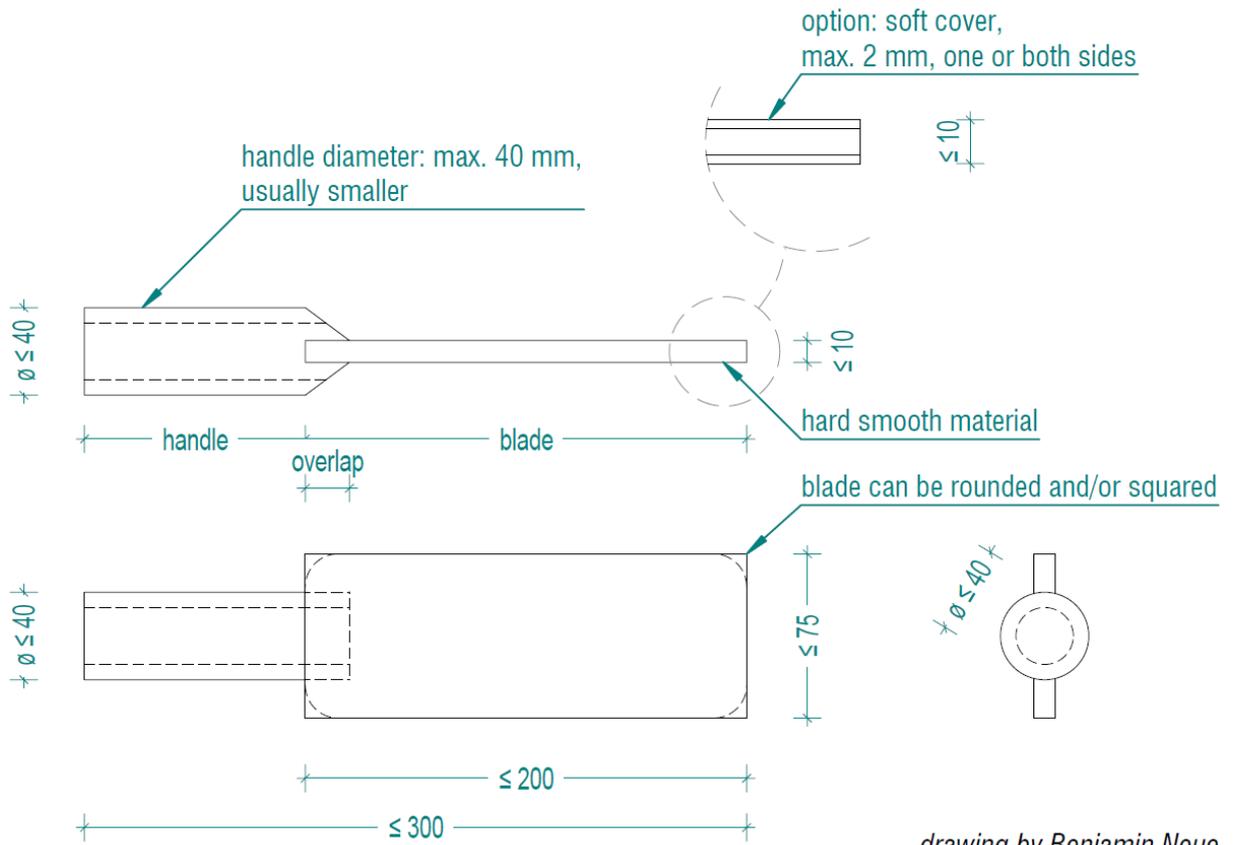
### **23. SPIELSYSTEM**

1. Spieler 1 von Mannschaft A (A1) schlägt 3 Mal gegen Spieler 1 von Mannschaft B (B1) auf.
2. Nach 3 Aufschlägen verlässt Spieler A1 den Tisch, und Spieler B1 schlägt 3 Mal gegen Spieler A2 auf.
3. Nach 3 Aufschlägen verlässt Spieler B1 den Tisch, und Spieler A2 schlägt 3 Mal gegen Spieler B2 auf.
4. Nach 3 Aufschlägen verlässt Spieler A2 den Tisch, und Spieler B2 schlägt 3 Mal gegen Spieler A3 auf.
5. Nach 3 Aufschlägen verlässt Spieler B2 den Tisch, und Spieler A3 schlägt 3 Mal gegen Spieler B3 auf.
6. Nach 3 Aufschlägen verlässt Spieler A3 den Tisch, und Spieler B3 schlägt 3 Mal gegen Spieler A1 auf.
7. Nach 3 Aufschlägen verlässt Spieler B3 den Tisch, und Spieler A1 schlägt 3 Mal gegen Spieler B1 auf.

Diese Reihenfolge wird bis zum Ende des Spiels wiederholt.



## Anhang 2 - Schläger



## Anhang 3 - Handschuhe

### Messung des Schutzhandschuhss

Handschuhe können nur von Schiedsrichtern genehmigt werden. Die Genehmigung wird erteilt, wenn der Handschuh den in Regel 4.3 angegebenen Maßen entspricht. Nur die folgende Messmethode ist gültig.

Wenn ein Spieler während des Spiels normalerweise an beiden Händen Handschuhe trägt, müssen beide Handschuhe genehmigt werden.

### WIE MAN DEN SCHUTZHANDSCHUH MISST

Der Schutzhandschuh wird mit einem Maßband gemessen.

Erster Schritt:

- Der Spieler legt die Hand ohne Schutzhandschuh mit ausgestreckten Fingern auf eine ebene Fläche.
- Der Schiedsrichter misst die Hand an drei verschiedenen Stellen: Handgelenke, Knöchel und proximale Interphalangealgelenke (das Gelenk in der Mitte des Fingers).

Zweiter Schritt:

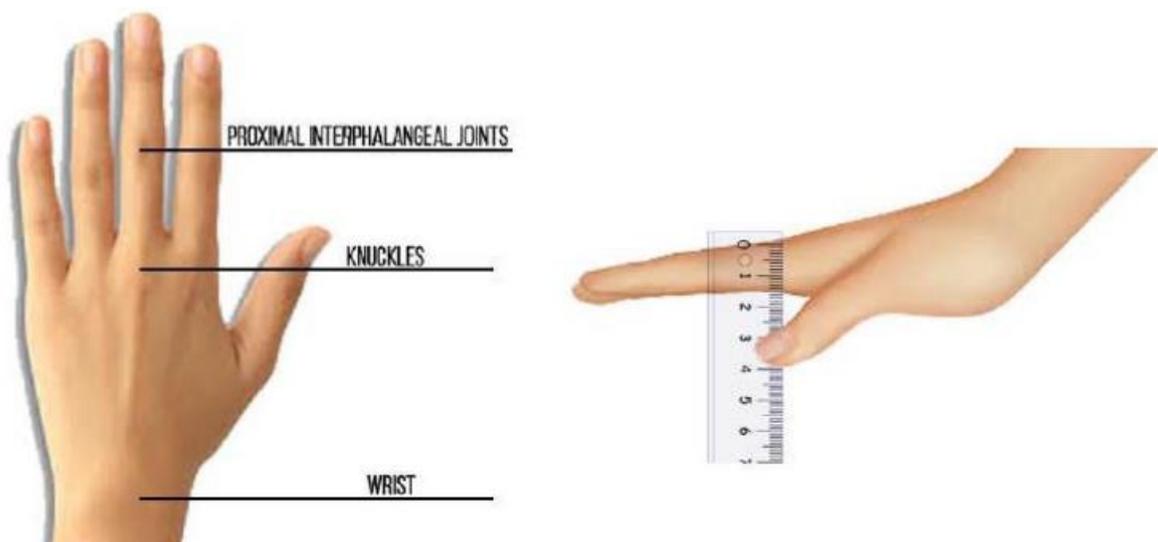
- Der Spieler legt die Hand mit angelegtem Schutzhandschuh mit gestreckten Fingern auf eine ebene Fläche.
- Der Schiedsrichter misst die Hand mit angelegtem Schutzhandschuh an den drei verschiedenen, oben genannten Stellen.

Gemäß Regel 4.3:

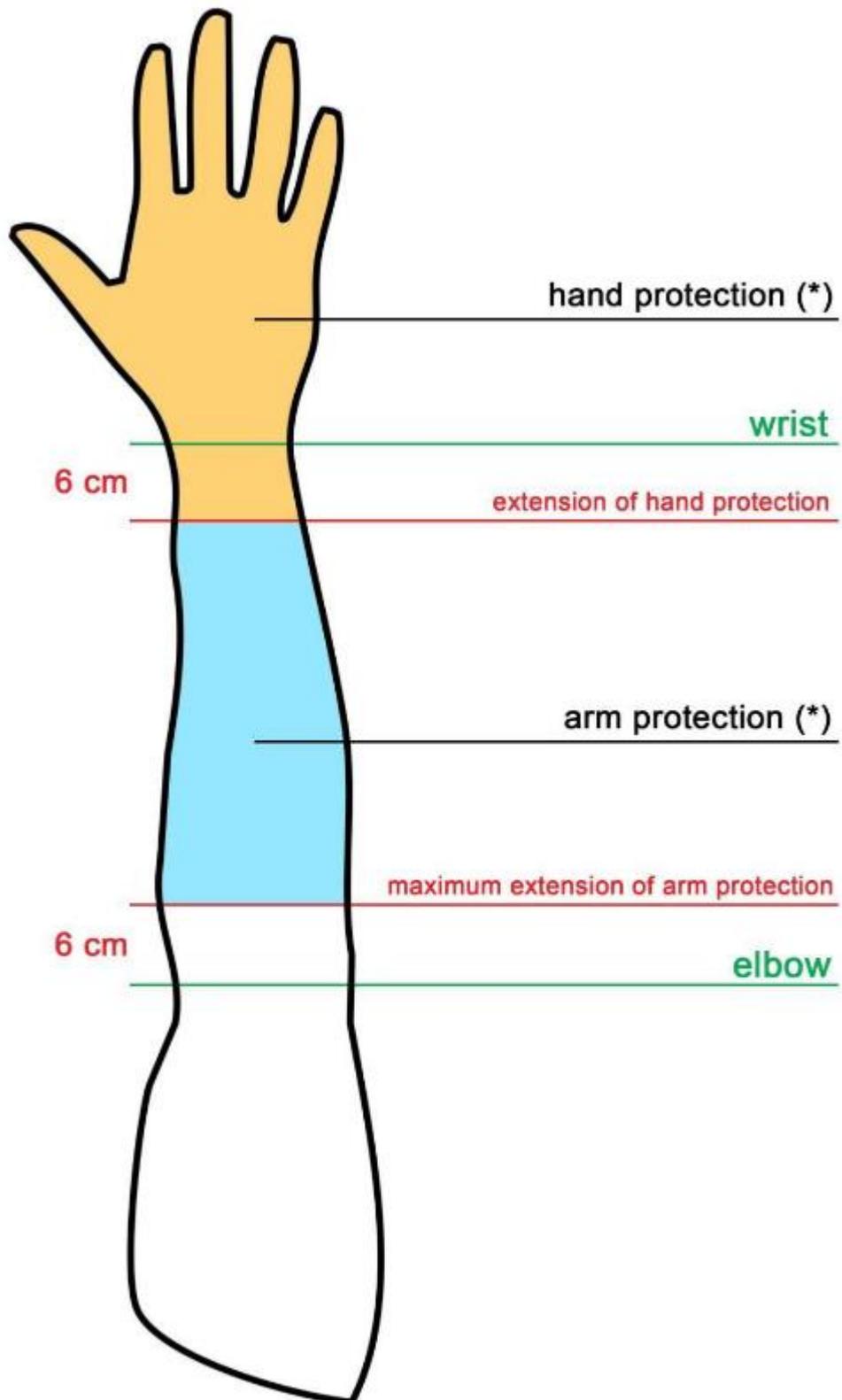
Der Unterschied in der Dicke zwischen der Hand ohne Schutzhandschuh und der Hand mit Schutzhandschuh darf maximal 2,5 cm betragen.

Der Unterschied in der Breite zwischen der Hand ohne Schutzhandschuh und der Hand mit Schutzhandschuh darf maximal 4 cm betragen.

Der Teil des Schutzhandschuhs, der über das Handgelenk reicht, darf nicht gepolstert sein.

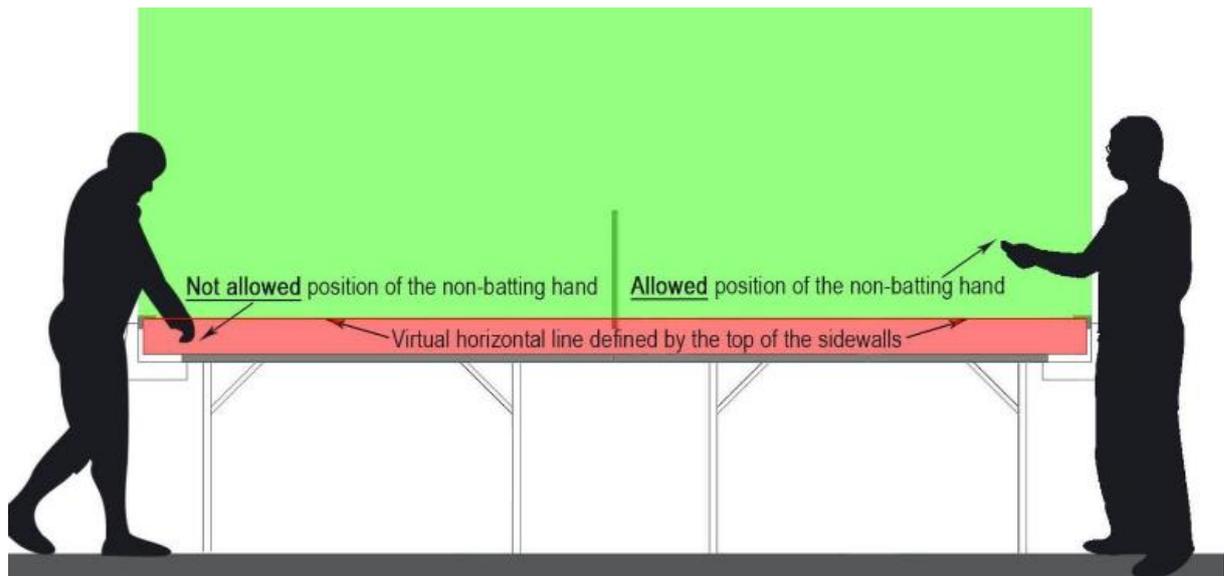


Anhang 4 - Hand- und Armschutz



(\*) Hand and arm protection must have a different color

## Anhang 5 - Invasion



Anmerkung der Übersetzerin:

Auf die explizite Ausweisung für beide Geschlechter (Spieler / Spielerin, er / ihr etc.) wurde aus Gründen der besseren Lesbarkeit und der Schreibökonomie verzichtet.

Übersetzt von Victoria Reul-Kallenberg, 10.04.2022, frodo.beutlin1990@web.de