

INTERNATIONAL BLIND SPORTS FEDERATION (IBSA)

SHOWDOWN REGELN 2018 - 2021

Offizielle deutsche Übersetzung
der englischen Version: Rev. 1, 09.02.2018



Dieses Regelwerk wurde im Oktober 2017 in Handen (Schweden) vom IBSA Showdown-Subkomitee verhandelt und beschlossen. Die Regeln sind ab dem 1. Januar 2018 gültig.

Alle IBSA Weltmeisterschaften, IBSA Kontinentalmeisterschaften und andere von IBSA genehmigten Turniere müssen nach diesen Regeln ausgetragen werden.

1. PRÄAMBEL

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

1.1 Das Spiel wird durch die folgenden Paragraphen geregelt.

1.2 Das IBSA Showdown-Subkomitee legt in Zusammenarbeit mit dem Organisator des Turniers den Turniermodus (Spielsystem) fest. Der Wettbewerb muss den vom IBSA Showdown-Subkomitee bestätigten Richtlinien folgen, um offiziell als IBSA-Turnier anerkannt zu werden. Nur dann können Punkte für das internationale Ranglistensystem übernommen werden.

1.3 Länder, die von ihrem Verband unterstützte nationale Meisterschaften ausrichten, müssen diesem Regelwerk folgen. Falls nicht, können keine Punkte für die internationale Rangliste übernommen werden.

1.4 Bei missverständlichen Auslegungen oder Übersetzungen der IBSA Showdown Regeln, gilt die englische Version.

Das Regelwerk besteht aus sechs Teilen:

A: DEFINITIONEN

B: SPIELREGELN

C: SPEZIFIKATIONEN DER AUSRÜSTUNG

F: REGELN FÜR DEN TEAM-WETTBEWERB

A: DEFINITIONEN

- **Aufgeben eines Matches**
Wenn ein Spieler „ein Match aufgibt“, beendet er das Spiel freiwillig vorzeitig, zum Beispiel aufgrund einer Verletzung. Der Spieler verliert das Match so niedrig wie möglich.
Beispiel: Spieler A hat den ersten Satz 11:5 gewonnen und führt im zweiten Satz mit 7:2. Dann gibt Spieler A wegen einer Verletzung auf. Spieler B gewinnt das Match mit 11:5, 7:11, 0:11.
- **Aufwärmen:**
Gilt für Einzel- und Teamwettbewerb.
Die Zeit, in der zwei oder mehr Spieler sich frei einspielen können, um sich aneinander und die Platte zu gewöhnen. Gewöhnlich beträgt die Zeit für das Aufwärmen 60 Sekunden, kann aber nach Ermessen des Schiedsrichters geändert werden. Das Aufwärmen kann auch komplett ausgelassen werden.
Während des Aufwärmens muss der Spieler regelkonform bekleidet sein, inklusive Brille und Handschutz.
Während des Aufwärmens ist das Kommunizieren zwischen Trainer und Spieler nicht erlaubt (Bei Verstoß gilt die Regel 9.3)
Das Aufwärmen wird vom Schiedsrichter gestartet und gestoppt, entweder durch ein Pfeifsignal oder ein verbales Kommando.
- **Aufschlagsfolge:**
Eine Folge von zwei (2) Aufschlägen.
- **Freie Hand:**
Die Hand, die gerade nicht den Schläger hält.
- **Haltebrett:**
Das schmale hölzerne Brett, das oberhalb der Endbanden angebracht ist.
- **Match:**
Jede Kombination von Sätzen, z.B. Best-Of-Three (2-1) oder in der KO-Phase innerhalb der EM/WM Best-Of-Five (3-2).
- **Mittelbrett:**
Das rechteckige Brett, das das Spielfeld in zwei Hälften teilt. Das Mittelbrett ruht auf den Seitenbanden oberhalb der Spielfläche.
- **Satz:**
Ein Satz ist Teil eines Matches. Es gewinnt der Spieler, der zuerst mindestens elf (11) Punkte mit einem Abstand von zwei (2) Punkten gegenüber seinem Gegner erreicht.
Im Team-Wettbewerb gewinnt das Team, das mindestens 31 Punkte mit einem Abstand von zwei (2) Punkten gegenüber dem gegnerischen Team erreicht.
- **Schlaghand:**
Die Hand, die den Schläger hält (bis einschließlich 6 cm oberhalb des Handgelenks). Die Schlaghand schließt den Handschutz (siehe 10.2) mit ein.
- **Spielbereich:**
Wird folgendermaßen definiert:

- An den Seiten durch die Seitenbänder und Endbänder, ohne vertikales Limit.
- Nach unten durch die Spielfläche.
- Die Oberkanten der Seitenbänder.
- Die Oberfläche des Haltebretts ist nicht Teil des Spielbereichs. Die Unter- und die Vorderseite des Haltebretts sind Teil des Spielbereichs.
- Sprache:

Der Trainer und sein Spieler dürfen in einer beliebigen Sprache miteinander kommunizieren, mit diesen Ausnahmen:

 - Wenn der Trainer seinen Spieler anfeuern oder unterstützen will während der Ball nicht im Spiel ist, darf nur die offizielle Turniersprache benutzt werden. (Bei einer Verletzung gelten die Regeln 9.1 oder 9.2)
- Strafe:

Schwere Bestrafung für einen ernsten Regelverstoß oder für Fehlverhalten des Spielers oder Trainers während des Spiels (beinhaltet alle Unterbrechungen). Eine Strafe kann mit oder ohne vorherige Verwarnung ausgesprochen werden. Die Erteilung einer Strafe ändert nicht die Reihenfolge des Aufschlags.

 - Wenn das Match vom Schiedsrichter gestoppt wird, um eine Strafe auszusprechen, wird das Match mit Wiederholung des Aufschlags fortgesetzt.
 - Wenn eine Strafe ausgesprochen wird während der Ball nicht im Spiel ist, wird das Match in der normalen Aufschlagsfolge fortgesetzt.
- Spielfehler:

Regelverstoß, verursacht durch einen technischen oder versehentlichen Fehler während des Spiels, der normalerweise mit einem (1) Punkt für den Gegner geahndet wird.
- Spielfläche:

Die Oberfläche der horizontalen (Tisch)Platte.
- Stoppzeit:

Die gesamte aufgelaufene Spielzeit.
- Tor:

Ein Tor wird erzielt, wenn der Ball vollständig in die Tortasche rollt oder wenn der Spieler, der ein Tor hinnehmen musste, den Ball mit einem Körperteil aus dem Tor befördert und der Schiedsrichter dies wahrnimmt.
- Torbereich:

Der Raum zwischen der Tortasche und (inklusive) der tastbaren Begrenzungslinie.
- Tortasche:

Die Öffnung in der horizontalen Spielfläche und der vertikalen Endbänder.
- Verlieren eines Matches „zu Null“

Ein Spieler verliert ein Match „zu Null“, wenn er gegen eine entsprechende Regel verstößt. Der Spieler, der ein Match „zu Null“ verliert, verliert alle Sätze ohne einen Ballpunkt. All Satz- und Ballpunkte werden annulliert.
Beispiel: 11:0, 11:0, 11:0
- Verwarnung:

Eine Verwarnung ist für das gesamte Match gültig. Eine Verwarnung, die in einem Team-Spiel ausgesprochen wurde, ist für das gesamte Team und gesamte Match gültig. Der

Schiedsrichter kann eine Verwarnung aussprechen während der Ball im Spiel ist oder in einer Unterbrechung.

- Wenn das Match vom Schiedsrichter gestoppt wird, um eine Verwarnung auszusprechen, wird das Match mit Wiederholung des Aufschlags fortgesetzt.
- Wenn eine Verwarnung ausgesprochen wird während der Ball nicht im Spiel ist, wird das Match in der normalen Aufschlagsfolge fortgesetzt.

B: SPIELREGELN

2. ALLGEMEINE REGELN

2.1 Als Offizielle für jeden Tisch während eines Turnierspiels müssen folgende Personen zur Verfügung stehen:

- Schiedsrichter (voll sehend)
- Zweiter Schiedsrichter (abgelaufene Zeit, Auszeiten, Spielstand und Nummer des Aufschlags)

Der Schiedsrichter kann die Aufgaben des zweiten Schiedsrichters übernehmen. Diese Regel darf nicht in der KO-Runde von Kontinental-/Weltmeisterschaften angewendet werden, wo zwei Offizielle anwesend sein müssen.

2.2 Falls der Schiedsrichter verletzt wird, stoppt er das Match und wird von einem anderen Schiedsrichter ersetzt.

2.3 Der Schiedsrichter muss ein Match während der Kontinental-/Weltmeisterschaften auf Englisch leiten. Spieler, die die offizielle Sprache nicht verstehen können einen Übersetzer nutzen, der vom Spieler vor dem Match angemeldet werden muss.

2.4 Der Schiedsrichter stellt sicher, dass die Spielregeln zu jeder Zeit befolgt werden. Der Schiedsrichter hat die Möglichkeit die Unterstützung des zweiten Schiedsrichters zu nutzen (falls dieser verfügbar ist) bevor er eine Entscheidung trifft. Der Schiedsrichter kann auf einen "Nullball" und damit eine Wiederholung des Aufschlags zu entscheiden, wenn er eine Situation nicht ausreichend beurteilen kann. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist endgültig.

2.5 Nach Überprüfung der Ausrüstung wird das Spiel durch den Schiedsrichter gestartet und gestoppt, indem er jeweils einmal in eine Pfeife bläst. Ein doppelter Pfeifton signalisiert ein Tor und ein langer Pfeifton zeigt an, dass der Satz bzw. das Match beendet ist.

2.6 Der Gewinner ist der Spieler, der zuerst mindestens elf (11) Punkte mit einem Abstand von zwei (2) Punkten gegenüber seinem Gegner erreicht.

2.7 Für nationale, Kontinental- und Weltmeisterschaften ist es nicht erlaubt ein Zeitlimit vorzugeben. Die Organisatoren anderer Turniere können ein Zeitlimit vorgeben. Der Organisator sollte die Teilnehmer vor dem Turnier informieren, wenn ein Zeitlimit vorgegeben wird.

2.8 Falls das Match mit Zeitlimit gespielt wird, gewinnt der Spieler, der in Führung liegt, wenn die Zeit abgelaufen ist. Falls es zu diesem Zeitpunkt unentschieden steht, wird eine Münze geworfen, um zu entscheiden, wer den nächsten Aufschlag hat. Der nächste Punkt gewinnt.

2.9 Die Spieler wechseln nach jedem Satz die Seiten. Im letzten Satz des Matches werden die Seiten gewechselt, sobald ein Spieler mindestens sechs (6) Punkte erzielt hat oder wenn die Hälfte der Stoppzeit abgelaufen ist.

2.10 Falls nur ein (1) Satz gespielt wird, trifft Regel 2.9 zu.

2.11 Das Zeitlimit für das Wechseln der Seiten beträgt 60 Sekunden. Der Schiedsrichter gibt 15 Sekunden vor Ablauf der Zeit eine hörbare Warnung und ruft: "15 Sekunden".

2.12 Beim Seitenwechsel bewegen sich die Spieler nach rechts.

2.13 Während des Seitenwechsels gilt die Auszeitregel (siehe 3.1).

2.14 Vor dem Match muss der Spieler dem Schiedsrichter den Namen seines Trainers ansagen. Der Spieler kann seinen Trainer auch dann ansagen, wenn dieser nicht anwesend ist. Der Trainer kann zwischen den Sätzen das Zimmer betreten/verlassen, wenn der Schiedsrichter die Türe öffnen muss. Der Spieler kann den gemeldeten Trainer bis zum Beginn des Matches ändern.

2.15 Während des Seitenwechsels kann der Spieler sich mit oder ohne Hilfe des Trainers erfrischen. Der Spieler muss im Zimmer bleiben.

2.16 Die Zuschauer müssen während des Matches still bleiben. Nachdem der Schiedsrichter (ab)gepfiffen hat können Zuschauer und Trainer Beifall bekunden. Der Schiedsrichter sorgt für Ruhe bevor das Spiel weiter geführt wird und solange der Ball im Spiel ist. Die Zuschauer dürfen nur zwischen den Sätzen das Zimmer betreten/verlassen, wenn der Schiedsrichter die Türe öffnen muss.

2.17 Der Trainer muss auf der Seite seines Spielers bleiben.

3. Auszeiten

3.1 Jeder Spieler hat das Recht auf eine (1) Auszeit von einer (1) Minute (60 Sekunden) pro Satz. Die Auszeit muss während einer Spielunterbrechung angesagt werden. Sowohl der Spieler als auch der Trainer kann eine Auszeit ansagen. Nur während einer Auszeit und während Seitenwechseln darf eine Diskussion zwischen Spieler und Trainer stattfinden (siehe auch 2.12, 2.13).

3.2 Der Schiedsrichter kann das Spiel stoppen, wann immer er es für nötig hält (z.B. Verletzung, exzessiver Lärm, Toilettenpausen für den Schiedsrichter oder Spieler etc.). Der Schiedsrichter setzt das Spiel mit einer Wiederholung des Aufschlags fort.

Falls der Schiedsrichter einem Spieler die Erlaubnis für eine Toilettenpause erteilt und der Spieler nach fünf (5) Minuten nicht zum Spieltisch zurückgekehrt ist, verliert der Spieler das Match zu Null.

3.3 Der Schiedsrichter kann auf eine medizinische Auszeit entscheiden, falls ein Spieler verletzt ist. Der Spieler muss innerhalb von 5 Minuten wieder spielbereit sein, sonst verliert er das Match zu Null.

3.4 Die Match-Uhr wird vom Zeitrichter während einer Auszeit oder Spielunterbrechung angehalten.

4. WERTUNG

4.1 Ein Tor wird mit zwei (2) Punkten gewertet. Wenn ein Tor fällt, signalisiert der Schiedsrichter dies mit einem doppelten Pfeifton.

4.2 Es können Punkte erzielt werden, unabhängig davon welcher Spieler Aufschlag hat.

4.3 Schlägt ein Spieler den Ball gegen das Mittelbrett und stoppt damit seine Vorwärtsbewegung, erhält der Gegner (1) Punkt. Ein Ball, der die Unterseite des Mittelbretts berührt und von dort aus direkt auf die andere Seite des Tisches fliegt, ist in "Vorwärtsbewegung".

4.4 Schlägt ein Spieler den Ball über das Mittelbrett, erhält sein Gegner einen (1) Punkt.

4.5. Berührt ein Spieler im Spielbereich den Ball mit einem anderen Körperteil als der Schlaghand, erhält sein Gegner einen (1) Punkt.

4.6 Fliegt der Ball vom Schläger oder dem Handschutz eines Spielers aus dem Spielbereich hinaus, erhält sein Gegner einen (1) Punkt.

4.7 Wenn ein Spieler den Ball für länger als zwei (2) Sekunden stoppt und einklemmt, sodass der Ball für den Gegner unhörbar ist, erhält der Gegner einen (1) Punkt. Die zwei (2) Sekunden werden nicht durch eine Stoppuhr gemessen, sondern liegen im Ermessen des Schiedsrichters.

4.8 Wenn der Ball vom Schläger eines Spielers auf die Oberseite des Haltebretts springt und von dort zurück in den Spielbereich, erhält sein Gegner einen (1) Punkt.

4.9 Innerhalb des Torraumes ist kein Kontakt mit dem Ball erlaubt. Falls dies einem Spieler passiert, erhält sein Gegner einen (1) Punkt.

Weitere Erklärung:

- Falls der Ball den Schläger oder die Schlaghand eines Spielers innerhalb des Torraumes berührt und von dort direkt ins Tor fliegt, zählt dies als Tor und sein Gegner erhält zwei (2) Punkte.
- Falls der Ball den Schläger oder die Schlaghand eines Spielers innerhalb des Torraums berührt, von dort an irgendein anderes Körperteil des Spielers springt, wird dies als "illegale Berührung" gewertet und der Gegner erhält einen (1) Punkt.
- Falls der Ball den Schläger oder die Schlaghand eines Spielers innerhalb des Torraums berührt und von dort irgendwo anders hin fliegt, innerhalb oder außerhalb des Tisches, wird dies als "illegale Verteidigung" gewertet und der Gegner erhält einen (1) Punkt.

5. BEGINN DES SPIELS

5.1 Bevor das Match beginnt werden der Schiedsrichter, der zweite Schiedsrichter, Spieler und Trainer vom Schiedsrichter vorgestellt.

5.2 Bevor das Match beginnt überprüft der Schiedsrichter die undurchsichtigen Augenmasken, die Schläger, Handschutz und die von den Spielern getragene Bekleidung.

5.3 Vor Spielbeginn wirft der Schiedsrichter eine Münze. Der zuerst genannte Spieler (auf dem Spielbogen) hat die Wahl zwischen Kopf oder Zahl. Der Gewinner des Münzwurfs hat das Recht auf den ersten Aufschlag. Wahlweise kann er den Aufschlag auch dem Gegner abgeben.

5.4 Die Augenmaske wird während des gesamten Matches getragen. Aufwärmen/Einspielen, Auszeiten und Seitenwechsel sind Teile des Matches. Die Spieler dürfen ihre Augenmaske während des Matches nicht berühren. Der Spieler muss den Schiedsrichter um Erlaubnis fragen, wenn er seine Augenmaske berühren will, auch in Spielunterbrechungen. Falls die Erlaubnis erteilt wird, muss sich der Spieler vor dem Berühren der Augenmaske vom Tisch wegrehen.

Bevor das Spiel fortgesetzt wird überprüft der Schiedsrichter, ob die Augenmaske richtig sitzt und keine Sichtschlitze vorhanden sind.

Falls ein Spieler gegen diese Regel verstößt, erhält der Gegner einen (1) Punkt.

Falls ein Spieler seine Augenmaske vor dem Beginn eines Satzes berührt und der Schiedsrichter seine Erlaubnis nicht gegeben hat, startet der nächste Satz mit 1:0 für den Spieler, der den Punkt erhalten hat.

Falls ein Spieler seine Augenmaske während des Spiels berührt, wird der Schiedsrichter das Match stoppen und der Gegner erhält einen (1) Punkt. Das Match wird mit einer Wiederholung des Aufschlags fortgesetzt.

5.5 Der Schiedsrichter rollt den Ball zum aufschlagenden Spieler. Er fragt zunächst den retournierenden Spieler, dann den aufschlagenden Spieler, ob sie bereit sind zu spielen. Erhält der Schiedsrichter von beiden Spielern ein zustimmendes JA, sagt er den Spielstand und die Nummer des Aufschlags an. Dann startet der Schiedsrichter das Spiel mit einem einfachen Pfeifton.

Diese Routine sollte bei Spielbeginn, Satzbeginn, Auszeiten und nach längeren Spielunterbrechungen angewendet werden.

Beispiel: A ist der aufschlagende Spieler, B ist der retournierende Spieler. "Spieler B bereit? – Ja! – Spieler A bereit? – Ja! – Spielstand ist Null Null. Spieler A erster Aufschlag. - Pfeifsignal".

6. AUFSCHLÄGE

6.1 Nach einem einfachen Pfiff des Schiedsrichters muss der Spieler den Aufschlag innerhalb von zwei (2) Sekunden ausführen. Falls dies nicht geschieht, erhält der Gegner einen (1) Punkt.

Falls der Spieler vor dem Pfiff des Schiedsrichters aufschlägt, erhält der Gegner einen (1) Punkt.

6.2 Der Ball muss vor dem Aufschlag auf die Spielfläche gelegt werden. Falls dies nicht geschieht, erhält der Gegner sofort einen (1) Punkt.

6.3 Das absichtliche Rollen des Balls vor dem Schlag wird als ungültiger Aufschlag gewertet. Der Gegner erhält einen (1) Punkt.

- Nach dem Platzieren und Loslassen des Balls auf der Spielfläche darf der Ball sich bewegen, unter der Voraussetzung, dass dies nicht absichtlich geschieht. Zum Beispiel bei einem einarmigen Spieler, der den Ball nicht ruhig halten kann, oder bei einem schiefen/unebenen Tisch)

- Der Spieler darf den Ball auch nach dem Pfiff des Schiedsrichters an eine andere Stelle auf der Spielfläche legen (6.1 trifft immer noch zu)

6.4 Beim Aufschlag zählt jede Berührung (des Schlägers) mit dem Ball als ein (1) Aufschlag.

6.5 Falls der Spieler beim Aufschlag den Ball nicht trifft, findet eine dieser beiden Interpretationen Anwendung:

- Falls es keinen hörbaren Ton gibt (für den Schiedsrichter), kann der Spieler im Rahmen der 2-Sekunden-Regel mehrfach schlagen.
- Falls es einen hörbaren Ton gibt (für den Schiedsrichter, z.B. Schläger berührt Tisch oder Bande), zählt der Schlag als auf ein Aufschlag.

6.6 Die Spieler schlagen abwechselnd zweimal (2) hintereinander auf.

6.7 Ein aufgeschlagener Ball muss genau einmal eine Seitenbande berühren bevor der Ball unter dem Mittelbrett hindurch rollt. Falls dies nicht geschieht, erhält der Gegner des Aufschlägers einen (1) Punkt.

Falls der aufgeschlagene Ball an der Seitenbande "entlang schlittert", wird dies als Mehrfachberührung gewertet und der Gegner erhält einen (1) Punkt.

Es ist kein Spielfehler, wenn der Ball beim Aufschlag die Unterseite des Mittelbretts berührt und von dort direkt auf die andere Seite des Tisches rollt.

6.8 Nachdem der Schiedsrichter den Aufschlag angesagt hat, muss der Spieler ohne Verzögerung zum Aufschlag bereit sein. Der Spieler zeigt durch Platzieren des Balls auf die Spielfläche an, dass er bereit für den Aufschlag ist.

7. DAS SPIEL

7.1 Die freie Hand darf nicht innerhalb des Spielbereichs gehalten werden, außer für den Wechsel der Schlaghand. Bei einem Verstoß gegen diese Regel erhält der Gegner einen (1) Punkt.

Der Schiedsrichter wird die freie Hand innerhalb des Spielbereichs tolerieren, wenn dies im Zuge einer natürlichen Bewegung beim Schlagen des Balls geschieht.

Die freie Hand kann über das Haltebrett hinausragen. Die Finger des Spielers dürfen nicht unterhalb des Haltebretts aufliegen oder das Haltebrett greifen (Regel 4.5 bleibt gültig).

Es wird toleriert, dass sich der Spieler mit dem Oberkörper in den Spielbereich lehnt ((Regel 4.5 bleibt gültig).

7.2 Der Schläger muss in einer Hand gehalten werden, außer beim Wechsel der Schlaghand. Bei einem Verstoß gegen diese Regel erhält der Gegner einen (1) Punkt.

7.3 Lasst ein Spieler seinen Schläger fallen, erhält der Gegner einen (1) Punkt.

7.4 Wenn ein Schläger bricht und das Spiel nicht fortgesetzt werden kann, entscheidet der Schiedsrichter auf eine sofortige Wiederholung des Aufschlags. Jeglicher Punkt, der nach dem Bruch

des Schlägers erzielt wird, ist ungültig. Auch dann, wenn der Schiedsrichter noch nicht gepfiffen hat. Ein Schläger gilt als "gebrochen", wenn er schwer beschädigt ist bzw. ein oder mehrere bedeutende(s) Teil(e) nicht mehr miteinander verbunden sind.

8. TOTER BALL

8.1. Der Schiedsrichter entscheidet auf "toter Ball" und Wiederholung des Aufschlags, wenn nach seiner Meinung der Ball so langsam rollt, dass der Gegner ihn nicht mehr erreichen kann, um das Spiel fortzusetzen, oder der Spieler nicht mehr weiß, wo sich der Ball befindet.

8.2 Falls der Ball für mehr als zwei (2) Sekunden unhörbar ist, entscheidet der Schiedsrichter auf "toter Ball". Der Ball ist „unhörbar“, wenn der Schiedsrichter ihn nicht mehr hören kann.

9. STRAFEN

9.1 Strafen mit vorhergehenden Verwarnungen

Jeder der unter 9.1 aufgeführten Vorfälle wird geahndet mit

- Erster Verstoß: Verwarnung
- Zweiter und weitere Verstöße: eine Zwei-Punkte-Strafe (2) wird vom Schiedsrichter verhängt.

9.1.1 Nicht vom Ende des Tisches spielen.

- Gespielt wird vom Ende des Tisches, von der Seite darf nicht gespielt werden. Es ist nicht erlaubt sich mit der freien Hand an irgendeinem Teil des Tisches festzuhalten, außer am Ende des Tisches. "Das Ende des Tisches" wird definiert durch die abgerundeten Ecken des Tisches, inklusive der gesamten Biegung.

9.1.2 Ball mit den Fingern einklemmen.

- Es ist nicht erlaubt, den Ball mit den Fingern einzuklemmen oder zu halten.

9.1.3 Schieben, exzessives oder konstantes störendes Bewegen des Tisches.

9.1.4 Störendes Kratzen mit dem Schläger.

9.1.5 Sprechen während des Spieles oder einer Spielunterbrechung (außer 2.12, 2.13, 3.1, 3.2, 3.3).

9.1.6 Drücken eines Körperteils von außen in den Torbereich.

9.1.7 Jede andere Aktivität, die vom Schiedsrichter als störend für den Gegner beurteilt wird oder die vorsätzlich das Spiel verzögert.

9.2 Strafen ohne vorhergehende Verwarnung

Jeder der unter 9.2 aufgeführten Vorfälle wird sofort mit einer Zwei-Punkt-Strafe (2) vom Schiedsrichter geahndet.

9.2.1 Ein Mobiltelefon oder anderes elektronisches Gerät eines Spielers oder Trainers macht irgendein Geräusch während des Matches.

9.2.2 Der Trainer versucht seinem Spieler zwischen den Aufschlägen geheime Zeichen zu geben. Dies wird als ernstes Fehlverhalten betrachtet. Der Schiedsrichter verweist den Trainer aus dem Spielzimmer.

9.3 Weitere Strafen

9.3.2 Besonders schweres Fehlverhalten des Spielers.

- Im Falle von ernstem Fehlverhalten, z.B. Beschimpfen des Schiedsrichters, Werfen des Balls oder Schlägers, kann der Schiedsrichter den entsprechenden Spieler sofort bestrafen. Der Spieler verliert das Match zu Null.

9.3.3 Der Schiedsrichter kann Zuschauer aus dem Spielraum verweisen, falls diese sich unfair verhalten oder sonstiges Fehlverhalten zeigen.

9.3.4 Der Spieler muss zur festgelegten Spielzeit im Spielraum eintreffen. Der Schiedsrichter wartet fünf (5) Minuten – falls der Spieler nicht erscheint, verliert er das Match zu Null. Falls ein Spieler wiederholt zu spät kommt, kann er vom Turnier ausgeschlossen werden.

10. BEKLEIDUNG

10.1. Spieler müssen ein kurzärmeliges Hemd tragen, bei dem die Ärmel nicht über die Ellenbogen reichen.

10.2. Die Spieler müssen einen Handschutz tragen.

- Der Handschutz darf nicht mehr als 6 cm des Arms bedecken, gemessen vom Handgelenk.
- Die Dicke des Handschutzes darf maximal 2,5 cm auf der Vorderseite (an allen Fingern) bis hinauf zum Handgelenk sein.
- Der Handschutz darf die Hand nicht um mehr als zwei (2) cm auf jeder Seite verbreitern.
- Beim Messen der Hand wird der Daumen ausgeschlossen.

10.3. Es ist erlaubt auch oberhalb der 6 cm einen Schutz zu tragen (z.B. Schweißbänder, Bandagen etc.), aber er muss eine vom Handschuh unterschiedliche Farbe haben. Dieser Teil des Schutzes zählt nicht zur Schlaghand.

Die erlaubten Möglichkeiten zur Markierung der 6-cm-Begrenzung:

- Ein Handschuh, der den Arm genau 6 cm gemessen vom Handgelenk bedeckt.
- Ein Schweißband mit DERSELBEN Farbe wie der Handschuh, der den Arm genau 6 cm gemessen vom Handgelenk bedeckt (falls der Handschuh kürzer ist)

- Ein Schweißband mit einer ANDEREN Farbe als der Handschuh, das OBERHALB der 6 cm gemessen vom Handgelenk getragen wird. Es ist auch möglich, dass der Arm bis zur 6-cm-Begrenzung unbedeckt ist.
- Jede Kombination der aufgezählten Möglichkeiten.

10.4. Die Spieler müssen undurchsichtige Augenmasken tragen, die das Sehen komplett verhindert. Verdunkelte Skibrillen oder adäquate Alternativen (z.B. Goalball-Masken) sind die einzig zugelassenen Brillen. Der Rand der Brille muss mit Schaumstoff oder Silikon gepolstert sein, um komplett jedes Licht auszuschließen.

Das bedeutet, dass absolut kein Licht bei der Prüfung durch den Schiedsrichter zu sehen sein darf – buchstäblich heißt das „absolute Dunkelheit“. Es ist die Verantwortung des Spielers die Augenmaske adäquat vorzubereiten, um an einem Wettbewerb teilnehmen zu können.

10.5. Der Schiedsrichter muss klar als solcher erkennbar sein.

C: AUSRÜSTUNGSSPEZIFIKATIONEN

11. SCHLÄGER

Die Schläger sind aus einem harten, glatten Material, mit einer Länge von 30 cm. Sie können mit einem weichen Material bezogen werden, einer Schicht von bis zu zwei (2) mm auf jeder Seite. Die Überlappung von Griff und Schlägerblatt kann beliebig lang sein.

Maximale Masse:

- Gesamtlänge: 30 cm
- Blattlänge: 20 cm
- Blattbreite: 7,5 cm
- Blattdicke: 1 cm (inklusive des weichen Bezugs)
- Griffdurchmesser: 4 cm

Das Blatt kann entweder rund oder eckig sein. Sollte der Übergang zwischen Blatt und Griff nicht erkennbar sein, endet der Griff automatisch dort wo sein Durchmesser 4 cm überschreitet – dort beginnt dann das Blatt.

- Die Dicke des „weichen Bezugs“ kann bis zu 2 mm auf jeder Seite betragen, aber die Gesamtdicke des Blattes darf 10 mm nicht überschreiten. Erlaubtes Beispiel: 2 mm Bezug + 6 mm Blatt + 2 mm Bezug
- Die Breite und Länge des Überhangs zwischen Griff und Blatt kann bis zu 40 mm betragen (dies entspricht dem Durchmesser des Griffs).

Blaupausen für Schläger sind verfügbar unter: <http://www.ibsasport.org/sports/showdown/rules>

12. BÄLLE

Die Bälle müssen hörbar sein, sechs (6) cm im Durchmesser und eine harte, glatte Oberfläche haben. Der Ball muss vom IBSA Subkomitee genehmigt sein, um während eines IBSA-Turniers benutzt werden zu dürfen. IBSA-Turniere sind alle offiziellen Meisterschaften bei denen Punkte für die IBSA-Rangliste gesammelt werden können.

13. TISCH

Innere Länge: 366 cm (5 mm Toleranz)

Innere Breite: 122 cm (5 mm Toleranz)

Höhe (Spielfläche zum Boden): 78 cm

Seitenbände: 14 cm

Ecken (Innerer Radius): 23 cm

Tortaschen (Halbkreis): 30 cm Durchmesser

Rechteckige vertikale Öffnung: 30 cm x 10 cm (in der Endbände)

Fühlbare Begrenzungslinie für den Torbereich: 40 cm Durchmesser

Haltebrett: 5 cm Überhang nach innen, ein Überhang nach außen ist erlaubt

Mittelbrett: 42 cm von der Oberkante der Seitenbänden , 10 cm Abstand zur Spielfläche.

Blaupausen für Tische sind verfügbar unter: <http://www.ibsasport.org/sports/showdown/rules>

D: REGELN FÜR DEN TEAM-WETTBEWERB

14. Allgemeine Regeln

20.1 Das Team-Spiel unterliegt den oben aufgeführten Regeln des Einzelspiels, falls nicht anderweitig erwähnt.

15. Teams

15.1 Ein Team muss „gemischt“ sein. Z.B. eine Aufstellung besteht aus zwei männlichen Spielern und einer weiblichen Spielerin oder andersherum.

15.2. Es ist möglich einen (1) Spieler für anderes Match innerhalb eines Wettbewerbs auszuwechseln. Ein komplettes Team besteht aus 5 Spielern. (Anmerkung des Übersetzers: 3 aktive Spieler und zwei Auswechselspieler. Auswechslung ist nur zwischen den Matches möglich)

Spieler dürfen innerhalb eines Wettbewerbs nicht gleichzeitig in mehreren Teams spielen.

16. Zusätzliche Regeln

16.1 Gewinner eines Matches ist das Team, welches zuerst mindestens 31 Punkte mit einem Abstand von 2 Punkten auf den Gegner erreicht, z.B. 31:29.

16.2 Jeder Spieler hat 3 Aufschläge. Nach seinen Aufschlägen wechselt er mit einem Mitspieler. Dieser muss zunächst 3 Mal retournieren, bevor er selbst aufschlagen darf.

16.3. Die Trainer müssen vor Spielstart die Team-Aufstellung und Reihenfolge der Spieler dem Schiedsrichter bekannt geben. Dies geschieht verdeckt/geheim vor dem Münzwurf.

16.4 Die Spieler müssen während des Matches im Zimmer bleiben, da sie für die Einwechslung bereit sein müssen.

16.5 Vor Beginn des Spieles wirft der Schiedsrichter eine Münze. Das erste Team (ein Spieler oder der Trainer) auf dem Spielbogen kann Kopf oder Zahl wählen.

Das Team, welches den Münzwurf gewinnt, darf entscheiden, ob es mit dem Aufschlag starten will oder lieber retourniert. Diese Entscheidung wird nach Bekanntgeben der Teamaufstellungen getroffen.

16.6 Der Seitenwechsel findet statt, wenn ein Team mindestens 16 Punkte erreicht hat.

16.7 Jedes Team hat eine (1) Auszeit pro Match.

17. Spielsystem

1. Spieler 1 aus Team A (A1) schlägt 3 Mal gegen Spieler 1 aus Team B (B1).

2. Nach 3 Aufschlägen verlässt Spieler A1 den Tisch und B1 schlägt 3 Mal gegen A2 auf.

3. Nach 3 Aufschlägen verlässt Spieler B1 den Tisch und A2 schlägt 3 Mal gegen B2 auf.

4. Nach 3 Aufschlägen verlässt Spieler A2 den Tisch und B2 schlägt 3 Mal gegen A3 auf.

5. Nach 3 Aufschlägen verlässt Spieler B2 den Tisch und A3 schlägt 3 Mal gegen B3 auf.

6. Nach 3 Aufschlägen verlässt Spieler A3 den Tisch und B3 schlägt 3 Mal gegen A1 auf.

7. Nach 3 Aufschlägen verlässt Spieler B3 den Tisch und A1 schlägt 3 Mal gegen B1 auf.

Diese Reihenfolge wiederholt sich bis zum Ende des Matches.

Anmerkung des Übersetzers: Im Gegensatz zum englischen Original wurde auf die explizite Ausweisung für beide Geschlechter (Spieler/Spielerin, er/ihr etc.) verzichtet.

Übersetzt von Stefan Wimmer, 10.02.2018, info@showdown-germany.de