

SHOWDOWN

Tävlingssäsong 1/7 – 30/6

*SHIF/SPK:s Allmänna tävlingsbestämmelser,
Representationsbestämmelser samt Licensbestämmelser
gäller oavsett hänvisning till andra förbunds regler.*

1	Generell översikt	1
	Klassificering/minsta handikapp	1
A:	Spelregler	2
2	Generellt	2
3	Avbrott -- time-out	4
4	Poängräkning	4
5	Börja spela	5
6	Serve	5
7	Spel	6
8	Död boll	6
9	Straff	7
10	Klädsel	8
B:	Utrustningsspecifikationer	9
11	Racketar	9
12	Bollar	9
13	Bordet	9
C:	Förklaringar	10

IBSA Internationella spelregler för SHOWDOWN

Reglerna har förhandlats och godkänts av IBSA:s Showdown Sub-Committeemöte, i Prag den 17 januari 2009. Dessa regler gäller från 1 maj 2009.

Förändringar i 2.4, 3.1, 5.3 och 9.1 är gjorda av Sub-kommittén den 10 juli 2009 med giltighet från 1 augusti 2009.

Dessa regler skall styra hur Showdown spelas vid alla IBSA VM, IBSA Regionala mästerskap och alla andra tävlingar sanktionerade av IBSA.

1. Generell översikt.

Showdown spelas av två spelare. Spelet spelas på ett rektangulärt bord med målfickor på varje sida, och en mittplacerad skärm, i fortsättningen kallad nät. Spelet spelas med racketar och en boll, i vilken man stoppat in rostfria stålkulor för att göra den hörbar. Spelets mening är att slå bollen med racketar över bordet, under det centrerade nätet, och in i motståndarens målficka, medan motspelaren försöker förhindra att det sker.

1.1 Reglerna för spelet följer här nedan.

1.2 IBSA:s Showdown kommitté, ska i samråd med arrangören fastställa typen av turneringsspel.

1.3 Skulle det bli missförstånd vad gäller regler skall IBSA:s engelska version gälla.

Detta material består av fyra delar:

A: Spelregler.

B: Utrustningsspecifikationer

C: Förklaringar

Minsta handikapp

Gäller vid mästerskapstävlingar och övriga tävlingar som kräver licens.

Synskärpa t.o.m. 0,1 (6/60) med bästa korrektion och/eller synfältsbegränsning högst 20°.

A. SPELREGLER

2. Generellt

2.1 Funktionärer för varje bord under Internationella mästerskap skall vara:

A: Domare (fullt seende).

B: Tidtagare (spelad tid och avbrott).

C: Poängräknare (poäng och antal servar).

Poängräknare och tidtagare kan vara samma person.

Domare, poängräknare och tidtagare kan vara samma person.

Denna regel skall inte tillämpas under slutspel i EM/VM där det skall vara minst två funktionärer.

2.2 Om domaren blir sjuk eller skadad, skall hon/han stoppa matchen och ersättas med en annan domare som fullföljer matchen.

2.3 Domare under EM/VM skall kunna leda matchen på engelska. Spelare som inte förstår det officiella språket (engelska) kan använda tolk som skall anmäla sig till domaren innan matchen startar.

2.4 Domaren försäkrar sig om att spelarna känner till spelets regler. Domaren har möjlighet att spela om en boll om hon/han inte kan bedöma en situation (kallas "let"). I alla lägen är det domarens beslut som gäller.

2.5 Spelet startas och stoppas av domaren som blåser i en visselpipa. En vissling för start eller stopp, en dubbelsignal för mål och en lång signal när ett set/match är färdigspelat.

2.6 Vinnare är den, som först får elva (11) poäng med en två (2) poängs marginal, upp till sexton (16) poäng. Efter det vinner den spelare som får nästa poäng, även om spelaren inte vinner med en marginal på två (2) poäng.

2.7 Under turneringsspel är tiden för varje set maximalt femton minuter totaltid. Tidsgränsen tas bort till turneringens slutspel. Arrangören skall informera deltagarna om tidsgränser innan turneringen startar.

2.8 Om spelet spelas till tidsgränsens slut, blir spelaren som leder när tiden för spelet gått ut, förklarad som vinnare. Om det är oavgjort när tiden gått ut, singlas slant för nästa serve och nästa poäng vinner.

2.9 Spelarna byter sida efter varje set i matchen. Under det sista setet byter spelarna sida efter att en spelare uppnått sex (6) poäng, eller att halva tiden har gått.

2.10 Om endast ett set spelas, byter spelarna sida efter att sex (6) poäng har uppnåtts av en av spelarna. Eller efter att halva tiden har gått.

2.11 Den maximala tidsgränsen för sidbyte är en (1) minut (60 sekunder) till spelaren har intagit spelpositionen.

2.12 Vid sidbyte flyttar sig spelaren åt höger.

2.13 Vid sidbyte är samtal mellan tränare och spelare tillåtet tills spelaren intagit spelpositionen.

2.14 Innan matchstart måste spelaren anmäla tränare/coach till domaren. Spelaren kan anmäla tränare/coach även om tränare/coach inte är närvarande. tränare/coach kan komma in eller gå ut mellan seten, när domaren har öppnat dörren till spelrummet.

2.15 Under sidbytet får spelaren fräscha till sig med hjälp av tränare/coach men måste hålla sig i närheten av spelbordet (max en (1) meter).

2.16 Åskådare skall vara tysta under tiden spel pågår och får inte samtala med spelare eller tränare, under pågående match. När det blir mål eller poäng är det tillåtet att applådera, men det är upp till domaren att se till att det är tyst under spelets gång och förhindra att åskådarna stör spelarna. In- och utpassering från spelrummet får endast ske mellan set, när domaren har öppnat dörren till spelrummet.

3. Avbrott - time-out

3.1 Varje spelare har rätt till en (1) time-out på en (1) minut (60 sekunder) under ett set. Time-out måste begäras hos domaren under ett spelavbrott. Time-out kan begäras av spelare eller tränare/coach. Samtal mellan tränaren och spelaren får endast ske under en time-out. (se också 2.13). Vid trippelspel gäller samma regler för timeout. En timeout för varje lag under en match.

3.2 Domaren kan stoppa spelet när som helst han/hon anser att det är nödvändigt (ex. skada, störande ljud, o.s.v.). Domaren fortsätter spelet med en omserve.

3.3 Matchuret stoppas under en time-out eller domarens avbrott.

4. Poängräkning

4.1 Två (2) poäng tilldelas per mål. För varje mål blåser domaren i visselpipan två gånger.

4.2 Spelare kan få poäng, vem som än serverar.

4.3 Om en spelare slår bollen i nätet, och bollens rörelse framåt stoppas, ges En (1) poäng till motståndaren.

4.4 Om en spelare slår bollen över nätet ges en (1) poäng till motståndaren.

4.5 Om en spelare nuddar bollen med någon del av sin kropp, utöver racketen eller rackethanden inom spelplanen ges en (1) poäng till motståndaren.

4.6 Om en spelare med sin racket, eller rackethand, orsakar att bollen lämnar bordet så att spelet inte kan fortsätta ges en poäng till motståndaren. (se 4.5).

4.7 Om en spelare fångar eller stoppar bollen, och inte fortsätter spela inom två (2) sekunder, ges en (1) poäng till motståndaren.

5. Börja spela

5.1 Innan spelet börjar presenterar domaren sig själv, tidtagaren, poängräknaren, spelarna och tränarna/coacherna .

5.2 Innan spelet börjar inspekterar domaren spelarnas ögonbindlar, racketar, handskydd och spelarnas dräkter.

5.3 Vid starten ska domaren singla slant. Spelarna blir tillfrågade att välja krona eller klave. Personen som gissat rätt får välja om han/hon vill ha serven först. Gäller även vid trippelspel.

5.4 Domaren rullar över bollen till den servande personen och frågar båda spelarna om de är redo att spela. När domaren får ett JA från båda spelarna signalerar han/hon om spelstart genom att blåsa i sin visselpipa en gång.

6. Serve

6.1 Efter en vissling av domaren måste spelaren som ska serva göra det inom två (2) sekunder. Om, efter en vissling från domaren, spelaren inte servar bollen inom tidsbegränsningen, förlorar spelaren serven och en poäng ges till motståndaren.

6.2 När spelaren servar, räknas varje slag på bollen som en (1) serve.

6.3 Varje spelare servar två (2) gånger i följd. Sen överläts serven till motståndaren.

6.4 En servad boll måste studsas i sargen endast en gång innan den passerar under nätet. När detta inte sker måste domaren stoppa spelet, och spelaren blir straffad genom att förlora den serven, och en (1) poäng ges till motståndaren.

7. Spel

7.1 Spelet måste ske från kortändan av bordet. En spelare får inte spela från sidan av bordet.

7.2 Bollen måste passera under nätet för att vara i spel.

7.3 Racketen måste hållas i en hand vid alla tillfällen, förutom vid handbyte. En överträdelse av denna regel resulterar i att en (1) poäng ges till motståndaren.

7.4 Om en spelare håller sin icke-släende hand inom spelplanens yta, förutom vid handbyte, ges En (1) poäng till motståndaren.

7.5 Om en spelare slår bollen upp på kanten av sargen eller greppbrädan och den landar inne på bordet igen, ges En (1) poäng till motståndaren.

8. Död boll

8.1 Domaren förklarar "Död boll" och omserve när, enligt domaren, bollen rör sig så långsamt att spelet onödigtvis blir utdraget, eller om en spelare har tappat bort bollen.

9. Straff

9.1. Ingen kontakt med bollen i målområdet är tillåten. Vid kontakt med bollen i målområdet, ges En (1) poäng till motståndaren.

Förklaring: Om bollen tar i racket eller spelhanden och går direkt i mål ges Två (2) poäng till motståndaren, om bollen tar i racket eller spelhanden och sedan tar på kroppen är det "bodytouch" (se 4.5), ges En (1) poäng till motståndaren eller om bollen tar i racket eller spelhanden när den är i målområdet och bollen åker vidare ut på bordet är det "illegal defense" (se 9.1) ges En (1) poäng till motståndaren.

9.2 Om, enligt domaren, spelaren håller bollen med sina fingrar eller tummen, ges En (1) poäng till motståndaren.

9.3 Om spelaren tappar sin racket, ges En (1) poäng till motståndaren.

9.4 Om, enligt domaren, en spelare eller tränare/coach gör sig skyldig till osportsligt uppträdande, som att:

A: Skaka bordet på ett störande sätt.

B: Skrapa racketen på ett störande sätt.

C: Prata under spel eller spelpaus. (Se 2.13 och 3.1)

D: Göra något som domaren anser passa in i denna kategori.

Följande straff gäller:

Första felet: varning och en omserve

Andra och återkommande fel: ges En (1) poäng till motståndaren.

Domaren kan avvisa tränare/coach eller åskådare från spelrummet vid osportsligt uppträdande. (se 2.16).

9.5 I fall av allvarligt osportsligt uppträdande (ex. kasta bollen eller racket), har domaren rätt att genast straffa spelaren (utan att behöva varna honom/henne först). Den felande spelaren förlorar pågående set med poängen 11-0.

9.6 Om spelaren har någon del av kroppen intryckt i målpåsen från utsidan, ges En (1) poäng till motståndaren.

9.7 Om spelarens eller tränarens/coachens mobiltelefon eller klocka ljuder, ges En (1) poäng till motståndaren.

10. Klädsel

10.1 Spelare måste bära en kortärmad tröja, med ärmar inte längre än armbågs längd.

10.2 Det rekommenderas att spelare använder handskydd. Handskydd får inte nå längre än sex (6) cm ovanför handleden, och inte förstora handen mer än två och en halv (2,5) cm på framsidan och två (2) cm på bredden.

10.3 Spelare måste använda ögonbindel som förblindar spelarens syn helt.

10.4 Domaren måste bära klädsel så han/hon tydligt kan identifieras som domare.

B. UTRUSTNINGSSPECIFIKATIONER

Racketar

Racketar ska vara tillverkade av ett hårt och jämnt material, som får beläggas med max 2 millimeter tjockt gummi, på ena eller båda sidor

Maximala dimensioner

Total längd: 34 cm

Bladets längd: 23 cm

Bladets bredd: 9 cm

Bladets tjocklek: 1 cm

Handtagets längd: 11 cm

Handtagets diameter: 4 cm.

Bollar

Bollar ska vara hörbara genom insatts av några små metallkulor (ex. rostfritt stål metall, småkulor, osv.). Bollar ska vara sex (6) cm i diameter med en hård, jämn yta.

Bordet

Planens längd: 364-366 cm

Planens bredd: 121-122 cm

Höjd: (spelplan från golv) 78 cm

Sargens höjd: 14 cm

Hörnradie insida: 23 cm

Målficka: (halvcirkel) Diameter 30 cm

Rektangulärt vertikalt hål: 30 x 9-10 cm (i kortvägg)

Taktil gränslinje för målområde: diameter 40 cm ytterkant.

Greppbräda: 5 cm överhäng in över spelplanen men får inte sticka ut bakåt.

Nätets höjd: 46 cm

C FÖRKLARINGAR

Greppbräda: Det lilla trätaket som vilar ovanpå toppen av de två kortsargerna.

Match: Någon kombination av set: till exempel, bäst av tre (3) set.

Mål: Mål blir det när bollen landar i en spelares målficka.
Förklaring: När bollen landar i eller tar i tyget inne i målfickan.

Målficka: Öppningen i den horisontella spelplanen och den vertikala kortsargen, i vilken bollen måste hamna för att det ska bli mål.

Målområde: Området mellan målfickan och den taktilla gränslinjens ytterkant.

Nätet: Den rektangulära träskiva som delar spelplanen i två delar. Nätet vilar på långsidornas sarger ovanför spelplanen.

Serve-ordning: En omgång med två (2) servar.

Set: Den spelare som får elva (11) med två poängs marginal vinner setet. Två (2) poängsregeln gäller upp till sexton (16) poäng. Efter det vinner nästa poäng även om en spelare inte vinner med en marginal på två (2) poäng.

Sluttid: Den totala samlade speltiden.

Slående hand: Handen (upp till och inkluderat 6 cm, över handledens slut) som håller racketen. Slående handen inkluderar handskydd som beskrivs i regel 10.2.

Spelområde: Innanför området som är definierat:

A: På sidorna vid Sarg och kortvägg. (insidorna)

B: På bordsskivan.

C: Ovansidan av lång- och kortsargerna, greppbrädorna, undantagna.

Spelplan: Ytan av det horisontella bordet (del av spelområdet).