

Dies ist eine unverbindliche „Arbeitsübersetzung“ für unsere Tischball-Freunde; es existiert keine offizielle deutsche Version. Bei Missverständnissen oder unterschiedlichen Interpretationen bitten wir, sich an die englische Originalversion zu halten.

International Blind Sports Federation

Showdown-Regeln vom 01.05.2009

(Die Regeln wurden vom IBSA Showdown Sub-Committee vereinbart und am 17. Januar 2009 in Prag bestätigt. Sie sind gültig ab dem 01. Mai 2009.)

Diese Regeln bilden die Grundlage für alle IBSA-Weltmeisterschaften, IBSA-Regionalmeisterschaften und alle anderen von der IBSA begleiteten Veranstaltungen im Showdown.

1. Grundregeln

Showdown wird von zwei Spielern gespielt. Das Spiel wird an einem rechteckigen Tisch gespielt mit jeweils einer Toröffnung an jeder Stirnseite und einer Mittelbande. Man spielt mit zwei Schlägern und einem Ball, in dem kleine rostfreie Stahlkugeln eingeschlossen sind, um ihn hörbar zu machen. In dem Spiel muss man den Ball über den Tisch unter der Mittelbande hindurch schlagen in das gegnerische Tor, wobei der Gegner versucht, dieses zu verhindern.

1.1 Die weiteren Regeln werden unten dargelegt.

1.2 Das IBSA Showdown Committee soll in Abstimmung mit dem Veranstalter den Turniermodus festlegen. Sollten dabei irgendwelche Missverständnisse über die IBSA Showdown-Regeln auftreten, so hat die englische Version immer Vorrang.

Dieses Regelwerk besteht aus vier Teilen:

- a) Spielregeln
- b) Besondere Ausrüstung
- c) Erläuterungen (Anhang 1)
- d) Plan für einen Showdown-Tisch (Anhang 2)

a) Spielregeln

2. Grundregeln

2.1 Offiziell beauftragte Personen während des Turniers an jedem Tisch sollen sein:

Schiedsrichter, voll sehend

Zeitnehmer für abgelaufene Zeit und Auszeiten

Punktzähler (Punktstand und Anzahl Services)

Zeitnehmer und Punktzähler können dieselbe Person sein. Der Schiedsrichter kann ebenfalls Punktzähler sowie Zeitnehmer sein. Doch sollte diese Regel nicht angewandt werden bei den Finalspielen der Europa- bzw. Weltmeisterschaften, wo mindestens zwei Offizielle dabei sein müssen.

2.2 Ist der Schiedsrichter verletzt, stoppt er/sie das Spiel und wird durch einen anderen Schiedsrichter ersetzt.

2.3 Der Schiedsrichter sollte in der Lage sein, die Spiele bei der Europa- bzw. Weltmeisterschaft auf Englisch zu leiten. Ein Spieler, der den Schiedsrichter nicht versteht, kann mit einem Übersetzer antreten, den er jedoch vor dem Spiel anmelden muss.

2.4 Der Schiedsrichter gewährleistet, dass die Spielregeln in jedem Fall eingehalten werden. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist endgültig!!!

2.5 Das Spiel wird begonnen und unterbrochen durch die Pfeife des Schiedsrichters - einmal Pfeifen = Start oder Stopp, zweimal Pfeifen = Tor und ein langer Pfiff, wenn der Satz bzw. das Spiel vorüber ist.

Sieger ist der Spieler, der 11 Punkte erreicht bei 2 Punkten Abstand zum Gegner bis hin zu einem Punktestand von 16. Danach gewinnt man mit dem nächsten erzielten Punkt, auch wenn der Abstand nicht 2 Punkte beträgt.

2.7 Während des Turniers wird die Zeit für jeden Satz im Ganzen auf 15 Minuten begrenzt. Die Zeitbegrenzung wird nicht angewendet bei den Finalspielen. Der Veranstalter informiert die Teilnehmer über das Zeitlimit vor dem Beginn des Turniers.

2.8 Wenn mit Zeitbegrenzung gespielt wird, ist derjenige Spieler der Gewinner, der nach Ablauf der Zeit vorne liegt. Falls die Zeit abgelaufen ist und es einen Gleichstand gibt, wird eine Münze geworfen zur Bestimmung des Spielers, der serviert. und der nächste erzielte Punkt bringt den Sieg.

2.9 Die Spieler wechseln die Seiten/Enden nach jedem Satz eines Spiels. Im letzten Satz eines Spiels werden die Seiten gewechselt, wenn von einem Spieler 6 Punkte erreicht wurden oder wenn bei einer Unterbrechung die Hälfte der Zeit abgelaufen ist.

2.10 Wenn nur ein Satz gespielt wird, wechseln die Spieler die Seiten, nachdem von einem Spieler 6 Punkte erreicht wurden oder wenn bei einer Unterbrechung die Hälfte der Zeit abgelaufen ist.

2.11 Die Zeit für den Seitenwechsel ist begrenzt auf maximal 1 Minute (60 Sekunden), also bis die Spieler ihre Spielpositionen erreicht haben.

2.12 Beim Seitenwechsel gehen die Spieler rechts entlang.

2.13 Während des Seitenwechsels ist die Kommunikation zwischen Spieler und Trainer erlaubt, bis der Spieler seine Spielposition erreicht hat.

2.14 Der Spieler muss seinen Trainer vor Beginn des Spiels beim Schiedsrichter anmelden. Der Spieler kann seinen Trainer beim Schiedsrichter anmelden, auch wenn er nicht anwesend ist. Der Trainer kann den Raum nur betreten oder verlassen, wenn ein Satz vorüber ist, und der Schiedsrichter muss die Tür öffnen.

2.15 Während des Seitenwechsels kann sich der Spieler selber oder mit Hilfe seines Trainers erfrischen. Doch darf der Spieler sich nicht weiter als 1 m von der Spielfläche (Tisch) entfernen.

2.16 Zuschauer müssen während des Spiels ruhig sein. Wenn ein Tor oder ein Punkt erzielt wird, dürfen sie klatschen. Aber der Schiedsrichter muss dafür sorgen, dass es im Raum ruhig bleibt und die Zuschauer keine störenden Geräusche machen. Das Publikum darf

hereinkommen oder hinausgehen, wenn ein Satz vorüber ist.

3. Auszeiten

3.1 Jeder Spieler/Team ist zu einer Auszeit von 1 Minute (60 Sekunden) in einem Satz/Spiel berechtigt. Die benötigte Auszeit muss vom Schiedsrichter während einer Spielunterbrechung verlangt werden. Die Auszeit kann vom Spieler oder seinem Trainer angemeldet werden. Nur während einer Auszeit können Spieler und Trainer miteinander reden (siehe auch 2.13).

3.2 Der Schiedsrichter kann das Spiel beenden, wann immer er es für notwendig erachtet (z.B. Verletzung, extreme Geräusche usw.). Der Schiedsrichter nimmt das Spiel wieder auf mit einem Re-Service.

3.3 Die Uhr wird angehalten bei einer Auszeit oder Unterbrechung des Spiels durch den Schiedsrichter.

4. Punkte im Spiel

4.1 2 Punkte erzielt man für ein Tor. Wenn ein Tor erzielt wurde, pfeift der Schiedsrichter zweimal.

4.2 Die Spieler können Punkte bekommen, ungeachtet dessen, welcher Spieler gerade Service hat.

4.3 1 Punkt bekommt ein Spieler, wenn sein Gegner den Ball an die Mittelbande schlägt und ihn damit in der Vorwärtsbewegung behindert.

4.4 1 Punkt bekommt ein Spieler, wenn sein Gegner den Ball über die Mittelbande schlägt.

4.5 1 Punkt bekommt ein Spieler, wenn sein Gegner den Ball innerhalb der Spielfläche mit irgend einem Körperteil berührt außer seinem Schläger oder der Schlaghand.

4.6 1 Punkt bekommt ein Spieler, wenn sein Gegner mit seinem Schläger oder der Schlaghand verursacht, dass der Ball aus der Spielfläche springt (4.5).

4.7 1 Punkt bekommt ein Spieler, wenn sein Gegner den Ball stoppt, das Spiel aber nicht innerhalb von 2 Sekunden weiterführt.

5. Spielbeginn

5.1 Bevor das Spiel beginnt, werden Schiedsrichter, Zeitnehmer, Punktezähler, Trainer und Spieler durch den Schiedsrichter vorgestellt.

5.2 Bevor das Spiel beginnt, prüft der Schiedsrichter den lichtundurchlässigen Augenschutz, die Schläger, den Handschutz sowie die von den Spielern getragene Kleidung.

5.3 Für den Spielstart wirft der Schiedsrichter eine Münze. Die Spieler werden gebeten, Kopf oder Zahl zu wählen. Der Spieler mit der richtigen Antwort hat auch die Wahl des ersten Service.

5.4 Der Schiedsrichter rollt den Ball zu dem Spieler, der serviert und fragt beide Spieler, ob sie bereit sind zu spielen. Wenn der Schiedsrichter von beiden Spielern positive Antworten erhält, gibt er das Signal für den Spielbeginn durch einen Pfiff.

6. Services

6.1 Nach einem Pfeifsignal vom Schiedsrichter muss der Spieler den Service innerhalb von 2 Sekunden durchführen. Wenn der Spieler nach dem Pfeifsignal des Schiedsrichters den Service nicht innerhalb von 2 Sekunden durchführt, verliert er ihn und sein Gegner erhält 1 Punkt.

6.2 Beim Servieren wird jeglicher Schlag nach dem Ball als Service gezählt.

6.3 Jeder Spieler serviert zweimal hintereinander, dann gibt er ab an den Gegner.

6.4 Ein servierter Ball muss einmal die Seitenwand berühren, bevor er die Mittelbande passiert. Geschieht das nicht, muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, und der Spieler wird bestraft, indem er diesen Service verliert, und sein Gegner erhält einen Punkt.

7. Das Spiel

7.1 Gespielt wird vom Ende des Tisches. Ein Spieler darf nicht von der Seite des Tisches spielen.

7.2 Der Ball muss unter der Mittelbande hindurch passieren, um im Spiel zu sein.

7.3 Der Schläger wird die ganze Zeit in einer Hand gehalten, außer die Schlaghand wird gewechselt. Bei Regelbruch ergibt das einen Strafpunkt.

7.4 1 Punkt bekommt ein Spieler, dessen Gegner seine nicht schlagende Hand in das Spielfeld hält, außer bei einem Handwechsel.

7.5 1 Punkt bekommt ein Spieler, wenn sein Gegner den Ball so geschlagen hat, dass er die Oberkante der Seitenwand berührt und/oder die Oberkante des Kontaktbrettes (an jeder Stirnseite) und/oder zurückspringt auf das Spielfeld.

8. Toter Ball

8.1 Der Schiedsrichter wird "toter Ball" sagen und den Service wiederholen lassen, wenn - nach seiner Meinung - der Ball sich so langsam bewegt, dass das Spiel unnötigerweise verzögert wird oder der Ball nicht mehr hörbar ist.

9. Strafen

9.1 Es ist kein Ballkontakt erlaubt innerhalb des Torraums. Wenn einem Spieler das geschieht, geht 1 Punkt an den Gegner.

9.2 Ist der Schiedsrichter der Meinung, dass ein Spieler den Ball mit den Fingern oder dem Daumen berührt hat bzw. festhält, bekommt der Gegner 1 Punkt.

9.3 Wenn ein Spieler seinen Schläger fallen lässt, verliert er sofort 1 Punkt.

9.4 Wenn nach Meinung des Schiedsrichters ein Spieler oder Trainer sich falsch verhält so wie z.B.:

- Rütteln des Tisches in störender Weise,
- Scharren mit dem Schläger in störender Weise,

Reden während des Spiels oder einer Spielunterbrechung (2.13, 3.1), sonstige Aktionen, die der Schiedsrichter zu einer dieser Kategorien zählt, werden dafür folgende Strafen auferlegt:

Erster Regelverstoß: Mahnung und Re-Service.

Zweiter und nachfolgende Regelverstöße: 1 Punkt für den Gegner und Verlust des Service. Dem Schiedsrichter ist es erlaubt, Anhänger oder Trainer im Falle unfairen Verhaltens aus dem Raum zu verweisen.

9.5 Im Falle sehr ernststen Missverhaltens (z.B. Werfen des Balles oder des Schlägers) ist der Schiedsrichter berechtigt, den verstoßenden Spieler sofort - ohne Warnung - zu bestrafen. Er verliert den Satz bei einem Stand von 0:11.

9.6 1 Punkt bekommt ein Spieler, wenn sein Gegner ein Körperteil von außen in den Torraum bringt.

9.7 Wenn ein Handy oder eine Uhr eines Spielers oder seines Trainers während des Spiels ertönt, erhält sein Gegner 1 Punkt.

10. Kleidung

10.1 Die Spieler müssen ein kurzärmeliges T-Shirt tragen mit Ärmeln, die nicht über den Ellbogen reichen.

10.2 Es wird empfohlen, dass die Spieler Handschutz tragen. Der Handschutz darf nicht mehr als 6 cm über das Handgelenk des Spielers hinaus reichen. Die Dicke kann maximal 2,5 cm im vorderen Teil betragen (alle Finger, bis zum Handgelenk, ohne die Hand um mehr als 2 cm zu vergrößern).

10.3 Die Spieler müssen lichtundurchlässigen Augenschutz tragen, der vollständig die Sicht der Spieler verhindert.

10.4 Der Schiedsrichter muss klar als Schiedsrichter erkennbar sein.

b) Besondere Ausrüstung

11. Schläger

Schläger müssen aus einem harten glatten Material hergestellt sein mit einer Länge von 34 cm. Sie können mit Gummi bedeckt sein in einer Auflage von 2 mm auf einer oder auf beiden Seiten.

Maximale Größen:

Blatlänge: 23 cm

Blattbreite: 9 cm

Blattdicke: 1 cm

Grifflänge: 11 cm

Griffdurchmesser: 4 cm

Das Blatt kann abgerundet und/oder eckig sein (siehe technischen Zeichnung für den Showdown-Schläger).

13. Bälle

Bälle müssen hörbar gemacht werden durch kleine Metallstückchen innen (z.B. rostfreie Stahlkügelchen o.ä.). Bälle müssen 6 cm im Durchmesser sein mit einer harten glatten

Oberfläche

Den Rest kann ich mir sparen, da er für das Spiel unerheblich ist.