

# INTERNATIONAL BLIND SPORTS FEDERATION

## SHOWDOWN SPELREGELS 2022 – 2025



Deze spelregels zijn op 16 maart 2022 goedgekeurd door het bestuur van de IBSA.

Deze regels gaan in vanaf 28 maart 2022.

Deze spelregels zijn van kracht tijdens alle wedstrijden en tijdens alle toernooien, competities en kampioenschappen.

## **INLEIDING**

Showdown wordt gespeeld door twee spelers. Het spel wordt gespeeld op een langwerpige tafel die een middenplank heeft en een doel aan ieder uiteinde. Het spel wordt gespeeld met batjes en een hoorbare bal. Het doel van het spel is om met het batje de bal onder de middenplank door te slaan en zo te scoren bij de tegenstander, terwijl deze dit probeert te voorkomen.

In het geval dat er onduidelijkheden ontstaan door het gebruik van de vertaalde versie van de IBSA-showdownspelregels is de Engelse versie doorslaggevend.

Deze spelregels bestaan uit vier delen:

- A: DEFINITIES EN TECHNISCHE SPECIFICATIES**
- B: SPELREGELS**
- C: SPELREGELS VOOR TEAMS**
- D: BIJLAGEN (NIET AANWEZIG IN DE VERTAALDE VERSIE)**

Vertaald door Gijs Hulscher

**Inhoudsopgave**

A: DEFINITIES EN TECHNISCHE SPECIFICATIES.....	4
1. DE TAFEL .....	4
2. DE BAL.....	5
3. HET BATJE .....	5
4. SPELMATERIAAL .....	6
5. HET SPEL .....	7
B: SPELREGELS .....	9
6. OFFICIALS.....	9
7. WEDSTRIJD:.....	9
8. TIJDSLIMIET WEDSTRIJD .....	9
9. VOOR DE WEDSTRIJD .....	10
10. SPELPROCEDURES .....	10
11. DE TOSS.....	11
12. WARMING-UP.....	11
13. SERVICES .....	11
14. HET SPEL .....	11
15. PUNTEN SCOREN.....	12
16. DODE BAL .....	14
17. TIME-OUTS.....	15
18. WISSELEN VAN HELFT .....	15
19. WAARSCHUWINGEN EN STRAFPUNTEN .....	16
C: SPELREGELS VOOR TEAMS.....	18
20. ALGEMENE REGELS VOOR TEAMSPEL .....	18
21. TEAMS.....	18
22. AANVULLENDE REGELS.....	18
23. SPEELSYSTEEM.....	19
D: BIJLAGEN.....	20

## A: DEFINITIES EN TECHNISCHE SPECIFICATIES

### 1. DE TAFEL

Een showdown tafel moet aan de volgende specificaties voldoen:

De tafel bestaat uit:

**Middenplank:**

De rechthoekige middenplank verdeelt het speelgebied in twee helften.  
De middenplank rust op de zijwanden van de tafel boven het speelgebied.

**Contactplank:**

De smalle plank die aan de uiteinden van de tafel op de achterwanden is bevestigd.

**Doelgebied:**

Het gebied tussen het doel en de zichtbare en voelbare doellijn, inclusief de doellijn zelf.

**Doel:**

De uitsparing in het horizontale speelveld en de verticale achterwand. De achterwand moet van een hard materiaal gemaakt zijn.

**Speelgebied:**

Het speelgebied bestaat uit het volgende:

- Het gebied tussen de zijwanden, achterwanden en rondingen. Er is geen verticale begrenzing.
- Het oppervlak van het speelveld.
- De bovenkanten van de zijwanden.  
De bovenkant van de contactplank hoort niet bij het speelgebied. De onderkant en de voorkant van de contactplank maken wel deel uit van het speelgebied.

**Binnenste speelgebied:**

Dit is het binnenste deel van het speelgebied en bestaat uit het volgende:

- Het gebied tussen de zijwanden, achterwanden en rondingen.
- Het gebied tussen het speelveld en een denkbeeldig horizontaal vlak over de bovenkant van de zijwanden.
- Het oppervlak van het speelveld.
- De voorkant en bovenkant van de contactplank horen niet bij het binnenste speelgebied. De onderkant van de contactplank maakt wel deel uit van het binnenste speelgebied.

**Speelveld:**

Het horizontale oppervlak van de tafel.

**Zijwand:**

Het verticale deel van de tafel dat het buitenste deel van de tafel aan de lange zijden begrenst.

**Achterwand:**

Het verticale deel van de tafel dat het buitenste deel van de tafel aan de korte zijden begrenst.

**Ronding:**

Het gebogen verticale deel van de tafel dat achterwanden en zijwanden verbindt.

**Achterkant van de tafel:**

Het deel van de tafel dat bestaat uit de volledige rondingen en de achterwand.

**Afmetingen:**

- Binnenlengte: 366 cm (met een marge van 5 mm).
- Breedte binnenkant: 122 cm (met een marge van 5 mm).
- Hoogte (van vloer tot speelveld) 78 cm (met een marge van 10 mm).
- Zijwand: 14 cm.
- Hoeken (binnen radius): 23 cm.
- Doel (halfronde horizontale opening in het speelveld): 30 cm diameter.
- Doel (rechthoekig verticale opening in de achterwand): 30 cm bij 10 cm.
- Zichtbare grenslijn voor het doelgebied op de achterwand: 5 cm breed langs de rechthoekige opening.
- Voelbare en zichtbare grenslijn voor het doelgebied: 40 cm diameter.
- Contactplank: 5 mm dikte, steekt 5 cm uit boven de tafel.
- Middenplank: 42 cm vanaf de bovenkant van de zijwanden, 10 cm vrije ruimte tussen middenplank en speelveld.

Er is een bouwtekening opgenomen in bijlage **1–Tafel**. **Niet aanwezig in de vertaalde versie. Zie originele IBSA regels.**

**2. DE BAL**

De bal moet voldoen aan de volgende eisen:

- Geluid: de bal moet hoorbaar zijn.
- Oppervlak: de bal moet een hard en glad oppervlak hebben.
- Gewicht: 23-28 gram.
- Diameter: de bal moet rond zijn en moet een diameter van zes (6) cm hebben.

Op toernooien waar punten voor de IBSA-ranglijst te verdienen zijn, mogen alleen ballen gebruikt worden die door het IBSA-sportcomité zijn goedgekeurd.

**3. HET BATJE**

Het batje moet voldoen aan de volgende eisen:

**Materiaal:**

Het batje moet gemaakt zijn van hard en glad materiaal.

**Maximale afmetingen:**

- Totale lengte 30 cm
- Lengte blad 20 cm
- Breedte blad 7,5 cm
- Dikte blad 1 cm (inclusief zachte buitenlaag)
- Diameter handvat 4 cm

**Blad:**

- Vorm: de hoeken van het blad mogen rond en/of vierkant zijn. De rand van het blad mag niet scherp zijn.
- Zachte buitenlaag: het blad mag een zachte buitenlaag hebben. De dikte van de zachte buitenlaag mag aan elke zijde maximaal twee (2) mm bedragen, maar de totale breedte van het blad mag niet breder zijn dan tien (10) mm.

**Handvat:**

Het blad begint waar de diameter/breedte van het handvat breder wordt dan vier (4) cm.

De breedte en lengte van de overlap van de handgreep en het blad mag tot veertig (40) mm bedragen (dit komt overeen met de breedte van het handvat).

Er is een bouwtekening opgenomen in **bijlage 2 – Batje**. **Niet aanwezig in de vertaalde versie. Zie originele IBSA regels.**

## 4. SPELMATERIAAL

### 4.1 Bril

De bril moet voldoen aan de volgende eisen:

- De bril moet het zicht van de speler volledig wegnemen. De bril moet volledig lichtdicht zijn. Als de scheidsrechter de bril controleert, moet hij er dus totaal geen licht door kunnen zien.
- De randen van de bril moeten bedekt zijn met schuim of silicone om zo de bril volledig lichtdicht te maken.
- De enige toegestane brillen zijn geblindeerde skibrillen of geschikte alternatieven (zoals goalball-brillen).
- Het is de eigen verantwoordelijkheid van de speler om over een geschikte bril te beschikken om deel te kunnen nemen aan wedstrijden.

### 4.2 Kleding

De kleding van de spelers moet aan de volgende eisen voldoen:

#### **Shirt:**

Spelers dienen een shirt met korte mouwen te dragen. De mouwen mogen niet langer zijn dan tot aan de elleboog.

- Het is toegestaan om onder het shirt met korte mouwen een shirt met lange mouwen te dragen. Dit shirt met lange mouwen moet dan wel een strakke pasvorm hebben en het mag de handbescherming niet bedekken. Ook moet de kleur anders zijn dan van de handbescherming, armbescherming en het shirt met korte mouwen.

#### **Algemeen:**

Spelers moeten sportkleding dragen.

#### **Schoenen:**

Spelers moeten sportschoenen dragen.

### 4.3 Handbescherming

Spelers dienen handbescherming te dragen die vanaf het polsgewricht maximaal zes (6) cm van de arm bedekt.

Handbescherming moet aan de volgende eisen voldoen:

- Handbescherming mag de omvang van de hand niet groter maken dan twee (2) cm per kant.
- Handbescherming mag een maximale dikte van 2,5 cm hebben. Dit geldt voor het gedeelte vanaf de vingers tot aan de pols.
- Handbescherming mag voorbij het polsgewricht maximaal één (1) cm dik zijn.
- Bij het meten van de hand wordt de duim niet meegerekend.
- Spelers mogen armbescherming dragen naast de handbescherming (6 cm na het polsgewricht), bijv. zweetbandjes, bandages enz.
  - De armbescherming moet een andere kleur hebben dan de handbescherming.
  - De armbescherming mag de omvang van de arm niet meer dan 1 cm vergroten.
  - De armbescherming mag de onderarm tot maximaal 6 cm (richting de elleboog) bedekken.
  - De armbescherming maakt geen deel uit van de speelhand.

Hoe de hand moet worden opgemeten staat in **bijlage 3 - Handschoenen. Niet aanwezig in de vertaalde versie. Zie originele IBSA regels.**

Er is een beschrijving van hand- en armbescherming opgenomen in **bijlage 4 - hand- en armbescherming. Niet aanwezig in de vertaalde versie. Zie originele IBSA regels.**

## 5. HET SPEL

- **Wedstrijd:**

Een wedstrijd bestaat uit een oneven aantal sets en wordt als 'best of' gespeeld. Bijvoorbeeld: best of één set (1-0), best of drie sets (2-1) of best of vijf sets (3-2).

- **Set:**

Bij enkelspel wordt een wedstrijd gewonnen als een speler minimaal elf (11) punten heeft behaald en er een verschil van twee (2) punten is ten opzichte van de tegenstander.

Bij teamspel bestaat een wedstrijd uit één set. Deze wordt gewonnen wanneer een team minimaal eenendertig (31) punten heeft behaald met een verschil van twee (2) punten ten opzichte van de tegenpartij.

- **Een wedstrijd opgeven:**

Een speler geeft de wedstrijd op als hij zelf besluit niet verder te spelen, bijvoorbeeld vanwege een blessure.

Een speler die een wedstrijd opgeeft, behoudt alle gescoorde punten en setpunten. Hij/zij verliest de wedstrijd met de laagst mogelijke uitslag.

Voorbeeld: speler 'A' heeft de eerste set gewonnen met 11-5 en staat in de tweede set voor met 7-2. Vervolgens geeft hij/zij de wedstrijd op vanwege een blessure. Speler 'B' wint de wedstrijd met 11-5, 7-11 en 0-11.

- **Een wedstrijd onvoorwaardelijk verliezen:**

Een speler verliest een wedstrijd onvoorwaardelijk wanneer hij/zij een spelregel bewust oneigenlijk gebruikt.

Een speler die een wedstrijd onvoorwaardelijk verliest, verliest alle sets en verliest alle tot dan toe gescoorde punten. Alle gewonnen sets en gescoorde punten van de speler worden nietig verklaard. De wedstrijd eindigt dan in: 11-0, 11-0 (bij best of drie).

- **Doelpunt:**

Er wordt een doelpunt gescoord wanneer de bal in zijn geheel in het doel gaat.

- **Speelfout:**

Een handeling die door de regels bestraft wordt met een waarschuwing, een straf of het toekennen van één (1) punt aan de tegenstander.

- **Service:**

Het spel wordt begonnen met een service. Serveren is het binnen twee (2) seconden na het fluitsignaal van de scheidsrechter wegslaan van de bal met het batje nadat de bal op het speelveld is gelegd. De bal moet precies één (1) keer tegen de zijwand kaatsen voordat hij onder de middenplank door gaat.

- **Servicebeurt:**

Bij individueel spel een serie van twee (2) services, bij teamspel een serie van drie (3) services.

- **Waarschuwing:**

Berisping voor het overtreden van bepaalde regels tijdens de wedstrijd door de speler of coach (inclusief momenten waarop het spel stil ligt). Er worden geen punten toegekend aan de tegenstander.

- **Strafpunt:**

Zware sanctie voor ernstige overtreding van de regels of wangedrag van de speler of coach tijdens de wedstrijd (inclusief momenten waarop het spel stil ligt). Er worden twee (2) punten toegekend aan de tegenstander.

- **Warming-up:**

De tijd waarin spelers vrijuit met elkaar kunnen spelen en aan de tafel kunnen wennen.

- Speeltijd:  
De totale duur van de wedstrijd.
- Time-out:  
Onderbreking in het spel.
- Speelhand:  
De hand waarmee het batje wordt vastgehouden (tot en met zes (6) cm voorbij het polsgewricht).  
Handbescherming wordt als onderdeel van de speelhand beschouwd.
- Niet-speelhand:  
De hand waarmee op dat moment het batje niet wordt vastgehouden.
- Taal:  
Tijdens de wedstrijd mag alleen de voertaal van het toernooi worden gesproken.



## **B: SPELREGELS**

### **6. OFFICIALS**

- 6.1 Bij wedstrijden op officiële IBSA-toernooien zijn de volgende officials aanwezig:
- eerste scheidsrechter (goedziend).
  - Tweede scheidsrechter (ook goedziend) voor de verstreken tijd, time-outs, stand en aantal services.

Het is ook mogelijk dat de eerste scheidsrechter alle taken van de tweede scheidsrechter uitvoert. Deze regel mag niet worden toegepast op play-off-wedstrijden op IBSA-toernooien waarbij er twee officials moeten zijn.

- 6.2 De scheidsrechter moet duidelijk als scheidsrechter herkenbaar zijn.
- 6.3 Als de scheidsrechter geblesseerd raakt, stopt hij/zij de wedstrijd en moet hij/zij worden vervangen door een andere scheidsrechter.
- 6.4 De scheidsrechter moet de wedstrijd leiden in de voertaal van het toernooi.
- 6.5 De voertaal tijdens internationale IBSA-toernooien is Engels.
- 6.6 De scheidsrechter ziet erop toe dat de spelregels in alle gevallen worden nageleefd.
- 6.7 De scheidsrechter geeft een 'let', en daarmee een hernieuwde service, als hij/zij de situatie niet goed en met zekerheid heeft kunnen beoordelen. De scheidsrechter kan naar het oordeel van de tweede scheidsrechter (indien aanwezig) vragen voordat hij/zij een beslissing neemt of hij/zij kan een 'let' geven.
- 6.8 De beslissing van de scheidsrechter is bindend.

### **7. WEDSTRIJD:**

- 7.1 Wedstrijden worden als best of 1, 3 of 5 sets gespeeld.
- 7.2 De winnaar van de wedstrijd is de speler die:
- Eén (1) set wint bij wedstrijden van één (1) set.
  - Twee (2) sets wint bij wedstrijden van drie (3) sets.
  - Drie (3) sets wint bij wedstrijden van vijf (5) sets.
- 7.3 Een set wordt gewonnen door de speler die minimaal elf (11) punten heeft behaald en er een verschil van twee (2) punten is ten opzichte van de tegenstander.
- 7.4 Warm-up, time-outs en wisselen van helft maken deel uit van de wedstrijd.

### **8. TIJDSLIMIET WEDSTRIJD**

- 8.1 Op IBSA-toernooien is geen tijdslimiet toegestaan.
- 8.2 Organisatoren van alle andere toernooien mogen wel een tijdslimiet hanteren. In de officiële uitnodiging van het toernooi moet de organisator alle deelnemers informeren over het tijdslimiet.
- 8.3 Wanneer de tijd voor de set is verstreken, wordt de speler die op dat moment voor staat uitgeroepen tot winnaar. Als bij het verstrijken van de tijd de stand gelijk is, wordt er getost om te bepalen welke speler serveert. Het eerstvolgende punt beslist de wedstrijd.
- 8.4 In wedstrijden met een tijdslimiet wordt de wedstrijd klok gestopt tijdens een time-out, het wisselen van tafelhelft of onderbreking in het spel.

## 9. VOOR DE WEDSTRIJD

- 9.1 De scheidsrechter stelt zichzelf, de tweede scheidsrechter (indien aanwezig), de spelers (of teams) en de coaches voor.
- 9.2 De scheidsrechter controleert de brillen, handbescherming, batjes en de kleding van de spelers.
- 9.3 Spelers die de voertaal van het toernooi niet kunnen verstaan, mogen zich laten bijstaan door een tolk. De speler moet voor aanvang van de wedstrijd de tolk aanmelden.
- 9.4 Voor aanvang van de wedstrijd moeten spelers (of teams) bij de scheidsrechter de naam opgeven van hun coach en/of tolk.
  - a) Een speler mag een coach aanmelden ook als deze niet aanwezig is.
  - b) De coach mag alleen wanneer de set voorbij is de ruimte betreden/verlaten.
  - c) De speler mag van coach wisselen tot het moment dat de scheidsrechter met de warming-up begint.
  - d) De coach en de tolk mogen niet dezelfde persoon zijn. De tolk mag alleen communiceren met de speler en de scheidsrechter(s), en dan alleen ten behoeve van het tolken.

## 10. SPELPROCEDURES

- 10.1 De scheidsrechter vraagt iedereen om mobiele telefoons uit te schakelen en om stil te blijven tijdens het spel.
- 10.2 De scheidsrechter moet zorgen voor stilte voordat het spel wordt hervat en terwijl de bal in het spel is.
- 10.3 Spelers moeten tijdens de gehele wedstrijd hun bril dragen en mogen deze niet aanraken. Als een speler zijn bril wil aanraken moet hij/zij daarvoor toestemming vragen aan de scheidsrechter:
  - a) Het verzoek de bril te mogen aanraken moet tijdens een onderbreking in het spel worden gedaan. Als er toestemming wordt gegeven moet de speler zich van de tafel afwenden.
  - b) Voordat het spel verdergaat, controleert de scheidsrechter of de bril correct wordt gedragen.
- 10.4 De scheidsrechter moet controleren of brillen correct worden gedragen voor de warming-up, voor het begin van elke set, na time-outs, na het wisselen van tafelhelft en na onderbrekingen in het spel die langer duren dan gebruikelijk.
- 10.5 Gedurende de hele wedstrijd mogen speler en coach niet communiceren, behalve zoals beschreven in: 17.1 en 18.3.
- 10.6 Tijdens het spel moeten toeschouwers stil zijn. Nadat de scheidsrechter het spel met een fluitsignaal stopt, mogen toeschouwers en coaches juichen.
- 10.7 Speler en coach mogen de taal van hun keuze spreken, met de volgende uitzondering: Als de coach zijn/haar speler wil toejuichen wanneer de bal niet in het spel is, is alleen de voertaal van het toernooi toegestaan (bij overtreding geldt regel 19.3.6).
- 10.8 Tijdens de wedstrijd moet de coach aan de kant van de tafel blijven waar zijn/haar speler speelt.
- 10.9 Tussen sets door moet de scheidsrechter de deur van de ruimte openen.
- 10.10 Publiek mag voor of na de wedstrijd de ruimte betreden/verlaten, of tussen de sets.

## 11. DE TOSS

- 11.1 De scheidsrechter tost voor de warming-up. Speler 'A' (die bovenaan op de lijst staat) wordt gevraagd om 'kop' of 'munt' te kiezen. De speler die de tos wint mag ervoor kiezen zelf te serveren of de servicebeurt weg te geven.

## 12. WARMING-UP

- 12.1 De scheidsrechter start en stopt de warming-up met een fluitsignaal of een gesproken aankondiging.
- 12.2 De warming-up duurt 60 seconden.
- 12.3 De warming-up kan in het geheel worden overgeslagen als beide spelers daar om vragen.
- 12.4 Tijdens de warming-up moeten de spelers alle vereiste showdownuitrusting dragen.
- 12.5 Tijdens de warming-up mogen speler en coach niet met elkaar praten (regel 19.3.6 geldt in geval van overtreding).

## 13. SERVICES

- 13.1 Spelers moeten afwisselend een set beginnen met een servicebeurt. Bijvoorbeeld: speler 'A' wint de toss en besluit zelf te serveren. In dat geval begint speler 'A' in de eerste set, speler 'B' in de tweede set en speler 'A' in de (eventuele) derde set enz.
- 13.2 Elke speler serveert twee (2) keer achter elkaar.

## 14. HET SPEL

- 14.1 De scheidsrechter start en stopt het spel met een fluitsignaal:
- Een enkel fluitsignaal om het spel te starten of te stoppen.
  - Een dubbel fluitsignaal voor een doelpunt.
  - Een langgerekt fluitsignaal voor het einde van de set/wedstrijd.
- 14.2 De scheidsrechter rolt de bal naar de speler die gaat serveren. Daarna vraagt de scheidsrechter aan beide spelers of ze klaar zijn, eerst aan de speler die niet serveert en daarna aan de speler die gaat serveren. Als de scheidsrechter van beide spelers een positief antwoord krijgt, noemt de scheidsrechter de stand en welke service het is (gezien vanuit de speler die serveert). Vervolgens geeft de scheidsrechter het startsein door eenmaal te fluiten. Deze procedure moet worden gebruikt om de wedstrijd te starten, na time-outs en na ongewoon lange onderbrekingen.
- 14.3 Bij het hervatten van het spel noemt de scheidsrechter altijd de stand en service (eerste of tweede).
- 14.4 Aan het eind van elke set vertelt de scheidsrechter de eindstand van de set en vertelt hij/zij de stand in sets.
- 14.5 Zodra de scheidsrechter de service aankondigt, moet de speler klaar zijn om te serveren zonder het spel te vertragen. De speler laat zien klaar te zijn om te serveren door de bal op de tafel te plaatsen.

## 15. PUNTEN SCOREN

15.1 Spelers kunnen punten scoren ongeacht welke speler de servicebeurt heeft.

### 15.2 Doelpunt

15.2.1 Wanneer een doelpunt wordt gescoord, geeft de scheidsrechter een dubbel fluitsignaal en zegt: 'doelpunt'. Twee (2) punten worden toegekend aan de speler die heeft gescoord.

### 15.3 Foute service

Voor elk van de onderstaande overtredingen geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal. De scheidsrechter benoemt de speelfout en zegt: 'foute service'. Er wordt dan één (1) punt toegekend aan de tegenstander van de speler die de fout begaat.

15.3.1 De speler raakt tijdens het serveren de bal vaker dan één keer met het batje.

a) Bij het serveren telt elke aanraking van de bal met het batje als één (1) service.

15.3.2 De speler serveert niet binnen twee (2) seconden na het fluitsignaal van de scheidsrechter.

a) De speler mag de bal op een andere plaats op het speelveld plaatsen, zelfs nadat de scheidsrechter het spel heeft gestart met een fluitsignaal (regel 15.3.2 blijft van toepassing).

15.3.3 De speler serveert voor het fluitsignaal van de scheidsrechter.

15.3.4 De bal is niet voor het serveren op het speeloppervlak geplaatst.

15.3.5 De speler opzettelijk de bal laat rollen voordat hij deze raakt.

a) Nadat de bal op het speeloppervlak is geplaatst en is losgelaten, mag de bal rollen voordat de speler de bal met het batje raakt, op voorwaarde dat de speler de bal niet expres beweegt. Voorbeeld: het kan lastig zijn voor een speler met één arm om de bal stil te laten liggen, of de tafel is niet helemaal recht.

15.3.6 Als de speler de bal mist tijdens de service, wordt een van deze twee interpretaties gebruikt:

a) Als er geen hoorbaar geluid was (voor de scheidsrechter) mag de speler meerdere keren naar de bal slaan (totdat hij/zij de limiet van 2 seconden voor serveren bereikt).

b) Als er een hoorbaar geluid was (voor de scheidsrechter) telt de slag als één service.

15.3.7 De bal kaatst na de service niet precies één keer tegen de zijwand voordat hij onder de middenplank door gaat.

a) Als de bal na het serveren aan de zijwand 'blijft plakken', wordt dat beschouwd als de zijwand meerdere malen raken en wordt er een speelfout gegeven.

b) Er wordt geen speelfout gegeven als de bal, nadat deze precies één keer van de zijwand is gekaatst, de onderkant van de middenplank raakt en doorrolt naar de andere kant van de tafel.

### 15.4 Middenplank

Voor elk van de onderstaande overtredingen geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal. De scheidsrechter benoemt de speelfout en zegt: 'plankfout'. Er wordt dan één (1) punt toegekend aan de tegenstander van de speler die de fout begaat.

15.4.1 De bal gaat over de middenplank.

15.4.2 De bal raakt de middenplank en de voorwaartse beweging van de bal wordt gestopt.

a) Onder 'Voorwaartse beweging' wordt verstaan dat de bal de onderkant van de middenplank raakt en rechtstreeks doorgaat naar de andere kant van de tafel.

### **15.5 BodyTouch**

Voor elk van de onderstaande overtredingen geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal. De scheidsrechter benoemt de speelfout en zegt: 'body touch'. Er wordt dan één (1) punt toegekend aan de tegenstander van de speler die de fout begaat.

15.5.1 De speler raakt in het speelgebied de bal aan met enig deel van zijn/haar lichaam, met uitzondering van de speelhand en het batje.

### **15.6 Verdedigingsfout**

Voor elk van de onderstaande overtredingen geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal. De scheidsrechter benoemt de speelfout en zegt: 'verdedigingsfout'. Er wordt dan één (1) punt toegekend aan de tegenstander van de speler die de fout begaat.

15.6.1 In het doelgebied is contact met de bal niet toegestaan:

a) Als de bal binnen het doelgebied het batje of de speelhand raakt, is dat een speelfout en wordt er een verdedigingsfout gegeven.

### **Bijzondere situaties**

b) Als de bal binnen het doelgebied het batje of de speelhand raakt en direct het doel in gaat, telt dat als een doelpunt (regel 15.2.1) en worden er twee (2) punten toegekend aan de tegenstander.

c) Als de bal binnen het doelgebied het batje of de speelhand raakt en daarna stil komt te liggen of ergens anders heen gaat (binnen of buiten de tafel) is dat een speelfout en zal een verdedigingsfout gegeven worden. Er wordt één (1) punt toegekend aan de tegenstander.

d) Als de bal binnen het doelgebied het batje of de speelhand raakt en daarna enig deel van het lichaam raakt, is dat een speelfout en zal een body touch gegeven worden. Er wordt één (1) punt toegekend aan de tegenstander.

### **15.7 Uit**

Voor elk van de onderstaande overtredingen geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal. De scheidsrechter benoemt de speelfout en zegt: 'uit'. Er wordt dan één (1) punt toegekend aan de tegenstander van de speler die de fout begaat.

15.7.1 De speler raakt de bal met het batje of de speelhand en de bal verlaat het speelgebied.

15.7.2 De speler raakt de bal en deze raakt de bovenkant van de contactplank.

### **15.8 Invasion**

Voor elk van de onderstaande overtredingen geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal. De scheidsrechter benoemt de speelfout en zegt: 'invasion'. Er wordt dan één (1) punt toegekend aan de tegenstander van de speler die de fout begaat.

15.8.1 De speler houdt de niet-speelhand in het binnenste speelgebied, behalve bij het wisselen van speelhand (zie bijlage 5 - invasion).

15.8.2 De speler omklemt de contactplank met zijn niet-speelhand.

Het is toegestaan om met het bovenlichaam in het speelgebied te hangen, in alle gevallen geldt regel 15.5.1.

### **15.9 Batje**

Voor elk van de onderstaande overtredingen geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal. De scheidsrechter benoemt de speelfout en zegt: 'batfout'. Er wordt dan één (1) punt toegekend aan de tegenstander van de speler die de fout begaat.

15.9.1 De speler houdt het batje niet in één hand, behalve bij het wisselen van speelhand.

15.9.2 De speler laat het batje los.

#### **Bijzondere situaties**

- 15.9.3 Als het batje van een speler kapot gaat, kan het spel niet doorgaan. De scheidsrechter geeft een enkel fluitsignaal om het spel te stoppen. Nadat het kapotte batje is vervangen, gaat het spel verder met een hernieuwde service:
- a) Een punt of punten gescoord nadat een batje kapot is gegaan, worden niet meegeteld, zelfs als de scheidsrechter nog niet had gefloten.
  - b) Het batje wordt als kapot beschouwd wanneer het ernstig beschadigd is of wanneer een of meer belangrijke delen ervan zijn afgebroken.

### **15.10 Bal**

Voor elk van de onderstaande overtredingen geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal. De scheidsrechter benoemt de speelfout en zegt: 'balfout'. Er wordt dan één (1) punt toegekend aan de tegenstander van de speler die de fout begaat.

15.10.1 De speler klemt of stopt de bal langer dan twee (2) seconden en deze is voor de tegenstander niet meer hoorbaar. Het meten van de twee (2) seconden gebeurt niet met een stopwatch maar naar oordeel van de scheidsrechter.

#### **Bijzondere situaties**

15.10.2 Als een bal tijdens het spel kapot gaat, stopt de scheidsrechter het spel met een enkel fluitsignaal. De scheidsrechter vangt de bal en het spel wordt hervat met een hernieuwde service.

## **16. DODE BAL**

- 16.1 Als, naar het oordeel van de scheidsrechter, de bal zo langzaam beweegt dat deze niet bij een speler zal aankomen, of de speler kan de bal niet meer vinden, geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal en kondigt een 'dode bal' aan. Het spel wordt hervat met een hernieuwde service.
- 16.2 Als de bal langer dan twee (2) seconden onhoorbaar is, geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal en kondigt hij een 'dode bal' aan. Het spel wordt hervat met een hernieuwde service. De bal is 'onhoorbaar' wanneer de scheidsrechter deze niet kan horen bewegen op de tafel.

## **17. TIME-OUTS**

17.1 Tijdens time-outs mogen speler en coach vrijuit met elkaar praten.

### **17.2 Time-out van de speler**

17.2.1 Elke speler heeft recht op één (1) time-out (van 60 seconden) per set.

17.2.2 Vijftien seconden voordat de time-out voorbij is, geeft de scheidsrechter een hoorbare waarschuwing. De scheidsrechter zegt dan: '15 seconden'.

17.2.3 Een speler kan alleen tijdens een onderbreking in het spel de scheidsrechter om een time-out vragen.

17.2.4 Zowel een speler als zijn/haar coach kan een time-out aanvragen.

### **17.3 Time-out van de scheidsrechter**

17.3.1 De scheidsrechter kan de wedstrijd stilleggen wanneer hij/zij dat nodig acht. Bijvoorbeeld bij een blessure, storende geluiden, toiletbezoek van een speler of de scheidsrechter, etc.. Als het spel door de scheidsrechter werd stilgelegd wanneer de bal in het spel was, laat de scheidsrechter het spel hervatten met een hernieuwde service.

17.3.2 De scheidsrechter kan een speler toestemming geven om het toilet te bezoeken, de tijdslimiet om terug te keren naar de tafel is vijf (5) minuten. Als de speler niet binnen deze tijd terug is, verliest hij/zij de wedstrijd onvoorwaardelijk.

### **17.4 Medische Time-out**

17.4.1 De scheidsrechter kan een medische time-out gelasten als een speler geblesseerd is. Als het spel door de scheidsrechter werd stilgelegd wanneer de bal in het spel was, laat de scheidsrechter het spel hervatten met een hernieuwde service.

17.4.2 De speler moet binnen vijf (5) minuten verder kunnen spelen. Zo niet, verliest de speler de wedstrijd (de regel voor het opgeven van een wedstrijd geldt).

## **18. WISSELEN VAN HELFT**

18.1 De tijdslimiet voor het wisselen van helft is zestig (60) seconden.

18.2 De scheidsrechter geeft 15 seconden voordat het wisselen van helft voorbij is een hoorbare waarschuwing. De scheidsrechter zegt dan: '15 seconden'.

18.3 Tijdens het wisselen van helft mogen speler en coach vrijuit met elkaar praten.

18.4 Na elke set wisselen de spelers van helft. Tijdens de laatste set van de wedstrijd wisselen de spelers van helft zodra een van hen zes (6) punten heeft gescoord, of zodra de helft van de speeltijd voorbij is.

18.5 Als er maar één (1) set gespeeld wordt, wisselen de spelers van helft zodra een van hen zes (6) punten heeft gescoord, of zodra de helft van de speeltijd voorbij is.

18.6 Bij het wisselen van helft lopen de spelers rechtsom.

18.7 Tijdens het wisselen van helft moeten de spelers in de speelruimte blijven.

18.8 Tijdens het wisselen van helft mogen de spelers zich opfrissen.

## 19. WAARSCHUWINGEN EN STRAFPUNTEN

- 19.1 De scheidsrechter kan op elk moment tijdens een wedstrijd een waarschuwing of strafpunt geven.
- Als het spel door de scheidsrechter stilgelegd wordt om een waarschuwing of strafpunt te geven, wordt het spel hervat met een hernieuwde service.
  - Als de waarschuwing of het strafpunt wordt gegeven wanneer de bal niet in het spel is, wordt de wedstrijd hervat met de volgende reguliere service.
  - Als de waarschuwing of het strafpunt wordt gegeven voordat de set is begonnen, begint de set met de waarschuwing (als het de 1ste overtreding was). In het geval van een tweede (of volgende) overtreding, begint de set met de stand van 2-0 voor de tegenstander van de speler die de overtredingen maakt. De wedstrijd begint met de normale serveervolgorde.

### 19.2 Gegeven waarschuwingen zijn geldig voor de hele wedstrijd.

### 19.3 Waarschuwingen met strafpunt

Elk van de onderstaande overtredingen wordt bestraft met:

- Eerste overtreding: waarschuwing.
- Tweede (en volgende) overtreding(en): strafpunt. Dit geldt zelfs als er verschillende soorten overtredingen worden begaan. De tegenstander van de speler die de overtredingen begaat, krijgt twee (2) punten.

#### 19.3.1 Niet van achter de tafel spelen.

- Er moet vanaf de achterkant van de tafel gespeeld worden. De achterkant bestaat uit de volledige rondingen en de achterwand.
- Een speler mag niet vanaf de zijkant van de tafel spelen.

#### 19.3.2 De tafel vasthouden.

- Het is niet toegestaan om enig deel van de tafel vast te houden met de niet-speelhand behalve de achterkant van de tafel. De achterkant bestaat uit de volledige rondingen en de achterwand.

#### 19.3.3 De bal vasthouden met een of meerdere vingers.

- Het is niet toegestaan om de bal te bewegen door deze vast te houden met een of meerdere vingers.

#### 19.3.4 Het schuiven, overmatig of constant bewegen van de tafel op een storende manier.

#### 19.3.5 Hinderlijk met het batje vegen/schrappen.

#### 19.3.6 Praten tijdens het spel of tijdens een onderbreking (behalve regel 17.1 en 18.3).

#### 19.3.7 Enig deel van het lichaam van buitenaf in het doelgebied brengen.

#### 19.3.8 Niet ten minste één voet op de vloer hebben tijdens het spelen.

- Spelers moeten ten minste één voet op de vloer hebben tijdens het spelen.

#### 19.3.9 Alle andere activiteiten die door de scheidsrechter tot deze categorie worden gerekend (bijv. het storen van de tegenstander, het opzettelijk vertragen van het spel, etc.).



#### **19.4 Strafpunten zonder waarschuwing**

Elk van de onderstaande overtredingen leidt onmiddellijk tot een strafpunt van twee (2) punten.

19.4.1 De bril aanraken zonder toestemming van de scheidsrechter.

19.4.2 De telefoon (of welk ander elektronisch apparaat dan ook) van de speler of coach maakt enig geluid tijdens de wedstrijd.

19.4.3 Elke poging van de coach om geheime signalen aan de speler te geven. Dit wordt als ernstig wangedrag beschouwd en de scheidsrechter stuurt de coach meteen de speelruimte uit.

#### **19.5 Anderesancties**

19.5.1 Zeer ernstig wangedrag van de speler:

a) In geval van bijvoorbeeld vloeken tegen de scheidsrechter, gooien van de bal of het batje, of soortgelijk gedrag, heeft de scheidsrechter het recht om de desbetreffende speler onmiddellijk te straffen. De desbetreffende speler verliest de wedstrijd onvoorwaardelijk.

19.5.2 De scheidsrechter kan in geval van oneerlijk gedrag of wangedrag publiek of coaches de speelruimte uit sturen.

19.5.3 De speler moet op de aangegeven tijd in de speelruimte zijn. Als de speler meer dan vijf (5) minuten te laat is, kondigt de scheidsrechter een 'no show' aan en verliest de speler de wedstrijd onvoorwaardelijk. Als een speler herhaaldelijk te laat komt, kan hij/zij van het toernooi worden uitgesloten.

## **C: SPELREGELS VOOR TEAMS**

### **20. ALGEMENE REGELS VOOR TEAMSPEL**

20.1 Tenzij anders vermeldt, zijn de spelregels voor het spelen in teamverband hetzelfde als voor individueel spel.

### **21. TEAMS**

21.1 In een team moeten zowel mannen als vrouwen zitten. Een team bestaat uit minstens drie (3) en maximaal zes (6) spelers.

21.2 De opstelling van het team moet gemengd zijn, d.w.z. twee (2) mannelijke spelers en één (1) vrouwelijke speler of vice versa.

21.3 Spelers mogen niet op de teamlijst van een ander nationaal team staan.

### **22. AANVULLENDE REGELS**

22.1 De wedstrijd wordt gewonnen door het team dat minimaal eenendertig (31) punten heeft behaald en er een verschil van twee (2) punten is ten opzichte van de tegenpartij.

22.2 Elke speler serveert drie (3) keer, waarna hij/zij wisselt met een teamgenoot. Deze moet wel eerst drie (3) services van de tegenstander ontvangen.

22.3 De tijd voor de warming-up bij teamwedstrijden is negentig (90) seconden. De scheidsrechter zegt elke 30 seconden: '30 seconden'.

22.4 De warming-up kan in het geheel worden overgeslagen als beide teams daar om vragen.

22.5 Voordat het spel begint, moeten beide teams hun ingevulde opstellingformulier bij de scheidsrechter inleveren.  
Op het formulier moet de opstelling van het team staan, de volgorde waarin de spelers gaan serveren, de naam van de aanvoerder van het team (een van de spelers in de opstelling), de eventuele reservespelers en de naam van de coach. De line-up is geheim en wordt pas na de toss door de scheidsrechter bekendgemaakt.

22.6 Alle spelers die op het opstellingformulier worden vermeld, worden beschouwd als onderdeel van het team.

22.7 De scheidsrechter tost voor het spel begint. Het team (aanvoerder of coach) dat bovenaan de lijst staat, wordt gevraagd kop of munt te kiezen. Het team dat de toss wint, krijgt, nadat de scheidsrechter de speelvolgorde van de tegenpartij bekend heeft gemaakt, de keuze om de eerste servicebeurt zelf te houden of deze weg te geven aan de tegenpartij.

22.8 Elk team heeft recht op één (1) wissel per wedstrijd. Het team mag één (1) speler wisselen om technische of medische redenen.

22.8. Een wissel moet door de aanvoerder of de coach tijdens een onderbreking in het spel aangevraagd worden.

22.8.2 De tijd voor de wissel is dertig (30) seconden, time-out regel 18.3 is van toepassing.

22.8.3 Na de wissel moet de samenstelling van het team nog steeds gemengd zijn (man/vrouw).

22.8.4 Als de speler die op dat moment aan tafel staat gewisseld wordt, gaat de speler die erin komt verder met de services of returns van zijn teamgenoot op het moment dat er gewisseld werd.

- 22.8.5 De gewisselde speler mag de rest van de wedstrijd niet meer meedoen.
- 22.9 Als een van de spelers van een team tijdens de wedstrijd geblesseerd raakt en het team heeft geen wisselers, verliest het team de wedstrijd (opgeven van een wedstrijd).
- 22.10 Als een team niet het minimum aantal spelers heeft (drie en gemengd) verliest het team de wedstrijd onvoorwaardelijk.
- 22.11 Spelers moeten in de speelruimte blijven en klaarstaan om te wisselen met hun teamgenoten.
- 22.12 Tijdens de wedstrijd moeten coach en spelers aan de kant van de tafel blijven waar hun team speelt.
- 22.13 Bij teamwedstrijden wordt er van helft gewisseld zodra een team zestien (16) punten heeft behaald. De scheidsrechter geeft een hoorbare waarschuwing 15 seconden voordat het wisselen van helft voorbij is. De scheidsrechter zegt dan: '15 seconden'. De scheidsrechter moet de deur van de speelruimte openen tijdens het wisselen van helft.
- 22.14 Elk team heeft recht op één (1) time-out van (60 seconden) per wedstrijd. De scheidsrechter geeft een hoorbare waarschuwing 15 seconden voordat de time-out voorbij is. De scheidsrechter zegt dan: '15 seconden'.
- 22.15 Afgegeven waarschuwingen zijn geldig voor de hele wedstrijd en het hele team.

### **23. SPEELSYSTEEM**

1. Speler 1 van team A (A1) serveert 3 keer tegen speler 1 van team B (B1).
2. Na drie services gaat speler A1 eruit en speler B1 serveert drie keer tegen speler A2.
3. Na drie services gaat speler B1 eruit en speler A2 serveert drie keer tegen speler B2.
4. Na drie services gaat speler A2 eruit en speler B2 serveert drie keer tegen speler A3.
5. Na drie services gaat speler B2 eruit en speler A3 serveert drie keer tegen speler B3.
6. Na drie services gaat speler A3 eruit en speler B3 serveert drie keer tegen speler A1.
7. Na drie services gaat speler B3 eruit en speler A1 serveert drie keer tegen speler B1.

Deze volgorde wordt herhaald tot het einde van de wedstrijd.

**D: BIJLAGEN**

**Niet aanwezig in de vertaalde versie. Zie originele IBSA regels.**