



REGOLAMENTO SHOWDOWN

Approvato il 22 aprile 2008

1 REGOLE GENERALI

Gli incontri di Showdown, si disputano tra due giocatori, su di un campo rettangolare, con porticine ad ogni estremità, ed uno schermo al centro del tavolo.

Si gioca con racchette ed una palla nella quale sono state inserite palline di acciaio per fare in modo che si possa udire.

Lo scopo del gioco è quello di mandare la palla nel campo dell'avversario, facendola passare sotto lo schermo centrale.

1.1 Le Regole del gioco saranno riportate nel proseguo del presente Regolamento.

1.2 Il tipo di Campionato sarà determinato dal Comitato Showdown I.B.S.A., consultandosi con gli Organizzatori dell'evento.

1.3 Se ci dovessero essere incomprensioni nelle Regole dello Showdown I.B.S.A., farà fede la versione inglese.

Queste Norme consistono in tre parti :

A - Regole di gioco;

B - Specifiche per l'equipaggiamento;

C - Appendice delle definizioni;

PARTE A

REGOLE DEL GIOCO

2. GENERALITÀ

2.1 I Responsabili per ogni tavolo, durante il Torneo saranno :

a) – Arbitro (totalmente vedente);

b) - Addetto al tempo (tempo trascorso e time-out);

c) - Addetto al punteggio (punteggio e numero dei servizi).

L'addetto al tempo ed al punteggio può essere la stessa persona.

2.2 L'Arbitro deve assicurare che le Regole del gioco siano rispettate. In tutti i casi la decisione dell'Arbitro è irrevocabile.

2.3 Il gioco sarà fatto partire o fermare dall'Arbitro tramite un fischietto, un fischio per fermare o partire.

2.4 Il vincitore sarà colui che raggiungerà per primo il punteggio di 11 con lo scarto di 2 punti.

Detto criterio varrà fino al punteggio di 16 pari, dopo di che vincerà colui che metterà a segno il 17° punto.

2.5 Durante il Torneo, il tempo assegnato per ogni partita sarà limitato a un tempo totale di quindici minuti. Prima dell'effettuazione del primo incontro della manifestazione il Direttore Arbitrale del torneo deciderà se la gara finale sarà disputata con il tempo limite.

2.6 Se la partita è giocata con un tempo limite, il giocatore che è in vantaggio alla scadenza del tempo, sarà dichiarato vincitore. Se alla scadenza del tempo c'è un pareggio sarà lanciata una moneta per determinare quale giocatore servirà, e vince chi segna il punto che segue

2.7 I giocatori cambieranno campo dopo ogni partita durante l'incontro. Nell'ultima partita dell'incontro, i giocatori cambieranno campo dopo che uno dei due avrà realizzato 6 punti. O dopo che sarà passato metà tempo.

2.8 Se si sta giocando solo una partita vale quanto detto nel 2.7.

- 2.9** Il limite massimo di tempo concesso per cambiare campo è di un (1) minuto
- 2.10** I giocatori, nel cambiare campo, si devono muovere alla loro destra.
- 2.11** Dopo la fine di ogni partita la comunicazione tra il giocatore e l'allenatore è permessa fino al momento in cui il giocatore raggiunge la posizione di gioco. Durante il cambio del campo il giocatore può rinfrescarsi con l'aiuto dell'allenatore, ma deve rimanere vicino al campo del gioco del tavolo di showdown.
- 2.12** Prima di cominciare una partita il giocatore deve presentare il suo allenatore all'Arbitro

3. TIME-OUT

- 3.1** Ogni giocatore/squadra può usufruire di un time-out di 45 secondi per ogni set di gioco. La richiesta deve essere fatta all'Arbitro durante una pausa nel gioco. Un time-out può essere chiesto sia dal giocatore sia dall'allenatore. Solamente durante il time-out l'allenatore e il giocatore possono dialogare (tranne il punto 2.11).
In caso di divergenza sulla richiesta di time-out tra il giocatore e il suo allenatore varrà la richiesta dell'allenatore.
- 3.2** L'Arbitro può fermare il gioco ogni volta che lo reputa necessario (infortuni, eccessivo rumore). L'Arbitro farà riprendere la partita facendo ripetere il servizio.
- 3.3** Il tempo di gioco si fermerà sia durante un time-out che la pausa dell'Arbitro

4. PUNTEGGIO

- 4.1** Per un goal sono assegnati 2 punti.
Quando viene segnato un goal l'Arbitro darà un segnale di due fischi.
- 4.2** I giocatori possono segnare punti indipendentemente da chi dei due sta servendo.
- 4.3** E' assegnato un punto all'avversario del giocatore che colpirà con la palla lo schermo al centro del tavolo e arresta il suo movimento in avanti.
- 4.4** E' assegnato un punto all'avversario del giocatore che manderà la palla oltre lo schermo al centro del tavolo.
- 4.5** E' assegnato un punto all'avversario del giocatore che toccherà la palla con qualsiasi parte del corpo ad eccezione della racchetta e della mano che impugna la stessa.
Il giocatore sarà penalizzato solo se la parte toccata del suo corpo è posizionata entro i limiti dell'area di gioco.
- 4.6** E'assegnato un punto all'avversario del giocatore la cui racchetta o mano che batte manda la palla al di fuori dell'area di gioco del tavolo.
- 4.7** E'assegnato un punto all'avversario che intrappola e/o ferma la palla e non ricomincia il gioco entro (2) secondi.

5. INIZIO DEL GIOCO

- 5.1** Prima che la partita cominci, l'Arbitro, l'addetto al tempo, l'addetto al punteggio, i giocatori e gli allenatori si presenteranno
- 5.2** Prima che la cominci la partita, l'Arbitro controllerà la protezione opaca degli occhi, le racchette, la protezione delle mani e l'abbigliamento indossato dai giocatori.
- 5.3** Prima dell'inizio del gioco l'Arbitro lancerà una moneta. Ai giocatori verrà chiesto di scegliere testa o croce, al vincitore del sorteggio verrà data la scelta del primo servizio.
- 5.4** L'Arbitro darà la palla al giocatore che serve e chiederà loro se sono pronti a giocare.
Quando avrà avuto l'assenso di entrambi i giocatori segnalerà l'inizio del gioco con un fischio.

SERVIZIO

6.

- 6.1** Dopo il fischio dell'Arbitro, il giocatore che serve avrà (3) secondi per effettuare la battuta, se dopo il fischio dell'Arbitro, il giocatore non servirà la palla entro (3) secondi di tempo, perderà il servizio e verrà assegnato un punto all'avversario.
- 6.2** Durante il servizio ogni tiro alla palla sarà considerato come un servizio effettuato.
- 6.3** Ogni giocatore servirà cinque volte consecutivamente, poi cederà il servizio all'avversario.
- 6.4** Una palla servita deve colpire la sponda laterale prima di passare sotto lo schermo al centro del tavolo. Quando ciò non accade l'Arbitro deve fermare il gioco ed il giocatore sarà penalizzato con la perdita di quel servizio e un punto verrà assegnato all'avversario.
- 6.5** L'Arbitro ha la facoltà di chiamare un 'let' (colpo nullo) e quindi designare un nuovo servizio se non è stato in grado di giudicare propriamente e con certezza una situazione di gioco.

7. GIOCO

- 7.1** Il gioco deve essere condotto dal fondo del tavolo; un giocatore non può giocare da un lato del tavolo.
- 7.2** La palla per essere considerata in gioco, deve passare sotto lo schermo.
- 7.3** La racchetta deve essere tenuta sempre in una mano, tranne quando si cambia mano. L'infrazione di questa regola costerà un punto di penalità.
- 7.4** Sarà assegnato un punto di penalità all'avversario del giocatore che tiene la mano che non batte dentro l'area di gioco, eccetto quando si cambia mano.

8. PALLA MORTA

- 8.1** L'arbitro chiamerà "Palla Morta" facendo ripetere il servizio quando, a suo giudizio, la palla si muove così lentamente che il gioco risulta non necessariamente ritardato, o quando un giocatore ha perso cognizione della posizione della palla.

9. PENALITÀ

- 9.1** Se l'Arbitro è dell'avviso che un giocatore stia intenzionalmente ostruendo la porta con la racchetta, o appoggiando la stessa alla porta, assegnerà un punto al giocatore avversario.
- 9.2** Se l'arbitro è dell'avviso che, il giocatore sta agganciando la palla con le dita o il pollice, assegnerà un punto all'avversario del giocatore.
- 9.3** Se ad un giocatore cade la racchetta, immediatamente perderà un punto.
- 9.4** Se l'Arbitro è dell'avviso, che un giocatore o un allenatore è colpevole di condotta antisportiva come:
- a:** Scuotere il tavolo in modo da disturbare
 - b:** Raschiare la racchetta in maniera fastidiosa
 - c:** Parlare durante il gioco o la pausa di gioco (vedere i punti 2.11, e 3.1)
 - d:** Qualsiasi altra azione che l'Arbitro giudicherà rientrare in questa categoria

Si applicano le seguenti penalità:

1° infrazione avvertimento e ripetizione del servizio

2° infrazione e seguenti: un punto all'avversario e successivo servizio

- 9.5** In caso di una scorrettezza molto seria (es. scagliare la palla o la racchetta), l'Arbitro è immediatamente autorizzato a penalizzare il giocatore scorretto (senza doverlo avvertire prima). Il giocatore scorretto perde la partita per 11 – 0.
- 9.6** E' assegnato un punto all'avversario del giocatore che spinge qualsiasi parte del proprio corpo dentro l'area di goal da un lato esterno.

10. ABBIGLIAMENTO E ATTREZZATURA

- 10.1** I giocatori devono indossare magliette a maniche corte.
- 10.2** E' raccomandato ai giocatori di indossare la protezione per la mano, tale protezione non deve passare oltre i 6 cm. dal polso del giocatore, e non deve allargare la mano per più di 2 cm.
- 10.3** I giocatori devono indossare una protezione per gli occhi che deve oscurarne completamente la visione.
Nota Italiana: In occasione dei Campionati Italiani e /o di altre manifestazioni ufficiali C.I.P., oltre alla protezione oculare prevista in questo paragrafo, è obbligatorio l'uso delle bende oftalmiche.
 Qualora un giocatore non potesse utilizzare tali bende, per motivi di salute, dovrà presentare un certificato medico, prima dell'inizio della gara. In tal caso la commissione arbitrale, se presente, o il Direttore Arbitrale del torneo, stabilirà sul posto l'alternativo sistema per oscurare la possibile visione dell'atleta interessato.

PARTE B

SPECIFICHE DELL'EQUIPAGGIAMENTO

- 11. Racchette**
 Le racchette devono essere costruite con materiale liscio e duro, con una lunghezza di 38 cm.
 Dimensioni massime:
- | | |
|------------------------------|-------|
| La lunghezza della pala è di | cm 25 |
| La larghezza " " | cm. 9 |
| Lo spessore " " | cm. 1 |
| La lunghezza del manico è di | cm 13 |
| Il diametro " " di | cm 4 |
- 12. Palle**
 Le palle devono essere udibili inserendovi piccoli pezzi di metallo (es. sferette d'acciaio). Devono avere un diametro di 6 cm ed una superficie dura e liscia.

Tavolo

Lunghezza	cm 364-366
Ampiezza	cm 121-122
Altezza (del piano di gioco dal suolo)	cm 78
Sponda laterale	cm 14
Angoli (Raggio interno)	cm 23
Porticina (semicerchio) diametro	cm 30
Buco verticale rettangolare	cm 30x9-10 (nel muro di fondo)
Linea tattile di contorno per la zona di goal	cm 44 di diametro

Tavola di contatto	cm 5 di sporgenza e nessun'estensione all'indietro fuori del tavolo
Schermo centrale	cm 46 dall'altezza del piano

PARTE C
APPENDICE DELLE DEFINIZIONI

MANO DI BATTUTA	La mano (fino ad includere 4 cm dopo il polso) che tiene la racchetta. La mano che batte include la protezione della mano come descritta nella regola 10.2.
SCHERMO DI CENTRO TAVOLO	è costituito da una tavola rettangolare che divide la superficie di gioco in due parti. ed è collocato sulle sponde laterali sopra la superficie di gioco.
PARTITA	il primo giocatore che raggiunge undici (11) con un margine di due (2) punti su il suo avversario, fino ad un punteggio di sedici (16). Dopo di che, si vince con il punto che segue, anche se il giocatore non vince con uno scarto di due punti.
INCONTRO	qualsiasi combinazione di partite: per esempio le due (2) migliori delle tre (3) partite.
GOAL	viene segnato un goal quando la palla entra completamente nella buca o l'Arbitro assegnerà un goal al giocatore che spinge fuori la palla dalla buca con qualsiasi parte del suo corpo.
BUCA DEL GOAL	l'apertura tra il ponte di gioco orizzontale e la parete verticale di fondo.
AREA DEL GOAL	lo spazio tra la buca del goal e la linea di contorno tattile.
TURNO DI SERVIZIO	Una serie di cinque (5) servizi;
TAVOLA DI CONTATTO	lo stretto coperchio di legno che poggia in cima ad ognuna delle due pareti laterali.
SUPERFICIE DI GIOCO	la superficie viene così definita: a) Ai lati – tra le pareti laterali e la parete di fondo; b) In fondo - accanto al ponte di gioco; c) la cima delle pareti laterali e di fondo sono escluse dall'area di gioco
PONTE DI GIOCO	La superficie della tavola orizzontale (parte della superficie di gioco);
STOP-TIME	Tempo di gioco totale accumulato.