



REGOLAMENTO TECNICO INDIVIDUALE E A SQUADRE DI SHOWDOWN

Approvato dal Consiglio Federale in data 22 aprile 2022

REGOLAMENTO DI SHOWDOWN 2022 – 2025

INTRODUZIONE

Un incontro di Showdown viene disputato tra due giocatori, su un tavolo rettangolare con due aree di porta a ciascuna estremità e uno schermo trasparente al centro del tavolo. Si gioca con racchette e una palla sonora. Lo scopo del gioco è quello di mandare la palla nella porta avversaria, facendola passare sotto lo schermo centrale, mentre l'avversario si difende, cercando di impedire che ciò accada.

In caso di incomprensione tra la versione inglese del regolamento IBSA di Showdown e qualsiasi sua versione tradotta, prevarrà la versione inglese.

Il presente regolamento si compone di quattro parti:

A: DEFINIZIONI E SPECIFICHE TECNICHE

B: REGOLE DEL GIOCO

C: REGOLE DEL GIOCO DI SQUADRA

D: APPENDICI

E: SPECIFICHE REGOLAMENTO ITALIANO

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, (o di difficile interpretazione) si farà riferimento al (testo inglese) del Regolamento IBSA.

A tale scopo, prima di ogni manifestazione, il Direttore Arbitrale, congiuntamente al Rappresentante della Federazione, organizzerà la riunione tecnica, a cui saranno ammessi un responsabile ed un tecnico per ciascuna Società.

Sommario

A: DEFINIZIONI E SPECIFICHE TECNICHE	p.3
1. TAVOLO	p.3
2. PALLA	p.4
3. RACCHETTA	p.4
4. EQUIPAGGIAMENTO SPORTIVO	p.5
5. GIOCO	p.6
B: REGOLE DI GIOCO	p.8
6. ARBITRI	p.8
7. PARTITA	p.8
8. LIMITE DI TEMPO DELLA PARTITA	p.8
9. PRIMA DELLA PARTITA	p.9
10. PROCEDURE DI GIOCO	p.9
11. LANCIO DELLA MONETA	p.10
12. RISCALDAMENTO	p.10
13. SERVIZI	p.10
14. GIOCO	p.10
15. PUNTEGGIO	p.11
16. PALLA MORTA	p.13
17. TIME OUT	p.13
18. CAMBIO CAMPO	p.14
19. PENALITA' E AMMONIZIONI	p.15
C: REGOLE DEL GIOCO DI SQUADRA	p.16
20. REGOLE GENERALI PER IL GIOCO DI SQUADRA	p.16
21. SQUADRE	p.16
22. REGOLE AGGIUNTIVE	p.16
23. SISTEMA DI GIOCO	p.17
D: APPENDICI	p.18
APPENDICE 1 – TAVOLO	p.18
APPENDICE 2 – RACCHETTA	p.22
APPENDICE 3 – MISURAZIONE DELLA PROTEZIONE DELLE MANI	p.22
APPENDICE 4 – PROTEZIONE MANI E BRACCIA	p.24
APPENDICE 5 – INVASIONE	p.25
E: SPECIFICHE PER IL REGOLAMENTO ITALIANO	p.26

A: DEFINIZIONI E SPECIFICHE TECNICHE

1. TAVOLO

Il tavolo di Showdown deve essere conforme alle seguenti specifiche:

- **Parti del tavolo:**

- **Schermo Centrale:**

- E' costituito da uno schermo rettangolare che divide la superficie di gioco in due lati e poggia sulle sponde laterali al disopra della superficie di gioco.

- **Tavola di contatto:**

- Il listello di legno che poggia al disopra di ciascuna estremità del tavolo.

- **Area di porta:**

- Lo spazio tra la porta e la linea tattile che lo delimita (inclusa).

- **Porta:**

- È costituita dall'apertura nella superficie di gioco orizzontale e la sponda verticale di fondo, che deve avere una superficie dura.

- **Area di gioco:**

- È delimitata come segue:

- Ai lati, da sponde laterali, sponde di fondo e curve senza limiti verticali.
 - Sul fondo - dalla superficie del piano di gioco.
 - La sommità delle sponde laterali.

- La parte superiore della tavola di contatto è esclusa. Lo parte inferiore e frontale della tavola di contatto fanno parte dell'area di gioco.

- **Area di gioco interna:**

- È la parte interna dell'area di gioco, così delimitata:

- Ai lati, da sponde laterali, sponde di fondo e curve.
 - In alto, dalla linea orizzontale virtuale definita dalla sommità delle sponde laterali.
 - Sul fondo, dalla superficie del piano di gioco.
 - La parte superiore e anteriore della tavola di contatto sono escluse. La parte inferiore della tavola di contatto fa parte dell'area di gioco interno.

- **Piano di gioco:**

- La superficie orizzontale del piano del tavolo.

- **Sponda laterale:**

- La parte verticale del tavolo che delimita la parte esterna del tavolo sui lati lunghi.

- **Sponda di fondo:**

- La parte verticale del tavolo che delimita la parte esterna del tavolo sui lati corti.

- **Curva:**

- La parte verticale arrotondata del tavolo che collega le sponde terminali e le sponde laterali.

- **Fine del tavolo:**

La parte del tavolo delimitata dalle curve, comprese le curve intere, e la sponda di fondo.

- **Dimensioni:**

- Lunghezza interna: 366 cm (tolleranza 5 mm).
- Larghezza interna: 122 cm (tolleranza 5 mm).
- Altezza (del piano di gioco dal suolo): 78 cm (tolleranza 10 mm).
- Sponda laterale: 14 cm.
- Angoli (raggio interno): 23 cm.
- Porta (semicerchio): diametro 30 cm (nel piano di gioco).
- Porta (apertura verticale rettangolare): 30 cm x 10 cm (nella sponda di fondo).
- Linea di confine visibile per l'area di porta sulla sponda di fondo: 5 cm di larghezza lungo il foro rettangolare.
- Linea tattile di contorno per area di porta: 40 cm di diametro.
- Tavola di contatto: spessore 0,5 cm, sporgenza di 5 cm verso tavolo.
- Schermo centrale: 42 cm dalla sommità delle sponde, con 10 cm di apertura dal piano del tavolo

La rappresentazione grafica è disponibile nella Tabella nell'**Appendice 1 - Tavolo**

2. PALLA

La palla deve essere conforme alle seguenti specifiche:

- **Suono:** la pallina deve essere udibile.
- **Diametro:** la pallina deve essere rotonda e avere un diametro di sei (6) cm.
- **Superficie:** la palla deve avere una superficie dura e liscia.
- **Peso:** 23-28 gr.

Nei tornei che assegnano punti per la ranking list dell'IBSA, le palline da utilizzare devono essere approvate dal Sottocomitato IBSA per lo Showdown.

3. RACCHETTE

Le racchette devono essere conformi alle seguenti specifiche:

- **Materiale:**
le racchette devono essere costruite con un materiale duro e liscio.
- **Dimensioni massime:**
 - Lunghezza totale 30 cm.
 - Lunghezza pala 20 cm.
 - Larghezza pala: 7,5 cm.
 - Spessore pala 1 cm (compreso l'eventuale rivestimento morbido).
 - Diametro del manico 4 cm.
- **Pala**

- Forma: l'angolo della lama può essere arrotondato e/o squadrato. Il bordo della pala non può essere affilato.
- Copertura morbida: la lama può essere coperta con una copertura morbida. Lo spessore della copertura può essere fino a due (2) mm su ciascun lato, ma la larghezza complessiva della pala non deve essere superiore a dieci (10) mm.
- **Impugnatura:**
 - La pala inizia dove il diametro/larghezza del manico diventa più largo di quattro (4) cm.
 - La larghezza e la lunghezza della sporgenza del manico e della pala possono arrivare fino a quaranta (40) mm (ciò è coerente con la larghezza del manico).

La rappresentazione grafica è disponibile nell'**Appendice 2 – Racchetta**

4. EQUIPAGGIAMENTO SPORTIVO

4.1 Maschera

La maschera deve essere conforme alle seguenti specifiche:

- La maschera deve oscurare completamente la visuale del giocatore; indossandola deve essere raggiunta la completa oscurità, quindi non si deve vedere assolutamente alcuna luce quando l'arbitro la controlla.
- Il bordo degli occhiali deve essere rifinito con gommapiuma o silicone per evitare che filtri luce.
- Gli unici occhiali ammessi sono quelli da sci alpino oscurati o altre alternative adeguate come occhiali tipo goalball.
- È responsabilità dei giocatori avere una protezione per gli occhi adeguatamente preparata da portare con sé partecipare ad una competizione.

4.2 Abbigliamento

L'abbigliamento dei giocatori deve essere conforme alle seguenti specifiche:

- **Maglietta:**

I giocatori devono indossare una maglietta a maniche corte. La lunghezza della manica non dovrà superare il gomito.

 - È consentito indossare una maglia a maniche lunghe aderente sotto quella a maniche corte solo se non copre la protezione della mano e il suo colore è diverso da quello delle protezioni del braccio e della mano e del colore della maglietta a maniche corte.
- **Uniforme:**

I giocatori devono indossare una tuta.
- **Scarpe:**

I giocatori devono indossare scarpe da ginnastica.

4.3 Protezione della mano

I giocatori devono indossare un guanto a protezione della mano che non dovrà superare i sei (6) cm di lunghezza dal polso.

La protezione della mano deve essere conforme alle seguenti specifiche:

- La protezione non dovrà allargare la mano di più di due (2) cm per parte.

- Lo spessore potrà essere massimo di 2,5 cm nella parte anteriore (tutte le dita) fino al polso.
- Lo spessore della parte sopra il polso potrà essere massimo di 1 cm.
- Nel prendere la misura della mano, il pollice viene escluso.
- I giocatori possono indossare una protezione per il braccio oltre che il guanto (6 cm dal polso), ad es. fasce per il sudore, bende, ecc.:
 - dovrà essere di un colore diverso dal guanto di protezione della mano;
 - non dovrà allargare il braccio di più di 1 cm per lato;
 - dovrà estendersi fino ad un massimo di 6 cm dal gomito;
 - questa parte della protezione non è considerata parte della mano di battuta.

La descrizione della procedura per misurare la protezione della mano è disponibile nell'**Appendice 3 – Misurazione della protezione per la mano**

La descrizione della protezione della mano e del braccio è disponibile nell'**Appendice 4 – Protezione della mano e delle braccia**

5. GIOCO

- **Partita:**

Una partita si articola in un numero dispari di set, ad es. al meglio di un set (1-0) o al meglio di tre set (2-1) o al meglio di cinque set (3-2).

- **Set:**

Nella competizione individuale, un giocatore si aggiudica un set quando raggiunge un punteggio minimo di undici (11) punti con un margine di due (2) nei confronti dell'avversario.

Nelle competizioni a squadre, le partite si giocano in un (1) set e la vittoria si assegna quando una squadra arriva ad un minimo di trentuno (31) punti con un margine di due (2) punti nei confronti dell'avversario.

- **Ritiro dalla partita**

Un atleta si può ritirare volontariamente dalla partita, per esempio perché infortunato.

All'atleta che si è ritirato saranno riconosciuti tutti i punti e i set fatti fino al momento del ritiro e perderà con il risultato più basso possibile.

Esempio: Atleta A ha vinto il primo set 11 a 5 ed è in vantaggio nel secondo set per 7 a 2, poi si ritira dalla partita per infortunio. L'atleta B vincerà la partita con questo punteggio 11 a 5,

7 a 11 e 0 a 11.

- **Partita persa a tavolino:**

L'atleta perde la partita a tavolino quando infrange alcune regole.

L'atleta che perde la partita a tavolino, non avrà riconosciuto alcun punto o set. I punti o set vinti saranno annullati.

Esempio: 11 a 0, 11 a 0 e 11 a 0.

- **Goal:**

Viene segnato un goal quando la palla entra completamente in porta.

- **Fallo di gioco:**

Un'azione sanzionata dal regolamento con un'ammonizione, una penalità o l'assegnazione di 1 punto all'avversario.

- **Servizio:**

Il gioco inizia con il servizio. Il servizio consiste nel colpire con la racchetta la palla posizionata sul piano di gioco entro 2 secondi dal fischio dell'arbitro. La palla deve rimbalzare una volta sulla sponda laterale prima di passare sotto lo schermo centrale.

- **Turno di servizio:**

Nella competizione individuale una serie di due (2) servizi; nella competizione a squadre una serie di tre (3) servizi

- **Ammonizione:**

Ammonizione scritta per l'infrazione di regole specifiche durante la partita da parte del giocatore o dell'allenatore (comprese tutte le pause) senza assegnazione di punti all'avversario.

- **Penalità:**

Pesante sanzione inflitta per grave infrazione alle regole o cattiva condotta da parte del giocatore o dell'allenatore nel corso della partita, pause comprese, con due (2) punti assegnati all'avversario.

- **Riscaldamento:**

È il momento in cui i giocatori possono esercitarsi liberamente tra loro e abituarsi al tavolo.

- **Stop-Time:**

Tempo di gioco totale accumulato.

- **Time-out:**

Interruzione nel gioco.

- **Mano di battuta:**

La mano (fino ad includere 6 cm dopo il polso) che tiene la racchetta. La mano di battuta include protezione per le mani.

- **Mano libera**

La mano che non impugna la racchetta.

- **Lingua:**

Durante la partita sarà utilizzata esclusivamente la lingua ufficiale del torneo.

B: REGOLE DI GIOCO

6. ARBITRI

6.1 Gli ufficiali di gara per ogni partita durante il torneo sono:

- Arbitro (vedente).
- Secondo arbitro (tempo trascorso, time-out, punteggio e numero di servizi).

L'arbitro può avocare a sé tutti i compiti del secondo arbitro. Questa regola non deve essere applicata nelle eliminatorie all'interno dei campionati IBSA che dovranno essere dirette da due arbitri.

6.2 L'arbitro deve essere chiaramente identificabile come arbitro.

6.3 Se l'Arbitro si è infortunato durante l'incontro, egli fermerà la partita e si farà sostituire da un altro arbitro.

6.4 L'arbitro deve dirigere l'incontro nella lingua ufficiale del torneo.

6.5 La lingua ufficiale degli eventi internazionali IBSA è l'inglese.

6.6 L'arbitro garantirà che le regole del gioco siano rispettate in ogni caso.

6.7 L'arbitro garantirà che le regole di gioco siano rispettate in ogni caso. L'arbitro può avvalersi dell'assistenza del secondo arbitro (se presente), prima di una decisione, o di chiamare "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.

6.8 Ogni decisione dell'arbitro è irrevocabile.

7. PARTITA

7.1 Le partite si giocano al meglio di 1 o 3 o 5 set.

7.2 Il vincitore dell'incontro è il giocatore che:

- vince 1 set, in partite da 1 set.
- vince 2 set, in partite da 3 set.
- vince 3 set, in partite da 5 set.

7.3 Il vincitore del set è il giocatore che ha raggiunto un minimo di undici (11) punti con un margine di due punti (2) sull'avversario.

7.4 Il riscaldamento, i time-out e i cambi campo fanno parte della partita.

8. LIMITE DI TEMPO

8.1 Non è consentito alcun limite di tempo per gli eventi internazionali IBSA.

8.2 Gli organizzatori di tornei di altro genere possono applicare dei limiti di tempo. Tuttavia, questi saranno tenuti ad informarne i partecipanti, prima dell'inizio del torneo.

8.3 Se la partita è giocata con un limite di tempo, il giocatore che sarà in vantaggio alla scadenza del tempo, sarà dichiarato vincitore. Se alla scadenza del tempo sussisterà una situazione di parità,

sarà lanciata una moneta per determinare quale dei due giocatori avrà diritto al servizio e sarà dichiarato vincitore colui che realizzerà il primo punto.

8.4 Se la partita è giocata con un limite di tempo il cronometro della gara verrà fermato durante un time-out, cambio campo o una pausa di gioco.

9. PRIMA DELLA PARTITA

9.1 L'arbitro si presenta, e fa lo stesso con il secondo arbitro (se presente), i giocatori (o le squadre) e gli allenatori.

9.2 L'arbitro ispeziona mascherine, racchette, protezioni per le mani e abbigliamento dei giocatori.

9.3 I giocatori che non capiscono la lingua ufficiale del torneo possono essere assistiti da un interprete da annunciare prima della partita dal giocatore.

9.4 Prima della partita il giocatore (o le squadre) dovranno dichiarare il nome del proprio allenatore e dell'eventuale interprete all'arbitro.

- a) Il giocatore potrà rendere noto il nome del suo allenatore anche se questi non è presente.
- b) L'allenatore potrà uscire/entrare dalla stanza solo al termine del set.
- c) L'atleta può cambiare il coach dichiarato, fino a che l'arbitro non abbia fischiato l'inizio del Warm-Up.
- d) L'allenatore del giocatore non può essere anche interprete. All'interprete è permesso comunicare solo con il giocatore e l'arbitro, esclusivamente per tradurre.

10. PROCEDURE DI GIOCO

10.1 L'arbitro chiede a tutti di spegnere i cellulari e di rimanere in silenzio mentre la palla è in gioco.

10.2 L'arbitro deve far rispettare il silenzio prima della ripresa del gioco e mentre la palla è in gioco.

10.3 I giocatori devono indossare la mascherina durante tutta la partita e non possono toccarla. Se il giocatore ha bisogno di toccare la mascherina deve chiedere il permesso all'arbitro:

- a) La richiesta di toccare la mascherina deve essere fatta all'arbitro durante una pausa di gioco. Ottenuto il permesso, il giocatore dovrà dare le spalle al tavolo.
- b) Prima della ripresa del gioco, l'arbitro si assicurerà che la mascherina sia nuovamente indossata in maniera corretta sul viso.

10.4 L'arbitro deve controllare che le mascherine dei giocatori siano indossate correttamente prima del riscaldamento, prima di ogni set, dopo i time-out, dopo i cambi di campo e dopo pause insolitamente lunghe.

10.5 Durante l'intera partita non è permesso parlare tra l'atleta e il suo allenatore (fa eccezione regola 17.1 e 18.3).

10.6 Gli spettatori dovranno restare in silenzio durante il gioco. Quando viene segnato un goal/punto, possono applaudire/tifare brevemente.

10.7 Il giocatore e l'allenatore possono parlare in qualsiasi lingua, con queste eccezioni:

- a) Se l'allenatore vuole tifare o sostenere il giocatore quando la palla non è in gioco solo il

è consentita la lingua ufficiale del torneo (vedi regola 19.3.6 in caso di infrazione).

- 10.8 L'allenatore dovrà rimanere presso la parte del tavolo dove si trova il suo giocatore.
- 10.9 L'arbitro dovrà aprire la porta tra un set e l'altro
- 10.10 Gli spettatori devono entrare/uscire solo prima o dopo la partita e al termine del set.

11. LANCIO DELLA MONETA

- 11.1 Prima dell'inizio del gioco l'Arbitro lancerà una moneta, chiedendo al giocatore indicato come primo sulla lista, di scegliere testa o croce. Il vincitore del sorteggio potrà decidere di battere o di cedere il servizio all'avversario.

12. WARM-UP (RISCALDAMENTO)

- 12.1 Il Warm-Up ha inizio e viene fermato dall'arbitro mediante il fischietto, o comando verbale.
- 12.2 La durata del tempo concessa per il Warm-Up è solitamente di 60 secondi
- 12.3 Il Warm-Up può essere omesso.
- 12.4 Durante il Warm-Up gli atleti devono indossare tutto l'equipaggiamento richiesto.
- 12.5 Durante il riscaldamento non è consentito parlare tra giocatore e allenatore (si veda la regola 19.3.6 in caso di infrazione).

13. SERVIZIO

- 13.1 I giocatori si alterneranno al servizio per iniziare i set. Per esempio se il giocatore "A" vince il lancio della moneta e decide di servire, il 1° set lo inizia il giocatore "A", il giocatore "B" inizia il 2° set, il giocatore "A" inizia 3° set (eventuale) e così via.
- 13.2 Ogni giocatore effettuerà due (2) servizi consecutivi.

14. GIOCO

- 14.1 Il gioco verrà avviato e interrotto dal fischio dell'arbitro:
 - a) Un fischio per l'inizio o la fine.
 - b) Due fischi per il goal.
 - c) Fischio lungo al termine del set/match.
- 14.2 L'Arbitro darà la palla al giocatore che serve e chiederà ai giocatori se sono pronti per giocare. Quando avrà ottenuto l'assenso da parte di entrambi con un "sì", annuncerà il punteggio e il numero del servizio, quindi segnalerà l'inizio del gioco con un fischio. Tale procedura andrà seguita all'inizio del set, dopo i time-out e dopo pause insolitamente lunghe.
- 14.3 L'arbitro riprende sempre il gioco annunciando il numero del servizio e il punteggio riferito al giocatore al servizio.
- 14.4 Alla fine di ogni set l'arbitro annuncerà il punteggio finale del set e riassumerà la situazione della partita.
- 14.5 Dopo che l'arbitro ha annunciato il servizio, l'atleta deve essere pronto a servire senza ritardare il gioco. L'atleta dimostrerà di essere pronto al servizio, piazzando la palla sul tavolo.

15. PUNTEGGIO

15.1 I giocatori possono segnare punti indipendentemente da chi dei due sta servendo.

15.2 Goal

15.2.1 Quando viene segnato un goal, l'arbitro darà un segnale con due fischi, chiamerà "goal" e due (2) punti saranno assegnati al giocatore che ha segnato.

15.3 Servizio irregolare

Quando si verifica una delle infrazioni elencate, l'arbitro fischierà e chiamerà "**servizio irregolare**" e un (1) punto verrà assegnato all'avversario del giocatore che commette l'irregolarità.

15.3.1 Se il giocatore, durante il servizio, tocca la palla con la racchetta più di una volta.

a) Durante il servizio, ogni movimento impresso alla palla sarà considerato come un (1) servizio effettuato.

15.3.2 Se dopo il fischio dell'Arbitro il giocatore non servirà la palla entro i due (2) secondi

a) L'atleta può piazzare la palla in posizioni diverse sulla superficie di gioco, anche dopo che l'arbitro ha fischiato per iniziare il gioco (Si applica la regola 15.3.2).

15.3.3 Se il giocatore serve prima del fischio dell'arbitro.

15.3.4 Se la palla non viene posizionata sul piano di gioco prima del servizio.

15.3.5 Se il giocatore fa rotolare la palla intenzionalmente prima di colpirla.

a) Dopo aver appoggiato la palla sulla superficie e averla lasciata, la palla potrà muoversi prima che l'atleta la colpisca con la racchetta a condizione che il giocatore non muova la palla di proposito. (Ad esempio, un giocatore con una mano sola avrà problemi a mantenere la palla ferma o il tavolo non è completamente a livello).

15.3.6 Se l'atleta manca la palla durante il servizio, si utilizzerà una di queste due interpretazioni:

a) Se il rumore della palla non era udibile (per l'arbitro) l'atleta potrà cercare di colpire la palla più volte (fino a quando non raggiunge il limite dei due secondi per servire).

b) Se il rumore della palla era udibile (per l'arbitro), il movimento del tiro che ha mancato la palla è considerato un servizio.

15.3.7 Se la palla servita non colpisce una sola volta la sponda laterale prima di passare sotto lo schermo centrale.

a) Se la palla scivola lungo una sponda del tavolo, viene considerato rimbalzo ripetuto e quindi verrà inferta una penalità.

b) Se durante il servizio la palla colpisce la parte inferiore dello schermo passando poi direttamente nell'altra metà del tavolo, non verrà inferta alcuna penalità.

15.4 Schermo centrale

Quando si verifica ciascuna delle infrazioni elencate, l'arbitro fischierà e chiamerà "schermo centrale", e un (1) punto sarà assegnato all'avversario del giocatore che commette l'irregolarità.

15.4.1 Se la palla passa sopra lo schermo della tavola centrale.

15.4.2 Se la palla colpisce lo schermo posto al centro del tavolo, arrestando il movimento di questa in avanti.

- a) Per "movimento in avanti" si intende quando la palla colpisce la parte inferiore dello schermo e passa direttamente dall'altra parte del tavolo.

15.5 Body Touch - Contatto irregolare

Quando si verifica ciascuna delle infrazioni elencate, l'arbitro fischierà e chiamerà il "body touch - contatto irregolare" e un (1) punto verrà assegnato all'avversario del giocatore che commette l'irregolarità.

- 15.5.1 Se il giocatore tocca la palla con qualsiasi parte del corpo, ad eccezione della racchetta o della mano che la impugna, solo se la parte toccata è posizionata entro i limiti dell'area di gioco

15.6 Difesa irregolare

Quando si verifica ciascuna delle infrazioni elencate, l'arbitro fischierà e chiamerà la "difesa irregolare" e un (1) punto verrà assegnato all'avversario del giocatore che commette l'infrazione.

- 15.6.1 Non è consentito alcun tipo di contatto con la palla all'interno dell'area di porta.

- a) Se la palla colpisce la racchetta o la mano di battuta all'interno dell'area di porta, è fallo e l'infrazione sarà chiamata la "**difesa irregolare**"

Situazioni particolari

- b) Se la palla colpisce la paletta o la mano di battuta all'interno dell'area di porta, finendo la corsa direttamente nella porta stessa, si ha un "**goal**" (regola 15.2.1) e vengono assegnati due (2) punti all'avversario
- c) Se la palla colpisce la paletta o la mano di battuta all'interno dell'area di porta, e la palla finisce altrove (all'interno o all'esterno del tavolo), si ha una "**difesa irregolare**" e viene assegnato un (1) punto all'avversario.
- d) Se la palla colpisce la paletta o la mano di battuta all'interno dell'area di porta e, successivamente, colpisce una qualunque parte del corpo si ha un "**body touch - contatto irregolare**" (regola 15.5.1) e viene assegnato un (1) punto all'avversario.

15.7 Fuori

Quando si verifica una delle infrazioni elencate, l'arbitro fischierà e chiamerà "fuori" e un (1) punto verrà assegnato all'avversario del giocatore che commette l'infrazione.

- 15.7.1 Se il giocatore colpisce la palla con la racchetta o la mano di battuta spedendo la palla al di fuori dell'area di gioco.

- 15.7.2 Se il giocatore colpisce la palla e questa tocca la parte superiore dello schermo centrale.

15.8. Invasione

Quando si verifica una delle infrazioni elencate, l'arbitro emette un singolo fischio e annuncia l'infrazione chiamata **invasione**, assegnando un (1) punto all'avversario del giocatore che commette il fallo

- 15.8.1. se il giocatore invade l'area di gioco interna con la mano che non impugna la racchetta, eccetto nel caso in cui il giocatore passa la racchetta da una mano all'altra (vedi appendice - 5 invasione);

- 15.8.2. se il giocatore afferra la tavola di contatto con la mano che non impugna la racchetta.

E' tollerato inclinare il busto verso l'area di gioco, in ogni caso si applica la regola 15.5.1.

15.9. Racchetta

Quando si verifica una delle violazioni elencate di seguito, l'Arbitro emette un unico fischio e annuncia l'**infrazione racchetta** assegnando un (1) punto all'avversario del giocatore che commette il fallo:

- 15.9.1. se il giocatore non impugna la racchetta con una sola mano, eccetto nel caso in cui il giocatore la passa da una mano all'altra;
- 15.9.2. se al giocatore sfugge la racchetta di mano.

Situazioni particolari

15.9.3. Se la racchetta del giocatore è rotta, il gioco non può continuare. L'arbitro emette un singolo fischio per fermare il gioco. Dopo la sostituzione della racchetta il gioco riprende con la ripetizione del servizio.

- a) qualsiasi punto realizzato dopo la rottura della racchetta non viene conteggiato anche se l'arbitro non ha ancora fermato il gioco;
- b) la racchetta è considerata rotta quando è gravemente danneggiata o se una o più parti principali della racchetta si rompono e non sono più unite tra loro.

15.10. PALLA

Quando si verifica una delle infrazioni elencate di seguito, l'arbitro emette un singolo fischio e annuncia l'**infrazione palla**, assegnando un (1) punto all'avversario del giocatore che ha commesso il fallo.

- 15.10.1. Se il giocatore intrappola o ferma la palla per più di due (2) secondi, rendendola inaudibile all'avversario. Il tempo di 2 secondi non viene cronometrato, ma calcolato a discrezione dell'Arbitro.

Situazioni particolari

15.10.2. Nel caso in cui la palla si rompa durante il gioco, l'Arbitro emette un singolo fischio per fermare il gioco e sostituirla. Il gioco riprende con la ripetizione del servizio.

16. PALLA MORTA

16.1 Quando, secondo l'arbitro, il movimento della palla sia così lento al punto che questa non riesca a raggiungere una posizione a portata dell'avversario in modo che il gioco possa proseguire, o quando un giocatore ha perso cognizione della posizione della palla, l'arbitro fischierà una volta e chiamerà "**palla morta**", facendo ripetere il servizio.

16.2 Se la palla non è udibile per più di due (2) secondi l'arbitro fischia e chiamerà "**palla morta**", facendo ripetere il servizio. La palla non è udibile quando l'arbitro non è in grado di sentirne il movimento sul tavolo.

17. TIME OUT

17.1 Durante i time-out l'allenatore e il giocatore possono dialogare.

17.2 Time-out del giocatore

17.2.1 Ogni giocatore può usufruire di un (1) time-out di sessanta (60) secondi per ogni set.

17.2.2 L'arbitro emette un avviso sonoro 15 secondi prima della fine del time-out chiamando "**15 secondi**".

17.2.3 Le richieste di time-out devono essere fatte all'arbitro durante una pausa di gioco.

17.2.4 Il time-out può essere chiamato sia dal giocatore che dall'allenatore.

17.3 Time-out dell'arbitro

17.3.1 L'arbitro può interrompere l'incontro ogniqualvolta lo ritenga opportuno (es. infortunio, per eccessivo rumore, necessità fisiologiche dell'arbitro o dei giocatori, ecc.) e farà riprendere la partita facendo ripetere il servizio, se la partita è stata fermata con la palla in gioco.

17.3.2 Se l'arbitro concede il permesso all'atleta di recarsi in bagno, il tempo limite per tornare al tavolo è di cinque (5) minuti. Se l'atleta non farà rientro entro tale termine, perderà la partita a tavolino.

17.4 Time-out medico

17.4.1 L'arbitro può richiedere un time out medico, nel caso in cui un giocatore si faccia male;

L'arbitro può chiamare una sospensione medica se il giocatore è infortunato. L'arbitro farà riprendere la partita facendo ripetere il servizio, se la partita è stata fermata con la palla in gioco.

17.4.2 Il giocatore dovrà essere in grado di riprendere il gioco entro cinque (5) minuti, diversamente avrà partita persa.

18. CAMBIO CAMPO

18.1 Il limite massimo di tempo concesso per cambiare campo è di sessanta (60) secondi.

18.2 Quindici secondi prima dello scadere del minuto a disposizione l'arbitro annuncerà "**15 secondi**".

18.3 Durante i cambi campo possono l'allenatore e il giocatore non possono dialogare.

18.4 I giocatori cambieranno campo dopo ogni set. Nell'ultimo set, i giocatori cambieranno campo dopo che uno dei due avrà realizzato 6 (sei) punti, o dopo che sarà trascorso la metà del tempo a disposizione.

18.5 Se si sta giocando un solo set, i giocatori cambieranno campo dopo che uno dei due avrà realizzato 6 (sei) punti, o dopo che sarà trascorso la metà del tempo a disposizione.

18.6 I giocatori, nel cambiare campo, si dovranno muovere alla loro destra.

18.7 Durante il cambio di campo, il giocatore dovrà rimanere nella stanza di gioco.

18.8 Durante il cambio di campo, il giocatore potrà rinfrescarsi.

19. PENALITA' E AMMONIZIONI

19.1 L'arbitro può comminare un'ammonizione/penalità in qualsiasi momento della partita

a) Se il gioco viene interrotto dall'arbitro per comminare un'ammonizione/penalità, la partita sarà ripreso facendo ripetere il servizio.

b) Se l'ammonizione/penalità viene comminata quando la palla non è in gioco, l'incontro proseguirà regolarmente con il servizio successivo.

- c) Se l'ammonizione/penalità viene comminata prima dell'inizio del set, il set inizierà con l'ammonizione (in caso di 1° infrazione) o il punteggio di 2:0 (in caso di 2° o successiva infrazioni) per il giocatore che ha ricevuto i punti. La partita avrà inizio con il regolare ordine dei servizi.

19.2 Le ammonizioni comminate sono valide per l'intera gara.

19.3 Penalità con ammonizioni

Ciascuna delle infrazioni elencate sotto sono sanzionate con:

- 1a infrazione: Ammonizione.
- 2° e seguenti infrazioni (anche se appartenenti a tipologia diversa dall'infrazione precedente): L'arbitro sanzionerà con una penalità di due (2) punti

19.3.1 Atleta che non gioca dal fondo del tavolo

- a) Il gioco dev'essere condotto dal fondo del tavolo. Il fondo è delimitato dalla curva del tavolo, che si considera come facente parte della curva intera.
- b) Non è consentito giocare da un lato del tavolo.

19.3.2 Aggrapparsi ad una parte del tavolo

- a) Non è altresì consentito aggrapparsi con la mano che non impugna la paletta ad alcuna altra parte del tavolo, se non all'estremità dello stesso. L'"estremità" è delimitata dalla curva che si considera come facente parte dell'estremità del tavolo.

19.3.3 Agganciare la palla con il/le dito/a

- Non è consentito muovere la palla, agganciandola con il/le dito/a.

19.3.4 Spingere e spostare eccessivamente o costantemente il tavolo in modo da arrecare disturbo.

19.3.5 Raschiare la racchetta in maniera fastidiosa.

19.3.6 Parlare durante il gioco o durante le pause di gioco (eccetto le regole 17.1 e 18.3).

19.3.7 Nessuna parte del corpo può essere spinta o infilata dentro l'area di porta dall'esterno.

19.3.8 Non è consentito giocare senza almeno un piede per terra.

- a) I giocatori devono giocare con almeno un piede per terra.

19.3.9 Qualsiasi altra attività giudicata dall'arbitro appartenente a questa categoria (es.: disturbare l'avversario, ritardare di proposito il gioco, ecc...).

19.4 Penalità senza ammonizioni

Ciascuna delle infrazioni elencate sotto sono immediatamente sanzionate con due (2) punti di penalità.

19.4.1 Toccare la maschera senza il permesso dell'arbitro.

19.4.2 Se un telefono cellulare o dispositivo elettronico del giocatore o del proprio allenatore emette un qualsiasi tipo di rumore durante la partita.

19.4.3 Qualsiasi tentativo da parte dell'allenatore, di dare segnali segreti al proprio atleta tra i servizi.

Ciò verrà considerato condotta molto scorretta. L'arbitro allontanerà l'allenatore dalla stanza di gioco.

19.5 Altre sanzioni

19.5.1 Condotta molto grave da parte dell'atleta:

- a) In caso un atleta insulti l'arbitro, scagli la palla o la paletta, o altre simili azioni, l'arbitro è autorizzato immediatamente a penalizzare il giocatore reo di simili scorrettezze. Il giocatore scorretto perderà la partita a tavolino.
- 19.5.2 L'Arbitro è autorizzato a far uscire dalla stanza i tifosi o gli allenatori, in caso di cattiva condotta.
- 19.5.3 Il giocatore si dovrà trovare presso la stanza di gioco ad un orario stabilito. Nel caso in cui non si presenti entro cinque (5) minuti avrà partita persa. Nel caso in cui un giocatore si presenti ripetutamente in ritardo potrà essere escluso dal torneo

C: REGOLAMENTO DEL GIOCO A SQUADRE

20. REGOLE GENERALI PER IL GIOCO A SQUADRE

- 20.1 Se non diversamente indicato, le competizioni a squadre si giocano secondo le regole IBSA di Showdown Individuale

21. TEAM

- 21.1 I team devono essere misti e possono essere composti da un minimo di tre (3) ad un massimo di sei (6) giocatori.
- 21.2 La formazione del team deve essere mista, ovvero due (2) giocatori maschi e una (1) femmina o vice versa.
- 21.3 I giocatori non possono essere nell'elenco dei convocati di più di una squadra nazionale.

22. REGOLE AGGIUNTIVE

- 22.1 L'incontro verrà vinto dalla squadra che per prima raggiungerà i 31 punti, con due punti di scarto.
- 22.2 Ogni giocatore effettuerà tre (3) servizi, dopo i quali lascerà il campo ad un suo compagno/a di squadra il quale riceverà i tre (3) servizi dall'avversario.
- 22.3 La durata del tempo concessa per il warm-up nelle partite a squadre è di novanta (90) secondi. Ogni 30 secondi l'arbitro dà un comando verbale annunciando: **"30 secondi"**.
- 22.4 Il riscaldamento può essere omesso completamente, se entrambe le squadre lo richiedono.
- 22.5 Prima dell'inizio del gioco, la squadra deve consegnare all'arbitro le distinte con le formazioni. Nella distinta deve essere specificata la formazione della squadra titolare, l'ordine di scesa, il nome del capitano della squadra (uno dei giocatori in lista), gli (eventuali) sostituti e il nome dell'allenatore. L'ordine di scesa è segreto fino all'avvenuto sorteggio per il servizio, dopo il quale l'arbitro annuncerà le formazioni.
- 22.6 Tutti i giocatori indicati nella distinta sono considerati parte della squadra.
- 22.7 Per decidere a chi spetta il servizio, prima dell'inizio del gioco, chiederà a un giocatore o al Capitano della squadra indicata come prima in lista di scegliere testa o croce, successivamente lancerà una moneta stabilendo qual è la squadra vincitrice del sorteggio. Terminata la fase del

sorteggio l'arbitro leggerà le formazioni, e chiederà successivamente al vincitore del sorteggio se intende tenere il servizio o cederlo alla squadra avversaria.

- 22.8 Ad ogni squadra è dato il diritto di effettuare una (1) sostituzione. Durante un incontro, l'allenatore o in sua assenza il capitano, possono sostituire un (1) atleta per motivi tecnici o per infortunio
- 22.8.1 La sostituzione potrà essere chiesta quando il gioco è fermo senza utilizzare il time out, che rimane a disposizione delle squadre.
- 22.8.2 La durata di tempo concessa per la sostituzione è di trenta (30) secondi, si applica la regola del time-out 18.3.
- 22.8.3 Il giocatore subentrante non deve cambiare la composizione della squadra che deve essere mista
- 22.8.4 Nel caso in cui debba essere sostituito l'atleta che sta giocando al tavolo, il giocatore nuovo entrato proseguirà con i servizi o ricezioni di servizio del compagno/a rimpiazzato, vigenti al momento del cambio.
- 22.8.5 Il giocatore sostituito non può rientrare fino al termine dell'incontro.
- 22.9 Qualora una Squadra durante l'incontro non abbia a disposizione una riserva per sostituire l'atleta infortunato, verrà decretata la sconfitta per l'incontro in corso per abbandono.
- 22.10 Durante una competizione se una squadra non ha il numero minimo (3 giocatori, misto) di giocatori (es. infortunio) a prendere parte a una partita, la squadra perderà la partita a tavolino.
- 22.11 I giocatori devono rimanere nella stanza di gioco ed essere pronti a cambiare la composizione della formazione.
- 22.12 L'allenatore dovrà rimanere presso la parte del tavolo dove si trova la sua squadra.
- 22.13 Al raggiungimento del 16° punto i giocatori avranno un massimo di 60 secondi di tempo per il cambio campo, quindici secondi prima dello scadere del minuto a disposizione, l'arbitro annuncerà **"15 secondi"**. Durante il cambio l'allenatore/capitano potrà parlare con i giocatori della squadra. L'arbitro dovrà aprire la porta.
- 22.14 Ogni squadra può usufruire di un (1) time-out di sessanta (60) secondi durante ogni partita. 15 secondi prima della fine del time-out l'arbitro dà un comando verbale annunciando: **"15 secondi"**.
- 22.15 Le ammonizioni valgono per tutta la durata della partita. Un'ammonizione data nel corso di una partita a squadre ha effetto per tutti i giocatori della squadra e per tutta la partita.

23. SISTEMA DI GIOCO

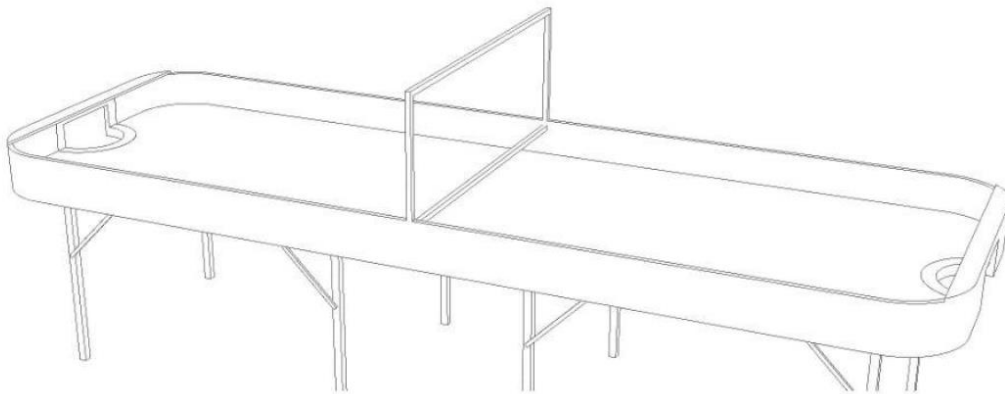
1. Il giocatore 1 della squadra A (A1) serve 3 volte contro il giocatore 1 della squadra B (B1)
2. dopo 3 servizi il giocatore A1 esce e il giocatore B1 serve 3 volte contro il giocatore A2.
3. dopo 3 servizi il giocatore B1 esce e il giocatore A2 serve 3 volte contro B2.
4. dopo 3 servizi A2 esce e il giocatore B2 serve 3 volte contro A3.
5. dopo 3 servizi il giocatore B2 esce e il giocatore A3 serve 3 volte contro B3.
6. dopo 3 servizi A3 esce e il giocatore B3 serve 3 volte contro A1.
7. dopo 3 servizi B3 esce e il giocatore a1 serve 3 volte contro B1.

Questo ordine di gioco è ripetuto fino alla fine della partita

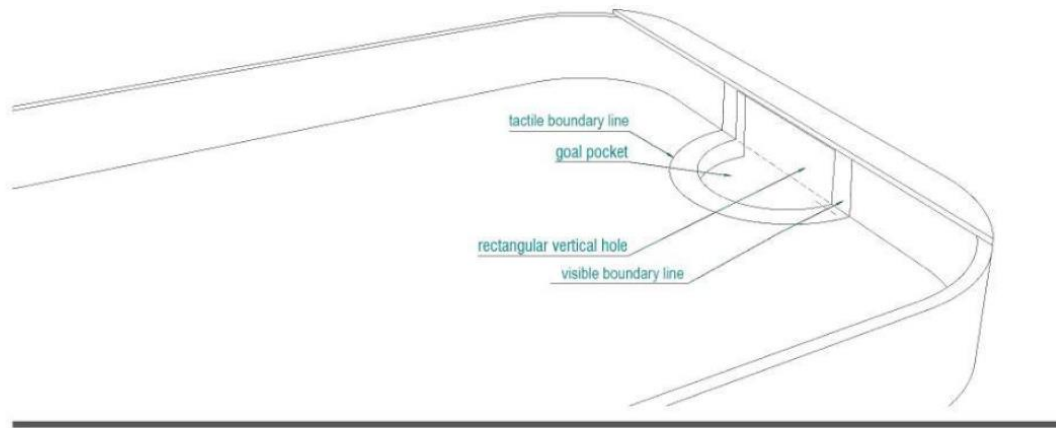
D – APPENDICI

*immagini e grafica IBSA

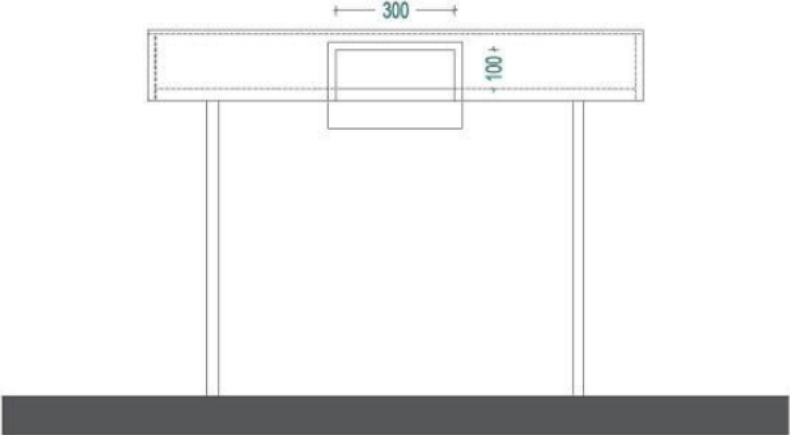
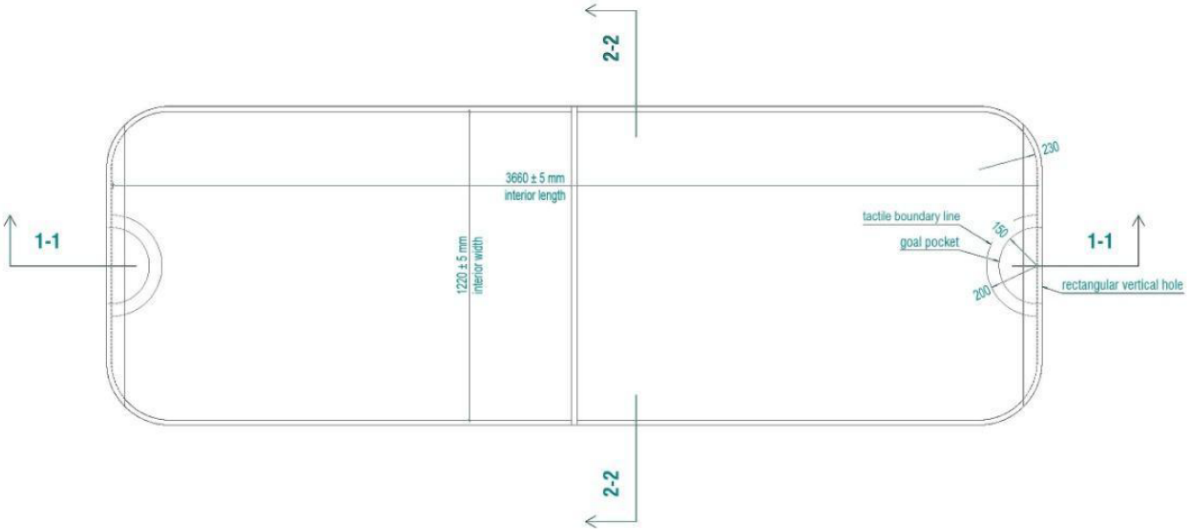
Appendice 1 – tavolo



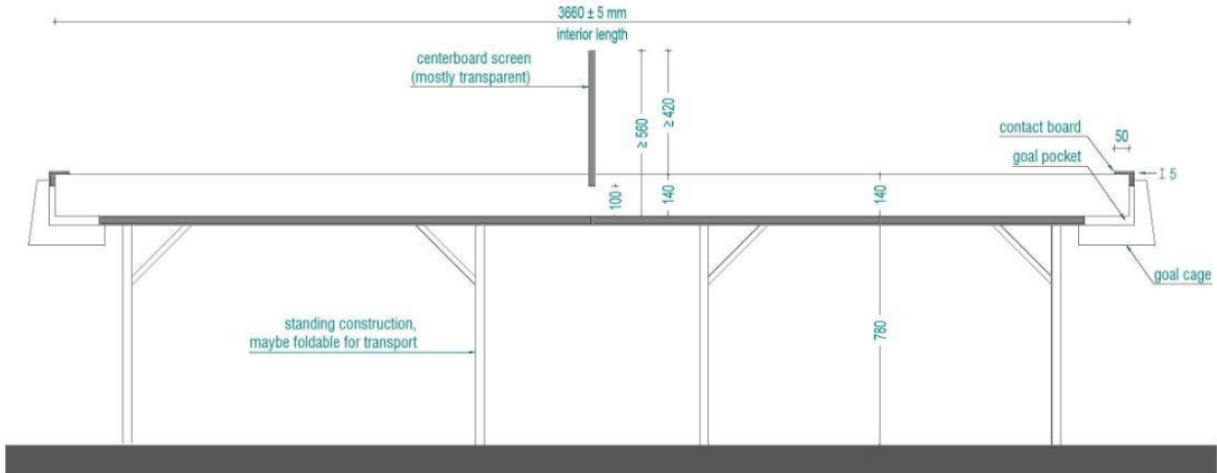
perspective



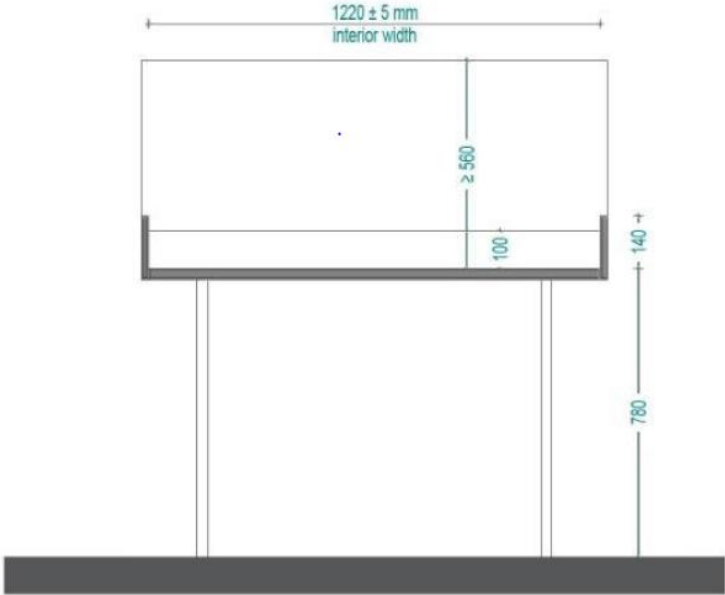
detail goal-area



elevation

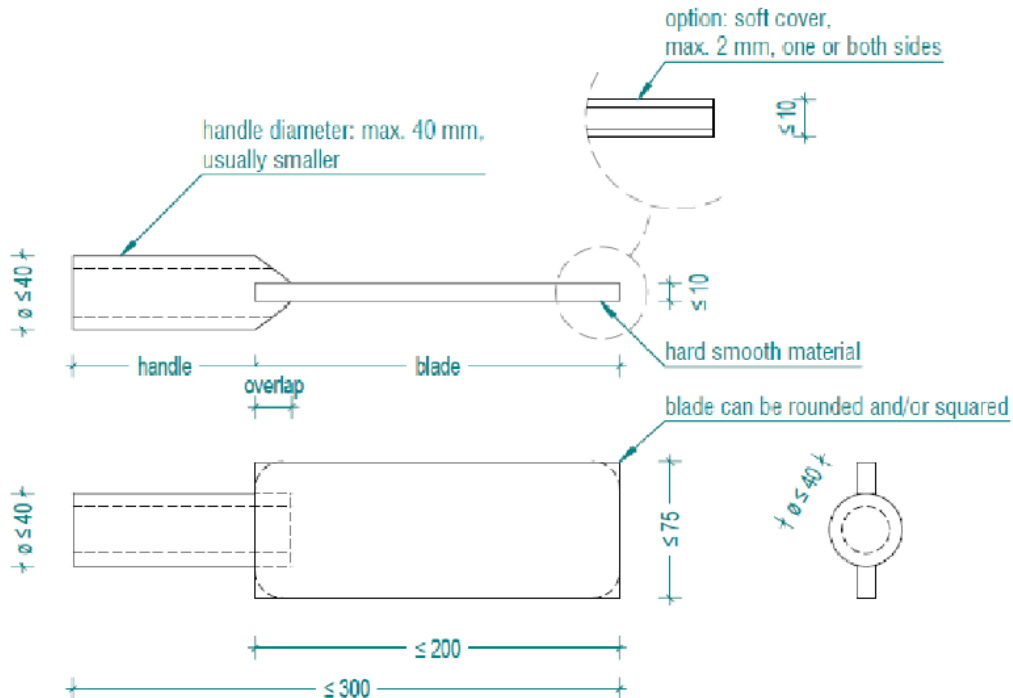


section 1-1



section 2-2

Appendice 2 – racchetta



Appendice 3 – Guanti

Misurazione della protezione delle mani

I guanti possono essere approvati solo dagli arbitri. L'approvazione verrà data se il guanto corrisponde alle misure indicate nella regola 4.3.

Se un giocatore indossa guanti ad ambedue le mani durante le partite, entrambi i guanti devono essere approvati.

COME MISURARE I GUANTI

Solo il seguente metodo di misurazione è valido:

I guanti sono misurati da un metro a nastro.

Primo passo:

- Il giocatore posiziona la **mano nuda** con le dita estese su una superficie piana.
- L'arbitro misura la mano in tre punti diversi: polsi, nocche e articolazioni interfalangee prossimali (l'articolazione nel mezzo del dito).

Secondo passo:

- Il giocatore indossa **il guanto** e lo posiziona con le dita estese su una superficie piana.

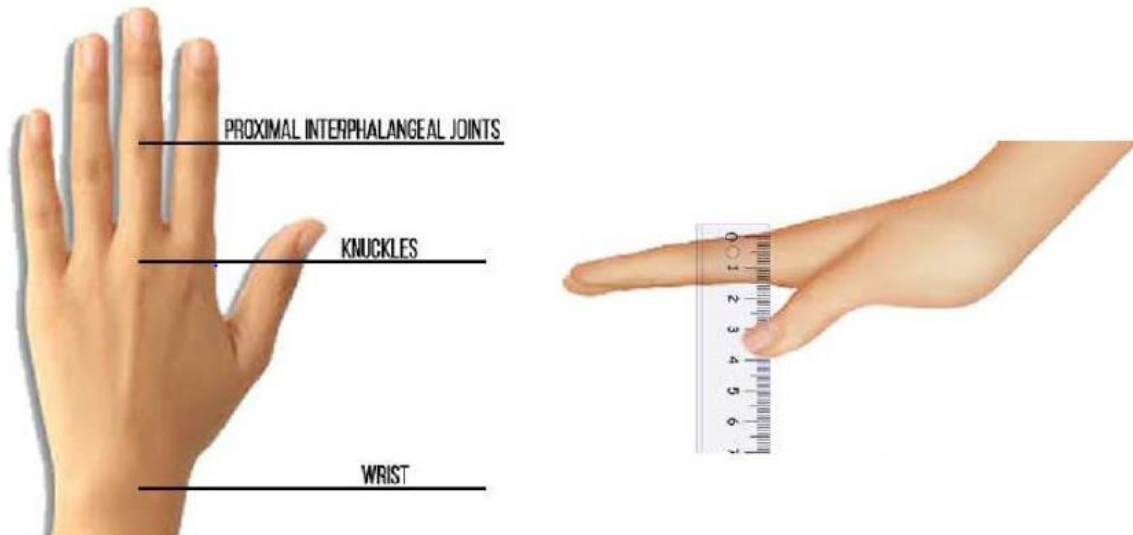
- L'arbitro misura il guanto nei tre diversi posti sopra elencati.

Secondo la regola 4.3:

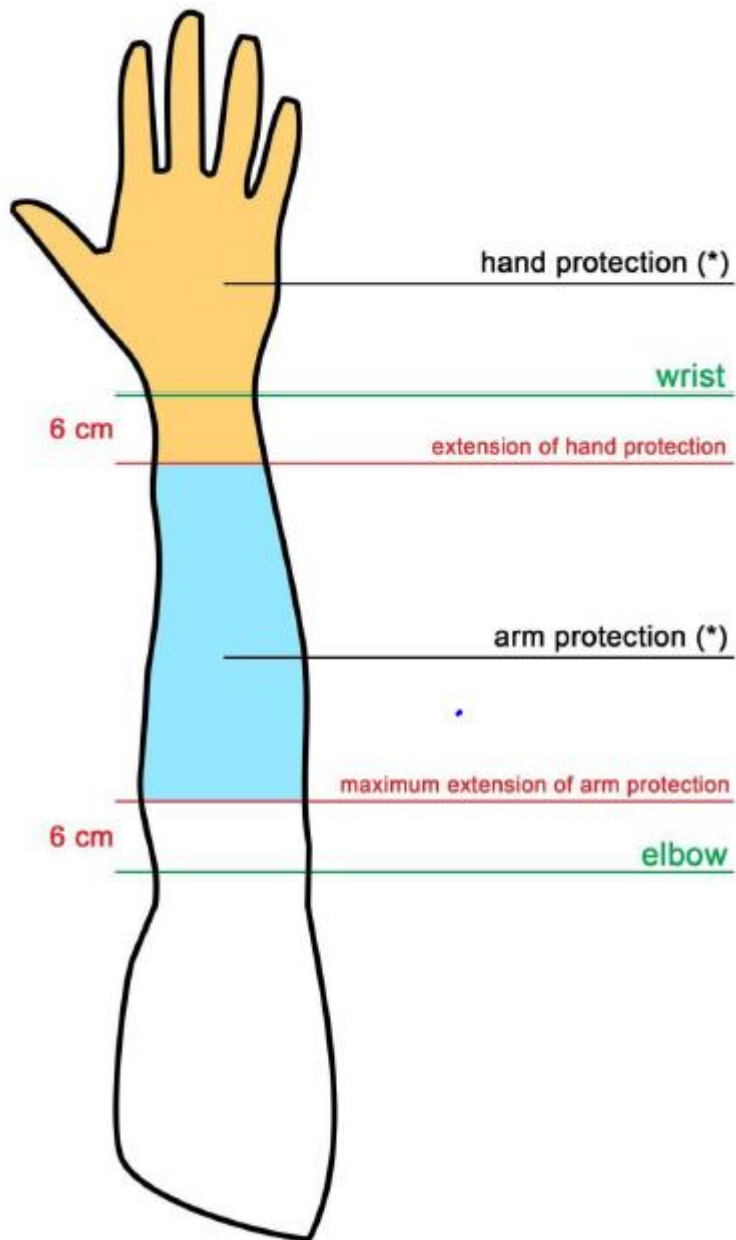
La differenza di spessore, tra la mano nuda e il guanto, deve essere al massimo di 2,5 cm.

La differenza di larghezza, tra la mano nuda e il guanto, deve essere al massimo di 4 cm.

La parte del guanto che si estende sopra il polso non deve essere imbottita.

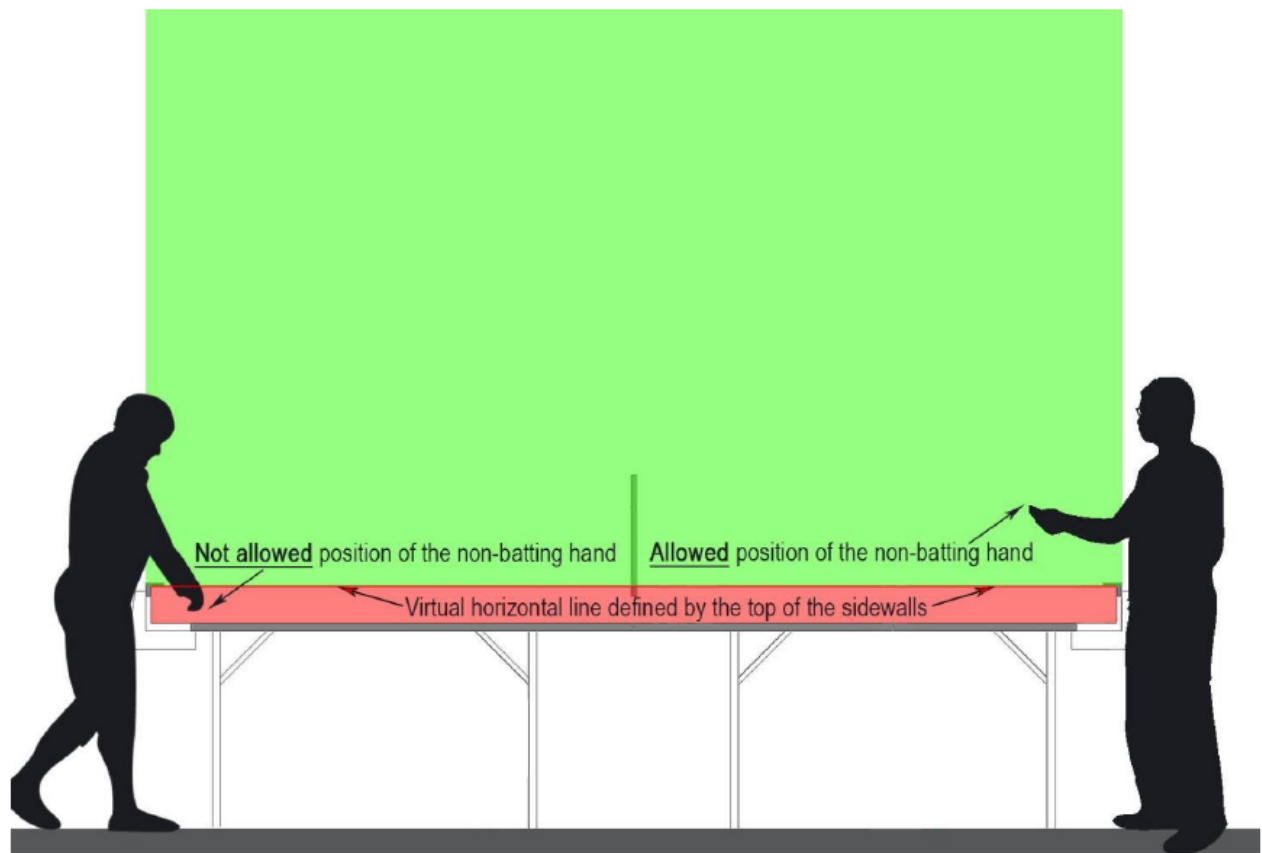


Appendice 4 – protezione mani e braccia



(*) Hand and arm protection must have a different color

Appendice 5 - invasione



D – SPECIFICHE PER IL REGOLAMENTO ITALIANO

Articolo 1

Le regole presenti in queste specifiche, si applicano esclusivamente per i tornei che si svolgono sul territorio italiano.

Articolo 2

Al punto 4 Equipaggiamento sportivo viene inserito:

4.1 bis Ogni atleta dovrà indossare una *mascherina da gioco omologata dalla Federazione*. È responsabilità dei giocatori avere una protezione per gli occhi adeguatamente preparata per poter partecipare ad una competizione.

4.2 bis – Gli atleti della medesima Società, dovranno indossare la maglietta societaria che abbia identico colore e foggia.

Articolo 3 – Richiesta organizzazione manifestazioni

Si rimanda alle Norme di Attuazione e Organizzative di disciplina

Articolo 4 - Organizzazione di Tornei Internazionali in Italia

Si rimanda alle Norme di Attuazione e Organizzative di disciplina

Articolo 5 – Partecipazione ai Tornei Internazionali all'estero

Si rimanda alle Norme di Attuazione e Organizzative di disciplina

Per la partecipazione ai Tornei Internazionali IBSA a numero chiuso, sarà compito del Tecnico Nazionale stabilire i nominativi degli atleti partecipanti, tenuto conto sia delle potenzialità sia della necessità di incrementare il livello tecnico di nuovi atleti in campo internazionale, sulla base della preventiva dichiarazione di disponibilità avanzata dagli interessati.

Articolo 6 - Tornei Nazionali e Internazionali non autorizzati

Si rimanda alle Norme di Attuazione e Organizzative di disciplina