

SPIELREGELN SHOWDOWN

Spielregeln

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

- Schiedsrichter, voll sehend
- Zeitnehmer für abgelaufene Zeit und Auszeiten
- Punktzähler (Punktstand und Anzahl Services)

Zeitnehmer und Punktzähler können dieselbe Person sein. Der Schiedsrichter kann ebenfalls Punktzähler sowie Zeitnehmer sein.

- Das Spiel wird begonnen und unterbrochen durch die Pfeife des Schiedsrichters – einmal Pfeifen = Start oder Stopp, zweimal Pfeifen = Tor und ein langer Pfiff, wenn der Satz bzw. das Spiel vorüber ist.
- Sieger ist der Spieler, der 11 Punkte erreicht; bei 2 Punkten Abstand zum Gegner bis hin zu einem Punktstand von 16. Danach gewinnt man mit dem nächsten erzielten Punkt, auch wenn der Abstand nicht 2 Punkte beträgt.
- Während des Turniers wird die Zeit für jeden Satz im Ganzen auf 8 Minuten begrenzt.
- Derjenige Spieler ist der Gewinner, der nach Ablauf der Zeit vorne liegt. Falls die Zeit abgelaufen ist und es einen Gleichstand gibt, wird eine Münze geworfen zur Bestimmung des Spielers, der serviert. Der nächste erzielte Punkt bringt den Sieg.
- Zuschauer müssen während des Spiels ruhig sein. Wenn ein Tor oder ein Punkt erzielt wird, dürfen sie klatschen. Aber der Schiedsrichter muss dafür sorgen, dass es im Raum ruhig bleibt und die Zuschauer keine störenden Geräusche machen.

Auszeiten

- Jeder Spieler ist zu einer Auszeit von 1 Minute (60 Sekunden) in einem Satz berechtigt. Die benötigte Auszeit muss vom Schiedsrichter während einer Spielunterbrechung verlangt werden. Die Auszeit kann vom Spieler oder seinem Trainer angemeldet werden. Nur während einer Auszeit können Spieler und Trainer miteinander reden.
- Der Schiedsrichter kann das Spiel beenden, wann immer er es für notwendig erachtet (z.B. Verletzung, extreme Geräusche usw.). Der Schiedsrichter nimmt das Spiel wieder auf mit einem Re-Service.
- Die Uhr wird angehalten bei einer Auszeit oder Unterbrechung des Spiels durch den Schiedsrichter.

Punkte im Spiel

- Punkte erzielt man für ein Tor. Wenn ein Tor erzielt wurde, pfeift der Schiedsrichter zweimal.
- Die Spieler können Punkte bekommen, ungeachtet dessen, welcher Spieler gerade Service hat.
- 1 Punkt bekommt ein Spieler, wenn sein Gegner den Ball an die Mittelbande schlägt und ihn damit in der Vorwärtsbewegung behindert.
- 1 Punkt bekommt ein Spieler, wenn sein Gegner den Ball über die Mittelbande schlägt.
- 1 Punkt bekommt ein Spieler, wenn sein Gegner den Ball innerhalb der Spielfläche mit irgendeinem Körperteil berührt außer seinem Schläger oder der Schlaghand.

school games

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

Spielbeginn

- Bevor das Spiel beginnt, prüft der Schiedsrichter den lichtundurchlässigen Augenschutz, die Schläger, den Handschutz sowie die von den Spielern getragene Kleidung.
- Für den Spielstart wirft der Schiedsrichter eine Münze. Die Spieler werden gebeten, Kopf oder Zahl zu wählen. Der Spieler mit der richtigen Antwort hat auch die Wahl des ersten Service.
- Der Schiedsrichter rollt den Ball zu dem Spieler, der serviert und fragt beide Spieler, ob sie bereit sind zu spielen. Wenn der Schiedsrichter von beiden Spielern positive Antworten erhält, gibt er das Signal für den Spielbeginn durch einen Pfiff.

Services

- Nach einem Pfeifsignal vom Schiedsrichter muss der Spieler den Service innerhalb von 2 Sekunden durchführen. Wenn der Spieler nach dem Pfeifsignal des Schiedsrichters den Service nicht innerhalb von 2 Sekunden durchführt, verliert er ihn und sein Gegner erhält 1 Punkt.
- Jeder Spieler serviert zweimal hintereinander, dann gibt er ab an den Gegner.
- Ein servierter Ball muss einmal die Seitenwand berühren, bevor er die Mittelbande passiert. Geschieht das nicht, muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, und der Spieler wird bestraft, indem er diesen Service verliert, und sein Gegner erhält einen Punkt.

Das Spiel

- Gespielt wird vom Ende des Tisches. Ein Spieler darf nicht von der Seite des Tisches spielen.
- Der Ball muss unter der Mittelbande hindurch passieren, um im Spiel zu sein.
- Der Schläger wird die ganze Zeit in einer Hand gehalten, außer die Schlaghand wird gewechselt.

Toter Ball

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

