


[Date]

INTERNATIONAL BLIND SPORTS FEDERATION



SHOWDOWN RULES
2018 – 2021
Version: Rev. 1, 09, 02, 2018



این قوانین توسط کمیته فرعی شودان فدراسیون جهانی^۱ اکتبر ۲۰۱۷ مورد مذاکره و تصویب قرار گرفته است. این قوانین از تاریخ ۱ ژانویه ۲۰۱۸ معتبر هستند. این قوانین بر مسابقات شودان در تمام مسابقات جهانی مسابقات قهرمانی قاره او سایر مسابقات رسمی ایبسا حاکم است.

۱.۱ از قبل بازی

شودان با دو بازیکن بازی می‌شود. بازی روی یک میز مستطیل شکل که در دو انتهای آن دو دروازه قرار دارد و در وسط آن یک مانع است انجام می‌شود. بازی با توپ و راکت انجام می‌گیرد که درون توپ تکه‌های فولاد بدون رنگ ریخته‌اند تا صدا دار شود.

هدف بازی این است که توپ را با راکت از زیر مانع وسط عبور داده و توپ را وارد دروازه حریف کنیم در حالی که حریف تلاش می‌کند از این اتفاق جلوگیری کند.

قوانین بازی در زیر آورده شده است 1.1

۲.۱ کمیته فرعی شودان ایبسا با مشورت با برگزار کننده رویداد، سیستم بازی مسابقات را تعیین می‌کند این مسابقه باید از رهنمودهای تأیید شده توسط کمیته فرعی شودان ایبسا پیروی کند، تا یک مسابقات رسمی شناخته شده توسط کمیته فرعی شودان ایبسا در نظر گرفته شود و امتیازاتی را برای سیستم رتبه بندی بین المللی ارائه دهد.

۳.۱ کشورهایی که مسابقات قهرمانی ملی مورد تأیید فدراسیون خود را ترتیب می‌دهند باید از قوانین بین المللی شودان ایبسا پیروی کنند. در غیر این صورت، بازیکنان شرکت کننده برای سیستم رتبه‌بندی رسمی امتیاز کسب نمی‌کنند.

۴.۱ در صورت هر گونه سو تفاهمی در مورد قوانین شودان ایبسا نسخه انگلیسی غالب خواهد بود.



این قوانین از چهار قسمت تشکیل شده است :

الف : تعاریف

ب : قوانین بازی

ج : مشخصات تجهیزات

د : قوانین بازی تیمی

الف : تعاریف

دست زدن

دستی (تا و شامل ۶ سانتی متر از مفصل مچ دست) که راکت را نگه داشته است. دست راکت شامل محافظت از دست است که در قانون توضیح داده شده است.

صفحه تخته مرکزی (همان تور وسط پینگ پنگ) :

تخته مستطیلی که قسمت بازی را از دو طرف تقسیم می کند. صفحه تخته میانی روی دیواره های کناری بالای منطقه بازی قرار می گیرد.


صفحه تماس :

نوار چوبی باریکی که در بالای هر دو دیوار انتهایی قرار دارد.

انصراف از یک مسابقه :

وقتی بازیکنی "مسابقه را واگذار می کند" داوطلبانه استعفا می دهد، به عنوان مثال امکان دارد به دلیل مصدومیت در بازی باشد.

بازیکنی که یک مسابقه را واگذار می کند تمام توپها را حفظ می کند و امتیازاتی را که قبلاً برنده شده تعیین می کند. او با کمترین نتیجه ممکن بازی را می بازد.



مثال : بازیکن "الف" ست اول را ۱۱ بر ۵ برنده شده و در ست دوم ۷ بر ۲ پیش است ، سپس او به دلیل مصدومیت مسابقه را واگذار می کند بازیکن "ب" در این مسابقه با کسب امتیازهای سه ست (۱۱ بر ۵ ، ۷ بر ۲ و ۰ بر ۱۱) برنده است.

کل

وقتی توپ به طور کامل از جیب دروازه عبور می کند یا بازیکنی که گلی دریافت کرده و بازیکن با بخشی از بدن خود توپ را عمداً از جیب دروازه خارج می کند و داور از آن آگاه است.

منطقه کل :

فضای بین داخل دروازه و خط مرز لمسی می باشد.

جیب هدف :

از ابتدای دهانه درعرشه بازی افقی تا دیوار انتهایی عمودی مقابلش داخل دروازه محسوب میشود.

زبان :

بازیکن و مربی اش مجاز به صحبت به هر زبانی هستند، به استثنای موارد زیر :

اگر مربی بخواهد بازیکن خود را تشویق کند یا وقتی توپ در بازی نیست حمایت کند، فقط زبان رسمی مسابقات مجاز است. (قانون ۹.۱ یا ۹.۲ در صورت تخلف اعمال می شود).

باختن به خاطر عدول از قانون :

هنگامی که یک بازیکن چند قانون را نقض می کند "بازنده بازی" محسوب میشود. "بازیکنی که "بازنده بازی" محسوب میشود، تمام ست ها را بدون امتیاز توپ از دست می دهد. امتیازات و توپ های تعیین شده قبل توسط آن بازیکن لغو خواهد شد.

مثال: ۱۱:۰ ، ۱۱:۰ ، ۰:۱۱

تطبیق امتیازها:

هر ترکیبی از مجموعه ها ، به عنوان مثال بهترین از سه ست (۲-۱) یا در مرحله حذفی بهترین از پنج ست (۲-۳) است.

دست غیر راکت

دستی که در حال حاضر راکت را در دست ندارد را می‌توان "دست آزاد" نامید.

منطقه بازی :

به شرح زیر تعریف شده است :

- در طرفین ، توسط دیوارهای جانبی و دیوارهای انتهایی بدون محدودیت عمودی
- در پایین، توسط کف زمین بازی
- بالای دیوارهای کناری
- بالای صفحه تماس مستثنی است. نقاط پایین صفحه تماس و قسمت جلوی صفحه تماس بخشی از بازی است.

پنالتی‌ها

مجازات سنگین برای تخطی جدی از قوانین یا رفتار ناشایست توسط بازیکن یا مربی در طول مسابقه (از جمله تمام وقفه‌ها) قابل اعمال است. مجازات را می‌توان با اول یا بدون دادن اخطار صادر کرد. صدور جریمه ترتیب خدمات را تغییر نخواهد داد.

اگر مسابقه برای اعلام پنالتی توسط داور متوقف شود، این بازی با یک سرویس مجدد ادامه خواهد یافت.

اگر پنالتی در زمان عدم توپ بازی داده شود، مسابقه با سرویس منظم بعدی ادامه خواهد یافت.

اشتباه بازی :

عدم موفقیت ناشی از اشتباهات فنی یا ناخواسته در حین بازی ، معمولاً باعث از دست دادن یک (۱) امتیاز می‌شود.

زمین بازی :

شامل سطح تخته افقی میباشد.

تعداد سرویس :

هر نفر دو (۲) سرویس می‌زند.

تنظیم:

یک ست بخشی از مسابقه است که در آن بازیکن می‌تواند برنده شود وقتی که حداقل یازده (۱۱) امتیاز را با اختلاف دو (۲) امتیاز نسبت به حریف خود بدست آورد. مسابقات تیمی با حداقل ۳۱ امتیاز با اختلاف (۲) امتیاز نسبت به تیم مقابل انجام می‌شود.

زمان توقف:

زمانی که کل زمان بازی جمع شده باشد.

گرم کردن:

در مسابقات انفرادی و تیمی اعمال می‌شود.

زمانی که دو یا چند بازیکن می‌توانند آزادانه با یکدیگر تمرین کنند و به میز عادت کنند. مدت زمان گرم شدن معمولاً ۶۰ ثانیه است اما در صورت صلاحدید داور توسط داور قابل تغییر است. همچنین، گرم کردن را می‌توان به طور کامل حذف کرد.

در هنگام گرم شدن بازیکنان باید تمام تجهیزات مورد نیاز خود را بپوشند. در هنگام گرم کردن مکالمه بین بازیکن و مربی وی مجاز نیست (قانون ۹.۱ یا ۹.۲ در صورت تخلف اعمال می‌شود) گرم کردن توسط سوت و یا دستور کلامی داور شروع می‌شود.

هشدار


اخطارهای صادر شده برای کل مسابقه معتبر است. اخطار صادر شده در بازی تیمی برای کل تیم و کل مسابقه معتبر است. داور می‌تواند وقتی توپ در بازی یا در زمان استراحت است اخطار بدهد. اگر مسابقه برای اعلام اخطار توسط داور متوقف شود، با یک سرویس مجدد ادامه خواهد یافت. اگر اخطار زمانی داده شد که توپ در بازی نبود، بازی با سرویس منظم بعدی ادامه خواهد یافت.

ب: قوانین بازی

۲. قوانین کلی

۲.۱ داوران مربوط به هر میز در طول مسابقات به شرح زیر است:

- داور اصلی (کاملاً بی‌طرف)
 - داور دوم (همچنین کاملاً بی‌طرف، زمان سپری شده، تایم اوت، امتیاز و تعداد سرویس‌ها را محاسبه می‌کند).
 - داور میتواند تمام وظایف داور دوم را نیز بر عهده بگیرد. این قانون نباید در مسابقات پلی آف در مسابقات قهرمانی قاره / جهان که باید دو مقام وجود داشته باشد اعمال شود.
- ۲.۲ اگر داور مصدوم باشد، مسابقه را متوقف می‌کند و باید داور دیگری جایگزین شود.
- ۲.۳ داور باید مسابقه را در مسابقات قهرمانی قاره / جهان به زبان انگلیسی انجام دهد. بازیکنانی که نمی‌توانند زبان رسمی را درک کنند می‌توانند از مترجم استفاده کنند، اما او باید قبل از مسابقه او را اعلام کند.
- ۲.۴ داور اطمینان حاصل می‌کند که قوانین بازی در همه موارد رعایت می‌شود. داور این گزینه را دارد که در صورت عدم توانایی ارزیابی صحیح وضعیت قبل از تصمیم‌گیری از کمک داور دوم (در صورت حضور) استفاده کند یا "اجازه" را بخواند و، سرویس جدیدی را تعیین می‌کند. تصمیم نهایی با داور است.
- ۲.۵ پس از بررسی تجهیزات، بازی با سوت داور شروع، یک سوت برای شروع یا متوقف کردن، دو سوت برای گل و یک سوت بلند برای پایان ست دمیده می‌شود.
- ۲.۶ برنده بازیکنی است که حداقل یازده امتیاز کسب نماید و حداقل دو امتیاز با حریف اختلاف داشته باشد.
- ۲.۷ هیچگونه محدودیت زمانی برای مسابقات قهرمانی کشور / قاره / جهانی مجاز نیست. برگزارکنندگان در هر تورنمنت دیگری ممکن است برای بازی محدودیت زمانی خاصی را در نظر بگیرند. برگزار کننده باید در مورد محدودیت زمانی قبل از مسابقات به شرکت کنندگان اطلاع دهد.
- ۲.۸ اگر مسابقه با محدودیت زمانی انجام شود، بازیکنی که با اتمام زمان تعیین شده در مجموع پیش افتاده باشد، برنده اعلام می‌شود. اگر وقتی زمان بازی به پایان رسید، تساوی صورت گرفت، یک سکه برای تعیین اینکه کدام بازیکن سرویس بزند، انداخته می‌شود و امتیاز بعدی برنده می‌شود.
- ۲.۹ بازیکنان بعد از هر ست جای خود را تغییر می‌دهند. در آخرین ست مسابقه، بازیکنان پس از کسب شش (۶) امتیاز توسط یک بازیکن یا پس از پایان نیمی از زمان توقف، جا عوض می‌کنند.



۲.۱۰ اگر فقط یک ست بازی انجام شود قانون بند ۹.۶ برای جابجایی اعمال می‌شود.

۲.۱۱ محدودیت زمانی برای تغییر طرفین یک (۱) دقیقه (۶۰ ثانیه) است. داور ۱۵ ثانیه قبل از اتمام تایم اوت یا تغییر جا هشدار صوتی می‌دهد. داور اعلام می‌کند: ۱۵ ثانیه

۲.۱۲ هنگام تغییر جهت بازیکنان از سمت راست خود حرکت می‌کنند.

۲.۱۳ درحالی که تغییر جهت انجام میشود قانون تایم قابل اعمال است. (نگاه کنید به ۳.۱)

۲.۱۴ قبل از مسابقه بازیکن باید نام مربی خود را به داور اعلام کند. بازیکن حتی در صورت عدم حضور مربی می‌تواند مربی خود را اعلام کند. مربی می‌تواند فقط در صورت اتمام ست وارد اتاق شود و یا از اتاق خارج شود و داور باید در بین ست‌ها در را باز کند. بازیکن می‌تواند مربی اعلام شده را تغییر دهد قبل از اینکه که داور مسابقه را شروع کند.

۲.۱۵ در طول تغییر جهت ، بازیکن می‌تواند استراحت کوتاهی به کمک مربی خود انجام دهد. ضمناً بازیکن باید در اتاق بازی بماند.

۲.۱۶ تماشاگران هنگام بازی باید ساکت باشند. بعد از سوت داور تماشاگران و مربیان می‌توانند تشویق کنند. داور قبل از شروع بازی و هنگام بازی باید از سکوت مکان اطمینان حاصل کند. حضار باید بعد از اتمام هر ست وارد یا خارج شوند. داور باید در بین ست‌ها را باز کند.

۲.۱۷ مربی باید در طول مسابقه کنار میز بازیکن خود بماند.

۳. زمان استراحت

۳.۱ هر بازیکن در طول یک ست به یک (۱) تایم اوت از یک (۱) دقیقه (۶۰ ثانیه) حق خواهد داشت. در هنگام توقف بازی باید درخواست تایم اوت شود. تایم اوت را می‌تواند توسط بازیکن یا مربی درخواست گردد. فقط در هنگام تایم اوت و جابجایی بازیکن می‌توان هرگونه صحبتی بین مربی و بازیکن مجاز است. (همچنین به ۲.۱۲، ۲.۱۳ مراجعه کنید)

۳.۲ داور می‌تواند هر زمان که تشخیص دهد مسابقه را متوقف کند (به عنوان مثال آسیب دیدگی، سر و صدای زیاد، برای بازدید از توالت داور یا بازیکن و غیره). اگر در زمان بازی توپ متوقف شد، داور مسابقه را با سرویس مجدد از سر می‌گیرد.

اگر داور به بازیکن اجازه رفتن به توالت را بدهد، مدت زمان بازگشت به میز پنج (۵) دقیقه است. اگر بازیکن نتواند در این محدودیت زمانی برگردد، به خاطر قصور، مسابقه را می‌بازد.

۳.۳ در صورت مصدومیت بازیکن داور می‌تواند تایم اوت پزشکی را اعلام کند. بازیکن باید ۵ دقیقه آماده بازی باشد در غیر این صورت مسابقه را به خاطر قصور می‌بازد.

۳.۴ ساعت مسابقه در هنگام وقفه یا تایم استراحت در بازی متوقف خواهد شد.

۴. امتیاز دهی

۴.۱ دو (۲) امتیاز برای یک گل اعمال می‌شود. داور با دو سوت گل را اعلام می‌کند.

۴.۲ بازیکنان فارغ از اینکه کدام بازیکن سرویس می‌زنند، ممکن است امتیاز کسب کنند.

۴.۳ یک (۱) امتیاز به حریف بازیکنی تعلق می‌گیرد که توپ را به صفحه مرکزی بکشد و حرکت رو به جلو آن را متوقف کند. توپی "حرکت به جلو" در نظر گرفته می‌شود که توپ به پایین صفحه تخته مرکزی برخورد کند و مستقیماً از آن طرف میز عبور کند.

۴.۴ یک (۱) امتیاز به حریف بازیکنی تعلق می‌گیرد که توپ را از روی صفحه تخته مرکزی رد می‌کند.

۴.۵ یک (۱) امتیاز به حریف بازیکنی تعلق می‌گیرد که توپ را با هر قسمت از بدن خود به غیر از دست راکت یا راکت، لمس کند.

۴.۶ یک (۱) امتیاز به حریف بازیکنی تعلق می‌گیرد که راکت یا دستش باعث شود توپ از منطقه بازی میز خارج شود.

۴.۷ یک (۱) امتیاز به حریف بازیکنی تعلق می‌گیرد که توپ را بیش از دو (۲) ثانیه به دام بیندازد یا متوقف کند، به طوری که توپ برای حریف غیرقابل شنیدن باشد. اندازه گیری "دو ثانیه" توسط ساعت انجام نمی‌شود، بلکه به نظر داور است.

۴.۸ یک (۱) امتیاز به حریف بازیکنی اعطا می‌شود که توپ را بزند و آن بالای صفحه تماس را لمس کند.

۴.۹ در منطقه دروازه هیچگونه تماسی با توپ مجاز نیست. اگر این اتفاق بیفتد، یک (۱) امتیاز به حریف آن بازیکن تعلق می‌گیرد. این بدان معنی است که اگر توپ در منطقه دروازه راکت یا دست راکت را لمس کند و مستقیماً وارد دروازه شود، یک گل محسوب و دو (۲) امتیاز به حریف تعلق می‌گیرد. اگر توپ به راکت یا دست خمیده برخورد کند و بعد از آن قسمت دیگری از بدن را لمس کند، این لمس غیرقانونی است و یک (۱) امتیاز به حریف داده می‌شود. اگر توپ راکت یا دست را لمس کند و به هر جای دیگری، داخل یا خارج از میز برود، دفاع غیرقانونی است و به دلیل جمله اول این قانون، یک (۱) امتیاز به حریف تعلق می‌گیرد: تماس با توپ در منطقه دروازه مجاز نیست.

۵. شروع بازی

۵.۱ قبل از شروع مسابقه، داور، داور دوم، بازیکنان و مربیان توسط داور معرفی می‌شوند.

۵.۲ قبل از شروع مسابقه، داور از چشم بند، راکت، هر گونه دستکش و لباس پوشیده توسط بازیکنان بازدید می‌کند.

۵.۳ قبل از شروع بازی، داور یک سکه پرتاب می‌کند. از نفر اول در لیست خواسته می‌شود انتخاب کند. به بازیکنی که برنده سکه باشد، حق انتخاب زدن یا دریافت اولین سرویس را دارد.

۵.۴ چشم بند باید در تمام طول مسابقه در جای خود باقی بماند. گرم کردن، وقت استراحت و تغییرات جهت/ پایان نیمه بخشی از مسابقه است. بازیکنان مجاز به لمس چشم بندها یشان نیستند. باید حتی در وقت استراحت از داور اجازه این کار را بگیرند. اگر اجازه داده شود، باید روی خود را از میز برگردانند. قبل از شروع بازی، داور چشم بندها را کنترل می‌کند، تا مطمئن شود که به درستی روی صورت قرار گرفته و هیچ شکافی برای عبور نور وجود ندارد.

اگر بازیکن این قانون را نقض کند، یک (۱) امتیاز به حریف تعلق می‌گیرد.

اگر بازیکنی قبل از شروع ست، بدون اجازه داور، ماسک خود را لمس کند، ست با نمره ۱:

• برای بازیکنی که امتیاز دریافت کرده است، شروع می‌شود. این ست با سرویس تعیین شده از قبل آغاز می‌شود.

اگر بازیکنی در حین بازی به ماسک خود لمس کند، داور مسابقه را متوقف می‌کند و یک (۱) امتیاز به حریف او می‌دهد. و مسابقه با سرویس مجدد ادامه دارد.

۵.۵ داور توپ را به سمت بازیکن می‌غلتاند و از هر دو بازیکن، ابتدا مدافع و بعد سرویس زننده می‌پرسد که آیا آماده بازی هستند؟ هنگامی که داور از هر دو بازیکن که بله پاسخ می‌دهند، تأیید مثبت را گرفت، امتیاز و سپس تعداد سرویس را اعلام می‌کند. سپس داور با یک بار سوت زدن شروع بازی را اعلام می‌کند. این رویه باید برای شروع مسابقه، ست، بعد از وقت استراحت و وقفه‌های طولانی غیر معمول استفاده شود.

(برای مثال : بازیکن "الف" زننده سرویس است و "ب" دریافت کننده. داور اعلام می‌کند "ب" آماده؟ بله . سپس "الف" آماده ؟ بله ! - بیا بیاید شروع کنیم، امتیاز صفر صفر است. اولین سرویس "الف" است - سوت.

۶. سرویس زدن

۶.۱ پس از اعلام سوت داور، بازیکنی که سرویس می‌زند باید ظرف دو (۲) ثانیه این کار را انجام دهد. اگر او این کار را نکند ، یک (۱) امتیاز به حریف تعلق می‌گیرد یا اگر قبل از سوت زدن داور سرویس بزند، باز هم یک (۱) امتیاز به حریف تعلق می‌گیرد.

۶.۲ توپ باید قبل از سرویس روی سطح قرار بگیرد. اگر این اتفاق نیفتد بازیکن بلافاصله یک (۱) امتیاز از دست می‌دهد.

۶.۳ غلطاً ندن توپ به عمد قبل از ضربه زدن به آن مجاز نیست و به عنوان سرویس غیرقانونی محسوب می‌شود. به حریف یک (۱) امتیاز تعلق می‌گیرد.

پس از قرار دادن توپ بر روی سطح بازی و آزاد کردن توپ، توپ اجازه می‌یابد قبل از اینکه بازیکن آن را با راکت بزند، بچرخد، به شرط اینکه بازیکن آن را به عمد حرکت ندهد. (به عنوان مثال، بازیکن تک دست در ثابت نگه داشتن توپ مشکل خواهد داشت یا میز کاملاً یکدست نیست)

بازیکن می‌تواند توپ را در هر نقطه‌ای سطح بازی قرار دهد حتی اگر داور بازی را با دمیدن سوت شروع کرد. (قانون ۶.۱ هنوز هم اعمال می‌شود)

۶.۴ هنگام سرویس ، هر لمس توپ با راکت به عنوان یک (۱) سرویس محسوب می‌شود.

۶.۵ اگر بازیکن در هنگام سرویس توپ را از دست بدهد، یکی از این دو تعبیر استفاده می‌شود :

اگر صدایی شنیده نشود (برای داور) بازیکن می‌تواند چندین بار برای توپ چرخش کند (تا زمانی که به ۲ ثانیه برای سرویس برسد)

اگر صدا قابل شنیدن باشد (برای داور) چرخش دست به عنوان یک سرویس محسوب می‌شود.

۶.۶ هر بازیکن دو (۲) بار پشت سر هم سرویس می‌زند.

۶.۷ یک سرویس دقیقاً یک بار قبل از عبور از زیر صفحه تخته مرکزی باید به دیواره کناری برخورد کند. اگر این اتفاق نیفتد، داور با سوت بازی را متوقف می‌کند و یک (۱) امتیاز به حریف می‌دهد. اگر سرویس در امتداد یک طرف دیواره میز "بلغزد"، به منزله برگشت چند در نظر گرفته می‌شود و یک (۱) امتیاز به حریف تعلق می‌گیرد. هنگامی که در حین سرویس، توپ به پایین صفحه تخته مرکزی برخورد می‌کند و مستقیماً از آن طرف میز عبور می‌کند، خطایی در بازی مشاهده نخواهد شد (اشکال)

۶.۷ بعد از اعلام داور برای سرویس، بازیکن باید بدون تأخیر در بازی آماده سرویس دهی باشد. بازیکن با قرار دادن توپ روی میز نشان می‌دهد که آماده سرویس است.

۷. بازی

۷.۱ (۱) امتیاز به حریف بازیکنی تعلق می‌گیرد که دست غیر راکت خود را در منطقه بازی نگه دارد، مگر هنگام تغییر دست. داور باید حضور یک دست بدون ضربه را به منطقه بازی تحمل کند به شرطی که بخشی از یک حرکت طبیعی هنگام چرخاندن راکت برای شلیک توپ باشد. دست غیر راکت می‌تواند بیش از حد به صفحه تماس برسد. بازیکن مجاز نیست انگشتان دست خود را زیر خط صفحه تماس قرار دهد یا با انگشتان خود صفحه تماس را بگیرد. متمایل شدن قسمت بالای بدن به قسمت بازی ایرادی ندارد. در هر مورد قانون ۴.۵ همچنان اعمال می‌شود.

۷.۲ راکت باید همیشه در یک دست باشد، مگر هنگام تعویض دست. نقض این قانون منجر به از دست دادن یک (۱) امتیاز می‌شود.

۷.۳ اگر بازیکن راکت را رها کند، بلافاصله یک (۱) امتیاز از دست می‌دهد.

۷.۴ هنگامی که یک راکت شکسته شود، بازی را نمی‌توان ادامه داد، داور باید بلافاصله دستور کار مجدد را صادر کند. هیچ امتیازی پس از شکستن راکت حتی اگر داور سوت نزده باشد، نیز محاسبه نمی‌شود. وقتی راکت خیلی

آسیب دیده باشد یا اگر یک یا چند قسمت عمده از آن خراب شده و دیگر به هم متصل نباشند ، شکسته در نظر گرفته می شود.

۸. توپ مرده

۸.۱ داور وقتی "توپ مرده" و یک سرویس مجدد را اعلام می کند که، از نظر او، توپ آنقدر آهسته حرکت می کند که به نقطه ای نخواهد رسید ، یعنی جایی که بازیکن بتواند از توپ را لمس کند و یا بتواند رد توپ را دنبال کند.

۸.۲ اگر توپ بیش از دو (۲) ثانیه غیرقابل شنیدن باشد، داور یک توپ مرده را اعلام می کند. وقتی داور قادر به شنیدن حرکت آن روی میز نیست ، غیرقابل شنیدن است.

۹. مجازات ها

۹.۱ مجازات با اخطار

هر یک از موارد ذکر شده در بخش ۹.۱ مجازات خواهد شد.

تخلف اول: هشدار

تخلفات دوم و عواقب : مجازات دو (۲) امتیاز توسط داور صادر می شود.

۹.۱.۱ اگر بازیکن از پشت میز بازی نکند ..

* بازی باید از انتهای میز باشد. یک بازیکن نباید از کنار میز بازی کند. نگه داشتن هر قسمت از میز با دست غیر راکت مجاز نیست ، مگر در انتهای میز. "پایان" توسط منحنی میز، که شامل کل منحنی است، تعریف می شود.

۹.۱.۲ قلاب زدن توپ با انگشت

به حرکت درآوردن توپ با قلاب یا نگه داشتن آن با هر انگشت مجاز نیست.

۹.۱.۳ هل دادن ، حرکت بیش از حد یا مداوم میز به حدی که آزار دهنده باشد.

۹.۱.۴ خراشیدن راکت به میز تا حدی که آزار دهنده باشد.

۹.۱.۵ صحبت کردن در حین بازی یا استراحت (به استثنای ۲.۱۲ ، ۲.۱۳ ، ۳.۱ ، ۳.۲ ، ۳.۳) مجاز نیست.)

(اشکال)

۹.۱.۶ هل دادن هر قسمت از بدن به قسمت گل از خارج میز.

۹.۱.۷ هر فعالیت دیگری که به نظر داور، برای حریف آزار دهنده باشد و یا عمداً بازی را به تعویق بیندازد.

۹.۲ مجازات‌های بدون اخطار

هر یک از موارد ذکر شده زیر ۹.۲ بلافاصله مجازات دو (۲) امتیازی خواهد داشت .

۹.۲.۱ تلفن همراه یا هر وسیله الکترونیکی دیگری از بازیکن یا مربی وی هر نوع صدا را در طول مسابقه ایجاد کند .

۹.۲.۲ هرگونه تلاش مربی برای دادن علائم مخفی به بازیکن خود در بین سرویس‌ها. این یک سو رفتار جدی تلقی می‌شود. داور مستقیماً مربی را از اتاق بازی بیرون می‌فرستد.

۹.۳ تحریم‌های دیگر

۹.۳.۱ سو رفتار بسیار جدی توسط بازیکن

در یک موردی مانند: فحاشی به داور، پرتاب توپ یا راکت، یا اقدامات مشابه، داور حق دارد بلافاصله بازیکن خاطی را جریمه کند. بازیکن خاطی به خاطر قصور بازنده مسابقه اعلام می‌شود.

۹.۳.۲ داور می‌تواند در صورت سو رفتار ناعادلانه طرفداران یا مربیان، آنها را از اتاق خارج کند.

۹.۳.۳ بازیکن باید در ساعت مشخص شده در اتاق بازی باشد. اگر داور پنج (۵) دقیقه منتظر بماند و بازیکن ظاهر نشود، به خاطر قصورش مسابقه را از دست می‌دهد. اگر بازیکنی دوباره دیر ظاهر شود، می‌تواند از کل مسابقات حذف شود.

۱۰. لباس

۱۰.۱ بازیکنان باید یک پیراهن آستین کوتاه با آستینی که از طول آرنج بیشتر نباشد، را بپوشند.

۱۰.۲ بازیکنان باید از دستکش استفاده کنند

دستکش نباید بیش از شش (۶) سانتی متر از بازو را که از مچ اندازه گرفته می‌شود، بپوشاند.

ضخامت دستکش ممکن است حداکثر ۵،۲ سانتی‌متر در قسمت جلو (همه انگشتان) تا مچ باشد.

دستکش نباید دست را بیش از دو (۲) سانتی متر (در هر طرف) بزرگ کند.

هنگام اندازه گیری دست، انگشت شست را در نظر نمی‌گیریم. (اشکال)

۱۰.۳ ممکن است بازیکنان از بازوبندی محافظ بالاتر از شش (۶) سانتی‌متر استفاده کنند، اما باید رنگ آن متفاوت از دستکش باشد (به عنوان مثال باندهای عرق، بانداژ و غیره). این قسمت از محافظت به عنوان بخشی از دست راکت در نظر گرفته نمی‌شود.

روش‌های مجاز برای علامت گذاری انتهای شش (۶) سانتی متر عبارتند از :

پوشیدن یک دستکش که شش (۶) سانتی متر بالاتر از مفصل مچ دست است. اگر محافظ دست کوتاهتر از آن باشد ، باید یک بند عرق با همان رنگ به عنوان دستکش تا شش (۶) سانتی متر بالاتر از مفصل مچ دست داشته باشید.

پوشیدن یک بند عرق با رنگ متفاوت از دستکش که از شش (۶) سانتی متر بالاتر از مفصل مچ دست شروع می شود (به این ترتیب بازو می تواند تا شش (۶) سانتی متر از مچ برهنه بماند) هر ترکیبی از نقاط بالا

۱۰.۴ بازیکنان باید از چشم بند مات استفاده کنند که دید آنها را کاملاً تاریک کند. عینک‌های اسکی آلپاین تیره یا گزینه‌های مناسب مانند چشم بندهای گلبال تنها انواع مجاز هستند. لبه عینک باید با فوم یا مواد سیلیکونی پر شود تا کاملاً نور خاموش شود. این بدان معناست که وقتی داور چشم بند را کنترل می کند، مطلقاً هیچ نوری دیده نمی شود - این به معنای واقعی کلمه به معنی "تاریکی کامل" است. این وظیفه بازیکن است که برای محافظت از چشم به اندازه کافی آماده شده است تا مجاز به شرکت در یک مسابقه باشد.

۱۰.۵ داور باید به عنوان یک شخصیت کاملاً مشخص باشد.

ج: مشخصات تجهیزات

۱۱. راکت‌ها

راکت‌ها از ماده‌ای صاف و صاف به طول سی (۳۰) سانتی متر ساخته شوند. می توان آن را با مواد نرم (یک لایه تا دو میلی متر از یک طرف یا هر دو طرف) پوشاند. همپوشانی دسته و تیغه می تواند هر طولی داشته باشد.

حداکثر ابعاد:

طول کل ۳۰ سانتی متر

طول تیغه: ۲۰ سانتی متر

عرض تیغه: ۷،۵ سانتی متر

ضخامت تیغه: ۱ سانتی متر (شامل پوشش نرم)

قطر دسته: ۴ سانتی متر

گوشه‌های تیغه را می‌توان گرد و یا مربع کرد. اگر تیغه و دسته در واقع از یک قطعه ساخته شده باشند، تیغه از جایی شروع می‌شود که قطر / عرض دسته از چهار (۴) سانتی متر گسترده‌تر شود. ضخامت پوشش نرم می‌تواند تا دو (۲) میلی‌متر از هر طرف باشد، اما عرض کلی تیغه نباید از ده (۱۰) میلی‌متر گسترده‌تر باشد. به عنوان مثال، داشتن یک راکت با این اندازه گیری‌ها امکان پذیر است: پوشش نرم ۲ میلی‌متر + تیغه ۶ میلی‌متر + پوشش نرم ۲ میلی‌متر. عرض و طول پیش آمدگی دسته و تیغه می‌تواند تا چهل (۴۰) میلی‌متر باشد (این با عرض دسته سازگار است) طرح‌های موجود در وب سایت IBSA :

<http://www.ibsasport.org/sports/showdown/rules>

۱۲. توپ‌ها

توپ‌ها قابل شنیدن هستند. قطر توپ‌ها باید شش (۶) سانتی متر با یک سطح سخت و صاف باشد. توپ‌ها باید توسط کمیته فرعی شודان ایبسا تایید شوند تا در مسابقات ایبسا استفاده شوند. مسابقات ایبسا و همه مسابقات قهرمانی و رسمی هستند که می‌توانید برای لیست رده بندی ایبسا امتیاز دریافت کنید.

۱۳. میز بازی

ابعاد :

طول داخلی: ۳۶۶ سانتی متر (تحميل ۵ میلی‌متر)
عرض داخلی: ۱۲۲ سانتی متر (تحميل ۵ میلی‌متر)
ارتفاع (عرشه بازی از کف): ۷۸ سانتی‌متر
دیوار کناری: ۱۴ سانتی متر
گوشه‌ها (شعاع داخلی): ۲۳ سانتی‌متر
جیب هدف (نیم دایره): قطر ۳۰ سانتی‌متر
سوراخ عمودی مستطیلی : ۳۰ در ۱۰ سانتی‌متر (در دیواره انتهایی)
خط مرز لمسی برای ناحیه گل: قطر ۴۰ سانتی‌متر
صفحه تماس: برآمدگی ۵ سانتی متری به داخل میز، یک برآمدگی پشت میز مجاز است

صفحه تخته مرکزی: ۴۲ سانتی متر از بالای دیوارهای کناری ، ۱۰ سانتی متر فاصله از صفحه بازی.
طرح‌های موجود در وب سایت IBSA:

<http://www.ibsasport.org/sports/showdown/rules>

د: قوانین بازی تیمی

۱۴. قوانین کلی برای بازی در تیم

۱۴.۱ رقابت تیمی طبق قوانین شודان ایسا برای تک بازی انجام می‌شود که در بالا ذکر شده در صورت عدم ذکر مورد دیگر (اشکال)

۱۵. تیم‌ها

۱۵.۱ یک تیم باید با ترکیب از دو (۲) بازیکن مرد و یک (۱) بازیکن زن و / یا بالعکس تشکیل شده است.
۱۵.۲ تغییر یک (۱) بازیکن به تیم کامل برای یک مسابقه جدید در طول مسابقه امکان پذیر است (تیم متشکل از پنج (۵) بازیکن است). بازیکنان نباید در لیست تیم ملی دیگری قرار بگیرند، به عنوان مثال یک بازیکن از تیم ملی "الف" نمی‌تواند برای تیم ملی "ب" بازی کند.

۱۶. قوانین اضافی

۱۶.۱ برنده مسابقه تیمی است که با تفاوت حداقل دو (۲) امتیاز به سی و یک (۳۱) امتیاز برسد ، به عنوان مثال
: ۳۱: ۲۹

۱۶.۲ هر بازیکن سه (۳) سرویس دارد و پس از آن او دور می‌شود و سرویس را به هم تیمی خود می‌سپارد که ابتدا باید سه (۳) سرویس توسط بازیکن حریف بدست آورد .
(اشکال)

۱۶.۳ قبل از شروع بازی، مربیان باید ترکیب را به داور اعلام کنند و شماره‌هایی را که بازیکنان برای سرویس و بازگشت به آنجا می‌روند، تعیین کنند. قبل از پرتاب سکه باید مخفیانه اعلام شود.

۱۶.۴ بازیکنان باید در اتاق بمانند زیرا آنها باید آماده تعویض با هم تیمی‌اش باشد.

۱۶.۵ قبل از شروع بازی، داور یک سکه پرتاب می‌کند. از تیم (بازیکن یا مربی) که در این لیست قرار دارد، خواسته می‌شود که یک طرف سکه را انتخاب کند. تیمی که برنده سکه می‌شود، می‌تواند پرتاب یا دریافت سرویس را انتخاب کند.

۱۶.۶ در مسابقات تیمی، جابجایی تیم‌ها زمانی انجام می‌شود که یک (۱) تیم به امتیاز شانزده (۱۶) برسد. داور باید در را باز کند.

۱۶.۷ هر تیم می‌تواند در طول هر مسابقه یک (۱) وقت استراحت درخواست کند.

۱۷. ترتیب بازی

۱. بازیکن شماره ۱ از تیم "الف" ۳ سرویس را در مقابل شماره ۱ از تیم "ب" می‌زند.
 ۲. بعد از ۳ سرویس، بازیکن شماره ۱ تیم "الف" میز را ترک میکند. و بازیکن شماره ۱ تیم "ب" ۳ سرویس را در مقابل بازیکن شماره ۲ تیم "الف" می‌زند.
 ۳. بعد از ۳ سرویس، بازیکن شماره ۱ تیم "ب" میز را ترک میکند. و بازیکن شماره ۲ تیم "الف" ۳ سرویس را در مقابل بازیکن شماره ۲ تیم "ب" می‌زند.
 ۴. بعد از ۳ سرویس، بازیکن شماره ۲ تیم "الف" میز را ترک میکند و بازیکن شماره ۲ تیم "ب" ۳ سرویس را در مقابل بازیکن شماره ۳ تیم "الف" می‌زند.
 ۵. بعد از ۳ سرویس، بازیکن شماره ۲ تیم "ب" میز را ترک میکند و بازیکن شماره ۳ تیم "الف" ۳ سرویس را در مقابل بازیکن شماره ۳ تیم "ب" می‌زند.
 ۶. بعد از ۳ سرویس، بازیکن شماره ۳ تیم "الف" میز را ترک میکند و بازیکن شماره ۳ تیم "ب" ۳ سرویس را در مقابل بازیکن شماره ۱ تیم "الف" می‌زند.
 ۷. بعد از ۳ سرویس، بازیکن شماره ۳ تیم "ب" میز را ترک میکند و بازیکن شماره ۱ تیم "الف" ۳ سرویس را در مقابل بازیکن شماره ۱ تیم "ب" می‌زند.
- این ترتیب تا پایان مسابقه تکرار می‌شود.

تاریخچه نسخه :

Rev. 1, 09.02.2018

اصلاحات دستوری، املائی و نوشتاری جزئی بدون تأثیر بر معنی قوانین است.