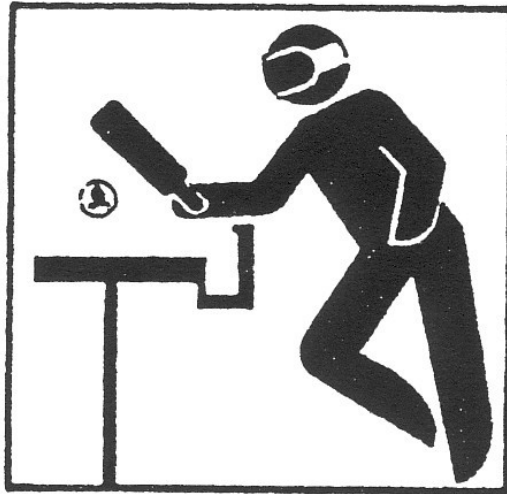


Showdown

Spelregels



Juni 2013

Dit document bevat de vertaling van de IBSA spelregels versie 2013-2017.



INTERNATIONALE BLINDEN SPORTFEDERATIE (IBSA) SHOWDOWN REGELS 8 april 2013 – 31 december 2017

De regels zijn overeengekomen en goedgekeurd door de IBSA Showdown subcommissie, Praag februari 2013. De regels zijn geldig vanaf 8 april 2013.

Deze regels zijn vastgelegd voor de Showdownwedstrijden bij alle IBSA wereldkampioenschappen, IBSA continentale kampioenschappen en alle andere IBSA goedgekeurde evenementen.

1. Inleiding

Showdown wordt gespeeld door twee spelers. Het spel wordt gespeeld op een rechthoekige tafel met doelgaten aan elk uiteinde, en een tussenscherm in het midden over de gehele breedte. Het spel wordt gespeeld met bats en een hoorbare bal. Het doel van het spel is om de bal over de tafel, onder het tussenscherm door, in het doel van de tegenstander te slaan, terwijl de tegenstander probeert te voorkomen dat dit gebeurt.

1.1 De spelregels worden hieronder beschreven.

1.2 De IBSA Showdown subcommissie bepaalt in overleg met de organisator van het evenement de speelwijze van het toernooi. De wedstrijd moet voldoen aan de richtlijnen in bijlage E om te worden beschouwd als een officieel erkend toernooi door de IBSA Showdown subcommissie, waarbij punten voor de internationale ranglijst verkregen kunnen worden.

1.3 Landen die nationale kampioenschappen organiseren, goedgekeurd door hun federaties, moeten de internationale IBSA Showdown regels volgen. Zo niet, dan krijgen diens spelers geen punten voor de officiële ranglijst.

1.4 Indien er misverstanden over de IBSA Showdown regels zijn, is de Engelse versie doorslaggevend.

Deze regels bestaan uit vijf delen:

A: DEFINITIES

B: SPELREGELS

C: MATERIAAL SPECIFICATIES

D: TAFEL BLAUWDRUK BIJLAGE 1

E: RICHTLIJNEN VOOR OFFICIEEL ERKENDE TOERNOOIEN (nog te maken)

F: REGELS VOOR TEAMWEDSTRIJDEN

A: DEFINITIES

- **Speelhand:**
De hand (tot en met 6 cm voorbij het polsgewricht) die het bat vasthoudt. De speelhand omvat de hand samen met de handbescherming, zoals beschreven is in regel 10.2.
- **Tussenscherm:**
Het rechthoekige scherm, die het speelveld in twee helften verdeelt. Het tussenscherm rust op de zijkanten boven het speelveld.
- **Contactplank:**
De smalle houten overkapping bovenop iedere achterwand.
- **Doelpunt:**
Een doelpunt wordt gescoord wanneer de bal volledig in het doel is of als de speler, die een doelpunt tegen zou krijgen, opzettelijk de bal uit het doel duwt met enig deel van zijn/haar lichaam en de scheidsrechter dit ziet.
- **Doelgebied:**
De ruimte tussen het doel en (inclusief) de voelbare omlijning.
- **Doelgat:**
De opening in het horizontale speelveld en de verticale achterwand.
- **Wedstrijd:**
Elke combinatie van sets, bijvoorbeeld best of three (2-1) of in de knock-out fase bij EK/WK: best of five (3-2).
- **Niet speelhand:**
De hand die momenteel het batje niet vasthoud.
- **Speelveld:**
Ruimte die als volgt gedefinieerd wordt:
 - a) Aan de zijkanten, door de zijwanden en achterwanden zonder verticale beperkingen.
 - b) Bij de onderkant door het oppervlak van het speelveld.
 - c) De bovenkant van de zijwanden, achterwand en de contactplank behoren niet tot het speelveld.
- **Strafpunt:**
Zware sanctie voor ernstige overtreding van de regels of wangedrag door de speler of coach tijdens de wedstrijd (inclusief alle pauzes). Een strafpunt kan worden gegeven al of niet voorafgaand door een waarschuwing. Het geven van een strafpunt verandert de volgorde van de service niet.
- **Speelfout:**
Missers, veroorzaakt door technische of onopzettelijke fouten tijdens het spel, kosten meestal het verlies van een (1) punt.
- **Speeloppervlak:**
Het oppervlak van het horizontale deel van de speeltafel.
- **Service beurt:**
Een serie van twee (2) services.
- **Set:**
Een set is een deel van de wedstrijd waarin een speler wint die als eerste minimaal elf (11) punten of meer behaalt met een minimaal verschil van twee (2) punten ten opzichte van zijn tegenstander.

Team wedstrijden worden gespeeld tot minimaal 31 punten met een verschil van 2 punten ten opzichte van de tegenstaande team.

- **Speeltijd:**

Het totaal van de gespeelde tijd.

- **Waarschuwingen:**

Gegeven waarschuwingen gelden voor de hele wedstrijd. Een waarschuwing gegeven in een teamwedstrijd geldt voor het hele team en de hele wedstrijd. De scheidsrechter kan een waarschuwing geven wanneer de bal in het spel is of tijdens dode momenten.

Wanneer de waarschuwing wordt gegeven gedurende het spelen, stopt de scheidsrechter de wedstrijd met één fluit signaal, geeft de waarschuwing en de reden, en hervat de wedstrijd met een re-serve.

B: SPELREGELS

2. ALGEMENE REGELS

- 2.1 Officials voor elke speeltafel bij een toernooi zijn:
- a) Scheidsrechter (goedziend),
 - b) Tijd- en scorewaarnemer (verstreken tijd, time-out, score en aantal services).
- De scheidsrechter kan ook tijd- en scorewaarnemer zijn. Deze regel mag niet worden toegepast tijdens play-off wedstrijden bij continentale-/wereldkampioenschappen, waar twee officials aanwezig moeten zijn.
- 2.2 Als de scheidsrechter geblesseerd raakt, stopt hij/zij de wedstrijd en wordt hij/zij vervangen door een andere scheidsrechter.
- 2.3 De scheidsrechter moet de wedstrijd bij continentale-/wereldkampioenschappen in het Engels leiden. Spelers die de Engelse taal niet verstaan, kunnen van een tolk gebruik maken, maar hij/zij moet voorafgaand aan de wedstrijd aangekondigd worden.
- 2.4 De scheidsrechter zal ervoor zorgen dat de regels van het spel in alle gevallen in acht worden genomen. De scheidsrechter heeft de mogelijkheid om een "let" te geven en daarmee opnieuw te laten serveren, als hij/zij niet in staat was om een situatie met zekerheid goed te kunnen inschatten. De beslissing van de scheidsrechter is bindend.
- 2.5 Nadat de scheidsrechter het materiaal heeft gecontroleerd, wordt het spel gestart en gestopt door middel van een fluitsignaal. Een keer fluiten om te starten of te stoppen, twee keer fluiten bij een goal en een lang fluitsignaal als de set/wedstrijd voorbij is.
- 2.6 De winnaar (van een set of wedstrijd) is de speler die minimaal elf (11) punten haalt met een minimaal verschil van twee (2) punten ten opzichte van de tegenstander.
- 2.7 Er is geen tijdslimiet toegestaan bij nationale/continentale/wereldkampioenschappen. Organisatoren van elk ander toernooi mogen een tijdslimiet introduceren. De organisator moet de deelnemers voor het toernooi over de tijdslimiet informeren.
- 2.8 Als de wedstrijd met een tijdslimiet wordt gespeeld, zal de speler die vóór staat, wanneer de tijd verstreken is, tot winnaar worden uitgeroepen. Als er een gelijkspel is na de verstreken tijd, wordt er getost om te bepalen welke speler serveert. De speler die het eerst volgende punt/punten krijgt wint.
- 2.9 De spelers wisselen van helft na elke set in de wedstrijd. In de laatste set van de wedstrijd wisselen de spelers van helft nadat een (1) speler zes (6) punten heeft behaald of nadat de helft van de speeltijd bereikt is.
- 2.10 Als er slechts een (1) set wordt gespeeld, geldt regel 2.9.
- 2.11 De maximale tijd om van speelhelft te wisselen is een (1) minuut. De scheidsrechter geeft 15 seconden voordat de time-out of het wisselen van speelhelft voltooid is een hoorbare waarschuwing. De scheidsrechter roept: nog 15 seconden.
- 2.12 Bij het wisselen van tafelhelft moeten de spelers rechtsom lopen.

- 2.13 Tijdens het wisselen van tafelhelft zijn de time-out regels van toepassing (zie 3.1).
- 2.14 Voor aanvang van de wedstrijd moet de speler de naam van zijn/haar coach bij de scheidsrechter melden. De speler kan zijn/haar coach ook aanmelden wanneer de coach niet aanwezig is. De coach kan alleen de speelruimte binnenkomen of verlaten wanneer een set is geëindigd en de scheidsrechter de deur opent.
- 2.15 Tijdens het wisselen van tafelhelft kan de speler zichzelf, of met assistentie van de coach, oprispen. De speler moet in de speelzaal blijven.
- 2.16 Toeschouwers moeten tijdens de wedstrijd stil zijn. Pas nadat de scheidsrechter gefloten heeft mogen coaches en toeschouwers juichen. De scheidsrechter zorgt voor stilte voordat het spel hervat wordt en tijdens het spel. Publiek mag alleen binnen komen of weg gaan wanneer een set is afgelopen. De scheidsrechter moet de deur openen.
- 2.17 De coach moet aan de kant van de tafel blijven, waar zijn/haar speler speelt.

3. TIME OUTS

- 3.1 Elke speler heeft recht op een (1) time-out van een (1) minuut gedurende een set. Time-out aanvragen moeten worden ingediend bij de scheidsrechter als het spel stil ligt. Time-out kan door de speler of de coach worden aangevraagd. Alleen tijdens een time-out en wisselen van tafelhelft mogen coach en speler overleggen (zie ook 2.12, 2.13).
- 3.2 De scheidsrechter kan het spel te allen tijde stoppen als hij/zij dit nodig vindt (bijvoorbeeld bij letsel, te veel lawaai, voor toilet bezoek van scheidsrechter of speler, enz.). De scheidsrechter hervat de wedstrijd met een re-service.
- 3.3 De scheidsrechter kan een medisch time-out geven als een speler is geblesseerd. De speler moet binnen 5 minuten de wedstrijd kunnen hervatten, anders verliest hij/zij de wedstrijd.
- 3.4 De speeltijd wordt gestopt door de tijdwaarnemer tijdens een time-out of onderbreking in het spel.

4. SCOREN

- 4.1 Twee (2) punten worden toegekend voor een doelpunt. Wanneer een doelpunt is gemaakt geeft de scheidsrechter een dubbel fluitsignaal.
- 4.2 Spelers kunnen scoren ongeacht welke speler serveert.
- 4.3 Een (1) punt wordt toegekend aan de tegenstander van de speler die de bal tegen het tussenscherm slaat en daardoor de voorwaartse beweging stopt. De bal wordt beschouwd in "voorwaartse beweging" als de bal de onderkant van het tussenscherm raakt en rechtstreeks doorgaat naar de andere tafelhelft.

- 4.4 Een (1) punt wordt toegekend aan de tegenstander van de speler die de bal over het tussenscherm slaat.
- 4.5 Een (1) punt wordt toegekend aan de tegenstander van de speler die de bal met enig lichaamsdeel raakt, anders dan met het bat of de speelhand, binnen het speelveld.
- 4.6 Een (1) punt wordt toegekend aan de tegenstander van de speler wiens bat of speelhand ervoor zorgt dat de bal het speelveld verlaat (4.5).
- 4.7 Een (1) punt wordt toegekend aan de tegenstander van de speler die de bal langer dan twee (2) seconden vastzet of stopt, waardoor de bal niet hoorbaar is voor de tegenstander. Het meten van de "twee seconden" wordt niet gedaan door een stopwatch, maar is naar het oordeel van de scheidsrechter.
- 4.8 Een (1) punt wordt toegekend aan de tegenstander van de speler die de bal slaat en die via de bovenkant van de zijwand en/of bovenkant van de contactplank terugspringt in het speelveld.
- 4.9 In het doelgebied is er geen contact met de bal toegestaan. Als dat gebeurt, zal een (1) punt worden toegekend aan de tegenstander van die speler.
Hierbij moet rekening gehouden worden met het volgende :
 - a) Als de bal het bat of speelhand raakt in het doelgebied en direct het doel ingaat, is het een doelpunt en worden twee (2) punten toegekend aan de tegenstander.
 - b) Als de bal, via het bat of speelhand, enig lichaamsdeel raakt, is er een ongeldig aanraking en een (1) punt wordt toegekend aan de tegenstander.
 - c) Als de bal het bat of speelhand raakt en ergens anders binnen of buiten de tafel beland, is er een ongeldige verdediging en wordt een (1) punt toegekend aan de tegenstander.

5. BEGIN VAN HET SPEL

- 5.1 Voordat de wedstrijd begint, worden de scheidsrechter, tijd- en scorewaarnemer, de spelers en de coaches door de scheidsrechter voorgesteld.
- 5.2 Voordat de wedstrijd begint, inspecteert de scheidsrechter de ondoorzichtige oogbescherming, de bats, de handbescherming en de hele outfit van de spelers.
- 5.3 Voor de aanvang van de wedstrijd wordt er getost. De speler die als eerste op de lijst staat wordt gevraagd kop of munt. De speler die de toss wint mag bepalen of hij/zij de eerste service neemt of deze aan zijn/haar tegenstander geeft.
- 5.4 De oogbescherming wordt tijdens de hele wedstrijd gedragen. Warming-up, time-outs en wisselen van tafelhelft zijn onderdeel van de wedstrijd. De spelers mogen hun oogbescherming niet aanraken. Hij/zij moet aan de scheidsrechter hiervoor toestemming vragen, ook tijdens pauzes. Als er toestemming verleend is moet hij/zij van de tafel wegdraaien. Voordat het spel hervat wordt, controleert de scheidsrechter of de oogbescherming correct op het gezicht zit en geheel afsluit zonder gaten om door te kijken. Als de speler deze regel overtreedt wordt er een (1) punt toegekend aan de tegenstander.

- 5.5 De scheidsrechter rolt de bal naar de speler die moet serveren en vraagt beide spelers, eerst de tegenstander en daarna de serveerder, of ze klaar zijn om te spelen. Wanneer de scheidsrechter Ja als antwoord krijgt van beide spelers, noemt de scheidsrechter de score en de service. Daarna zal de scheidsrechter het fluitsignaal voor de start van het spel geven door één keer te fluiten. Dit moet worden gebruikt bij het starten van de wedstrijd, set, na time-outs en ongewoon lange pauzes. (Bijvoorbeeld: A is de serveerder. B is de tegenstander. "Is B klaar? - Ja! - Is A klaar? - Ja! – Laten we beginnen, de stand is nul nul. Eerste service van A. - Fluit").

6. SERVEREN

- 6.1 Nadat de scheidsrechter gefloten heeft moet de speler die serveert de bal binnen twee (2) seconden spelen. Als hij/zij dat niet doet krijgt de tegenstander een (1) punt. Hetzelfde gebeurt als de speler de bal serveert voordat de scheidsrechter gefloten heeft.
- 6.2 De bal moet op het speeloppervlak gelegd worden voordat er geserveerd wordt. Als dit niet gebeurt wordt een (1) punt toegekend aan de tegenstander.
- 6.3 Bij het serveren telt iedere slag naar de bal als een (1) service.
- 6.4 Elke speler serveert twee (2) keer achter elkaar.
- 6.5 Een geserveerde bal moet precies eenmaal tegen de zijwand kaatsen voordat deze onder het tussenscherm doorgaat. Als dit niet gebeurt, stopt de scheidsrechter het spel, en wordt een (1) punt toegekend aan de tegenstander. Wanneer bij de service, de bal de onderkant van het tussenscherm raakt en rechtstreeks doorgaat naar de andere tafelhelft wordt geen strafpunt gegeven. Als dit niet gebeurt, stopt de scheidsrechter het spel en zal een (1) punt worden toegekend aan de tegenstander. Als de geserveerde bal langs een van de zijwanden "glijdt" wordt het beschouwd als meer dan een keer kaatsen en wordt een (1) punt toegekend aan de tegenstander.

7. HET SPEL

- 7.1 Een (1) punt wordt toegekend aan de tegenstander van een speler die zijn/haar niet-spielhand binnen het speelveld houdt, behalve bij het wisselen van speelhand. De scheidsrechter zal een niet-spielhand over het speelveld tolereren, zolang het deel uitmaakt van een natuurlijke beweging bij het zwaaien met het bat om de bal te slaan. De niet-spielhand kan verder reiken dan de contactplank. Het is niet toegestaan dat de speler met zijn / haar vingers / hand onder de lijn van de contactplank komt of de contactplank met zijn/haar vingers vastpakt.. (regel 4.5 geldt nog steeds). Het is toegestaan om met het bovenlichaam over het speeloppervlak te leunen (regel 4.5 geldt nog steeds).
- 7.2 Het bat moet altijd in één hand gehouden worden, behalve bij het wisselen van speelhand. Een overtreding van deze regel zal resulteren in een (1) strafpunt voor de tegenstander.
- 7.3 Als de speler het bat laat vallen, resulteert dit in een (1) punt voor tegenstander.

- 7.4 Wanneer een bat breekt en het spel niet kan doorgaan zal de scheidsrechter met een re-service het spel hervatten. Punt(en) die gemaakt zijn nadat het bat gebroken is, worden niet meegeteld ook niet als de scheidsrechter nog niet gefloten heeft. Het bat wordt als gebroken beschouwd wanneer deze zwaar beschadigd is of als één of meer hoofddelen van het bat zijn gebroken en niet meer aan elkaar vastzitten.

8. DODE BAL

- 8.1. De scheidsrechter zal een "dode bal" en een re-service geven wanneer, in zijn/haar opinie, de bal zo langzaam beweegt dat deze niet op een punt zal komen, waar de tegenstander hem kan bereiken en door kan gaan met het spel, of als een speler de plaats van de bal niet meer kan bepalen.
- 8.2 Als de bal langer dan twee seconden niet hoorbaar is geeft de scheidsrechter een dode bal.

9. STRAFPUNTEN

- 9.1 Er moet vanaf het einde van de tafel gespeeld worden. Een speler mag niet vanaf de zijkant van de tafel spelen. Het is niet toegestaan om met de niet-speelhand enig onderdeel van de tafel vast te houden, behalve aan het einde van de tafel. "Het einde" wordt bepaald door de kromming van de tafel, inclusief de gehele kromming. Het vasthouden buiten dit gebied levert direct twee (2) punten voor de tegenstander op.
- 9.2 Indien, naar het oordeel van de scheidsrechter, de speler de bal met zijn/haar vingers of duim vasthoudt, geeft de scheidsrechter twee (2) punten aan de tegenstander.
- 9.3 Indien, naar het oordeel van de scheidsrechter, een speler of coach schuldig is aan wangedrag, zoals:
- duwen, overdreven of constant verplaatsen van de tafel op een storende manier,
 - schrappen met het bat op een storende manier,
 - praten tijdens het spel of pauze in het spel (2.12, 3.1),
 - alle andere activiteiten, die naar oordeel van de scheidsrechter in deze categorie horen.

Zijn de volgende sancties van toepassing:

- 1e overtreding: waarschuwing en een re-service,
- 2e en volgende overtreding: twee (2) punten worden toegekend aan de tegenstander.

De scheidsrechter mag supporters of coach uit de speelruimte sturen in geval van onsportief gedrag.

- 9.4 In geval van zeer ernstig wangedrag (bijv. vloeken op de scheidsrechter, het gooien van de bal of bat) heeft de scheidsrechter het recht om de overtredende speler onmiddellijk te straffen (dus zonder hem/haar eerst te waarschuwen). De overtredende speler verliest daarmee de wedstrijd.

- 9.5 De speler moet op de opgegeven tijd in de speelruimte zijn. Als de scheidsrechter 5 minuten gewacht heeft en de speler niet verschijnt, verliest hij/zij daarmee de wedstrijd. Als een speler herhaaldelijk laat verschijnt, kan hij/zij worden uitgesloten van het toernooi.
- 9.6 Wanneer een speler met enige lichaamsdeel vanaf de buitenkant het doelgebied verkleint worden twee (2) punten aan de tegenstander toegekend.
- 9.7 Als een mobiele telefoon, horloge of vergelijkbaar apparaat van de speler of van zijn/haar coach geluid maakt, tijdens de wedstrijd, worden twee (2) punten aan de tegenstander toegekend.
- 9.8 Als de coach geheime tekens probeert te geven aan zijn/haar speler tussen de service beurten in, zal het direct worden beschouwd als ernstig wangedrag. De scheidsrechter zal hem/haar direct uit de speelruimte verwijderen. Bovendien worden twee (2) punten aan de tegenstander toegekend.

10. KLEDING

- 10.1 Spelers moeten een shirt met korte mouwen dragen die niet langer zijn dan tot aan de elleboog.
- 10.2 De spelers moeten handbescherming dragen.
- De handbescherming mag niet meer dan 6 cm van de arm bedekken gemeten vanaf de pols.
 - De dikte van de handbescherming mag maximaal 2,5 cm in het bovengedeelte (alle vingers) zijn tot aan de pols.
 - De handbescherming mag de hand niet meer dan 2 cm verbreden (aan elke kant).
 - Wanneer de hand gemeten wordt telt de duim niet mee.
- 10.3 Spelers mogen boven 6 cm op de arm bescherming dragen, maar het moet van een andere kleur zijn dan de handschoen (bijv. zweetbanden, bandages enz.) Dit deel van de bescherming wordt niet beschouwd als onderdeel van de speelhand.
- 10.4 Spelers moeten ondoorzichtige oogbescherming dragen die het zicht volledig verduisteren. Verduisterde alpine skibrillen of passende alternatieven zoals Goalball brillen zijn de enige soorten die zijn toegestaan. De rand van de bril moet worden opgevuld met schuim of siliconenmateriaal om alle licht volledig uit te sluiten.
- 10.5 De scheidsrechter moet duidelijk herkenbaar zijn als de scheidsrechter.

C: MATERIAAL SPECIFICATIES

11. BATS

Bats worden gemaakt van een hard, glad materiaal met een lengte van 30 cm. Het kan bedekt zijn met zacht materiaal (een laag tot twee (2) mm aan een zijde of beide zijden). De overlapping van de handgreep en het blad kan elke lengte hebben.

Maximale afmetingen:

- Blad lengte: 20 cm
- Blad breedte: 7,5 cm
- Blad dikte: 1 cm (inclusief de zachte bedekking)
- Handgreep lengte: 10 cm
- Handgreep diameter: 4 cm

Het blad kan afgerond en/of recht zijn. Het meten van het blad gaat vanaf het punt waar het blad breder wordt dan de handgreep. Het meten van de handgreep gaat vanaf de buitenkant aan het blad. Indien het blad en de handgreep schijnbaar uit een stuk gemaakt zijn, eindigt het handvat waar de diameter breder wordt dan 4 cm. In dit geval is dit het punt waar het blad begint.

(Zie de technische blauwdruk en foto van de Showdown bat).

12. BALLEEN

Ballen moeten hoorbaar zijn. Ballen moeten zes (6) cm in diameter zijn met een hard, glad oppervlak. De ballen moeten worden goedgekeurd door de IBSA Showdown subcommissie om te worden gebruikt tijdens de IBSA toernooien. IBSA toernooien zijn alle officiële kampioenschappen en toernooien waar je punten kunt krijgen voor de IBSA ranglijst.

13. TAFEL

Binnen lengte:	366 cm (5 mm speling)
Binnen breedte:	122 cm (5 mm speling)
Hoogte (speeloppervlak vanaf de vloer):	78 cm
Zijwanden:	14 cm
Hoeken (binnen straal):	23 cm
Doel (halfcirkel):	30 cm diameter
Rechthoekig verticaal gat:	30 cm x 10 cm (in de achterwand)
Voelbare grenslijn voor doelgebied:	40 cm diameter
Contactplank:	5 cm overhangend, en naar achter buiten de tafel overhangend is toegestaan.
Tussenscherm:	42 cm vanaf de bovenkant van de zijwanden, 10 cm opening vanaf het speeloppervlak.

D: TAFEL BLAUWDruk BIJLAGE 2

(Foto's en blauwdruk komen nog)

(neem contact op met IBSA voor meer informatie)

E: RICHTLIJNEN VOOR OFFICIEEL ERKENDE TOERNOOIEN (nog te maken)

F: TEAMWEDSTRIJD REGELS

20. Generale regels voor Teamwedstrijden

20.1 Teamcompetitie wordt gespeeld volgens de IBSA-regels voor enkelspel als hierboven beschreven indien niet anders vermeld is

21 Teams

21.1 Een team moet gemengd zijn, dat wil zeggen het bestaat uit 2 mannelijke- en 1 vrouwelijke speler en/of vice-versa

21.2 Het is mogelijk om 1 speler te wisselen voor een nieuwe wedstrijd tijdens de competitie/toernooi (een team bestaat uit 5 spelers). Spelers mogen niet op de ploeglijst van een andere nationale ploeg staan, bv een speler van de nationale ploeg A kan niet spelen voor het nationale team B tijdens het toernooi.

22. AANVULLENDE REGELS

22.1 Winnaar van de wedstrijd, is het team dat als eerste minimaal 31 punten of meer behaalt met een minimaal verschil van twee (2) punten ten opzichte van het tegengestelde team, bv:31:29

22.2 Elke speler serveert 3 keer, waarna hij / zij plaats maakt voor zijn/haar teamgenoot die eerst 3 services van zijn/haar tegenstander moet opvangen.

22.3 Voordat de wedstrijd begint, moeten de coaches de lijst van de spelers met volgorde van spelen aan de scheidsrechter geven. Deze lijst blijft geheim tot dat er wordt getost

22.4 Spelers moeten in de speelzaal blijven omdat zij klaar moeten zijn om zijn/haar teamgenoot af te kunnen lossen.

22.5 Voorafgaand aan de start van de wedstrijd, zal de scheidsrechter tossen. Aan het team (een speler of coach) ,die als eerste op het wedstrijdformulier staat,

zal worden gevraagd om kop of munt te kiezen. Het team, die de toss wint, krijgt, nadat de speelvolgorde van het andere team bekend gemaakt is, de keuze tussen als eerste serveren of de service weg te geven naar het andere team.

22.6 Bij teamwedstrijden wordt van tafelhelft gewisseld wanneer een van teams de score van zestien (16) heeft bereikt.

22.7 Elk team kan een (1) time-out te nemen tijdens elke wedstrijd

23. SPEEL SYSTEEM

1. Speler 1 van team A (A1) serveert 3 maal tegen speler 1 van team B (B1).
2. Na 3 services verlaat speler A1 de tafel, en de speler B1 serveert 3 keer tegen speler A2.
3. Na 3 services verlaat speler B1 de tafel, en de speler A2 serveert 3 keer tegen speler B2.
4. Na 3 services verlaat speler A2 de tafel, en de speler B2 serveert 3 keer tegen speler A3.
5. Na 3 services verlaat speler B2 de tafel, en de speler A3 serveert 3 keer tegen speler B3.
6. Na 3 services verlaat speler A3 de tafel, en de speler B3 serveert 3 keer tegen speler A1.
7. Na 3 services verlaat speler B3 de tafel, en de speler A1 serveert 3 keer tegen speler B1.

Deze volgorde wordt herhaald tot het bereiken van 31 punten (zie artikel 3).