

Reglement showdown



GOEDGEKEURD OP DE RAAD VAN BESTUUR VAN 15 SEPTEMBER 2026

INHOUDSTAFEL

LUIK 1: ALGEMENE BEPALINGEN

pagina 4

1	MISSIE	pagina 4
2	DEFINITIES RECREATIE EN COMPETITIE	pagina 4
3	DEELNAME AAN RECREATIEVE OF COMPETITIEVE SPORTACTIVITEITEN	pagina 4
4	COMMISSIE EN COMPETITIE-MANAGEMENT	pagina 5
5	CLASSIFICATIE	pagina 6
6	GEZOND SPORTEN	pagina 6
7	ETHISCH SPORTEN	pagina 6
8	ANTI-DOPING	pagina 7
9	GESCHILLENCOMMISSIE EN BEROEPSCOMMISSIE	pagina 7

LUIK 2: WEDSTRIJD-BEPALINGEN

pagina 8

A	DEFINITIES EN TECHNISCHE SPECIFICATIES	pagina 9
1	DE TAFEL	pagina 9
2	DE BAL	pagina 10
3	HET BATJE	pagina 10
4	SPELMATERIAAL	pagina 11
5	POSITIE VAN SPELERS EN COACHES TIJDENS DE WEDSTRIJD	pagina 12
6	HET SPEL	pagina 13
B	SPELREGELS	pagina 15
7	OFFICIALS	pagina 15
8	WEDSTRIJD	pagina 15
9	TIJDSLIMIET WEDSTRIJD	pagina 16
10	VOOR DE WEDSTRIJD	pagina 16
11	SPELPROCEDURES	pagina 17
12	DE TOSS	pagina 17
13	WARMING-UP	pagina 18
14	SERVICES	pagina 18
15	HET SPEL	pagina 18
16	PUNTEN SCOREN	pagina 19
17	DEAD BALL	pagina 22
18	TIME-OUTS	pagina 22
19	WISSELEN VAN HELFT	pagina 23
20	WARNINGS AND PENALTIES	pagina 23
C	SPELREGELS VOOR TEAMS	pagina 25
21	ALGEMENE REGELS VOOR TEAMSPEL	pagina 25
22	TEAMS	pagina 25
23	AANVULLENDE REGELS	pagina 25
24	SPEELSYSTEEM	pagina 27
APPENDIX 1:	TAFEL	pagina 28
APPENDIX 2:	BAT	pagina 31

APPENDIX 3:	HANDSCHOENEN	pagina 32
APPENDIX 4:	HAND- EN ARMBESCHERMING	pagina 34
APPENDIX 5:	PLAYER'S AND COACHES POSITION	pagina 35
APPENDIX 6:	INVASION	pagina 36

LUIK 3: ORGANISATIE-BEPALINGEN

pagina 37

1	INRICHTING G-CIRCUIT	pagina 37
2	DEELNAME AAN HET G-CIRCUIT	pagina 37
3	WEDSTRIJDVERLOOP	pagina 38
4	WEDSTRIJDSYSTEEM	pagina 39
5	ACCOMMODATIE EN SPELMATERIAAL	pagina 41
6	STRAFPUNTEN	pagina 42
7	BETALINGEN	pagina 43
8	OVERTREDINGEN	pagina 43
9	OPMERKINGEN	pagina 44

LUIK 1: ALGEMENE BEPALINGEN

Dit luik (1) is een overzicht van de algemene regels van G-sport Vlaanderen waarvan jullie lid zijn. Het geldt voor alle sporttakken. De sportspecifieke regels vind je in luik 2 en 3.

1 MISSIE

G-sport Vlaanderen creëert kansen zodat alle personen met een beperking volgens hun eigen behoeften, mogelijkheden en ambities, op een gezonde en kwaliteitsvolle manier aan sport en beweging kunnen doen.

2 DEFINITIES RECREATIE EN COMPETITIE

(zie ook intern reglement, hoofdstuk 12, pagina 22)

2.1 RECREATIEVE SPORTACTIVITEITEN

Deze sport -en beweegactiviteiten hebben:

- een lagere instapvoorwaarde dan competitieve activiteiten;
- geen classificatiesysteem;
- mogelijks een competitief karakter door een eindscore, eindrangschikking, reglement en officials.

2.2 COMPETITIEVE SPORTACTIVITEITEN

Deze sportactiviteiten hebben per definitie:

- een duidelijke eindscore;
- een duidelijke eindrangschikking;
- competities die volgens een officieel reglement worden ingericht;
- een classificatiesysteem, indien dit voor de G-sporttak is uitgewerkt;
- opgeleide officials die de wedstrijden leiden;
- deelnemers die voldoen aan een vooraf bepaalde norm qua sportief niveau, in geval van internationale wedstrijden.

3 DEELNAME AAN RECREATIEVE OF COMPETITIEVE SPORTACTIVITEITEN

(zie ook intern reglement, hoofdstuk 2, pagina 6 & hoofdstuk 12, pagina 22)

3.1 Door hun aansluiting of deelname aan de activiteiten en de werking van G-sport Vlaanderen en haar clubs aanvaarden alle clubs en hun leden, alsook de andere leden van de federatie de statuten, alle reglementen, de deontologische code en de algemene gedragscode van de sportfederatie en de bevoegdheid van de sportfederatie in sportieve, reglementaire, disciplinaire of tuchtrechtelijke, administratieve en juridische aangelegenheden. De clubs verbinden zich ertoe om hun leden op de hoogte te brengen van deze reglementen en deze ook op te leggen en af te dwingen. De reglementen en gedragscode van de sportfederatie zijn gepubliceerd op de website, inclusief het juridisch reglement.

3.2 Deelname aan recreatieve sportactiviteiten.

Om het recht te hebben deel te nemen aan de recreatieve sportactiviteiten van G-sport Vlaanderen, moet:

- de actieve sporter lid zijn van G-sport Vlaanderen, tenzij de respectievelijke sportreglementen of deelnemingsvoorwaarden dit anders vermelden,
- de club of de sporter de deelname aan de activiteit melden volgens de inschrijvingsprocedure van die activiteit, en
- het juiste deelnamegeld betaald worden.

3.3 Deelname aan competitieve sportactiviteiten.

Om het recht te hebben deel te nemen aan de competitieve sportactiviteiten van G-sport Vlaanderen moet:

- de actieve sporter een beperking hebben, tenzij de respectievelijke sportreglementen dit anders vermelden;
- de actieve sporter lid zijn van G-sport Vlaanderen, tenzij de respectieve sportreglementen dit anders vermelden;
- de club of de sporter de deelname aan de activiteit melden volgens de inschrijvingsprocedure van die activiteit, en
- het correcte deelnamegeld betaald worden.

Voor de pure competities dient men ook volgende richtlijnen te respecteren

- de actieve competitiesporter moet in het bezit zijn van een geldige nationale classificatie;
- een sporter kan bij meerdere clubs aangesloten zijn maar mag tijdens eenzelfde seizoen niet uitkomen voor twee verschillende sportclubs (of sportteams) in eenzelfde reeks van een competitie;
- een trainer mag niet gelijktijdig uitkomen voor twee verschillende sportclubs (of sportteams) in eenzelfde reeks van een competitie voor een bepaalde teamsport.

3.4 Door hun deelname aan activiteiten van G-sport Vlaanderen gaan alle leden en andere belanghebbenden akkoord dat foto's of bewegende beelden, genomen tijdens deze activiteiten, op de website of in publicaties van G-sport Vlaanderen of haar partnerorganisaties worden gebruikt. Als men hiermee niet akkoord gaat, kan dit gemeld worden aan het secretariaat van G-sport Vlaanderen via portretrecht (doc28).

4 COMMISSIE EN COMPETITIE-MANAGEMENT

(zie ook intern reglement, hoofdstuk 7, pagina 16)

Voor de eigen G-sporttakken installeert G-sport Vlaanderen een commissie, bevoegd om de recreatieve en/of competitieve activiteiten te helpen organiseren in samenwerking met de competitie manager/competitiemanagement. De commissie bestaat uit 1 sporttakverantwoordelijke per club die de sporttak aanbiedt.

G-sport Vlaanderen duidt ook een competitie manager/competitiemanagement aan, bevoegd om breedtesportactiviteiten te organiseren in overleg met de bevoegde medewerker van G-sport Vlaanderen. Meer info in de aparte [handleiding commissie en competitie management](#).

5 CLASSIFICATIE

(meer info in de aparte [handleiding nationale classificatie](#))

G-sport Vlaanderen coördineert de classificatie van competitiesporters met een fysieke, visuele of verstandelijke beperking in Vlaanderen, zowel van de eigen leden als van de leden van andere Vlaamse sportfederaties.

Classificatie groepeerde sporters in sportreeksen, volgens de impact van de beperking op de prestatie binnen de sporttak of sportdiscipline. Het classificatiesysteem draagt bij aan het waarborgen van eerlijke wedstrijd sport voor personen met een beperking omdat het vastlegt wie aan welke sporttak of –discipline mag meedoen in competitieverband. Het is een extra indeling bovenop die van gewicht, geslacht of leeftijd. Het zorgt ervoor dat de invloed van de beperking in eenzelfde sportreeks zo gelijkwaardig mogelijk is.

6 GEZOND SPORTEN

(zie ook intern reglement, hoofdstuk 13, pagina 24)

Gezond sporten staat gelijk aan sporten op een verantwoorde en verantwoordelijke manier, meer bepaald in omstandigheden die in overeenstemming zijn met iemands fysiek, psychisch en sociaal welbevinden.

G-sport Vlaanderen raadt elke sporter aan om de online vragenlijst op www.sportkeuring.be in te vullen en rekening te houden met het daaropvolgende advies of een preventief sportmedisch onderzoek raadzaam is of niet.

7 ETHISCH SPORTEN

(zie ook intern reglement, hoofdstuk 13, pagina 25)

De sportfederatie neemt actie zodat sporters alle kansen hebben om hun sport te beoefenen op een plezierige manier en in een veilige omgeving. G-sport Vlaanderen organiseert een laagdrempelig aanspreekpunt integriteit (API) voor haar clubs en leden en voert een integraal integriteitsbeleid (kwaliteit, preventie en reactie). Alle maatregelen hebben als doel om de bescherming van de fysieke, psychische en seksuele integriteit van personen continu te verbeteren, om risico's te verkleinen en om incidenten te voorkomen en correct af te handelen.

G-sport Vlaanderen beschikt over een [algemene gedragscode](#) opgesteld op basis van de geldende wetgeving en de richtlijnen van het Internationaal Centrum voor Ethiek in de Sport (ICES). In de federatie is geen plaats voor seksueel of ander grensoverschrijdend gedrag waardoor ook in de code bijzondere aandacht wordt besteed aan de beschrijving van ongepast gedrag.

8 ANTI-DOPING

(zie ook intern reglement, hoofdstuk 13, pagina 26)

Als Vlaamse sportfederatie is G-sport Vlaanderen fundamenteel tegen het gebruik van doping en andere prestatiebevorderende middelen in de sport. G-sport Vlaanderen voert een preventief en reactief antidopingbeleid in lijn met het antidopingdecreet en de Wereld Antidoping Code. We ondersteunen actief dopingpreventie, onder meer door onze sporters hieromtrent geregeld te informeren en te begeleiden. De federatie streeft naar een dopingvrije sport en werkt daarbij nauw samen met NADO Vlaanderen. G-sport Vlaanderen is lid van het Vlaams Sporttribunaal.

Door hun deelname aan activiteiten van G-sport Vlaanderen geven alle leden, clubs en begeleiders aan dat ze gaan voor een dopingvrije sport volgens de bepalingen in het antidopingdecreet en de Wereld Antidoping Code (WADA-Code).

De antidopingregels zijn van toepassing op begeleiders, sportverenigingen en op zo goed als elke sporter, ongeacht hun niveau of het feit of ze al dan niet deelnemen aan wedstrijden. G-sport Vlaanderen stelt een gids voor dopingvrije sportbeoefening ter beschikking van breedtesporters en elitesporters waarin de verplichtingen worden toegelicht.

9 GESCHILLENCOMMISSIE EN BEROEPSCOMMISSIE

(zie ook juridisch reglement, artikel 2, pagina 6)

De Geschillencommissie is bevoegd voor kennisname van beroepen tegen beslissingen genomen door het competitiemanagement voor de sporttakken in eigen beheer van G-sport Vlaanderen vzw. In dat geval treedt de Geschillencommissie op als beroepsinstantie, die in laatste aanleg een uitspraak velt.

LUIK 2: WEDSTRIJD-BEPALINGEN

Dit luik (2) is de vertaling van de internationale IBSA-regels die je vindt op volgende link.
<https://ibsasport.org/sports/showdown/rules-and-downloads/>.

Bij discussie geeft de Engelstalige versie op de IBSA-website de doorslag.

Showdown wordt gespeeld door twee spelers. Het spel wordt gespeeld op een langwerpige tafel die een middenplank heeft en een doel aan ieder uiteinde. Het spel wordt gespeeld met batjes en een hoorbare bal. Het doel van het spel is om met het batje de bal onder de middenplank door te slaan en zo te scoren bij de tegenstander, terwijl deze dit probeert te voorkomen.

Deze spelregels bestaan uit vier delen:

- A. DEFINITIESEN TECHNISCHE SPECIFICATIES
- B. SPELREGELS
- C. SPELREGELS VOOR TEAMS
- D. BIJLAGEN

A DEFINITIES EN TECHNISCHE SPECIFICATIES

1 DE TAFEL

Een showdowntafel moet aan de volgende specificaties voldoen:

De tafel bestaat uit:

- Middenplank:
De rechthoekige middenplank verdeelt het speelgebied in twee helften.
De middenplank rust op de zijwanden van de tafel boven het speelgebied.
- Contactplank:
De smalle plank die aan de uiteinden van de tafel op de achterwanden is bevestigd.
- Doelgebied:
Het gebied tussen het doel en de zichtbare en voelbare doellijn, inclusief de doellijn zelf.
- Doel:
De uitsparing in het horizontale speelveld en de verticale achterwand. De achterwand moet van een hard materiaal gemaakt zijn.

Speelveld:

Het horizontale oppervlak van de tafel.

- Zijwand:
Het verticale deel van de tafel dat het buitenste deel van de tafel aan de lange zijden begrenst.
- Achterwand:
Het verticale deel van de tafel dat het buitenste deel van de tafel aan de korte zijden begrenst.
- Ronding:
Het gebogen verticale deel van de tafel dat achterwanden en zijwanden verbindt.
- Achterkant van de tafel:
Het deel van de tafel dat bestaat uit de volledige rondingen en de achterwand.

Speelgebied:

Het speelgebied bestaat uit het volgende:

- Het gebied tussen de zijwanden, achterwanden en rondingen. Er is geen verticale begrenzing.
- Het oppervlak van het speelveld.
- De bovenkanten van de zijwanden.

De bovenkant van de contactplank hoort niet bij het speelgebied. De onderkant en de voorkant van de contactplank maken wel deel uit van het speelgebied.

Binnenste speelgebied

Dit is het binnenste deel van het speelgebied en bestaat uit het volgende:

- Het gebied tussen de zijwanden, achterwanden en rondingen.
- Het gebied tussen het speelveld en een denkbeeldig horizontaal vlak over de bovenkant van de zijwanden.
- Het oppervlak van het speelveld.
- De voorkant en bovenkant van de contactplank horen niet bij het binnenste speelgebied. De onderkant van de contactplank maakt wel deel uit van het binnenste speelgebied.

Speelveld:

Het volledig vlakke, horizontale oppervlak van de tafel.

Zijwand:

Het verticale deel van de tafel dat de buitenzijde van de tafel langs de lange zijden begrenst.

Achterwand:

Het verticale deel van de tafel dat de buitenzijde van de tafel langs de korte zijden begrenst.

Ronding:

Het afgeronde verticale deel van de tafel dat de eindwanden met de zijwanden verbindt.

Tafeleinde:

Het deel van de tafel dat wordt gevormd door de rondingen, met inbegrip van de volledige rondingen en de eindwand.

Afmetingen

- Binnen lengte: 366 cm (met een marge van 5 mm).
- Breedte binnenkant: 122 cm (met een marge van 5 mm).
- Hoogte (van vloer tot speelveld) 78 cm (met een marge van 10 mm).
- Zijwand: 14 cm.
- Hoeken (binnen radius): 23 cm.
- Doel (halfronde horizontale opening in het speelveld): 30 cm diameter.
- Doel (rechthoekig verticale opening in de achterwand): 30 cm bij 10 cm.
- Zichtbare grenslijn voor het doelgebied op de achterwand: 5 cm breed langs de rechthoekige opening.
- Voelbare en zichtbare grenslijn voor het doelgebied: 40 cm diameter.
- Contactplank: 5 mm dikte, steekt 5 cm uit boven de tafel.
- Middenplank: 42 cm vanaf de bovenkant van de zijwanden, 10 cm vrije ruimte tussen middenplank en speelveld.

Er is een bouwtekening opgenomen in bijlage 1–Tafel.

2 DE BAL

De bal moet voldoen aan de volgende eisen:

- Geluid: de bal moet hoorbaar zijn.
- Diameter: de bal moet rond zijn en moet een diameter van zes (6) cm hebben.
- Oppervlak: de bal moet een hard en glad oppervlak hebben.
- Gewicht: 23-28 gram.

Op toernooien waar punten voor de IBSA-ranglijst te verdienen zijn, mogen alleen ballen gebruikt worden die door het IBSA-sportcomité zijn goedgekeurd.

3 HET BATJE

Het batje moet voldoen aan de volgende eisen:

Materiaal

Het batje moet gemaakt zijn van hard en glad materiaal.

- o Alle batjes waarvan het bladoppervlak niet uit hout bestaat, moeten worden bekleed met een zacht materiaal. Langs de randen mag maximaal twintig (20) mm van het blad onbedekt blijven. De zachte bekleding mag aan elke zijde maximaal twee (2) mm dik zijn, waarbij de totale dikte van het blad niet meer dan tien (10) mm mag bedragen.

Maximale afmetingen

- Totale lengte: 30 cm
- Lengte blad: 20 cm
- Breedte blad: 7,5 cm
- Dikte blad: 1 cm (inclusief zachte buitenlaag)
- Diameter handvat: 4 cm

Blad

- Vorm: de hoeken van het blad mogen rond en/of vierkant zijn. De rand van het blad mag niet scherp zijn.
- Zachte buitenlaag: het blad mag een zachte buitenlaag hebben. De dikte van de zachte buitenlaag mag aan elke zijde maximaal twee (2) mm bedragen, maar de totale breedte van het blad mag niet breder zijn dan tien (10) mm.

Handvat

- Het blad begint waar de diameter/breedte van het handvat breder wordt dan vier (4) cm.
- De breedte en lengte van de overlap van de handgreep en het blad mag tot veertig (40) mm bedragen (dit komt overeen met de breedte van het handvat).

Er is een bouwtekening opgenomen in bijlage 2 – Batje.

4 SPELMATERIAAL

4.1 Bril

De bril moet voldoen aan de volgende eisen:

- De bril moet het zicht van de speler volledig wegnemen. De bril moet volledig lichtdicht zijn. Als de scheidsrechter de bril controleert, moet hij er dus totaal geen licht door kunnen zien.
- De randen van de bril moeten bedekt zijn met schuim of silicone om zo de bril volledig lichtdicht te maken.
- De enige toegestane brillen zijn geblindeerde skibrillen of geschikte alternatieven (zoals goalball-brillen).
- Players medically unable to wear standard masks must wear occlusive eye patches.
- Het is de eigen verantwoordelijkheid van de speler om over een geschikte bril te beschikken om deel te kunnen nemen aan wedstrijden.

4.2 Kleding

De kleding van de spelers moet aan de volgende eisen voldoen:

Shirt

Spelers dienen een shirt met korte mouwen te dragen. De mouwen mogen niet langer zijn dan tot aan de elleboog.

- Het is toegestaan om onder het shirt met korte mouwen een shirt met lange mouwen te dragen. Dit shirt met lange mouwen moet dan wel een strakke pasvorm hebben en het mag de handbescherming niet bedekken. Ook moet de kleur anders zijn dan van de handbescherming, armbescherming en het shirt met korte mouwen.

Algemeen

Spelers moeten sportkleding dragen.

Schoenen

Spelers moeten sportschoenen dragen.

4.3 Handbescherming

Spelers dienen handbescherming te dragen die vanaf het polsgewricht maximaal zes (6) cm van de arm bedekt.

Handbescherming moet aan de volgende eisen voldoen:

- Handbescherming mag de omvang van de hand niet groter maken dan twee (2) cm per kant.
- Handbescherming mag een maximale dikte van 2,5 cm hebben. Dit geldt voor het gedeelte vanaf de vingers tot aan de pols.
- Handbescherming mag voorbij het polsgewricht maximaal één (1) cm dik zijn. Bij het meten van de hand wordt de duim niet meegerekend.
- Spelers mogen armbescherming dragen naast de handbescherming (6 cm na het polsgewricht), bijv. zweetbandjes, bandages enz.
 - o De armbescherming moet een andere kleur hebben dan de handbescherming.
 - o De armbescherming mag de omvang van de arm niet meer dan 1 cm vergroten.
 - o De armbescherming mag de onderarm tot maximaal 6 cm (richting de elleboog) bedekken.
 - o De armbescherming maakt geen deel uit van de speelhand.

Hoe de hand moet worden opgemeten staat in bijlage 3 - Handschoenen.

Er is een beschrijving van hand- en armbescherming opgenomen in bijlage 4 - hand- en armbescherming.

5 POSITIE VAN SPELERS EN COACHES TIJDENS DE WEDSTRIJD

5.1 Speelpositie van de speler

De speelpositie van de speler bevindt zich achter de tafel en bepaalt het gebied waarin de speler zich tijdens het spel mag bevinden.

Deze zone wordt als volgt begrensd:

- Aan de voorzijde:
 - o het speelveld op de tafel;
 - o een denkbeeldige lijn die de twee punten verbindt waar de rondingen aan de zijde van de speler aansluiten op de zijwanden, en die naar beide zijden onbeperkt wordt doorgetrokken.
- Aan de achterzijde: onbeperkt.
- Aan de zijkanten: onbeperkt.

5.2 Coachzone

De coachzone bevindt zich aan de zijde van de tafel tegenover de eerste scheidsrechter en bepaalt het gebied waar coaches zich tijdens het spel mogen ophouden.

Deze zone wordt als volgt begrensd:

Langs de zijkant van de tafel: vanaf het punt waar de ronding aansluit op de zijwand tot aan de middenwand.

Van de tafel af: tot een maximale afstand van twee (2) meter vanaf de zijwand, zoals visueel beoordeeld door de scheidsrechter.

In uitzonderlijke omstandigheden, bijvoorbeeld wanneer de beschikbare speelruimte zeer beperkt is, mag de scheidsrechter een alternatieve coachzone aanwijzen.

De ligging van de speelpositie van de speler en de coachzone is weergegeven in Bijlage 5 – Speelpositie van de speler en coachzone.

6 HET SPEL

Wedstrijd

Een wedstrijd bestaat uit een oneven aantal sets en wordt als 'best of' gespeeld. Bijvoorbeeld: best of één set (1-0), best of drie sets (2-1) of best of vijf sets (3-2).

Set

Bij enkelspel wordt een wedstrijd gewonnen als een speler minimaal elf (11) punten heeft behaald en er een verschil van twee (2) punten is ten opzichte van de tegenstander.

Bij teamspel bestaat een wedstrijd uit één set. Deze wordt gewonnen wanneer een team minimaal eenendertig (31) punten heeft behaald met een verschil van twee (2) punten ten opzichte van de tegenpartij.

Een wedstrijd opgeven

Een speler geeft de wedstrijd op als hij zelf besluit niet verder te spelen, bijvoorbeeld vanwege een blessure. Een speler die een wedstrijd opgeeft, behoudt alle gescoorde punten en setpunten. Hij/zij verliest de wedstrijd met de laagst mogelijke uitslag.

Voorbeeld: speler 'A' heeft de eerste set gewonnen met 11-5 en staat in de tweede set voor met 7-2. Vervolgens geeft hij/zij de wedstrijd op vanwege een blessure. Speler 'B' wint de wedstrijd met 11-5, 7-11 en 0-11.

Een wedstrijd onvoorwaardelijk verliezen

Een speler verliest een wedstrijd onvoorwaardelijk wanneer hij/zij een spelregel bewust oneigenlijk gebruikt. Een speler die een wedstrijd onvoorwaardelijk verliest, verliest alle sets en verliest alle tot dan toe gescoorde punten. Alle gewonnen sets en gescoorde punten van de speler worden nietig verklaard.

De wedstrijd eindigt dan in: 11-0, 11-0 (bij best of drie).

Doelpunt

Er wordt een doelpunt gescoord wanneer de bal in zijn geheel in het doel gaat.

Speelfout

Een handeling die door de regels bestraft wordt met een waarschuwing, een straf of het toekennen van één (1) punt aan de tegenstander.

Service

Het spel wordt begonnen met een service. Serveren is het binnen twee (2) seconden na het fluitsignaal van de scheidsrechter wegslaan van de bal met het batje nadat de bal op het speelveld is gelegd. De bal moet precies één (1) keer tegen de zijwand kaatsen voordat hij onder de middenplank door gaat.

Servicebeurt

Bij individueel spel een serie van twee (2) services, bij teamspel een serie van drie (3) services.

Waarschuwing

Berisping voor het overtreden van bepaalde regels tijdens de wedstrijd door de speler of coach (inclusief momenten waarop het spel stil ligt). Er worden geen punten toegekend aan de tegenstander.

Strafpunt

Zware sanctie voor ernstige overtreding van de regels of wangedrag van de speler of coach tijdens de wedstrijd (inclusief momenten waarop het spel stil ligt). Er worden twee (2) punten toegekend aan de tegenstander.

Warming-up

De tijd waarin spelers vrijuit met elkaar kunnen spelen en aan de tafel kunnen wennen.

Speeltijd

De totale duur van de wedstrijd.

Time-out

Onderbreking in het spel.

Speelhand

De hand waarmee het batje wordt vastgehouden (tot en met zes (6) cm voorbij het polsgewricht). Handbescherming wordt als onderdeel van de speelhand beschouwd.

Niet-speelhand

De hand waarmee op dat moment het batje niet wordt vastgehouden.

Taal

Tijdens de wedstrijd mag alleen de voertaal van het toernooi worden gesproken.

B SPELREGELS

7 OFFICIALS

7.1 Bij wedstrijden op officiële IBSA-toernooien zijn de volgende officials aanwezig:

- eerste scheidsrechter (goedziend).
- Tweede scheidsrechter (ook goedziend) voor de verstreken tijd, time-outs, stand en aantal services.

Het is ook mogelijk dat de eerste scheidsrechter alle taken van de tweede scheidsrechter uitvoert. Deze regel mag niet worden toegepast op play-off-wedstrijden op IBSA-toernooien waarbij er twee officials moeten zijn.

7.2 De scheidsrechter moet duidelijk als scheidsrechter herkenbaar zijn.

- Scheidsrechters dienen een zwarte sportbroek of sportshort, sportschoenen en een shirt met het opschrift "Referee" te dragen.

7.3 Als de scheidsrechter geblesseerd raakt, stopt hij/zij de wedstrijd en moet hij/zij worden vervangen door een andere scheidsrechter.

7.4 De scheidsrechter moet de wedstrijd leiden in de voertaal van het toernooi.

- De scheidsrechter mag de spelers uitsluitend aanspreken en de wedstrijd uitsluitend leiden in de officiële taal of officiële talen.
- Scheidsrechters mogen onderling kort overleggen in een andere taal wanneer dit nodig is ter verduidelijking.

7.5 De voertaal tijdens internationale IBSA-toernooien is Engels.

7.6 De scheidsrechter ziet erop toe dat de spelregels in alle gevallen worden nageleefd.

7.7 De scheidsrechter geeft een 'let', en daarmee een hernieuwde service, als hij/zij de situatie niet goed en met zekerheid heeft kunnen beoordelen. De scheidsrechter kan naar het oordeel van de tweede scheidsrechter (indien aanwezig) vragen voordat hij/zij een beslissing neemt of hij/zij kan een 'let' geven.

7.8 De beslissing van de scheidsrechter is bindend.

8 WEDSTRIJD

8.1 Wedstrijden worden als best of 1, 3 of 5 sets gespeeld.

8.2 De winnaar van de wedstrijd is de speler die:

- Eén (1) set wint bij wedstrijden van één (1) set.
- Twee (2) sets wint bij wedstrijden van drie (3) sets.
- Drie (3) sets wint bij wedstrijden van vijf (5) sets.

8.3 Een set wordt gewonnen door de speler die minimaal elf (11) punten heeft behaald en er een verschil van twee (2) punten is ten opzichte van de tegenstander.

8.4 Warm-up, time-outs en wisselen van helft maken deel uit van de wedstrijd.

9 TIJDSLIMIET WEDSTRIJD

9.1 Op IBSA-toernooien is geen tijdslimiet toegestaan.

9.2 Organisatoren van alle andere toernooien mogen wel een tijdslimiet hanteren. In de officiële uitnodiging van het toernooi moet de organisator alle deelnemers informeren over het tijdslimiet.

9.3 Wanneer de tijd voor de set is verstreken, wordt de speler die op dat moment voor staat uitgeroepen tot winnaar. Als bij het verstrijken van de tijd de stand gelijk is, wordt er getost om te bepalen welke speler serveert. Het eerstvolgende punt beslist de wedstrijd.

9.4 In wedstrijden met een tijdslimiet wordt de wedstrijdklok gestopt tijdens een time-out, het wisselen van tafelhelft of onderbreking in het spel.

10 VOOR DE WEDSTRIJD

10.1 De scheidsrechter stelt zichzelf, de tweede scheidsrechter (indien aanwezig), de spelers (of teams) en de coaches voor.

10.2 De scheidsrechter controleert de brillen, handbescherming, batjes en de kleding van de spelers.

10.3 Spelers die de voertaal van het toernooi niet kunnen verstaan, mogen zich laten bijstaan door een tolk. De speler moet voor aanvang van de wedstrijd de tolk aanmelden.

10.4 Voor aanvang van de wedstrijd moeten spelers (of teams) bij de scheidsrechter de naam opgeven van hun coach en/of tolk.

- a) Een speler mag een coach aanmelden ook als deze niet aanwezig is.
- b) De coach mag alleen tijdens een time-out of als de set voorbij is de ruimte betreden/verlaten.
- c) De speler mag van coach wisselen tot het moment dat de scheidsrechter met de warming-up begint.
- d) De tolk mag uitsluitend communiceren met de speler en de scheidsrechter(s), en enkel met het oog op het vertalen.
- e) De coach mag, na toestemming van de scheidsrechter, als tolk optreden. De scheidsrechter moet echter telkens vooraf toestemming verlenen wanneer de coach wil vertalen. Doet de coach dit zonder toestemming, dan is regel 20.4.3 van toepassing.

11 SPELPROCEDURES

- 11.1** De scheidsrechter vraagt iedereen om mobiele telefoons uit te schakelen en om stil te blijven tijdens het spel.
- 11.2** De scheidsrechter moet zorgen voor stilte voordat het spel wordt hervat en terwijl de bal in het spel is.
- 11.3** De spelers moeten hun bril gedurende de volledige wedstrijd dragen en mogen deze niet aanraken, behalve tussen de sets, tijdens time-outs en bij het wisselen van tafelhelpt. Indien een speler de bril moet aanraken op een moment waarop dit niet is toegestaan, moet hij of zij hiervoor toestemming vragen aan de scheidsrechter. Dit verzoek mag uitsluitend worden gedaan tijdens een onderbreking. Indien de scheidsrechter toestemming verleent, moet de speler zich van de tafel afwenden en zich aan het uiteinde van de tafel opstellen. Tussen de sets en bij het wisselen van tafelhelpt mag de speler de bril pas aanraken nadat hij of zij van speelzijde is gewisseld. Voordat het spel wordt hervat, controleert de scheidsrechter of de bril correct is aangebracht.
- 11.4** De scheidsrechter moet controleren of brillen correct worden gedragen voor de warming-up, voor het begin van elke set, na time-outs, na het wisselen van tafelhelpt en na onderbrekingen in het spel die langer duren dan gebruikelijk.
- 11.5** Gedurende de hele wedstrijd mogen speler en coach niet communiceren, behalve zoals beschreven in 18.1 en 19.3.
- 11.6** Tijdens het spel moeten toeschouwers stil zijn. Nadat de scheidsrechter het spel met een fluitsignaal stopt, mogen toeschouwers en coaches juichen.
- 11.7** Speler en coach mogen de taal van hun keuze spreken, met de volgende uitzondering:
- Als de coach zijn/haar speler wil toejuichen wanneer de bal niet in het spel is, is alleen de voertaal van het toernooi toegestaan (bij overtreding geldt regel 20.3.6).
- 11.8** Tijdens de wedstrijd moet de coach aan de kant van de tafel blijven waar zijn/haar speler speelt.
- 11.9** Tussen sets en tijdens de time-outs moet de scheidsrechter de deur van de ruimte openen.
- 11.10** Publiek mag voor of na de wedstrijd de ruimte betreden /verlaten, of tussen de sets en tijdens de time-outs.

12 DE TOSS

- 12.1** Voorafgaand aan de opwarming voert de scheidsrechter de toss uit. Speler "A" (de speler die als eerste op de lijst staat) wordt gevraagd om kop of munt te kiezen. De speler die de toss wint, mag kiezen om de service te nemen of kiezen aan welke kant van de tafel hij start. Indien de speler ervoor kiest om de service te nemen, mag de tegenstander de kant van de tafel kiezen. Indien de speler ervoor kiest om de service aan de tegenstander te geven, mag hij kiezen aan welke kant van de tafel hij start.

13 WARMING-UP

- 13.1 De scheidsrechter start en stopt de warming-up met een fluitsignaal.
- 13.2 De warming-up duurt 60 seconden. De scheidsrechter geeft 15 seconden vóór het einde van de opwarming een hoorbare waarschuwing door "15 seconden" te roepen.
- 13.3 De warming-up kan in het geheel worden overgeslagen als beide spelers daar om vragen.
- 13.4 Tijdens de warming-up moeten de spelers alle vereiste showdownuitrusting dragen.
- 13.5 Tijdens de warming-up mogen speler en coach niet met elkaar praten (regel 20.3.6 geldt in geval van overtreding).

14 SERVICES

- 14.1 Spelers moeten afwisselend een set beginnen met een servicebeurt. Bijvoorbeeld: speler 'A' wint de toss en besluit zelf te serveren. In dat geval begint speler 'A' in de eerste set, speler 'B' in de tweede set en speler 'A' in de (eventuele) derde set enz.
- 14.2 Elke speler serveert twee (2) keer achter elkaar.

15 HET SPEL

- 15.1 De scheidsrechter start en stopt het spel met een fluitsignaal:
 - a) Een enkel fluitsignaal om het spel te starten of te stoppen.
 - b) Een dubbel fluitsignaal voor een doelpunt.
 - c) Een langgerekt fluitsignaal voor het einde van de set/wedstrijd.
- 15.2 De scheidsrechter rolt de bal naar de speler die gaat serveren. Daarna vraagt de scheidsrechter aan beide spelers of ze klaar zijn, eerst aan de speler die niet serveert en daarna aan de speler die gaat serveren. Als de scheidsrechter van beide spelers een positief antwoord krijgt, noemt de scheidsrechter de stand en welke service het is (gezien vanuit de speler die serveert). Vervolgens geeft de scheidsrechter het startsein door eenmaal te fluiten. Deze procedure moet worden gebruikt om de wedstrijd te starten, bij de start van iedere set, na time-outs en na ongewoon lange onderbrekingen.
- 15.3 Bij het hervatten van het spel noemt de scheidsrechter altijd de stand en service (eerste of tweede).
- 15.4 Aan het eind van elke set vertelt de scheidsrechter de eindstand van de set en vertelt hij/zij de stand in sets.
- 15.5 Zodra de scheidsrechter de service aankondigt, moet de speler klaar zijn om te serveren zonder het spel te vertragen. De speler laat zien klaar te zijn om te serveren door de bal op de tafel te plaatsen.

16 PUNTEN SCOREN

16.1 Spelers kunnen punten scoren ongeacht welke speler de servicebeurt heeft.

16.2 Goal

16.2.1 Wanneer een doelpunt wordt gescoord, geeft de scheidsrechter een dubbel fluitsignaal en zegt: 'doelpunt'. Twee (2) punten worden toegekend aan de speler die heeft gescoord.

16.3 Irregular service

Voor elk van de onderstaande overtredingen geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal. De scheidsrechter benoemt de speelfout en zegt: 'foute service'. Er wordt dan één (1) punt toegekend aan de tegenstander van de speler die de fout begaat.

16.3.1 De speler raakt tijdens het serveren de bal vaker dan één keer met het batje.

a) Bij het serveren telt elke aanraking van de bal met het batje als één (1) service.

16.3.2 De speler serveert niet binnen twee (2) seconden na het fluitsignaal van de scheidsrechter.

a) De speler mag de bal op een andere plaats op het speelveld plaatsen, zelfs nadat de scheidsrechter het spel heeft gestart met een fluitsignaal (regel 16.3.2 blijft van toepassing).

16.3.3 De speler serveert voor het fluitsignaal van de scheidsrechter.

16.3.4 De bal is niet voor het serveren op het speelloppervlak geplaatst.

16.3.5 De speler opzettelijk de bal laat rollen voordat hij deze raakt.

a) Nadat de bal op het speelloppervlak is geplaatst en is losgelaten, mag de bal rollen voordat de speler de bal met het batje raakt, op voorwaarde dat de speler de bal niet expres beweegt.
Voorbeeld: het kan lastig zijn voor een speler met één arm om de bal stil te laten liggen, of de tafel is niet helemaal recht.

16.3.6 Als de speler de bal mist tijdens de service, wordt een van deze twee interpretaties gebruikt:

a) Als er geen hoorbaar geluid was (voor de scheidsrechter) mag de speler meerdere keren naar de bal slaan (totdat hij/zij de limiet van 2 seconden voor serveren bereikt).
b) Als er een hoorbaar geluid was (voor de scheidsrechter) telt de slag als één service.

16.3.7 De bal kaatst na de service niet precies één keer tegen de zijwand voordat hij onder de middenplank door gaat.

a) Als de bal na het serveren aan de zijwand 'blijft plakken', wordt dat beschouwd als de zijwand meerdere malen raken en wordt er een speelfout gegeven.
b) Er wordt geen speelfout gegeven als de bal, nadat deze precies één keer van de zijwand is geaatst, de onderkant van de middenplank raakt en doorrolt naar de andere kant van de tafel.

16.4 Centreboard

Voor elk van de onderstaande overtredingen geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal. De scheidsrechter benoemt de speelfout en zegt: 'plankfout'. Er wordt dan één (1) punt toegekend aan de tegenstander van de speler die de fout begaat.

16.4.1 De bal gaat over de middenplank.

16.4.2 De bal raakt de middenplank en de voorwaartse beweging van de bal wordt gestopt.

- a) Onder 'Voorwaartse beweging' wordt verstaan dat de bal de onderkant van de middenplank raakt en rechtstreeks doorgaat naar de andere kant van de tafel.

16.5 BodyTouch

Voor elk van de onderstaande overtredingen geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal. De scheidsrechter benoemt de speelfout en zegt: 'body touch'. Er wordt dan één (1) punt toegekend aan de tegenstander van de speler die de fout begaat.

16.5.1 De speler raakt in het speelgebied de bal aan met enig deel van zijn/haar lichaam, met uitzondering van de speelhand en het batje.

16.6 Illegal Defence

Voor elk van de onderstaande overtredingen geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal. De scheidsrechter benoemt de speelfout en zegt: 'verdedigingsfout'. Er wordt dan één (1) punt toegekend aan de tegenstander van de speler die de fout begaat.

16.6.1 In het doelgebied is contact met de bal niet toegestaan:

- a) Als de bal binnen het doelgebied het batje of de speelhand raakt, is dat een speelfout en wordt er een verdedigingsfout gegeven.

Bijzondere situaties

- b) Als de bal binnen het doelgebied het batje of de speelhand raakt en direct het doel in gaat, telt dat als een doelpunt (regel 16.2.1) en worden er twee (2) punten toegekend aan de tegenstander.
- c) Als de bal binnen het doelgebied het batje of de speelhand raakt en daarna stil komt te liggen of ergens anders heen gaat (binnen of buiten de tafel) is dat een speelfout en zal een verdedigingsfout gegeven worden. Er wordt één (1) punt toegekend aan de tegenstander.
- d) Als de bal binnen het doelgebied het batje of de speelhand raakt en daarna enig deel van het lichaam raakt, is dat een speelfout en zal een body touch gegeven worden. Er wordt één (1) punt toegekend aan de tegenstander.

16.7 Out

Voor elk van de onderstaande overtredingen geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal. De scheidsrechter benoemt de speelfout en zegt: 'uit'. Er wordt dan één (1) punt toegekend aan de tegenstander van de speler die de fout begaat.

16.7.1 De speler raakt de bal met het batje of de speelhand en de bal verlaat het speelgebied.

16.7.2 De speler raakt de bal en deze raakt de bovenkant van de contactplank.

16.7.3 Indien de bal het plafond raakt of enig ander voorwerp dat geen onderdeel uitmaakt van de tafel of de slaghand van de speler.

16.8 Invasion

Voor elk van de onderstaande overtredingen geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal. De scheidsrechter benoemt de speelfout en zegt: 'invasion'. Er wordt dan één (1) punt toegekend aan de tegenstander van de speler die de fout begaat.

16.8.1 De speler houdt de niet-speelhand in het binnenste speelgebied, behalve bij het wisselen van speelhand (zie bijlage 5 - invasion).

16.8.2 De speler omklemt de contactplank met zijn niet-speelhand.
Het is toegestaan om met het bovenlichaam in het speelgebied te hangen, in alle gevallen geldt regel 16.5.1.

16.9 Batje

Voor elk van de onderstaande overtredingen geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal. De scheidsrechter benoemt de speelfout en zegt: 'Bat Infraction'. Er wordt dan één (1) punt toegekend aan de tegenstander van de speler die de fout begaat.

16.9.1 De speler houdt het batje niet in één hand, behalve bij het wisselen van speelhand.

16.9.2 De speler laat het batje los.

Bijzondere situatie

16.9.3 Als het batje van een speler kapot gaat, kan het spel niet doorgaan. De scheidsrechter geeft een enkel fluitsignaal om het spel te stoppen. Nadat het kapotte batje is vervangen, gaat het spel verder met een hernieuwde service:

- a) Een punt of punten gescoord nadat een batje kapot is gegaan, worden niet meegeteld, zelfs als de scheidsrechter nog niet had gefloten.
- b) Het batje wordt als kapot beschouwd wanneer het ernstig beschadigd is of wanneer een of meer belangrijke delen ervan zijn afgebroken.

16.10 Bal

Voor elk van de onderstaande overtredingen geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal. De scheidsrechter benoemt de speelfout en zegt: 'Ball Infraction'. Er wordt dan één (1) punt toegekend aan de tegenstander van de speler die de fout begaat.

16.10.1 De speler klemt of stopt de bal langer dan twee (2) seconden en deze is voor de tegenstander niet meer hoorbaar. Het meten van de twee (2) seconden gebeurt niet met een stopwatch maar naar oordeel van de scheidsrechter.

Bijzondere situaties

- 16.10.2** Als een bal tijdens het spel kapotgaat, stopt de scheidsrechter het spel met een enkel fluitsignaal. De Scheidsrechter vangt de bal en het spel wordt hervat met een hernieuwde service.

17 DEAD BALL

- 17.1** Als, naar het oordeel van de scheidsrechter, de bal zo langzaam beweegt dat deze niet bij een speler zal aankomen, of de speler kan de bal niet meer vinden, geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal en kondigt een 'dode bal' aan. Het spel wordt hervat met een hernieuwde service.
- 17.2** Als de bal langer dan twee (2) seconden onhoorbaar is, geeft de scheidsrechter een enkel fluitsignaal en kondigt hij een 'dode bal' aan. Het spel wordt hervat met een hernieuwde service. De bal is 'onhoorbaar' wanneer de scheidsrechter deze niet kan horen bewegen op de tafel.

18 TIME-OUTS

- 18.1** Tijdens time-outs mogen speler en coach vrijuit met elkaar praten.

18.2 Time-out van de speler

- 18.2.1** Elke speler heeft recht op één (1) time-out (van 60 seconden) per set.
- 18.2.2** Vijftien seconden voordat de time-out voorbij is, geeft de scheidsrechter een hoorbare waarschuwing. De scheidsrechter zegt dan: '15 seconden'.
- 18.2.3** Een speler kan alleen tijdens een onderbreking in het spel de scheidsrechter om een time-out vragen.
- 18.2.4** Zowel een speler als zijn/haar coach kan een time-out aanvragen.

18.3 Time-out van de scheidsrechter

- 18.3.1** De scheidsrechter kan de wedstrijd stilleggen wanneer hij/zij dat nodig acht. Bijvoorbeeld bij een blessure, storende geluiden, toiletbezoek van een speler of de scheidsrechter, etc. Als het spel door de scheidsrechter werd stilgelegd wanneer de bal in het spel was, laat de scheidsrechter het spel hervatten met een hernieuwde service.
- 18.3.2** De scheidsrechter kan een speler toestemming geven om het toilet te bezoeken, de tijdslimiet om terug te keren naar de tafel is vijf (5) minuten. Als de speler niet binnen deze tijd terug is, verliest hij/zij de wedstrijd onvoorwaardelijk.

18.4 Medical Time-out

- 18.4.1** De scheidsrechter kan een medische time-out gelasten als een speler geblesseerd is. Als het spel door de scheidsrechter werd stilgelegd wanneer de bal in het spel was, laat de scheidsrechter het spel hervatten met een hernieuwde service.
- 18.4.2** De speler moet binnen vijf (5) minuten verder kunnen spelen. Zo niet, verliest de speler de wedstrijd (de regel voor het opgeven van een wedstrijd geldt).
- 18.4.3** De medische time-out mag niet worden aangevraagd voordat het spel is begonnen (zie regel 8.4).

19 WISSELEN VAN HELFT

- 19.1** De tijdslimiet voor het wisselen van helft is zestig (60) seconden.
- 19.2** De scheidsrechter geeft 15 seconden voordat het wisselen van helft voorbij is een hoorbare waarschuwing. De scheidsrechter zegt dan: '15 seconden'.
- 19.3** Tijdens het wisselen van helft mogen speler en coach vrijuit met elkaar praten.
- 19.4** Na elke set wisselen de spelers van helft. Tijdens de laatste set van de wedstrijd wisselen de spelers van helft zodra een van hen zes (6) punten heeft gescoord, of zodra de helft van de speeltijd voorbij is.
- 19.5** Als er maar één (1) set gespeeld wordt, wisselen de spelers van helft zodra een van hen zes (6) punten heeft gescoord, of zodra de helft van de speeltijd voorbij is.
- 19.6** Bij het wisselen van helft lopen de spelers rechtsom.
- 19.7** Tijdens het wisselen van helft moeten de spelers in de speelruimte blijven.
- 19.8** Tijdens het wisselen van helft mogen de spelers zich opfrissen.

20 WARNINGS AND PENALTIES

- 20.1** De scheidsrechter kan op elk moment tijdens een wedstrijd een waarschuwing of strafpunt geven.
- a) Als het spel door de scheidsrechter stilgelegd wordt om een waarschuwing of strafpunt te geven, wordt het spel hervat met een hernieuwde service.
 - b) Als de waarschuwing of het strafpunt wordt gegeven wanneer de bal niet in het spel is, wordt de wedstrijd hervat met de volgende reguliere service.
 - c) Als de waarschuwing of het strafpunt wordt gegeven voordat de set is begonnen, begint de set met de waarschuwing (als het de 1ste overtreding was). In het geval van een tweede (of volgende) overtreding, begint de set met de stand van 2-0 voor de tegenstander van de speler die de overtredingen maakt. De wedstrijd begint met de normale serveervolgorde.

20.2 Gegeven waarschuwingen zijn geldig voor de hele wedstrijd.

20.3 Waarschuwingen met strafpunt

Elk van de onderstaande overtredingen wordt bestraft met:

- Eerste overtreding: waarschuwing.
- Tweede (en volgende) overtreding(en): strafpunt. Dit geldt zelfs als er verschillende soorten overtredingen worden begaan. De tegenstander van de speler die de overtredingen begaat, krijgt twee (2) punten.

20.3.1 Niet van achter de tafel spelen.

- a) Er moet vanaf de achterkant van de tafel gespeeld worden. De achterkant bestaat uit de volledige rondingen en de achterwand.
- b) Een speler mag niet vanaf de zijkant van de tafel spelen.

20.3.2 De tafel vasthouden.

- a) Het is niet toegestaan om enig deel van de tafel vast te houden met de niet-speelhand behalve de achterkant van de tafel. De achterkant bestaat uit de volledige rondingen en de achterwand.

20.3.3 De bal vasthouden met een of meerdere vingers.

- a) Het is niet toegestaan om de bal te bewegen door deze vast te houden met een of meerdere vingers.

20.3.4 Het schuiven, overmatig of constant bewegen van de tafel op een storende manier.

20.3.5 Hinderlijk met het batje vegen/schrappen.

20.3.6 Praten tijdens het spel of tijdens een onderbreking (behalve regel 18.1 en 19.3).

20.3.7 Enig deel van het lichaam van buitenaf in het doelgebied brengen.

20.3.8 Niet ten minste één voet op de vloer hebben tijdens het spelen.

- a) Spelers moeten ten minste één voet op de vloer hebben tijdens het spelen.

20.3.9 Alle andere activiteiten die door de scheidsrechter tot deze categorie worden gerekend (bijv. het storen van de tegenstander, het opzettelijk vertragen van het spel, etc.).

20.4 Strafpunten zonder waarschuwing

Elk van de onderstaande overtredingen leidt onmiddellijk tot een strafpunt van twee (2) punten.

20.4.1 De bril aanraken zonder toestemming van de scheidsrechter.

20.4.2 De telefoon (of welk ander elektronisch apparaat dan ook) van de speler of coach maakt enig geluid tijdens de wedstrijd.

- 20.4.3** Elke poging van de coach om geheime signalen aan de speler te geven. Dit wordt als ernstig wangedrag beschouwd en de scheidsrechter stuurt de coach meteen de speelruimte uit.

20.5 Andere sancties

- 20.5.1** Zeer ernstig wangedrag van de speler:

- a) In geval van bijvoorbeeld vloeken tegen de scheidsrechter, gooien van de bal of het batje, of soortgelijk gedrag, heeft de scheidsrechter het recht om de desbetreffende speler onmiddellijk te straffen. De desbetreffende speler verliest de wedstrijd onvoorwaardelijk.

- 20.5.2** De scheidsrechter kan in geval van oneerlijk gedrag of wangedrag publiek of coaches de speelruimte uit sturen.

- 20.5.3** De speler moet op de aangegeven tijd in de speelruimte zijn met het spelmateriaal klaar voor controle. Als de speler meer dan vijf (5) minuten te laat is, kondigt de scheidsrechter een 'no show' aan en verliest de speler de wedstrijd onvoorwaardelijk. Als een speler herhaaldelijk te laat komt, kan hij/zij van het toernooi worden uitgesloten. Deze vijf minuten beginnen te lopen zodra ten minste één scheidsrechter aanwezig is en, in geval van vertraging, de tafel vrij is.

C SPELREGELS VOOR TEAMS

21 ALGEMENE REGELS VOOR TEAMSPEL

- 21.1** Tenzij anders vermeldt, zijn de spelregels voor het spelen in teamverband hetzelfde als voor individueel spel.

22 TEAMS

- 22.1** Een team bestaat uit minimaal drie (3) en maximaal zes (6) spelers en met maximaal twee (2) coaches bestaan.

- 22.2** Het team bestaat tijdens het spel uit drie (3) spelers. De opstelling moet gemengd zijn en ten minste één mannelijke en één vrouwelijke speler bevatten.

- 22.3** Spelers mogen niet op de teamlijst van een ander nationaal team staan.

23 AANVULLENDE REGELS

- 23.1** De wedstrijd wordt gewonnen door het team dat minimaal eenendertig (31) punten heeft behaald en er een verschil van twee (2) punten is ten opzichte van de tegenpartij.

- 23.2** Elke speler serveert drie (3) keer, waarna hij/zij wisselt met een teamgenoot. Deze moet wel eerst drie (3) services van de tegenstander ontvangen.

- 23.3** De tijd voor de warming-up bij teamwedstrijden is negentig (90) seconden. De scheidsrechter zegt elke 30 seconden: '30 seconden'.
- 23.4** De warming-up kan in het geheel worden overgeslagen als beide teams daar om vragen.
- 23.5** Voordat het spel begint, moeten beide teams hun ingevulde opstelling formulier bij de scheidsrechter inleveren.
Op het formulier moet de opstelling van het team staan, de volgorde waarin de spelers gaan serveren, de naam van de aanvoerder van het team (een van de spelers in de opstelling), de eventuele reservespelers en de naam van de coach. De line-up is geheim en wordt pas na de toss door de scheidsrechter bekendgemaakt.
- 23.6** Alle spelers die op het opstelling formulier worden vermeld, worden beschouwd als onderdeel van het team.
- 23.7** Voorafgaand aan de start van het spel voert de scheidsrechter een toss uit. Het team (aanvoerder of coach) dat als eerste op de lijst staat, wordt gevraagd om kop of munt te kiezen. Na de toss leest de scheidsrechter de opstellingen van beide teams voor. Vervolgens krijgt het team dat de toss heeft gewonnen de keuze om de eerste service te nemen of deze aan het andere team over te laten. Het team dat niet als eerste serveert, mag kiezen aan welk kant van de tafel het zal starten.
- 23.8** Elk team heeft recht op één (1) wissel per wedstrijd. Het team mag één (1) speler wisselen om technische of medische redenen.
- 23.8.1** Een wissel moet door de aanvoerder of de coach tijdens een onderbreking in het spel aangevraagd worden.
- 23.8.2** De tijd voor de wissel is dertig (30) seconden, time-out regel 18.1 is van toepassing.
- 23.8.3** Na de wissel moet de samenstelling van het team nog steeds gemengd zijn (man/vrouw).
- 23.8.4** Als de speler die op dat moment aan tafel staat gewisseld wordt, gaat de speler die erin komt verder met de services of returns van zijn teamgenoot op het moment dat er gewisseld werd.
- 23.8.5** De gewisselde speler mag de rest van de wedstrijd niet meer meedoen.
- 23.9** Als een van de spelers van een team tijdens de wedstrijd geblesseerd raakt en het team heeft geen wisselers, verliest het team de wedstrijd (opgeven van een wedstrijd).
- 23.10** Als een team niet het minimumaantal spelers heeft (drie en gemengd) verliest het team de wedstrijd onvoorwaardelijk.
- 23.11** Spelers moeten in de speelruimte blijven en klaarstaan om te wisselen met hun teamgenoten.
- 23.12** Tijdens de wedstrijd moeten coach en spelers aan de kant van de tafel blijven waar hun team speelt.

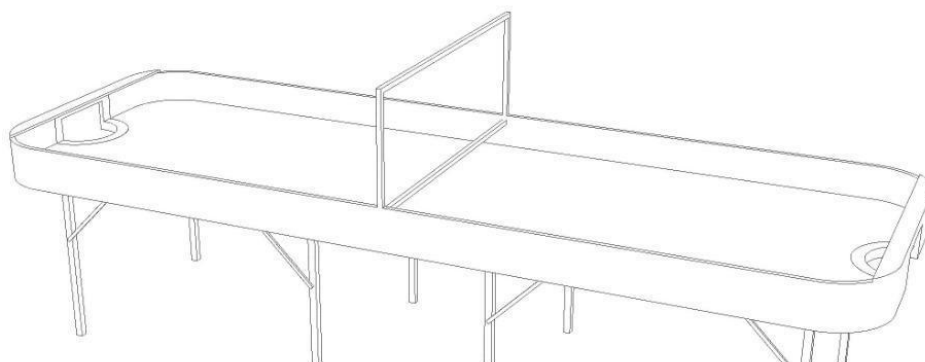
- 23.13** Bij teamwedstrijden wordt er van helft gewisseld zodra een team zestien (16) punten heeft behaald. De scheidsrechter geeft een hoorbare waarschuwing 15 seconden voordat het wisselen van helft voorbij is. De scheidsrechter zegt dan: '15 seconden'. De scheidsrechter moet de deur van de speelruimte openen tijdens het wisselen van helft.
- 23.14** Elk team heeft recht op één (1) time-out van (60 seconden) per wedstrijd. De scheidsrechter geeft een hoorbare waarschuwing 15 seconden voordat de time-out voorbij is. De scheidsrechter zegt dan: '15 seconden'.
- 23.15** Afgegeven waarschuwingen zijn geldig voor de hele wedstrijd en het hele team.

24 SPEELSYSTEEM

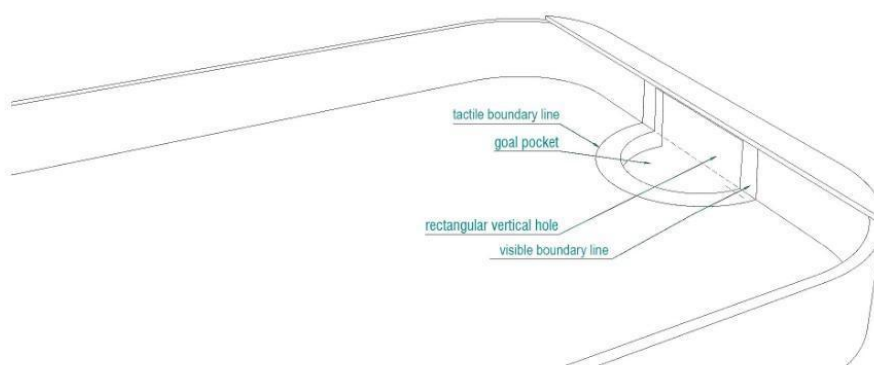
1. Speler 1 van team A (A1) serveert 3 keer tegen speler 1 van team B (B1).
2. Na drie services gaat speler A1 eruit en speler B1 serveert drie keer tegen speler A2.
3. Na drie services gaat speler B1 eruit en speler A2 serveert drie keer tegen speler B2.
4. Na drie services gaat speler A2 eruit en speler B2 serveert drie keer tegen speler A3.
5. Na drie services gaat speler B2 eruit en speler A3 serveert drie keer tegen speler B3.
6. Na drie services gaat speler A3 eruit en speler B3 serveert drie keer tegen speler A1.
7. Na drie services gaat speler B3 eruit en speler A1 serveert drie keer tegen speler B1.

Deze volgorde wordt herhaald tot het einde van de wedstrijd.

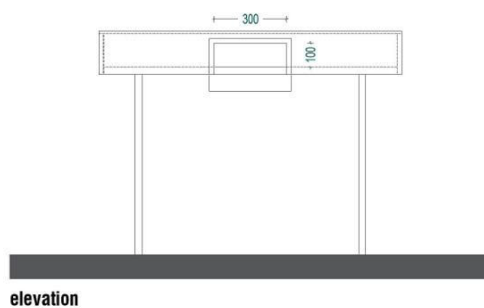
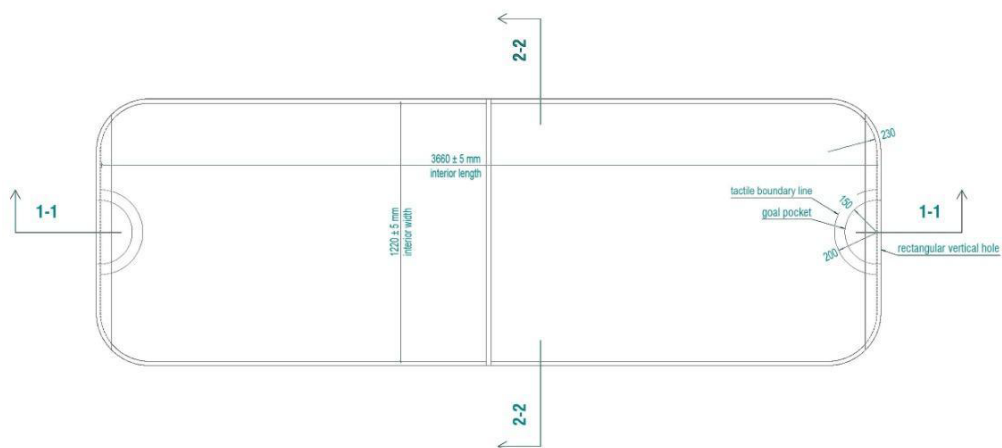
APPENDIX 1: TAFEL



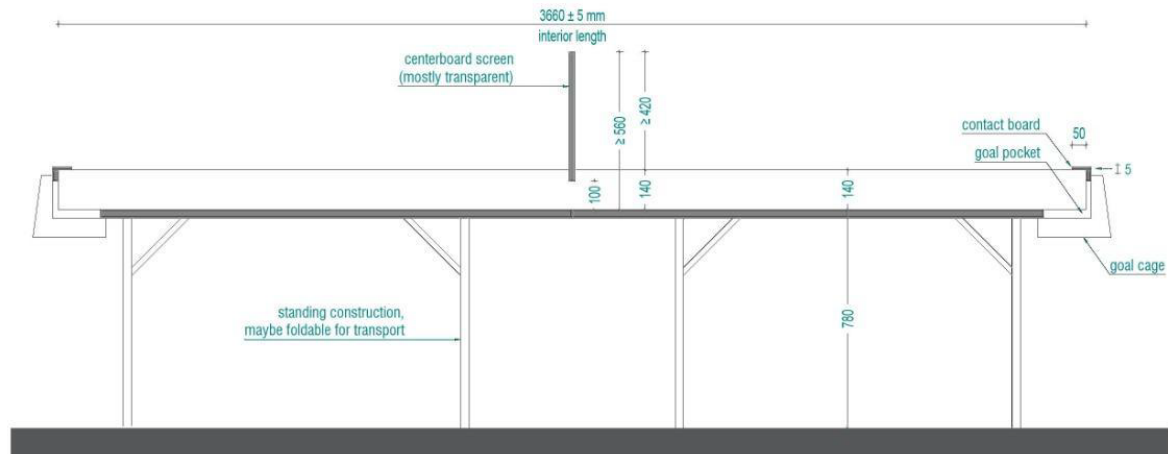
perspective



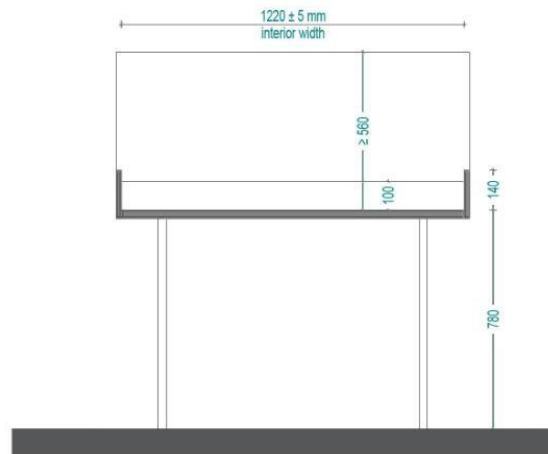
detail goal-area



elevation

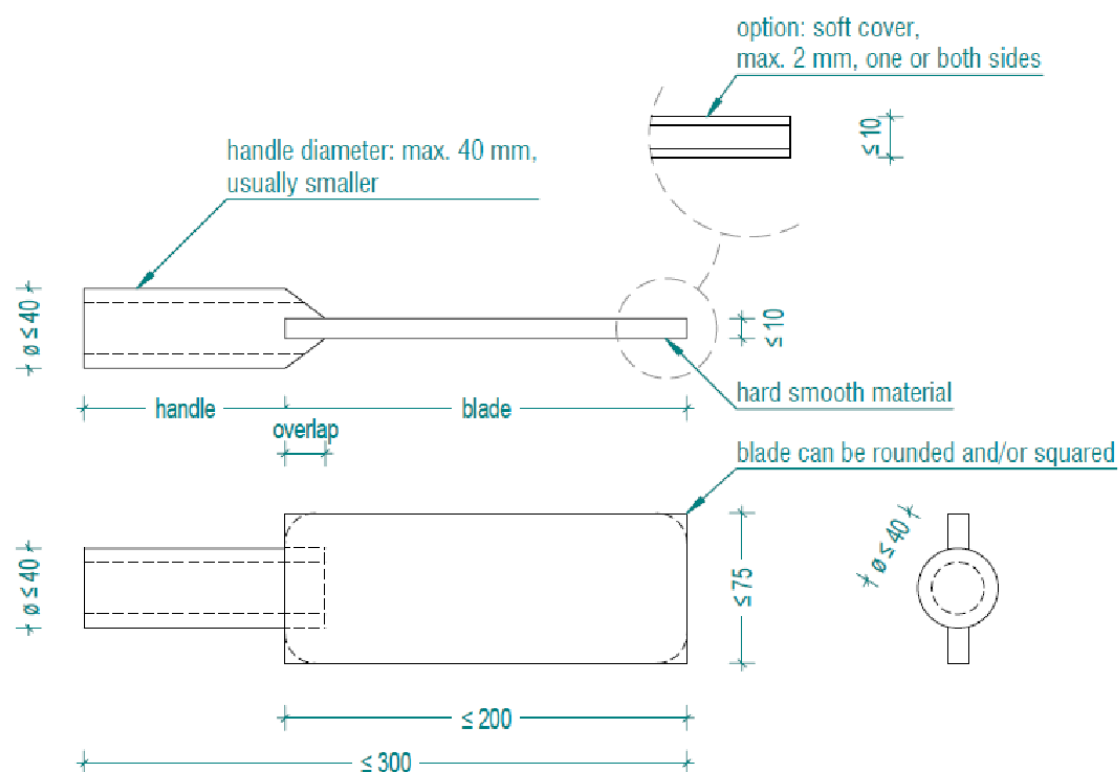


section 1-1



section 2-2

APPENDIX 2: BAT



APPENDIX 3: HANDSCHOENEN

Meting van handbescherming

Handschoenen mogen uitsluitend door scheidsrechters worden goedgekeurd. Goedkeuring wordt verleend indien de handschoen voldoet aan de afmetingen zoals vermeld in regel 4.3. Alleen de onderstaande meetmethode is geldig.

Indien een speler tijdens wedstrijden gewoonlijk handschoenen aan beide handen draagt, moeten beide handschoenen worden goedgekeurd.

HOE HANDSCHOENEN WORDEN GEMETEN

Handschoenen worden gemeten met behulp van een meetlint.

Eerste stap:

De speler plaatst de blote hand met gestrekte vingers op een vlakke ondergrond.

De scheidsrechter meet de hand op drie verschillende plaatsen: de pols, de knokkels en de proximale interfalangeale gewrichten (het middelste gewricht van de vinger).

Tweede stap:

De speler plaatst de gehandschoende hand met gestrekte vingers op een vlakke ondergrond.

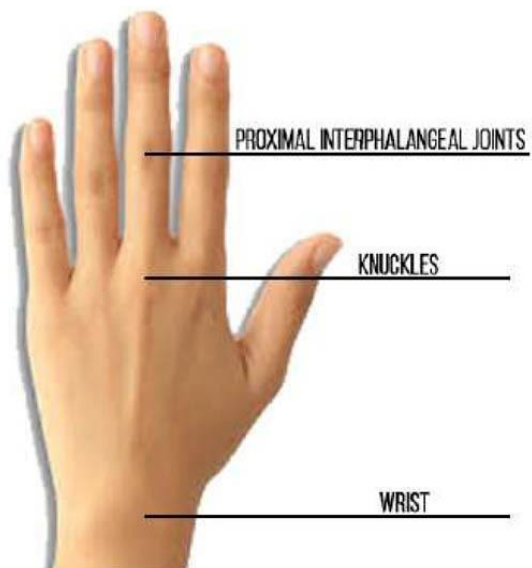
De scheidsrechter meet de gehandschoende hand op de drie hierboven genoemde plaatsen.

Volgens regel 4.3:

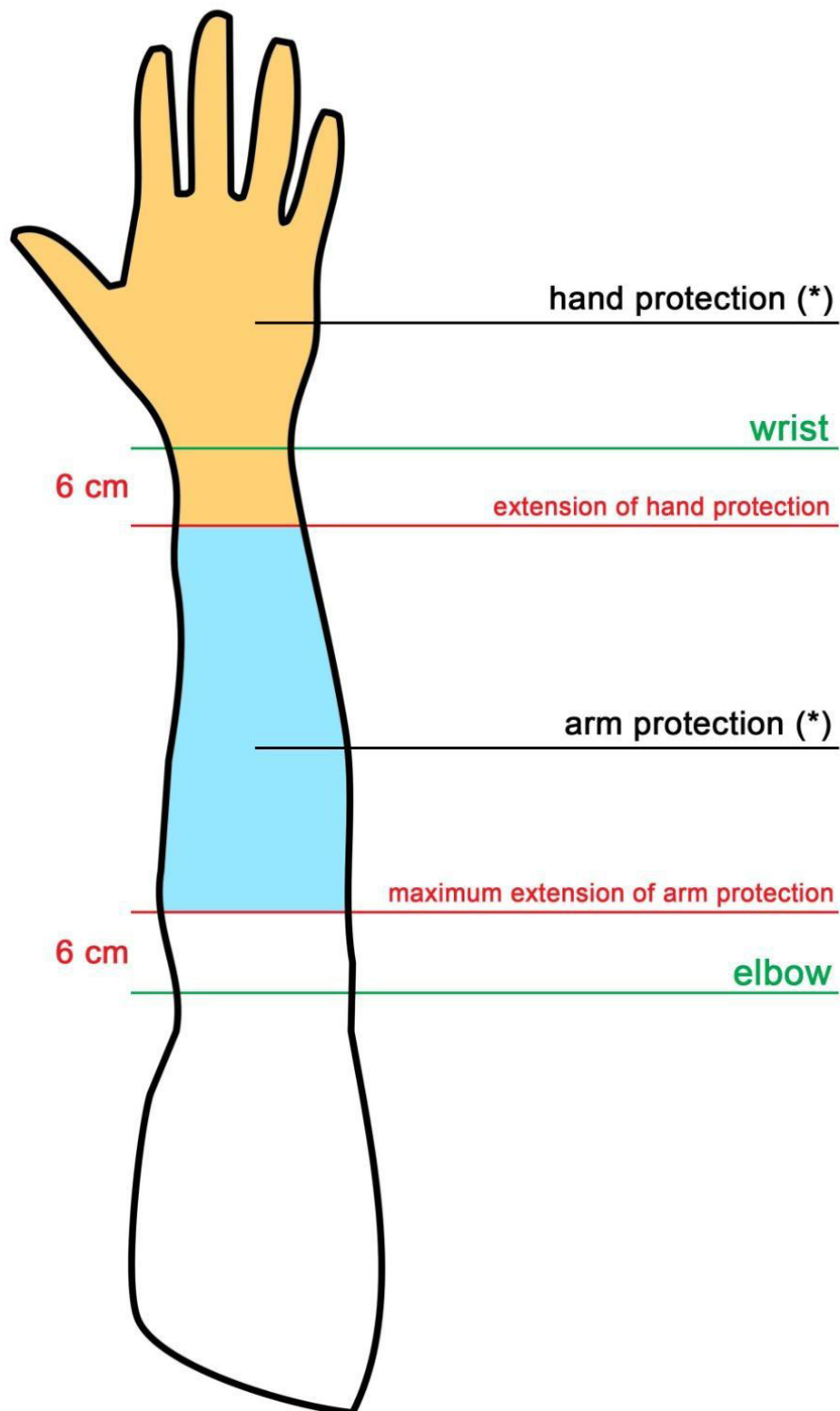
Het verschil in dikte tussen de blote hand en de gehandschoende hand mag niet meer dan 25 mm bedragen.

Het verschil in breedte tussen de blote hand en de gehandschoende hand mag niet meer dan 40 mm bedragen.

Het deel van de handschoen dat over de pols uitsteekt, mag niet gewatteerd zijn.

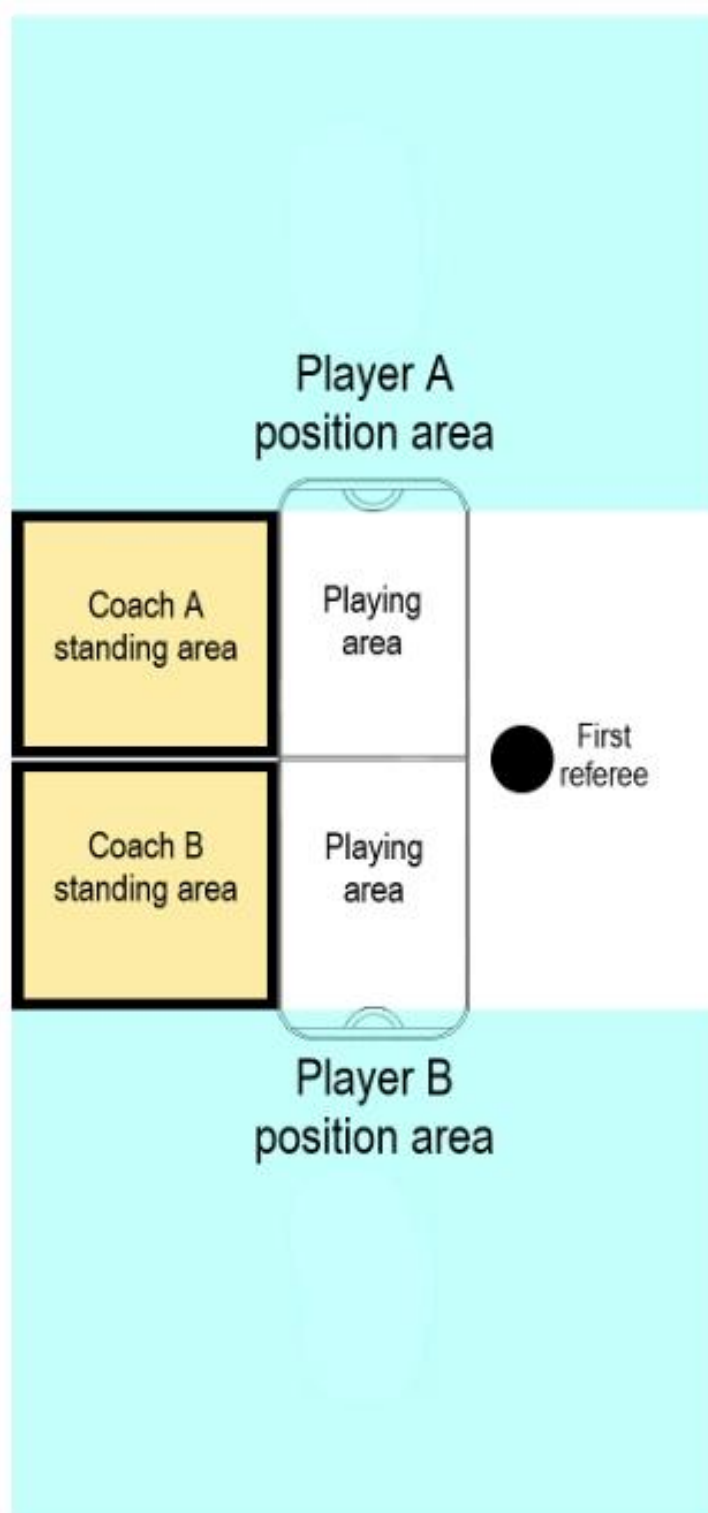


APPENDIX 4: HAND- EN ARMBESCHERMING

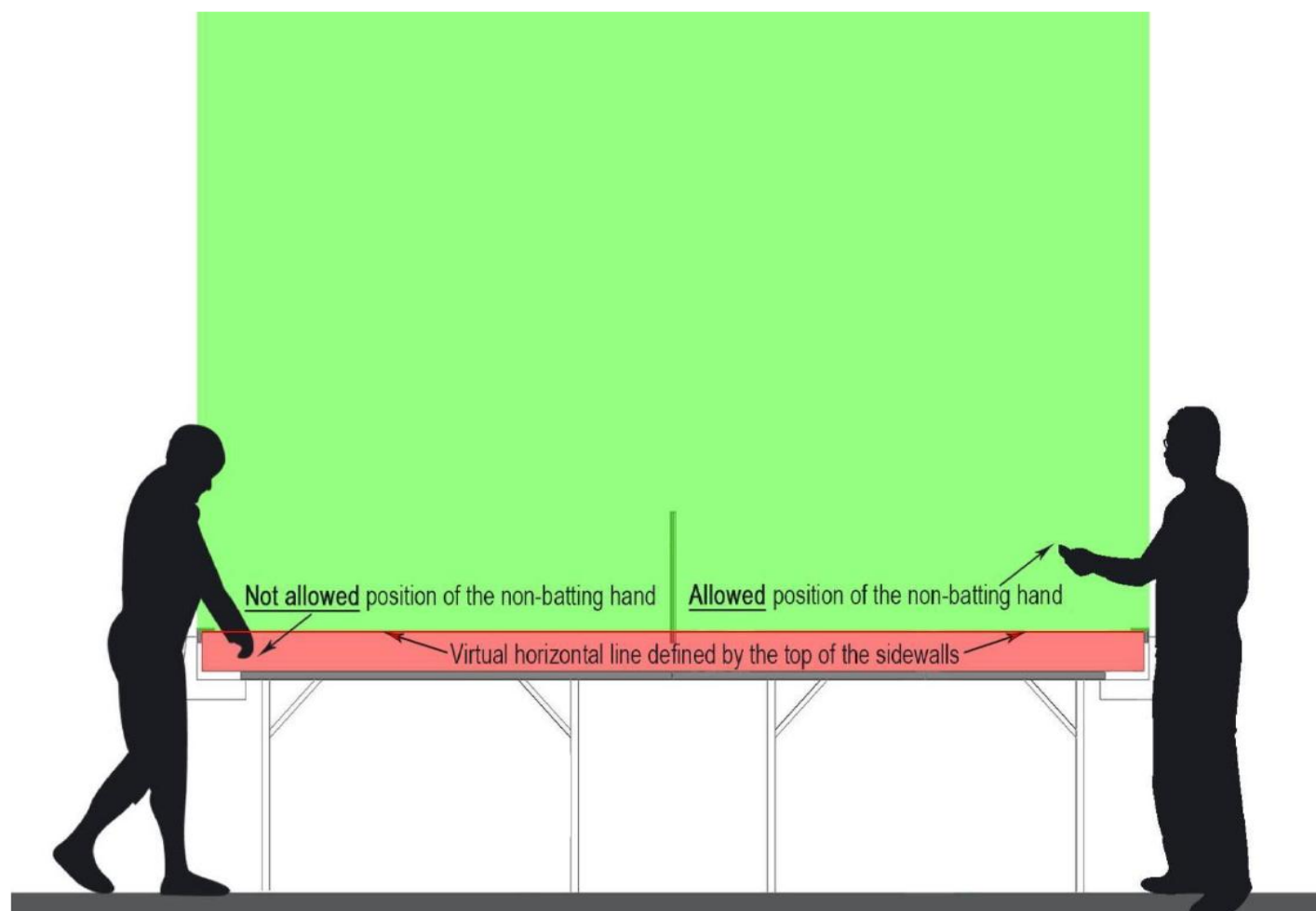


(*) Hand and arm protection must have a different color

APPENDIX 5: PLAYER'S AND COACHES POSITION



APPENDIX 6: INVASION



LUIK 3: ORGANISATIE-BEPALINGEN

In dit luik (3) vind je de regels met betrekking tot de praktische organisatie van de Belgische competitie. Deze regels zijn complementair aan de vertaalde IBSA-regels in luik 2.

1 INRICHTING G-CIRCUIT

Het G-circuit (kampioenschap, criterium) wordt gecoördineerd door G-sport Vlaanderen vzw en wordt betwist volgens het goedgekeurd sporttechnisch reglement (zie deel wedstrijdbepalingen) dat gebaseerd is op het internationale IBSA showdown reglement en de organisatiebepalingen. De spelers schikken zich naar de aanwijzingen van de scheidsrechters. Afwijkingen op de hieronder beschreven organisatiebepalingen worden ten laatste op maandag voorafgaand aan de competitiedag gecommuniceerd naar de sporttakverantwoordelijken van de deelnemende clubs. Aan het einde van het seizoen worden het competitieverloop en het reglement geëvalueerd en waar nodig aangepast.

2 DEELNAME AAN HET G-CIRCUIT

2.1 Speeldata

De speeldata van het seizoen worden uiterlijk 15 mei per mail bekend gemaakt aan de sporttakverantwoordelijken.

2.2 Rechtmatige deelname

De speler is lid bij een erkende sportfederatie en beschikt over een geldige nationale classificatie of is in orde met het attest 'afzien van classificatie' voor aanvang van de eerste wedstrijd van het seizoen.

Het attest is terug te vinden op de website van G-sport Vlaanderen onder downloads op de [showdownpagina](#) en moet opgestuurd worden naar classificatie@gsportvlaanderen.be. Een classificatieaanvraag verloopt cfr. de classificatiehandleiding.

Bij deelname aan internationale competities is een nationale of zelfs een internationale classificatie verplicht.

2.3 Inschrijving

De inschrijvingsformulieren worden uiterlijk 15 mei per mail verstuurd naar de sporttakverantwoordelijken. Voor geldige deelname aan het wedstrijdseizoen moet de sporttakverantwoordelijke uiterlijk 15 juni het inschrijvingsformulier doorsturen naar het G-sport Vlaanderen secretariaat en de inschrijvingsbijdrage betalen op het rekeningnummer van G-sport Vlaanderen. De inschrijvingsbijdrage voor één seizoen bedraagt 50 euro per speler aangesloten bij een G-sport Vlaanderenclub en 65 euro per speler die niet bij een G-sport Vlaanderenclub aangesloten is. Elke speler kan bij inschrijving één datum opgeven waarop hij of zij verhinderd is om te spelen. Hiermee wordt rekening gehouden bij de opmaak van het wedstrijdschema.

2.4 Indeling van de reeksen

13 spelers is het vaste aantal voor alle reeksen, met uitzondering van de laagste reeks. Indien nodig kan de laagste reeks aangevuld worden t.e.m. 17. Indien er meer dan 17 spelers in de laagste reeks zouden zitten, wordt er een nieuwe reeks gemaakt. Indien de laagste reeks uit 5 spelers bestaat, speelt elke speler een 3-dubbele ronde. Indien de laagste reeks uit 6 tot en met 9 spelers bestaat, werkt elke speler een dubbele ronde af. Indien de laagste reeks uit 10 of meer spelers bestaat, werkt elke speler een enkele ronde af.

3 WEDSTRIJDVERLOOP

3.1 Aanwezigheid spelers

Spelers melden zich op een competitiedag ten laatste 15 minuten voor de start van de eerste wedstrijd bij de competitie-manager. Spelers die niet één van de eerste drie (maal 2) wedstrijden spelen, melden zich ten laatste 45 minuten na de start van de eerste wedstrijd bij de manager officials/competitie-manager.

3.2 Verwittigd forfait

Forfaits die voor donderdag 17u doorgestuurd worden naar showdown@gsportvlaanderen.be, worden nog verwerkt in het wedstrijdschema. Ten laatste vrijdag 12u is het nieuwe wedstrijdschema zichtbaar in tournify.

Elke speler die verhinderd is om te spelen volgens het wedstrijdschema, meldt zich persoonlijk af bij de competitie-manager. Afmelden kan bij voorkeur per e-mail naar showdown@gsportvlaanderen.be of telefonisch vóór 10 uur naar de competitie-manager op de dag van de betreffende wedstrijd. Afmelden op een wedstriiddag kan uitsluitend telefonisch. De afmelding per e-mail is enkel goed ontvangen wanneer er een bevestigingsmail is teruggestuurd.

Wanneer (medische) documentatie kan worden voorgelegd aan showdown@gsportvlaanderen.be, dan spreken we van een gewettigd forfait. Indien niet, dan is het een ongewettigd forfait.

- Wanneer een speler één of twee dagen gewettigd forfait geeft, kunnen de resterende dag(en) gespeeld worden en wordt de speler opgenomen in de rangschikking volgens het gespeelde resultaat.
- Vanaf twee dagen ongewettigd forfait wordt de derde dag niet gespeeld of worden de resultaten geschrapt en zakt de speler meteen naar de laagste divisie. De volgorde van het ongewettigd forfait speelt hierbij geen rol.

3.3 Niet verwittigd forfait

De betrokken speler betaalt 5 euro per wedstrijd van die speeldag. Het bedrag dient binnen de maand na de speeldatum te worden overgeschreven op de rekening van G-sport Vlaanderen. De competitie-manager verwittigt de speler en de boekhouder van G-sport Vlaanderen.

3.4 Wijziging wedstrijdvolgorde of tafelnummer

De wedstrijdleiding kan, waar dit het verloop van de speeldag bevordert, tijdens de speeldag wijzigingen in de wedstrijdvolgorde of in het tafelnummer doorvoeren. Wijzigingen op verzoek van de speler zijn niet mogelijk.

3.5 Verplaatsen van wedstrijden

De wedstrijdleiding kan wedstrijden naar een andere competitiedag verplaatsen als dit noodzakelijk is voor een optimaal verloop van de competitie.

3.6 Tijdslimiet

Wedstrijden worden gespeeld zonder tijdslimiet.

3.7 Speeltijd tussen 2 wedstrijden van eenzelfde speler

Indien een speler twee wedstrijden meteen na elkaar moet spelen op eenzelfde competitiedag, dan heeft de speler het recht op 15 minuten tussen de twee wedstrijden. Indien de speler eerder wenst te spelen, dan kan dit aangevraagd worden bij de wedstrijdleiding.

4 WEDSTRIJDSYSTEEM

4.1 Voorcompetitie

Indien er meer nieuwe aanmeldingen zijn dan beschikbare plaatsen in de laagste reeks, zal er een voorcompetitie georganiseerd worden om te bepalen welke spelers zich in de op één na laagste reeks weten te plaatsen. Voor de spelformule in de voorcompetitie wordt vertrokken vanuit een poulesysteem van 4 of 5 spelers waarbij elke speler uit de poule één.-setters tegen elkaar spelen. Op basis van dit resultaat worden de resterende plaatsen toegewezen in de lagere reeksen. De voorcompetitie is volledig afgewerkt voor de start van de hoofdkompetitie.

4.2 Hoofdkompetitie

De sporttakverantwoordelijken van de deelnemende clubs ontvangen uiterlijk 1 september het definitieve wedstrijdprogramma. Indien een voorcompetitie gespeeld werd, wordt het wedstrijdprogramma uiterlijk 2 weken na de dag van de voorcompetitie verzonden.

4.3 Puntenverdeling

Elke wedstrijd wordt gespeeld volgens het 'best of three' systeem.

De puntenverdeling na gespeelde wedstrijden is:

- gewonnen twee-setter = 4 punten
- gewonnen drie-setter = 3 punten
- verloren drie-setter = 1 punt
- verloren twee-setter = 0 punten

4.4 Rangschikking

4.4.1 Tussentijdse rangschikking

Na elke competitiedag wordt op basis van het totaal aantal behaalde wedstrijdpunten een rangschikking opgemaakt. De eerste in de rangschikking is de speler met het hoogst aantal behaalde wedstrijdpunten; de laatste is de speler met het minst aantal wedstrijdpunten.

Bij een gelijk aantal wedstrijdpunten tussen twee of meerdere spelers, is het resultaat uit de onderlinge wedstrijden bepalend. Wie het hoogst aantal wedstrijdpunten behaalde in de onderlinge confrontaties wordt boven zijn tegenstander geplaatst. Als de onderlinge wedstrijden nog niet gespeeld zijn, dan wordt naar het gemiddelde set-saldo gekeken.

4.4.2 Eindrangschikking

De eindrangschikking, voorafgaand aan het spelen van de nacompetitie, wordt opgemaakt op basis van de wedstrijdpunten over alle wedstrijden heen. Hebben twee of meerdere spelers hetzelfde aantal punten dan wordt de winnaar van het onderling duel boven zijn tegenstander geplaatst. Zorgt bovenstaande regel voor geen uitsluitel, dan worden spelers gerangschikt volgens aflopend gemiddelde set-saldo.

4.4.3 Plaatsingslijst

Na de nacompetitie worden de stijgers en dalers bepaald en wordt de eindrangschikking omgezet in de plaatsingslijst. Deze wordt als basis om de spelers voor het daaropvolgend wedstrijdseizoen in te delen.

4.5 Promoveren en degraderen

4.5.1 Regeling

In elke reeks stijgen de nummers één en twee met vier posities in de eindrangschikking.

In elke reeks nemen de nummers drie en vier de plaatsen in van de gestegen nummers één en twee, behalve in de hoogste reeks.

In elke reeks dalen de laatste 2 spelers in een reeks met vier posities in de eindrangschikking, behalve in de laagste reeks.

In elke reeks nemen de op twee en op drie na laagst geplaatste spelers respectievelijk de laatste en voorlaatste plaats over van de gedegradeerde spelers, behalve in de laagste reeks.

Bijvoorbeeld (op basis van reeksgrootte van 13 spelers)

4 stijgers:

- Nummer 1 van tweede reeks wordt nummer 9 van eerste reeks.
- Nummer 2 van tweede reeks wordt nummer 10 van eerste reeks.
- Nummer 3 van tweede reeks wordt nummer 1 van tweede reeks.
- Nummer 4 van tweede reeks wordt nummer 2 van tweede reeks.

4 dalers:

- Nummer 9 van eerste reeks wordt nummer 11 van eerste reeks.
- Nummer 10 van eerste reeks wordt nummer 12 van eerste reeks.
- Nummer 11 van eerste reeks wordt nummer 3 van tweede reeks.
- Nummer 12 van eerste reeks wordt nummer 4 van tweede reeks.

4.5.2 Verplichte daler

Een speler die op basis van de eindrangschikking degradeert kan het seizoen daarna niet in zijn oude reeks spelen (bijvoorbeeld door het afhaken van spelers in die hogere reeks).

4.5.3 Verplichte stijger

Een speler die op basis van de eindrangschikking promoveert, is verplicht om het komende seizoen in de hogere reeks aan te treden. Door het afhaken van spelers kan een speler meerdere reeksen stijgen. Hiermee moet men akkoord gaan. Als een speler niet wilt stijgen, zal deze een volgend seizoen in de laagste klasse op de laatste plaats op de plaatsingslijst worden ingeschreven.

Indien dit een speler in de laagste klasse betreft, zal deze zich het volgend seizoen niet kunnen inschrijven.

4.6 Nacompetitie

Er is een nacompetitie voorzien om één sterke speler in één van de lagere reeksen onmiddellijk te kunnen laten doorgroeien naar de eerste reeks. De nacompetitie wordt gespeeld nadat alle reeksen berekend zijn en wordt gespeeld op de laatste speeldag van de competitie. De nacompetitie bestaat uit één poule van telkens maximaal vier spelers per poule. Alle spelers nemen het tegen elkaar op volgens het 'best of three' systeem. De spelers zijn:

- Eerste reeks: de op twee na laagst geplaatste speler (in geval van 13 spelers is dat nummer 11). Hij of zij verdedigt zijn of haar plaats in de eerste reeks. Nummer 12 en 13 zijn al gedegradeerd.
- Tweede reeks: de speler die als derde is geëindigd. Spelers nummer 1

- en 2 zijn al gepromoveerd naar de eerste reeks.
- Derde reeks: de speler die als eerste is geëindigd.
- Vierde reeks: de speler die als eerste is geëindigd.

Scenario's in geval van vier reeksen van 13 spelers:

Scenario 1: Als nummer 11 van eerste reeks wint dan blijft alles hetzelfde:

- Nummer 11 van eerste reeks blijft in eerste reeks.
- Nummer 3 van tweede reeks blijft in tweede reeks.
- Nummer 1 van derde reeks blijft gepromoveerd naar tweede reeks.
- Nummer 1 van vierde reeks blijft gepromoveerd naar derde reeks.

Scenario 2: Als nummer-3 van tweede reeks wint dan wisselen de spelers uit eerste en tweede reeks van plaats:

- Nummer 3 van tweede reeks wordt nummer 11 in eerste reeks.
- Nummer 11 van eerste reeks wordt nummer 3 in tweede reeks
- Nummer 1 van derde reeks blijft gepromoveerd naar tweede reeks.
- Nummer 1 van vierde reeks blijft gepromoveerd naar derde reeks.

Scenario 3: Als nummer 1 van derde reeks wint:

- Nummer 1 van derde reeks wordt nummer 11 in de eerste reeks.
- Nummer 11 van eerste reeks wordt nummer 3 in tweede reeks.
- Nummer 3 van tweede reeks wordt nummer 4 in tweede reeks.
- Overige spelers in tweede reeks zakken allen één positie lager.
- Nummer 11 van tweede reeks wordt nummer 3 van derde reeks.
- Nummer 1 van vierde reeks blijft gepromoveerd naar derde reeks.

Scenario 4: Als nummer 1 van vierde reeks wint:

- Nummer 1 van vierde reeks wordt de nummer 11 in eerste reeks.
- Nummer 11 van eerste reeks wordt nummer 3 in tweede reeks.
- Nummer 3 van tweede reeks wordt nummer 4 in tweede reeks.
- Overige spelers in tweede reeks zakken allen één positie lager.
- Nummer 11 van tweede reeks wordt nummer drie in derde reeks.
- Nummer 1 van derde reeks blijft gepromoveerd naar tweede reeks.
- Overige spelers in derde reeks zakken allen één positie lager.
- Nummer 11 van derde reeks wordt nummer 3 van vierde reeks.
- Overige spelers in vierde reeks zakken allen één positie lager.

5 ACCOMMODATIE EN SPELMATERIAAL

5.1 Accommodatie

Per competitiedag wordt in twee of drie zalen gespeeld, met per zaal één speeltafel. De wedstrijden op een speeldag hebben een opvolgend nummer per tafel en worden in volgorde van nummering gespeeld. Spelers worden geacht zelf tijdig aanwezig te zijn voor hun wedstrijd aan de correcte speeltafel. De geplande tijd en tafel in tournify is bindend.

5.2 Spelmateriaal

5.2.1 Controle spelmateriaal

De scheidsrechter controleert voor aanvang van elke wedstrijd de showdownbats, goalbalbril en het juist dragen van hand- en polsbescherming. Enkel met goedgekeurde spelmateriaal worden wedstrijden afgewerkt.

5.2.2 Showdownbat

Alvorens een showdownbat gebruikt kan worden in de competitie moet deze gekeurd worden en wordt na goedkeuring voorzien van een keurstempel. Enkel showdownbats gemaakt uit hout zijn toegestaan om beschadiging aan de speeltafels te vermijden. Showdownbats kunnen door spelers ter keuring aangeboden worden tijdens de eerste wedstrijd van een speeldag en voor de spelers die de eerste wedstrijd moeten spelen, 5 minuten voor aanvang van de eerste wedstrijd.

5.2.3 Blinderingsbril

Goalbalbrillen zijn de enige toegestane blinderingsbrillen.

5.2.4 Twijfel over materiaal

Bij twijfel over de goalbalbril, showdownbat, hand- en polsbescherming geeft de manager officials uitsluitel.

5.2.5 Wedstrijdbal

Elke wedstrijd wordt gespeeld met de zogenaamde 'Deense' showdownballen.

5.2.6 Speeltafel

Elke wedstrijd wordt gespeeld op Tsjechische showdowntafels.

6 STRAFPUNTEN

6.1 Strafpunten: zie luik 2 punt 20.3 na waarschuwing, 20.4 zonder waarschuwing en 20.5 andere.

6.2 Forfaitscore bij spelvertraging: zie luik 2 punt 20.5.3.

6.2.1 Een speler die niet komt opdagen voor een wedstrijd (niet door overmacht), verliest de wedstrijd met twee keer 11 - 0.

6.2.2 Een speler die een wedstrijd mist (bijvoorbeeld te laat komen na supporteren bij andere wedstrijd, nevenactiviteit); verliest de wedstrijd met twee keer 11 - 0.

6.2.3 Een speler die zich op een speeldag afmeldt, verliest elk geplande wedstrijd van die speeldag met een score van twee keer 11 - 0.

- 6.2.4 Indien een speler zich niet tijdig kan aanmelden conform regel 3.1 door overmacht wordt er met de wedstrijdleiding bekeken of de wedstrijd later ingehaald kan worden. Indien later inhalen niet mogelijk is door het schema, verliest de speler de wedstrijd met twee keer 11-0.
- 6.2.5 Een speler die tijdens een wedstrijd wegloopt of niet meer wil verder spelen, verliest de wedstrijd met twee keer 11- 0.
- 6.2.6 Spelers die voor een toiletbezoek tijdens een wedstrijd, toegestaan door de scheidsrechter, langer dan vijf minuten wegblijft, verliest de wedstrijd met twee keer 11 – 0, aanvullend bij luik 2 punt 18.3.2.

6.3 Verlies van punten bij blessure

- 6.3.1 Als een speler een blessure oploopt tijdens een wedstrijd en hierdoor de wedstrijd niet kan uitspelen, zie Luik 2 regel 6 "Een wedstrijd opgeven".
- 6.3.2 Als een speler tijdens de wedstrijddag een blessure oploopt, zal deze na onderzoek van de blessure de resterende wedstrijden op een later tijdstip die dag spelen. Kan er niet meer gespeeld worden, dan verliest de betreffende speler de geplande wedstrijden met twee keer 11 - 0.

7 BETALINGEN

Verschuldigde bedragen, van welke aard ook, dienen te worden overgeschreven op rekeningnummer BE74 0682 3627 0607 van G-sport Vlaanderen vzw, binnen de maand na de schriftelijke uitnodiging tot betalen (tenzij anders voorzien).

8 OVERTREDINGEN

- 8.1 Een speler en/of coach die zich herhaaldelijk schuldig maakt aan het niet naleven van het reglement en/of vertonen van ernstig wangedrag, kan worden gediskwalificeerd door de manager officials en competitie-manager voor (het verder verloop van) die betreffende wedstrijddag of voor de gehele competitie. Bij een schorsing/diskwalificatie wordt de speler en/of coach door de manager officials en competitie-manager schriftelijk geïnformeerd omtrent de reden van de getroffen maatregel. Deze schriftelijke toelichting wordt ook aan de bevoegde medewerker van G-sport Vlaanderen bezorgd.
- 8.2 Een officiële klacht i.v.m. een wedstrijd dient binnen het uur na afloop van die wedstrijd op het wedstrijdblad geformuleerd te worden met daarin de betwiste scheidsrechterlijke beslissing en een voorstel tot rechtzetting. Aan de officiële tafel kan het wedstrijdblad bekeken en de klacht geformuleerd worden.

De benadeelde partij die de klacht indiende, betaalt binnen de vier werkdagen 50 euro klachtenbelasting, zie punt 7, anders wordt de klacht beschouwd als zijnde ingetrokken en zal een procedurevergoeding van 25 euro aangerekend worden. De scheidsrechter die de wedstrijd geleid heeft, zal ook zijn versie binnen de vier werkdagen bezorgen aan het competitie management, eventueel via de hoofdscheidsrechter op de dag zelf. De competitie manager maakt alle gegevens over aan het competitie management; deze doet binnen de 14 dagen na ontvangst van de klachtenbelasting een uitspraak en maakt deze schriftelijk bekend aan de betrokken partijen. Indien de klacht wordt aanvaard, d.w.z. als de indieningsprocedure in orde is en als de fout wordt erkend, dan zal de klachtenbelasting terugbetaald worden. Beroep tegen een uitspraak van de het competitie management is niet mogelijk.

Opgelet:

In geval van officiële klachten tijdens de laatste speeldag zal het competitie management zich hierover uitspreken. De procedure wordt beperkt tot het indienen van de klacht met betaling van de 50 euro klachtenbelasting aan de officiële tafel binnen het half uur na afloop van de wedstrijd. Vervolgens zal het competitie management zo vlug mogelijk op de hoogte gebracht worden, bijeenkomen, een uitspraak doen en deze uitspraak bekendmaken; beroep hiertegen is niet mogelijk. Indien de klacht wordt aanvaard, zal de klachtenbelasting teruggegeven worden, anders wordt deze ingehouden.

Opmerking bij de gewone procedure: bij intrekking van een officiële klacht dient de voorziene procedurevergoeding van 25 euro binnen de maand na de datum van de formulering van de klacht op het wedstrijdformulier te worden overgeschreven op het volgende zie punt 7.

9 OPMERKINGEN

Opmerkingen, feedback en suggesties, die geen directe betrekking hebben op het resultaat van een specifieke wedstrijd, kunnen op constructieve wijze en zonder speciale procedure steeds bij de competitie manager, de manager officials, de bevoegde medewerker of het secretariaat van G-sport Vlaanderen worden ingediend. Deze worden binnen redelijke termijn effectief besproken en teruggekoppeld met de indiener.

Competitiemanager

Jelle Stuer
Tel: 0478 60 26 57
showdown@gsportvlaanderen.be

Manager officials

Joep Commandeur
Tel: 0499 76 41 46
comjoep@telenet.be

Manager officials

Rick Oerlemans
Tel: 0480 66 26 66
rick.oerlemans@outlook.com

Medewerker G-sport Vlaanderen

Bas Van Dycke
Tel.: 09 243 11 78
bas.vandycke@gsportvlaanderen.be