«УТВЕРЖДАЮ»
Президент РОО «Национальная федерация развития и поддержки шоудауна»
_____ Серік Ж.

ПРАВИЛА

ШОУДАУН
«SHOWDOWN»

2025 – 2028год

Казахстан, Астана

Правила были одобрены Исполнительным советом IBS А 16 марта 2022 года.
Правила действуют с 28 марта 2022 года.
Эти правила регулируют всю игру (Шоудаун) Showdown на всех турнирах.

ИСТОРИЯ

Годом создания новой игры считается 1960 год, когда канадцы Джо Льюис и Патрик Йорк придумали спорт, в который могли бы самостоятельно играть плохо видящие люди, не пользуясь помощью зрячих друзей. Они разработали правила и необходимое оборудование. Первым международным успехом шоудауна стал его дебют как рекреационного вида спорта вовремя Паралимпийских игр 1980 года в Нидерландском Арнеме. С тех пор в шоудаун играли для развлечения на каждых играх. Всплеск особого интереса наметился после Паралимпийских игр 1996 года в Атланте, когда в IBSA обратились представители 30 стран с запросом получения информации об оборудовании и правилах игры. С тех пор по настольному теннису для слепых регулярно проводятся международные соревнования различного уровня. Шоудаун настолько занимателен и не требует силовой подготовки, что играют в него люди всех возрастов и возможностей, а не только слепые.

ПРАВИЛА ИГРЫ «ШОУДАУН»

(в соответствии с Правилами IBSA Showdown)

1. ВВЕДЕНИЕ

В игру «Шоудаун» играют два игрока. Игра проводится на специальном прямоугольном столе с воротами (лузами), расположенными на торцевых сторонах стола, и прозрачным центральным экраном (далее — **центральный борт**), установленным в центре игровой поверхности. Игроки используют специальные ракетки и звуковой мяч.

Цель игры — направить мяч по поверхности стола под центральным бортом в ворота соперника, одновременно защищая собственные ворота и не позволяя сопернику забить гол.

Настоящие Правила состоят из четырех частей:

А. Определения и технические характеристики
Б. Правила игры
В. Правила командной игры
Г. Приложения

ЧАСТЬ А. ОПРЕДЕЛЕНИЯ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

1. СТОЛ

Стол для игры в «Шоудаун» должен соответствовать техническим требованиям, установленным Правилами IBSA.

1.1. Основные элементы стола

Центральный экран (центральный борт) Прямоугольный прозрачный экран, разделяющий игровую поверхность на две равные половины. Центральный экран устанавливается на боковых стенках над игровой поверхностью.

Контактный борт Горизонтальная планка, расположенная сверху торцевой стенки стола.
Зона ворот Пространство между воротами и ограничительной линией (тактильной и визуальной),

включая саму ограничительную линию.
Ворота Отверстие, расположенное в горизонтальной игровой поверхности и торцевой стенке стола, предназначенное для взятия ворот (забитого мяча). Торцевая стенка должна иметь жесткую поверхность.

1.2. Игровая зона
Игровая зона ограничивается:

- по бокам — внутренними поверхностями боковых стенок, торцевых стенок и закруглений;
- снизу — поверхностью игрового поля;
- сверху — верхней кромкой боковых стенок.

Верхняя поверхность контактного борта не входит в игровую зону.

Передняя и нижняя поверхности контактного борта являются частью игровой зоны.

1.3. Внутреннее игровое пространство

Внутреннее игровое пространство ограничивается:

- по бокам — внутренними поверхностями боковых стенок, торцевых стенок и закруглений;
- сверху — воображаемой горизонтальной плоскостью, проходящей по верхней кромке боковых стенок;
- снизу — поверхностью игрового поля.

Верхняя и передняя поверхности контактного борта не являются частью внутреннего игрового пространства.
Нижняя поверхность контактного борта входит во внутреннее игровое пространство.

Игровое поле.
Горизонтальная поверхность стола, по которой перемещается игровой мяч.
Боковая стенка.
Вертикальная часть стола, ограничивающая игровую поверхность по длинным сторонам.
Торцевая стенка.
Вертикальная часть стола, ограничивающая игровую поверхность по коротким сторонам.
Закругление
Закругленная вертикальная часть стола, соединяющая боковую и торцевую стенки.
Торцевая часть стола
Часть стола, включающая торцевую стенку и оба прилегающих закругления.

2. СПОРТИВНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

2.1. Стол для игры в Шоудаун.



Стол для игры в Шоудаун должен соответствовать следующим техническим требованиям.

Размеры стола

- **Внутренняя длина** — 366 см (допуск ±5 мм).
- **Внутренняя ширина** — 122 см (допуск ±5 мм).
- **Высота игровой поверхности от пола** — 78 см (допуск ±10 мм).
- **Высота боковых стенок** — 14 см.
- **Внутренний радиус закруглений** — 23 см.
- **Горизонтальное отверстие ворот** (в игровой поверхности) — полукруг диаметром 30 см.
- **Вертикальное отверстие ворот** (в торцевой стенке) — 30 × 10 см.
- **Визуальная разметка зоны ворот** на торцевой стенке — ширина линии 5 см вдоль вертикального отверстия ворот.
- **Тактильная и визуальная ограничительная линия зоны ворот** — диаметр 40 см.
- **Контактный борт** — толщина 0,5 см, выступ во внутреннюю часть стола — 5 см.
- **Центральный экран (центральный борт)** располагается на высоте 42 см от верхней кромки боковых стенок и образует зазор высотой 10 см между нижней кромкой экрана и игровой поверхностью, через который проходит игровой мяч.

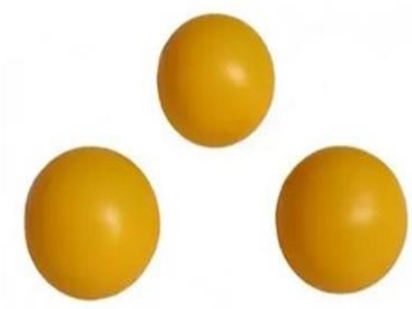
Чертеж стола приведен в Приложении 1.

2.2. Игровой мяч

Игровой мяч должен соответствовать следующим требованиям:

- мяч должен быть сферической формы;
- диаметр мяча — **6 см**;
- поверхность мяча должна быть твердой и гладкой;
- масса мяча — **от 23 до 28 г**;
- внутри мяча должны находиться звуковые элементы, обеспечивающие его отчетливую слышимость во время игры.

  На соревнованиях, по итогам которых начисляются рейтинговые очки IBSA, допускается использование только мячей, утвержденных Спортивным комитетом IBSA по Шоудауну.



2.3. Ракетка
Ракетка должна соответствовать следующим требованиям.



Материал Ракетка должна быть изготовлена из твердого материала с гладкой поверхностью.
Максимальные размеры

- общая длина — не более **30 см**;
- длина игровой части (лопасти) — не более **20 см**;
- ширина лопасти — не более **7,5 см**;
- толщина лопасти (вместе с мягким покрытием) — не более **10 мм**;
- диаметр рукоятки — не более **4 см**.

Лопасть Лопасть ракетки:

- может иметь прямоугольную форму с прямыми или закругленными углами;
- не должна иметь острых или заточенных кромок.

Допускается использование мягкого покрытия толщиной до **2 мм** с каждой стороны лопасти при условии, что общая толщина лопасти не превышает **10 мм**.
Рукоятка

- Лопасть начинается в месте, где ширина или диаметр рукоятки превышает **4 см**.
- Переход между рукояткой и лопастью может иметь длину и ширину до **40 мм**.

Чертежи ракетки приведены в Приложении 3.

2.4. Маска (защитные очки)



Во время игры все участники обязаны использовать маску (защитные очки), полностью исключающую возможность видеть окружающее пространство.

Маска должна соответствовать следующим требованиям:

- полностью закрывать поле зрения игрока;
- не пропускать свет при проверке судьей;
- иметь мягкое уплотнение из поролона, силикона или аналогичного материала, обеспечивающее плотное прилегание к лицу;
- обеспечивать полную светонепроницаемость.

Разрешается использовать:

- затемненные горнолыжные очки;
- специальные защитные маски;
- иные аналогичные средства защиты, соответствующие указанным требованиям.

Ответственность за исправность и соответствие маски требованиям настоящих Правил несет игрок.

2.5. Экипировка игрока

Футболка. Игрок обязан выступать в спортивной футболке с короткими рукавами. Длина рукава не должна опускаться ниже локтевого сустава.
Допускается использование облегающей футболки с длинными рукавами при соблюдении следующих условий:

- она надевается под основную футболку;
- не закрывает защиту кисти и предплечья;
- отличается по цвету от защиты рук и основной футболки.

Спортивная форма. Игрок обязан выступать в спортивной форме, предназначенной для участия в соревнованиях.

Обувь. Игрок обязан использовать спортивную обувь с нескользящей подошвой.

2.6. Защита кисти и предплечья

Игрок обязан использовать защиту игровой руки. Защита должна закрывать кисть и продолжаться не менее чем на **6 см выше лучезапястного сустава**. Защита должна соответствовать следующим требованиям:

- не увеличивать ширину руки более чем на **2 см** с каждой стороны;
- толщина защиты в области кисти (включая пальцы, кроме большого пальца) не должна превышать **2,5 см**;
- толщина защиты в области предплечья не должна превышать **1 см**.

При проведении измерений большой палец не учитывается. Допускается использование дополнительной защиты выше основной защиты кисти (например, напульсников, эластичных бинтов и аналогичных изделий) при соблюдении следующих условий:

- цвет дополнительной защиты должен отличаться от цвета основной защиты;
- увеличение размера руки не должно превышать **1 см** с каждой стороны;
- защита не должна доходить до локтевого сустава ближе чем на **6 см**;
- данная часть защиты не считается частью игровой руки при контакте с мячом.

Порядок измерения защиты руки приведен в Приложении 3. Описание допустимых средств защиты кисти и предплечья приведено в Приложении 4.

ЧАСТЬ Б. ПРАВИЛА ИГРЫ

3. ИГРА
3.1. Виды соревнований
Соревнования по Шоудауну проводятся в следующих видах:

- личные;
- командные;
- лично-командные;
- командно-личные.

В личных соревнованиях результаты учитываются отдельно для каждого игрока. В командных соревнованиях результаты отдельных матчей определяют итоговый результат команды.
В лично-командных соревнованиях результаты засчитываются одновременно игроку и команде. В командно-личных соревнованиях результаты засчитываются как команде, так и каждому игроку.
Соревнования могут проводиться среди:
мужчин;
женщин;
смешанных команд (при проведении командных соревнований).

3.2. Матч.
Матч проводится до победы в установленном количестве сетов. В зависимости от Положения о соревнованиях матч может проводиться по системе:

- до одной победы (1 сет);
- до двух побед (лучший из 3 сетов);
- до трех побед (лучший из 5 сетов).

3.3. Сет.
В личных соревнованиях сет выигрывает игрок, первым набравший **11 очков**, при преимуществе не менее **2 очков**.
Если счет становится **10:10**, игра продолжается до достижения преимущества в два очка.
При достижении счета **16:16** победителем считается игрок, первым набравший **17-е очко**.
В командных соревнованиях порядок проведения матча определяется Положением о соревнованиях.

3.4. Отказ от продолжения матча.
Игрок имеет право отказаться от продолжения матча вследствие травмы, болезни или иной уважительной причины.
В этом случае:
все полностью завершенные сеты сохраняют свою силу;
незавершенный сет и оставшиеся сеты засчитываются сопернику как победа.

3.5. Поражение по умолчанию.
Игроку засчитывается поражение по умолчанию в случаях, предусмотренных настоящими Правилами или Положением о соревнованиях. При поражении по умолчанию игроку засчитывается поражение во всех сетах со счетом **11:0**.

3.6. Гол.
Гол засчитывается в случае, если мяч полностью пересек линию ворот и полностью оказался в воротах соперника.

3.7. Игровое нарушение.
Игровым нарушением считается любое действие игрока, противоречащее настоящим Правилам. В зависимости от характера нарушения судья вправе:
вынести предупреждение;
присудить сопернику одно очко;
назначить штраф;
дисквалифицировать игрока.

3.8. Подача.
Каждый розыгрыш начинается с подачи. После сигнала судьи игрок обязан выполнить подачу в течение **2 секунд**.

Во время подачи:

- мяч должен находиться на игровой поверхности;
- удар выполняется ракеткой;
- после удара мяч обязан коснуться боковой стенки один раз;
- затем пройти под центральным экраном;

после этого мяч считается введенным в игру.

3.9. Очередность подачи.

В личных соревнованиях игрок выполняет **две подряд подачи**, после чего право подачи переходит сопернику. В командных соревнованиях каждый игрок выполняет **три подряд подачи**, если иное не предусмотрено Положением о соревнованиях.

3.10. Предупреждение.

Предупреждение является официальной дисциплинарной мерой. Оно объявляется игроку или тренеру за нарушение Правил либо неспортивное поведение. Предупреждение не сопровождается начислением очков сопернику.

3.11. Штраф.

За серьезное нарушение Правил или неспортивное поведение судья вправе назначить штраф. При назначении штрафа сопернику присуждаются **2 очка**.

3.12. Разминка.

Перед началом матча игрокам предоставляется время для разминки. Продолжительность разминки определяется Регламентом соревнований.

3.13. Остановка времени.

Остановка времени производится только по решению судьи в случаях, предусмотренных настоящими Правилами.

3.14. Тайм-аут.

Во время матча игрок (или тренер в командных соревнованиях) имеет право запросить тайм-аут. Продолжительность и порядок предоставления тайм-аута определяются настоящими Правилами и Регламентом соревнований.

3.15. Игровая рука. Игровой рукой считается рука, удерживающая ракетку. Игровая рука включает защиту кисти и предплечья до **6 см выше лучезапястного сустава**.

3.16. Свободная рука.

Свободной считается рука, не удерживающая ракетку.

3.17. Официальный язык.

Во время международных соревнований используется официальный язык соревнований. Официальным языком соревнований IBSA является английский язык.

4. СУДЕЙСТВО

4.1. Судейская бригада

Каждый матч обслуживают:

- судья;
- второй судья (при необходимости).

Второй судья контролирует:

- время игры;
- счет;
- очередность подачи;
- предоставление тайм-аутов;
- ведение протокола матча.

4.2. Полномочия судьи

Судья обязан:

- обеспечивать соблюдение настоящих Правил;

- контролировать ход матча;
- принимать решения по игровым эпизодам;
- проверять экипировку игроков;
- объявлять счет;
- фиксировать нарушения.

Решения судьи, принятые в пределах его полномочий, являются окончательными.

4.3. Сигналы судьи

Судья использует свисток:

- один короткий свисток — начало или остановка игры;
- два коротких свистка — взятие ворот (гол);
- один длинный свисток — окончание сета или матча.

4.4. Замена судьи

В случае невозможности дальнейшего исполнения обязанностей судья заменяется другим судьей. Матч продолжается после назначения нового судьи.

4.5. Официальный язык судейства

Судья проводит матч на официальном языке соревнований. На международных соревнованиях IBSA официальным языком судейства является английский язык.

5. ГЛАВНАЯ СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ

Для проведения соревнований создается Главная судейская коллегия.
В ее состав входят:

- главный судья;
- заместители главного судьи;
- главный секретарь;
- заместители главного секретаря;
- судьи;
- судья-хронометрист;
- секретари;
- технический контролер;
- комиссия по допуску участников.

Главный судья:
руководит проведением соревнований;

- обеспечивает соблюдение настоящих Правил;
- рассматривает протесты;
- распределяет обязанности между судьями;
- утверждает результаты соревнований;
- подписывает итоговую документацию.

Заместители главного судьи выполняют обязанности по поручению главного судьи и при его отсутствии исполняют его полномочия. Главный секретарь обеспечивает регистрацию участников, ведение протоколов, оформление результатов соревнований и подготовку итоговой документации. Технический контролер осуществляет проверку соответствия игрового оборудования требованиям настоящих Правил, включая контроль ракеток, мячей, масок и защитной экипировки игроков.

6. МАТЧ

6.1. Матч проводится до победы в **1, 3 или 5 сетах** в соответствии с Положением о соревнованиях.
6.2. Победителем матча считается игрок, который первым одержит необходимое количество побед в сетах:

- в матче из одного сета — победа в **1 сете**;

- в матче из трех сетов — победа в **2 сетах**;
- в матче из пяти сетов — победа в **3 сетах**.

6.3. Победителем сета считается игрок, первым набравший **11 очков**, при преимуществе не менее **2 очков** над соперником. При счете **10:10** игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не получит преимущество в два очка.
Если счет достигает **16:16**, победителем сета становится игрок, первым набравший **17-е очко**.

6.4. Неотъемлемой частью матча являются:
- разминка;
- тайм-ауты;
- смена сторон;

все официальные перерывы, предусмотренные настоящими Правилами.

7. МАТЧ С ОГРАНИЧЕНИЕМ ВРЕМЕНИ

7.1.На соревнованиях, проводимых под эгидой **IBSA**, матчи проводятся **без ограничения времени**.
7.2.Организаторы иных соревнований вправе установить ограничение времени матча.Информация о наличии ограничения времени должна быть указана в Положении (Регламенте) о соревнованиях и доведена до сведения участников до начала турнира.
7.3. Если время матча истекло до окончания сета:
победителем признается игрок, имеющий большее количество очков;
при равном счете право первой подачи определяется жеребьевкой (подбрасыванием монеты);
победителем становится игрок, выигравший следующее очко.
7.4. При проведении матчей с ограничением времени отсчет игрового времени приостанавливается во время:
- тайм-аутов;
- смены сторон;

официальных остановок игры по решению судьи.

8. ПОДГОТОВКА К МАТЧУ

8.1. Перед началом матча судья обязан представить:
себя;
второго судью (при его наличии);

- игроков (или команды);
- тренеров.

8.2. До начала разминки судья проверяет соответствие экипировки игроков требованиям настоящих Правил, в том числе:

- маски (защитные очки);
- ракетки;
- защиту кисти и предплечья;
- спортивную форму и обувь.

9.3. Если игрок не владеет официальным языком соревнований, ему может быть предоставлен переводчик. Переводчик должен быть заявлен до начала матча.

9.4. До начала матча игрок (или команда) обязан сообщить судье фамилию и имя своего тренера и, при необходимости, переводчика.
При этом:
а) игрок вправе заявить тренера независимо от его присутствия в игровой зоне;
б) тренер имеет право входить в игровую зону и покидать ее только в соответствии с настоящими Правилами и указаниями судьи;
в) до начала официальной разминки игрок вправе заменить ранее заявленного тренера;
г) одно и то же лицо **не может одновременно выполнять обязанности тренера и переводчика**;
д) переводчик имеет право общаться только с игроком и судьей исключительно в целях перевода информации, связанной с проведением матча.

10. ИГРОВЫЕ ПРОЦЕДУРЫ

10.1. Во время нахождения мяча в игре судья обязан обеспечить тишину в игровой зоне. Перед началом матча судья обращается к присутствующим с просьбой выключить или перевести в беззвучный режим мобильные телефоны и соблюдать тишину.
10.2.Перед каждым возобновлением игры судья обязан убедиться, что в игровой зоне соблюдается тишина. Игра возобновляется только после создания условий, позволяющих игрокам отчетливо слышать звуковой мяч.
10.3. Игрок обязан находиться в защитной маске на протяжении всего матча и не имеет права самостоятельно снимать ее или прикасаться к ней во время игры.
Если игроку необходимо поправить маску, он обязан обратиться за разрешением к судье.
При этом:
а) просьба должна быть заявлена только во время остановки игры;
б) после получения разрешения игрок обязан отвернуться от игрового стола;
в) перед возобновлением игры судья проверяет правильность надевания маски и отсутствие возможности видеть через нее.
10.4. Судья обязан проверять правильность ношения защитных масок:
перед началом разминки;
перед каждым матчем;
после каждого тайм-аута;
после смены сторон;

- после длительной остановки игры;
- в любом случае, если возникает сомнение в правильности использования маски.

10.5. Во время матча игроку и тренеру запрещается общаться между собой, за исключением случаев, предусмотренных настоящими Правилами.
10.6. Во время нахождения мяча в игре зрители обязаны соблюдать полную тишину.
После остановки игры по свистку судьи зрителям и тренерам разрешается разговаривать, не нарушая порядок проведения соревнований.
10.7. Игрок и тренер вправе общаться между собой на любом языке, за исключением случаев, предусмотренных настоящими Правилами.
Если тренер обращается к игроку с целью поддержки или поощрения во время остановки игры, допускается использование только официального языка соревнований.
За нарушение данного требования применяются дисциплинарные меры, предусмотренные настоящими Правилами.
10.8. Во время матча тренер обязан находиться в специально отведенном месте сбоку от игровой половины своего игрока.
10.9. После окончания каждого матча судья обеспечивает открытие двери в игровую зону для входа и выхода участников.
10.10. Зрителям разрешается входить в игровую зону и покидать ее:
до начала матча;

после окончания матча;
в перерывах между матчами.
Во время проведения матча вход и выход зрителей запрещаются.

---

11. ЖЕРЕБЬЕВКА

11.1. Перед началом разминки судья проводит жеребьевку путем подбрасывания монеты.
Игрок, выигравший жеребьевку, имеет право выбрать одно из следующих преимуществ:

- выполнять первую подачу;
- передать право первой подачи сопернику.

Игрок, проигравший жеребьевку, получает оставшееся право.

12. РАЗМИНКА

12.1. Разминка начинается и заканчивается по сигналу судьи, который подается свистком или устной командой.
12.2. Продолжительность разминки составляет 60 секунд.
12.3. Разминка может быть отменена по взаимному согласию обоих игроков.
12.4. Во время разминки игроки обязаны использовать полную игровую экипировку, предусмотренную настоящими Правилами.
12.5. Во время разминки общение между игроком и тренером запрещается, за исключением случаев, предусмотренных настоящими Правилами. За нарушение применяются дисциплинарные меры.

---

13. ПОДАЧА

13.1. Право первой подачи определяется жеребьевкой.
Игрок, выигравший жеребьевку и выбравший право первой подачи, начинает первый сет. Во втором сете первую подачу выполняет соперник. В третьем (при необходимости), пятом и последующих нечетных сетах право первой подачи вновь переходит к игроку, начинавшему первый сет.
13.2. Каждый игрок выполняет две последовательные подачи, после чего право подачи переходит сопернику.
13.3. После сигнала судьи игрок обязан выполнить подачу в течение 2 секунд.
Если подача не выполнена в установленное время, игрок теряет право на данную подачу, а сопернику присуждается 1 очко.
13.4. Каждый удар по мячу при выполнении подачи считается одной подачей.
13.5. После выполнения двух подач право подачи переходит сопернику.
13.6. При выполнении подачи мяч должен коснуться боковой стенки стола один раз, после чего пройти под центральным экраном.
Если данное требование не выполнено, судья останавливает игру, подача считается неправильной, а сопернику присуждается 1 очко.

---

14. ПОРЯДОК ВЕДЕНИЯ ИГРЫ

14.1. Игра начинается и останавливается по сигналу судьи:

а) один короткий свисток — начало или остановка игры;
б) два коротких свистка — взятие ворот (гол);
в) один длинный свисток — окончание сета или матча.

14.2. Перед началом каждого розыгрыша судья перекатывает мяч подающему игроку и последовательно спрашивает обоих игроков о готовности к игре.

После получения ответа «Готов» («Да») от обоих игроков судья:

- объявляет текущий счет;
- объявляет номер подачи;
- подает сигнал к началу игры одним коротким свистком.

Данная процедура применяется:

- перед началом матча;
- перед началом каждого сета;
- после тайм-аута;
- после смены сторон;
- после длительной остановки игры.

14.3. Перед каждым возобновлением игры судья обязан объявить счет и номер текущей подачи.
14.4. По окончании каждого сета и матча судья объявляет итоговый счет и победителя.
14.5. После объявления судьей номера подачи игрок обязан без неоправданной задержки подготовиться к выполнению подачи.
Готовность к подаче подтверждается размещением мяча на игровой поверхности.

---

15. НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ

15.1. Очки могут быть присуждены любому игроку независимо от того, кто выполняет подачу.
15.2. Гол
15.2.1. Гол засчитывается, если мяч полностью пересек линию ворот и полностью оказался в воротах соперника.

- После взятия ворот судья:
- подает два коротких свистка;
- объявляет: «Гол»;
- присуждает игроку, забившему гол, 2 очка.

15.2.2. Игроку присуждается 1 очко, если соперник:

- направил мяч в центральный экран;
- послал мяч над центральным экраном;
- коснулся мяча любой частью тела, кроме ракетки или игровой руки, удерживающей ракетку;
- направил мяч за пределы игровой поверхности ракеткой или игровой рукой;
- остановил мяч и не возобновил игру в течение 2 секунд, если иное не предусмотрено настоящими Правилами.

15.3. НЕПРАВИЛЬНАЯ ПОДАЧА

При каждом из перечисленных ниже нарушений судья подает один короткий свисток, объявляет игровое нарушение «неправильная подача» и присуждает сопернику 1 очко.
15.3.1. Игрок касается мяча ракеткой более одного раза при выполнении подачи.
а) Каждое касание мяча ракеткой считается отдельной попыткой подачи.
15.3.2. Игрок не выполняет подачу в течение 2 секунд после сигнала судьи.
а) После сигнала судьи игрок вправе изменить положение мяча на игровой поверхности, однако обязан выполнить подачу в пределах установленного времени.
15.3.3. Игрок выполняет подачу до сигнала судьи.
15.3.4. Подача выполняется без размещения мяча на игровой поверхности.
15.3.5. Игрок умышленно перекатывает мяч перед выполнением подачи.
а) Если после размещения мяча на игровой поверхности он самопроизвольно перекатывается (например, вследствие небольшого наклона стола или особенностей техники игрока), это не

считается нарушением.
15.3.6. Игрок промахивается по мячу во время выполнения подачи.
При этом применяются следующие положения:
а) если судья не услышал касания ракетки о мяч, игрок вправе повторить попытку подачи в пределах двухсекундного лимита;
б) если судья услышал касание мяча, попытка считается использованной.
15.3.7. После подачи мяч не касается боковой стенки ровно один раз перед прохождением под центральным экраном.
При этом:
а) если мяч скользит вдоль боковой стенки или касается ее более одного раза, фиксируется нарушение;
б) если после одного правильного касания боковой стенки мяч задевает нижнюю часть центрального экрана и сразу проходит на сторону соперника, нарушение не фиксируется.

15.4. ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ЭКРАН
При каждом из перечисленных нарушений судья подает один короткий свисток, объявляет игровое нарушение «центральный экран» и присуждает сопернику 1 очко.
15.4.1. Мяч проходит над центральным экраном.
15.4.2. Мяч попадает в центральный экран и прекращает движение вперед.
При этом:
а) если после касания нижней части центрального экрана мяч сразу проходит на сторону соперника, нарушение не фиксируется.

15.5. КАСАНИЕ ТЕЛОМ
При каждом из перечисленных нарушений судья подает один короткий свисток, объявляет игровое нарушение «касание телом» и присуждает сопернику 1 очко.
15.5.1. Игрок касается мяча любой частью тела, кроме ракетки или игровой руки, удерживающей ракетку, в пределах игровой зоны.

15.6. НЕЗАКОННАЯ ЗАЩИТА
При каждом из перечисленных нарушений судья подает один короткий свисток, объявляет игровое нарушение «незаконная защита» и присуждает сопернику 1 очко.
15.6.1. Игрок касается мяча ракеткой или игровой рукой в пределах зоны ворот.
Особые случаи:
а) если после такого касания мяч непосредственно попадает в собственные ворота, сопернику засчитывается гол (2 очка);
б) если после касания мяч останавливается, остается в игровой зоне либо покидает игровую поверхность, фиксируется нарушение «незаконная защита», сопернику присуждается 1 очко;
в) если после касания мяча ракеткой или игровой рукой в зоне ворот мяч затем касается другой части тела игрока, фиксируется нарушение «касание телом», а сопернику присуждается 1 очко.

15.7. АУТ
При каждом из перечисленных нарушений судья подает один короткий свисток, объявляет игровое нарушение «аут» и присуждает сопернику 1 очко.
15.7.1. Игрок направляет мяч за пределы игровой зоны ракеткой или игровой рукой.
15.7.2. После удара мяч касается верхней поверхности контактного борта.

15.8. ВТОРЖЕНИЕ
При каждом из перечисленных нарушений судья подает один короткий свисток, объявляет игровое нарушение «вторжение» и присуждает сопернику 1 очко.
15.8.1. Игрок помещает свободную руку во внутреннее игровое пространство, за исключением

случаев смены игровой руки.
15.8.2. Игрок удерживается свободной рукой за контактный борт.
Допускается наклон корпуса над игровой поверхностью при условии соблюдения требований пункта 15.5 настоящих Правил.
Порядок определения нарушения приведен в Приложении 5.

15.9. РАКЕТКА
При каждом из перечисленных нарушений судья подает один короткий свисток, объявляет игровое нарушение «нарушение использования ракетки» и присуждает сопернику 1 очко.
15.9.1. Игрок удерживает ракетку не одной рукой, за исключением момента смены игровой руки.
15.9.2. Игрок роняет ракетку во время игры.
15.9.3. Если во время игры ракетка ломается и дальнейшее ее использование невозможно, судья останавливает игру одним коротким свистком.
После замены ракетки игра возобновляется резервной подачей.
При этом:
а) все игровые действия, произошедшие после момента поломки ракетки, аннулируются, даже если судья еще не успел остановить игру;
б) ракетка считается сломанной, если одна или несколько ее основных частей отделились либо она получила повреждения, исключающие возможность дальнейшего использования.

15.10. МЯЧ
При каждом из перечисленных нарушений судья подает один короткий свисток, объявляет игровое нарушение «нарушение правил игры с мячом» и присуждает сопернику 1 очко.
15.10.1. Игрок удерживает или останавливает мяч более 2 секунд, вследствие чего мяч становится неслышимым для соперника.
Продолжительность удержания определяется судьей без использования секундомера.
15.10.2. Если во время розыгрыша игровой мяч поврежден или сломан, судья останавливает игру, заменяет мяч и возобновляет игру резервной подачей.

16. «МЕРТВЫЙ» МЯЧ

16.1. Если, по мнению судьи, мяч движется настолько медленно, что не достигнет зоны, в которой игрок сможет продолжить игру, либо игрок утратил контроль над мячом, судья подает один короткий свисток и объявляет: «Мертвый мяч».
Игра возобновляется повторной подачей.
16.2. Если звук движущегося мяча отсутствует более 2 секунд, судья подает один короткий свисток и объявляет: «Мертвый мяч».
Игра возобновляется повторной подачей.
Мяч считается неслышимым, если судья не может определить его местонахождение по звуку его движения.

17. ТАЙМ-АУТЫ

17.1. Во время тайм-аута игроку и тренеру разрешается свободно обсуждать любые вопросы, связанные с матчем.
17.2. Тайм-аут игрока
17.2.1. Каждый игрок имеет право на один тайм-аут продолжительностью 60 секунд в каждом сете.
17.2.2. За 15 секунд до окончания тайм-аута судья подает звуковой сигнал и объявляет: «15 секунд».
17.2.3. Запрос на тайм-аут может быть сделан только во время остановки игры.
17.2.4. Тайм-аут может запросить игрок или его тренер.

17.3. Тайм-аут судьи

17.3.1. Судья вправе остановить матч, если это необходимо для обеспечения безопасности участников или нормального проведения соревнований, в том числе:

- при получении игроком травмы;
- при возникновении чрезмерного шума;
- при технических неполадках;
- при необходимости посещения туалета игроком или судьей;
- в иных исключительных случаях.

Если игра была остановлена во время розыгрыша мяча, матч возобновляется повторной подачей.

17.3.2. Судья может разрешить игроку покинуть игровую зону для посещения туалета.
Игрок обязан вернуться к игровому столу не позднее чем через 5 минут.
В случае превышения указанного времени игроку засчитывается поражение по умолчанию.

17.4. Медицинский тайм-аут

17.4.1. При получении игроком травмы судья вправе объявить медицинский тайм-аут.
Если игра была остановлена во время розыгрыша мяча, матч возобновляется повторной подачей.
17.4.2. Игрок обязан быть готов к продолжению игры не позднее чем через 5 минут после объявления медицинского тайм-аута.
В случае невозможности продолжить матч применяется правило отказа от продолжения матча.

---

18. СМЕНА СТОРОН

18.1. Продолжительность перерыва для смены сторон составляет 60 секунд.
18.2. За 15 секунд до окончания перерыва судья подает звуковой сигнал и объявляет: «15 секунд».
18.3. Во время смены сторон игроку и тренеру разрешается свободно общаться.
18.4. После окончания каждого сета игроки меняются сторонами игрового стола.
В решающем сете смена сторон производится после того, как один из игроков наберет 6 очков.
18.5. Если матч состоит только из одного сета, смена сторон производится после того, как один из игроков наберет 6 очков.
18.6. При смене сторон игроки перемещаются против часовой стрелки.
18.7. Во время смены сторон игроки обязаны оставаться в пределах игровой зоны (игрового помещения), если иное не разрешено судьей.
18.8. Во время смены сторон игрокам разрешается привести себя в порядок (вытереть руки, поправить экипировку, воспользоваться полотенцем или питьевой водой), не превышая установленное время перерыва.

19. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ И ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ

19.1. Общие положения
19.1.1. Судья вправе вынести игроку или тренеру предупреждение либо наложить дисциплинарное взыскание в любой момент матча.
При этом:
а) если игра была остановлена для вынесения предупреждения или штрафа, матч возобновляется повторной подачей;
б) если предупреждение или штраф вынесены во время остановки игры, матч продолжается с очередной подачи в соответствии с порядком игры;
в) если предупреждение или штраф вынесены до начала сета, сет начинается с вынесенного предупреждения либо со счета 2:0 в пользу соперника, если применена штрафная санкция.
19.1.2. Во время матча запрещается:

- касаться мяча в пределах зоны ворот;
- удерживать или перемещать мяч пальцами или большим пальцем;
- умышленно мешать проведению игры;
- нарушать порядок проведения матча.

За указанные нарушения применяются дисциплинарные меры, предусмотренные настоящими Правилами.

19.2. Действие предупреждений
Все предупреждения, вынесенные игроку или тренеру, сохраняют силу на протяжении всего матча.

19.3. Нарушения, влекущие предупреждение и последующий штраф

- За перечисленные ниже нарушения применяются следующие санкции:
  a) первое нарушение — письменное предупреждение;
  b) второе и каждое последующее нарушение, независимо от его вида, — штраф с присуждением сопернику 2 очков.

19.3.1. Запрещается выполнять игровые действия, находясь сбоку от игрового стола.
Игра должна вестись только с торцевой стороны стола.
19.3.2. Запрещается удерживаться руками за стол, за исключением торцевой части стола.
19.3.3. Запрещается удерживать, подцеплять или перемещать мяч пальцами.
19.3.4. Запрещается умышленно толкать, раскачивать или иным способом перемещать игровой стол.
19.3.5. Запрещается создавать помехи игре, умышленно царапая или ударяя ракеткой по поверхности стола.
19.3.6. Запрещается разговаривать во время игры, за исключением случаев, предусмотренных пунктами 17.1 и 18.3 настоящих Правил.
19.3.7. Запрещается закрывать площадь ворот любой частью тела с внешней стороны стола.
19.3.8. Во время игры игрок обязан сохранять контакт с полом хотя бы одной ногой.
19.3.9. К данной категории относятся и любые другие действия, которые, по мнению судьи, препятствуют нормальному проведению матча, включая умышленное затягивание игры.

19.4. Нарушения, влекущие немедленный штраф

За следующие нарушения предупреждение не выносится.
Сопернику немедленно присуждаются 2 очка.

19.4.1.Игрок касается защитной маски без разрешения судьи.
19.4.2. Во время матча мобильный телефон или иное электронное устройство игрока либо тренера издает звуковой сигнал.
19.4.3. Тренер использует условные сигналы, жесты или иные скрытые способы передачи информации игроку.
Такое действие рассматривается как серьезное нарушение.
Судья обязан удалить тренера из игровой зоны.

19.5. Иные дисциплинарные санкции

19.5.1. При совершении игроком грубого нарушения спортивной дисциплины судья вправе немедленно дисквалифицировать игрока.
К таким нарушениям относятся, в частности:

- оскорбление судьи или других участников соревнований;
- использование нецензурной брани;

- бросание мяча, ракетки или другого спортивного инвентаря;
- агрессивное или неспортивное поведение;
- иные действия, грубо нарушающие спортивную этику.

В этом случае игроку засчитывается поражение в матче.

19.5.2. Судья вправе удалить из игровой зоны тренера, сопровождающее лицо или зрителя, если их поведение мешает проведению матча либо нарушает общественный порядок.
19.5.3. Игрок обязан прибыть к игровому столу в установленное расписанием время.
Если игрок опаздывает более чем на 5 минут, судья объявляет ему поражение по неявке.
При повторном нарушении регламента соревнований Главный судья вправе принять решение об исключении игрока из соревнований.

C. ПРАВИЛА КОМАНДНОЙ ИГРЫ

20. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

20.1. Командные соревнования проводятся в соответствии с Правилами IBSA Showdown для индивидуальных соревнований, если настоящим разделом не установлено иное.

21. КОМАНДНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

21.1. Состав команды
Команда должна состоять не менее чем из трех (3) и не более чем из шести (6) игроков.
21.2. Команда является смешанной и должна включать:
двух (2) мужчин и одну (1) женщину; либо
двух (2) женщин и одного (1) мужчину.
При наличии запасных игроков смешанный состав команды должен сохраняться.
21.3. Игрок может быть заявлен только за одну команду и не имеет права выступать за другую команду в течение данных соревнований.
21.4. Команда может состоять из:
трех основных игроков;
одного, двух или трех запасных игроков.
Общее количество игроков в заявке не должно превышать шести человек.
21.5. Замена игроков допускается только между матчами.
Замена не допускается, если в результате на площадке окажутся три мужчины либо три женщины.

21.6. Порядок проведения матча

21.6.1. Победителем командного матча признается команда, первой набравшая 31 очко при преимуществе не менее 2 очков.
Пример счета: 31:29.
21.6.2. Каждый игрок выполняет три последовательные подачи, после чего покидает игровое место, а его место занимает следующий игрок команды.
Игрок, вышедший на замену, сначала принимает три подачи соперника, после чего выполняет свои три подачи.
21.6.3. До начала матча представитель (тренер) команды обязан представить судье:
окончательный состав команды;
порядок выхода игроков;
очередность выполнения подач.
Данная информация предоставляется до проведения жеребьевки и не должна быть доступна представителям команды соперника.
21.6.4. Игроки команды обязаны находиться в непосредственной близости от игрового стола и

быть готовыми своевременно произвести замену.

21.7. Жеребьевка

21.7.1. Перед началом матча судья проводит жеребьевку.
Команда, выигравшая жеребьевку, после ознакомления с очередностью игроков команды соперника выбирает одно из следующих прав:
выполнять первую подачу;
предоставить право первой подачи команде соперника.

21.8. Смена сторон
21.8.1. В командном матче смена сторон производится после того, как одна из команд наберет 16 очков.
21.8.2. После окончания матча судья открывает игровую зону для свободного выхода участников.

21.9. Тайм-аут
21.9.1. Каждая команда имеет право на один тайм-аут продолжительностью 60 секунд в течение каждого матча.
Во время тайм-аута игрокам и тренеру разрешается свободно обсуждать тактику и организацию игры.

22. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМАНДНОЙ ИГРЫ

22.1. Победителем командного матча признается команда, первой набравшая 31 очко при преимуществе не менее 2 очков над командой соперника.
22.2. Каждый игрок выполняет три последовательные подачи, после чего покидает игровое место. Следующий игрок его команды сначала принимает три подачи соперника, после чего выполняет свои три подачи.
22.3. Продолжительность разминки перед командным матчем составляет 90 секунд.
Через каждые 30 секунд судья объявляет оставшееся время словами: «30 секунд».
22.4. Разминка может быть отменена по взаимному согласию обеих команд.
22.5. До начала матча каждая команда обязана передать судье заполненный лист состава команды.
В листе состава указываются:

- стартовый состав команды;
- очередность выхода игроков;
- порядок выполнения подач и приема;
- капитан команды;
- запасные игроки (при наличии);
- тренер команды.

До окончания жеребьевки сведения о составе команды являются конфиденциальными и объявляются судьей только после ее завершения.

22.6. Все игроки, включенные в официальный лист состава, считаются участниками команды и имеют право принимать участие в матче в соответствии с настоящими Правилами.
22.7. Перед началом матча судья проводит жеребьевку путем подбрасывания монеты.
Капитан (или тренер) команды, указанной первой в протоколе, выбирает «орел» или «решка».
Команда, выигравшая жеребьевку, после ознакомления с порядком выхода игроков команды соперника выбирает право:

- выполнять первую подачу;
- предоставить право первой подачи команде соперника.

22.8. Каждая команда имеет право на одну замену игрока в течение матча.
Замена может быть произведена по тактическим, техническим или медицинским причинам.
22.8.1. Запрос на замену подается капитаном команды или тренером во время остановки игры.
22.8.2. На выполнение замены предоставляется 30 секунд.
22.8.3. После произведенной замены состав команды должен оставаться смешанным в соответствии с требованиями настоящих Правил.
22.8.4. Игрок, вышедший на замену, продолжает выполнение игровых функций замененного игрока (подача или прием подачи) в соответствии с порядком ротации.
22.8.5. Игрок, замененный в ходе матча, не имеет права повторно выйти на игровую площадку до окончания данного матча.
22.9. Если команда не имеет возможности заменить травмированного игрока, ей засчитывается поражение вследствие отказа от продолжения матча.
22.10. Если к началу матча команда не располагает минимальным составом (три игрока смешанного состава), ей засчитывается поражение по неявке.
22.11. Игроки команды обязаны находиться в игровой зоне и быть готовыми своевременно произвести замену в соответствии с установленной очередностью.
22.12. Во время матча игроки и тренер обязаны находиться на стороне стола, отведенной для своей команды.
22.13. В командных матчах смена сторон производится после того, как одна из команд наберет 16 очков.
За 15 секунд до окончания перерыва судья подает звуковой сигнал и объявляет: «15 секунд».
После завершения смены сторон судья возобновляет игру.
22.14. Каждая команда имеет право на один тайм-аут продолжительностью 60 секунд в течение матча.
За 15 секунд до окончания тайм-аута судья объявляет: «15 секунд».
22.15. Все предупреждения и дисциплинарные санкции, вынесенные игрокам или тренеру команды, сохраняют силу до окончания данного матча.

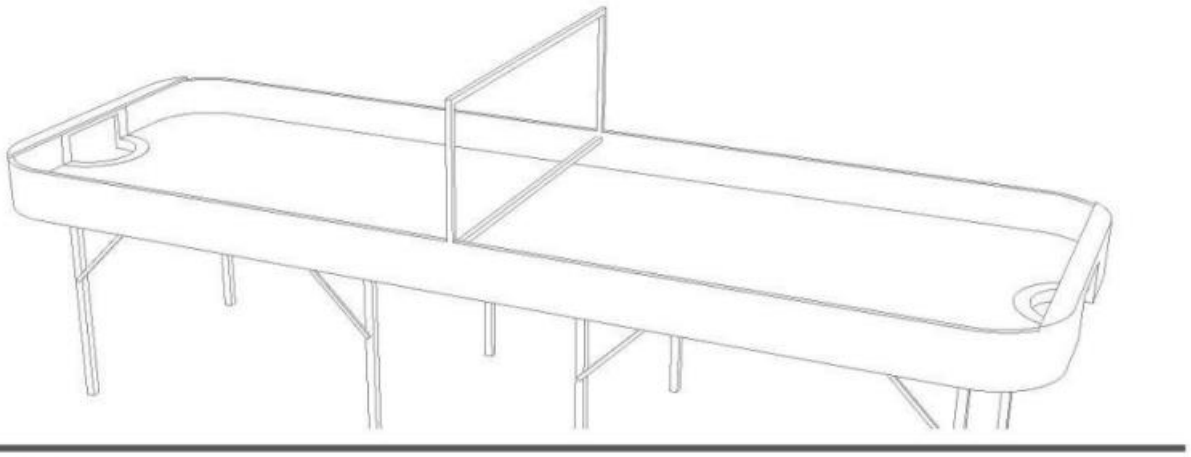
---

23. ПОРЯДОК РОТАЦИИ ИГРОКОВ В КОМАНДНОМ МАТЧЕ

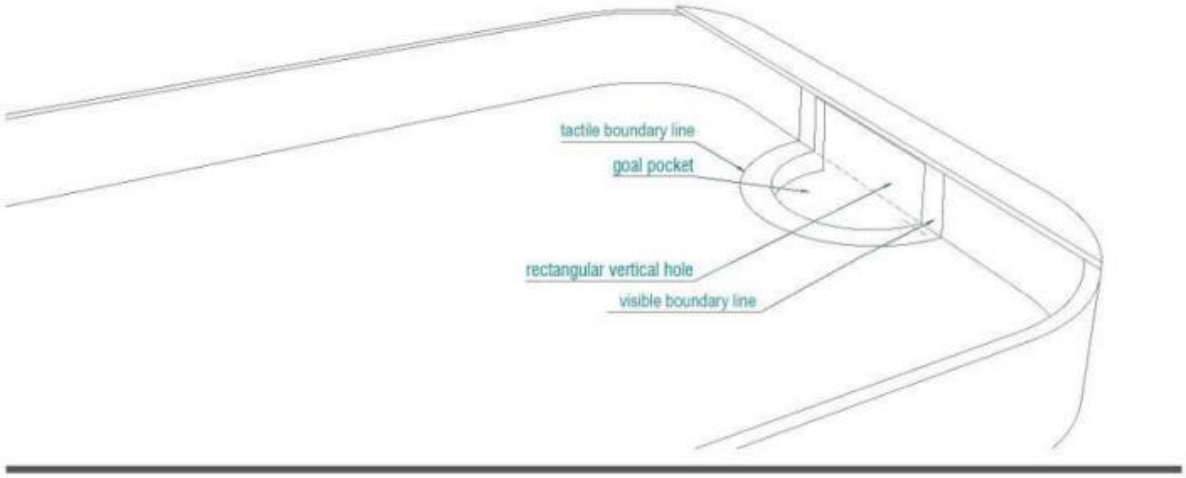
Игрок А1 выполняет 3 подачи против игрока Б1.
После выполнения трех подач игрок А1 покидает игровое место.
Игрок Б1 выполняет 3 подачи против игрока А2.
После выполнения трех подач игрок Б1 покидает игровое место.
Игрок А2 выполняет 3 подачи против игрока Б2.
После выполнения трех подач игрок А2 покидает игровое место.
Игрок Б2 выполняет 3 подачи против игрока А3.
После выполнения трех подач игрок Б2 покидает игровое место.
Игрок А3 выполняет 3 подачи против игрока Б3.
После выполнения трех подач игрок А3 покидает игровое место.
Игрок Б3 выполняет 3 подачи против игрока А1.
После выполнения трех подач игрок Б3 покидает игровое место.
Игрок А1 вновь выполняет 3 подачи против игрока Б1.
Указанная последовательность сохраняется и повторяется до окончания матча.

D: ПРИЛОЖЕНИЯ

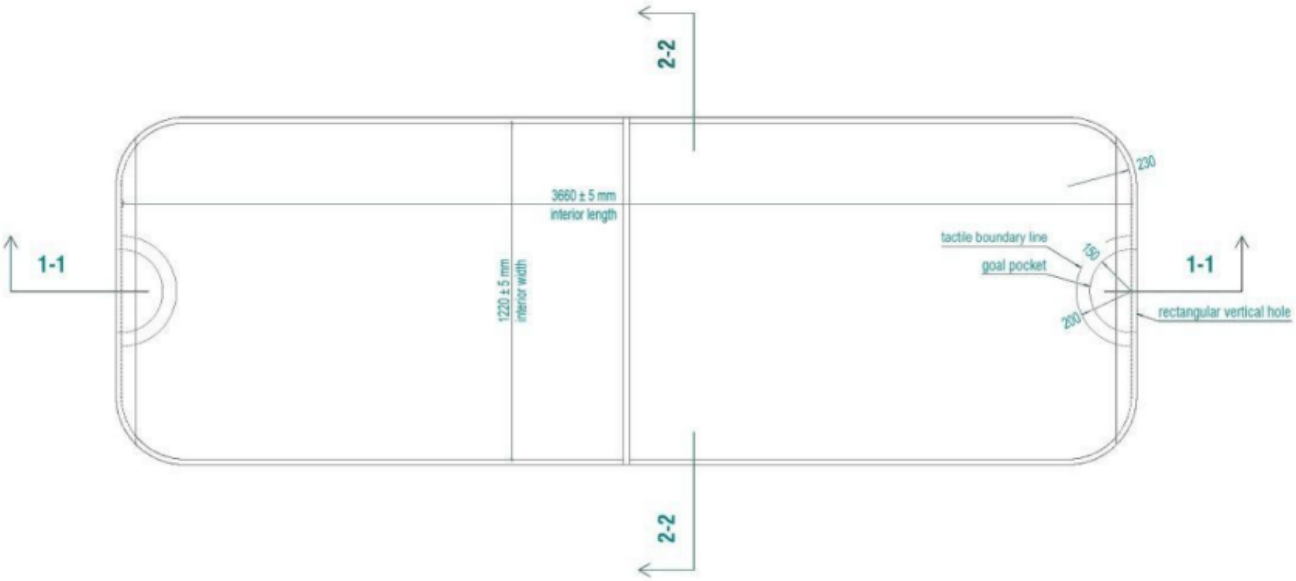
Приложение 1 – Таблица

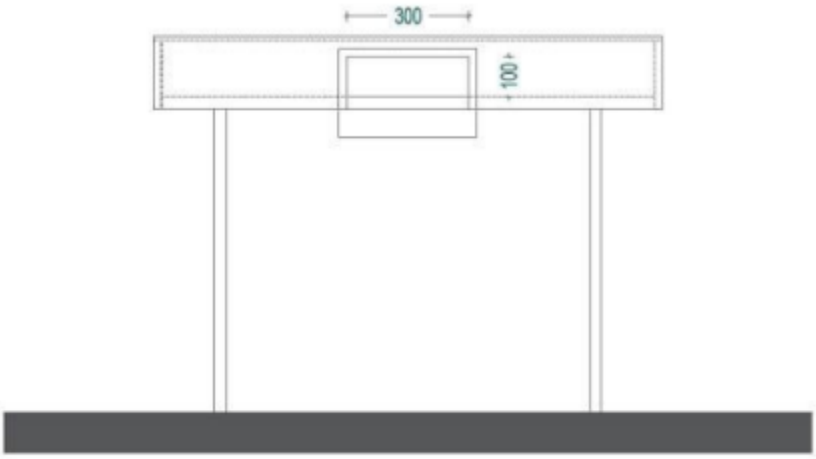


perspective



detail goal-area

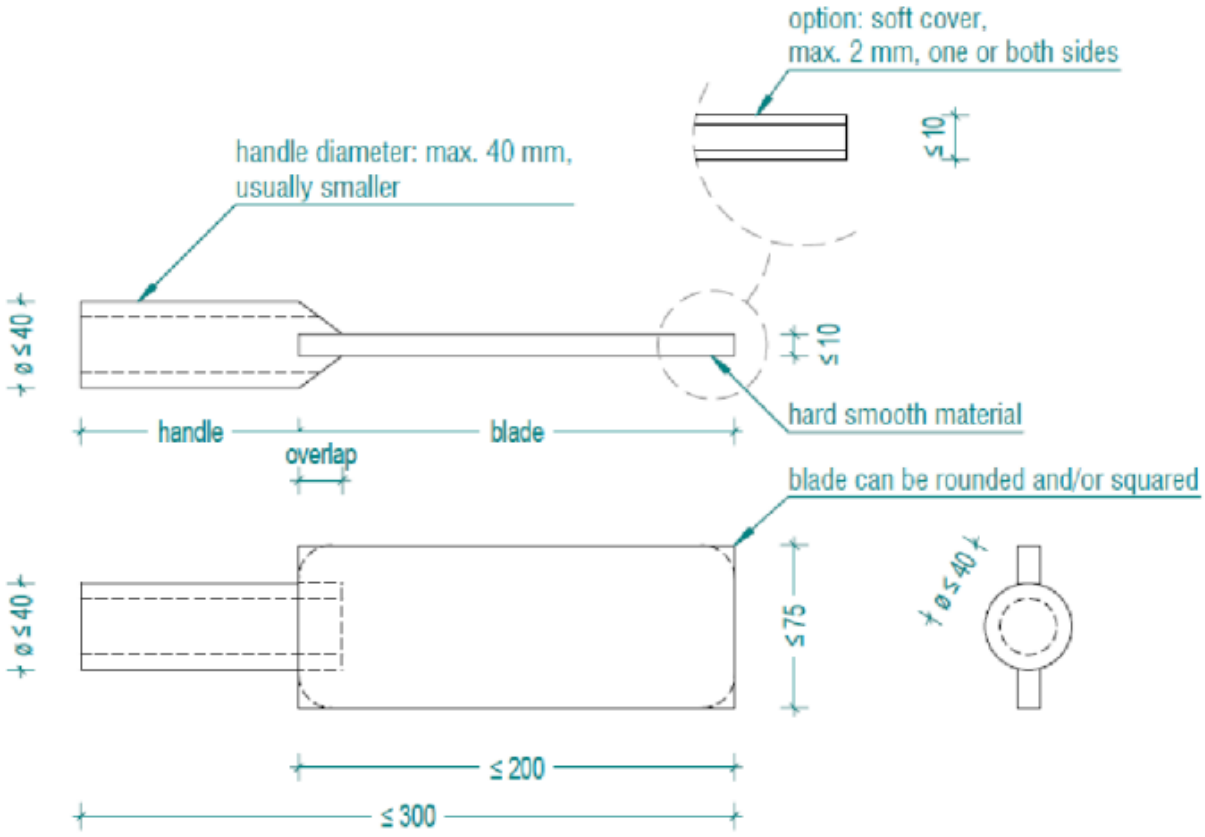

2-2
1-1
3660 ± 5 mm
interior length
1220 ± 5 mm
interior width
230
tactile boundary line
goal pocket
130
200
1-1
rectangular vertical hole
2-2


300
100

elevation



Appendix 2 - Bat



Приложение 4 - Перчатки

Измерение защиты рук

Перчатки могут быть одобрены только судьями. Одобрение будет дано, если перчатка соответствует размерам, указанным в правиле 4.3. Действителен только следующий метод измерения. Если игрок обычно надевает перчатки на обе руки во время матчей, обе перчатки должны быть одобрены.

КАК ИЗМЕРИТЬ ПЕРЧАТКИ

Перчатки измеряются рулеткой.

Первый шаг:

- Игрок кладет обнаженную руку с вытянутыми пальцами на плоскую поверхность.
- Судья измеряет руку в трех разных местах: запястьях, костяшках пальцев и проксимальных суставы в серединах пальца.

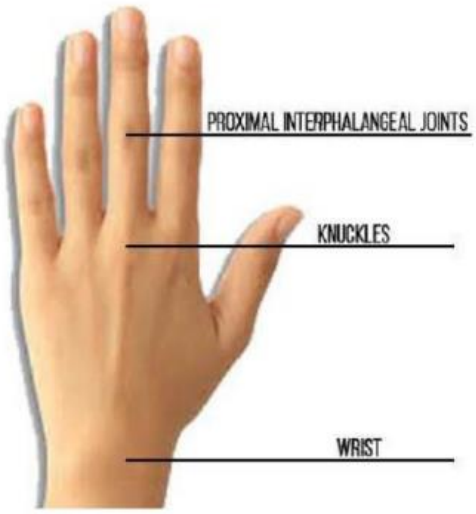
Второй шаг:

- Игрок кладет руку в перчатке с вытянутыми пальцами на плоскую поверхность.
- Судья измеряет руку в перчатке в трех различных местах, перечисленных выше.

Согласно правилу 4.3:

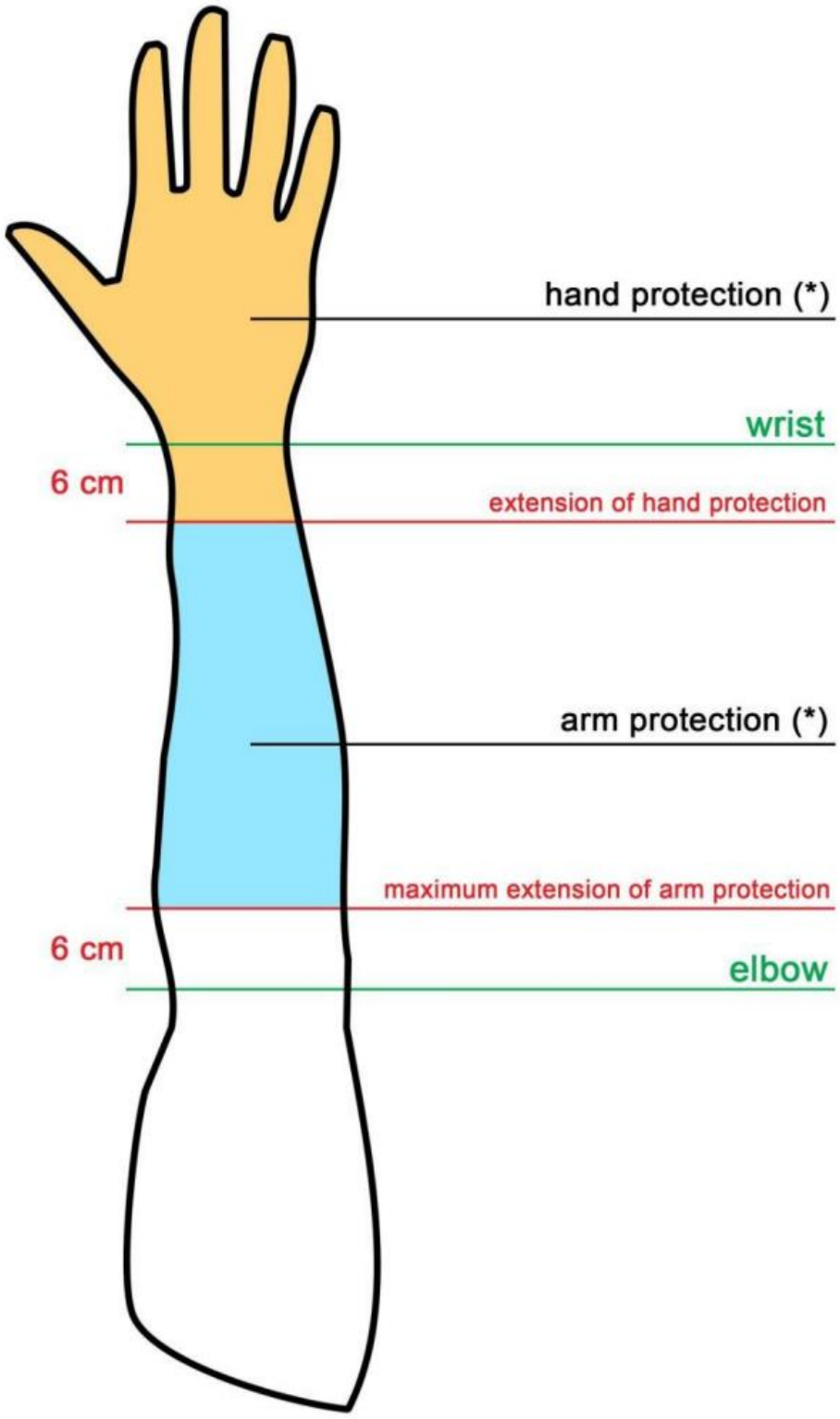
Разница в толщине между обнаженной рукой и рукой в перчатке должна составлять максимум 2,5 см.

Разница в ширине между обнаженной рукой и рукой в перчатке должна составлять максимум 4 см. Та часть перчатки, которая закрывает запястье, не должна быть мягкой.





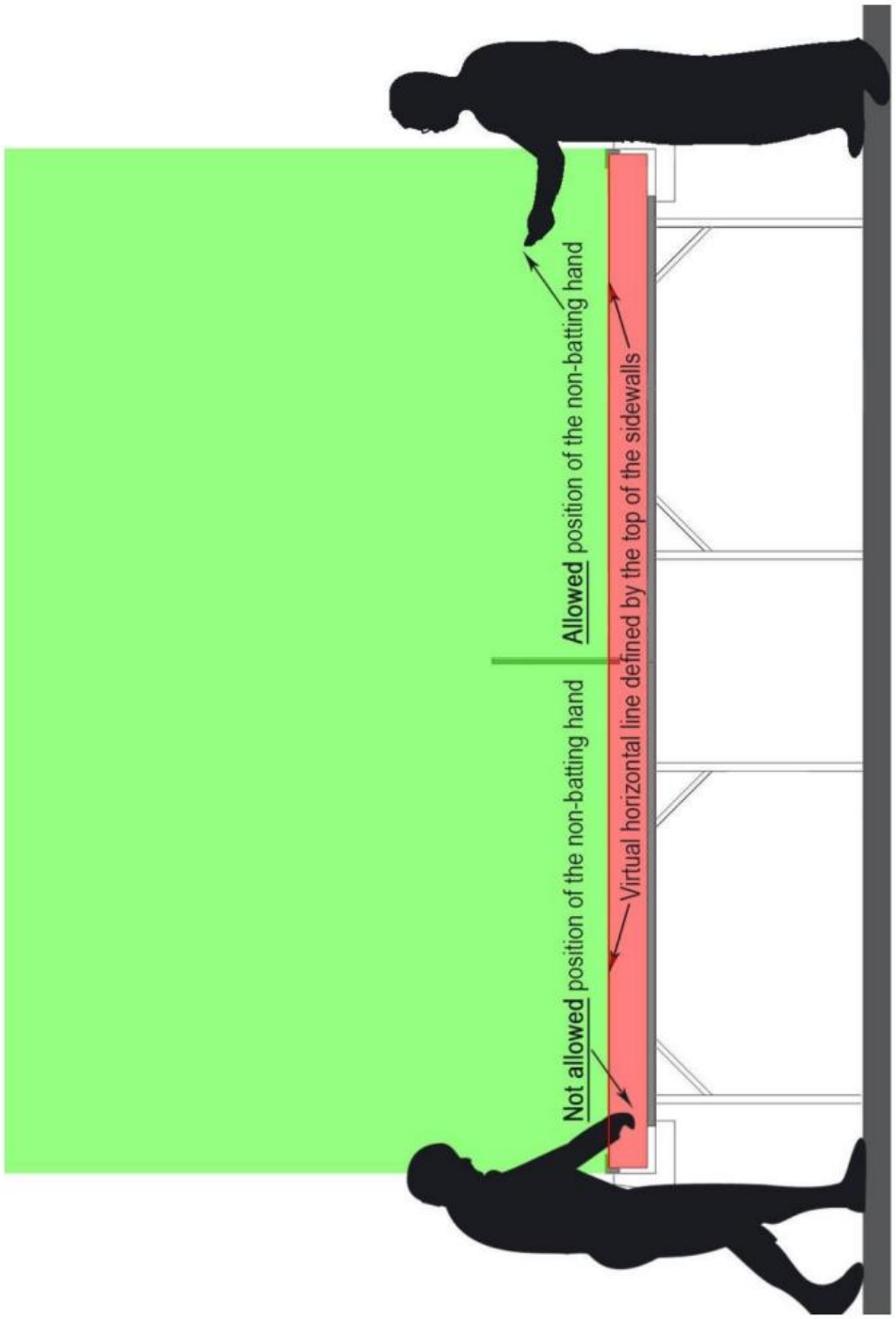
Приложение 4 – Защита рук и рук



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

Приложение 5

Appendix 5 – Invasion



Республиканского Общественного объединения
«Национальная федерация
развития и поддержки шоудауна»

БИН 220940041857

АО Народный банк Казахстана

KZ80601A871006397501 БИК HSBKKZKX, КБЕ 18,

Юридический адрес: Республика Казахстан, город Астана,

район Алматы, Сагадат Нурмагамбетова, д.21/1, кв158

E-mail: showdown.kz1@gmail.com

Instagram: @**showdown.kz**

https://showdownkz.com/

+7 7014701160

8(7172)456985