

REGLES DU SHOWDOWN

TRADUCTION DU REGLEMENT EDICTE PAR LA FEDERATION
INTERNATIONALE DES SPORTIFS AVEUGLES (IBSA)

NEGOCIE ET ADOPTE PAR LE SOUS-COMITE SHOWDOWN A PRAGUE LE 17
JANVIER 2009

EN VIGUEUR A COMPTER DU 1^{ER} MAI 2009

NB : Cette traduction du Règlement n'est proposée qu'à titre indicatif et ne remplace pas la version officielle en langue anglaise.

1. Règles générales

Le Showdown se joue à deux. Le jeu se pratique sur une table rectangulaire comprenant des pochettes de but^{1[1]} à chaque extrémité ainsi qu'un écran central^{2[2]}. On utilise des raquettes^{3[3]} et une balle^{4[4]} dans laquelle des petites billes en acier ont été insérées afin de la rendre audible. L'objectif du jeu est de frapper la balle avec la raquette afin qu'elle traverse la table, qu'elle passe sous l'écran central et qu'elle entre dans la poche de but de l'adversaire, tandis que l'adversaire tente de l'en empêcher.

1.1 Les règles du jeu sont définies ci-dessous.

1.2 Le Comité de Showdown de l'IBSA, en coordination avec l'organisateur de l'événement, détermine le type de jeu durant un tournoi.

1.3 En cas de difficulté de compréhension des règles, la version en langue anglaise prévaut.

Ces règles se composent de quatre parties :

- A: Règles du jeu ;
- B: Description de l'équipement ;
- C: Définitions (Appendice 1) ;
- D: Schémas de la table (Appendice 2).

^{1[1]} Goal pocket

^{2[2]} Centerboard screen

^{3[3]} Bat

^{4[4]} Ball

A. Règles du jeu

2. Généralités

2.1 Les officiels pour chaque table durant un tournoi sont :

A: L'Arbitre^{5[5]} (complètement voyant) ;

B: Le Chronométrateur^{6[6]} (pour le temps écoulé et les temps morts^{7[7]}) ;

C: Le Compteur^{8[8]} (nombre de points et de services^{9[9]}).

Une même personne peut assurer les offices de Chronométrateur et de Compteur.

L'Arbitre peut assurer les offices de Chronométrateur et de Compteur. Toutefois, cette règle n'est pas appliquée lors des matches des championas d'Europe et du Monde de l'IBSA pour lesquels il y a toujours deux officiels.

2.2 Si l'arbitre est blessé, il arrête le match et est remplacé par un autre arbitre.

2.3 L'arbitre doit être capable d'assurer son office en anglais lors des matches des championnats d'Europe et du Monde de l'IBSA. Le joueur qui ne comprend pas la langue officielle peut recourir à l'interprète à condition qu'il l'annonce avant le match.

2.4 L'Arbitre s'assure dans tous les cas du respect des règles du jeu. La décision de l'arbitre est définitive.

2.5 Le jeu démarre et s'arrête sur un coup de sifflet de l'Arbitre : un coup pour démarrer ou arrêter le jeu, deux coups pour un but et un coup long lorsque le set ou le match sont finis.

2.6 Le vainqueur est le premier joueur à obtenir onze (11) points avec une avance minimale de deux (2) points par rapport à son adversaire, jusqu'à un total de 16 points. Après cela, le point suivant est décisif, même si le joueur ne dispose pas d'une avance de deux (2) points.

2.7 Durant un tournoi, le temps total alloué pour chaque manche est limité à quinze minutes. La limite de temps n'est pas observée pour les parties finales du tournoi. L'organisateur du tournoi doit informer les participants de la limite de temps avant le début du tournoi.

2.8 Si la limite de temps est atteinte, le joueur qui est en tête est déclaré vainqueur. En cas d'égalité à la fin du temps, une pièce de monnaie est lancée afin de déterminer quel joueur sert, et le point suivant est décisif.

^{5[5]} The Referee

^{6[6]} Time-keeper

^{7[7]} Time-out

^{8[8]} Score-keeper

^{9[9]} Serve

2.9 Les joueurs changent de côté après chaque manche d'une partie. Dans la dernière manche de la partie, les joueurs changent de côté après que l'un d'eux a obtenu six (6) points ou que la moitié du temps s'est écoulée.

2.10 Si la partie se joue en une seule manche, les joueurs changent de côté après que l'un d'eux a obtenu six (6) points ou que la moitié du temps s'est écoulée.

2.11 Le temps maximum pour changer de côté est d'une (1) minute (60 secondes) jusqu'à ce que le joueur a atteint la position de jeu.

2.12 En changeant de côté, les joueurs passent par leur droite.

2.13 A la fin de chaque manche, le joueur et l'entraîneur peuvent converser jusqu'au moment où le joueur atteint la position de jeu.

2.14 Avant le début de la partie, le joueur doit annoncer son entraîneur à l'Arbitre. Il peut le faire même si l'entraîneur n'est pas présent. L'entraîneur peut entrer ou sortir de la pièce uniquement à la fin d'une manche et l'arbitre doit ouvrir la porte.

2.15 Durant le changement de côté, le joueur peut se rafraîchir avec ou sans l'assistance de son entraîneur, mais il doit rester à une distance maximale d'un (1) mètre de la zone de jeu de la table de Showdown.

2.16 Les spectateurs doivent rester silencieux pendant le jeu. Ils peuvent applaudir lorsqu'un point ou un but sont marqués, mais il appartient à l'Arbitre de faire respecter le calme dans la salle et de prévenir tout bruit dérangeant. Le public ne peut entrer ou sortir de la salle qu'à la fin d'une manche.

3. Temps Morts

3.1 Chaque joueur ou équipe peut disposer d'un temps mort d'une (1) minute (60 secondes) pendant une manche. Les demandes de temps mort doivent être adressées à l'Arbitre pendant une pause dans le jeu. La demande peut être exercée par le joueur ou l'entraîneur. La discussion entre le joueur et l'entraîneur (sauf cas prévu à l'article 2.13) ne peut avoir lieu que pendant un temps mort.

3.2 L'Arbitre peut arrêter le jeu dès qu'il le juge nécessaire (ex. blessure, bruit excessif, etc.). L'Arbitre relance le jeu en faisant servir à nouveau^{10[10]} le joueur qui avait servi avant l'interruption.

3.3 Le chronomètre est arrêté pendant un temps mort ou lorsque l'Arbitre interrompt le jeu.

^{10[10]} Re-serve

4. Marquage des points

4.1 Deux (2) points sont accordés pour un but. Quand un but est marqué, l'Arbitre donne deux coups de sifflet.

4.2 Les joueurs peuvent marquer des points même s'ils ne servent pas.

4.3 Un (1) point est accordé à l'adversaire du joueur qui envoie la balle frapper l'écran central, arrêtant ainsi sa marche en avant.

4.4 Un (1) point est accordé à l'adversaire du joueur qui envoie la balle par-dessus l'écran central.

4.5 Un (1) point est accordé à l'adversaire du joueur dont le corps, hormis la raquette et la main tenante, touche la balle dans la zone de jeu^{11[11]}.

4.6 Un (1) point est accordé à l'adversaire du joueur dont la raquette ou la main tenante fait sortir la balle de la zone de jeu de la table.

4.7 Un (1) point est accordé à l'adversaire du joueur qui coince et arrête la balle et ne la remet pas en jeu dans les deux (2) secondes qui suivent.

5. Commencement du jeu

5.1 Avant que la partie ne commence, l'Arbitre, le Chronométrateur, le Compteur, les joueurs et les entraîneurs sont présentés par l'Arbitre.

5.2 Avant que la partie ne commence, l'Arbitre inspecte les protections oculaires opaques, les raquettes, les éventuelles protections pour les mains et la tenue portée par les joueurs.

5.3 Avant le début du jeu, l'Arbitre lance une pièce de monnaie. Il demande aux joueurs de choisir entre pile ou face. La personne qui a correctement deviné peut choisir de servir en premier.

5.4 L'Arbitre fait rouler la balle vers le joueur qui sert et demande aux deux joueurs s'ils sont prêts à jouer. Dès que l'Arbitre reçoit une réponse affirmative des deux joueurs, il signale le commencement du jeu par un coup de sifflet.

6. Service

^{11[11]} Playing area

6.1 Après un coup de sifflet de l'Arbitre, le joueur qui sert doit le faire dans un délai de deux (2) secondes. Si, après le coup de sifflet de l'Arbitre, le joueur ne sert pas dans le délai imparti, il perd ce service et un (1) point est accordé à l'adversaire.

6.2 Au service, chaque mouvement de la raquette vers la balle vaut un (1) service.

6.3 Chaque joueur sert deux (2) fois consécutives, puis il laisse le service à l'adversaire.

6.4 Une balle servie doit rebondir sur une paroi latérale une seule fois, avant de passer sous l'écran central. Si tel n'est pas le cas, l'Arbitre doit arrêter le cours du jeu, le joueur est pénalisé par la perte de ce service, et un (1) point est accordé à l'adversaire.

7. Jeu

7.1 Le jeu doit se dérouler depuis l'extrémité de la table. Un joueur ne peut jouer depuis le côté de la table.

7.2 La balle doit passer sous l'écran central pour être considérée comme étant en jeu.

7.3 La raquette doit être tenue d'une main à tout moment, sauf pendant un changement de main. Une infraction à cette règle entraîne une pénalité d'un (1) point.

7.4 Un (1) point est accordé à l'adversaire du joueur dont la main libre se trouve dans la zone de jeu sauf en cas de changement de main.

7.5 Un (1) point est accordé à l'adversaire du joueur qui envoie la balle frapper le sommet des bords ou des planches de contact et revient ou non dans la zone de jeu.

8. Balle morte

8.1 L'Arbitre déclare une « Balle Morte »^{12[12]} et fait re-servir lorsque, à son avis, la lenteur du déplacement de la balle ralentit le jeu sans raison, ou qu'un joueur a perdu trace de la balle.

9. Pénalités

9.1 Aucun contact avec la balle n'est autorisé dans la zone de but^{13[13]}. Si cela se produit, un (1) point est accordé à l'adversaire du joueur en infraction.

^{12[12]} Dead ball

^{13[13]} Goal area

9.2 Si, de l'avis de l'Arbitre, le joueur accroche la balle des doigts, l'Arbitre accorde un (1) point à l'adversaire.

9.3 Si le joueur lâche la raquette, il perd immédiatement un (1) point.

9.4 Si, de l'avis de l'Arbitre, un joueur ou un entraîneur fait preuve d'un mauvais comportement, tel que:

A: Secouer la table d'une manière dérangeante,

B: Frotter la table avec la raquette d'une manière dérangeante,

C: Parler pendant le jeu ou les pauses (Cf. 2.13 et 3.1),

D: Toute autre activité considérée comme relevant de cette catégorie par l'arbitre.

Les peines suivantes sont appliquées:

1re infraction: avertissement et service à nouveau

2e infraction et suivantes: un (1) point à l'adversaire et perte du service.

L'arbitre peut renvoyer des spectateurs ou un entraîneur de la salle en cas de mauvais comportement de leur part.

9.5 En cas de comportement particulièrement fautif (ex. jet de la balle ou de la raquette), l'Arbitre est autorisé à pénaliser immédiatement le joueur fautif (sans qu'il soit nécessaire de l'avertir préalablement). Le joueur fautif perd la manche sur le score de 11-0.

9.6 Un (1) point est accordé à l'adversaire du joueur qui rentre une quelconque partie de son corps dans la zone de but par l'extérieur.

9.7 Si le téléphone mobile ou la montre du joueur ou de l'entraîneur sonne pendant le match, l'Arbitre accorde un (1) point à l'adversaire.

10. Tenue

10.1 Les joueurs doivent porter un haut à manches courtes, les manches ne devant pas descendre au-delà du coude.

10.2 Il est recommandé aux joueurs de se protéger les mains. Les protections ne doivent pas couvrir plus de six (6) cm au-dessus du poignet du joueur, ne doivent pas dépasser une épaisseur de 2,5 cm sur le dessus de la main (doigts inclus) jusqu'au poignet et ne doivent pas élargir la main de plus de deux (2) cm sur les côtés.

10.3 Les joueurs doivent porter des protections oculaires opaques qui obscurcissent complètement leur vision.

10.4 L'Arbitre doit être clairement identifiable comme tel.

B. Description de l'Équipement

11. Raquettes

Les raquettes, d'une longueur de 34 cm, doivent être construites dans un matériau dur et lisse. Les deux surfaces peuvent être recouvertes d'une couche de gomme de deux (2) mm d'épaisseur maximale.

Dimensions maximales :	
Longueur de la lame	23 cm
Largeur de la lame	9 cm
Épaisseur de la lame	1 cm
Longueur du manche	11 cm
Diamètre du manche	4 cm

La lame peut être arrondie ou non.

12. Balles

Les balles doivent être rendues audibles par l'insertion de petits morceaux de métal (ex.: morceaux d'acier inoxydable, billes, etc.). Les balles doivent mesurer six (6) cm de diamètre ; leur surface doit être dure et lisse.

13. Table

Longueur de la surface de jeu	364-366 cm
Largeur de la surface de jeu	121-122 cm
Hauteur de la surface de jeu par rapport au sol	78 cm
Parois	14 cm
Rayon des angles de la surface de jeu	23 cm
Diamètre de la pochette de but (en demi-cercle)	30 cm
Trou vertical rectangulaire du but dans la paroi extrême ^{14[14]}	30 x 9-10 cm
Diamètre de la limite tactile de la zone de but	44 cm
Planche de contact ^{15[15]}	5 cm au-dessus de la surface sans extension à l'extérieur de la table
Écran central	46 cm au-dessus de la surface de jeu

^{14[14]} Endwall : s'entend de la paroi sur la largeur de la table

^{15[15]} Contact board

C. APPENDICE 1: DEFINITIONS

Main tenante : la main (et les 4 cm au-dessus du poignet) qui tient la raquette. La main tenante comprend la protection telle que décrite à l'article 10.2.

Écran central : la planche rectangulaire qui divise la zone de jeux en deux. L'écran central est posé sur les parois au-dessus de la zone de jeu.

Planche de contact: La planche étroite en bois posée au-dessus de chacune des parois extrêmes.

Manche: Premier joueur à atteindre onze (11) avec une différence de deux (2) par rapport à son adversaire, jusqu'à un score de 16. Après cela, le point suivant est décisif même si le joueur ne possède pas une avance de deux (2) points.

But: un but est marqué quand la balle entre entièrement dans la pochette de but ou lorsque le joueur qui a concède un but pousse la balle intentionnellement hors de la pochette de but avec une quelconque partie de son corps et que l'arbitre s'en aperçoit.

Zone de but: l'espace entre la pochette de but et la limite tactile.

Pochette de but: l'entaille dans la surface de la table et la paroi extrême.

Partie : n'importe quelle combinaison de manches : par exemple, deux manches gagnantes.

Zone de jeu : l'espace défini

A: sur les côtés – par les parois latérales et extrêmes ;

B: au-dessous – par la surface de jeu.

C: Le sommet des parois est exclu.

Surface de jeu : la surface horizontale de la table.

Lot de services : un lot de cinq (5) services.

Temps : l'accumulation de la totalité du temps passé à jouer.
