

# REGULAMENTO SHOWDOWN IBSA 2018-2021

Versão: Rev. 1, 09.02.2018

## TRADUÇÃO PORTUGUÊS

As regras foram aprovadas pelo Subcomité de Showdown da IBSA, em Outubro de 2017, e são válidas desde 1 de Janeiro de 2018.

Estas regras devem orientar a prática de Showdown em todos os Campeonatos Mundiais, Continentais e todos os outros eventos sancionados pela IBSA.

### **1. PREÂMBULO**

O Showdown é disputado por dois jogadores, numa mesa rectangular, com um separador central e uma baliza em cada extremidade. Os jogadores usam raquetes e uma bola audível. O objectivo do jogo é lançar a bola ao longo da mesa, sob o separador central, em direcção à baliza do adversário, enquanto este tenta impedir que tal aconteça.

**1.1** As regras do jogo serão descritas de seguida.

**1.2** Na organização de eventos competitivos de modalidade, é o Subcomité de Showdown da IBSA, em consulta com o organizador do evento, que deverá determinar o respectivo modelo competitivo. Para que a competição seja oficialmente reconhecida e para que os pontos obtidos sejam considerados para o *ranking* internacional devem ser seguidas as directrizes aprovadas pelo Subcomité de Showdown da IBSA.

**1.3** Os países que organizam campeonatos nacionais aprovados pelas suas federações devem seguir as regras internacionais de Showdown da IBSA. Caso não o façam, os jogadores participantes não receberão pontos para o *ranking* oficial.

**1.4** Caso haja alguma dúvida sobre as Regras de Showdown da IBSA, prevalecerá a versão em Inglês.

Este regulamento está dividido em quatro partes:

**A: DEFINIÇÕES**

**B: REGRAS DE JOGO**

**C: ESPECIFICAÇÕES DO EQUIPAMENTO**

**D: REGRAS DE JOGO E EQUIPAS**

**A: DEFINIÇÕES**

- **Mão lançadora:** a mão que segura a raquete. Considera-se que esta vai até 6 cm, inclusive, depois da articulação do pulso. A mão lançadora inclui a protecção das mãos, conforme o que está descrito na regra 10.2.
- **Separador central:** a placa rectangular que divide a área de jogo em dois lados. O separador central está colocado sobre as paredes laterais, ficando por cima da área de jogo.
- **Tábua de contacto:** o tampo de madeira estreito situado em cada uma das extremidades da mesa, por cima de cada baliza.
- **Desistência de jogo:** quando um jogador desiste de jogar (e.g., por lesão), está a abdicar voluntariamente de continuar a partida. O jogador que desistir de uma partida manterá todos os pontos alcançados até então. Perderá pelo menor resultado possível. Exemplo: O jogador A venceu o primeiro *set* por 11-5 e está a liderar o segundo *set* por 7-2. Entretanto desiste do jogo, por causa de uma lesão. O jogador B vence o jogo por 2-1, sendo que no primeiro *set* perde por 11-5, e nos últimos dois *sets* vence por 7-11, 0-11.
- **Golo:** considera-se golo quando a bola entra completamente na baliza, ou quando o jogador que sofreu o golo a empurra intencionalmente para fora, com qualquer parte do seu corpo - assim o árbitro tenha tomado consciência.
- **Área de baliza:** o espaço entre a baliza e a linha táctil delimitadora, inclusive.
- **Baliza:** a abertura em cada uma das extremidades da mesa.
- **Idioma:** o jogador e seu treinador podem falar em qualquer idioma, com as seguintes excepções:

- Se o treinador quiser encorajar ou apoiar o seu jogador quando a bola não estiver em jogo, só poderá fazê-lo no idioma oficial do torneio (Regra 9.1 ou 9.2 aplica-se em caso de infração).
- **Perder por defeito:** um jogador perde “por defeito” quando infringe alguma das regras. Nessa situação, o jogador perderá todos os sets e os pontos ganhos até à altura serão anulados. Exemplo: 11-0, 11-0, 11-0.
- **Partida:** qualquer combinação de sets, por exemplo, melhor de três (2-1) ou melhor de cinco (3-2) na fase eliminatória de um Campeonato Europeu ou do Mundo.
- **Mão não-lançadora:** a mão que não está a segurar a raquete; também designada por “mão livre”.
- **Área de jogo:**
  - Paredes laterais, paredes da extremidade da mesa (sem limites verticais);
  - Superfície de jogo – tampo da mesa;
  - Topo das paredes laterais;
  - A parte inferior e a parte frontal da tábua de contacto fazem parte da área de jogo. A parte superior da tábua de contacto está excluída.
- **Penalidade:** sanção por infração grave das regras ou por má conduta do jogador/ treinador durante o jogo (incluindo todos os intervalos). A penalidade pode ser marcada com ou sem um primeiro aviso. A marcação da penalidade não alterará a ordem do serviço.
  - Se o árbitro interromper o jogo para marcar penalidade, o jogo prosseguirá com uma repetição do serviço.
  - Se no momento da marcação da penalidade a bola não estiver em jogo, o jogo prosseguirá com o próximo serviço regular.
- **Erro de jogo:** falha causada por erros técnicos ou não intencionais durante o jogo, causando geralmente a atribuição de um (1) ponto ao adversário (***ver nota***).
- **Zona de jogo:** a superfície da mesa.
- **Ordem dos serviços:** uma série de dois (2) serviços.

- **Set:** um *set* é um segmento do jogo, que será vencido assim que um dos jogadores alcance onze (11) pontos, com uma margem de dois (2) pontos sobre o seu adversário. Os jogos de equipa são disputados a um mínimo de trinta e um (31) pontos, com uma margem de dois (2) pontos sobre a equipa adversária.
- **Tempo do jogo:** o tempo total de jogo acumulado.
- **Aquecimento:** aplica-se a competições individuais e em equipa e refere-se ao período durante o qual dois ou mais jogadores podem jogar livremente, um com o outro, e familiarizarem-se com a mesa. O período disponível para o aquecimento é de 60 segundos, habitualmente, porém pode ser alterado pelo árbitro, se assim o considerar apropriado. O aquecimento também pode ser suprimido.

Durante o aquecimento, os jogadores devem usar todo o equipamento de Showdown exigido. Durante o aquecimento não é permitido que jogador e treinador falem (aplicando-se a regra 9.1 ou 9.2, no caso de infracção).

O aquecimento é iniciado e interrompido pelo árbitro, quer apitando, quer dando um comando verbal.
- **Aviso:** os avisos emitidos são válidos para todo o jogo. Um aviso emitido no jogo em equipa é válido para toda a equipa e para todo o jogo. O árbitro pode emitir aviso quando a bola estiver em jogo ou durante os intervalos.
  - Se o árbitro interromper o jogo para emitir um aviso, o jogo prosseguirá com uma repetição do serviço.
  - Se o aviso for dado quando a bola não estiver em jogo, o jogo prosseguirá com o próximo serviço regular.

## **B: REGRAS DE JOGO**

### **2. REGRAS GERAIS**

**2.1** Durante o torneio, a mesa de arbitragem deverá incluir um árbitro (normovisual) e um segundo árbitro (também normovisual, com as funções de monitorizar o tempo decorrido, o tempo limite, a pontuação do jogo e o número de serviços). O árbitro também pode assumir

todas as tarefas do segundo árbitro. Esta regra não deve ser aplicada a partidas de *play-off* dentro dos Campeonatos Continentais ou Mundiais, nas quais têm de estar presentes ambos os oficiais.

**2.2** Se o árbitro se lesionar, deve parar o jogo e ser substituído por outro árbitro.

**2.3** Nos Campeonatos Continentais ou Mundiais, o árbitro deve conduzir os jogos em Inglês. Os jogadores que não entendam o idioma oficial podem recorrer a um intérprete, mas este deve ser anunciado antes de o jogo começar.

**2.4** O árbitro garantirá que as regras do jogo são aplicadas em todos os casos. O árbitro tem a opção de usar a assistência do segundo árbitro (se este estiver presente) antes de tomar uma decisão, ou de anunciar “let” (*deixa ir/segue*), caso não reúna as condições para avaliar com certeza a situação em causa. Nesse caso, deverá indicar a repetição do serviço. A decisão do árbitro é definitiva.

**2.5** Após verificar o equipamento, o jogo será iniciado e interrompido pelo árbitro através do som do apito: a) um apito para começar ou parar o jogo, b) um apito duplo para indicar golo e c) um apito longo para quando o *set* ou o jogo terminarem.

**2.6** O vencedor é o jogador que alcançar pelo menos onze (11) pontos, com uma margem de dois (2) pontos sobre o adversário.

**2.7** Não é permitido definir um limite de tempo para os Campeonatos Nacionais, Continentais ou Mundiais. Os organizadores de qualquer outro torneio podem introduzir um tempo limite de jogo. Caso haja limite de tempo, essa informação deverá ser dada aos participantes pelo organizador, antes do torneio.

**2.8** Se o jogo for disputado com um limite de tempo, o jogador que estiver a ganhar quando o tempo definido para o *set* expirar será declarado o vencedor. No caso de haver um empate quando o tempo expirar, será realizado sorteio (com lançamento de moeda) para determinar qual dos jogadores irá servir. O jogador que ganhar o ponto seguinte vence o *set*.

**2.9** Após cada *set* terminar, os jogadores trocarão de lado da mesa. No último *set* do jogo, os jogadores trocarão de lado da mesa após terem sido marcados seis (6) pontos por um jogador, ou após metade do tempo determinado ter expirado.

**2.10** Se apenas for jogado um (1) *set*, aplica-se a regra 2.9.

**2.11** O limite de tempo para mudar de lado da mesa é de um (1) minuto (60 segundos). O

árbitro emitirá um aviso sonoro quinze (15) segundos antes do *time-out* ou da troca de lado da mesa estar completa. O árbitro anuncia “Quinze (15) segundos”.

**2.12** Ao trocar de lado da mesa, os jogadores deslocar-se-ão pela sua direita.

**2.13** Ao trocar de lado da mesa, aplicam-se as regras de *time-out* (ver 3.1).

**2.14** Antes de o jogo começar, o jogador deve anunciar o nome do seu treinador ao árbitro. O jogador pode anunciar o seu treinador mesmo que este não esteja presente. O treinador pode entrar ou sair da sala apenas quando o *set* terminar e o árbitro deve abrir a porta entre cada *set*. O jogador pode mudar o treinador anunciado, mas só pode fazê-lo antes de o árbitro iniciar o jogo.

**2.15** Durante a troca de lado da mesa, o jogador pode refrescar-se e pode receber a assistência do treinador nessa tarefa. O jogador deve permanecer na sala de jogo.

**2.16** Os espectadores devem ficar em silêncio durante o jogo. Depois de o árbitro apitar, espectadores e treinadores podem manifestar o seu apoio. O árbitro assegurará que há silêncio antes de o jogo ser retomado e enquanto a bola estiver em jogo. O público deve entrar e sair quando o *set* acabar. O árbitro deve abrir a porta entre cada *set*.

**2.17** O treinador deve permanecer do lado da mesa do seu jogador.

### **3.TIME-OUTS**

**3.1** Cada jogador terá direito a um (1) *time-out* de um (1) minuto durante o *set*. Os pedidos de *time-out* devem ser feitos ao árbitro, durante uma pausa no jogo. O *time-out* pode ser solicitado pelo jogador ou pelo treinador. Qualquer discussão entre treinador e jogador só poderá acontecer durante um *time-out* ou durante a troca de lado de mesa (ver também 2.12, 2.13).

**3.2** O árbitro pode parar o jogo sempre que assim julgar necessário (e.g., em caso de lesão, por ruído excessivo, para idas ao WC - por parte do árbitro ou do jogador). Se o jogo for interrompido quando a bola está em jogo, o árbitro deverá retomá-lo com uma repetição do serviço. Se o árbitro autorizar a ida de um jogador ao WC, o tempo limite para regressar à mesa é de cinco (5) minutos. Se o jogador não regressar dentro deste tempo, perderá o jogo por defeito.

**3.3** O árbitro pode solicitar um *medical time-out* se o jogador estiver lesionado. O jogador deve estar pronto para jogar dentro de cinco (5) minutos, caso contrário perderá o jogo, por defeito.

**3.4** O relógio de jogo será parado durante um *time-out* ou uma pausa no jogo.

#### **4. PONTUAÇÃO**

**4.1** Serão concedidos dois (2) pontos por golo. Quando um golo é marcado, o árbitro emite um apito duplo.

**4.2** Os jogadores podem marcar pontos independentemente de qual seja o jogador a servir.

**4.3** Um (1) ponto é concedido ao adversário do jogador que acertar com a bola no separador central, interrompendo o seu movimento para a frente. Considera-se que a bola está em "movimento para a frente" se atingir a parte inferior do separador central e passar directamente para o outro lado da mesa.

**4.4** Um (1) ponto é concedido ao adversário do jogador que fizer passar a bola por cima do separador central.

**4.5** Um (1) ponto é concedido ao adversário do jogador que toque na bola, dentro da área de jogo, com qualquer parte do seu corpo que não seja a mão de lançamento.

**4.6** Um (1) ponto é concedido ao adversário do jogador cuja raquete ou mão de lançamento provoque a saída da bola para fora da área de jogo da mesa.

**4.7** Um (1) ponto é concedido ao adversário do jogador que prender ou parar a bola por mais de dois (2) segundos, tornando-a inaudível para o adversário. A contagem dos dois segundos não é cronometrada, mas antes estimada pelo árbitro.

**4.8** Um (1) ponto será concedido ao adversário do jogador que acertar com a bola na parte superior da tábua de contacto.

**4.9** Não é permitido nenhum contacto com a bola dentro da área de baliza. Se isso acontecer, um (1) ponto será concedido ao adversário. Ou seja:

- Se a bola tocar na raquete ou na mão do jogador, dentro da área de baliza, e se se mover directamente para a baliza, será marcado golo e serão concedidos dois (2) pontos ao adversário;

- Se a bola tocar na raquete ou na mão de lançamento do jogador e depois tocar em qualquer outra parte do seu corpo, é considerado toque ilegal e um (1) ponto será concedido ao adversário;
- Se a bola tocar na raquete ou na mão de lançamento, movendo-se depois em direcção a outro qualquer lugar, dentro ou fora da mesa, estamos perante uma defesa ilegal e será concedido um (1) ponto ao adversário, por causa da primeira frase desta regra: não é permitido nenhum contacto com a bola dentro da área de baliza.

## **5. SET INICIAL**

**5.1** Antes de a partida começar, o árbitro fará a apresentação dos intervenientes: dele próprio, do segundo árbitro, dos jogadores e dos treinadores.

**5.2** Antes de a partida começar, o árbitro inspeccionará a protecção ocular opaca, as raquetes, qualquer protecção das mãos e o vestuário usado pelos jogadores.

**5.3** Antes do início do jogo, o árbitro fará o lançamento da moeda. Será solicitado ao jogador cujo nome aparece em primeiro lugar na lista que escolha um lado da moeda. Caberá ao jogador que vencer o sorteio decidir se é ele quem realiza o primeiro serviço ou se o cede ao seu adversário.

**5.4** A protecção ocular deve ser usada durante todo o jogo. O aquecimento, os *time-out* e as trocas de lado da mesa fazem parte do jogo. Os jogadores não estão autorizados a tocar na sua protecção ocular. Devem pedir permissão ao árbitro para fazê-lo, mesmo nos intervalos do jogo. Se a permissão for dada, o jogador deve afastar-se da mesa. Antes de o jogo recomeçar o árbitro verificará a protecção ocular, se a mesma foi correctamente colocada no rosto e se permanece devidamente escurecida, sem que haja qualquer parte por onde passe luz.

Se o jogador infringir esta regra, um (1) ponto será concedido ao adversário. Se antes de o *set* começar, o jogador tocar na máscara sem a permissão do árbitro, o *set* começará com a pontuação de 1:0 para o jogador que recebeu o ponto. O *set* terá início de acordo com a ordem de serviço regular.

Se um jogador tocar na máscara durante o jogo, o árbitro interromperá a partida e atribuirá um (1) ponto ao adversário. O jogo seguirá com a repetição do serviço.

**5.5** O árbitro fará rolar a bola até ao jogador que vai servir e perguntará a ambos os jogadores



(primeiro ao jogador adversário e depois ao jogador que vai servir), se estão prontos para jogar. Quando o árbitro receber a confirmação de ambos os jogadores (ambos devem dizer “Sim”), deverá anunciar a pontuação e o número do serviço. De seguida, o árbitro sinalizará o início do jogo soando o apito uma vez. O mesmo procedimento deve ser usado para quando se inicia o jogo, o *set*, após os *time-out* e as pausas excepcionalmente longas.

Por exemplo:

Árbitro: *A é quem serve. B é o adversário. B está pronto?*

Jogador B: *Sim!*

Árbitro: *A está pronto?*

Jogador A: *Sim!*

Árbitro: *Vamos começar, a pontuação é 0 - 0. Primeiro serviço de A.*

*Apito.*

## **6. SERVIÇOS**

**6.1** Após o sinal do apito do árbitro, o jogador que for servir a bola deve fazê-lo dentro de dois (2) segundos. Se não o fizer, será concedido um (1) ponto ao adversário. O mesmo acontecerá se o jogador começar a servir antes de o árbitro apitar.

**6.2** A bola deve ser colocada na superfície da mesa antes de servir. Se isso não ocorrer, o jogador perde um (1) ponto imediatamente.

**6.3** Não é permitido fazer a bola rolar intencionalmente antes de a lançar. Se isto acontecer será considerado serviço ilegal. O adversário receberá um (1) ponto.

- É permitido que depois de colocar a bola na superfície de jogo e de a libertar, a mesma possa rolar antes de o jogador a atingir com a raquete, mas sob a condição de que o jogador não esteja a movê-la deliberadamente.

Por exemplo, um jogador que só tenha uma mão terá dificuldade em manter a bola parada. Adicionalmente, quando a mesa não está completamente nivelada, também pode surgir a mesma dificuldade. O jogador pode colocar a bola num local diferente na superfície de jogo, mesmo após o árbitro ter iniciado o jogo com um apito (a regra 6.1 ainda se aplica).

**6.4** Ao servir, cada toque na bola com a raquete conta como um (1) lançamento.

**6.5** Se durante o serviço o jogador perder a bola, será usada uma destas duas interpretações:

- Se não tiver havido um som audível (para o árbitro), o jogador pode tentar acertar na bola múltiplas vezes, até que atinja o limite de dois (2) segundos para servir.
- Se tiver havido um som audível (para o árbitro), conta como serviço.

**6.6** Cada jogador servirá duas (2) vezes, consecutivamente.

**6.7** Uma bola servida deve tocar na parede lateral exactamente uma vez antes de passar sob o separador central. Se isso não ocorrer, o árbitro deve parar a jogada e um (1) ponto será concedido ao adversário. Se a bola servida "deslizar" ao longo da parede da mesa, considera-se que estamos perante múltiplos toques e será concedido um (1) ponto ao adversário. Durante o serviço, quando a bola bater na parte inferior do separador central e passar directamente para o outro lado da mesa, nenhuma irregularidade será considerada.

**6.8** Depois de o árbitro anunciar o serviço, o jogador deve estar pronto para servir. Não deve atrasar o jogo. O jogador demonstra que está pronto para servir colocando a bola na mesa.

## **7. JOGAR**

**7.1** Um (1) ponto será concedido ao adversário do jogador que colocar a sua mão livre dentro da área de jogo, exceptuando quando trocar de mãos. O árbitro deve tolerar a mão livre de um jogador na área de jogo desde que esta faça parte de um movimento natural durante o balançar da raquete para lançar a bola.

A mão livre pode estar sobre a tábua de contacto (rebordo acima da baliza, em cada extremidade da mesa). O jogador não está autorizado a colocar os seus dedos ou a sua mão debaixo da linha da tábua de contacto ou a agarrá-la com os dedos. É tolerado inclinar a parte superior do corpo para a área de jogo. Em cada um dos casos, a regra 4.5 ainda se aplica.

**7.2** A raquete deve ser mantida numa mão o tempo todo, excepto quando se troca de mãos. A infração desta regra resultará na atribuição de um (1) ponto ao adversário (**ver nota**).

**7.3** Se o jogador deixar cair a raquete é atribuído imediatamente um (1) ponto ao adversário (*ver nota*).

**7.4** Quando uma raquete se parte e o jogo não pode ser continuado, o árbitro deve pedir novo serviço. Qualquer ponto marcado após a raquete se ter partido não é contado, mesmo se o árbitro ainda não tiver apitado. Considera-se que a raquete está partida quando está muito danificada, se uma parte se tiver partido, ou se várias partes se partirem e deixarem de estar unidas.

*Nota: Na versão original deste regulamento encontra-se escrito que o jogador “perde um ponto”. Porém, a regra correcta é a atribuição de um ponto ao adversário. No Showdown não há perda de pontos. Este lapso já foi confirmado pelo Comité de Showdown da IBSA, e a informação será corrigida já na próxima revisão do regulamento.*

## **8. BOLA MORTA**

**8.1** O árbitro anunciará “bola morta” e repetição do serviço quando for da opinião que a bola está a mover-se tão devagar que o jogador não consegue alcançá-la e seguir com o jogo, ou quando um jogador tiver perdido a noção da mesma.

**8.2** Se a bola se mantiver inaudível por mais de dois (2) segundos, o árbitro anunciará “bola morta”. A bola é considerada inaudível quando o árbitro não consegue ouvi-la a mover-se na mesa.

## **9. PENALIDADES**

### **9.1 Penalidades com avisos**

Cada um dos incidentes listados neste ponto será sancionado com:

- 1ª infração: Aviso
- 2ª e subsequentes infracções: uma penalidade de dois (2) pontos será dada pelo árbitro.

#### **9.1.1 Não jogar a partir do extremo da mesa.**

- O jogo deve acontecer a partir do extremo da mesa. Um jogador não deve jogar na parte lateral da mesa. Não é permitido segurar qualquer parte da mesa com a

mão livre, excepto o extremo da mesa. O “extremo” da mesa é definido pela curva da mesa, incluindo a curva inteira.

#### **9.1.2 Enganchar a bola com um dedo.**

- Não é permitido mover a bola engançando-a ou segurando-a com o dedo.

**9.1.3** Empurrar a mesa, excessiva ou constantemente, movimentando-a de forma que perturbe o jogo.

**9.1.4** Raspar a raquete de forma desestabilizadora.

**9.1.5** Falar durante o jogo ou durante uma pausa (excepto 2.12, 2.13, 3.1, 3.2, 3.3).

**9.1.6** Empurrar qualquer parte do corpo para a área da baliza a partir do exterior.

**9.1.7** Quaisquer outras actividades que o árbitro considere desestabilizadoras para o adversário ou que atrasem o jogo, propositadamente.

### **9.2 Penalidades sem aviso**

A cada um dos incidentes listados sob este ponto será imediatamente atribuída uma penalidade de dois (2) pontos.

**9.2.1** Quando o telemóvel ou qualquer outro dispositivo electrónico de um jogador ou do seu técnico emite qualquer tipo de ruído durante o jogo.

**9.2.2** Qualquer tentativa de o treinador dar sinais secretos ao seu jogador, entre os serviços. Esta situação será considerada conduta grave. O árbitro expulsará o treinador da sala de jogo.

### **9.3 Outras sanções**

**9.3.1** Má conduta grave do jogador.

- No caso de o jogador praguejar contra o árbitro, de atirar com a bola ou a raquete, ou de manifestar comportamentos similares, o árbitro tem o direito de penalizar imediatamente o jogador infractor. O jogador infractor perde a partida por defeito.

**9.3.2** Em caso de má conduta de adeptos ou treinadores, o árbitro pode expulsá-los da sala.

**9.3.3** O jogador deve estar na sala de jogo no horário marcado. Se o árbitro aguardar cinco (5) minutos e o jogador não aparecer, perde a partida por defeito. Se um jogador chegar repetidamente atrasado pode ser excluído do torneio.

## **10. VESTUÁRIO**

**10.1.** Os jogadores devem usar uma camisa de mangas curtas, que não ultrapasse o comprimento do cotovelo.

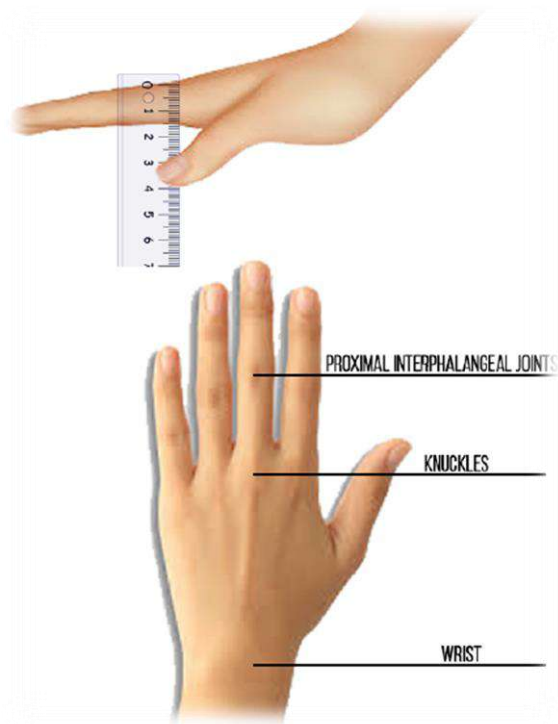
**10.2.** Os jogadores devem usar protecção para as mãos.

- A protecção das mãos não deve cobrir mais do que seis (6) cm do braço, medida a partir do pulso.
- A espessura da protecção das mãos na parte frontal (todos os dedos incluídos e até ao pulso) pode ser de 2,5 cm, no máximo.
- A protecção das mãos não deve aumentar o volume da mão em mais de dois (2) cm (em cada lado).
- Ao medir a mão, o polegar é excluído.

**10.3.** Os jogadores podem usar protecções no braço (faixas, ligaduras, etc.) mas estas devem estar colocadas seis (6) cm acima no braço e têm de ter uma cor diferente da cor da luva. Não se considera que esta parte da protecção faça parte da mão de lançamento.

As formas permitidas para identificar o final dos seis (6) cm são:

- Usar uma luva que se estenda seis (6) cm acima da articulação do pulso.
- Usar uma faixa de suor com a mesma cor que a da luva, chegando a seis (6) cm acima da articulação do pulso, se a protecção da mão for mais curta do que isso.
- Usar uma faixa de suor com uma cor diferente que a da luva, colocada a partir dos seis (6) cm acima da articulação do pulso (desta forma o braço pode ficar nu até seis (6) cm do pulso).
- Qualquer combinação das situações anteriormente descritas.



**Imagem de duas mãos, retirada do documento “Rules Addendum explanatory to rule 10.2 – gloves - Rev-02-2018”, disponível em <http://www.ibsasport.org/sports/showdown/rules/>**

**10.4** Os jogadores devem usar protecção ocular opaca que obscureça completamente a sua visão. Óculos escuros de esqui alpino ou vendas de Goalball são os únicos tipos de protecção ocular permitidos. A borda dos óculos deve ser preenchida com espuma ou material de silicone, de modo a impedir completamente a entrada de luz. Isso significa que quando o árbitro verifica a protecção ocular, nenhuma luz deve ser visível.

É da responsabilidade do jogador preparar a protecção ocular de modo a que lhe seja permitido competir.

**10.5** O árbitro deve estar claramente identificável como árbitro.

## C: ESPECIFICIDADES DO EQUIPAMENTO

### 11. Raquetes

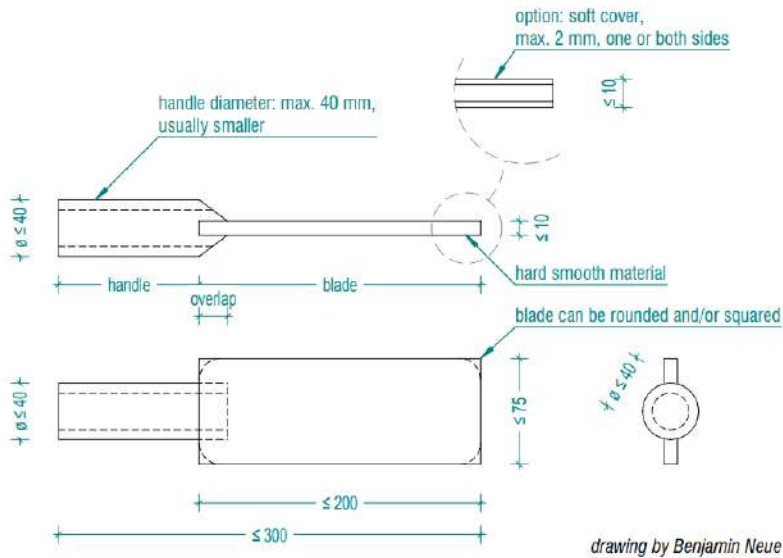
As raquetes devem ser construídas com um material duro e liso, com um comprimento de trinta (30) cm. A raquete pode ser coberta com material macio (uma camada até dois (2) mm de um lado ou de ambos os lados). A sobreposição do cabo e da lâmina pode ter qualquer comprimento.

Dimensões máximas:

- Comprimento total – trinta (30) cm
- Comprimento da lâmina – vinte (20) cm
- Largura da lâmina – sete cm e meio (7,5)
- Espessura da lâmina – um (1) cm (incluindo a cobertura macia)
- Diâmetro do punho: quatro (4) cm

O canto da lâmina pode ser redondo ou quadrado. Se a lâmina e o cabo forem uma só peça, a lâmina começará onde o diâmetro/largura do cabo for mais largo do que quatro (4) cm.

- A espessura da cobertura macia pode ir até dois (2) mm de cada lado, mas a espessura geral da lâmina não deve ser maior que dez (10) mm. Por exemplo, é possível ter uma raquete com as seguintes medidas: 2 mm de cobertura macia + 6 mm de lâmina + 2 mm de espessura macia.
- A largura e o comprimento da saliência do cabo e da lâmina podem ser até quarenta (40) mm (isto é, consistente com a largura do cabo).



**Modelo da raquete de Showdown, retirada do documento “IBSA Showdown Bat Specifications – Blueprint”, disponível em <http://www.ibsasport.org/sports/showdown/rules>**

## 12. BOLAS

As bolas são feitas para serem audíveis. Devem ter seis (6) cm de diâmetro e uma superfície rígida e lisa. Para serem usadas durante os torneios da IBSA, as bolas têm de ser aprovadas pelo seu Sub-Comité de Showdown.

Os torneios da IBSA são todos os campeonatos e torneios oficiais nos quais os jogadores podem conquistar pontos para o ranking da IBSA.

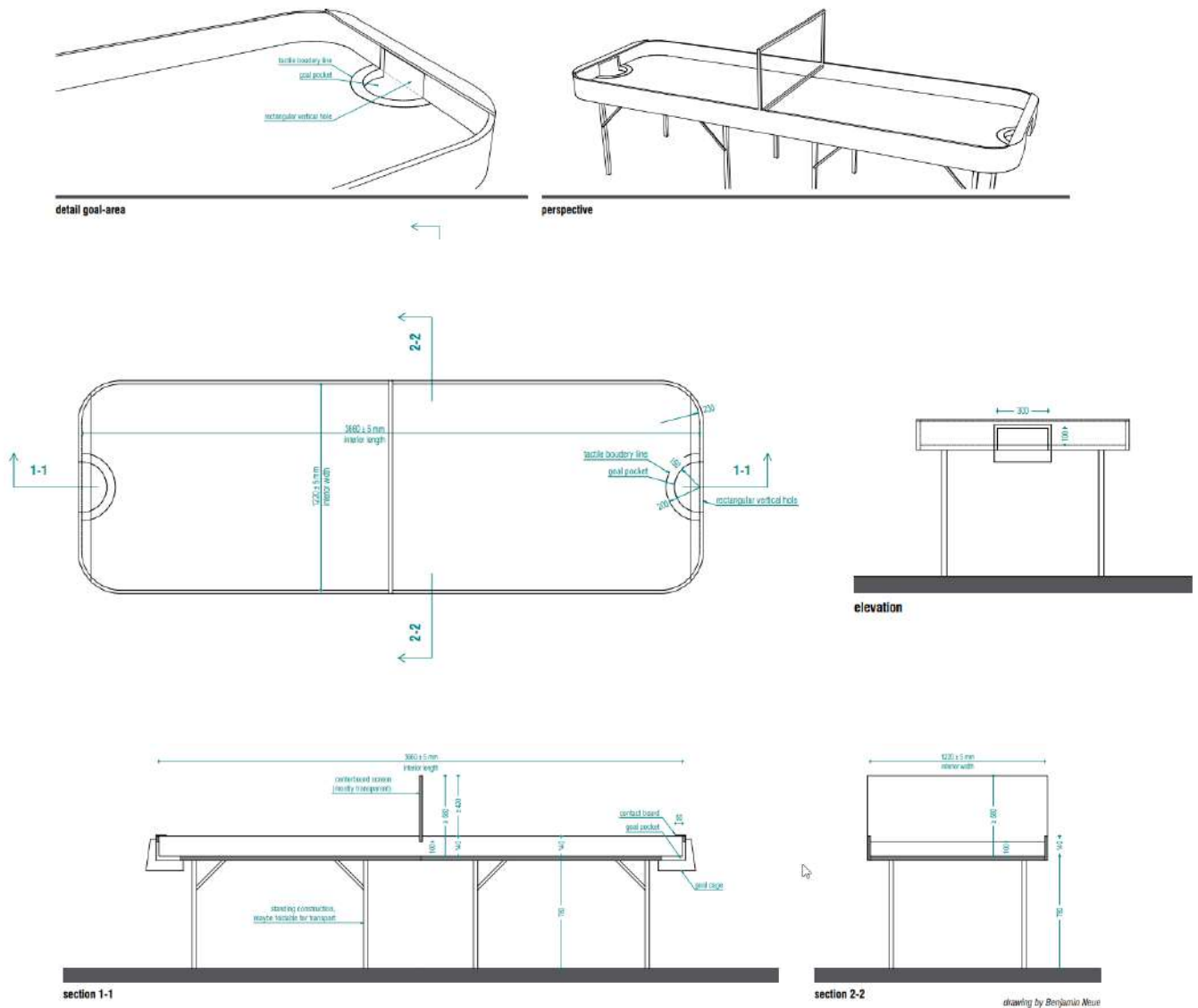
## 13. MESA

### Dimensões:

- Comprimento interior: trezentos e trinta e seis (366) cm (com tolerância de 5 mm)
- Largura interior: cento e vinte e dois (122) cm (com tolerância de 5 mm)
- Altura (do chão à superfície de jogo): setenta e oito (78) cm
- Parede lateral: catorze (14) cm
- Cantos (raio interno): vinte e três (23) cm
- Baliza (semicírculo): trinta (30) cm de diâmetro



- Abertura rectangular vertical: trinta (30) cm x dez (10) cm (na parede final)
- Linha de limite tátil para a área de baliza: quarenta (40) cm de diâmetro
- Tábua de contacto: cinco (5) cm, saliência para o interior da mesa, é permitida uma saliência do lado de fora da mesa.
- Separador central: quarenta e dois (42) cm da parte superior das paredes laterais, dez (10) cm de abertura entre o separador central e a superfície da mesa.



**Imagens do modelo da mesa disponíveis retiradas do documento “IBSA Showdown Table Specifications - Blueprint.pdf”, disponível no website da IBSA - <http://www.ibsasport.org/sports/showdown/rules>**

## **D: REGRAS DE JOGO DE EQUIPA**

### **14. REGRAS GERAIS PARA JOGAR EM EQUIPA**

**14.1** Se não houver outra indicação, a competição por equipas é disputada de acordo com as mesmas regras de Showdown da IBSA para jogos singulares, acima apresentadas.

### **15. EQUIPAS**

**15.1** As equipas devem ser mistas, ou seja, o seu alinhamento deve incluir dois (2) jogadores masculinos e uma (1) jogadora feminina, ou vice-versa.

**15.2** É possível trocar um (1) jogador que faça parte da equipa completa para novo jogo durante a competição (equipa consiste em cinco (5) jogadores). Os jogadores não devem pertencer a uma equipa de selecção nacional diferente. Por exemplo, um jogador de uma selecção nacional não poderá jogar por outra selecção nacional durante o torneio.

### **16. REGRAS ADICIONAIS**

**16.1** O vencedor do jogo é a equipa que alcançar um mínimo de trinta e um (31) pontos com uma margem de dois (2) pontos. Por exemplo, 31-29.

**16.2** Cada jogador tem três (3) serviços, após os quais terá de sair e dar os seguintes serviços ao seu companheiro de equipa. O companheiro de equipa, por sua vez, terá de receber os três (3) serviços do jogador adversário.

**16.3** Antes do início da partida, os treinadores devem anunciar o alinhamento ao árbitro e atribuir os números pelos quais os jogadores vão servir. O alinhamento deve ser anunciado secretamente antes do lançamento da moeda.

**16.4** Os jogadores devem permanecer na sala onde decorre o jogo, uma vez que têm de estar preparados para trocar com o seu companheiro de equipa.

**16.5** Antes do início do jogo, o árbitro fará o sorteio lançando uma moeda ao ar. O árbitro perguntará (ao) treinador ou ao jogador da equipa cujo nome está em primeiro lugar na lista se

escolhe “cara” ou “coroa”. Depois de saber a ordem de jogo da equipa adversária, a equipa que venceu o sorteio escolhe realizar o primeiro serviço ou dá-lo à equipa adversária.

**16.6** Nos jogos de equipa, as trocas de lado da mesa devem ser feitas quando uma das equipas atingir os dezasseis (16) pontos. O árbitro deverá abrir a porta.

**16.7** Cada equipa pode usar um (1) *time-out* durante cada jogo.

## **17. SISTEMA DE JOGO**

1. O jogador 1 da equipa A (A1) serve 3 vezes contra o jogador 1 da equipa B (B1).
2. Após 3 serviços, o jogador A1 sai e o jogador B1 serve 3 vezes contra o jogador A2.
3. Após 3 serviços, o jogador B1 sai e o jogador A2 serve 3 vezes contra o jogador B2.
4. Após 3 serviços, o jogador A2 sai e o jogador B2 serve 3 vezes contra o jogador A3.
5. Após 3 serviços, o jogador B2 sai e o jogador A3 serve 3 vezes contra o jogador B3.
6. Após 3 serviços, o jogador A3 sai e o jogador B3 serve 3 vezes contra o jogador A1.
7. Após 3 serviços, o jogador B3 sai e o jogador A1 serve 3 vezes contra o jogador B1. Esta ordem é repetida até ao final da partida.

**A versão original deste regulamento foi revista a 9 de Fevereiro de 2018 e está disponível em <http://www.ibsasport.org/sports/showdown/rules/>**