

RÈGLEMENTS DE GOALBALL

2010-2013

Ceci est une traduction française des règlements de goalball 2010-2013 de l'IBSA, fournie par Sports Aveugles Canada pour l'usage de ses membres. Ce ne sont pas les règlements officiels. Les règlements officiels du goalball sont disponible à l'adresse suivante: www.ibsa.es ou www.goalballinfo.com.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DES SPORTS POUR PERSONNES AVEUGLES

1^{er} janvier 2010

Le goalball se joue entre deux équipes de trois joueurs avec un maximum de trois remplaçants pour chaque équipe. Le goalball se joue dans un gymnase sur un terrain de 18m x 9m qui est divisé en deux par une ligne centrale. Le but du jeu pour chaque équipe est de faire rouler le ballon pour le faire traverser la ligne de but de l'équipe adverse, alors que l'autre équipe essaie de l'en empêcher. Des buts sont érigés à chaque du terrain, sur toute la largeur de 9m. Le ballon est fait de caoutchouc rigide troué afin que les cloches à l'intérieur puissent être entendues lorsque le ballon est en mouvement.

Les règlements du goalball sont contrôlés par la Fédération internationale des sports pour personnes aveugles (IBSA).

S'il devait y avoir un malentendu à propos des règlements de goalball de l'IBSA, la version anglaise prévaudra.

TABLE DES MATIÈRES

RÈGLEMENTS DE GOALBALL

SECTION A PRÉPARATION POUR LA PARTIE

1	Le terrain
2	La zone du banc des joueurs
3	Les buts
4	Le ballon
5	Les uniformes
6	Les bandeaux / cache-œil adhésif/ lunettes et lentilles cornéennes
7	Classification
8	Composition des équipes
9	Officiels

SECTION B AVANT LA PARTIE

10	Le tirage au sort
11	Le réchauffement
12	La durée de la partie

SECTION C PENDANT LA PARTIE

13	Protocole de jeu
14	Marquer des buts
15	Temps mort d'équipe
16	Temps mort des officiels
17	Temps mort médical
18	Règlement sur le sang
19	Substitution d'équipe
20	Substitution médicale

SECTION C i INFRACTIONS

21	Lancer prématuré
22	Passe à l'extérieur (pass out)
23	Balle perdue (ball over)

SECTION C ii PÉNALTÉS INDIVIDUELLES

24	Short ball
25	High ball
26	Long ball
27	Bandeaux
28	Troisième lancer consécutif
29	Défense illégale
30	Retard de jeu - individuel

- 31 Conduite antisportive - individuel
- 32 Bruit

SECTION C iii PÉNALTÉS D'ÉQUIPE

- 33 Dix secondes
- 34 Retard de jeu - équipe
- 35 Conduite antisportive - équipe
- 36 Coaching illégal
- 37 Bruit

SECTION D À LA FIN DE LA PARTIE

- 38 Temps supplémentaire
- 39 Lancers supplémentaires
- 40 Lancers supplémentaires à mort subite
- 41 Signature de la feuille de marquage et protêts

SECTION E AUTORITÉ DES ARBITRES ET ABUS DES OFFICIELS

- 42 Autorité des arbitres
- 43 Abus des officiels

SECTION F ILLUSTRATIONS DU TERRAIN ET SIGNAUX

Annexe 1 PARTIE B – RÉGLEMENTATION DES TOURNOIS

Annexe 2 PARTIE C – PROGRAMME DES ARBITRES

Annexe 3 LEXIQUE

RÈGLEMENTS DE GOALBALL

SECTION A PRÉPARATION POUR LA PARTIE

1. Le terrain

- 1.1 Les dimensions: Le terrain est un rectangle de 18m de longueur par 9m de largeur ($\pm 0,05m$). Les mesures doivent être prises à partir des bords extérieurs. Seulement les lignes du terrain sont permises sur la surface du terrain (Voir illustration Section F). Le terrain est divisé à tous les 3m de sa longueur pour un total de six zones.
- 1.2 La zone d'équipe est la zone devant le but à chaque extrémité du terrain; les lignes d'orientation des joueurs s'y trouvent, tel qu'indiqué dans l'illustration et les mesures données dans la Section F.
- 1.3 La zone de lancer est la zone située devant la zone d'équipe. Elle mesure 9m ($\pm 0,05m$) de largeur par 3m ($\pm 0,05m$) de longueur (voir Section F).
- 1.4 La zone neutre est au milieu du terrain. Elle mesure 6m ($\pm 0,05m$) de longueur par 9m ($\pm 0,05m$) de largeur et elle est divisée en deux parties égales par la ligne centrale (voir Section F.)
- 1.5 Toutes les lignes sont d'une largeur de 0.05m ($\pm 0,01m$) et sont faites d'un ruban adhésif. Il y a une corde sous le ruban afin que les joueurs puissent les utiliser pour s'orienter. La corde doit avoir une épaisseur de 0.003m ($\pm 0,0005m$) et se trouve sous le ruban adhésif.
- 1.6 Tout autour du terrain, il y a une ligne faite de ruban adhésif (sans corde) à 1,5m des lignes de côté et des lignes de but. Ceci s'appelle la ligne « line out ». Si le ballon traverse cette ligne l'arbitre sifflera et dira « line out ».
- 1.7 Le plancher du terrain doit avoir une surface lisse, et doit être approuvé par le Délégué Technique de l'IBSA. Pour les Jeux Paralympiques, les Championnats du Monde et les Championnats continentaux, des planchers en Taraflex, en bois ou en plastique peuvent être utilisés.

2. Zone du banc d'équipe

- 2.1 Chaque équipe aura une zone de banc d'équipe située de part et d'autre de la table des officiels, à au moins 3,00 m de la ligne de côté du terrain. La zone du banc d'équipe a une longueur de 4,00 m ($\pm 0,05$ m) et une largeur d'au moins 1m, et elle sera délimitée par du ruban adhésif (sans corde) – voir Section F.
- 2.2 Les zones de banc d'équipe se trouvent du même côté du terrain que les joueurs, proche de la table des officiels afin de ne pas être alignée avec la zone de jeu de l'équipe (voir Section F).
- 2.3 Les équipes échangent de banc à la mi-temps lorsqu'elles changent de côté du terrain.
- 2.4 Tous les membres de l'équipe doivent rester dans la zone de leur banc pendant la partie – Pénalité d'équipe.
- 2.5 Si un joueur blessé ou qui s'est retiré de la compétition souhaite s'asseoir sur le banc d'équipe, il doit porter un maillot officiel provenant du comité qui a organisé le tournoi et il sera considéré « non-participant » – Pénalité d'équipe.

3. Buts

- 3.1 Les buts font toute la largeur du terrain, à chaque extrémité. Ils mesureront, de l'intérieur, 9,00m ($\pm 0,05$ m) de largeur et 1,3 m ($\pm 0,02$ m) de hauteur.
- 3.2 La barre transversale doit être rigide.
- 3.3 Les poteaux du but et la barre transversale doivent être rond et avoir un diamètre maximale de 0,15m.
- 3.4 Les poteaux des buts doivent être à l'extérieur du terrain, alignés avec la ligne de but.
- 3.5 Ils doivent être construits de fabrication sécuritaire.

4 Le ballon

- 4.1 Le ballon se conformera aux spécifications suivantes:
 - Diamètre: 24-25 cm
 - Circonférence: 75,5 cm-78,5 cm
 - Poids: 1,250 g \pm 50 g
 - Trous sonores : 4 trous dans l'hémisphère supérieur désalignés avec 4 trous dans l'hémisphère inférieur.
 - Cloches: 2 morceaux
 - Élastomère: Caoutchouc naturel
 - Rigidité, selon la norme DIN 53505: 80-85 °Shore A
 - Couleur : bleue
 - Surface: bosselée
 - Aucune composante toxique
- 4.2 Pour les championnats majeurs, le ballon devra être approuvé par le Délégué Technique nommée par le sous-comité de goalball de l'IBSA.

5 Uniformes

- 5.1 Tous les joueurs doivent porter un chandail d'équipe.
- 5.2 Le chandail de chaque joueur doit être numéroté de façon permanente à l'avant et à l'arrière. Les numéros doivent avoir un minimum de 20 cm de hauteur et doivent être 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9.
- 5.3 L'équipement vestimentaire et le rembourrage ne doivent pas être à plus de 10 centimètres du corps.
- 5.4 Aux Jeux Paralympiques et aux Championnats du monde, le chandail de l'équipe, les pantalons et chaussettes portés par tous les compétiteurs d'une équipe doivent être identiques et doivent rencontrer tous les standards de commandite, tel que requis par le comité organisateur – Pénalité d'équipe.

6 Bandeaux / Cache-œil adhésif / Lunettes et lentilles cornéennes

- 6.1 Le port de lunettes ou de lentilles cornéennes est interdit.
- 6.2 Tous les joueurs sur le terrain doivent porter un bandeau à partir du moment que l'arbitre vérifie les bandeaux au début de la période jusqu'à la fin de la période – Pénalité individuelle : Bandeau (Eyeshades)
- 6.3 Le bandeau doit également être porté durant le temps supplémentaire. Lors des tirs de barrage, TOUS les joueurs doivent porter leur bandeau – Pénalité individuelle : Bandeau (Eyeshades)
- 6.4 À tous les Championnats majeurs, tous les joueurs participant au jeu auront les yeux couverts par des cache-oeils adhésif de gaze ou l'équivalent, sous la

supervision du Délégué Technique de l'IBSA ou d'une personne désignée pour chaque équipe.

- 6.5 Si des joueurs assis sur le banc d'équipe entre sur le terrain durant un temps mort, ils ne doivent pas nécessairement mettre leur bandeau.

7 Classification

- 7.1 La compétition sera divisée en deux groupes, hommes et femmes.
7.2 Pour les compétitions internationales, tous les joueurs doivent satisfaire les critères de classification de vision de l'IBSA en étant B1, B2 ou B3.

8 Composition de l'équipe

- 8.1 Au début du tournoi une équipe sera formée de 3 joueurs avec un maximum de 3 remplaçants.
8.2 De plus, chaque équipe a droit à un maximum de 3 accompagnateurs sur le banc des joueurs pendant la partie. Le nombre total de personnes permises dans la zone du banc des joueurs est de neuf, incluant les trois joueurs partants.
8.3 Lors du tirage au sort, l'arbitre doit être avisé de la présence de tout joueur(s) présent dans la zone du banc des joueurs mais qui ne participera pas à la compétition. Ce(s) joueur(s) doit porter un chandail d'identification tel que fourni par le comité organisateur du tournoi – Pénalité d'équipe.
8.4 Tout joueur qui a été éliminé sera également inscrit sur la feuille d'alignement en tant que non-participant.

9 Officiels

- 9.1 Chaque partie devra avoir 2 arbitres, 4 juges de buts, 1 marqueur, 1 chronométreur, 1 personne qui note les lancers et 1 personne au chronomètre de 10 secondes - 2 chronométreurs aux dix secondes et un chronométreur secondaire sont requis à tous les championnats majeurs.
9.2 Les fonctions des arbitres sont décrites dans le "IBSA Goalball Officials' Certification Programme Manual". Les fonctions des officiels mineurs sont décrites dans le "IBSA ITO Officials' Manual".

SECTION B

AVANT LA PARTIE

10 Tirage au sort

- 10.1 Un représentant de l'équipe doit être présent à l'heure et l'endroit désignés pour le tirage au sort. – Pénalité d'équipe – Retard de jeu.
10.2 Le représentant doit également compléter la feuille d'alignement avec le nom des joueurs, leurs numéros et les entraîneurs/accompagnateurs qui seront sur le banc.
10.3 Il doit également y inscrire les non-participants qui seront sur le banc et qui doivent porter un chandail d'identification fourni par le comité organisateur.
10.4 Un officiel désigné effectuera le tirage au sort.
10.5 Le gagnant peut choisir de lancer ou de recevoir. Le choix de position sur le terrain revient à l'autre équipe.

10.6 À la fin de la première période, les équipes échangeront de banc et de côté du terrain. Le premier lancer de la deuxième période sera effectué par l'équipe qui a défendu le premier lancer au début de la partie.

11 Réchauffement

11.1 Les joueurs auront le droit de se réchauffer en se limitant à moitié du terrain qu'ils occuperont durant la partie. Il ne sera pas permis aux équipes de lancer dans la direction de l'équipe adverse durant cette période de réchauffement.

11.2 Si, pendant le réchauffement, une équipe lance le ballon dans la moitié adverse du terrain, l'équipe recevra un avertissement de la part de l'arbitre. Si la même équipe lance à nouveau le ballon dans la moitié adverse du terrain, elle se verra accorder une pénalité avant le début de la partie – Pénalité d'équipe – Conduite antisportive.

12 Durée du jeu

12.1 La durée d'une partie est de 20 minutes, réparties en deux périodes de 10 minutes chacune. *(À partir du 1^{er} janvier 2011 – Une partie durera 24 minutes au total, réparties en 2 périodes de 12 minutes chacune.)

12.2 Il doit y avoir au moins cinq minutes entre la fin d'une partie et le commencement de la suivante. Pour les Jeux Paralympiques et les Championnats du monde, la durée entre la fin d'une partie et le début de la suivante doit être d'au moins 15 minutes.

12.3 Un signal sonore sera donné 5 minutes avant le début d'une partie.

12.4 Les joueurs qui joueront dès le début de chaque période doivent être prêts pour leur vérification de cache-œil/bandeaux par les arbitres, 90 secondes avant le début de chaque période.

12.5 Il y aura un avertissement sonore 30 secondes avant le début de chaque période.

12.6 La mi-temps est de 3 minutes.

12.7 Toutes les équipes et les joueurs doivent être prêts à commencer la période 30 secondes après l'avertissement sonore (voir règlement 12.5) – Pénalité d'équipe – Retard de jeu.

12.8 Toute période sera considérée complète à l'expiration du temps.

SECTION C

PENDANT LA PARTIE

13 Protocole de jeu

13.1 L'arbitre débute la partie en demandant le silence et rappelant à tous de demeurer silencieux lorsque le ballon est en jeu. Puis l'arbitre annonce « centre » et lance le ballon à l'équipe qui doit lancer en premier, au joueur qui se trouve le plus près de la position centrale. L'arbitre sifflera alors trois coups et dira « play ».

13.2 Le chronomètre central de la partie sera déclenché au troisième coup de sifflet.

13.3 L'arbitre mettra fin à la période en sifflant et en annonçant « half-time » (mi-temps) ou « game » (partie). Ceci est un signal de la fin de la période et les joueurs peuvent toucher à leur bandeau; ceci sert à s'assurer qu'une pénalité n'est pas commise avant la fin de la période – Pénalité individuelle – Bandeaux.

- 13.4 Le chronomètre central sera arrêté lorsqu'un arbitre siffle et repartira au coup de sifflet suivant, sauf lors d'une pénalité. Le chronomètre central est arrêté lors d'une pénalité.
- 13.5 Lorsque le ballon doit être remis sur le terrain, il sera déposé par un arbitre ou un juge de but sur la ligne de côté, 1.5m en avant de la ligne de but, du côté où le ballon est sorti du terrain.
- 13.6 Lorsque le ballon est lancé à l'extérieur de la ligne de côté, l'arbitre dira « out ». Le ballon sera remis en jeu à extrémité opposée du terrain, par un arbitre ou un juge de but, sur la ligne de côté à 1,5m du poteau du but le plus proche du côté où le ballon est sorti du terrain. L'arbitre dira alors « play ».
- 13.7 Si le ballon traverse la ligne de côté et la ligne de « line out », l'arbitre dira « out », sifflera et dira « line out ». Le ballon sera alors remis en jeu du côté de l'équipe défensive tel que détaillé ci-haut. L'arbitre sifflera et dira « play ». Le chronomètre de 10 secondes s'arrêtera au premier coup de sifflet et recommencera lorsque l'arbitre dit « play ».
- 13.8 Lorsque le ballon est remis en jeu par l'arbitre ou par un juge de but à la ligne de 1,5 m en avant du poteau du but, l'arbitre sifflera et dira « play » même si aucun membre de l'équipe n'essaie de ramasser le ballon.
- 13.9 Aucun outil d'orientation additionnel n'est permis sur le terrain. - Pénalité personnelle ou d'équipe – Retard de jeu.
- 13.10 Après une pénalité, les joueurs peuvent être réorientés par un arbitre. Si à tout autre moment un arbitre doit réorienter un joueur, une pénalité de retard de jeu sera accordée.
- 13.11 Lorsque le ballon lancé s'arrête dans la zone d'équipe de l'équipe défensive, sans qu'un joueur de l'équipe défendant ne la touche, ceci s'appelle une balle morte. L'arbitre sifflera et dira « dead ball » (balle morte). Le ballon sera remis en jeu chez l'équipe défensive par un officiel tel que décrit dans le règlement 13.5. Une balle sera déclaré « balle morte » lorsque le ballon lancé frappe le poteau du but ou la barre transversale sans toucher un joueur défendant et s'arrête dans la zone d'équipe, la zone de lancer ou la zone neutre. L'arbitre sifflera seulement lorsque le ballon est complètement immobile.
- 13.12 Si un membre de l'équipe doit quitter la zone de jeu pour toute raison (attention médicale, ajustement d'équipement) ceci sera seulement permis durant un arrêt de jeu officiel et il/elle ne peut pas revenir avant la fin de la période.
- 13.13 Pour assurer un bon déroulement de la partie, un temps mort officiel sera pris pour essuyer le plancher seulement quand l'arbitre juge que la sécurité des joueurs est compromise. Le plancher devrait être essuyé seulement lors d'un arrêt officiel de la partie.

14 Marquer des buts

- 14.1 À tout moment que le ballon est en jeu et qu'il traverse complètement la ligne de but (voir section F), un but a été marqué.
- 14.2 Un but ne peut pas être marqué par un officiel qui remet le ballon en jeu.
- 14.3 Si le bandeau d'un joueur défensif est déplacé ou enlevé par un ballon lancé, le jeu continuera et si le ballon traverse complètement la ligne de but, un but aura été marqué.
- 14.4 L'équipe ayant marqué le plus de buts à l'expiration du temps sera gagnante.
- 14.5 À tout moment dans le jeu, si une équipe mène par 10 buts de plus que l'autre équipe, la partie est finie.

15 Temps mort d'équipe

- 15.1 Chaque équipe aura droit à 3 temps morts de 45 secondes durant la partie. Une fois qu'une équipe a demandé un temps mort, les deux équipes peuvent utiliser le temps mort.
- 15.2 Chaque équipe a droit à un temps mort de quarante-cinq secondes durant la prolongation.
- 15.3 Une équipe peut demander un temps mort lorsqu'elle a le contrôle du ballon ou lorsqu'il y a un arrêt de jeu.
- 15.4 Un temps mort peut être demandé à l'arbitre par n'importe quel membre de l'équipe à l'aide de du signal de temps mort (voir section F) et/ou en disant « time out » (temps mort).
- 15.5 Le temps mort débutera lorsque l'arbitre nomme l'équipe requérante.
- 15.6 Un chronométreur de 10 secondes chronométrera le temps mort de 45 secondes, donnera un signal sonore 15 secondes avant la fin du temps mort et encore lorsque le temps mort est terminé.
- 15.7 Lorsque le signal sonore du 15 secondes avant la fin du temps mort est donné, les arbitres diront « fifteen seconds » (quinze secondes).
- 15.8 Une substitution peut être faite avant la fin du temps mort. Si une substitution devait avoir lieu durant un temps mort, ceci comptera pour un temps mort et une substitution – Pénalité d'équipe – Retard de jeu.
- 15.9 Après qu'une équipe ait demandé un temps mort, au moins un lancer doit être effectué avant que la même équipe puisse demander un autre temps mort ou une autre substitution.
- 15.10 Si une équipe prend plus que trois temps mort pendant le temps régulier, ou plus d'un temps mort en prolongation, une pénalité d'équipe – Retard de jeu sera accordée.
- 15.11 Lorsque l'arbitre dit « quiet please » (silence s'il vous plaît), l'entraîneur et les autres membres de l'équipe sur le banc ne doivent plus parler à l'équipe. Pénalité d'équipe – Coaching illégal.

16 Temps mort des officiels

- 16.1 Un arbitre peut annoncer un temps mort officiel à n'importe quel moment.
- 16.2 Si un arbitre a sifflé pour un temps mort officiel suite aux actions de l'équipe en possession du ballon, le ballon sera durant ce temps sous le contrôle du juge de but et à la fin du temps mort officiel, le ballon sera remis à cette même équipe par le juge de but (13.5).
- 16.3 Il n'y a pas de limite de temps à un temps mort officiel.
- 16.4 Les entraîneurs auront la permission de donner des instructions de leur banc d'équipe aux joueurs qui sont sur le terrain au moment d'un temps mort officiel, et ce, jusqu'à ce que l'arbitre demande le silence. Toute communication devra alors cesser. – Pénalité d'équipe

17 Temps mort médical

- 17.1 Dans le cas de blessure ou de maladie, un temps mort médical peut être demandé par l'arbitre.
- 17.2 le chronométreur de 10 secondes le plus proche du joueur blessé partira son chronomètre afin de calculer 45 secondes.
- 17.3 Un signal sonore sera donné à l'arbitre après 30 secondes et lorsque 45 secondes sont écoulées.
- 17.4 Si l'arbitre détermine que le joueur blessé n'est pas prêt à jouer à la fin du temps mort médical, le joueur doit être remplacé à l'aide d'une substitution médicale, mais il peut revenir sur le jeu si l'entraîneur utilise une substitution régulière pour le ramener au jeu.

- 17.5 Si un membre de l'équipe vient sur le terrain pendant un temps mort médical, le joueur blessé doit être retiré du jeu à l'aide d'une substitution médicale.
- 17.6 Pendant un temps mort médical, les membres de l'équipe sur le banc peuvent parler aux joueurs jusqu'à ce que l'arbitre dise « quiet please » (silence s'il vous plait) – Pénalité d'équipe

18 Règlement pour les blessures avec sang

- 18.1 Si un joueur se blesse et que l'arbitre voit qu'il saigne, le joueur sera retiré du terrain et il peut seulement revenir sur le terrain lorsque le saignement a cessé, la plaie est recouverte et, si nécessaire, l'uniforme est changé.
- 18.2 Si le joueur blessé est substitué à cause d'une blessure avec sang, ceci sera considéré comme étant une substitution médicale et le joueur peut revenir sur le jeu si l'entraîneur utilise une substitution régulière et seulement si l'arbitre détermine que le joueur respecte les critères du règlement 18.1.
- 18.3 Avant que la partie reprenne, toutes les surfaces contaminées doivent être nettoyées adéquatement.
- 18.4 Si le joueur n'a pas de chandail de rechange ayant le même numéro, il lui sera permis de changer de numéro pourvu que ce changement soit signalé à l'arbitre, qui l'annoncera.

19 Substitutions d'équipe

- 19.1 Chaque équipe a droit à 3 substitutions pendant le temps régulier.
- 19.2 Chaque équipe a droit à une substitution durant la prolongation.
- 19.3 Le même joueur peut être substitué plus qu'une fois.
- 19.4 Une équipe peut demander une substitution lorsqu'elle est en contrôle du ballon ou lors d'un arrêt officiel.
- 19.5 Une substitution peut être demandée à l'arbitre par n'importe quel membre de l'équipe, en utilisant des signes de mains (voir section F) et/ou en disant « substitution ».
- 19.6 Le temps mort débutera lorsque l'arbitre nomme l'équipe requérante.
- 19.7 Lorsque la substitution a été annoncée par l'arbitre, l'entraîneur tiendra devant lui le tableau de substitution sur lequel il aura inscrit le numéro de chandail du joueur sortant et du joueur entrant.
- 19.8 Dans un tournoi où les joueurs doivent porter de la cache-œil, le joueur entrant doit déjà avoir son cache-œil et être prêt pour la vérification de son bandeau lorsque l'arbitre annonce la substitution. Tout retard occasionné par un entraîneur ou un joueur entrant donnera lieu à une pénalité. Pénalité d'équipe – Retard de jeu.
- 19.9 Un temps mort peut être accordé avant la fin de la substitution. Si l'équipe qui a demandé la substitution demande un temps mort avant la fin de la substitution, ceci sera comptabilisé comme une substitution et un temps mort.
- 19.10 Après qu'une équipe ait effectué une substitution, au moins un lancer doit avoir lieu avant que la même équipe puisse demander une autre substitution ou un temps mort.
- 19.11 Un juge de but guidera le joueur sortant vers le banc, puis guidera le joueur entrant au poteau de but le plus près du banc d'équipe. Le joueur sortant du terrain ne peut pas toucher son bandeau avant d'être complètement hors du terrain – Conduite antisportive.
- 19.12 Dans une situation de pénalité, les substitutions seront permises sauf dans le cas du joueur pénalisé.

- 19.13 Les membres de l'équipe sur la banc peuvent parler aux joueurs pendant une substitution jusqu'à ce que l'arbitre aie dit « quiet please » (silence s'il vous plait). Pénalité d'équipe – Coaching illégal.
- 19.14 Toute substitution de joueur pendant la mi-temps ne comptera pas parmi les trois substitutions auxquelles l'équipe a droit. Pendant la mi-temps, les équipes doivent informer l'arbitre de toute substitution, que l'arbitre annoncera au début de la deuxième période. Pénalité d'équipe – Retard de jeu.
- 19.15 Si l'équipe demande plus de trois substitutions pendant le temps régulier ou plus d'une substitution pendant la prolongation, une pénalité d'équipe – Retard de jeu sera accordée.

20 Substitution médicale

- 20.1 Lorsqu'un joueur blessé doit être substitué, ceci ne sera pas pris en compte dans les trois substitutions auxquelles l'équipe a droit pendant la partie.
- 20.2 Deux arrêts dans le temps de jeu régulier pour le même joueur qui est temporairement blessé entraîneront le retrait du joueur de la partie pour le reste de la période en cours.
- 20.3 Après qu'un temps mort médical ait été annoncé, l'arbitre décidera si le joueur est capable de continuer à jouer à la fin des quarante-cinq (45) secondes. Si l'arbitre décide que le joueur ne peut plus continuer à jouer, ou si un membre de l'équipe qui se trouve sur le banc vient sur le terrain pendant le temps mort médical, le joueur doit être substitué mais il peut revenir au jeu si l'entraîneur utilise une substitution régulière.
- 20.4 Les membres de l'équipe qui se trouvent sur le banc peut communiquer avec les joueurs sur le terrain pendant une substitution jusqu'à ce que l'arbitre dise « Quiet please » (Silence s'il vous plaît). – Pénalité d'équipe

SECTION C i

INFRACTIONS

Lorsqu'une infraction est commise, l'arbitre donnera un coup de sifflet et nommera l'infraction. Le ballon sera donné à l'équipe qui n'a pas commis l'infraction.

21 Premature throw (Lancer prématuré)

- 21.1 Si un joueur lance avant que l'arbitre n'ait donné le signal « play », ceci est un lancer prématuré.
- 21.2 Le lancer compte mais ne peut pas marquer de buts.

22 Pass out (passe à l'extérieur)

- 22.1 Lorsque les joueurs d'une même équipe se passent le ballon et que celui-ci traverse la ligne centrale ou latérale du terrain.
- 22.2 Le ballon frappe un objet au-dessus du terrain.
- 22.3 Toute action intentionnelle de la part d'un défenseur afin de ne pas contrôler le ballon, avec comme résultat que le ballon traverse la ligne latérale du terrain.

23 Ball over (ballon perdu)

- 23.1 Si le ballon est bloqué par un joueur de défense et qu'il rebondit au-delà de la ligne du centre.

- 23.2 Si le ballon frappe un poteau ou la barre transversale du but et traverse la ligne du centre.
- 23.3 Ce règlement ne s'applique pas lors des lancers supplémentaires et des lancers de pénalité.

SECTION C ii

PÉNALITÉS PERSONNELLES

Lors d'une pénalité personnelle, l'arbitre sifflera, nommera la pénalité, le numéro du joueur et l'équipe. Le joueur pénalisé défendra le lancer de pénalité.

Si l'équipe à qui le lancer de pénalité est accordé décide de décliner le lancer de pénalité, un membre de l'équipe devrait l'indiquer en utilisant les signes de mains (voir Section F) et/ou en disant « penalty declined » (pénalité déclinée). Les règlements du jeu s'appliquent aussi aux lancers de pénalité. L'équipe qui décline la pénalité aura la possession du ballon lorsque le jeu reprend. L'horloge de jeu est arrêtée durant toutes les situations de pénalité.

24 Short Ball (balle courte)

- 24.1 Tout moment où le ballon lancé reste sur le terrain, mais que le mouvement vers l'avant cesse avant que le ballon n'atteigne la zone de jeu de l'équipe défensive. Le joueur qui a lancé le ballon sera pénalisé.
- 24.2 Le lancer compte mais ne peut pas marquer de but.

25 High Ball (balle haute)

- 25.1 Après que le ballon lancer ait quitté la main du joueur, le ballon doit toucher le terrain au moins une fois avant ou sur la ligne de 6m de son côté du terrain.
- 25.2 Le lancer compte mais ne peut pas marquer de but.

26 Long Ball (balle longue)

- 26.1 Lorsqu'un joueur lance le ballon, le ballon doit toucher le terrain au moins une fois dans la zone neutre.
- 26.2 Le lancer compte mais ne peut pas marquer de but.

27 Eyeshades (bandeaux)

- 27.1 Durant la partie, tout joueur qui touche à son bandeau sans la permission de l'Arbitre sera pénalisé.
- 27.2 Un joueur retiré du terrain pendant une situation de pénalité ne peut pas toucher à son bandeau.
- 27.3 Un joueur substitué qui sort du terrain ne peut pas toucher son bandeau avant d'être à l'extérieur du terrain.

28 Third time throw (troisième lancer consécutif)

- 28.1 Un joueur peut seulement lancer le ballon deux fois consécutives.
- 28.2 Le troisième lancer consécutif ainsi que tout autre lancer consécutif effectué avant qu'un co-équipier n'ait lancé le ballon sera sujet à une pénalité.
- 28.3 Le lancer compte mais ne peut pas marquer un but.

- 28.4 Le nombre de lancers consécutifs sera rapporté à la période suivante ou autre situation de pénalités, mais pas du temps réglementaire au temps supplémentaire. Un lancer de pénalité sera enregistré comme un lancer.
- 28.5 Compter un but dans son propre filet ne compte pas comme un lancer.
- 28.6 L'officiel à la table avisera l'arbitre de cette pénalité.

29 Illegal defence (Défense illégale)

- 29.1 Le premier contact défensif avec le ballon sera effectué par un joueur dont une partie du corps est en contact avec l'aire de jeu de son équipe.

30 Personal delay of game (Retard de jeu individuel)

- 30.1 Les joueurs doivent être prêts à reprendre le jeu sur le signal de l'arbitre au début de chaque période.
- 30.2 Les joueurs ne doivent pas être réorienté sur le terrain par quelqu'un d'autre qu'un coéquipier sur le terrain.
- 30.3 Toute action prise par un joueur qui vise, selon l'arbitre, à retarder le jeu, peut lui valoir un avertissement ou une pénalité de retard de jeu.

31 Personal un-sportsmanlike conduct (Conduite antisportive individuelle)

- 31.1 Si un arbitre détermine qu'un joueur se comporte de façon anti-sportive sur le terrain, une pénalité personnelle pourrait lui être attribuée.
De plus, toute conduite reprochable peut avoir comme conséquence pour le joueur d'être éliminé de la partie, expulsé des lieux et/ou des tournois futurs, si l'arbitre juge que la situation le mérite.
- 31.2 Un joueur ainsi éliminé ne sera pas remplacé durant la partie en cours.
- 31.3 Tout contact physique intentionnel avec un officiel, causé par un joueur, entraînera l'expulsion immédiate du joueur de la partie et du terrain de jeu.
- 31.4 Les joueurs ne doivent pas intentionnellement modifier/altérer la forme du ballon.
- 31.5 Aucune substance étrangère ne sera permise comme aide à la performance au goalball. L'utilisation de résine «Stick'em » ou tout autre substance qui augmente ou diminue l'adhérence de la surface du ballon au joueur est strictement interdite.

32 Noise (Bruit)

- 32.1 Tout bruit excessif fait par un joueur durant le lancer, empêchant la partie adverse de repérer le ballon, sera pénalisé.

SECTION C iii

PÉNALTÉS D'ÉQUIPE

Lors d'une pénalité d'équipe, l'arbitre sifflera, annoncera « team penalty » (pénalité d'équipe), annoncera la pénalité, annoncera le nom de l'équipe, puis demandera à la table des officiels le numéro du dernier joueur dont le lancer a été enregistré. Ce joueur défendra le lancer de pénalité. Si l'équipe qui se voit accorder le lancer de pénalité décide de le décliner, un membre de l'équipe devrait l'indiquer à l'aide des signes de main (voir Section F) et/ou en disant « penalty declined » (pénalité déclinée). L'équipe déclinant la pénalité aura la possession du ballon lorsque le jeu reprend. Si une équipe reçoit une pénalité avant qu'un lancer n'ait eu lieu, le joueur

qui défendra la pénalité sera choisi par l'entraîneur de l'équipe qui effectue le lancer de pénalité.

33 Ten seconds (Dix secondes)

- 33.1 Une équipe doit lancer le ballon avant que 10 secondes ne soient écoulées depuis le premier contact défensif de l'équipe avec le ballon.
- 33.2 Si il y a un temps mort, une substitution ou un « line-out » avant que l'équipe n'ait lancé le ballon, le chronomètre sera arrêté au sifflet de l'arbitre et continuera lorsque l'arbitre dira « play ». L'équipe aura seulement le temps qui reste depuis le premier contact pour lancer le ballon.
- 33.3 Le chronomètre de 10 secondes sera remis à zéro si l'arbitre annonce un temps mort officiel.
- 33.4 Le chronomètre de 10 secondes sera remis à zéro après un but.
- 33.5 Le chronomètre de 10 secondes sera remis à zéro à la fin de chaque période de jeu.
- 33.6 Le chronométrateur de 10 secondes à la table avisera l'arbitre si l'équipe est encore en possession du ballon lorsque 10 secondes sont écoulées depuis le premier contact.
- 33.7 Le chronomètre de 10 secondes sera démarré dès le premier contact défensif de l'équipe, que l'équipe soit en contrôle du ballon ou non.

34 Team delay of game (Retard de jeu d'équipe)

- 34.1 Un représentant de l'équipe doit être présent au tirage à l'heure établie.
- 34.2 L'équipe doit être prête à commence à jouer au début de chaque période tel qu'indiqué par l'arbitre.
- 34.3 Toute action de l'équipe qui empêche de continuer la partie.
- 34.4 Les arbitres doivent être avertis durant la mi-temps de toute substitution effectuée à la mi-temps.
- 34.5 Une équipe ne peut pas demander un quatrième temps mort.
- 34.6 Une équipe ne peut pas demander une quatrième substitution.
- 34.7 Un joueur entrant lors d'une substitution doit être prêt à jouer lorsque la substitution est annoncée et l'entraîneur doit être prêt à indiquer le numéro des joueurs entrant et sortant.

35 Team un-sportsmanlike conduct (Conduite antisportive d'équipe)

- 35.1 Tous les membres d'une équipe et de sa délégation présents lors d'une partie doivent éviter de se comporter de manière antisportive.
- 35.2 Toute conduite antisportive subséquente peut avoir pour résultat l'expulsion de la partie ou des lieux et/ou l'interdiction de participer à la compétition en cours ou à d'autres compétitions du tournoi si l'arbitre le juge nécessaire.

36 Illegal coaching (Coaching illégal)

- 36.1 Les membres de l'équipe qui se trouvent sur le banc peuvent seulement communiquer avec les joueurs sur le terrain lors d'un arrêt officiel de jeu (arrêt sifflé), et ce seulement jusqu'à ce que l'arbitre ait dit « quiet please » (silence s'il vous plaît).
- 36.2 Les entraîneurs peuvent communiquer avec les joueurs après que le résultat d'un lancer de pénalité ait été annoncé par l'arbitre.
- 36.3 Les entraîneurs ne peuvent PAS communiquer avec les joueurs lors des lancers supplémentaires.

36.4 Si un deuxième incident dû à la même personne se produit durant la même partie, cette personne sera expulsée du gymnase et une pénalité d'équipe sera octroyée.

37 Noise (Bruit)

37.1 Tout bruit excessif par un joueur dans l'équipe attaquante pendant qu'un autre joueur de l'équipe lance ou lorsque le ballon a été lancé; ceci empêche l'équipe défensive de repérer le ballon, et sera pénalisé.

SECTION D

AT THE END OF THE GAME

38 Temps supplémentaire

S'il y a toujours égalité et que l'on doit décider qui est le gagnant, ceci sera résolu en faisant des lancers supplémentaires. Pour les Jeux Paralympiques et les Championnats du monde, voir règlement 17.3.1.

38.1 Afin de décider d'un gagnant dans le cas d'une égalité à la fin de la période de jeu réglementaire, les équipes joueront deux périodes additionnelles de trois minutes en temps supplémentaire.

38.2 Il y aura une pause de trois (3) minutes entre la fin du temps réglementaire et la première période de la prolongation.

38.3 Pendant ce temps, un deuxième tirage au sort déterminera quelle équipe lancera ou défendra au début du temps supplémentaire, ainsi que le côté du terrain où chaque équipe jouera.

38.4 Au début de la deuxième période du temps supplémentaire, les rôles seront inversés et les équipes changeront de banc durant la pause réglementaire de trois (3) minutes entre les périodes.

38.5 L'équipe qui marquera le premier but sera gagnante et la partie sera terminée.

39 Lancers supplémentaires

39.1 Si le pointage est encore à égalité à la fin du temps supplémentaire, des lancers supplémentaires seront effectués pour déterminer un gagnant. Les règlements du jeu s'appliquent à tous les lancers supplémentaires.

39.2 Lorsqu'un gagnant est nécessaire, l'entraîneur doit soumettre une feuille d'alignement pour les lancers supplémentaires lors du tirage au sort. Celle-ci doit inclure tous les joueurs qui se trouvent sur la feuille d'alignement du jeu.

39.3 Le nombre de lancers supplémentaires dépendra du plus petit nombre de joueurs inscrits sur l'une des deux feuilles d'alignement.

39.4 Les joueurs éliminés de la compétition, blessés ou jugés inaptes à jouer seront effacés de la feuille d'alignement et les joueurs seront avancés dans l'ordre.

39.5 Il y aura un autre tirage au sort afin de déterminer quelle équipe sera la première à lancer lors de chaque paire de lancers supplémentaires.

39.6 Les entraîneurs et les accompagnateurs seront escortés de l'autre côté du terrain dès la fin du temps supplémentaire et aucune conversation ne sera permise entre eux et les joueurs.

- 39.7 Tous les joueurs porteront leur bandeau et resteront dans la zone de banc des joueurs de l'équipe jusqu'à ce qu'un arbitre les amène sur le terrain, et ce jusqu'à la fin des lancers supplémentaires.
- 39.8 La première personne sur la feuille d'alignement de chaque équipe viendra sur le terrain, aidé par un arbitre, et sera placé à la ligne centrale arrière. Chaque joueur lancera une fois.
- 39.9 Si une pénalité est attribuée au lanceur, son lancer compte mais ne peut pas marquer de but. Si une pénalité est attribuée au défenseur, le lancer sera repris, à moins que le lancer n'ait marqué un but.
- 39.10 La séquence est répétée jusqu'à ce que le nombre minimal de joueurs ait eu la chance de lancer et de défendre. Un gagnant sera déclaré lorsqu'une équipe a une avance plus grande que le nombre de lancers qu'il reste.
- 39.11 L'équipe avec le plus grand nombre de buts sera déclarée gagnante.

40 Lancers supplémentaires à mort subite

- 40.1 S'il y a encore égalité après les lancers supplémentaires, l'issue de la partie sera décidée par des lancers supplémentaires à mort subite.
- 40.2 Un autre tirage au sort sera effectué pour déterminer quelle équipe sera la première à tirer. Après chaque paire de lancers, l'équipe qui lance la première alternera.
- 40.3 L'ordre des lancers sera répété jusqu'à ce qu'une équipe prenne l'avance après que chaque équipe ait eu un nombre égal de lancers.

41 Signature de la feuille de marquage et protêts

- 41.1 Immédiatement après la partie, l'entraîneur de chaque équipe, les deux arbitres et le marqueur doivent signer la feuille de marquage à la table des officiels. Si un entraîneur ne signe pas la feuille de marquage dès la fin de la partie, l'entraîneur ne peut pas contester les résultats de cette partie.
- 41.2 Les entraîneurs doivent indiquer s'ils contestent la partie. Tout protêt doit être soumis par écrit au directeur du tournoi ou son représentant, moins de 30 minutes après la fin de la partie contestée. Les frais de protêt devront être réglés en même temps. Les frais de protêt seront établis par le comité organisateur, mais ne doivent pas être de moins que cinquante dollars américains ou l'équivalent. Les protêts doivent être soumis en anglais, sur les formulaires de protêt de l'IBSA. Les formulaires de protêt doivent contenir le numéro du règlement contesté. Les installations et la sélection des arbitres ne peuvent pas être contestées. Si le protêt est accepté, le dépôt sera remboursé à l'équipe ayant déposé le protêt. Sinon, le montant du dépôt ira à l'IBSA. Les deux équipes seront avisées par écrit de la décision du comité de protêt. Tous les résultats de la partie contestée seront retenus jusqu'à ce qu'une décision ait été prise par le comité de protêt.

SECTION E AUTORITÉ DES ARBITRES ET ABUS DES OFFICIELS

42 Autorité des arbitres

- 42.1 Pour tout ce qui concerne la sécurité, les règlements, les procédures et le jeu, la décision finale relèvera de l'arbitre.

- 42.2 S'il y a un désaccord entre une équipe et un officiel, seul l'entraîneur-chef peut parler à l'arbitre. La discussion peut seulement avoir lieu pendant un arrêt officiel du jeu et après que l'arbitre ait approuvé la demande de l'entraîneur en chef.
- 42.3 L'arbitre doit clarifier l'objet du désaccord avec l'entraîneur-chef.
- 42.4 Si l'entraîneur n'est pas d'accord, la partie sera complétée et l'entraîneur peut déposer un protêt à la fin de la partie, à l'aide des formulaires fournis par le comité organisateur.
- 42.5 Si l'entraîneur continue à argumenter avec l'arbitre après que celui-ci lui ait donné une explication, l'équipe recevra une pénalité. Pénalité d'équipe – Retard de jeu.

43 Abus des officiels

- 43.1 Toute action d'un participant lors d'une partie, rapportée par écrit par un officiel de l'IBSA au sous-comité de goalball de l'IBSA, sera discutée à la prochaine réunion du sous-comité. Des sanctions contre le participant en question pourront être prises, tel que décidé par le sous-comité.

PARTIE B – RÉGLEMENTATION DES TOURNOIS

Événement sanctionné de l'IBSA ou les Jeux Paralympiques

44. Le comité de goalball de l'IBSA se réserve le droit de modifier la réglementation des tournois si nécessaire, à condition d'afficher un avis écrit au moins 30 jours d'avance sur le site Internet du comité de goalball. Cette réglementation prend effet le 1^{er} janvier, 2010.

44.1 SANCTION DES ÉVÉNEMENTS - Général

Les tournois de goalball dans lequel quatre pays ou plus participent requièrent de se référer aux sanctions accordées selon le manuel de l'IBSA.

44.2 Informations requises

Les informations suivantes doivent être incluses dans la requête pour sanction :

- a) Le nom de l'organisme qui est l'hôte de la compétition, incluant le nom du président/directeur du comité organisateur.
- b) La description du tournoi.
- c) Les dates proposées.
- d) Les pays invités et le nombre d'équipes.
- e) La description détaillée des installations et de l'équipement.
- f) La description des accommodations prévues pour loger les participants et les officiels
- g) Les prévisions budgétaires
- h) Le transport
- i) Toute autre information pertinente

44.3 Pénalités

Si un tournoi sanctionné dévie sur des points essentiels qui ont été acceptés, le pays organisateur peut-être pénalisé jusqu'à un maximum de 10,000 Francs Suisses, et toute demande de sanction pour un tournoi pourra être banni pour un maximum de cinq (5) ans.

45 INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENT

45.1 Site de compétition (gymnase)

45.2 Dimensions

Un gymnase utilisé pour les parties de goalball doit avoir un plancher ayant des dimensions de 21,00 mètres par 30,00 mètres et une hauteur minimum de 5,00 mètres.

45.3 Plancher

Le plancher doit avoir une surface lisse et être approuvé par le délégué technique de l'IBSA. Pour les championnats Paralympiques, Taraflex ou un matériau similaire devra être utilisé.

Pour assurer un bon déroulement de la partie, un temps mort officiel sera pris pour essuyer le plancher seulement quand l'arbitre juge que la sécurité des joueurs est compromise. Le plancher devrait être essuyé durant chaque arrêt officiel de la partie.

45.4 Aire des spectateurs

Tous les spectateurs doivent être restreints dans un endroit pas plus rapproché que 4,00 mètres de n'importe quelle partie de l'aire de jeu.

45.5 Équipement

Tout l'équipement doit rencontrer les critères décrits dans les Règlements du Jeu et doit être certifié par le sous-comité de goalball de l'IBSA.

45.6 Tableau de pointage

Pour le bénéfice des spectateurs et des entraîneurs, il doit y avoir un système visuel de pointage. Le tableau d'affichage doit être visible en tout temps à partir du banc des joueurs.

45.7 Horloge

Il doit y avoir deux horloges. La première est l'horloge officielle, qui doit être visible en tout temps du banc des joueurs. L'autre, qui sert de relève, est non-officielle à moins que l'arbitre décide qu'elle l'est. Pour les Paralympiques et les Championnats du monde, l'horloge officielle doit être du type basket-ball, au centième de seconde pour le compte à rebours de la dernière minute de jeu. Aux Jeux Paralympiques, une deuxième horloge d'entrée officielle dans le gymnase est requise.

45.8 Feuilles de match officielles

On doit utiliser les feuilles officielles suivantes :

- Feuilles de marquage
- Feuilles d'alignement
- Feuilles de lancers consécutifs
- Feuilles de marquage en période de prolongation
- Formulaire de protêt

Toutes les feuilles doivent être du type disponible dans le Manuel des officiels mineurs de l'IBSA (ITO).

45.9 Tableau des substitutions

Lors de la substitution d'un joueur, l'entraîneur doit utiliser un tableau de substitution indiquant le numéro du joueur remplaçant et le numéro du joueur sortant.

45.10 Nouveaux ballons

Pour les Championnats du monde et les Paralympiques, les ballons doivent être neufs, jamais utilisés. Entre chaque session de jeu et partie de médaille, des ballons neufs seront utilisés.

45.11 Pratique sur le terrain de compétition

Pour tous les Championnats du monde et les compétitions Paralympiques, toutes les équipes doivent avoir accès au terrain de compétition pour une (1) heure de pratique avant le début de la compétition.

45.12 Les bandeaux

Pour les Paralympiques et les Championnats du monde, les bandeaux doivent être complètement opaques afin d'empêcher toute lumière de pénétrer. Le comité organisateur procure les bandeaux qui doivent être approuvés par le sous-comité de goalball de l'IBSA.

45.13 Certification

Tout l'équipement et installations sportives à être utilisés pour les tournois internationaux sanctionnés par l'IBSA doivent être certifiés selon la politique de certification de goalball.

46 HÉBERGEMENT

46.1 Logement

Le logement d'une équipe doit être d'un tel standard qu'il n'aura aucune influence négative sur les joueurs et leur performance durant la compétition. Si possible, les joueurs ne devraient pas être plus de deux par chambre.

46.2 Nourriture

Les menus devraient être de très haute qualité et avoir en vue la performance maximale des joueurs. On devrait tenir compte des diètes spéciales, particulièrement pour les diabétiques.

46.3 Transport

Le logement doit être à proximité de l'emplacement de l'évènement. On doit s'assurer d'un transport adéquat entre les deux sites.

47 OFFICIELS

47.1 Arbitres

47.2 Le nombre

Un minimum de six (6) arbitres par site de jeu. Pour les Jeux Paralympiques, seize (16) arbitres sont requis, sauf si négocié autrement par le Délégué Technique. Les besoins des Championnats régionaux et mondiaux doivent être déterminés par le Délégué Technique en consultation avec le comité organisateur.

47.3 Nomination

Pour les Jeux Paralympiques, les Championnats du monde et les Championnats Régionaux, les arbitres seront nommés selon le processus de sélection en vigueur, avec l'approbation du Sous-comité de goalball de l'IBSA. Pour tous les autres événements sanctionnés, les organisateurs peuvent consulter le Registraire des arbitres afin d'obtenir une liste des arbitres certifiés. Le comité organisateur, en collaboration avec le Délégué Technique/l'arbitre en chef, peut ensuite choisir et inviter des arbitres sur cette liste.

47.4 Certification

Pour les événements sanctionnés, tous les arbitres doivent avoir la certification appropriée de L'IBSA. Pour les Paralympiques et les Championnats du monde, tous les arbitres doivent avoir une certification de niveau trois (3). Pour les Championnats Régionaux et les événements internationaux avec la participation de quatre équipes nationales ou plus, tous les arbitres doivent détenir une certification de niveau deux (2). Pour les événements internationaux sanctionnés, avec des équipes de deux pays ou plus, au moins 50% des arbitres doivent détenir une certification de niveau deux (2) et le reste des arbitres doivent avoir une certification de niveau un (1). Pour tous les autres événements sanctionnés, les arbitres doivent avoir une certification de niveau un (1).

47.5 Nationalité

Un maximum de deux (2) arbitres par pays peut arbitrer aux Jeux Paralympiques et aux Championnats du monde. Aucun arbitre ne peut siffler une partie dans laquelle sa nation participe.

47.6 Chronomètres dix (10) secondes

Aux Jeux Paralympiques et aux Championnats du monde, les chronomètres de dix secondes doivent avoir une certification d'arbitrage de goalball de niveau trois (3) de L'IBSA.

48 FINANCES (Événements non paralympiques)

48.1 Les participants

Les coûts suivants doivent être couverts par les participants :

- a) Les dépenses de voyage de la délégation de leur résidence au lieu de la compétition.
- b) Toutes les dépenses d'assurance accident/maladie. Les organisateurs ne peuvent être tenus responsables pour les accidents ou maladies, à moins que ceux-ci ne soient causés par leur négligence.
- c) Les frais d'inscription

48.2 Les organisateurs

Les coûts suivants doivent être couverts par les organisateurs :

- a) Dépenses pour nourriture et logement
- b) Toutes les dépenses pour la nourriture, logement et voyage des arbitres, Délégués Techniques IBSA et des ITO de l'IBSA nécessaires.
- c) Le coût des trophées.

49 STANDARDS DE QUALIFICATION

Les critères suivants sont mis en place pour les Paralympiques de 2012 et les Championnats du monde de 2014. Les quatre régions seront l'Europe, l'Afrique, les Amériques et l'Asie/Pacifique. Les Championnats Régionaux doivent être approuvés par le comité de goalball de l'IBSA et doivent être ouverts à toutes les nations membres se trouvant dans la région concernée. Les tournois doivent regrouper un minimum de quatre (4) équipes afin de se qualifier de Championnat Régional auprès d'un Délégué Technique désigné par le comité de goalball de l'IBSA. Les arbitres doivent détenir une certification de niveau 2 ou plus.

Des Championnats Régionaux doivent avoir lieu moins de deux (2) ans avant les Jeux Paralympiques/Championnats du monde, mais pas dans la même année que les Paralympiques ou les Championnats du monde.

Si aucun Championnat Régional n'a lieu, cette place régionale pour les Paralympiques sera perdue et une place sera allouée au tournoi de qualification des Paralympiques.

49.1 Championnats du monde

49.2 Critères de qualification des Championnats du monde – Compétition masculine

Lors des Championnats du monde, le nombre maximum d'équipes masculines participantes sera de seize (16).

- 1- Pays hôte
- 2- Champion Paralympique
- 3- 2^e place Paralympique
- 4- 3^e place Paralympique
- 5- Hôte des prochains Jeux Paralympiques
- 6- Champion régional
- 7- Champion régional

- 8- Champion régional
- 9- Champion régional
- 10- 2^e place régionale ou peut être sélectionné par le Directeur régional de l'IBSA
- 11- 2^e place régionale ou peut être sélectionné par le Directeur régional de l'IBSA
- 12- 2^e place régionale ou peut être sélectionné par le Directeur régional de l'IBSA
- 13- 2^e place régionale ou peut être sélectionné par le Directeur régional de l'IBSA
- 14- Formule de ratio
- 15- Formule de ratio
- 16- Formule de ratio

Le Champion régional pour ce processus est défini comme étant l'équipe la mieux classée de la région qui n'est pas déjà qualifié.

49.3 Critères de qualification des Championnats du monde – Compétition féminine

Lors des Championnats du monde, le nombre maximum d'équipes féminines participantes sera de douze (12).

- 1- Pays hôte
- 2- Champion Paralympique
- 3- 2^e place Paralympique
- 4- 3^e place Paralympique
- 5- Hôte des prochains Jeux Paralympiques
- 6- Champion régional
- 7- Champion régional
- 8- Champion régional
- 9- Champion régional
- 10- Formule de ratio
- 11- Formule de ratio
- 12- Formule de ratio

49.4 Formule de ratio

Chaque place disponible sera comblée par une équipe, de la région de goalball de l'IBSA, ayant le plus haut pointage calculé à l'aide du principe suivant :

Le nombre total d'équipe dans les Championnats régionaux des deux dernières années divisé par le nombre d'équipe de cette région déjà qualifiées pour les Championnats du monde.

49.5 Jeux Paralympiques

Les critères de qualification et les procédures seront affichés au minimum 30 mois avant les Jeux Paralympiques.

49.6 Critères de qualification des Paralympiques – Compétition masculine

Aux Jeux Paralympiques, le nombre maximum d'équipes participantes masculines sera de douze (12).

- 1- Pays hôte

- 2- 1^{ère} place aux Championnats du monde
- 3- 2^e place aux Championnats du monde
- 4- 3^e place aux Championnats du monde
- 5- Champion régional
- 6- Champion régional
- 7- Champion régional
- 8- Champion régional
- 9- 1^{ère} place au Tournoi de qualification
- 10-2^e place au Tournoi de qualification
- 11-3^e place au Tournoi de qualification
- 12-4^e place au Tournoi de qualification

49.7 Critères de qualification des Paralympiques – Compétition féminine

Aux Jeux Paralympiques, le nombre maximum d'équipes participantes masculines sera de dix (10).

- 1- Pays hôte
- 2- 1^{ère} place aux Championnats du monde
- 3- 2^e place aux Championnats du monde
- 4- 3^e place aux Championnats du monde
- 5- Champion régional
- 6- Champion régional
- 7- Champion régional
- 8- Champion régional
- 9- 1^{ère} place au Tournoi de qualification
- 10-2^e place au Tournoi de qualification

49.8 Tournoi de qualification des Paralympiques

Au maximum quatre (4) équipes masculines seront sélectionnées par le Directeur régional de l'IBSA pour représenter cette région au tournoi de qualification.

Au maximum quatre (4) équipes féminines seront sélectionnées par le Directeur régional de l'IBSA pour représenter cette région au tournoi de qualification.

50 DÉROULEMENT DES TOURNOIS

50.1 Tirage et distribution

Aux Championnats du monde et aux Jeux Paralympiques, les équipes seront divisées en deux pool, selon leur classement aux championnats internationaux ayant eu lieu deux ans auparavant. Ceci signifie que la distribution aux Paralympiques sera basée sur le classement aux Championnats du Monde précédents, et la distribution aux Championnats du Monde sera basée sur le classement aux Jeux Paralympiques précédents.

Afin d'assurer une distribution égale dans chaque pool, la distribution se fera comme suit :

Deux pools :

Pool A: rangs 1, 4, 5, 8, 9, 12, 13, 16
Pool B: rangs 2, 3, 6, 7, 10, 11, 14, 15

La distribution des équipes n'ayant pas participé au tournoi précédent sera effectué par un tirage au sort et sera affiché 60 jours avant le début de la compétition. L'horaire sera approuvé par le Délégué Technique de l'IBSA, au moins sept (7) jours avant le début du tournoi.

50.2 Type de tournoi

Le type de tournoi utilisé pour chaque championnat international, à l'exception des Championnats du monde, des Jeux Paralympiques et des Championnats régionaux, sera comme suit :

- a) Dans le cas où il n'y a pas plus de six (6) équipes, un double tournoi à la ronde sera utilisé. Après ce double tournoi à la ronde, les quatre (4) premières équipes joueront l'une contre l'autre en éliminatoire simple. L'équipe finissant en première place jouera la quatrième. La deuxième équipe jouera contre la troisième. Les gagnants joueront pour le championnat, les perdants joueront pour la troisième et quatrième place respectivement.
- b) Dans le cas où il y aurait plus de six (6) équipes, mais pas plus que neuf (9), un simple tournoi à la ronde sera utilisé. Après ce tournoi à la ronde, les quatre (4) premières équipes joueront l'une contre l'autre en éliminatoire simple. L'équipe finissant en première place jouera la quatrième. La deuxième équipe jouera contre la troisième. Les gagnants joueront pour le championnat, les perdants joueront pour la troisième et quatrième place respectivement.
- c) Dans le cas où il y aurait plus de neuf (9) équipes, mais pas plus que seize (16), les équipes seront divisées en deux pools. Pour chaque pool, un simple tournoi à la ronde sera utilisé.

Les quatre premières équipes de chaque pool joueront l'une contre l'autre en éliminatoire simple comme suit : 1 du pool A vs 4 du pool B, 2 du pool A vs 3 du Pool B, 3 du pool A vs 2 du pool B, 4 du pool A vs 1 du pool B.

Pour les demi-finales, la meilleure équipe restante pour chaque pool jouera contre l'équipe la plus faible de l'autre pool. Les gagnants joueront pour l'or et l'argent et les perdants pour le bronze/4^{ème}.

Advenant l'égalité, la décision le meilleur record ou du moins bon se fera en soustrayant les points « pour » des points « contre » du tournoi à la ronde. S'il y a encore égalité, il y aura élimination par lancers supplémentaires.

50.1 Championnats du monde masculins

Les équipes doivent être divisées également en deux pools. Dans chaque pool, un simple tournoi à la ronde sera effectué. Les quatre meilleures équipes de chaque pool joueront les unes contre les autres selon un format d'élimination simple, avec 1 dans le pool A vs 4 dans

le pool B, 2 dans le pool A vs 3 dans le pool B, 3 dans le pool A vs 2 dans le pool B et 4 dans le pool A vs 1 dans le pool B.

En demi-finale, la meilleure équipe de chaque pool jouera contre l'équipe la moins bonne. Advenant l'égalité, le calcul du meilleur ou du pire record se fera en soustrayant les points « pour » des points « contre » du tournoi à la ronde. S'il y a encore égalité, il y aura élimination par lancers supplémentaires.

Pour les rondes éliminatoires suivantes, la meilleure équipe restante de chaque pool jouera contre la dernière équipe de l'autre pool. Pour la semi finale, la meilleure équipe jouera contre la dernière de la compétition. Les gagnants joueront pour l'or et l'argent et les perdants pour le bronze/4ième.

Les équipes éliminées dans la première ronde d'élimination joueront les unes contre les autres pour déterminer la cinquième à la huitième place.

Les équipes finissant derrière la quatrième place de leur pool joueront pour la neuvième (9) place et les places restantes. Les équipes finissant cinquièmes (5) de leur pool joueront en éliminatoire pour la neuvième (9) et dixième (10) place. De même, les équipes du pool finissant 6^{ème}, 7^{ème}, et 8^{ème} joueront en éliminatoire pour les 11^{ème} et 12^{ème} places, 13^{ème} et 14^{ème} places et 15^{ème} et 16^{ème} places, respectivement.

Si le nombre d'équipes dans un pool dépasse de un (1) le nombre d'équipes dans l'autre pool, les deux (2) dernières équipes du plus grand pool et la dernière équipe du petit pool joueront un tournoi à la ronde pour déterminer les trois dernières places du tournoi total.

Le résultat de la partie entre les deux dernières équipes du plus grand pool sera reporté à ce tournoi à la ronde.

50.1 Championnats du monde Féminin

Les équipes doivent être divisées également en deux pools. Dans chaque pool, un simple tournoi à la ronde sera effectué.

Les quatre meilleures équipes de chaque pool joueront les unes contre les autres selon un format d'élimination simple, avec 1 dans le pool A vs 4 dans le pool B, 2 dans le pool A vs 3 dans le pool B, 3 dans le pool A vs 2 dans le pool B et 4 dans le pool A vs 1 dans le pool B.

En demi-finale, la meilleure équipe de chaque pool jouera contre l'équipe avec le plus bas pointage. Advenant l'égalité, le calcul du meilleur ou du pire record se fera en soustrayant les points « pour » des points « contre » du tournoi à la ronde. S'il y a encore égalité, il y aura élimination par lancers supplémentaires.

Pour les rondes éliminatoires suivantes, la meilleure équipe restante de chaque pool jouera contre la dernière équipe de l'autre pool. Pour la demi-finale, la meilleure équipe jouera contre la dernière de la compétition. Les gagnants joueront pour l'or et l'argent et les perdants pour le bronze/4ième.

Les équipes finissant derrière la quatrième place de leur pool joueront pour la neuvième (9) et les places restantes. Les équipes finissant cinquièmes (5) de leur pool joueront en

éliminatoire pour la neuvième (9) et dixième (10) place. De même, les équipes du pool finissant 6^{ème}, 7^{ème}, et 8^{ème} joueront en éliminatoire pour les 11^{ème} et 12^{ème} places.

Si le nombre d'équipes dans un pool dépasse de un (1) le nombre d'équipes dans l'autre pool, les deux (2) dernières équipes du plus grand pool et la dernière équipe du petit pool joueront un tournoi à la ronde pour déterminer les trois dernières places du tournoi total. Le résultat de la partie entre les deux dernières équipes du plus grand pool sera reporté à ce tournoi à la ronde.

50.1 Paralympiques masculins

Le format sera publié 30 mois avant la compétition.

50.1 Paralympiques féminins

Le format sera publié 30 mois avant la compétition.

51 CLASSEMENT DES ÉQUIPES EN TOURNOI À LA RONDE

Le classement final des équipes en tournoi à la ronde sera déterminé par le nombre de points gagnés. Chaque équipe se méritera trois (3) points pour une victoire, un (1) point en cas d'égalité et zéro (0) points pour une défaite. S'il y a égalité dans ce classement, le pointage que les équipes ont obtenu en jouant l'une contre l'autre dans le tournoi à la ronde sera déterminant. S'il y a encore égalité, les équipes seront séparées en soustrayant les buts « contre » des buts « pour » du tournoi à la ronde.

Finalement, on peut départager l'égalité par des lancers supplémentaires. Dans ce cas, l'entraîneur doit remplir de nouvelles cartes d'alignement.

52 Classement aux Paralympiques et aux championnats du monde

Advenant une égalité lors des Championnats du monde ou des Paralympiques, où les équipes doivent avancer à une ronde d'élimination simple, l'égalité sera brisée en jouant une partie de bris d'égalité, selon les règlements du jeu.

53 Déclarer forfait

Un forfait compte comme une perte, l'équipe gagnante obtenant une victoire par forfait à trois (3) points, sans aucun (0) but. Si une équipe quitte la compétition pour toute raison, toutes les équipes obtiennent trois (3) points gagnants sans aucun (0) but. Les résultats précédents sont automatiquement annulés. Pour un forfait en temps de jeu, ce règlement peut être modifié par le Délégué Technique ou son assistant basé sur des circonstances hors du contrôle de l'équipe et causées par le comité organisateur. Une reprise de la partie peut être permise.

54 Nombre maximum de parties par équipe par jour

Il n'y aura jamais plus de quatre (4) parties par équipe, par jour.

55 Expulsion

Si les bandeaux approuvés sont délibérément adaptés ou modifiés, le délégué technique, après consultation avec les officiels du tournoi, peut décider d'éliminer le joueur et/ou son équipe du tournoi. Un joueur ou un membre de l'équipe peut aussi être expulsé pour tout comportement contraire à l'esprit du jeu.

56 PROTOCOLE DE JEU

56.1 Enregistrement des équipes

Avant le début de la partie, un représentant de chacune des deux équipes doit se présenter au comptoir d'enregistrement afin de remplir les feuilles de pointage et les feuilles d'alignement, ainsi que pour effectuer le tirage à pile ou face. Tous les joueurs participants et les entraîneurs qui seront dans la zone du banc d'équipe doivent être inscrits sur la feuille d'alignement. À la fin du dernier trente (30) secondes indiquant le début de la partie, s'il y a des membres de l'équipe dans la zone du banc d'équipe qui ne sont pas inscrits sur la feuille d'alignement, l'équipe sera pénalisée et ces individus seront retirés de la zone de jeu.

56.2 Réchauffement

Toutes les équipes doivent avoir la possibilité de se réchauffer au moins une demi-heure avant qu'ils soient appelés à jouer, et ce dans un endroit approprié.

56.3 Défilé d'entrée

Pour tous les championnats majeurs, les équipes doivent défiler sur le terrain de jeu tel qu'expliqué dans le document « ITO Manual » intitulé « March In ». Si l'uniforme d'un joueur n'est pas disponible lors du défilé, ce joueur ne pourra pas entrer avec l'équipe ni s'entraîner dans le gymnase. Si l'uniforme du joueur n'est pas disponible à l'avertissement de 30 secondes, ce joueur sera éliminé de la partie. Il/Elle sera considéré non participant et devra porter le chandail d'identification tel que procuré par le comité organisateur du tournoi.

56.4 Présentation des équipes

Immédiatement avant le début de la partie, les deux équipes seront appelées à s'aligner à la limite avant de leur ligne de lancer respective, pour l'annonce du nom des joueurs, de leurs entraîneurs et des arbitres.

56.5 Comité de protêt

Lors des championnats internationaux, tout protêt concernant le tournoi sera référé à un comité de protêt, dont la décision sera finale. Le comité sera formé du Délégué Technique de L'IBSA, un arbitre du tournoi nommé par le comité des arbitres de l'IBSA, le directeur du tournoi, et deux (2) autres personnes nommées ou approuvées par le sous-comité de goalball de L'IBSA.

57 DÉLÉGUÉ TECHNIQUE

Tous les tournois sanctionnés doivent avoir un délégué technique de l'IBSA nommé par le sous-comité de goalball de L'IBSA ou son président.

57.1 Responsabilités du délégué technique

Le délégué technique sera responsable de la liaison avec les organisateurs du tournoi avant l'évènement. Il /elle sera responsable de l'application des standards nécessaires pour tout ce qui concerne les aspects techniques du tournoi, incluant :

- a) Le terrain et les lignes;
- b) La conduite du tournoi ;
- c) L'horaire et l'évaluation des arbitres;
- d) La direction des officiels mineurs ;
- e) La ratification de la feuille de pointage et la production des résultats officiels;
- f) L'approbation et l'entretien des bandeaux et des cache-oeils ainsi que leur utilisation adéquate.

58 EXCEPTIONS

Toute exception aux règlements de tournoi doit être approuvée à l'avance par le Sous-comité de goalball de l'IBSA ou son président.

PARTIE C PROGRAMME DES ARBITRES

59 COMPOSANTES DU PROGRAMME

Tous les quatre (4) ans, le sous-comité de goalball de L'IBSA doit tenir une clinique pour les arbitres afin de leur présenter les nouveaux règlements et re-certifier tous les arbitres. Tous les arbitres de niveau 3 doivent assister à une clinique complète, comprenant un cours théorique, un examen et des évaluations pratiques. Tout individu tentant d'obtenir un nouveau niveau de certification doit également assister à une clinique complète, comprenant un cours théorique, un examen et des évaluations pratiques. Un individu tentant de se re-certifier à son niveau actuel peut faire l'examen théorique, puis ses évaluations pratiques, sans suivre la formation théorique.

Le programme de l'association des Arbitres de l'IBSA consiste en quatre composantes :

- Arbitres de niveau I
- Arbitres de niveau II
- Arbitres de niveau III
- Chargés de cours

59.1 Arbitres de niveau I

Les arbitres de niveau I peuvent exercer leurs fonctions aux événements nationaux ou sanctionnés de L'IBSA, à l'exception des Paralympiques et des Championnats régionaux ou mondiaux. Les candidats doivent suivre un cours de deux/trois jours et passer un examen écrit à livre ouvert de 13 questions à choix multiples et 7 questions de type vrai/faux; le minimum requis pour passer est de 15 sur 20. De plus, le candidat doit arbitrer deux parties et passer l'examen pratique. Les notes pour l'examen pratique sont basées sur une échelle de 1 à 10 ; 1 n'étant pas acceptable, 5 étant adéquat et 10 étant excellent. Afin de passer cette section le candidat doit obtenir une moyenne de 5.0 pour les différentes catégories.

Les candidats de niveau I seront évalués par un arbitre de niveau II ou III, ou par un chargé de cours.

59.2 Arbitres de niveau II

Les arbitres de niveau II ont le droit d'exercer leurs fonctions aux Championnats régionaux et lors d'événements sanctionnés par l'IBSA, à l'exception des Jeux Paralympiques et des Championnats du monde. Un examen écrit de 20 questions à choix multiples et 5 questions de type vrai/faux doit être réussi; la note de passage minimale est de 21 sur 25.

Les candidats devront arbitrer deux parties et de passer un examen pratique, qui déterminera son amélioration depuis le niveau I. Le minimum requis pour réussir l'examen pratique de Niveau II sera de 8.0 sur 10. Les candidats pour un niveau II seront évalués par un chargé de cours ou un arbitre de niveau III.

59.3 Arbitres de niveau III

Les arbitres de niveau III ont le droit d'exercer leurs fonctions lors des Paralympiques, des Championnats du monde ainsi que tous les événements sanctionnés par l'IBSA. Les examens seront tenus lors d'un événement régional ou sanctionné par l'IBSA. Les candidats devront suivre le cours d'arbitrage de niveau III et compléter les examens écrit et pratique. L'examen écrit sera minuté et aura deux composantes : 10 questions à réponse courte, et 50 questions, dont 30 à choix multiples et 20 de type vrai/faux. La note de passage minimale pour les réponses courtes sera de 45 sur 50 et 48 sur 50 pour les questions à choix multiples et les questions de type vrai/faux. La note de passage pour la composante pratique est de 9.5 sur 10. Toute certification de niveau III devra être approuvée par le sous-comité de goalball.

Les candidats de niveau III seront évalués par un chargé de cours.

59.4 Admissibilité

Un an (365 jours) d'expérience pratique est requis entre le niveau I et le niveau II. Deux ans (730 jours) d'expérience pratique sont requis entre le niveau II et le niveau III. Le programme doit être suivi dans l'ordre, du niveau I au niveau III.

59.5 Chargé de cours

Les chargés de cours peuvent certifier les arbitres de niveau I, II et III. Les candidats doivent avoir un minimum de six ans d'implication continue dans le programme de Certification d'arbitre du goalball de l'IBSA. De plus, ils doivent avoir fait preuve de leur capacité à enseigner de manière consistante le programme de certification de goalball.

Les chargés de cours seront mandatés pour un terme de quatre (4) ans par le sous-comité de goalball de l'IBSA en consultation avec le Comité d'arbitrage de l'IBSA, et nommés selon les critères requis par les règlements régionaux de l'IBSA.

59.6 Maintien de la certification

Afin de maintenir le certificat international d'arbitrage, les arbitres doivent se soumettre à chaque année à la procédure suivante :

Les arbitres de Niveau I doivent à chaque année :

- a) Arbitrer à deux événements locaux différents : minimum de 5 parties. Les parties doivent être jouées selon les règlements de l'IBSA.
- b) Remettre annuellement un « Official's Passport » valide au registraire de goalball de l'IBSA au plus tard le 31 décembre de l'année en question.
- c) Payer des frais de 25 \$ US pour maintien du passeport.

Les arbitres de Niveau II et III doivent à chaque année :

- a) Arbitrer à deux évènements nationaux sanctionnés différents : un minimum de trois (3) parties à chaque événement, pour un total de six parties; les parties doivent être jouées selon les règlements de L'IBSA.
- b) Arbitrer à cinq (5) parties Internationales de l'IBSA ou siffler trois (3) parties supplémentaires à chacun des deux (2) évènements nationaux ainsi que trois (3) parties Internationales de L'IBSA.
- c) Remettre annuellement un « Official's Passport » valide au comité de goalball de l'IBSA au plus tard le 31 décembre de l'année en question.
- d) Payer les frais de 25 \$ US pour le maintien du passeport.

59.7 Circonstances spéciales de maintien de certification

Si un arbitre certifié ne répond pas aux critères de certification annuelle, mais continue à payer ses frais de maintien, il/elle perdra sa certification comme suit :

- Niveau I Si une année est manquée, une requalification de niveau I sera requise.
- Niveau II Si une année est manquée, l'arbitre retombera au niveau I
- Niveau III Si une année est manquée, le statut est maintenu.
Si deux années de suite sont manquées, l'arbitre retombera au niveau II.

Si un arbitre ne peut pas respecter les critères de certification lors d'une année, il/elle peut soumettre son passeport et les frais de maintien avec une lettre expliquant les raisons qui l'ont empêché d'atteindre les critères, adressée au registraire des arbitres de goalball. Après avoir lu la lettre, le registraire, en consultant le comité de goalball, décidera si la certification sera maintenue ou non. Si un arbitre ne paie pas ses frais avant la date limite du 31 décembre, il/elle sera effacé du programme des arbitres et perdra sa certification d'arbitre de l'IBSA.

59.8 Frais de certification

Les frais de certification pour la période allant de 2010 à 2013 seront, en dollars US :

Niveau I	\$25.00
Niveau II	\$50.00
Niveau III	\$100.00

Tout arbitre qui participe à une clinique de re-certification quadrenniale du Sous-comité de goalball de l'IBSA et paie les frais d'enregistrement pour cette clinique n'a pas à payer les frais de maintien dans cette même année.

59.9 Nomination des arbitres et ITO

La nomination des arbitres et ITO pour les Paralympiques et les Championnats du monde sera faite par le délégué technique en consultation avec le Sous-comité de goalball de l'IBSA et un comité de sélection d'arbitres. Toutes les sélections doivent être approuvées par le Sous-comité de goalball de l'IBSA ou son Président.

Annexe 3

GLOSSAIRE

Arrêt de jeu officiel (Official Break in Play)	Tout arrêt du jeu signalé par l'arbitre par un coup de sifflet
Balle Haute (High ball)	Situation de pénalité où le ballon ne touche pas le sol dans la zone d'équipe ou de lancer de l'équipe qui a lancé.
Balle longue (Long ball)	Situation de pénalité où ballon n'a pas touché le sol au moins une fois dans la zone neutre après avoir été lancé.
Bandeau (Eyeshades)	Objet qui couvre complètement les yeux pour empêcher un joueur d'utiliser sa vision pendant la partie.
Cache-œil (Eye patch)	Pansement adhésif placé sous le bandeau pour mieux couvrir l'œil pendant la partie.
Championnats (Championships)	Tournois Paralympiques, mondiaux ou régionaux de l'IBSA.
Chronomètreur 10 secondes (Ten seconds timer)	Une tâche des ITO, décrite dans le manuel des officiels de L'IBSA
Conduite anti-sportive (Unsportsmanlike conduct)	Toute action par un joueur, une équipe ou membre de l'équipe ou leur délégation qui est contraire à l'esprit du jeu.
Coaching (Coaching)	Toute communication du banc des joueurs aux joueurs sur le terrain. Ceci est permis selon les règlements et seulement jusqu'à ce que l'arbitre demande le silence.
Défense (Defense)	Acte d'empêcher la balle de marquer un but.
Différence maximum de buts (Maximum goal difference)	Chaque fois qu'une équipe compte dix (10) buts de plus que l'équipe adverse
Distribution (Seeding)	Une méthode pour diviser les équipes dans des pools de forces égales basée sur la performance dans les tournois précédents
Forfait (Forfeit)	Défaite qui a lieu lorsqu'une équipe ne se présente pas à temps pour une partie ou qu'il n'y a pas le nombre minimum de joueurs pour commencer la partie.
Hors Limite (Out of bounds)	Un endroit à l'extérieur de l'aire de jeu.
IBSA	Fédération internationale des sports pour personnes aveugles (International Blind Sports Association)

Infraction (Infraction)	Violation d'un règlement qui résulte en une perte de possession du ballon, sans pénalité.
Juge de but (Goal judge)	Une tâche des ITO décrite dans le manuel des officiels mineurs de l'IBSA
Lancer (Throw)	Chaque fois que le ballon quitte la main du joueur avec l'intention de marquer un but
Lancers consécutifs (Shot recorder)	Une tâche des ITO décrite dans le manuel des officiels mineurs de l'IBSA
Lancers supplémentaires (Extra throws)	Situation où les joueurs sont un contre un afin de briser une égalité
Ligne extérieure (Line out)	Ligne non-tactile, à 1,5 m du côté du terrain.
Marques tactiles (Lignes) (Tactile Markings (Lines))	Lignes qui doivent être surélevées en leur centre. Elles ne doivent nulle part dépasser de plus de 0 .003 mètres de hauteur.
Marqueur (Scorer)	Une tâche des ITO décrite dans le manuel des officiels mineurs de l'IBSA
Mi-temps Half-time	Trois minutes de pause entre les deux périodes
Période (Half)	Une période de dix (10) minutes dans une joute régulière ou trois (3) Minutes en supplémentaire
Pool (Pool)	Un groupe d'équipes qui jouent les unes contre les autres dans un tournoi à la ronde
Pénalité (Penalty)	Violation d'un règlement qui résulte en un lancer de pénalité
Reconnaissance (Acknowledgement)	Quand l'arbitre s'adresse à l'équipe requérante par son nom.
Réorientation (Reorientation)	Quand un juge de but ou un arbitre repositionne un joueur sur sa ligne d'orientation.
Signes de main (Hand Signals)	Signes non-verbaux utilisés par les entraîneurs pour demander une substitution, un temps mort ou pour décliner une pénalité, tel qu'illustré dans la section F.
Sous-comité du goalball de la Fédération internationale des sports pour personnes aveugles	Le corps sportif gouvernant le goalball
Substitut (Substitute)	Sur le banc des joueurs, un joueur prêt à remplacer un autre joueur sur le terrain

Tableau de substitution
(Substitution board)

Une aide visuelle utilisée par l'entraîneur pour chaque substitution de joueur

Temps supplémentaire
(Overtime)

Deux (2) périodes de trois minutes de jeu pour déterminer le gagnant, lorsque le pointage est à égalité à la fin du temps régulier

Tirage
(Draw)

Une méthode pour déterminer quelle équipe ira dans quel pool, quand les équipes n'ont pas précédemment participé dans un tournoi

Tournoi à la ronde
(Round robin)

Un système où chaque équipe joue contre toutes les autres de son groupe à la fois

Zone de jeu
(Field of play)

L'aire où se passe la partie.