



**HANDI
SPORT**

LIGUE
FRANCOPHONE

LIGUE HANDISPORT FRANCOPHONE

69 Avenue du Centenaire

6061 Montignies-sur-Sambre

Tel : 071 10 67 50

Email : info@handisport.be



RÈGLEMENT NATIONAL GOALBALL

2018-2021

VERSION SEPTEMBRE 2020

En collaboration avec



RENSEIGNEMENTS FÉDÉRATIONS

Ligue Handisport Francophone

Avenue du Centenaire, 69 - 6061 Charleroi

Tel: +32 (0)71.10.67.50

Email: info@handisport.be

www.handisport.be



Parantee-Psylos

Zuiderlaan, 13 - 9000 Gent

Tel: +32 (9) 243.11.70

Email: info@parantee.be

www.parantee-psylos.be



TABLE DES MATIÈRES

RENSEIGNEMENT FÉDÉRATION	Erreur ! Signet non défini.
TABLE DES MATIÈRES	1
INTRODUCTION	6
PARTIE 1 PRÉPARATION DU MATCH	7
1. Le terrain	7
2. La zone du banc d'équipe	8
3. Les buts	9
4. La balle	9
5. L'équipement	10
6. Bandeau, cache-œil adhésif, lunettes et lentilles cornéennes	11
7. Classification et catégorie de compétition	12
8. Composition de l'équipe	12
9. Les officiels	12
PARTIE 2 AVANT LE MATCH	14
10. Le tirage au sort	14
11. L'échauffement	15
12. Durée du match	15
PARTIE 3 PENDANT LE MATCH	17
13. Le déroulement du match	17
14. Marquer des buts	19
15. Le temps-mort de l'équipe	20
16. Le temps-mort officiel	22

17. Le temps-mort médical	22
18. Règlement en cas de blessures qui saignent	23
19. Remplacement d'équipe	24
20. Changement médical	26
21. Lancer prématuré.....	28
22. Passe à l'extérieur ou pass out.....	28
23. Balle perdue ou ball over	28
PARTIE 5 PÉNALITE INDIVIDUELLE.....	30
24. Balle courte ou short ball	30
25. Balle haute ou high ball.....	30
26. Balle longue ou long ball	31
27. Le bandeau	31
28. Défense illégale	31
30. Conduite antisportive individuelle	32
31. Le bruit	33
32. Dix secondes.....	34
33. Retard de jeu d'équipe.....	35
34. Conduite antisportive d'équipe	36
35. Coaching illégal.....	36
36. Le bruit	37
PARTIE 7 LA FIN DE LA PARTIE.....	38
37. Prolongation.....	38
38. Lancers supplémentaires	38
39. Lancers supplémentaires à mort subite.....	39
40. Signature de la feuille de marquage et contestations	40

PARTIE 8 AUTORITÉ DES ARBITRES ET ABUS DES OFFICIELS.....	42
41. Autorités des arbitres.....	42
42. Abus des autorités.....	42
ANNEXE - PLAN DU TERRAIN ET SIGNES.....	43
Terrain de goalball.....	43
Signes.	44

Introduction

Le goalball se joue entre deux équipes de trois joueurs chacune, avec un maximum de trois remplaçants par équipe. Le match se joue dans un hall de sport sur un terrain mesurant 18m sur 9m, qui est divisé en deux par une ligne centrale. Chaque équipe reste sur sa propre moitié du terrain durant la partie. Le but du jeu, pour chaque équipe, est de faire en sorte que la balle traverse la ligne de but de l'adversaire, pendant que l'autre équipe essaye de l'en empêcher.

Des buts et des filets sont érigés à chaque extrémité du terrain, sur toute la largeur de 9m. Le ballon est fait de caoutchouc rigide troué afin que l'on puisse entendre les cloches qui sont à l'intérieur lorsque la balle est en mouvement.

Les règles du goalball sont contrôlées par la Fédération Internationale des Sports pour personnes aveugles (IBSA). S'il devait y avoir un manque de clarté dans le règlement, la version anglaise prévaudra.

Pour la procédure de discipline, la référence est le Règlement d'Ordre Intérieur de la Ligue Handisport Francophone à consulter sur le site de la LHF ou en le demandant par e-mail info@handisport.be.

Si vous êtes organisateur, joueur, membre de l'encadrement ou membre du jury et que vous avez des questions à propos des compétitions, n'hésitez pas à nous contacter au 071/10 67 50 ou par email à info@handisport.be

PARTIE 1 : PRÉPARATION DU MATCH

1. Le terrain

- 1.1 Les dimensions : le terrain est un rectangle de 18m de long sur 9m de large (+/-0,05 m). Les dimensions doivent être prises à partir des bords extérieurs. Seules les lignes du terrain sont autorisées sur la surface du terrain. (voir dessin Section 1). Le terrain sera divisé tous les 3m pour en faire 6 zones.
- 1.2 Les zones des équipes sont divisées en deux sections similaires de 3m de longueur sur 9m de largeur (+/- 0.065 m). Ces sections seront nommées « zone d'orientation » et « zone d'atterrissage ». La zone d'orientation est celle qui est la plus proche du but, et la zone d'atterrissage est celle qui est la plus éloignée du but. La zone d'équipe dispose de lignes d'orientation des joueurs, tel qu'indiqué dans l'illustration de l'Annexe 1.
- 1.3 Elle mesure 6m ($\pm 0,05$ m) de longueur par 9m ($\pm 0,05$ m) de largeur et elle est divisée en deux parties égales par la ligne centrale (voir Annexe 1).
- 1.4 Toutes les lignes sont d'une largeur de 0.05m ($\pm 0,01$ m) et sont faites avec un ruban adhésif. Il y aura une corde sous le ruban afin que les joueurs puissent les utiliser pour s'orienter. La corde doit avoir une épaisseur de 0.003m ($\pm 0,0005$ m) et se trouve sous le ruban adhésif. Le ruban adhésif utilisé devra être d'une couleur qui fait contraste avec le plancher et avec la balle, afin d'aider les arbitres et les spectateurs à mieux voir la balle et les marques sur le terrain.
- 1.5 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 ».

- 1.6 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 tout autre championnat, des planchers en bois, en plastique ou en matériel synthétique peuvent être utilisés.

2. La 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 3m de la ligne de côté du terrain. La zone du banc d'équipe a une longueur de 4m ($\pm 0,05$ m) et une profondeur de 3m ($\pm 0,05$ m), et elle sera délimitée par du ruban adhésif avec une corde (voir Annexe 1).
- 2.2 Les zones de banc d'équipe se trouveront du même côté du terrain que les joueurs et proche de la table des officiels afin d'être alignées avec la zone d'équipe (voir Annexe 1).
- 2.3 Les deux équipes changeront de banc à la mi-temps lorsqu'elles changent de côté de terrain.
- 2.4 Tous les membres de l'équipe doivent rester dans la zone de leur banc et ils doivent s'assurer qu'une partie de leur corps est sur ou derrière la ligne de ruban adhésif pendant la partie. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité d'équipe pour retard de jeu.
- 2.5 Si un joueur qui s'est blessé ou qui s'est retiré de la compétition souhaite s'asseoir sur le banc d'équipe, il doit porter un maillot officiel procuré par le comité organisateur du tournoi. Le joueur sera considéré « non-participant ». Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité d'équipe pour retard de jeu, et le "non-participant" en infraction devra quitter la zone du banc de l'équipe.

3. Les 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, 1,3m ($\pm 0,02$ m) de hauteur et au moins 50cm de profondeur (en mesurant de la barre transversale avant à la partie la plus proche du fond du but).
- 3.2 La barre transversale doit être rigide.
- 3.3 Les poteaux du but et la barre transversale doivent être ronds ou ovales, et doivent avoir un diamètre ne dépassant pas 0,15m.
- 3.4 Les poteaux des buts doivent être positionnés de manière à ce que le rebord interne antérieur du poteau externe soit à l'extérieur de la ligne de côté du terrain, et ils doivent être alignés avec la ligne de but.

4. La balle

- 4.1 La balle doit répondre aux spécificités suivantes :
- diamètre 24-25cm
 - circonférence 75,5-78,5cm
 - poids 1.250 gr (+/-50 gr)
 - trous sonores : 4 trous dans l'hémisphère supérieur et 4 trous dans l'hémisphère inférieur.
 - cloches : deux
 - élastomère : caoutchouc naturel
 - rigidité : selon la norme DIN 53505: 80-85 °Shore A
 - couleur : bleu
 - surface : bosselée
 - aucune composante toxique

- 4.2 Pour les championnats majeurs (Jeux Paralympiques, Championnats du monde et tournois de qualification pour les Paralympiques), une balle approuvée par l'IBSA et choisie par le comité organisateur sera utilisée.

5. L'équipement

- 5.1 Tous les joueurs doivent porter une vareuse de l'équipe.
- 5.2 La vareuse de chaque joueur doit être numérotée de façon permanente au centre de l'avant et de l'arrière de la vareuse. Les numéros doivent mesurer au moins 20cm de hauteur et doivent être 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9. Le numéro ne peut pas être rentré dans les pantalons, couvert par des protecteurs ou autrement caché de la vue des arbitres. Un manquement à un de ces critères entraînera une pénalité pour retard de jeu.
- 5.3 L'équipement vestimentaire et de protection ne doit pas être à plus de 10cm du corps.
- 5.4 Aux Jeux Paralympiques et aux Championnats du monde, la vareuse de l'équipe, les pantalons et chaussettes que portent les compétiteurs d'une équipe doivent être identiques et doivent être conformes aux standards établis, tels que requis par le Comité Paralympique International. Vu la nature contractuelle des standards établis, les pièces d'équipement non-conformes ne seront pas permises sur le terrain. Un manquement à ce critère entraînera une pénalité d'équipe pour retard de jeu et le joueur ne pourra pas jouer.
- 5.5 Les casque et les autres couvre-chefs ne peuvent pas gêner la fonction du bandeau.

6. Bandeau, 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 où l'arbitre vérifie les bandeaux au début de la période jusqu'à la fin de la période. De plus, un joueur qui se fait remplacer lors d'un changement peut enlever son bandeau une fois que le changement a été annoncé et qu'il se dirige vers le banc. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité individuelle pour bandeau (Eyeshades).
- 6.3 Le bandeau doit également être porté durant les prolongations. Tous les joueurs doivent porter leur bandeau lors des tirs de barrage, qu'ils soient sur le terrain ou non. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité individuelle pour bandeau (Eyeshades).
- 6.4 Dans tous les Championnats majeurs, tous les joueurs participant au jeu devront avoir les yeux couverts par un cache-œil adhésif de gaze ou équivalent. Cela sera appliqué sous la supervision du Délégué Technique de l'IBSA ou d'une personne désignée pour chaque équipe et connue du Délégué Technique.
- 6.5 Si un joueur prend plus que le temps alloué pour un temps-mort médical (45 secondes) pour ajuster ou remplacer son bandeau, une pénalité individuelle de retard de jeu sera accordée. C'est l'officiel responsable des dix secondes qui, étant inactif pendant ce temps, chronométrera le temps-mort officiel de 45 secondes.
- 6.6 Tout bandeau fourni par l'organisateur d'un tournoi doit être approuvé par le Délégué Technique d'IBSA.

7. Classification et catégorie de compétition

- 7.1 La compétition sera divisée en deux catégories : hommes et femmes.
- 7.2 Pour les compétitions internationales, tous les joueurs doivent satisfaire aux critères de classification sportive B1, B2 of B3 de IBSA.

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 autorisées dans la zone du banc des joueurs ne dépassera pas neuf personnes, incluant les trois joueurs de départ.
- 8.3 Lors du tirage au sort, l'arbitre doit être averti par écrit de la présence de joueurs qui ne participeront pas à la compétition dans la zone du banc d'équipe. Ces joueurs doivent porter une vareuse d'identification fournie par le comité organisateur du tournoi, sans quoi ils ne pourront pas s'asseoir dans la zone du banc d'équipe. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité d'équipe pour retard de jeu.

9. Les officiels

- 9.1 Chaque partie devra avoir 2 arbitres, 4 juges de buts, 1 marqueur, 1 chronométrateur et 2 chronométrateurs en charge de superviser la règle des dix secondes. Dans les Jeux Paralympiques, les tournois de qualification pour les Paralympiques et les Championnats Régionaux, un chronométrateur secondaire est requis.

- 9.2 Les fonctions des arbitres sont décrites dans l' "IBSA Goalball Officials' Certification Programme Manual". Les fonctions des officiels techniques sont décrites dans le "IBSA ITO Officials' Manual".

PARTIE 2 : AVANT LE MATCH

10. Le tirage au sort

- 10.1 Un représentant de l'équipe doit être présent à l'heure et à l'endroit prévu pour le tirage au sort. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité d'équipe pour retard de jeu ainsi que la perte du choix de lancer ou de recevoir la balle ou du choix du côté de terrain (droite ou gauche de la table des officiels). Si aucune des deux équipes ne se présente au tirage au sort, l'équipe dont le nom apparaît en premier sur l'horaire de jeu (équipe A) commencera la partie à gauche de la table des officiels avec la balle, et une pénalité d'équipe pour retard de jeu sera attribuée aux deux équipes.
- 10.2 Au moment du tirage au sort, le représentant de l'équipe devra remplir la feuille d'alignement afin de vérifier l'exactitude des noms et numéros des joueurs, ainsi que des noms des entraîneurs/accompagnateurs qui seront sur le banc. Si une feuille d'alignement n'est pas fournie au tirage au sort, la feuille d'alignement de la partie précédente sera utilisée. Si aucune feuille d'alignement n'existe, les noms et rôles des membres de l'équipe seront recopiés, tels qu'ils sont inscrits sur la feuille d'inscription remise au comité organisateur du tournoi.
- 10.3 Pour les matchs qui requièrent un gagnant, le représentant de l'équipe complètera une feuille de lancers supplémentaires, qui sera fournie par l'arbitre et qui devra être rendue à l'arbitre lors du tirage au sort des lancers supplémentaires.
- 10.4 Le tirage au sort sera effectué par un officiel approuvé ou nommé par le Délégué Technique du tournoi.
- 10.5 Le gagnant du tirage au sort pourra choisir de lancer ou de recevoir la balle au début du match, ou il pourra choisir de quel côté du terrain son équipe débutera le match. Le choix restant revient à l'équipe ayant perdu le tirage au sort.

- 10.6 A la fin de la première période, les équipes échangeront de banc et de côté de terrain. Le premier lancer de la deuxième période sera effectué par l'équipe qui a défendu le premier lancer au début de la partie.
- 10.7 Seuls les joueurs dont le nom figure sur la feuille d'alignement du match concerné pourront participer au match. Tous les membres de l'équipe dont le nom apparaît sur la feuille du marqueur pour le match concerné doivent être sur le terrain ou sur le banc de l'équipe au début du match. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité d'équipe pour retard de jeu pour chaque membre qui n'est pas présent.

11. L'échauffement

- 11.1 Les joueurs auront le droit de s'échauffer en se limitant à moitié du terrain qu'ils occuperont durant le match. Il est interdit aux équipes de lancer la balle en direction du côté adverse du terrain.
- 11.2 Si pendant l'échauffement, une équipe lance la balle du côté de la moitié adverse du terrain, l'équipe recevra un avertissement de la part de l'arbitre. Si la même équipe lance à nouveau la balle dans la moitié adverse du terrain, elle se verra accorder une pénalité d'équipe– Conduite antisportive.

12. Durée du match

- 12.1 Le match dure 24 minutes et est divisé en deux périodes de 12 minutes.
- 12.2 Il doit y avoir au moins cinq minutes entre la fin d'un match et le commencement du suivant. Aux Jeux Paralympiques et aux Championnats du Monde, il y aura au moins 15 minutes entre la fin d'un match et le début du suivant.
- 12.3 Un signal sonore sera donné 5 minutes avant le début du match.

- 12.4 Les joueurs qui joueront dès le début de chaque période doivent être prêts 90 secondes avant le début de chaque période pour leur vérification des cache-yeux et des bandeaux par les arbitres.
- 12.5 Il y aura un avertissement sonore 30 secondes avant le début de chaque période.
- 12.6 La mi-temps est d'une durée de 3 minutes.
- 12.7 Toutes les équipes et les joueurs devront être prêts à commencer lorsque l'officiel du côté de la table annonce que le temps est écoulé (voir règlement 12.5). Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité d'équipe pour retard de jeu.
- 12.8 Toute période sera considérée complète à l'expiration du temps.

PARTIE 3 : PENDANT LE MATCH

13. Le déroulement du match

- 13.1 L'arbitre débute la partie en demandant au public d'éteindre leurs cellulaires, en demandant le silence et rappelant à tous de demeurer silencieux lorsque la balle est en jeu. Puis l'arbitre dira « quiet please » (Silence s'il vous plait) avant de dire « centre » et de lancer la balle à l'équipe qui doit lancer en premier. L'arbitre lancera la balle au joueur qui se trouve le plus près de la position centrale. L'arbitre sifflera ensuite trois coups et dira « play ».
- 13.2 L'horloge de jeu sera enclenchée au troisième coup de sifflet.
- 13.3 L'arbitre mettra fin à la période en sifflant et en annonçant « half-time » (mi-temps), « game » (partie), « overtime » (temps supplémentaire) ou « extra throws » (lancers supplémentaires). Cela donne le signal de la fin de la période et les joueurs peuvent toucher à leur bandeau ; cela sert à s'assurer qu'aucune pénalité n'est commise avant la fin de la période.
- 13.4 L'horloge de jeu est arrêtée lorsqu'un arbitre siffle et repart au coup de sifflet suivant, sauf lors d'une pénalité. L'horloge de jeu sera arrêtée lors d'une pénalité.
- 13.5 Lorsque la balle doit être remise en jeu, elle est déposée par un arbitre ou un juge de but sur la ligne de côté, 1,5m devant la ligne de but, du côté où la balle est sortie du terrain. L'arbitre dira alors « play ».
- 13.6 Si lors d'un lancer, la balle est lancée à l'extérieur de la ligne de côté, l'arbitre dira « out » et le chronomètre de 10 secondes sera arrêté et réinitialisé. La balle sera remise en jeu par un arbitre ou un juge de but à l'extrémité opposée du terrain, sur la ligne

- de côté à 1,5m devant le poteau du but, du côté où la balle est sortie du terrain. Si la balle n'a pas traversé la ligne de « line out » et que l'horloge de jeu n'est pas arrêtée, l'arbitre dira « play » une fois que la balle aura été déposée dans la zone d'équipe. Si l'horloge de jeu était arrêtée, l'arbitre dira « quiet please » (Silence s'il vous plait), sifflera un coup et dira « play ».
- 13.7 Si la balle bloquée traverse la ligne de côté dans la zone d'équipe, l'arbitre dira « blocked out ». Si la balle traverse aussi la ligne de « line out », l'arbitre sifflera et dira « line out ».
- 13.8 La balle sera alors remise en jeu par un juge de but ou un arbitre, tel que détaillé en 13.6.
- 13.9 Si l'horloge de jeu n'est pas arrêtée, le chronomètre des 10 secondes continuera et l'arbitre dira « play » dès que la balle est remise en jeu.
- 13.10 Si l'horloge de jeu est arrêtée, le chronomètre des 10 secondes sera arrêté. Lorsque la balle est remise en jeu, l'arbitre dira « quiet please », sifflera et dira « play ». L'équipe aura alors jusqu'à l'expiration des 10 secondes pour envoyer la balle au-delà de la ligne centrale.
- 13.11 Lorsque l'horloge de jeu est arrêtée et que la balle est remise en jeu par l'arbitre ou par un juge de but à la ligne de 1,5m devant le poteau du but, l'arbitre dira « quiet please », sifflera et dira « play » même si aucun membre de l'équipe ne montre l'intention de prendre la balle.
- 13.12 Aucun outil d'orientation supplémentaire n'est permis sur le terrain. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité individuelle ou d'équipe pour retard de jeu.

- 13.13 Après une pénalité, les joueurs peuvent être réorientés vers le poteau du but par un arbitre ou un juge de but. Si à tout autre moment un arbitre doit réorienter un joueur, une pénalité de retard de jeu sera accordée.
- 13.14 On parle de balle morte lorsque la balle lancée s'arrête dans la zone de l'équipe défensive, sans qu'un joueur de cette équipe ne la touche. L'arbitre sifflera et dira « dead ball » (balle morte). La balle sera remise en jeu du côté de l'équipe défensive par un officiel tel que décrit dans le règlement 13.5. Une balle sera déclarée « dead ball » lorsque la balle lancée frappe le poteau du but ou la barre transversale sans toucher un joueur de l'équipe défensive et s'arrête soit dans la zone d'équipe ou dans la première moitié de la zone neutre. L'arbitre sifflera seulement lorsque la balle est complètement immobile.
- 13.15 Si un membre de l'équipe doit quitter la zone de jeu pour une raison quelconque, (y compris raison médicale ou ajustement d'équipement), il sera seulement autorisé à le faire pendant un arrêt de jeu officiel. Le membre de l'équipe ne pourra pas revenir avant la fin de la période.
- 13.16 Pour assurer le bon déroulement de la partie, un temps-mort officiel sera accordé 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 A partir du moment où la balle est en jeu et qu'elle traverse complètement la ligne de but (voir Annexe 1), un but a été marqué. L'arbitre sifflera deux fois et annoncera le

but. L'horloge de jeu sera arrêtée au premier coup de sifflet. Un but ne peut pas être marqué par un officiel qui remet la balle en jeu.

- 14.2 Si le bandeau d'un joueur défensif se déplace ou s'enlève lorsqu'il est touché par une balle, le match continuera jusqu'à ce que la balle soit contrôlée, bloquée ou qu'un but soit marqué.
- 14.3 L'équipe qui a marqué le plus de buts à la fin du match a gagné.
- 14.4 Le match sera terminé dès lors qu'une équipe mène par 10 buts.

15. Le temps-mort de l'équipe

- 15.1 Chaque équipe aura droit à quatre temps-morts de 45 secondes durant la partie. Au moins un de ces temps-morts doit être pris durant la première période, sans quoi il sera perdu. Une fois qu'une des équipes 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 L'équipe qui a le contrôle du ballon peut demander un temps-mort. Les deux équipes peuvent demander un temps-mort 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 du signal de temps-mort (voir Annexe 1) et/ou en disant « time out » (temps-mort).

- 15.5 Le temps-mort débutera lorsque l'arbitre l'annoncera et nommera l'équipe requérante. Toute personne qui se trouve dans la zone du banc d'équipe peut alors monter sur le terrain.
- 15.6 C'est le responsable du chronomètre des 10 secondes qui chronométrera le temps-mort de 45 secondes, donnera un signal sonore à 15 secondes de la fin du temps-mort et un autre quand le temps-mort sera terminé.
- 15.7 Lorsque le signal sonore 15 secondes avant la fin du temps-mort est donné, les arbitres diront « fifteen seconds » (quinze secondes).
- 15.8 Un remplacement peut être demandé avant la fin du temps-mort. Si l'équipe qui a demandé le temps-mort demande un remplacement avant la fin du temps-mort, ceci comptera pour un temps-mort et un remplacement. Si l'équipe qui a demandé le temps-mort demande un remplacement après la fin du temps-mort, cette équipe recevra une pénalité d'équipe pour 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 un autre remplacement.
- 15.10 Si une équipe prend plus que quatre temps-morts pendant le temps régulier, ou plus de trois temps-morts dans la deuxième période, ou plus d'un temps-mort en prolongation, la requête sera refusée et une pénalité d'équipe pour retard de jeu sera attribuée immédiatement.
- 15.11 Lorsque l'arbitre dit « quiet please » (silence s'il vous plait), l'entraîneur et les autres membres de l'équipe sur le banc ne doivent plus parler à l'équipe, sinon l'équipe recevra une pénalité d'équipe pour coaching illégal.

16. Le temps-mort officiel

- 16.1 Un arbitre peut annoncer un temps-mort officiel à n'importe quel moment.
- 16.2 Si un arbitre a sifflé un temps-mort officiel suite aux actions de l'équipe en possession de la balle, la balle sera remise au juge de but. À la fin du temps-mort officiel, le juge de but remettra la balle en jeu à 1,5m devant le poteau du but (tel que décrit au règlement 13.5).
- 16.3 Il n'y a pas de limite de temps à un temps-mort officiel.
- 16.4 Lors d'un temps-mort officiel, les membres de l'équipe sur le banc auront la permission de donner des instructions aux joueurs qui sont sur le terrain, jusqu'à ce que l'arbitre dise « quiet please ». Si les membres de l'équipe sur le banc continuent à parler, l'équipe recevra une pénalité d'équipe tel qu'indiqué au règlement 15.11.

17. Le temps-mort médical

- 17.1 Dans le cas d'une blessure ou d'une maladie, un temps-mort médical peut être demandé par l'arbitre. L'arbitre évaluera la situation et déterminera si le joueur est capable de continuer à jouer à la fin des 45 secondes.
- 17.2 C'est le chronométreur des 10 secondes, qui est inactif à ce moment du jeu, qui chronométrera le temps-mort médical de 45 secondes.
- 17.3 Un signal sonore sera donné 15 secondes avant la fin du temps-mort médical, et lorsque 45 secondes sont écoulées.

- 17.4 Si l'arbitre estime que le joueur blessé n'est pas prêt à jouer à la fin du temps-mort médical, le joueur doit être remplacé en invoquant un remplacement médical. Le joueur peut revenir dans le jeu si l'entraîneur utilise un remplacement régulier pour le ramener au jeu.
- 17.5 Seul un membre de l'équipe parmi ceux présents sur le banc d'équipe peut monter sur le terrain durant un temps-mort médical. Cette personne doit être de retour dans la zone du banc d'équipe à la fin du temps-mort médical. Un avertissement sera donné 15 secondes avant la fin du temps-mort. Si plus d'une personne du banc d'équipe monte sur le terrain, ou si la personne qui est montée sur le terrain n'est pas de retour dans la zone du banc d'équipe à la fin du temps-mort médical, l'équipe recevra une pénalité pour retard de jeu

18. Règlement en cas de blessures qui saignent

- 18.1 Si un joueur se blesse et que l'arbitre voit qu'il saigne, un temps-mort médical sera annoncé. Le joueur sera sorti du terrain et pourra seulement revenir sur le terrain lorsque le saignement aura cessé, que la plaie aura été recouverte et, si nécessaire, l'équipement changé. Si le saignement n'a pas cessé, que la plaie n'est pas recouverte ou que l'équipement n'a pas été changé avant la fin du temps-mort médical, un remplacement médical sera effectué.
- 18.2 Si le joueur blessé est remplacé à cause d'une blessure qui saigne, ceci sera considéré comme un remplacement médical et le joueur pourra revenir dans le match si l'entraîneur utilise un remplacement régulier et seulement si l'arbitre estime que le joueur respecte les critères du règlement 18.1.

- 18.3 Toutes les surfaces contaminées doivent être nettoyées de manière adéquate avant que la partie ne reprenne.
- 18.4 Si le joueur n'a pas de vareuse de rechange ayant le même numéro que sa vareuse originale, il lui sera permis de porter une vareuse avec un numéro différent (qui n'est pas déjà utilisé par un joueur de son équipe) du moment que ce changement est signalé à l'arbitre, qui l'annoncera.

19. Remplacement d'équipe

- 19.1 Chaque équipe aura droit à 4 changements pendant le temps régulier. Au moins un changement doit être pris durant la première période, sans quoi il sera perdu.
- 19.2 Chaque équipe aura droit à un changement durant la prolongation.
- 19.3 Le même joueur ne peut être remplacé qu'une seule fois.
- 19.4 Une équipe qui a le contrôle de la balle peut demander un changement. Les deux équipes peuvent demander un changement lorsque l'horloge de jeu est arrêtée.
- 19.5 Un changement peut être demandé à l'arbitre par n'importe quel membre de l'équipe, en utilisant des signes de mains (voir Annexe 1) et/ou en disant « changement ».
- 19.6 Le changement débutera lorsque l'arbitre l'annoncera et nommera l'équipe requérante.

- 19.7 Lorsque le changement a été annoncé par l'arbitre, l'équipe concernée montrera le tableau de changement sur lequel sera inscrit le numéro de vareuse du joueur sortant et du joueur entrant.
- 19.8 Dans un tournoi où les joueurs doivent porter le cache-œil, le joueur entrant doit déjà avoir son cache-œil et être prêt pour la vérification de son bandeau lorsque l'arbitre annonce le changement. Tout retard occasionné par un entraîneur ou un joueur entrant donnera lieu à une pénalité. Pénalité d'équipe – Retard de jeu.
- 19.9 Si l'équipe qui a demandé le changement demande un temps-mort avant la fin du changement, ceci comptera pour un changement et un temps-mort.
- 19.10 Après qu'une équipe ait effectué un changement, au moins un lancer doit avoir lieu avant que la même équipe puisse demander un autre changement ou un temps-mort.
- 19.11 Dès que l'arbitre aura annoncé le nom de l'équipe et le numéro du joueur sortant, le joueur sortant pourra enlever son bandeau, ses cache-yeux et aller s'asseoir dans la zone du banc d'équipe. Un juge de but sera disponible pour guider le joueur sortant vers le banc, puis guidera le joueur entrant au poteau de but le plus près de la zone du banc d'équipe. Si le joueur sortant touche à son bandeau avant que l'arbitre n'ait annoncé le nom de l'équipe et le numéro du joueur, ce joueur recevra une pénalité individuelle pour bandeau (Eyeshades).
- 19.12 Lors d'une pénalité, les changements seront permis sauf pour le joueur pénalisé.
- 19.13 Les membres des équipes assis sur le banc peuvent parler aux joueurs pendant un changement jusqu'à ce que l'arbitre ait dit « quiet please » (silence s'il vous plait). Si des membres de l'équipe sur le banc continuent à parler aux joueurs sur le terrain

après que l'arbitre ait dit « quiet please », l'équipe recevra une pénalité d'équipe pour coaching illégal.

19.14 Tout changement de joueur pendant la mi-temps ne comptera pas parmi les trois changements potentiels restants de l'équipe. Pendant la mi-temps, les équipes doivent informer l'arbitre de tout changement, et l'arbitre annoncera les changements au début de la deuxième période. Si une équipe n'avertit pas l'arbitre d'un changement avant la fin de la mi-temps, l'équipe recevra une pénalité d'équipe pour retard de jeu.

19.15 Si l'équipe demande plus de quatre changements pendant le temps régulier, ou plus de trois changements dans la deuxième période, ou plus d'un changement pendant la prolongation, la demande sera rejetée et une pénalité d'équipe pour retard de jeu sera accordée.

20. Changement médical

20.1 Un changement médical ne sera pas comptabilisé dans les quatre changements auxquels 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, à la discrétion de l'arbitre, le retrait du joueur de la partie pour le reste de la période en cours. Tout nouvel arrêt de jeu pour le même joueur, peu importe la période, entraînera un changement médical immédiat et le joueur ne pourra pas revenir avant la fin de cette période.

20.3 Après qu'un temps-mort médical ait été annoncé, l'arbitre décidera si le joueur est capable de continuer. À la fin des quarante-cinq secondes, si l'arbitre décide que le

joueur ne peut plus continuer à jouer, le joueur doit être changé mais il peut revenir au jeu si l'entraîneur utilise un changement régulier.

- 20.4 Les membres de l'équipe qui se trouvent sur le banc peuvent communiquer avec les joueurs sur le terrain pendant un changement jusqu'à ce que l'arbitre dise « Quiet please » (Silence s'il vous plaît). Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité d'équipe pour coaching illégal.

PARTIE 4 : LES INFRACTIONS

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

21. Lancer prématuré

21.1 Un lancer prématuré a lieu quand un joueur lance avant que l'arbitre n'ait donné le signal « play ».

22. Passe à l'extérieur ou pass out

Une passe à l'extérieur sera annoncée par l'arbitre quand :

- 22.1 La balle touche le sol à l'extérieur du terrain après que l'équipe ait eu le contrôle de la balle, au moment d'une passe entre deux membres de l'équipe.
- 22.2 Il y a un geste intentionnel de la part d'un joueur de faire sortir la balle du terrain, surtout si le second geste est effectué après un premier contact avec la balle. Ceci comprend tout mouvement de balayement avec la main ou le bras, ou le fait de poursuivre la balle jusqu'à sa sortie du terrain.

23. Balle perdue ou ball over

23.1 Si la balle est bloquée par un joueur de défense et qu'elle rebondit : (a) au-delà de la ligne centrale, ou (b) au-delà de la ligne de côté du terrain dans la zone neutre, l'arbitre sifflera et dira « ball over ». La balle sera alors remise en jeu dans la zone d'équipe opposée du côté où la balle a été bloquée. La balle sera remise en jeu tel que décrit en 13.6. L'arbitre dira alors « quiet please », puis sifflera et dira « play ».

- 23.2 Si la balle frappe un poteau ou la barre transversale du but et traverse la ligne du centre ou la ligne de côté dans la zone neutre.
- 23.3 Cette règle ne s'applique pas lors des lancers supplémentaires et des lancers de pénalité.
- 23.4 Si la balle heurte un objet au-dessus du terrain, l'arbitre sifflera et dira « ball over ».

PARTIE 5 : PÉNALITÉ INDIVIDUELLE

Lors d'une pénalité individuelle, l'arbitre sifflera, nommera la pénalité, le numéro du joueur et l'équipe. Le joueur pénalisé défendra le lancer de pénalité. Les règles du jeu s'appliquent à tous les lancers de pénalité ; c'est-à-dire que s'il y a une pénalité sur le lancer, le lancer ne peut pas marquer de but. Si une pénalité défensive survient, le lancer sera répété à moins que le lancer n'ait marqué un but. Si le joueur qui lance envoie la balle dans son propre but, ceci ne comptera pas comme un but, mais comme une perte de possession du ballon. Si l'équipe à qui le lancer de pénalité est accordé décide de décliner le lancer de pénalité, un membre de l'équipe devra l'indiquer en utilisant les signes de mains (voir Annexe 1) et/ou en disant « penalty declined » (pénalité déclinée). L'équipe qui décline la pénalité aura la possession de la balle lorsque le jeu reprend. L'horloge de jeu est arrêtée durant toutes les situations de pénalité.

24. Balle courte ou short ball

24.1 Quand la balle lancée reste sur le terrain, mais que le mouvement de la balle vers l'avant cesse avant que la balle n'atteigne la zone de jeu de l'équipe défensive, le joueur ayant lancé la balle sera pénalisé, avec une pénalité pour balle courte.

25. Balle haute ou high ball

25.1 Une fois que la balle a quitté la main du joueur qui lance, si la balle ne touche pas le terrain au moins une fois avant ou sur la ligne de « high ball » (6 m) de la zone d'équipe du lanceur, le lanceur recevra une pénalité pour balle haute.

26. Balle longue ou long ball

26.1 En plus de la règle au paragraphe 25, durant le lancer, la balle doit également toucher le terrain au moins une fois dans la zone neutre, sans quoi le lanceur recevra une pénalité pour balle longue.

27. Le bandeau

27.1 Durant la partie, tout joueur qui touche à son bandeau sans la permission de l'arbitre recevra une pénalité pour bandeau (eyeshades).

27.2 Un joueur exclu du terrain lors d'une pénalité ne peut pas toucher à son bandeau, sinon il recevra une pénalité pour bandeau (eyeshades).

27.3 Lors d'un changement, si un joueur touche à son bandeau et/ou ses cache-yeux, ou le(s) retire en sortant du terrain, avant que l'arbitre n'ait annoncé le changement en nommant l'équipe et le joueur sortant, ce joueur recevra une pénalité pour bandeau (eyeshades).

28. Défense illégale

28.1 Le premier contact défensif avec la balle doit être effectué par un joueur dont au moins une partie du corps est en contact avec le sol de la zone de jeu de son équipe (zone d'orientation et d'atterrissage).

29. Retard de jeu individuel (Personal delay of game)

29.1 Les joueurs doivent être prêts à reprendre le jeu au signal de l'arbitre au début de chaque période.

- 29.2 Les joueurs ne doivent pas être réorientés sur le terrain par quelqu'un d'autre qu'un coéquipier sur le terrain, à moins qu'ils ne soient guidés par un arbitre ou un juge de but après une pénalité (tel que décrit dans le règlement 13.13).
- 29.3 Toute action prise par un joueur qui vise, selon l'arbitre, à retarder le jeu, lui vaudra une pénalité de retard de jeu.

30. Conduite antisportive individuelle

- 30.1 Si un arbitre estime qu'un joueur se comporte de façon antisportive, ce joueur recevra une pénalité individuelle pour conduite antisportive. Deux pénalités individuelles pour conduite antisportive reçues par un même joueur durant le match entraîneront son expulsion de la partie. Par ailleurs, toute autre conduite antisportive peut entraîner l'expulsion du match ou du site de la compétition. Si un joueur est éliminé ou expulsé, l'arbitre doit rapporter cette décision au Délégué Technique de la compétition. Un joueur peut être complètement expulsé du tournoi si le Délégué Technique le juge nécessaire. Cette décision doit être argumentée par le Délégué technique dans un rapport écrit soumis au sous-comité de goalball de l'IBSA à la fin du tournoi.
- 30.2 Un joueur expulsé du match pour conduite antisportive ne sera pas remplacé durant la partie en cours.
- 30.3 Tout contact physique intentionnel avec un officiel, causé par un joueur, entraînera l'expulsion immédiate du match et du terrain de ce joueur.
- 30.4 Les joueurs qui modifient/altèrent intentionnellement la forme de la balle recevront une pénalité pour conduite antisportive.
- 30.5 Aucune substance étrangère ne sera permise comme aide à la performance au goalball. L'utilisation de résine/de glue ou de tout autre substance qui augmente ou diminue l'adhérence de la surface du ballon est strictement interdite. De tels actes entraîneraient une pénalité individuelle pour conduite antisportive.

30.6 Tout joueur qui mouille intentionnellement la balle en la frottant sur une surface quelconque recevra une pénalité individuelle pour conduite antisportive.

30.7 Le goalball se joue avec les mains. Tout coup de pied intentionnel au ballon vaudra au joueur concerné une pénalité individuelle pour conduite antisportive.

31. Le bruit

31.1 Un joueur qui fait du bruit durant le lancer et empêche ainsi la partie adverse de repérer la balle, sera pénalisé.

PARTIE 6 : PÉNALITE D'ÉQUIPE

Lors d'une pénalité d'équipe, l'arbitre sifflera, annoncera « team penalty » (pénalité d'équipe), ainsi que la pénalité et le nom de l'équipe. L'équipe qui effectuera le lancer de pénalité choisira parmi les joueurs sur le terrain, le joueur qui défendra la pénalité. Les règlements du jeu s'appliquent aux lancers de pénalité ; c'est-à-dire que s'il y a une pénalité sur le lancer, le lancer ne peut pas marquer de but. Si une pénalité défensive survient, le lancer sera répété à moins que ce lancer n'ait marqué un but. Si le joueur qui lance envoie la balle dans son propre but, ceci ne comptera pas comme un but, mais comme une perte de possession de balle. Si l'équipe à laquelle le lancer de pénalité est accordé décide de décliner le lancer de pénalité, un membre de l'équipe devra l'indiquer en utilisant les signes de mains (voir Annexe 1) et/ou en disant « penalty declined » (pénalité déclinée). L'équipe qui décline la pénalité aura la possession de la balle lorsque le jeu reprendra.

32. Dix secondes

- 32.1 Une équipe a 10 secondes pour s'assurer que la balle traverse la ligne centrale du terrain à partir du premier contact défensif de l'équipe avec la balle.
- 32.2 S'il y a un temps-mort, un changement ou un « line-out » après le premier contact défensif, et que l'équipe a le contrôle de la balle (un joueur est en possession de la balle ou la balle est clairement en train d'être passée entre les joueurs), le chronomètre de dix secondes sera arrêté au sifflet de l'arbitre et reprendra lorsque l'arbitre dira « play ». L'équipe aura seulement le temps restant pour s'assurer que la balle traverse la ligne centrale du terrain.
- 32.3 Si un contact défensif est suivi de la mention « blocked out » (bloqué à l'extérieur) et ensuite d'un coup de sifflet et de la mention « line out » (ligne extérieure), le chronomètre de 10 secondes sera arrêté et reprendra lorsque l'arbitre dira « play ».

- 32.4 Le chronomètre de 10 secondes sera remis à zéro si l'arbitre annonce un temps-mort officiel.
- 32.5 Le chronomètre de 10 secondes sera remis à zéro après un but.
- 32.6 Le chronomètre de 10 secondes sera remis à zéro à la fin de chaque, période.
- 32.7 Le chronomètre de 10 secondes sera remis à zéro lors d'une pénalité.
- 32.8 Le chronomètre de 10 secondes sera démarré dès le premier contact défensif de l'équipe, que l'équipe soit en contrôle de la balle ou non.
- 32.9 Le chronométrateur de 10 secondes à la table préviendra l'arbitre lorsque le chronomètre atteint 10 secondes et que l'équipe est encore en possession de la balle après le premier contact ou avant que la balle ne traverse la ligne centrale du terrain.

33. Retard de jeu d'équipe

- 33.1 Un représentant de l'équipe doit être présent au tirage, à l'heure établie.
- 33.2 L'équipe doit être prête à commencer à jouer au début de chaque période tel qu'indiqué par l'arbitre.
- 33.3 Toute action de l'équipe qui empêche de continuer la partie.
- 33.4 Les arbitres doivent être avertis durant la mi-temps de tout changement effectué à la mi-temps.
- 33.5 Une équipe ne peut pas demander plus de quatre temps-morts durant le temps régulier ou plus de trois temps-morts durant la deuxième période, ou plus d'un temps-mort durant le temps supplémentaire.
- 33.6 Une équipe ne peut pas demander plus de quatre changements durant le temps régulier ou plus de trois changements durant la deuxième période, ou plus d'un changement durant le temps supplémentaire.

- 33.7 Un joueur entrant lors d'un changement doit être prêt à jouer lorsque le changement est annoncé et l'entraîneur doit être prêt à indiquer le numéro des joueurs entrants et sortants.

34. Conduite antisportive d'équipe

- 34.1 Tous les membres d'une équipe et de sa délégation présents lors d'un match doivent s'abstenir de se comporter de manière antisportive.
- 34.2 Toute conduite antisportive peut entraîner l'expulsion du match ou des lieux et/ou l'interdiction de participer au tournoi si l'arbitre juge que la situation le nécessite. L'arbitre doit rapporter l'incident au Délégué technique pour une décision. Si le Délégué technique croit que c'est nécessaire, une équipe peut être expulsée du tournoi. Le Délégué technique doit alors envoyer un rapport écrit au sous-comité de goalball de l'IBSA.

35. Coaching illégal

- 35.1 Les membres de l'équipe qui se trouvent sur la feuille d'alignement et qui ne sont pas sur le terrain 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). Si l'équipe continue à communiquer avec les joueurs sur le terrain après que l'arbitre ait dit « quiet please », l'équipe recevra une pénalité d'équipe pour coaching illégal.
- 35.2 Les entraîneurs peuvent communiquer avec les joueurs après que le résultat d'un lancer de pénalité ait été annoncé par l'arbitre.
- 35.3 Les entraîneurs et les joueurs qui ne sont pas sur le terrain ne peuvent pas communiquer avec les joueurs lors des lancers supplémentaires.

35.4 Si un deuxième incident de coaching illégal survient durant la même partie, cette personne sera expulsée du gymnase et une pénalité d'équipe sera accordée.

36. Le bruit

36.1 Tout bruit fait par un joueur dans l'équipe attaquante pendant un lancer, empêchant l'équipe défensive de repérer la balle, sera pénalisé.

PARTIE 7 : LA FIN DE LA PARTIE

37. Prolongation

- 37.1 S'il faut 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 de temps supplémentaire.
- 37.2 Il y aura une pause de trois minutes entre la fin du temps réglementaire et la première période de la prolongation. Pendant ce temps, un deuxième tirage au sort déterminera quelle équipe lancera ou défendra, et de quel côté du terrain chaque équipe jouera.
- 37.3 L'équipe qui marque le premier but a gagné.
- 37.4 Si une deuxième période de prolongation est requise, les équipes changeront de zone de banc d'équipe durant la pause de trois minutes entre les périodes.

38. Lancers supplémentaires

- 38.1 Si le score est toujours à égalité à la fin des prolongations, des lancers supplémentaires seront effectués pour déterminer un gagnant. Les règles du jeu s'appliquent à tous les lancers supplémentaires.
- 38.2 Lorsqu'un gagnant doit être déterminé, l'entraîneur recevra une feuille d'alignement pour les lancers supplémentaires lors du tirage au sort avant la partie. Cette feuille d'alignement doit inclure tous les joueurs qui se trouvent sur la feuille du marqueur.
- 38.3 Le nombre de lancers supplémentaires dépendra du plus petit nombre de joueurs inscrits sur l'une des deux feuilles d'alignement.
- 38.4 Les joueurs expulsés de la compétition, blessés ou jugés inaptes à jouer seront effacés de la feuille d'alignement et les joueurs seront décalés dans l'ordre.
- 38.5 Il y aura un tirage au sort au début des lancers supplémentaires afin de déterminer quelle équipe sera la première à lancer. Lors de ce tirage au sort, l'entraîneur doit soumettre la feuille d'alignement des lancers supplémentaires qui lui aura été

- donnée au premier tirage au sort. Les joueurs lanceront et défendront dans l'ordre inscrit sur la feuille d'alignement des lancers supplémentaires.
- 38.6 Les entraîneurs, les accompagnateurs et les joueurs non-participants 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.
- 38.7 Tous les joueurs porteront leur bandeau et ils resteront dans la zone de banc de l'équipe jusqu'à ce qu'un arbitre les amène sur le terrain. Ils devront garder leur bandeau jusqu'à la fin des lancers supplémentaires.
- 38.8 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. L'arbitre annoncera le nom de l'équipe et le numéro du joueur, et dira quel joueur lancera en premier.
- 38.9 L'équipe ayant gagné le tirage au sort choisira soit de lancer ou de défendre la première paire de lancers. L'ordre sera inversé dans la seconde paire de lancers, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.
- 38.10 Si une pénalité survient lors du lancer, celui-ci compte mais ne peut pas marquer de but, et ce lancer n'entraînera pas de pénalité au lanceur. Si une pénalité défensive survient, le lancer sera repris à moins qu'il n'ait marqué un but.
- 38.11 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.
- 38.12 L'équipe avec le plus grand nombre de buts sera déclarée gagnante.

39. Lancers supplémentaires à mort subite

- 39.1 S'il y a encore égalité après les lancers supplémentaires, l'issue de la partie sera décidée par des lancers supplémentaires à mort subite. Les règles du jeu s'appliquent à tous les lancers supplémentaires à mort subite.

- 39.2 Les joueurs ayant participé aux lancers supplémentaires participeront également aux lancers supplémentaires à mort subite, selon la feuille d'alignement pour lancers supplémentaires.
- 39.3 Un tirage au sort sera effectué au début des lancers supplémentaires à mort subite pour déterminer quelle équipe lancera en premier.
- 39.4 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. L'arbitre annoncera le nom de l'équipe et le numéro du joueur, et dira quel joueur lancera en premier.
- 39.5 L'équipe ayant gagné le tirage au sort choisira soit de lancer ou de défendre dans la première paire de lancers. L'ordre sera inversé dans la seconde paire de lancers, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.
- 39.6 La séquence sera répétée jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Une équipe sera déclarée gagnante lorsqu'elle mène sur l'autre équipe à la fin d'une paire de lancers.
- 39.7 Si une pénalité survient lors du lancer, le lancer compte mais ne peut pas marquer de but, et ce lancer n'entraînera pas de pénalité au lanceur. Si une pénalité défensive survient, le lancer sera répété à moins que le lancer n'ait marqué un but.

40. Signature de la feuille de marquage et contestations

- 40.1 Immédiatement après le match, 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 ce match.
- 40.2 Les entraîneurs doivent indiquer s'ils contestent la partie. Toute contestation doit être soumise par écrit au Directeur du tournoi ou son représentant, moins de 30

- minutes après la fin de la partie contestée. Les amendes de contestation devront être acquittées en même temps. Les amendes de contestation seront établies par le comité organisateur, mais ne doivent pas être de moins que 50€ ou l'équivalent.
- 40.3 Les contestations doivent être soumises en anglais sur les formulaires de contestation de l'IBSA. Le numéro de la règle contestée doit être indiqué sur les formulaires de contestation. La contestation doit porter sur l'application incorrecte d'une règle, et ne peut pas porter sur les installations ou la sélection des arbitres.
- 40.4 Le Délégué Technique, le Directeur du tournoi ou un représentant désigné informera l'équipe qui proteste de l'heure et l'endroit où le comité de contestation révisera la contestation. Tous les participants auront l'occasion de présenter brièvement leurs arguments pertinents à la protestation et de les ajouter à la protestation écrite. Toute information soutenant la contestation doit être fournie au moment où le formulaire de contestation est complété.
- 40.5 La décision du comité de contestation est finale. Les deux équipes doivent être avisées par écrit de la décision du comité de contestation, dans les 30 minutes suivant la fin de la réunion du comité. Toutes les parties mentionnées dans la contestation recevront un avis écrit. L'avis écrit de la décision comprendra les raisons justifiant la décision du comité. Tous les résultats de la partie contestée seront suspendus jusqu'à ce qu'une décision ait été prise par le comité de contestation.
- 40.6 Si la contestation est approuvée, l'amende sera remboursée à l'équipe qui a contesté. Dans le cas contraire, le montant de l'amende sera crédité à l'IBSA. Si une contestation est refusée, le montant de l'amende de contestation sera (a) crédité à l'IBSA, si le tournoi était reconnu par l'IBSA, (b) crédité au comité organisateur du tournoi, si le tournoi n'était pas reconnu par l'IBSA.

PARTIE 8 : AUTORITÉ DES ARBITRES ET ABUS DES OFFICIELS

41. Autorités des arbitres

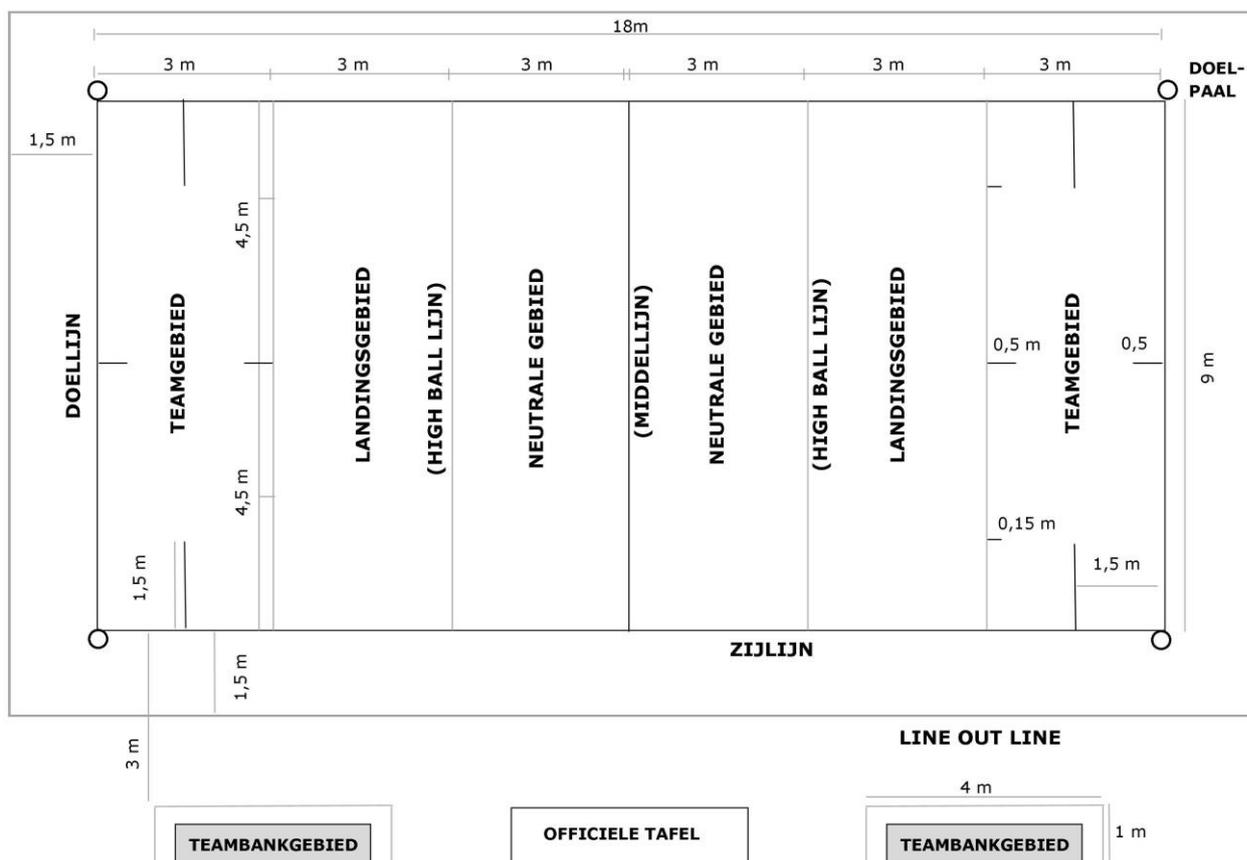
- 41.1 Pour tout ce qui concerne la sécurité, les règles, les procédures et le jeu, la décision finale relèvera de l'arbitre.
- 41.2 S'il y a un désaccord entre une équipe et un officiel, seul l'entraîneur principal peut parler à l'arbitre. La discussion peut seulement avoir lieu pendant un arrêt officiel du jeu et après que l'arbitre ait approuvé la demande de l'entraîneur principal.
- 41.3 L'arbitre doit clarifier l'objet du désaccord avec l'entraîneur principal.
- 41.4 Si l'entraîneur n'est pas d'accord avec la clarification, la partie devra continuer et l'entraîneur pourra contester à la fin de la partie à l'aide des formulaires de contestation IBSA fournis par le comité organisateur.
- 41.5 Si l'entraîneur continue à discuter l'argumentation de l'arbitre après que celui-ci lui ait donné une explication, l'équipe recevra une pénalité. Pénalité d'équipe – Retard de jeu.

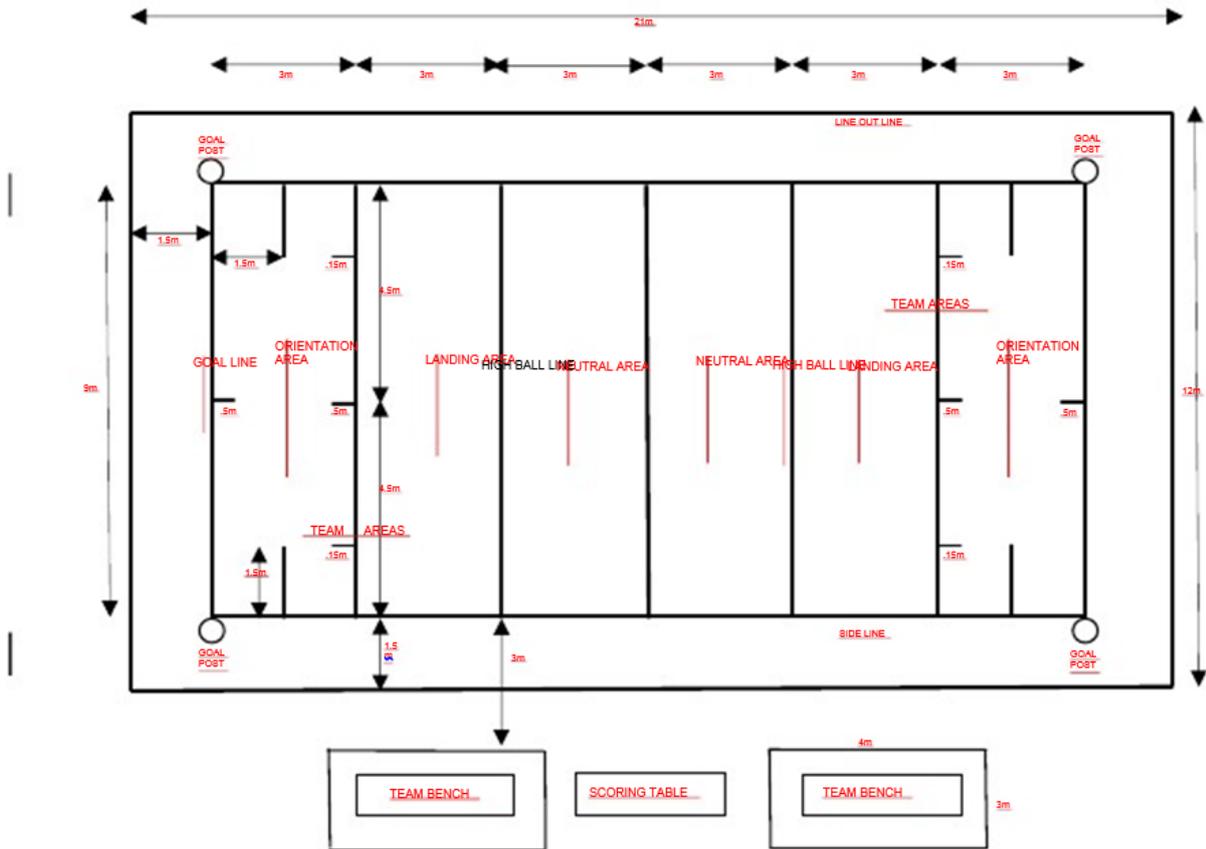
42. Abus des autorités

- 42.1 Toute action d'un participant au match transmise par écrit au sous-comité de goalball de l'IBSA sera discutée lors de la réunion suivante. Des sanctions contre le(s) participant(s) en question pourront être prises, par la sous-commission.

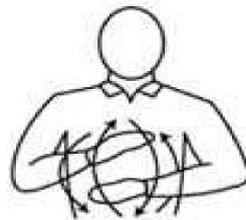
ANNEXE - PLAN DU TERRAIN ET SIGNES

Terrain de goalball





Signes



SUBSTITUTION

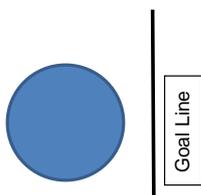


TIME OUT

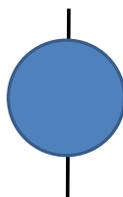


DECLINE PENALTY

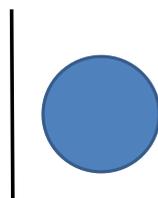
BALL DIRECTION →



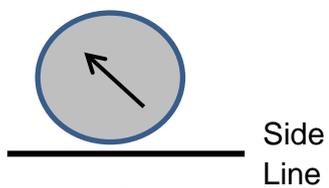
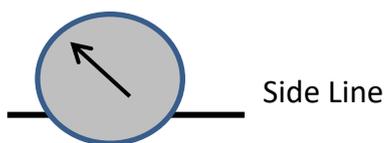
NOT A GOAL



NOT A GOAL



GOAL



**BOTH
BALLS
OUT**