



REGOLAMENTO di GOALBALL

2014-2017

in vigore dal 28 aprile 2016

Il Goalball è praticato da due squadre di tre giocatori con un massimo di tre sostituzioni ciascuna. Il gioco si svolge all'interno di una palestra, su di un campo 18m × 9m, diviso in due metà da una linea di centrocampo. Ogni squadra rimane nella propria metà campo durante il gioco. Lo scopo di ogni squadra è di tirare la palla con la mani, lungo il pavimento, con l'intento di far arrivare la palla nella porta avversaria mentre l'altra squadra cerca di evitarlo. Porte e reti si estendono lungo i 9m della linea di fondocampo. Il pallone è in gomma dura forata per consentire ai campanelli posti al suo interno di essere uditi durante il movimento.

Le regole del gioco sono verificate dall'*International Blind Sports Federation* (IBSA).

In caso di fraintendimenti in questo regolamento, tra la versione inglese ed ogni altra traduzione, avrà validità la prima.

INDICE

PARTE A – REGOLE DEL GOALBALL

SEZIONE A – PREPARAZIONE PER IL GIOCO

- 1 Campo
- 2 Area della panchina di squadra
- 3 Le porte
- 4 La palla
- 5 Divise
- 6 Mascherine/Bende oculari/Occhiali e lenti a contatto
- 7 Categorie e classificazione
- 8 Composizione della squadra
- 9 Ufficiali

SECTION B - BEFORE THE GAME

- 10 Sorteggio
- 11 Riscaldamento
- 12 Durata della gara

SECTION C - DURING THE GAME

- 13 Referto
- 14 Segnare un goal
- 15 Time Out di squadra
- 16 Time Out arbitrale
- 17 Time Out medico
- 18 Regola del sangue
- 19 Sostituzione di squadra
- 20 Sostituzione medica

SEZIONE D - INFRAZIONI

- 21 Premature throw (Tiro prematuro)
- 22 Ball Over (Palla persa)
- 23 Pass Out (Passata fuori)

SECTION E – FALLI PERSONALI

- 24 Short Ball (Palla corta)
- 25 High Ball (Palla alta)
- 26 Long Ball (Palla lunga)
- 27 Eyeshades (Mascherine)
- 28 Illegal defense (Difesa scorretta)
- 29 Personal delay of game (Ritardo del gioco personale)
- 30 Personal unsportsmanlike conduct (Condotta antisportiva personale)
- 31 Noise (Rumore)

SEZIONE F – FALLI DI SQUADRA

- 32 Ten second (Dieci secondi)
- 33 Team delay of game (Ritardo del gioco di squadra)
- 34 Team unsportsmanlike conduct (Condotta antisportiva di squadra)
- 35 Illegal coaching (Suggerimenti illegali)
- 36 Noise (Rumore)

SEZIONE G – FINE GARA

- 37 Overtime (Tempi supplementari)
- 38 Extra throws (Tiri di rigore)
- 39 Sudden Death Extra Throws (Tiri di rigore morte istantanea)
- 40 Firma del referto e procedure proteste

SEZIONE H – AUTORITÀ DEGLI ARBITRI ED OFFESE AGLI UFFICIALI

- 41 Autorità degli arbitri
- 42 Offese agli ufficiali

PARTE B – REGOLE PER I TORNEI

- 43 Eventi approvati dall'IBSA o Giochi Paralimpici
- 44 Strutture ed equipaggiamento
- 45 Alloggi
- 46 Ufficiali
- 47 Organizzazione (Eventi non-paralimpici)
- 48 Standard di qualificazione
- 49 Svolgimento dei tornei
- 50 Classifica delle squadre in un girone
- 51 Forfeits
- 52 Numero Massimo di partite giornaliere per squadra
- 53 Espulsione
- 54 Protocollo di gioco
- 55 Delegato tecnico
- 56 Eccezioni alle regole per i tornei

PARTE C – PROGRAMMA DEGLI ARBITRI

- 57 Componenti del programma
- 58 Procedure per il corso

Appendice 1	SCHEMA DEL CAMPO, SEGNALI CON LE MANI, GOAL, PALLA FUORI
Appendice 2	GLOSSARIO DEI TERMINI
Appendice 3	PROGRAMMA IBSA PER CORSO ARBITRI DI GOALBALL

NOTE ESPLICATIVE

REGOLAMENTO DEL GOALBALL

SEZIONE A - PREPARAZIONE PER IL GIOCO

1 Campo

- 1.1 Le dimensioni: Il campo deve avere la forma di un rettangolo lungo 18m e largo 9m (± 0.05 m). Le misure dovranno essere prese dal lato esterno delle righe di demarcazione. Nessun tipo di segnale è ammesso sul campo ad eccezione delle linee ufficiali (vedere lo schema in Appendice I per le linee esatte e relative misure). Il campo è diviso ogni 3m sul lato lungo, in sei aree.
- 1.2 Di fronte alle porte, lungo ogni linea di fondocampo, si trovano le aree di squadra, lunghe 6.00 m (± 0.05 m) e larghe 9.00 m (± 0.05 m); dette aree sono divise in due parti uguali (lunghe 3.00 m ± 0.05 e larghe 9.00m ± 0.05), dette *area di orientamento* e *area di lancio*. La prima è la più vicina alla porta e l'altra è la più lontana. Le aree di squadra hanno linee di orientamento per i giocatori come mostrato nello schema in Appendice I
- 1.3 L'area neutrale è l'area centrale del campo, lunga 6.00 m (± 0.05 m) e larga 9.00 m (± 0.05 m) ed è divisa in due parti dalla linea centrale (vedi Appendice I)
- 1.4 Tutte le linee saranno larghe 0.05 m (± 0.01 m) e marcate con del nastro adesivo. Dovranno avere delle cordicelle, posizionate sotto il nastro, che hanno lo scopo di aiutare i giocatori nell'orientamento. La corda deve essere 0.003m (± 0.0005 m di spessore) e deve essere posta sotto l'ultimo strato di nastro. Dovrebbe essere usato un nastro di colore contrastante con il pavimento e la palla, e aumentare l'abilità degli arbitri e degli spettatori di osservare meglio la palla le linee del campo.
- 1.5 Tutt'intorno al campo verrà disposta una linea con nastro adesivo senza riferimenti tattili, 1.5 m (± 0.05 m) al di là delle linee di demarcazione laterali e delle linee di porta: la linea del "*line out*"
- 1.6 Il pavimento del campo deve avere una superficie liscia ed essere approvata dal Delegato Tecnico IBSA (per le competizioni autorizzate dall'IBSA). Per i Giochi Paralimpici, i Campionati del Mondo ed altri Campionati, verrà utilizzata una superficie in legno, plastica

o altra pavimentazione flessibile sintetica.

2 Area di panchina di squadra

- 2.1 Ogni squadra avrà una propria area di panchina; dette aree saranno posizionate su entrambi i lati del tavolo ufficiali, ad una distanza minima di 3.00 m dalla linea laterale del campo. Essa sarà lunga 4.00 m (± 0.05 m) e profonda 3m (± 0.05 m) e sarà marcata con nastro adesivo e cordicelle. (Vedi Appendice I)
- 2.2 Le aree di panchina di squadra saranno disposte presso lo stesso lato del campo dei giocatori, vicino al tavolo ufficiali tanto da avere la panchina in linea con l'area di squadra. (Vedi Appendice I)
- 2.3 Alla fine del primo tempo entrambe le squadre cambieranno area di panchina così come i lati del campo.
- 2.4 Tutti i membri della squadra devono rimanere nella propria area di panchina stabilita e dovranno avere una parte del corpo sulla linea o dietro di essa, durante il gioco. Trasgredire a questa regola comporterà un rigore di squadra per ritardo di gioco.
- 2.5 Se un giocatore che si è infortunato o ha lasciato la gara desidera sedere sulla panchina di squadra, dovrà indossare una maglia identificativa fornita dal comitato organizzatore del torneo. Il giocatore verrà considerato un "*non partecipante*". Una trasgressione a tale regola comporterà un rigore di squadra per ritardo di gioco ed al giocatore colpevole verrà ordinato di abbandonare l'area di panchina.

3 Le porte

- 3.1 Le porte si estenderanno al di sopra della linea di fondo del campo e le misure interne saranno: 9.00 m (± 0.05 m) di larghezza, 1.30 m (± 0.05 m) di altezza ed almeno 50 cm di profondità (misurata dalla parte frontale della traversa alla parte più vicina della porta) La traversa deve essere rigida.
- 3.2 I pali della porta e la traversa devono essere circolari o ellittici e non devono eccedere 0.15 m di diametro.

3.3 I pali della porta saranno posizionati con il loro lato interno all'esterno della linea laterale del campo ed in linea con la linea di fondo.

4 La palla

4.1 La palla sarà conforme alle seguenti specifiche:

- Diametro: 24-25 cm
- Circonferenza: 75.5 cm-78.5 cm
- Peso: 1.250 gr. (+/- 50 gr).
- Buchi sonori: 4 buchi nella parte superiore sfalsati rispetto a 4 buchi nella parte inferiore.
- Campanelli: 2 unità
- Materiale: gomma naturale (NR, Natural Rubber)
- Durezza secondo la norma DIN 53505: 80-85 °Shore A
- Colore: blu
- Superficie: ruvida
- Componenti non tossici

4.2 Per i campionati principali (Giochi Paralampici, Campionati del Mondo e tornei di qualificazione ai Giochi Paralimpici) verrà utilizzata una palla approvata IBSA, scelta dal comitato organizzatore.

5 Divise

5.1 Tutti i giocatori devono indossare una maglia di squadra.

5.2 Ogni giocatore deve avere un numero, fissato in maniera permanente, al centro della parte frontale e posteriore della maglietta. I numeri saranno alti almeno 20 cm e dovranno essere compresi tra queste cifre: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 o 9. Il numero non deve essere infilato nei pantaloncini, coperto dall'imbottitura o in altri modi oscurato alla vista degli arbitri. Infrazione ad una qualsiasi di queste disposizioni sarà punita con un rigore per ritardo di gioco.

- 5.3 Abbigliamento, equipaggiamento ed imbottiture non possono sporgere dal corpo, in ogni direzione, per più di 10 cm.
- 5.4 Ai Giochi Paralimpici ed i Campionati Mondiali, maglietta di gioco, pantaloni e calzini indossati da tutti i giocatori di una squadra devono essere identici e rispettare tutti gli standard pubblicitari come richiesto dal Comitato Internazionale Paralimpico. A causa della natura contrattuale di esigenze pubblicitarie, indumenti non conformi non saranno ammessi sul campo. Infrazione a questa richiesta comporterà un rigore di squadra per ritardo di gioco ed al giocatore non sarà concesso di giocare.
- 5.5 Ogni imbottitura o altri articoli esterni posti sul capo di un giocatore non possono interferire con il posizionamento o la funzione delle mascherine.

6 Maschierine/Bende oculari/Occhiali e lenti a contatto

- 6.1 Ai giocatori non è concesso indossare occhiali da vista o lenti a contatto.
- 6.2 Maschierine devono essere indossate da tutti i giocatori in campo dal momento del controllo mascherine ad inizio di ogni tempo di gioco fino a quando questo non termini. Inoltre, i giocatori che sono stati sostituiti possono rimuovere la mascherina una volta che la loro sostituzione sia stata annunciata e che stiano lasciando il campo. In caso di mancato rispetto verrà comminato un fallo personale – mascherina (Eyeshades)
- 6.3 Le mascherine devono essere indossate anche durante i tempi supplementari. Tutti i giocatori devono indossare le mascherine durante i tiri di rigore, sia che si trovino o no in campo. In caso di mancato rispetto verrà comminato un fallo personale – mascherina (Eyeshades)
- 6.4 In tutti i maggiori campionati, tutti i giocatori partecipanti devono avere gli occhi coperti con bende oftalmiche adesive o un materiale equivalente sotto la supervisione del Delegato Tecnico dell'IBSA o da una persona designata per ogni squadra, noto al Delegato Tecnico.
- 6.5 Se l'atto di aggiustare una mascherina o la richiesta da parte di un giocatore di sostituire una mascherina impiega più tempo del time out medico (45 secondi), verrà inflitto un rigore personale per ritardo di gioco. Il cronometrista che non sta conteggiando i dieci

secondi per il tiro in quel momento effettuerà il conteggio dei 45 secondi per il time out ufficiale.

- 6.6 Ogni mascherina fornita dall'organizzatore di un torneo dev'essere approvata dal Delegato Tecnico IBSA.

7 Categorie e Classificazione

- 7.1 Ogni competizione verrà divisa in due categorie, maschile e femminile.

- 7.2 Per competizioni internazionali tutti i giocatori devono soddisfare la classificazione B1, B2 o B3 dell'IPC/IBSA.

8 Composizione di squadra

- 8.1 All'inizio del torneo una squadra dovrà essere composta da tre giocatori e non più di tre sostituti.

- 8.2 Ogni squadra può avere, durante il gioco, fino a tre accompagnatori sulla propria panchina. Il numero totale di persone ammesse nell'area di panchina non dev'essere superiore a nove, compresi i tre giocatori che sono schierati ad inizio gara.

Agli arbitri deve essere notificato in forma scritta, in occasione del sorteggio, di ogni giocatore dell'area di squadra che non prenderà parte al gioco. Tali giocatori devono indossare una maglia identificativa fornita dal comitato organizzatore; in caso contrario, ad essi non sarà concesso di sedersi nella propria area di panchina.

Un'infrazione verrà punita con un rigore di squadra per ritardo di gioco.

9 Ufficiali

- 9.1 Ogni partita avrà due arbitri, 4 giudici di porta, 1 addetto al referto, 1 cronometrista per il tempo gara e due cronometristi per i 10 secondi.

Nei Giochi Paralimpici, nei Campionati del Mondo, nei Tornei di Qualificazione alle Paralimpiadi e nei Campionati Regionali è richiesto un cronometrista di riserva.

- 9.2 I compiti degli arbitri possono essere consultati sul *Manuale del Programma di Certificazione Ufficiali di Goalball dell'IBSA*. I compiti degli ufficiali tecnici sono consultabili sul *Manuale degli Ufficiali ITO dell'IBSA*.

SEZIONE B – PRIMA DELLA GARA

10 SORTEGGIO

- 10.1 Un rappresentante di squadra deve essere presente al sorteggio all'orario e nel luogo prestabilito. Un'infrazione verrà punita con un rigore di squadra e con la perdita del diritto alla scelta del primo tiro o del lato del campo (Ritardo di gioco). Se nessuna delle due squadre si dovesse presentare al sorteggio, la prima squadra sul calendario (indicata come Squadra A) avrà il diritto al primo tiro e sarà schierata a sinistra del tavolo degli Ufficiali. Un rigore di squadra, per ritardo di gioco, sarà comminato ad entrambe le squadre.
- 10.2 Al momento del sorteggio, ai rappresentanti di squadra verrà richiesto di riempire la distinta giocatori per assicurare la correttezza di numeri e nomi dei giocatori così come l'elenco di allenatori/accompagnatori che avranno accesso alla panchina durante il gioco. Se la distinta non viene fornita al sorteggio verrà utilizzata quella della partita precedente. Qualora non ne esistesse neanche una precedente, nomi e relative funzioni saranno prelevati dal modulo iscrizione della squadra, fornito al Comitato Organizzatore.
- 10.3 Per le gare per cui deve essere determinato un vincitore, un rappresentante di squadra completerà un foglio per i tiri di rigore fornitogli dall'arbitro, da restituire in occasione dell'apposito sorteggio per i tiri di rigore .
- 10.4 Il sorteggio verrà effettuato da un ufficiale autorizzato o nominato dal Delegato Tecnico del torneo.
- 10.5 Il vincitore del sorteggio dovrà scegliere se effettuare il primo tiro o difendere oppure su quale lato del campo iniziare a giocare. La scelta rimanente è lasciata all'altra squadra.
- 10.6 Alla fine del primo tempo le squadre cambieranno lato e panchina. Il primo tiro del secondo tempo sarà effettuato dalla squadra difendente all'inizio del primo tempo.

10.7 Il permesso di giocare verrà dato soltanto ai giocatori elencati nella distinta di quella gara e tutti i membri di squadra elencati nella medesima distinta dovranno essere sul campo o nella panchina di squadra all'inizio del gioco. Un'infrazione a questa regola verrà punita con un rigore di squadra per ritardo di gioco per ogni membro non presente.

11 Riscaldamento

11.1 Ai giocatori sarà concesso un riscaldamento sul proprio lato del campo. Alle squadre non è concesso di tirare la palla verso l'altra metà campo.

11.2 Se durante il riscaldamento una squadra dovesse tirare la palla nella metà campo dell'altra, l'arbitro dovrà ammonire verbalmente la squadra. Se il tiro dovesse ripetersi da parte della medesima squadra verrà comminato un rigore di squadra per comportamento antisportivo.

12 Durata del gioco

12.1 Una partita ha una durata totale di 24 minuti, divisi in due metà di 12 minuti cadauno.

12.2 Tra una partita e l'altra devono passare almeno 5 minuti. Ai Giochi Paralimpici ed ai Campionati del Mondo, il tempo di intervallo sarà di almeno 15 minuti.

12.3 Un segnale acustico verrà dato 5 minuti prima dell'inizio partita.

12.4 I giocatori che inizieranno un qualsiasi tempo di gioco dovranno essere pronti per il controllo delle bende oculari e delle mascherine da parte dell'arbitro 90 secondi prima dell'inizio di ogni tempo.

12.5 Un segnale acustico verrà emesso 30 secondi prima l'inizio di ogni tempo di gioco.

12.6 L'intervallo tra il primo ed il secondo tempo avrà una durata di 3 minuti.

12.7 Tutte le squadre ed i giocatori devono essere pronti ad iniziare quando gli ufficiali al tavolo annunciano "*tempo*" (Vedi regola 12.5) – Infrazione a tale regola verrà punita con un

rigore di squadra o personale per ritardo di gioco.

12.8 Ogni tempo di gioco verrà considerato completo alla fine del tempo.

SEZIONE C – DURANTE IL GIOCO

13 Protocollo di gara

- 13.1 L'arbitro inizia la partita chiedendo al pubblico di spegnere i telefoni cellulari, di fare silenzio e ricordando ad ognuno di rimanere in silenzio mentre la palla è in gioco. L'arbitro dirà "quiet please" "center", tirando la palla alla squadra che ha il primo tiro. L'arbitro lancerà la palla al giocatore più vicino alla posizione centrale e, quindi, fischierà tre volte annunciando "play".
- 13.2 Il cronometro verrà avviato al terzo fischio.
- 13.3 L'arbitro termina ogni tempo di gioco fischiando ed annunciando half time, game, overtime o extra throws. Questo è un segnale che il tempo di gioco è terminato ed i giocatori possono toccare la propria mascherina ed è a garanzia che una situazione di rigore non avvenga prima della fine del tempo.
- 13.4 Il cronometro verrà fermato ogni qualvolta l'arbitro fischia e riavviato al fischio successivo, ad eccezione che durante una situazione di rigore. Il cronometro, infatti, è fermo durante una situazione di rigore.
- 13.5 Ogni qualvolta la palla dev'essere rimessa in gioco verrà lasciata cadere dall'arbitro o da un giudice di porta sulla linea laterale a 1.5 m dinanzi al palo della porta più vicino alla linea laterale da cui la palla è uscita dal campo. L'arbitro annuncerà, quindi, "play".
- 13.6 Se a causa di un tiro la palla dovesse oltrepassare la linea laterale, l'arbitro annuncerà out ed il cronometro per i dieci secondi fermato ed azzerato. Se la palla dovesse superare anche la linea di "line out" l'arbitro fischierà ed annuncerà "line out". La palla verrà rimessa in campo da un arbitro o un giudice di porta lungo la linea laterale a 1.5 m di fronte al palo

di porta ma sulla metà campo opposta rispetto a quella da cui è stata tirata e sul lato del campo da cui è uscita. Se la palla non dovesse aver superato la "line out" ed il cronometro non sia stato fermato, l'arbitro annuncerà "play" non appena la palla sarà tornata nell'area di squadra. Se il cronometro è stato fermato, l'arbitro dirà "*quite please*", quindi fischierà ed annuncerà "*play*".

- 13.7 Se la palla è parata fuori oltre la linea laterale dell'area di squadra, l'arbitro annuncerà "blocked out". Se la palla dovesse passare anche la linea "line out", l'arbitro fischierà ed annuncerà "line out".
- 13.8 La palla verrà rimessa in gioco da un giudice di porta o da un arbitro come da regola n. 13.6
- 13.9 Se il tempo di gioco non è fermo, il cronometro dei dieci secondi continuerà a scorrere e l'arbitro annuncerà "play" quando la palla verrà rimessa in gioco.
- 13.10 Se il tempo di gioco è fermo anche il cronometro dei 10 secondi verrà fermato. Non appena la palla sarà rimessa in gioco, l'arbitro dirà "*quite please*", fischierà e dirà "play". La squadra avrà, quindi, a disposizione i secondi residui per lanciare la palla oltre la linea di centrocampo.
- 13.11 Ogni qualvolta l'orologio principale viene fermato e la palla rimessa in gioco da un arbitro o un giudice di porta sulla linea di 1.5m di fronte al palo della porta, l'arbitro dirà "*quite please*", fischierà ed annuncerà "play" anche nel caso in cui nessun membro di squadra cerchi di prendere la palla.
- 13.12 Nessun aiuto extra è concesso per l'orientamento. Un'infrazione a tale regola verrà punita con un rigore di squadra o personale per ritardo di gioco.
- 13.13 A seguito di una situazione di rigore, i giocatori possono essere riorientati verso il palo della porta da un arbitro o un giudice di porta. In ogni altra occasione un arbitro dovesse riorientare un giocatore, verrà chiamato un rigore personale per ritardo del gioco.
- 13.14 Se a seguito di un tiro la palla dovesse fermarsi nell'area di squadra della squadra in difesa, senza toccare nessun giocatore difendente, verrà chiamato un "dead ball" (palla morta). La palla verrà consegnata alla squadra difendente da un ufficiale, secondo la regola 13.5. La "dead ball" verrà chiamata anche nel caso in cui la palla dovesse urtare un palo o la traversa della porta senza toccare giocatori in difesa, per poi fermarsi o nella loro area di squadra o nella prima metà dell'area neutrale. L'arbitro fischierà soltanto dopo che la palla si sarà fermata completamente.

- 13.15 Un membro di squadra sarà autorizzato a lasciare il campo di gioco (FOP, Field of Play), a prescindere dal motivo (es. cure mediche o sistemazione equipaggiamento), soltanto durante un'interruzione ufficiale del gioco. Il membro di squadra non potrà far ritorno fino al termine di quel tempo di gioco.
- 13.16 Per assicurare la fluidità del gioco, un time-out ufficiale per pulire il pavimento sarà chiamato dall'arbitro solo nel caso in cui egli dovesse ritenere che la sicurezza dei giocatori venga compromessa. La pulizia avverrà soltanto durante un'interruzione ufficiale del gioco.

14 Segnare un goal

- 14.1 Ogni qualvolta la palla è in gioco ed attraversa la linea di porta (vedi Appendice I) viene segnato un goal. L'arbitro fischierà due volte ed annuncerà il goal; il tempo di gioco verrà fermato al primo fischio. Un goal non può essere segnato da un ufficiale che rimette in gioco la palla.
- 14.2 Se la mascherina di un giocatore in difesa dovesse spostarsi o volar via allorché colpita dal pallone, il gioco potrà continuare fino a quando la palla è sotto controllo, parata fuori o segnato un goal.
- 14.3 La squadra che avrà segnato più goal alla fine del tempo vincerà la partita .
- 14.4 La partita avrà termine quando una squadra avrà segnato 10 goal più dell'altra.

15 Time out di squadra

- 15.1 Durante una partita ogni squadra è autorizzata a richiedere quattro (4) time out, della durata di 45 secondi caduno. Almeno uno dei quattro dev'essere richiesto durante il primo tempo o altrimenti andrà perso. Una volta annunciato il time out, ne potranno usufruire entrambe le squadre.
- 15.2 Ogni squadra potrà richiedere un solo time out durante i tempi supplementari.
- 15.3 La squadra che ha il controllo della palla potrà richiedere il time out; entrambe possono richiedere un time out a gioco fermo.

- 15.4 Un time out può essere indicato all'arbitro da ogni membro di una squadra, utilizzando i *segnali manuali* di "time-out" (vedi Sezione E) e/o dicendo "time out".
- 15.5 Il time out inizia quando l'arbitro lo annuncia e dice il nome della squadra che lo ha richiesto. Ogni membro dell'area di panchina è autorizzato ad entrare in campo.
- 15.6 Un cronometrista dei 10 secondi conterà i 45 secondi del time out, dando un avviso acustico 15 secondi prima della fine e di nuovo al suo termine.
- 15.7 Quando verrà udito l'avviso dei 15 secondi l'arbitro annuncerà "15 seconds".
- 15.8 Una sostituzione può essere richiesta prima che termini il time out. In tal caso alla squadra verranno segnati sia il time out sia la sostituzione. Se una squadra richiedesse una sostituzione dopo il termine del time out le sarà comminato un rigore di squadra per ritardo di gioco.
- 15.9 Dopo la richiesta di time out da parte di una squadra almeno un tiro dovrà essere effettuato affinché la stessa squadra possa richiedere un nuovo time out o una sostituzione.
- 15.10 Se una squadra richiedesse più di 4 time out durante il tempo regolamentare, più di 3 durante il secondo tempo o più di 1 durante i tempi supplementari, la richiesta dovrà essere negata ed un rigore di squadra comminato immediatamente per ritardo di gioco.
- 15.11 Quando l'arbitro dice "*quiet please*" tutti i suggerimenti dalla panchina devono essere interrotti altrimenti verrà comminato un rigore di squadra per Illegal Coaching.

16 Time out ufficiale

- 16.1 Un arbitro può chiamare un time out ufficiale in qualsiasi momento.
- 16.2 Se un arbitro ha fischiato un time out ufficiale come risultato di azioni di una squadra in possesso della palla, questa verrà consegnata al giudice di porta. Al termine del time out ufficiale il giudice di porta lascerà cadere la palla sulla linea dei 1.5 m dinanzi al palo della

porta (regola 13.5)

16.3 Non c'è limite di tempo ad un time out ufficiale

16.4 Durante un time out ufficiale, i membri sulla panchina di squadra possono dare suggerimenti ai giocatori in campo fino a quando l'arbitro non annuncia "*quiet please*" e tutti i suggerimenti dalla panchina devono interrompersi. Un mancato rispetto del silenzio comporterà un rigore di squadra come indicato nella regola 15.11.

17 Time out medico

17.1 Un time out medico ha una durata massima di quarantacinque (45) secondi. In caso di infortunio o malore un arbitro può chiamare un time out medico. L'arbitro verificherà e stabilirà se il giocatore possa riprendere il gioco alla fine dei 45 secondi.

17.2 Il cronometrista dei 10 secondi, che non sta cronometrando in quel momento, prenderà il tempo dei 45 secondi del time out medico.

17.3 Un avviso acustico verrà fornito 15 secondi prima della fine del time out ed al termine effettivo del time out medico.

17.4 Se l'Arbitro stabilisce che un giocatore infortunato non è in grado di riprendere a giocare alla fine del time-out medico, si dovrà procedere con la sostituzione medica ma il giocatore potrà ritornare in campo se l'allenatore utilizza una regolare sostituzione per permettergli di ritornare in gara.

17.5 Non più di una persona della panchina di squadra ha la possibilità di entrare in campo durante un time out medico; egli dovrà trovarsi nella propria area di panchina al termine del time out medico. Verrà dato un avviso acustico di 15 secondi. Se nel campo dovessero entrare più di una persona dall'area di panchina o se la persona entrata non dovesse essere nella propria area di panchina al termine del time out medico, verrà assegnato un rigore per ritardo del gioco.

18 Regola del sangue

- 18.1 Se un giocatore si infortuna e l'arbitro rileva la presenza di sangue, dev'essere chiamato un time out medico. Il giocatore dovrà uscire dal campo e non potrà ritornare fino a quando il sanguinamento non sia stato fermato, la ferita non sia stata coperta e, se necessario, cambiata la divisa. Se il sanguinamento non si è fermato, la ferita non è stata coperta e la divisa non è stata cambiata durante il time out medico, verrà richiesta una sostituzione medica.
- 18.2 Se il giocatore infortunato è stato sostituito a causa della perdita di sangue, questa sarà considerata una sostituzione medica e il giocatore potrà ritornare in campo se l'allenatore usa una regolare sostituzione e solo se l'arbitro determina che il giocatore ha i requisiti della regola 18.1
- 18.3 Prima che il gioco possa ricominciare tutte le superfici contaminate dovranno essere adeguatamente ripulite.
- 18.4 Se il giocatore non ha a disposizione una maglietta da gara addizionale con lo stesso numero, gli sarà concesso indossare una maglietta con un numero differente (non già in uso nella squadra) a condizione che questo venga indicato all'Arbitro che annuncerà il cambio

19 Sostituzione di squadra

- 19.1 Ogni squadra ha a disposizione 4 sostituzioni durante i tempi regolamentari ed almeno una dovrà essere effettuata durante il primo tempo o questa sostituzione andrà persa.
- 19.2 Ogni squadra ha a disposizione 1 sostituzione durante i tempi supplementari.
- 19.3 Uno stesso giocatore può essere sostituito più di una volta
- 19.4 Una squadra che ha il controllo della palla può richiedere una sostituzione. Qualunque squadra può richiedere una sostituzione a gioco fermo.
- 19.5 Una sostituzione può essere indicata all'arbitro da un qualsiasi membro della squadra, utilizzando il segnale manuale di "sostituzione" (vedi Sezione F) e/o dicendo "sostituzione".

- 19.6 La sostituzione inizia quando un arbitro la annuncia insieme al nome della squadra che la richiede.
- 19.7 Una volta che la sostituzione è stata annunciata dall'Arbitro la squadra richiedente dovrà alzare le palette di sostituzione con il numero del giocatore che esce dal campo ed il numero del giocatore che entra.
- 19.8 In un torneo in cui sono richieste le bende oculari il giocatore che deve entrare in campo deve essere bendato e pronto per il controllo mascherina quando l'Arbitro annuncia la sostituzione. Ogni ritardo causato dall'allenatore o dal giocatore che deve essere sostituito sarà punito con un rigore. – Fallo di squadra – ritardo di gioco
- 19.9 Un time-out può essere chiamato prima della fine della sostituzione. Se la squadra che ha chiesto la sostituzione chiede un time-out prima della fine della sostituzione, a quella squadra verranno conteggiati sia la sostituzione sia il time-out.
- 19.10 Dopo che una squadra ha completato una sostituzione, deve essere fatto almeno un tiro prima che la stessa squadra possa chiedere un altro time-out od una sostituzione.
- 19.11 Non appena l'arbitro annuncia nome della squadra e numero del giocatore che deve uscire, quest'ultimo è autorizzato a rimuovere la propria mascherina, le bende oculari e raggiungere l'area di panchina. Il giudice di porta dovrà essere disponibile ad aiutare il giocatore ad abbandonare il campo ed ad accompagnare il sostituto fino al palo della porta più vicino alla sua area di panchina. Se il giocatore sostituito dovesse toccare la mascherina prima dell'annuncio del nome della squadra e del numero giocatore da parte dell'arbitro, a suo carico verrà assegnata una punizione - mascherina.
- 19.12 Durante la situazione di punizione, le sostituzioni sono permesse ad eccezione del giocatore punito
- 19.13 Le istruzioni dalla panchina di entrambe le squadre sono permesse durante una sostituzione fino a quando l'Arbitro non dice "*quiet please*". Se una squadra continua con i suggerimenti anche dopo, verrà punita con un Fallo di squadra –Illegal Coaching
- 19.14 Ogni sostituzione durante l'intervallo tra i due tempi di gioco non conta come una delle tre sostituzioni di squadra rimanenti. Durante l'intervallo le squadre devono indicare ogni sostituzione all'Arbitro, che le annuncerà all'inizio del secondo tempo. Se una squadra

trascura di avvisare gli arbitri della loro sostituzione prima della fine dell'intervallo, la squadra verrà punita con un Fallo di squadra – Ritardo di gioco

19.15 Se una squadra chiede più di quattro (4) sostituzioni durante i tempi regolamentari, più di tre (3) durante il secondo tempo o più di una durante i tempi supplementari, la richiesta verrà negata e comminato un fallo di squadra – ritardo di gioco

20 Sostituzioni mediche

20.1 Una sostituzione medica non conterà come una delle quattro (4) sostituzioni permesse in una singola gara.

20.2 Due interruzioni durante i tempi regolamentari per lo stesso giocatore temporaneamente infortunato, a discrezione dell'arbitro, comporterà la rimozione di quel giocatore dal campo per il resto di quel tempo di gioco. Ogni altra interruzione medica per lo stesso giocatore, in ogni tempo di gara rimanente comporterà un'immediata sostituzione medica ed il giocatore non potrà più far ritorno in campo per la rimanente parte di quello stesso tempo.

20.3 Dopo l'annuncio di un time out medico, l'arbitro determinerà se il giocatore sia in grado di proseguire la gara. Al termine dei quarantacinque (45) secondi, se l'arbitro stabilisce che il giocatore non può continuare a giocare, il giocatore deve essere sostituito ma potrà ritornare in gioco se l'allenatore utilizza una sostituzione regolare per farlo tornare in gara.

20.4 La squadra può comunicare con i giocatori schierati in campo, durante una sostituzione, fino a quando l'arbitro non dirà "quiet please". Il mancato rispetto comporterà una punizione di squadra per suggerimenti illegali.

SEZIONE D – INFRAZIONI

Al verificarsi di un'infrazione l'arbitro fischia ed indica l'infrazione. La palla verrà consegnata alla squadra che non ha commesso l'infrazione.

21 Tiro prematuro

21.1 Un tiro prematuro si verifica se un giocatore tira la palla prima che l'arbitro abbia dato il comando "*play*".

22 Pass out (Passata fuori)

Un Pass out verrà chiamato dall'arbitro quando:

22.1 Quando la palla tocca terra fuori dal campo, a seguito di un passaggio tra i membri della squadra, dopo esserne entrati in possesso.

22.2 Quando c'è un'azione intenzionale da parte di un giocatore di buttare la palla fuori dal campo, specialmente se sia stata eseguita una seconda azione dopo il primo contatto con la palla. Ciò include ogni azione di agitare la mano o il braccio, o seguire la palla fuori dal campo.

23 Ball over (palla persa)

23.1 Se la palla è bloccata da un giocatore in difesa per poi rimbalzare: (a) oltre la linea di metà campo o (b) oltre la linea laterale dell'area neutra, l'arbitro fischierà dicendo "*ball over*". La palla verrà rimessa in gioco nell'area di squadra opposta a quella da cui è stata bloccata, come indicato nella regola 13.8. L'arbitro dirà quindi "*quiet please*", fischierà e dirà "*play*".

23.2 Se la palla colpisce un palo o la traversa e rotola indietro oltre la linea di centrocampo o oltre la linea laterale nell'area neutra.

23.3 Tale regola non si applica in caso di tiri di rigore o situazioni di punizione.

23.4 Se la palla urta un oggetto sopra il campo, l'arbitro fischia e dice "*ball over*".

SEZIONE E – FALLI PERSONALI

In caso di un "*fallo personale*" l'arbitro fischierà ed indicherà il fallo, il numero del giocatore e la squadra. Il giocatore responsabile difenderà il tiro di punizione. Le regole del gioco si applicano a tutti i tiri di punizione e, nel caso il giocatore incaricato al tiro dovesse commettere un fallo,

l'eventuale goal non sarà valido. Se un fallo dovesse essere commesso in difesa il tiro verrà ripetuto tranne nel caso in cui sia stata comunque segnato un goal. Se il giocatore che effettua il tiro di punizione dovesse tirare la palla nella propria rete non verrà considerato ma ci sarà la perdita della palla. Se la squadra che ha diritto ad un tiro di punizione decide di rinunciare, potrà farlo utilizzando appositi segnali manuali (vedi Sezione I) e/o dicendo "punizione rifiutata". La squadra che rifiuta il tiro di punizione avrà il possesso della palla alla ripresa del gioco. L'orologio principale della partita è fermo durante tutte le situazioni di punizione.

24 Short ball (palla corta)

24.1 Ogni qualvolta una palla tirata si ferma in campo prima dell'area di squadra della squadra in difesa, il giocatore che ha tirato la palla verrà penalizzato con una punizione per palla corta.

25 High ball (palla alta)

25.1 Se la palla, dopo aver lasciato la mano del tiratore, non tocca il campo almeno una volta sulla linea dell'High Ball (6 metri) davanti all'area di squadra del tiratore, o prima di essa, il tiratore riceverà una punizione per palla alta.

26 Long ball (palla lunga)

26.1 Malgrado la regola del paragrafo 25, durante il tiro la palla deve anche toccare il pavimento, almeno una volta, nell'area neutra o il tiratore riceverà una punizione per palla lunga.

27 Mascherina

27.1 Durante la partita, ogni giocatore in campo che tocca la mascherina senza il permesso dell'arbitro riceverà una punizione - mascherina.

27.2 Un giocatore allontanato dal campo durante una situazione di punizione non può toccare la propria mascherina o riceverà con una punizione di mascherina.

- 27.3 Se i giocatori sostituiti, nel lasciare il campo toccano o rimuovono la mascherina e/o le bende oftalmiche prima che l'arbitro abbia annunciato la sostituzione, annunciando il nome della squadra ed il numero dei giocatori, riceveranno una punizione di mascherina.
- 27.4.1 I giocatori non possono interferire in alcun modo con le bende oftalmiche poste sotto le mascherine. Ad ogni giocatore colto a manipolare le proprie bende oftalmiche verrà data una punizione per condotta non sportiva e sarà immediatamente espulso e non potrà rientrare per il resto della partita. Il giocatore penalizzato non può essere sostituito. La squadra penalizzata continuerà con due giocatori e l'allenatore della squadra che tirerà la punizione sceglierà il giocatore che deve difendere fra i due rimasti in campo.
- 27.4.2 La punizione per condotta non sportiva può essere chiamata da uno degli arbitri oppure può essere portata all'attenzione dell'arbitro da uno dei cronometristi dei 10 secondi. In questo caso, il cronometrista addetto ai 10 secondi segnalerà all'arbitro usando la segnalazione acustica usata per segnalare la punizione dei 10 secondi. Quando la segnalazione viene confermata l'arbitro procederà con l'appropriata azione.

28 Illegal defense (difesa scorretta)

- 28.1 Il primo contatto difensivo con la palla deve essere fatto da un giocatore che ha almeno una parte del corpo sul pavimento, all'interno dell'area di squadra (aree di orientamento e lancio).

29 Ritardo personale di gioco

- 29.1 I giocatori devono essere pronti a giocare all'inizio di ogni tempo, al comando dell'arbitro.
- 29.2 I giocatori non devono essere riorientati da nessuno altro che un compagno di squadra schierato in campo a meno che non siano assistiti dall'arbitro o da un giudice di porta, dopo una situazione di punizione (come da regola n. 13.10).
- 29.3 Ogni azione di un giocatore che, a discrezione dell'arbitro, è mirata alla volontà di ritardare il gioco sarà punita con una punizione per ritardo di gioco .

30 Condotta antisportiva personale

- 30.1 Se l'arbitro stabilisce che un giocatore non si sta comportando in maniera sportiva, al giocatore verrà comminata una punizione per condotta antisportiva personale. Inoltre, due

punizioni per condotta antisportiva durante una stessa partita allo stesso giocatore comporteranno l'espulsione dello stesso da quella partita. In aggiunta, ogni altro comportamento antisportivo si concluderà con l'eliminazione dalla partita o l'espulsione dall'edificio. Se un giocatore viene espulso o eliminato, l'arbitro ne deve fare rapporto al Delegato Tecnico della competizione. Se il Delegato Tecnico dovesse ritenerlo necessario, un giocatore potrà essere espulso dalle successive competizioni nel torneo. Tale azione dovrà essere documentata in una relazione scritta da parte del Delegato Tecnico inviato al Sottocomitato Goalball dell'IBSA alla conclusione del torneo.

- 30.2 Un giocatore espulso dalla gara per condotta antisportiva personale non sarà sostituito nel corso di quella partita.
- 30.3 Ogni contatto fisico intenzionale con un ufficiale, causato da un giocatore, comporterà un'immediata espulsione di quel giocatore dalla partita e del campo di gioco e verrà punito con una punizione per condotta personale antisportiva.
- 30.4 I giocatori che intenzionalmente cambiano o alterano la forma della palla saranno puniti con una punizione per condotta antisportiva.
- 30.5 Non sono ammesse sostanze estranee mirate al miglioramento nella pratica del Goalball. L'uso di resine/collanti o qualsiasi altra sostanza estranea che incrementi o decrementi l'adesione della superficie della palla a quella del giocatore è strettamente proibita. Una simile condotta verrà punita con una punizione per condotta personale antisportiva.
- 30.6 Ogni giocatore che intenzionalmente bagna la palla, strofinandola su una qualsiasi superficie, verrà punito con una punizione per condotta antisportiva.
- 30.7 Il Goalball è praticato con le mani. Ogni calcio intenzionale della palla comporterà un rigore personale per condotta antisportiva.
- 30.8.1 I giocatori non possono interferire in alcun modo con le bende oftalmiche poste sotto le mascherine. Ad ogni giocatore colto a manipolare le proprie bende oftalmiche verrà data una punizione per condotta non sportiva e sarà immediatamente espulso e non potrà rientrare per il resto della partita. Il giocatore penalizzato non può essere sostituito. La squadra penalizzata continuerà con due giocatori e l'allenatore della squadra che tirerà la punizione sceglierà il giocatore che deve difendere fra i due rimasti in campo.
- 30.8.2 La punizione per condotta non sportiva può essere chiamata da uno degli arbitri oppure può essere portata all'attenzione dell'arbitro da uno dei cronometristi dei 10 secondi. In questo caso, l'il cronometrista addetto ai 10 secondi segnalerà all'arbitro usando la segnalazione acustica usata per segnalare la punizione dei 10 secondi. Quando la

segnalazione viene confermata l'arbitro procederà con l'appropriata azione.

31 Rumore

31.1 Ogni rumore non necessario fatto dal un giocatore durante l'atto di tirare fino al primo contatto con la squadra in difesa verrà punito

31.2 Sarà definito "ogni rumore non necessario" ad esempio il verso di animale, eccessivo calpestamento (con il piede), eccessivo picchiare o schiaffeggiare con le mani sul campo, eccessivi applausi , fischi, continua eccessiva conversazione e urla non necessarie.

SEZIONE F – FALLI DI SQUADRA

In caso di una punizione di squadra l'arbitro fischierà, annuncerà "*punizione di squadra*", la punizione ed il nome della squadra. Il team a cui viene assegnata la punizione sceglierà il giocatore per la difesa tra quelli già schierati in campo. Le regole del gioco si applicano a tutti i tiri di punizione e, nel caso il giocatore incaricato al tiro dovesse commettere un fallo, l'eventuale goal non sarà valido. Se si verifica un fallo in difesa, il tiro verrà ripetuto a meno che non sia stata segnato un goal. Se il giocatore che effettua il tiro di punizione dovesse tirare la palla nella propria rete non verrà considerato autorete ma ci sarà la perdita della palla. Se la squadra a cui è stato assegnato il tiro di punizione rinuncia al tiro dovrà farlo utilizzando gli appositi segni manuali (vedi Sezione I) e/o dicendo "*penalty declined*". La squadra che rinuncia al tiro di punizione avrà il possesso della palla alla ripresa del gioco.

32 Dieci secondi

32.1 Una squadra ha 10 secondi per far sì che la palla attraversi la linea di centrocampo, dal momento del primo contatto in fase difensiva.

32.2 Se si verificano un time out, una sostituzione o un line-out a dopo un contatto in difesa, e la squadra ha la palla sotto controllo (possesso di un giocatore o un chiaro passaggio della palla tra compagni di squadra) il cronometro per i 10 secondi verrà fermato-/messo in pausa al fischio dell'arbitro e verrà riavviato nel momento in cui l'arbitro dice "*play*". La squadra avrà a disposizione il tempo residuo sul cronometro per far sì che la palla attraversi la linea di centrocampo.

32.3 Se un contatto difensivo è seguito da un annuncio di “blocked out”, da un fischio e dall’annuncio di “line out”, il cronometro dei 10 secondi verrà fermato e riavviato al comando “play”.

32.4 Il cronometro dei dieci secondi verrà azzerato se verrà chiamato un time out ufficiale.

32.5 Il cronometro dei dieci secondi verrà azzerato dopo un goal.

32.6 Il cronometro dei dieci secondi verrà azzerato alla fine di ogni tempo di gioco.

32.7 Il cronometro dei dieci secondi verrà azzerato in ogni situazione di punizione.

32.8 Il cronometro dei dieci secondi inizierà il conteggio dal primo contatto difensivo senza tener conto se la squadra abbia o no il controllo della palla.

32.9 Il cronometrista dei 10 secondi al tavolo ufficiali indicherà all’arbitro quando dal primo contatto sono trascorsi 10 secondi e la squadra è ancora in possesso della palla, o la stessa non ha passato la linea di centro campo.-

33 Ritardo di gioco di squadra

33.1 Un rappresentante di squadra dev’essere presente al sorteggio al tempo stabilito..

33.2 La squadra dev’essere pronta ad iniziare ogni tempo di gioco su indicazione dell’arbitro.

33.3 Ogni azione di squadra che impedisca la continuazione della gara.

33.4 Gli arbitri devono ricevere informazioni durante l’intervallo in merito ad ogni sostituzione effettuata.

33.5 Una squadra non può richiedere più di quattro (4) time out durante i tempi regolamentari, più di tre (3) time out durante il secondo tempo o un time out durante i tempi supplementari.

33.6 Una squadra non può chiedere più di quattro (4) sostituzioni durante il tempo regolamentare o più di tre (3) sostituzioni durante il secondo tempo o una sostituzione durante i tempi supplementari.

33.7 Un giocatore deve essere pronto per la sostituzione quando questa è annunciata e l'allenatore deve essere pronto ad indicare i numeri dei giocatori che escono e che entrano

34 Condotta antisportiva di squadra

34.1 Tutti i membri di una squadra e la sua delegazione presenti alla partita devono aver un comportamento sportivo.

34.2 Ogni ulteriore condotta antisportiva può comportare l'eliminazione dalla partita o dall'edificio e/o altra partecipazione al torneo se un arbitro ritiene che la situazione lo meriti. L'arbitro dovrà riportare l'incidente al Delegato Tecnico per ulteriori decisioni. Se quest'ultimo lo riterrà necessario, una squadra potrà essere espulsa dalle competizioni nel torneo; una relazione scritta verrà inviata dal Delegato Tecnico al Sottocomitato Goalball dell'IBSA.

35 Illegal Coaching (Suggerimenti illegali)

35.1 I membri di una squadra elencati in distinta e non in campo possono comunicare con i giocatori schierati sul campo di gioco soltanto durante un'interruzione ufficiale del gioco (fischio dell'arbitro), e solo fino a quando l'arbitro non dica "quiet please". Se una squadra continuasse a comunicare dopo il "quiet please" verrà punita con una punizione di squadra per illegal coaching.

35.2 Gli allenatori possono comunicare con i giocatori dopo che il risultato di un tiro di punizione è stato annunciato dall'arbitro.

35.3 Allenatori e giocatori non schierati non possono comunicare con gli altri giocatori durante i tiri di rigore.

35.4 Se dovesse verificarsi un secondo evento di illegal coaching durante la stessa partita, la persona responsabile dovrà essere allontanata dal campo di gioco (FOP) e comminata una

punzione di squadra.

36 Rumore

- 36.1 Ogni rumore non necessario fatto da un qualsiasi membro della squadra in attacco durante l'atto di tirare fino al primo contatto con la squadra in difesa verrà punito
- 36.2 Sarà definito "ogni rumore non necessario" ad esempio il verso di animale, eccessivo calpestamento (con il piede), eccessivo picchiare o schiaffeggiare con le mani sul campo, eccessivi applausi, fischi, continua eccessiva conversazione e urla non necessarie.

SEZIONE G – TERMINE GARA

37 Tempi supplementari

- 37.1 Se è necessario determinare un vincitore, in caso di risultato di parità al termine del gioco regolamentare, le squadre giocheranno due (2) tempi supplementari di tre (3) minuti cadauno.
- 37.2 Verrà osservata una pausa di tre (3) minuti tra la fine dei tempi regolamentari ed il primo tempo supplementare. Durante questa pausa ci sarà un sorteggio per determinare quale squadra debba tirare e difendere e in quale lato del campo ogni squadra inizi a giocare.
- 37.3 La prima squadra a segnare un goal è la vincitrice.
- 37.4 Qualora fosse necessario un secondo tempo, le squadre cambieranno campo e panchina durante l'intervallo di tre minuti tra i due tempi supplementari.

38 Tiri di rigore

- 38.1 Se il punteggio è ancora di parità al termine dei tempi supplementari, i tiri di rigore decideranno il vincitore. Le regole del gioco si applicano ai tiri di rigore.
- 38.2 Quando occorre stabilire la squadra vincitrice di una partita, al momento del sorteggio prima della gara, all'allenatore verrà consegnata una distinta per i tiri di rigore. La distinta deve includere tutti i giocatori della distinta di gara.

- 38.3 Il numero di tiri di rigore per squadra sarà determinato dal numero minimo di giocatori indicati su entrambe le distinte.
- 38.4 I giocatori espulsi dalla competizione, infortunati o ritenuti non in grado di giocare, saranno cancellati dalla distinta ed i giocatori avanzeranno nell'ordine.
- 38.5 Ci sarà un sorteggio all'inizio dei tiri di rigore per determinare quale squadra tiri per prima. In questo sorteggio l'allenatore deve consegnare la distinta fornita al primo sorteggio. I giocatori tireranno e difenderanno nell'ordine indicato in distinta.
- 38.6 Allenatori, accompagnatori e giocatori non partecipanti al gioco saranno spostati immediatamente, alla fine dei tempi supplementari, nella parte opposta del campo e nessun suggerimento sarà consentito.
- 38.7 Tutti i giocatori indosseranno la mascherina e rimarranno nell'area di panchina fino a quando non saranno accompagnati in campo da un arbitro. La mascherina deve essere indossata fino alla fine dei tiri di rigore.
- 38.8 La prima persona in distinta di ogni squadra entrerà in campo assistita da un arbitro per essere posizionata al centro della porta ed ogni giocatore tirerà una sola volta. L'arbitro presenterà i giocatori per nome della squadra e numero e dichiarerà quale tirerà per primo.
- 38.9 La squadra che vincerà il sorteggio sceglierà se tirare o difendere per primi in occasione dei primi due tiri. L'ordine verrà invertito nei successivi due tiri e la procedura continuerà finché non verrà determinato un vincitore.
- 38.10 In caso di fallo del tiratore il tiro conta ma l'eventuale goal non è valido, e non ci sarà un ulteriore tiro di punizione. Dovesse verificarsi un fallo di difesa, il tiro sarà ripetuto a meno che non sia stata segnata una rete.
- 38.11 La sequenza è ripetuta finché il numero minimo di giocatori non abbia avuto la possibilità di tirare e difendere. Un vincitore sarà dichiarato quando una squadra sarà avanti per più goal di quanti tiri siano rimasti da tirare.
- 38.12 La squadra con il maggior numero di goal verrà dichiarata vincitrice.

39 Sudden Death Extra Throws (Tiri di rigore - Morte istantanea)

39.1 Se il punteggio è ancora di parità alla fine di tiri liberi, il punteggio sarà definito dalla **“Tiri di rigore - Morte istantanea”**. Le regole del gioco si applicano a tutti i **“Tiri di rigore - Morte istantanea”**.

39.2 I giocatori che hanno preso parte ai tiri di rigore parteciperanno anche a **“Tiri di rigore - Morte istantanea”** come indicato nella distinta dei tiri di rigore.

39.3 Verrà effettuato un sorteggio all’inizio di **“Tiri di rigore - Morte istantanea”** per determinare quale squadra tiri per prima.

39.4 La prima persona in cima alla distinta di ogni squadra entrerà in campo assistito dal un arbitro per essere sistemato al centro della porta ed ogni giocatore tirerà una sola volta. L’arbitro indicherà i giocatori per nome della squadra e numero ed indicherà quale tirerà per primo.

39.5 La squadra che vincerà il sorteggio sceglierà se difendere o tirare per la prima coppia di tiri. L’ordine verrà invertito per la successiva coppia di tiri e questa procedura continuerà, finché un vincitore non verrà determinato.

39.6 La sequenza è ripetuta fino a quando non sia stato dichiarato un vincitore. Un vincitore sarà dichiarato quando una squadra sarà avanti a conclusione di ogni coppia di tiri.

39.7 In caso di fallo del tiratore il tiro conta ma l’eventuale goal non è valido, e non ci sarà un ulteriore tiro di punizione. Dovesse verificarsi un fallo di difesa, il tiro sarà ripetuto a meno che non sia stata segnata una rete.

40 Firma del referto di gara e procedura per le proteste

40.1 Non appena terminata la partita, l’allenatore di ogni squadra, i due arbitri e l’addetto al referto firmeranno il foglio partita al tavolo. Se un allenatore non dovesse firmarlo immediatamente al termine della partita, egli non potrà contestare il risultato di quella partita.

40.2 Agli allenatori si richiede di indicare se presenteranno protesta per la partita. Ogni protesta dev'essere presentata per iscritto al Direttore del Torneo od un suo rappresentante, entro trenta minuti dal termine della partita in questione; la tassa per la protesta dovrà essere presentata in quello stesso momento. Tale tassa verrà decisa dal Comitato Organizzatore ma non dovrà essere inferiore ai cinquanta (50) Euro. Le proteste devono essere presentate in inglese su moduli prestabiliti IBSA. Questi moduli devono riportare i numeri delle regole contestate. La protesta deve implicare l'uso scorretto di una regola e non può riguardare palestra e la designazione degli arbitri.

40.3 Questi moduli devono riportare i numeri delle regole contestate. La protesta deve implicare l'uso scorretto di una regola e non può riguardare palestra e la nomina degli arbitri.

40.4 Il Delegato Tecnico, il direttore del Torneo o il rappresentante designato informeranno la persona che ha presentato la protesta riguardo il momento ed il luogo in cui l'apposito comitato proteste esaminerà la sua protesta. A tutti i partecipanti verrà concesso del tempo per una breve motivazione della protesta con argomenti rilevanti e a supplemento della protesta scritta. Ogni informazione in supporto della protesta dev'essere fornita nel momento in cui viene presentato il modulo proteste.

40.5 La decisione del comitato proteste è definitiva. Entrambe le squadre dovranno essere informate della decisione in forma scritta non oltre trenta minuti dopo il termine della riunione dell'apposito comitato. Tutte le parti menzionate nella protesta riceveranno una notifica scritta. La decisione include la ragione principale della decisione del comitato. Tutti i risultati di una gara sono sospesi finché non ci sia una risoluzione da parte del comitato proteste.

40.6 Se una protesta è approvata, la tassa relativa verrà restituita a chi l'ha presentata. In caso contrario questa verrà trattenuta dall'IBSA. Se una protesta è respinta, la tassa verrà trattenuta (a) dall'IBSA se il torneo è omologato dall'IBSA o (b) dal Comitato Organizzatore se il torneo non è stato omologato dall'IBSA.

SEZIONE H – AUTORITÀ DEGLI ARBITRI ED OFFESE AGLI UFFICIALI

41 Autorità degli arbitri

- 41.1 In tutte le questioni di sicurezza, regole, procedure e gioco la decisione finale sarà presa dall'arbitro.
- 41.2 In caso di discussione tra una squadra ed un ufficiale, soltanto l'allenatore capo è autorizzato a parlare con l'arbitro. Tale discussione potrà avvenire soltanto durante un'interruzione ufficiale del gioco e soltanto dopo che l'arbitro ha acconsentito alla richiesta dell'allenatore.
- 41.3 L'arbitro spiegherà la questione all'allenatore capo.
- 41.4 Se l'allenatore non accettasse la spiegazione, la partita verrà conclusa e l'allenatore potrà presentare protesta dopo la conclusione sul modulo proteste IBSA fornito dal Comitato Organizzatore.
- 41.5 Se un allenatore continuasse a discutere l'argomento dopo la prima spiegazione da parte dell'arbitro, verrà comminata una punizione di squadra per ritardo del gioco.

42 Offese agli Ufficiali

- 42.1 Ogni azione messa in atto da una persona che prende parte ad una partita, riportata per iscritto da un ufficiale al Sottocomitato Goalball dell'IBSA, verrà presa in considerazione durante la successiva riunione del Sottocomitato. Sanzioni contro tali partecipanti verranno comminate dal Sottocomitato come indicato nel paragrafo 53.

PART B – TOURNAMENT REGULATIONS

3 43 IBSA Sanctioned Events or Paralympic Games

The IBSA Goalball Subcommittee reserves the right to change or modify tournament regulations as needed, provided they present 60 days written notice on the Goalball Subcommittee website: www.ibsasport.org/sports/goalball. The rules, regulations and appendices to this document take effect 1 January 2014.

43.1 IBSA Sanctioned Events or Paralympic Games:

43.1.1 Paralympic Games Qualification Tournaments

- IBSA World Goalball Championships
- IPC/IBSA Regional Championships (normally held the year prior to Paralympic Games and specifically designated as Paralympic Games qualification tournaments)
- IBSA Paralympic Goalball Qualification tournament (normally held during the IBSA World Championships and Games)

43.1.2 IBSA World Goalball Championships Qualification Tournaments

- IBSA Regional Championships (normally held the year prior to the IBSA World Goalball Championships) specifically designated as a IBSA World Goalball Championships qualification tournament
- Any other tournament specifically designated by the IBSA Goalball Subcommittee

43.1.3 Other IBSA Sanctioned Events

- IBSA World Youth Championships
- Any other Goalball competitions formally sanctioned by IBSA

43.2 Sanctioning of Events - General

International Goalball Tournaments in which four or more countries participate will require the completion, submission and approval of an IBSA Sanction Application Form to be considered for approval as an IBSA sanctioned tournament. The IBSA Sanction Application Form can be found on the IBSA website under "IBSA Documents. Requests". Competitions with less than four countries may be considered on a case-by-case basis.

43.3 Information Required in Sanction Request

The following information will be included a sanction request:

- Name of the organisation hosting the competition, including name of president/chairperson of organising committee.
- Description of the event.
- Proposed date(s).
- Invited countries and number of teams.
- Detailed description of sports facilities and equipment.
- Description of accommodation to be used for housing participants and officials.
- Transportation.
- Accessibility features
- Budget forecast.

43.4 Sanction Penalties

If a sanctioned tournament deviates on essential points from those agreed, the organising country may be penalised to a maximum of €10,000.00 (ten thousand euros) and may be subject to being barred from applying for future tournament sanctioning for a maximum period of five (5) years.

43.5 Procedure for Reviewing Sanction Penalties

The procedure for reviewing sanction penalties is as follows:

- The technical delegate for the tournament or member organisation (plaintiff) will, within 28 days from the completion of the tournament, lodge a complaint in writing to the Secretary of the IBSA Goalball Subcommittee (Secretary) which will include the following details.
 - The name and contact details of the plaintiff
 - The name of the tournament
 - The date of the tournament
 - Details to the nature of the complaint
 - Name and contact details of any other person or organisation (if any) who support the complaint

- The Secretary will immediately inform the IBSA Goalball Subcommittee (Committee) of the complaint. The Secretary will also refer the complaint to the organising committee for the tournament (defendant).
- The defendant will have a further 28 days from the day the Secretary referred the complaint, to respond in writing to the allegations. The response will include details such as:
 - how the agreed essential points were carried out
 - reasons why the agreed essential points were not carried out
 - any circumstances that did not allow the defendant to carry out the agreed essential points
- A lack of response from the defendant will be treated by the Subcommittee as if there are no grounds to protest the complaint.
- Having received all the information, the Subcommittee will decide the penalty(ies) (if any) at their next meeting.
- The Secretary will then inform the plaintiff and the defendant in writing of the result of the complaint.

44 Facilities and Equipment

44.1 Playing Venue (Sports Hall)

The venue will be acoustically suitable for Goalball. Air conditioning or heating will be quiet so as not to impact on the games if it is to be used during the tournament. Open air venues that permit outside noise shall be avoided.

44.2 Goalball Venue Dimensions

The venue for a Goalball competition must have minimum floor dimensions of 20.00 X 30.00 metres, and a minimum height of 5.00 metres.

44.3 Floor

The floor of the court must have a smooth surface, and be approved by the IBSA Technical Delegate. For Paralympic Games, World Championships and Regional Championships, synthetic, wood or plastic floors must be used.

44.4 Spectator Area

Spectators must be restricted to an area no closer than 4.00 metres from any part of the court. This area will be clearly tactile marked or fenced so that spectators do not encroach on or near the playing area.

44.5 Equipment

All equipment will meet the criteria established in the Rules of the Game and be certified by the IBSA Technical Delegate.

44.6 Score Board

For the benefit of spectators and coaches, a visual scoring system must be maintained. The scoreboard must be visible at all times from the team bench area.

44.7 Clocks

There will be three clocks. The first clock is the official time/game clock and must be visible at all times from the team bench area. The second clock is a backup clock, which is not official unless required by the referee who can then designate it as official.

For the Paralympics and World Championships the main clock shall be a basketball type clock with a 10th of a second count down during the last minute.

An third clock must be placed in the coin toss area and will be the official clock used for coin tosses.

44.8 Official Game Sheets

The following official game sheets will be used:

- Score Sheet
- Line – up Sheets
- Overtime Score Sheet
- Protest Form
- Protest Decision Form

All sheets must be of the type included in the IBSA ITO's Manual. The ITO's manual can be found at www.ibsasports.org/sports/goalball.

44.9 Substitution Boards

Substitution boards must be used by the coach for any player substitution indicating the number of the incoming player and the number of the outgoing player.

44.10 New Balls

For all World Championships and Paralympics, the balls used will be new and not previously used. Balls will be replaced after being used for three games. Competition balls and warm up balls will be from the same manufacturer.

44.11 Practice on the Competition Court

For all Paralympic, World and Regional Championships, all teams must have access to the competition playing court for a one (1) hour practice prior to the start of the competition.

44.12 Eyeshades

At Paralympic, World and Regional Championships, the eyeshades must not let in any light and they shall be of a size and form so that it is not possible to see. Eyeshades may be provided by the Organising Committee, however, only equipment approved by the Technical Delegate for the tournament can be used.

44.13 Certification of Equipment and Facilities

All equipment and playing facilities to be used for any IBSA sanctioned international competition must be certified by the IBSA Goalball Subcommittee or a representative designated by the IBSA Goalball Subcommittee.

45 Accommodations

45.1 Housing

At Paralympic Games, World Championships and any tournament sanctioned by IBSA, housing of the teams must be of a standard that will not have any negative influence on the players and their performance during competition. If possible, players will be housed in rooms that do not accommodate more than two (2) individuals.

45.2 Catering

Food must be provided with consideration to the players, and be of a standard that permits optimal performance. The needs of special diets will be taken into account.

45.3 Transportation

Residential accommodation is to be reasonably near to playing venues and adequate transportation between the two sites will be made available.

46 Officials

46.1 Referees

46.1.1 Number of Required Referees

Goalball competition requires a minimum of six (6) referees per venue. For the Paralympic Games, a minimum of sixteen (16) referees are required unless otherwise negotiated by the Technical Delegate. Regional and World Championship requirements are to be determined by the Technical Delegate in consultation with the Organising Committee.

46.1.2 Appointment of Referees

46.1.2.1 For Paralympic Games, World Championships and Regional Championships, referees will be appointed subject to approval by the IBSA Goalball Subcommittee. For all other sanctioned events, organisers can contact the Referees' coordinator on the IBSA Goalball Subcommittee to find a list of certified referees and the Organising Committee in conjunction with the Technical Delegate/Head Referee can then choose and invite referees from the list.

46.1.2.2 No more than two referees from any country may be selected to referee at any Paralympic Games or World Championships. No more than three referees from any country will be appointed to referee any regional championships.

46.1.2.3 No referee will officiate a game in which their own nation is taking part.

46.1.3 Certification of Referees

At IBSA International sanctioned events, all referees must have the appropriate IBSA certification. For Paralympic Games and World Championships, all referees must have Level three (3) certification. For Regional Championships and international events with four or more national teams participating, all referees must have Level two (2) certification. For sanctioned International events with teams from two (2) or more countries, at least fifty (50%) percent of the referees must have Level two (2) certification and the remaining referees must have Level one (1) certification. For all other sanctioned events, all referees must have Level one (1) certification.

46.2 Ten (10) Seconds Timers

At Paralympic Games and World Championships, ten-second timers must be IBSA certified Goalball Level III referees.

46.3 Table Officials

Table officials at the Paralympic Games must be IBSA Level II or Level III qualified referees. The table officials at World Championships must be IBSA Level I, Level II or Level III qualified referees.

46.4 Goal Judges

At Paralympic Games, goal judges must be a minimum IBSA certified Goalball Level I referees.

46.5 Commissioner

46.5.1 The main duties of the Commissioner are to:

- Observe referees during IBSA World Championships, Paralympic Games and Regional championships
- Assist Technical Delegate in selecting the best performing referees after the round robins (TD has the final choice)
- Serve as chairman of the Protest Committee
- Assist the Technical Delegate to give referees immediate performance feedback at major tournaments to with the intent of assuring better consistency among referees

46.5.2 The Commissioner will be nominated by the IBSA Goalball Subcommittee.

46.5.3 An individual will not referee at a tournament while serving as Commissioner for that tournament.

47 Organisation (Non-Paralympic Events)

47.1 Participants

The following items are the responsibility of participants:

- Delegation travel to and from the competition site.
- All expenses for health and accident insurance. The organiser cannot be held responsible for accidents or illness, unless caused by negligence.

- Payment of Entry Fees to the organising committee prior to competition.

47.2 Organisers

The following items are the responsibility of organisers:

- Facilities and equipment needed for competition (as per paragraph 45).
- Accommodation for the competing teams.
- Catering for competing teams and officials during competition times.
- All board, lodging and travel expenses for referees, IBSA Technical Delegate, classifiers, commissioner and any necessary IBSA ITOs.
- Medals and Awards.

48 Qualifying Standards

The following criteria are in place for the Paralympic Games and the World Goalball Championships. The four competition regions are Africa, The Americas, Asia/Pacific and Europe Regional Championships will be held in the alternate years between the Paralympic Games and the World Goalball Championships. All Regional Championships must be approved by the IBSA Goalball Subcommittee and must be open to all member nations within the region.

Tournaments must have a minimum of four participating countries to qualify as a Regional Championship tournament with a Technical Delegate and Commissioner appointed by the IBSA Goalball Subcommittee. IBSA Level II referees or higher must officiate regional tournaments.

IBSA Regional Championships must be held between six (6) and eighteen (18) months prior to the World Goalball Championships. Pre-Paralympic Regional Championships must be held between nine (9) and eighteen (18) months prior to the Paralympic Games.

If a Pre-Paralympic Regional Championships is not held prior to the Paralympic Games, the Paralympic qualification slot for that region will be lost and a slot will be allotted to the IBSA Paralympic Goalball Ranking Tournament. If there is no IBSA Regional Championship held prior to World Goalball Championships, all regional qualifying slots for that region will be lost and allotted to the Ratio Formula.

48.1 World Championships

48.1.1 Qualifying Criteria - Men's Competition

At World Championships, there will be a maximum number of sixteen (16) participating men's teams:

- Host Country
- Paralympics Champion
- Paralympics 2nd Place
- Paralympics 3rd Place
- Regional Champion (from IBSA Regional Championships)
- Regional Champion (from IBSA Regional Championships)
- Regional Champion (from IBSA Regional Championships)
- Regional Champion (from IBSA Regional Championships)
- Regional Runner Up
- Regional Runner Up
- Regional Runner Up
- Regional Runner Up
- Ratio formula
- Ratio formula
- Ratio formula
- Ratio formula

Regional Champion for this process is defined as the highest available team within that Region that has not already qualified (Host Country or Paralympic Medalist).

48.1.2 Qualifying Criteria - Women's Competition

At World Championships, there will be a maximum number of twelve (12) participating teams:

- Host Country
- Paralympics Champion
- Paralympics 2nd Place

- Paralympics 3rd Place
- Regional Champion (from IBSA Regional Championships)
- Regional Champion (from IBSA Regional Championships)
- Regional Champion (from IBSA Regional Championships)
- Regional Champion (from IBSA Regional Championships)
- Ratio formula
- Ratio formula
- Ratio formula
- Ratio formula

Regional Champion for this process is defined as the highest available team within that Region that has not already qualified (Host Country or Paralympic Medalist).

48.2 Ratio Formula

Each place available for the Ratio Formula will be filled by a team from the IBSA Goalball Region with the highest score using the following principle:

The total number of competing countries in the previous two years' IBSA Regional Championships divided by the number of competing countries from that region already qualified for the World Goalball Championships. This formula will be recalculated for every spot available under the Ratio Formula.

A region will only be able to obtain a maximum of half the available places from the ratio formula. Once a region has obtained half the places or more, that region will be removed from any further calculations.

Example, if there are four places allocated to the Ratio Formula, any region may only be allocated a maximum of two places under the formula. If there are five places allocated to the Ratio Formula, any region may only be allocated a maximum of three places under the formula.

48.3 Paralympic Games

Qualifying criteria and procedures will be posted a minimum of 24 months prior to the Paralympic Games

48.3.1 Qualifying Criteria - Men's Competition

At the Paralympic Games, there will be a maximum of ten (10) participating men's teams:

- Host Country
- World Championships 1st Place
- World Championships 2nd Place
- World Championships 3rd Place
- Regional Champion (from Pre-Paralympic Regional Championships)
- Regional Champion (from Pre-Paralympic Regional Championships)
- Regional Champion (from Pre-Paralympic Regional Championships)
- Regional Champion (from Pre-Paralympic Regional Championships)
- IBSA Paralympic Goalball Ranking Tournament 1st Place
- IBSA Paralympic Goalball Ranking Tournament 2nd Place

Regional Champion for this process is defined as the highest available team within that Region that has not already qualified (Host Country or World Goalball Championship Medalist).

48.3.2 Qualifying Criteria - Women's Competition

At the Paralympic games, there will be a maximum of ten (10) participating women's teams:

- Host Country
- World Championships 1st Place
- World Championships 2nd Place
- World Championships 3rd Place
- Regional Champion (from Pre-Paralympic Regional Championships)
- Regional Champion (from Pre-Paralympic Regional Championships)
- Regional Champion (from Pre-Paralympic Regional Championships)
- Regional Champion (from Pre-Paralympic Regional Championships)
- IBSA Paralympic Goalball Ranking Tournament 1st Place

- IBSA Paralympic Goalball Ranking Tournament 2nd Place

Regional Champion for this process is defined as the highest available team within that Region that has not already qualified (Host Country or World Goalball Championship Medalist).

48.4 IBSA Paralympic Goalball Ranking Tournament (Applies only for the 2016 Paralympic Games)

48.4.1 The IBSA Paralympic Goalball Ranking Tournament for the 2016 Paralympic Games will be held in conjunction with the IBSA World Championships and Games in May 2015, and will be prior to all Pre-Paralympic Regional Championships. These Pre-Paralympic Regional Championships will be completed between seven (7) and twelve (12) months prior to the 2016 Paralympic Games.

48.4.2 A maximum of four (4) men's teams and four (4) women's teams will be appointed by the regional IBSA Chairman to represent that region in the IBSA Paralympic Goalball Ranking Tournament. The regional IBSA Chairman's decision must be based on team performance from the previous Regional championships and must be approved by the IBSA Goalball Subcommittee. Prior Paralympic Games qualification will not be used to determine the teams selected for this competition.

48.4.3 At the end of the IBSA Paralympic Goalball Ranking Tournament, teams will be placed in rank order based on tournament finish.

48.4.4 After all Pre-Paralympic Qualification Tournaments are completed, the remaining 2016 Paralympic Games qualification slots will be filled using the results from the IBSA Paralympic Goalball Ranking Tournament, selecting teams in the order of finish. Only teams that have not already qualified by either being the Host Country and/or through being a medalist at the previous World Goalball Championships and/or through Pre-Paralympic Regional Championships (does not include any regional championships conducted for the purpose of qualification for World Championships) will be considered for a qualification slot.

49 Conduct of Tournaments

49.1 Drawing and Seeding

At the World Championships and Paralympic Games, teams will be divided into two pools.

To ensure equal weighting in each pool, seeding will be conducted according to the following schemes.

49.1.1 Paralympic Games

Those teams that are not automatically seeded (1st to 3rd at previous World Championships) will be allocated to their pools in two separate draws. The first draw will only contain the teams allocated from the four Regional tournaments. The second draw will contain the teams that qualified via the Paralympic Qualification Tournament as well as the host country.

- Pool A
 - 1st at last World Championships
 - 1st drawn Regional Champion (first draw)
 - 3rd drawn Regional Champion (first draw)
 - 1st drawn Paralympic Qualifier or Host Country (second draw)
 - 3rd drawn Paralympic Qualifier or Host Country (second draw)

- Pool B
 - 2nd at last World Championships
 - 3rd at last World Championships
 - 2nd drawn Regional Champion (first draw)
 - 4th drawn Regional Champion (first draw)
 - 2nd drawn Paralympic Qualifier or Host Country (second draw)

49.1.2 World Championships

Those teams that are not automatically seeded (1st to 3rd at previous Paralympic Games) will be drawn from a hat in three separate draws. The first draw will only contain the first four highest ranking teams allocated from the four Regional tournaments. The second draw will only contain the second four highest ranking teams allocated from the four Regional tournaments. The third draw will contain the teams that qualified via the Ratio Formula as well as the host country.

Teams that qualified through the same Regional tournament cannot be placed in the same pool.

- Pool A
 - 1st at last Paralympic Games

- 1st drawn Regional Champion (first draw)
 - 3rd drawn Regional Champion (first draw)
 - 2nd drawn Regional Runner Up (second draw) (Men only)
 - 4th drawn Regional Runner Up (second draw) (Men only)
 - 1st drawn Ratio Formula or Host Country (third draw)
 - 3rd drawn Ratio Formula or Host Country (third draw)
 - 5th drawn Ratio Formula or Host Country (third draw)
- Pool B
 - 2nd at last Paralympic Games
 - 3rd at last Paralympic Games
 - 2nd drawn Regional Champion (first draw)
 - 4th drawn Regional Champion (first draw)
 - 1st drawn Regional Runner Up (second draw) (Men only)
 - 3rd drawn Regional Runner Up (second draw) (Men only)
 - 2nd drawn Ratio Formula or Host Country (third draw)
 - 4th drawn Ratio Formula or Host Country (third draw)

49.1.3 Dual Qualification

Should a country qualify for Paralympic Games or World Championships as both the Host Country or through one of the qualification spots from the previous Paralympic Games or World Championships, that country's Host Nation spot will be allocated to either the Paralympic Qualifying Tournament for Paralympic Games or to the ratio formula for World Championships.

49.2 Type of Tournament

The type of tournament utilised for all international championships, with the exception of World Championships and Paralympics will be as follows.

49.2.1 In the event there are no more than four (4) teams, a double round robin system will be used. After this double round robin, the top team will progress directly to the final. The

second and third place teams will play against each other in a single elimination type semi-final. The first place finisher after the round robin will then play the winner of the semi-final for the championship.

49.2.2 In the event there are more than four (4) but no more than seven (7) teams, a single round robin system will be used. After this round robin, the top four (4) teams will play against each other in a single elimination type competition. The first place finisher will play the fourth place finisher in semi-final 1. The second place finisher will play the third place finisher in semi-final 2. The winners of the two in semi-finals will play for the championship. The losers of the two in semi-finals will play for third and fourth place respectively.

49.2.3 In the event there are more than seven (7) but no more than sixteen (16) teams, teams will be equally divided into two pools. In each pool, a single round robin system will be used. If there are an odd number of teams the size of the two pools will only differ in size by one team.

At the end of the round robins, the top four teams from each pool will play against each other in a single elimination format, A1 vs. B4, B2 vs. A3 (winners to semi-final 1), A2 vs. B3, B1 vs. A4 (winners to semi-final 2). The losers will be eliminated from the competition. The winners of the two semi-finals will play for the championship. The losers of the two semi-finals will play for third and fourth place respectively.

49.2.4 In the event there are more than sixteen (16) teams, teams will be equally divided into a divisional competition with no fewer than eight teams in each division. The divisions will run in conjunction with each other and will be subject to a promotion and relegation system.

Competition will be conducted either in a single round robin format amongst all teams or teams can be split in to two equal pools. In the case of a single round robin, the top four teams will compete in the finals (as per 49.2.3). In the case of two equal pools, the top three teams will compete in the finals (as per 49.2.2). The remaining teams will be seeded as they finished on the points table. Teams on equal points will be separated using the method in Rule 51. In the event that there are two uneven pools, the results of the games that involved the bottom placed team in the larger pool will be removed before using the method in Rule 51 to rank teams from the two pools.

The divisions will be called Division A, Division B and so on with Division A being considered the premier division. At the conclusion of all competitions, the bottom teams in each division will be relegated to the division immediately below it (Division A to Division B). Alternately, the top teams in each division will be promoted to the division immediately above it (Division B to Division A).

The number of teams promoted and relegated at the conclusion of all competition will depend on the number of teams in each division. Divisions with less than ten teams in them will have two teams promoted and relegated at the conclusion of all competition. Divisions with ten teams or more in them will have three teams promoted and relegated at the conclusion of all competition. In the event that the divisions are unequal, the amount of teams promoted and relegated will be determined by the division with the larger number of teams.

49.3 Seeding of Teams

To ensure equal weighting of pools at regional championships, seeding will be based on placement at the previous Regional Championships. If a team did not compete in the previous regional championships they would be placed at the bottom of the list. If the event there is more than one team that did not compete in the previous regional championships, those teams would be seeded by draw and placed at the bottom of the list. For example:

- Pool A
 - 1st at previous Regional Championships
 - 4th at previous Regional Championships
 - 5th at previous Regional Championships
 - 8th at previous Regional Championships
 - 9th at previous Regional Championships
 - 13th at previous Regional Championships
 - 16th at previous Regional Championships
 - New team that did not compete at previous Regional Championships

- Pool B
 - 2nd at previous Regional Championships
 - 3rd at previous Regional Championships
 - 6th at previous Regional Championships
 - 7th at previous Regional Championships
 - 10th at previous Regional Championships
 - 11th at previous Regional Championships

- 14th at previous Regional Championships
- 15th at previous Regional Championships

49.4 Format for Men's Competition at World Championships

Teams will be equally divided into two pools. In each pool, a single round robin system will be used.

At the conclusion of the round robin, the top four teams from each pool will play against each other in a single elimination format. A1 vs. B4, B2 vs. A3 (winners to semi-final 1), A2 vs. B3, B1 vs. A4 (winners to semi-final 2). The losers will be eliminated from the competition. The winners of the two semi-finals will play for the championship. The losers of the two semi-finals will play for third and fourth place respectively.

49.5 Format for Women's Competition at World Championships

Teams will be equally divided into two pools. In each pool, a single round robin system will be used.

At the conclusion of the round robin, the top four teams from each pool will play against each other in a single elimination format. A1 vs. B4, B2 vs. A3 (winners to semi-final 1), A2 vs. B3, B1 vs. A4 (winners to semi-final 2). The losers will be eliminated from the competition. The winners of the two semi-finals will play for the championship. The losers of the two semi-finals will play for third and fourth place respectively.

49.6 Format for Men's Paralympic Competition

Teams will be equally divided into two pools. In each pool, a single round robin system will be used.

At the conclusion of the round robin, the top three teams from each pool will progress to a single elimination format. The first team in Pool A will progress straight to semi-final 1. The first team in Pool B will progress straight to semi-final 2.

There will be two quarter-finals. The second team in Pool A will play the third team in Pool B in quarter-final 1. The second team in Pool B will play the third team in Pool A in quarter-final 2. The losers of the two quarter-finals will be eliminated.

The winner of quarter-final 1 will progress to semi-final 2 and play the first in Pool B. The winner of quarter-final 2 will progress to semi-final 1 and play the first in Pool A. The winners of the two semi-finals will play for the Gold and Silver medals. The losers of the two semi-finals will play for the Bronze medal.

49.7 Format for Women's Paralympic Competition

Teams will be equally divided into two pools. In each pool, a single round robin system will be used.

At the conclusion of the round robin, the top three teams from each pool will progress to a single elimination format. The first team in Pool A will progress straight to semi-final 1. The first team in Pool B will progress straight to semi-final 2.

There will be two quarter-finals. The second team in Pool A will play the third team in Pool B in quarter-final 1. The second team in Pool B will play the third team in Pool A in quarter-final 2. The losers of the two quarter-finals will be eliminated.

The winner of quarter-final 1 will progress to semi-final 2 and play the first in Pool B. The winner of quarter-final 2 will progress to semi-final 1 and play the first in Pool A. The winners of the two semi-finals will play for the Gold and Silver medals. The losers of the two semi-finals will play for the Bronze medal.

50 Ranking of Teams in a Round Robin

The final ranking of teams at the conclusion of a round robin will be determined by the number of points earned. Each team will earn three (3) points for every win, one (1) point for every tie score, and zero (0) points for every loss. If two or more teams have the same number of points at the end of the round robin, the teams will be separated by using the following methods in this order:

- Goal Difference - subtracting a team's goals scored against from their goals scored in the total round robin
- Number of Wins – teams will be assessed on the number of wins in the round robin. Teams with the most wins will be given the higher ranking.
- Goals Scored – the team with the highest goals scored in the overall competition will be given the higher ranking.
- Goal Difference at Half Time – using the half time scores, subtracting a team's goals scored against from their goals scored in the total round robin.
- Goal Difference – The same procedure shall be used again, but this time only the games in the round robin between the teams that have to be separated shall be included.

In the event that a tie occurs between more than two teams, the above criteria will be used, in order, until one team has been separated. The above criteria will then be used again, from the beginning and order (and will continue to do so), until all teams have been separated and ranking has been decided.

51 Forfeits

A forfeit counts as a loss with the winning team earns three (3) points and a ten (10) goal score. If a team leaves the competition for any reason, all teams earn three (3) win points and zero (0) goals difference. Previous results are automatically cancelled. This rule may be waived by the Technical Delegate or their assistant based on circumstances beyond control of the team or caused by the Organising Committee. Rescheduling of the game can be permitted.

52 Maximum Number of Games per Team per Day

There will never be more than three (3) games per team per day.

53 Expulsion

53.1 If any player, coach, escort, referee or official is found, during a tournament, to be behaving in a manner that is contrary to the spirit of the game, the Technical Delegate, in consultation with the protest committee, may decide to sanction and/or eliminate that person and/or their team from the tournament.

53.2 The Technical Delegate will, within twenty one (21) days after the completion of a tournament, file a report (in writing) regarding any contrary conduct that occurs during that tournament that led to a sanction, expulsion or elimination to the IBSA Goalball Subcommittee for consideration at their next meeting.

53.3 Upon receipt of a written report regarding contrary conduct by any individual or team during a tournament, the IBSA Goalball Subcommittee will decide what further punishment will be mandated. This decision may include but will not be limited to:

- disqualification of the individual and/or team from the tournament
- disqualification of the individual and/or team from future tournaments

53.4 Upon making the decision the IBSA Goalball Subcommittee will inform the individual and/or team and their member body of their decision in writing within twenty one (21) days of making that decision.

54 Game Protocol

54.1 Team Check-in and Coin Toss

Before the start of the game, a representative of both teams will report to the designated check-in area, in order to fill out the score sheets and line-up sheets and to perform the coin toss. All participating players and coaches that will be in the team bench area must be listed on the line-up sheets.

At the expiration of the final thirty (30) seconds that indicates the beginning of the game, if there are any team members in the team bench area that are not listed on the line-up sheet, the team will be penalised (delay of games) and those individuals will be removed from the Field of Play for the half.

Also at the expiration of the final thirty (30) seconds that indicates the beginning of the game, if there are any team members listed on the line-up sheet that are not in the team bench area, the team will be penalised for a delay of game and those team members will not be allowed to enter the Field of Play for the half.

54.2 Warm Up

All teams must have the opportunity to warm up in a suitable area at least half an hour before they are called to their game. The warm up area for both teams will be similar and as close as possible to the same conditions as the competition venue. Warm up balls shall be of the same brand or model as used in the competition games for that tournament.

54.3 March In

For all major Championship the teams will march into the field of play as outlined in the ITO Manual document entitled "March In". If any player does not have their team uniform available at March In, they will not be allowed to enter with the team or warm up on the Field of Play. If the player's uniform is not available at the 30 second warning, that player will be eliminated from play in that game and will be considered a non-participant and be required to wear the identifying jersey as provided by the organising committee of the tournament.

54.4 Introduction of the Teams

Before the start of the game, both teams will be called to line up on the front limitation line of their respective landing area. The names of all players, coaches/escorts and referees will be announced.

54.5 Protest Committee

At international championships, all protests and matters of expulsion (as in paragraph 53) concerning the tournament will be dealt with by a protest committee, whose decision is final. The

protest committee will consist of the Commissioner, the IBSA Technical Delegate, a Tournament Referee appointed by the IBSA Technical Delegate, the Tournament Director (Competition Manager), and one (1) extra person appointed by the Technical Delegate.

55 Technical Delegate

All sanctioned tournaments must have an IBSA Technical Delegate appointed by the IBSA Goalball Subcommittee or its Chairman.

55.1 Responsibilities of Technical Delegate

The Technical Delegate will be responsible for liaising with the tournament organisers prior to the event and will be responsible for ensuring the necessary standards in all technical matters at the tournament including:

- the court and its marking;
- the conduct of the tournament;
- scheduling and evaluation of referees;
- management of technical officials;
- ratification of score sheets and production of official results;
- approval and maintenance of eyeshades/eye patches and their correct use;
- management of protests and expulsion procedure.

56 Exceptions to Tournament Regulations

Any exception to these tournament regulations must be:

- requested in writing to the IBSA Goalball Subcommittee or its Chairman no later than sixty (60) days prior to the commencement of the tournament;
- approved, by the IBSA Goalball Subcommittee or its Chairman within twenty one (21) days from the receipt of the request;
- communicated to the other participating teams by the IBSA Goalball Subcommittee or its Chairman immediately upon approval.

PART C - REFEREE'S PROGRAMME

57 Programme Components

Every 4 years the IBSA Goalball Subcommittee will hold referee clinics or examinations to introduce new rules and recertify referees at all levels.

Level I and II referees must complete a written examination and a practical assessment of two games (one table side and one far side).

Level III referees must attend a full clinic that includes theoretical instruction, written evaluations and practical evaluations.

Any individual attempting a new level of certification must also attend a full clinic including theoretical instruction, written examinations and practical evaluations.

An individual who is attempting to recertify at their existing level, may choose to bypass the theoretical instruction component of the clinic and take the theoretical exam prior to taking a practical examination.

The International Blind Sports Federation Referee's programme consists of five components:

- Level I Referees
- Level II Referees
- Level III Referees
- Course Conductors
- Senior Course Conductors

57.1 Level I Referees:

Level I referees are eligible to officiate at national and IBSA sanctioned events, with the exception of Paralympic Games, World or Regional Championships, qualifying tournaments or Para/ IBSA games. Examination to certify at this level can occur at any international event. Candidates must attend a two/three-day course and pass an open-book written examination in English of 13 multiple choice and 7 true and false questions with a minimum passing score of 15 out of 20 (75%). In addition to the written examination, the candidate must referee 3 games. Feedback will be provided for the first of the 3 games. The candidate must pass practical examinations for the 2 additional games (1 game officiated from table-side and 1 game from far-side). The minimum

passing score for the practical component of the Level I examination will be 50 out of 100 (50%). All calls must be made in English.

Level I candidates will be examined by a Level III Referee who has completed course conductor's training, a Course Conductor or a Senior Course Conductor

57.2 Level II Referees:

Level II referees are eligible to officiate at Regional Championships and IBSA sanctioned events, with the exception of Paralympic Games, World Championships, Paralympic qualifying tournaments. Examination must occur at an international event that includes national or club team participation from a minimum of 3 countries. Candidates must pass a timed closed-book written examination in English consisting of 20 multiple choice and 5 true/ false questions with a minimum passing score of 21 correct responses out of the 25 questions (84%).

The candidates will be required to referee 3 games and pass a practical exam to determine their improvement since attaining Level I status during two of those games (1 game table-side, 1 game far-side). The minimum passing score for the practical component of the Level II examination will be 80 out of 100 (80%). Practical examinations will be conducted in English. Level II candidates will be examined by a Level III Referee (that has completed a course conductor training), a Course Conductor or a Senior Course Conductor.

57.3 Level III Referees:

Level III referees are eligible to officiate at Paralympic Games, World Championships and Regional Championships, Paralympics qualifying tournaments and all IBSA sanctioned events. Examinations may occur at any international event with participation of national or club teams from minimum of five (5) countries, or at Regional Championships or IBSA sanctioned event.

Candidates must take the Level III Referee course (including the tournament regulations & referee programme) and successfully complete written and practical examinations.

The written examination will be timed and in English. It will have two components consisting of 60 total questions.

☐ The first written component includes 30 multiple choice and 20 true/false questions. The minimum passing score is 48 correct responses for the 50 questions (96%).

☐ The second written component includes 10 questions (consisting of either 5 videos and 5 short answer questions, 10 videos, or 10 short answer questions). This part of the examination is based on situational judgement. Based on the response, an answer to each of the 10

questions may receive between 0 and 5 points. The minimum passing score is 45 out of 50 points (90%).

The minimum passing score for the practical component of the Level III examination will be 95 out of 100 (95%).

Level III candidates will be examined by a Senior Course Conductor who is not from the same country as the candidate.

All Level III certification is subject to IBSA Goalball Subcommittee approval.

57.4 Eligibility for advancement to the next highest level (Level I-III):

Candidates to Level I – must have at least 3 years national experience (as a national referee or table official in countries where there is not a national referee programme). They must keep a log of games (minimum of 20 games as a referee or 10 different tournaments if the only experience is as a table official) or be assessed by a Senior Course Conductor to be allowed to take part in a Level I certification course.

Candidates to Level II – 2 years (720 days) of practical national and international experience is required between Level I and Level II. Candidates must keep a log of games they referee (minimum 30 games) or be assessed by a Senior Course Conductor to be allowed to take part a Level II certification course.

Candidates to Level III – 3 years (1095 days) of practical national and international experience is required between Level II and Level III. Candidates must keep a log of games they referee (minimum 45 games) and be assessed by a Senior Course Conductor.

Courses for advancement must be taken in order from Level I to Level III. The IBSA Goalball Subcommittee can dismiss any referee that does not comply with the IBSA Goalball Referee Code of Conduct.

57.5 Course Conductor:

Has a minimum of 5 years as a Level III referee and has completed course conductor's training. Course Conductors are eligible to certify Level I and II Referees. Course Conductor candidates must have a minimum of 8 years of continuous involvement in the IBSA Goalball Referee's Certification Programme. Additionally, candidates must demonstrate a consistent ability to teach the Goalball Certification Programme.

Course Conductor(s) will be appointed for a 4 year period prior to each World Championship by the IBSA Goalball Subcommittee in consultation with the IBSA Referee's Advisory Group.

Appointment will be based on IBSA regional requirements. IBSA Goalball Subcommittee can nominate new course conductors according as regional requirements dictate.

57.6 Senior Course Conductor:

Has a minimum of 7 years as a Level III referee and has experience of conducting certification clinics.

Senior Course Conductors are eligible to certify Level I, II and III Referees. Senior Course Conductor candidates must have a minimum of 10 years of continuous involvement in the IBSA Goalball Referee's Certification Programme. Additionally, candidates must have demonstrated the ability to teach and consistently instruct the Goalball Certification Programme. Senior Course Conductors can act also as Technical Delegates or Commissioner. Senior Course conductors are nominated and approved by the IBSA Goalball Subcommittee.

57.7 Certification Maintenance:

To maintain IBSA Certification all Referees must:

- pay a fee of Euros 20 for passport maintenance by 31 March of each year
- submit a validated "E-Pass" to the IBSA Goalball Referee's Coordinator by 31 December of each year
- record all games officiated during that year in the "E-Pass" (games must be played under IBSA rules)

Annually, Level I Referees must referee a minimum of 4 games at 2 different local or international events (total 8 games).

Annually, Level II Referees must referee a minimum of 3 games at 2 different local or international events for a minimum total of 6 games and referee a minimum of 5 games at 1 international event (total 11 games).

Annually, Level III Referees must referee a minimum of 3 games at 2 different local or international events for a minimum total of 6 games and, referee a minimum of 5 games at 2 international events (total 16 games).

57.8 Special Circumstances for Certification Maintenance

If a certified referee does not meet the annual tournament certification requirements but still pays their maintenance fees, they will lose certification as follows:

- Level I - if one year missed, must re-qualify as Level I
- Level II - if one year missed, drop to Level I
- Level III - if one year missed, drop to level II

If a referee cannot meet their certification requirements in a given year, they may submit their passport and maintenance fees and a letter to the IBSA Goalball Referee Coordinator explaining the reasons that prevented from achieving their annual requirements. Upon reviewing the referee's letter, the IBSA Goalball Referee Coordinator, in consultation with the Goalball Subcommittee, will make a determination as to whether or not their certification will be maintained.

If a referee does not pay their fees by the 31 March deadline, or does not send their E-Pass by the 31 December deadline, they will be dropped from the referee programme, lose their IBSA Referee certification and lose the right to referee in any major IBSA events.

57.9 Appointment of Referees and ITOs

The IBSA Goalball Subcommittee, in consultation with the Referee's Advisory Group will approve and appoint referees and ITOs to the Paralympic Games, World and Regional Championships, Qualifying tournaments or Para/IBSA Games.

58 Clinic Procedures

58.1 The first action is to select clinic a date and location.

58.2 Notify the IBSA Goalball Referee's Coordinator (ideally 90 days in advance) of the national association, location and date, number of participants at each level and fee payment details.

58.3 The IBSA Goalball Referee's Coordinator will then put out a call for an instructor to all qualified referees eligible to conduct the clinic. If the organisers have a qualified instructor in place, the IBSA Goalball Referee's Coordinator can directly confirm the availability of that instructor.

58.4 The clinic must be held in conjunction with a tournament/practice games in order for practical evaluations to occur.

58.5 After the IBSA Goalball Referee's Coordinator has received registration information and fee payment, the IBSA Goalball Referee's Coordinator will provide the instructor all required course and examination materials.

58.6 Registration Fees

Clinic fees for the 2014 – 2017 period are:

- Level I € 20.00
- Level II € 40.00
- Level III € 80.00

Any referee who attends the IBSA Goalball Subcommittee quadrennial recertification clinic and pays the registration fee for that clinic is not required to pay maintenance fees in that same year. If the referee has paid the certification maintenance fee the same year you will not be required to pay the next year's fee.

58.7 Clinics will generally consist of a 2-3 day theoretical component in which each rule is discussed, and a practical component where each candidate is evaluated while refereeing two games. The average of the two practical marks in conjunction with the mark from the theoretical exam will determine a passing or failing mark. Note: The theory part of the clinic may be shorter if candidates have previous Goalball experience or longer, if allowance needs to be made for interpreters or extraneous factors.

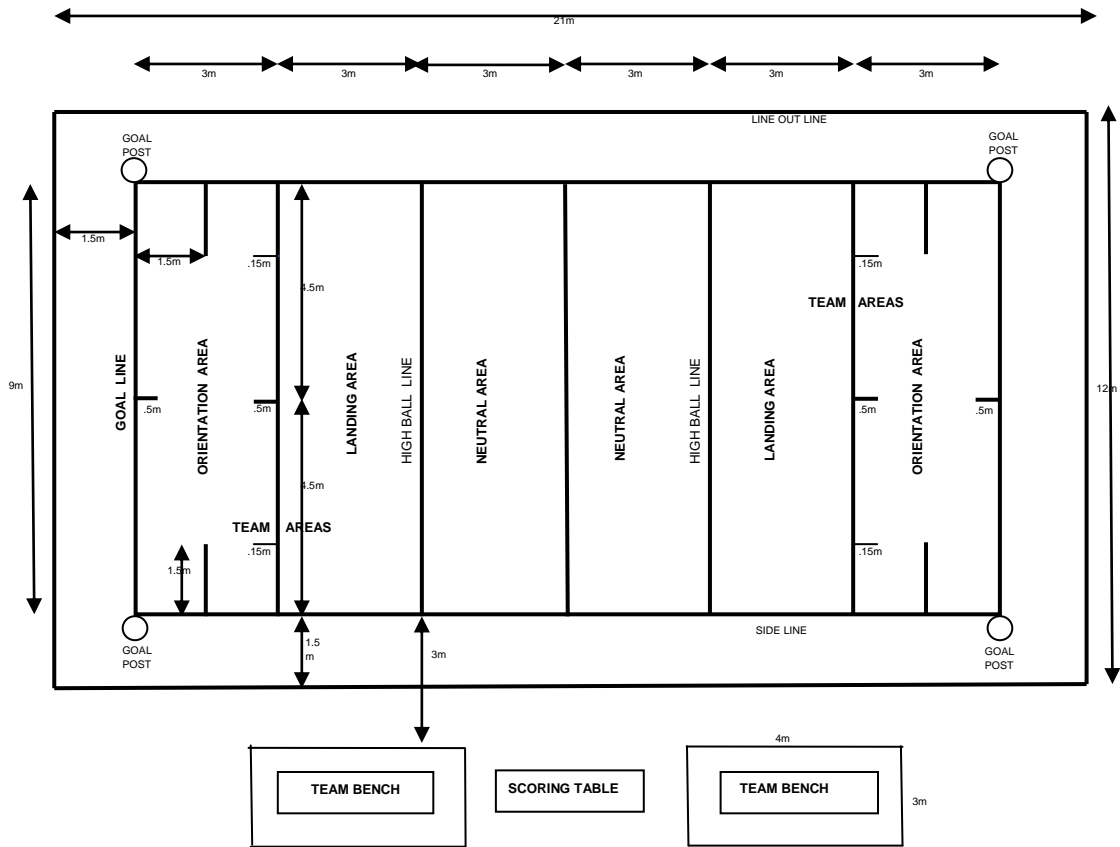
58.8 The marking requirements can be found in the IBSA Goalball Rulebook – Part C Referee's Programme and is different for Level I, II and III.

59.9 In the event a candidate is recertifying at the same level (for example, every four years when rule changes are implemented), he or she may choose to by-pass the clinic and simply pay to challenge the written and practical exam to become recertified. All recertifying Level III referees and anyone attempting a new level MUST participate in a full referee's clinic.

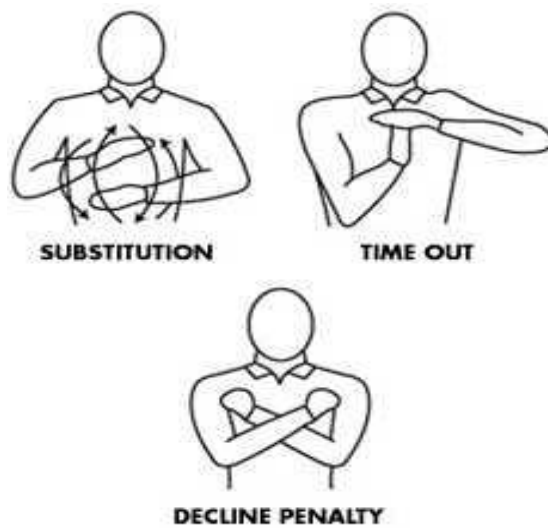
58.10 When the IBSA Goalball Referee's Coordinator has received the clinic reporting forms from the Course Conductor, the IBSA Goalball Referee's Coordinator will add all referees who received a passing mark to the IBSA Master Referee Database, and send all new referees a letter informing them of their results and a maintenance E-Pass.

Appendix 1

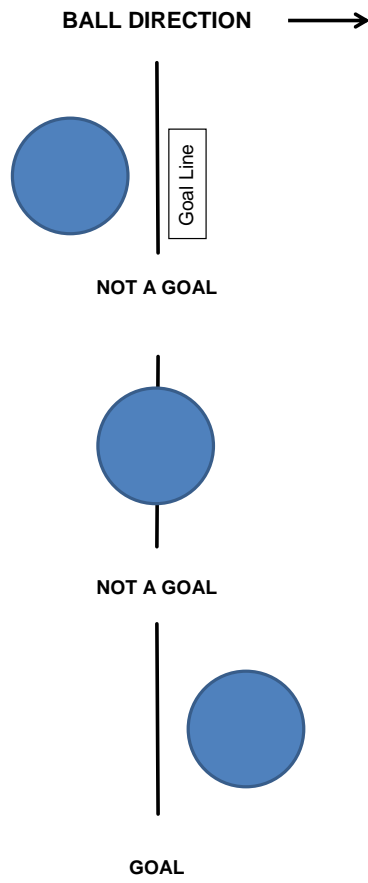
COURT DIAGRAM



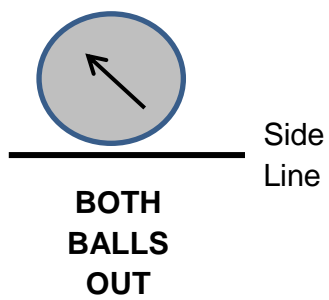
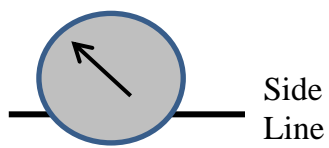
HAND SIGNALS



GOAL DETERMINATION



BALL OUT DETERMINATION



Appendix 2

GLOSSARY OF TERMS

Acknowledgement	When the referee verbally announces the requesting team by name.
Act of Throwing	A period of time between when the thrower begins his or her backswing to the point where the ball makes first contact with a defending team player.
Ball Across Line	See diagram – Appendix I
Ball Over	A situation where a ball departs a team's area in the direction of the opponent and the majority of the ball crosses the centre line or over the side line in the neutral area. The ball may be in the air or on the ground.
Championships	Paralympic Games, World or IBSA Regional Tournaments
Coaching	Any communication from the team bench area to the players on the court. Permitted under the rules and until the Referee calls 'quiet please'.
Control	When a player has physical control of the ball or the ball is in the process of being passed from one player to another. If a ball is not in a player's hands or not in movement between players, the ball is not in a player's possession.
Court Markings	See "Tactile Markings"
Defence	The act of preventing the ball from scoring.
Delegation	Based on official entry documentation a delegation includes a team's athletes, medical and coaching staff, team leaders, national federation staff (if a national team).
Draw	A method of determining which teams go into which pools where teams have not taken part in previous tournament.
Extra Throws	A one player versus one player situation to decide a tie.

Eyeshades	Eye covering which fully covers the eyes to prevent a player using vision during play.
Eye Patches	Adhesive bandage or material under the eyeshade which further assists in covering up the eyes to prevent seeing during the game.
Field of Play	The area within the venue where the Goalball game takes place.
Forfeit	The loss of a game created when one team does not show up to play by the time the game is scheduled to begin or there is less than the minimum number of players to start or complete a game.
Goal Judge	One of the International Technical Officials (ITOs). Duties described in the IBSA Goalball ITOs Official's Manual.
Half	A period of twelve (12) minutes in regulation time or three (3) minutes in overtime.
Half Time	A three (3) minute break between halves.
Hand Signals	Non-verbal signals used by coaches to request substitutions, time-outs and declined penalties as outlined in Section I.
High Ball	A penalty situation where the ball does not first touch the floor in the team area after being thrown. The High Ball Line is considered part of the team area.
IBSA	International Blind Sports Federation
Infraction	Any violation of the rules which results in a loss of possession instead of a penalty.
International Blind Sports Federation Goalball Subcommittee	The sport governing body for Goalball.
Line-out Line	A non-tactile line 1.5 meters from the court sideline that surrounds the court.

Long Ball	A penalty situation where the ball does not touch the floor at least once in the neutral area after being thrown
Maximum Goal Difference	Any time one team has scored ten (10) goals more than the team it is playing.
Official Break in Play	Any time the referee stops the game with their whistle.
Out	A situation where a ball on the ground crossing a side line no longer touches the line (it is more than half way over). It is also a situation where the majority of a ball in the air crosses a side line.
Out of Bounds	Any area outside the court.
Overtime	Two (2) halves of three (3) minutes play to determine a winner if a tie score exists at the end of regulation time.
Penalty	A violation of the rules that results in a penalty throw.
Pool	A group of teams who play each other on a 'round robin' basis.
Possession	A team has possession of the ball as soon as their 10 second shot clock starts.
Reorientation	When a goal judge or referee repositions a player on the court.
Round Robin	A tournament system where each team plays against every other team in their group.
Scorer	One of the ITOs. Duties described in the IBSA ITO Officials Manual.
Seeding	A method to divide teams into equally competitive pools on the basis of performance at previous tournaments.
Substitute	A player on the team bench who is available to enter the court and replace one of the existing court players.
Substitution Boards	A visual aid to be used by the coach for each player's substitution.

Tactile Markings (Lines)	Raised lines that are put down to form a Goalball court (see Appendix I)
Ten Second Timer	One of the ITOs. Duties described in the IBSA ITO's Officials Manual.
Throw	Any action, not considered a pass, by a player to release the ball on or out of the court once they have established control of the ball and the game clock is running.
Timer	One of the ITOs. Duties described in the ITO's Officials Manual
Unsportsmanlike Conduct	Any action by a player, team or member of their delegation that is contrary to the spirit of the game.

Appendix 3

IBSA GOALBALL REFEREE CLINIC PROGRAMME

Level 1

- 2-3 day course
- 2 game assessments
- Open book exam in English & 3 games (2 assessed) with feedback and action plans

Level 2

- 2 days course
- 2 game assessment
- Exam in English (no translation) 3 games - 1 feedback and 2 assessed

Level 3

- 3 days course
- 3 games assessment
- 60 questions including 5 or 10 video clips and 5 or 10 short questions

Course conductor training

- special instructions and test
- held during a Level I or II clinic
- conducted by a Senior course conductor

Note Esplicative

10 SORTEGGIO

10.1 (Nota Italiana)

In tutte le Manifestazioni F.I.S.P.I.C. di Goalball non verrà più effettuato il sorteggio per determinare la scelta del primo tiro o del campo ma si terrà conto della stesura del Calendario Ufficiale, che dovrà essere predisposto in modo da alternare in egual misura nel corso di ogni giornata di gioco, le squadre partecipanti tra la posizione A e B così da non creare favoritismi. La squadra identificata quale A andrà nella parte del campo alla sinistra del tavolo giuria ed effettuerà il primo tiro. La squadra identificata quale B occuperà la parte del campo a destra del tavolo giuria. Alla fine del 1° tempo, con l'inversione del campo, la squadra B effettuerà il primo tiro

10.2* (Vedi nota italiana al 10.1)

10.4* (Vedi nota italiana al 10.1)