

GOALBALL REGULAMENT

2002 – 2006

Federația Internațională de Sport pentru
Nevăzători

Istoria jocului

Jocul de goalball a fost inventat în 1946 de către austriacul Hanz Lorenzen și germanul Sepp Reindle, în efortul de a facilita reabilitarea veteranilor de război nevăzători. Jocul a fost prezentat publicului în 1976 la Jocurile Paralimpice de la Toronto, Canada, și de atunci se joacă la fiecare ediție a Jocurilor Paralimpice. Are loc de asemenea un Campionat Mondial din patru în patru ani, primul ținându-se în Austria în 1978. De atunci, popularitatea jocului a crescut, acesta fiind sport de competiție în toate regiunile IBSA.

REGULI PENTRU GOALBALL

0.1.1 Jocul este disputat între două echipe de câte trei jucători, cu maximum trei rezerve pentru fiecare echipă. Jocul se desfășoară pe podeaua unei săli de gimnastică, în interiorul unui teren dreptunghiular divizat în două printr-o linie centrală. Porțile sunt plasate la ambele capete. Jocul se dispută cu o minge cu clopoței. Obiectivul jocului pentru fiecare echipă este deplasarea mingii dincolo de linia porții echipei adversare, în timp ce cealaltă echipă încearcă să împiedice acest lucru.

Regulile pentru competițiile internaționale de goalball sunt cele adoptate de Asociația Internațională de Sport pentru Nevăzători (IBSA). Acestea sunt prezentate în întregime.

REGULILE JOCULUI sunt incluse în Partea A , REGULILE COMPETIȚIONALE sunt incluse în Partea B, iar REGULILE PRIVIND PROGRAMUL DE CERTIFICARE A OFICIALILOR GOALBALL sunt incluse în Partea C.

0.1.2 În cazul unor neînțelegeri privind regulile IBSA pentru goalball, va avea prioritate versiunea în engleză.

Partea A Regulile jocului

1. TERENUL ȘI ECHIPAMENTUL

1.1 Terenul

1.1.1 Dimensiuni

Terenul utilizat pentru goalball va consta dintr-un dreptunghi cu o lungime de 18 metri (+/- 0,05 metri) și o lățime de 9 metri (+/- 0,05 metri) (a se vedea diagrama #1). Măsurătorile sunt până la marginile exterioare. Pe teren nu se va permite nimic altceva în afara marcajelor de teren.

1.1.2 Zona echipei

Zona echipei va consta dintr-o zonă cu o adâncime de 9 metri (*/- 0,05 metri), cu limita din spate reprezentată de linia de bază a porții (a se vedea diagrama # 2).

1.1.3 Liniile de orientare a jucătorilor

Două linii exterioare de poziție sunt situate în zona echipei, la 1,50 metri (+/- 0,05 metri) de linia frontală de limitare a zonei echipei. Aceste linii vor avea o lungime de 1,50 metri (+/- 0,05 metri) și vor merge spre interior, de la limita exterioară spre mijlocul zonei echipei. Liniile vor fi situate de ambele părți ale zonei echipei.

În plus, două linii centrale de poziție vor fi trasate în zona echipei. Acestea vor fi situate în mijlocul zonei echipei, mergând spre interior, de la linia frontală de limitare a zonei echipei și linia de poartă, perpendicular pe aceste linii. Ele vor avea o lungime de 0,50 metri (+/- 0,05 metri). În plus, vor exista două linii de 0,15 metri (+/- 0,05 metri), mergând

perpendicular pe linia de poartă, la 1,50 metri (+/- 0,05 metri) spre interior, de la linia laterală a zonei echipei, linie de limită frontală (a se vedea diagrama # 2).

1.1.4 Zona de primire

Imediat adiacentă, dar în fața zonei echipei, se află zona de primire. Aceasta este o zonă de 9 metri (+/-0,05 metri) lățime pe 3 metri (+/- 0,05 metri) adâncime (a se vedea diagrama # 1).

1.1.5 Zona neutră

Suprafața care rămâne între cele două zone de primire, cu o adâncime de 6 metri (+/- 0,05 metri), este zona neutră. Zona neutră trebuie să fie divizată în două jumătăți de 3 metri (+/- 0,05 metri) printr-o linie CENTRALĂ (a se vedea diagrama # 1).

1.1.6 Zona băncilor echipelor

Locația băncilor echipelor respective va fi de ambele părți ale meselor scorekeeperilor/cronometrilor, la o distanță minimă de 3 metri de linia laterală a zonei de joc. Zona băncii echipelor trebuie să fie cât mai aproape posibil de masa scorekeeperului/cronometrorului și nu trebuie să fie pe linia zonei echipei. Zona băncii echipei va avea o lungime de 4 metri (+/- 0,05 metri) (a se vedea diagrama # 2). Zona băncii echipei va fi identificată printr-o linie frontală cu o lungime de 4 metri (+/- 0,05 metri) și două linii laterale de cel puțin 1 metru lungime. Toți membrii echipei vor rămâne în această zonă desemnată a băncii în timpul jocului. La pauza dintre reprize, pozițiile băncilor vor fi schimbate. Zona băncilor unei echipe va fi la același capăt al terenului la care se află echipa (a se vedea diagrama # 1).

Dacă un jucător care a fost accidentat sau a părăsit competiția din alte motive dorește să stea în zona băncii echipei sale ca însoțitor, acesta trebuie să poarte un tricou de identificare, asigurat de comitetul organizatoric al turneului.

1.1.7 Marcaje

Toate liniile de marcaj vor avea o lățime de 0,05 metri (+/- 0,01 metri), vor fi marcate vizibil și tactil pentru orientarea cu ușurință a jucătorilor. Toate liniile vor avea o sfoară de 0,003 metri (+/- 0,0005) grosime, plasată în centru, sub banda superioară.

1.1.8 Linia de time-out oficial

Terenul trebuie să fie înconjurat de o linie non-tactilă la distanță de 1,5 metri (+/- 0,05 metri) de liniile laterale și de liniile porților. Când mingea depășește linia, arbitrul trebuie să fluiera un time-out oficial.

1.2 Echipamentul

1.2.1 Porțile

Porțile trebuie să aibă o lățime de 9 metri (+/- 0,05 metri). Stâlpii porților au o înălțime de 1,30 metri (+/- 0,02 metri) și trebuie să fie rotunzi. Bara transversală trebuie să fie rigidă.

Stâlpii porților vor fi în afara terenului, dar pe linia de bază a porții. Măsurătorile vor fi cele din interiorul porților. Diametrul maxim al stâlpilor porților și barei transversale nu va depăși 0,15 metri. Porțile trebuie să aibă o construcție considerată sigură.

1.2.2 Mingea

Mingea utilizată pentru joc trebuie să fie o minge de 1,250 kg cu 8 orificii și clopoței sonori. Circumferința mingii este de aproximativ 76 cm. Materialul este din cauciuc de o duritate determinată de Comitetul Tehnic Sportiv IBSA. Pentru campionatele majore, mingea va fi aprobată de către Delegatul Tehnic numit de IBSA.

1.2.3 Uniformele

Toți competitorii trebuie să poarte un tricou de joc oficial. Tricourile trebuie să aibă numere fixate permanent în față și spate. Numerele trebuie să fie între zero (0) și nouă (9) și trebuie să aibă o înălțime de cel puțin 20 cm. Îmbrăcămintea nu trebuie să fie la o distanță mai mare de 10 cm de corp. La Jocurile Paralimpice și Campionatele Mondiale, tricourile, pantalonii și șosetele purtate de toți sportivii unei echipe trebuie să fie identice.

1.2.4 Ochelarii și lentilele de contact

Este interzisă purtarea ochelarilor sau a lentilelor de contact.

1.2.5 Măștile

Măștile trebuie purtate de către toți jucătorii pe teren, de la primul fluier al unei reprize până la sfârșitul reprizei. Aceasta va include timpul regulamentar, prelungirile și aruncările libere. Dacă într-o situație de time-out jucătorii de pe bancă intră pe teren, aceștia trebuie să poarte măștile.

1.2.6 Petice pentru ochi

La toate campionatele majore, definite de Sub-Comitetul de Goalball IBSA, toți jucătorii care participă la un meci vor avea ochii acoperiți cu petice de tifon, sub supravegherea Delegatului Tehnic pentru Goalball IBSA.

2. JUCĂTORII

2.1 Clasificare

Competiția va fi divizată în două categorii, bărbați și femei.

2.2 Componența echipei

La startul unei competiții, o echipă va fi formată din trei (3) jucători, cu maximum trei (3) rezerve. În cazul în care un sportiv se accidentează astfel încât nu mai poate continua să joace în restul meciului respectiv, echipa respectivă poate opta să continue jocul în restul competiției cu mai puțin decât numărul minim de jucători pentru o echipă oficială. Totuși, o echipă nu poate continua să joace în competiție cu un (1) jucător. Fiecare

echipă este limitată la trei (3) însoțitori pe banca echipei. Arbitrul trebuie informat înainte de începerea jocului cu privire la un jucător din zona băncii echipei care nu este implicat în competiție și care poartă un tricou de identificare asigurat de comitetul organizatoric al competiției.

3 OFICIALII

3.1 Numărul necesar

Fiecare meci va avea doi (2) arbitri de meci, patru (4) arbitri de poartă, un (1) scorekeeper, un (1) cronometror, un (1) cronometror pentru zece secunde și un (1) contabilizator al aruncărilor. La toate campionatele majore, sunt necesari doi (2) cronometrori pentru 10 secunde.

3.2 Rolul oficialilor

Rolul arbitrilor poate fi găsit în manualul programului de certificare a oficialilor pentru goalball ISBA. Rolul oficialilor secundari poate fi găsit în manualul oficialilor ITO IBSA.

4 DESFĂȘURAREA JOCULUI

4.1 Lungimea jocului

Un meci va avea o durată totală de 20 de minute, fiind divizat în două părți egale de câte 10 minute. Trebuie să existe un interval de cel puțin cinci (5) minute între sfârșitul unui meci și începutul meciului următor, la Jocurile Paralimpice și Campionatele Mondiale va exista un interval minim de cincisprezece (15) minute între sfârșitul meciului și începutul meciului următor. Cronometrorul trebuie să dea o avertizare audibilă cu cinci (5) minute înainte de începutul meciului și cu treizeci (30) de secunde înainte de începutul fiecărei reprize. Orice repriză trebuie considerată încheiată la expirarea timpului. Pauza dintre reprize va avea o durată de trei (3) minute. Jocul va începe la expirarea celor trei (3) minute. Jucătorii care urmează să joace în oricare repriză vor fi gata pentru controlul măștilor/peticelor pentru ochi cu 1 minut și 30 de secunde înaintea începerii jocului. Dacă o echipă nu este gata să înceapă jocul după expirarea celor trei (3) minute, întârzierea jocului va fi penalizată. Orice cronometrare va fi oprită în timpul situațiilor de penalizări. Timpul de joc începe și se termină la fluierul arbitrului.

4.2 Prelungiri

Dacă este necesară stabilirea unui câștigător în cazul unui scor egal la sfârșitul timpului regulamentar de joc, echipele vor juca două (2) reprize suplimentare de câte trei (3) minute, echipa care va înscrie primul gol fiind câștigătoare și jocul încheindu-se.

Va exista o pauză de trei (3) minute între sfârșitul timpului regulamentar și prima repriză de prelungiri. O a doua tragere la sorți va stabili aruncarea și primirea pentru fiecare echipă la începutul prelungirilor. În timpul celei de-a doua reprize de prelungiri, pozițiile de la începutul prelungirilor vor fi inversate și echipele vor schimba băncile cât mai repede posibil pentru a începe a doua repriză.

Dacă există în continuare o situație de egalitate și trebuie stabilit un câștigător, această problemă se va rezolva prin executarea aruncărilor libere.

4.3 Tragerea la sorți

Înainte de începerea jocului, un arbitru sau un alt oficial desemnat va proceda la tragerea la sorți. Câștigătorul poate alege poarta pe care dorește s-o apere sau poate alege să arunce sau să primească. Opțiunea care rămâne este a celui care pierde. La începutul celei de-a doua reprize, poarta de apărare și aruncările vor fi alternate. Dacă un reprezentant al unei echipe nu este prezent la tragerea la sorți, se va acorda o penalizare pentru întârziere la începutul meciului.

4.4 Reorientare

În timpul competiției, arbitrul autorizează reorientarea jucătorului în apărare după o situație de penalizare, în care jucătorii au fost eliminați de pe teren. Dacă este necesară reorientarea unui jucător în orice alt moment, acestuia i se va acorda o penalizare de întârziere personală.

4.5 Scorul

În orice moment, mingea care depășește linia porții în interiorul porții va fi considerată gol (a se vedea diagrama # 3). Totuși, un gol poate să nu fie acordat de către un arbitru și să nu fie validat. Un gol va conta doar dacă mingea a depășit în întregime linia porții înainte de expirarea timpului.

4.6 TIME-OUT

4.6.1 Time-out pentru echipe

Fiecărei echipe i se vor permite trei (3) time-out-uri de câte patruzeci și cinci (45) de secunde în timpul regulamentar în scopul antrenării. Odată solicitat, time-out-ul poate fi utilizat de către ambele echipe. După ce o echipă cere și primește time-out, trebuie să aibă loc cel puțin o aruncare înainte ca aceeași echipă să ceară un nou time-out sau o înlocuire. Totuși, poate avea loc o înlocuire înainte de expirarea perioadei de time-out. În plus, fiecare echipă poate avea un (1) time-out de patruzeci și cinci (45) de secunde în timpul prelungirilor. Dacă un time-out are loc în timpul unei înlocuiri, echipei i se va considera atât o înlocuire cât și un time-out.

Un time-out poate fi solicitat unui arbitru în orice moment de către un antrenor sau un jucător prin semnale manuale, non-verbale. Un time-out va fi acordat de un arbitru în timpul unei pauze oficiale în timpul jocului sau când mingea este sub controlul echipei care cere time-out. Această întrerupere acordată de arbitru va avea loc când arbitrul va numi verbal echipa solicitantă. Cronometrul va da un semnal de avertizare audibil cu cincisprezece (15) secunde înainte de expirarea perioadei de time-out.

4.6.2 Time-out oficial

Un arbitru poate cere un time-out oficial în orice moment consideră acest lucru necesar.

Antrenorii nu vor putea da instrucțiuni jucătorilor pe teren în timpul unui time-out oficial, în caz contrar aceasta va fi considerată o atitudine nesportivă. Dacă un arbitru a fluierat pentru un time-out oficial, mingea trebuie să treacă sub controlul arbitrului de poartă. La sfârșitul time-out-ului oficial, mingea trebuie returnată de către arbitrul de poartă echipei în posesia căreia se afla când arbitrul a cerut time-out-ul oficial.

4.6.3 Time-out medical

În cazul unei accidentări sau boli, un arbitru poate cere un time-out medical, iar cronometrul pentru zece (10) secunde situat cel mai aproape de jucătorul accidentat va porni cronometrul pentru a înregistra cele patruzeci și cinci (45) de secunde. Arbitrul va primi o avertizare audibilă la expirarea celor patruzeci și cinci (45) de secunde. Dacă jucătorul accidentat nu este pregătit să joace la expirarea celor patruzeci și cinci (45) de secunde sau dacă vreun membru al echipei intră pe teren, jucătorul respectiv trebuie înlocuit până la sfârșitul reprizei respective.

4.7 ÎNLOCUIREA

4.7.1 Înlocuirea echipelor

În fiecare meci, fiecare echipă poate efectua un număr maxim de trei (3) înlocuiri în timpul regulamentar. Fiecare echipă poate face o (1) înlocuire în timpul prelungirilor. După ce o echipă cere și efectuează o înlocuire, trebuie să aibă loc cel puțin o aruncare înainte ca aceeași echipă să poată cere o altă înlocuire sau time-out. Același jucător poate fi înlocuit de mai multe ori; totuși, fiecare schimbare va fi înregistrată ca o înlocuire. O înlocuire poate fi solicitată unui arbitru în orice moment de către un antrenor sau jucător prin semnale manuale, non-verbale. O înlocuire va fi acordată de un arbitru în timpul unei pauze oficiale de joc sau când mingea este sub controlul echipei care cere înlocuirea. După acordul arbitrului, antrenorul trebuie să indice printr-un panou înlocuirea cu numărul jucătorului care iese din joc și numărul jucătorului care intră în joc.

Înlocuirea, cu excepția unui jucător penalizat, va fi permisă într-o situație de penalizare. Jucătorul trebuie adus direct pe teren și scos de pe teren de către un oficial, fără instrucțiuni verbale din partea antrenorului. Dacă arbitrul apreciază că antrenorul a dat instrucțiuni jucătorilor de pe teren, se va acorda o aruncare de penalizare.

Dacă o înlocuire se efectuează în timpul unui time-out, se va considera că echipa a avut o înlocuire și un time-out și antrenorului i se va permite să-și instruiască jucătorii. Nicio schimbare a unui jucător la sfârșitul unei reprize de joc nu va fi înregistrată ca o înlocuire, dar va fi indicată de către echipă arbitrului și anunțată la începutul reprizei.

4.7.2 Înlocuirea medicală

În cazul unei accidentări, când un antrenor și/sau alt membru al echipei trebuie să intre în zona echipei pentru a acorda asistență sau când un jucător nu poate continua să joace pe durata celor patruzeci și cinci (45) de secunde după acordarea unui time-out medical, înlocuirea jucătorilor trebuie efectuată cât mai curând posibil, iar jucătorului accidentat nu i se va permite revenirea pe teren înainte de sfârșitul reprizei. Aceste înlocuiri nu vor fi considerate ca făcând parte din cele trei înlocuiri permise.

5. INFRAȚIUNI

În cazul unei infracțiuni, mingea va fi returnată echipei în apărare.

5.1 Aruncarea anticipată

Dacă un jucător aruncă mingea înainte ca arbitrul să dea comanda de joc, aruncarea contează, dar nu poate marca punct.

5.2 În afara jocului

Jucătorul care aruncă trebuie să aibă o parte a corpului în contact cu terenul în locul în care lansează mingea. În timpul orientării, un jucător nu poate fi penalizat pentru ieșirea în afara limitelor de joc.

5.3 Pasa

Când în timpul pasării mingii între membrii echipei, mingea iese din limitele liniei laterale, se va considera o pierdere a capacității echipei de a controla mingea. Ori de câte ori mingea lovește un obiect pe teren, se va considera de asemenea o pierdere a capacității echipei de a controla mingea.

5.4 Returnarea mingii

Dacă o minge este blocată de un jucător în apărare și mingea sare dincolo de linia centrală în zona neutră, mingea va fi returnată echipei care a aruncat mingea. Această regulă se aplică de asemenea dacă mingea lovește un stâlp de poartă sau o bară transversală și depășește linia centrală. Această regulă nu se aplică aruncărilor libere și de penalizare.

6 PENALIZĂRI

Vor exista două tipuri de penalizări: penalizări personale și ale echipei. În ambele cazuri, un singur jucător va rămâne pe teren pentru a apăra aruncarea de penalizare. În cazul unei penalizări personale, acesta va fi jucătorul care a comis greșeala. În cazul unei penalizări a echipei, acesta va fi jucătorul care a efectuat ultima aruncare, înainte de acordarea penalizării. În cazul unei penalizări a echipei acordate înainte de efectuarea unei aruncări, jucătorul care rămâne pe teren pentru a apăra aruncarea va fi desemnat de antrenor.

Toate aruncările de penalizare trebuie efectuate conform regulilor jocului.

O penalizare poate fi refuzată de un antrenor sau jucător prin semne manuale, non-verbale.

6.1.1 Mingea scurtă

Ori de câte ori o minge este aruncată și se oprește înaintea zonei echipei în apărare, jocul va fi întrerupt și se va acorda o penalizare echipei care aruncă mingea.

6.1.2 Mingea înaltă

Mingea trebuie să atingă podeaua cel puțin o dată în zona echipei sau în zona de primire după ce a pierdut contactul cu mâna jucătorului care o aruncă. În caz contrar, aruncarea contează, dar nu marchează punct.

6.1.3 Mingea lungă

În procesul aruncării, după ce mingea atinge terenul în zona echipei sau în zona de primire, ea trebuie în plus să vină în contact cu terenul înainte de linia centrală. În caz contrar, aruncarea contează, dar nu marchează punct.

6.1.4 Măștile

Orice jucător de pe teren care își atinge masca va fi penalizat. Un jucător eliminat de pe teren într-o situație de penalizare nu își poate atinge masca, în caz contrar i se va acorda o nouă penalizare. Dacă în timpul unei reprize, unui time-out sau oricărei întreruperi a jocului, un jucător dorește să-și atingă masca, acesta trebuie să-i ceară arbitrilor permisiunea și după acordarea acesteia, trebuie să se întoarcă în sens opus înainte de a-și atinge masca.

6.1.5 A treia aruncare

Un jucător poate arunca o minge doar de două ori consecutiv. A treia și orice altă aruncare înainte ca un coechipier să arunce mingea va fi penalizată. Numărul de aruncări consecutive se va efectua în reprize succesive sau în situații de penalizare, dar nu în timpul regulamentar sau în prelungiri. Marcarea unui auto-gol accidental nu va conta ca o aruncare.

6.1.6 Defensivă ilegală

Primul contact defensiv cu mingea trebuie realizat de către un jucător care are o parte a corpului în contact cu zona echipei.

6.1.7 Întârzierea personală a jocului

Un jucător va fi penalizat pentru o întârziere personală a jocului dacă:

- a) Jucătorul respectiv este reorientat de către orice altă persoană în afara unui coechipier pe teren.
- b) Jucătorul respectiv nu este pregătit să înceapă jocul la cererea arbitrilor.

6.1.8 Comportamentul personal nesportiv

Dacă un arbitru stabilește că un jucător pe teren se comportă în mod nesportiv, va acorda o penalizare personală acelui sportiv. În plus, orice comportament nesportiv

poate duce la eliminarea din joc sau la excluderea din locația respectivă și/sau restul competiției dacă un arbitru apreciază că situația impune acest lucru. Un jucător eliminat astfel nu va fi înlocuit în timpul jocului.

6.1.9 Zgomotul

Orice zgomot excesiv făcut de jucătorul atacant în timpul aruncării, care împiedică urmărirea mingii, va fi penalizat.

6. 2 PENALIZĂRILE ECHIPEI

6.2.1 Zece (10) secunde

Un jucător/o echipă trebuie să arunce mingea în interval de zece (10) secunde de la primul contact al echipei defensive cu mingea. Dacă apare un time-out, o înlocuire sau orice altă întrerupere a jocului înainte ca echipa să arunce mingea, echipei i se va acorda doar timpul rămas de la primul contact pentru aruncarea mingii sau se va acorda o penalizare.

6.2.2 Întârzierea jocului de către o echipă

Se va acorda unei echipe o penalizare pentru întârzierea jocului dacă:

- a) Echipa respectivă nu este pregătită să înceapă jocul la cererea arbitrului.
- b) Echipa respectivă inițiază orice acțiune care împiedică jocul să continue.
- c) Echipa respectivă efectuează o înlocuire la sfârșitul oricărei reprize fără anunțarea arbitrului.

6.2.3 Comportamentul nesportiv al echipei

Dacă un arbitru stabilește că un membru al echipei din zona băncii echipei sau un membru al delegației acelei echipe prezent la meci se comportă într-un mod nesportiv, echipa va fi penalizată. În plus, orice comportament nesportiv poate duce la eliminarea din joc sau la excluderea din locația și/sau restul competiției dacă un arbitru apreciază că situația impune acest lucru.

6.2.4 Intervenții ilegale

Nicio persoană din zona băncii echipei nu va putea interveni în vreun fel, exceptând pe durata time-out-urilor și după expirarea timpului de joc al reprizei. Dacă arbitrul stabilește că o persoană a intervenit în zona băncii echipei, echipa respectivă va fi penalizată. Dacă se produce un al doilea incident în timpul aceluiași meci, persoana respectivă va fi exclusă din sala de sport și echipa va fi penalizată.

6.2.5 Zgomotul

Orice zgomot excesiv făcut de jucătorul atacant în timpul aruncării sau după lansarea mingii va fi penalizat.

7 ARUNCĂRILE LIBERE

Dacă scorul este egal la sfârșitul jocului în care este necesar un câștigător, aruncările libere vor determina rezultatul jocului.

7.1 Numărul de aruncări libere

Numărul de aruncări libere va fi determinat de numărul minim de jucători de pe fiecare foaie de meci.

7.2 Tragerea la sorți pentru aruncările libere

Înainte de începerea aruncărilor libere, alegerea de a arunca sau primi va fi stabilită prin tragere la sorți. Echipa care alege să arunce prima va face acest lucru pentru fiecare pereche de aruncări.

7.3 Ordinea aruncărilor libere

Ordinea aruncării va fi determinată de foaia de meci înaintată de antrenor înainte de începutul meciului. Foaia de meci trebuie să includă toți jucătorii de pe foaia de scor. Prima persoană de pe foaia de meci a fiecărei echipe va intra pe teren asistată de un arbitru și fiecare jucător va efectua o aruncare. Această succesiune se repetă până când numărul minim de jucători are posibilitatea de aruncare sau apărare. Echipa cu numărul cel mai mare de goluri va fi declarată câștigătoare.

7.4 Aruncările libere în sistem „moarte subită”

Dacă situația de egalitate persistă, aruncările se vor repeta în aceeași ordine până când fiecare echipă execută un număr egal de aruncări și o echipă preia conducerea. Înainte de aruncările libere în sistem „moarte subită”, o nouă tragere la sorți va stabili echipa care va executa prima aruncările. După fiecare pereche de aruncări, echipa care va arunca prima se va schimba.

7.5 Penalizările în cazul aruncărilor libere

Aruncările libere vor fi practicate în conformitate cu regulile existente. Totuși, dacă apare o penalizare ofensivă, aruncarea este anulată. Dacă apare o penalizare defensivă, aruncarea se va repeta dacă nu a marcat punct.

7.6 Mișcarea jucătorilor

În toate situațiile de aruncări libere, antrenorii și însoțitorii vor fi deplasați în partea opusă a terenului de către un arbitru. Toți jucătorii trebuie să poarte măști. Jucătorii vor rămâne în zona băncii echipei până la încheierea meciului. Jucătorii eliminați din competiție sau jucătorii deja accidentați și considerați inapți pentru a juca vor fi eliminați de pe foaia de meci, iar toți jucătorii plasați mai jos pe foaia de meci vor fi deplasați în ordine spre un nivel superior.

8. AUTORITATEA ARBITRULUI

În toate chestiunile privind siguranța, regulile, procedura și jocul, decizia finală va fi luată de arbitru.

9. INSULTE ADUSE OFICIALILOR

Orice acțiune inițiată de către un participant la joc, raportată în scris de un oficial atestat IBSA Sub-Comitetului de Goalball IBSA, va fi examinată în ședința următoare a Sub-Comitetului. Sancțiunile împotriva aceluși participant vor fi cele considerate necesare de către Sub-Comitet.

10. DISPUTE

În cazul unei dispute dintre o echipă și un oficial, doar antrenorul principal poate trata cu arbitrii jocului. Discuția va fi posibilă doar în timpul unei întreruperi oficiale a jocului și numai după ce arbitrul a acceptat cererea antrenorului.

Arbitrul va clarifica problema disputată. În cazul în care antrenorul nu este de acord cu această clarificare, meciul va continua, iar arbitrul va putea contesta meciul în modul prezentat de Asociația Internațională de Sport pentru Nevăzători (IBSA). Dacă un antrenor persistă în discutarea problemei cu arbitrii după prima clarificare, echipa va primi o penalizare pentru întârziere. Arbitrul poate lua și alte măsuri dacă apreciază că este necesar.

23 GLOSAR DE TERMENI

Aprobare	Când arbitrul numește verbal echipa solicitantă.
Mingea peste linie	A se vedea Diagrama
Campionate	Jocuri Paralimpice, Campionate Mondiale sau Regionale IBSA
Intervenție	Orice comunicare din zona băncii echipei către jucătorii de pe teren. Este permisă doar în time-out-uri și pauze.
Marcajele terenului	A se vedea marcajele „tactile”
Apărare	Acțiunea de împiedicare a înscrierii unui gol.
Tragere	O metodă de a stabili grupele echipelor care nu au participat la competiții anterioare.
Mășți și petice pentru ochi	Un mijloc de a împiedica jucătorii care văd să-și utilizeze văzul în timpul jocului.
Amendă	O penalizare a echipei pentru neprezentare la timp sau comportament inadecvat.

Aruncări libere	O situație în care doi jucători la egalitate își dispută întâietatea.
Arbitrul de poartă	Unul din Oficialii Tehnici Internaționali. Rol descris în manualul ITO de goalball IBSA.
Repriză	O perioadă de zece (10) minute a timpului regulamentar de joc sau de trei (3) minute a prelungirilor.
Pauză între reprize	O pauză de trei (3) minute între reprize.
Semnale manuale	Utilizate de arbitri pentru a cere înlocuiri și time-out. A se vedea Diagrama.
Minge înaltă	Într-o situație de aruncare când mingea nu atinge întâi podeaua în zona echipei sau zona de primire.
IBSA	International Blind Sports Federation (Federația Internațională de Sport pentru Nevăzători)
Infrațiune	Orice violare a regulilor care nu duce la o situație de penalizare.
Sub-Comitetul de Goalball al Asociației Internaționale de Sport pentru Nevăzători	Autoritatea Sportivă pentru Goalball
Minge lungă	Într-o situație de aruncare când mingea nu atinge podeaua înainte de linia de centru.
Diferență maximă de goluri	Orice situație în care o echipă a marcat cu zece (10) goluri mai mult decât echipa cu care joacă.
Semnale manuale non-verbale	A se vedea Diagrama "Semnale manuale"
Întrerupere oficială a jocului	Orice situație în care arbitrul întrerupe jocul.
În afara limitelor	Orice zonă în afara terenului.
Prelungiri	Două (2) reprize de câte (3) minute de joc pentru a stabili câștigătorul în cazul unui scor egal la sfârșitul timpului regulamentar de joc.
Penalizare	O violare a regulilor care duce la o aruncare de penalizare.

Grupă	Mai multe echipe care joacă împreună în sistem 'round robin'.
Reorientare	Când un arbitru de poartă sau de joc re poziționează un jucător pe linia sa de orientare
Round Robin	Un sistem competițional în care fiecare echipă joacă pe rând un meci cu celelalte echipe din grupa sa.
Scorekeeper	Un membru ITO. Rol descris în manualul oficialilor ITO IBSA.
Seeding	O metodă de divizare a echipelor în grupe de nivel competițional egal pe baza performanței la competițiile precedente.
Contabilizator al aruncărilor	Unul din rolurile ITO descris în manualul oficialilor ITO IBSA
Rezervă	Un jucător de pe banca echipei care este pregătit să intre pe teren în locul unuia din jucătorii de pe teren existenți.
Panou de înlocuire	Un mijloc vizual utilizat de antrenor pentru fiecare înlocuire a jucătorilor.
Marcaje tactile (linii)	O linie în relief care trebuie să fie înălțată în centru. Înălțimea nu va depăși 0,003 metri în niciun punct.
Cronometrul pentru zece secunde	Un membru ITO. Rol descris în manualul oficialilor ITO IBSA.
Aruncare	Orice situație în care mingea pierde contactul cu mâna unui jucător cu intenția de a marca.
Cronometrul	Unul din rolurile ITO descris în manualul oficialilor ITO
Comportament nesportiv	Orice acțiune inițiată de către un jucător, o echipă sau un membru al delegațiilor acestora care este contrară spiritului jocului.