



**HANDI
SPORT**

LIGUE
FRANCOPHONE

LIGUE HANDISPORT FRANCOPHONE

69 Avenue du Centenaire

6061 Montignies-sur-Sambre

Tel : 071 10 67 50

Email : info@handisport.be



RÈGLEMENT INTERNATIONAL GOALBALL

2022-2024

VERSION FÉVRIER 2023

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	2
Introduction	5
PARTIE 1 : PRÉPARATION DU MATCH.....	6
1. Le terrain	6
2. La zone du banc d'équipe.....	7
3. Les buts.....	7
4. La balle.....	8
5. L'équipement	8
6. Bandeau/Cache-œil adhésif/ lunettes et lentilles cornéennes/Appareils auditifs...	10
7. Classification et catégorie de compétition	11
8. Composition de l'équipe.....	11
9. Les officiels.....	12
PARTIE 2 : AVANT LE MATCH	13
10. Le tirage au sort	13
11. L'échauffement.....	14
12. Durée du match	14
PARTIE 3 : PENDANT LE MATCH	16
13. Le protocole du match.....	16
14. Marquer des buts	18
15. Le temps-mort de l'équipe	18
16. Le temps-mort demandé par les officiels	20
17. Le temps-mort médical.....	20
18. Règlement en cas de blessures qui saignent	21

19. Remplacement d'équipe.....	22
20. Changement médical.....	24
PARTIE 4 : LES INFRACTIONS.....	25
21. Lancer prématuré.....	25
22. Balle perdue ou ball over.....	25
PARTIE 5 : PÉNALITÉS INDIVIDUELLES.....	26
23. Balle courte ou short ball.....	26
24. Balle haute ou high ball.....	26
25. Balle longue ou long ball.....	27
26. Le bandeau.....	27
27. Défense illégale.....	27
28. Retard de jeu individuel (Personal delay of game).....	28
29. Conduite antisportive individuelle.....	28
30. Le bruit.....	30
PARTIE 6 : PÉNALITÉS D'ÉQUIPE.....	31
31. Dix secondes.....	31
32. Retard de jeu d'équipe.....	32
33. Conduite antisportive d'équipe.....	33
34. Coaching illégal.....	33
35. Le bruit.....	34
PARTIE 7 : FIN DE LA PARTIE.....	35
36. Prolongation.....	35
37. Lancers supplémentaires.....	35
38. Lancers supplémentaires à mort subite.....	37
39. Signature de la feuille de marquage et contestations.....	37
PARTIE 8 : AUTORITÉ DES ARBITRES ET ABUS DES OFFICIELS.....	40
40. Autorités des arbitres.....	40

41. Abus des autorités	40
PARTIE 9 : RÈGLEMENT DE TOURNOI	41
42. Événements reconnus par l'IBSA ou Jeux paralympiques	41
ANNEXE - PLAN DU TERRAIN ET SIGNES.....	42
Terrain de goalball	42
Signes.....	Erreur ! Signet non défini.

Introduction

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

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

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

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

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

PARTIE 1 : PRÉPARATION DU MATCH

1. Le terrain

- 1.1 Les dimensions : le terrain est un rectangle de 18 m de long sur 9 m de large ($\pm 0,05$ m). Les dimensions doivent être prises à partir des bords extérieurs. Seules les lignes du terrain sont autorisées sur la surface du terrain (voir dessin Section 1). Le terrain sera divisé sur sa longueur tous les 3 m pour en faire 6 zones.
- 1.2 Devant les buts, à chaque extrémité du terrain, se trouvent des zones d'équipes, de 6 m de long sur 9 m de large ($\pm 0,05$ m). Les zones des équipes sont divisées en deux sections similaires de 3 m de longueur sur 9 m de largeur ($\pm 0,05$ m). Ces sections seront nommées « zone d'orientation » et « zone d'atterrissage ». La zone d'orientation est celle qui est la plus proche du but, et la zone d'atterrissage est celle qui est la plus éloignée du but. La zone d'équipe dispose de lignes d'orientation des joueurs, comme indiqué dans l'illustration de l'Annexe 1.
- 1.3 La « zone neutre » est la zone centrale du terrain. Elle mesure 6 m ($\pm 0,05$ m) de longueur par 9 m ($\pm 0,05$ m) de largeur et elle est divisée en deux parties égales par la ligne centrale (voir Annexe 1).
- 1.4 Toutes les lignes sont d'une largeur de 0,05 m ($\pm 0,01$ m) et sont faites avec un ruban adhésif. Il y aura une corde sous le ruban afin que les joueurs puissent les utiliser pour s'orienter. La corde doit avoir une épaisseur de 0,003 m ($\pm 0,0005$ m) et se trouve sous le ruban adhésif. Le ruban adhésif utilisé devra être d'une couleur qui fait contraste avec le plancher et avec la balle, afin d'aider les arbitres et les spectateurs à mieux voir la balle et les marques sur le terrain.

- 1.5 Le plancher du terrain doit avoir une surface lisse, et doit être approuvé par le Délégué Technique de l'IBSA (pour les compétitions reconnues par l'IBSA). Pour les Jeux Paralympiques, les Championnats du monde et tout autre championnat, des planchers en bois, en plastique ou en matériel synthétique peuvent être utilisés.

2. La zone du banc d'équipe

- 2.1 Chaque équipe aura une zone de banc d'équipe située de part et d'autre de la table des arbitres, à au moins 3 m de la ligne latérale du terrain. La zone du banc d'équipe a une longueur de 4 m ($\pm 0,05$ m) et une profondeur de 3 m ($\pm 0,05$ m), et elle sera délimitée par du ruban adhésif avec une corde (voir Annexe 1).
- 2.2 Les zones de banc d'équipe se trouveront du même côté du terrain que les joueurs. Le banc sera aligné sur la ligne de but (voir Annexe 1).
- 2.3 Les deux équipes changeront de banc à la mi-temps puisqu'elles changent de côté de terrain.
- 2.4 À l'exception de trois joueurs sur le terrain, tous les membres de l'équipe doivent rester dans la zone de leur banc et doivent s'assurer qu'une partie de leur corps soit sur ou derrière la ligne de ruban adhésif pendant la partie. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité d'équipe pour retard de jeu.
- 2.5 Si un joueur qui s'est blessé ou qui s'est retiré de la compétition souhaite s'asseoir sur le banc d'équipe, il doit porter un maillot distinctif procuré par le comité organisateur du tournoi. Le joueur sera considéré « non-participant » et le « non-participant » en infraction devra quitter la zone du banc de l'équipe.

3. Les buts

- 3.1 Les buts font toute la largeur du terrain, à chaque extrémité. Ils mesureront, de l'intérieur, 9 m ($\pm 0,05$ m) de largeur, 1,3 m ($\pm 0,02$ m) de hauteur et au moins 50 cm de profondeur (en mesurant de l'avant de la barre transversale à la partie la plus proche du fond du but).

- 3.2 La barre transversale doit être rigide.
- 3.3 Les poteaux de but et la barre transversale doivent être ronds ou ovales, et doivent avoir un diamètre ne dépassant pas 0,15 m.
- 3.4 Les poteaux de but doivent être positionnés de manière à ce que le bord avant intérieur du poteau soit à l'extérieur de la ligne latérale du terrain et aligné avec la ligne de but.

4. La balle

- 4.1 La balle doit répondre aux spécificités suivantes :
- diamètre : la balle doit être ronde et avoir un diamètre de 24-25 cm
 - circonférence : 75,5-78,5 cm
 - poids : 1.250 gr (\pm 50 gr)
 - trous sonores : 4 trous dans l'hémisphère supérieur et 4 trous dans l'hémisphère inférieur
 - cloches : deux pièces
 - élastomère : caoutchouc naturel
 - rigidité : selon la norme DIN 53505: 80-85 °Shore A
 - couleur : bleu
 - surface : bosselée
 - aucune composante toxique
- 4.2 Pour les championnats majeurs (Jeux Paralympiques, Championnats du monde et tous championnats continentaux), une balle approuvée par l'IBSA et choisie par le comité organisateur sera utilisée.

5. L'équipement

- 5.1 Tous les joueurs doivent porter une vareuse de l'équipe identique.

- 5.2 La vareuse de chaque joueur doit être numérotée de façon permanente à l'avant et à l'arrière. Les numéros doivent au moins mesurer 18 cm de hauteur et doivent être 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9. Pour tenir compte de circonstances particulières, une exception unique à la taille du numéro peut être approuvée par le délégué technique. Le numéro ne peut pas être rentré dans le short, couvert par des protecteurs ou autrement caché de la vue des arbitres ou de la table des arbitres. Un manquement à un de ces critères entraînera une pénalité pour retard de jeu.
- 5.3 Les joueurs peuvent faire inscrire leur nationalité et/ou leur nom au dos de leur maillot. La taille des lettres ne peut dépasser 7 cm, sauf si le Délégué Technique donne son accord.
- 5.4 L'équipement vestimentaire et de protection ne doit pas être à plus de 10 cm du corps. Les joueurs ne sont autorisés à jouer que dans les uniformes décrits dans le présent règlement ou dans un uniforme approuvé par le Délégué Technique en vertu des règles 5.1, 5.2, 5.3, 5.4) du présent règlement.
- 5.5 Aux Jeux Paralympiques, la vareuse, les pantalons et les chaussettes du match que portent tous les compétiteurs d'une équipe doivent être identiques et conformes aux normes publicitaires telles que requises par le Comité Paralympique International. Vu la nature contractuelle des exigences publicitaires, les pièces d'équipement non conformes ne seront pas permises sur le terrain. Un manquement à ce critère entraînera une pénalité d'équipe pour retard de jeu et le joueur ne pourra pas jouer.
- 5.6 Aux Championnats du monde, la vareuse, les pantalons et les chaussettes du match que portent tous les compétiteurs d'une équipe doivent être identiques et conformes aux normes publicitaires telles que requises par l'IBSA. Vu la nature contractuelle des exigences publicitaires, les pièces d'équipement non conformes ne seront pas permises sur le terrain. Un manquement à ce critère entraînera une pénalité d'équipe pour retard de jeu et le joueur ne pourra pas jouer.

- 5.7 Tout casque ou autre objet couvre-chef placé sur la tête ne doit pas gêner le positionnement ou le fonctionnement du bandeau. Tout manquement à cette règle entraînera une pénalité de retard de jeu.
- 5.8 Les équipes doivent disposer d'uniformes supplémentaires en cas de saignement. Les équipes remplaceront les pièces d'équipements tachées de sang par d'autres ayant le même design et les mêmes couleurs. Tout manquement à cette règle entraînera une pénalité de retard de jeu.
- 5.9. Les équipes doivent également disposer de deux ensembles de maillots faisant office de maillot à domicile et de maillot extérieur. Les deux maillots doivent clairement se distinguer par leurs combinaisons de couleurs.

6. Bandeau/Cache-œil adhésif/Lunettes et lentilles cornéennes/Appareils auditifs

- 6.1 Le port de lunettes ou de lentilles cornéennes est interdit.
- 6.2 Tous les joueurs sur le terrain doivent porter un bandeau à partir du moment où l'arbitre vérifie les bandeaux au début de la période jusqu'à la fin de cette dernière. De plus, un joueur qui se fait remplacer peut enlever son bandeau une fois que le changement a été annoncé et qu'il se dirige vers le banc. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité individuelle pour bandeau (Eyeshades).
- 6.3 Le bandeau doit également être porté durant les prolongations par tous les joueurs sur le terrain. Tous les joueurs doivent porter leur bandeau lors des tirs de barrage, qu'ils soient sur le terrain ou non. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité individuelle pour bandeau (Eyeshades).
- 6.4 Dans tous les Championnats majeurs, tous les joueurs participant au match devront avoir les yeux couverts par un cache-œil adhésif de gaze ou équivalent, sous la supervision du Délégué

Technique de l'IBSA de Goalball ou d'une personne désignée pour chaque équipe et connue du Délégué Technique. Le Comité d'organisation local doit annoncer le type ou la marque des

cache-œil soixante (60) jours avant le début du tournoi afin que toutes les équipes puissent savoir quel type et quelle marque seront utilisés. Les équipes doivent fournir un certificat médical au Délégué Technique deux semaines à l'avance, si un joueur doit utiliser des cache-œil différents. Si les cache-œil alternatifs sont approuvés, l'équipe couvrira le coût supplémentaire pour l'achat des nouveaux cache-œil.

- 6.5 Si un joueur prend plus que le temps alloué pour un temps mort médical (45 secondes) pour ajuster ou remplacer son bandeau, une pénalité individuelle de retard de jeu sera accordée. C'est l'officiel responsable des dix secondes qui, étant inactif pendant ce temps, chronométrera le temps mort officiel de 45 secondes.
- 6.6 Tout bandeau fourni par l'organisateur d'un tournoi doit être approuvé par le Délégué Technique d'IBSA et doit être porté par l'ensemble des joueurs. Tout manquement à cette règle sans l'approbation écrite préalable du Délégué Technique entraînera l'exclusion du joueur du match. Ce joueur peut être remplacé.
- 6.7 Les joueurs ne peuvent pas porter ou utiliser d'appareils auditifs lorsqu'ils se trouvent sur le terrain. Tout manquement à cette règle entraînera une sanction personnelle pour conduite antisportive et le joueur sera exclu du match. Celui-ci peut être remplacé.

7. Classification et catégorie de compétition

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

8. Composition de l'équipe

- 8.1 Au début de chaque match, toute équipe sera formée de 3 joueurs sur le terrain avec un maximum de 3 remplaçants. Une équipe sera contrainte de déclarer forfait si elle ne peut pas

commencer le match avec trois joueurs sur le terrain. Le match sera terminé dès qu'une équipe ne contient qu'un joueur éligible pour le match en question.

- 8.2 De plus, chaque équipe a droit à un maximum de 3 accompagnateurs sur le banc des joueurs pendant la partie. Le nombre total de personnes autorisées dans la zone du banc des joueurs ne dépassera pas neuf personnes, incluant les trois joueurs de départ. Tout manquement à cette règle entraînera une pénalité de retard de jeu.
- 8.3 Lors du tirage au sort, l'arbitre doit être averti par écrit de la présence de joueurs qui ne participeront pas à la compétition dans la zone du banc d'équipe. Ces joueurs doivent porter une vareuse distinctive fournie par le comité organisateur du tournoi, sans quoi ils ne pourront pas s'asseoir dans la zone du banc d'équipe. En cas de non-respect de ce règlement, le joueur devra quitter le banc de touche.

9. Les officiels

- 9.1 Chaque partie devra avoir 2 arbitres, 4 juges de buts, 1 marqueur, 1 chronométrateur, 2 chronométrateurs en charge de superviser la règle des dix secondes. Dans les Jeux Paralympiques, les tournois de qualification pour les Paralympiques et les Championnats Régionaux, un chronométrateur secondaire est requis.
- 9.2 Les fonctions des arbitres sont décrites dans l' « IBSA Goalball Officials' Certification Programme Manual ». Les fonctions des officiels techniques sont décrites dans l' « IBSA ITO Officials' Manual ».

PARTIE 2 : AVANT LE MATCH

10. Le tirage au sort

- 10.1 Un représentant de l'équipe doit être présent à l'heure et à l'endroit prévu pour le tirage au sort. Un manquement à ce règlement entraînera la perte du choix de lancer ou de recevoir la balle ou du choix du côté de terrain (droite ou gauche de la table des officiels). Si aucune des deux équipes ne se présente au tirage au sort, l'équipe dont le nom apparaît en premier sur l'horaire de jeu (équipe A) commencera la partie à gauche de la table des officiels avec la balle.
- 10.2 Avant qu'une équipe puisse entrer sur le terrain, son représentant devra valider la feuille d'alignement afin de vérifier l'exactitude des noms et numéros des joueurs, ainsi que des noms des entraîneurs/accompagnateurs qui seront sur le banc. Si une feuille d'alignement n'est pas fournie au tirage au sort, la feuille d'alignement de la partie précédente sera utilisée. Si aucune feuille d'alignement n'existe, les noms et rôles des membres de l'équipe seront recopiés, tels qu'ils sont inscrits sur la feuille d'inscription remise au comité organisateur du tournoi.
- 10.3 Pour les matchs qui requièrent un gagnant, le représentant de l'équipe complètera une feuille de lancers supplémentaires, qui sera fournie par l'arbitre au premier tirage au sort et qui devra être rendue à l'arbitre lors du tirage au sort des lancers supplémentaires. Le non-respect de cette règle entraînera la perte du choix de lancer ou de défendre, la feuille d'alignement sera utilisée pour déterminer l'ordre des joueurs. Si aucune des deux équipes n'a fourni de feuille d'alignement, l'équipe A commencera avec la balle.
- 10.4 Le tirage au sort sera effectué par un officiel approuvé ou nommé par le Délégué Technique du tournoi.

- 10.5 Le gagnant du tirage au sort pourra choisir de lancer ou de recevoir la balle au début du match, ou il pourra choisir de quel côté du terrain son équipe débutera le match. Le choix restant revient à l'équipe ayant perdu le tirage au sort.
- 10.6 À la fin de la première période, les équipes échangeront de banc et de côté de terrain. Le premier lancer de la deuxième période sera effectué par l'équipe qui a défendu le premier lancer au début de la partie.
- 10.7 Seuls les joueurs dont le nom figure sur la feuille d'alignement du match concerné pourront participer au match. Tous les membres de l'équipe dont le nom apparaît sur la feuille du marqueur pour le match concerné doivent être sur le terrain ou sur le banc de l'équipe au début du match. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité d'équipe pour retard de jeu.

11. L'échauffement

- 11.1 Les joueurs auront le droit de s'échauffer sur la moitié de terrain qu'ils défendront durant le match. Il est interdit aux équipes de lancer la balle en direction du côté adverse du terrain.
- 11.2 Si pendant l'échauffement, une équipe lance la balle du côté de la moitié adverse du terrain, l'équipe recevra un avertissement de la part de l'arbitre. Si la même équipe lance à nouveau la balle dans la moitié adverse du terrain, elle se verra accorder une pénalité d'équipe—Conduite antisportive. Tout lancer supplémentaire vers la moitié adverse du terrain entraînera une nouvelle pénalité d'équipe pour conduite antisportive et pourra entraîner l'expulsion d'un joueur ou d'un entraîneur.

12. Durée du match

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

- 12.3 Un signal sonore sera donné 5 minutes avant le début du match. Il y aura également un second signal sonore 90 secondes avant le début de chaque mi-temps.
- 12.4 Les joueurs qui débiteront une période doivent être prêts et faire face à leur propre but 90 secondes avant le début de chaque période pour la vérification de leur cache-yeux et de leur bandeau par les arbitres. Le non-respect de cette règle entraînera une pénalité d'équipe ou personnelle pour retardement du match.
- 12.5 La mi-temps est d'une durée de 3 minutes.
- 12.6 Toutes les équipes et les joueurs devront être prêts à commencer lorsque l'officiel du côté de la table annonce que le temps est écoulé. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité d'équipe pour retard de jeu.
- 12.7 Toute période sera considérée complète à l'expiration du temps.

PARTIE 3 : PENDANT LE MATCH

13. Le protocole du match

- 13.1 L'arbitre débute la partie en demandant au public d'éteindre leur cellulaire et de demeurer silencieux lorsque la balle est en jeu. L'arbitre dira ensuite « quiet please » (silence s'il vous plait), avant de dire « centre » et de lancer la balle à l'équipe qui doit lancer en premier. L'arbitre lancera la balle au joueur le plus proche de la position centrale. L'arbitre sifflera ensuite à trois reprises et dira « play ».
- 13.2 L'horloge de jeu et celle de dix secondes seront enclenchées au troisième coup de sifflet.
- 13.3 L'arbitre mettra fin à chaque période en sifflant une fois et en annonçant « half-time » (mi-temps), « game » (partie), « overtime » (prolongation), « extra throws » (lancers supplémentaires) ou « sudden death extra throws » (lancers supplémentaires à mort subite). Ce sifflement signale que les joueurs peuvent toucher leur bandeau et qu'aucune pénalité n'a été commise avant la fin de la période. Pendant les lancers supplémentaires et entre les lancers supplémentaires et ceux à mort subite, les joueurs ne sont pas autorisés à toucher leur bandeau.
- 13.4 L'horloge de jeu et celle de dix secondes sont arrêtées lorsqu'un arbitre siffle et redémarrent après le « play », sauf lors d'une pénalité. L'horloge de jeu sera arrêtée lors d'une pénalité.
- 13.5 Lorsque la balle doit être remise en jeu, elle est déposée par un arbitre ou un juge de but sur la ligne latérale, 1,5 m devant le poteau de but du côté où la balle est sortie du terrain. L'arbitre dira alors « quiet please », sifflera une fois et dira « play ». L'horloge du match et de dix secondes reprendront après le "play". Si la balle dépasse la ligne médiane et le but, l'équipe peut la garder.
- 13.6 Si lors d'un lancer, la balle est lancée à l'extérieur de la ligne latérale sans toucher l'équipe défensive, l'arbitre sifflera une fois et dira « out ». L'horloge de jeu sera arrêtée, alors que le

chronomètre de 10 secondes sera arrêté et réinitialisé. Chaque fois que le ballon doit être remis en jeu, il sera lâché par un arbitre ou un juge de but (voir règle 13.5). L'arbitre dira « quiet please », sifflera et dira « play ». L'horloge du jeu et celle de dix secondes redémarreront toutes deux à l'appel « play ».

- 13.7 Si la balle bloquée traverse la ligne latérale et atteint la zone d'équipe ou si la balle bloquée traverse de plus de la moitié la ligne de but, l'arbitre sifflera une fois et dira « blocked out ». Si la balle traverse aussi la ligne de « line out », l'arbitre sifflera et dira « line out ». L'horloge de jeu et le chronomètre de 10 secondes seront arrêtés. Lorsque la balle doit être remise en jeu, elle est déposée par un arbitre ou un juge de but (voir point 13.5). L'arbitre dira « quiet please », sifflera et dira « play ». L'horloge du jeu et celle de dix secondes redémarreront toutes deux à l'appel « play ».
- 13.8 Lorsque l'horloge de jeu est arrêtée et que la balle est remise en jeu par l'arbitre ou par un juge de but à la ligne de 1,5 m devant le poteau du but, l'arbitre dira « quiet please », sifflera et dira « play » même si aucun membre de l'équipe ne montre l'intention de prendre la balle.
- 13.9 Aucun outil d'orientation supplémentaire n'est permis sur le terrain. Un manquement à ce règlement entraînera une pénalité individuelle pour retard de jeu.
- 13.10 Après une pénalité, les joueurs peuvent être réorientés vers le poteau du but par un arbitre ou un juge de but. Si à tout autre moment un arbitre doit réorienter un joueur, une pénalité individuelle pour retard de jeu sera accordée.
- 13.11 On parle de balle morte lorsque la balle lancée s'arrête dans la zone de l'équipe défensive, sans qu'un joueur de cette équipe ne la touche. L'arbitre sifflera et dira « dead ball » (balle morte). La balle sera remise en jeu du côté de l'équipe défensive par un officiel tel que décrit au point 13.5. Une balle sera déclarée « dead ball » lorsque la balle lancée frappe le poteau du but ou la barre transversale sans toucher un joueur de l'équipe défensive et s'arrête soit dans la zone d'équipe ou dans la première moitié de la zone neutre. L'arbitre sifflera seulement lorsque la balle est complètement immobile.

13.12 Si un membre de l'équipe doit quitter la zone de jeu pour une raison quelconque, (y compris raison médicale ou ajustement d'équipement), il sera seulement autorisé à le faire pendant un arrêt de jeu officiel et après avoir reçu l'autorisation de la part de l'arbitre. Le membre de l'équipe ne pourra pas revenir avant la fin de la période. Tout manquement à cette règle entraînera une pénalité de retard de jeu.

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

14. Marquer des buts

14.1 À tout moment où l'horloge de jeu est en marche, que la balle est en jeu et qu'elle traverse complètement la ligne de but (voir Annexe 1), un but est marqué. L'arbitre sifflera deux fois et annoncera le but. L'horloge de jeu sera arrêtée au premier coup de sifflet. Un but ne peut pas être marqué par un officiel qui remet la balle en jeu.

14.2 Pendant les situations de pénalité, lorsque l'horloge de jeu ne tourne pas, mais que la balle franchit complètement la ligne de but, un but est marqué.

14.3 Si le bandeau d'un joueur défensif est déplacé ou s'enlève lorsqu'il est touché par une balle, le match continuera jusqu'à ce que la balle soit contrôlée, bloquée ou qu'un but soit marqué.

14.4 L'équipe qui a marqué le plus de buts à la fin du match a gagné.

14.5 Le match sera terminé dès lors qu'une équipe mène par 10 buts.

15. Le temps mort de l'équipe

15.1 Chaque équipe aura droit à quatre temps morts de 45 secondes durant la partie. Au moins un de ces temps morts doit être pris durant la première période, sans quoi il sera perdu. Une fois

qu'une des équipes a demandé un temps mort, les deux équipes peuvent utiliser le temps mort.

- 15.2 Chaque équipe a droit à un temps mort de quarante-cinq secondes durant la prolongation. Tous les temps morts non utilisés à la fin du temps réglementaire seront perdus.
- 15.3 L'équipe qui a le contrôle du ballon peut demander un temps mort. Les deux équipes peuvent demander un temps mort lorsqu'il y a un arrêt de jeu.
- 15.4 Un temps mort peut être demandé à l'arbitre par n'importe quel membre de l'équipe à l'aide du signal de temps mort (voir Annexe 1) et/ou en disant « time out » (temps mort). Tout membre de l'équipe peut demander le temps mort par un geste de la main avant que son équipe ne contrôle la balle, mais doit attendre que la balle soit contrôlée avant de demander le temps mort verbalement. Tout manquement à cette règle entraînera une pénalité pour l'équipe pour coaching illégal.
- 15.5 Le temps mort débutera lorsque l'arbitre l'annoncera et nommera l'équipe requérante. Toute personne qui se trouve dans la zone du banc d'équipe peut alors monter sur le terrain.
- 15.6 C'est le responsable du chronomètre des 10 secondes qui chronométrera le temps mort de 45 secondes, donnera un signal sonore à 15 secondes de la fin du temps mort et un autre quand le temps mort sera terminé. À l'expiration du temps mort, tous les membres de l'équipe devront se trouver dans la zone du banc d'équipe. Tout manquement à cette règle entraînera une pénalité d'équipe pour retard de jeu.
- 15.7 Lorsque le signal sonore retentit 15 secondes avant la fin du temps mort, les arbitres diront « fifteen seconds » (quinze secondes).
- 15.8 Un remplacement peut être demandé avant la fin du temps mort par l'équipe qui a demandé le temps mort. Si l'équipe qui a demandé le temps mort demande un remplacement avant la fin du temps mort, ceci comptera pour un temps mort et un remplacement. Au terme des 45 secondes, l'arbitre annoncera le remplacement et celui-ci aura alors lieu. Si l'équipe qui a demandé le temps mort réclame un remplacement après la fin du temps mort, cette équipe recevra une pénalité d'équipe pour retard de jeu.

- 15.9 Après qu'une équipe ait demandé un temps mort, au moins un lancer doit être effectué avant que la même équipe puisse demander un autre temps mort ou un remplacement.
- 15.10 Si une équipe prend plus de quatre temps morts pendant le temps réglementaire, ou plus de trois temps morts dans la seconde période, ou plus d'un temps mort en prolongation, la requête sera refusée et une pénalité d'équipe pour retard de jeu sera attribuée immédiatement.
- 15.11 Lorsque l'arbitre dit « quiet please » (silence s'il vous plaît), l'entraîneur et les autres membres de l'équipe sur le banc ne doivent plus parler à l'équipe, sinon l'équipe recevra une pénalité d'équipe pour coaching illégal.

16. Le temps-mort demandé par les officiels

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

17. Le temps mort médical

- 17.1 Le temps d'arrêt médical est de 45 secondes maximum. Dans le cas d'une blessure ou d'une maladie, un temps mort médical peut être demandé par l'arbitre. L'arbitre évaluera la situation et déterminera si le joueur est en mesure de continuer à jouer au terme des 45 secondes.

- 17.2 C'est le chronométreur des 10 secondes, inactif à ce moment du jeu, qui chronométrera le temps mort médical de 45 secondes.
- 17.3 Un signal sonore retentira 15 secondes avant la fin du temps mort médical, et lorsque les 45 secondes seront écoulées.
- 17.4 Si l'arbitre estime que le joueur blessé n'est pas en mesure de jouer à la fin du temps mort médical, le joueur doit être remplacé en invoquant un remplacement médical. Le joueur peut revenir dans le jeu si l'entraîneur utilise un remplacement régulier pour le ramener au jeu.
- 17.5 Seul un membre de l'équipe parmi ceux présents sur le banc d'équipe peut monter sur le terrain durant un temps mort médical, à moins que l'arbitre n'autorise d'autres personnes à entrer sur le terrain. Toute personne pénétrant le terrain pendant le temps mort doit être de retour dans la zone du banc d'équipe à son terme. Un avertissement sera donné 15 secondes avant la fin du temps mort. Si plus d'une personne du banc d'équipe monte sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre, ou si toute autre personne étant montée sur le terrain n'est pas de retour dans la zone du banc d'équipe à la fin du temps mort médical, l'équipe recevra une pénalité pour retard de jeu. Si plus d'une personne du banc d'équipe pénètre sur le terrain sans la demande des arbitres, l'équipe se voit directement infliger une pénalité pour retard de jeu et celle-ci n'est pas autorisée à utiliser les 45 secondes du temps mort médical. Si le joueur blessé n'est pas en mesure de continuer à jouer, il doit être remplacé médicalement avant d'effectuer le jet de pénalité et, dans ce cas, le joueur ne peut pas être sélectionné par l'entraîneur adverse pour défendre la pénalité.

18. Règlement en cas de blessures qui saignent

- 18.1 Si un joueur se blesse et que l'arbitre voit qu'il saigne, un temps mort médical sera annoncé. Le joueur sera sorti du terrain et pourra seulement revenir sur le terrain une fois que le saignement aura cessé, que la plaie aura été recouverte et, si nécessaire, que l'équipement aura été changé. Si le saignement n'a pas cessé, que la plaie n'est pas recouverte et que l'équipement n'a pas été changé avant la fin du temps mort médical, un remplacement médical sera effectué.

- 18.2 Si le joueur blessé est remplacé à cause d'une blessure qui saigne, ceci sera considéré comme un remplacement médical et le joueur pourra revenir dans le match si l'entraîneur utilise un remplacement ordinaire et seulement si l'arbitre estime que le joueur respecte les critères du point 18.1.
- 18.3 Toutes les surfaces contaminées doivent être nettoyées de manière adéquate avant que la partie ne reprenne.
- 18.4 Si le joueur n'a pas de vareuse de rechange ayant le même numéro que sa vareuse originale, il lui sera permis de porter une vareuse avec un numéro différent (qui n'est pas déjà utilisé par un joueur de son équipe) du moment que ce changement est signalé à l'arbitre, qui l'annoncera. La couleur de la vareuse de rechange doit être identique à celle portée par les autres membres de l'équipe lors du match.

19. Remplacement d'équipe

- 19.1 Chaque équipe aura droit à 4 changements pendant le temps réglementaire. Au moins un changement doit être réalisé durant la première période, sans quoi il sera perdu.
- 19.2 Chaque équipe aura droit à un changement durant la prolongation. Tout changement non utilisé durant le temps réglementaire sera perdu.
- 19.3 Un même joueur peut être remplacé plus d'une fois.
- 19.4 L'équipe qui a le contrôle de la balle peut demander un changement. Les deux équipes peuvent demander un changement lorsque l'horloge de jeu est arrêtée.
- 19.5 Un changement peut être signalé à l'arbitre par n'importe quel membre de l'équipe, à l'aide du signe de la main désignant un changement (voir Annexe 1) et/ou en disant « changement ». Tout membre de l'équipe peut réclamer le changement par un geste de la main avant que son équipe ne contrôle la balle, mais doit attendre que la balle soit contrôlée avant de demander le changement verbalement. Le non-respect de cette règle entraînera une pénalité d'équipe pour coaching illégal.
- 19.6 Le changement débutera lorsque l'arbitre l'annoncera et nommera l'équipe requérante.

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

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

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

20. Changement médical

20.1 Un changement médical ne comptera pas comme l'un des quatre changements auxquels l'équipe a droit durant le temps réglementaire ou comme le changement accordé lors de la prolongation.

20.2 La demande de deux arrêts médicaux pendant le temps réglementaire et la prolongation pour un même joueur entraînera, à la discrétion de l'arbitre, le retrait du joueur de la partie pour le reste de la période en cours. Tout nouvel arrêt de jeu médical pour le même joueur entraînera, peu importe la période, un changement médical immédiat ; et le joueur ne pourra pas réintégrer la partie pour le reste de cette période.

20.3 Après qu'un temps mort médical ait été annoncé, l'arbitre décidera si le joueur est en mesure de continuer. À la fin des 45 secondes, si l'arbitre décide que le joueur ne peut plus continuer à jouer, le joueur doit être remplacé, mais il peut revenir au jeu si l'entraîneur utilise un changement ordinaire.

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

PARTIE 4 : LES INFRACTIONS

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

21. Lancer prématuré

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

22. Balle perdue ou ball over

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

22.2 Si la balle frappe un poteau ou la barre transversale du but avant de revenir et de traverser la ligne du centre ou la ligne latérale dans la zone neutre, l'arbitre sifflera une fois et dira « ball over ».

22.3 Si la balle heurte un objet au-dessus du terrain, l'arbitre sifflera et dira « ball over ».

22.4 Si un joueur porte la balle complètement au-dessus de la ligne centrale, l'arbitre sifflera une fois et annoncera « ball over ».

22.5 Cette règle ne s'applique pas lors des lancers supplémentaires et des lancers de pénalité.

PARTIE 5 : PÉNALITÉS INDIVIDUELLES

Lors d'une pénalité individuelle, l'arbitre sifflera, nommera la pénalité, le numéro du joueur et l'équipe. Le joueur pénalisé défendra le lancer de pénalité. Si, en raison d'une blessure ou d'une expulsion, le joueur pénalisé n'est pas en mesure de défendre la pénalité, l'équipe lanceuse sélectionnera le défenseur parmi les deux joueurs restants sur le terrain. Les règles du jeu s'appliquent à tous les lancers de pénalité ; c'est-à-dire que si une pénalité est infligée au lanceur, le lancer ne peut pas marquer et l'équipe qui lance se verra infliger une pénalité personnelle ou d'équipe. Si une pénalité défensive survient, le lancer sera répété à moins que le lancer n'ait marqué un but. Si le joueur qui lance envoie la balle dans son propre but, ceci ne comptera pas comme un but, mais comme une perte de possession du ballon. Si une autre pénalité est accordée lors d'une situation de pénalité individuelle, la première pénalité sera exécutée avant que la deuxième ne soit jouée. Si l'équipe à qui le lancer de pénalité est accordé décide de décliner le lancer de pénalité, un membre de l'équipe devra l'indiquer en utilisant les signes de mains (voir Annexe 1) et/ou en disant « penalty declined » (pénalité déclinée). L'équipe qui décline la pénalité aura la possession de la balle lorsque le jeu reprend. L'horloge de jeu est arrêtée durant toutes les situations de pénalité.

23. Balle courte ou short ball

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

24. Balle haute ou high ball

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

25. Balle longue ou long ball

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

26. Le bandeau

26.1 Durant la partie, tout joueur qui touche son propre bandeau ou le bandeau d'un autre joueur sans la permission de l'arbitre recevra une pénalité pour bandeau (eyeshades).

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

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

26.4 La pénalité pour bandeau peut être annoncée par l'un ou l'autre des arbitres ou peut être portée à l'attention des arbitres par un chronométreur de dix secondes. Le chronométreur préviendra l'arbitre en utilisant le son utilisé pour indiquer une pénalité de dix secondes. L'arbitre de table confirmera les détails de la pénalité pour bandeau avec le chronométreur de dix secondes avant de contrôler le bandeau et/ou les cache-œil concernés et de prendre les mesures appropriées.

27. Défense illégale

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

27.2 Lorsqu'un défenseur a commis une défense illégale, le jeu peut se poursuivre jusqu'à ce que la balle soit contrôlée, bloquée ou marquée. Si la balle finit dans le but, la pénalité ne sera pas appliquée.

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

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

28.2 Les joueurs ne doivent pas être réorientés sur le terrain par une personne autre qu'un coéquipier sur le terrain, à moins qu'ils ne soient guidés par un arbitre ou un juge de but après une pénalité (comme indiqué au point 13.13).

28.3 Toute action prise par un joueur qui vise, selon l'arbitre, à retarder le jeu, lui vaudra une pénalité de retard de jeu.

29. Conduite antisportive individuelle

29.1 Si l'arbitre estime qu'un joueur se comporte de façon antisportive, ce joueur recevra une pénalité individuelle pour conduite antisportive. Toute pénalité individuelle pour conduite antisportive reçue par un seul joueur pendant un match est susceptible d'entraîner son expulsion. En outre, deux pénalités individuelles pour conduite antisportive reçues par un même joueur durant le match entraîneront son expulsion de la partie. Tout joueur expulsé d'un match à la suite d'une ou plusieurs pénalités pour conduite antisportive recevra une suspension automatique pour son prochain match du même tournoi. Tout autre comportement antisportif peut entraîner l'expulsion du site ou du tournoi.

29.2 Si un joueur est expulsé, l'arbitre doit rapporter cette décision au Délégué Technique de la compétition. Le Délégué Technique, accompagné du comité de contestation, décidera alors sans délai si un joueur sera suspendu de toute compétition ultérieure dans ce tournoi. Cette décision doit être argumentée par le Délégué Technique dans un rapport écrit soumis au sous-comité de goalball de l'IBSA avant la fin du tournoi. Si le comité de contestation n'est pas en

mesure de se réunir et de prendre une décision à ce sujet, le joueur en question ne pourra plus participer à aucun match du tournoi tant que le comité n'aura pris de décision. Si la question ne peut être résolue avant la fin du tournoi, elle sera soumise au sous-comité de goalball de l'IBSA.

- 29.3 Un joueur expulsé du match pour conduite antisportive peut être remplacé. Ce remplacement comptera comme l'un des remplacements autorisés.
- 29.4 Avant ou pendant un match, tout contact physique intentionnel avec un officiel, causé par un joueur ou tout autre membre figurant sur la feuille d'alignement de l'équipe, entraînera l'expulsion immédiate du match et du terrain de cette personne. L'équipe obtenant le lancer de pénalité choisira, parmi les joueurs sur le terrain, le joueur qui défendra la pénalité. Si la pénalité est accordée avant le début du match, l'équipe qui effectuera le lancer pourra choisir n'importe quel joueur sur la feuille de match pour défendre la pénalité.
- 29.5 La balle doit être ronde immédiatement après avoir quitté la main du lanceur, sans quoi une pénalité pour conduite antisportive sera accordée.
- 29.6 Aucune substance étrangère ne sera permise comme aide à la performance au goalball. L'utilisation de résine/de glue ou de toute autre substance qui augmente ou diminue l'adhérence de la surface du ballon est strictement interdite. De tels actes entraîneraient une pénalité individuelle pour conduite antisportive.
- 29.7 Tout joueur qui mouille intentionnellement la balle en la frottant sur une surface quelconque recevra une pénalité individuelle pour conduite antisportive.
- 29.8 Le goalball se joue avec les mains. Tout coup de pied intentionnel au ballon vaudra au joueur concerné une pénalité individuelle pour conduite antisportive.
- 29.9 Si l'arbitre détermine qu'une balle lancée hors du terrain pourrait nuire à quiconque, une pénalité pour conduite antisportive personnelle sera infligée au lanceur.

29.10 Un joueur ne peut pas toucher intentionnellement au cache-œil sous son bandeau de quelque manière que ce soit. Si c'est le cas, ce joueur se verra infliger une pénalité pour conduite antisportive et sera exclu du reste du match. Ce joueur peut être remplacé. Ce remplacement sera considéré comme l'un des remplacements autorisés.

30. Le bruit

- 30.1 Un joueur qui fait du bruit de manière injustifiée durant le lancer et empêche ainsi la partie adverse de repérer la balle, sera pénalisé.
- 30.2 Ces bruits injustifiés sont : des bruits d'animaux, des piétinements excessifs, des coups de poing ou claques excessives sur le terrain, des applaudissements excessifs, des sifflements, des chants, des conversations continues excessives ou impertinentes et des cris injustifiés.

PARTIE 6 : PÉNALITÉS D'ÉQUIPE

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

31. Dix secondes

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

- 31.3 Si un contact défensif est suivi de la mention « blocked out » (bloqué à l'extérieur) le chronomètre de 10 secondes sera arrêté. Après avoir renvoyé le ballon sur le terrain, l'arbitre dira « quiet please », sifflera et annoncera « play ». Le chronomètre de 10 secondes redémarre à partir de l'appel « play ».
- 31.4 Le chronomètre de 10 secondes sera remis à zéro si l'arbitre annonce un temps mort officiel.
- 31.5 Le chronomètre de 10 secondes sera remis à zéro après un but.
- 31.6 Le chronomètre de 10 secondes sera remis à zéro à la fin de chaque période.
- 31.7 Le chronomètre de 10 secondes sera remis à zéro lors d'une pénalité.
- 31.8 Le chronomètre de 10 secondes sera démarré dès le premier contact défensif de l'équipe, que l'équipe soit en contrôle de la balle ou non.
- 31.9 Le chronométreur de 10 secondes à la table préviendra l'arbitre lorsque le chronomètre atteint 10 secondes et que l'équipe est encore en possession de la balle après le premier contact ou que la balle n'a pas traversé la ligne centrale ou latérale du terrain.

32. Retard de jeu d'équipe

- 32.1 Les joueurs qui débute une période doivent être sur le terrain et doivent être prêts pour la vérification de leur bandeau par les arbitres 90 secondes avant le début de chaque mi-temps. L'équipe doit être prête à commencer à jouer au début de chaque période comme indiqué par l'arbitre.
- 32.2 Toute action de l'équipe empêchant le cours de la partie.
- 32.3 Les arbitres doivent être avertis durant la mi-temps ou pendant la période découlant entre la fin du match et la prolongation de tout changement effectué durant cette période.
- 32.4 Une équipe ne peut pas demander plus de quatre temps morts durant le temps réglementaire ou plus de trois temps morts durant la deuxième période, ou plus d'un temps mort durant la prolongation.

- 32.5 Une équipe ne peut pas demander plus de quatre changements durant le temps réglementaire ou plus de trois changements durant la deuxième période, ou plus d'un changement durant la prolongation.
- 32.6 Au signal de l'arbitre, l'entraîneur doit être prêt à indiquer le numéro des joueurs entrants et sortants dans le bon ordre. Lorsque son remplacement a été annoncé, le joueur doit être prêt pour le contrôle des cache-œil et du bandeau.

33. Conduite antisportive d'équipe

- 33.1 Toute violation du protocole d'échauffement (voir point 11.2).
- 33.2 Tous les membres d'une équipe et de sa délégation présents lors d'un match doivent s'abstenir de comportement antisportif.
- 33.3 Toute conduite antisportive peut entraîner l'expulsion du match ou des lieux et/ou l'interdiction de participer au tournoi si l'arbitre juge que la situation le nécessite. L'arbitre doit rapporter l'incident au Délégué Technique pour une décision. Si le Délégué Technique pense que c'est nécessaire, une équipe peut être expulsée du tournoi. Le Délégué Technique doit alors envoyer un rapport écrit au sous-comité de goalball de l'IBSA.

34. Coaching illégal

- 34.1 La pénalité pour coaching illégal peut être annoncée par l'un ou l'autre des arbitres ou peut être portée à l'attention des arbitres par un chronométreur de dix secondes. Dans ce dernier cas, le chronométreur de dix secondes signalera la pénalité à l'arbitre en utilisant le son utilisé indiquant une pénalité de dix secondes. L'arbitre de table vérifiera les détails de la pénalité pour coaching illégal avec le chronométreur de dix secondes avant de confirmer que la pénalité a été effectuée et de prendre les mesures appropriées.

- 34.2 Les membres de l'équipe qui se trouvent sur la feuille d'alignement et qui ne sont pas sur le terrain peuvent seulement communiquer avec les joueurs sur le terrain lors d'un arrêt officiel de jeu (arrêt sifflé) et ce, seulement jusqu'à ce que l'arbitre ait dit « quiet please » (silence s'il vous plait). Si l'équipe continue à communiquer avec les joueurs sur le terrain après que l'arbitre ait dit « quiet please », l'équipe recevra une pénalité d'équipe pour coaching illégal.
- 34.3 Les entraîneurs et les joueurs qui ne sont pas sur le terrain ne peuvent pas communiquer avec les joueurs lors des lancers supplémentaires.
- 34.4 Si un deuxième incident de coaching illégal survient durant la même partie, cette personne sera expulsée du gymnase et une pénalité d'équipe sera accordée.
- 34.5 Le coaching électronique par l'utilisation de tout dispositif électronique est autorisé entre la zone des spectateurs et le banc de touche. Les joueurs ne peuvent pas utiliser d'appareils auditifs, conformément à la règle 6.7. Si un appareil de coaching électronique émet un son ou un bruit qui perturbe le jeu, une pénalité sera infligée à l'équipe pour coaching illégal et les appareils seront éteints, retirés du banc et remis à l'officiel de table.

35. Le bruit

- 35.1 Tout bruit injustifié émis par un joueur de l'équipe attaquante sur le terrain pendant un lancer, empêchant l'équipe défensive de repérer la balle, sera pénalisé.
- 35.2 Ces bruits injustifiés sont : des bruits d'animaux, des piétinements excessifs, des coups de poing ou claques excessives sur le terrain, des applaudissements excessifs, des sifflements, des chants, des conversations continues excessives ou impertinentes et des cris injustifiés.

PARTIE 7 : FIN DE LA PARTIE

36. Prolongation

- 36.1 S'il faut un gagnant dans le cas d'une égalité à la fin du temps réglementaire, les équipes joueront deux périodes additionnelles de trois minutes chacune.
- 36.2 Il y aura une pause de trois minutes entre la fin du temps réglementaire et la première période de la prolongation. Pendant ce temps, un deuxième tirage au sort déterminera quelle équipe lancera ou défendra, et de quel côté du terrain chaque équipe jouera.
- 36.3 L'équipe qui marque le premier but a gagné.
- 36.4 Si une deuxième période de prolongation est requise, les équipes changeront de moitié de terrain et de zone de banc d'équipe durant la pause de trois minutes entre les périodes.

37. Lancers supplémentaires

- 37.1 Si le score est toujours à égalité à la fin des prolongations, des lancers supplémentaires seront effectués pour déterminer un gagnant. Les règles du jeu s'appliquent à tous les lancers supplémentaires.
- 37.2 Lorsqu'un gagnant doit être déterminé, l'entraîneur recevra une feuille d'alignement pour les lancers supplémentaires lors du tirage au sort avant la partie. Cette feuille d'alignement doit inclure tous les joueurs qui se trouvent sur la feuille du marqueur.
- 37.3 Le nombre de lancers supplémentaires dépendra du plus petit nombre de joueurs inscrits sur l'une des deux feuilles d'alignement.
- 37.4 Il y aura un tirage au sort au début des lancers supplémentaires afin de déterminer quelle équipe sera la première à lancer. Lors de ce tirage au sort, l'entraîneur doit soumettre la feuille d'alignement des lancers supplémentaires qui lui aura été donnée au premier tirage au sort.

Les joueurs lanceront et défendront dans l'ordre inscrit sur la feuille d'alignement des lancers supplémentaires.

- 37.5 Tous les joueurs porteront leur bandeau et ils resteront dans la zone de banc de l'équipe jusqu'à ce qu'un arbitre les amène sur le terrain. Ils devront garder leur bandeau jusqu'à la fin des lancers supplémentaires.
- 37.6 La première personne sur la feuille d'alignement de chaque équipe viendra sur le terrain, aidé par un arbitre, et sera placée à la ligne centrale arrière. Chaque joueur lancera une fois. L'arbitre annoncera le nom de l'équipe et le numéro du joueur, et dira quel joueur lancera en premier.
- 37.7 Les joueurs blessés lors des lancers supplémentaires seront effacés de la feuille d'alignement et les joueurs seront décalés dans l'ordre. Le joueur supplémentaire de l'équipe adverse sera retiré du bas de la séquence.
- 37.8 L'équipe ayant gagné le tirage au sort choisira soit de lancer ou de défendre la première paire de lancers. L'ordre sera inversé dans la seconde paire de lancers, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.
- 37.9 Si une pénalité d'équipe ou individuelle survient lors du lancer, celui-ci compte mais ne peut pas marquer de but, et ce lancer n'entraînera pas de pénalité au lanceur. Si une pénalité défensive survient, le lancer sera répété à moins qu'il n'ait marqué un but. Un but contre son camp sera considéré comme un lancer hors du terrain et ne comptera pas pour un but.
- 37.10 Pour chaque paire de joueurs sur le terrain, chaque joueur lancera et défendra en fonction du résultat du tirage au sort. La séquence est répétée jusqu'à ce que le nombre minimal de joueurs ait eu la chance de lancer et de défendre. Un gagnant sera déclaré lorsqu'une équipe a une avance plus grande que le nombre de lancers qu'il reste.
- 37.11 L'équipe avec le plus grand nombre de buts sera déclarée gagnante.
- 37.12 Si lors du lancer, la balle finit dans le propre but du lanceur, l'équipe perd la possession de la balle, mais le but ne compte pas.

38. Lancers supplémentaires à mort subite

- 38.1 S'il y a encore égalité après les lancers supplémentaires, l'issue de la partie sera décidée par des lancers supplémentaires à mort subite. Les règles du jeu s'appliquent à tous les lancers supplémentaires à mort subite.
- 38.2 Les joueurs ayant participé aux lancers supplémentaires participeront également aux lancers supplémentaires à mort subite, selon la feuille d'alignement pour les lancers supplémentaires.
- 38.3 Un tirage au sort sera effectué au début des lancers supplémentaires à mort subite pour déterminer quelle équipe lancera en premier.
- 38.4 La première personne sur la feuille d'alignement de chaque équipe viendra sur le terrain, aidé par un arbitre, et sera placée à la ligne centrale arrière. Chaque joueur lancera une fois. L'arbitre annoncera le nom de l'équipe et le numéro du joueur, et dira quel joueur lancera en premier.
- 38.5 L'équipe ayant gagné le tirage au sort choisira soit de lancer ou de défendre dans la première paire de lancers. L'ordre sera inversé dans la seconde paire de lancers, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.
- 38.6 La séquence sera répétée jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Une équipe sera déclarée gagnante lorsqu'elle mène sur l'autre équipe à la fin d'une paire de lancers.
- 38.7 Si un joueur se blesse, le point 37.7 sera d'application.
- 38.8 Si une pénalité survient lors du lancer, le lancer compte mais ne peut pas marquer de but, et ce lancer n'entraînera pas de pénalité au lanceur. Si une pénalité défensive survient, le lancer sera répété à moins que le lancer n'ait marqué un but.
- 39.9 Si pendant le lancer, la balle finit dans le but du lanceur, l'équipe perdra la possession de la balle, mais cela ne comptera pas comme un but.

39. Signature de la feuille de marquage et contestations

- 39.1 Immédiatement après le match, l'entraîneur de chaque équipe, les deux arbitres et le marqueur doivent signer la feuille de marquage à la table des officiels. Si un entraîneur ne signe pas la feuille de marquage dès la fin de la partie, l'entraîneur ne peut pas contester les résultats de ce match.
- 39.2 Les entraîneurs doivent indiquer s'ils contestent la partie. Toute contestation doit être soumise par écrit au Délégué Technique de l'IBSA ou à son représentant, moins de 30 minutes après la fin de la partie contestée. Les amendes de contestation devront être acquittées en même temps. Les amendes de contestation seront établies par le comité organisateur, mais ne doivent pas être de moins que 100 € ou l'équivalent.
- 39.3 Les contestations doivent être soumises en anglais sur les formulaires de contestation de l'IBSA. Le numéro de la règle contestée doit être indiqué sur les formulaires de contestation. La contestation doit porter sur l'application incorrecte d'une règle, et ne peut pas porter sur les installations ou la sélection des arbitres.
- 39.4 Le Délégué Technique, le Directeur du tournoi ou un représentant désigné informera l'équipe qui proteste de l'heure et l'endroit où le comité de contestation révisera la contestation. Tous les participants auront l'occasion de présenter brièvement leurs arguments pertinents à la protestation et de les ajouter à la protestation écrite. Le participant qui proteste pourra présenter ses arguments en premier ; l'autre partie concernée aura ensuite l'opportunité de répondre et de présenter ses arguments. Toute information soutenant la contestation doit être fournie au moment où le formulaire de contestation est complété. Les enregistrements vidéo ou autres enregistrements numériques peuvent être acceptés, mais uniquement s'ils sont enregistrés par le matériel du comité d'organisation. Les enregistrements vidéo du comité d'organisation débuteront 5 minutes avant le début du match et prendront fin 5 minutes après la fin du match.
- 39.5 La décision du comité de contestation est finale. Les deux équipes doivent être avisées par écrit de la décision du comité de contestation, dans les 30 minutes suivant la fin de la réunion du comité. Toutes les parties mentionnées dans la contestation recevront un avis écrit. L'avis écrit de la décision comprendra les raisons justifiant la décision du comité. Tous les résultats

de la partie contestée seront suspendus jusqu'à ce qu'une décision ait été prise par le comité de contestation.

- 39.6 Si la contestation est approuvée, l'amende sera remboursée à l'équipe qui a contesté. Dans le cas contraire, le montant de l'amende sera crédité à l'IBSA. Si une contestation est refusée, le montant de l'amende de contestation sera (a) crédité à l'IBSA, si le tournoi était reconnu par l'IBSA, (b) crédité au comité organisateur du tournoi, si le tournoi n'était pas reconnu par l'IBSA.

PARTIE 8 : AUTORITÉ DES ARBITRES ET ABUS DES OFFICIELS

40. Autorités des arbitres

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

41. Abus des autorités

- 41.1 Toute action d'un participant au match transmise par écrit au sous-comité de goalball de l'IBSA sera discutée lors de la réunion suivante. Des sanctions contre le(s) participant(s) en question pourront être prises, par le sous-comité, conformément au paragraphe 52.

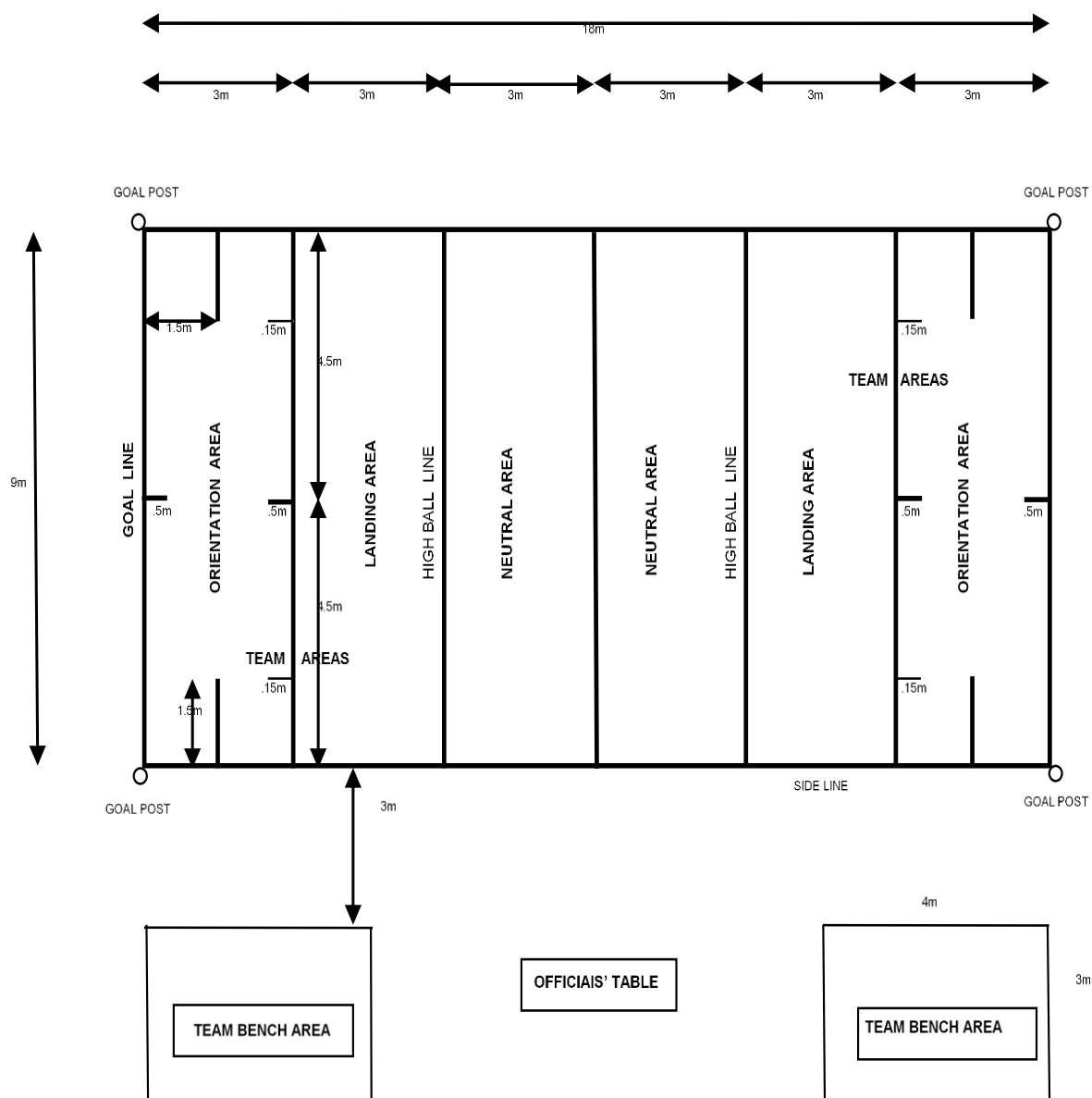
PARTIE 9 : RÈGLEMENT DE TOURNOI

42. Événements reconnus par l'IBSA ou Jeux paralympiques

Le sous-comité de goalball de l'IBSA se réserve le droit de changer ou de modifier le règlement du tournoi au besoin, à condition qu'il présente un préavis écrit de 60 jours sur le site web du sous-comité de goalball : www.ibsasport.org/sports/goalball. Les règles, règlements et annexes du présent document entrent en vigueur le 1er janvier 2022.

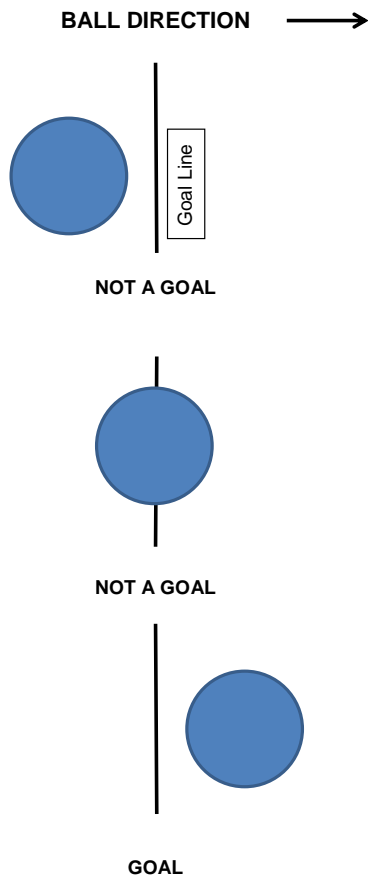
ANNEXE - PLAN DU TERRAIN, SIGNES, BUT ET BALL OUT

Terrain de goalball





But



Ball out

