

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DES SPORTS POUR PERSONNES AVEUGLES

RÈGLEMENTS DE GOALBALL 2006-2010



1^{er} janvier 2006

Ce document est une traduction du document officiel « IBSA Goalball Rulebook 2006-2010 » de la Fédération internationale des sports pour personnes aveugles (IBSA), effectuée par l'Association sportive des aveugles du Québec.

Table des matières

PARTIE A : LES RÈGLEMENTS DU JEU DE GOALBALL	8
1. LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT	8
1.1 Le terrain.....	8
1.1.1 Les dimensions	8
1.1.2 La zone de jeu d'une équipe	8
1.1.3 Les lignes d'orientation des joueurs	8
1.1.4 La zone de lancer.....	9
1.1.5 La zone neutre	9
1.1.6 La zone du banc des joueurs	9
1.1.7 La division	9
1.1.8 Ligne de temps mort officiel (ligne de " 1,5 mètres ")	10
1.2 L'équipement	10
1.2.1 Les buts	10
1.2.2 Le ballon	10
1.2.3 Les uniformes	10
1.2.4 Les lunettes et les lentilles cornéennes.....	10
1.2.5 Les bandeaux.....	11
1.2.6 Les couvre-oeils de gaze	11
2. LES JOUEURS	11
2.1 La classification.....	11
2.2 La composition de l'équipe.....	11
3. LES OFFICIELS.....	11
3.1 Le nombre requis	11
3.2 Les fonctions des officiels	11
4. LE JEU.....	12
4.1 La durée d'une partie	12
4.2 La prolongation	12
4.3 Le tirage au sort (pile ou face)	12
4.4 La reprise du jeu	13
4.5 La réorientation	13
4.6 Compter un but	13
4.7 Les temps morts	13
4.7.1 Les temps morts des officiels.....	14
4.7.2 Les temps morts médicaux	14
4.7.3 Règlement pour blessure avec sang.....	14
4.8 Les substitutions	15
4.8.1 Les substitutions d'équipe.....	15
4.8.2 Les substitutions médicales	15
5. LES INFRACTIONS	16
5.1 Le lancer prématuré.....	16
5.2 Balle morte (dead ball)	16
5.3 Passe ratée (pass out).....	16
5.4 Ball over	16
6. LES PÉNALITÉS	16

6.1	Les pénalités individuelles	17
6.1.1	Short ball	17
6.1.2	High ball	17
6.1.3	Long ball	17
6.1.4	Les bandeaux.....	17
6.1.5	Troisième lancer consécutif	17
6.1.6	Défense illégale.....	17
6.1.7	Retard de jeu individuel.....	18
6.1.8	La conduite antisportive d'un joueur.....	18
6.1.9	Le bruit.....	18
6.2	Les pénalités d'équipe	18
6.2.1	Dix (10) secondes	18
6.2.2	Retard de jeu d'équipe	18
6.2.3	La conduite antisportive de l'équipe	19
6.2.4	Intervention non permise de l'entraîneur.....	19
6.2.5	Bruit de la part d'une équipe	19
7.	LES LANCERS SUPPLÉMENTAIRES	19
7.1	Le nombre de lancers supplémentaires	19
7.2	Le tirage au sort des lancers supplémentaires.....	19
7.3	L'ordre des lancers supplémentaires	20
7.4	Les lancers de pénalité supplémentaires	20
7.5	Les pénalités sur les lancers supplémentaires.....	20
8.	AUTORITÉ DES ARBITRES.....	20
9.	ABUS DES OFFICIELS	20
10.	DISPUTES.....	20
	PARTIE B - LA RÉGLEMENTATION DES TOURNOIS.....	22
11.	SANCTION DES EVÈNEMENTS.....	22
11.1	Général	22
11.2	Informations requises.....	22
11.3	Pénalités	22
12.	EMPLACEMENT ET ÉQUIPEMENT.....	22
12.1	Site de compétition (gymnase).....	22
12.1.1	Dimensions	22
12.1.2	Plancher.....	22
12.1.3	Aire des spectateurs	23
12.2	Équipement.....	23
12.2.1	Tableau de pointage	23
12.2.2	Horloge	23
12.2.3	Feuilles de match officielles	23
12.2.4	Tableau des substitutions	24
12.2.5	Nouveaux ballons.....	24
12.2.6	Pratiques sur le terrain de compétition.....	24
12.2.7	Les bandeaux.....	24
12.3	Certification	24
13.	COMMODITÉS	24
13.1	Logement.....	24
13.2	Nourriture.....	25

13.3 Transport.....	25
14. LES OFFICIELS.....	25
14.1 Les arbitres	25
14.1.1 Le nombre.....	25
14.1.2 Nomination.....	25
14.1.3 Certification.....	25
14.1.4 Nationalité	25
14.2 Chronomètres dix (10) secondes.....	26
15. FINANCES (Événements non paralympiques)	26
15.1 Les participants.....	26
15.2 Les organisateurs	26
16. STANDARDS DE QUALIFICATION.....	26
16.1 Championnats du monde	26
16.1.1 Compétition Masculine.....	26
16.1.2 Compétition féminine	27
16.2 Jeux Paralympiques.....	27
16.2.1 Compétition masculine.....	27
16.2.2 Compétition Féminine	28
17. DÉROULEMENT DES TOURNOIS	28
17.1 Tirage et classement.....	28
17.2 Type de tournoi	29
17.2.1 Championnats du monde masculins	30
17.2.2 Championnat du monde Féminin	31
17.2.3 Paralympiques Masculins	32
17.2.4 Paralympiques Féminines.....	33
17.3 Classement des équipes en tournoi à la ronde.....	33
17.3.1 Classement aux Paralympiques et Championnats du monde.....	33
17.4 Forfait.....	33
17.5 Nombre maximum de parties par équipe par jour	33
17.6 Expulsion	34
17.7 Différence maximum de buts	34
18. PROTOCOLE LORS DES PARTIES	34
18.1 Enregistrement des équipes	34
18.2 Réchauffement.....	34
18.3 Présentation des équipes.....	35
18.4 Signature de la feuille de pointage.....	35
19. PROTÊT	35
19.1 Soumission	35
19.2 Comité de protêt	35
20. DÉLÉGUÉ TECHNIQUE.....	35
20.1 Responsabilités du délégué technique.....	35
21. EXCEPTIONS.....	36
PARTIE C : PROGRAMME DES ARBITRES	36
22. CONTENU DU PROGRAMME	36
22.1 Arbitres niveau I	36
22.2 Arbitres niveau II	37
22.3 Arbitres niveau III	37

22.4	Éligibilité	37
22.5	Chargé de cours	37
22.6	Certificat de perfectionnement continu	38
22.7	Frais de certification	39
22.8	Nomination des arbitres et ITO	39
23.	GLOSSAIRE	39

Le goalball est régi par la Fédération internationale des sports pour personnes aveugles (IBSA) et il est gouverné par le sous-comité du goalball. Pour plus d'information sur ce sport, visitez le site Internet de l'IBSA à l'adresse suivante : www.ibsa.es

Court historique du goalball

Le goalball a été inventé en 1946 par l'Autrichien Hanz Lorenzen et l'Allemand Sepp Reindle dans un effort pour réhabiliter les vétérans de guerre aveugles. Ce jeu a été introduit mondialement en 1976, lors des jeux Paralympiques de Toronto (Canada). De plus, un Championnat du monde est tenu tous les quatre ans, le premier ayant eu lieu en Autriche en 1978. Depuis, la popularité du goalball n'a fait qu'augmenter, et on trouve maintenant des compétitions dans toutes les régions de l'IBSA.

Championnats du monde de goalball et Jeux Paralympiques 1976-2008

Jeux Paralympiques

1976	Toronto	Canada
1980	Assen	Pays-Bas
1984	New York	États-Unis
1988	Séoul	Corée
1992	Barcelone	Espagne
1996	Atlanta	États-Unis
2000	Sydney	Australie
2004	Athènes	Grèce
2008	Pékin	Chine

Championnats du monde

1978	Vocklamarkt	Autriche
1982	Indianapolis	États-Unis
1986	Roermond	Pays-Bas
1990	Calgary	Canada
1994	Colorado Springs	États-Unis
1998	Madrid	Espagne
2002	Rio de Janeiro	Brésil
2006	Spartanburg	États-Unis

RÈGLEMENTS DE GOALBALL

- 0.1.1 Le goalball se joue entre deux équipes de trois joueurs avec un maximum de trois substituts pour chaque équipe. La partie se passe sur le plancher d'un gymnase dans un rectangle divisé en deux moitiés par une ligne centrale. Des buts sont érigés à chaque extrémité. La partie se joue avec un ballon sonore. L'objectif de la partie pour chaque équipe est de rouler le ballon pour le faire traverser la ligne de but de l'équipe adverse, alors que l'autre équipe essaie de l'en empêcher.

Les règlements pour les compétitions internationales de goalball sont ceux adoptés par la Fédération internationale des sports pour personnes aveugles (IBSA). Ils sont présentés ici en entier.

LES RÈGLEMENTS DU JEU sont inclus dans la Partie A; LA RÉGLEMENTATION DES TOURNOIS est incluse dans la Partie B et LA RÉGLEMENTATION DU PROGRAMME DE CERTIFICATION DES OFFICIELS DU GOALBALL est incluse dans la partie C.

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

PARTIE A : LES RÈGLEMENTS DU JEU DE GOALBALL

1. LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT

1.1 Le terrain

1.1.1 Les dimensions

Le terrain utilisé pour le goalball doit être formé d'un rectangle de 18,00 m ($\pm 0,05$ m) de longueur et de 9,00 m ($\pm 0,05$ m) de largeur (voir diagramme #1). Les mesures sont prises à partir de l'extérieur des lignes. Seules les divisions du terrain sont permises sur le terrain, rien d'autre.

1.1.2 La zone de jeu d'une équipe

La zone de jeu d'une équipe est une zone de 3,00 m (+/- 0,05 m) de profondeur, l'arrière commençant à la ligne de but (voir diagramme #2).

1.1.3 Les lignes d'orientation des joueurs

Deux lignes de repères extérieures sont situées dans la zone de l'équipe à 1,50 m (+/- 0,05 m) de la limite avant de cette zone. Ces lignes doivent

avoir 1,50 m (+/- 0,05 m) de longueur et s'étendre, de chaque côté, à partir de la ligne extérieure vers le centre de la zone de l'équipe.

De plus, deux autres lignes de positionnement devraient être incluses dans la zone de jeu de l'équipe. Elles devraient être situées au centre de celle-ci, vers l'intérieur, perpendiculaires à la ligne de but et à la ligne avant. Elles ont une longueur de 0,50 m (+/- 0,05 m). Il devrait aussi y avoir deux lignes de 0,15 m (+/- 0,05 m) s'étendant perpendiculairement vers la ligne de but, à 1,50 m (+/- 0,05 m) des lignes des côtés, sur la ligne avant de l'aire de jeu de l'équipe (voir diagramme #2).

1.1.4 La zone de lancer

La zone de lancer se trouve juste devant la ligne avant de l'aire de jeu de l'équipe. C'est une zone de 9,00 m (+/- 0,05 m) de largeur et de 3,00 m (+/- 0,05 m) de profondeur (voir le diagramme #1).

1.1.5 La zone neutre

La zone neutre est la partie restante entre les deux zones de lancer. Elle a 6,00 m (+/- 0,05 m) de profondeur. Elle est en fait constituée de deux zones de 3,00 m de profondeur chacune, divisées par une ligne de centre (voir diagramme #1).

1.1.6 La zone du banc des joueurs

Les bancs des joueurs de chaque équipe sont situés de part et d'autre de la table du marqueur/chronométrateur, à au moins 3,00 m de l'aire de jeu. Le banc des joueurs doit être le plus près possible de la table du marqueur/chronométrateur et ne doit pas être aligné avec la zone de jeu de l'équipe. La zone du banc des joueurs a une longueur de 4,00 m (+/- 0,05 m) (voir diagramme #1). Elle est identifiée par une ligne avant de 4,00 m de longueur (+/- 0,05 m) et deux lignes latérales d'au moins 1,00 m de longueur. Tous les membres de l'équipe doivent rester dans la zone de leur banc pendant la partie. Les équipes échangent de banc à la mi-temps. Les équipes s'assoient sur le banc qui est placé à la même extrémité que leurs joueurs (diagramme #1).

Si un joueur blessé ou qui ne peut jouer pour toute autre raison souhaite tout de même accompagner son équipe et s'asseoir sur le même banc que les joueurs, il doit porter un maillot officiel provenant du comité qui a organisé le tournoi.

1.1.7 La division

Toutes les divisions du terrain (lignes) doivent avoir 0,05 m (+/- 0,01 m) de largeur; elles doivent aussi être tracées de façon visible et pouvoir se

repérer au toucher pour faciliter l'orientation des joueurs. Sous toutes les lignes, au centre de celles-ci, doit être placé un fil d'une épaisseur de 0,003 m (+/- 0,0005 m).

1.1.8 Ligne de temps mort officiel (ligne de " 1,5 mètres ")

Autour du terrain, il doit y avoir une ligne non repérable au toucher, située à 1,5 m (+/- 0,05 m) des lignes de côté et des lignes de but. Lorsque le ballon sonore franchit cette ligne, l'arbitre doit signaler un « line-out » avec son sifflet.

1.2 L'équipement

1.2.1 Les buts

La largeur des buts est 9.00 m (+/- 0,05 m). La barre transversale doit être rigide. Les poteaux, qui sont ronds, mesurent 1,30 m (+/- 0,02 m) de haut. Ils sont placés à l'extérieur du but, mais sont alignés avec la ligne de but. Toutes les mesures sont les mesures intérieures des buts. Le diamètre de la barre transversale et des poteaux ne doit pas dépasser 0,15 m. Les buts doivent être de fabrication sécuritaire.

1.2.2 Le ballon

Le ballon utilisé pour le jeu doit peser 1250 grammes, avec huit (8) trous et des grelots. Sa circonférence doit être de 76 cm. Le matériel doit être du caoutchouc dont rigidité et les caractéristiques doivent être conformes aux règlements du sous-comité du goalball de l'IBSA. Pour les championnats majeurs, le ballon devra être approuvé par le Délégué Technique nommée par le sous-comité de goalball de l'IBSA.

1.2.3 Les uniformes

Tous les athlètes en compétition doivent porter un chandail de jeu officiel, numéroté de façon permanente à l'avant et à l'arrière. Les numéros doivent être 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9, et doivent avoir un minimum de 20 centimètres de hauteur. L'équipement vestimentaire et le rembourrage ne doivent pas être à plus de 10 centimètres du corps. Aux Jeux Paralympiques et aux Championnats du monde, le chandail de l'équipe, les pantalons et chaussettes portés par tous les compétiteurs d'une équipe doivent être identiques et doivent rencontrer tous les standards de commandite, tel que requis par le comité organisateur.

1.2.4 Les lunettes et les lentilles cornéennes

Le port de lunettes ou de lentilles cornéennes est défendu.

1.2.5 Les bandeaux

Tous les joueurs doivent porter un bandeau complètement opaque, à partir du premier coup de sifflet d'une mi-temps jusqu'à la fin de celle-ci. Cela comprend le temps régulier, les prolongations et les lancers libres. Si, pendant un temps mort, un joueur entre sur le terrain, il doit porter un bandeau. Durant les Jeux Paralympiques, les Championnats du monde et les Championnats régionaux, aucun joueur sur le banc ne peut entrer sur le terrain durant un temps mort.

1.2.6 Les couvre-oeils de gaze

À tous les Championnats majeurs, tel que défini par le sous-comité de goalball de l'IBSA, tous les joueurs participants au jeu auront les yeux couverts par des couvre-oeils de gaze, sous la supervision du Délégué Technique de l'IBSA ou une personne désignée.

2. LES JOUEURS

2.1 La classification

La compétition sera divisée en deux catégories, les hommes et les femmes.

2.2 La composition de l'équipe

Au début d'un tournoi, chaque équipe sera composée de trois (3) joueurs avec un maximum de trois (3) substituts. Chaque équipe a droit à un maximum de trois (3) accompagnateurs sur le banc des joueurs. Le nombre total de personnes permises dans la zone du banc des joueurs est de neuf (9). Avant que la partie débute, l'arbitre doit être avisé de la présence d'un joueur présent dans la zone du banc des joueurs mais qui ne participera pas à la compétition. Ce joueur doit porter un chandail d'identification tel que fourni par le comité organisateur du tournoi. Tout joueur éliminé sera également inscrit sur la feuille d'alignement en tant que non-participant.

3. LES OFFICIELS

3.1 Le nombre requis

Chaque partie devra avoir deux (2) arbitres, quatre (4) juges de buts, un (1) marqueur des 3 lancers consécutifs, une (1) personne au 10 secondes, un (1) chronométrateur, et un (1) marqueur. À tous les championnats majeurs, deux (2) chronométrateurs aux dix secondes qualifiés de l'IBSA sont requis.

3.2 Les fonctions des officiels

Les fonctions des arbitres sont décrites dans le "IBSA Goalball Officials' Certification Programme Manual". Les fonctions des officiels mineurs sont décrites dans le "IBSA ITO Officials' Manual".

4. LE JEU

4.1 La durée d'une partie

La durée d'une partie est de 20 minutes, réparties en deux périodes de 10 minutes chacune. Il devrait y avoir au moins cinq minutes entre la fin d'une partie et le commencement d'une autre. Pour les Jeux Paralympiques et les Championnats du monde, la durée entre la fin d'une partie et le début d'une autre doit être d'au moins 15 minutes. Le chronométrateur doit faire entendre un signal sonore cinq minutes avant le début de la partie, et 30 secondes avant le début de chaque période; ces dernières prennent fin quand le temps s'est écoulé. Les joueurs qui s'apprêtent à commencer une des deux périodes doivent être préparés pour un examen des bandeaux 1 minute et 30 secondes avant le début du jeu. Le temps de repos entre les deux périodes est de trois minutes; si une équipe n'est pas prête à revenir au jeu à la fin de ces trois minutes, elle reçoit une pénalité de retard de jeu. Le temps est arrêté durant les pénalités. Le temps de jeu arrête et repart avec le sifflet de l'arbitre.

4.2 La prolongation

Afin de décider d'un gagnant dans le cas d'une égalité à la fin de la période de jeu réglementaire, les équipes joueront deux (2) périodes additionnelles de trois (3) minutes en temps supplémentaires. L'équipe qui marquera le premier but sera gagnante et la partie sera terminée.

Il y aura une pause de trois (3) minutes entre la fin du temps réglementaire et la première période de la prolongation. Un deuxième tir à pile ou face déterminera qui sera le lanceur et le receveur au commencement de la prolongation. Au début de la deuxième période des supplémentaires, les rôles seront inversés et les équipes changeront de banc durant la pause réglementaire de trois (3) minutes entre les périodes.

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

4.3 Le tirage au sort (pile ou face)

Avant le début de la partie, l'arbitre ou un autre officiel désigné effectuera le tirage au sort. Le gagnant peut choisir de lancer ou de recevoir. Le choix de position sur le terrain revient à l'autre équipe. Les rôles sont inversés au début de la deuxième période. Si le représentant d'une équipe n'est pas là durant le tirage à pile ou face, une pénalité de retard de jeu sera accordée à cette équipe au début de la partie.

4.4 La reprise du jeu

Lorsqu'un officiel passe le ballon à une équipe, le ballon devrait être déposé sur la ligne de côté à 1.5 mètres devant le poteau du but, le plus près du côté où le ballon est sorti. Quand le ballon est déposé, l'arbitre annonce le début de la partie et les chronomètres seront mis en marche même si aucun membre de l'équipe n'essaie d'attraper le ballon.

4.5 La réorientation

Durant la partie, il est permis à l'arbitre de fournir de l'aide d'orientation à un joueur défendant suite à une situation de pénalité, où les joueurs ont été retirés du terrain. S'il est nécessaire d'orienter un joueur à tout autre moment, une pénalité individuelle de retard de jeu sera accordée.

4.6 Compter un but

Chaque fois que le ballon traverse la ligne de but et rentre dans le but, il y aura eu but (voir le schéma #3). Cependant, un but ne peut être compté par l'arbitre ou le juge de ligne qui remet le ballon en jeu. Un but compte seulement lorsque le ballon a complètement passé la ligne de but, avant la fin du temps de jeu. Si le bandeau d'un joueur en défensive est déplacé par le ballon et que le ballon entre ensuite dans le but, ceci sera considéré comme un but.

4.7 Les temps morts

4.7.1 Les temps morts de l'équipe

On allouera à chaque équipe trois périodes de quarante-cinq (45) secondes de temps mort durant la période de jeu réglementaire, afin de communiquer avec l'entraîneur. Dès l'annonce, les deux équipes peuvent utiliser ce temps mort. Lorsqu'une équipe demande et prend un temps mort, au moins un lancer doit être exécuté avant que la même équipe ne redemande un temps mort ou une substitution. Une substitution peut être faite avant la fin du temps mort. De plus, chaque équipe a droit à un (1) temps mort de quarante-cinq (45) secondes durant la prolongation. Si une substitution devait avoir lieu durant un temps mort, l'équipe sera comptabilisée pour un temps mort et une substitution.

Un temps mort peut être demandé à l'arbitre par l'entraîneur ou par un joueur lorsque l'équipe est en possession du ballon ou lors d'un arrêt officiel, en utilisant des signes de mains non verbaux et en disant « time out ». Un temps mort peut seulement être accordé par un arbitre durant une pause officielle du jeu ou lorsque le ballon est sous le contrôle de l'équipe demandant le temps mort. L'officialisation du temps mort se fera quand l'arbitre s'adressera à l'équipe requérante en la nommant. Le chronométreur

devra donner un avertissement sonore quinze (15) secondes avant la fin du temps mort.

4.7.1 Les temps morts des officiels

Un arbitre peut annoncer un temps mort officiel à n'importe quel moment, lorsqu'il le juge nécessaire. Les entraîneurs auront la permission de donner des instructions de leur banc d'équipe aux joueurs qui sont sur le terrain au moment d'un temps mort officiel, et ce, jusqu'à ce que l'arbitre demande le silence. Toute communication devra alors cesser sinon une pénalité pour conduite antisportive sera attribuée à l'équipe. Si un arbitre a sifflé pour un temps mort officiel comme résultat des actions de l'équipe en possession du ballon, le ballon sera durant ce temps sous le contrôle du juge de but et à la fin du temps mort officiel, le ballon sera remis à cette même équipe par le juge de but.

4.7.2 Les temps morts médicaux

Dans le cas de blessure ou de maladie, un temps mort médical sera demandé par l'arbitre et le chronométreur de 10 secondes le plus proche du joueur blessé partira son chronomètre afin de calculer 45 secondes. Un signal sonore sera donné à l'arbitre au bout d'un temps de 45 secondes. Si le joueur blessé ne peut pas jouer après les 45 secondes ou si un membre de l'équipe pénètre sur le terrain, ce joueur doit être remplacé jusqu'à la fin de cette période.

Traitement médical

Pendant une période, s'il est nécessaire pour n'importe quel joueur de quitter le gymnase pour de l'attention médicale ou un ajustement d'équipement, le joueur peut seulement sortir durant un arrêt officiel du jeu, et ne peut revenir dans le gymnase jusqu'à la fin de la période.

4.7.3 Règlement pour blessure avec sang

En tout temps, si durant la partie un joueur se blesse et que l'arbitre peut voir qu'il saigne, le joueur devra quitter la partie et n'aura pas la permission de revenir sur le terrain jusqu'à ce que l'on puisse observer les faits suivants;

- le sang a cessé de couler,
- un pansement a été fait sur toute plaie ouverte,
- s'il y a une quantité excessive de sang sur l'uniforme, celui-ci doit être changé.

Avant que la partie reprenne, toutes les surfaces contaminées ainsi que l'équipement doivent être nettoyés adéquatement. Le fait d'avoir retiré un joueur du jeu sera considéré comme une substitution médicale. Le joueur

n'aura pas la permission de revenir sur le terrain avant la fin de cette période de jeu et ni avant que l'arbitre n'ait pu s'assurer que le joueur rencontre les critères énoncés plus haut. Si le joueur n'a pas de chandail de rechange ayant le même numéro, il lui sera permis de changer de numéro pourvu que ce changement soit signalé à l'arbitre et soit annoncé.

4.8 Les substitutions

4.8.1 Les substitutions d'équipe

Dans chaque partie, chaque équipe peut faire un maximum de trois (3) substitutions durant le temps réglementaire. Chaque équipe peut faire une (1) substitution durant la prolongation. Le même joueur peut être remplacé plus d'une fois; cependant, chaque échange de joueur devra être noté comme une substitution. Une substitution peut être demandée à l'arbitre par l'entraîneur ou par un joueur lorsque l'équipe est en possession du ballon ou lors d'un arrêt officiel, en utilisant des signes de mains et en disant « substitution ». Tout retard causé par l'entraîneur ou tout joueur qui n'est pas prêt pour la substitution entraînera une pénalité d'équipe de retard de jeu. Une substitution sera accordée par l'arbitre seulement durant une pause officielle du jeu ou lorsque le ballon est sous le contrôle de l'équipe qui la demande. Dès l'approbation de l'arbitre, l'entraîneur doit indiquer sur un tableau de substitution le numéro du joueur qui quittera le terrain et le numéro du joueur qui le remplacera. Un remplaçant arrivant sur le terrain sera amené au poteau du filet le plus proche de leur banc respectif. Les entraîneurs auront la permission de donner des consignes aux joueurs sur le terrain durant un échange jusqu'à ce que l'arbitre demande le silence. Toute communication devra alors cesser, sinon une pénalité pour conduite antisportive sera accordée à l'équipe. Il est permis de procéder à une substitution durant une pénalité, à l'exception du joueur pénalisé.

Si un changement a lieu durant un temps mort, il en coûtera une substitution et un temps mort à l'équipe, et l'entraîneur aura la permission de conseiller ses joueurs. Un changement de joueurs à la fin de la période ne sera pas considéré comme une substitution, mais l'équipe devra l'indiquer à l'arbitre et la substitution devra être annoncée au début de la période suivante.

4.8.2 Les substitutions médicales

Lors d'un accident où l'entraîneur et/ou un autre membre de l'équipe doit aller dans la zone de jeu afin de porter secours, ou lorsque un joueur ne peut continuer à jouer quarante-cinq (45) secondes après qu'un arrêt médical ait été accordé, la substitution de joueurs devra être fait le plus rapidement possible et le joueur blessé ne sera pas admis sur le terrain jusqu'à la fin de la période. Une telle substitution ne sera pas considérée comme faisant partie des trois substitutions permises. Deux arrêts de jeu

durant une période pour s'occuper du même joueur blessé entraîneront son départ du jeu pour le restant de la période.

5. LES INFRACTIONS

Dans le cas d'une infraction, le ballon sera donné à l'équipe défendante.

5.1 Le lancer prématuré

Si un joueur lance le ballon trop tôt, avant le signal de l'arbitre, son lancer est annulé.

5.2 Balle morte (dead ball)

Quand un ballon lancé s'arrête dans l'aire de jeu d'une équipe sans être touché par un joueur de la défense, on le qualifiera de balle morte. L'arbitre sifflera alors un arrêt du jeu et donnera le ballon à l'équipe à la défensive.

5.3 Passe ratée (pass out)

Une passe est jugée « pass out » lorsque :

- a) Les joueurs d'une même équipe se passent le ballon et que celui-ci sort du terrain.
- b) Le ballon frappe un objet au-dessus du terrain.
- c) Toute action intentionnelle de la part d'un défenseur afin de perdre le contrôle du ballon, avec comme résultat que le ballon traverse la ligne extérieure (line out).

5.4 Ball over

Si le ballon est bloqué par un joueur de défense et qu'il rebondit au-delà de la ligne du centre dans la zone neutre, l'équipe qui l'a lancé en reprend possession. Cette règle s'applique aussi si le ballon frappe un poteau ou la barre transversale du but et traverse la ligne du centre. Cette règle ne s'applique pas lors des lancers supplémentaires et des lancers de pénalité.

6. LES PÉNALITÉS

Il y aura deux types de pénalités : les pénalités personnelles et les pénalités d'équipe. Dans les deux cas, seulement un joueur restera sur le terrain pour défendre le tir de pénalité. Dans le cas d'une pénalité personnelle, elle s'adressera au joueur qui mérite cette pénalité. En ce qui concerne une pénalité d'équipe, elle sera accordée au joueur qui a fait le dernier lancer enregistré avant que la pénalité soit attribuée. Au cas où une pénalité d'équipe soit attribuée avant un lancer, le choix du joueur qui demeurera sur le terrain pour défendre le lancer sera laissé à la discrétion de l'entraîneur de l'équipe qui fera le tir de pénalité.

Tous les lancers de pénalité doivent être exécutés selon les règlements du jeu.

Un entraîneur ou un joueur de l'équipe peut refuser de prendre un lancer de pénalité, par un signe non verbal et en disant "pénalité déclinée", et l'équipe refusant la pénalité aura le ballon quand la partie recommencera.

6.1 Les pénalités individuelles

6.1.1 Short ball

Lorsque le ballon est lancé et ne se rend pas à la zone de l'équipe adverse, on sifflera un arrêt de jeu et un tir de pénalité sera accordé à l'équipe adverse.

6.1.2 High ball

Après avoir quitté la main du joueur, le ballon doit toucher le plancher au moins une fois dans la zone de lancer de l'équipe ou avant la ligne de touche. Sinon, le lancer est valide mais ne peut compter de but.

6.1.3 Long ball

Le ballon doit toucher le plancher de la zone neutre au moins une fois. Sinon, le lancer est valide mais ne peut compter de but.

6.1.4 Les bandeaux

Tout joueur sur le terrain qui touche à son bandeau recevra une pénalité. Un joueur qui, lors d'une pénalité, est retiré du jeu ne peut pas toucher à son bandeau, sous peine de recevoir une autre pénalité. Si, pendant un temps mort ou tout autre arrêt du jeu, un joueur veut toucher à son bandeau, il doit en demander la permission à l'arbitre et doit se retourner pour l'ajuster.

6.1.5 Troisième lancer consécutif

Un joueur peut lancer le ballon seulement deux fois de suite. Le troisième lancer ainsi que tout autre lancer fait avant qu'un co-équipier n'ait lancé le ballon seront sujets à une pénalité. Le nombre de lancers consécutifs sera rapporté à la période suivante ou autre situation de pénalités, mais pas du temps réglementaire au temps supplémentaire. Compter un but dans son propre filet ne compte pas comme un lancer.

6.1.6 Défense illégale

Le premier contact défensif avec le ballon doit être fait par un joueur qui a une partie de son corps en contact avec l'aire de jeu de son équipe.

6.1.7 Retard de jeu individuel

Un joueur recevra une pénalité pour avoir retardé la partie si :

- a) Un joueur est réorienté sur le terrain par toute personne autre qu'un coéquipier.
- b) Ce joueur n'est pas prêt à recommencer à jouer au signal de l'arbitre.

6.1.8 La conduite antisportive d'un joueur

Si un arbitre détermine qu'un joueur se comporte de façon anti-sportive sur le terrain, une pénalité personnelle lui sera attribuée. De plus, toute conduite reprochable peut avoir comme conséquence pour le joueur d'être éliminé de la partie, expulsé des lieux et/ou des tournois futurs, si l'arbitre juge que la situation le mérite. Un joueur ainsi éliminé ne sera pas remplacé durant la partie en cours. Tout joueur, qui a un contact physique intentionnel non en rapport avec la partie avec un officiel, sera immédiatement expulsé de la partie et du terrain de jeu.

6.1.9 Le bruit

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

6.2 Les pénalités d'équipe

6.2.1 Dix (10) secondes

Un joueur d'une équipe doit lancer le ballon à l'intérieur des dix (10) secondes qui suivent le premier contact de l'équipe en défensive avec le ballon. Dans le cas d'un temps mort, d'une substitution ou de tout autre arrêt du jeu avant que l'équipe ait lancé le ballon, l'équipe aura seulement le temps qui reste depuis le premier contact pour lancer le ballon sinon on accordera une pénalité d'équipe. Le chronomètre de dix (10) secondes doit être reparti à 0 à chaque fois que l'arbitre ordonne un temps mort officiel.

6.2.2 Retard de jeu d'équipe

Une punition d'équipe pour avoir retardé la partie sera attribuée si :

- a) l'équipe n'est pas prête à commencer la partie dès que l'arbitre l'ordonne;
- b) toute action de cette équipe pour empêcher de continuer la partie;

- c) l'équipe fait un changement à la fin d'une période sans aviser l'arbitre;
- d) l'équipe demande un quatrième temps mort;
- e) l'équipe demande une quatrième substitution.

6.2.3 La conduite antisportive de l'équipe

Si l'arbitre détermine qu'un membre d'une équipe dans la zone du banc des joueurs ou tout autre membre de la délégation présente, se conduit de manière antisportive, il peut donner une pénalité à cette équipe. De plus, toute conduite antisportive peut avoir pour résultat l'expulsion du match, des lieux et/ou l'interdiction de participer à la compétition en cours ou à d'autres compétitions du tournoi si l'arbitre le juge nécessaire.

6.2.4 Intervention non permise de l'entraîneur

Personne sur le banc n'aura la permission de conseiller l'équipe de quelque façon que ce soit, sauf lors d'un temps mort, d'une substitution ou d'un arrêt officiel du jeu et seulement jusqu'à ce que l'arbitre demande le silence. Si l'arbitre décide que quelqu'un sur le banc donne des instructions ou conseille illégalement, une pénalité sera accordée à l'équipe. Si un deuxième incident dû à la même personne se produit durant la même partie, cette personne sera expulsée du gymnase et une pénalité d'équipe sera octroyée.

6.2.5 Bruit de la part d'une équipe

Tout bruit excessif par un joueur dans l'équipe attaquante pendant qu'un autre joueur de l'équipe lance ou lorsque le ballon est parti sera pénalisé.

7. LES LANCERS SUPPLÉMENTAIRES

Le terme lancers en fusillade a été remplacé par lancers supplémentaires.

7.1 Le nombre de lancers supplémentaires

Le nombre de lancers supplémentaires est déterminé par le nombre minimal de joueurs inscrits sur la feuille d'alignement.

7.2 Le tirage au sort des lancers supplémentaires

Avant de commencer les lancers supplémentaires, le choix de lancer ou de recevoir est déterminé par un tirage au sort. L'équipe qui choisit de lancer en premier le fera pour chaque paire de lancers.

7.3 L'ordre des lancers supplémentaires

L'ordre des lancers est déterminé par la feuille d'alignement que l'entraîneur a remise avant le début du match. Tous les joueurs inscrits sur la feuille de pointage doivent aussi être inscrits sur la feuille d'alignement. L'arbitre amène sur le terrain le premier joueur de chaque équipe inscrit sur cette feuille; et chaque joueur exécutera un lancer. Cela se répètera jusqu'à ce que le nombre minimal de joueurs aient eu la chance de lancer et de défendre. L'équipe ayant compté le plus de buts est déclarée l'équipe gagnante.

7.4 Les lancers de pénalité supplémentaires

S'il y a encore égalité, on reprend l'ordre jusqu'à ce que, chaque équipe ayant eu un nombre égal de lancer, une équipe mène. Avant les lancers supplémentaires, on tire à pile ou face pour déterminer quelle équipe sera la première à tirer. Après chaque paire de lancers, l'équipe qui lance la première alternera.

7.5 Les pénalités sur les lancers supplémentaires

Les lancers supplémentaires doivent s'effectuer selon les règlements en vigueur. Toutefois, si une pénalité d'attaque est accordée, seul le tir est annulé, tandis que si une pénalité de défense est accordée, le tir sera repris à moins que ce tir ait compté.

7.6 Le déplacement des joueurs

Lors des lancers supplémentaires, c'est l'arbitre qui déplace les entraîneurs et les escortes de l'autre côté du terrain. Tous les joueurs portent des bandeaux. Les joueurs doivent rester sur le banc jusqu'à la fin de la partie. Les joueurs éliminés de la compétition ou blessés et ne pouvant jouer doivent être effacés des feuilles d'alignement. Les joueurs qui sont classés dans le bas de la feuille d'alignement sont alors montés.

8. AUTORITÉ DES ARBITRES

Pour tout ce qui concerne la sécurité, les règlements, les procédures et le jeu, la décision finale sera prise par l'arbitre.

9. ABUS DES OFFICIELS

Toute action d'un participant durant une partie, peut-être rapportée par un officiel certifié par l'IBSA, en écrivant au sous-comité de goalball de l'IBSA. Il sera alors discuté de cette action à la prochaine réunion du sous-comité et des sanctions contre le participant en question pourront être jugées nécessaires.

10. DISPUTES

Advenant le cas d'un litige entre une équipe et un officiel, seul l'entraîneur en chef peut approcher les arbitres de la partie. La discussion ne peut avoir lieu que pendant un arrêt du jeu officiel et après que l'arbitre ait approuvé la demande de l'entraîneur en chef.

L'arbitre doit clarifier l'issue de la dispute avec l'entraîneur en chef. Si ce dernier n'est pas d'accord, le jeu continue et l'entraîneur en chef peut déposer un protêt en suivant la procédure établie par IBSA. Si l'entraîneur persiste à contredire l'arbitre après que celui-ci lui ait donné une explication, l'équipe reçoit une pénalité pour avoir retardé le jeu. L'arbitre peut prendre toute autre mesure qu'il juge nécessaire.

PARTIE B - LA RÉGLEMENTATION DES TOURNOIS **Événement sanctionné de l'IBSA ou les Jeux Paralympiques**

11. SANCTION DES EVÈNEMENTS

11.1 Général

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

11.2 Informations requises

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

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

11.3 Pénalités

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

12. EMLACEMENT ET ÉQUIPEMENT

12.1 Site de compétition (gymnase)

12.1.1 Dimensions

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

12.1.2 Plancher

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

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

12.1.3 Aire des spectateurs

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

12.2 Équipement

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

12.2.1 Tableau de pointage

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

12.2.2 Horloge

Il doit y avoir deux horloges. L'une des deux, qui sert de relève, est non-officielle jusqu'à ce que l'arbitre décide qu'elle le devient. L'horloge officielle doit être visible en tout temps du banc des joueurs. Pour les Paralympiques et les Championnats du monde, l'horloge officielle doit être du type basket-ball, au centième de seconde pour le compte à rebours de la dernière minute de jeu.

12.2.3 Feuilles de match officielles

On doit utiliser les feuilles officielles suivantes :

- Feuille de marqueur
- Feuille d'alignement
- Feuille de lancers consécutifs
- Feuille de pointage en période de prolongation
- Formulaire de protêt

Toutes les feuilles doivent être selon celles incluses dans le Manuel de L'IBSA (ITO).

12.2.4 Tableau des substitutions

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

12.2.5 Nouveaux ballons

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

12.2.6 Pratiques sur le terrain de compétition

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

12.2.7 Les bandeaux

Pour les Paralympiques et les Championnats du monde, les bandeaux doivent être complètement opaques afin d'empêcher toute lumière de pénétrer. Ils doivent être de grandeur et de forme empêchant de voir quoi que ce soit de n'importe quel côté du bandeau. Le comité organisateur procure les bandeaux qui doivent être approuvés par le sous-comité de goalball de L'IBSA.

12.3 Certification

Tout l'équipement et installations sportives à être utilisés pour les championnats internationaux doivent être certifiés par une personne nommée ou approuvée par le sous-comité de goalball de l'IBSA.

13. COMMODITÉS

13.1 Logement

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

13.2 Nourriture

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

13.3 Transport

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

14. LES OFFICIELS

14.1 Les arbitres

14.1.1 Le nombre

Un minimum de six (6) arbitres par tournoi. Pour les Jeux Paralympiques, seize (16) arbitres sont requis.

14.1.2 Nomination

Pour les Jeux Paralympiques, les Championnats du monde et les Championnats Régionaux, les arbitres seront nommés par le Sous-comité de goalball de l'IBSA. Pour tous les autres évènements sanctionnés, on fournira aux organisateurs une liste d'arbitres certifiés. Le comité organisateur peut ensuite choisir et inviter des arbitres sur cette liste.

14.1.3 Certification

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

14.1.4 Nationalité

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

14.2 Chronomètres dix (10) secondes

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

15. FINANCES (Événements non paralympiques)

15.1 Les participants

Les coûts suivants doivent être couverts par les participants :

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

15.2 Les organisateurs

Les coûts suivants doivent être couverts par les organisateurs :

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

16. STANDARDS DE QUALIFICATION

16.1 Championnats du monde

16.1.1 Compétition Masculine

Lors des Championnats du monde, le nombre maximum d'équipes masculines participantes sera de seize (16). Si le nombre total d'inscriptions est inférieur à seize (16), toutes les inscriptions seront acceptées. Si le nombre total d'inscriptions est supérieur à seize (16), les équipes participantes seront déterminées comme suit :

- a) Les six (6) meilleures équipes (pays) des derniers Jeux Paralympiques auront acquis le droit de participer;
- b) Ensuite, le pays hôte des jeux (si non inclus dans les six premiers des Jeux Paralympiques) a le droit de présenter une équipe;

- c) De plus, chaque région de l'IBSA a le droit de présenter une équipe. Si possible, elle devrait se retrouver dans les meilleures places (après les six (6) premières du monde tel que mentionné en a)), du championnat régional précédent;
- d) Le nombre d'équipes participantes sera ensuite augmenté à seize (16) selon le principe suivant. Pour chaque place qui reste, on acceptera une équipe de la région avec le plus haut ratio (le nombre d'équipes participantes dans le championnat régional précédent divisé par le nombre de pays de cette région déjà inscrits aux Championnats du monde).

16.1.2 Compétition féminine

Lors des Championnats du monde, le nombre maximum d'équipes féminines participantes sera de douze (12). Si le nombre total d'inscription est inférieur à douze (12), toutes les inscriptions seront acceptées. Si le total des inscriptions dépasse douze (12), les équipes participantes seront déterminées comme suit :

- a) Les quatre (4) meilleures équipes (pays) des derniers Jeux Paralympiques auront acquis le droit de participer;
- b) Ensuite, le pays hôte (si non inclus dans les quatre (4) premiers des Jeux Paralympiques) a le droit de présenter une équipe;
- c) De plus, chaque région de l'IBSA a le droit de présenter une (1) équipe (après les quatre (4) premières du monde tel que mentionné en a)) des championnats régionaux précédents.
- d) Le nombre des équipes participantes sera ensuite augmenté à douze (12) selon le principe suivant. Pour chaque place restante, on acceptera la région avec le plus haut ratio (le nombre d'équipes participantes dans le championnat régional précédent divisé par le nombre de pays de cette région déjà inscrits aux Championnats Mondiaux).

16.2 Jeux Paralympiques

16.2.1 Compétition masculine

Aux Jeux Paralympiques, le nombre maximum d'équipes participantes masculines sera de douze (12). Si le nombre total d'inscriptions est inférieur à douze (12) toutes les inscriptions seront acceptées. Si le nombre

d'inscriptions dépasse douze (12) les équipes participantes seront choisies comme suit :

- a) Les six (6) meilleures équipes (pays) des derniers Championnats du monde ont acquis le droit de participer.
- b) De plus, le pays hôte (si non inclus dans les six (6) premiers) des Jeux Paralympiques a le droit d'inscrire une équipe.
- c) Les places restantes seront remplies par les équipes s'étant le mieux classées au tournoi de qualification aux Jeux Paralympiques.

16.2.2 Compétition Féminine

Aux Jeux Paralympiques, le nombre maximum d'équipes participantes féminines sera de huit (8). Si le nombre total d'inscription est inférieur à huit (8) toutes les inscriptions seront acceptées. Si le nombre d'inscription dépasse huit (8) les équipes participantes seront choisies comme suit :

- a) Les quatre (4) meilleures équipes (pays) des derniers Championnats du monde ont acquis le droit de participer.
- b) De plus, le pays hôte (si non inclus dans les quatre (4) premiers) des Jeux Paralympiques a le droit d'inscrire une équipe.
- c) Les places restantes seront remplies par les équipes s'étant le mieux classées au tournoi de qualification aux Jeux Paralympiques.

17. DÉROULEMENT DES TOURNOIS

17.1 Tirage et classement

Au cours des Championnats du monde, si les équipes doivent être divisées en deux « pools » ou plus, le tri sera fait selon le rang obtenu lors du championnat international deux ans auparavant. Ceci veut donc dire que le groupement pour les Paralympiques sera basé sur le classement du Championnat du monde précédent et que le groupement pour le Championnat du monde sera basé sur le classement des Jeux Paralympiques précédents.

Afin d'assurer une proportion équivalente pour chaque pool, le tri se fera comme suit:

- a) Deux Pools :

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

- b) Trois Pools:

Pool A : nos. 1, 6, 7, 12, 13, 18,19
Pool B : nos. 2, 5, 8, 11, 14, 17,20
Pool C : nos. 3, 4, 9, 10, 15, 16,21

c) Quatre Pools :

Pool A : nos. 1, 8, 9, 16, 17, 24,25
Pool B : nos. 2, 7, 10, 15, 18, 23,26
Pool C : nos. 3, 6, 11, 14, 19, 22,27
Pool D : nos. 4, 5, 12, 13, 20, 21,28

Le groupement des équipes n'ayant pas participé au tournoi précédent se fera par tirage au sort. L'horaire devra être approuvé par le Délégué Technique de L'IBSA, au moins sept (7) jours avant le début du tournoi.

17.2 Type de tournoi

Le type de tournoi utilisé pour chaque championnat international se fera comme suit :

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

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

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

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

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

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

Dans le cas où il y aurait plus de seize (16) équipes, mais pas plus de vingt-et-un (21), les équipes seront divisées en trois groupes. Pour chaque pool, on fera un seul tournoi à la ronde. Les deux premières équipes de chaque pool et les deux équipes avec le meilleur pointage dans leur pool se qualifieront pour la ronde finale. Afin de déterminer qui participera dans la ronde finale, s'il y avait égalité, on soustraira les buts comptés des points obtenus dans leur tournoi à la ronde. Si l'égalité persiste, il y aura élimination par lancers libres. Les huit (8) meilleures équipes joueront l'une contre l'autre en élimination simple. L'équipe obtenant le meilleur résultat jouant contre la dernière équipe. Dans les rondes suivantes, la meilleure équipe restante de chaque pool jouera contre la dernière équipe restante de l'autre pool. En demi-finale, la meilleure équipe du classement jouera contre la dernière équipe restante de la compétition, les gagnants joueront pour l'or et l'argent et les perdants pour le Bronze/4^{ème}.

17.2.1 Championnats du monde masculins

Les équipes doivent être divisées également en deux groupes (pool). Dans chaque pool, un simple tournoi à la ronde sera effectué. Les quatre meilleures équipes de chaque pool joueront les unes contre les autres selon un format d'élimination simple, avec 1 dans le pool A vs 4 dans le pool B, 2 dans le pool A vs 3 dans le pool B, 3 dans le pool A vs 2 dans le pool B et 4 dans le pool A vs 1 dans le pool B.

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

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

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

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

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

17.2.2 Championnat du monde Féminin

Les équipes doivent être divisées également en deux groupes (pool). Dans chaque pool, un simple tournoi à la ronde sera effectué. Les quatre meilleures équipes de chaque pool joueront les unes contre les autres selon un format d'élimination simple, avec 1 dans le pool A vs 4 dans le pool B, 2 dans le pool A vs 3 dans le pool B, 3 dans le pool A vs 2 dans le pool B et 4 dans le pool A vs 1 dans le pool B.

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

Pour les rondes éliminatoires suivantes, la meilleure équipe restante de chaque pool jouera contre la dernière équipe de l'autre pool. Pour la demi-

finale, la meilleure équipe jouera contre la dernière de la compétition. Les gagnants joueront pour l'or et l'argent et les perdants pour le bronze/4^{ème}.

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

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

17.2.3 Paralympiques Masculins

Les équipes devront être divisées en deux pools de six équipes. Dans chaque pool, un simple tournoi à la ronde sera effectué. Les quatre meilleures équipes de chaque pool joueront les unes contre les autres selon un format d'élimination simple, avec 1 dans le pool A vs 4 dans le pool B, 2 dans le pool A vs 3 dans le pool B, 3 dans le pool A vs 2 dans le pool B et 4 dans le pool A vs 1 dans le pool B.

En demi-finale, la meilleure équipe de chaque pool jouera contre l'équipe avec le plus bas pointage. Les gagnants joueront pour l'or et l'argent et les perdants pour le bronze/4^{ème}. Advenant l'égalité, le calcul du meilleur ou du pire record se fera en soustrayant les points « pour » des points « contre » du tournoi à la ronde. S'il y a encore égalité, il y aura élimination par lancers supplémentaires.

Les équipes éliminées dans la première ronde d'élimination joueront les unes contre les autres pour déterminer de la cinquième à la huitième place. Dans cette ronde éliminatoire, la meilleure équipe du tournoi à la ronde jouera contre la moins bonne équipe restante du tournoi à la ronde.

Les équipes finissant derrière la quatrième place de leur pool joueront pour la neuvième (9) et les places restantes. Les équipes finissant cinquièmes (5) de leur pool joueront en éliminatoire pour la neuvième (9) et dixième (10) place. De même, les équipes finissant sixièmes de leur pool joueront en éliminatoire pour les 11^{ème} et 12^{ème} places.

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

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

17.2.4 Paralympiques Féminines

Les équipes doivent jouer dans un seul pool de huit (8) équipes dans un système de simple tournoi à la ronde.

Les quatre premières équipes du pool joueront l'une contre l'autre en éliminatoire simple, avec 1 vs 4 et 2 vs 3. Les gagnants de ces parties joueront pour la première et deuxième place, les perdants pour la troisième et quatrième place.

17.3 Classement des équipes en tournoi à la ronde

Le rang final des équipes en tournoi à la ronde sera déterminé par le nombre de points gagnés. Chaque équipe se verra accorder trois (3) points pour une victoire, un (1) point en cas d'égalité et zéro (0) points pour une défaite. S'il y a égalité dans ce classement, le pointage que les équipes ont obtenu en jouant l'une contre l'autre dans le tournoi à la ronde sera déterminant. S'il y a encore égalité, les équipes seront séparées en soustrayant les buts « contre » des buts « pour » du tournoi à la ronde. Finalement, on peut départager l'égalité par des lancers supplémentaires. Dans ce cas, l'entraîneur doit remplir de nouvelles cartes d'alignement.

17.3.1 Classement aux Paralympiques et Championnats du monde

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

17.4 Forfait

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

17.5 Nombre maximum de parties par équipe par jour

Il ne doit jamais y avoir plus de quatre (4) parties par équipe, par jour.

17.6 Expulsion

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

17.7 Différence maximum de buts

N'importe quand dans une partie, dès qu'une équipe a compté dix (10) points de plus que l'autre équipe, cette partie est considérée complétée.

18. PROTOCOLE LORS DES PARTIES

18.1 Enregistrement des équipes

Avant le début de la partie, un représentant de chacune des deux équipes doit se présenter au comptoir d'enregistrement afin de remplir les feuilles de pointage et les feuilles d'alignement, ainsi que pour effectuer le tirage à pile ou face.

18.2 Réchauffement

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

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

Réchauffement sur le terrain

Durant la période de réchauffement sur le terrain, avant la mise au jeu, les équipes seront limitées à la moitié du terrain qu'ils occuperont selon le résultat du tirage à pile ou face. Il ne sera pas permis aux équipes de lancer dans la direction de l'équipe adverse durant cette période de réchauffement. Conséquemment, si un lancer pénètre dans la zone adverse durant ce temps, l'arbitre signifiera un avertissement à l'équipe qui a fait ce lancer. Si un autre lancer pénètre dans la même zone adverse en période de réchauffement, une pénalité anti-sportive sera accordée.

18.3 Présentation des équipes

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

18.4 Signature de la feuille de pointage

Immédiatement après la partie, l'entraîneur de chaque équipe, les deux arbitres et le marqueur doivent signer la feuille de pointage à la table du marqueur. Les entraîneurs doivent indiquer s'ils déposeront un protêt. S'ils indiquent leur intention de protester, des frais seront requis dès ce moment. Si un entraîneur ne signe pas la feuille de pointage immédiatement après la partie, un dépôt de protêt des résultats de cette partie ne sera pas permis.

19. PROTÊT

19.1 Soumission

Tout protêt doit être soumis par écrit au directeur du tournoi ou à son représentant dans les trente (30) minutes suivant la fin de la partie. La valeur du dépôt sera décidée par le Comité organisateur, mais ne sera pas moins que cinquante (50) dollars US ou son équivalent. Tout protêt doit être soumis en anglais, sur la formule de Protêt de L'IBSA. Le(s) numéro(s) de règlement concerné doivent être indiqué(s). Aucune protestation valide ne peut-être lancée contre la qualité de l'emplacement ou la nomination des arbitres. Si un protêt est considéré valide, le dépôt sera remboursé. Autrement, il sera attribué au crédit de l'IBSA. Les deux équipes seront informées de la décision du comité de protêt. Le résultat de la partie contestée sera retenu jusqu'à ce que le comité ait pris sa décision.

19.2 Comité de protêt

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

20. DÉLÉGUÉ TECHNIQUE

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

20.1 Responsabilités du délégué technique

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

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

21. EXCEPTIONS

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

PARTIE C : PROGRAMME DES ARBITRES

22. CONTENU DU PROGRAMME

Tous les quatre (4) ans, le sous-comité de goalball de L'IBSA doit tenir une clinique pour les arbitres afin de leur présenter les nouveaux règlements et re-certifier tous les arbitres.

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

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

22.1 Arbitres niveau I

Les arbitres de niveau I peuvent exercer leurs fonctions aux évènements nationaux ou sanctionnés de L'IBSA, à l'exception des Paralympiques et des championnats régionaux ou mondiaux. Les candidats doivent suivre un cours de deux jours et passer un examen écrit de 13 questions à choix multiples et 7 questions vraies ou fausses; le minimum requis pour passer est de 15 sur 20. De plus, le candidat doit arbitrer deux parties et passer l'examen pratique. Les notes pour l'examen pratique sont basées sur une échelle de 1 à 7 ; 1 n'étant pas acceptable, 4 étant adéquat et 7 excellent. Afin de passer cette section le candidat doit obtenir une moyenne de 5.0 pour les différentes catégories.

Les candidats de niveau I passeront l'examen devant les arbitres de Niveau II, III ou le chargé de cours.

22.2 Arbitres niveau II

Les arbitres de niveau II ont le droit d'exercer leurs fonctions dans les championnats régionaux et lors d'événements sanctionnés par l'IBSA, à l'exception des Jeux Paralympiques et des Championnats du monde. L'examen doit avoir lieu lors d'un événement régional ou sanctionné par l'IBSA. Les candidats seront requis d'arbitrer deux parties et de passer un examen pratique, qui déterminera son amélioration depuis le niveau I. Le minimum requis pour passer l'examen pratique de Niveau II sera de 5.6 sur 7.0. Il devra aussi passer un examen écrit de 23 questions à choix multiples et 7 questions vraies ou fausses ; la note de passage sera de 26 sur 30.

Les candidats de niveau II passeront l'examen devant le chargé de cours ou un arbitre de Niveau III.

22.3 Arbitres niveau III

Les arbitres de niveau III ont le droit d'exercer leurs fonctions lors des Paralympiques, des Championnats du monde ainsi que tous les événements sanctionnés par l'IBSA. Les examens seront tenus lors d'un événement régional ou sanctionné par l'IBSA. Les candidats devront avoir suivi le cours d'arbitrage de niveau III et complété l'examen écrit et pratique. La note de passage pour l'examen pratique de niveau III est de 6.8 sur 7.0. L'examen écrit sera minuté et aura deux composantes consistant de : 10 questions demandant des réponses courtes, et 50 questions, dont 22 à choix multiples et 28 vraies ou fausses. La note de passage minimum pour les réponses courtes sera de 25 sur 30 et 48 sur 50 pour les autres. La certification de niveau III devra être approuvée par le sous-comité de goalball.

Les candidats de niveau III passeront l'examen devant le chargé de cours.

22.4 Éligibilité

Aucun arbitre n'a le droit d'atteindre plus d'un niveau dans une année. Deux années d'expérience sont requises entre le niveau II et niveau III. On doit suivre le programme dans l'ordre du Niveau I à III.

22.5 Chargé de cours

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

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

22.6 Certificat de perfectionnement continu

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

Les arbitres de Niveau I doivent à chaque année :

- a) Siffler à deux événements différents nationaux sanctionnés : minimum de 5 parties. Les parties doivent être jouées selon les règlements de L'IBSA.
- b) Remettre annuellement un « Official's Passport » valide au comité de goalball de l'IBSA au plus tard 60 jours avant la fin de l'année en question.
- c) Payer des frais de 25 \$ US pour maintien du passeport.

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

- a) Siffler à deux événements différents, nationaux et sanctionnés : un minimum de trois (3) parties chaque événement, pour un total de six parties; les parties doivent être jouées selon les règlements de L'IBSA.
- b) Siffler à cinq (5) parties Internationales de l'IBSA ou siffler trois (3) parties supplémentaires à chacun des deux (2) événements nationaux ainsi que trois (3) parties Internationales de L'IBSA.
- c) Remettre annuellement un « Official's Passport » valide au comité de goalball de l'IBSA au plus tard 60 jours avant la fin de l'année en question.
- d) Payer les frais de 25 \$ US pour le maintien du passeport.

Si un arbitre certifié ne rencontre pas les critères de certification annuelle requis, il/elle perdra sa certification de la manière suivante :

Niveau I Si une année est manquée, une requalification de niveau I sera requise.

Niveau II Si une année est manquée, l'arbitre retombera au niveau I

Niveau III Si une année est manquée, le statut est maintenu.

Si deux années de suite sont manquées, l'arbitre retombera au niveau II.

22.7 Frais de certification

Les frais d'enregistrement pour la période allant de 2006 à 2010, s'élèveront en dollars U.S. :

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

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

22.8 Nomination des arbitres et ITO

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

23. GLOSSAIRE

Arrêt de jeu officiel <i>Official Break in Play</i>	Tout arrêt du jeu par l'arbitre
Balle Haute <i>High ball</i>	Balle qui, une fois lancée, ne touche pas le sol dans la zone d'équipe ou de lancer de l'équipe qui a lancé.
Balle longue <i>Long ball</i>	Le ballon doit toucher le sol au moins une fois dans la zone neutre. Sinon, le lancer compte mais ne peut pas marquer de but.
Championnats <i>Championships</i>	Tournois Paralympiques, mondiaux ou régionaux de l'IBSA.
Chronomètreur 10 secondes <i>Ten seconds timer</i>	Une tâche des ITO, décrite dans le manuel des officiels de L'IBSA
Conduite anti-sportive <i>Unsportsmanlike conduct</i>	Toute action par un joueur, une équipe ou membre de l'équipe ou leur délégation qui est contraire à l'esprit du jeu.
Conseils <i>Coaching</i>	Toute communication du banc des joueurs aux joueurs sur le terrain. Ceci est permis selon les règlements et seulement jusqu'à ce que l'arbitre demande le silence.
Défense	Acte d'empêcher la balle de marquer un but.

Defence

Demi <i>Half</i>	Une période de dix (10) minutes dans une joute régulière ou trois (3) Minutes en supplémentaire
Différence maximum de buts <i>Maximum goal difference</i>	Chaque fois qu'une équipe compte dix (10) buts de plus que l'équipe adverse
Forfait <i>Forfeit</i>	Perte pour une équipe pour avoir manqué de se présenter à temps pour une partie ou pour mauvaise conduite.
Hors Limite <i>Out of bounds</i>	Un endroit à l'extérieur de l'aire de jeu.
IBSA	Fédération internationale des sports pour personnes aveugles (International Blind Sports Association)
Infraction <i>Infraction</i>	Violation d'un règlement qui ne résulte pas en pénalité
Juge de but <i>Goal judge</i>	Une tâche des ITO décrite dans le manuel des officiels mineurs de l'IBSA
Lancer <i>Throw</i>	Chaque fois que le ballon quitte la main du joueur avec l'intention de marquer un but
Lancers consécutifs <i>Shot recorder</i>	Une tâche des ITO décrite dans le manuel des officiels mineurs de l'IBSA
Lancers supplémentaires <i>Extra throws</i>	Situation où les joueurs sont un contre un afin de briser une égalité
Marques tactiles (Lignes) <i>Tactile Markings (Lines)</i>	Lignes qui doivent être surélevées en leur centre. Elles ne doivent nulle part dépasser de plus de 0 .003 mètres de hauteur.
Marqueur <i>Scorer</i>	Une tâche des ITO décrite dans le manuel des officiels mineurs de l'IBSA
Mi-temps <i>Half-time</i>	Trois minutes de pause entre les deux périodes
Pool	Un groupe d'équipes qui jouent les unes contre les autres dans un tournoi à la ronde
Prolongation	Deux (2) périodes de trois minutes de jeu pour déterminer le

<i>Overtime</i>	gagnant, lorsque le pointage est à égalité à la fin du temps régulier
Pénalité <i>Penalty</i>	Violation d'un règlement qui résulte en un lancer de pénalité
Reconnaissance <i>Acknowledgement</i>	Quand l'arbitre s'adresse à l'équipe requérante par son nom.
Réorientation <i>Reorientation</i>	Quand un juge de but ou un arbitre repositionne un joueur sur sa ligne d'orientation
Signal non verbal <i>Non-verbal Hand Signals</i>	(Voir le diagramme #3)
Sous-comité du goalball de la Fédération internationale des sports pour personnes aveugles	Le corps sportif gouvernant le goalball
Signaux manuels <i>Hand signals</i>	Utilisé par les entraîneurs pour demander une substitution et temps mort (Voir le diagramme #3)
Substitut <i>Substitute</i>	Sur le banc des joueurs, un joueur prêt à remplacer un autre joueur sur le terrain
Tableau de substitution <i>Substitution board</i>	Une aide visuelle utilisée par l'entraîneur pour chaque substitution de joueur
Tirage <i>Draw</i>	Une méthode pour déterminer quelle équipe ira dans quel pool, quand les équipes n'ont pas précédemment participé dans un tournoi
Tournoi à la ronde <i>Round robin</i>	Un système où chaque équipe joue contre toutes les autres de son groupe à la fois
Tri <i>Seeding</i>	Une méthode pour diviser les équipes dans des pools de forces égales basée sur la performance dans les tournois précédents

Diagramme #1

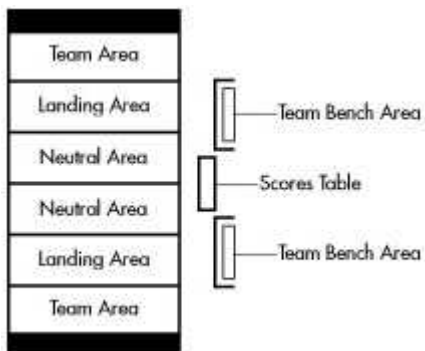


Diagramme #2

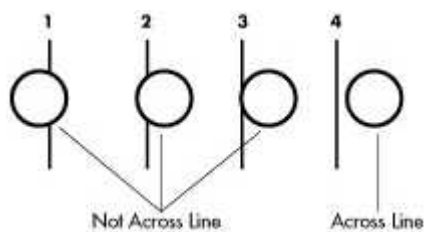


Diagramme #3

