FISPIC
FEDERAZIONE ITALIANA
SPORT PARALIMPICI
PER IPOVEDENTI E CIECHI

REGOLAMENTO TECNICO

GOALBALL 2022-2024

Approvato in data 17 dicembre 2021

In vigore dal 1° gennaio 2022

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

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

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

INDICE

PARTE A – REGOLE DEL GOALBALL

SEZIONE A – PREPARAZIONE PER LA PARTITA

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

SEZIONE B – PRIMA DELLA PARTITA

10 Sorteggio
11 Riscaldamento
12 Durata della partita

SEZIONE C – DURANTE LA PARTITA

13 Protocollo della partita
14 Segnare un goal
15 Time Out di squadra
16 Time Out arbitrale
17 Time Out medico
18 Regola del sangue
19 Sostituzione dei giocatori
20 Sostituzioni mediche

SEZIONE D - INFRAZIONI

21 Premature throw (Tiro prematuro)
22 Ball Over (Palla persa)

SEZIONE E – FALLI PERSONALI

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

SEZIONE F – FALLI DI SQUADRA

31 Ten second (Dieci secondi)
32 Team delay of game (Ritardo del gioco di squadra)
33 Team unsporting conduct (Condotta antisportiva di squadra)

34 Illegal coaching (Suggerimenti illegali)
35 Noise (Rumore)

SEZIONE G – FINE DELLA PARTITA

36 Overtime (Templi supplementari)
37 Extra thows (Tiri di rigore)
38 Sudden Death Extra Throws (Tiri di rigore morte istantanea)
39 Firma del referto e procedura proteste

SEZIONE H – AUTORITÀ DEGLI ARBITRI ED OFFESE AGLI UFFICIALI

40 Autorità degli arbitri
41 Offese agli ufficiali

PARTE B – REGOLE PER I TORNEI

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

Appendice 1 **SCHEMA DEL CAMPO, SEGNALI CON LE MANI, GOAL, PALLA FUORI**

Note Esplicative (Note Italiane)

SEZIONE A - PREPARAZIONE PER LA PARTITA

1 Il Campo

1.1 Le dimensioni: Il campo deve avere la forma di un rettangolo lungo 18m e largo 9m (±0.05 m). Le misure dovranno essere prese dal lato esterno delle righe di demarcazione. Nessun tipo di segnale è ammesso sul campo ad eccezione delle linee ufficiali (vedere lo schema in Appendice I per le linee esatte e relative misure). Il campo è diviso ogni 3m sul lato lungo, in sei aree.

1.2 Di fronte alle porte, lungo ogni linea di fondocampo, si trovano le aree di squadra, lunghe 6.00 m (±0.05m) e larghe 9.00 m (±0.05 m); dette aree sono divise in due parti uguali (lunghe 3.00 m ±0.05 e larghe 9.00m ±0.05), dette *area di orientamento* e *area di lancio*. L'area di orientamento è la più vicina alla porta e l'area di lancio è la più lontana. Le aree di squadra hanno linee di orientamento per i giocatori come mostrato nello schema in Appendice I

1.3 L'area neutrale è l'area centrale del campo, lunga 6.00 m (± 0.05m) e larga 9.00 m (± 0.05m) ed è divisa in due parti dalla linea centrale (vedi Appendice I)

1.4 Tutte le linee saranno larghe 0.05 m (± 0.01 m) e marcate con del nastro adesivo. Dovranno avere delle cordicelle, posizionate sotto il nastro, che hanno lo scopo di aiutare i giocatori nell'orientamento. La corda deve essere 0.003m (+/- 0.0005m di spessore) e deve essere posta sotto l'ultimo strato di nastro. Dovrebbe essere usato un nastro di colore contrastante con il pavimento e la palla, per aumentare l'abilità degli arbitri e degli spettatori vedenti di osservare meglio la palla e le linee del campo.

1.5 Il pavimento del campo deve avere una superficie liscia ed essere approvata dal Delegato Tecnico IBSA (per le competizioni autorizzate dall'IBSA). Per i Giochi Paralimpici, i Campionati del Mondo ed altri Campionati, verrà utilizzata una superficie in legno, plastica o altra pavimentazione flessibile sintetica.

2 Area di panchina di squadra

2.1 Ogni squadra avrà una propria area di panchina; dette aree saranno posizionate su entrambi i lati del tavolo ufficiali, ad una distanza minima di 3.00 m dalla linea laterale del campo. Essa sarà lunga 4.00 m (± 0.05m) e profonda 3m (± 0.05m) e sarà marcata con nastro adesivo e cordicelle. (Vedi Appendice I)

2.2 L'estremità dell'area di panchina di squadra più vicina alla linea di porta sarà in linea con la linea di porta. (Vedi Appendice I)

2.3 Alla fine del primo tempo entrambe le squadre cambieranno area di panchina e lato del campo.

2.4 Tutti i membri della squadra devono rimanere nella propria area di panchina stabilita e dovranno avere una parte del corpo sulla linea o dietro di essa, durante il gioco. Trasgredire a questa regola comporterà un rigore di squadra per ritardo di gioco.

2.5 Se un giocatre che si è infortunato o ha lasciato la gara desidera sedere sulla panchina di squadra, dovrà indossare una maglia identificativa fornita dal comitato organizzatore del

torneo. Il giocatore verrà considerato un "*non partecipante*". Una trasgressione a tale regola comporterà l'obbligo per quel giocatore di lasciare il campo di gioco.

3 Le porte

3.1 Le porte si estenderanno al di sopra della linea di fondo del campo e le misure interne saranno: 9.00 m (± 0.05m) di larghezza, 1.30 m (± 0.02m) di altezza ed almeno 50 cm di profondità (misurata dalla parte frontale della traversa alla parte più vicina della porta)

3.2 La traversa deve essere rigida.

3.3 I pali della porta e la traversa devono essere circolari o elittici e non devono eccedere 0.15 m di diametro.

3.4 I pali della porta saranno posizionati con il loro lato interno all'esterno della linea laterale del campo ed in linea con la linea di porta e allineati al bordo posteriore della linea di porta.

4 La palla

4.1 La palla sarà conforme alle seguenti specifiche:

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

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

3. Divise

3.1 Tutti i giocatori devono indossare una maglia di squadra.

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

3.3 I giocatori possono avere la propria nazionalità e il proprio nome sul retro della maglia di squadra, entrambi sopra o sotto il numero. La grandezza delle lettere non può superare i 7 cm (+/-0.5cm).

3.4 Abbigliamento, equipaggiamento ed imbottiture non possono sporgere dal corpo, in ogni direzione, per più di 10 cm.

3.5 Ai Giochi Paralimpici, maglietta di gioco, pantaloni e calzini indossati da tutti i giocatori di una squadra devono essere identici e rispettare tutti gli standard pubblicitari come richiesto dal Comitato Internazionale Paralimpico. A causa della natura contrattuale di esigenze pubblicitarie, indumenti non conformi non saranno ammessi sul campo. Infrazione a questa disposizione comporterà un rigore di squadra per ritardo di gioco ed al giocatore non sarà concesso di giocare.

3.6 Al campionato mondiale di Goalball dell'IBSA, maglietta di gioco, pantaloni e calzini indossati da tutti i giocatori di una squadra devono essere identici e rispettare tutti gli standard pubblicitari come richiesto dall'IBSA. A causa della natura contrattuale di esigenze pubblicitarie, indumenti non conformi non saranno ammessi sul campo. Infrazione a questa disposizione comporterà un rigore di squadra per ritardo di gioco ed al giocatore non sarà concesso di giocare.

3.7 Ogni imbottitura o altri articoli esterni posti sul capo di un giocatore non possono interferire con il posizionamento o la funzione della mascherina. Infrazione a questa regola comporterà un rigore per ritardo di gioco.

3.8 Le squadre devono avere una uniforme addizionale disponibile in caso di macchie di sangue. Le squadre dovranno sostituire la parte di uniforme macchiata con una che abbia lo stesso design e colori della parte di uniforme che viene sostituita. Infrazione a questa regola comporterà un rigore di squadra per ritardo di gioco.

3.9 Le squadre devono inoltre disporre di due set di maglie da gioco: da utilizzare come squadra ospitante e l'altra come squadra ospite. Le due maglie da gioco dovranno essere nettamente diverse nella combinazione dei colori.

6 Mascherine/Bende oculari/Occhiali e lenti a contatto/Apparecchi acustici

6.1 Ai giocatori non è concesso indossare occhiali da vista o lenti a contatto.

6.2 Mascherine devono essere indossate da tutti i giocatori in campo dal momento del controllo mascherine ad inizio di ogni tempo di gioco fino a quando questo non termini. Inoltre, i giocatori che sono stati sostituiti possono rimuovere la mascherina una volta che la loro sostituzione sia stata annunciata e che stiano lasciando il campo In caso di mancato rispetto verrà comminato un fallo personale – mascherina (Eyeshades)

6.3 Le mascherine devono essere indossate anche durante i tempi supplementari da tutti i giocatori in campo. Tutti i giocatori devono indossare le mascherine durante i tiri di rigore, sia che si trovino o no in campo. In caso di mancato rispetto verrà comminato un fallo personale – mascherina (Eyeshades)

6,4 In tutti i maggiori campionati, tutti i giocatori partecipanti devono avere gli occhi coperti con bende oftalmiche adesive o un materiale equivalente sotto la supervisione del Delegato Tecnico dell'IBSA o da una persona designata per ogni squadra, nota al Delegato Tecnico. Il Comitato Organizzativo Locale deve comunicare tipo, la marca o il marchio delle bende sessanta (60) giorni prima dell'inizio del torneo permettendo a tutte la squadre di sapere che tipo e che marca verrà utilizzato. Se un giocatore ha bisogno di utilizzare bende differenti, le squadre devono fornire il certificato medico al Delegato tecnico con due (2)

settimane di anticipo. Se le bende alternative verranno approvate, la squadra provvederà a coprire i costi aggiuntivi per l'acquisto delle nuove bende.

6,5 Se l'atto di aggiustare una mascherina o la richiesta da parte di un giocatore di sostituire una mascherina richiede più di quarantacinque (45) secondi, verrà inflitto un rigore personale per ritardo di gioco. Il cronometrista che non sta conteggiando i dieci secondi per il tiro in quel momento effettuerà il conteggio dei 45 secondi per il time out arbitrale.

6.6 Ogni mascherina fornita dall'organizzatore di un torneo dev'essere approvata dal Delegato Tecnico IBSA e deve essere indossata da tutti i giocatori. La mancata osservanza senza previa approvazione scritta da parte del Delegato Tecnico comporterà l'espulsione del giocatore dalla partita. Quel giocatore può essere sostituito.

6.7 I giocatori non possono indossare o utilizzare alcun apparecchio acustico mentre si trovano nel campo di gioco. La mancata osservanza comporterà una penalità per condotta antisportiva personale e il giocatore verrà espulso da quella partita. Quel giocatore può essere sostituito.

7 Categorie e Classificiazione

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

7.2 Per competizioni approvate dall'IBSA tutti i giocatori devono soddisfare la classificazione B1, B2 o B3 dell'IBSA.

8 Composizione di squadra

8.1 All'inizio di ogni partita una squadra dovrà essere composta da 3 giocatori e non più di 3 sostituti. Se una squadra non potrà iniziare la partita con 3 giocatori sul campo, sarà costretta a rinunciare alla partita (forfeit). Una partita finisce nel momento in cui una squadra ha solo un giocatore idoneo per quella partita.

8.2 Inoltre, ogni squadra può avere, durante la partita, fino a tre accompagnatori sulla propria panchina. Il numero totale di persone ammesse nell'area di panchina non dev'essere superiore a nove, compresi i tre giocatori che sono schierati ad inizio gara. Un'infrazione verrà punita con un rigore di squadra per ritardo di gioco.

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

9 Ufficiali

9.1 Nei Giochi Paralimpici e per tutti gli eventi approvati IBSA, ogni partita avrà due arbitri, 4 giudici di porta, 1 addetto al referto, 1 cronometrista per il tempo gara, due cronometristi per i 10 secondi e 1 cronometrista per il back-up.

9.2 I compiti degli ufficiali sono consultabili sul *Manuale degli Ufficiali ITO dell'IBSA.* I compiti degli arbitri e degli ufficiali tecnici possono essere consultati nel manuale arbitri

SEZIONE B – PRIMA DELLA PARTITA

10 Sorteggio

10.1 Un rappresentante di squadra deve essere presente al sorteggio all'orario e nel luogo prestabilito per il sorteggio. Un'infrazione verrà punita con la perdita del diritto alla scelta del primo tiro o del lato del campo. Se nessuna delle due squadre si dovesse presentare al sorteggio, la prima squadra sul foglio partita (indicata come Squadra A) avrà il diritto al primo tiro e sarà schierata a sinistra del tavolo degli Ufficiali.

10.2 Prima che una squadra possa entrare nel campo di gioco, verrà chiesta ad un rappresentante della squadra di convalidare le informazioni sul foglio partita per assicurarsi che i nomi ed i numeri dei giocatori siano correttamente registrati così come la lista degli allenatori e/o accompagnatori che saranno ammessi in panchina durante la partita. Se non viene fornito il foglio informazioni della partita sarà usato il foglio informazioni della partita precedente. Se non esiste un foglio della partita precedente verranno usati nomi e funzioni come presentati al Comitato Organizzatore con il modulo di iscrizione.

10.3 Per le gare per cui deve essere determinato un vincitore, un rappresentante di squadra completerà un foglio per i tiri di rigore fornitogli dall'arbitro durante il primo sorteggio, da restituire in occasione dell'apposito sorteggio per i tiri di rigore. La mancata osservanza comporterà la perdita della scelta di lanciare o difendere, e il foglio informazioni della partita verrà utilizzato per determinare l'ordine di tiro dei giocatori. Se nessuna delle due squadre ha fornito un foglio per i tiri di rigore, la squadra A inizierà con la palla.

10.4 Il sorteggio verrà effettuato da un ufficiale autorizzato o nominato dal Delegato Tecnico del torneo.

10.5 Il vincitore del sorteggio dovrà scegliere se effettuare il primo tiro o difendere oppure su quale lato del campo iniziare a giocare. La scelta rimanente è lasciata all'altra squadra.

10.6 Alla fine del primo tempo le squadre cambieranno lato. Il primo tiro del secondo tempo sarà effettuato dalla squadra difendente all'inizio del primo tempo.

10.7 Il permesso di giocare verrà dato soltanto ai giocatori elencati nella distinta di quella partita e tutti i membri di squadra elencati nella medesima distinta dovranno essere sul campo (tre giocatori) o nell'area di panchina di squadra al segnale sonoro che indica l'inizio del gioco. Un'infrazione a questa regola verrà punita con un rigore di squadra per ritardo di gioco.

11 Riscaldamento

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

11.2 Se durante il riscaldamento una squadra dovesse tirare la palla nella metà campo dell'altra squadra, l'abritro dovrà ammonire verbalmente la squadra. Sela stessa squadra tira per la seconda volta nel lato del campo dell'altra squadra verrà punita con un rigore di squadra

per condotta antisportiva. Ogni tiro successivo nella metà della squadra avversaria comporterà un'ulteriore penalità di squadra per condotta antisportiva e potrebbe comportare l'espulsione di un giocatore o allenatore dalla partita.

12 Durata della partita

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

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

12.3 Un segnale acustico verrà dato 5 minuti prima dell'inizio partita. Ci sarà un secondo segnale acustico 90 secondi prima dell'inizio di ogni tempo.

12.4 I giocatori che inizieranno un qualsiasi tempo devono essere in campo, rivolti verso la propria porta e pronti per il controllo delle mascherine da parte degli arbitri, 90 secondi prima dell'inizio di ogni tempo - Infrazione a tale regola verrà punita con un rigore di squadra o personale per ritardo di gioco.

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

12.6 Tutte le squadre ed i giocatori devono essere pronti ad iniziare quando gli ufficiali al tavolo danno un segnale o annunciano "*tempo*" (Vedi regola 12.5) – Infrazione a tale regola verrà punita con un rigore di squadra o personale per ritardo di gioco.

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

SEZIONE C – DURANTE IL GIOCO

13 Protocollo di gara

13.1 L'arbitro inizia la partita chiedendo al pubblico di spegnere i telefoni cellulari e di rimanere in silenzio mentre la palla è in gioco. L'arbitro dirà "quiet please" prima di dire "*center*", tirando la palla alla squadra che ha il primo tiro. L'arbitro lancerà la palla al giocatore più vicino alla posizione centrale e, quindi, fischierà tre volte annunciando "*play*".

13.2 Il cronometro di gara ed il cronometro dei dieci secondi verranno avviati al comando "play".

13.3 L'arbitro termina ogni tempo di gioco fischiando una volta ed annunciando half time, game, overtime, extra throws o sudden death extra throws. Questo è un segnale che il tempo di gioco è terminato ed i giocatori possono toccare la propria mascherina ed è a garanzia che una situazione di rigore non sia avvenua prima della fine del tempo. Durante gli extra-throw e tra gli extra-throw e sudden-death extra-throw i giocatori non possono toccare le mascherine.

13.4 Il cronometro di gara e il cronometro dei 10 secondi verranno fermati ogni qualvolta l'arbitro fischia e riavviati al "play", ad eccezione che durante una situazione di rigore. Il cronometro di gara, infatti, è fermo durante una situazione di rigore.

13.5 Ogni qualvolta la palla dev'essere rimessa in gioco verrà lasciata cadere dall'arbitro o da un giudice di porta sulla linea laterale a 1.5 m dinanzi al palo della porta più vicino alla linea laterale da cui la palla è uscita dal campo. L'arbitro annuncerà, quindi, "quiet please", fischierà una volta e annuncerà "*play*". Il cronometro di gara e dei 10 secondi verrà

riavviato al “play” dell’arbitro. I giocatori possono recuperare direttamente la palla quando va oltre la linea di centro e dopo un goal.

13.6 Se, nell'atto del lancio, una palla supera la linea laterale del campo con oltre metà della sua dimensione senza toccare la squadra in difesa, l'arbitro fischierà una volta e chiamerà "out". Il cronometro di gara verrà fermato. Anche il cronometro dei dieci secondi verrà fermato ed azzerato. Ogni volta che la palla deve essere rimessa in gioco verrà lasciata cadere da un arbitro o da un giudice di porta (vedi regola 13.5). L'arbitro annuncerà "quiet please", fischierà e dirà "play". Il cronometro di gara e quello dei dieci secondi si riavvieranno entrambi alla chiamata "play".

13.7 Se la palla è parata all’interno dell’area di squadra ed è per più della sua metà oltre la linea laterale o la linea di porta e si sposta in direzione fuori del campo, l’arbitro fischierà una volta e annuncerà “blocked out”. I cronometri di gara e dei dieci secondi verranno fermati. Ogni volta che la palla deve essere rimessa in gioco verrà lasciata cadere da un arbitro o da un giudice di porta (vedi regola 13.5). L'arbitro annuncerà "quiet please", fischierà e dirà "play". Il cronometro di gara e quello dei dieci secondi saranno riavviati entrambi al comando "play".

13.8 Ogni volta che il cronometro di gara viene fermato e la palla viene rimessa in gioco da un arbitro o da un giudice di porta sulla linea di 1,5 metri di fronte al palo, l'arbitro chiamerà "quiet please", fischierà una volta e annuncerà "play" anche se nessun membro della squadra sta tentando di prendere la palla.

13.9 Nessun aiuto extra è concesso per l’orientamento in campo. Un’infrazione a tale regola verrà punita con un rigore personale per ritardo di gioco.

13.10 A seguito di una situazione di penalità, i giocatori possono essere ri-orientati al palo da un arbitro o da un giudice di porta. Se in qualsiasi altro momento un arbitro deve ri-orientare un giocatore, verrà comminato un rigore personale per ritardo di gioco.

13.11 Se a seguito di un tiro la palla dovesse fermarsi nell’area di squadra della squadra in difesa, senza toccare nessun giocatore difendente, verrà considerata un “dead ball” (palla morta). L’arbitro fischierà e annuncerà “dead ball”. La palla verrà consegnata alla squadra difendente da un ufficiale, secondo la regola 13.5. La “dead ball” verrà chiamata anche nel caso in cui la palla dovesse urtare un palo o la traversa della porta senza toccare giocatori in difesa, per poi fermarsi o nella loro area di squadra o nella prima metà dell’area neutrale. L’arbitro fischierà soltanto dopo che la palla si sarà fermata completamente.

13.12 Un membro di squadra sarà autorizzato a lasciare il campo di gioco (FOP, Field of Play), a prescindere dal motivo (es. cure mediche o sistemazione equipaggiamento), soltanto durante un’interruzione ufficiale del gioco e dopo aver ricevuto il permesso dall’arbitro. Il membro di squadra non potrà far ritorno fino al termine di quel tempo di gioco. Un’infrazione a tale regola verrà punita con un rigore di squadra per ritardo di gioco.

13.13 Per assicurare la fluidità del gioco, un time-out arbitrale per asciugare il pavimento sarà chiamato dall’arbitro solo nel caso in cui egli dovesse ritenere che la sicurezza dei giocatori venga compromessa. L’asciugatura avverrà soltanto durante un’interruzione ufficiale del gioco.

14 Segnare un goal

14.1 Ogni qualvolta il tempo partita sta scorrendo e la palla è in gioco ed attraversa la linea di porta (vedi Appendice I) viene segnato un goal. L'arbitro fischierà due volte ed annuncerà il goal; il tempo di gioco verrà fermato al primo fischio. Un goal non può essere segnato da un ufficiale che rimette in gioco la palla.

14.2 Se la mascherina di un giocatore in difesa dovesse spostarsi o volar via allorché colpita dal pallone, il gioco potrà continuare fino a quando la palla verrà controllata, parata fuori o segnato un goal.

14.3 La squadra che avrà segnato più goal alla fine del tempo vincerà la partita .

14.4 La partita avrà termine quando una squadra avrà segnato 10 goal più dell'altra.

15 Time out di squadra

15.1 Durante una partita ogni squadra è autorizzata a richiedere quattro (4) time out, della durata di 45 secondi caduno. Almeno uno dei quattro dev'essere richiesto durante il primo tempo o altrimenti andrà perso. Una volta annunciato il time out, ne potranno usufruire entrambe le squadre.

15.2 Ogni squadra potrà richiedere un solo time out durante i tempi supplementari. Tutti i time-out non utilizzati alla fine dei tempi regolamentari andranno persi.

15.3 La squadra che ha il controllo della palla potrà richiedere il time out; entrambe possono richiedere un time out a gioco fermo.

15.4 Il time-out può essere segnalato all'arbitro da qualsiasi membro della squadra, usando il segnale manuale per il time-out (vedi Appendice 1) e/o dicendo "time-out". Ogni membro della squadra può chiedere il time-out con il segnale manuale prima che la propria squadra abbia il controllo della palla, ma deve aspettare che la palla venga effettivamente controllata prima che possa richiedere verbalmente il time-out. Un'infrazione a tale regola verrà punita con un rigore di squadra per Illegal coaching.

15.5 Il time out inizia quando l'arbitro lo annuncia e dice il nome della squadra che lo ha richiesto. Ogni membro dell'area di panchina è autorizzato ad entrare in campo.

15.6 Un cronometrista dei 10 secondi conterà i 45 secondi del time out, dando un avviso acustico 15 secondi prima della fine e di nuovo al suo termine. Al termine del time-out tutti i membri della squadra non impegnati nel gioco devono trovarsi nella area di panchina. Un'infrazione a tale regola verrà punita con un rigore di squadra per ritardo di gioco.

15.7 Quando verrà udito l'avviso dei 15 secondi l'arbitro annuncerà "*15 seconds*".

15.8 Una sostituzione può essere richiesta prima che termini il time out dalla squadra che ha richiesto il time-out. Se la squadra che ha richiesto il time-out segnala una sostituzione prima della fine del time-out, a quella squadra verranno segnati sia il time out che la sostituzione. Alla fine dei 45 secondi del time-out, l'arbitro annuncerà la sostituzione che verrà eseguita. Se una squadra richiedesse una sostituzione dopo il termine del time out le sarà comminato un rigore di squadra per ritardo di gioco.

15.9 Dopo la richiesta di time out da parte di una squadra almeno un tiro dovrà essere effettuato prima che la stessa squadra possa richiedere un nuovo time out o una sostituzione.

15.10 Se una squadra richiedesse più di 4 time out durante il tempo regolamentare o più di 3 durante il secondo tempo o più di 1 durante i tempi supplementari, la richiesta dovrà essere negata ed un rigore di squadra comminato immediatamente per ritardo di gioco.

15.11 Quando l'arbitro dice "*quiet please*" tutti i suggerimenti dalla panchina devono essere interrotti altrimenti verrà comminato un rigore di squadra per Illegal Coaching.

15.12 Ogni squadra può utilizzare uno dei time-out a disposizione prima dell'inizio di qualsiasi tempo del gioco. Qualsiasi time-out utilizzato prima del gioco sarà considerato come un time-out.

16 Time out arbitrale

16.1 Un arbitro può chiamare un time out arbitrale in qualsiasi momento.

16.2 Se un arbitro ha fischiato un time out arbitrale come risultato di azioni di una squadra in possesso della palla, questa verrà consegnata al giudice di porta. Al termine del time out arbitrale il giudice di porta lascerà cadere la palla sulla linea dei 1.5 m dinanzi al palo della porta (regola 13.5)

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

17 Time out medico

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

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

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

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

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

di panchina, viene immediatamente assegnato un rigore di squadra per ritardo di gioco e la squadra non può utilizzare tutti i 45 secondi del time-out medico. Nel caso in cui il giocatore infortunato non sia in grado di continuare, deve essere eseguita una sostituzione medica prima di eseguire il tiro di rigore e in questo caso il giocatore non può essere selezionato dall'allenatore avversario per difendere il rigore.

18 Regola del sangue

18.1 Se un giocatore si infortuna e l'arbitro rileva la presenza di sangue, dev'essere chiamato un time out medico. Il giocatore dovrà uscire dal campo e non potrà ritornare fino a quando il sanguinamento non sia stato fermato, la ferita non sia stata coperta e, se necessario, cambiata la divisa. Se il sanguinamento non si è fermato, la ferita non è stata coperta e la divisa non è stata cambiata durante il time out medico, sarà necessaria una sostituzione medica.

18.2 Se il giocatore infortunato è stato sostituito a causa della perdita di sangue, questa sarà considerata una sostituzione medica e il giocatore potrà ritornare in campo se l'allenatore usa una regolare sostituzione e solo se l'arbitro determina che il giocatore ha i requisiti della regola 18.1

18.3 Prima che il gioco possa ricominciare tutte le superfici contaminate dovranno essere adeguatamente ripulite.

18.4 Se il giocatore non ha a disposizione una maglietta da gara addizionale con lo stesso numero, gli sarà concesso indossare una maglietta con un numero differente (non già in uso nella squadra) a condizione che questo venga indicato all'Arbitro che annuncerà il cambio. La maglietta deve avere lo stesso colore di quella indossata dagli altri giocatori.

19 Sostituzione dei giocatori

19.1 Ogni squadra ha a disposizione 4 sostituzioni durante i tempi regolamentari ed almeno una dovrà essere effettuata durante il primo tempo o questa sostituzione andrà persa.

19.2 Ogni squadra ha a disposizione 1 sostituzione durante i tempi supplementari.

19.3 Uno stesso giocatore può essere sostituito più di una volta.

19.4 Una squadra che ha il controllo della palla può richiedere una sostituzione. Qualunque squadra può richiedere una sostituzione a gioco fermo.

19.5 Una sostituzione può essere indicata all'arbitro da un qualsiasi membro della squadra, utilizzando il segnale manuale di "*sostituzione*" (vedi Sezione F) e/o dicendo "*sostituzione*". Qualsiasi membro della squadra può richiedere la sostituzione con il segnale manuale prima che la propria squadra abbia il controllo della palla, ma deve aspettare che la palla venga controllata prima di richiedere verbalmente la sostituzione. Un'infrazione a tale regola verrà punita con un rigore di squadra per Illegal coaching.

19.6 La sostituzione inizia quando un arbitro la annuncia e dice il nome della squadra che la richiede.

19.7 Una volta che la sostituzione è stata annunciata dall'Arbitro la squadra richiedente dovrà alzare le palette di sostituzione con il numero del giocatore che esce dal campo ed il

numero del giocatore che entra. Un'infrazione a tale regola verrà punita con un rigore di squadra per ritardo di gioco.

19.8 In un torneo in cui sono richieste le bende oculari il giocatore che deve entrare in campo deve essere bendato e pronto per il controllo mascherina quando l'Arbitro annuncia la sostituzione. Ogni ritardo causato dall'allenatore o dal giocatore che deve essere sostituito sarà punito con un rigore. – Fallo di squadra – ritardo di gioco

19.9 Un time-out può essere chiamato prima della fine della sostituzione. Se la squadra che ha chiesto la sostituzione chiede un time-out prima della fine della sostituzione, a quella squadra verranno conteggiati sia la sostituzione che il time-out.

19.10 Una squadra può effettuare più di una sostituzione nello stesso momento, comunque dopo che la squadra completa una sostituzione, deve essere fatto almeno un tiro prima che la stessa squadra possa chiedere un altro time-out od una sostituzione. La sostituzione è considerata completata quando il giocatore entra in campo. Un'infrazione a tale regola verrà punita con un rigore di squadra per ritardo di gioco.

19.11 Non appena l'arbitro annuncia il nome della squadra ed il numero del giocatore che deve uscire, quest'ultimo è autorizzato a rimuvore la propria mascherina, le bende oculari e raggiungere l'area di panchina. Il giudice di porta dovrà essere disponibile ad aiutare il giocatore ad abbandonare il campo e ad accompagnare il sostituto fino al palo della porta più vicino alla sua area di panchina. Se il giocatore sostituito dovesse toccare la mascherina prima dell'annuncio del nome della squadra e del numero giocatore da parte dell'arbitro, a suo carico verrà assegnata una punizione - mascherina.

19.12 Durante la situazione di punizione, le sostituzioni sono permesse ad eccezione del giocatore punito.

19.13 Le istruzioni dalla panchina di entrambe le squadre sono permesse durante una sostituzione fino a quando l'Arbitro non dice "*quiet please*". Se una squadra continua con i suggerimenti dopo l'annuncio "*quiet please*, verrà punita con un Fallo di squadra –Illegal Coaching.

19.14 Ogni sostituizione durante l'intervallo tra i due tempi regolamentari di gioco, i tempi regolamentari ed i supplementari, e l'intervallo fra i due tempi supplementari, non conta come una delle sostituzioni di squadra potenzialmente rimanenti. Durante gli intervalli le squadre devono indicare ogni sostituzione all'addetto al referto, l'arbitro lato tavolo annuncerà le sostituzioni all'inizio del successivo periodo di gioco. Se una squadra trascura di avvisare l'addetto al referto della loro sostituzione prima della fine dell'intervallo, la squadra verrà punita con un Fallo di squadra – Ritardo di gioco.

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

20 Sostituzioni mediche

20.1 Una sostituzione medica non conterà come una delle quattro (4) sostituzioni permesse durante i tempi regolamentari o di quella concessa durante i supplementari.

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

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

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

SEZIONE D – INFRAZIONI

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

21 Tiro prematuro

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

22 Ball over (palla persa)

22.1 Se la palla è parata da un giocatore in difesa per poi rimbalzare: (a) oltre la linea di metà campo o (b) oltre la linea laterale dell'area neutra, l'arbitro fischierà dicendo "*ball over*". La palla verrà rimessa in gioco nell'area di squadra opposta a quella da cui è stata parata, come indicato nella regola 13.5. L'arbitro dirà quindi "quiet please", fischierà e dirà "*play*".

22.2 Se la palla colpisce un palo o la traversa e rotola indietro oltre la linea di centrocampo o oltre la linea laterale nell'area neutra, l'arbitro fischierà e annuncerà "ball over".

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

22.4 Se un giocatore porta la palla completamente oltre la linea di centro, l'arbitro fischia una volta e dice "ball over".

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

SEZIONE E – FALLI PERSONALI

In caso di un "*fallo personale*" l'arbitro fischierà ed indicherà il fallo, il numero del giocatore e la squadra. Il giocatore responsabile difenderà il tiro di punizione. Se a causa di un infortunio il giocatore penalizzato non può difendere il rigore, la squadra avversaria sceglierà il giocatore che difenderà il rigore fra i giocatori rimanenti in campo. Le regole del gioco si applicano a tutti i tiri di punizione e, nel caso la squadra attaccante commettesse un fallo, l'eventuale goal non sarà valido e la squadra verrà penalizzata con un fallo personale o di squadra, Se un fallo dovesse essere commesso dalla squadra in difesa il tiro verrà ripetuto a meno che sia stato segnato un goal. Se il

giocatore che effettua il tiro di punizione dovesse tirare la palla nella propria rete non verrà considerato goal ma ci sarà la perdita della palla. Se la squadra che ha diritto ad un tiro di punizione decide di rinunciarvi, potrà farlo utilizzando appositi segnali manuali (vedi Appendice 1) e/o dicendo "Penalty declined". La squadra che rifiuta il tiro di punizione avrà il possesso della palla alla ripresa del gioco. L'orologio principale della partita è fermo durante tutte le situazioni di punizione.

23 Short ball (palla corta)

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

24 High ball (palla alta)

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

25 Long ball (palla lunga)

25.1 Nonostante la regola del paragrafo 24, durante il tiro la palla deve anche toccare il pavimento, almeno una volta, nell'area neutra o il tiratore riceverà una punizione per palla lunga.

26 Mascherine

26.1 Durante la partita, ogni giocatore in campo che tocca intenzionalmente la propria mascherina o la mascherina di un altro giocatore senza il permesso dell'arbitro riceverà una punizione - mascherina.

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

26.3 Se un giocatore sostituito, nel lasciare il campo tocca o rimuove la mascherina e/o le bende oftalmiche prima che l'arbitro abbia annunciato la sostituzione, annunciando il nome della squadra ed il numero del giocatore, riceverà una punizione - mascherina.

26.4 La punizione per mascherina può essere chiamata da uno degli arbitri oppure può essere portata all'attenzione degli arbitri dal cronometrista dei 10 secondi. Se chiamata da quest'ultimo il cronometrista dei 10 secondi la segnalerà all'arbitro usando il segnale acustico in uso per indicare la punizione dei 10 secondi. L'Arbitro lato tavolo confermerà i dettagli della punizione mascherina con il cronometrista dei 10 secondi prima di ricontrollare la mascherina e/o le bende occulari del giocatore indicato e prendere la decisione appropriata.

27 Illegal defense (difesa scorretta)

27.1 Il primo contatto difensivo con la palla deve essere fatto da un giocatore che ha almeno una parte del corpo nell'area di squadra (aree di orientamento e lancio).

27.2 quando un difensore commette un illegal defence, il gioco deve continuare fino a che la palla è controllata, viene parata o viene segnato un goal. Se viene segnato un goal il rigore non verrà chiamato.

28 Ritardo personale di gioco

28.1 I giocatori devono essere pronti a giocare all'inizio di ogni tempo, al comando dell'arbitro.

28.2 I giocatori non devono essere riorientati da nessuno altro che un compagno di squadra schierato in campo a meno che non siano assistiti dall'arbitro o da un giudice di porta, dopo una situazione di punizione (come da regola n. 13.10).

28.3 Ogni azione di un giocatore che, a discrezione dell'arbitro, è mirata alla volontà di ritradare il gioco sarà punita con una punizione per ritardo di gioco .

29 Condotta antisportiva personale

29.1 Se l'arbitro stabilisce che un giocatore non si sta comportando in maniera sportiva, al giocatore verrà comminata una punizione per condotta antisportiva personale. Ogni rigore per condotta antisportiva ricevuto da un giocatore durante la partita può determinarne l'espulsione da quella partita. Ogni giocatore espulso da una partita per condotta antisportiva riceve una sospensione automatica dalla prossima partita nello stesso torneo. Ogni ulteriore comportamento antisportivo può comportare l'espulsione dalla palestra o dal torneo.

29.2 Se un giocatore viene espulso, l'arbitro ne deve fare rapporto al Delegato Tecnico della competizione. Il Delegato Tecnico, insieme al Comitato per le Proteste , senza ritardo, decide se il giocatore sarà sospeso dalle successive partite di quel torneo. Tale incidente e la decisione del Comitato per le Proteste devono essere documentati dal Delegato Tecnico in una relazione scritta presentata alla Sottocommissione di Goalball IBSA prima della conclusione di quel torneo. Se il Comitato per le Proteste non è in grado di essere convocata e prendere una decisione in merito, il giocatore in questione non potrà partecipare a ulteriori giochi nel torneo fino a quando tale decisione non sarà presa dal Comitato per le Proteste.

29.3 Un giocatore espulso dalla partita per condotta antisportiva personale potrà essere sostituito. Questa sostituzione verrà considerata come una delle sostituzioni disponibili.

29.4 Prima e durante la partita, ogni contatto fisico intenzionale con un ufficiale tecnico, causato da un giocatore o da qualsiasi altro membro della squadra registrato sul foglio di formazione della partita, comporterà un'immediata espulsione di quella persona dalla partita e dal campo di gioco. La squadra, per tirare la punizione, sceglierà un giocatore in difesa tra i restanti sul campo. Se la punizione viene assegnata prima dell'inizio della partita, la squadra che tirerà potrà scegliere qualsiasi giocatore dal foglio di formazione per difendere la punizione.

29.5 La palla deve essere rotonda immediatamente dopo aver lasciato la mano del lanciatore o viene chiamata una punizione per condotta antisportiva.

29.6 Non sono ammesse sostanze estranee mirate al miglioramento nella pratica del Goalball. L'uso di resine/collanti/traspiranti o qualsiasi altra sostanza estranea che incrementi o decrementi l'adesione della superficie della palla a quella del giocatore è strettamente

proibita. Una simile condotta verrà punita con una punizione per condotta personale antisportiva.

29.7 Ogni giocatore che intenzionalmente bagna la palla, strofinandola su una qualsiasi superficie, verrà punito con una punizione per condotta antisportiva.

29.8 Dopo il primo contatto, ogni calcio intenzionale in posizione eretta della palla comporterà una punizione personale per condotta antisportiva.

29.9 Qualsiasi lancio della palla fuori dal gioco, se l'arbitro determina che la palla lanciata fuori dal campo potrebbe danneggiare qualcuno, verrà assegnato una punizione per condotta antisportiva personale al lanciatore.

29.10 I giocatori non possono interferire in alcun modo con le bende oftalmiche poste sotto le mascherine. Ad ogni giocatore colto a manipolare le proprie bende oftalmiche verrà data una punizione per condotta non sportiva e sarà immediatamente espulso e non potrà rientrare per il resto della partita. Quel giocatore può essere sostituito. Questa sostituzione viene considerata come una delle sostituzioni disponibili.

30 Rumore

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

30.2 Ogni rumore non necessario include (ma non è limitato) il verso di animali, eccessivo calpestamento (con il piede), eccessivo picchiettare o schiaffeggiare con le mani sul campo, eccessivi applausi, fischi, canti, cigolii di scarpe, schiocchi di lingua, continue eccessive o estranee conversazioni e urla non necessarie.

SEZIONE F – FALLI DI SQUADRA

In caso di una punizione di squadra l'arbitro fischierà, annuncerà "*punizione di squadra*", la punizione ed il nome della squadra. La squadra a cui viene assegnata la punizione sceglierà il giocatore per la difesa tra quelli già schierati in campo. Se la punizione di squadra è chiamata prima dell'inizio della partita, la squadra a cui è concessa la punizione potrà scegliere il giocatore che si schiererà a difesa del tiro tra tutti quelli elencati sul foglio di formazione-informazioni della partita. Le regole del gioco si applicano a tutti i tiri di punizione, nel caso la squadra attaccante commettesse un fallo, l'eventuale goal non sarà valido e la squadra verrà penalizzata con un fallo personale o di squadra, Se un fallo dovesse essere commesso dalla squadra in difesa il tiro verrà ripetuto a meno che sia stato segnato un goal. Se il giocatore che effettua il tiro di punizione dovesse tirare la palla nella propria rete non verrà considerato goal ma ci sarà la perdita della palla. Se la squadra che ha diritto ad un tiro di punizione decide di rinunciarvi, potrà farlo utilizzando appositi segnali manuali (vedi Appendice 1) e/o dicendo "Penalty declined". La squadra che rifiuta il tiro di punizione avrà il possesso della palla alla ripresa del gioco.

31 Dieci secondi

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

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

31.3 Se un contatto difensivo è seguito da un fischio e da un annuncio di "blocked out", il cronometro dei 10 secondi verrà fermato. Dopo aver rimesso la palla in campo l'Arbitro dirà "quite please" fischierà e dirà "Play". Il cronometro dei dieci secondi verrà riavviato al comando "play".

31.4 Il cronometro dei dieci secondi verrà azzerato se verrà chiamato un time out arbitrale.

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

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

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

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

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

32 Ritardo di gioco di squadra

32.1 I giocatori che inizieranno quel tempo di gioco devono essere in campo e pronti per il controllo delle mascherine da parte degli arbitri al segnale dei 90 secondi e pronti ad iniziare quel tempo di gioco su indicazione dell'arbitro.

32.2 Ogni azione di una squadra che impedisca la continuazione della gara.

32.3 L'addetto al referto deve essere informato prima della fine di ogni intervallo di qualsiasi sostituzione effettuata durante quei periodi.

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

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

32.6 Quando viene autorizzato dall'arbitro, l'allenatore deve essere pronto a mostrare le palette di sostituzione nella sequenza corretta. Una volta annunciato, il giocatore da sostituire deve essere pronto per il controllo delle bende e della mascherina.

33 Condotta antisportiva di squadra

33.1 Qualsiasi violazione del protocollo di riscaldamento (Vedi regola 11.2)

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

33.3 Ogni ulteriore condotta antisportiva può comportare l'eliminazione dalla partita o dall'edifico e/o successiva partecipazione al torneo se un arbirtro ritiene che la situazione lo meriti. L'arbitro dovrà riportare l'incidente al Delegato Tecnico per ulteriori decisioni. Se il Delegato Tecnico ritiene necessario, una squadra può essere espulsa da ulteriori partite del torneo. Una relazione scritta deve essere inviata dal Delegato Tecnico al Sottocomitato Goalball dell'IBSA.

34 Illegal Coaching (Suggerimenti illegali)

34.1 La punizione per illegal coaching può essere chiamata da entrambi gli arbitri o può essere segnalata all'attenzione dell'arbitro dai cronometristi dei 10 secondi. Se chiamato da questi ultimi, il cronometrista dei 10 secondi lo segnalerà all'arbitro usando il suono usato per indicare una punizione dei dieci secondi. l'Arbitro lato tavolo controllerà i dettagli della punizione per illegal coaching con il cronometrista dei dieci secondi prima di confermare la punizione e prendere i provvedimenti appropriati.

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

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

34.4 L'e-coaching con l'uso di qualsiasi dispositivo elettronico è consentito dall'area 'spettatori' ai membri del team in panchina. I giocatori non possono usare alcun apparecchio acustico come nella regola 6.7. Se un dispositivo di E-coaching emette suoni o rumori tali da disturbare il gioco, verrà inflitta una punizione di squadra per illegal coaching e il dispositivo(i) sarà spento, rimosso dall'area di panchina e consegnato agli ufficiali al tavolo.

35 Rumore

35.1 Ogni rumore non necessario fatto da un qualsiasi membro della squadra in attacco durante l'atto di tirare fino al primo contatto con la squadra in difesa verrà punito.

35.2 Ogni rumore non necessario include (ma non è limitato) il verso di animali, eccessivo calpestamento (con il piede), eccessivo picchiettare o schiaffeggiare con le mani sul campo, eccessivi applausi, fischi, canti, cigolii di scarpe, schiocchi di lingua, continue eccessive o estranee conversazioni e urla non necessarie.

SEZIONE G – TERMINE GARA

36 Tempi supplementari

36.1 Se è necessario determinare un vincitore, in caso di risultato di parità al termine del gioco regolamentare, le squadre giocheranno due (2) tempi supplementari di tre (3) minuti cadauno.

36.2 Ci sarà un intervallo di tre (3) minuti tra la fine dei tempi regolamentari ed il primo tempo supplementare. Durante questa pausa ci sarà un sorteggio per determinare quale squadra debba tirare e difendere e in quale lato del campo ogni squadra inizi a giocare.

36.3 La prima squadra a segnare un goal è la vincitrice.

36.4 Qualora fosse necessario un secondo tempo, le squadre cambieranno campo e panchina durante l'intervallo di tre minuti tra i due tempi supplementari.

37 Tiri di rigore

37.1 Se il punteggio è ancora di parità al termine dei tempi supplementari, i tiri di rigore decideranno il vincitore. Le regole del gioco si applicano a tutti i tiri di rigore.

37.2 Quando occorre stabilire la squadra vincitrice di una partita, al momento del sorteggio prima della gara, all'allenatore verrà consegnata una distinta per i tiri di rigore. La distinta deve includere tutti i giocatori della distinta di gara.

37.3 Il numero di tiri di rigore per squadra sarà determinato dal numero minimo di giocatori indicati su entrambe le distinte.

37.4 Ci sarà un sorteggio all'inizio dei tiri di rigore per determinare quale squadra tiri per prima. In questo sorteggio l'allenatore deve consegnare la distinta fornitagli al primo sorteggio. I giocatori tireranno e difenderanno nell'ordine indicato in distinta.

37.5 Tutti i giocatori indosseranno la mascherina e rimarranno nell'area di panchina fino a quando non saranno accompagnati in campo da un arbitro. La mascherina deve essre indossata fino alla fine dei tiri di rigore.

37.6 Il primo giocatore in distinta di ogni squadra entrerà in campo assistita da un arbitro per essere posizionata al centro della porta ed ogni giocatore tirerà una sola volta. L'arbitro presenterà i giocatori per nome della squadra e numero e dichiarerà quale tirerà per primo.

37.7 Ogni giocatore infortunato durante i tiri di rigore verrà cancellato dalla distinta per i tiri di rigore, i giocatori rimanenti tireranno secondo il nuovo ordine del foglio dei tiri e il giocatore extra della squadra avversaria verrà rimosso dal fondo della sequenza.

37.8 La squadra che vincerà il sorteggio sceglierà se tirare o difendere per primi in occasione del primo paio di tiri. L'ordine verrà invertito nel secondo paio di tiri e la procedura continuerà finché non verrà determinato un vincitore.

37.9 In caso di fallo personale o di squadra il tiro conta ma l'eventuale goal non è valido, e non ci sarà un ulteriore tiro di punizione. Dovesse verificarsi un fallo, personale o di squadra, della squadra in difesa, il tiro sarà ripetuto a meno che non sia stato segnato un goal. Un autogoal sarà considerato un tiro fuori e non verrà considerato un goal.

37.10 Per ogni paio di giocatori, ogni giocatore tirerà e difenderà in base al risultato del sorteggio. La sequenza è ripetuta finché il numero minimo di giocatori non abbia avuto la possibilità

di tirare e difendere. Un vincitore sarà dichiarato quando una squadra sarà avanti per più goal di quanti tiri siano rimasti da tirare.

37.11 La squadra con il maggior numero di goal verrà dichiarata vincitrice.

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

38.1 Se il punteggio è ancora di parità alla fine di tiri liberi, il punteggio sarà definito dai "Tiri di rigore - Morte istantanea". Le regole del gioco si applicano a tutti i "Tiri di rigore - Morte istantanea".

38.2 I giocatori che hanno preso parte ai tiri di rigore parteciperanno anche a "Tiri di rigore - Morte istantanea" come indicato nella distinta dei tiri di rigore.

38.3 Verrà effettuato un sorteggio all'inizio di "Tiri di rigore - Morte istantanea" per determinare quale squadra tiri per prima.

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

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

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

38.7 In caso di infortunio (vedi regola 37.8)

38.8 In caso di fallo personale o di squadra il tiro conta ma l'eventuale goal non è valido, e non ci sarà un ulteriore tiro di punizione. Dovesse verificarsi un fallo della squadra in difesa, il tiro sarà ripetuto a meno che non sia stato segnato un goal.

38.9 Se durante l'atto del tiro la palla finisce nella rete del tiratore la squadra perde il possesso della palla ma il tiro non è considerato un goal.

39 Firma del referto di gara e procedura per le proteste

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

39.2 Agli allenatori si richiede di indicare se presenteranno protesta per la partita. Ogni protesta deve essere presentata per iscritto al Delegato Tecnico od un suo rappresentante, entro trenta minuti dal termine della partita in questione; la tassa per la protesta dovrà essere presentata in quello stesso momento. Tale tassa verrà decisa dal Comitato Organizzatore ma non dovrà essere inferiore ai cento (100) Euro o equivalente.

39.3 Le proteste devono essere presentate in inglese su moduli prestabiliti IBSA. Questi moduli devono riportare i numeri delle regole contestate. La protesta deve implicare l'uso scorretto di una regola e non può riguardare palestra e la designazione degli arbitri.

39.4 Il Delegato Tecnico, il direttore del Torneo o il rappresentante designato informeranno la persona che ha presentato la protesta riguardo il momento ed il luogo in cui l'apposito comitato proteste esaminerà la sua protesta. A tutti i partecipanti verrà concesso del tempo per una breve motivazione della protesta con argomenti rilevanti e a supplemento della protesta scritta. Il partecipante che sottopone la protesta ha la prima opportunità di fornire la propria presentazione. L'altra parte nominata nella protesta avrà a disposizione il tempo per presentare commenti o una risposta. Ogni informazione in supporto della protesta deve essere fornita nel momento in cui viene presentato il modulo proteste e deve essere presentato nel formato descritto nelle istruzioni indicate sul modulo di protesta. Video o altre registrazioni digitali possono essere accettate, ma solo se effettuate con l'attrezzatura del Comitato di organizzazione. I video del comitato organizzatore devono iniziare 5 minuti prima dell'inizio della partita e finire 5 minuti dopo la fine della partita.

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

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

SEZIONE H – AUTORITÀ DEGLI ARBITRI ED OFFESE AGLI UFFICIALI

40 Autorità degli arbitri

40.1 In tutte le questioni di sicurezza, regole, procedure e gioco la decisione finale sarà presa dall'arbitro.

40.2 In caso di discussione tra una squadra ed un ufficiale, soltanto l'allenatore capo è autorizzato a parlare con l'arbitro. Tale discussione potrà avvenire soltanto durante un'interruzione ufficiale del gioco e soltanto dopo che l'arbitro ha acconsentito alla richiesta dell'allenatore.

40.3 L'arbitro spiegherà la questione all'allenatore capo.

40.4 Se l'allenatore non accettasse la spiegazione, la partita verrà completata e l'allenatore potrà presentare protesta dopo la conclusione sul modulo proteste IBSA fornito dal Comitato Organizzatore.

40.5 Se un allenatore continuasse a discutere l'argomento dopo la prima spiegazione da parte dell'arbitro, verrà comminata una punizione di squadra per condotta anti-sportiva.

41 Offese agli Ufficiali

41.1 Ogni azione messa in atto da una persona che prende parte ad una partita, riportata per iscritto da un ufficiale al Sottocomitato Goalball dell'IBSA, verrà presa in considerazione durante la successiva riunione del Sottocomitato. Sanzioni contro tali partecipanti verranno comminate dal Sottocomitato come indicato nel paragrafo 52.

PARTE B – REGOLE PER I TORNEI

42 Eventi autorizzati da IBSA o giochi Paralimpici

Il sottocomitato IBSA del Goalball si riserva il diritto di cambiare o modificare le regole dei tornei se necessario, purché si presenti una notifica scritta 60 giorni prima sul sito del sottocomitato del Goalball: www.ibsasport.org/sports/goalball. Le norme, i regolamenti e appendici di questo documento avranno effetto dal 1 gennaio 2022.

42.1 Eventi autorizzati da IBSA o giochi paralimpici:

42.1.1 Tornei di qualificazione ai giochi paralimpici:

- campionato del mondo di goalball IBSA
- campionato regionale IBSA
- torneo di qualificazione di goalball paralimpico IBSA

42.1.2 Tornei di qualificazione per i campionati del mondo IBSA

- campionati regionali di goalball IBSA
- qualsiasi altro torneo appositamente designato dal sottocomitato di goalball IBSA

42.1.3 Altri eventi autorizzati da IBSA

- campionati mondiali giovanili di goalball IBSA
- campionati regionali giovanili di goalball IBSA
- qualsiasi altra competizione di goalball formalmente autorizzata da IBSA

42.2 Autorizzazione degli eventi - generale

Per i tornei internazionali di goalball, nei quali quattro o più nazioni partecipano, sarà necessaria la compilazione, presentazione e l'approvazione di un modulo di richiesta di approvazione IBSA da essere considerato per l'autorizzazione come torneo approvato IBSA. Il modulo di richiesta di approvazione IBSA si trova sul sito dell'IBSA nella sezione " IBSA Documents - Requests". Le competizioni con meno di quattro nazioni partecipanti sono considerate a seconda dei casi.

42.3 le informazioni necessarie alla richiesta di autorizzazione possono essere trovate nel modulo di autorizzazione IBSA.

42.4 Sanzioni

Se un torneo approvato non rispetta i punti essenziali sui quali ci si è già accordati, la nazione organizzatrice sarà penalizzata fino a un massimo di 10,000.00 euro (diecimila

euro) e potrà essere soggetta a esclusione nei futuri tornei fino a un periodo massimo di tempo che è di 5 anni.

42.5 procedura di revisione delle sanzioni

la procedura di revisione delle sanzioni è la seguente:

il delegato tecnico per il torneo o un membro organizzativo (querelante), entro 28 giorni dal termine del torneo, presentarà una denuncia per iscritto alla segreteria del sottocomitato di goalball IBSA (segretario) che includerà i seguenti dettagli.

- Il nome e le generalità di contatto del querelante
- Il nome del torneo
- La data del torneo
- Dettagli sulla natura della denuncia
- Nome e generalità di ogni altra persona od organizzazioni (se presenti) che supportano la denuncia

Il segretario informerà immediatamente il sottocomitato del goalball IBSA (comitato) della denuncia. Il segretario riferirà la denuncia anche al comitato organizzatore del torneo (imputato).

L'imputato avrà a disposizione i successivi 28 giorni dal giorno in cui il segretario riferisce della denuncia per rispondere in forma scritta alle accuse. La risposta dovrà includere ciò che segue:

- come sono stati concordati i punti essenziali
- motivi per cui i punti essenziali concordati non sono stati eseguiti
- qualsiasi circostanza che non abbia consentito all'imputato di eseguire i punti essenziali concordati

una mancanza di risposta da parte dell'imputato sarà trattata dalla sottocomitato come se non ci siano motivi per opporsi alla denuncia. Avendo ricevuto tutte le informazioni, il sottocomitato deciderà la(e) penalità nella loro prossima riunione. Il segretario informerà quindi il querelante e l'imputato per iscritto del risultato della denuncia.

43 Impianti e attrezzature

43.1 Luogo di gioco (Sports Hall)

La sede sarà acusticamente adatta per il Goalball. L'aria condizionata o il riscaldamento saranno silenziosi in modo da non influire sui giochi, nel caso in cui debbano essere utilizzati durante il torneo. Saranno evitate palestre che permettano di sentire i rumori esterni.

43.2 *Dimensioni del campo di gioco di Goalball*

Il campo di gioco per il Goalball deve avere dimensioni minime di 20,0 X 30,0 metri e un'altezza minima di 5,0 metri.

43.3 *Pavimento*

43.3.1 Il pavimento del campo deve avere una superficie liscia ed essere approvato dal Delegato Tecnico IBSA. Per i Giochi Paralimpici, Campionati del Mondo e Campionati Regionali, devono essere utilizzati pavimenti sintetici, in legno o in plastica.

43.3.2 Il comitato organizzatore deve annunciare il tipo di pavimento un anno prima dell'inizio del torneo o non appena possibile dopo l'annuncio del torneo.

43.4 *Area spettatori*

Gli spettatori devono essere limitati a un'area non più vicina di 4,0 metri da qualsiasi parte del campo. Quest'area sarà chiaramente tattilmente segnata o recintata, in modo che gli spettatori non invadano o si avvicinino all'area di gioco.

43.5 *Attrezzatura*

Tutte le attrezzature soddisferanno i criteri stabiliti nel Regolamento del gioco e devono essere approvate dal Delegato Tecnico IBSA.

43.6 *Tabellone segnapunti*

A beneficio degli spettatori e allenatori, è necessario mantenere un sistema di punteggio visivo. Il tabellone segnapunti deve essere visibile in qualsiasi momento dall'area di panchina di squadra.

43.7 *Orologi*

Ci saranno tre orologi. Il primo orologio è per il tempo ufficiale/orologio di gioco e deve essere visibile in qualsiasi momento dalla squadra nell'area della panchina. Il secondo orologio è un orologio di riserva, che non è ufficiale, a meno che l'arbitro non lo richieda e può quindi essere designato come ufficiale.

Per le Paralimpiadi e per i Campionati del Mondo l'orologio principale deve essere un orologio da pallacanestro con un conto alla rovescia del decimo di secondo durante l'ultimo minuto.

Un terzo orologio deve essere posizionato nell'area di sorteggio e sarà l'orologio ufficiale utilizzato per i sorteggi.

43.8 *Fogli partita ufficiali*

Verranno utilizzati i seguenti fogli partita ufficiali:

- Foglio informazioni partita
- Foglio partita - tempi regolamentari
- Foglio partita – tempi supplementari e tiri di rigore
- Fogli di formazione
- Modulo di protesta
- Modulo di decisione sulla protesta

Tutti i fogli devono essere della tipologia inclusa nel manuale IBSA ITO. Le informazioni per il manuale IBSA ITO si trovano sul sito www.ibsasports.org/sports/goalball

43.9 *Tabelle di sostituzione*

Le tabelle di sostituzione devono essere utilizzate dall'allenatore per la sostituzione di qualsiasi giocatore; devono indicare il numero del giocatore in entrata e il numero del giocatore in uscita. I numeri devono essere alti almeno 15 cm.

43.10 *Palloni*

43.10.1 Il comitato organizzatore deve selezionare e annunciare i palloni da gioco dodici (12) mesi prima dell'inizio di qualsiasi torneo autorizzato dall'IBSA o non appena possibile dopo l'annuncio del torneo. Il Comitato Organizzatore informerà tutte le squadre partecipanti sul tipo di palloni che verranno utilizzati in quel torneo. La mancata osservanza costringerà il Sottocomitato per il Goalball IBSA a selezionare il produttore dei palloni.

43.10.2 Per tutti i Campionati del Mondo IBSA e Paralimpiadi, i palloni usati saranno nuovi e non usati in precedenza. I palloni saranno sostituiti dopo essere stati utilizzati per tre partite. I palloni da gara e quelli per il riscaldamento saranno dello stesso produttore. Per gli altri eventi autorizzati da IBSA, la decisione è a discrezione del Delegato Tecnico.

43.11 *Allenamento sul campo da gioco*

Per tutti i campionati Paralimpici, Mondiali e Regionali, tutte le squadre devono avere accesso al campo di gara per almeno una (1) ora di pratica prima dell'inizio della competizione.

43.12 *Mascherine*

Ai Campionati Paralimpici, Mondiali e Regionali, le mascherine non devono far entrare alcuna luce e devono essere di dimensioni e forma tali da non poter vedere. Le mascherine possono essere fornite dal Comitato Organizzatore, tuttavia, deve essere utilizzato solo l'equipaggiamento approvato dal Delegato Tecnico per il torneo. Le mascherine fornite dal comitato organizzatore devono essere consegnate alle squadre prima della loro sessione di pratica nel campo di allenamento o di competizione.

43.13 *Approvazione di attrezzature e impianti*

Tutte le attrezzature e le strutture di gioco da utilizzare per qualsiasi competizione internazionale autorizzata dall'IBSA devono essere approvate dal sottocomitato di Goalball IBSA o da un rappresentante designato dal sottocomitato di Goalball IBSA.

44 Alloggi

44.1 *Alloggiamenti*

Alle Paralimpiadi, ai Campionati del Mondo e ad ogni torneo autorizzato dall'IBSA, l'alloggio delle squadre deve essere di uno standard che non avrà alcuna influenza

negativa sui giocatori e sulle loro prestazioni durante la competizione. Se possibile, i giocatori saranno alloggiati in stanze che non ospitano più di due (2) individui.

44.2 *Catering*

Cibo e acqua devono essere forniti con attenzione ai giocatori ed essere di uno standard che consenta prestazioni ottimali. Saranno presi in considerazione i bisogni di diete speciali.

44.3 *Trasporti*

Gli alloggi residenziali devono essere ragionevolmente vicini alle palestre di gioco e sarà reso disponibile un trasporto adeguato tra i due siti.

45 Funzionari

45.1 *Arbitri*

45.1.1 *Numero di arbitri richiesti*

La competizione di Goalball richiede un minimo di sei (6) arbitri per palestra. Per i Giochi Paralimpici è richiesto un minimo di dodici (12) arbitri se non diversamente negoziato dal Delegato Tecnico. I requisiti per i Campionati Regionali e Mondiali devono essere stabiliti dal Delegato Tecnico in consultazione con il Comitato Organizzatore.

45.1.2 *Nomina degli arbitri*

45.1.2.1 Per le Paralimpiadi, i Campionati del Mondo, i Campionati Regionali e altri eventi autorizzati dall'IBSA, gli arbitri saranno nominati previa approvazione del Sottocomitato Goalball IBSA.

45.1.2.2 Non possono essere selezionati più di due arbitri dallo stesso paese per arbitrare in occasione di Giochi Paralimpici o Campionati del Mondo. Non più di tre arbitri dallo stesso paese saranno nominati per arbitrare qualsiasi campionato regionale.

45.1.2.3 Nessun arbitro arbitrerà una partita a cui partecipa la propria nazione.

45.1.3 *Certificazione degli arbitri*

In occasione di eventi internazionali autorizzati da IBSA, tutti gli arbitri devono avere la certificazione IBSA appropriata. Per i Giochi Paralimpici e i Campionati del Mondo, tutti gli arbitri devono avere la certificazione di livello tre (3). Per i campionati regionali tutti gli arbitri devono avere la certificazione di livello due (2). Per tutti gli altri eventi autorizzati IBSA, tutti gli arbitri devono avere la certificazione di Livello uno (1).

45.2 *I cronometristi 10 secondi*

Nell'evento autorizzato da IBSA, i cronometristi di dieci secondi devono avere la stessa certificazione di livello degli arbitri nello stesso evento.

45.3 *Ufficiali di tavolo*

Gli ufficiali di tavolo agli eventi autorizzati IBSA devono essere certificati IBSA.

45.4 *Giudici di porta*

Il comitato organizzatore e il Delegato tecnico hanno la responsabilità di selezionare e formare i giudici di porta in qualsiasi torneo autorizzato dall'IBSA

45.5 *Delegato tecnico*

Tutti i tornei autorizzati dall'IBSA devono avere un Delegato Tecnico IBSA nominato dal Comitato dello sport del Goalball IBSA o dal suo Presidente.

Il Delegato Tecnico sarà responsabile dei contatti con gli organizzatori del torneo prima dell'evento e sarà responsabile di garantire gli standard necessari in tutte le questioni tecniche del torneo, tra cui:

- il campo e le segnalazioni;
- l'esecuzione del torneo;
- la pianificazione;
- la gestione di funzionari tecnici;
- la ratifica dei fogli partita e l'approvazione dei risultati ufficiali;
- l'approvazione e la manutenzione delle attrezzature e il loro corretto uso;
- la gestione delle proteste.

45.6 *Commissario*

45.6.1 I compiti principali del Commissario sono:

- Osservare gli arbitri durante i campionati del mondo IBSA, i Giochi Paralimpici, i campionati regionali e altri eventi autorizzati dall'IBSA;
- Assistere il Delegato Tecnico nella selezione degli arbitri migliori dopo i gironi di qualificazione (il DT ha l'ultima parola);
- Servire come presidente del Comitato per le proteste;
- Assistere il Delegato Tecnico per fornire agli arbitri un feedback immediato sulle prestazioni nei maggiori tornei con l'intento di assicurare una migliore coerenza tra gli arbitri.

45.6.2 Il Commissario e il DT saranno nominati dal Sottocomitato per il Goalball IBSA o dal suo Presidente.

45.6.3 Un individuo non farà l'arbitro in un torneo mentre serve come Commissario per quel torneo.

46 Organizzazione (eventi non paralimpici)

46.1 *I partecipanti*

I seguenti punti riguardano le responsabilità dei partecipanti:

- Il viaggio della squadra da e verso il luogo della gara.
- Tutte le spese per l'assicurazione sanitaria e contro gli infortuni. L'organizzatore non può essere ritenuto responsabile per incidenti o malattia, a meno che non sia causato da negligenza.

- Il pagamento delle quote di iscrizione al comitato organizzatore prima della competizione.

46.2 *Gli organizzatori*

I seguenti punti riguardano le responsabilità degli organizzatori:

- Strutture e attrezzature necessarie per la competizione (di cui al paragrafo 45).
- Alloggio per le squadre in gara.
- Catering per squadre e ufficiali di gara durante i periodi di gara.
- Tutte le spese di vitto e alloggio, le spese di viaggio e di diaria per gli arbitri, il Delegato Tecnico IBSA, i classificatori, il commissario e gli ITO IBSA necessari.
- Medaglie e premi.

47 Standards di qualificazione

I seguenti criteri sono in vigore per i Giochi Paralimpici e per i Campionati mondiali di Goalball. Le quattro regioni di competizione sono Africa, America, Asia / Pacifico ed Europa; i campionati regionali si terranno alternandosi negli anni tra i Giochi Paralimpici e i Campionati mondiali di Goalball. Tutti i Campionati Regionali devono essere approvati dal sottocomitato di Goalball IBSA e devono essere aperti a tutti i paesi membri all'interno della regione.

I tornei devono avere un minimo di quattro paesi partecipanti per qualificarsi come un torneo di Campionato Regionale con un Delegato Tecnico e un Commissario nominato dal Sottocomitato di Goalball IBSA. Gli arbitri IBSA di livello II o superiori devono officiare i tornei regionali.

I Campionati Regionali IBSA o Campionati Regionali Pre-Paralimpici dovrebbero svolgersi tra sei (6) e diciotto (18) mesi prima dei Campionati Mondiali di Goalball o dei Giochi Paralimpici.

Se un campionato regionale pre-paralimpico non si tiene prima delle Paralimpiadi, il posto per la qualificazione paralimpica per quella regione andrà perso e verrà assegnato un posto al Torneo Paralimpico di qualificazione di Goalball IBSA. Se non ci sono Campionati Regionali IBSA prima dei Campionati Mondiali di Goalball, tutte le possibilità di qualificazione regionali per quella regione andranno perse e assegnate secondo la Ratio Formula.

47.1 *Campionati del mondo*

47.1.1 Criteri di qualificazione - Competizione maschile e femminile

Ai campionati del mondo, ci sarà un numero massimo di sedici (16) squadre partecipanti femminili e di sedici (16) squadre partecipanti maschili:

- Paese ospitante
- Campione di Paralimpiadi
- 2 ° posto alle Paralimpiadi
- 3 ° posto alle Paralimpiadi
- Campione regionale (dai campionati regionali IBSA)
- Campione regionale (dai campionati regionali IBSA)
- Campione regionale (dai campionati regionali IBSA)
- Campione regionale (dai campionati regionali IBSA)
- Secondo classificato regionale

- Secondo classificato regionale
- Secondo classificato regionale
- Secondo classificato regionale
- Ratio formula
- Ratio formula
- Ratio formula
- Ratio formula

Il campione regionale per questo processo è definito come la squadra più forte disponibile all'interno di quella regione che non è già stata qualificata (paese ospitante o medaglie paralimpiche).

47.2 *Ratio formula*

Ciascun posto disponibile per la Ratio Formula sarà riempito da una squadra dalla Regione IBSA Goalball con il punteggio più alto utilizzando il seguente principio:

il numero totale di paesi in competizione nei Campionati Regionali IBSA dei deu anni precedenti diviso per il numero di paesi concorrenti di quella regione già qualificati per i Campionati mondiali di Goalball. Questa formula verrà ricalcolata per ogni posto disponibile sotto la Ratio Formula.

Una regione sarà in grado di ottenere un massimo della metà dei posti disponibili dalla ratio formula. Una volta che una regione ha ottenuto la metà dei posti o più, quella regione verrà rimossa da ulteriori calcoli.

Se ci sono quattro posti assegnati alla Ratio Formula, a qualsiasi regione può essere assegnato un massimo di due posti sotto la formula. Se ci sono cinque posti assegnati alla Ratio Formula, a qualsiasi regione può essere assegnata un massimo di tre posti sotto la formula. Se il calcolo della formula del rapporto è lo stesso per due o più regioni, il posto verrà assegnato alla squadra con il più alto punteggio dell'IBSA World Ranking fra le regioni in pareggio.

47.3 *Giochi paralimpici*

I criteri e le procedure di qualificazione saranno pubblicati almeno 24 mesi prima dei Giochi Paralimpici

47.3.1 *Criteri di qualificazione - Competizione maschile*

Ai Giochi Paralimpici, ci saranno un massimo di otto (8) squadre maschili partecipanti:

- Paese ospitante
- 1 ° posto ai Campionati Mondiali
- 2 ° posto ai campionati del mondo
- Campione regionale (dai campionati regionali pre-paralimpici)
- Campione regionale (dai campionati regionali pre-paralimpici)
- Campione regionale (dai campionati regionali pre-paralimpici)
- Campione regionale (dai campionati regionali pre-paralimpici)
- 1 ° posto al Torneo Paralimpico di qualificazione IBSA

Il campione regionale per questo processo è la squadra più forte disponibile all'interno di quella regione che non è già stata qualificata (paese ospitante o medaglia del campionato mondiale di goalball). Il posto nel torneo Paralimpico di qualificazione IBSA per questo processo è la squadra più forte disponibile che non sia già stata qualificata (Paese ospitante, Campionato mondiale / regionale di goalball).

47.3.2 *Criteri di qualificazione - Competizione femminile*

Ai giochi Paralimpici, ci saranno un massimo di otto (8) squadre femminili partecipanti:

- Paese ospitante
- 1 ° posto ai Campionati Mondiali
- 2 ° posto ai campionati del mondo
- Campione regionale (dai campionati regionali pre-paralimpici)
- Campione regionale (dai campionati regionali pre-paralimpici)
- Campione regionale (dai campionati regionali pre-paralimpici)
- Campione regionale (dai campionati regionali pre-paralimpici)
- 1 ° posto al Torneo Paralimpico di qualificazione IBSA

Il campione regionale per questo processo è definito come la squadra più forte disponibile all'interno di quella regione che non è già stata qualificata (paese ospitante o medaglia del campionato mondiale di goalball). Il posto nel torneo Torneo Paralimpico di qualificazione IBSA per questo processo è la squadra più forte disponibile che non sia già stata qualificata (Paese ospitante, Campionato mondiale / regionale di goalball).

47.4 *Torneo Paralimpico di qualificazione IBSA*

47.4.1 Il Torneo Paralimpico di qualificazione IBSA può tenersi prima di tutti i Campionati Regionali Pre-Paralimpici. I Campionati Regionali Pre-Paralimpici dovrebbero essere completati tra sei (6) e diciotto (18) mesi prima dei Giochi Paralimpici.

47.4.2 Saranno selezionate un massimo di sedici (16) squadre maschili e sedici (16) squadre femminili dal sottocomitato di Goalball IBSA per partecipare al Torneo Paralimpico di qualificazione IBSA.

La selezione della Sottocommissione di Goalball IBSA si baserà sulle prestazioni della squadra ai precedenti campionati mondiali di Goalball IBSA, seguiti dalla classifica delle squadre nei rispettivi tornei di qualificazione regionale che precedono i precedenti campionati mondiali di Goalball IBSA.

47.4.3 I posti per il torneo maschile e femminile saranno assegnati alle regioni come indicato in questa sottosezione. Se una regione non è in grado di occupare la propria allocazione completa, i posti lasciati non occupati saranno assegnati alle squadre dal Sottocomitato per il Goalball IBSA in base a quando la loro domanda di partecipazione al torneo è stata ricevuta dall'organizzazione. Questo elenco sarà pubblicato sul sito web IBSA Goalball ogni mese a partire dalla prima richiesta e continuerà a essere pubblicato fino alla ricezione delle domande finali. A una regione non può essere assegnato più della metà dei posti disponibili per i tornei.

Concorso maschile	Concorso femminile
1 Paese ospitante	1 Paese ospitante
2 Europa 1 °	2 Europa 1 °
3 Europa 2 °	3 Europa 2 °
4 Europa 3°	4 Europa 3°
5 Europa 4°	5 Europa 4°
6 Europa 5°	6 Europa 5°
7 Europa 6°	7 Europa 6°
8 Asia Pacifico 1 °	8 Asia-Pacifico 1 °
9 Asia-Pacifico, 2°	9 Asia-Pacifico 2 °
10 Asia Pacifico 3 °	10 Asia-Pacifico 3 °
11 Asia Pacifico 4°	11 Asia Pacifico 4°
12 Americhe 1°	12 Americhe 1°
13 Americhe 2 °	13 Americhe 2 °
14 Americhe 3 °	14 Americhe 3 °
15 Africa 1°	15 Africa 1°
16 Africa 2°	16 Africa 2°

47.4.4 Al termine del Torneo di qualificazione Paralimpico IBSA, le squadre saranno sistemate in ordine di classifica per ogni competizione in base alla classifica finale del torneo. La classifica delle squadre al di fuori dei quarti di finale e delle medaglie (dal 9° al 16°) sarà determinata dal punteggio totale e dalla differenza reti (come da Regola 49) del girone. I perdenti dei quarti di finale devono giocare dal 5° all'8° posto in base al punteggio totale e alla differenza reti (come da Regola 49) del girone (squadre 1-4, 2-3). I vincitori giocano per il 5° e il 6°, i perdenti per il 7° e l'8°.

47.4.5 Dopo che tutti i tornei di qualificazione pre-paralimpici saranno stati completati, i restanti posti di qualificazione per i Giochi Paralimpici saranno riempiti usando i risultati del Torneo Paralimpico di qualificazione di Goalball IBSA, selezionando le squadre in ordine di classifica.

47.4.6 Solo le squadre che non si sono già qualificate attraverso i Campionati Regionali Pre-Paralimpici (non includono campionati regionali condotti ai fini della qualificazione per i Campionati del Mondo) saranno considerate per un posto di qualificazione.

48 Esecuzione di tornei

48.1 *Sorteggio e teste di serie*

Ai Mondiali e ai Giochi Paralimpici, le squadre saranno divise in due gruppi.

Per garantire una parità di ponderazione in ciascun gruppo, la scelta della testa di serie sarà condotta secondo i seguenti schemi.

48.1.1 *Giochi paralimpici*

Quelle squadre che non sono automaticamente teste di serie (1° al 2° nei precedenti Campionati del Mondo) saranno assegnate ai loro gruppi in due estrazioni separate. La prima estrazione conterrà solo le squadre assegnate dai quattro tornei regionali. Il

secondo sorteggio conterrà le squadre qualificate tramite il Torneo Paralimpico di Qualificazione così come il paese ospitante.

- Gruppo A
  - ✓1 ° all'ultimo Campionato del Mondo
  - ✓1 ° estratto campione regionale (primo sorteggio)
  - ✓3 ° estratto campione regionale (primo sorteggio)
  - ✓1° estratto Torneo Paralimpico di qualificazione o Paese Ospitante (secondo sorteggio)
- Gruppo B
  - ✓2° all'ultimo Campionato del Mondo
  - ✓2 ° estratto campione regionale (primo sorteggio)
  - ✓4 ° estratto campione regionale (primo sorteggio)
  - ✓2° estratto Torneo Paralimpico di qualificazione o Paese Ospitante (secondo sorteggio)

48.1.2 *Campionati del mondo*

Quelle squadre che non sono automaticamente teste di serie (dal 1° al 3° nelle precedenti Paralimpiadi) saranno estratte da un cappello in tre sorteggi separati. Il primo sorteggio conterrà solo le prime quattro squadre più forti assegnate dai quattro tornei regionali. Il secondo sorteggio conterrà solo le seconde quattro squadre più forti assegnate dai quattro tornei regionali. Il terzo sorteggio conterrà le squadre qualificate tramite la Ratio Formula e il paese ospitante.

Le squadre che si sono qualificate attraverso lo stesso torneo regionale non possono essere inserite nello stesso gruppo.

- Gruppo A
  - ✓ 1° alle ultime Paralimpiadi
  - ✓ 1° estratto campione regionale (primo sorteggio)
  - ✓ 3° estratto campione regionale (primo sorteggio)
  - ✓ 2° estratto campionato regionale secondo arrivato (secondo sorteggio) (solo maschile)
  - ✓ 4° estratto campionato regionale secondo arrivato (secondo sorteggio) (solo maschile)
  - ✓ 1° Formula Ratio estratto o Paese ospitante (terzo sorteggio)
  - ✓ 3° Formula Ratio estratto o Paese ospitante (terza sorteggio)
  - ✓ 5° Formula Ratio estratto o Paese ospitante (terza sorteggio)
- Gruppo B
  - ✓ 2° alle ultime Paralimpiadi
  - ✓ 3° alle ultime alle Paralimpiadi
  - ✓ 2° estratto campione regionale (primo sorteggio)
  - ✓ 4° estratto campione regionale (primo sorteggio)
  - ✓ 1° estratto campionato regionale secondo arrivato (secondo sorteggio) (solo maschile)

- ✓ 3° estratto campionato regionale secondo arrivato (secondo sorteggio) (solo maschile)
- ✓ 2° Ratio Formula o Paese ospitante (terzo sorteggio)
- ✓ 4° Ratio Formula o Paese ospitante (terzo sorteggio)

48.1.3 *Doppia qualifica*

Se un paese si qualifica per i Giochi Paralimpici o per i Campionati del Mondo sia come Paese ospitante che attraverso uno dei posti di qualificazione dei precedenti Giochi Paralimpici o Campionati del Mondo, il posto di nazione ospitante di quel paese sarà assegnato o al Torneo Paralimpico delle Paralimpiadi o con la ratio formula per i Campionati del Mondo.

48.2 *Tipo di torneo*

Il tipo di torneo utilizzato per tutti i campionati internazionali, ad eccezione dei Campionati del Mondo e Paralimpiadi, sarà il seguente.

48.2.1 Nel caso in cui non ci siano più di quattro (4) squadre, verrà utilizzato un sistema di doppio girone. Dopo questo doppio girone, il miglior team passerà direttamente alla finale. Le squadre del secondo e del terzo posto giocheranno l'una contro l'altra in una semifinale ad eliminazione singola. Il primo classificato dopo il girone giocherà quindi contro il vincitore della semifinale per il campionato.

48.2.2 Nel caso in cui ci siano più di quattro (4) ma non più di sette (7) squadre, verrà utilizzato un sistema di girone singolo. Dopo questo girone, le prime quattro (4) squadre giocheranno l'una contro l'altra in una competizione ad eliminazione singola.

Il primo classificato giocherà contro il quarto classificato nella semifinale 1. Il secondo classificato giocherà contro il terzo classificato nella semifinale 2. I vincitori delle due semifinali giocheranno per il campionato. I perdenti delle due semifinali giocheranno rispettivamente per il terzo e il quarto posto.

48.2.3 Nel caso in cui ci siano più di sette (7) ma non più di sedici (16) squadre, le squadre saranno equamente divise in due gruppi. In ogni gruppo, verrà utilizzato un unico sistema di girone singolo. Se esiste un numero dispari di squadre, la dimensione dei due gruppi differirà solo di una squadra. Nel caso in cui ci siano due gruppi irregolari, i risultati delle partite che hanno coinvolto la squadra più in basso in classifica nel gruppo più grande verranno rimossi prima di utilizzare il metodo nella Regola 49 per classificare le squadre dei due gruppi.

Alla fine dei gironi, le prime quattro squadre di ogni gruppo giocheranno l'una contro l'altra a eliminazione singola, A1 contro B4, B2 contro A3 (vincitori in semifinale 1), B1 contro A4, A2 contro B3 (vincitori in semifinale 2). I perdenti verranno espulsi dalla competizione. I vincitori delle due semifinali giocheranno per il campionato. I perdenti delle due semifinali giocheranno rispettivamente per il terzo e il quarto posto.

48.2.4 Nel caso in cui ci siano più di sedici (16) squadre, le squadre saranno equamente divise in una competizione divisionale con non meno di otto squadre in ogni divisione. Le divisioni verranno eseguite in collaborazione tra loro e saranno soggette a un sistema di promozione e retrocessione.

La competizione sarà condotta in un unico girone tra tutte le squadre o le squadre potranno essere divise in due gruppi uguali. Nel caso di un singolo girone, le prime quattro squadre si sfideranno nelle finali (come in 48.2.2). Nel caso di due gruppi uguali (come da 48.6 e 48.7). Le squadre rimanenti verranno scelte come teste di serie in base alla tabella dei punti. Le squadre su punti uguali saranno separate usando il metodo nella Regola 49. Nel caso in cui ci siano due gruppi irregolari, i risultati delle partite che hanno coinvolto la squadra più in basso in classifica nel gruppo più grande saranno rimossi prima di usare il metodo nella Regola 49 per classificare le squadre dei due gruppi.

I gruppi si chiameranno Gruppo A, Gruppo B, Gruppo C. Il Gruppo A è considerato il gruppo principale. Al termine di tutte le competizioni, le tre (3) squadre in basso in ciascun gruppo saranno relegate nel gruppo immediatamente sottostante (Gruppo A al Gruppo B). In alternativa, le prime tre (3) squadre di ciascun gruppo saranno promosse al gruppo immediatamente sopra di esso (dal Gruppo B al Gruppo A).

48.3 *Scelta della testa di serie delle squadre*

Per garantire un uguale peso dei gruppi ai campionati regionali, la scelta della testa di serie si baserà sul piazzamento ai precedenti campionati regionali. Se una squadra non ha partecipato ai precedenti campionati regionali, verrà piazzata in fondo alla lista. Nella eventualità che più di una squadra non ha partecipato ai precedenti campionati regionali, quelle squadre vengono sorteggiate e sistemate in fondo alla lista. Per esempio:

- Gruppo A
  - 1° ai precedenti campionati regionali
  - 4 ° ai precedenti campionati regionali
  - 5 ° ai precedenti campionati regionali
  - 1° squadra estratta che non ha partecipato ai precedenti campionati regionali
  - 3° squadra estratta che non ha partecipato ai precedenti campionati regionali
- Gruppo B
  - 2 ° ai precedenti campionati regionali
  - 3 ° ai precedenti Campionati Regionali o 6 ° ai precedenti Campionati Regionali o 7 ° ai precedenti Campionati Regionali
  - 2° squadra estratta che non ha partecipato ai precedenti campionati regionali

48.4 *Formato per la competizione maschile ai campionati del mondo*

Le squadre saranno equamente divise in due gruppi. In ogni gruppo, verrà utilizzato un sistema di girone singolo.

Al termine del girone, le prime quattro squadre di ogni gruppo giocheranno l'una contro l'altra ad eliminazione singola. A1 contro B4, B2 contro A3 (vincitori alla semifinale 1), B1 contro A4, A2 contro B3 (vincitori alla semifinale 2). I perdenti verranno espulsi dalla competizione. I vincitori delle due semifinali giocheranno per il campionato. I perdenti delle due semifinali giocheranno rispettivamente per il terzo e il quarto posto.

48.5 *Formato per la competizione femminile ai campionati del mondo*

Le squadre saranno equamente divise in due gruppi. In ogni gruppo, verrà utilizzato un sistema di girone singolo.
Al termine del girone, le prime quattro squadre di ogni gruppo giocheranno l'una contro l'altra ad eliminazione singola. A1 contro B4, B2 contro A3 (vincitori alla semifinale 1), B1 contro A4, A2 contro B3 (vincitori alla semifinale 2). I perdenti verranno espulsi dalla competizione. I vincitori delle due semifinali giocheranno per il campionato. I perdenti delle due semifinali giocheranno rispettivamente per il terzo e il quarto posto.

48.6 *Formato per la competizione paralimpionica maschile*

Le squadre saranno equamente divise in due gruppi. In ogni gruppo, verrà utilizzato un sistema di girone singolo.
Al termine del girone, le prime quattro squadre di ogni gruppo giocheranno l'una contro l'altra ad eliminazione singola. A1 contro B4, B2 contro A3 (vincitori alla semifinale 1), B1 contro A4, A2 contro B3 (vincitori alla semifinale 2). I perdenti verranno espulsi dalla competizione. I vincitori delle due semifinali giocheranno per il campionato. I perdenti delle due semifinali giocheranno rispettivamente per il terzo e il quarto posto.

48.7 *Formato per la competizione paralimpionica femminile*

Le squadre saranno equamente divise in due gruppi. In ogni gruppo, verrà utilizzato un sistema di girone singolo.
Al termine del girone, le prime quattro squadre di ogni girone giocheranno l'una contro l'altra ad eliminazione singola. C1 contro D4, D2 contro C3 (vincitori in semifinale 1), D1 contro C4, C2 contro D3, (vincitori in semifinale 2). I perdenti verranno espulsi dalla competizione. I vincitori delle due semifinali giocheranno per il campionato. I perdenti delle due semifinali giocheranno rispettivamente per il terzo e il quarto posto.

49 Classifica delle squadre in un Girone

La classifica finale delle squadre alla conclusione di un girone sarà determinata dal numero di punti guadagnati. Ogni squadra guadagnerà tre (3) punti per ogni vittoria, un (1) punto per ogni pareggio e zero (0) punti per ogni perdita. Se due o più squadre hanno lo stesso numero di punti alla fine del girone, le squadre saranno separate usando i seguenti metodi in questo ordine:

- Differenza goal - sottraendo i goal subiti dalla squadra dai loro goal segnati nel girone totale
- Numero di vittorie: le squadre saranno valutate in base al numero di vittorie nel girone. Alle squadre con il maggior numero di vincite verrà assegnata la classifica più alta.
- Goal subiti - la squadra con i minor goal subiti nella competizione generale riceverà la posizione più alta in classifica.
- Differenza goal - La stessa procedura deve essere utilizzata di nuovo, ma questa volta saranno incluse solo le partite nel girone tra le squadre che devono essere separate.

Nel caso in cui si verifichi un pareggio tra più di due squadre, i criteri di cui sopra saranno utilizzati, in ordine, fino a quando una squadra sarà stata separata. I criteri di cui sopra saranno poi riutilizzati, dall'inizio e ordine (e continueranno a farlo), fino a quando tutte le squadre saranno state separate e la classifica sarà stata decisa. In caso di parità, si applicherà il soreggio.

50 Forfeits

Un forfait conta come una perdita, con la squadra vincente che guadagna tre (3) punti e un punteggio di dieci (10) goal. Se una squadra lascia la competizione per qualsiasi motivo, tutte le squadre guadagnano tre (3) punti vittoria e zero (0) differenza reti. I risultati precedenti vengono automaticamente annullati. Questa regola può essere revocata dal Delegato Tecnico o dal suo assistente in base a circostanze al di fuori del controllo della squadra o causate dal Comitato Organizzatore. La riprogrammazione delle partite può essere consentita.

51 Numero massimo di partite per squadra al giorno

Non ci saranno mai più di tre (3) partite per squadra al giorno.

52 Cattiva condotta evidente

52.1 Qualsiasi squadra, giocatore, allenatore, accompagnatore, membro della delegazione, arbitro o funzionario che, nella conduzione o durante un torneo, si comporti in una maniera contraria allo spirito del gioco sarà debitamente penalizzato. Comportarsi in una maniera contraria allo spirito del gioco può includere, ma non è limitato alle seguenti azioni:

- comportamento antisportivo
- dissenso verbale o azione
- violazione persistente delle regole del gioco
- condotta violenta
- sputare a qualsiasi altra persona
- usare linguaggio e/o gestualità offensivo, insultante o violento
- non presentarsi a una partita senza un valido motivo

52.2 In caso di problemi relativi a cattiva condotta evidente in un torneo, il Delegato Tecnico, in consultazione con il comitato reclami, sanzionerà quella persona e/o la sua squadra. Tali sanzioni possono includere, ma non si limiteranno alla squalifica dell'individuo e/o della squadra dal torneo

- squalifica dell'individuo e/o della squadra dai futuri tornei

52.3 Qualsiasi evento di evidente cattiva condotta sarà segnalato al sottocomitato di Goalball IBSA. La relazione può essere inviata dal Delegato Tecnico o da qualsiasi altra parte interessata e deve essere in forma scritta. Conterrà i dettagli del/dei convenuto/i e dei dettagli riguardanti l'evidente cattiva condotta verificatasi. La relazione può includere

qualsiasi materiale di supporto come testimoni oculari, referti medici, prove video e/o audio.

52.4 Una volta ricevuta una segnalazione riguardante una evidente cattiva condotta da parte di qualsiasi individuo o squadra, la Sottocommissione per il Goalball IBSA informerà il convenuto(i) e il loro Organo Membro IBSA di aver ricevuto un rapporto insieme con i dettagli della parte segnalante e l'incidente nel rapporto. La Sottocommissione per il Goalball IBSA consentirà al convenuto(i) e/o al suo Organo Membro di rispondere alle accuse contenute nel rapporto entro quattordici (14) giorni, trascorsi i quali la Sottocommissione convocherà una riunione dove decideranno quali sanzioni (se presenti) saranno somministrate.

52.5 Eventuali sanzioni somministrate dal sottocomitato di Goalball IBSA possono includere ma non si limiteranno a:

- squalifica del/dei convenuto/i dai futuri tornei
- perdita di punti di classifica
- qualsiasi altra sanzione ritenuta appropriata dal sottocomitato.

52.6 Dopo aver preso la decisione, la Sottocommissione per il Goalball IBSA informerà per iscritto il convenuto (i) e il loro Organo Membro IBSA della loro decisione entro sette (7) giorni dalla presa di tale decisione.

52.7 Il/i convenuto/i avrà quindi altri quattordici (14) giorni, a decorrere dal giorno in cui il sottocomitato dell'IBSA ha comunicato la sua decisione, per rispondere per iscritto alle sanzioni. La risposta deve contenere informazioni non già fornite al sottocomitato e includere dettagli quali:

- ragioni per cui la cattiva condotta è stata effettuata
- altri motivi che dovrebbero essere presi in considerazione per la cattiva condotta
- qualsiasi argomento contro la gravità delle sanzioni.

52.8 Dopo aver ricevuto un ricorso alla sua decisione originaria, la Sottocommissione invierà tutti i documenti, inclusi il rapporto originale, la risposta dell'imputato (i) e/o del loro membro alle accuse, nonché l'appello al Comitato Esecutivo IBSA di ricevere la notifica di ricorso per prendere in considerazione la decisione della Sottocommissione. L'Esecutivo IBSA deve prendere in considerazione il contenuto del/i rapporto/i originale/i insieme al contenuto dell'appello prima di prendere la decisione finale.
Una mancanza di risposta alla decisione originale da parte della persona o della squadra sarà trattata dal Sottocomitato per il Goalball IBSA come se non ci fossero motivi per protestare contro le sanzioni e la decisione rimarrà definitiva.

52.9 La mancanza di risposta alla decisione originale da parte dell'individuo o della squadra sarà trattata dal Comitato dello sport del Goalball come se non ci fosse nessuna protesta contro la sanzione/i e la decisione sarà definitiva.

52.10 Qualsiasi decisione presa dal Comitato Esecutivo dell'IBSA in merito a qualsiasi ricorso sarà definitiva e sarà segnalata alla persona o alla squadra nella relazione, al loro Organismo Nazionale e sarà registrata dal Direttore Sportivo del Consiglio IBSA per le proprie informazioni. Il Sottocomitato Goalball è autorizzato a condividere copie di qualsiasi decisione presa in base a questa regola dal Sottocomitato o dal Comitato Esecutivo di Goalball con qualsiasi comitato organizzativo locale di tornei e/o organismi di licenza degli atleti per una particolare competizione allo scopo di assicurare che eventuali sanzioni siano debitamente applicate .

53 Protocollo di gioco

53.1 *Check-in della squadra e sorteggio*

Prima dell'inizio della partita, un rappresentante di entrambe le squadre si presenterà nell'area di check-in designata, al fine di convalidare i fogli partita-informazioni di gara e fogli di formazione e di eseguire il sorteggio. Tutti i giocatori e gli allenatori partecipanti che si trovano nell'area della panchina devono essere elencati nei fogli partita-informazioni di gara.

Alla scadenza degli ultimi 90 secondi che indicano l'inizio della partita, se ci sono membri della squadra nell'area della panchina che non sono elencati sul foglio di formazione, la squadra sarà penalizzata (ritardo di gioco) e quelle persone saranno rimosse dal campo di gioco per quel tempo.

Inoltre alla scadenza degli ultimi 90 secondi che indicano l'inizio della partita, se ci sono membri della squadra elencati nei fogli partita-informazioni di gara che non sono nell'area di panchina, la squadra verrà penalizzata per un ritardo di gioco e a quei membri della squadra non sarà permesso di entrare nel campo di gioco per quel tempo.

53.2 *Riscaldamento*

Tutte le squadre devono avere l'opportunità di scaldarsi in un'area adatta almeno mezz'ora prima di essere chiamate al loro gioco. L'area di riscaldamento per entrambe le squadre sarà simile e il più vicino possibile alle stesse condizioni della sede della competizione. I palloni di riscaldamento devono essere della stessa marca o modello utilizzato nelle partite per quel torneo.

53.3 *Sfilata*

Per tutti i principali campionati le squadre sfileranno nel campo di gioco. Se un giocatore non ha la sua divisa disponibile al momento della sfilata, non potrà entrare con la squadra o scaldarsi sul campo di gioco. Se l'uniforme del giocatore non è disponibile al segnale dei 90 secondi, quel giocatore verrà espulso dal gioco in quella partita e sarà considerato un

non partecipante, dovrà indossare la maglia identificativa fornita dal comitato organizzatore del torneo.

53.4 *Presentazione delle squadre*

Prima dell'inizio della partita, entrambe le squadre saranno chiamate per schierarsi sulla linea dei 6 metri. Saranno annunciati i nomi di tutti i giocatori, allenatori / accompagnatori e arbitri.

53.5 *Uso di annunci, musica o altri suoni durante un torneo*

Nessuna musica, annunci o altri suoni possono essere fatti durante la partita ad eccezione che durante i time-out di squadra, time-out medici, i tre minuti di intervallo e durante i 5 minuti precedenti l'inizio della partita. Musica, annunci o altri suoni non devono ostacolare gli annunci dell'arbitro o altri suoni di avviso. Per coerenza ogni uso di musica, annunci o altri suoni devono essere usati in modo uguale in tutte le palestre e durante tutte le partite. Ogni musica usata non deve violare nessun copyright o legge.

53.6 *Comitato di protesta*

Agli eventi sanzionati dall'IBSA, tutte le proteste e le questioni di espulsione (come al paragrafo 53) relative al torneo saranno trattate da un comitato per le proteste, la cui decisione è definitiva. Il comitato per le proteste sarà composto dal Commissario, dal Delegato Tecnico IBSA, da un Arbitro del Torneo nominato dal Delegato Tecnico IBSA, dal Direttore del torneo (Responsabile della competizione) e da una (1) persona extra nominata dal Delegato Tecnico.

54 Eccezioni alle regole del torneo

Qualsiasi eccezione a queste regole del torneo deve essere:

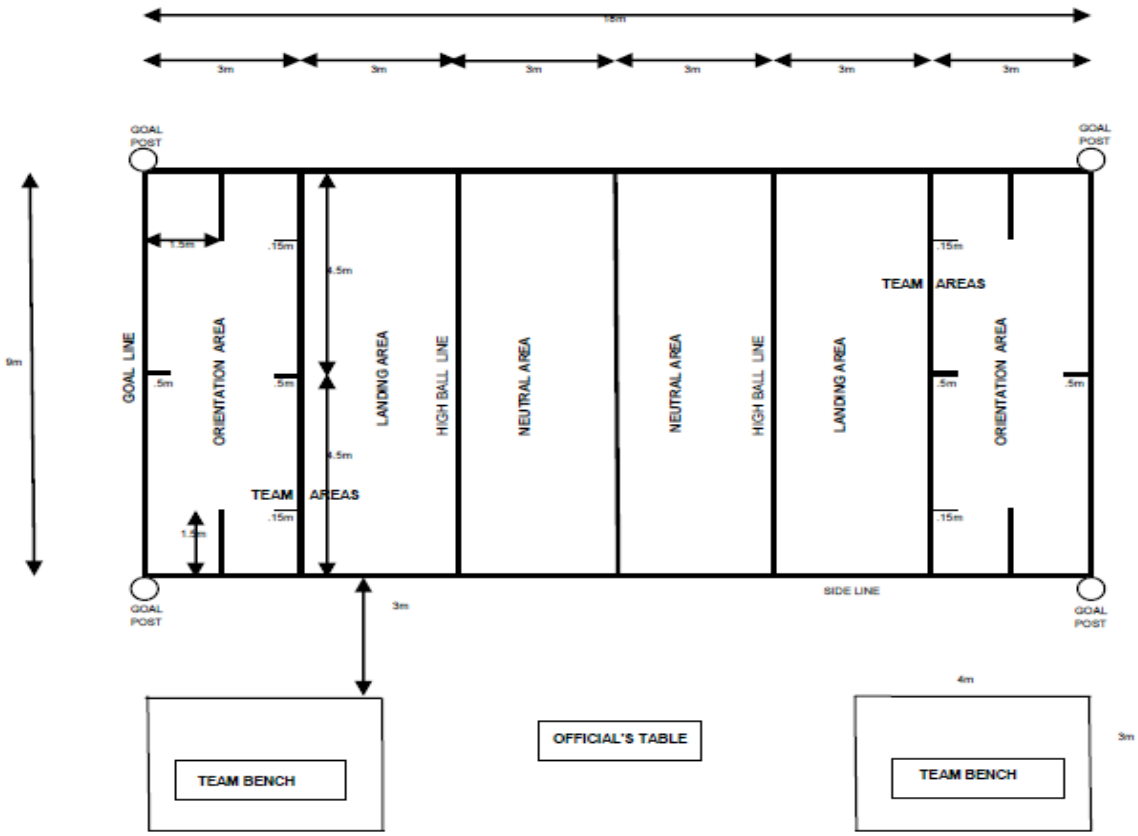
- richiesta per iscritto al sottocomitato di Goalball IBSA o al suo presidente entro sessanta (60) giorni prima dell'inizio del torneo;
- approvata, dal sottocomitato di Goalball IBSA o dal suo presidente entro ventuno (21) giorni dal ricevimento della richiesta;
- comunicata alle altre squadre partecipanti dal sottocomitato di Goalball IBSA o dal suo presidente immediatamente dopo l'approvazione.

La sottocommissione per il Goalball IBSA si riserva il diritto di cambiare o modificare le regole e i regolamenti del torneo secondo quanto necessario, purché presentino un preavviso scritto di 60 giorni sul sito web della Sottocommissione per il Goalball: www.ibsasport.org/sports/goalball.

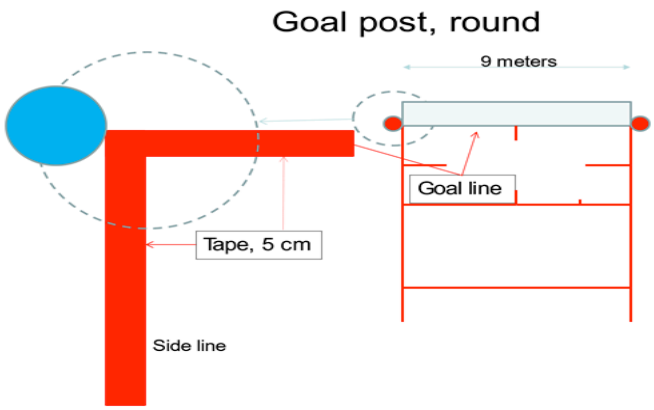
Le regole, i regolamenti e gli allegati di questo documento entrano in vigore il 1 gennaio 2022 ed avranno efficacia fino al 31 dicembre 2024.

Appendice 1

Schema del campo da gioco

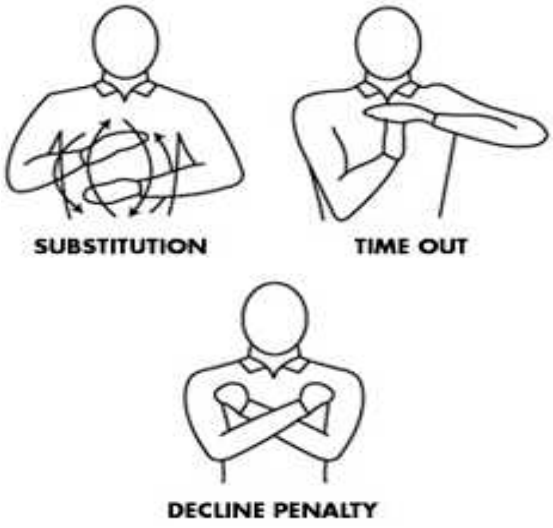


Posizionamento porte

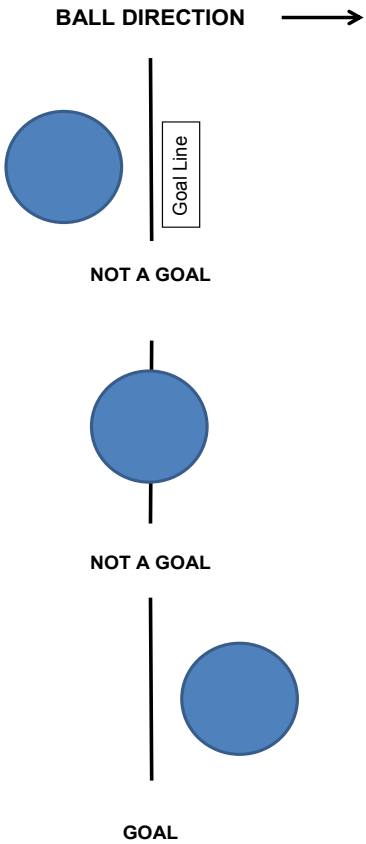


5

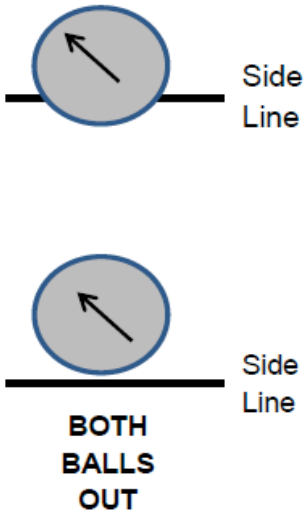
Segnali della mano



Assegnazione del Goal



Assegnazione palla fuori



Note Esplicative

6 Mascherine/Bende oculari/Occhiali e lenti a contatto/Apparecchi acustici

6.2 (Nota Italiana)

Le mascherine indossate dagli atleti in campo negli eventi sotto l'egida FISPIC devono essere necessariamente omologate dalla Federazione in modo tale che rispettino le caratteristiche tecniche e funzionali previste dai Regolamenti Tecnici di disciplina FISPIC e/o Norme Tecniche IBSA.

8 COMPOSIZIONE SQUADRE

8.2 (Nota Italiana)

L'allenatore inserito in distinta di gara dovrà necessariamente essere in possesso di un Brevetto Tecnico rilasciato dalla Federazione. Solo ed esclusivamente l'Allenatore brevettato potrà dare indicazioni alla squadra dalla panchina pena l'allontanamento da parte dell'Ufficiale di Gara ed eventuale conseguente provvedimento da parte del Giudice Sportivo.