



Foto: Alfons Monte

# GOALBAL REGLEMENT

Goedgekeurd op 18 augustus 2019

onder  
auspiciën  
van :



# Inhoud

Inhoud .....	2
LIJST MET AFKORTINGEN EN DEFINITIES .....	4
CONTACTGEGEVENS FEDERATIE .....	5
INLEIDING .....	6
SECTIE A VOORBEREIDING VAN DE WEDSTRIJD .....	7
1. HET SPEELVELD .....	7
2. HET TEAMBANKGEBIED .....	7
3. DOELEN .....	8
4. DE BAL .....	8
5. UITRUSTING .....	9
6. EYESHADES, EYE PATCHES, BRILLEN, CONTACTLENZEN EN GEHOORAPPARATEN ...	10
7. COMPETITIECATEGORIEËN EN CLASSIFICATIE .....	11
8. TEAMSAMENSTELLING .....	11
9. OFFICIALS .....	11
SECTIE B VOORAFGAAND AAN DE WEDSTRIJD .....	12
10. DE MUNTWORP OF TOSS .....	12
11. OPWARMING .....	13
12. DUUR VAN DE WEDSTRIJD .....	13
SECTIE C TIJDENS DE WEDSTRIJD .....	14
13. WEDSTRIJDVERLOOP .....	14
14. SCOREN .....	16
15. TEAM TIME-OUT .....	16
16. OFFICIALS TIME-OUT .....	18
17. MEDICAL TIME-OUT .....	18
18. BLOEDREGEL .....	19
19. TEAMVERVANGINGEN .....	19
20. MEDISCHE VERVANGING .....	21
SECTIE D OVERTREDINGEN .....	22
21. PREMATURE THROW .....	22
22. BALL OVER .....	22
SECTIE E PERSONAL PENALTY'S .....	23
23. SHORT BALL .....	23
24. HIGH BALL .....	23
25. LONG BALL .....	23
26. EYESHADES .....	24
27. ILLEGAL DEFENCE .....	24
28. PERSONAL DELAY OF GAME - PERSOONLIJKE SPELVERTRAGING .....	24
29. PERSONAL UNSPORTSMANLIKE CONDUCT – PERSOONLIJK ONSPORTIEF GEDRAG ..	25
31. NOISE - LAWAAI .....	26
SECTIE F TEAM PENALTY'S .....	26
31. TEN SECONDS .....	27
32. TEAM DELAY OF GAME .....	27
33. TEAM UNSPORTSMANLIKE CONDUCT .....	28
34. ILLEGAL COACHING .....	28
35. NOISE - LAWAAI .....	29
SECTIE G HET EINDE VAN DE WEDSTRIJD .....	29
36. VERLENGINGEN .....	29
37. VRIJE WORPEN .....	30
38. SUDDEN DEATH VRIJE WORPEN .....	31
39. TEKENEN VAN HET WEDSTRIJDBLAD EN PROTEST .....	32
SECTIE H SCHEIDSRECHTERSGEZAG EN UITSCHULDEN VAN OFFICIALS .....	32
40. SCHEIDSRECHTERSGEZAG .....	32
APPENDIX 1 SPEELVELDTEKENING EN SIGNALLEN .....	34
SPEELVELD .....	34
SIGNALLEN .....	34
Appendix 2 .....	36



## **LIJST MET AFKORTINGEN EN DEFINITIES**

IBSA	International Blind Sports Federation
IPC	International Paralympic Committee

## CONTACTGEGEVENS FEDERATIE

### **Parantee-Psylos**

Zuiderlaan 13

9000 Gent

T: 09 243 11 78

E: [info@parantee-psylos.be](mailto:info@parantee-psylos.be)

W: [www.parantee-psylos.be](http://www.parantee-psylos.be)



## INLEIDING

Goalbal is een spel dat wordt gespeeld door twee teams van drie spelers met een maximum van drie vervangers voor elk team. Het spel wordt gespeeld in een sporthal op een speelveld van 18m bij 9m, dat door een middellijn in twee helften wordt verdeeld. Elk team blijft op zijn eigen helft gedurende het spel. Het doel van het spel is voor elk team de bal over de doellijn van de tegenstrever te rollen, terwijl het andere team dit probeert te verhinderen. De doelen strekken zich uit juist boven de 9m aan elk uiteinde van het speelveld. De bal is gemaakt van een hard soort rubber maar hij bevat gaten zodat de belletjes binnenin kunnen gehoord worden als hij beweegt.

De regels van het spel worden beheerd door de "International Blind Sports Association (IBSA)". In geval van onduidelijkheid is de Engelstalige versie doorslaggevend. Voor de Belgische competitie is deze Nederlandstalige versie doorslaggevend.

We vestigen ook graag de aandacht op het belang van ethisch verantwoord gedrag in de sport. Dit kan niet genoeg benadrukt worden. Daarom stelde Parantee-Psylos een **ethisch charter** op waarin de gedragsregels voor iedereen op en rond het sportterrein bepaald worden. Dit charter maakt integraal deel uit van het reglement en kan geraadpleegd worden op [www.parantee-psylos.be](http://www.parantee-psylos.be). **Classificatie** als middel om sporters met een handicap in te delen naargelang hun mogelijkheden, maakt fairplay mogelijk en is een belangrijk gegeven in het ethisch verantwoord sporten.

Voor de **tuchtprocedure** verwijzen we naar [het huishoudelijk reglement en het tuchtreglement](#) van Parantee-Psylos, beide raadpleegbaar op de website of verkrijgbaar door te mailen naar [info@parantee-psylos.be](mailto:info@parantee-psylos.be).

Heb je als organisator, speler, begeleider of jurylid nog vragen betreffende de deelname aan een wedstrijd, dan kan je voor verdere info terecht bij:

- Parantee-Psylos vzw, 09 243 11 70, [info@parantee-psylos.be](mailto:info@parantee-psylos.be)

## **SECTIE A            VOORBEREIDING VAN DE WEDSTRIJD**

### **1.            HET SPEELVELD**

- 1.1        De afmetingen: het speelveld is een rechthoek van 18m lang en 9m breed (+/- 0,05m). De afmetingen lopen tot op de buitenhoeken. Enkel de speelveldmarkeringen worden toegelaten als markering op het speelveld (zie tekening Appendix 1). Het speelveld wordt om de 3m verdeeld om zes gebieden te bekomen.
- 1.2        Voor de doelen aan elke zijde van het speelveld zijn de teamgebieden, 6m lang en 9m breed (+/- 0,05m). De teamgebieden zijn verdeeld in twee gelijke secties (3m lang en 9m breed (+/- 0,065m). Deze secties worden het oriënteringsgebied en het landingsgebied genoemd. Het oriënteringsgebied bevindt zich het dichtst bij het doel en het landingsgebied is verder van het doel verwijderd. Het teamgebied heeft spelersoriëntatielijnen, zie tekening Appendix 1.
- 1.3        Het neutrale gebied is het middelste deel van het speelveld. Het is 6m (+/-0,05m) lang en 9m (+-0,05m) breed; het wordt in twee verdeeld door de middellijn (zie Appendix 1).
- 1.4        Alle lijnen zijn 0,05m breed (+/-0,01m) en worden gemarkeerd met tape. Onder de tape bevindt zich een touw om de spelers te helpen bij hun oriëntatie. Het touw is 0,003m (+/-0,0005m) dik en wordt geplaatst onder de bovenste laag tape. De kleur van het touw moet contrasteren met de vloer en de bal zodat referees en ziende toeschouwers de bal en de markeringen duidelijk zien.
- 1.5        De vloer van het speelveld moet een zachte oppervlakte hebben en moet goedgekeurd zijn door de technische afgevaardigde van IBSA (voor IBSA opgelegde wedstrijden). Voor Paralympische Spelen, wereldkampioenschappen en alle andere kampioenschappen zullen houten, plastic of synthetische vloeren gebruikt worden.

### **2.            HET TEAMBANKGEBIED**

- 2.1        Elk team heeft een teambankgebied, dat zich aan elke zijde van de officiële tafel bevindt, op minimum 3m van de zijlijn van het speelveld. Het is 4m lang (+/-0,05m) en minstens 3m diep; het wordt overal gemarkeerd door een tapelijn met touw (zie Appendix 1).
- 2.2        Het teambankgebied bevindt zich aan dezelfde zijde van het speelveld als de spelers, ze begint op dezelfde hoogte als de doellijn (zie Appendix 1)

- 2.3 Bij de rust wisselen de teambankgebieden van zijde net als de spelers.
- 2.4 Alle teamleden blijven in het hun toegewezen teambankgebied gedurende het spel en minstens een gedeelte van hun lichaam moet zich op of achter de tapelijn bevinden. Indien hier niet aan voldaan wordt, resulteert dit in en een teampenalty voor spelvertraging.
- 2.5 Als een speler die gekwetst raakte of de competitie verliet op de teambank wil zitten, moet hij een identificatietrui dragen zoals voorzien door het organiserend comité van het toernooi. Hij zal worden beschouwd als een niet-deelnemer. Indien hier niet aan voldaan wordt, dient de speler/persoon het wedstrijdveld te verlaten.

### **3. DOELEN**

- 3.1 De doelen zijn over de volledige breedte van het veld gelegen. De binnen afmetingen zijn 9m (+/-0,05m) lang en 1,30m (+/-0,02m) hoog en minstens 50 cm diep (gemeten vanaf de voorzijde van de deklát tot aan het dichtste punt van de achterzijde van het doel).
- 3.2 De deklát is stijf.
- 3.3 De doelpalen en de deklát zijn rond of ovaal en niet meer dan 0,15m in diameter
- 3.4 De doelpalen bevinden zich met de voorste binnenhoek buiten de zijlijn van het speelveld en in lijn met de doellijn.

### **4. DE BAL**

- 4.1 De bal beantwoordt aan de volgende specificaties:
- diameter 24-25 cm
  - omtrek 75,5-78,5 cm
  - gewicht 1.250 gr (+/-50 gr)
  - openingen voor het geluid: vier openingen in de bovenste helft en vier openingen in de onderste helft
  - belletjes: twee
  - rubber: natuurlijke rubber
  - hardheid volgens norm DIN 53505: 80-85 °Shore A
  - kleur: blauw
  - oppervlak: oneffen



- geen giftige bestanddelen

4.2 Bij belangrijke kampioenschappen (Paralympische Spelen, IBSA Wereldkampioenschappen Goalball en IBSA kwalificatietoernooien Goalball) wordt een door IBSA goedgekeurde bal gebruikt.

## **5. UITRUSTING**

5.1 Alle spelers moeten een identieke teamtrui dragen.

5.2 Elke speler moet een nummer dragen op voor- en achterzijde van het teamshirt. De nummers moeten minimaal 18 cm hoog zijn of goedgekeurd zijn door de Technisch afgevaardigde; het zijn 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, of 9. De nummer mogen niet verdwijnen in de broek, bedekt worden door bescherming of op een of andere manier niet duidelijk zichtbaar zijn voor de scheidsrechters. Indien hieraan niet voldaan wordt, resulteert dit in een penalty voor spelvertraging.

5.3 Spelers kunnen hun nationaliteit en naam laten schrijven op de achterkant van de teamtrui boven of onder het nummer. De lettergrootte mag niet groter zijn dan 7 cm (+/- 0,5 cm).

5.4 Kleding, uitrusting en bescherming mogen niet meer dan 10 cm van het lichaam verwijderd zijn. Spelers mogen alleen in uniform spelen beschreven in dit reglement of in een uniform goedgekeurd door de technisch afgevaardigde volgens regels 5.1, 5.2, 5.3, 5.4) van deze linialen.

5.5 Op Paralympische Spelen moeten de wedstrijdtrui, broeken en sokken gedragen door alle competitiedeelnemers van een team, identiek zijn en overeenstemmen met de reclamestandaards zoals vereist door het IPC. Deze reclamestandaards zijn contractueel bepaald. Bijgevolg wordt kledij die hiervan afwijkt, niet toegestaan op het veld. Indien hier niet aan voldaan wordt, resulteert dit in en een teampenalty voor spelvertraging en kan de betreffende speler niet deelnemen.

5.6 Op de wereldkampioenschappen moeten de wedstrijdtrui, broeken en sokken gedragen door alle competitiedeelnemers van een team, identiek zijn en overeenstemmen met de reclamestandaards zoals vereist door het IPC. Deze reclamestandaards zijn contractueel bepaald. Bijgevolg wordt kledij die hiervan afwijkt, niet toegestaan op het veld. Indien hier niet aan voldaan wordt, resulteert dit in en een teampenalty voor spelvertraging en kan de betreffende speler niet deelnemen.

- 5.7 Helmen of andere hoofdbeschermers mogen de eyeshades niet hinderen. Indien hier niet aan voldaan wordt, resulteert dit in een teampenalty voor spelvertraging.
- 5.8 Teams moeten extra uniformen beschikbaar hebben in geval van bloed. Teams zullen met bloed bevlekte uniformen vervangen door een uniform met hetzelfde ontwerp en kleuren als het deel van het uniform dat wordt vervangen. Indien hier niet aan voldaan wordt, resulteert dit in een teampenalty voor spelvertraging.
- 5.9 Teams moeten ook twee sets truien hebben in thuis- en bezoekersversie. De twee truien zullen duidelijk anders zijn in hun kleurencombinaties.

## **6. EYESHADES, EYE PATCHES, BRILLEN, CONTACTLENZEN EN GEHOORAPPARATEN**

- 6.1 Spelers mogen brillen noch contactlenzen dragen.
- 6.2 Eyeshades moeten gedragen worden door alle spelers op het veld vanaf het moment van de eyeshadescontrole bij het begin van de speelhelft tot het einde van de speelhelft. Een speler die vervangen wordt, mag zijn eyeshades verwijderen zodra de vervanging aangekondigd is en hij het veld verlaat. Indien hier niet aan voldaan wordt, resulteert dit in een personal penalty (eyeshades).
- 6.3 Eyeshades moeten ook gedragen worden tijdens de verlengingen door alle spelers op het veld. Tijdens vrije worpen moeten alle spelers eyeshades dragen, of ze nu al dan niet op het veld staan. Indien hier niet aan voldaan wordt, resulteert dit in een personal penalty (eyeshades).
- 6.4 Bij alle belangrijke kampioenschappen zullen alle spelers die aan de wedstrijd deelnemen hun ogen bedekt hebben met gaaspleisters (patches) of een equivalent onder de supervisie van de IBSA goalbal technische afgevaardigde of een persoon, aangeduid door de technisch afgevaardigde voor elk team. De organiserende federatie moet het type en merk van de patches zestig (60) dagen voor de start van het toernooi bekendmaken, waardoor ieder team weet welke patches er zullen gebruikt worden. Wanneer een speler andere patches moet gebruiken, dienen de teams een medische attest te bezorgen aan de technische afgevaardigde (TD), dit twee (2) weken van tevoren. Als de alternatieve patches goedgekeurd zijn, zal het team de extra kosten dragen voor de aankoop van het nieuwe patches.
- 6.5 Indien het herstellen van de eyeshades of het verzoek van een speler om een eyeshade te vervangen langer duurt dan een medische time-out (45 seconden), wordt

een personal penalty voor spelvertraging opgelegd. De tien seconden-waarnemer die op dit moment niet ingezet wordt om de tien seconden voor een worp te timen, zal instaan om de 45 seconden time-out te timen.

6.6 Alle eyeshades die de organisator van een toernooi ter beschikking stelt, moeten goedgekeurd worden door de IBSA technisch afgevaardigde en moet door alle spelers worden gedragen. Niet-naleving zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de technische afgevaardigde zal resulteren in verwijdering van de speler uit het spel. Die speler kan vervangen worden.

6.7 Spelers kunnen op het speelveld geen hoortoestellen dragen of gebruiken. Niet-naleving zal resulteren in een persoonlijke onsportieve gedragpenalty en de speler zal uit dat spel verwijderd worden. Die speler kan vervangen worden.

## **7. COMPETITIECATEGORIEËN EN CLASSIFICATIE**

7.1 De competitie wordt verdeeld in twee categorieën: mannen en vrouwen.

7.2 Voor internationale competitie moeten alle spelers voldoen aan de IBSA gezichtsclassificatie B1, B2 of B3.

## **8. TEAMSAMENSTELLING**

8.1 Bij het begin van een toernooi bestaat een team uit drie spelers met een maximum van drie vervangers. Een team verliest het spel met forfait wanneer ze dat spel niet kunnen starten met drie (3) spelers op het veld.

8.2 Daarnaast mag elk team nog tot drie begeleiders op de bank hebben tijdens de wedstrijd. Het totaal aantal toegestane personen in het teambankgebied mag niet meer dan negen zijn, de drie beginnende spelers inbegrepen. Indien hier niet aan voldaan wordt, resulteert dit in een teampenalty voor spelvertraging.

8.3 Bij de toss moet de scheidsrechter schriftelijk op de hoogte gebracht worden van alle speler(s) in het teambankgebied die niet bij de wedstrijd betrokken zijn. Deze speler(s) moet een identificatietrui dragen voorzien door het organiserend comité van het toernooi, zo niet worden ze niet toegelaten tot het teambankgebied. Indien hier niet aan voldaan wordt, dient deze speler het teambankgebied te verlaten.

## **9. OFFICIALS**

- 9.1 Tijdens de Olympische Spelen en voor alle door IBSA opgelegde wedstrijden telt elke wedstrijd 2 scheidsrechters, 4 doelrechters, 1 wedstrijdsecretaris, 1 tijdwaarnemer, 2 tien-secondenwaarnemers en 1 back-up tijdwaarnemer.
- 9.2 De taken van de scheidsrechters staan in het IBSA goalbalhandboek voor officials. De taken van de technische officials staan in het IBSA ITO officials handboek.

## **SECTIE B VOORAFGAAND AAN DE WEDSTRIJD**

### **10. DE MUNTWORP OF TOSS**

- 10.1 Een vertegenwoordiger van elk team moet aanwezig zijn op het correcte tijdstip en plaats voor de toss. Indien hier niet aan voldaan wordt, verliest het team de mogelijkheid om te kiezen om de bal eerst te werpen of te verdedigen, ofwel aan welke zijde van het veld zij de wedstrijd willen beginnen (links of rechts van de scoretafel). Indien geen van beide teams aanwezig zijn voor de toss, zal het eerste team van het wedstrijdsschema (team A) links van de tafel van de officials beginnen en heeft de eerste worp.
- 10.2 Alvorens een team het speelveld mag betreden, zal een vertegenwoordiger van het team verzocht worden het aanmeldingsblad na te kijken en te bevestigen dat de namen en nummers van de spelers, en de namen van de coaches/begeleiders die op de bank zullen zitten tijdens de wedstrijd, correct zijn. Indien het aanmeldingsblad niet voorzien is, zal het aanmeldingsblad van de vorige wedstrijd gebruikt worden. Indien dit niet bestaat, zullen de namen en de functies gebruikt worden zoals vermeld op het inschrijvingsformulier voor het organisatiecomité.
- 10.3 Bij wedstrijden waarbij een winnaar gekend moet zijn, zal de vertegenwoordiger van het team een line-up formulier invullen. Dit formulier wordt door de scheidsrechter aan het team afgegeven bij de eerste toss en dit moet teruggegeven worden aan de scheidsrechter bij de toss voor de vrije worpen. Indien hier niet aan voldaan wordt, verliest het team de mogelijkheid om te kiezen eerst te werpen of te verdedigen. Het wedstrijdsschema zal gebruikt worden om de volgorde van de speler te bepalen. Wanneer geen van beide teams een line-up sheet gegeven heeft, begint team A met de bal.
- 10.4 De toss wordt uitgevoerd door een official goedgekeurd en aangesteld door de technisch afgevaardigde van het toernooi.

- 10.5 De winnaar van de toss mag kiezen om de bal eerst te werpen of te verdedigen, ofwel mag hij kiezen aan welke zijde van het veld zij de wedstrijd willen beginnen (links of rechts van de tafel). De overblijvende keuze wordt beslist door het andere team.
- 10.6 Aan het einde van de eerste helft zullen de teams wisselen van zijden en banken. De eerste worp van de tweede helft zal geworpen worden door het team dat de eerste worp verdedigde bij de start van de wedstrijd.
- 10.7 Enkel spelers die op het aanmeldingsblad van de wedstrijd vermeld staan, mogen aan de wedstrijd deelnemen. Alle teamleden die op het scoreblad van de wedstrijd staan, moeten op het veld of op de teambank zijn bij aanvang van de wedstrijd. Indien hier niet aan voldaan wordt, resulteert dit in één teampenalty voor spelvertraging.

## **11. OPWARMING**

- 11.1 Het is de spelers toegestaan om op te warmen aan het einde van het speelveld dat zij verdedigen. Het is niet toegestaan om de bal te gooien in de richting van de speelhelft van het andere team.
- 11.2 Indien een team de bal gooit op de speelhelft van het andere team tijdens de opwarming, zullen zij een verwittiging krijgen door de scheidsrechter. Indien hetzelfde team een tweede keer een bal gooit op de helft van het andere team, dan krijgen zij een teampenalty (onsportief gedrag). Elke volgende worp van dat team naar de speelhelft van het andere team leidt tot een extra team penalty voor onsportief gedrag, en kan ertoe leiden dat een speler of coach uit het spel wordt verwijderd.

## **12. DUUR VAN DE WEDSTRIJD**

- 12.1 Een wedstrijd duurt 24 minuten, verdeeld in twee helften van elk 12 minuten.
- 12.2 Er zijn minstens vijf minuten tussen het einde van een wedstrijd en de start van de volgende wedstrijd. Bij Paralympische Spelen en wereldkampioenschappen zijn er minimum 15 minuten tussen het einde van een wedstrijd en de start van de volgende wedstrijd.
- 12.3 Een hoorbare waarschuwing wordt gegeven vijf minuten voor de start van de wedstrijd. Er wordt ook een hoorbare waarschuwing 90 seconden voor de start van elke speelhelft.

- 12.4 De spelers die een speelhelft gaan beginnen, moeten klaarstaan met hun gezicht naar hun eigen doel voor eye patching/eyeshadescontrole door de scheidsrechters, 90 seconden voor de start van elke speelhelft. Indien hier niet aan voldaan wordt, resulteert dit in een teampenalty of personal penalty voor spelvertraging.
- 12.5 Het rustinterval duurt drie minuten.
- 12.6 Alle teams en spelers, moeten klaar zijn om gelijk welke speelhelft te starten wanneer de tijdwaarnemer 'time' roept of wanneer er een geluidssignaal is. Indien hier niet aan voldaan wordt, resulteert dit in en een teampenalty of een personal penalty voor spelvertraging.
- 12.7 Elke speelhelft wordt beschouwd als voltooid aan het einde van de tijd.

## **SECTIE C TIJDENS DE WEDSTRIJD**

### **13. WEDSTRIJDVERLOOP**

- 13.1 De scheidsrechter begint de wedstrijd met de vraag om alle gsm's uit te schakelen en om stil te zijn en met iedereen eraan te herinneren om stil te blijven terwijl de bal in het spel is. De scheidsrechter roept "quiet please" alvorens "centre" te roepen en werpt vervolgens de bal naar het team dat eerst mag werpen en naar de speler die zich het dichtst bij de centrumpositie bevindt. Dan zal de scheidsrechter drie keer fluiten en "play" roepen.
- 13.2 De wedstrijd klok en de 10-secondenklok worden gestart bij het "play" roepen.
- 13.3 De scheidsrechter zal elke speelhelft voltooien door 1 keer te fluiten en "half time" of "game", "overtime", "extra throws" of "sudden death extra throws" te roepen. Dit is en dat de spelers hun eyeshades mogen aanraken en het verzekert dat er geen penaltysituatie voorkwam voor het einde van de speelhelft. Tijdens de vrije worpen en tussen de vrije worpen en sudden-death vrije worpen mogen de spelers hun eyeshades niet aanraken.
- 13.4 De wedstrijd klok en de 10-secondenklok worden gestopt telkens de scheidsrechter fluit en ze wordt opnieuw gestart op het volgend "play"-signaal behalve tijdens een penaltysituatie. De wedstrijd klok staat stil tijdens een penaltysituatie.
- 13.5 Telkens de bal opnieuw in het veld moet gebracht worden, zal hij door een scheidsrechter of doelrechter gedropt worden aan de zijlijn 1,5 m voor de doelpaal het dichtst bij de zijde waar de bal buiten het veld ging. De scheidsrechter roept "quiet please", fluit 1 maal en roept vervolgens "play". De wedstrijd klok en de 10-

secondenklok worden opnieuw gestart op bij het "play"-signaal. In het geval dat de bal gaat over de middellijn gaat na een doelpunt, behoudt het team de bal.

- 13.6 Telkens de bal buiten over de zijlijn wordt gegooid zonder het verdedigend team geraakt te hebben, zal de scheidsrechter 1 keer fluiten en "out" roepen. De wedstrijd klok wordt gestopt. De 10-secondenklok wordt gestopt en gereset. Telkens de bal opnieuw in het veld moet gebracht worden, zal dit door een scheidsrechter of doelrechter gebeuren (zie regel 13.5). De scheidsrechter roept "quiet please", fluit 1 maal en vervolgens "play". De wedstrijd klok en de 10-secondenklok worden opnieuw gestart op bij het "play"-signaal.
- 13.7 Als een bal buiten gaat over de zijlijn binnen het teamgebied, zal de scheidsrechter 1 maal fluiten en "blocked out" roepen. De wedstrijd klok en de 10-secondenklok worden gestopt. Telkens de bal opnieuw in het veld moet gebracht worden, zal dit door een scheidsrechter of doelrechter gebeuren (zie regel 13.5). De scheidsrechter roept "quiet please", fluit 1 maal en vervolgens "play". De wedstrijd klok en de 10-secondenklok worden opnieuw gestart op bij het "play"-signaal.
- 13.8 Telkens de klok gestopt wordt en de bal door de scheidsrechter of doelrechter terug in het spel gebracht wordt ter hoogte van de lijn op anderhalve meter voor de doelpaal, roept de scheidsrechter "quiet please", fluit hij 1 maal en zegt hij "play" zelfs als geen enkel teamlid aanstalten maakt om de bal te nemen.
- 13.9 Er zijn geen bijkomende oriëntatiehulpmiddelen toegestaan op het speelveld. Indien hier niet aan voldaan wordt, resulteert dit in een teampenalty of een personal penalty voor spelvertraging.
- 13.10 Na een penaltysituatie mogen spelers door een scheidsrechter of doelrechter geheroriënteerd worden. Op gelijk welk ander moment wanneer een scheidsrechter een speler moet heroriënteren, zal een personal penalty voor spelvertraging worden opgelegd.
- 13.11 Als een geworpen bal tot stilstand komt in het teamgebied van het verdedigende team, zonder dat een verdedigende speler hem raakt, is dit een "dead ball". De scheidsrechter zal fluiten en "dead ball" roepen. De bal zal door een official aan het verdedigende team worden bezorgd overeenkomstig regel 13.5. Een "dead ball" zal ook worden geroepen als de geworpen bal na contact met doelpaal of deklat zonder een verdedigende speler te raken tot stilstand komt in het teamgebied of eerste helft van het neutraal gebied. Er zal niet gefloten worden vooraleer de bal volledig tot stilstand is gekomen.

13.12 Als een teamlid het speelveldgebied moet verlaten om welke reden dan ook (bv. medische redenen, correctie van uitrusting), zal dit enkel worden toegestaan tijdens een officiële onderbreking in de wedstrijd. Het teamlid mag niet terugkeren voor het einde van die speelhelft van de wedstrijd. Indien hier niet aan voldaan wordt, resulteert dit in een teampenalty of personal penalty voor spelvertraging.

13.13 Om de vlotte voortgang van de wedstrijd te verzekeren, zal een officiële time-out om de vloer te vegen enkel genomen worden als de scheidsrechter bepaalt dat de veiligheid van de spelers in gevaar kan zijn. Het vegen van de vloer kan enkel plaatsvinden tijdens een officiële onderbreking van de wedstrijd.

## **14. SCOREN**

14.1 Op elk moment dat de hoofklok loopt en de bal in het spel is en een doellijn volledig overschrijdt (zie Appendix 1), is er een doelpunt gescoord. De scheidsrechter fluit tweemaal en meldt het doelpunt. De wedstrijdklok wordt gestopt bij het eerste fluitsignaal. Een doelpunt kan niet gemaakt worden door een official bij het in het spel brengen van de bal.

14.2 Tijdens een penaltysituatie, als de bal de doellijn overschrijdt is het een doelpunt. De wedstrijdklok zal op dat moment niet lopen.

14.3 Als de eyeshades van een verdedigende speler verschuiven of los komen wanneer ze door een geworpen bal geraakt worden, mag het spel voortgezet worden tot de bal onder controle is, tegengehouden wordt of tot er gescoord wordt.

14.4 Het team met de meeste doelpunten aan het einde van de tijd is de winnaar.

14.5 Op gelijk welk moment tijdens de wedstrijd wanneer een team tien doelpunten meer heeft dan het andere team, wordt de wedstrijd beëindigd.

## **15. TEAM TIME-OUT**

15.1 Aan elk team worden vier (4) time-outs van 45 seconden toegestaan tijdens de wedstrijd. Ten minste één time-out moet genomen worden tijdens de eerste helft, zo niet is deze time-out verloren. Zodra één team een time-out heeft geroepen, mogen beide teams de time-out benutten.



- 15.2 Aan elk team wordt één time-out toegestaan gedurende de volledige verlengingen. Alle time-outs die aan het einde van de reguliere speeltijd niet werden gebruikt vervallen.
- 15.3 Een team dat de bal in zijn bezit heeft, mag een time-out aanvragen, of wanneer de wedstrijd door een fluitsignaal onderbroken is, mag elk team een time-out aanvragen.
- 15.4 Een time-out mag door elk teamlid aan de scheidsrechter gemeld worden, door gebruik te maken van het time-out handgebaar (zie Appendix 1) en/of door het zeggen van "time-out". Ieder lid van het team kan om een time-out vragen met een handsignaal vóór hun team de bal onder controle heeft, maar moet wachten tot de bal onder controle is om de time-out verbaal te vragen. Indien hier niet aan voldaan wordt, resulteert dit in een teampenalty, illegal coaching.
- 15.5 De time-out start wanneer de scheidsrechter het vragende team bij naam aankondigt. Iedereen in het teambankgebied mag dan het veld betreden.
- 15.6 Een 10-secondenwaarnemer zal de 45-seconden time-out chronometrereren; hij geeft een hoorbaar waarschuwingssignaal 15 seconden voor het einde van de time-out en nog een wanneer de time-out afloopt. Na het verstrijken van de time-out moeten alle teamleden zich in het teambankgebied bevinden. Indien hier niet aan voldaan wordt, resulteert dit in een teampenalty of personal penalty voor spelvertraging.
- 15.7 Wanneer het 15-secondensignaal te horen is, zullen de scheidsrechters "15 seconds" roepen.
- 15.8 Een vervanging mag worden geroepen voor het einde van de time-out. Als het team dat de time-out aanvroeg een vervanging signaleert voor het einde van de time-out, zal aan dat team zowel een time-out als een vervanging worden aangerekend. Aan het einde van de time-out zal de scheidsrechters de vervanging aankondigen en uitvoeren. Als het team dat de time-out aanvroeg een vervanging signaleert na het einde van de time-out, zal dat team een teampenalty voor spelvertraging opgelegd worden.
- 15.9 Nadat een team een time-out heeft genomen, moet minstens één worp plaatsvinden vooraleer datzelfde team een andere time-out of een vervanging kan roepen.
- 15.10 Als een team meer dan vier (4) time-outs neemt gedurende de reguliere speeltijd, of meer dan drie (3) time-outs tijdens de tweede helft of meer dan één (1) time-out

gedurende de verlengingen, wordt het verzoek afgewezen en wordt een teampenalty voor spelvertraging opgelegd.

15.11 Als de scheidsrechter zegt "quiet please", moet elke coaching vanop de bank stoppen. Zo niet wordt een teampenalty voor illegal coaching opgelegd.

## **16. OFFICIALS TIME-OUT**

16.1 Een scheidsrechter mag op gelijk welk moment een officials time-out afkondigen.

16.2 Als een scheidsrechter gefloten heeft voor een officials time-out als gevolg van de acties van het team in balbezit, zal de bal gecontroleerd worden door de doelrechter. Op het einde van de time-out zal de doelrechter de bal droppen 1,5 m voor de doelpaal (zie 13.5).

16.3 Er is geen tijdslimiet voor een officials time-out.

16.4 Tijdens een officials time-out mogen alle leden van het teambankgebied de spelers op het veld coachen totdat de scheidsrechter "quiet please" roept. Dan moet elke coaching vanop de bank stoppen. Indien hier niet aan voldaan wordt, volgt een teampenalty (zie 15.11).

## **17. MEDICAL TIME-OUT**

17.1 Een medical time-out duurt maximum vijfenveertig (45) seconden. In geval van een kwetsuur of ziekte mag een medical time-out door een scheidsrechter worden afgeroepen. De scheidsrechter bepaalt of de speler in staat is verder te spelen na 45 seconden.

17.2 De 10-secondenwaarnemer die op dat ogenblik de tien seconden niet aan het chronometreren is, zal de 45 seconden medical time-out chronometreren.

17.3 Een hoorbare signaal zal aan de scheidsrechter worden gegeven 15 seconden voor de medical time-out afloopt en opnieuw als de medical time-out afloopt.

17.4 Als de scheidsrechter bepaalt dat de gekwetste speler niet klaar is om te spelen aan het einde van de medical time-out, moet hij om medische redenen vervangen worden, maar hij mag terugkeren als de coach een reglementaire vervanging gebruikt om de speler terug in de wedstrijd te brengen.

17.5 Slechts één teamlid van de teambank mag het speelveld betreden tijdens een medical time-out. Die persoon moet tegen het aflopen van de medical time-out in de teambank zijn. Er wordt een signaal gegeven 15 seconden voor het einde van de medical time-out. Indien meer dan één teamlid van de teambank het speelveld betreedt of indien het teamlid niet terug op de teambank is tegen het einde van de medical time-out wordt een penalty gegeven voor spelvertraging. Wanneer meer dan één persoon vanuit het teambankgebied het veld betreedt, wordt dit onmiddellijk bestraft met een delay of game teampenalty en het team mag niet de volledige 45 seconden van de medical time-out gebruiken. Indien de geblesseerde speler niet in staat is om verder te spelen, moet deze speler vervangen worden om medische redenen voordat de penaltyworp wordt uitgevoerd en in dit kan de speler niet door de coach van de tegenpartij worden geselecteerd om de penalty te verdedigen.

## **18. BLOEDREGEL**

18.1 Als een speler gekwetst raakt en de scheidsrechter merkt bloed op, wordt een medical time-out afgeroepen. De speler moet het veld verlaten en hij mag niet op het veld terugkeren tot het bloeden gestopt is, de wonde bedekt en indien nodig de uitrusting verwisseld. Indien het bloeden niet gestopt is, de wonde niet bedekt of de uitrusting niet verwisseld is binnen de periode van de medical time-out, dan is een vervanging omwille van medische redenen vereist.

18.2 Als de gekwetste speler vervangen werd omwille van een bloedincident, wordt dit beschouwd als een medische vervanging. De speler mag terugkeren als de coach een reguliere vervanging gebruikt en enkel als de scheidsrechter bepaalt dat de speler de vereisten van regel 18.1 is nagekomen.

18.3 Voor de wedstrijd herbegint, moeten alle bevuilde oppervlakken behoorlijk gereinigd zijn.

18.4 Als de speler geen extra wedstrijdtrui met hetzelfde nummer ter beschikking heeft, mag hij een trui met een ander nummer dragen (dat nog niet gebruikt wordt in het team) zolang dit aan de scheidsrechter gemeld wordt, die de verwisseling zal aankondigen.

## **19. TEAMVERVANGINGEN**

19.1 Aan elk team worden vier (4) vervangingen toegestaan tijdens de wedstrijd. Tenminste één vervanging moet gebeuren tijdens de eerste speelhelft, zo niet vervalt die vervanging.

- 19.2 Aan elk team wordt één (1) vervanging toegestaan tijdens de verlengingen. Alle vervangingen die aan het einde van de reguliere speeltijd niet werden gebruikt vervallen.
- 19.3 Dezelfde speler mag meer dan eens vervangen worden.
- 19.4 Het team dat de bal onder controle heeft, mag een vervanging aanvragen. Als de wedstrijd klok gestopt is, mag elk team een vervanging aanvragen.
- 19.5 Een vervanging mag aan de scheidsrechter gemeld worden door welk teamlid dan ook, door gebruik te maken van het handsignaal voor vervanging (zie Appendix 1) en/of door het zeggen van "substitution". Ieder lid van het team kan om een vervanging vragen met een handsignaal vóór hun team de bal onder controle heeft, maar moet wachten tot de bal onder controle is om de vervanging verbaal te vragen. Indien hier niet aan voldaan wordt, resulteert dit in een teampenalty, illegal coaching.
- 19.6 De vervanging start wanneer de scheidsrechter het vragende team bij naam aankondigt.
- 19.7 Eens de vervanging door de scheidsrechter is aangekondigd, zal het vragende team de vervangingsborden ophouden met het nummer van de speler die het veld moet verlaten gevolgd door het nummer van de speler die het veld moet opgaan. Indien hier niet aan voldaan wordt, resulteert dit in een teampenalty voor spelvertraging.
- 19.8 In een toernooi waar patching vereist is, moet de vervanger die het veld moet opgaan gepatcht zijn en klaar voor eyeshadescontrole wanneer de scheidsrechter de vervanging aankondigt. Elke vertraging veroorzaakt door een coach of vervanger resulteert in een teampenalty voor spelvertraging.
- 19.9 Een time-out mag worden afgeroepen voor het einde van de vervanging. Als het team dat de vervanging aanvroeg een time-out signaleert voor het einde van de vervanging, zal voor dat team zowel een vervanging als een time-out genoteerd worden.
- 19.10 Een team kan meer dan één vervanging op hetzelfde moment uitvoeren, Nadat een team een vervanging voltooid heeft, moet minstens één worp plaatsvinden vooraleer hetzelfde team een andere vervanging of time-out kan afroepen. Een vervanging wordt als als voltooid beschouwd, wanneer de speler het veld betreedt. Indien hier niet aan voldaan wordt, resulteert dit in een teampenalty voor spelvertraging.

- 19.11 Zodra de scheidsrechter de naam van het team en het nummer van de uitgaande speler vermeld heeft, mag de uitgaande speler de eyeshades en eyepatches verwijderen en zich naar de teambank begeven. Een doelrechter zal de uitgaande speler van het veld brengen en de inkomende speler naar de doelpaal het dichtst bij de teambank brengen. Indien de speler die van het veld komt, zijn eyeshades aanraakt voor de naam van het team en het nummer door de scheidsrechter vermeld is, krijgt hij een penalty (eyeshades).
- 19.12 Tijdens een penaltysituatie zijn vervangingen toegestaan, behalve voor de gestrafte speler.
- 19.13 Coaching vanop de bank is toegestaan tijdens een vervanging totdat de scheidsrechter "quiet please" zegt. Indien een team verder coacht nadat "quiet please" gezegd is, resulteert dit in een teampenalty voor illegal coaching.
- 19.14 Vervangingen van spelers tijdens de rust, tussen de reguliere speeltijd en de verlengingen en tijdens de rust van de verlengingen tellen niet mee als één van de overblijvende vervangingen van het team. Tijdens de rust moeten de teams welke vervanging dan ook aan wedstrijdsecretaris melden. De scheidsrechters aan de kant van de wedstrijdtafel zal de vervangingen aankondigen aan het begin van de volgende spelperiode. Indien een team de vervangingen niet meldt aan de scheidsrechter voor het einde van de rust, krijgt het team een teampenalty voor spelvertraging.
- 19.15 Als een team meer dan vier (4) vervangingen vraagt tijdens de reguliere speeltijd, of meer dan drie (3) vervangingen tijdens de tweede helft of meer dan één (1) vervanging tijdens de verlengingen, zal het verzoek afgewezen worden en een teampenalty voor spelvertraging worden opgelegd.

## **20. MEDISCHE VERVANGING**

- 20.1 Een medische vervanging telt niet mee als één van de vier (4) toegestane vervangingen tijdens de regulier speeltijd of de ene toegestane vervanging tijdens de verlengingen.
- 20.2 Twee medical time-outs in de reguliere speeltijd en verleningen voor dezelfde speler die tijdelijk gekwetst is, zal, met instemming van de scheidsrechter, resulteren in de verwijdering van die speler van het veld voor de rest van die speelhelft. Elke nieuwe medische onderbreking voor dezelfde speler in de resterende helft zal resulteren in

een onmiddellijke medische vervanging. Die speler kan niet opnieuw in het spel gebracht worden voor de resterende tijd van die speelhelft.

20.3 Nadat een medical time-out werd aangekondigd, zal de scheidsrechter bepalen of de speler in staat is om verder te spelen. Als de scheidsrechter na vijfenveertig (45) seconden bepaalt dat de speler niet verder kan spelen moet de speler vervangen worden maar hij mag terugkeren als de coach een reguliere vervanging gebruikt om de speler terug in de wedstrijd te brengen.

20.4 De teambank mag communiceren met de spelers op het veld tijdens een vervanging totdat de scheidsrechter "quiet please" zegt. Indien hier niet aan voldaan wordt, resulteert dit in een teampenalty voor illegal coaching.

## **SECTIE D OVERTREDINGEN**

Als een overtreding plaatsvindt, zal de scheidsrechter fluiten en de overtreding benoemen. De bal wordt gegeven aan het team dat de overtreding niet beging.

### **21. PREMATURE THROW**

21.1 Als een speler de bal werpt vooraleer de scheidsrechter het "play" commando heeft gegeven, is dit een premature throw.

### **22. BALL OVER**

22.1 Als een bal wordt afgeweerd door een verdedigende speler en de bal botst terug over (a) de middellijn of (b) de zijlijn in het neutrale gebied, zal de scheidsrechter fluiten en "ball over" roepen. De bal zal dan opnieuw in de wedstrijd gebracht worden in het tegenoverliggende teamgebied van waaruit hij afgeweerd werd, zie regel 13.5. De scheidsrechter zegt "quiet please", fluit en roept "play".

22.2 Als de bal een doelpaal of deklat raakt en terugrolt over de middellijn of over de zijlijn in het neutrale gebied, de scheidsrechter fluit 1 keer en roept "ball over".

22.3 Als de bal een voorwerp raakt boven het speelveld, zal de scheidsrechter fluiten en "ball over" roepen.

22.4 Als een speler de bal volledig over de middellijn draagt, zal de scheidsrechter fluiten en "ball over" roepen.

22.5 Deze regel geldt niet voor vrije worpen en penaltyworpen.

## **SECTIE E PERSONAL PENALTY'S**

In geval van een "personal penalty" zal de scheidsrechter fluiten, de penalty aankondigen en ook het nummer van de speler en het team. De bestrafte speler zal de penaltyworp verdedigen. Wanneer de gestrafte speler door een blessure de penalty niet kan verdedigen, zal het aanvallend team een speler aanduiden van de overgebleven spelers op het veld. De wedstrijdregels zijn van toepassing op alle penaltyworpen. Bij een penaltyfout kan geen doelpunt gescoord worden. Bij een verdedigingspenalty wordt de worp overgedaan, tenzij er gescoord werd. Indien de speler die de bal heeft een owngoal maakt zal dit niet geteld worden als doelpunt, maar zal die beschouwd worden als balverlies. Wanneer er een bijkomende penalty wordt opgelegd tijdens een penaltysituatie, wordt de eerste penalty voltooid voordat de tweede penalty wordt uitgevoerd. Als het team dat de penaltyworp mag uitvoeren beslist om de penaltyworp te weigeren, moeten zij dit aangeven door gebruik te maken van het handsignaal (zie Appendix 1) en/of door te zeggen "penalty declined" (penalty geweigerd). Het team dat de penalty weigerde, is in het bezit van de bal als het spel opnieuw start. De wedstrijdklok staat stil tijdens alle penaltysituaties.

### **23. SHORT BALL**

23.1 Telkens een geworpen bal op het veld blijft maar zijn voorwaartse beweging stopt voor het teamgebied van het verdedigende team, zal de speler die de bal wierp met een "short penalty" bestraft worden.

### **24. HIGH BALL**

24.1 Wanneer de bal na het verlaten van het hand van de gooier niet minstens één keer het veld op of voor de high ball (6 meter) lijn aan de kant van het teamgebied van de werper raakt, wordt een "high ball" penalty opgelegd voor de gooier.

### **25. LONG BALL**

25.1 Afwijkend op de regel in paragraaf 24, moet de bal, tijdens de worp minstens één keer de vloer raken in het neutrale gebied. Zo niet krijgt de gooier een "long ball" penalty.

## **26. EYESHADES**

- 26.1 Gelijk welke speler op het veld die tijdens de wedstrijd zijn eyeshades of de eyeshades van een andere speler aanraakt zonder toestemming van de scheidsrechter, zal bestraft worden.
- 26.2 Een van het veld gehaalde speler tijdens een penaltysituatie mag zijn eyeshades niet aanraken of hij krijgt een eyeshades penalty.
- 26.3 Als een speler die bij vervanging het veld verlaat, zijn eyeshades of eye patches aanraakt of verwijdert voor de scheidsrechter de vervanging aangekondigd heeft door de teamnaam en het nummer van de uitgaande speler te noemen, krijgt hij een eyeshades penalty.
- 26.4 De eyeshades penalty kan door beide scheidsrechters opgelegd worden. De 10-secondenwaarnemer kan ook een eyeshades penalty opmerken. Wanneer de 10-secondenwaarnemer deze opmerkt, meldt hij dit aan de scheidsrechters door gebruik te maken van het signaal voor de 10-secondenpenalty. De wedstrijdsecretaris dient de waarneming van de 10-secondenwaarnemer te bevestigen voor de eyeshades of eyepads worden gecontroleerd door de scheidsrechter en de juiste actie wordt ondernomen.

## **27. ILLEGAL DEFENCE**

- 27.1 Het eerste verdedigende contact met de bal moet gemaakt worden door een speler waarvan minstens een deel van het lichaam zich in het teamgebied bevindt (oriëntatie- en verdedigingsgebied).
- 27.2 Wanneer een verdedigende speler een illegal defence begaat, gaat het spel door de bal onder controle is, gestopt wordt of er een goal gescoord is. Wanneer er een goal gescoord is, wordt de penalty niet gemeld.

## **28. PERSONAL DELAY OF GAME - PERSOONLIJKE SPELVERTRAGING**

- 28.1 Spelers moeten klaar zijn om te spelen bij de start van gelijk welke speelhelpt, op commando van de scheidsrechter.
- 28.2 Spelers mogen niet geheroriënteerd worden door iemand anders dan een teamgenoot op het veld behalve indien ze geholpen worden door de scheidsrechter of doelrechter na een penalty (zie 13.11).



28.3 Gelijk welke actie, door een speler ondernomen, die volgens de scheidsrechter een opzettelijke vertraging van de wedstrijd betekent, kan leiden tot een penalty voor spelvertraging.

## **29. PERSONAL UNSPORTSMANLIKE CONDUCT – PERSOONLIJK ONSPORTIEF GEDRAG**

29.1 Als de scheidsrechter bepaalt dat een speler zich niet op een sportieve manier gedraagt, kan aan deze speler een personal penalty voor onsportief gedrag gegeven worden. Elke penalty voor onsportief gedrag voor een speler gedurende de wedstrijd resulteren in uitsluiting uit de wedstrijd. Elke speler uitgesloten uit een wedstrijd als gevolg van onsportief gedrag wordt automatisch uitgesloten voor de volgende wedstrijd van het toernooi. Verder onsportief gedrag kan resulteren in het verlaten van de zaal of een uitsluiting van het toernooi.

29.2 Wanneer een speler wordt uitgesloten, moet de scheidsrechter deze actie melden aan de technische afgevaardigde. De Technische Afgevaardigde zal samen met de Protestcommissie dan onverwijld beslissen of deze speler in dat toernooi zal geschorst worden voor de rest van dit toernooi. Dit voorval en de beslissing van het protestcommissie moeten worden gedocumenteerd door de technisch afgevaardigde in een schriftelijk rapport dat vóór het einde van dat toernooi wordt voorgelegd aan het IBSA Goalball Subcommittee. Wanneer de Protestcommissie niet in staat is om bijeen te komen en een beslissing over deze kwestie te nemen, zal de speler in kwestie niet kunnen deelnemen aan verdere wedstrijden in dat toernooi totdat hierover een beslissing is genomen door de Protestcommissie.

29.3 Een speler tijdens de wedstrijd wordt uitgesloten voor persoonlijk onsportief gedrag kan vervangen worden. Deze vervanging telt als één van de toegestane vervangingen.

29.4 Voor of tijdens een wedstrijd zal elke opzettelijke fysieke aanraking met een official, veroorzaakt door een speler of een ander van het team, resulteren in het onmiddellijk verwijderen van die persoon uit de wedstrijd en het speelgebied. Het team dat de penalty gooit, kiest de verdedigende speler van de overgebleven spelers op het veld. Als de straf wordt toegekend voordat de wedstrijd is begonnen, kan het werpende team elke speler kiezen uit het scoreblad om de penalty te verdedigen.

29.5 De bal moet rond zijn na het verlaten van de hand van de werper indien dit niet zo is wordt dit bestraft met een penalty voor onsportief gedrag.

- 29.6 Geen vreemde substantie zal worden toegestaan als hulpmiddel in de goalbalsport. Het gebruik van hars/kleefstof of gelijk welke andere vreemde substantie om de oppervlakte van de bal meer of minder te doen kleven aan een speler, is strikt verboden. Een dergelijk gedrag resulteert in een penalty voor onsportief gedrag.
- 29.7 Elke speler die opzettelijk de bal nat maakt door hem over een of ander oppervlak te wrijven krijgt een penalty voor onsportief gedrag.
- 29.8 Wanneer een speler na het eerste balcontact in een staande positie tegen de bal schopt, wordt dit bestraft met penalty voor onsportief gedrag.
- 29.9 Wanneer een speler de bal uit het speelveld gooit en de scheidsrechters beslist dat de geworpen bal iemand kan verwonden, wordt deze speler bestraft met een persoonlijke penalty voor onsportieve gedragsstraf.
- 29.10 Een speler mag niet opzettelijk de eyepads onder de eyeshades manipuleren. Anders krijgt die speler een penalty voor onsportief gedrag en wordt deze uitgesloten voor de rest van de wedstrijd. Die speler kan worden vervangen. Deze vervanging telt als een van de toegestane vervangingen.

## **31. NOISE - LAWAAI**

- 31.1 Elk onnodig lawaai gemaakt door een speler tijdens de werpbeweging totdat de bal het verdedigende team raakt, zal bestraft worden.
- 31.2 Elk onnodig lawaai wordt gedefinieerd als dierengeluiden, overmatig stampen (met de voeten), buitensporig stoten of klappen met de hand op het veld, overmatig klappen, fluiten, zingen, voortdurend niet-gerelateerd gesprekken en onnodig geschreeuw.

## **SECTIE F TEAM PENALTY'S**

In geval van een "team penalty" zal de scheidsrechter fluiten, de penalty aankondigen en het team aankondigen. Het aanvallende team zal kiezen welke speler de penaltyworp mag uitvoeren uit de spelers die op het veld staan. Wanneer de team penalty wordt opgelegd voor de start van de wedstrijd, kan het aanvallend team een speler kiezen van alle spelers die op het wedstrijdblad genoteerd staan. De wedstrijdregels zijn van toepassing op alle penaltyworpen en wanneer er een aanvallende fout wordt gemaakt, kan deze worp niet scoren. Er wordt dan een personal of team penalty opgelegd aan het aanvallend team. Bij een verdedigingspenalty wordt de worp overgedaan, tenzij er gescoord werd. Indien de speler die

de bal heeft een owngoal maakt zal dit niet geteld worden als doelpunt, maar zal die beschouwd worden als balverlies. Als het team dat de penaltyworp moet uitvoeren beslist om de penaltyworp te weigeren, moeten zij dit aangeven door gebruik te maken van het handsignaal (zie Appendix 1) en/of door het zeggen van "penalty declined". Het team dat de penalty weigerde, zal in balbezit zijn als het spel opnieuw start.

### **31. TEN SECONDS**

- 31.1 Een team moet binnen de tien seconden de bal over de middellijn of zijlijn werpen na het eerste verdedigende contact van het team met de bal.
- 31.2 Als een time-out, vervanging of line-out plaatsvindt nadat het verdedigend contact werd gemaakt, en het team heeft controle over de bal (een speler die de bal in zijn bezit heeft of de bal die tussen de spelers doorgegeven wordt), zal de 10-secondenklok gestopt/gepauzeerd worden op het fluitsignaal van de scheidsrechter en opnieuw gestart als de scheidsrechter "play" roept. Het team beschikt over de resterende tijd op de klok om de bal te werpen.
- 31.3 Indien een verdedigend contact gevolgd wordt door de scheidsrechter die fluit en "blocked out" roept. Na het terug inbrengen van de bal in het speelveld, roept de scheidsrechter "quiet please", fluit 1 maal en roept "play". De 10-secondenklok wordt opnieuw gestart wanneer de scheidsrechter "play" roept.
- 31.4 De 10-secondenklok wordt gereset als een officials time-out wordt afgeroepen.
- 31.5 De 10-secondenklok wordt gereset na een doelpunt.
- 31.6 De 10-secondenklok wordt gereset aan het einde van elke speelhelft.
- 31.7 De 10-secondenklok wordt gereset bij een penalty.
- 31.8 De 10-secondenklok start vanaf het eerste verdedigend contact, ongeacht het team de bal onder controle heeft of niet.
- 31.9 De 10-secondentimer aan de tafel zal aan de scheidsrechter aangeven als het team nog in balbezit is als de klok 10 seconden vanaf het eerste contact bereikt of voor de bal de middellijn of zijlijn gepasseerd is.

### **32. TEAM DELAY OF GAME**

- 32.1 Het team moet klaar zijn om te spelen bij de start van elke helft op instructie van de scheidsrechter.
- 32.2 Elke actie van een team die de voortzetting van de wedstrijd verhindert.
- 32.3 De wedstrijdsecretaris moet voor het einde van de rustinterval of tussen het einde van de wedstrijd en voor de start van de verlengingen op de hoogte gebracht worden van de vervanging (en) die tijdens deze periodes zijn gemaakt.
- 32.4 Een team mag niet meer dan vier (4) time-outs vragen tijdens de reguliere speeltijd of meer dan drie (3) time-outs tijdens de tweede helft of meer dan één time-out tijdens de verlengingen.
- 32.5 Een team mag niet meer dan vier (4) vervangingen vragen tijdens de reguliere speeltijd of meer dan drie (3) vervangingen tijdens de tweede speelhelft of meer dan één vervanging tijdens de verlengingen.
- 32.6 Na toekenning van de scheidsrechter, moet de coach klaar zijn om de wisselborden in een juiste volgorde te tonen. Na de aankondiging moet de vervangende speler klaarstaan voor de controle van de eyeshades en eyepadse.

### **33. TEAM UNSPORTSMANLIKE CONDUCT**

- 33.1 Elke overtreding tegen de regels in verband met opwarming (zie regel 11.2).
- 33.2 Alle leden van het team en zijn delegatie die aanwezig zijn op de wedstrijd moeten zich op een sportieve manier gedragen.
- 33.3 Elk verder onsportief gedrag kan resulteren in verwijdering uit de wedstrijd of de zaal en/of verdere deelname aan het toernooi als een scheidsrechter oordeelt dat de situatie dit vereist. De scheidsrechter rapporteert dit aan de technisch afgevaardigde voor verdere beslissing. Indien de technisch afgevaardigde oordeelt dat dit nodig is, kan een team geweigerd worden voor verdere deelname aan het toernooi. De technisch afgevaardigde moet dit schriftelijk rapporteren aan het IBSA Goalball Subcommittee.

### **34. ILLEGAL COACHING**

- 34.1 De illegal coaching penalty kan door beide scheidsrechters opgelegd worden. De 10-secondenwaarnemer kan ook een illegal coaching penalty opmerken. Wanneer de 10-

secondenwaarnemer deze opmerkt, meldt hij dit aan de scheidsrechters door gebruik te maken van het signaal voor de 10-secondenpenalty. De wedstrijdsecretaris dient de waarneming van de 10-secondenwaarnemer te bevestigen alvorens de scheidsrechter de juiste actie onderneemt.

34.2 Teamleden op de bank mogen enkel communiceren met de spelers op het veld tijdens een officiële spelonderbreking (onderbreking door fluitsignaal), en enkel totdat de scheidsrechter zegt "Quiet please". Indien er nog gecommuniceerd wordt nadat "Quiet please" gezegd werd, zal het team een penalty krijgen voor illegal coaching.

34.3 Coachen, teamleden en spelers op de bank mogen niet met spelers communiceren tijdens vrije worpen.

34.4 Als een tweede incident van illegal coaching voorkomt tijdens dezelfde wedstrijd, zal die persoon van het speelgebied verwijderd worden en een team penalty zal worden opgelegd.

34.5 E-coaching door het gebruik van elektronische apparaten is toegestaan vanuit het 'toeschouwersgebied' naar leden op de teambank. Spelers kunnen geen hoortoestellen gebruiken zoals in regel 6.7. Als een E-coaching apparaat geluid of ruis maakt die het spel zal verstoren, wordt een teampenalty illegal coaching opgelegd en worden de apparaten uitgeschakeld, uit het teamgebied verwijderd en aan tafelofficials gegeven.

## **35. NOISE - LAWAAI**

35.1 Elk onnodig lawaai gemaakt door een lid van het aanvallend team tijdens de werpbeweging totdat de bal het verdedigende team raakt, zal bestraft worden.

35.2 Elk onnodig lawaai wordt gedefinieerd als dierengeluiden, overmatig stampen (met de voeten), buitensporig stoten of klappen met de hand op het veld, overmatig klappen, fluiten, zingen, voortdurend niet-gerelateerd gesprekken en onnodig geschreeuw.

## **SECTIE G HET EINDE VAN DE WEDSTRIJD**

### **36. VERLENGINGEN**

36.1 Als een winnaar nodig is in geval van een gelijk spel aan het einde van de reguliere speeltijd, zullen de teams twee bijkomende helften van drie minuten spelen indien nodig.

- 36.2 Er is een pauze van drie (3) minuten tussen het einde van de reguliere speeltijd en de eerste verlengings helft. Tijdens deze tijd zal er een toss zijn om te bepalen welk team werpt en verdedigt en aan welke zijde de teams zullen beginnen te spelen.
- 36.3 Het team dat het eerste doelpunt maakt, is de winnaar.
- 36.4 Indien een tweede verlengings helft nodig blijkt, zullen de teams wisselen van speelzijde en de teams zullen van bank wisselen tijdens een pauze van drie minuten tussen de helften.

## **37. VRIJE WORPEN**

- 37.1 Als de score aan het einde van de verlengingen gelijk is, zullen vrije worpen de winnaar bepalen. De wedstrijdregels zijn van toepassing op alle vrije worpen.
- 37.2 Als een winnaar moet bepaald worden, moet de coach een aanmeldingsblad voor de vrije worpen voorleggen bij de toss voor de wedstrijd van start gaat. Dit moet alle spelers bevatten die op het wedstrijdaanmeldingsblad staan.
- 37.3 Het aantal vrije worpen per team wordt bepaald door het minimum aantal spelers vermeld op elk van de aanmeldingsbladen.
- 37.4 Er zal nog een toss zijn om te bepalen welk team eerst gooit doorheen elk paar van vrije worpen. Hierbij moet de coach het aanmeldingsblad voorleggen dat hij ontving bij de eerste toss. De spelers gooien en verdedigen in de volgorde waarop ze op het aanmeldingsblad staan.
- 37.5 Alle spelers dragen eyeshades en blijven in het teambankgebied totdat ze op het veld gebracht worden door een scheidsrechter en alle vrije worpen voltooid zijn.
- 37.6 De eerste persoon op het aanmeldingsblad van elk team zal het veld betreden bijgestaan door een scheidsrechter die hem plaatst op het achterste middelpunt (back centre), en elke speler zal één keer werpen. De scheidsrechter stelt de speler voor door teamnaam en nummer te vermelden en zal aanduiden die als eerste werpt.
- 37.7 Spelers die tijdens de vrije worpen geblesseerd raken, worden verwijderd op het aanmeldingsblad, de overgebleven spelers worden omhoog geschoven in de volgorde van het aanmeldingsblad en de extra speler van het andere team wordt verwijderd van de onderkant van de reeks.

- 37.8 Het team dat de toss wint, kiest om te werpen of te verdedigen bij het eerste paar vrije worpen. Bij de tweede set vrije worpen wordt dit omgedraaid en zo gaat dit verder tot er een winnaar is.
- 37.9 Als een penalty voorkomt op de werper, telt de worp maar hij kan niet scoren. De worp zal niet resulteren in een volgende penalty. Als een verdedigende penalty voorkomt, zal de worp herhaald worden tenzij de worp scoorde.
- 37.10 De reeks wordt herhaald totdat het minimum aantal spelers de kans heeft gehad om te werpen en te verdedigen. Een winnaar wordt uitgeroepen wanneer één team meer doelpunten voorsprong heeft dan er worpen overblijven.
- 37.11 Het team met het hoogste aantal doelpunten wordt tot winnaar uitgeroepen.
- 37.12 Indien de spelers controle verliest over de bal bij het voorbereiden van de worp en de bal in eigen doel belandt. Het team verliest balbezit maar het doelpunt is niet geldig.

## **38. SUDDEN DEATH VRIJE WORPEN**

- 38.1 Als er nog een gelijk spel is na de vrije worpen, wordt de wedstrijd beslist door sudden death vrije worpen. De spelregels zijn van toepassing op alle sudden death vrije worpen.
- 38.2 De spelers die de vrije worpen uitvoerden zijn ook de spelers die de sudden death vrije worpen voor hun rekening nemen, zoals op het aanmeldingsblad voor vrije worpen.
- 38.3 Een toss bij het begin van de sudden death vrije worpen zal bepalen welk team eerst mag gooien.
- 38.4 De eerste persoon op het aanmeldingsblad van elk team zal het veld betreden bijgestaan door een scheidsrechter en plaatsnemen achteraan in het midden. Elke speler zal eenmaal gooien. De scheidsrechter noemt de speler bij teamnaam en nummer en bepaalt wie eerst zal gooien.
- 38.5 Het team dat de toss wint, kiest om te werpen of te verdedigen bij het eerste paar vrije worpen. Bij de tweede set vrije worpen wordt dit omgedraaid en zo gaat dit verder tot er een winnaar is.

38.6 De volgorde van de worpen zal herhaald worden totdat één team leidt na een gelijk aantal worpen te hebben gehad.

38.7 Bij verwondingen (zie regel 37.8)

38.8 Als een penalty voorkomt op de werper, telt de worp maar hij kan niet scoren. De worp zal niet resulteren in een volgende penalty. Als een verdedigende penalty voorkomt, zal de worp herhaald worden tenzij de worp scoorde.

### **39. TEKENEN VAN HET WEDSTRIJDBLAD EN PROTEST**

*Niet vertaald, want in België geldt hiervoor het Bijvoegsel.*

## **SECTIE H SCHEIDSRECHTERSGEZAG EN UITSCHELDEN VAN OFFICIALS**

### **40. SCHEIDSRECHTERSGEZAG**

40.1 In alle aangelegenheden van veiligheid, regels, procedures en spel zal de eindbeslissing genomen worden door de scheidsrechter.

40.2 Bij een geschil tussen een team en een official mag enkel de hoofdcoach tot de scheidsrechter spreken. De discussie zal enkel plaatsvinden tijdens een officiële spelonderbreking en enkel indien de scheidsrechter de vraag van de coach heeft erkend.

40.3 De scheidsrechter zal de kwestie uitleggen aan de hoofdcoach.

40.4 Als de coach niet akkoord gaat met de uitleg, zal de wedstrijd voltooid worden en nadat de wedstrijd voltooid is kan de coach protest indienen op het formulier voorzien door het organiserend comité.

40.5 Als een coach met de scheidsrechter over de zaak blijft redetwisten nadat de eerste uitleg werd gegeven, zal een team penalty - delay of game worden opgelegd.

### **41. UITSCHELDEN VAN OFFICIALS**

41.1 Elke actie van een deelnemer aan een wedstrijd, die schriftelijk door een IBSA-official wordt gerapporteerd aan het IBSA Goalball Subcommittee, zal behandeld worden tijdens de volgende voorziene vergadering van deze Subcommissie. Sancties tegen die deelnemer(s) zullen beslist worden door de Subcommissie.

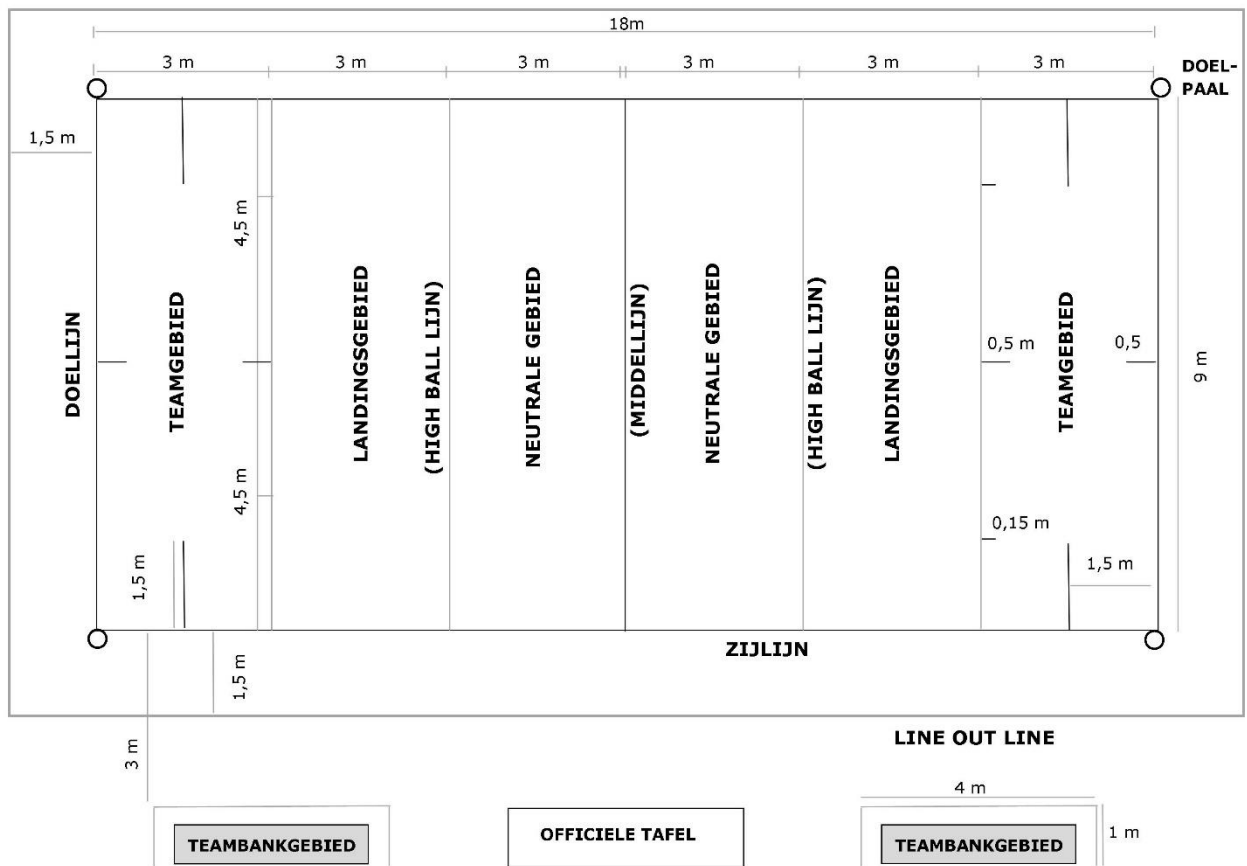


## **Deel 2: Richtlijnen voor toernooien**

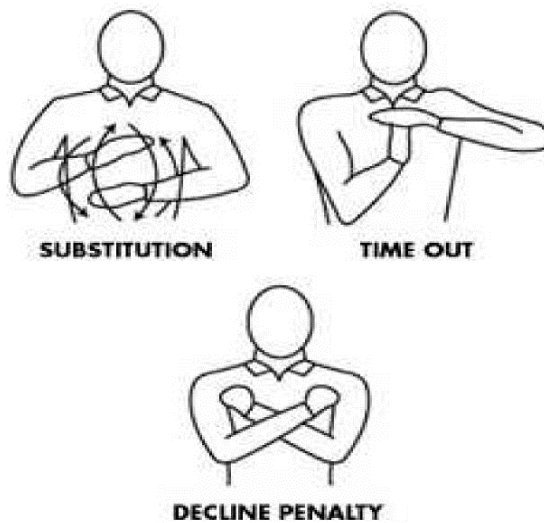
*Niet vertaald, niet van toepassing in de Belgische competitie*

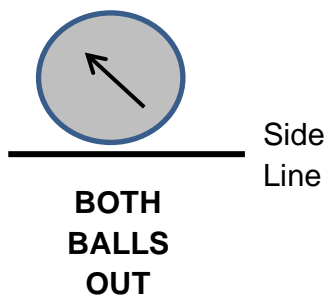
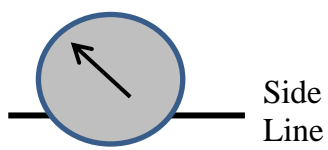
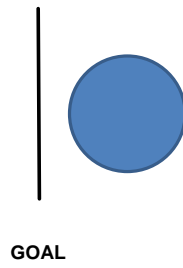
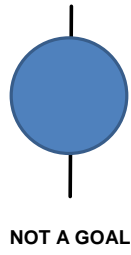
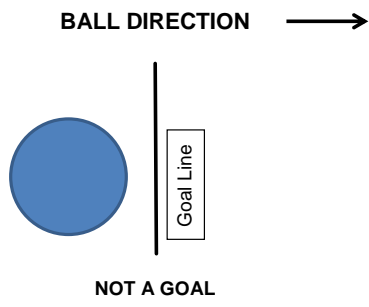
# APPENDIX 1 SPEELVELDTEKENING EN SIGNALLEN

## SPEELVELD



## SIGNALLEN





## Appendix 2

### VERKLARENDE WOORDENLIJST

(op basis van het vertaalde Nederlandse reglement)

(Bal)bezit	Een team bezit de bal zodra de 10-secondenklok start
(Speel)helft	Een periode van 12 minuten in reguliere speeltijd of 3 minuten bij verlengingen
10-seconden-waarnemer	Persoon die instaat voor de controle op het naleven van de 10-secondenregel
Bal over de lijn	Zie afbeelding – Appendix 1
Ball Over	Een situatie waarbij een bal het teamgebied verlaat in de richting van de tegenstander en het grootste deel van de bal de middellijn of over de zijlijn in het neutrale gebied kruist. De bal kan in de lucht of op de grond zijn
Coaching	Elke communicatie vanuit het teamgebied naar de spelers op het veld. Toegestaan volgens de regels en totdat de scheidsrechter 'quiet please' roept
Delegatie	Op basis van de officiële inschrijvingsdocumenten. Een delegatie bevat atleten van een team, medische en technische staf, teamleiders, nationale federatiepersoneel (bij een nationaal team)
Eyepads	Zelfklevende pads of materiaal, onder de eyeshades om de ogen af te plakken om te voorkomen dat je tijdens het spel ziet.
Eyeshades	Spelersbril. Oogbescherming die de ogen volledig bedekt om te voorkomen dat een speler tijdens het spelen het zicht gebruikt
Forfait	Het verliezen van de wedstrijd wanneer een team niet verschijnt op de voorziene wedstrijdtijd of wanneer er minder dan het minimumaantal spelers is om een wedstrijd te starten of te voltooien
Handsignalen	Non-verbale signalen gebruikt door coaches om vervangingen, time-outs en geweigerde straffen aan te vragen, zie appendix 1
Heroriëntatie	Wanneer een doelrechter of scheidsrechter een speler op het veld herpositioneert.
High Ball	Een penaltysituatie waarbij de bal niet eerst de vloer raakt in het teamgebied na te zijn gegooid. De high ball lijn wordt beschouwd als onderdeel van het teamgebied.
IBSA	International Blind Sports Federation
Inbreuk	Elke overtreding tegen de regels
Long Ball	Een penaltysituatie waarbij de bal de vloer van het neutrale

	gebied niet minstens eenmaal raakt
Officiële spelonderbreking	Telkens wanneer de scheidsrechter het spel stopt door een fluitsinaal
Onder controle	Wanneer een speler fysieke controle over de bal heeft of de bal overgedragen wordt van de ene speler naar de andere
Onsportief gedrag	Elke actie door een speler, teamleden,.. die in strijd zijn met de geest van het spel
Out	Een situatie waarbij een bal op de grond over een zijlijn gaat en de zijlijn (tape) niet meer raakt (de bal is meer dan de helft over de lijn). Dit geldt ook wanneer meer dan de helft van de bal de zijlijn in de lucht overschrijdt, zie Appendix 1
Penalty	Een overtreding van de regels die resulteert in een strafworp.
Rustinterval	Een spelonderbreking van 3 minuten tussen 2 (speel)helften
Speelveld	Goalbalterrein. De plaats in de sporthal waarop goalbal wordt gespeeld
Tijdwaarnemer	Persoon die instaat voor het invullen van het wedstrijdblad
Toekenning	Wanneer de scheidsrechter het aanvragende team mondeling bij naam aankondigt
Uniform	Wedstrijdtrui, -broeken en -sokken
Verdediging	De handeling om te voorkomen dat de bal in het doel beland en een doelpunt gescoord wordt
Verlengingen	2 helften van 3 minuten spelen om een winnaar te bepalen wanneer en na de reguliere speeltijd een gelijke score is
Vervanging	Een handeling waarbij een speler van het speelveld wordt verwijderd en vervangen wordt door een andere speler
Vervangingsborden	Een visueel hulpmiddel (bordjes met nummers) die door de coach kunnen worden gebruikt om de vervanging van elke speler aan te duiden.
Vrije worp	Een situatie van één speler tegen één speler om bij een gelijkspel een winnaar te bepalen
Wedstrijdsecretaris	Persoon die instaat voor het bijhouden van de (reguliere) speeltijd
Werpbeweging	De periode vanaf het moment dat de werper begint met zijn worp (zwaaibeweging) tot het punt waarop de bal het eerst contact maakt met een verdedigende teamspeler
Worp	Elke actie, niet beschouwd als een pass, gemaakt door een speler met de bedoeling een doelpunt te scoren, dit wanneer de wedstrijd klok gestart is