

REGLEMENT TECHNIQUE I.B.S.A. - GOALBALL – 2002

1. GOALBALL – TABLE DES MATIERES

- ◆ . Histoire du goalball
- ◆ . Règlement du goalball

PARTIE A – Règlement du jeu

1. Terrain et équipement
2. Joueurs
3. Officiels responsables
4. Conduite du jeu
5. Infractions
6. Pénalités
7. Coups francs
8. Autorité de l'arbitre
9. Insultes contre les officiels responsables
10. Disputes

PARTIE B – Règlement des tournois

11. Sanctions de l'épreuve
12. Installations et équipements
13. Logement
14. Représentants officiels
15. Financement
16. Critères de qualification
17. Conduite des tournois
18. Protocole du jeu
19. Contestations
20. Délégués techniques
21. Exceptions

GLOSSAIRE DES TERMES

DIAGRAMME

I.B.S.A. REGLEMENT TECHNIQUE

. HISTOIRE DU GOALBALL

Le goalball fut inventé en 1946 par un autrichien HanzLORENZEN et un allemand Sepp REINDLE afin d'aider à la réadaptation des vétérans aveugles. Le jeu fut présenté au monde en 1976, aux Jeux Paralympiques de Toronto (Canada) avec les premiers Championnats du Monde ayant lieu en Autriche en 1978. Depuis ce temps là, la popularité du goalball a augmenté dans toutes les régions I.B.S.A. où il est pratiqué.

REGLEMENT TECHNIQUE I.B.S.A. – REGLEMENT DU GOALBALL

01.1 C'est un jeu qui se pratique avec deux équipes de trois joueurs, avec un maximum de trois remplaçants pour chaque équipe. Ce jeu se pratique sur le sol d'un gymnase avec un terrain rectangulaire qui est divisé en deux par une ligne centrale. Les buts sont montés à chaque extrémité de celui-ci. Ce jeu se joue avec une balle sonore. Le but du jeu est que chaque équipe fasse rouler la balle jusque derrière la ligne du but adverse pendant que l'autre équipe tente d'en empêcher l'accès.

Les règles de compétitions internationales de goalball sont celles qui ont été adaptées par l'Association Sportive Internationale des Aveugles (I.B.S.A.). Elles sont présentées ici dans leur intégralité.

Les règles du jeu se trouvent dans la partie A et la réglementation des tournois est incluse dans la partie B.

01.2 S'il y a quelques doutes sur le règlement I.B.S.A. du goalball, c'est la version anglaise qui prévaut.

I.B.S.A. REGLEMENT TECHNIQUE GOALBALL

PARTIE A – REGLEMENT DU JEU

1. TERRAIN ET EQUIPEMENTS

1.1. Terrain

1.1.1. Dimensions

Le terrain utilisé pour le goalball est un rectangle de 18 mètres, plus ou moins 0,5m de longueur sur 9m, plus ou moins 0,5m de largeur (voir diagramme I). Ces mesures sont prises sur les bords extérieurs. Seul le marquage du terrain et rien d'autre ne doit figurer sur le terrain.

1.1.2. Aire d'équipes

L'aire des équipes consiste en une zone de 9m, plus ou moins 0,5m (de profondeur) avec la limite arrière qui est la ligne de base du but. (voir diagramme 2)

1.1.3. Lignes d'orientation des joueurs

Deux lignes de position extérieures sont situées dans l'aire d'équipe 1,50m (plus ou moins 0,50m) depuis la ligne de limite de l'aire des équipes 1,50m (plus ou moins 0,50m) depuis la ligne de la limite du terrain des équipes. Ces lignes auront 1,50m (plus ou moins 0,50m) de longueur et seront dirigées vers l'intérieur à partir de la limite extérieure et en direction du milieu de l'aire d'équipe. Ces lignes seront les mêmes de part et d'autre dans les aires d'équipes.

De plus, deux lignes de position centrale seront tracées dans l'aire d'équipe. Celles-ci seront au milieu de l'aire d'équipe, en direction de l'intérieur, depuis la ligne frontale de l'aire d'équipe et la ligne de base du but perpendiculairement à ces deux lignes.

Elles seront de 0,50m (plus ou moins 0,050m) de long. De plus, il y aura des lignes de 0,015m (plus ou moins 0,50m) perpendiculaires à la ligne des buts, plus 1,50m (plus ou moins 0,50m) de la ligne du côté de l'aire d'équipe, ligne de limite frontale (voir diagramme2)

1.1.4. Aire de réception, d'atterrissage

Immédiatement adjacente, mais devant l'aire d'équipe, se situe l'aire de réception. C'est une aire de 9m (plus ou moins 0,50m) de large sur 3m (plus ou moins 0,50m) de profondeur

1.1.5. Zone neutre

La surface restante, entre les deux zones de réception, de 6m de profondeur, est une zone neutre.

1.1.6. La zone du banc des équipes

Le lieu où se trouvent les bancs des équipes respectifs devra être de part et d'autre des tables des marqueurs (scorers) et des chronométreurs, à un minimum de 3m de la ligne latérale de l'aire de jeu. La zone du banc des équipes doit être aussi proche que possible de la table du marqueur (scorer) et du chronométreur et ne devra pas être sur la ligne de l'aire d'équipe.

La zone du banc d'équipe sera de 4m (plus ou moins 0,50m) de long (voir schéma et diagramme). La zone du banc d'équipes sera identifiée par une ligne frontale de 4m (plus ou moins 0,50m) de long et deux lignes latérales d'au moins un mètre de long. Tous les membres de l'équipe devront rester dans cette zone du banc de l'équipe durant le jeu. Quand les équipes changent de zone de jeu à la mi-temps, les bancs seront également échangés. La zone du banc d'équipe sera du même côté du terrain que le côté de l'équipe. (voir diagramme 1).

1.1.7. Marquage

Toutes les lignes de marquage du court auront 0,50 m (plus ou moins 0,1m) de largeur et seront marquées de façon visible et tactile pour une orientation plus facile des joueurs. Toutes les lignes, à l'exception des lignes de but, auront une ficelle de 0,003m (plus ou moins 0,0005) d'épaisseur, placée en son centre, sous le ruban supérieur.

1.2. EQUIPEMENT

1.2.1. Buts

La largeur des buts sera de 9m (plus ou moins 0,50m), les piquets des buts sont à 1,30m (plus ou moins 0,20m) de haut et ils devront être ronds. La barre transversale doit être rigide. Les poteaux du tour doivent être en dehors du terrain mais sur la même ligne que la ligne de buts. Les dimensions seront les mesures à l'intérieur des buts. Le diamètre minimum des poteaux des buts et de la barre transversale ne devra pas excéder 0,15m. Les buts doivent être de construction sûre.

1.2.2. La balle

La balle utilisée pour les jeux doit être une balle de 1,250 kg avec des éléments sonores. La circonférence de la balle est approximativement de 76 cm et a 8 trous d'environ un centimètre de diamètre. La matière est en caoutchouc d'une dureté qui a été déterminée par le Comité Technique Sportif I.B.S.A.

1.2.3. Uniformes

Tous les concurrents doivent porter un maillot de jeu officiel. Ces maillots doivent avoir des numéros fixés d'une façon permanente devant et derrière. Ces numéros doivent être entre 0 et 9 et doivent avoir au moins 20 cm de haut. Les vêtements ne doivent pas dépasser de plus de 10 cm du corps.

1.2.4. Lunettes et lentilles

Le port des lunettes et de verres de contact est interdit.

1.2.5. Masques

Des masques doivent être portés par tous les joueurs sur le terrain dès le premier coup de sifflet de la mi-temps jusqu'à la fin de celle-ci, sera compris dans la durée régulière le temps supplémentaire et les trois coups francs.

Durant une situation de temps mort, les joueurs du banc viennent sur le terrain et doivent porter leur visière.

1.2.6. Patches oculaires

Masques (visières)

Dans tous les championnats majeurs, comme définis par le sous-comité du goalball I.B.S.A., tous les joueurs qui participent à un match auront les yeux recouverts par des patches en tissus, sous la surveillance du délégué technique du goalball I.B.S.A.

2. LES JOUEURS

2.1. Classifications

Les compétitions seront divisées en deux catégories selon le sexe : hommes et femmes.

2.2. Composition de l'équipe

Au début du tournoi, l'équipe comprendra trois joueurs avec un maximum de trois remplaçants. Dans le cas où un concurrent qui serait blessé et qu'il ou elle ne soit plus capable de continuer à jouer pendant le reste du jeu, l'équipe peut alors choisir de continuer à jouer pendant le reste de la compétition avec moins que le nombre minimum de joueurs pour une équipe officielle. Néanmoins, une équipe ne peut pas continuer à jouer dans le tournoi s'il n'y a plus qu'un seul joueur. Toutes les équipes sont limitées à trois accompagnateurs sur le banc d'équipe.

3. OFFICIELS

3.1. Nombre requis

Chaque match doit avoir deux arbitres de champ, 4 juges de buts, 1 scorer, 1 chronométreur, 1 chronométreur pour les 8 secondes et un marqueur qui comptabilise les tirs.

3.2. Rôle des officiels

On peut trouver le rôle des arbitres dans le manuel des programmes officiels du goalball I.B.S.A. et ce qui concerne le rôle des officiels secondaires dans le manuel des officiels secondaires du goalball I.B.S.A.

4. CONDUITE DU JEU

4.1. Durée du jeu

Une partie durera 14 minutes au total, divisée en deux mi-temps d'une durée égale. Un signal sonore sera donné par le chronométreur à 30 secondes avant le début d'une mi-temps. Toute mi-temps du jeu sera estimée complète à l'expiration de ce temps. Une mi-temps durera 3 mn. Le jeu commencera exactement à l'expiration des 3 mn. Si une équipe n'est pas prête pour commencer le jeu à l'expiration des 3 mn, le retard de jeu sera sanctionné par une pénalité. Tout chronométrage est arrêté durant les situations de pénalités.

4.2. Supplément de temps

Un vainqueur est nécessaire dans le cas d'un score ex aequo à la fin du temps réglementaire. Les équipes auront un temps additionnel de deux mi-temps de 3 mn si nécessaire. L'équipe qui marquera le premier but sera gagnante et le jeu sera ainsi terminé.

Il y aura une interruption de 3 mn entre la fin du temps réglementaire et la première mi-temps complémentaire. Un second tirage au sort déterminera le premier lancer et la défense pour chaque équipe au début de cette période supplémentaire. Durant la seconde mi-temps supplémentaire, les positions de départ seront inversées. Si les équipes sont encore ex aequo et que l'on ait besoin d'un gagnant, on résoudra ce problème en exécutant des coups francs.

4.3. Tirage au sort

Avant le début du jeu l'un ou l'autre des arbitres procèdera à un tirage au sort avec un officiel qui a été désigné. Le gagnant pourra choisir le but qu'il voudra défendre et il pourra choisir s'il lancera ou recevra. L'autre choix est pour le perdant, par conséquent au début de la 2^{ème} mi-temps les côtés et les lancers seront alternés. Si un représentant d'une équipe n'est pas présent au tirage au sort, un retard pour un pénalty sera en jeu et donné pour le retard au début du match.

4.4. Réorientation

Pendant le jeu, des aides à l'orientation sont autorisées pour le défenseur après une situation de penalty où les joueurs ont été remplacés sur le terrain. Si il est nécessaire de réorienter un joueur à tout autre moment, un penalty personnel de retard du jeu lui sera attribué.

4.5. Le score

A tout moment, la balle qui dépasse la ligne des buts sera considérée comme un but (voir diagramme 3) cependant un but peut ne pas être accordé par un juge durant une phase de jeu et peut ne pas être validé.

Si un but est marqué à l'expiration du temps, le but ne sera validé que seulement si la balle a passé entièrement la ligne du but avant l'expiration du temps.

4.6. Temps mort

4.6.1. Temps mort des équipes

Chaque équipe pourra en avoir trois de 45 secondes pendant la période de jeu réglementaire pour le besoin du coach. Une fois appelées, les deux équipes peuvent utiliser le temps mort après qu'une équipe ait demandé et qu'elle prenne son temps mort, il doit y avoir au moins un tir avant que cette même équipe puisse redemander un autre temps mort. En outre, chaque équipe ne peut avoir qu'un seul temps mort de 1,45s pendant la prolongation. Un temps mort peut être demandé à un arbitre à n'importe quel moment par un entraîneur ou un joueur par des signaux manuels, non verbaux, pour obtenir un temps de repos.

Un temps de repos sera accordé par un arbitre durant une interruption officielle du jeu ou quand la balle est sous le contrôle d'une équipe qui demande un temps mort. Cette interruption donnée par l'arbitre aura lieu quand l'arbitre nommera verbalement l'équipe qui l'a sollicité. Le chronométreur donnera un signal sonore avant la fin de ce temps mort.

4.6.2. Temps morts officiels

Un arbitre peut demander un temps mort officiel à tout moment s'il le juge nécessaire. Les entraîneurs n'auront pas la permission de donner des instructions aux joueurs sur le terrain pendant le temps mort officiel. Cela sera considéré comme une conduite non sportive.

4.6.3. Temps mort

En cas de blessure ou de maladie, un temps de repos médical peut être demandé par un arbitre. Si le joueur blessé n'est pas prêt à jouer après l'expiration d'une période de 45s, ou si un membre de l'équipe est entré sur le terrain, le joueur doit être remplacé jusqu'à la fin de la mi-temps du jeu.

4.7. REMPLACEMENT

4.7.1. Remplacement des équipes

Pendant chaque partie du jeu, chaque équipe peut avoir un maximum de trois remplaçants pendant le temps réglementaire. Chaque équipe peut avoir un seul remplaçant pendant la prolongation. Le même joueur ne peut être remplacé plus d'une fois, cependant chaque échange sera considéré comme une conduite antisportive. Il y a échange pendant la durée d'un temps mort.

A tout moment un entraîneur ou un joueur peut demander un remplacement à l'arbitre en utilisant un signal de la main, non verbal, un remplacement sera accordé par un arbitre pendant l'interruption officielle du jeu ou quand la balle est sous le contrôle de l'équipe qui demande la substitution. Après accord de l'arbitre, l'entraîneur doit indiquer par un panneau le remplacement, le numéro des joueurs qui sortent du jeu et le nombre de joueurs entrant dans le jeu. Le remplacement, sauf pour un joueur pénalisé, sera autorisé durant une situation de pénalité. Le joueur directement sur le terrain officiel, sans instruction verbale de la part de l'entraîneur officiel doit amener l'autre enlevé hors du terrain par un officiel, sans instructions verbales de l'entraîneur. Si l'arbitre juge que l'entraîneur a averti les joueurs qui sont sur le terrain, un tir de pénalité sera accordé. Un remplacement peut se faire pendant un temps mort.

On considérera que l'équipe a fait deux remplacements et un temps mort et l'entraîneur pourra en instruire les joueurs. Tout joueur qui change à la fin d'une mi-temps de jeu ne sera pas considéré comme ayant fait un remplacement mais cela sera confirmé par l'arbitre.

4.7.2. Remplacement médical

En cas de blessure, quand un entraîneur ou tout autre membre de l'équipe doit pénétrer dans l'aire de l'équipe pour décider où et quand un joueur ne peut pas continuer à jouer 45s après le temps mort médical qui a été accordé, le remplacement de joueur se fera dès que possible et le joueur blessé ne pourra pas revenir sur le terrain avant la fin de la mi-temps. De tels cas de substitution seront considérés comme des cas de substitution autorisés.

5. INFRACTIONS

En cas d'infraction la balle sera redonnée à l'équipe de défense.

5.1. Tir anticipé

Si un joueur lance la balle avant d'en avoir l'autorisation, le tir compte mais ne peut pas marquer de point.

5.2. Hors jeu

Le tireur doit avoir une partie du corps touchant le terrain à l'endroit où il lance la balle, sinon le tir compte mais il ne marque pas le point. Pendant la réorientation un joueur ne peut pas être pénalisé pour une infraction hors des lignes.

5.3. Passe

Quand pendant une passe du ballon entre les équipiers la balle sort des limites de la ligne latérale, on considérera que c'est une perte pour l'équipe qui n'a pas su maîtriser la balle. Dans le cas où la balle frapperait un objet sur le terrain, on considèrera également qu'elle est perdue pour l'équipe qui n'a pas été capable de maîtriser la balle et est donc en infraction.

5.4. Balle retour

Si une balle est bloquée par un joueur en défense et qu'elle rebondit au delà de la ligne centrale dans la zone neutre, celle-ci sera redonnée en premier à l'équipe qui l'a lancée.

5.5. Balle morte

Si une balle ne bouge plus après avoir été touchée par un joueur en défense, sans que son équipe en ait entrepris son contrôle ou qu'elle n'ait essayé de le faire, on considérera alors qu'elle est perdue parce que l'équipe n'a pas pu la contrôler, ce qui est une infraction, une faute.

Cette règle est également appliquée si la balle frappe un poteau de but ou une barre transversale et roule après la ligne centrale. Cette règle ne sera pas appliquée dans les coups francs et les penalty.

5.6. Balle courte

Si une balle reste dans la zone d'atterrissage après avoir été lancée par l'équipe, une défense ne peut pas l'atteindre. Le jeu sera sifflé mort et la balle redonnée à l'équipe de défense. Cette règle ne s'applique pas aux coups francs et aux penalty.

6. PENALITES

Il y aura deux types de pénalités : les pénalités personnelles et les pénalités d'équipes. Dans les deux cas un seul joueur reste sur le terrain pour défendre le tir de pénalité.

Dans le cas d'une pénalité personnelle, c'est le joueur qui a fait la faute qui fera la pénalité.

Dans le cas d'une pénalité d'équipe c'est le joueur qui a fait le dernier tir, avant la pénalité, qui défendra. Dans la situation d'une pénalité d'équipe qui a été donnée avant que le tir ait été effectué, le joueur qui reste sur le terrain pour défendre le tir sera désigné par l'entraîneur. Tous les tirs de pénalités doivent être faits selon les règles du jeu. Une pénalité peut être donnée à un entraîneur ou à un joueur en utilisant des signes manuels non verbaux.

6.1. Pénalités personnelles

6.1.1. Balle haute

La balle doit toucher le sol au moins une fois dans l'aire d'équipe ou la zone de réception après avoir quitté la main du lanceur qui est en train d'effectuer le tir. Si ce n'est pas le cas, le tir compte mais ne compte pas pour un but.

6.1.2. Balle longue

La balle doit toucher le sol au moins une fois dans la zone neutre, si ce n'est pas le cas, le tir compte mais ne peut pas compter comme un but.

6.1.3. Masque, visière

Tout joueur sur le terrain qui touche son masque ou sa visière sera pénalisé. Un joueur qui a quitté le terrain parce qu'il est en situation de pénalité ne doit pas toucher à son masque ou à sa visière, sinon une autre pénalité lui sera attribuée. Si pendant la mi-temps, un temps mort ou un arrêt de jeu, un joueur veut toucher à son masque ou à sa visière, il doit en demander la permission à l'arbitre. Et après avoir reçu cette permission, il doit faire demi-tour avant de toucher son masque.

6.1.4. 3^{ème} tir

Un joueur ne peut tirer la balle que deux fois consécutives. La troisième fois, tout autre tir avant qu'un coéquipier n'ait tiré la balle, la balle sera considérée comme une faute. Le nombre de tirs consécutifs s'effectuera durant les mi-temps ou les situations de pénalités mais pas pendant le temps réglementaire ou les prolongations. Marquer un but accidentel contre sa propre équipe ne comptera pas comme un tir.

6.1.5. Défense illégale

Le premier contact défensif avec la balle doit être fait par un joueur qui a une partie de son corps qui touche l'aire de l'équipe.

6.1.6. Retard personnel du jeu

La pénalité pour un retard de jeu personnel sera donnée à un joueur si :

- a. Ce joueur est réorienté par une personne autre qu'un équipier sur le terrain.
- b. Si ce joueur n'est pas prêt à commencer à jouer lorsque l'arbitre le lui demande.

6.1.7. Comportement personnel antisportif

Si un arbitre détermine qu'un joueur sur le terrain se comporte d'une manière antisportive contre un joueur, il encourra une pénalité personnelle. De plus tout comportement antisportif peut entraîner une élimination du jeu et ou une exclusion hors des locaux pour le temps de la compétition et ou du tournoi si l'arbitre pense que la situation l'impose. Un joueur ainsi éliminé ne pourra pas reprendre sa place dans le jeu.

6.2. Pénalité d'équipe

6.2.1. 8s

Un joueur ou une équipe doit lancer la balle dans les 8s après que le contrôle de défense ait été réalisé. Cette règle s'applique quand l'équipe en défense garde le contrôle de la balle ou pas dans le cas contraire.

6.2.2. Retard de jeu d'équipe

Un retard de jeu d'équipe donne une pénalité à une équipe si :

- a. Cette équipe n'est pas prête à commencer à jouer quand l'arbitre le lui demande
- b. Des actions de cette équipe empêchent la continuation du jeu.
- c. Si cette équipe effectue une substitution à la fin d'une mi-temps sans en aviser l'arbitre.

6.2.3. Conduite antisportive

Si un arbitre estime qu'un membre d'une équipe dans la zone du banc de l'équipe se conduit d'une façon antisportive, un penalty d'équipe sera donné contre l'équipe. De plus toute conduite antisportive peut provoquer l'élimination du jeu ou le renvoi hors des locaux et ou l'élimination de toute compétition ou tournoi si l'arbitre pense que la situation le mérite.

6.2.4. Encadrement illégal

Aucune personne qui sera dans la zone du banc d'équipe ne pourra intervenir en aucune manière, excepté pendant les temps morts et après la fin du jeu pendant la mi-temps. Si l'arbitre détermine que quelqu'un est intervenu dans la zone du banc d'équipe, une pénalité sera sifflée contre l'équipe. Si cela se produit une autre fois pendant le même jeu, cette personne sera expulsée du gymnase. Il encourra une pénalité d'équipe.

7. COUPS FRANCS

Si les scores sont égaux à la fin du jeu, alors qu'il faut un vainqueur, des coups francs détermineront l'issue du jeu.

7.1. Nombre de coups francs

Le nombre de coups francs sera déterminé par le nombre minimum de joueurs sur chaque feuille de match.

7.2. Tirage au sort pour les coups francs

Avant le début des coups francs, le choix de tirer ou de recevoir sera déterminé par le tirage au sort. L'équipe choisissant de tirer en premier le fera pour chaque paire de tirs.

7.3. Ordre des coups francs

L'ordre de lancer ou tirer sera déterminé par la feuille de match soumise à l'entraîneur avant le début du jeu. La feuille de match doit inclure tous les joueurs de la feuille de score. La première personne de la feuille de match de chaque équipe entrera sur le court, assistée par l'arbitre et chaque joueur fera un tir. Cette séquence est répétée jusqu'à ce que le nombre minimum de joueurs ait une possibilité de tirer ou de défendre. L'équipe qui aura inscrit le plus grand nombre de buts sera déclarée vainqueur.

7.4. Mort subite sur coups francs

S'il y a toujours égalité, on répétera dans le même ordre jusqu'à ce que chaque équipe ait tiré un nombre égal de fois et qu'une équipe ait pris la tête. Avant la mort subite sur coup franc, un nouveau tirage au sort déterminera qui tirera en premier. Après chaque paire de tirs on changera l'équipe qui a tiré en premier.

7.5. Pénalités des coups francs

Les coups francs seront pratiqués en accord avec les règles existantes, néanmoins si une pénalité offensive se produit, le tir est simplement annulé. Si une pénalité défensive se produit, le tir sera répété.

7.6. Mouvement des joueurs

Dans toutes les situations de coups francs les coaches ou encore les entraîneurs seront placés sur le côté opposé à celui de l'arbitre sur le terrain. Tous les joueurs doivent porter des visières. Les joueurs resteront sur la zone de l'équipe jusqu'à ce que le jeu soit terminé. Les joueurs éliminés de la compétition ou les joueurs déjà blessés et considérés comme incapables de jouer, seront retirés de la feuille de match et tous les joueurs placés au bas de la feuille de match seront déplacés à un ordre supérieur.

8. AUTORITE DE L'ARBITRE

Pour tout ce qui concerne la sécurité, la procédure et le jeu, la décision finale sera donnée par l'arbitre.

9. INSULTES VIS-A-VIS DES OFFICIELS

Toute action prise d'un participant au cours d'un jeu noté par un officiel certifié I.B.S.A. qui en fait mention par écrit au sous comité de goalball I.B.S.A. sera examiné pendant la séance du sous comité suivant. Des sanctions contre ce participant seront jugées si nécessaire par le sous-comité.

10. LITIGES

En cas de désaccord entre une équipe et un représentant officiel, seul l'entraîneur principal peut approcher les arbitres du jeu. La discussion ne sera possible que pendant un arrêt de jeu officiel et après que l'arbitre ait accepté la demande de l'entraîneur. L'arbitre clarifiera l'issue du litige. Si l'entraîneur n'est pas d'accord avec la clarification, la partie de jeu sera terminée et l'entraîneur pourra contester la partie dans les conditions exposées par l'Association Internationale des Sports pour Aveugles I.B.S.A. Si un entraîneur persiste à discuter des résultats avec les arbitres alors qu'ils ont donné la première justification, une pénalité de retard d'équipe sera accordée. L'arbitre peut prendre d'autres sanctions s'il le juge nécessaire.

PARTIE B : REGLEMENT DES TOURNOIS

11. SANCTIONS DES EPREUVES

11.1 En général les tournois internationaux de goalball auxquels participent quatre pays ou plus ont besoin d'un agrément I.B.S.A., conformément au manuel I.B.S.A.

11.2 Renseignements nécessaires

Les renseignements suivants doivent être fournis en même temps que la requête pour l'accord de l'agrément :

- a.** Nom de l'organisation qui gère la compétition, y compris le nom du Président du Comité
- b.** d'Organisation.
- c.** Description de l'épreuve.
- d.** Dates proposées.
- e.** Pays invités et nombre d'équipes.
- f.** Description détaillée des installations sportives et des équipements.
- g.** Description des possibilités de logement pour les participants et les représentants officiels.
- h.** Budget prévu.
- i.** Transport.
- j.** Autres informations pertinentes.

11.3 Pénalités

Si un tournoi agréé s'écarte sur des points essentiels qui ne sont pas conformes à ce qui avait été prévu initialement, le pays organisateur peut être pénalisé avec une amende maximum de 10.000 F Suisses et être soumis d'une interdiction d'agrément d'organisation du tournoi pouvant aller jusqu'à cinq ans.

12. INSTALLATIONS D'EQUIPEMENTS

12.1 Lieu de la réunion (gymnase sportif)

12.1.1. Dimensions

Un gymnase utilisé pour les matches de goalball doit être au sol de dimensions minimum de : 21m x 30m et un minimum de hauteur de 5m.

12.1.2. Sol

Le sol du terrain doit avoir une surface lisse.

12.1.3. Zone de spectateurs, tribune

Tous les spectateurs doivent se trouver dans une zone à plus de 4m du terrain en tous points.

12.2. Equipement

Tous les équipements doivent répondre aux critères énoncés dans le règlement du jeu.

12.2.1. Tableau des scores

Dans l'intérêt des spectateurs et des entraîneurs, des systèmes d'affichage visuels du score doivent être mis en place. Le tableau du score doit être visible à tout le monde depuis la zone du banc des équipes.

12.2.2. Horloges

Il doit y avoir deux horloges, l'une des deux est une pendule de secours, qui n'est pas officielle, jusqu'à ce que l'arbitre décide qu'elle le sera. La pendule officielle doit être visible à tout moment depuis la zone des bancs des équipes.

12.2.3. Feuilles de matches officielles

Seront utilisées les feuilles de matches officielles suivantes :

- . Feuilles de score
- . Feuilles d'identification.
- . Feuilles de meilleurs buteurs
- . Feuilles de contestations de scores
- . Formulaires de réclamations ou protestations
- . Feuilles de scores supplémentaires.

Toutes ces feuilles doivent être conformes aux types présentés dans le manuel secondaire des officiels de goalball.

12.2.4. Panneaux de remplacement

Ils doivent être utilisés par l'entraîneur pour le remplacement d'un joueur en indiquant le numéro du remplaçant et le numéro des joueurs sortants.

12.2.5. Balle neuve

Pour tous les Championnats du Monde et Paralympiques, les balles utilisées doivent être neuves et ne jamais avoir été utilisées. Entre le match et la remise des médailles de nouvelles balles seront utilisées.

12.3.Certification

Tous équipements et installations utilisés pour les Championnats Internationaux doivent être certifiés conformes par une personne ou un organisme nommé et approuvé par le sous-comité I.B.S.A. de goalball.

13. LOGEMENT

13.1. Logement

Le logement des équipes doit être tel qu'il n'ait aucune influence négative sur les joueurs. Les joueurs ne doivent pas avoir de chambre qui ne soient prévues pour plus de trois joueurs.

13.2. Restauration

La nourriture doit être fournie avec considération aux joueurs et être au niveau de ce qui permet des performances optimales pour les sportifs. Il faut tenir compte de tous les besoins des régimes spéciaux en particulier pour les diabétiques.

13.3. Transport

L'hébergement résidentiel doit se trouver aussi près que possible des lieux de jeu. Des transports appropriés entre les deux doivent être disponibles pour se rendre aux lieux des compétitions.

14. OFFICIELS – ARBITRES

14.1. Nombre

On comptera un minimum de cinq arbitres par salle.

14.1.2. Nominations

Pour les Championnats Paralympiques, les Championnats du Monde ou les Championnats Régionaux, les arbitres seront nommés par le sous-comité goalball I.B.S.A. Pour les autres manifestations, les organisateurs fourniront une liste d'arbitres certifiés. Le Comité d'Organisation peut les choisir et inviter les organisations nationales à choisir un ou deux arbitres et un arbitre de réserve si nécessaire.

14.1.3. Certification

Pour toutes les épreuves désignées, tous les arbitres doivent avoir l'agrément de l'I.B.S.A. Pour les jeux Paralympiques, les Championnats du Monde et les Championnats régionaux, les arbitres doivent avoir le niveau 3 de certification. Pour les épreuves internationales ou avec deux ou plusieurs équipes nationales participantes, tous les arbitres doivent avoir le niveau de certification numéro 2. Pour toutes les autres épreuves, les arbitres doivent avoir une certification de niveau 1.

14.1.4. Nationalité

Un maximum de deux arbitres par pays peut arbitrer aux Jeux Paralympiques, aux Championnats du Monde et aux Championnats Régionaux. Aucun arbitre ne sifflera une partie à laquelle sa nation ne participe pas.

14.2. CHRONOMETREURS DES 8s.

Aux Jeux Paralympiques et aux Championnats du Monde, le chronométreur de 8s doit être certifié I.B.S.A. goalball, d'un niveau 3 d'arbitre.

15. FINANCES

15.1. Participants

Les frais suivants seront supportés par les participants :

- a. Les dépenses de voyage de la délégation de son pays au lieu de la compétition.
- b. Toutes les dépenses des frais de santé ou l'assurance accident. L'organisateur ne peut pas être tenu pour responsable des accidents ou des maladies, à moins d'une négligence de sa part.
- c. Tous les frais d'inscription.

15.2. Les organisateurs

Les coûts suivants seront supportés par les organisateurs :

Tous les frais en rapport avec l'organisation des matches comportant :

- a. Les frais de logement et de pension de toutes les délégations.
- b. Les frais de voyage et les frais de logement et de pension pour les arbitres et le délégué technique I.B.S.A.
- c. Les frais de récompenses.

16. STANDARDS DE QUALIFICATIONS

16.1. Les Championnats du Monde

16.1.1. Compétitions masculines

Aux Championnats du Monde, le nombre maximum d'équipes d'hommes qui participent sera de 16. Quand le nombre total des inscriptions est inférieur à 16, toutes les inscriptions seront acceptées. Quand le nombre total des inscriptions dépasse 16, le choix des équipes participantes sera déterminé et défini comme suit :

- a.** Les 6 équipes ayant le meilleur classement par pays aux derniers Jeux Paralympiques auront un droit de priorité pour participer.
- b.** De plus le pays organisateur, s'il ne fait pas partie des 6 premiers des Championnats du Monde, a le droit d'inscrire une équipe.
- c.** Chaque région I.B.S.A. a le droit d'inscrire une équipe supplémentaire, si possible ce sera l'équipe la mieux placée (après les Championnats du Monde) comme il a été dit ci-dessus, aux Championnats Régionaux de l'année précédente.
- d.** Le nombre des équipes participantes pourra aller jusqu'à 16, selon le principe suivant : pour chaque tournoi Open, une inscription sera acceptée pour la région avec le ratio le plus élevé, c'est-à-dire le nombre d'équipes participant dans les Championnats Régionaux ou le nombre de pays de cette région déjà inscrits pour les Championnats du Monde.

16.1.2. Compétitions féminines

Aux Championnats du Monde le nombre maximum d'équipes féminines pouvant participer est de 12. Quand le nombre total des inscriptions est inférieur à 12, toutes les inscriptions seront acceptées. Quand le nombre total des inscriptions dépasse 12, les équipes participantes seront déterminées et désignées comme ci-dessous :

- a.** Les 4 équipes (pays) ayant le meilleur rang aux derniers Jeux Paralympiques auront une priorité pour participer.
- b.** De plus, le pays organisateur, s'il n'a pas été déjà inclus dans le premier Championnat du Monde, a le droit d'inscrire une équipe.
- c.** De plus, chaque région I.B.S.A. a le droit d'inscrire une équipe supplémentaire, si possible ce sera l'équipe la mieux placée après les 4 grandes compétitions mondiales, comme mentionnées ci-dessus aux Championnats Régionaux de l'année précédente.
- d.** Le nombre d'équipes participantes sera étendu à 12, selon le principe suivant : Pour chaque tournoi une inscription sera acceptée pour la région qui a le ratio le plus élevé (nombre d'équipes participant aux Championnats Régionaux) nombre de pays de la région prêts à s'inscrire pour les Championnats du Monde.

16.2. Jeux Paralympiques

16.2.1. Compétitions masculines

Pour les Jeux Paralympiques, le nombre maximum d'équipes masculines participantes sera de 12. Quand le nombre total des inscriptions est inférieur à 12, toutes les inscriptions seront acceptées. Quand le nombre total des inscriptions est supérieur à 12, les équipes participantes seront déterminées et définies comme ci-dessous :

- a. Les équipes (pays) ayant le meilleur classement aux derniers Championnats du Monde auront le droit de participer.
- b. De plus, le pays organisateur, s'il n'est pas déjà compris à la première rubrique n° 6 des Jeux Paralympiques a le droit d'inscrire une équipe.
- c. Les places restantes seront attribuées aux équipes ayant eu les meilleurs classements aux tournois de qualifications paralympiques.

16.2.2. Compétitions féminines

Aux Jeux Paralympiques, le nombre maximum d'équipes féminines qui peuvent participer est de 8. Quand le nombre total des inscriptions est supérieur à 8, les équipes participantes seront déterminées et choisies comme ci-dessous :

- a. Les 4 équipes (pays) ayant le meilleur classement aux Championnats du Monde auront le droit de participer.
- b. De plus, le pays organisateur (s'il ne fait pas déjà partie des 4 premiers des Jeux Paralympiques), a le droit d'inscrire une équipe.
- c. Le reste des places sera attribué aux équipes ayant le meilleur classement aux tournois de qualifications Paralympiques.

17. DEROULEMENT DES TOURNOIS

17.1. Tirage au sort et tête de séries

Si pendant les championnats internationaux les équipes doivent être divisées en deux ou plus de groupes, elles seront réparties en sous groupes selon leur rang dans les championnats internationaux, qui ont eu lieu les deux années précédentes des Paralympiques. Le classement des Championnats du Monde précédent est décisif et dans les têtes de séries aux Championnats du Monde, le classement aux Jeux Paralympiques précédent est décisif. Pour assurer une répartition équilibrée ou équivalente dans chaque groupe (pool) on la fera selon les principes suivants :

a. Deux groupes :

- . Groupe A, n°s 1, 4, 5, 8, 9, 12, 13, 16
- . Groupe B, n°s 2, 3, 6, 7, 10, 11, 14, 15.

b. Trois groupes :

- . Groupe A, n°s 1, 6, 7, 12, 13, 18, 19
- . Groupe B, n°s 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20
- . Groupe C, n°s 3, 4, 9, 10, 15, 16, 21.

c. Quatre groupes :

- . Groupe A, n°s 11, 8, 9, 16, 17, 24, 25.
- . Groupe B, n°s 2, 7, 10, 15, 18, 23, 26.
- . Groupe C, n°s 3, 6, 11, 14, 19, 22, 27.
- . Groupe D, n°s 4, 5, 12, 13, 20, 21, 28.

Le classement des équipes qui n'ont pas participé aux tournois appropriés sera fait par un tirage au sort et la liste doit en être approuvée par le délégué technique au moins 24h avant le début du tournoi.

17.2. Type de tournois

Le type des tournois utilisé pour tous les Championnats internationaux sera comme suit :

- a. Dans le cas où il y aurait moins de 6 équipes, un système aller-retour sera utilisé. Après les aller et retour les 4 meilleures équipes joueront les unes contre les autres en élimination simple de type compétition, celui qui finira en premier jouera contre le 4^{ème}, le second contre le 3^{ème}. Les gagnants joueront pour le titre de championnat, les perdants respectivement pour les 3^{ème} et 4^{ème} places.
- b. Au cas où il y aurait plus de 6 équipes mais pas plus de 9 équipes, une simple compétition aller-retour sera utilisée. Après cet aller-retour, les 4 premières équipes joueront l'une contre l'autre dans une compétition de type simple d'élimination comme mentionné au-dessus..
- c. Dans le cas où il y aurait plus de 9 équipes et un nombre inférieur à ces équipes, les équipes seront divisées de façon égale en deux groupes. Dans chaque groupe on utilisera un système de rencontres en matchs aller en simple. Après ce tour de matchs aller, ces tournois en simple les trois meilleures équipes de chaque groupe se mesureront. A chacune des autres équipes pour un second tour en matchs aller. Chaque équipe effectuant le second tour de matchs aller, le match aller commencera ce tour avec les points gagnés

dans les matchs joués contre d'autres équipes mais ne rejouera pas contre ces équipes de nouveau. Après ceci les 4 meilleures équipes joueront les unes contre les autres dans une compétition éliminatoire en simple comme mentionné ci-dessus. Les équipes qui finiront avec un rang inférieur à la troisième place dans leur groupe concourront pour la 7^{ème} épreuve ou toutes les autres places inférieures. Les équipes qui terminent 4^{ème} dans leur groupe respectif seront couronnées pour la 7^{ème} et 8^{ème} place. De même les équipes qui finissent 5^{ème}, 6^{ème} ou 7^{ème} et 8^{ème} dans leur sport, pourront concourir pour la 9^{ème} ou 10, 11^{ème}, 12^{ème} place, 13^{ème} et 14^{ème} place et 15^{ème} et 16^{ème} place respectivement. Si le nombre des équipes dans un groupe dépasse d'une unité, le nombre des équipes d'un autre groupe, les deux dernières places des équipes placées dans le groupe le plus important et la dernière équipe placée dans le plus petit groupe, joueront en tournoi simple pour déterminer les trois dernières places du tournoi définitif.

- d.** Le résultat du match entre les deux équipes les moins bien placées dans le groupe le plus important sera reporté dans le tournoi en simple.

Quand il y a plus mais moins de 6 ou 20 équipes, elles seront divisées de façon égale en trois groupes. Dans chaque groupe on utilisera un système de tournoi en simple après le second tour les trois meilleures équipes de chaque groupe concourront les unes contre les autres dans un second tournoi en simple. Chaque équipe jouant dans le 2^{ème} tournoi en simple, commencera ce tournoi avec les points gagnés dans les matchs joués entre les deux autres équipes qui proviennent de leur groupe, après ceci les 4 meilleures équipes joueront les unes contre les autres en compétition déterminant en simple, comme mentionné ci-dessus. Les équipes qui finissent à une place inférieure à la 3^{ème} place, dans leur groupe, concourront pour la 7^{ème} place et celles qui suivent. Les équipes qui finissent 4^{ème} dans leur groupe respectif joueront un tournoi en simple pour la 10^{ème}, 11^{ème} et 12^{ème} places en général, de même les équipes qui finissent 3^{ème}, 6^{ème} et 7^{ème} dans leur groupe joueront dans le tournoi simple pour la 13^{ème}, 14^{ème}, 15^{ème} place, la 16^{ème}, 17 et 18^{ème} place et la 19^{ème}, 20^{ème} et 21^{ème} place respectivement.

Si le nombre d'équipes dans un ou deux des groupes excède pour une unité le nombre des équipes dans les autres groupes, les deux dernières équipes placées le plus bas dans le groupe le plus important et les équipes placées derrière dans l'un des petits groupes, joueront en tournoi simple pour déterminer les 5^{ème}, ou 6^{ème} ou 7^{ème} dernières places dans l'ensemble du tournoi.

Le résultat du match ou des matchs entre les équipes le plus mal placé dans le premier groupe du plus grand groupe sera gardé dans ce tournoi.

- e.** Dans le cas où il y aurait plus de 21 ou moins de 28 équipes, les équipes seront divisées en 4 sous groupes égaux. Dans chaque groupe un système de tour simple sera utilisé pour la mise en place. Après ce tournoi en simple, les deux meilleures équipes de chaque groupe joueront l'une contre l'autre dans un second tour chaque équipe participante au second tournoi commencera ce tournoi avec les points gagnés dans les matchs joués contre les autres équipes rencontrées dans leur groupe. Après ceci, les 4 meilleures équipes joueront les unes contre les autres dans une compétition éliminatoire en simple comme mentionné ci-dessus. Les équipes qui ont fini à une place inférieure à la 2^{ème} place dans leur groupe concourront pour la 9^{ème} place et pour une place inférieure. Les équipes qui finissent 3^{ème} dans leur groupe respectif joueront en tour simple pour les 9^{ème}, 10^{ème}, 11^{ème} et 12^{ème} place en général. De même les équipes qui finissent 4^{ème}, 5^{ème}, 6^{ème} et 7^{ème}

dans leur groupe joueront en tour simple pour les 13ème, 14ème, 15ème et 16ème place, 17ème, 18ème, 19ème et 20ème place, 21ème, 22ème, 23ème et 24ème place et 25ème, 26ème, 27ème et 28ème place respectivement. Si le nombre des équipes dans une ou des trois des groupes excède d'une unité le nombre des équipes dans le plus grand groupe, les deux équipes les moins bien placées dans le plus grand groupe et les équipes classées dernières dans les plus petits groupes joueront un tournoi simple pour déterminer les 5ème, 6ème, 7ème place du tournoi dans son groupe.

Le résultat de ces matchs entre les équipes les moins bien placées dans le premier tournoi sera le plus important et se continuera dans ce tournoi.

17.3. Classement des équipes dans un tour en simple

Le classement final dans un tour en simple sera déterminé par le nombre de points gagnés. Chaque équipe obtiendra 3 points pour une victoire, 1 point pour un match nul et 0 point pour une défaite. Dans ce cas un classement sera réalisé. Le résultat se fera en fonction de ce que chaque équipe a fait contre les autres équipes dans ce tournoi. En simple, si l'égalité existe encore dans ce tour, les équipes seront départagées en soustrayant les buts marqués contre les buts encaissés dans ce tour. En dernier lieu l'égalité des ex aequo peut être départagée par des tirs libres, dans ce cas de nouvelles cartes d'identification doivent être remplies par les entraîneurs.

17.4. Amendes ?

Une amende compte comme une défaite avec une équipe gagnante qui marque 3 points, mais aucun but au score. Si une équipe doit quitter la compétition pour quelque raison que ce soit, toutes les équipes ont 3 points de victoire, mais aucun but. Les précédents résultats sont automatiquement annulés.

17.5. Nombre de matchs maximum par journée.

Il n'y aura jamais plus de 4 matchs par équipe et par jour.

17.6. Expulsion

Quand les joueurs dont les visières avaient été précédemment approuvées, les adaptent ou les modifient délibérément, le délégué technique peut alors, en accord avec les officiels du tournoi décider d'éliminer ce joueur et ou son équipe pour le tournoi. Un joueur membre d'une équipe peut aussi être expulsé pour tout comportement jugé contraire à l'esprit sportif.

18. PROTOCOLE DE JEU

18.1. Enregistrement des équipes

Avant le début du match, un représentant de chaque équipe se présentera dans l'aire d'enregistrement afin de remplir les feuilles de matchs et les cartes d'identification. Il doit procéder au tirage au sort.

18.2. Echauffement

Toutes les équipes doivent avoir la possibilité de s'échauffer pendant au moins une demi-heure juste avant d'être appelée pour leur match dans un endroit convenable ou approprié à l'échauffement.

18.3. Présentation

Immédiatement avant le début du jeu, les deux équipes seront appelées pour se ranger devant la ligne de leur aire de réception respective. Les noms des joueurs et de l'entraîneur seront annoncés.

18.4. Signature de la feuille de match

Immédiatement après le jeu, l'entraîneur de chaque équipe, ainsi que les arbitres et les marqueurs, signeront la feuille de match sur la table de match.

19. RECLAMATIONS

19.1. Toute réclamation doit être soumise par écrit au directeur du tournoi, ou son représentant, dans les 30 minutes qui suivent la fin du match respectif, en même temps qu'un versement de dépôt. La valeur de ce règlement sera fixée par le comité d'organisation mais ne sera pas inférieure à 50 F Suisses ou son équivalent. Les réclamations seront rédigées sur des formulaires I.B.S.A. Le numéro du règlement concerné doit être mentionné. Aucune protestation ne sera validée si elle est contre la qualité d'installation du jeu la nourriture ou la nomination des arbitres. Si une protestation est considérée comme valide, le dépôt d'argent sera remboursé, autrement il sera mis au crédit de l'I.B.S.A.

19.2. Comité des réclamations

Dans un championnat international, toutes les réclamations concernant le tournoi seront jugées par un comité des réclamations dont le jugement est sans appel. Le comité des réclamations comprendra le délégué technique I.B.S.A., un arbitre du tournoi désigné par le délégué technique I.B.S.A., le directeur du tournoi et deux personnes extérieures nommées et approuvées par le sous-comité de goalball I.B.S.A.

20. DELEGUE TECHNIQUE

20.1. Tout tournoi sanctionné doit avoir un délégué technique I.B.S.A. nommé par le sous-comité de goalball I.B.S.A. ou son Président.

20.2. Responsabilités du Délégué Technique

Le Délégué technique aura la responsabilité d'assurer la liaison entre les différents organisateurs du tournoi avant les épreuves. Il aura la responsabilité d'assurer les normes nécessaires pour tout ce qui est du domaine technique dans ce tournoi qui comporte :

- a.** Le terrain et ses marquages
- b.** La conduite du tournoi
- c.** Les horaires et l'évaluation des arbitres
- d.** L'organisation des officiels secondaires
- e.** L'acceptation des feuilles de scores et la publication des résultats officiels
- f.** L'approbation et le maintien des visières et leur utilisation correcte.

21. EXCEPTIONS

Toutes les exceptions sur les règles de ce tournoi doivent être approuvées à l'avance par le sous-comité de goalball I.B.S.A.